

# DTX

## DRUM TRIGGER MODULE

Version 2.0



# 安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

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

(お子様向けの場合)お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願い致します。

記号表示について

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

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

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

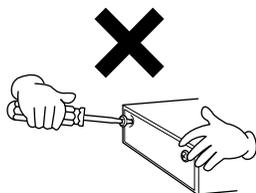
\* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

## 警告

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

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

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



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

⊘ 電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおい煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

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

! 電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-1207またはPA-3B)を使用する。  
(異なった電源アダプターを使用すると故障、発熱、発火などの原因になります。)

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

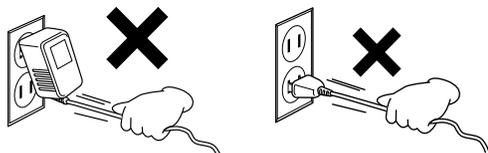
! 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。

## 注意

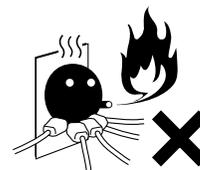
この表示内容を見逃した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

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

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

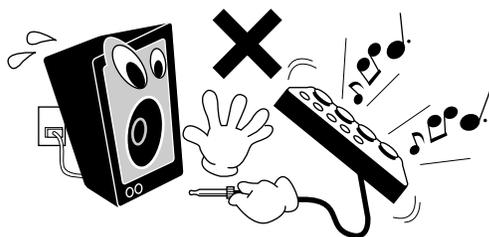


⊘ タコ足配線をしない。  
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

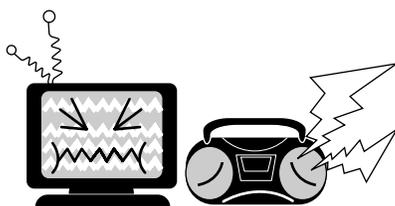


! 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電、ショート、発火などの原因になります。

- ! 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。  
感電または機器の損傷のおそれがあります。



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



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

- ⊘ 本体の放熱用スリットに本などを置いて、ふさがない。  
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。  
聴覚障害の原因になります。



#### バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、LCDに“ERR-Low battery”が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをヤマハMIDIデータファイラー-MDF2などの外部機器に保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

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

#### 作成したデータの保存について

- ! 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。  
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラー-MDF2などの外部機器に保存されることをおすすめします。



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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

## ■はじめに

このたびはヤマハ DRUM TRIGGER MODULE DTX をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。DTXは、AWM音源とシーケンサー機能を搭載した新しいタイプのドラムトリガーモジュールです。自宅やスタジオでのドラム練習をはじめ音楽制作やライブパフォーマンスでの活用など幅広い分野でのニーズにお応えします。DTXの優れた機能を使いこなしていただくために、本書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備え、本書を大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

## ■取扱説明書の使い方

この取扱説明書は大きく基礎編とリファレンス編の2つに分かれています。



### 基礎編

音を出す操作(P.14)を手早く行えるよう基本的な操作方法を説明しています。また、「DTXの全体構成とモードについて」(P.18)ではDTXの全体像をわかりやすく解説しています。



### リファレンス編

各機能の操作方法について詳しく説明しています。わからないところや調べたい機能を辞書を引くようにしてお使いいただけます。調べたい言葉や機能を探るとき、目次(P.4)や索引(P.140)をお使いになると便利です。また、知りたい項目をすぐに探し出せるよう、随所に参照ページを設けてあります。必要に応じてご覧ください。

## ■表記について

本書ではつぎに示すアイコンを使用しています。

**NOTE** ..... その機能に関する補足説明を示しています。

**HINT** ..... その機能に関する応用例や使い方のヒントを示しています。

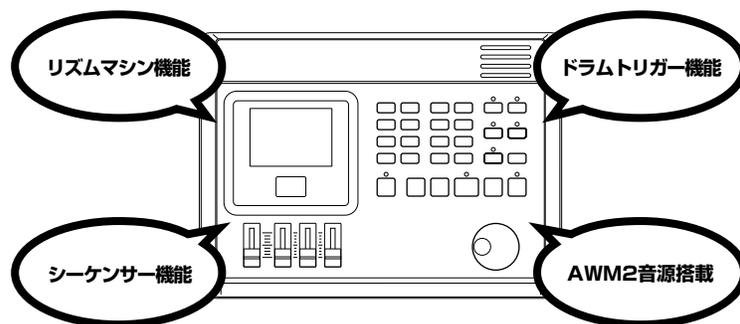
**CAUTION** ..... その操作を行うことによって、データが消えたり本体にダメージを与える心配があることを示しています。

## ■同梱品

- 取扱説明書(本書)
- クイックガイド
- 保証書
- 電源アダプター (PA-1207/PA-3B)

## ■ DTX とは？

DTXは従来のドラムトリガー機能に加えて、ハイクオリティなサウンドを提供するGM対応のAWM2音源、さまざまなリズムスタイルを持つリズムマシン機能、ソング作成さえ可能なシーケンサー機能を搭載した、ちょっと欲張りなデジタル楽器です。スタジオでの音楽制作、ライブパフォーマンス、リズム練習に至るまで、場所を選ばずにお使いいただけます。



## DTX の特長

- 12個のインプットを持つドラムトリガー機能。インプットごとに演奏や目的に合わせた細かいエディットが可能です。
- 使いたいボイスを割り当てられる32種類のユーザードラムキットと実用的な32種類のプリセットドラムキットを用意しました。
- ハイクオリティな928種類のドラムボイスとGMシステムレベル1に対応した128種類のキーボードサウンドを持つAWM2音源(最大同時発音数32音)。高品位でバリエーション豊かなサウンドを提供します。
- ドラムボイスごとに、エフェクトを始めとしてボリュームやピッチなど、さまざまなエディットが可能です。
- 本格的なシーケンサー機能を搭載。パッドやMIDIキーボードを使って好きなリズム／バックングパターンを録音／作成したり(パターンレコード)、作ったパターンやプリセットスタイルを使って簡単にソングを作成すること(ソングレコード)ができます。
- ライブパフォーマンスや練習などで使える、便利なチェーン機能を搭載しています。
- 見やすい大型LCDとLEDディスプレイを搭載。また、イーゾオペレーティングを実現する、使いやすいシーケンサーキーやジョグダイヤルを採用しています。
- 4つのボリュームスライダーにより、マスターボリュームだけでなくリズムの各パートや伴奏の音量を個別にコントロールすることができます。
- グループチェック機能により、タイミングのずれやグルーブ感をパーセンテージで確認することができます。
- 多彩なMIDI機能を搭載。他のMIDI機器やコンピューターと接続してDTXのシステムをさらに拡張することができます。

## What it can do....

- ハイクオリティなドラム音源モジュールとして ...
- パターンに合わせてリズムトレーニング！！
- リズムマシンとして ...
- あらかじめ伴奏パートを作成しておけば、一人ライブもOK！！
- コンピュータミュージック用16パートのGM音源として ...
- パターン／ソング作成機能で作曲や編曲も自由自在！！

とにかく、使い方はあなた次第!!DTXはすべてのドラマーのつよーい味方です。

# 目次

■各部の名称と機能	6
■音を出す準備	9

## 基礎編

音を鳴らしてみよう	14
DTXの全体構成とモードについて	18
ボイスとドラムキット	18
パターンとソング	19
トリガー	20
DTXのモードについて	21
基本キー操作	22
各モードへの入り方	22
LCDの共通表示について	25
PAGE▲/▼キーについて	26
◀ ▶ カーソルキーについて	26
ジョグダイヤルについて	27
+1/YES、-1/NOキーについて	27
シーケンサーキーについて	27

## リファレンス編

ドラムキットプレイモード	30
ドラムキットプレイモードへの入り方	30
ドラムキットの選択	30
ドラムキットトリガーエディットモード	32
ドラムキットトリガーエディットモードへの入り方	32
ドラムキットトリガーエディットモードのページ構成と操作について	33
1 Kit Name(ドラムキットネーム)	35
2 PAD Type(パッドタイプ)	35
3 Auto Set(オートセット)	36
4 PAD Gain(パッドゲイン)	36
5 LevelRng(レベルレンジ)	37
6 VelRange(ベロシティレンジ)	37
7 VelCurve(ベロシティカーブ)	38
8 Self Rej(セルフリジェクション)	39
9 Reject(リジェクション)	39
10 Spec Rej(指定リジェクション)	40
11 Note=(ノートナンバー 1 to 5)	40
12 Note=(ゲートタイム)	42
13 Note=(MIDI チャンネル)	42
14 Key On(キーオンモード)	43
15 VelXFade(ベロシティクロスフェード)	44
16 RIMKeyOn(リムキーオン)	44
17 RIM Vel(リムベロシティ)	45
18 PAD Func(パッドファンクション)	45
19 FS Func(FS ファンクション)	46
20 FS MIDI(FS MIDI チャンネル)	47
21 FS HHcls(FS ハイハットコントロール)	47
22 FC Func(ハイハットコントロールファンクション)	47
23 FC MIDI(ハイハットコントロールチャンネル)	47
24 FC Sens(ハイハットコントロールセンシティビティ)	48
25 HH Ctrl(ハイハットコントロール)	48
26 In 9to10(インプット9トゥ10)	48
27 In 11to12(インプット11トゥ12)	48
28 Copy INP(コピーインプット)	48
29 Copy TRG(コピートリガー)	49
30 Edit(エディットリコール)	49
31 Set Chord=(コードによるノートナンバーの設定)	49
ドラムキットボイスエディットモード	50
ドラムキットボイスエディットモードへの入り方	51
ドラムキットボイスエディットモードのページ構成と操作について	51
1 VCE(ボイス)	53
2 Volume(ボリューム)	53
3 Pan(パン)	54
4 Pitch(ピッチ)	54
5 Rev Send(リバーブセンド)	55
6 Modify(モディファイ)	55
7 Filter(フィルター)	56
8 Decay(ディケイ)	56
9 Key Mode(キーモード)	57
10 AlterGrp(オルタネートグループ)	57
11 Key Off(キーオフ)	58

12 Out Port(アウトポート)	58
13 REV Rtn(リバーブリターン)	58
14 REV Type(リバーブタイプ)	59
15 REV Time(リバーブタイム)	59
16 PC Ch=(プログラムチェンジ送信)	59
17 BK Ch=(バンクセレクト送信)	60
18 CC Ch=(コントロールチェンジ送信: ボリューム)	60
19 CC Ch=(コントロールチェンジ送信: パン)	61
20 CC Ch=(コントロールチェンジ送信)	61
21 Root Note(ルートノート)	62
チェーンプレイモード	63
チェーンプレイモードへの入り方	63
チェーンの選択	64
ステップの切り替え	64
チェーンエディットモード	65
チェーンエディットモードへの入り方	65
チェーンエディットモードのページ構成と操作について	66
1 Name(チェーンネーム)	67
2 チェーンの作成/変更	67
3 エディットリコール	68
ストアモード	69
ストアモードへの入り方	69
ドラムキットストアモード	69
チェーンストアモード	69
ストアのしかた	70
ドラムキットやチェーンのコピー	70
パターンプレイモード	71
パターンの概念	71
パターンの種類	71
スタイル	71
セクション	71
ユーザーパターン	72
パターンプレイモードへの入り方	72
パターンの選択	72
パターンの演奏	74
ボリューム調節	75
テンポの調節	76
クリック(メトロノーム)	76
各トラックのミュート/ソロ	77
コードの指定	78
パターンレコードモード	80
録音の手順	80
パターンジョブモード	88
パターンジョブモードへの入り方	88
パターンジョブモードのページ構成と操作について	88
1 Copy(Pat/Dest)(パターンコピー)	90
2 Quantize(クオンタイズ)	91
3 CrTrNote(トラックごとのノートのクリア)	91
4 ClrTrack(クリアトラック)	92
5 ClearPat(クリアパターン)	92
6 Pgm=(コード/ベース/リズムトラックのボイス設定)	92
7 Pat Name(パターンネーム)	92
ソングプレイモード	93
ソングの概念	93
トラック構成	93
シーケンストラック	93
バックトラック	93
ソングの種類	93
ソングプレイモードへの入り方	94
ソングの選択	94
ソングの演奏	95
ボリューム調節	96
テンポの調節	96
クリック(メトロノーム)	96
各トラックのミュート/ソロ	97
グループチェック機能	97
ソングレコードモード	99
録音の手順	99
ソングジョブモード	107
ソングジョブモードへの入り方	107
ソングジョブモードのページ構成と操作について	107
1 Copy(Song/Dest)(ソングコピー)	108
2 Quantize(クオンタイズ)	109
3 Clr Track(クリアトラック)	109

## 基礎編

## リファレンス編

ドラムキット  
プレイモード

ドラムキット  
トリガーエディット  
モード

ドラムキット  
ボイスエディット  
モード

チェーンプレイモード

チェーンエディット  
モード

ストアモード

パターンプレイモード

パターンレコード  
モード

パターンジョブモード

ソングプレイモード

ソングレコードモード

ソングジョブモード

ユーティリティモード

## 資料編

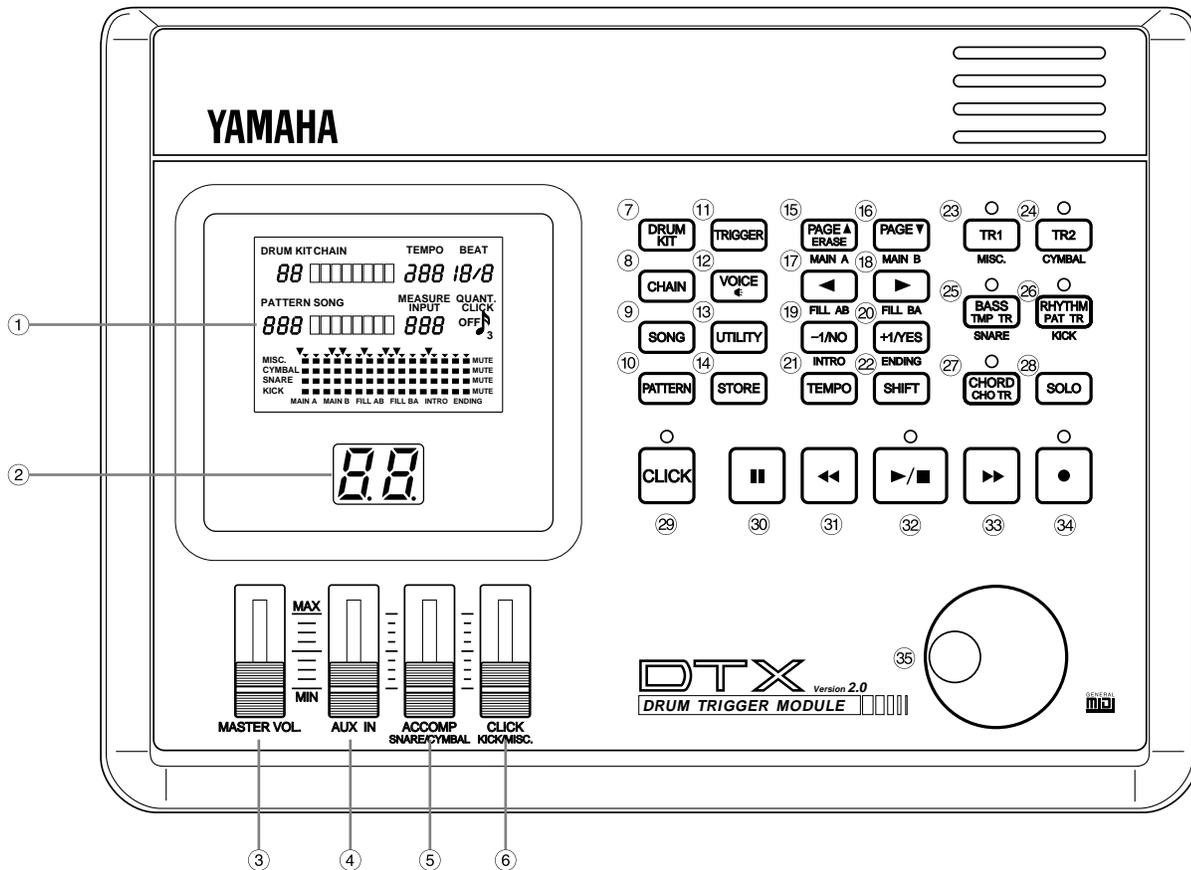
4 Clr Song(クリアソング)	109
5 PgmCh(各チャンネルのボイス設定)	110
6 VolCh(チャンネルボリューム)	110
7 Panch(チャンネルパン)	110
8 PlayMode(プレイモード)	110
9 B Lnr TR(ベースリニアトラックモード)	111
10 Pat Mute(パターントラックミュートモード)	111
11 SongName(ソングネーム)	111
<b>ユーティリティモード</b>	<b>112</b>
ユーティリティモードへの入り方	112
ユーティリティモードのページ構成と基本操作について	112
1 STSTEM(システム)	114
2 EditMode(エディットモード)	114
3 LinkMode(リンクモード)	115
4 Lrn Mode(Learn(学習)モード)	115
5 SlidrMode(スライダーモード)	116
6 Bypass(バイパス)	116
7 JumpRcnt(ジャンプ トゥ リセントページ)	116
8 FCoffset(FC オフセット)	117
9 MaToAux(メイン出力から補助出力へ)	117
10 Inc Func(インクファンクション)	117
11 Dec Func(デックファンクション)	117
12 MIDI	117
13 DeviceNo(デバイスナンバー)	117
14 Receive SysX(システムエクスクルーシブの受信)	117
15 Receive PC(プログラムチェンジの受信)	118
16 RecvCh10 All(チャンネル 10 の MIDI 受信)	118
17 RecvCh10 PC(チャンネル 10 のプログラムチェンジ受信)	118
18 SendHH(ハイハットコントロールチェンジ送信)	118
19 LocalCtl(ローカルコントロール)	118
20 DumpTime(ダンプタイム)	119
21 MergeOut(マージアウト)	119
22 Dump Out(パルクデータ送信)	119
23 P/C → KIT(プログラムチェンジテーブル)	120
24 EQ(イコライザー)	120
25 Lo Mi Hi(ゲイン)	121
26 Lo Freq(Lo フリーケンシー)	121
27 Mid Freq(Mid フリーケンシー)	121
28 Hi Freq(Hi フリーケンシー)	121
29 SEQ(シーケンサー)	122
30 Click Hi(クリック Hi)	122
31 ClickMid(クリック Mid)	122
32 Click Lo(クリック Lo)	122
33 ClickOut(クリックアウト)	123
34 PlyClick(ブレイククリック)	123
35 Tempo(テンポ)	123
36 Count(カウント)	123
37 GrvCheck(グループチェック)	124
38 Break TB(ブレイクトップ/ボトム)	124
39 MIDICTrl(MIDI コントロール)	125
40 SyncMode(シンクモード)	125
41 MULTI(マルチ)	126
42 MastTune(マスターチューン)	126
43 Program(プログラム)	126
44 Volume(ボリューム)	127
45 Pan(パン)	127
46 Pitch(ピッチ)	128
47 Rev Send(リバーブセンド)	128

## 資料編

<b>MIDI</b>	<b>129</b>
MIDI データフォーマット	134
故障かな?と思ったら	136
エラーメッセージ一覧	138
仕様	139
索引	140
ドラムボイスリスト	143
GM キーボードボイスリスト	147
ドラムキットリスト	148
プリセットスタイルリスト	165
プリセットソングリスト	165
ドラムキットトリガーエディットパラメーター(ブランクチャート)	166
ドラムキットボイスエディットパラメーター(ブランクチャート)	167
MIDI インプリメンテーションチャート	168

# ■各部の名称と機能

## トップパネル



### ① LCD(液晶ディスプレイ)(P.25)

DTX を操作していく上で必要なさまざまなデータや情報が表示されます。

### ② LED ディスプレイ(P.31)

現在選ばれているドラムキットナンバーを表示する大型2桁表示のLED ディスプレイです。

### ③ MASTER VOLUME スライダー(P.31)

DTX の総合的な音量を調節します。PHONES 端子、OUTPUT L(MONO)/R 端子からの出力を同時にコントロールします。

### ④ AUX IN ボリュームスライダー(P.11)

AUX IN 端子から外部入力されたソース(CD やテープレコーダーなど)の音量を調節します。

### ⑤ ACCOMP/SNARE/CYMBAL ボリュームスライダー(P.31)

ソングやパターンの伴奏音やスネアドラム、シンバルの音量を調節します。

### ⑥ CLICK/KICK/MISC. ボリュームスライダー(P.31)

メトロノームのクリック音やキック、その他の楽器の音量を調節します。

### ⑦ DRUM KIT キー(P.30)

ドラムキットプレイモードに入ります。

### ⑧ CHAIN キー(P.63)

チェーンプレイモードに入ります。続けてもう一度キーを押すと、チェーンエディットモードに入ります。

### ⑨ SONG キー(P.94)

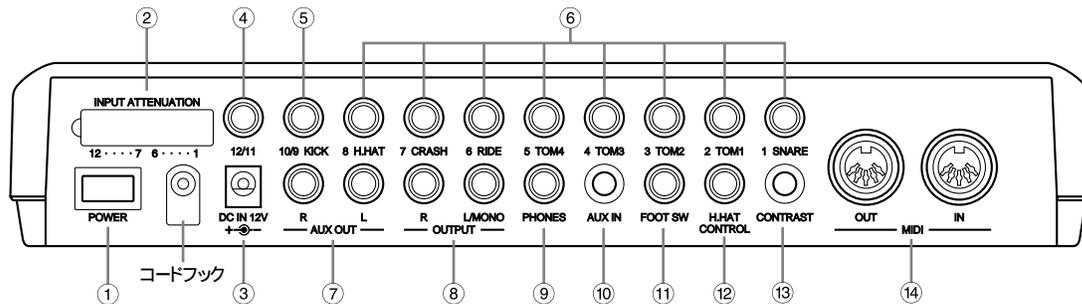
ソングモードに入ります。続けてもう一度キーを押すと、ソングジョブモードに入ります。

### ⑩ PATTERN キー(P.72)

パターンモードに入ります。続けてもう一度キーを押すと、パターンジョブモードに入ります。

- ⑪ **TRIGGER キー(P.32)**  
ドラムキットトリガーエディットモードに入ります。
- ⑫ **VOICE キー(P.51)**  
ドラムキットボイスエディットモードに入ります。また、エディット時は、このキーを押してボイスを鳴らして確認することができます。
- ⑬ **UTILITY キー(P.112)**  
ユーティリティモードに入ります。
- ⑭ **STORE キー(P.69)**  
ドラムキットまたはチェーンのストアモードに入ります。
- ⑮ **PAGE ▲/ERASE(MAIN A)キー(P.26, 73)**  
ページを前に戻したり、パターンモード時に SHIFT キーと組み合わせると MAIN A パターンを選択するキーとして機能します。また、録音時にデータを消去するイレースキーとして機能しません。
- ⑯ **PAGE ▼(MAIN B)キー(P.26, 73)**  
ページを先に進めたり、パターンモード時に SHIFT キーと組み合わせると MAIN B パターンを選択するキーとして機能します。
- ⑰ **◀ (FILL AB)キー(P.26, 73)**  
カーソル位置を前に戻したり、パターンモード時に SHIFT キーと組み合わせると FILL AB パターンを選択するキーとして機能します。
- ⑱ **▶(FILL BA)キー(P.26, 73)**  
カーソル位置を次へ進めたり、パターンモード時に SHIFT キーと組み合わせると FILL BA パターンを選択するキーとして機能します。
- ⑲ **-1/NO(INTRO)キー(P.27, 73)**  
カーソル位置の数値を1つずつ減らしたり、パターンモード時に SHIFT キーと組み合わせると INTRO パターンを選択するキーとして機能します。
- ⑳ **+1/YES(ENDING)キー(P.27, 73)**  
カーソル位置の数値を1つずつ増やしたり、SHIFT キーと組み合わせると ENDING パターンを選択するキーとして機能します。
- ㉑ **TEMPO キー(P.76)**  
このキーを押すとカーソルが TEMPO 表示に移動します。
- ㉒ **SHIFT キー(P.73, 77)**  
このキーを押しながら他のキーを押すことによって、スタイルのセクションを選択したり、リズムの各パートをミュートすることができます。
- ㉓ **TR 1 (MISC.)キー(P.77)**  
ソングの TR 1(トラック 1)を ON/OFF したり、SHIFT キーと組み合わせるとリズムの MISC(その他の楽器)パートをミュートすることができます。
- ㉔ **TR 2(CYMBAL)キー(P.77)**  
ソングの TR 2(トラック 2)を ON/OFF したり、SHIFT キーと組み合わせるとリズムの CYM(シンバル)パートをミュートすることができます。
- ㉕ **BASS/TMP TR(SNARE)キー(P.77)**  
ソングのベーストラックやテンポトラックを ON/OFF したり、SHIFT キーと組み合わせるとリズムの SNARE(スネア)パートをミュートすることができます。
- ㉖ **RHYTHM/PAT TR(KICK)キー(P.77)**  
ソングのリズムトラックやパターントラックを ON/OFF したり、SHIFT キーと組み合わせるとリズムの KICK(キック)パートをミュートすることができます。
- ㉗ **CHORD/CHO TR キー(P.77)**  
ソングのコードトラックを ON/OFF することができます。
- ㉘ **SOLO キー(P.78)**  
このキーを押しながら他のキーを押すことによって、リズムの特定パートだけを発音させることができます。
- ㉙ **CLICK キー(P.76)**  
メトロノーム音を ON/OFF することができます。
- ㉚ **ポーズ(一時停止)ボタン(P.74, 95)**  
ソングを一時停止させることができます。もう一度押すと、一時停止した位置からソングの演奏が続きます。
- ㉛ **リwind(巻き戻し)ボタン(P.74, 95)**  
ソングの位置を1小節単位で戻します。押し続けると高速で変化します。
- ㉜ **スタート/ストップボタン(P.74, 95)**  
ソングの演奏、録音を開始/停止します。
- ㉝ **フォワード(早送り)ボタン(P.74, 95)**  
ソングの位置を1小節単位で進めます。押し続けると高速で変化します。
- ㉞ **レコードボタン(P.81)**  
録音待機状態にします。
- ㉟ **ジョグダイヤル(P.27)**  
カーソル位置の数値を変更します。

## リアパネル



### ① POWER スイッチ(P.12)

電源を ON/OFF します。

### ② INPUT ATTENUATION スイッチ

出力の大きさが異なるパッドを接続する際、入力信号を調節することができます。スイッチを下げると入力信号は大きくなります。パッドをたたいた時の強弱で音量がうまく変化しない場合やダブルトリガーが発生する場合などに試してみてください。

### ③ DC IN 端子(P.12)

付属の電源アダプター(PA-1207 または PA-3B)を接続します。  
※電源アダプターのコードが抜けないようにコードフックに巻き付けて固定します。

**NOTE** 別売の PA-3 は使用できません。ご注意ください。

### ④ 12/11 インプット(P.9)

パッドを接続します。ステレオフォーンプラグを使用すれば2つのトリガー入力(2つのパッド)が可能です。モノラルフォーンプラグを使用する場合は11インプットだけに入力されます。

### ⑤ 10/9 KICK インプット(P.9)

パッドを接続します。ステレオフォーンプラグを使用すれば2つのトリガー入力(2つのパッド)が可能です。モノラルフォーンプラグを使用する場合は9インプットだけに入力されます。

### ⑥ 1 SNARE ~ 8 H.HAT インプット(P.9)

各パッドを接続します。ステレオフォーンプラグを使用すれば、スイッチ付トリガー入力(TP80S、PCY80S 用)になります。モノラルフォーンプラグを使う場合は、トリガー入力だけになります。

**NOTE** モノラルフォーンプラグを使う場合、電源を入れた後にインプット端子を差し替えると、位相が逆になりスイッチ機能が十分生かせなくなることがあります。このような場合、一度プラグを差し替えた後でもう一度電源を入れ直してください。

### ⑦ AUX OUT L/R 端子

特定のボイスをこの端子から出力させることができます。キックやスネアを単独で出力させたいときなどに使用します。なお、この端子からの出力指定はドラムキットボイスエディットモードの12ページ目にあるアウトポートの選択で行います(P.58)。また、クリックのメトロノーム音をこの端子から出力させる場合は、ユーティリティモードのSEQ項目のClickOut画面で設定します。

### ⑧ OUTPUT L/MONO、R 端子(P.10)

外部アンプやミキサーなどへ接続するための端子です。接続にはモノラルフォーンプラグを使用します。モノラルで再生する場合はL(MONO)端子のみを使用し、ステレオで再生する場合はL(MONO)/Rの両方にそれぞれ接続してください。

### ⑨ PHONES 端子(P.9)

ヘッドフォンをご使用になるときに接続する端子です。ヘッドフォンはステレオフォーンプラグ付きのものをご使用ください。

### ⑩ AUX IN 端子(P.11)

外部のオーディオ機器などからの出力をこの端子に接続します。CDやカセットテープの音楽に合わせて演奏するときなどに使用すると便利です。接続にはステレオミニプラグをご使用ください。

### ⑪ FOOT SW 端子(P.9)

フットスイッチ(FS50 や FC5 など)を接続するための端子です。ドラムキットトリガーエディットモードの19ページ目にあるFSファンクションで、使用したいフットスイッチの機能を設定することができます。(P.46)。

### ⑫ H.HAT CONTROL 端子(P.9)

ハイハット用のフットコントローラー(HH80 や FC7 など)を接続するための端子です。ドラムキットトリガーエディットモードの22ページ目にあるハイハットコントロールファンクションで、フットコントローラーの機能をMIDIコントロール用に設定することができます。(P.47)

### ⑬ CONTRAST ノブ

LCDのコントラストを調節します。

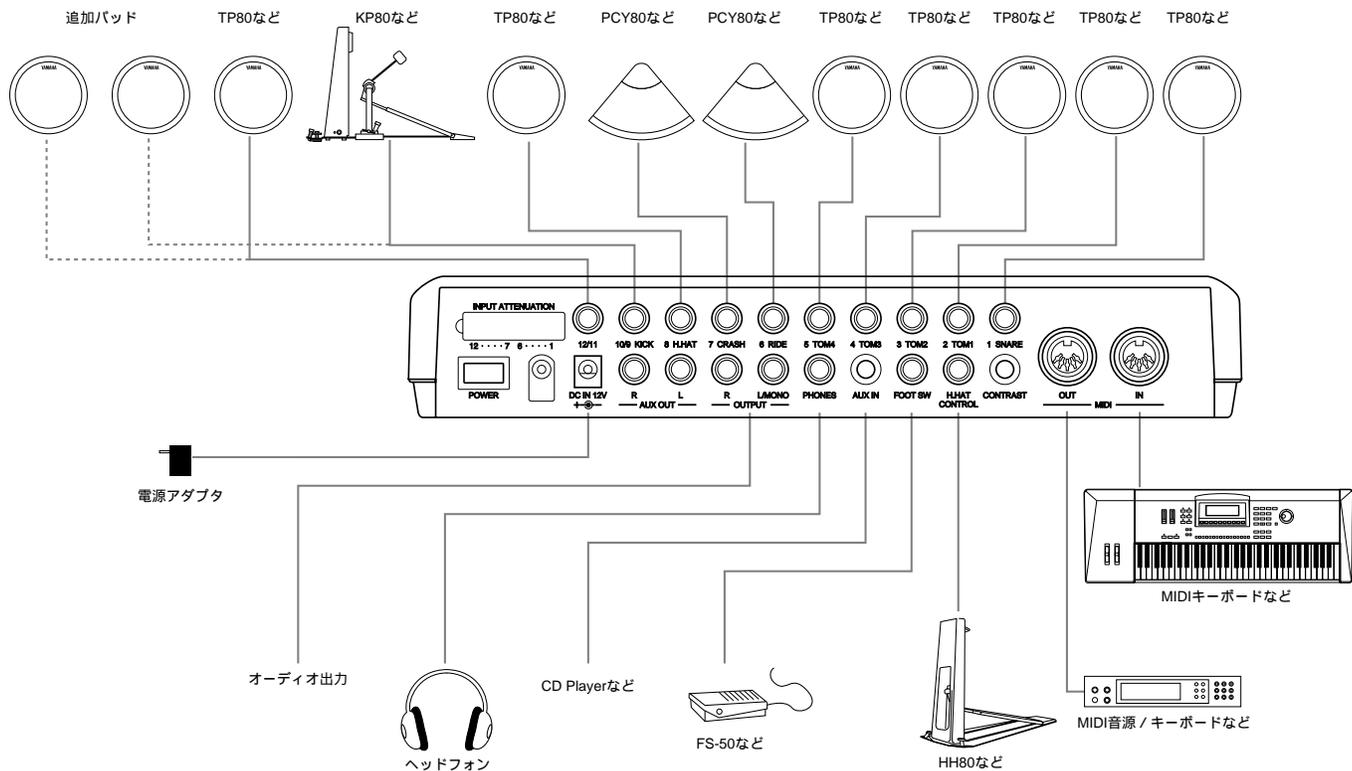
### ⑭ MIDI IN/OUT(P.9)

外部MIDI機器とMIDIデータの送/受信を行うために使用します。DTXと外部MIDI音源やシーケンサーなどを組み合わせて、さらに大規模なMIDIシステムを作ることができます。

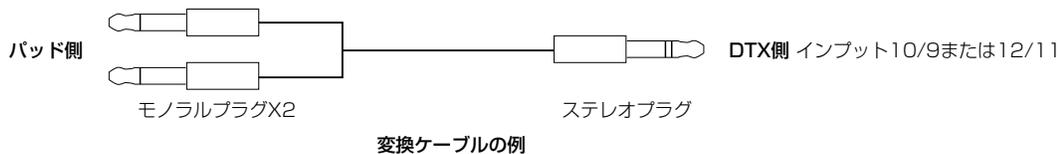
## ■音を出す準備

### パッドのみで構成されたセット例

つぎの図を参照して各パッドから DTX の各インプットへ接続してください。

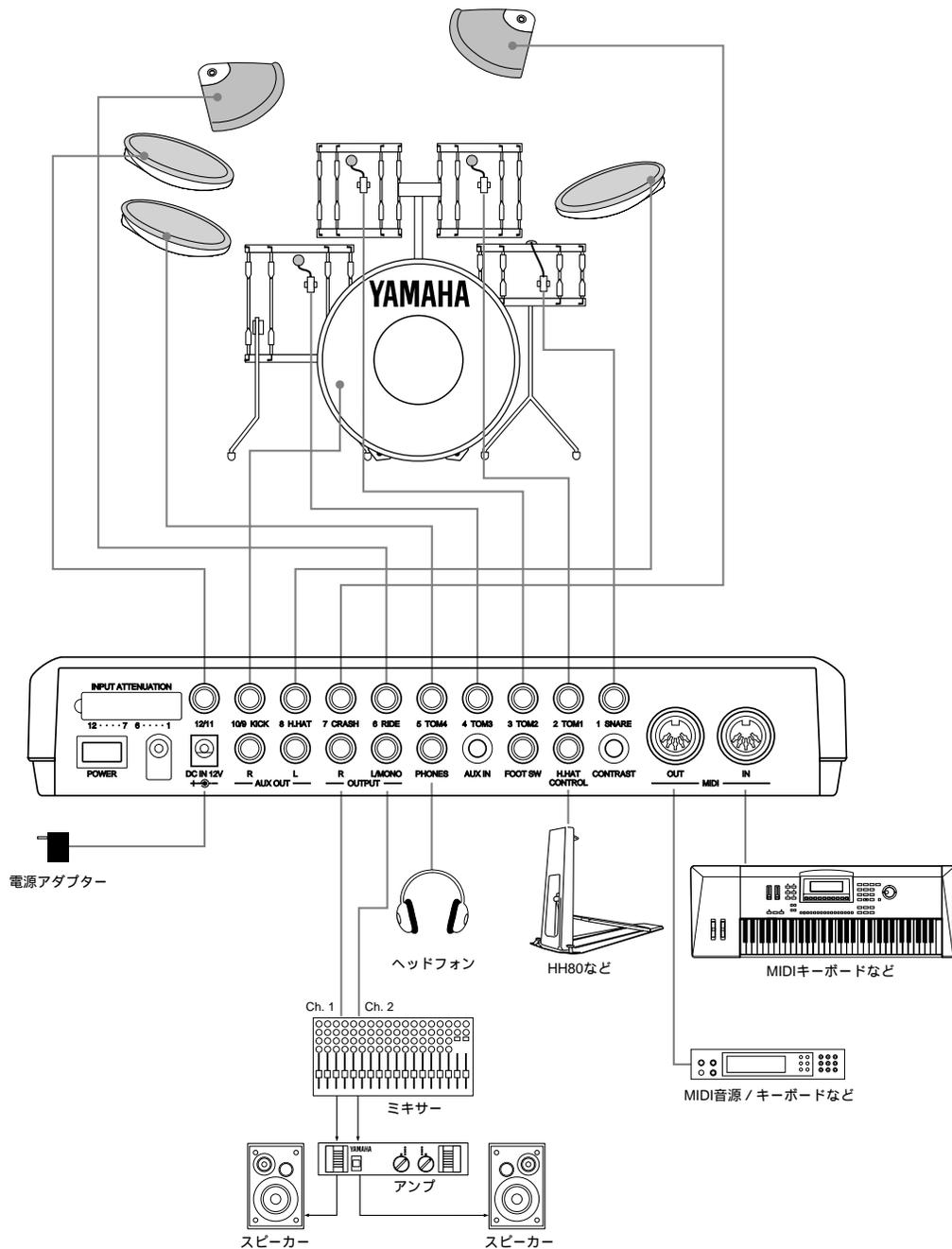


**NOTE** パッドを追加したい場合は、インプット 10/9 と 12/11 は変換ケーブル(ステレオプラグ→モノラルプラグ×2)を使えば2つの別のトリガー信号を入力することができます。インプット 10には主なプリセットドラムキットではシンバルのカップ奏法のボイスが、インプット 11 と 12にはそのドラムキットにふさわしいパーカッションボイスが設定されています。



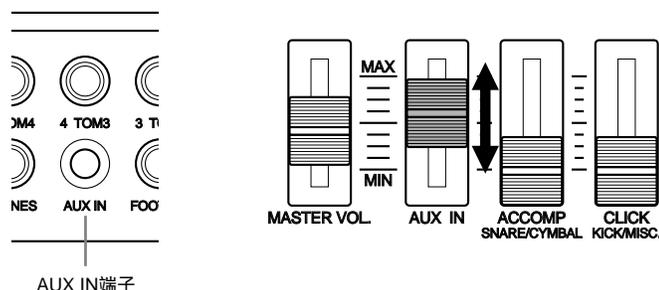
## アコースティックドラム(5点セット)とパッド(5点)から構成されたセット例

※アコースティックドラムにはあらかじめ別売のドラムトリガーピックアップDT10を取り付けておきます(P.11)。つぎの図を参照して各パッドからDTXの各インプットへ接続してください。



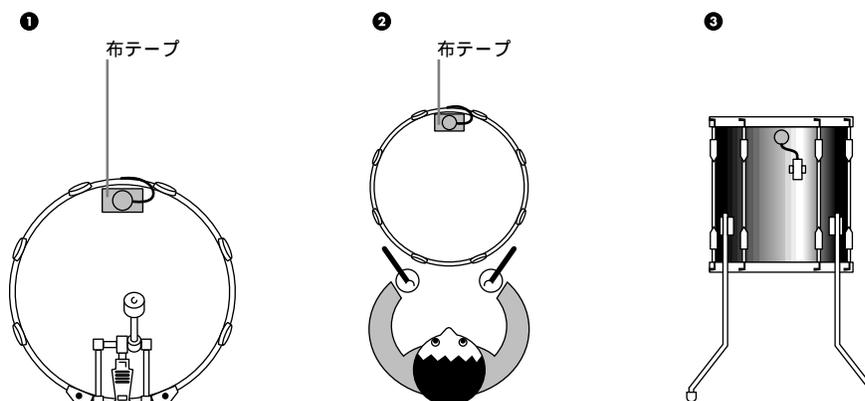
### AUX IN 端子を使う

DTXのリアパネルにはステレオミニジャックのAUX IN端子が用意されています。この端子からCDプレーヤーやカセットデッキなどからのサウンドソースを入力し、DTXのサウンドとミックスしてリアパネルのOUTPUT端子から出力させることができます。好きな曲に合わせてリズム練習したり、セッションを楽しみたいときなどに便利です。なお、入力した外部サウンドソースの出力音量は、AUX INボリュームスライダーによって単独でコントロールすることができます。DTXのドラムキットとの音量バランスを簡単に取ることができます。



## ドラムトリガーシリーズ DT の取り付け方

- ① ベースドラムにトリガーセンサーを取り付ける。  
ベースドラムのヘッドのリムに最も近いところにDT10のセンサー部を取り付けます。この時リムには接触しないように取り付けてください。
- ② スネアドラムにトリガーセンサーを取り付ける。  
スネアドラムのヘッド上でプレイヤーとは反対側のリムに最も近いところにDT10のセンサー部を取り付けます。
- ③ タムタムにトリガーセンサーを取り付ける。  
タムタムのシェルの打面側のリムに最も近いところにDT10のセンサー部を取り付けます。この時リムには接触しないように取り付けてください。またこの時、他のドラム(スネアやタムタム)、ハイハット、カウベルなどの影響を受けない離れた位置に取り付けるようにしてください。



**CAUTION** オーディオ機器との接続は、すべての機器の電源を切った状態で行ってください。

## ドラムトリガーの取り外し方

ドラムヘッドを交換するときには、ヘッドをゆるめる前にナイフなどを使って丁寧にセンサー部を取り外してください。センサー部を取り外すときにコードを引っ張らないように注意してください。

### ●ご注意ください

・ドラムヘッドやシェルのセンサーを取り付ける部分の汚れや油分を、あらかじめアルコールなどを使ってきれいに落としてください。

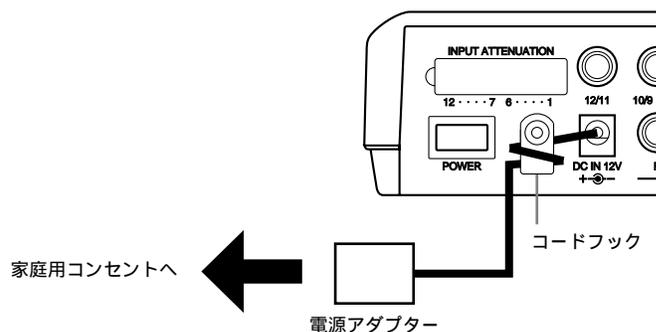
・ドラムヘッドに取り付ける場合、振動による断線を防止するため、布テープでセンサー部分およびコードを覆い、固定してください。

・響きが長く、不規則な振動がヘッドに残る場合、ダブルトリガーを起こす可能性があります。このような場合はヘッドの余分な振動を抑えるためにミュートが必要です。ミュートにはヤマハリングミュートをおすすめします。

・取り外したドラムトリガーを再度取り付ける場合は、残っている粘着テープを完全に取り去り、新しい粘着テープを使用してください。古い粘着テープが残っていると感度不良、ダブルトリガーなどのトラブルの原因になります。

## 電源の準備

- ① 本体の POWER スイッチが OFF になっていることを確認して、付属の電源アダプターを本体リアパネルの DC IN 端子に接続します。電源アダプターのコードが抜けないようにコードフックに巻き付けて固定します。



**CAUTION** 電源アダプターは必ず付属の PA-1207 または PA-3B をお使いください (PA-3 は使用できません)。他の電源アダプターをご使用になりますと、誤動作、故障の原因となります。また、長時間ご使用にならないときには、電源アダプターをコンセントから外してください。

- ② パッドなどの周辺機器およびオーディオなどの各機器が正しく接続されていることを確認して、本体リアパネルの POWER スイッチを ON にしてください。電源を入れると、DTX は接続状態を検出し、最適なセッティングを行います。



**CAUTION** スピーカー保護のために、DTX の電源を先に ON にし、その後ミキサーやアンプの順でオーディオ機器の電源を ON にするように心がけてください。



# 基礎編

---

この章では DTX の基本的な操作を説明しています。  
DTX の全体像を理解し、  
基本的な使い方をマスターするためにお使いください。

音を鳴らしてみよう .....	(P.14)
DTX の全体構成とモードについて .....	(P.18)
基本キー操作 .....	(P.22)



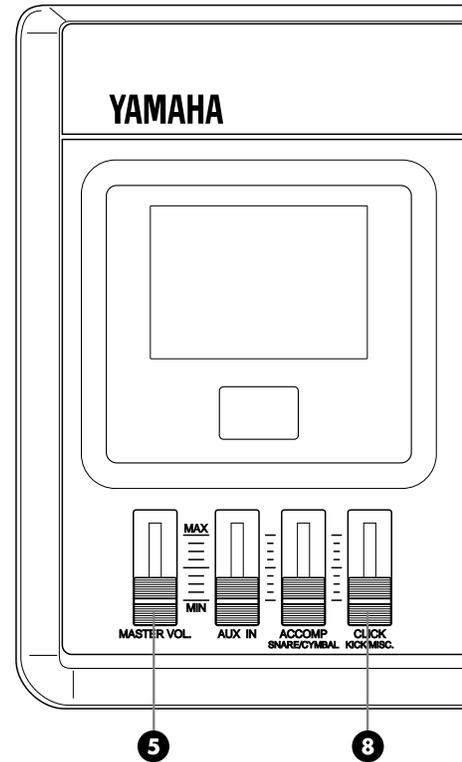
# 音を鳴らしてみよう

## 好きなドラムキットを選んで演奏してみよう！

DTX には、928 種類のさまざまなドラムボイス(音色)が用意されています。これらのドラムボイスの中から音楽のジャンル別にまとめたものをドラムキットと呼んでいます。32 種類のプリセットドラムキットと32 種類のユーザードラムキットの計 64 種類のドラムキットが用意されていますので、好きなキットを選ぶだけでさまざまなジャンルの演奏をすぐにエンジョイすることができます。もちろんオリジナルのユーザードラムキットを作ることできます(P.32)。

まずはパッドをたたいて素晴らしい音色の数々をためてみましょう。

**NOTE** 本書の中で使用しているLCDのイラストは説明のための1つの例にすぎません。使用状況によって、表示が異なる場合がありますのでご注意ください。

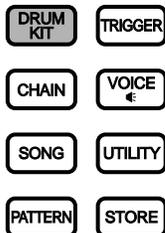


### ① 電源を ON にする



### ② ドラムキットプレイモードに入る

DRUM KITキーを押します。ドラムキットプレイモードになります。

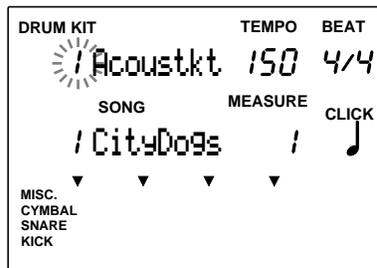


DRUM KIT

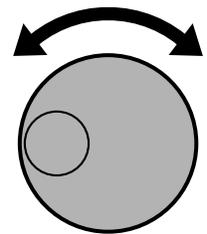
/ Acoustkt

### ③ ドラムキットを選ぶ

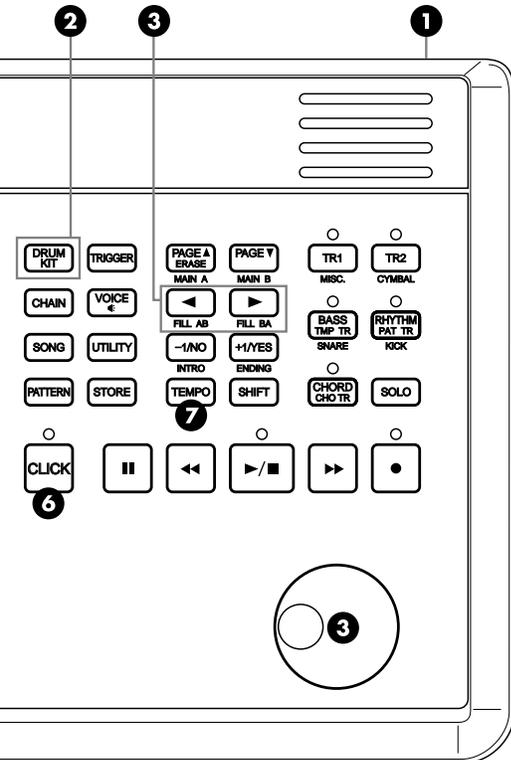
◀ ▶ カーソルキーを押して、カーソル(点滅状態)をドラムキットナンバー表示に合わせます。



ジョグダイヤルで使いたいドラムキットを選びます。



**NOTE** ドラムキットナンバーはLEDディスプレイでも確認できます。No.1~32がユーザードラムキット、No.33~64がプリセットドラムキットです。なお、あらかじめ工場出荷時にはNo.1~32にもすぐ使えるドラムキットがセットされています。



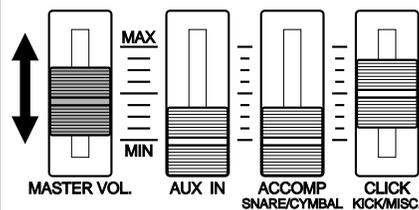
#### 4 パッド演奏する

パッドをたたいてみましょう。



#### 5 ボリュームを調節する

MASTER ボリュームスライダーでドラムキット全体の音量を調節します。



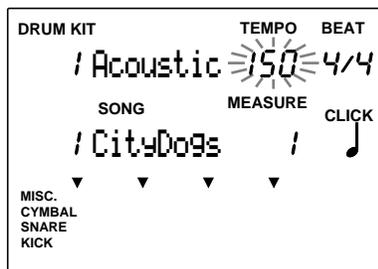
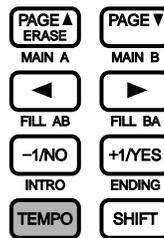
#### 6 クリックに合わせて演奏する

CLICK キーを押すとメトロノーム音が鳴り出します。もう一度CLICK キーを押すとメトロノーム音は止まります。



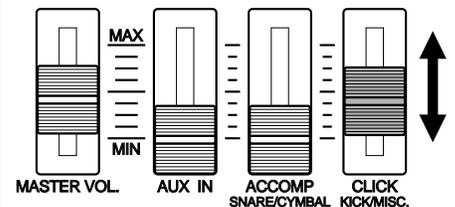
#### 7 クリックのテンポを変更する

TEMPO キーを押すとLCDのTEMPO表示にカーソルが移動します。続けてジョグダイヤルでクリックのテンポをJ=30~299の範囲で変更することができます。



#### 8 クリックの音量を調節する

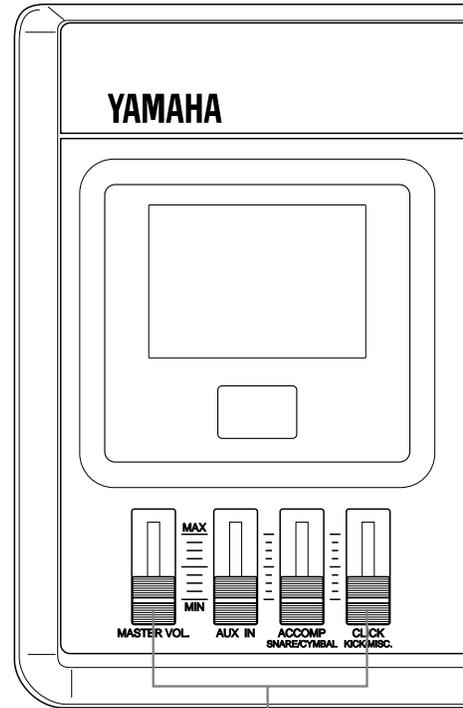
CLICK ボリュームスライダーでメトロノーム音の音量を調節します。



**NOTE** LCDのBEAT/CLICK表示にカーソルを合わせ、+1/YES、-1/NOキーかジョグダイヤルを使って、クリックの拍子/刻みを変更することもできます。

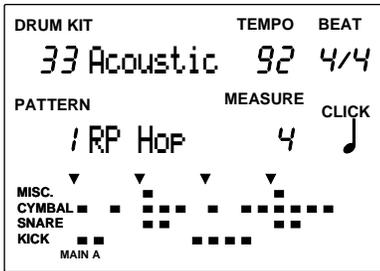
# パターンに合わせて演奏してみよう！

DTXには、660種類のプリセットパターン(110スタイル×6セクション)と100種類のユーザーパターンを持つリズムマシン機能も搭載されています。1つのパターンはリズムパート、ベースパート、コードパートから構成されています。また、プリセットに関しては、各スタイルごとにイントロやフィルインなど6種類のセクションが用意されています。好きなパターンを鳴らしたり、パターンに合わせてドラムキットでの演奏がお楽しみいただけます。



## ① パターンプレイモードに入る

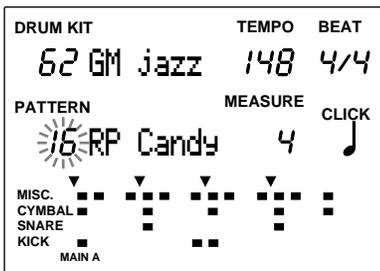
PATTERN キーを押すとパターンプレイモードになります。



**NOTE** ドラムキットプレイモードとパターンプレイモードは同じ画面に表示されます。

## ② スタイル/パターンを選ぶ

カーソルがスタイル/パターンナンバー表示にあることを確認し、ジョグダイヤルで好きなスタイルナンバーを選びます。



**NOTE** パターンプレイモードに入ったときに、自動的にカーソルがスタイル/パターンナンバー表示に移動するようになっています。

## ③ パターンの演奏をスタートする

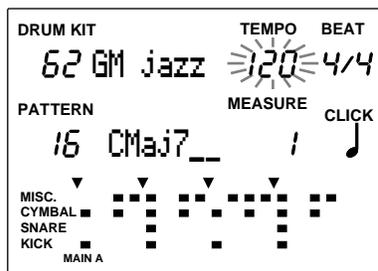
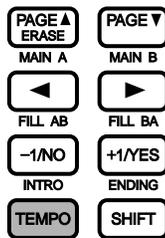
スタート/ストップボタンを押すとパターンの演奏がスタートします。パターンに合わせてパッド演奏することができます。



**NOTE** パターンの演奏中も別のスタイル/パターンへ切り替えることができます。

## ④ テンポを調節する

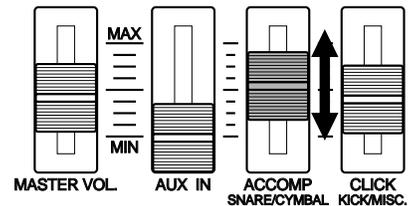
TEMPOキーを押すとLCDのTEMPO表示にカーソルが移動します。続けてジョグダイヤルでパターンのテンポをJ=30~299の範囲で変更することができます。



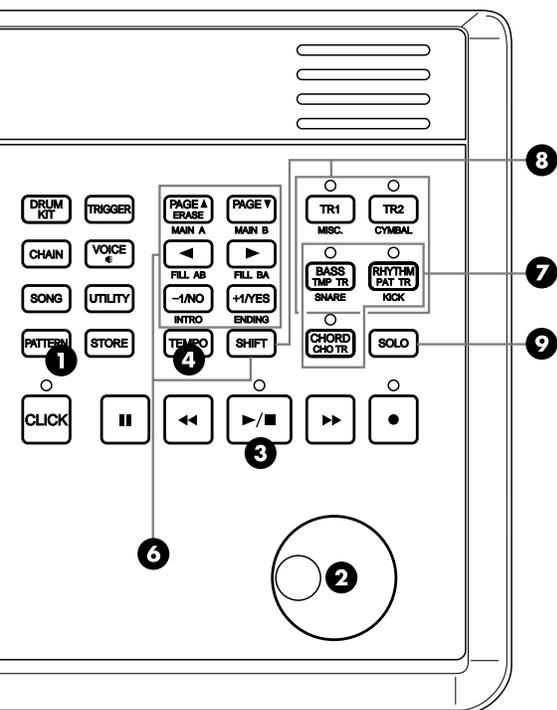
**NOTE** 各スタイルはそれぞれ最適な初期テンポ値を持っています。したがって一度テンポを変更した後も、演奏を停止し別のスタイルを選んだ時点で、選ばれたスタイルの初期テンポが自動的に設定されるようになっています。

## ⑤ パターンの音量を調節する

MASTERボリュームスライダーでパターン全体の音量を調節します。また、ACCOMPボリュームスライダーでパターンの伴奏音の音量を調節することができます。リズム音だけを聞きたいときなどに便利です。

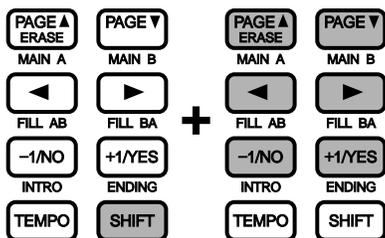


5

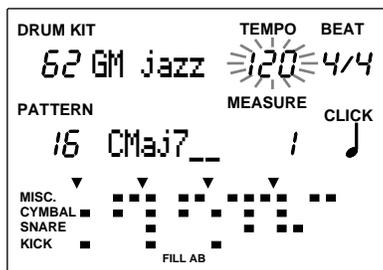


### 6 セクションを切り替える

SHIFT キーを押しながら MAIN A ~ ENDING キーを押すことにより、現在のスタイルに合ったフィルインなどのセクションに切り替えることができます。演奏中のセクションが LCD の最下段に表示されます。



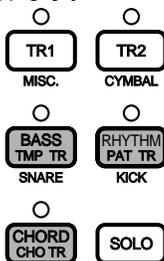
SHIFTキーを押しながら



**NOTE** 各スタイルごとに6種類ずつのセクションが用意されており、さまざまな活用があります。詳しくはP.71をご覧ください。

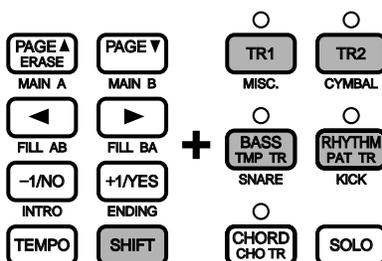
### 7 パターンの各パートをミュートする

BASS キー、CHORD キー、RHYTHM キーをそれぞれ押してランプを消すことにより、各パートをミュート(消音)することができます。リズム練習などのときに不要なパートを消しておくことができます。もう一度同じキーを押すとランプが点灯し、ミュートは解除されます。

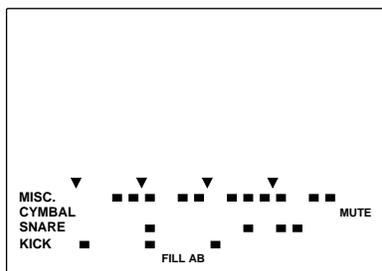


### 8 リズムの各パートをミュートする

さらにリズムの各パートをミュートすることもできます。SHIFT キーを押しながら MISC. ~ KICK キーを押すことにより、リズムの各パートをミュートすることができます。スネアパートとキックパートをミュートして実際にパッドをたたいて鳴らすなど、練習やその他のいろいろな場面で活用できます。ミュートされているパートはLCD上で確認することができます。もう一度 SHIFT キーを押しながら同じキーを押すことにより、ミュートを解除することができます。



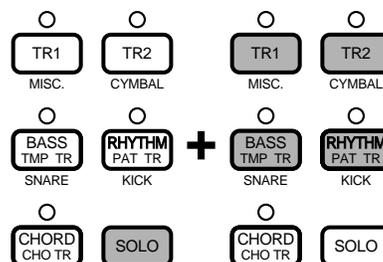
SHIFTキーを押しながら



**NOTE** LCD の下側には現在選ばれているパターンの構成が16分音符単位のドットによって示されています。詳しくはP.19、77をご覧ください。

### 9 リズムの各パートをソロ演奏する

リズムの各パートのうち、いずれか1つのパートを鳴らし、他のパートを一度にミュートすることができます。リズムの各パートの構成やボイスを確認するのに便利です。SOLO キーを押しながら MISC. ~ KICK キーを押すことにより、リズムの各パートをソロ状態にすることができます。SOLO キーだけを押しすると、ソロ状態を解除することができます。



SOLOキーを押しながら

**NOTE** 工場出荷時の設定では、パターンを変更するたびに、自動的にドラムキットがそのパターンに合ったものに切り替わるようになっています。ドラムキットを切り替えたくない場合は、ユーティリティモードの RecvCh 10 PC の機能を off にします。詳しくは P.118 をご覧ください。



# DTXの全体構成とモードについて

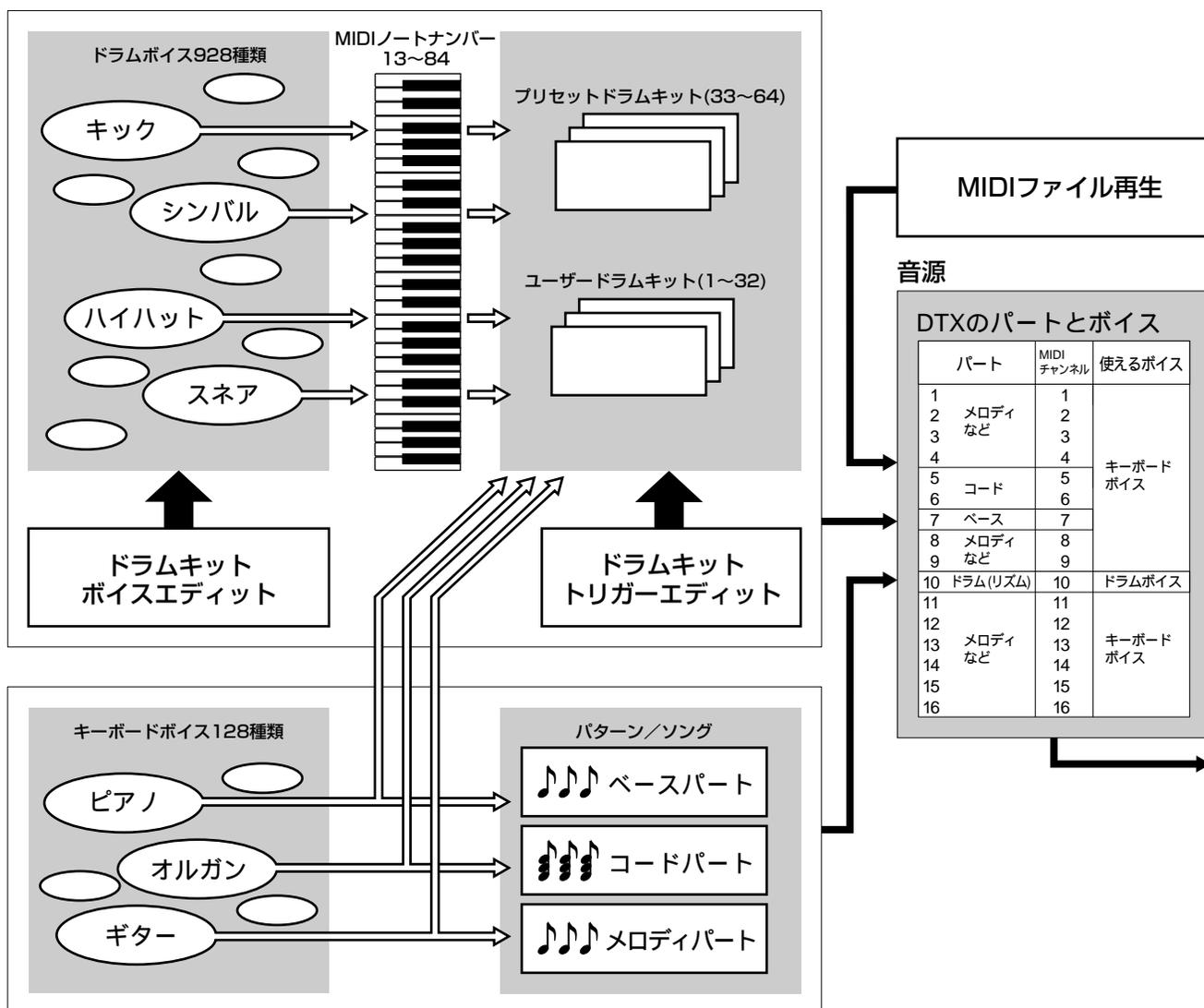
それでは、DTXのしくみをもう少し詳しく見てみましょう。

## ボイスとドラムキット

DTXには全部で928種類のドラムボイス(打楽器音色)があり、その中から音楽のジャンル別にまとめたものをドラムキットと呼んでいます。ドラムキットは、各ドラムボイスをMIDIノートナンバー(P.41)に対応させて記憶します。よく使われるドラムキットがジャンル別にユーザー領域に29種類、プリセット領域に32種類用意されています。また、自分で好きなドラムボイスを割り当て、32種類のユーザードラムキットとして登録しておくことができます。各ドラムボイスはピッチを変えたりリバーブをかけたりなど、自分の好みに合わせてさまざまなエディットを行うことができます。ドラムキットをあらかじめ必要な順番に並べておき、演奏時にそれを順に呼び出して使うチェーン機能も備えています。この機能はライブパフォーマンスなどで使うと、とても便利です。

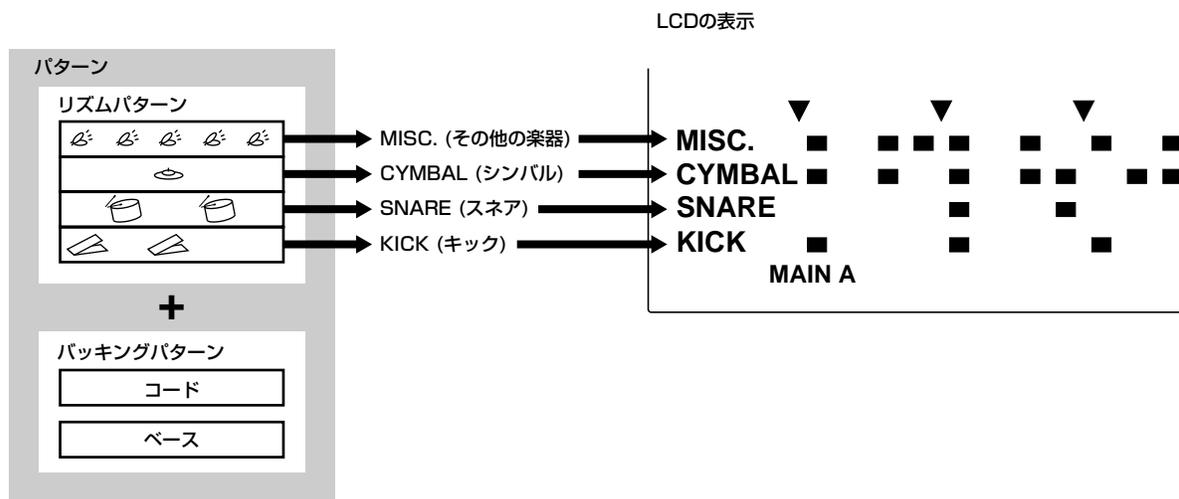
さらにDTXは、ドラムボイス以外に128種類のキーボードボイスを持っています。これらのボイスは、通常DTXのリズムパターンやソングでベースやコードパートなどを構成するのに使われます。また、パート(MIDIチャンネル)を変えればメロディやオブリガート演奏も可能です。

これらのボイスを持つ音源部はGM規格に対応していますから、市販のGMのMIDIファイルや外部のシーケンサーを使って作られたMIDIファイルを再生する際のMIDI音源として使用することも可能です。



## パターンとソング

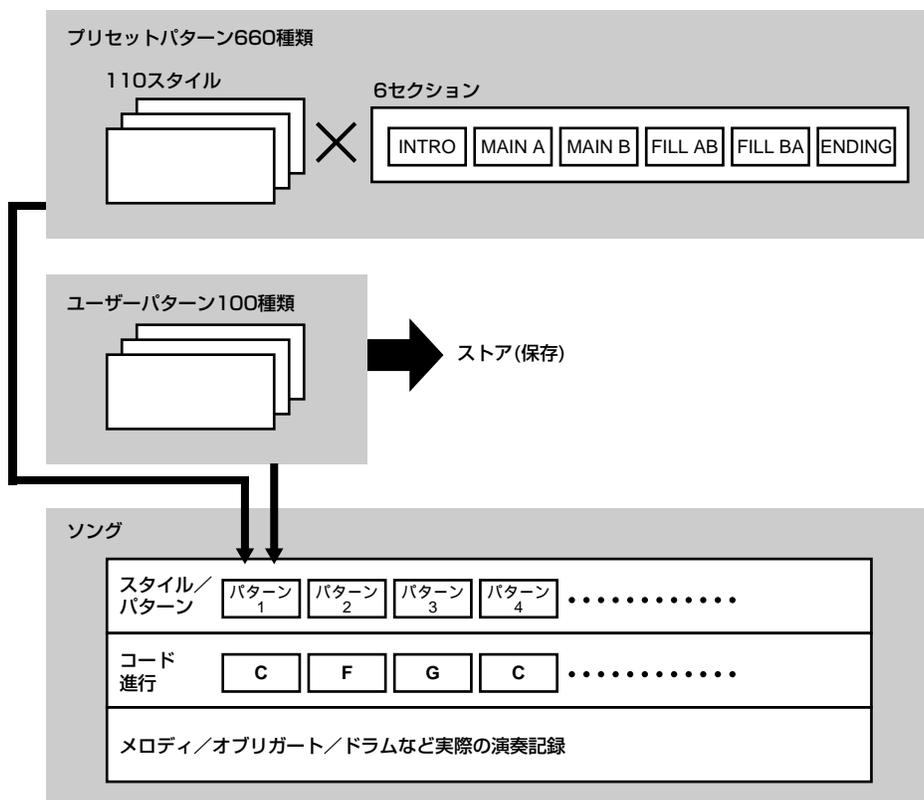
さまざまなドラムボイスから構成されるリズムパターンとそのリズムに絡み合うコードやベースのバックアップパターンを一つにまとめたものが、1個のパターンとして扱われます。リズムパターンは、LCD上ではKICK(キック)、SNARE(スネア)、CYMBAL(シンバル)、MISC.(その他の楽器)の4パートに分けて表示され、リズム構成を確認することができます。



パターンはあらかじめ660種類(110スタイルX6セクション)のリズムパターンと各リズムパターンにマッチしたバックアップパターンを組み合わせられてプリセットされています。その他にオリジナルのユーザーパターンを100種類作成して本体内にストア(保存)することができます。パターンもドラムキットと同様にチェーン機能を使って必要な順番で呼び出して使うことができます。

これらのパターンにコード(和音)を設定して順番に並べていったものが、1つのソングになります。コードはそれぞれのルート(根音)と25種類のコードタイプを組み合わせ設定します。

すべてのプリセット/ユーザーパターンの中から好きなものを使って30曲のオリジナルソングを作成することができます。その他、メロディやオブリガートまたはドラムパートを実際に演奏して、ソングに記録することもできます。また、好きなパターンやソングを鳴らしながらドラムキットを演奏することができます。



一般的なソング作成の流れをつぎに示します。

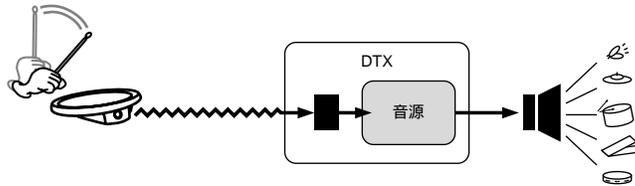
## ソング作成の流れ

DTX では次のような手順でソング作りができます。

- ❶ プリセットスタイルの中のプリセットパターンを順に聴き、気に入ったパターンをさがします(P.71)。
- ❷気に入ったパターンがなければ、ユーザーパターンにドラム、ベース、コードの順でパターンを作成します(P.80)。
- ❸ ソングのバックトラックに、曲の構成にしたがって、パターンとコードを並べます(P.99)。テンポの変化を入力することもできます。
- ❹ バッキングを聴きながら、シーケンストラック(TR 1/2)にプラスのリフやストリングスのオブリガート、メロディなどを必要に応じて録音します(P.105)。
- ❺ 最後に、各パートの音色や、音量バランス、パンを調整して、ソングができあがります。

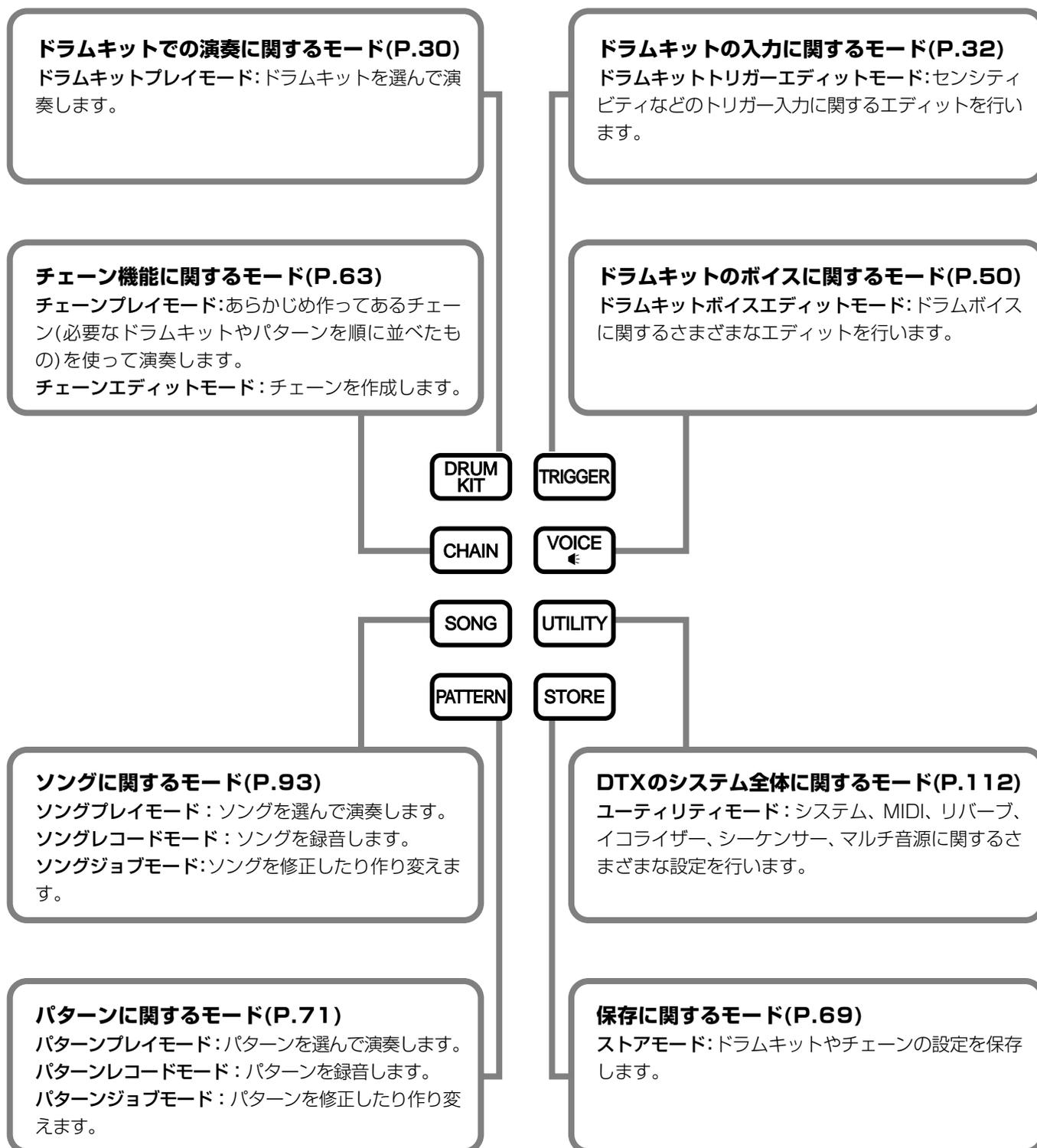
## トリガー

トリガーとはDTXの音源部に発音の「きっかけ」を与えることを意味しています。DTXに接続されたパッドやトリガーマイクをつけたドラムをたたくことによって、トリガー信号が発生し、このトリガー信号によってDTXの音源が発音するしくみになっています。1つのパッドから発生するトリガー信号によって同時に鳴らすことができるボイスは最大5種類で、あらかじめ好きなものを割り当てておくことによってさまざまな効果を演出することができます。



## DTXのモードについて

DTXでは、さまざまな機能を効率よく操作できるように同じ種類ごとにいくつかまとめて、モードと呼んでいます。つぎに示すように大きくわけて8つのモードが用意されています。



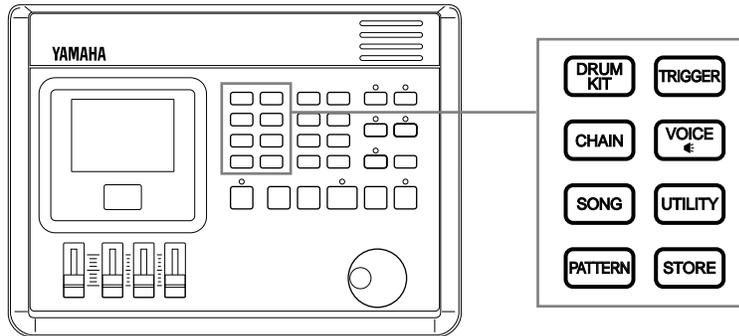


# 基本キー操作

DTXの最も基本的なキー操作をいくつか見てみましょう。

## 各モードへの入り方

各モードのキーを押します。



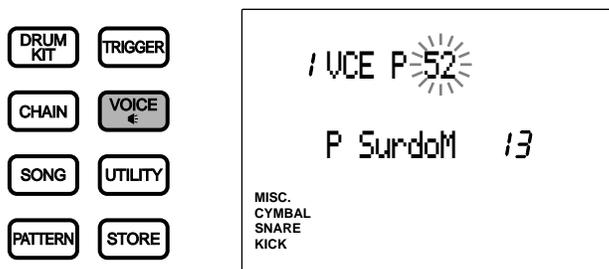
■ドラムキットプレイモード：DRUM KIT キーを押します。



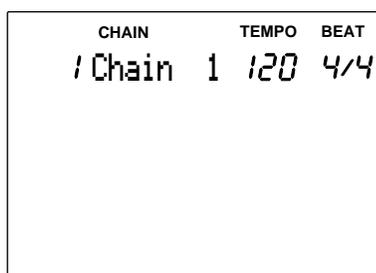
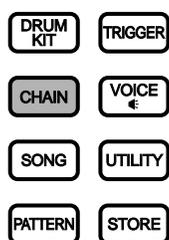
■ドラムキットトリガーエディットモード：TRIGGER キーを押します。



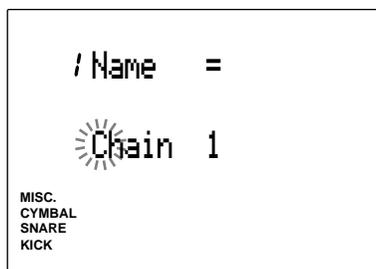
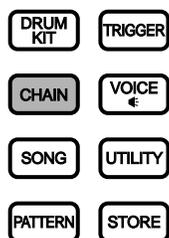
■ドラムキットボイスエディットモード：VOICE キーを押します。



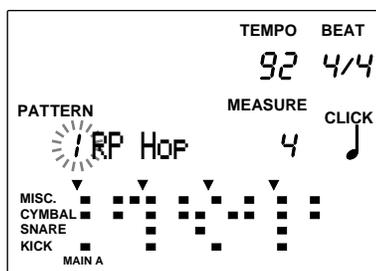
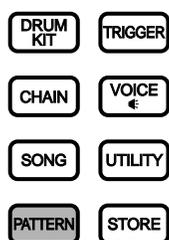
■チェーンプレイモード：CHAINキーを1回押します。



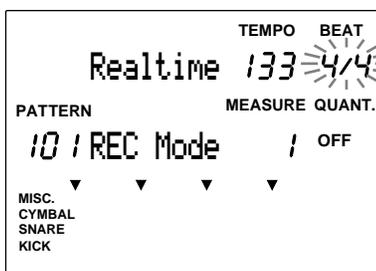
■チェーンエディットモード：CHAINキーを2回押します。またはチェーンプレイモードの状態ではCHAINキーを1回押します。



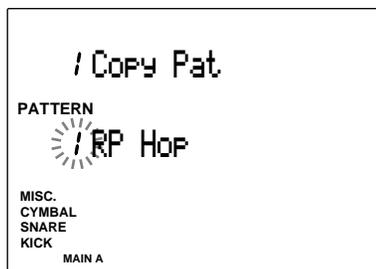
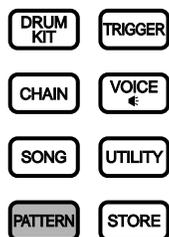
■パターンプレイモード：PATTERNキーを1回押します。



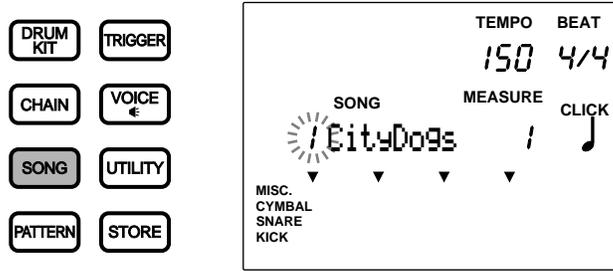
■パターンレコードモード：パターンプレイモードからいくつかの操作が必要となります。詳しくはP.80をご覧ください。



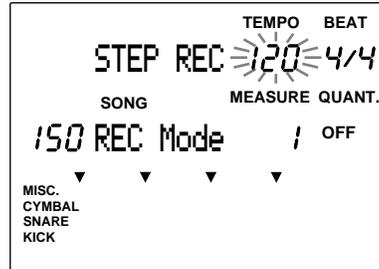
■パターンジョブモード：PATTERNキーを2回押します。またはパターンプレイモードの状態ではPATTERNキーを1回押します。



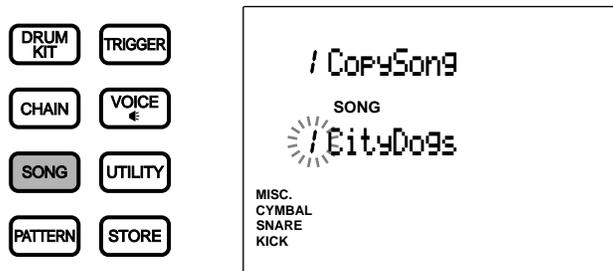
■ソングプレイモード：SONG キーを 1 回押します。



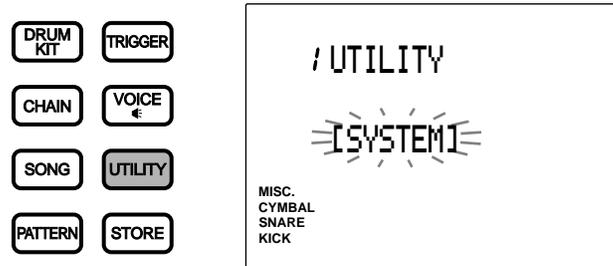
■ソングレコードモード：ソングプレイモードからいくつかの操作が必要となります。詳しくは P.99 をご覧ください。



■ソングジョブモード：SONG キーを 2 回押します。またはソングプレイモードの状態です ONG キーを 1 回押します。



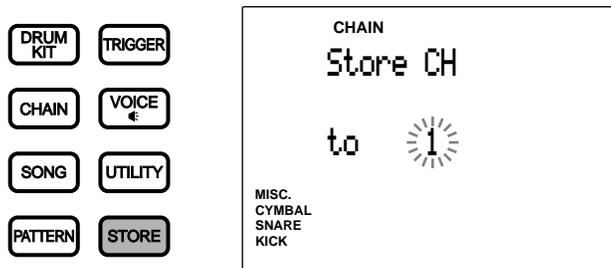
■ユーティリティモード：UTILITY キーを押します。



■ストアモード：ドラムキットプレイ／トリガーエディット／ボイスエディットモードの状態です T O R E キーを押すと、ドラムキットストアモードに入ります。

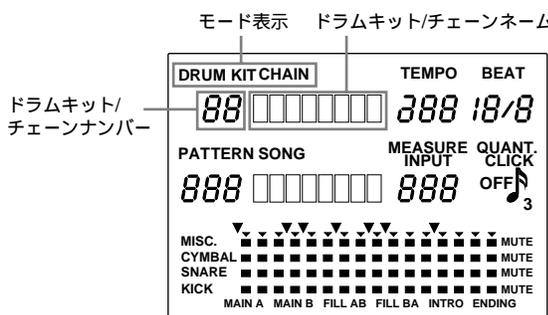


また、チェンプレイ/エディットモードの状態では STORE キーを押すと、チェーンストアモードに入ります。

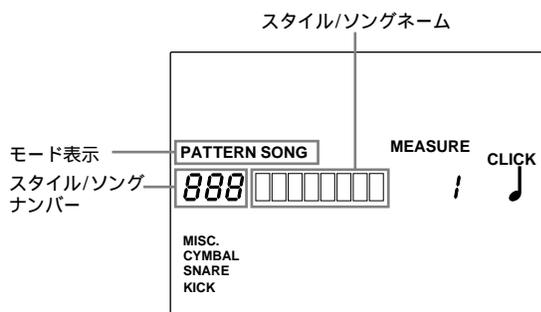


## LCD の共通表示について

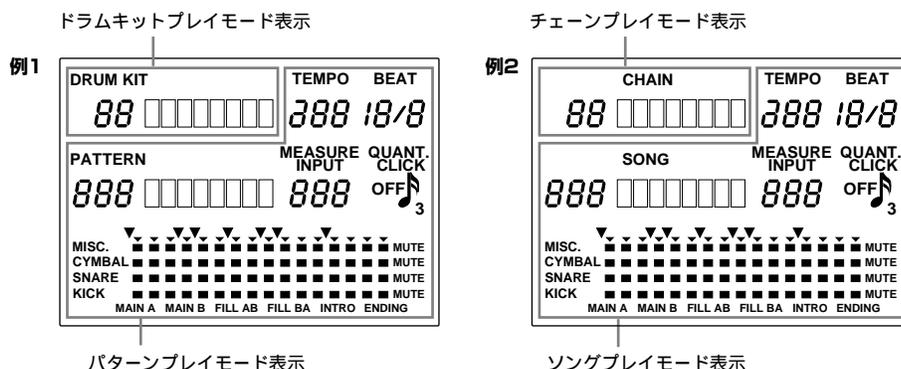
LCDには、モードごとに異なる画面が表示されるようになっていますが、ドラムキットプレイモードとチェンプレイモードは共通の画面を使用して表示されます。たとえば、ドラムキットプレイモードの状態ではドラムキットナンバー/名前を表示している部分が、チェンプレイモードの状態ではチェーンナンバー/名前の表示になります。これらの表示のすぐ上に示されているモード表示で、現在どちらのモードが選択されているのかを確認できるようになっています。



同様にパターンプレイモードとソングプレイモードも共通の画面を使用して表示されます。

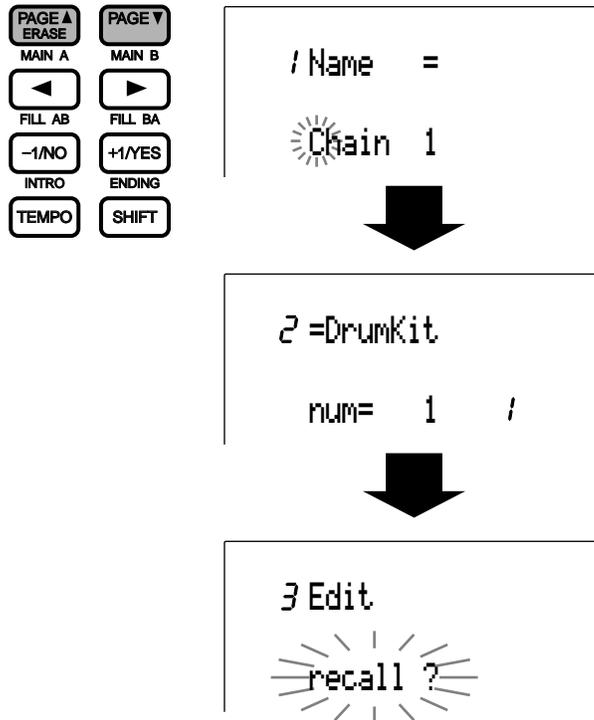


また、プレイモードの画面では、必ず2つのモードが1つの画面に同時に表示されるようになっています。たとえば、ドラムキットプレイモードまたはチェンプレイモードは、パターンプレイモードまたはソングプレイモードと同時に表示されます。その他のモードは単独で表示されます。



## PAGE▲/▼キーについて

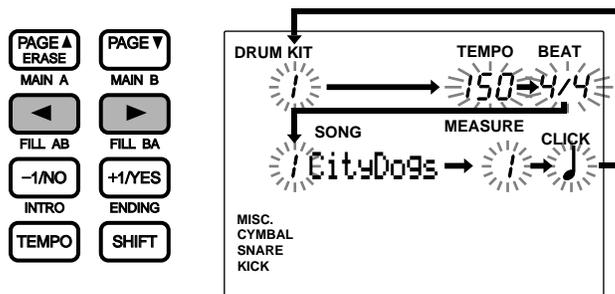
プレイモード、ストアモード以外のモードは、画面が複数ページで構成されています。各ページを選択するためにはPAGE▲/▼キーを使用します。たとえば、チェーンエディットモードに入った後、PAGE▲キーを押すたびに次のようにページが進み、PAGE▼キーでページが前に戻ります。



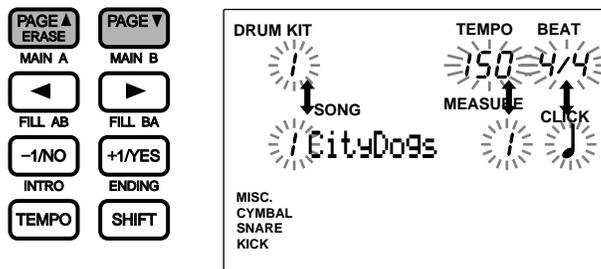
**NOTE** SHIFT キーを押しながらジョグダイヤルを左右方向に回すことによって、PAGE▲/▼キーと同じ操作を実行することもできます。

## カーソルキーについて

LCDの表示の中には必ず点滅しているところがあります。この点滅をカーソルと呼び、◀ ▶ カーソルキーを押して移動することができます。DTXではこのカーソルを動かすことによって、設定したい値や項目を選ぶようになっています。

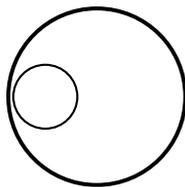


また、プレイモードの画面では、PAGE▲/▼キーを使うことにより、同時に表示されている2つのモード間(1 段目と2 段目)でカーソルを瞬時に移動させることができます。



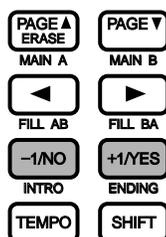
## ジョグダイヤルについて

ジョグダイヤルを使って、現在カーソルが置かれている位置の値をすばやく変更することができます。ドラムキットナンバーやパターンナンバーなどを選んだり、いろいろな値を設定するために使用します。



## +1/YES、-1/NO キーについて

ジョグダイヤルと同様に、現在カーソルが置かれている位置の値を変更することができます。+1/YES、-1/NO キーを押すたびに値を 1 ステップずつ上げ下げすることができ、キーを押し続けると値を連続的に変化させることができます。また、このキーは、ストア時に YES か NO かを選択する場合にも使われます。



## シーケンサーキーについて

パターンやソングの演奏をコントロールするスタート/ストップボタンや録音待機状態に入るレコードボタンなどが並んでいます。CLICK キーはメトロノームを ON/OFF するのに使用します。これらのボタンについて詳しくは P.74、76、81 をご覧ください。



## 初期化の操作について

DTX を操作していくうちに、内部の設定が変わってしまって困ることがあります。また、一度すべての設定を工場出荷時の状態に戻してから操作を行いたい場合には、初期化を実行することによって、DTX の設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

**CAUTION** 初期化を実行すると、現在の内容が工場出荷時の内容に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定は、前もってヤマハ MIDI データファイラー-MDF2 などの外部機器に保存されることをおすすめします(P119 参照)。

初期化を実行すると、内部の設定が次のように変わります。

- すべてのユーザードラムキットにはプリセットドラムキットの内容がコピーされます。
- すべてのチェーンデータは削除されます。
- すべてのユーザーソング、ユーザーパターンは削除されます。
- 変更可能なすべてのパラメーターの値は標準値に設定されます。

DRUMKIT キー、PAGE ▲ キー、PAGE ▼ キーの 3 つのキーを同時に押しながら電源スイッチを ON にします。





# リファレンス編

---

この章ではDTXのすべての機能をモード別に説明しています。  
辞書を使うように目次や索引から知りたい項目だけをピックアップして調べたり、  
一歩踏み込んだ使い方をマスターするためにお使いください。

ドラムキットプレイモード .....	(P.30)
ドラムキットトリガーエディットモード .....	(P.32)
ドラムキットボイスエディットモード .....	(P.50)
チェーンプレイモード .....	(P.63)
チェーンエディットモード .....	(P.65)
ストアモード .....	(P.69)
パターンプレイモード .....	(P.71)
パターンレコードモード .....	(P.80)
パターンジョブモード .....	(P.88)
ソングプレイモード .....	(P.93)
ソングレコードモード .....	(P.99)
ソングジョブモード .....	(P.107)
ユーティリティモード .....	(P.112)

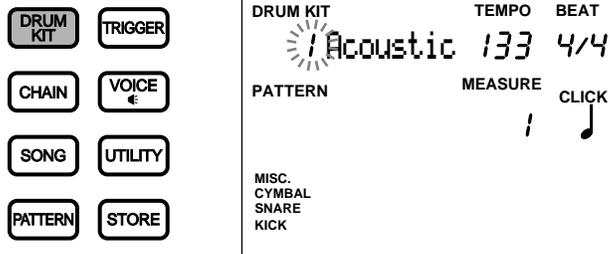


# ドラムキットプレイモード

接続したパッドやトリガーマイクからの入力によって、DTXのドラムボイスを演奏するモードです。64種類のドラムキットの中から好きなものを選んで使用することができます。

## ドラムキットプレイモードへの入り方

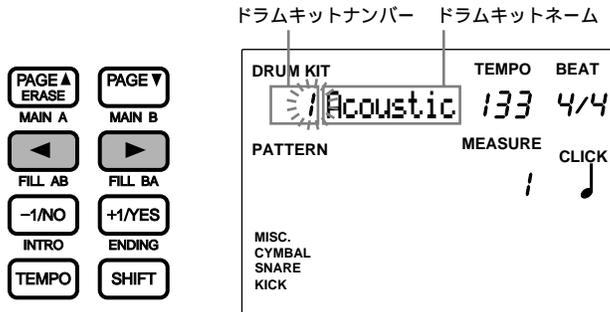
DRUM KIT キーを押します。



**NOTE** ドラムキットプレイモードの画面は、パターンプレイモード(またはソングプレイモード)の内容と同じ画面内に表示されます。

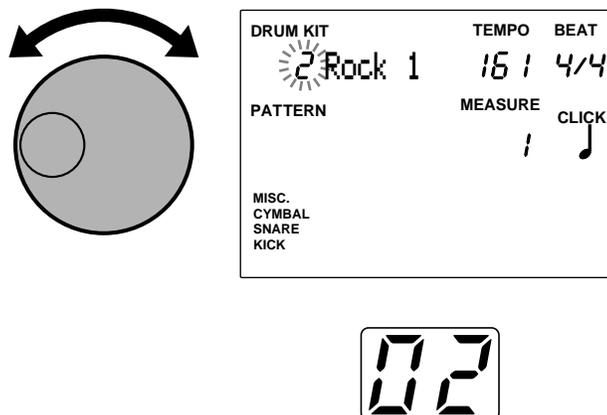
## ドラムキットの選択

① ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをドラムキットナンバー表示に合わせます。



**NOTE** ドラムキットモードに入ったときは、カーソルが自動的にドラムキットナンバーの位置にセットされるようになっています。

- ② ジョグダイヤルを使って、使いたいドラムキットナンバーを選びます。ドラムキットナンバーはLEDディスプレイにも表示されます。

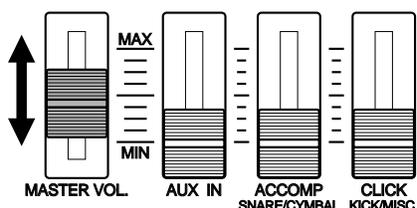


**NOTE** +1/YES、-1/NO キーを使ってドラムキットナンバーを切り替えることもできます。

- 選択できるドラムキットナンバー  
 ユーザードラムキット: 1~32  
 プリセットドラムキット: 33~64

## ボリューム調節

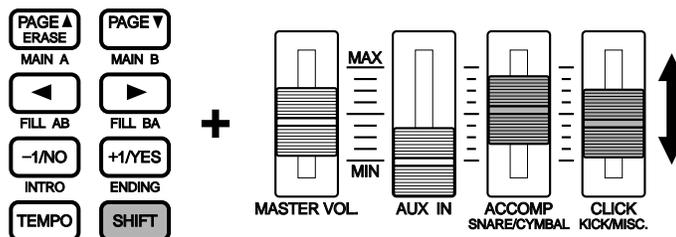
ドラムキット全体の音量は MASTER ボリュームスライダーでコントロールします。



## スネアとキックの個別のボリューム調節

スネアとキックのボイスを他のボイスとは独立して個別に音量調節することができます。

SHIFT キーを押しながら ACCOMP(SNARE/CYMBAL)ボリュームスライダーと CLICK(KICK/MISC.)ボリュームスライダーを動かすことによって、それぞれ SNARE 用の音色と KICK 用の音色の音量のみをコントロールすることができます。ライブパフォーマンスなどの際、スネアとキック(または他のボイス)の音量を自分の手元でコントロールすることができ、たいへん便利です。



**NOTE** これらのボリュームスライダーは、SHIFT キーを押さずに操作すると、パターンの伴奏パートやメトロノーム音のボリューム調節用として機能します(工場出荷時)。ユーティリティモードのシステム項目のパラメーターで、これらのスライダーの機能を逆に設定し、ダイレクトにスネアとキック用(またはシンバルとその他の楽器用)として使えるようにすることもできます(P.116)。

**NOTE** パターンやソングに合わせてパッドをたたく場合、パッド演奏によるドラムボイスとの音量バランスを取ったり、伴奏音やリズムの各パートを個別に音量調節することができます。詳しくは P.75 をご覧ください。



# ドラムキットトリガーエディットモード

接続したパッドやトリガーマイクの入力に対するセンシティビティ(感度)やベロシティ(音の変化の大小)の設定を行ったり、どの入力でどのドラムボイスを鳴らすか、といったさまざまな設定項目が用意されています。

最初からオリジナルのドラムキットを作ったり、プリセットや既存のユーザードラムキットを元に修正/変更して、別のドラムキットを作ることができます。でき上がったドラムキットはユーザードラムキット(No.1~32)として保存することができます。

**NOTE** No. 1~29にもあらかじめドラムキットが入っています。この部分のドラムキットをエディットするには、あとでも使えるようにしておくために、No. 30~32までの「User kit」にコピーしてこちらからエディットするようおすすめします。No. 1~29を書き替えた場合、DRUM KITキー、PAGE▲キーとPAGE▼キーを同時に押しながら、POWERスイッチを入れると工場出荷時の初期設定の状態に戻ります。この時すべてのデータが初期化されますので、エディットしたデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存してから行ってください。

**NOTE** プリセットドラムキットに対してエディットを行っても、その内容が書き換わってしまうことはありません。別のプリセットドラムキットを選ぶと、元の内容に戻ります。

**NOTE** ドラムキットを作る際にエディット内容を書き込んでおける便利なブランクチャートが巻末(P.166)に用意されていますので、ぜひご利用ください。

## エディットの手順

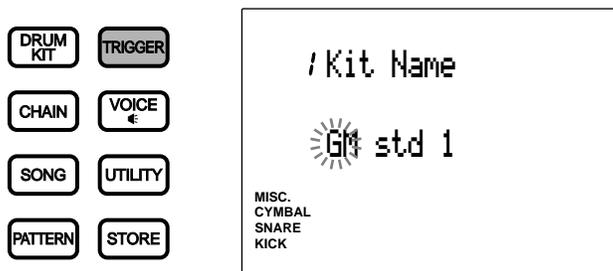
- ① ドラムキットプレイモードでエディットの対象となるドラムキットを選ぶ
- ② ドラムキットトリガーエディットモードに入る
- ③ (必要に応じて)ドラムキットネームをつける
- ④ 必要なページを選び、希望する値や内容を設定する

**NOTE** 各インプット1~12に対する設定を行うページでは画面上でINPUT1~12を選ぶ作業が必要になります。

- ⑤ ストアモードに入り、できあがったドラムキットをユーザーナンバー1~32に保存する

## ドラムキットトリガーエディットモードへの入り方

TRIGGERキーを押します。



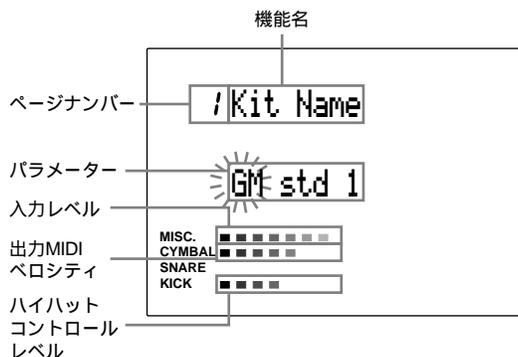
**NOTE** あらかじめエディットしたいドラムキットをドラムキットプレイモードで選んでおきます。ドラムキットトリガーエディットモードに入った後も、LEDディスプレイには現在選ばれているドラムキットナンバーが表示されます。

**NOTE** ユーティリティモードSYSTEM項目の7ページ目にあるJump to recent pageパラメーターがONに設定されている場合は、前回エディットしていたときに最後に選ばれていたページの画面が表示されます。また、Jump to recent pageパラメーターがOFFに設定されている場合は、最初のページが開かれます。Jump to recent pageパラメーターについては、P.116をご覧ください。

## ドラムキットトリガーエディットモードのページ構成と操作について

ドラムキットトリガーエディットモードには、DTXの特長でもあるドラムキットトリガーモジュールとしてのさまざまな機能が納められているため、全部で31ページの画面構成となっています。ただし、ユーティリティモードのシステム項目のエディットモードをeasyに設定しておく、使用頻度の低いいくつかの機能のページが表示されなくなります。すべてのページを表示させたい場合は、エディットモードをadvanceに設定しておきます(P.114)。

**NOTE** 次ページの機能一覧の中で、\*が付いているものはユーティリティモードのシステム項目のエディットモードがeasyに設定されているときには、表示されないページです。



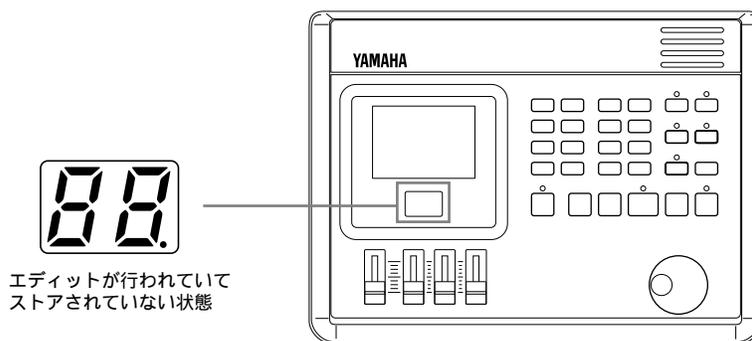
- 1 ページを選ぶ：PAGE▲/▼キーを使って必要なページを選びます。

**NOTE** SHIFTキーを押しながらDRUM KIT/TRIGGERキーを押すことによって、いくつかのブロック単位でページを飛ばして移動することができます。

- 2 パラメーターを選ぶ：◀ ▶カーソルキーを使って設定したいパラメーターを選びます。
- 3 インプット1～12を選ぶ：INPUTのパラメーターを持つ入力関係のページ(P2～18とP30の画面)では各インプット単位での設定となります。ユーティリティモードのシステム項目のLearn(学習)モードをalwaysに設定しておく、接続したパッドをたたくだけで、その入力に応じてインプットが自動的に切り替わるようになっています。設定したいインプットをワンショットで簡単に選ぶことができます(P.115)。
- 4 値を設定する：ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って値を設定します。

**NOTE** このモードでは、接続したパッドをたたくたびに入力レベルと出力ペロシティがそれぞれMISC.バーグラフとCYMBALバーグラフで確認できるようになっています。ハイハットコントロールレベルもKICKバーグラフで確認できます。とくにセンシティビティやペロシティなどのエディット時には目安となり便利です。

**NOTE** このモードで、一度何らかのエディット操作を行うとLEDディスプレイに表示されている現在のドラムキットナンバーの右下にドットが点灯します。このドットによってエディットの結果がまだストア(保存)されていないことを確認できます。ストアの方法についてはP.69をご覧ください。また、エディット中に一度ドラムキットプレイモードやチェーンモードに入って他のドラムキットを選んでしまうと、ドットが消えてエディット中のデータは元に戻ってしまいます。ただし、この場合リコール機能を使ってエディット中のデータを再び呼び出すことができます(P.49)。



## 各ページの機能説明

1	Kit Name(ドラムキットネーム)	(P.35)
2	PAD Type(パッドタイプ)	(P.35)
3	Auto Set(オートセット)	(P.36)
4	PAD Gain(パッドゲイン)	(P.36)
5	LevelRng(レベルレンジ)	(P.37)
6	VelRange(ベロシティレンジ)	(P.37)
7	VelCurve(ベロシティカーブ)	(P.38)
8	Self Rej(セルフリジェクション)	(P.39)
9	Reject(リジェクション)	(P.39)
10	Spec Rej(指定リジェクション)	(P.40)
11	Note=(ノートナンバー 1 to 5)	(P.40)
*12	Note=(ゲートタイム)	(P.42)
*13	Note=(MIDI チャンネル)	(P.42)
*14	Key On(キーオンモード)	(P.43)
*15	velXFade(ベロシティクロスフェード)	(P.44)
*16	RIMKeyOn(リムキーオンモード)	(P.44)
*17	RIM Vel(リムベロシティ)	(P.45)
*18	PAD Func(パッドファンクション)	(P.45)
*19	FS Func(FS ファンクション)	(P.46)
*20	FS MIDI(FS MIDI チャンネル)	(P.47)
*21	FS HHcls(ハイハットコントロール)	(P.47)
*22	FC Func(ハイハットコントロールファンクション)	(P.47)
*23	FC MIDI(ハイハットコントロールチャンネル)	(P.47)
*24	FC Sens(ハイハットコントロールセンシティビティ)	(P.48)
25	HH Ctrl(ハイハットコントロール)	(P.48)
*26	In 9to10(インプット9トゥ10)	(P.48)
*27	In 11to12(インプット11トゥ12)	(P.48)
28	Copy INP(コピーインプット)	(P.48)
29	Copy TRG(コピートリガー)	(P.49)
30	Edit(エディットリコール)	(P.49)
*31	SetChord=(コードによるノートナンバーの設定)	(P.49)

**NOTE** 26 In 9to10と27 In 11to12は、DTX Ver2.0で追加された新機能です。これらの機能について詳しくは、別冊の「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 1 Kit Name(ドラムキットネーム)

自分で作ったユーザードラムキットに最大8文字の名前を付けることができます。

- ① ◀ ▶ カーソルキーでカーソルをドラムキットネームの1文字目に合わせ、ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーで必要なアルファベット、数字、記号を選びます。
- ② 続けてカーソルをドラムキットネームの2文字目に移動し、同様に必要なアルファベット、数字、記号を選びます。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、最大8文字のドラムキットネームを付けることができます。



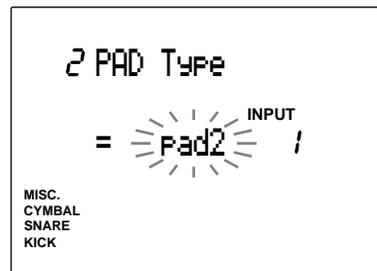
□設定できるアルファベット、数字、記号

0-9	A-Z	a-z	(スペース)
! " # \$ % & ' ( ) * +			
, - . / : ; < = > ? @			
[ \ ] ^ _ ` {   } ~ `			

## 2 PAD Type(パッドタイプ)

各インプットに接続されたパッド、ドラムのタイプを設定します。ここで適切なパッドタイプを選ぶことにより、安定した性能を発揮させることができます。発音までのレスポンスはpad1が最も速くkick2が最も遅くなります。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したいインプットを選びます。  
または、Learn(学習)モードON時(P.115)には、接続してある各パッドをたたくと、INPUT表示が自動的にたたいたパッドやドラムが接続されているインプットのナンバーを示します。パッドやドラムをたたいて設定したいINPUTを選びます。
- ② カーソルをパッドタイプの表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでそのインプットに接続されているパッドやドラムに適したパッドタイプを選びます。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプットに適したパッドタイプを設定します。



□設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

**pad1/pad2:**パッドを接続する場合に選びます。pad2よりpad1の方が反応が速くなります。

**snare:**スネアに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。

**hi tom:**口径の小さいタムタムに取り付けたDT10またはDT20を接続する場合に選びます。

**lo tom:**口径の大きいタムタムに取り付けたDT10またはDT20を接続する場合に選びます。

**kick1/kick2:**キックに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。kick2よりkick1の方が反応が速くなります。

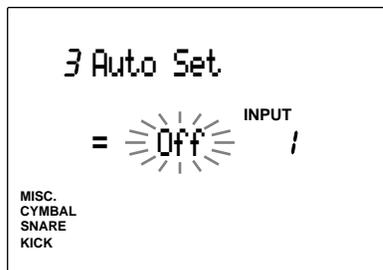
DT10、DT20はドラムトリガーセンサーです。P.11をご参照ください。

### 3 Auto Set(オートセット)

各インプットの入力ゲイン(感度)を自動設定します。

**NOTE** DTX には、セットアップ例に基づいて接続すればすぐに音を出せるように、あらかじめゲインが設定されていますが、セットアップ例以外の接続を行った場合などは、ここで入力ゲインを設定してください。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで入力ゲインを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUT を選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルを Off 表示に合わせ、+1/YES キーを押します。表示が HIT2 ff に変わります。

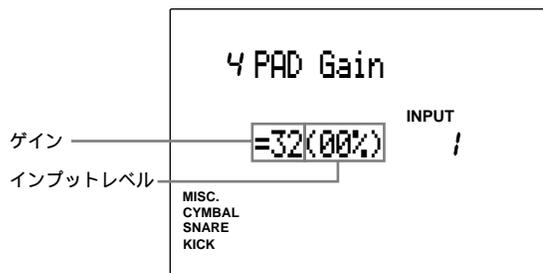


- ③ 選んだインプットに接続されているパッドやドラムを ff(フォルティッシモ)の強さでゆっくり 2 回たたきます。1 回たたくと表示は HIT1 ff に変わり、2 回目では表示は Off に戻り、自動設定が終了します。
- ④ 上記の ①、②、③ を繰り返し、各インプット単位で入力ゲインを設定します。

### 4 PAD Gain(パッドゲイン)

各インプットの入力ゲイン(感度)を設定します。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで入力ゲインを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUT を選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをゲイン表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでゲインを設定します。  
選んだインプットに接続されているパッドやドラムを ff(フォルティッシモ)の強さでたたき、インプットレベルの表示が 90% 程度になるように、ゲインの値を調節します。
- ③ 上記の ①、② を繰り返し、各インプット単位で入力ゲインを設定します。



**HINT** あらかじめオートセットでゲインの自動設定を行った後ここで微調節すると、よりスムーズに適切なゲイン設定が行えます。

#### □設定できる値

インプット 1~12 に対してそれぞれ以下の値を設定できます。

ゲイン : 0 ~ 63

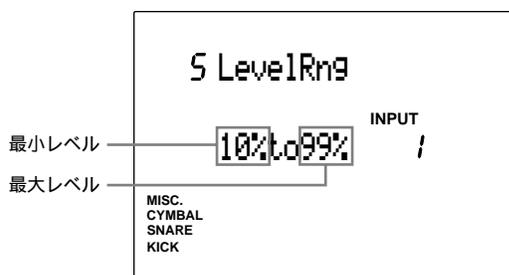
**NOTE** インプットレベル表示は他の表示と異なり、カーソルを合わせて設定する項目ではありません。上記の ② の手順に従って操作してください。

## 5 LevelRng(レベルレンジ)

各インプットの最大入力レベルと最小入力レベルを設定します。ここで設定したレベルに対応して音源のベロシティが算出されます。

**NOTE** 入力レベルとベロシティの関係についてはP.38をご覧ください。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでレベルレンジを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルを最小レベル表示と最大レベル表示にそれぞれ合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプット単位で最小レベルと最大レベルを設定します。



**NOTE** 最小レベル以下の入力信号を受けたときは発音しません。また最大レベル以上の信号を受けたときは、ベロシティレンジ(6ページ目の画面)で設定されている最大ベロシティで発音されます。

### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定できます。

最小レベル: 0~98

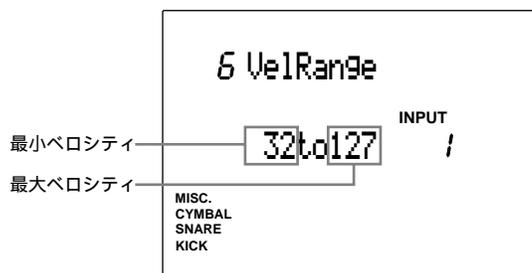
最大レベル: 1~99

## 6 VelRange(ベロシティレンジ)

各インプットの最大ベロシティと最小ベロシティを設定します。5ページ目の画面で設定した最大/最小入力レベルに対応し、ここで設定したベロシティの範囲の強さで各ドラムボイスが発音されます。

**NOTE** ベロシティと入力レベルの関係についてはP.38をご覧ください。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでベロシティレンジを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルを最小ベロシティ表示と最大ベロシティ表示にそれぞれ合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプット単位で最小ベロシティと最大ベロシティを設定します。



### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

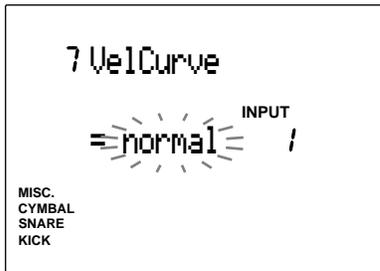
最小ベロシティ: 1~126

最大ベロシティ: 2~127

## 7 VelCurve(ベロシティカーブ)

各インプットのベロシティカーブを設定します。このベロシティカーブによって、5ページ目の画面で設定したレベルレンジと6ページ目の画面で設定したベロシティレンジとの関係が決まります。

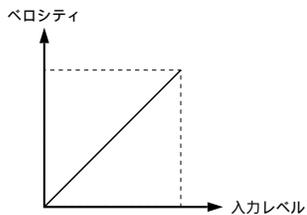
- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでベロシティカーブを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルをベロシティカーブ表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプット単位でベロシティカーブを設定します。



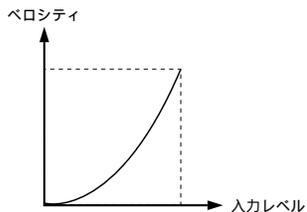
### □設定できる値

インプット 1 ~ 12 に対してそれぞれ以下のベロシティカーブを設定することができます。

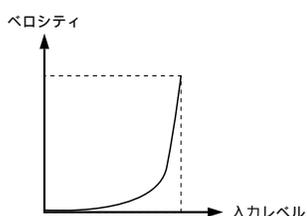
#### normal:



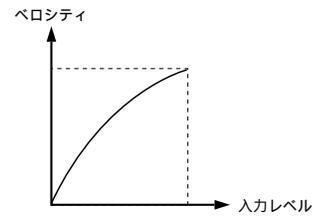
#### hard 1:



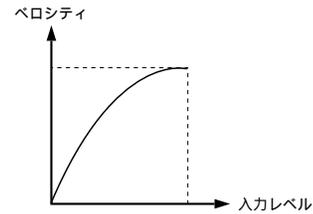
#### hard 2:



#### loud 1:



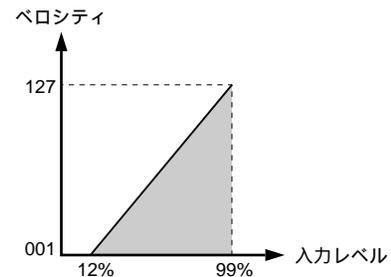
#### loud 2:



### ベロシティカーブと入力レベル、ベロシティとの関係

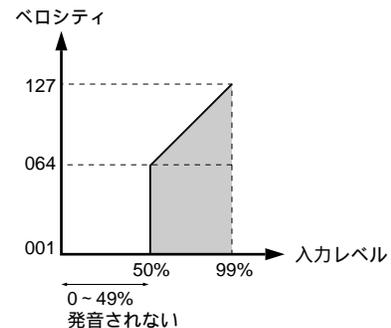
#### 例 1

この図では入力レベルが12%から99%の間でベロシティが出力されます。入力レベルが12%のときにベロシティの値が001、99%のときにベロシティの値は127となります。



#### 例 2

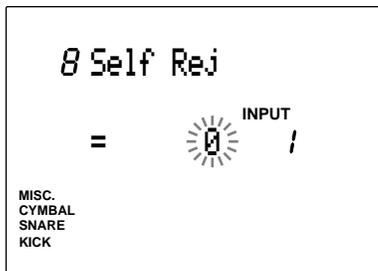
この図では入力レベルが50%から99%の間でベロシティが出力されます。入力レベルが50%のときにベロシティの値が064、99%のときにベロシティの値は127となります。00%から49%の間では発音されません。



## 8 Self Rej(セルフリジェクション)

ダブルトリガーを防止するための機能です。ほぼ同時に2つの音がたたかれたとき、後からたたかれた音を自動的に一定の時間ミュートします。値が大きいほど発音されない時間が長くなります。インプットごとに設定することができます。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでセルフリジェクションを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUT を選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルをセルフリジェクション表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプット単位でセルフリジェクションを設定します。



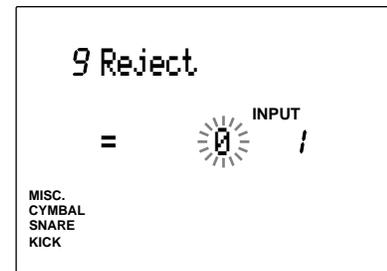
### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。  
0(セルフリジェクション機能が働かない設定)~9

## 9 Reject(リジェクション)

他のインプットに接続されているパッドやドラムとのクロストーク(音の混ざり合い)を避けたり、ダブルトリガーを防止するための機能です。ある音に続けて短い間隔でトリガーした場合、入力レベルがここで設定したレベルより低い場合は発音されません。インプットごとに設定することができます。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでリジェクションのレベルを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUT を選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルをリジェクション表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各インプット単位でリジェクションのレベルを設定します。



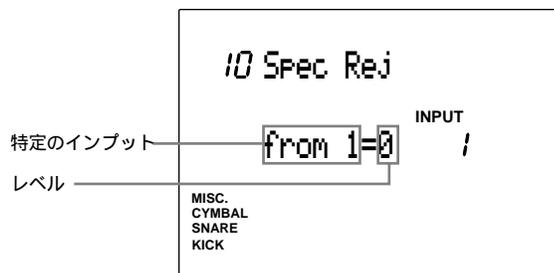
### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。  
0(リジェクション機能が働かない設定)~9

## 10 Spec Rej(指定リジェクション)

特定のインプットに接続されているパッドやドラムとのクロストーク(音の混ざり合い)を避けるための機能です。特定のパッドからの入力による音に続けて短い間隔でトリガーした場合、入力レベルがここで設定したレベルより低い場合は発音されません。インプットごとに設定することができます。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで指定リジェクションのレベルを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルを特定のインプット表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで指定したいインプットを設定します。
- ③ カーソルをリジェクションのレベル表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでレベルを設定します。
- ④ 上記の①、②、③を繰り返し、各インプット単位で特定のインプットとリジェクションのレベルを設定します。



### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定できます。

特定のインプット: 1~12

レベル: 0(リジェクション機能が働かない設定)~9

## 11 Note=(ノートナンバー 1 to 5)

各インプットに対するノートナンバーを割り当てます。DTXでは1つのインプットに対して7種類のMIDIノートナンバーを割り当てることができます。インプットにトリガー信号が入力されると、そのインプットに割り当てられたMIDIノートナンバーが音源部に送信され、そのナンバーに対応した音色が発音されるしくみになっています。

1つのパッドをたたくことによって複数(最大5つ)のドラムボイスを鳴らすことができます。Key Onモード(P.43)の設定によって、同時に鳴らしたり1つずつ順番に鳴らしたりできますから、いろいろなアイデアを使って効果的なパフォーマンスが楽しめます。その他、リムスイッチ付のパッドを使う場合に有効なミュートやリム用のノートナンバーもここで割り当てます。

また、MIDIノートナンバーは音源部だけではなく、リアパネルのMIDI OUT端子からも出力されるようになっています。したがって、パッドをたたいて外部MIDI音源やシーケンサーをコントロールすることも可能です。

なお、各ノートナンバーと音色の対応はドラムキットボイスエディットモードで設定します(P.50)。

また、ノートナンバーについて詳しくはP.41をご覧ください。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでMIDIノートナンバーを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルをNote=\*\*\*表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで5つの番号(1st~5th)、ミュート(mut)、リム(rim)の中からノートナンバーを設定したいパラメーターを選びます。

**NOTE** ミュート(mut)は、パッドのリムスイッチを押しながらパッドをたたいた時に発音されるボイス用のノートナンバーを設定する場合に選択します。リムスイッチを押しながらパッドをたたいたときは、その他5つのボイスはミュートされるようになっています。

**NOTE** リム(rim)は、リムをたたいた時に発音されるボイス用のノートナンバーを設定する場合に選択します。

**NOTE** 現在選ばれているINPUTがハイハットコントローラー用に設定されている場合(通常はインプット8、P.48)、パラメーター表示も1st~5thのノートではなく、ハイハット用の5つの動作に応じたノート(Opn、Cls、FCI、FOp)になります。

**Opn:**ハイハットペダルをオープンにした状態でパッドをたたいたときの設定

**Cls:**ハイハットペダルをクローズにした状態でパッドをたたいたときの設定

**FCI:**ハイハットペダルをオープンからクローズにしたときの発音設定

**FOp:**ハイハットペダルをクローズしてすぐオープンにしたときの発音設定

**rim:**パッドのリムをたたいたときの発音設定

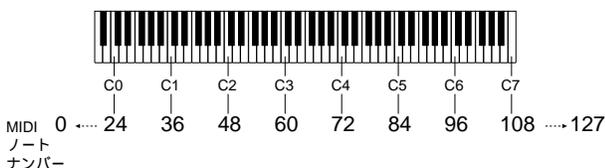
- ③ カーソルをMIDIノートナンバー表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで必要なドラムボイスに対応したノートナンバーを設定します。

**NOTE** ドラムボイスとMIDIノートナンバーの対応はドラムキットボイスエディットモードで設定します(P.50)。

**NOTE** MIDIノートナンバー表示のすぐ右側には音名とオクターブ番号が示されています。MIDIでは音の高さに応じてMIDIノートナンバーが決められています。これらの表示にそれぞれカーソルを合わせ、音名でノートナンバーを設定することもできます。外部音源で音階を鳴らす設定を考えるとときに便利です。

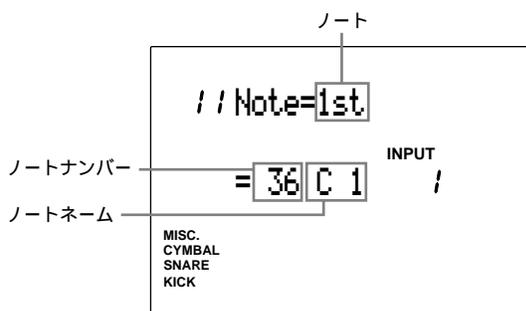
#### ノートナンバーと鍵盤との関係

MIDI規格では中央のC(ド)の音をノートナンバー60と規定しています。ヤマハでは音名にオクターブを表す数字を付けて中央のC(ド)の音をC3と呼んでいます。つまり、C3の1オクターブ上のドはC4でノートナンバーは72となります。



**NOTE** スキップ(skip)は、14ページ目のKey On画面(P.43)で、キーオンモードがalterまたはalterMNに設定されている時に選択することができます。パッドをたたいて順番に音を鳴らしていく際、スキップ(skip)を設定しているノートだけ飛ばして音を鳴らさなくできるので、演奏フレーズと合わせておくとたきやすくなります。

- ④ 上記の②、③を繰り返して他のパラメーターにもMIDIノートナンバーを設定します。また、もう一度①からの操作を繰り返して、インプット単位で各パラメーターごとにMIDIノートナンバーを設定します。



#### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

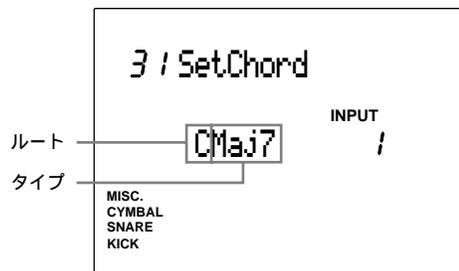
**Note** : 1st、2nd、3rd、4th、5th、mut、rimまたはOpn、Cls、FCI、FOp、rim

**MIDI ノートナンバー** : off、13~84、skp

#### コードネームによるノートナンバーの設定

SHIFTキーを押しながらCHORDキーを押すと、31ページ目のSetChord(コード設定)画面が表示されます。この画面ではパッドをたたいてコード演奏をする場合の設定を行います。用意された25種類のコードの中からいずれか1つを選択すると、1st~4thの4つのノートにそのコードの構成音に対応したMIDIノートナンバーが自動的に設定されます。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでコードを設定したいインプットを選びます。または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ② カーソルをコードのルート表示とタイプ表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでそれぞれ設定したいルートやタイプを選びます。
- ③ 上記の①、②を繰り返して各インプット単位でコードを設定することができます。
- ④ PAGE▲/▼キーを押すと、元の画面(11ページ目のノート設定画面)に戻ります。



#### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定できます。

**ルート** : C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

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

**NOTE** 各コードについてはP.79のコードタイプリストをご覧ください。

## 12 Note=(ゲートタイム)

パッドをたたいたときのゲートタイム(発音の長さ)を設定します。ゲートタイムは5つのノートナンバーに共通でインプットごとに1つずつ設定できますが、ハイハット用に設定されているインプット(通常はインプット8)に関しては、Open、Cls、FCI、FOPのノートにそれぞれ設定することができます。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでゲートタイムを設定したいインプットを選びます。

または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。

- ② カーソルをNote=\*\*\*表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで1stのノートを選びます。1stを選ぶだけで5つのノート全部に共通でゲートタイムを設定することができます。

**NOTE** 1st以外のノートを選んだ場合はゲートタイムの表示が---になり、設定することができませんので、ご注意ください。

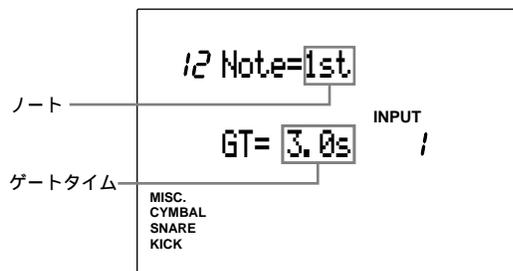
**NOTE** 選択したINPUTがハイハット用に設定されている場合は、4つのノート(Open、Cls、FCI、FOP)表示になります。

**NOTE** 14ページのKey On画面(P.43)で、キーオンモードがhold以外に設定されている場合、5つのノートにそれぞれ異なるゲートタイムを設定することができます。

- Open ..... ハイハットペダルをオープンにした状態でパッドをたたいたときの設定
- Cls ..... ハイハットペダルをクローズにした状態でパッドをたたいたときの設定
- FCI ..... ハイハットペダルをオープンからクローズにしたときの設定
- FOP ..... ハイハットペダルをクローズからオープンにしたときの設定

- ③ カーソルをゲートタイム表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。

- ④ 上記の①、②、③を繰り返して各インプット単位でゲートタイムを設定することができます。



### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

**5つのノート**: 1st、2nd、3rd、4th、5th、mut、rim、またはOpen、Cls、FCI、FOP

**ゲートタイム**: off、0.0~10.0秒(0.1秒単位で設定可能)

## 13 Note=(MIDIチャンネル)

各インプットの1st~5thに設定されたMIDIノートナンバーの送信MIDIチャンネルを設定します。コードやベース音を鳴らすことを目的にMIDIノートナンバーを設定してあるインプットの場合、DTXのキーボードボイスを鳴らすように設定することも可能です。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでMIDIチャンネルを設定したいインプットを選びます。

または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。

- ② カーソルをNote=\*\*\*表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで1st~5th、mut(ミュート)の中からMIDIチャンネルを設定したいノートを選びます。

**NOTE** 現在選ばれているINPUTがハイハット用に設定されている場合、Open、Cls、FCI、FOPの中から選びます。それぞれの内容については前述12 Note=(ゲートタイム)をご覧ください。

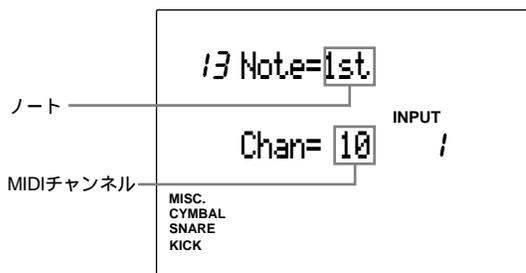
- ③ カーソルをチャンネル表示に移動し、MIDIチャンネルを設定します。

**NOTE** 5つのノート全部に同じMIDIチャンネルを設定したい場合は、まず1stのノートに対してあるMIDIチャンネルを設定した後、2ndのノート以降に対しては1stの表示を選びます。これは1stのノートと同じチャンネルを使うことを示しています。

**NOTE** MIDIチャンネルを10(ドラムボイス)以外に設定すれば、キーボードボイスを鳴らすこともできます。

**NOTE** ベース音やコード音を鳴らすことを想定してあるインプットの場合は、それぞれbasやchoの表示を選びます。これにより、パターンやソングの演奏に使われるBASSトラックやCHORDトラックと同じMIDIチャンネルが使われることになり、キーボードボイスを鳴らすことが可能になります。また、bas、choを選んだ場合、設定してある1st~5thのノートナンバーは、パターン/ソング演奏によるコード変化と一緒にコード変換されます。

- ④ 上記の①、②、③を繰り返して各インプット単位でMIDIチャンネルを設定することができます。



### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

**5つのノート**: 1st、2nd、3rd、4th、5th、mut、rim、またはOpen、Cls、FCI、FOP

**MIDIチャンネル**: 1~16、cho、bas

## 14 Key On(キーオンモード)

各インプットに対するキーオンモードを設定します。キーオンモードは、インプットに設定されている複数のノートをどのように鳴らすかを決定します。すべてのノートを同時に鳴らしたり、順番に鳴らしたりする5つのキーオンモードが用意されています。たとえば、いくつかのボイスを重ねて鳴らしたり、キーボードボイスを使って効果的な演出を行うなど、目的に合わせてさまざまな応用が考えられます。

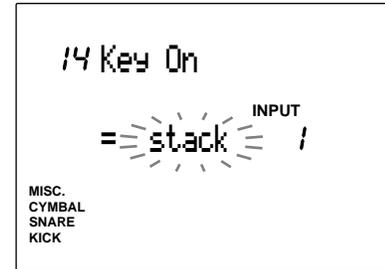
- ❶ カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでキーオンモードを設定したいインプットを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- ❷ カーソルをキーオンモード表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したいキーオンモードを選びます。つぎの5つのキーオンモードが用意されています。

- stack ..... 1st～5thのノート(P.40)を同時に鳴らします。
- alter ..... パッドをたたいたたびに1st～5thのノートが1つずつ順番に鳴ります。
- stackMN ... 1st～5thのノートを同時に鳴らします。ただし、パッドをたたいたときに前に鳴っていた音をカットします。(MN=モノ)
- alterMN .... パッドをたたいたたびに1st～5thのノートが1つずつ順番に鳴ります。ただし、パッドをたたいたときに前に鳴っていた音をカットします。(MN=モノ)
- hold ..... パッドを1回たたくと1st～5thのノートが同時に鳴りっぱなしになり、もう一度パッドをたたくと1st～5thのノートが同時に止まります。

**NOTE** TP80S、PCY80Sなどでリムスイッチを押しながらパッドをたたいた場合、ミュート(mut)で設定されているノートだけが有効となり、1st～5thのノートは無効となるため、stackとalter、stackMNとalterMNの動作は同じものとなります。

**NOTE** stackMNとalterMNは、外部のシーケンサーに録音する場合などに使用すると、音の重複を避けることができ、状況に応じてメモリーの節約などに有効です。

- ❸ 上記の❶、❷を繰り返して各インプット単位でキーオンモードを設定することができます。



### □設定できる値

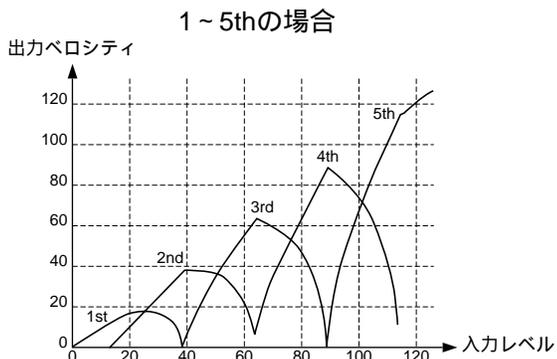
インプット1～12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

キーオンモード: stack、alter、stackMN、alterMN、hold

## 15 VelXFade(ベロシティブロスフェード)

各入力に対するベロシティブロスフェード機能のON/OFFを設定します。

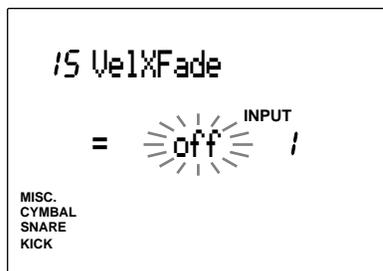
機能をONにしておくと、パッドをたたいたときのベロシティが弱いときは1stのノートのバランスが大きく、ベロシティが強くなるほど2nd、3rd.....のノートのバランスが大きくなります。



**NOTE** この機能は14ページ目のキーオンモードがstack、stackMN、holdの場合のみ機能します。

**NOTE** この機能は11ページ目のノートナンバー1 to 5で、複数のMIDIノートナンバーが割り当てられているときにだけ有効です。

- カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで機能のON/OFFを設定したいINPUTを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- カーソルをON/OFF表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで機能のON/OFFを設定します。



### □設定できる値

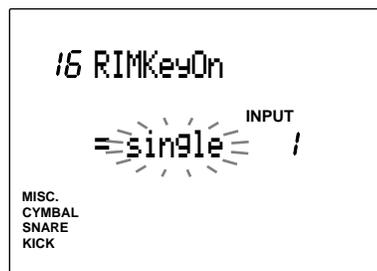
入力1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

ベロシティブロスフェード : on、off

## 16 RIMKeyOn(リムキーオンモード)

パッドのリムをたたいたときにどのように鳴らすかを決めるリムキーオンモードを設定します。一般的なリムショット系のボイスを発音させる場合に有効なsingleモードと、音を鳴りっぱなしにすることができるholdモードが用意されています。

- カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでリムキーオンモードを設定したいINPUTを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- カーソルをリムキーオンモード表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したいキーオンモードを選びます。つぎの2つのリムキーオンモードが用意されています。
  - single ..... 設定されているノートを通常通りに鳴らします。
  - hold ..... リムを1回たたくと鳴りっぱなしになり、もう一度リムをたたくと止まります。
  - withPad ..... リムをたたくと、リムに設定されている音と同時に、パッドに設定されている音も鳴ります。
- 上記の①、②を繰り返して各入力にリムキーオンモードを設定します。



### □設定できる値

入力1~8に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

リムモード : single、hold、withPad

## 17 RIM Vel(リムベロシティ)

パッドのリムをたたいたときのベロシティを設定します。常に一定のベロシティを出力させる方法とたたいた強さによって変化させる方法が用意されています。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでベロシティを設定したいインプットを選びます。

または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。

- ② カーソルをベロシティ表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したいベロシティを選びます。設定する値によってつぎのように動作が異なってきます。

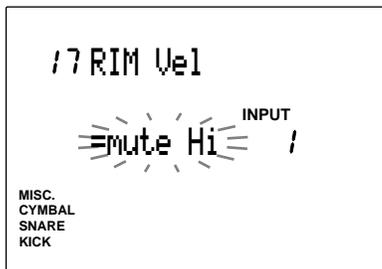
■ mute Hi ..... リムをたたいた強さに応じてベロシティが出力されます。パッドのベロシティと同様に5、6、7ページのレベルレンジ、ベロシティレンジ、ベロシティカーブに基づいてベロシティ値が算出されます。ただし、5ページ目のレベルレンジで設定されている最小レベル以下の入力信号を受けたときは音を止めるミュート機能として働きます。シンバルパッドなどを使用する場合に有効です。

■ mute Lo .... 上記のmute Hiと同じ機能ですが、ミュートへの感度が低く設定されています。したがって、ミュート機能を優先させたい場合は、mute Hiを利用し、リムをたたく方を優先しますがミュートも働かせたい場合は、このmute Loを利用します。

■ variabl ..... リムをたたいた強さに応じてベロシティが出力されます。パッドのベロシティと同様に5、6、7ページのレベルレンジ、ベロシティレンジ、ベロシティカーブに基づいてベロシティ値が検出されます。

■ fix1~fix127 ..... リムをたたく強さに関わりなく、常にここで設定したベロシティ値が出力されます。ただし、これらの値を設定した場合はミュート機能は使えなくなります。また、mute Hiとmute Loに設定しているときと比べて発音タイミングが速くなります。

- ③ 上記の①、②を繰り返して各インプットにベロシティを設定します。



### □設定できる値

インプット1~8に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

リムベロシティモード: mute Hi、mute Lo、variabl、fix1~fix127

## 18 PAD Func(パッドファンクション)

各インプットに接続したパッドの機能を設定します。通常のドラムパッドとして機能させる他、パッドをたたいてチェーンのステップを上げ下げしたり、パターンやソングをスタート/ストップさせるなど、パッドを各種スイッチとして使うための機能が用意されています。

- ① カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで機能を設定したいインプットを選びます。

または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。

- ② カーソルを機能表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したい機能を選びます。

つぎのようにさまざまな機能が用意されています。

■ normal ..... パッドをたたいて発音、MIDI信号を出力させる通常の設定です。

■ click ..... クリックをON/OFFするスイッチとして機能します。

■ inc ..... ドラムキットモードでは、次のドラムキットナンバーを選び、チェーンモードではステップを1つ進めるスイッチとして機能します。

■ dec ..... ドラムキットモードでは、前のドラムキットナンバーを選び、チェーンモードではステップを1つ戻すスイッチとして機能します。

■ bypass ..... このパッド以外のすべてのパッドの入力をカットするバイパス状態と、通常の状態を交互に切り替えます。

■ strtStp ..... スタイルパターンやソングをスタート/ストップするスイッチとして機能します。

■ pause ..... スタイルパターンやソングを一時停止するスイッチとして機能します。

■ do FILL ..... セクションをすぐにFILLに切り替えるスイッチとして機能します。

■ MAIN A ..... セクションをMAIN Aに切り替えるスイッチとして機能します。

■ MAIN B ..... セクションをMAIN Bに切り替えるスイッチとして機能します。

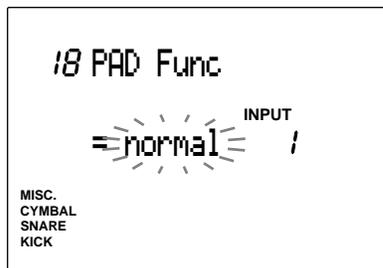
■ FILL AB ..... セクションをFILL ABに切り替えるスイッチとして機能します。

■ FILL BA ..... セクションをFILL BAに切り替えるスイッチとして機能します。

■ INTRO ..... セクションをINTROに切り替えるスイッチとして機能します。

■ ENDING ..... セクションをENDINGに切り替えるスイッチとして機能します。

- ③ 上記の①、②を繰り返して各インプットに機能を設定します。



#### □設定できる値

インプット1~12に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

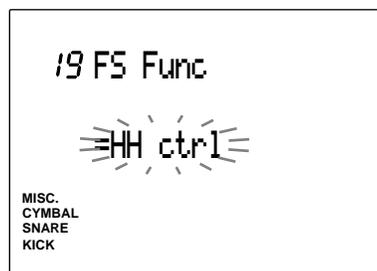
normal、click、inc、dec、bypass、strtStp、pause、do Fill、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、INTRO、ENDING

## 19 FS Func(FS ファンクション)

リアパネルのFOOT SW端子に接続したフットスイッチの機能を設定します。

- ① ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定したい機能を選びます。  
つぎのような機能が用意されています。

- HH ctrl..... ハイハットコントローラー(オープンとクローズの切り替え)として機能します。
- click..... クリックをON/OFFするスイッチとして機能します。
- inc..... ドラムキットモードでは、次のドラムキットナンバーを選び、チェーンモードではステップを1つ進めるスイッチとして機能します。
- dec..... ドラムキットモードでは、前のドラムキットナンバーを選び、チェーンモードではステップを1つ戻すスイッチとして機能します。
- bypass..... あるパッド以外のすべてのパッドの入力をカットするバイパス状態と、通常の状態を交互に切り替えます。
- strtStp..... スタイルパターンやソングをスタート/ストップするスイッチとして機能します。
- pause..... スタイルパターンやソングを一時停止するスイッチとして機能します。
- do FILL..... セクションをすぐにFILLに切り替えるスイッチとして機能します。
- MAIN A..... セクションをMAIN Aに切り替えるスイッチとして機能します。
- MAIN B..... セクションをMAIN Bに切り替えるスイッチとして機能します。
- FILL AB..... セクションをFILL ABに切り替えるスイッチとして機能します。
- FILL BA..... セクションをFILL BAに切り替えるスイッチとして機能します。
- INTRO..... セクションをINTROに切り替えるスイッチとして機能します。
- ENDING..... セクションをENDINGに切り替えるスイッチとして機能します。
- MIDI..... MIDIチャンネルメッセージ(コントロールチェンジ情報)を出力します。



#### □設定できる値

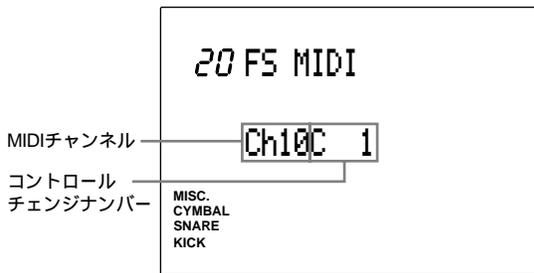
HH ctrl、click、inc、dec、bypass、strtStp、pause、do Fill、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、INTRO、ENDING、MIDI

## 20 FS MIDI(FS MIDI チャンネル)

※ このページは 19 ページの FS Func 画面で機能が MIDI に設定されているときにだけ選ぶことができます。

フットスイッチを使って送信する MIDI メッセージのチャンネルとコントロールチェンジナンバーを指定します。

カーソルを MIDI チャンネル表示とコントロールチェンジナンバー表示にそれぞれ合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定したいチャンネルとナンバーを選びます。



□設定できる値

MIDIチャンネル: 1~16

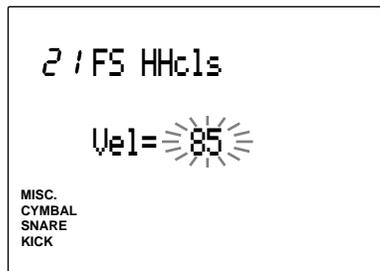
コントロールチェンジナンバー: C1~C121

## 21 FS HHcls(FS ハイハットコントロール)

※ このページは 19 ページの FS Func 画面で機能が HH ctrl に設定されているときにだけ選ぶことができます。

フットスイッチをハイハットコントローラーとして使う場合に、オープンの状態からクローズしたとき(踏み込んだとき)に出力されるMIDIのベロシティを設定します。

ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでベロシティの値を設定します。



□設定できる値

1~127

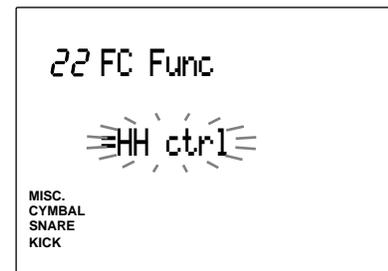
## 22 FC Func(ハイハットコントロールファンクション)

リアパネルのH.HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーの機能を設定します。

① ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定したい機能を選びます。  
つぎの 2 つの機能が用意されています。

■ HH ctrl..... ハイハットと MIDI チャンネルメッセージの送信コントローラー(連続可変式)として同時に機能します。

■ MIDI ..... MIDI チャンネルメッセージの送信コントローラー(連続可変式)としてだけ機能します。



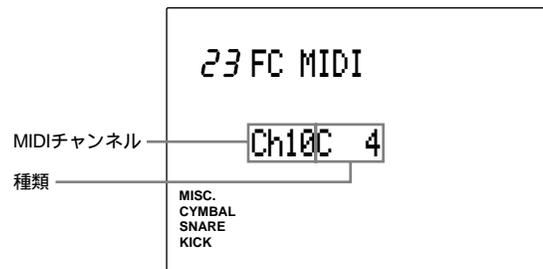
□設定できる値

HH ctrl、MIDI

## 23 FC MIDI(ハイハットコントロールチャンネル)

リアパネルのH.HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーを使って送信するMIDIメッセージのチャンネルと種類を指定します。

カーソルをMIDIチャンネル表示と種類表示にそれぞれ合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定したいチャンネルと種類を選びます。



□設定できる値

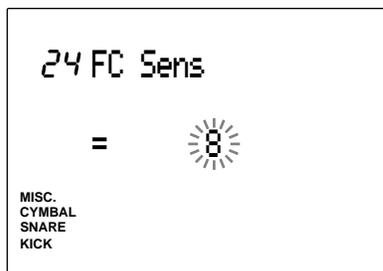
MIDIチャンネル: 1~16

種類: C1~C119(コントロールチェンジナンバー 1~119)、A/T(アフタータッチ)、PBup(ピッチバンドアップ)、PBdw(ピッチバンドダウン)

## 24 FC Sens(ハイハットコントロールセンシティビティ)

リアパネルのH.HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーの感度を調節します。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで感度を設定します。数値を大きくするほど音源の感度がよくなります。

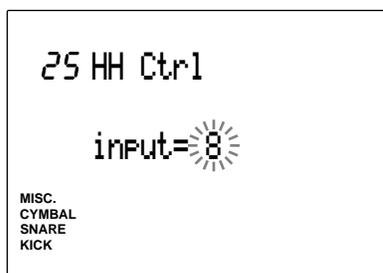


□設定できる値  
1~16

## 25 HH Ctrl(ハイハットコントロール)

19ページ目のFSファンクションや22ページ目のハイハットコントロールファンクションでHH Ctrl(ハイハットコントロール)の機能を選んである場合、フットスイッチやフットコントローラーで実際にハイハットの効果を実行するためのインプットをこの画面で設定します。

- 1 ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでいずれかのインプットを選びます。



□設定できる値  
インプット:1~12

## 26 In 9to10(インプット9トゥ10)

DTX Ver.2.0で追加された新機能です。詳しくは、別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

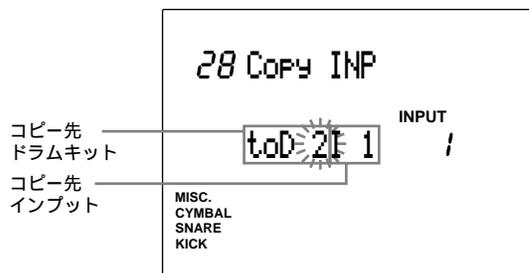
## 27 In 11to12(インプット11トゥ12)

DTX Ver.2.0で追加された新機能です。詳しくは、別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 28 Copy INP(コピーインプット)

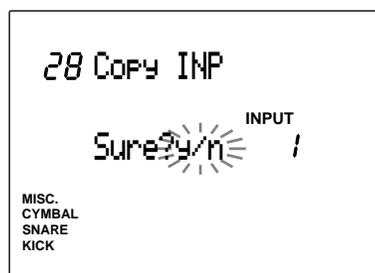
現在エディット中のドラムキット内のいずれかのインプットに関する設定データを指定したドラムキットのインプットにコピーします。同じような内容のインプットを作る場合などに便利です。

- 1 カーソルをINPUT表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでコピー元とするインプットを1~12の中から選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、コピー元とするINPUTを選びます(Learn(学習)モードON時)。
- 2 カーソルをコピー先表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでコピー先となるドラムキットとインプットをそれぞれ選びます。



□設定できる値  
コピー先ドラムキット: D1~D32、--(現在のドラムキット)  
コピー先インプット: 1~12

- 3 スタート/ストップボタンを押すと、LCDにSure?y/nが表示されます。

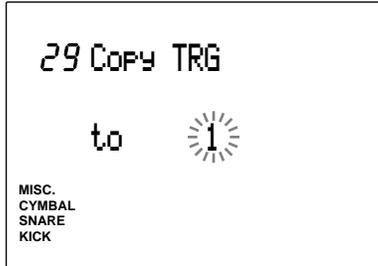


- 4 +1/YESキーを押すとコピーが実行されます。一瞬completeが表示された後、コピー元/コピー先の選択画面に戻ります。  
コピーを中止したい場合は-1/NOキーを押します。そのままコピー元/コピー先の選択画面に戻ります。

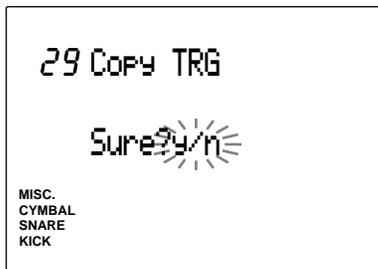
## 29 Copy TRG(コピートリガー)

現在エディット中のドラムキットのトリガー関連のデータを別のドラムキットにコピーします。同じような内容のドラムキットを作る場合などに便利です。

- ① ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでコピー先となるユーザードラムキットを1~32の中から選びます。



- ② スタート/ストップボタンを押すと、LCDにSure?y/nが表示されます。



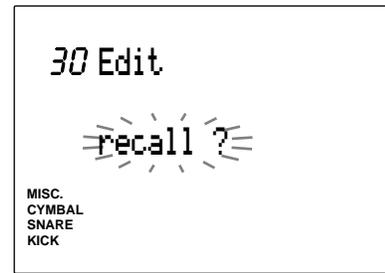
- ③ +1/YESキーを押すとコピーが実行されます。一瞬completeが表示された後、コピー先の選択画面に戻ります。コピーを中止したい場合は-1/NOキーを押します。そのままコピー先の選択画面に戻ります。

## 30 Edit(エディットリコール)

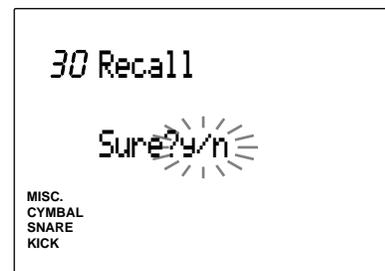
ドラムキットのエディット中に、一度ドラムキットプレイモードやチェーンモードに入って他のドラムキットを選ぶと、エディット前のドラムキットが呼び戻されます。このときエディット中のデータはエディットバッファに保管されています。このエディットリコール機能を使うと、エディットバッファに保管されているデータを呼び出すことができますので、再びエディット作業を続けることができます。この機能はエディット前のデータとエディット中のデータを比較するために使用すると便利です。

**NOTE** この機能は後述のドラムキットボイスエディットモードでのボイスエディット時にも有効です。

- ① ドラムキットプレイモードやチェーンモードで他のドラムキットを選んだ後などに、このエディットリコール画面を選択します。



- ② スタート/ストップボタンを押すと、LCDにSure?y/nが表示されます。



- ③ +1/YESキーを押すとエディットリコールが実行されます。一瞬completeが表示された後、エディットリコール画面に戻ります。エディットリコールを中止したい場合は-1/NOキーを押します。そのままエディットリコール画面に戻ります。

## 31 Set Chord=(コードによるノートナンバーの設定)

前述P.41 をご覧ください。

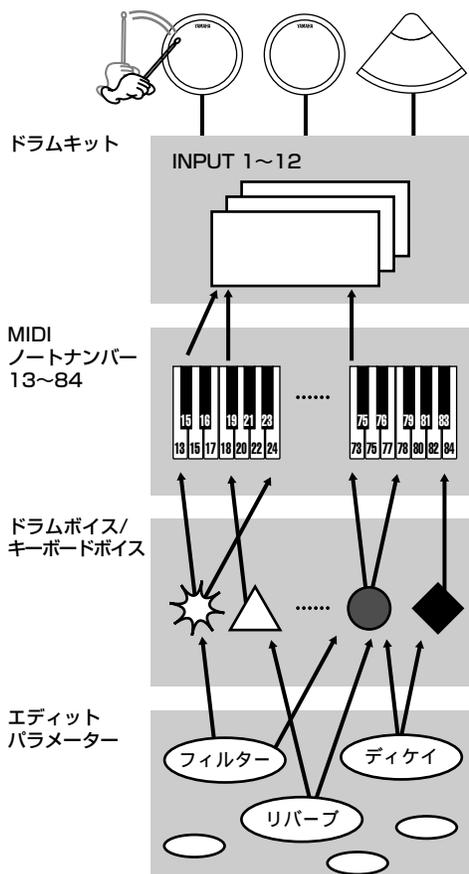


# ドラムキットボイスエディットモード

ドラムキットで使われるさまざまなドラムボイスに関する設定を行うモードです。各ドラムボイスはピッチを変えたりリバーブをかけたりなど、自分の好みに合わせてさまざまなエディットを行うことができます。

前述のドラムキットトリガーモードで設定してあるMIDIノートナンバー13~84とドラムボイスの対応のしかたをこのドラムキットボイスエディットモードで設定することができます。

ドラムキットとMIDIノートナンバー、ドラムボイス、パラメーターの関係はつぎのイメージ図のようになります。



**NOTE** 同じドラムボイスを使ってもパラメーターの設定のしかたによって、各ドラムキット単位でノートナンバーごとに異なる音色を作ることができます。

**NOTE** ドラムボイスを作る際にエディット内容を書き込んでおける便利なプランクチャートが巻末(P.167)に用意されていますので、ぜひご利用ください。

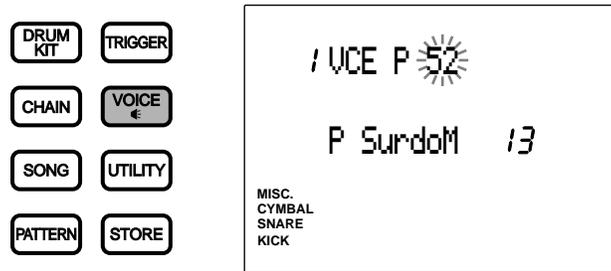
**NOTE** 2つ以上のパッド(インプット)に同じMIDIノートナンバーが割り当てられている場合、LCDの上段のVCEの文字の右横に「\*」が表示されます。ボイスエディット時には、他のMIDIノートナンバーの同じボイスにも影響しますのでご注意ください。

## エディットの手順

- ① ドラムキットプレイモードでエディットの対象となるドラムキットを選ぶ
- ② ドラムキットボイスエディットモードに入る
- ③ 必要なページを選び、希望する値や内容を設定する
- ④ ストアモードに入り、ドラムキットとしてユーザーナンバー1~32に保存する

## ドラムキットボイスエディットモードへの入り方

VOICE キーを押します。



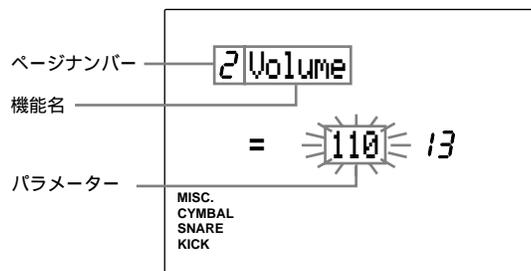
**NOTE** あらかじめエディットしたいドラムキットをドラムキットプレイモードで選んでおきます。ドラムキットボイスエディットモードに入った後も、LED ディスプレイには現在選ばれているドラムキットナンバーが表示されます。

**NOTE** ユーティリティモードSYSTEM項目の7ページ目にある Jump to recent page パラメーターが ON に設定されている場合は、前回エディットしていたときに最後に選ばれていたページの画面が表示されます。また、Jump to recent page パラメーターが OFF に設定されている場合は、最初のページが開かれます。Jump to recent page パラメーターについては、P.116 をご覧ください。

## ドラムキットボイスエディットモードのページ構成と操作について

ドラムキットボイスエディットモードは全部で 21 ページの画面構成となっています。ただし、ユーティリティモードのシステム項目のエディットモードを easy に設定しておく、と、使用頻度の低いいくつかの機能のページが表示されなくなります。すべてのページを表示させたい場合は、エディットモードを advance に設定しておきます(P.114)。

**NOTE** 次のページの機能一覧の中で、\*が付いているものはユーティリティモードのシステム項目のエディットモードが easy に設定されているときには、表示されないページです。



- ① ページを選ぶ：PAGE▲/▼キーを使って必要なページを選びます。
- ② パラメーターを選ぶ：◀ ▶カーソルキーを使って設定したいパラメーターを選びます。
- ③ 値を設定する：ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って値を設定します。

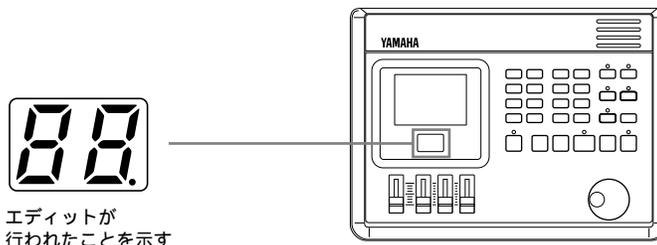
**NOTE** Key Off のパラメーター(P58)が disable に設定されている場合、音色によっては音が鳴りっぱなしになることがあります。このような場合は、SHIFT キーと VOICE キーを同時に押せば、強制的に音を止めることができます。

**NOTE** ユーティリティモードのシステム項目の Learn (学習) モードを always に設定しておく、と、接続したパッドをただただ、そのインプットに割り当てであるノートナンバーが自動的に選ばれるようになっています。エディットしたいボイスをワンショットで簡単に選ぶことができます(P.115)。

**NOTE** ボイスのオーディション機能

このモードでは、VOICE キーを押すことによってエディット中のボイスをオーディション(試聴)することができます。

**NOTE** このモードで、一度何らかのエディット操作を行うと LED ディスプレイに表示されている現在のドラムキットナンバーの右下にドットが点灯します。このドットによってエディットの結果がまだストア(保存)されていないことを確認できます。ストアの方法については P.69 をご覧ください。また、エディット中に一度ドラムキットプレイモードやチェーンモードに入って他のドラムキットを選んでしまうと、ドットが消えてエディット中のデータは元に戻ってしまいます。ただし、この場合前述 P.49 のリコール機能を使ってエディット中のデータを再び呼び出すことができます。



## 各ページの機能説明

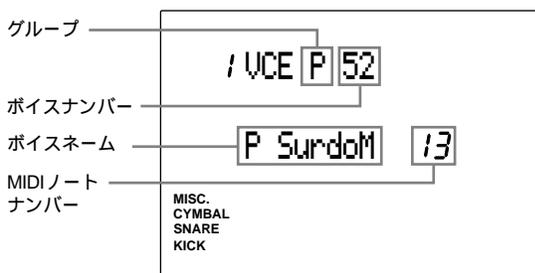
1	VCE(ボイス) .....	(P.53)
2	Volume(ボリューム) .....	(P.53)
3	Pan(パン) .....	(P.54)
4	Pitch(ピッチ) .....	(P.54)
5	Rev Send(リバーブセンド) .....	(P.55)
6	Modify(モディファイ) .....	(P.55)
7	Filter(フィルター) .....	(P.56)
8	Decay(ディケイ) .....	(P.56)
*9	Key Mode(キーモード) .....	(P.57)
10	AlterGrp(オルタネートグループ) .....	(P.57)
11	Key Off(キーオフ) .....	(P.58)
*12	Out Port(アウトポート) .....	(P.58)
13	REV Rtn(リバーブリターン) .....	(P.58)
14	REV Type(リバーブタイプ) .....	(P.59)
15	REV Time(リバーブタイム) .....	(P.59)
*16	PC Ch=(プログラムチェンジ送信) .....	(P.59)
*17	BK Ch=(バンクセレクト送信) .....	(P.60)
*18	CC Ch(コントロールチェンジ送信：ボリューム) .....	(P.60)
*19	CC Ch(コントロールチェンジ送信：パン) .....	(P.61)
*20	CC Ch(コントロールチェンジ送信) .....	(P.61)
*21	Root Note(ルートノート) .....	(P.62)

## 1 VCE(ボイス)

各 MIDI ノートナンバーに対してドラムボイスを割り当てます。各ボイスは扱いやすいようにつぎのようなカテゴリー別にグループ分けされています。

- K ..... キック
- S ..... スネア
- T ..... タム
- C ..... シンバル
- P ..... パーカッション
- E ..... エフェクト
- k ..... キーボード
- s ..... スtringス
- b ..... ベース
- H ..... ハイハット

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでボイスを割り当てたい MIDI ノートナンバーを選びます。または、接続してある各パッドやドラムをたたき、割り当てたいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをグループ表示とボイスナンバー表示に合わせ、それぞれジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで選択します。または、カーソルを下段のボイスネーム表示に合わせて選択することもできます。VOICE キーを押してボイスを鳴らして確認することができます。
- ③ 上記の ①、② を繰り返し、各ノートナンバー単位でボイスを設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれつぎのボイスを設定できます。

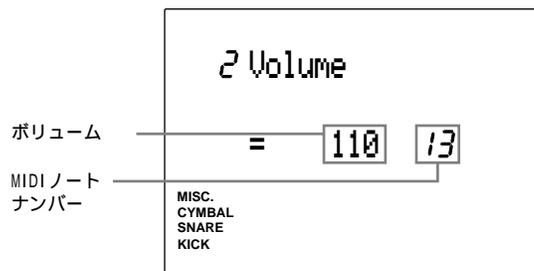
**グループとボイスナンバー** : off、K1～119:キック、S1～250:スネア、T1～176:タム、C1～105:シンバル、P1～103:パーカッション、E1～115:エフェクト、k1～21:キーボード、s1～8:ストリングス、b1～19:ベース、H1～12:ハイハット(Ver2の追加分)  
**ボイスネーム** : BD DRY1～Hpsplsh1  
 ボイスネームとボイスナンバーについて詳しくは P.143 のドラムボイスリストをご覧ください。

**NOTE** 2 つ以上のパッド(インプット)に同じ MIDI ノートナンバーが割り当てられている場合、LCD の上段の VCE の文字の右横に「\*」が表示されます。エディット時には他の MIDI ノートナンバーの同じボイスにも影響しますのでご注意ください。

## 2 Volume(ボリューム)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとに音量を設定します。ドラムキット内での各ボイスの音量バランスをとることができます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで音量を設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをボリューム表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで音量を設定します。VOICE キーを押して音量を確認することができます。
- ③ 上記の ①、② を繰り返し、各ノートナンバー単位でボリュームを設定します。



### □設定できる値

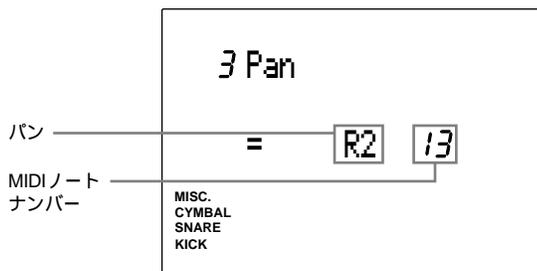
MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

**ボリューム** : 0～127

### 3 Pan(パン)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにパン(音のステレオ定位)を設定します。  
DTXのサウンドをステレオ出力する場合に左右のどの辺から鳴るようにするかを決めることができます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでパンを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをパン表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。VOICEキーを押して音の定位を確認することができます。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でパンを設定します。



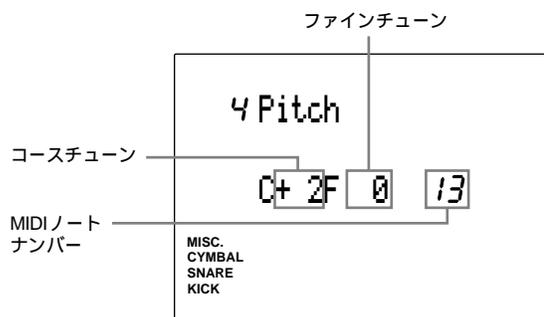
#### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。  
L7(もっとも左)～center(中央)～R7(もっとも右)

### 4 Pitch(ピッチ)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにピッチを設定します。  
半音単位と約1.2セント単位で細かいチューニングが行えます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでチューニングしたい MIDI ノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをコースチューン表示とファインチューン表示に合わせ、それぞれジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。VOICEキーを押して音を確認することができます。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でピッチを設定します。



#### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

**C: コースチューン(半音単位):**

-64～0(標準音程)～+63

**F: ファインチューン(約 1.2 セント単位):**

-64～0(標準音程)～+63

・1 セント=半音の 1/100

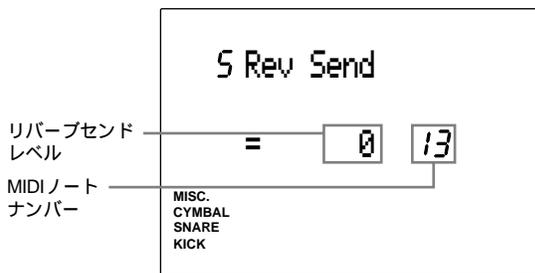
## 5 Rev Send(リバーブセンド)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにリバーブセンドレベルを設定します。

ここで設定したレベルによって、ボイスごとのリバーブ効果のかかり具合を調節することができます。

**NOTE** ユーティリティモードの MULTI 項目(MIDI チャンネル 10)で設定されているリバーブセンドレベルをここでの値にかけ算したものが、実際のリバーブセンドレベルになります。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでリバーブセンドレベルを設定したいMIDIノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをレベル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。値を大きくするほどセンドレベルも大きくなります。VOICE キーを押して音を確認することができます。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でリバーブセンドレベルを設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

0～127

## 6 Modify(モディファイ)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにモディファイを設定します。

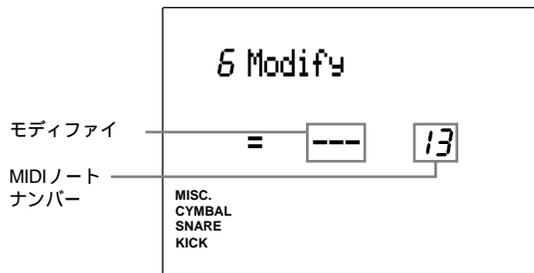
モディファイはボイスを構成する2つの波形の音量バランスを決める値です。

ここで設定したモディファイによって、ボイスの音質を調節することができます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでモディファイを設定したいMIDIノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをモディファイ表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーで設定します。VOICE キーを押して音を確認することができます。  
値をプラスにするほど一方の波形の音量バランスが大きくなり、逆にマイナスにするほどもう一方の波形の音量バランスが大きくなります。値が0の時に同音量です。

**NOTE** ボイスごとに波形や音量変化は異なりますので、ボイスによっては音質の変化があまり感じられない場合があります。また、モディファイの設定が無効なボイスの場合、モディファイ表示には「-」が示されます。

- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でモディファイを設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

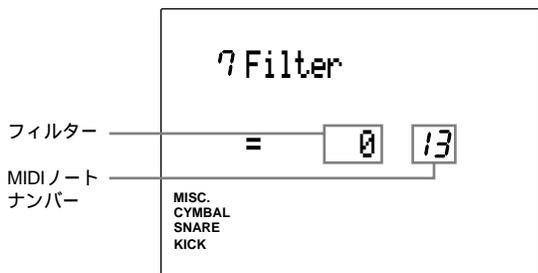
-64～0(同音量)～+63

## 7 Filter(フィルター)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにフィルターを設定します。

フィルターはある特定の周波数帯域を通過させそれ以外をカットすることによって音色に変化を与えます。ここで設定したフィルターによって、ボイスの音質を固めにしたりこもらせたりすることができます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでフィルターを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをフィルター表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーで設定します。VOICE キーを押して音を確認することができます。ここで設定した値以上の周波数帯をカットするローパスタイプのフィルターです。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でフィルターを設定します。



### □設定できる値

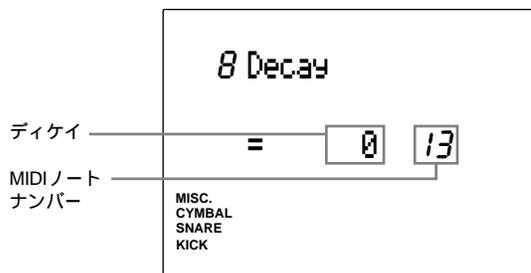
MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

-64～0(標準)～+63

## 8 Decay(ディケイ)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにディケイを設定します。ディケイはボイス波形の減衰のしかたをコントロールします。ここで設定したディケイによって、ボイスの音の消え方を長くしたり、短くしたりすることができます。たとえば、シンバル系のボイスなどで音の余韻を長くしたい場合などはディケイの値を大きくします。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでディケイを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。  
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをディケイ表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。VOICE キーを押して音を確認することができます。値をプラス方向に大きくするほど減衰のしかたが長くなり、値をマイナス方向に大きくするほど減衰のしかたが長くなります。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でディケイを設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

-64～0(標準)～+63

## 9 Key Mode(キーモード)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとにキーモードを設定します。キーモードは、同じボイスが重なって鳴る場合の発音ルールを決定します。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでキーモードを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。

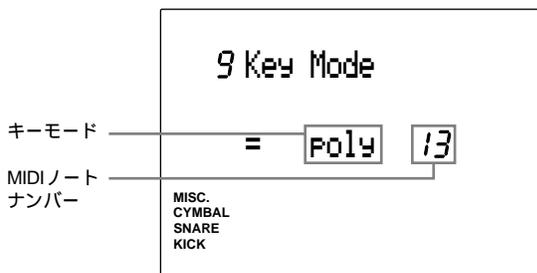
または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。

- ② カーソルをキーモード表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。つぎのようなモードが用意されています。

- poly ..... 特に制約はなく重ねて発音します。
- semi(2) ... このノートナンバーのボイスを2音まで重ねて発音します。すでに2音鳴っている状態で3音目を鳴らす場合は、前に鳴っていた音を消して新しく発音します。
- mono ..... 前に鳴っている音を消し、常に1音だけを発音します。
- hi mono .... 前に鳴っている音を消し、常に1音だけを発音します。ただし、このノートナンバーのボイスを他のボイスに最優先で発音します。たとえば、最大同時発音数の32音を越えた場合もこのノートナンバーのボイスは消えません。

**NOTE** シンバル系の音のようにリリースが長いボイスを mono で鳴らすと、連打したときに前の音がいきなりカットされてしまい不自然になってしまうことがあります。

- ③ 上記の①、②を繰り返し、各ノートナンバー単位でフィルターを設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

poly、semi(2)、mono、hi mono

## 10 AlterGrp(オルタネートグループ)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとに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は、同時に鳴らしたくないボイスどうしをまとめたグループです。

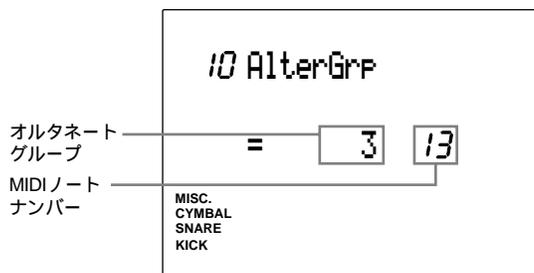
たとえば、オープンハイハットとペダルハイハットのボイスを同じオルタネートグループに登録しておけば、ペダルハイハットを鳴らしたときに、オープンの音が止まるので、アコースティックドラムの動作に近いリアルなサウンドが得られます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでオルタネートグループを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。

または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。

- ② カーソルをグループナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。

**NOTE** 同じオルタネートグループに登録されているボイスは、かならず後から鳴ったボイスが優先されて常に1音のみ発音します。



### □設定できる値

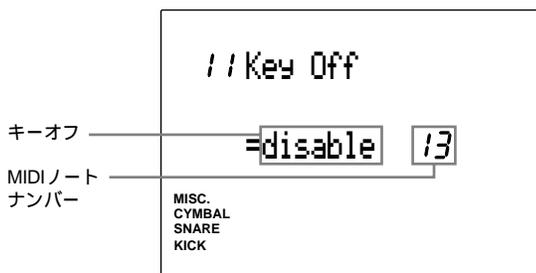
MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

off、1～127

## 11 Key Off(キーオフ)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとに MIDI ノートオフを受信するかどうかを設定します。リリースが長いボイスの場合、ノートオフによってサウンドがいきなりカットされて不自然になってしまふことがあります。このようなときは、MIDI ノートオフを受けないようにしておけば、ボイス波形の最後まで再生され自然な響きを得ることができます。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでキーオフを設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをキーオフ表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。



### □設定できる値

MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

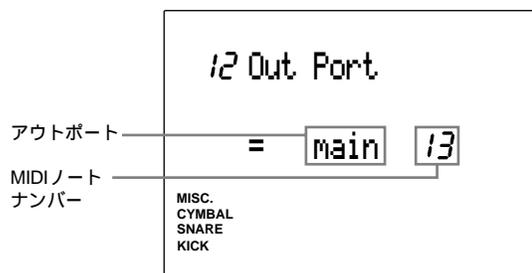
disable(受信しない)、enable(受信する)

**NOTE** 音色によっては disable にすると音が止まるまでが極端に長いものがあります。このようになった場合は、SHIFT キーと VOICE キーを同時に押せば、一時的に音を止めることができます。

## 12 Out Port(アウトポート)

ボイスが割り当てられた各 MIDI ノートナンバーごとの出力先をメインのアウトポートにするか、AUX アウトポートにするか設定します。特定のボイスを外部のミキサーなどを使って別にミックスしたい場合などに便利です。

- ① カーソルを MIDI ノートナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで出力先を設定したい MIDI ノートナンバーを選びます。または、接続してある各パッドやドラムをたたき、設定したいナンバーを選びます(Learn(学習)モード ON 時)。
- ② カーソルをアウトポート表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。通常は main を選んでおけば、リアパネルの OUTPUT 端子から出力されます。スネアやキックなど別に出力させてミックスしたい場合などに aux を選択します。これらはリアパネルの AUX OUT 端子から出力されます。



### □設定できる値

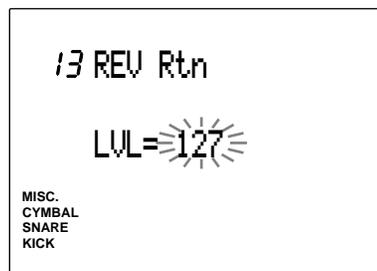
MIDI ノートナンバー 13～84 に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

main、aux

## 13 REV Rtn(リバーブリターン)

リバーブリターンレベルを設定します。ここで設定したレベルによって、DTX 全体に対するリバーブ効果のかけ具合を調節することができます。ドラムキットごとに設定することができます。

ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。



### □設定できる値

0～127

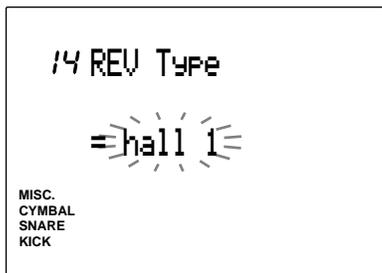
## 14 REV Type(リバーブタイプ)

リバーブタイプを設定します。ホールやルームなどサウンドに広がりを与えるさまざまなタイプのリバーブが用意されています。ドラムキットごとに設定することができます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーで設定します。

つぎのようなリバーブタイプが用意されています。

- none ..... リバーブはかかりません。
- hall 1 ..... 小ホールをシミュレーションしたリバーブです。
- hall 2 ..... 大ホールをシミュレーションしたリバーブです。
- room 1 ..... せまい部屋をシミュレーションしたリバーブです。
- room 2 ..... 広い部屋をシミュレーションしたリバーブです。
- room 3 ..... 天井の高い部屋をシミュレーションしたリバーブです。
- stage 1 ..... 大きなステージで演奏しているような響きが得られます。
- stage 2 ..... 小さなステージで演奏しているような響きが得られます。
- plate ..... 金属的な響きを持ったリバーブです。
- white ..... 独特の短いリバーブです。
- tunnel ..... トンネルの中で演奏しているような長い響きが得られます。
- canyon ..... 大峡谷の響きをイメージした長い幻想的なリバーブです。
- basemnt ..... 地下室にいるような短い反射音を持った響きになります。



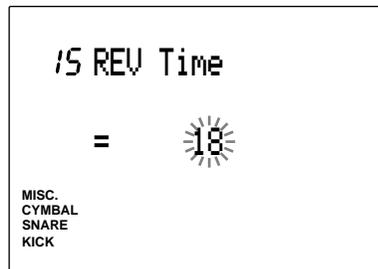
### □設定できる値

none、hall 1、hall 2、room 1、room 2、room 3、stage 1、stage 2、plate、white、tunnel、canyon、basemnt

## 15 REV Time(リバーブタイム)

リバーブタイムを設定します。リバーブタイムは現在設定されているリバーブの響きを調節するパラメーターです。ドラムキットごとに設定することができます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。値を大きくするほどリバーブタイムが長くなります。



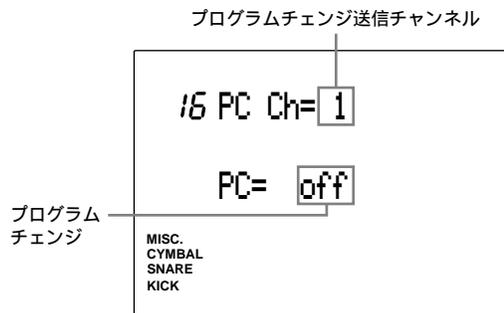
### □設定できる値

0~69

## 16 PC Ch=(プログラムチェンジ送信)

ドラムキットを切り替えたときに送信するMIDIプログラムチェンジナンバーを設定します。チャンネル1~16にそれぞれ別々のプログラムチェンジナンバーを設定することができます。たとえば、DTXのドラムキット切り替え操作によって、MIDI接続されている外部シンセサイザーなどの音色を切り替えることができます。ドラムキットごとに設定することができます。

- ① カーソルをプログラムチェンジ送信チャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで送信チャンネルを選択します。
- ② カーソルをプログラムチェンジ表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでプログラムチェンジナンバーを設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、16チャンネル別々にプログラムチェンジを設定することができます。



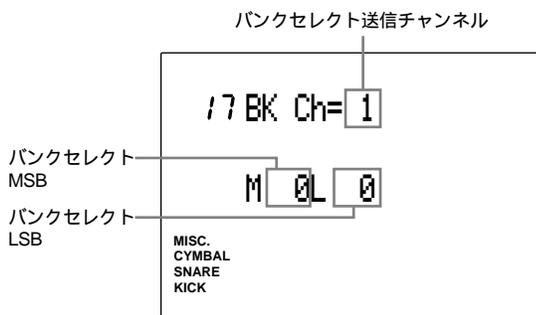
### □設定できる値

プログラムチェンジ送信チャンネル: 1~16  
プログラムチェンジ: off、1~128

## 17 BK Ch=(バンクセレクト送信)

ドラムキットを切り替えるときに送信するMIDIコントロールチェンジのバンクセレクトを設定します。チャンネル1～16にそれぞれ別々のバンクセレクトを設定することができます。DTXのドラムキット切り替え操作によって、MIDI接続されている外部シンセサイザーなどの音色バンクを切り替えることができます。前述のMIDIプログラムチェンジと併用されますので、複数の音色バンクを持ったシンセサイザーの音色選択の際に有効です。ドラムキットごとに設定することができます。

- ① カーソルをバンクセレクト送信チャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで送信チャンネルを選択します。
- ② カーソルをバンクセレクトMSB表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでMSBを設定します。
- ③ カーソルをバンクセレクトLSB表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでLSBを設定します。
- ④ 上記の①、②、③を繰り返し、16チャンネル別々にバンクセレクトを設定することができます。



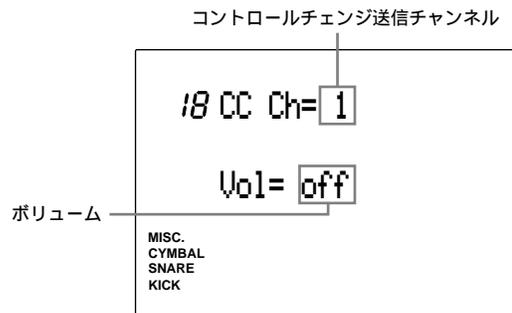
### □設定できる値

バンクセレクト送信チャンネル：1～16  
 バンクセレクトMSB：0～127  
 バンクセレクトLSB：0～127

## 18 CC Ch=(コントロールチェンジ送信：ボリューム)

ドラムキットを切り替えたときに送信するMIDIコントロールチェンジのボリュームを設定します。チャンネル1～16にそれぞれ別々のボリューム値を設定することができます。たとえば、DTXのドラムキット切り替え操作によって、MIDI接続されている外部シンセサイザーなどの音色のボリュームを特定の値にセットすることができます。ドラムキットごとに設定することができます。

- ① カーソルをコントロールチェンジ送信チャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで送信チャンネルを選択します。
- ② カーソルをボリューム表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで値を設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、16チャンネル別々にボリュームを設定することができます。



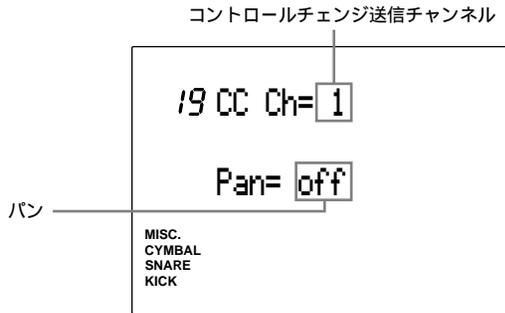
### □設定できる値

コントロールチェンジ送信チャンネル：1～16  
 ボリューム：off、0～127

## 19 CC Ch=(コントロールチェンジ送信：パン)

ドラムキットを切り替えたときに送信するMIDIコントロールチェンジのパン(音のステレオ定位)を設定します。チャンネル1～16にそれぞれ別々のパンを設定することができます。たとえば、DTXのドラムキット切り替え操作によって、MIDI接続されている外部シンセサイザーなどの音色のパンを特定の値にセットすることができます。ドラムキットごとに設定することができます。

- ① カーソルをコントロールチェンジ送信チャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで送信チャンネルを選択します。
- ② カーソルをパン表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで値を設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、16チャンネル別々にパンを設定することができます。



### □設定できる値

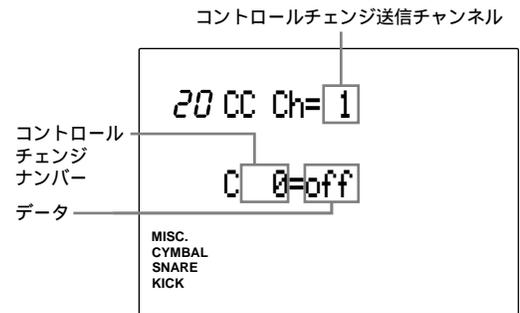
コントロールチェンジ送信チャンネル：1～16  
パン：off、0(もっとも左)～127(もっとも右)

## 20 CC Ch=(コントロールチェンジ送信)

ドラムキットを切り替えたときに送信するMIDIコントロールチェンジの種類(コントロールチェンジナンバー)とその値を設定します。チャンネル1～16にそれぞれ別々のコントロールチェンジナンバーを設定することができます。たとえば、DTXのドラムキット切り替え操作によって、MIDI接続されている外部シンセサイザーなどの音色に関するさまざまな値をセットすることができます。ドラムキットごとに設定することができます。

**NOTE** コントロールチェンジに関してはP.131も併せてご覧ください。

- ① カーソルをコントロールチェンジ送信チャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで送信チャンネルを選択します。
- ② カーソルをコントロールチェンジナンバー表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでナンバーを設定します。この操作で、送信するコントロールチェンジの種類を選ぶことになります。
- ③ カーソルをデータ表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで値を設定します。
- ④ 上記の①、②、③を繰り返し、16チャンネル別々にコントロールチェンジナンバーとデータの値を設定することができます。



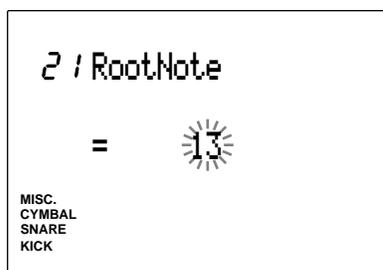
### □設定できる値

コントロールチェンジ送信チャンネル：1～16  
コントロールチェンジナンバー：0～119  
データ：off、0～127

## 21 RootNote(ルートノート)

ボイスのMIDIノートナンバーの最低値を設定します。  
たとえば、初期設定でボイスが割り当てられているMIDIノートナンバーは13~84ですので、最低値を10に設定すると、有効ノートナンバーは10~81となり、ドラムキット全体を3つシフトしたことになります。ドラムキットごとに設定することができます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでルートノートを設定します。



設定できる値

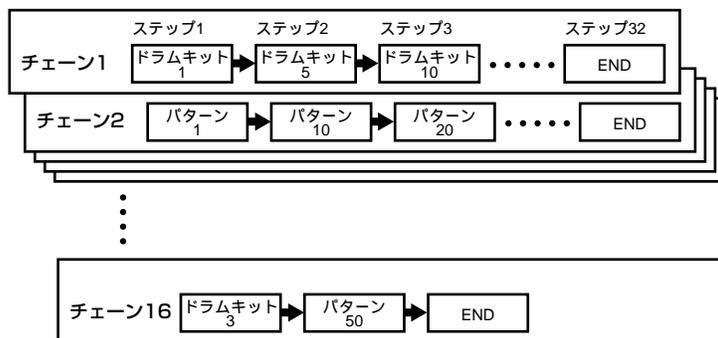
0~56



# チェーンプレイモード

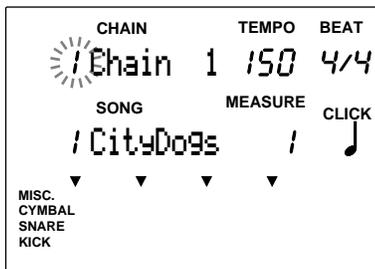
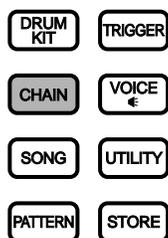
あらかじめ必要なドラムキット(またはパターン)を並べたものをチェーンと呼びます。このチェーンを使ってドラムキット(またはパターン)を順番に呼び出して演奏するためのモードがこのチェーンプレイモードです。たとえば、ライブでは演奏曲順に並べたドラムキットのチェーンを利用したり、リズム練習では毎回使用する順番に並べたパターンのチェーンを利用するなど、いろいろな活用法が考えられます。最大 16 種類のチェーンの中から好きなものを選んで使用することができます。

**NOTE** チェーンプレイモードでチェーンを使用するには、あらかじめチェーンエディットモードで必要なチェーンを作っておく必要があります(P.65)。



## チェーンプレイモードへの入り方

CHAIN キーを押します。

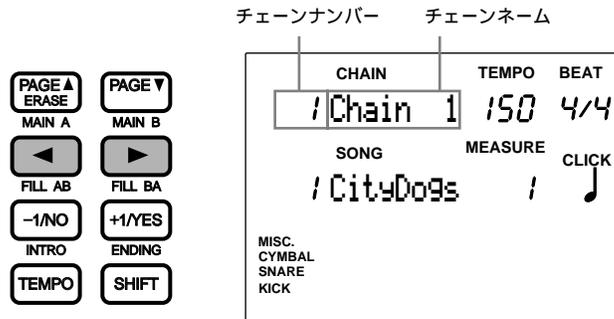


**NOTE** チェーンプレイモードの画面は、パターンプレイモード(またはソングプレイモード)の内容と同じ画面内に表示されます。

パターンのチェーンを使用する場合は PATTERN キーを押してパターンプレイモードに入っておく必要があります。

## チェーンの選択

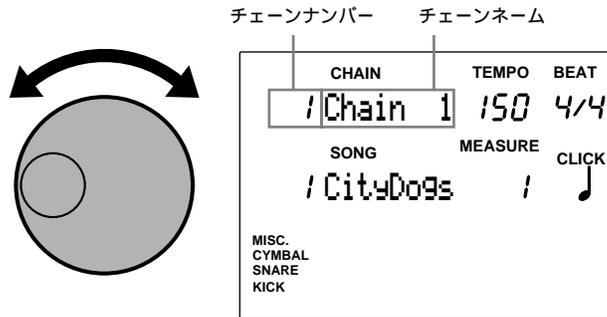
- ① ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをチェーンナンバー表示に合わせます。



**NOTE** PAGE▲/▼キーを使って、LCDの一段目と2段目の項目間で上下に移動することもできます。

- ② ジョグダイヤルを使って、使いたいチェーンナンバーを選びます。

**NOTE** LEDディスプレイには、そのチェーンに設定されているドラムキットナンバーか、チェーンモードに入る前に選ばれていたドラムキットナンバーが表示されます。

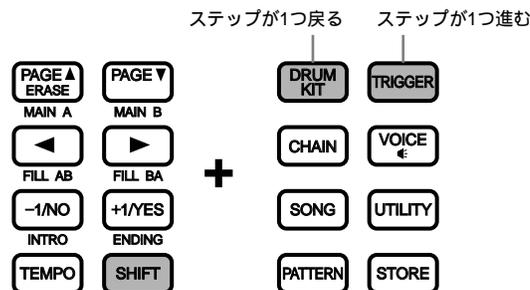


**NOTE** +1/YES、-1/NOキーを使ってチェーンナンバーを切り替えることもできます。

- 選択できるチェーンナンバー  
1~16

## ステップの切り替え

SHIFTキーを押しながらTRIGGERキーやDRUM KITキーを押すたびに、現在選ばれているチェーンのステップを1つずつ進めたり、戻したりすることができます。



**NOTE** 演奏中にすばやくステップを切り替えるためには、いずれか2つのパッドの機能をステップのアップ/ダウン切り替えスイッチとして利用されることをおすすめします(P.45 参照)。また、フットスイッチを使ってステップを切り替えることもできます(P.46 参照)。



# チェーンエディットモード

必要なドラムキットやパターンを順番に並べてチェーンを作成するためのモードです。最大32ステップまでのチェーンを16種類作成し、ストア(保存)しておくことができます。

**NOTE** チェーンを作る際に内容を書き込んでおける便利なブランクチャートが巻末(P.166)に用意されていますので、ぜひご利用ください。

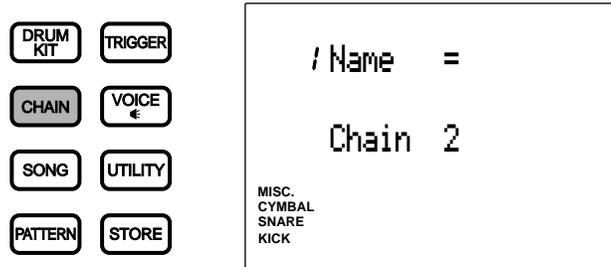
## チェーン作成の手順

- ① チェーンプレイモードで作成/エディットの対象となるチェーンナンバーを選ぶ
- ② チェーンエディットモードに入る
- ③ (必要に応じて)チェーンネームをつける
- ④ 希望するドラムキット(またはパターン)を選び、1ステップ目に設定する
- ⑤ 2ステップ目に進み、同様に希望するドラムキット(またはパターン)を設定する
- ⑥ 続けて、3ステップ目、4ステップ目.....と必要なステップ数だけドラムキット(またはパターン)を設定する
- ⑦ ストアモードに入り、できあがったチェーンを保存する

**NOTE** ストア操作についてはP.69をご覧ください。

## チェーンエディットモードへの入り方

CHAIN キーを2回押します。またはチェーンプレイモードの状態ではCHAIN キーを1回押します。

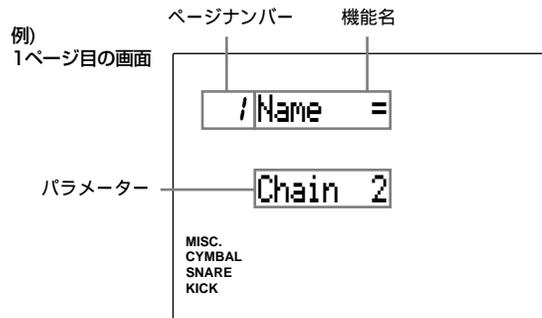


**NOTE** あらかじめエディットしたいチェーンをチェーンプレイモードで選んでおきます。

**NOTE** ユーティリティモードSYSTEM項目の7ページ目にあるJump to recent pageパラメーターがONに設定されている場合は、前回エディットしていたときに最後に選ばれていたページの画面が表示されます。また、Jump to recent pageパラメーターがOFFに設定されている場合は、最初のページが開かれます。Jump to recent pageパラメーターについて詳しくは、P.116をご覧ください。

## チェーンエディットモードのページ構成と操作について

チェーンエディットモードは3ページの画面で構成されています。



### ① ページを選ぶ

PAGE▲/▼キーを使って必要なページを選びます。

### ② パラメーターを選ぶ

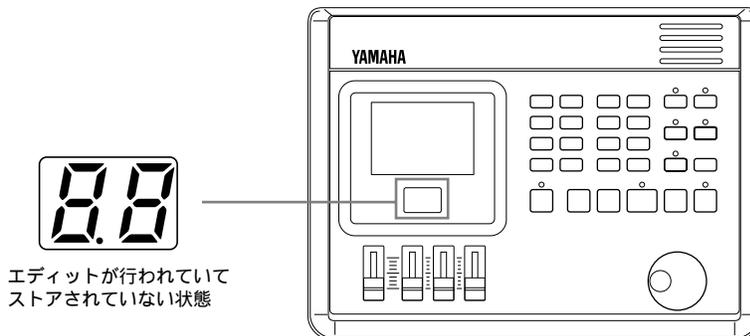
◀ ▶ カーソルキーを使って設定したいパラメーターを選びます。

### ③ 値を設定する

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使って値を設定します。

**NOTE** このモードで、一度何らかのエディット操作を行うとLEDディスプレイのまん中のドットが点灯します。このドットによってエディットの結果がまだストアされていないことを確認できます。ストアの方法についてはP.69をご覧ください。

また、エディット中にチェーンプレイモードに入って他のチェーンを選んでしまうと、ドットが消えてエディット中のデータは元に戻ってしまいます。ただし、この場合エディットリコール機能を使ってエディット中のデータを再び呼び出すことができます(P.68)。



## 各ページの機能説明

- |   |                      |        |
|---|----------------------|--------|
| 1 | Name (チェーンネーム) ..... | (P.67) |
| 2 | チェーンの作成/変更 .....     | (P.67) |
| 3 | エディットリコール .....      | (P.68) |

## 1 Name(チェーンネーム)

チェーンに最大8文字の名前を付けることができます。

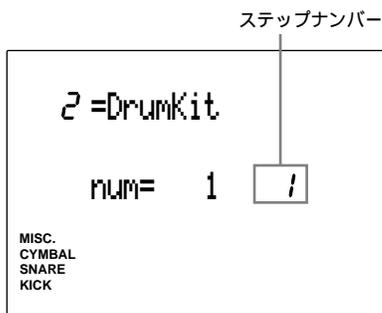
操作方法と設定できるアルファベット/数字/記号は、ドラムキットネームと同様です。前述P.35をご参照ください。

## 2 チェーンの作成/変更

チェーンを作成/変更します。

- 1 新しくチェーンを作成する場合、カーソルをステップナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで1ステップ目を選択します。

既存のチェーンを変更する場合は、変更したいステップナンバーを選択します。



**NOTE** カーソルをステップナンバー表示に合わせなくても、SHIFTキーを押しながらTRIGGER/DRUM KITキーまたはPAGE▲/▼キーを押すことにより、ステップナンバーを進めたり戻したりすることができます。

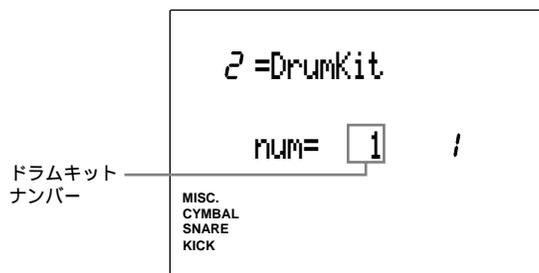
- 2 カーソルをドラムキット/パターン表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで、このステップにドラムキットを指定するのかパターンを指定するのかを選択します。



- 3 カーソルをドラムキット/パターンナンバー表示に移動し、必要なナンバーを選びます。

### ドラムキットの場合

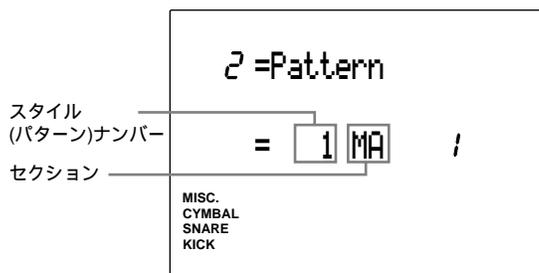
このステップに指定したいドラムキットナンバーを1~64の中から選択します



### パターンの場合

- 1) このステップに指定したいスタイル(パターン)ナンバーを1~110の中から選択します。
- 2) スタイルナンバー1~110のプリセットスタイルを選択した場合は、カーソルをセクション表示に移動し、好きなセクションを指定することができます。

**NOTE** ユーザーパターンにはセクションがありません。したがってスタイルナンバー111以降のユーザーパターンを選んでいる場合は、セクション表示には-が表示され、セクションを指定することができません。なお、セクションについては詳しくは、後述P.71をご覧ください。

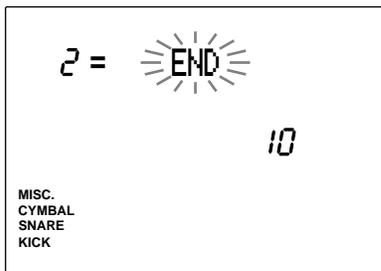


- 4 上記の1、2、3の手順を繰り返して、必要なステップ数だけドラムキット/パターンを指定していきます。(最大32ステップ)

**NOTE** 1つのチェーン内でドラムキットを指定するステップと、パターンを指定するステップを混在させることもできます。

- 5 チェーンを終了したいステップ数まできたら、カーソルをドラムキット/パターン表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでENDを表示させます。ENDを設定することにより、このステップ数でチェーンを終了させることができます。

**NOTE** チェーンプレイ時にステップを切り替えていくと、ENDが設定してあるステップで止まります。



## □設定できる値

ステップナンバー表示: 1~32

ドラムキット/パターン表示: DrumKit、Pattern、END(チェーンの最終ステップに設定)

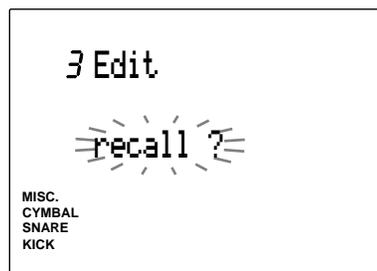
ドラムキット/パターンナンバー表示: 1~64(ドラムキット)、1~220(パターン)

セクション表示(選ばれたパターンが1~110の時のみ): IN(INTRO)、MA(MAIN A)、MB(MAIN B)、FA(FILL AB)、FB(FILL BA)、EN(ENDING)

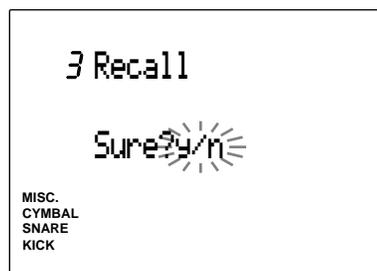
### 3 エディットリコール

チェーンのエディット中に、一度チェーンプレイモードに入って他のチェーンを選ぶと、エディット前のチェーンが呼び戻されます。このときエディット中のデータはエディットバッファーに保管されています。このエディットリコール機能を使うと、エディットバッファーに保管されているデータを呼び出すことができますので、再びエディット作業を続けることができます。

- ① チェーンプレイモードで他のチェーンを選んだ後などに、このエディットリコール画面を選択します。



- ② スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。



- ③ +1/YESキーを押すとエディットリコールが実行されます。一瞬 complete が表示された後、エディットリコール画面に戻ります。エディットリコールを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのままエディットリコール画面に戻ります。



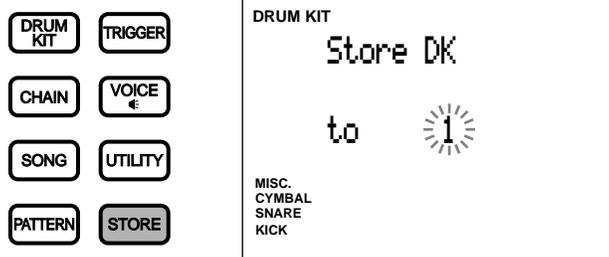
# ストアモード

ドラムキットやボイスのエディットを行った後やチェーンを作成した後は、それらの結果を本体内に保存するためにストア作業が必要になります。それぞれドラムキットはドラムキットストアモードで、チェーンはチェーンストアモードでストアします。

## ストアモードへの入り方

### ドラムキットストアモード

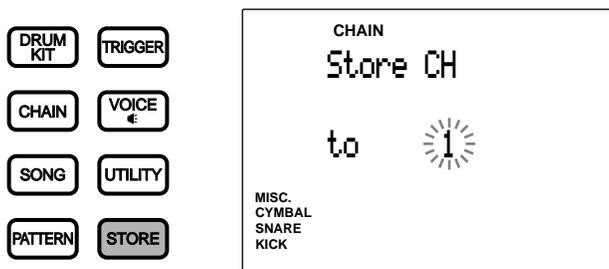
ドラムキットトリガーエディットモードやボイスエディットモードでのエディット時、またはドラムキットプレイモードの状態ですトアキーを押すことによって、ドラムキットストアモードへ入ることができます。



**NOTE** ユーティリティモードの3ページ目にあるリンクモードの設定(P.115)によってストアのされ方が少し異なります。  
 リンクモードが global の時 .... エディットしたドラムキットをあるストア先にストアすると、同じ内容がドラムキットナンバー1にもストアされます。  
 リンクモードが indiv の時 ..... 通常どおり、エディットしたドラムキットが、選んだストア先にストアされます。

### チェーンストアモード

チェーンエディットモードでのエディット時、またはチェーンプレイモードの状態ですトアキーを押すことによって、チェーンストアモードへ入ることができます。



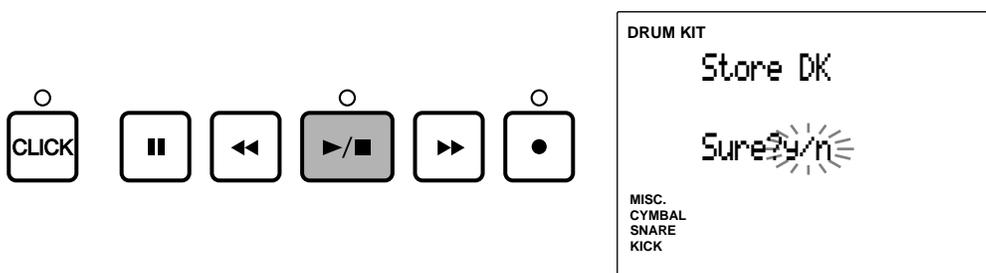
## ストアのしかた

ストアの操作はドラムキットの場合もチェーンの場合も同じです。ここでは、ドラムキットの画面を例として使用します。

- ① ジョグダイヤルか +1 / YES、 -1 / NO キーで、ストア先のドラムキット(またはチェーン)ナンバーを選択します。



- ② スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。



- ③ +1 / YES キーを押すとストアが実行され、エディットバッファのドラムキット(またはチェーン)が、ストア先のドラムキット(またはチェーン)ナンバーに保存されます。一瞬 complete が表示された後、ドラムキット(またはチェーン)プレイモード画面に戻ります。  
ストアを中止したい場合は -1 / NO キーを押します。そのままドラムキット(またはチェーン)プレイモード画面に戻ります。

**NOTE** ここで DRUM KIT、CHAIN、SONG、PATTERN キーを押すと、ストアを実行せずにそのまま押したキーのモード画面に移ります。

## ドラムキットやチェーンのコピー

ストア機能を応用すると、特定のドラムキットやチェーンを別のナンバーへコピーすることができます。既存のドラムキットやチェーンを基にして別のドラムキットやチェーンを作成する場合など、前もってコピーしたものをエディットの対象として使用するとき便利です。

- ① ドラムキット(またはチェーン)プレイモードでコピー元となるドラムキット(またはチェーン)を選びます。
- ② STORE キーを押してストアモードに入ります。
- ③ ストア先のナンバーを選んでストアを実行します。これでコピーが実行されます。



# パターンプレイモード

660種類(110スタイル×6セクション)のプリセットパターンと作成した100種類のユーザーパターンの中から好きなものを選んで演奏するモードです。コードやテンポを変えたり、パート単位でボリュームを調節したり、セクションを切り替えたり、目的に合わせていろいろなパターン演奏をお楽しみいただけます。パターンに合わせてパッドをたたけますのでリズム練習などにも最適です。また、練習したいパートや不要なパートをミュートしたりなど、さまざまなアイデアで幅広い応用ができます。

## パターンの概念

### トラック構成

パターンはコード、ベース、リズムの3つのトラックで構成されています。



### パターンの種類

プリセットパターンを660種類(110スタイル×6セクション)と、ユーザーパターンを100種類を内蔵しています。

### スタイル

カテゴリー分けされた音楽ジャンルの分類のことで、セクションという様式を持ったパターンの集合体を意味します。6種類のセクションを持つ110種類のプリセットスタイルとして本体内にメモリーされています。プリセットスタイルから1つのパターンを呼び出すためには、それぞれのパターンに対応したセクションを選択します。

### セクション

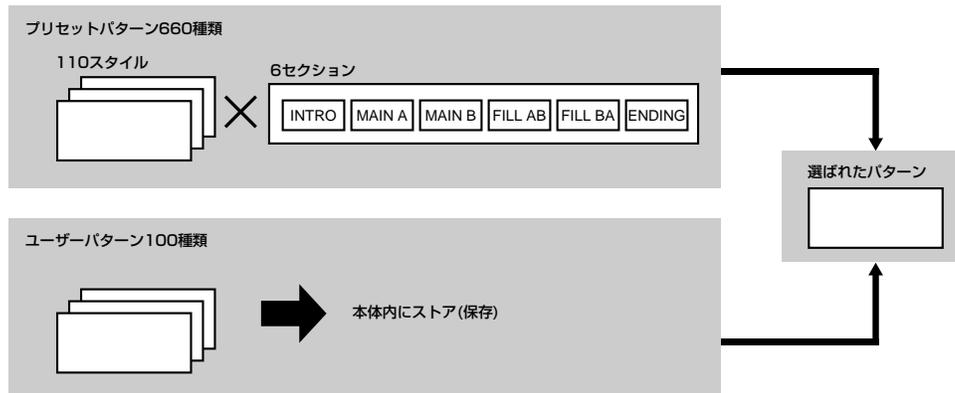
スタイルごとに用意されたパターンの分類のことで、1つの曲を構成するために必要なパターンのパーツとして使用することができます。各セクションはスタイルごとに6種類ずつ用意されおり、つぎのような特長を持っています。

- MAIN A ..... もっともオーソドックスに使えるパターンです。
- MAIN B ..... サビなどの盛り上がる部分で使えるバリエーションのパターンです。
- FILL AB ..... フィルインとして使えるパターンです。
- FILL BA ..... フィルインとして使えるパターンです。
- INTRO ..... イン트로部分に使えるパターンです。
- ENDING ..... エンディング部分に使えるパターンです。

**NOTE** プリセットパターンには適切な音色で鳴るようドラムキットがあらかじめ入っています。ドラムキットを自動で切替えたくない場合はP.118ユーザーティリティモードの17ページ目の画面「RecvCh10 PC」で設定します。

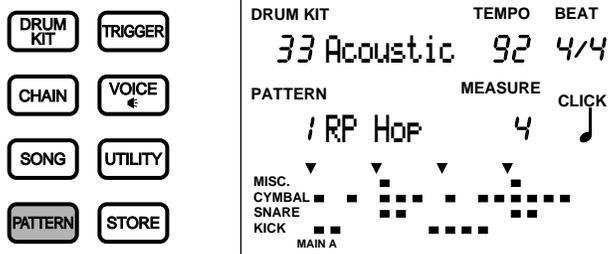
## ユーザーパターン

ユーザーパターンは、パターンを自分で作れる空白のメモリー(No. 111 ~ 210)です。プリセットスタイルとは違ってセクションの機能はありません。これはイントロ用、これはフィルイン用などと、好きなパターンを目的に応じて自由に作ることができます。



## パターンプレイモードへの入り方

PATTERN キーを 1 回押します。



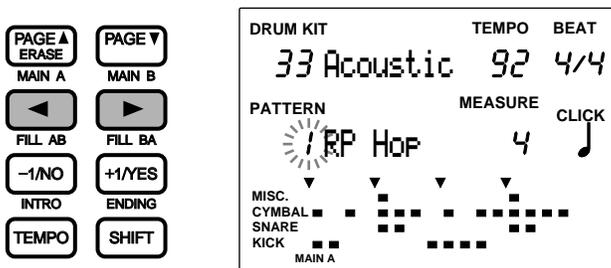
**NOTE** PATTERN キーを2回連続で押した場合、パターンジョブモードに入ってしまう場合があります。このような場合はもう一度PATTERNキーを押してください。PATTERN キーは押すたびにパターンプレイモードとジョブモードを交互に切り替えます。

**NOTE** パターンプレイモードの画面は、ドラムキットプレイモード(またはチェインプレイモード)の内容と同じ画面内に表示されます。

## パターンの選択

110 種類のプリセットスタイルの中から 1 つを選び、スタイルごとに用意されている 6 つのセクションの 1 つを選ぶことにより、1 つのプリセットパターンが選ばれます。したがって、スタイルとセクションの組み合わせによって、660 通りのプリセットパターンが用意されていることになります。なお、ユーザーパターンはセクションを持っていません。

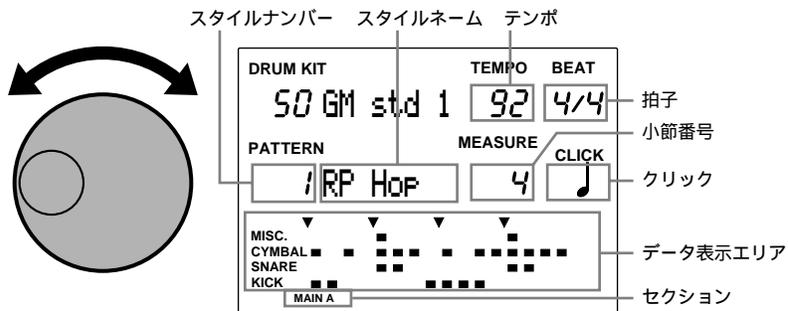
- ① ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをスタイルナンバー表示に合わせます。



**NOTE** パターンプレイモードに入ったときは、カーソルが自動的にスタイルナンバーの位置にセットされるようになっています。

**NOTE** PAGE▲/▼キーを使って、LCDの1段目と2段目の項目間で上下に移動することもできます。

- ② ジョグダイヤルを使って、使いたいスタイルナンバーを選びます。



**NOTE** +1/YES、-1/NO キーを使ってスタイルナンバーを切り替えることもできます。

ユーティリティモードでテンポモードを pattern に設定している時は(P.123)、スタイルを選ぶと、そのスタイルに最適なテンポが自動的に設定されます。

また、そのスタイルのリズムパートを構成するデータが LCD にデータ表示されます(P.19、87)。

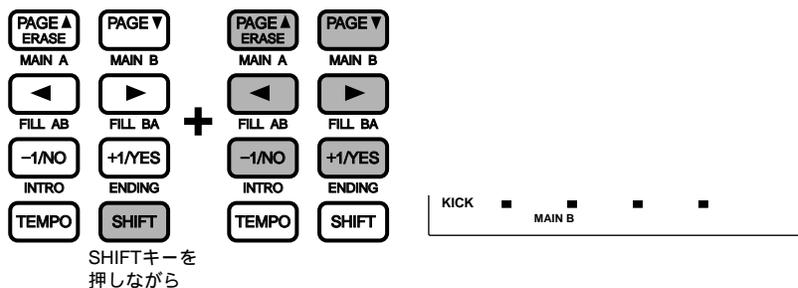
□ 選択できるスタイルナンバー

プリセットスタイル: 1~110  
ユーザーパターン: 111~210

- ③ プリセットスタイルを選んだ場合、続けてセクションを指定します。

SHIFT キーを押しながら、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、INTRO、ENDING キーのいずれかを押すことによって、使いたいセクションを選びます。選ばれたセクションが LCD の最下段に表示されます。

**NOTE** ユーザーパターンにはセクションの機能はありません。したがってユーザーパターンを選んだ場合、LCD にセクションは表示されません。



**NOTE** 通常パターンプレイモードに入ったときは、自動的に MAIN A のセクションが選ばれます。ただし、ソングプレイモードからパターンプレイモードに入った場合は、その時点でソングで使われていたスタイル/セクションが選ばれます。

□ 選択できるセクション

セクション: MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、INTRO、ENDING

## パターンの演奏

- ① スタート/ストップボタンを押すと、パターンの演奏が始まります。

演奏中は現在のテンポに合わせてスタート/ストップボタンのランプが緑色で点滅します。

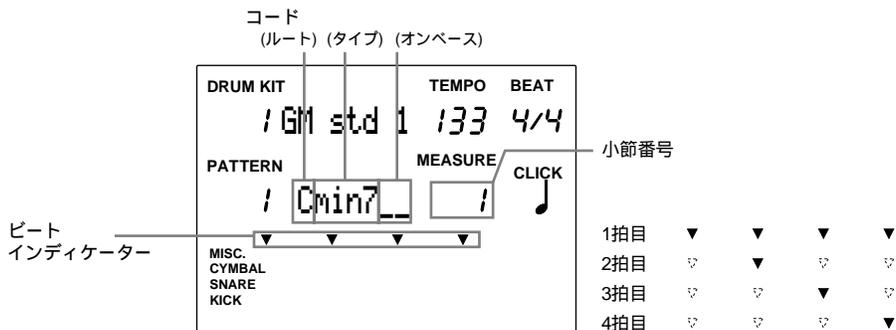


**NOTE** ユーティリティモードの36ページ目のCount画面(P.123)でカウントをonに設定している場合、クリックのメトロノームサウンドも鳴り始めます。

- ② もう一度スタート/ストップボタンを押すと、パターンの演奏が停止します。自動的にパターンの先頭位置に戻ります。

### 演奏中のLCD表示について

- ・ビートインディケーターがテンポに合わせてつぎのように点滅します。
- ・スタイルネーム表示がコード表示に変わり、現在指定されているコードネームを表示します。
- ・現在演奏中の小節番号を示します。1小節だけで構成されているパターンの場合、小節番号1のまま変化しません。



**NOTE** パターンの演奏中も、別のパターンへ切り替えることができます。スタイルやセクションを切り替えると、つぎの小節の頭から新しいパターンに切り替わります。

**NOTE** パターンによって構成する小節数が異なります。

**NOTE** あらかじめ各パターンにはCをルート(根音)としたコードがセットされています。

## ポーズボタン

パターン演奏を一時停止したい場合は、ポーズボタンを押します。スタート/ストップボタンのランプが消えます。もう一度ポーズボタンを押すと、停止していた位置から演奏が続きます。



## フォワード/リwindボタン

複数の小節数を持つパターンの場合、演奏停止中にフォワード/リwindボタンを使って、演奏を開始する小節番号を選ぶことができます。フォワード/リwindボタンを押すたびに1小節ずつ小節数を進めたり戻したりすることができます。

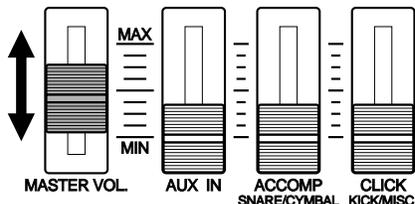


## ボリューム調節

### マスターボリューム調節

パターン全体の音量は MASTER ボリュームスライダーでコントロールします。

**NOTE** マスターボリュームは、パッド入力によるドラムキットのサウンドも同時にコントロールします。



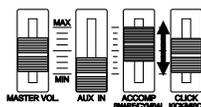
### 各パート単位のボリューム調節

伴奏音(コード/ベース)、クリック、リズムの各パートの音量を個別に調節することができます。パターンに合わせてパッドをたたく場合、ドラムキットとの音量バランスを取ることができます。

パネルのACCOMP/SNARE/CYMBALボリュームとCLICK/KICK/MISC.ボリュームの2つのスライダーを使って音量調節しますが、これらのスライダーはユーティリティモードのシステム項目にあるスライダーモードの設定(P.116)によって、機能と操作方法が異なってきます。初期設定ではスライダーモードがprctice(練習モード)に設定されており、以下のように機能します。

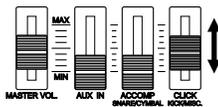
#### 伴奏音(コード/ベース)のボリューム調節：

ACCOMP/SNARE/CYMBALボリュームスライダーを動かすことによって、伴奏音の音量のみをコントロールすることができます。



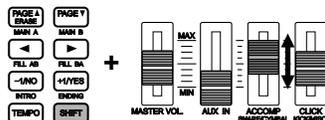
#### クリックのボリューム調節：

CLICK/KICK/MISC. ボリュームスライダーを動かすことによって、メトロノーム音の音量のみをコントロールすることができます。



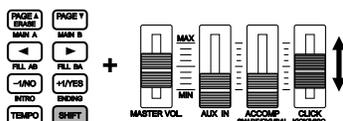
#### スネアのボリューム調節：

SHIFT を押しながら ACCOMP/SNARE/CYMBAL ボリュームスライダーを動かすことによって、リズムパートのスネア(パッド入力によるスネアの音も含む)音量のみをコントロールすることができます。



#### キックのボリューム調節：

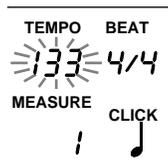
SHIFT を押しながら CLICK/KICK/MISC. ボリュームスライダーを動かすことによって、リズムパートのキック(パッド入力によるキックの音も含む)音量のみをコントロールすることができます。



**NOTE** ユーティリティモードでスライダーモードをlive(ライブモード)に設定すると、リズムパートのシンバルやその他の音量をコントロールすることもできます。詳しくはP.116をご覧ください。

## テンポの調節

パターンの演奏中／停止中に関わらず、いつでもテンポを変更することができます。カーソルをテンポ表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。



### □設定できる値

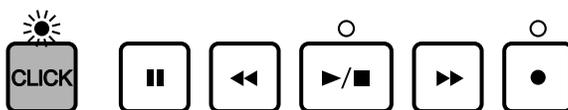
♩=30~299

**NOTE** プリセットパターンはそれぞれパターンに合った最適なテンポ(初期テンポ)を持っています。したがって、一度テンポを変更しても別のパターンを選ぶたびに、新しいパターンの初期テンポに変わります。なお、ユーティリティモードのSEQ項目のテンポモードをglobalに設定しておくことにより、パターンを選んででも一定のテンポのまま変わらないようにすることができます。詳しくはP.123をご覧ください。

## クリック(メトロノーム)

パターンの演奏中／停止中に関わらず、CLICK キーを押すことによってメトロノームを鳴らすことができます。

- CLICK キーを押すとメトロノームの再生がスタートし、現在のテンポに合わせて CLICK キーのランプが点滅します。



- もう一度 CLICK キーを押すとメトロノームは停止します。

**NOTE** パターンの演奏中に CLICK キーを押すと、メトロノームとパターンが同期して再生します。

### クリックのボリューム調節

CLICK/KICK/MISC. ボリュームスライダーでメトロノームの音量を調節することができます。前述P.75をご覧ください。

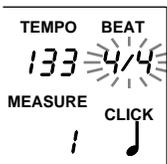
### クリックのテンポ調節

クリックの再生／停止中に関わらず、テンポの変更が可能です。操作方法はパターンのテンポ調節と同様です。上記をご覧ください。

### クリックの拍子設定

演奏中／停止中に関わらず、クリックの拍子を変えることができます。

カーソルを BEAT 表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで設定します。



### □設定できる値

1/4~8/4、1/8~16/8、1/F~16/F(Fの表示は16を示します。)

### クリックの音符の設定

演奏中／停止中に関わらず、クリックで鳴らす音符を変えることができます。  
カーソルをCLICK表示に合わせ、ジョグダイヤルが+1/YES、-1/NOキーで設定します。



□設定できる値

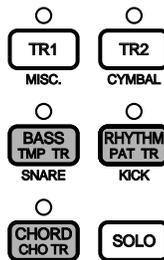
♪ 4分音符、♪<sub>3</sub> 4分音符(3連)、♪ 8分音符、♪<sub>3</sub> 8分音符(3連)、♪ 16分音符、♪<sub>3</sub> 16分音符(3連)

## 各トラックのミュート／ソロ

パターンを構成するリズム、コード、ベースの各パートを個別にミュート(消音)したり、ソロ状態にすることができます。

### ミュート

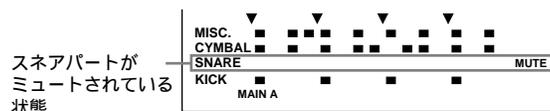
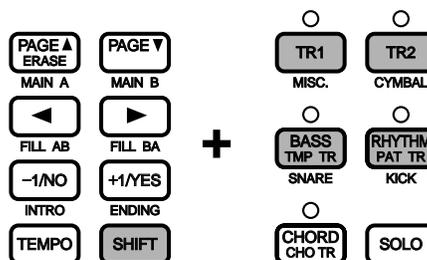
BASSキー、CHORDキー、RHYTHMキーをそれぞれ押してランプを消すことにより、各パートをミュートすることができます。リズム練習などのときに不要なパートを消しておくことができます。もう一度同じキーを押すとランプが点灯し、ミュートは解除されます。



### リズムの各パートのミュート

**NOTE** リズムの各パートをミュートすることもできます。スネアパートとキックパートをミュートして実際にパッドをたたいて鳴らすなど、練習やその他のいろいろな場面で活用できます。

SHIFTキーを押しながらSNAREキー、KICKキー、CYMBALキー、MISC.キーをそれぞれ押すことにより、リズムの各パート(スネア、キック、シンバル、その他)をミュートすることができます。LCDのデータ表示上からミュートされたパートの構成を示すドットが消え、MUTEの文字が表示されます。もう一度SHIFTキーを押しながら同じキーを押すことにより、ミュートを解除することができます。

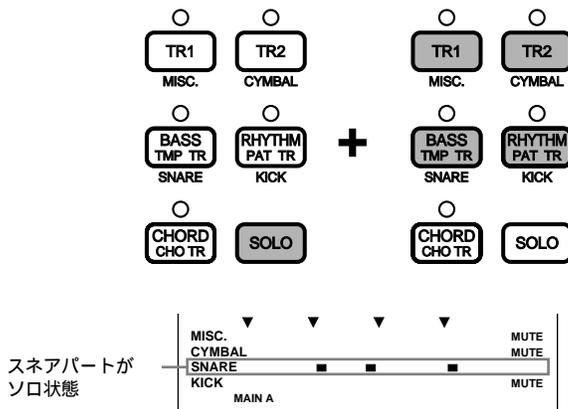


**NOTE** データ表示について詳しくはP.19、87をご覧ください。

## ソロ

ソロとはいずれか1つのパートだけを鳴らし、他のパートを一度にミュートする機能のことを意味します。リズムの各パートをソロ状態にすることができます。リズムの各パートを単独で演奏させて、構成やボイスを確認するときなどに使います。

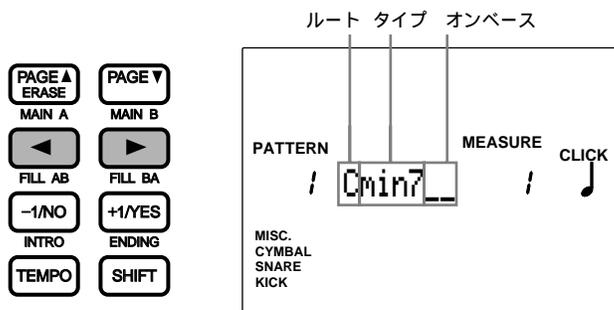
SOLO キーを押しながら、SNARE キー、KICK キー、CYMBAL キー、MISC. キーのいずれか1つを押すと、キーを押されたパートがソロ状態になり、それ以外のパートが一度にミュートされます。LCDのデータ表示上からソロ以外のパートの構成を示すドットが消え、他のパートにはMUTEの文字が表示されます。ソロ機能を解除し通常の演奏に戻すには、SOLO キーだけを押します。



## コードの指定

パターンの演奏中、伴奏に対するコードを指定することができます。

- 1 ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをルート(根音)表示に合わせます。



**NOTE** 各パターンを選んだときは、Cをルートとしたコードがそれぞれセットされるようになっています。

- 2 ジョグダイヤルや+1/YES、-1/NO キーを使って、コードの基本となるルートを選びます。
- 3 カーソルをタイプ表示に移動し、コードの種類を選びます。これで1つのコードが指定されます。
- 4 オンベースコードを指定したいときは、さらにカーソルをオンベースコード表示に移動し、ルートと異なるベース音を選びます。

### □設定できる値

ルート : C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

コードタイプ : メジャーコードを始めとして26種類あります。設定できるコードタイプについて詳しくは、P.79をご参照ください。

オンベース : C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

## コードについて

コードとは、和音をわかりやすく記号化したもので、DTXではルートとタイプを選ぶだけで簡単に現在のパターンに対する和音を指定することができます。オンベースは必要に応じて使います。

**ルート** ..... 和音の基礎となる根音を指します。

**コードタイプ** .. 和音の響きや性格を決めます。

**オンベース** ..... コードの最低音を指し、コードを転回させたときなど、ルート以外のベース音を使用したい場合に指定します。

## コードタイプリスト(ルートがCのときの構成音)

LCDの表示  
読み方

<b>Maj7</b> メジャーセブンス	<b>Maj</b> メジャー	<b>6th</b> シックス	<b>m711</b> マイナーセブンスイレブンス	<b>Maj9</b> メジャーナインス
<b>add9</b> アッドナインス	<b>min</b> マイナー	<b>min6</b> マイナーシックス	<b>min7</b> マイナーセブンス	<b>m7 5</b> マイナーセブンスフラットファイブ
<b>mM7</b> マイナーメジャーセブンス	<b>min9</b> マイナーナインス	<b>mad9</b> マイナーアッドナインス	<b>7th</b> セブンス	<b>7 5</b> セブンスオーギュメント
<b>7 9</b> セブンスフラットナインス	<b>7th9</b> セブンスナインス	<b>7 9</b> セブンスシャープナインス	<b>7 11</b> セブンスシャープイレブンス	<b>7 13</b> セブンスフラットサーティーン
<b>7 13</b> セブンスサーティーン	<b>7su4</b> セブンスサスフォー	<b>sus4</b> サスフォー	<b>dim</b> ディミニッシュ	<b>aug</b> オーギュメント
				----- ユーザーパターンに録音した和音のまま再生されず。



# パターンレコードモード

111~210のユーザーパターンナンバーにオリジナルのパターンを録音することができます。パターンはリズム、コード、ベースの3パートから構成されますが(P.71)、接続したパッドをたたいたり、MIDIキーボードで演奏することによって、各パート別に、リアルタイムレコーディング(演奏したタイミングでそのまま録音)することができます。リズムトラックに関しては、リアルタイムレコーディング以外に、DTX本体のキー操作によって細かく入力していくステップレコーディングの方法も用意されています。

## 録音の手順

### ① 録音前の準備 : (P.81)

パターンプレイモードで録音の対象となるユーザーパターンナンバーを選ぶ

---

**NOTE** 録音に使うドラムキットやキーボードボイスもあらかじめ選んでおく必要があります。

---

### ② 録音待機 : (P.81)

パターンレコードモードに入る(録音待機状態)

### ③ 録音トラックの選択 : (P.81)

録音の対象となるトラック(コード/ベース/リズム)を選ぶ

### ④ 録音方法の選択 : (P.82)

リズムトラックの場合は録音の方法(リアルタイム/ステップ)を選ぶ

---

**NOTE** コード/ベーストラックの場合は、リアルタイムレコーディングのみなので、この操作は必要ありません。

---

### ⑤ テンポの設定 : (P.82)

録音するパターンのテンポを設定する

### ⑥ 拍子の設定 : (P.83)

録音するパターンの拍子を設定する

### ⑦ 小節数の設定 : (P.83)

録音するパターンの長さを設定する

### ⑧ クオンタイズの設定 : (P.84)

クオンタイズの値を設定する

### ⑨ リアルタイムレコーディング : (P.84)

外部MIDIキーボードやパッドによる演奏を録音する

---

**NOTE** リズムトラックのステップレコーディングの場合は、DTXのLCD画面を見ながら1ステップずつデータを入力していきます。(P.85)

---

## 1. 録音前の準備

パターンレコードモードに入る前にパターンプレイモードで録音するユーザーパターン(No.111～210)を選んでおきます(P.72)。

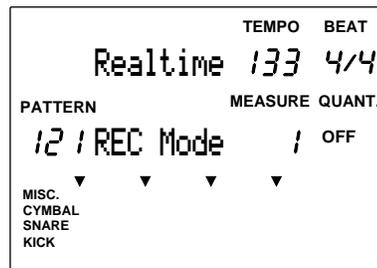
### 録音に使うボイスと MIDI チャンネルについて

リズムトラックの録音に使われるドラムキットは、パターンレコードモードに入る前に、パターンジョブモードの6ページ目の画面で選んでおきます(選択方法についてはP.92をご覧ください)。MIDI キーボードを使用する場合、MIDI チャンネルの10を通じてDTXのリズムトラックへの録音が行われます。

コードトラックやベーストラックの録音に使われるキーボードボイスは、パターンレコードモードに入る前に、パターンジョブモードの6ページ目の画面で128種類の中から好きなボイスを選んでおきます。選択方法についてはP.92をご覧ください。コードトラックへの録音はMIDIチャンネルの5、ベーストラックへの録音はMIDIチャンネルの7を通じて行われます。

## 2. 録音待機

レコードボタンを押すと、パターンレコードモードに入り、録音待機状態になります。レコードボタンのランプが赤く点灯します。



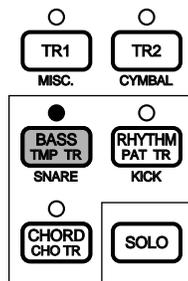
**NOTE** プリセットパターンが選ばれている状態でレコードボタンを押した場合でも、自動的に空のユーザーパターンが選ばれるようになっています。

**NOTE** SHIFT キーを押しながらレコードボタンを押すと、現在選んであるユーザーパターンにすでに何らかの演奏データがあった場合、それをすべて削除した上で録音待機状態になります。パターンを最初から作りたい場合に便利です。

## 3. 録音トラックの選択

録音を行うトラックを選択します。

CHORD キー、BASS キー、RHYTHM キーのうち、録音を行いたいトラックのキーを押して、ランプを点灯させます。



## 4. 録音方法の選択

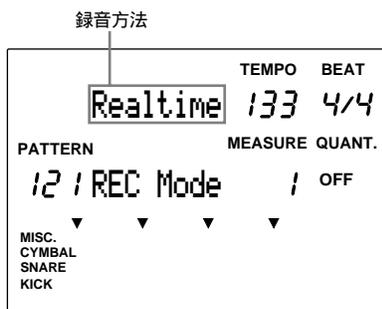
※録音トラックとしてコードトラックやベーストラックを選択した場合、この操作は必要ありません。つぎの手順「5. テンポの設定」にお進みください。

上記の録音トラックの選択でリズムトラックを選んだ場合は、録音の方法を選ぶことができます。

カーソルを録音方法の表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで使いたい方法を選びます。つぎの2種類の中から選ぶことができます。

**Realtime(リアルタイムレコーディング)**: 接続したパッドやドラムの演奏をそのまま録音する方法です。コードトラックやベーストラックでの録音方法と同じです。

**Step Rec(ステップレコーディング)**: LCD 上のデータ表示を使いながら、各ドラムボイスを1つずつ時間軸上に指定していく方法です。

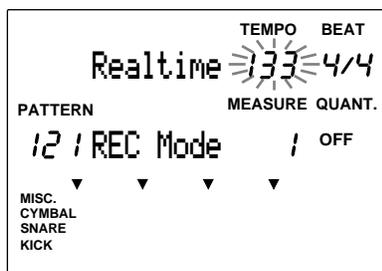


リアルタイムレコーディングとステップレコーディングでは、この先の操作が異なります。ここで、ステップレコーディングの方法を選択した場合は後述のP.85へお進みください。

## 5. テンポの設定

リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。

- ① TEMPO キーを押すか、◀ ▶ カーソルキーを使ってカーソルをテンポ表示に合わせます。
- ② ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでテンポを設定します。



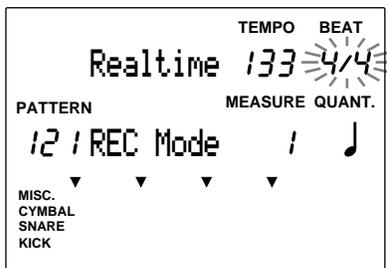
□設定できるテンポ  
♩=30~299

**NOTE** テンポを設定／録音できるのはデータが何も入っていない空のパターンだけです。すでにデータの入っているパターンは、テンポが変更できません。

## 6. 拍子の設定

録音するパターンの拍子を設定します。

カーソルを BEAT 表示に合わせて、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで拍子を設定します。



□設定できる値

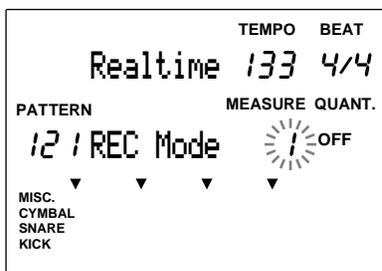
1/F(1/16)~16/F(16/16)、1/8~16/8、1/4~8/4

**NOTE** 拍子を設定／録音できるのはデータが何も入っていない空のパターンだけです。すでにデータの入っているパターンは、拍子を変更できません。

## 7. 小節数の設定

録音するパターンの長さを小節単位で設定します。

カーソルを MEASURE 表示に合わせて、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで小節数を設定します。



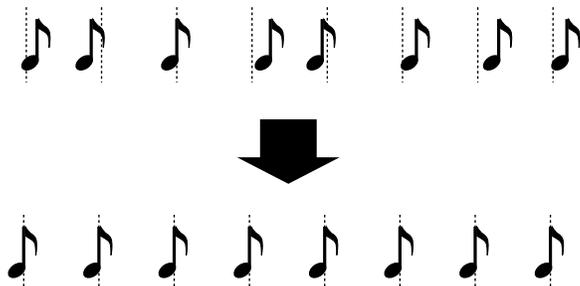
□設定できる値

1~8

**NOTE** 小節数が設定できるのはデータが何も入っていない空のパターンだけです。すでにデータの入っているパターンは、小節数を変更できません。

## 8. クオンタイズの設定

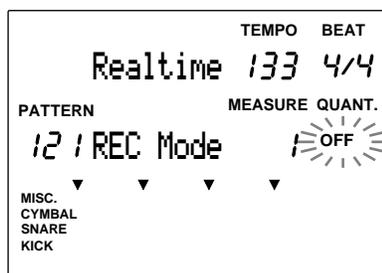
録音時のクオンタイズの値を設定します。クオンタイズとはタイミングのばらつきを補正する機能です。たとえば、8分音符きざみのハイハットを録音するときは、クオンタイズの値を8分音符に設定しておけば、8分音符のタイミングから多少ずれてもびったりのタイミングで録音されます。



ここで設定した音符の長さが録音されるデータの最小単位となります。一般的には、録音するフレーズやリズムの中で使われる音符のうち、一番短い長さの音符を選んでおきます。

また、クオンタイズをOFFにしておけば、演奏したタイミングで録音されます。この場合、後からクオンタイズすることもできます(P.91)。

カーソルをQUANT.表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでクオンタイズを設定します。



### □設定できる値

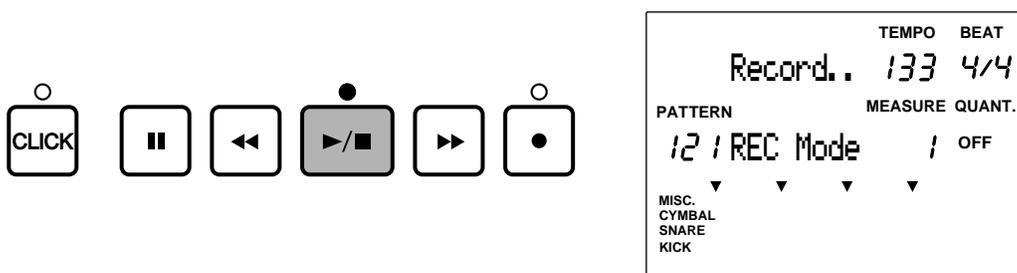
OFF、♪4分音符、♪<sub>3</sub>4分音符(3連)、♪8分音符、♪<sub>3</sub>8分音符(3連)、♪16分音符、♪<sub>3</sub>16分音符(3連)

**NOTE** クオンタイズがOFFの場合、分解能は4分音符につき96クロック(タイミングの最小単位)となります。

## 9. リアルタイムレコーディング

外部MIDIキーボードやパッドによる演奏をそのままリアルタイムに録音します。

- スタート/ストップボタンを押すと、ボタンの上のランプが1度点滅し、2小節のカウントが入った後に録音が始まります。



**NOTE** カウント中はCLICKキーのランプがテンポに合わせて点滅します。また、録音中はCLICKキーとスタート/ストップボタンのランプがテンポに合わせて点滅します。

**NOTE** コードトラックへの録音はMIDIチャンネルの5、ベーストラックへの録音はMIDIチャンネルの7、リズムトラックへの録音はMIDIチャンネルの10を通じて行われます。

録音は、パターンの小節範囲を何度も繰り返し録音するループレコーディング方式なので、小節番号を確認しながら少しずつ重ねてオーバーダビング録音します。

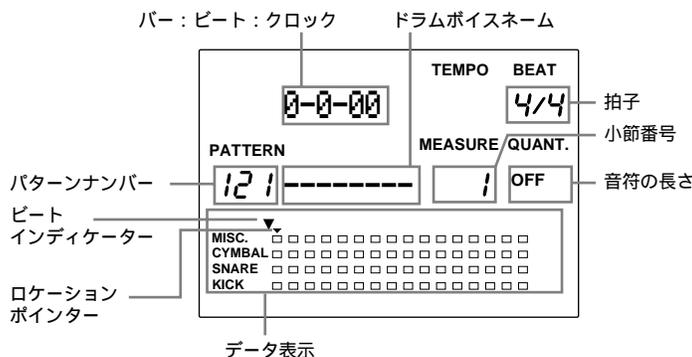
**NOTE** リズムトラックの録音の場合、たたいたパート(キック/スネア/シンバル/その他)のデータが、録音後にLCDのデータ表示エリアに表示されます。データ表示の見方など詳しいことはP.19、87をご覧ください。

- もう一度スタート/ストップボタンを押すと、LCDにWait...が表示された後、録音は終了し、パターンプレイモードに戻ります。

## ステップレコーディング(RHYTHMトラックのみ)

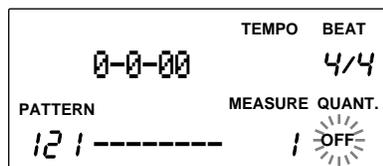
リズムトラックに関してはステップレコーディングで録音することもできます。これはDTXのLCD画面を見ながら1ステップずつデータを入力していく方法です。

- 前述P.81の「1. 録音前の準備」～P.82の「4. 録音方法の選択」の手順の後、スタート/ストップボタンを押します。ランプが点灯し、LCDがステップレコーディングの画面に変わります。



- バー: ビート: クロック表示 ..... ロケーションポインターが置かれている位置を数値表示します。
- ビート表示 ..... 現在のパターンの拍子を表示します。
- パターンナンバー ..... 現在録音中のユーザーパターンのナンバーを示します。
- ドラムボイスネーム ..... 現在ロケーションポインターが置かれている位置に存在するデータのボイスネームを表示します。データがない場合は[-----]が表示されます。
- 小節番号表示 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている小節を示します。
- 音符の長さ ..... 入力する音符の長さを示します。
- データ表示 ..... 入力されたデータの位置をドットで示します。
- ビートインディケーター ..... ビート(拍)の位置を示します。
- ロケーションポインター ..... ドラムボイスを入力したり、イレース(消去)する位置を示します。音符の長さ単位で移動させることができます。

- ② ◀ ▶ カーソルキーでカーソルを音符の長さ表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーで入力したいドラムボイスの音符の長さを選びます。ここで選んだ音符の長さ単位でロケーションポインターを移動させることができます。



□設定できる値

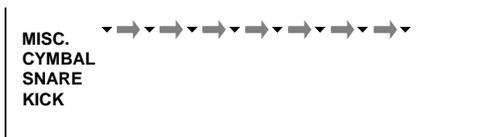
OFF、♪ 4分音符、♪<sub>3</sub> 4分音符(3連)、♪ 8分音符、♪<sub>3</sub> 8分音符(3連)、♪ 16分音符、♪<sub>3</sub> 16分音符(3連)

**NOTE** OFF を選んだ場合、音符の長さは 4 分音符につき 96 クロック(タイミングの最小単位)となります。

**NOTE** 選んだ音符の長さによってビートインディケーターの置かれる位置が変化します。

- ③ フォワードキー、リwindキーを使って、ドラムボイスを入力したい位置にロケーションポインターを移動します。または、カーソルを MEASURE 表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーを使って、1 小節単位で移動することもできます。

音符の長さを8分音符単位に設定している場合



音符の長さを4分音符単位に設定している場合



**NOTE** ロケーションポインターは音符の長さ単位で移動させることができます。

- ④ 入力したいドラムボイスのパッドをたたか、MIDIキーボードを弾きます。入力されたボイス名が表示され、データがデータ表示エリアに四角いドットで表示されます。



**NOTE** 入力されたドラムボイスに応じて、KICK(キック)、SNARE(スネア)、CYMBAL(シンバル)、MISC.(その他)の4つのカテゴリー別の列に表示されます。

**NOTE** MIDI キーボードを使用する場合、MIDI チャンネル 10 を通じて入力されます。

入力を間違ったときは ...

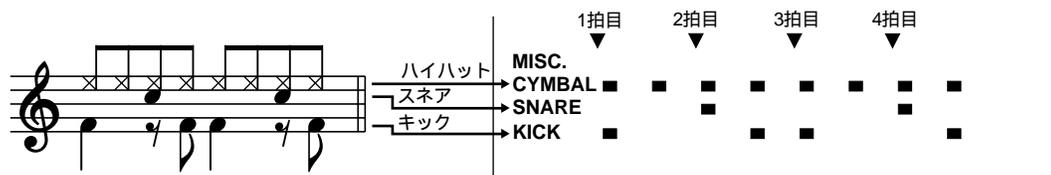
間違って入力してしまったボイスは、つぎの方法で簡単に消去することができます。

1. フォワードキー、リwindキーを使って、消去したいドラムボイスの位置にロケーションポインターを移動します。
2. ERASE キーを押します。消去されます。

- ⑤ 同じように上記の②～④を繰り返し、他の入力位置を選んで必要なドラムボイスを入力していきます。
- ⑥ ステップレコーディングを終了する場合は、もう一度スタート/ストップボタンを押してください。パターンプレイモードに戻ります。

## 8 ビートパターンのドラム譜例

つぎの8ビートパターンを入力した場合、データ表示エリアの表示は以下のようになります。



**CAUTION** 録音中やクリア、コピーの実行中に電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

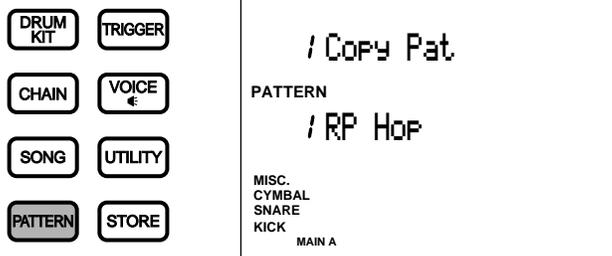


# パターンジョブモード

録音したパターンに名前を付けたり、クオンタイズをかけたり、パターンをコピーしたり、クリアしたりなど、パターン作成に関するさまざまなサポート機能が用意されています。

## パターンジョブモードへの入り方

PATTERN キーを 2 回押します。またはパターンプレイモードの状態です PATTERN キーを 1 回押します。

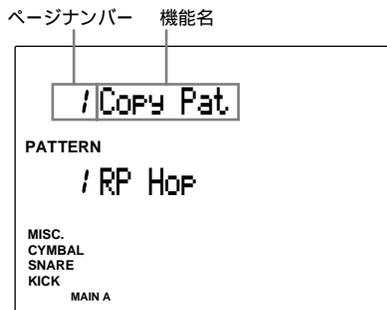


**NOTE** あらかじめエディットしたいユーザーパターンをパターンプレイモードで選んでおきます。

**NOTE** ユーティリティモード SYSTEM 項目の 7 ページ目にある Jump to recent page パラメーターが ON に設定されている場合は、前回エディットしていたときに最後に選ばれていたページの画面が表示されます。また、Jump to recent page パラメーターが OFF に設定されている場合は、最初のページが開かれます。Jump to recent page パラメーターについては、P.116 をご覧ください。

## パターンジョブモードのページ構成と操作について

パターンジョブモードは 7 ページの画面で構成されています。



- ① ページを選ぶ：PAGE▲/▼キーを使って必要なページを選びます。
- ② パラメーターを選ぶ：◀ ▶カーソルキーを使って設定したいパラメーターを選びます。
- ③ 値を設定する：ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使って値を設定します。
- ④ 機能を実行する：クオンタイズやコピーなどの機能を実行します。

**NOTE** ④ の操作が必要のないページもあります。

## 各ページの機能説明

.....

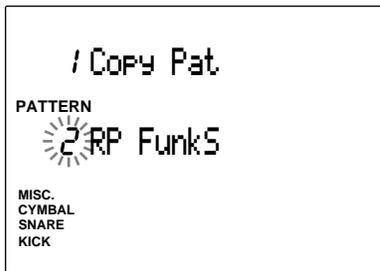
- 1 Copy (Pat/Dest) (パターンコピー) ..... (P.90)
- 2 Quantize (クオンタイズ) ..... (P.91)
- 3 CrTrNote (特定のノートのクリア) ..... (P.91)
- 4 ClrTrack (クリアトラック) ..... (P.92)
- 5 ClearPat (クリアパターン) ..... (P.92)
- 6 Ch/Ba/Ry Voice (コード/ベース/リズムトラックのボイス設定) ..... (P.92)
- 7 Pat Name (パターンネーム) ..... (P.92)

## 1 Copy(Pat/Dest)(パターンコピー)

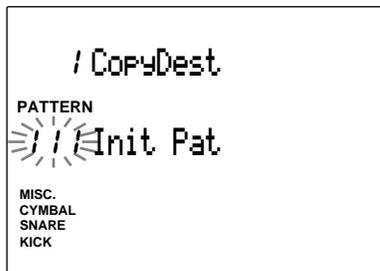
特定のプリセットスタイルやユーザーパターンを別のユーザーパターンナンバーへコピーすることができます。既存のパターンを基にして別のパターンを作成する場合など、前もってコピーしたものをエディットの対象として使用するとき便利です。

- 1 ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで、コピー元のプリセットスタイルやユーザーパターンを選びます。

**NOTE** コピー元にプリセットスタイルを選ぶ場合は、セクションの指定(P.73)も行います。

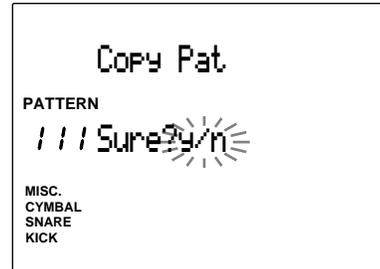


- 2 スタート/ストップボタンを押すと、コピー先のユーザーパターンを選ぶ CopyDest(コピー先)画面になります。

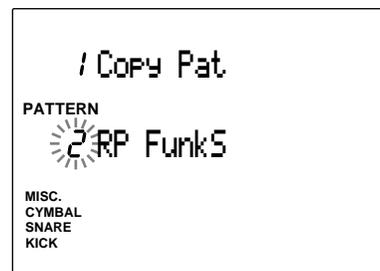


- 3 ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで、コピー先のユーザーパターンを選びます。

- 4 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。



- 5 +1/YES キーを押すとコピーが実行され、最初の画面(Copy Pat)に戻ります。コピーを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。



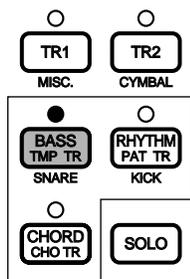
### □設定できる値

コピー元：プリセットスタイル(No.1～110)×6  
セクション、ユーザーパターン(No.111～210)  
コピー先：ユーザーパターン(No.111～210)

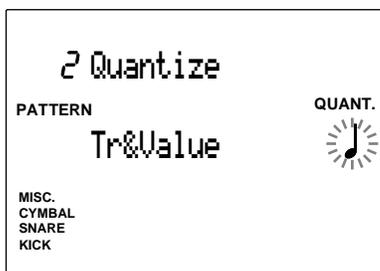
## 2 Quantize(クオンタイズ)

現在選んでいるパターンの選択したトラックにクオンタイズを行います。クオンタイズとは前述P.84の概念図で示したように、タイミングのばらつきを補正する機能です。

- 1 CHORD キー、BASS キー、RHYTHM キーのうち、クオンタイズをかけたいトラックのキーを押してランプを点灯させます。



- 2 ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでクオンタイズの値を指定します。



- 3 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 4 +1/YES キーを押すとクオンタイズが実行され、最初の画面(Quantize)に戻ります。コピーを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

### □設定できる値

クオンタイズ : OFF、♪ 4分音符、♪<sub>3</sub> 4分音符(3連)、♪ 8分音符、♪<sub>3</sub> 8分音符(3連)、♪ 16分音符、♪<sub>3</sub> 16分音符(3連)

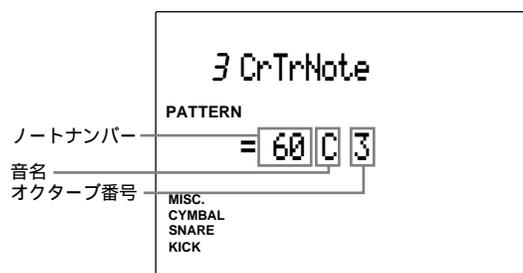
**NOTE** クオンタイズを実行すると、元のデータが書き替えられてしまい元に戻すことはできません。

## 3 CrTrNote(トラックごとのノートのクリア)

現在選んでいるパターン内の特定のトラックの音符をクリア(削除)します。

- 1 CHORD キー、BASS キー、RHYTHM キーのうち、クリアしたい音符があるトラックのキーを押してランプを点灯させます。
- 2 接続してあるパッドやMIDIキーボードでクリアしたい音符を弾くと、LCD 上にその音符のノートナンバー、音名、オクターブナンバーがクリアの対象として表示されます。

**NOTE** カーソルをノートナンバー/音名/オクターブナンバー表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーで選ぶこともできます。

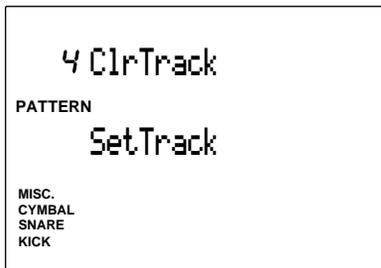


- 3 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 4 +1/YES キーを押すとクリアが実行され、最初の画面(CrTrNote)に戻ります。クリアを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

## 4 ClrTrack(クリアトラック)

現在選んでいるパターン内の特定のトラックのデータをすべて削除します。

- 1 CHORD キー、BASS キー、RHYTHM キーのうち、クリアしたいトラックのキーを押してランプを点灯させます。

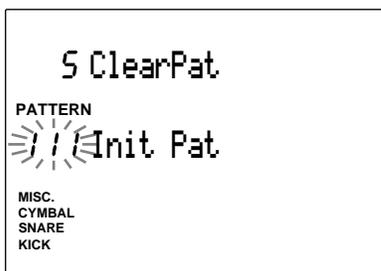


- 2 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 3 +1/YES キーを押すとクリアが実行され、最初の画面(ClrTrack)に戻ります。クリアを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

## 5 ClearPat(クリアパターン)

現在選んでいるパターン内の演奏データをすべて削除します。

- 1 ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでクリアしたいユーザーパターンまたは ClearAll を選びます。



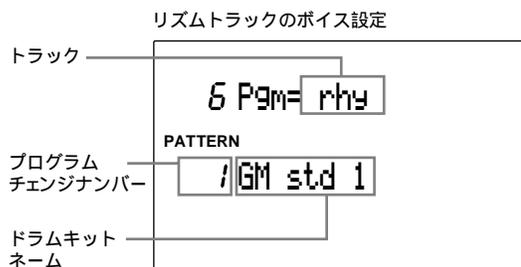
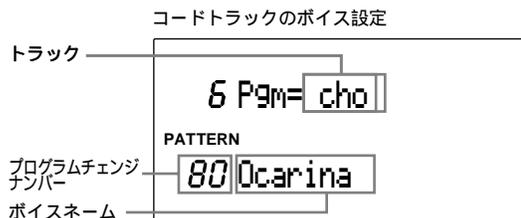
**NOTE** ClearAllはユーザーパターンナンバー210の次を選ぶと表示されます。ClearAllを選ぶと、すべてのパターンを一度に削除することができます。

- 2 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 3 +1/YES キーを押すとクリアが実行され、最初の画面(ClearPat)に戻ります。クリアを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

## 6 Pgm=(コード/ベース/リズムトラックのボイス設定)

現在選んでいるパターン内のコードとベースとリズムトラックの演奏ボイスを設定します。

- 1 カーソルをトラック表示に合わせ、ジョグダイヤルか+/YES、-1/NO キーでボイスを設定したいトラックを選択します。



- 2 カーソルをプログラムチェンジナンバーに合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでそのトラックで使いたいボイスを選びます。

□設定できる値

トラック : cho、bass、rhy

プログラムチェンジナンバー : 0~128

**NOTE** 各ボイスについて詳しくはP.143をご覧ください。

**NOTE** 各ドラムキットのプログラムチェンジナンバーはP.120の「19 P/C → KIT」を参照してください。

## 7 Pat Name(パターンネーム)

現在選んでいるパターンに最大8文字の名前を付けることができます。

操作方法と設定できるアルファベット/数字/記号は、ドラムキットネームと同様です。前述P.35をご参照ください。

**CAUTION** 録音中やクリア、コピーの実行中に電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。



# ソングプレイモード

100種類のプリセットソングと作成した30種類のユーザーソングの中から好きなものを選んで演奏するモードです。ミュート機能で簡単にマイナスワンの演奏状態を作れますので、あらかじめ作成しておいたオリジナルソングに合わせてドラムパートやキーボードパートの練習をしたり、ライブパフォーマンスで同期演奏したりと応用範囲は広がります。

## ソングの概念

### トラック構成

ソングは、2つのシーケンストラック (TR1, TR2) と、3つのバックイングトラック(パターン、コード、テンポ)の合計5トラックで構成されています。

シーケンストラック (MIDIキーボードなどを 使ってメロディなどを録音)	TR1(トラック1)			
	TR2(トラック2)			
バックイングトラック	パターントラック	パターン1 コード ベース リズム	パターン2 コード ベース リズム	パターン3 コード ベース リズム
	コードトラック (コード進行)	C	G	F
	テンポトラック		.....▶	

### シーケンストラック

各シーケンストラックには、一般のシーケンサーのトラックと同様に、メロディやオブリガートなどの演奏データをリアルタイムで録音することができます。

### バックイングトラック

バックイングは、パターン(PAT TR)、コード(CHO TR)、テンポ (TMP TR) の3つのトラックで構成されており、ここにパターンやコード、テンポ変化の情報を任意のタイミングで並べて、曲のバックイングの部分を作るしくみになっています。

また、バックイングトラックの設定しだいで、変拍子の曲や、リタルダンドなどテンポ変化のある曲も簡単に作成することができます。

### ソングの種類

ソングは、全部で30ソング(No.101 ~ No.130)作ることができます。なお、プリセットソングも100ソング(No.1 ~ No.100)用意されています。

**NOTE** プリセットソングには適切な音色で鳴るようドラムキットがあらかじめ入っています。ドラムキットを自動で切替えたくない場合はP.118ユーティリティモードの17ページ目の画面「RecvCh10 PC」で設定します。

## ソングプレイモードへの入り方

SONG キーを 1 回押します。

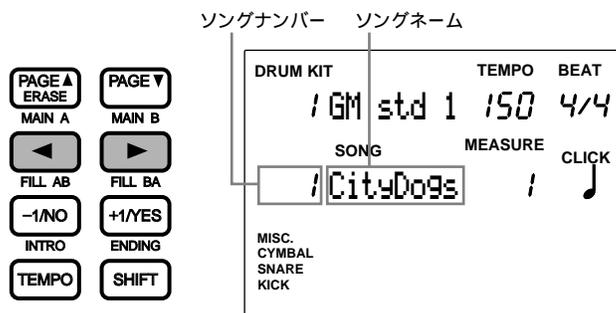


**NOTE** SONGキーを2回連続で押した場合、ソングジョブモードに入ってしまいます。このような場合はもう一度SONGキーを押してください。SONGキーは押すたびにソングプレイモードとジョブモードを交互に切り替えます。

**NOTE** ソングプレイモードの画面は、ドラムキットプレイモード(またはチェーンプレイモード)の内容と同じ画面内に表示されます。

## ソングの選択

- ① ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをソングナンバー表示に合わせます。



**NOTE** ソングプレイモードに入ったときは、カーソルが自動的にソングナンバーの位置にセットされるようになっています。

**NOTE** PAGE▲/▼キーを使って、LCDの1段目と2段目の項目間で上下に移動することもできます。

- ② ジョグダイヤルを使って、使いたいソングナンバーを選びます。



**NOTE** +1/YES、-1/NO キーを使ってソングナンバーを切り替えることもできます。

ソングを選ぶと、そのソングに設定されているテンポが自動的に設定されます。

また、現在の小節のリズムパートを構成するデータが、LCDのデータ表示エリアに四角いドットで表示されます。データ表示エリアについては P.19、87 をご覧ください。

### □ 選択できるソングナンバー

プリセットソング: 1 ~ 100

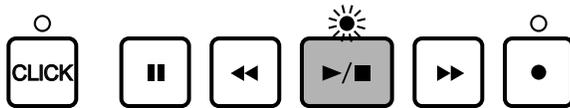
ユーザーソング: 101 ~ 130

**NOTE** 現在の小節のセクションがLCDの最下段に表示されます。なお、現在の小節にユーザーパターンが使われている場合、LCDにセクションは表示されません。

## ソングの演奏

- スタート/ストップボタンを押すと、ソングの演奏が始まります。

演奏中は現在のテンポに合わせてスタート/ストップボタンのランプが緑色で点滅します。



**NOTE** ユーティリティモードの36ページのCount画面(P.123)でカウントをonに設定している場合、クリックのメトロノームサウンドも鳴り始めます。

- もう一度スタート/ストップボタンを押すと、ソングの演奏が停止します。自動的にソングの最初の位置に戻ります。

**NOTE** 演奏中はビートインディケーターがテンポに合わせて点滅します(P.74)。また、MEASURE表示には現在演奏中の小節番号が表示されます。

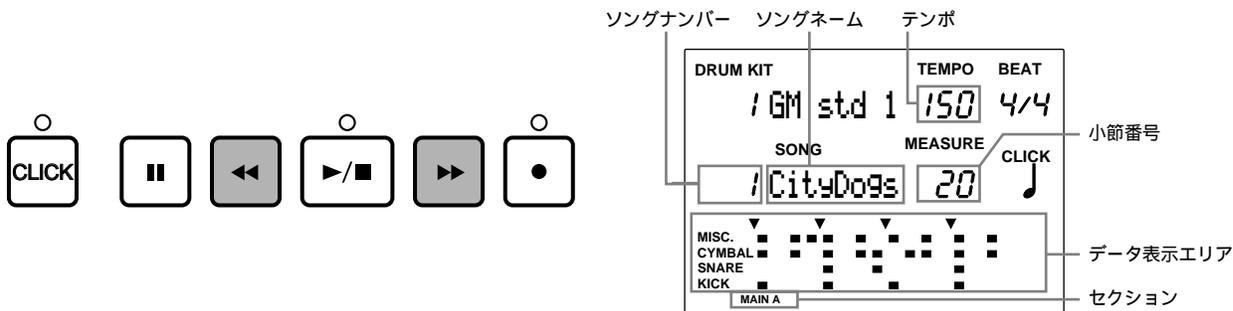
### ポーズボタン

ソング演奏を一時停止したい場合は、ポーズボタンを押します。スタート/ストップボタンのランプが消えます。もう一度ポーズボタンを押すと、停止していた位置から演奏が続きます。



### フォワード/リwindボタン

演奏停止中にフォワード/リwindボタンを使って、演奏を開始する小節番号を選ぶことができます。フォワード/リwindボタンを押すたびに1小節ずつ小節数を進めたり戻したりすることができます。演奏を開始する小節のスタイルやセクション、テンポなどがLCDに表示されます。



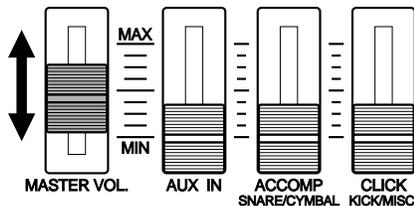
**NOTE** カーソルをMEASURE表示に合わせ、ジョグダイヤルが+1/YES、-1/NOキーを使って小節番号を変更することもできます。

## ボリューム調節

### マスターボリューム調節

ソング全体の音量は MASTER ボリュームスライダーでコントロールします。

**NOTE** マスターボリュームは、パッド入力によるドラムキットのサウンドも同時にコントロールします。



### 各パート単位のボリューム調節

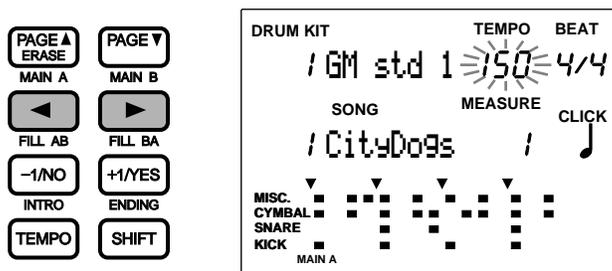
伴奏音(コード/ベース)、クリック、リズムの各パートの音量を個別に調節することができます。ソングに合わせてパッドをたたく場合、ドラムキットとの音量バランスを取ることができます。

調節方法はパターンプレイモードでの操作と同様です。詳しくは P.75 をご覧ください。

## テンポの調節

ソングの演奏中/停止中に関わらず、いつでもテンポを変更することができます。

TEMPO キーを押すか ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをテンポ表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで調節します。



□設定できる値

テンポ: J=30~299

**NOTE** ここでのテンポ調節は一時的なものです。一度別のソングを選ぶと、そのソングに設定されているテンポに変わります。

## クリック(メトロノーム)

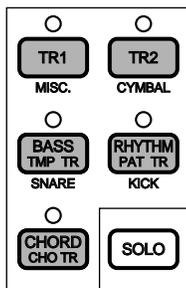
ソングの演奏中/停止中に関わらず、CLICK キーを押すことによってメトロノームを鳴らすことができます。なお、クリックのボリューム/テンポ/拍子設定などの操作方法はすべてパターンプレイモード時と同様です。詳しくは P.76 をご覧ください。

## 各トラックのミュート/ソロ

ソングを構成する TR 1/2(トラック 1/2)、リズム、コード、ベースの各トラックを個別にミュートしたり、リズムの各パートをソロ状態にすることができます。

### ミュート

TR 1 キー、TR 2 キー、BASS キー、CHORD キー、RHYTHM キーをそれぞれ押してランプを消すことにより、各パートをミュート(消音)することができます。リズム練習などのときに不要なパートを消しておくことができます。もう一度同じキーを押すとランプが点灯し、ミュートは解除されます。



**NOTE** トラック 1 に MIDI チャンネル 10 でリズム(ドラム)、同様に MIDI チャンネル 7 でベース、または MIDI チャンネル 10 と 7 以外でコードの各パートが録音されている場合、それぞれ RHYTHM キー、BASS キー、CHORD キーでミュートすることができますが、トラック 2 に録音された各パートはミュートできません。ただしベースパート(ch7)に関しては、ベースリニアトラックモード(P.111)を ON にしておくと、トラック 1/2 どちらに録音されたベースパートも BASS キーでミュートできます。

### リズムの各パートのミュート/ソロ

**NOTE** リズムの各パートをミュートしたりソロ演奏することもできます。操作方法はすべてパターンプレイモード時と同様です。詳しくは P.77 をご覧ください。

**NOTE** トラック 1 を MIDI チャンネル 10 のリズム用トラックとしている場合は、同時にトラック 1 内のリズムの各パートのデータもミュート/ソロ状態になります。

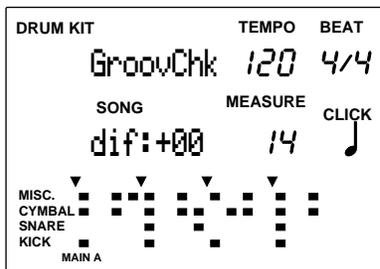
## グループチェック機能

※この機能はパターンプレイモードでも使用できます。

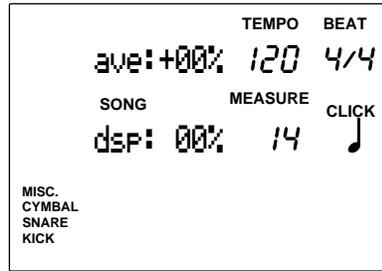
ソング(またはパターン)に合わせてパッドやドラムを演奏する場合、たたくタイミングがどれくらいジャストタイミングからずれているかを DTX がチェックしてくれるユニークな機能です。

グループチェック機能には、つぎの 2 種類のモードがあります。

■シングルモード ..... パッドやドラムによって入力されたデータひとつひとつが、ジャストタイミングからどれだけずれているかをクロック単位で表示します。スネアやキックのノリをチェックするのに便利です。クリックの分解能によってグループチェックのタイミングの最小単位が決まります。



- アベレージモード..... グループチェックが開始されてからのすれの平均値とタイミングのばらつきを16分音符の分解能を100%として、パーセント表示します。ドラムセット全体で演奏しているときのグルーブ感をチェックすることができます。今までのデータをクリアしたい時はレコードボタンをもう一度押します。



**NOTE** グループチェックのモードは、あらかじめユーティリティモードのSEQ項目のグループチェック画面で選んでおきます(P.124)。

## 使用方法

- 1 ソング(またはパターン)の演奏中にレコードボタンを押します。



- 2 カーソルを CLICK 表示に合わせます。ジョグダイヤルが +1/YES、-1/NO キーを使って、グループチェックのタイミングの最小単位となる分解能を設定します。

### □設定できる値

分解能： ♩4分音符、♩<sub>3</sub>4分音符(3連)、♪8分音符、♪<sub>3</sub>8分音符(3連)、♩16分音符、♩<sub>3</sub>16分音符(3連)

- 3 ソング(またはパターン)のタイミングに合わせて、パッドやドラムを演奏します。
- 4 各モードに応じたタイミングチェックの結果がリアルタイムでLCDに表示されます。
- 5 スタート/ストップボタンを押して演奏を停止すると、グループチェック機能は解除されます。



# ソングレコードモード

101～130のユーザーソングナンバーにオリジナルのソングを録音することができます。基本的にはつぎのような手順でソング作成を行います。

- ① ステップレコーディングで必要なパターンを並べたものに、コードを指定してバックトラックを作ります。
- ② 外部MIDIキーボードを演奏し、2つのシーケンストラックにそれぞれメロディや必要なオブリガートなどをリアルタイムで録音します。

## 録音の手順

- ① 録音前の準備 : (P.100)  
ソングプレイモードで録音するユーザーソングナンバーを選ぶ
- ② 録音待機 : (P.100)  
ソングレコードモードに入る(録音待機状態)
- ③ 録音トラックの選択 : (P.100)  
録音の対象となるトラック(パターン、コード、テンポ、トラック 1/2)を選ぶ  
  
選択したトラックによって録音方法が異なります。

ステップレコーディング(パターン、コード、テンポトラックの場合) (P.101、103、104)

DTXのLCD画面を見ながら1ステップずつデータを入力する

リアルタイムレコーディング(トラック 1、2 の場合) (P.105)

- ① テンポの設定 : (P.105)  
リアルタイムレコーディング時のテンポを設定する
- ② クオンタイズの設定 : (P.105)  
リアルタイムレコーディング時のクオンタイズの値を設定する
- ③ 開始小節の設定 : (P.106)  
必要に応じて録音を開始する小節を選ぶ
- ④ 録音 : (P.106)  
外部MIDIキーボードによる演奏を録音する

## 1. 録音前の準備

ソングレコードモードに入る前にソングプレイモードで録音するユーザーソング(No.101 ~ 130)を選んでおきます(P.94)。

### シーケンストラックへの録音に使うボイスと MIDI チャンネルについて

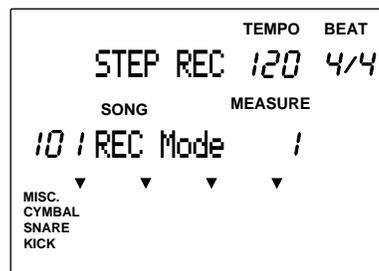
- ・ シーケンストラックへの録音を行う場合、ソングモードに入る前に、録音に使うキーボードボイスを選んでおく必要があります。また、外部 MIDI キーボードを正しく接続し、送信チャンネルを DTX の各トラックのチャンネルと合わせておく必要があります。
- ・ シーケンストラック 1/2 の録音に使われるキーボードボイスは、ソングジョブモードの 5 ページ目の画面で 128 種類の中から好きなボイスを選べるようになっています。選択方法については P.110 をご覧ください。

## 2. 録音待機

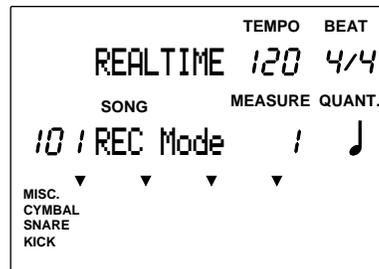
レコードボタンを押すと、ソングレコードモードに入り、録音待機状態になります。レコードボタンのランプが赤く点灯します。



ステップレコーディングの画面



リアルタイムレコーディングの画面

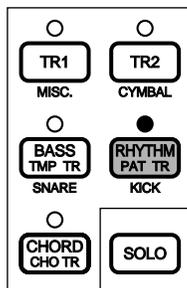


**NOTE** プリセットソングが選ばれている状態でレコードボタンを押した場合でも、自動的に空のユーザーソングが選ばれるようになっています。

## 3. 録音トラックの選択

録音を行うトラックを選択します。

TR1 キー、TR2 キー、TMP TR キー、PAT TR キー、CHO TR キーのうち、録音を行いたいトラックのキーを押して、ランプを点灯させます。



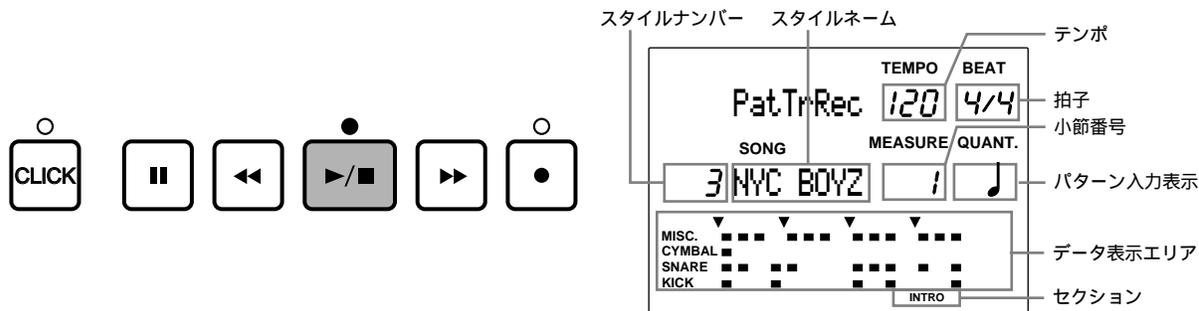
## ステップレコーディング

パターントラック、コードトラック、テンポトラックに関してはステップレコーディングで録音します。これはDTXのLCD画面を見ながら1ステップずつデータを入力していく方法です。

### パターントラックへのステップレコーディング

プリセットパターン(110スタイル×6セクション)とユーザーパターンの中から必要なものを小節単位で入力していきます。

- 1 前述P.100の「3. 録音トラックの選択」の手順でPAT TR(パターントラック)を選んだ後、スタート/ストップボタンを押します。ランプが点灯し、LCDがステップレコーディングの画面に変わります。



- ビート表示 ..... この小節に入力されたパターンの拍子を表示します。
- テンポ表示 ..... この小節のテンポを表示します。
- スタイルナンバー ..... この小節に入力されたスタイルまたはユーザーパターンナンバーを示します。
- スタイルネーム ..... この小節に入力されたスタイルまたはユーザーパターンネームを示します。
- 小節番号表示 ..... 現在の小節を示します。
- パターン入力表示 ..... この小節にパターンが入力されている場合♪が表示されます。
- データ表示エリア ..... この小節に入力されたパターンの構成をドットで示します。
- セクション ..... この小節に入力されたパターンのセクションを示します。

- 2 ◀ ▶ カーソルキーを使って、カーソルをスタイルナンバー表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーを使って、使いたいスタイルナンバーを選びます。
- 3 プリセットスタイルを選んだ場合、続けてセクションを指定します。  
SHIFTキーを押しながら、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、INTRO、ENDINGキーのいずれかを押すことによって、使いたいセクションを選びます。選ばれたセクションがLCDの最下段に表示されます。

**NOTE** ユーザーパターンにはセクションの機能はありません。したがってユーザーパターンを選んだ場合、LCDにセクションは表示されません。

- 4 フォワードキー、リwindキーを使って、つぎの入力位置の小節番号を選びます。

**NOTE** カーソルをMEASURE表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーを使って小節番号を選ぶこともできます。

- 5 上記①～④の操作を繰り返して、つぎつぎにパターンを入力していきます。
- 6 ソングの最後のパターンを入力し終わったら、そのつぎの小節にエンドマークを入力します。エンドマーク(EndOfSng)は最後のスタイルナンバーのつぎ(No.211)に用意されていますので、上記の②と同じ操作で選択します。

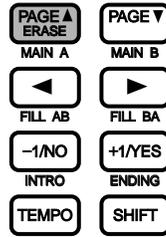
**NOTE** エンドマークを入力しておく、ソングの演奏、リアルタイムレコーディング時に自動的にエンドマークの位置で終了します。また、ループ演奏を行うときにこのエンドマークの小節がリピートのポイントとなります。

- 7 ステップレコーディングを終了したい場合は、スタート/ストップボタンを押します。ソングプレイモードに戻ります。

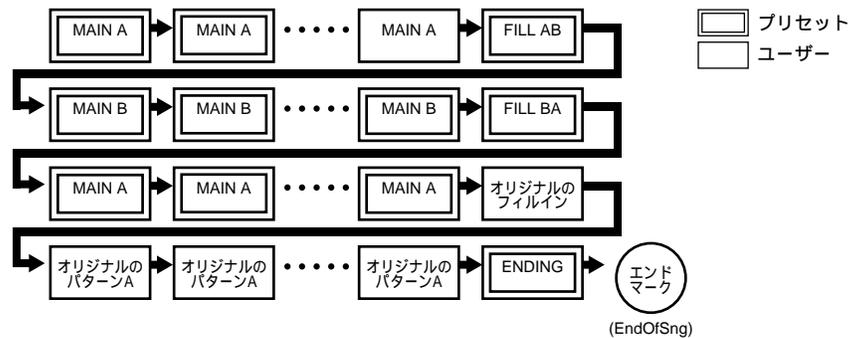
**入力を間違ったときは...**

一度入力したパターンを別のパターンに変更したい場合、フォワードキー、リwindキーを使って、消去したいパターンのある小節まで移動し、別のパターンを選び直すだけで簡単にパターンを変更することができます。

また、ERASE キーを押すと、いつでも簡単に現在の小節にあるパターンを消去することができます。

**ソング構成例**

プリセットスタイルはそれぞれ6つのセクションを持っていますので、うまくつなぎ合わせるだけでスムーズなソングを構成することができます。また、他のセクションパターンをユーザーパターンとして作っておき、ソング構成にうまく組み込むなど(下図参照)、いろいろなアイデアでソング作りをお楽しみください。



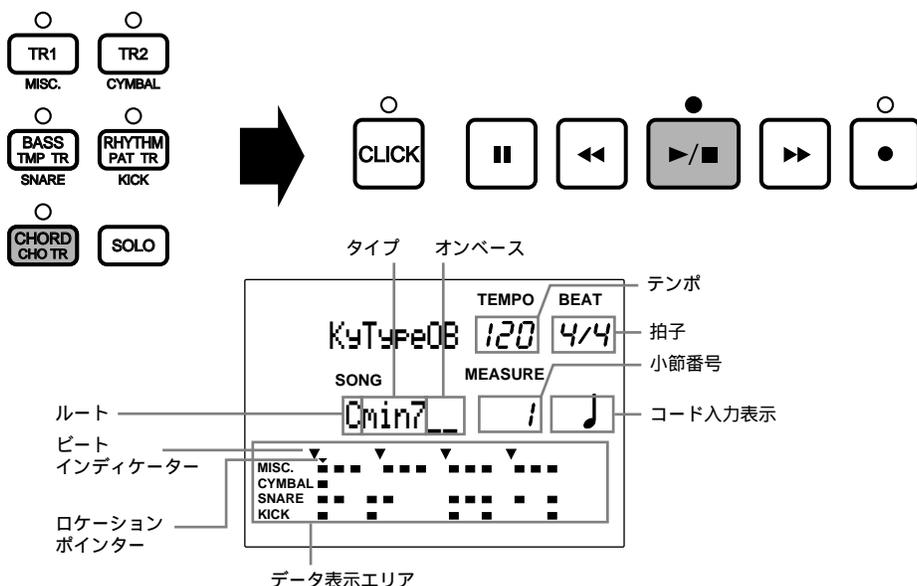
**NOTE** セクションについてはP.71をご覧ください。

## コードトラックへのステップレコーディング

26種類のコードの中から必要なものをステップ単位で入力していきます。

**NOTE** コードについてはP.79もご覧ください。

- 1 前述P.100の「3. 録音トラックの選択」の手順でCHO TR(コードトラック)を選んだ後、スタート/ストップボタンを押します。ランプが点灯し、LCDがステップレコーディングの画面に変わります。



- ビート表示 ..... 現在ロケーションポインタが置かれている小節のパターンの拍子を表示します。
- テンポ表示 ..... 現在ロケーションポインタが置かれている小節のテンポを表示します。
- ルート ..... 現在ロケーションポインタが置かれている位置のコードのルートを示します。
- タイプ ..... 現在ロケーションポインタが置かれている位置のコードのタイプを示します。
- オンベース ..... 現在ロケーションポインタが置かれている位置のコードのオンベースを示します。
- 小節番号表示 ..... 現在ロケーションポインタが置かれている小節番号を示します。
- コード入力表示 ..... 現在ロケーションポインタが置かれている位置にコードが入力されている場合、♪が表示されます。
- ロケーションポインタ ..... 現在の入力位置を示します。
- データ表示エリア ..... この小節に入力されたパターンの構成をドットで示します。

- 2 ◀ ▶ カーソルキーを使ってカーソルをルート表示に合わせ、ジョグダイヤルや+1/YES、-1/NO キーを使ってコードの基本となるルート(根音)を選びます。
- 3 カーソルをタイプ表示に移動し、コードの種類を選びます。これで1つのコードが指定されます。
- 4 オンベースコードを指定したいときは、さらにカーソルをオンベースコード表示に移動し、ルートと異なるベース音を選びます。
- 5 フォワードキー、リwindキーを使って、つぎの入力位置へロケーションポインタを移動します。16分音符単位で移動することができます。

**NOTE** カーソルをMEASURE表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーを使って小節単位で入力位置を選ぶこともできます。

- 6 上記①～⑤の操作を繰り返して、つぎつぎにコードを入力していきます。
- 7 ステップレコーディングを終了したい場合は、スタート/ストップボタンを押します。ソングプレイモードに戻ります。

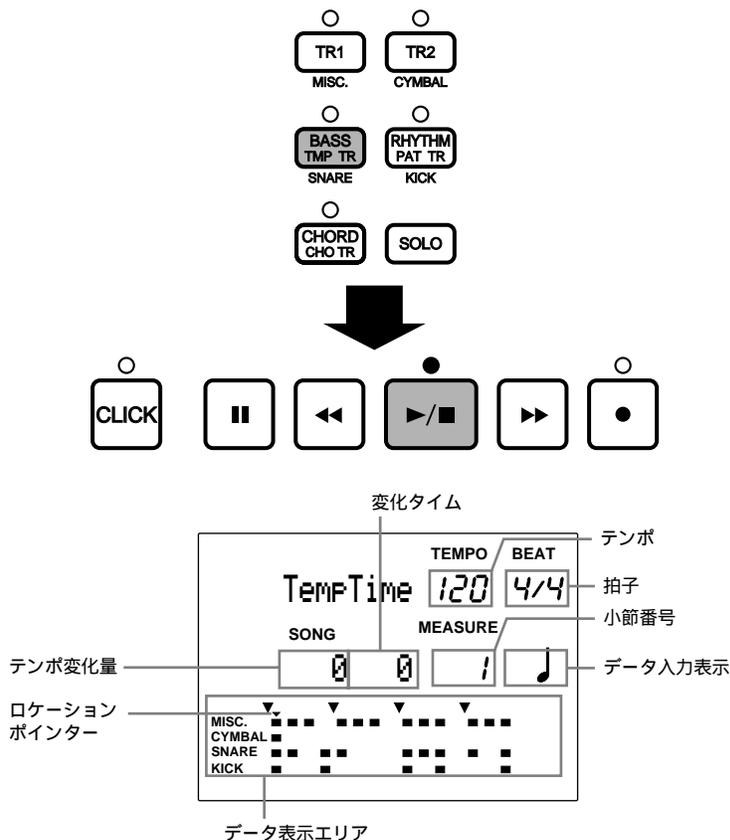
### 入力を間違ったときは ...

一度入力したコードを別のコードに変更したい場合、フォワードキー、リwindキーを使って、消去したいコードデータのある位置まで移動し、別のコードを選び直すだけで簡単にコードを変更することができます。  
また、ERASEキーを押すといつでも簡単に現在のロケーションにあるコードデータを消去することができます。

## テンポトラックへのステップレコーディング

テンポチェンジのデータをステップ単位で入力していきます。テンポの変化量とその変化にかかる時間の2つのパラメータを指定することにより、1つのテンポチェンジデータを設定することができます。なめらかなスピード変化を簡単に作成することができます。

- 1 前述 P.100 の「3. 録音トラックの選択」の手順で TMP TR(テンポトラック)を選んだ後、スタート/ストップボタンを押します。ランプが点灯し、LCD がステップレコーディングの画面に変わります。



- ビート表示 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている小節のパターンの拍子を表示します。
- テンポ表示 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている小節のパターンのテンポを表示します。
- テンポ変化量 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている位置に入力されたテンポの変化量を示します。
- 変化タイム ..... 現在ロケーションポインターが置かれている位置に入力されたテンポの変化タイムを示します。
- 小節番号表示 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている小節番号を示します。
- データ入力表示 ..... 現在ロケーションポインターが置かれている位置にテンポチェンジデータが入力されている場合、♪が表示されます。
- ロケーションポインター ..... 現在の入力位置を示します。
- データ表示エリア ..... この小節に入力されたパターンの構成をドットで示します。

- 2 フォワードキー、リwindキーを使って、テンポチェンジを入力したい位置へロケーションポインターを移動します。16分音符単位で移動することができます。

**NOTE** カーソルを MEASURE 表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーを使って小節単位で入力位置を選ぶこともできます。

- 3 ◀ ▶ カーソルキーを使ってカーソルをテンポの変化量表示に合わせ、ジョグダイヤルや +1/YES、-1/NO キーを使って、テンポの変化量を設定します。  
ソングの演奏時に、ここで設定したテンポ変化量がソングに設定されている初期テンポにプラス/マイナスされます。

□設定できる値

テンポ変化量：-128～+127

- ④ カーソルを変化タイム表示に移動し、設定したテンポ変化量がプラス／マイナスされるのにかかる所要時間を拍単位で設定します。

□設定できる値

変化タイム：0～127(拍単位)

- ⑤ 上記②～④の操作を繰り返して、必要な位置にテンポチェンジを入力していきます。
- ⑥ ステップレコーディングを終了したい場合は、スタート／ストップボタンを押します。ソングプレイモードに戻ります。

入力を間違ったときは ...

一度入力したテンポチェンジを別のテンポチェンジに変更したい場合、フォワードキー、リwindキーを使って、消去したいテンポチェンジデータのある位置まで移動し、別の値を設定し直すだけで簡単にデータを変更することができます。また、ERASEキーを押すといつでも簡単に現在のロケーションにあるテンポチェンジデータを消去することができます。

## リアルタイムレコーディング(トラック 1、2 のみ)

パッドでのリズムパート演奏や、接続したMIDIキーボードの演奏をそのまま録音する方法です。この方法でトラック1とトラック2のシーケンストラックに録音することができます。

まず、前述P.100の「3. 録音トラックの選択」の手順でTR 1(トラック 1)またはTR 2(トラック 2)を選んだ後、必要に応じてテンポやクオンタイズなどの設定を行います。

### 1 テンポの設定

リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。ここで設定した値がソングのテンポの初期値となります。

- ① TEMPO キーを押すか、◀ ▶ カーソルキーを使ってカーソルをテンポ表示に合わせます。
- ② ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでテンポを設定します。



□設定できる値

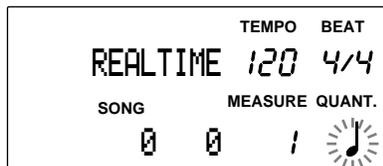
テンポ：♩=30～299

ⓘ すでにデータが入っているソングのテンポも変更することができます。したがって、この機能を利用すると一度完成したソングの初期テンポを後で変えることができます。

### 2 クオンタイズの設定

トラック 1、2の録音時のクオンタイズの値を設定します。クオンタイズとはタイミングのばらつきを補正する機能です。ここで設定した音符の長さが録音されるデータの最小単位となります。

カーソルを QUANT. 表示に合わせ、ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーでクオンタイズを設定します。



□設定できる値

クオンタイズ：OFF、♪4分音符、♪<sub>3</sub>4分音符(3連)、♪8分音符、♪<sub>3</sub>8分音符(3連)、♪16分音符、♪<sub>3</sub>16分音符(3連)

**NOTE** クオンタイズをOFFにしておけば、演奏したタイミング(4分音符につき96クロックの分解能)で録音されます。この場合、後からクオンタイズすることもできます(P.109)。

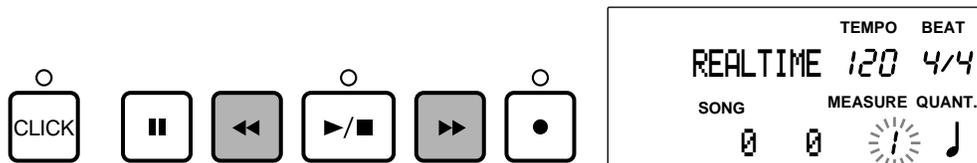
**NOTE** クオンタイズについては前述P.84もご参照ください。

### 3 開始小節の設定

ソングの途中から録音する場合は、録音の開始小節まで位置を移動しておくことができます。

フォワードキー、リワインドキーを使って、録音を開始したい小節へ移動します。

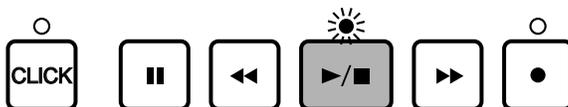
または、カーソルをMEASURE表示に合わせて、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで小節を選ぶこともできます。



### 4 リアルタイムレコーディング

外部MIDIキーボードによる演奏をそのままリアルタイムに録音します。

- 1 スタート/ストップボタンを押すと、ボタンの上のランプが1度点滅し、2小節のカウントが入った後に録音が始まります。外部MIDIキーボードで演奏するとMIDIデータが記録されます。



**NOTE** カウント中はCLICKキーのランプがテンポに合わせて点滅します。また、録音中はCLICKキーとスタート/ストップボタンのランプがテンポに合わせて点滅します。

**NOTE** トラック1/2への録音に使うボイスやMIDIチャンネルの選択についてはP.110をご覧ください。

**NOTE** 前のデータを上書きしていくリプレース方式の録音です。

- 2 もう一度スタート/ストップボタンを押すと、録音は終了し、ソングプレイモードに戻ります。

**NOTE** パターントラックの録音でソングの最後にエンドマークを入力してある場合は、ソングが終了すると自動的に録音が終了します。

**CAUTION** 録音中やクリア、コピーの実行中に電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

#### リズムパートを録音する場合 ...

トラック1にリアルタイムでリズムパート(MIDIチャンネル10)を録音した場合、あとでソングを再生する際、RHYTHMキーでパターントラックのリズムをミュートすると、同時にトラック1のリズムパートもミュートされてしまいます。通常、リズムパートをリアルタイムで録音する場合はトラック2を使用してください。トラック2に録音したリズムパートは、RHYTHMキーでミュートされることはありません。

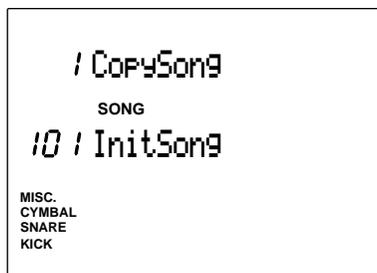
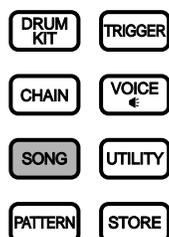


# ソングジョブモード

録音したソングに名前を付けたり、各トラックのボイスを設定したり、クオンタイズをかけたり、ソングをコピー／クリアしたりなど、ソング作成に関するさまざまなサポート機能が用意されています。

## ソングジョブモードへの入り方

SONG キーを 2 回押します。またはソングプレイモードの状態ですONG キーを 1 回押します。



**NOTE** あらかじめエディットしたいユーザーソングをソングプレイモードで選んでおきます。

**NOTE** ユーティリティモードSYSTEM項目の7ページ目にあるJump to recent pageパラメーターがONに設定されている場合は、前回エディットしていたときに最後に選ばれていたページの画面が表示されます。また、Jump to recent pageパラメーターがOFFに設定されている場合は、最初のページが開かれます。Jump to recent pageパラメーターについて詳しくは、P.116をご覧ください。

## ソングジョブモードのページ構成と操作について

ソングジョブモードは 11 ページの画面で構成されています。



- ① ページを選ぶ：PAGE▲/▼キーを使って必要なページを選びます。
- ② パラメーターを選ぶ：◀ ▶カーソルキーを使って設定したいパラメーターを選びます。
- ③ 値を設定する：ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って値を設定します。
- ④ 機能を実行する：クオンタイズやコピーなどの機能を実行します。

**NOTE** ④の操作が必要のないページもあります。

## 各ページの機能説明

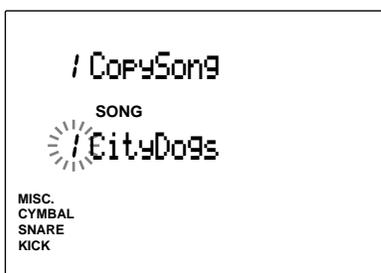
1	Copy(Song/Dest)(ソングコピー)	(P.108)
2	Quantize(クオンタイズ)	(P.109)
3	ClrTrack(クリアトラック)	(P.109)
4	Clr Song(クリアソング)	(P.109)
5	PgmCh(各チャンネルのボイス設定)	(P.110)
6	VolCh(チャンネルボリューム)	(P.110)
7	PanCh(チャンネルパン)	(P.110)
8	PlayMode(プレイモード)	(P.110)
9	B Lnr TR(ベースリニアトラックモード)	(P.111)
10	Pat Mute(パターントラックミュート)	(P.111)
11	SongName(ソングネーム)	(P.111)

**NOTE** 6 VolChと7 PanChは、DTX Ver 2.0で追加された新機能です。これらの機能について詳しくは、別冊の「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

### 1 Copy(Song/Dest)(ソングコピー)

特定のプリセットソングやユーザーソングを別のユーザーソングナンバーへコピーすることができます。既存のソングを基にして別のソングを作成する場合など、前もってコピーしたものをエディットの対象として使用するとき便利です。

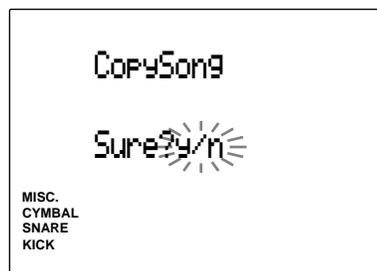
- 1 ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで、コピー元のプリセットソングやユーザーソングを選びます。



- 2 スタート/ストップボタンを押すと、コピー先のユーザーソングを選ぶ CopyDest(コピー先)画面になります。



- 3 ジョグダイヤルか +1/YES、-1/NO キーで、コピー先のユーザーソングを選びます。
- 4 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。



- 5 +1/YES キーを押すとコピーが実行され、最初の画面(Copy Src)に戻ります。コピーを中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

#### □設定できる値

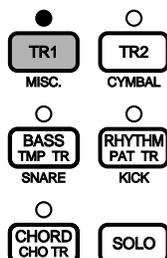
コピー元：プリセットソング(No.1～100)、ユーザーソング(No.101～130)

コピー先：ユーザーソング(No.101～130)

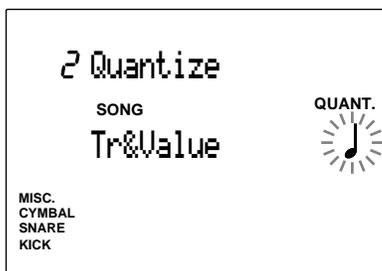
## 2 Quantize(クオンタイズ)

現在選んでいるソングのTR1またはTR2トラックにクオンタイズを行います。クオンタイズとは前述P.84の概念図で示したように、タイミングのばらつきを補正する機能です。

- 1 TR 1 キー、TR 2 キーのうち、どちらかクオンタイズをかけたいトラックのキーを押してランプを点灯させます。



- 2 ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでクオンタイズの値を指定します。



- 3 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 4 +1/YES キーを押すとクオンタイズが実行され、最初の画面(Quantize)に戻ります。コピーを中止したい場合は-1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

### □設定できる値

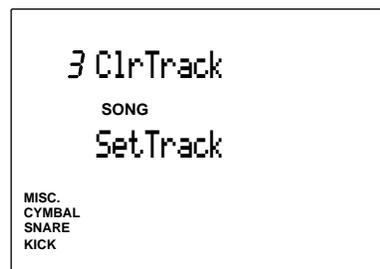
クオンタイズ: OFF、♪4分音符、♪<sub>3</sub>4分音符(3連)、♪8分音符、♪<sub>3</sub>8分音符(3連)、♪16分音符、♪<sub>3</sub>16分音符(3連)

**NOTE** クオンタイズを実行すると、元のデータが書き替えられてしまい元に戻すことはできません。

## 3 ClrTrack(クリアトラック)

現在選んでいるソング内の特定のトラックのデータを削除します。

- 1 TR 1 キー、TR 2 キー、TMP TR キー、PAT TR キー、CHO TR キーのうち、クリアしたいトラックのキーを押してランプを点灯させます。

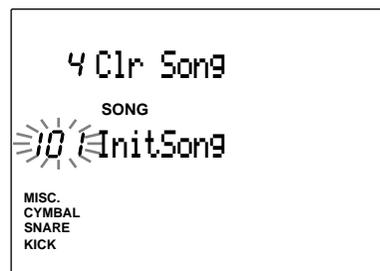


- 2 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 3 +1/YES キーを押すとクリアが実行され、最初の画面(ClrTrack)に戻ります。クリアを中止したい場合は-1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

## 4 Clr Song(クリアソング)

現在選んでいるソング内の演奏データをすべて削除します。

- 1 ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NO キーでクリアしたいユーザーソングまたはClearAllを選びます。



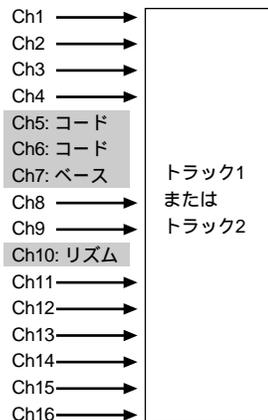
**NOTE** ClearAllは、ユーザーソングナンバー130の次を選ぶと表示されます。ClearAllを選ぶと、すべてのソングを一度に削除することができます。

- 2 スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。
- 3 +1/YES キーを押すとクリアが実行され、最初の画面(Clr Song)に戻ります。クリアを中止したい場合は-1/NO キーを押します。そのまま最初の画面に戻ります。

## 5 PgmCh(各チャンネルのボイス設定)

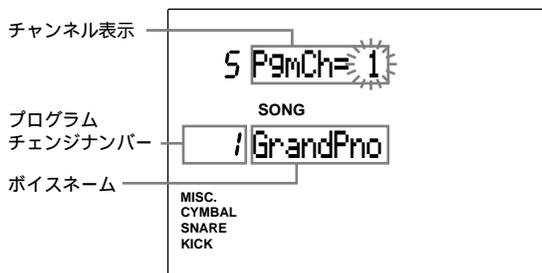
現在選んでいるソング内の各チャンネルの演奏ボイスを設定します。

ここで設定できるチャンネルと各トラックの関係はつぎのようになっています。



**NOTE** MIDI チャンネル 5 ~ 7、10 はパターンモード(P.92)で設定できるようになっています。

- ① カーソルをチャンネル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでボイスを設定したいチャンネルを選択します。



- ② カーソルをプログラムチェンジナンバーに合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでそのチャンネルで使いたいボイスを選びます。

設定できる値

ボイスナンバー：0 ~ 127(GM 音色配列)

**NOTE** 各ボイスについて詳しくは P.143 をご覧ください。

## 6 VolCh(チャンネルボリューム)

DTX Ver 2.0 で追加された新機能です。

詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 7 PanCh(チャンネルパン)

DTX Ver 2.0 で追加された新機能です。

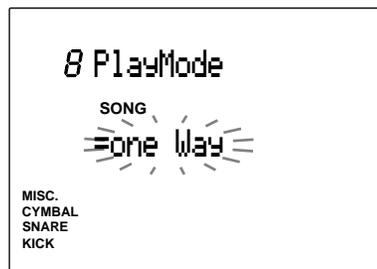
詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 8 PlayMode(プレイモード)

ソングの演奏に関するモードを設定します。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでプレイモードを選びます。つぎの2つのモードがあります。

- One Way ... ソングを一度だけ演奏し自動的に停止します。
- Repeat ..... ソングをストップするまで繰り返し演奏します。



設定できる値

プレイモード：one Way、repeat

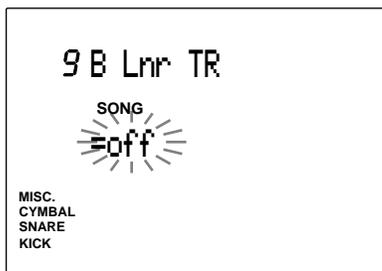
**NOTE** これらのモードをユーザーソングで機能させるためには、ソングのパターントラックの最後にエンドマークを入力しておく必要があります(P.101)。

## 9 B Lnr TR(ベースリニアトラックモード)

ベースリニアトラックモードのON/OFFを設定します。ベースリニアトラックモードとは、プリセットの各パターンの組み合わせでは実現できない自由なベースラインを実現するために、あらかじめトラック1/2(TR 1/2)にベースパートを録音しておいて使用するモードです。

このモードをONにすると、ソングの演奏時に各パターンのベーストラック(BASS TR)がミュート(消音)されます。また、BASSキーはトラック1/2(TR 1/2)に録音されたベースパートのチャンネルのデータをミュートするキーとして機能するようになります。同時にTR 1/2キーはベースパートのチャンネルのミュートキーとしては機能しなくなります。通常は、モードをOFFにしておきます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでON/OFFを設定します。



□設定できる値：  
on、off

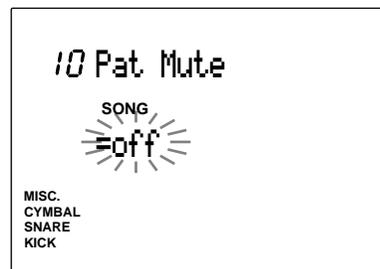
**NOTE** 各パートとMIDIチャンネルの関係についてはP.132をご覧ください。

## 10 Pat Mute(パターントラックミュートモード)

パターントラックミュートモードのON/OFFを設定します。

このモードをONにすると、ソングの演奏時にパターントラック(PAT TR)がミュート(消音)されます。たとえば、トラック1/2(TR 1/2)にスタンダードMIDIファイルを取り込んで再生する場合など、パターントラックの音を鳴らしたくない場合に使用します。通常は、モードをOFFにしておきます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでON/OFFを設定します。



□設定できる値：  
on、off

## 11 SongName(ソングネーム)

現在選んでいるソングに最大8文字の名前を付けることができます。

操作方法と設定できるアルファベット/数字/記号は、ドラムキットネームと同様です。前述P.35をご参照ください。

**NOTE** 録音中やクリア、コピーの実行中に電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

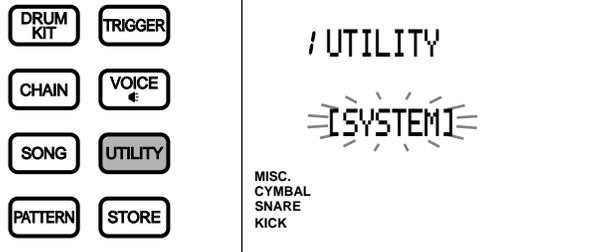


# ユーティリティモード

DTXのシステム全体に関する設定を行うモードです。全モードに共通する各種の設定やMIDIやエフェクトに関するものなど、さまざまなパラメーターが用意されています。

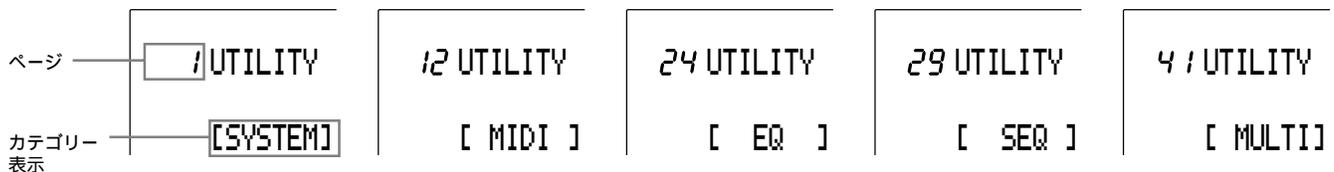
## ユーティリティモードへの入り方

UTILITY キーを押します。



## ユーティリティモードのページ構成と基本操作について

ユーティリティモードの各種パラメーターは下記の5つのカテゴリーに分類されています。各カテゴリーの中にそれぞれのパラメーターのページが用意されています。



- ① **カテゴリーを選ぶ**：ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使ってカテゴリーを選びます。
- ② **ページを選ぶ**：PAGE▲/▼ キーを使って、選んだカテゴリー内で設定したいパラメーターのページを選びます。
- ③ **値を設定する**：ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って値を設定します。

**NOTE** 複数のパラメーターを持つ画面では、◀ ▶ カーソルキーを使って設定したい表示にカーソルを移動し、その値を設定します。

**NOTE** このモードで何らかの設定操作を行うと、ダイレクトにDTXのシステムに反映されます。ストア操作はありません。

- ④ **他のカテゴリーを選ぶ**：他のカテゴリーのページを選びたい場合は、必ずそのカテゴリーの最初のページ(タイトルページ)に戻って、それからジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って別のカテゴリーを選びます。次ページ 1、12、24、29、41 が各カテゴリーのタイトルページとなります。なお、UTILITY キーを押すと、現在のカテゴリーのタイトルページに戻ることができます。

## 各ページの機能説明

### 画面表示やパネルのスライダーの設定などのシステム関係

◆ 1	STSTEM(システム)	(P.114)	: タイトルページ
2	EditMode(エディットモード)	(P.114)	
3	LinkMode(リンクモード)	(P.115)	
4	Lrn Mode(Learn(学習)モード)	(P.115)	
5	SldrMode(スライダーモード)	(P.116)	
6	Bypass(バイパス)	(P.116)	
7	JumpRcnt(ジャンプ トゥ リセントページ)	(P.116)	
8	FCoffset(FC オフセット)	(P.117)	
9	Ma To Aux(メイン出力から補助出力へ)	(P.117)	
10	Inc Func(インクファンクション)	(P.117)	
11	Dec Func(デックファンクション)	(P.117)	

### デバイスナンバーを始めとする MIDI 全般の設定

◆ 12	MIDI	(P.117)	: タイトルページ
13	DeviceNo(デバイスナンバー)	(P.117)	
14	Receive SysX(システムエクスクルーシブの受信)	(P.117)	
15	Receive PC(プログラムチェンジの受信)	(P.118)	
16	RecvCh10 All (チャンネル 10 の MIDI 受信)	(P.118)	
17	RecvCh10 PC(チャンネル 10 のプログラムチェンジ受信)	(P.118)	
18	Send HH(ハイハットコントロールチェンジ送信)	(P.118)	
19	LocalCtl(ローカルコントロール)	(P.118)	
20	DumpTime(ダンプタイム)	(P.119)	
21	MergeOut(マーリアウト)	(P.119)	
22	Dump Out(バルクデータ送信)	(P.119)	
23	P/C → KIT(プログラムチェンジテーブル)	(P.120)	

### DTX 全体の音質を調節するイコライザーの設定

◆ 24	EQ(イコライザー)	(P.120)	: タイトルページ
25	Lo Mi Hi(ゲイン)	(P.121)	
26	Lo Freq(Lo フリーケンシー)	(P.121)	
27	Mid Freq(Mid フリーケンシー)	(P.121)	
28	Hi Freq(Hi フリーケンシー)	(P.121)	

### メトロノームサウンドや同期などに関する設定

◆ 29	SEQ(シーケンサー)	(P.122)	: タイトルページ
30	Click Hi(クリック Hi)	(P.122)	
31	ClickMid(クリック Mid)	(P.122)	
32	Click Lo(クリック Lo)	(P.122)	
33	ClickOut(クリックアウト)	(P.123)	

34	PlyClick(プレイクリック)	(P.123)
35	Tempo(テンポ)	(P.123)
36	Count(カウント)	(P.123)
37	GrvCheck(グループチェック)	(P.124)
38	Break TB(ブレイクトップ/ボトム)	(P.124)
39	MIDIctrl(MIDI コントロール)	(P.125)
40	SyncMode(シンクモード)	(P.125)

DTX をマルチティンバー音源として使用するための設定

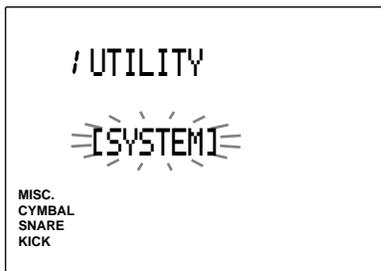
◆41	MULTI(マルチ)	(P.126): タイトルページ
42	MastTune(マスターチューン)	(P.126)
43	Program(プログラム)	(P.126)
44	Volume(ボリューム)	(P.127)
45	Pan(パン)	(P.127)
46	Pitch(ピッチ)	(P.128)
47	Rev Send(リバーブセンド)	(P.128)

**NOTE** 9 Ma To Aux、10 Inc Func、11 Dec Func、18 Send HH、34 PlayClickは、DTX Ver 2.0 で追加された新機能です。これらの機能について詳しくは、別冊の「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 1 STSTEM(システム)

SYSTEM パラメーターのタイトルページです。PAGE▲/▼キーでこのページから11ページまでのパラメーターを選ぶことができます。画面表示やパネルのスライダーの設定など、DTXの動作に関するさまざまなパラメーターが用意されています。

**NOTE** ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使って、このページから別のカテゴリーに移動することができます。



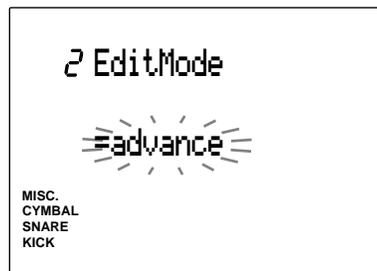
## 2 EditMode(エディットモード)

ドラムキットトリガーエディットモードやボイスエディットモードの使用頻度の低い機能のページ画面を表示させなくすることができます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってエディットモードを選びます。つぎの2つのモードがあります。

■ easy ..... ドラムキットトリガーエディットモードでは12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、26、27、31ページ目の画面が表示されなくなります。また、ドラムキットボイスエディットモードでは9、12、16、17、18、19、20、21ページ目の画面が表示されなくなります。表示されなくても設定されている内容は機能しています。

■ advance .... すべてのページ画面を表示します。



設定できる値

easy、advance

### 3 LinkMode(リンクモード)

どのドラムキットを選択しても、トリガー入力関係のデータだけは常にドラムキットナンバー1のものが使用されるようにする機能です。

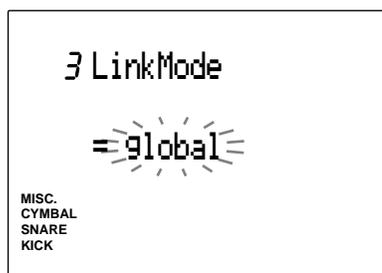
たとえば、ドラムキットごとに設定されている入力関係のデータが異なる場合、パッドの接続をやり直さなければならない場合があります。リンクモード機能を使えば、パッドの感度やノートの割り当てなどはそのまま、ドラムボイスのマッピング(ドラムキット)だけを切り替えて演奏することができます。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使ってリンクモードを選びます。つぎの2つのモードがあります。

- global ..... ドラムキットナンバー1のトリガー入力設定のうち、次のデータが使用されます。出力されるボイスに関するデータはリンクしませんので、自由に設定することができます。

PAD Type, PAD Gain, Level Range, Velocity Range, Velocity Curve, Self Rejection, Specified Rejection Pad Function, FS Function, FS MIDI Channel, FS Control-change Number, FS HH Close-Velocity, FC Function, FC MIDI Channel, FC Control-change Number, FC Sensitivity, HH Control Input

- indiv ..... ドラムキットごとに設定されているトリガーデータが使用されます。



設定できる値

global、indiv

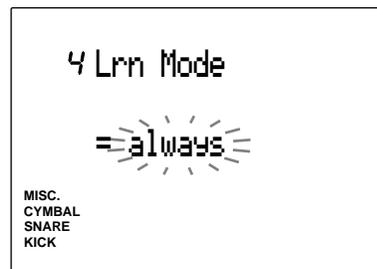
**NOTE** global に設定されているとき、ドラムキットトリガーエディットモードで、ドラムキットナンバー1以外のキットのエディットを行うと、そのキットと同時にドラムキットナンバー1の内容も変更されます。

### 4 Lrn Mode(Learn(学習)モード)

ドラムキットトリガーエディットモードやボイスエディットモードでのエディット時にパッドをたたき、その入力によってエディットの対象となるインプットを選ぶ機能です。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って Learn(学習)モードを選びます。つぎの3つのモードがあります。

- always ..... トリガーエディットモードでは、各パッドをたたくたびに、そのパッドが接続されているインプットのナンバーが画面上に表示されるようになります。また、ボイスエディットモードでは、各パッドをたたくたびに、そのパッドによって送信される MIDI ノートナンバーに対応したインプットの画面が表示されるようになります。
- w/shift ..... SHIFT を押している間のみ、上記の always 設定時と同様にパッドをたたいてインプットを選択することができます。
- off ..... Learn(学習)モードは機能しません。この場合、パネルのキー操作によって、それぞれのエディット画面上のインプットを選択します。



設定できる値

off、w/shift、always

## 5 SlidrMode(スライダーモード)

パネルの ACCOMP/SNARE/CYMBAL ポリウムスライダーとCLICK/KICK/MISC.ポリウムスライダーのモードを設定します。

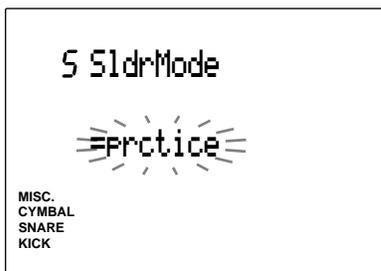
ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってスライダーモードを選びます。つぎの2つのモードがあります。

### ■ prctice

(練習モード).....ダイレクトに操作すると、それぞれ ACCOMP(伴奏音)とCLICK(メトロノーム音)のポリウムスライダーとして機能します。また、SHIFTキーを押しながら操作すると、それぞれ SNARE(スネア)とKICK(キック)のポリウムスライダーとして機能します。

### ■ live

(ライブモード)...ダイレクトに操作すると、それぞれ SNARE(スネア)とKICK(キック)のポリウムスライダーとして機能します。また、SHIFTキーを押しながら操作すると、それぞれCYMBAL(シンバル)とMISC.(その他の楽器)のポリウムスライダーとして機能します。



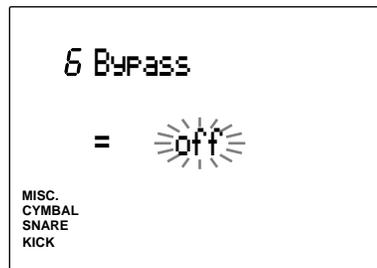
#### □設定できる値

prctice、live

## 6 Bypass(バイパス)

バイパススイッチのON/OFFを切り替えます。バイパススイッチをONにしておくと、接続されているすべてのパッドからの入力が無効となり、ボイスの発音もMIDIノートナンバーの送信もしくなくなります。たとえば、トリガーピックアップを付けたドラムセットのセッティングを変更するときや、DTXのパターン／ソングの演奏中に誤って不要なサウンドを出したくないときなどに使用します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってバイパスのON/OFFを切り替えます。DTXを通常どおりにドラムトリガーマジュールとして使用する場合はOFFにしておきます。



#### □設定できる値

off、on

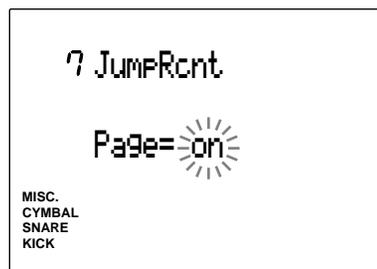
## 7 JumpRcnt(ジャンプ トゥ リセントページ)

各エディットモードに入ったときに、前回のエディット時に最後に選ばれていたページ画面を表示させる機能です。一度モードを抜けた後でもすぐに同じページに戻れるので、画面のページ数が多いドラムキットトリガーエディットモードやユーティリティモードでは特に便利です。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってジャンプページ機能のON/OFFを切り替えます。

■ on ..... 各エディットモードに入ったとき、それぞれ前回のエディット時の画面が表示されます。

■ off ..... 各エディットモードに入ったとき、常に最初のページが表示されます。



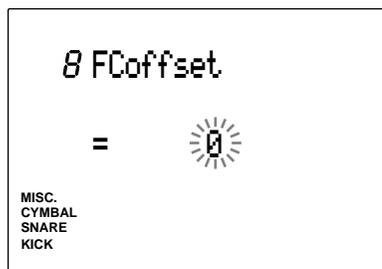
#### □設定できる値

off、on

## 8 FCoffset(FC オフセット)

リアパネルのH.HAT CONTROL端子に接続したフットコントローラーによる送信データの値を、ここで設定した値だけプラス/マイナスすることができます。たとえば、ハイハットコントロールを踏み込んだとき、クローズ音色になる位置を微調節することができます。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使ってオフセット値(プラス/マイナスしたい値)を設定します。



□設定できる値  
-16~+16

## 9 Ma To Aux(メイン出力から補助出力へ)

DTX Ver 2.0で追加された新機能です。詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 10 Inc Func(インクファンクション)

DTX Ver 2.0で追加された新機能です。詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

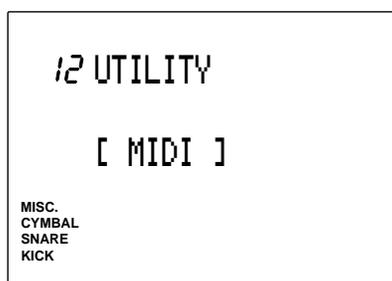
## 11 Dec Func(デックファンクション)

DTX Ver 2.0で追加された新機能です。詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 12 MIDI

MIDIパラメーターのタイトルページです。PAGE▲/▼キーでこのページから23ページまでのパラメーターを選ぶことができます。おもにDTXと外部MIDI機器とのMIDIデータの送受信に関する設定を行います。

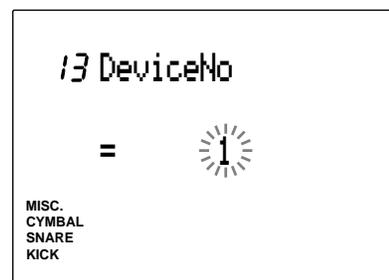
**NOTE** ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って、このページから別のカテゴリーに移動することができます。



## 13 DeviceNo(デバイスナンバー)

MIDIデバイスナンバーを設定します。ここで設定したナンバーが、システムエクスクルーシブメッセージのMIDIチャンネルとして使用されます。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使ってナンバーを設定します。



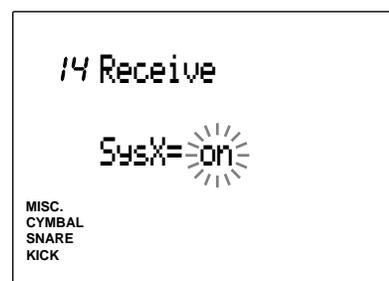
□設定できる値  
1~16

## 14 Receive SysX(システムエクスクルーシブの受信)

システムエクスクルーシブメッセージの受信を行うかどうかを設定します。

バルクダンプ受信を行う場合に、ここでシステムエクスクルーシブメッセージを受信できるように設定しておきます。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って ON/OFF を設定します。onにすると、システムエクスクルーシブメッセージの受信が可能になります。受信する必要がない場合は off に設定します。



□設定できる値  
off, on

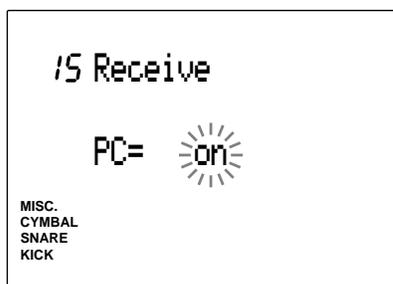
## 15 Receive PC(プログラムチェンジの受信)

MIDIプログラムチェンジの受信を行うかどうかを設定します。

MIDIプログラムチェンジを使ってDTX内部や外部MIDI機器からDTXのドラムキットやキーボードボイスを切り替える場合は、ここでプログラムチェンジが受信できるように設定しておきます。

**NOTE** DTXのドラムキットを切り替える場合、さらに14ページ目の画面で、チャンネル10のプログラムチェンジ受信をONに設定しておく必要があります。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってON/OFFを設定します。onにすると、プログラムチェンジの受信が可能になります。受信する必要がない場合はoffに設定します。



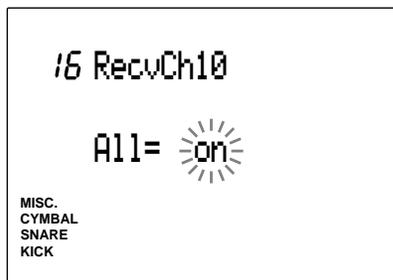
設定できる値  
off, on

## 16 RecvCh10 ALL(チャンネル10のMIDI受信)

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

10チャンネルはDTXのドラムパートです。DTXのパターンやソングあるいは外部MIDI機器でDTXのドラムボイスを鳴らす場合、ここで受信できるように設定しておきます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってON/OFFを設定します。onにすると、MIDIチャンネルメッセージの受信が可能になります。受信する必要がない場合はoffに設定します。



設定できる値  
off, on

**NOTE** 10チャンネルのプログラムチェンジの受信については、つぎの17ページ目の画面で設定します。

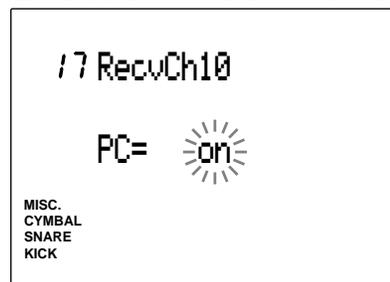
## 17 RecvCh10 PC(チャンネル10のプログラムチェンジ受信)

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

10チャンネルはDTXのドラムパートです。DTXのパターンやソングあるいは外部MIDI機器でDTXのドラムキットを切り替える場合、ここで受信できるように設定しておきます。また、ここでの設定を有効にするためには、15ページ目の画面でプログラムチェンジ受信をONにしておく必要があります。

**NOTE** プログラムチェンジナンバーとドラムキットの対応は、23ページ目の画面で行います。後述P.120をご覧ください。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってON/OFFを設定します。onにすると、MIDIチャンネル10のプログラムチェンジメッセージの受信が可能になります。受信する必要がない場合はoffに設定します。



設定できる値：  
off, on

## 18 Send HH (ハイハットコントロールチェンジ送信)

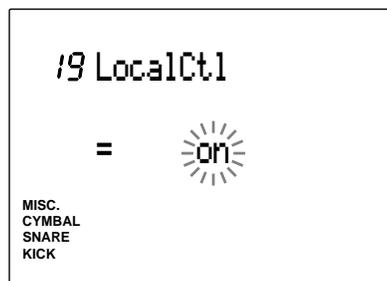
DTX Ver 2.0で追加された新機能です。

詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

## 19 LocalCtl(ローカルコントロール)

ローカルコントロールのON/OFFを切り替えます。ローカルコントロールをOFFにすると、パッドのトリガー入力によるMIDI信号の流れがDTXの音源部と切り離され、MIDI OUTからの出力のみとなります。(DTXの音源から音が出なくなります。)このときMIDI INからの外部コントロールによってDTXの音源部をコントロールすることは可能です。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってON/OFFを設定します。offにすると、ローカルコントロールがOFFになります。通常はonに設定しておきます。

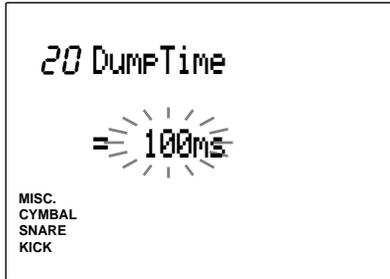


設定できる値  
off, on

## 20 DumpTime(ダンプタイム)

MIDIバルク送信時のパケットの転送時間の間隔を設定します。受信側の機器の能力に合わせることができ、データのオーバーフローなどに対処することができます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってダンプタイムを設定します。50ms～300msの範囲で50ms単位で設定することができます。



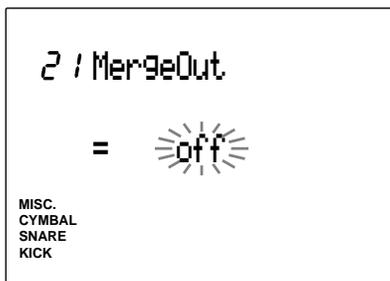
□設定できる値

50、100、150、200、250、300ms

## 21 MergeOut(マージアウト)

MIDI マージ機能のON/OFFを設定します。マージ機能をONにすると、MIDI INから受信した外部MIDI機器からのデータを、DTXから送信されるMIDIデータとミックスしてMIDI出力することができます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使ってON/OFFを設定します。



□設定できる値

off、on

## 22 Dump Out(バルクデータ送信)

ヤマハMIDIデータファイラーMDF2やエクスクルーシブメッセージに対応したシーケンサーなどの外部機器に、DTXのパターン、ソング、チェーン、ドラムキット、システムのデータをバルクで(まとめて)送信して保存/管理することができます。

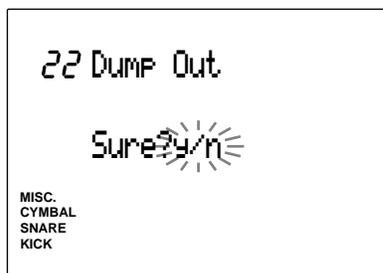
**NOTE** あらかじめ外部MIDI機器と送受信できるようにセットアップしておきます。外部MIDI機器のセットアップについては、その機器の取扱説明書をご覧ください。

① ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NO キーを使って、バルクデータ送信するデータの種類を選びます。つぎの中から選ぶことができます。

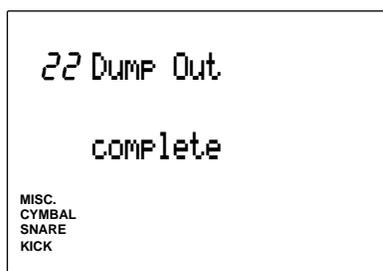
- all data ..... DTXのすべてのデータ
- system ..... システムデータ
- cur DKIT ... 現在ドラムキットプレイモードで選ばれているドラムキットのデータ
- all DKIT ..... すべてのドラムキットデータ
- curCHAIN ... 現在チェーンプレイモードで選ばれているチェーンのデータ
- allCHAIN ... すべてのチェーンデータ
- cur SONG ... 現在ソングプレイモードで選ばれているソングのデータ
- all SONG ... すべてのソングデータ
- curPATRN ... 現在パターンプレイモードで選ばれているパターンのデータ
- allPATRN ..... すべてのパターンデータ
- QY PATRN ... 現在パターンプレイモードで選ばれているパターンのデータをQY20/22形式で出力



- ② スタート/ストップボタンを押すと、LCD に Sure?y/n が表示されます。



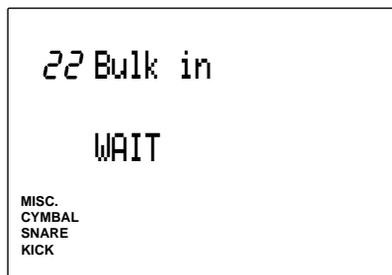
- ③ +1/YESキーを押すとバルクデータ送信が実行されます。送信が終了すると complete が表示され、データの種類の選択画面に戻ります。バルクデータ送信を中止したい場合は -1/NO キーを押します。そのままデータの種類の選択画面に戻ります。



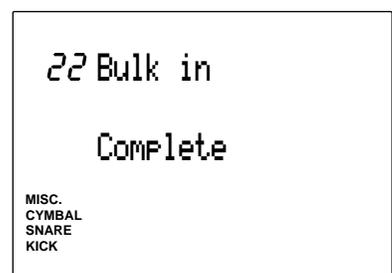
#### バルクデータ受信

外部に保存してある DTX のデータを再び DTX にバルクで戻すことができます。

- ① パターンやソングの演奏停止状態で、外部機器からバルクデータ送信の操作をします。
- ② バルクデータの受信が開始されると DTX の LCD には、次のように表示されます。



- ③ すべてのデータの受信が終了すると、DTX の LCD には、次のように表示されます。



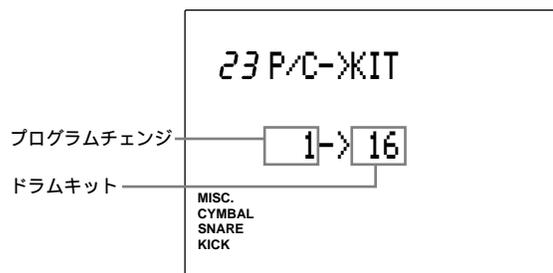
- ④ いずれかのボタンやキーを押すと、元の表示(バルクデータ受信前)に戻ります。

あらかじめ DTX がエクスクルーシブメッセージを受信できるように設定し(P.117)、デバイスナンバーを外部機器と合わせておく必要があります(P.117)。

## 23 P/C → KIT (プログラムチェンジテーブル)

DTX 内部や外部 MIDI 機器からの MIDI プログラムチェンジを受信したとき、どのプログラムチェンジナンバーを受けてどのドラムキットに切り替わるかを設定します。

- ① ◀ ▶ カーソルキーを使ってプログラムチェンジ表示にカーソルを合わせ、ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って設定したいプログラムチェンジナンバーを選びます。
- ② カーソルをドラムキット表示に移動し、ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って設定したいドラムキットナンバーを選びます。
- ③ 上記 ①、② の操作を繰り返し、各プログラムチェンジナンバーとドラムキットの対応をそれぞれ設定していきます。



#### □設定できる値

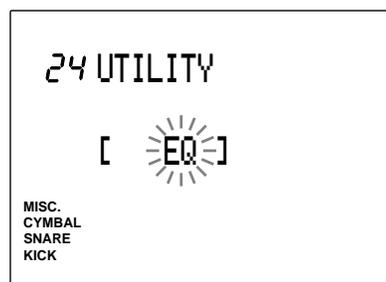
プログラムチェンジナンバー：1～128

ドラムキットナンバー：off、1～64

## 24 EQ (イコライザー)

EQ パラメーターのタイトルページです。PAGE▲/▼キーでこのページから28ページまでのパラメーターを選ぶことができます。LOW(低域)、MIDDLE(中域)、HIGH(高域)の3バンドの帯域でそれぞれ設定可能なパラメトリックタイプのイコライザーの画面で、DTX から出力されるサウンド全体の音質を調節します。

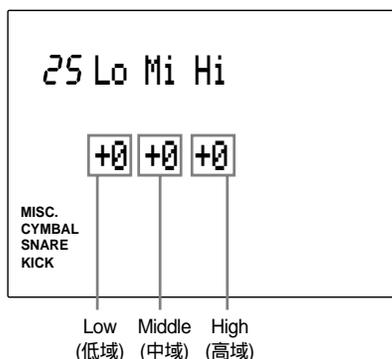
**NOTE** ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って、このページから別のカテゴリーに移動することができます。



## 25 Lo Mi Hi(ゲイン)

LOW、MIDDLE、HIGHの3バンドの帯域でそれぞれのゲインを設定することができます。ゲインにより、その帯域を強調したり弱めたりすることができます。

◀ ▶ カーソルキーを使って、それぞれLo、Mi、Hi表示にカーソルを合わせ、ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってゲインを設定します。値をプラス方向にすると、その帯域が強調され、マイナス方向に設定すると弱まります。



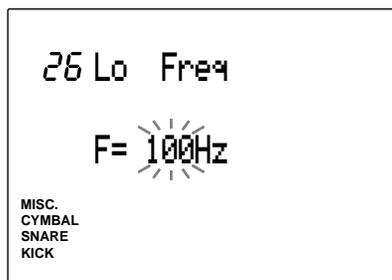
### □設定できる値

Lo、Mi、Hiにそれぞれ以下の値を設定することができます。  
-6~0~+6

## 26 Lo Freq(Loフリークエンシー)

ゲインコントロールする低域の中心周波数を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って中心周波数を設定します。



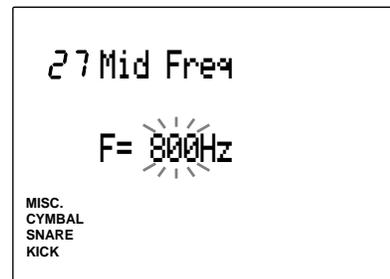
### □設定できる値

32~2.0kHz

## 27 Mid Freq(Midフリークエンシー)

ゲインコントロールする中域の中心周波数を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って中心周波数を設定します。



### □設定できる値

100~10kHz

## 28 Hi Freq(Hiフリークエンシー)

ゲインコントロールする高域の中心周波数を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って中心周波数を設定します。



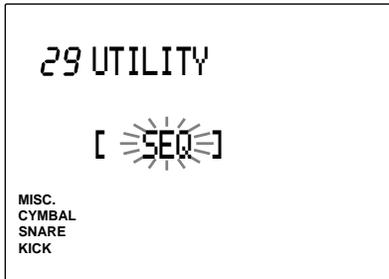
### □設定できる値

500~16kHz

## 29 SEQ(シーケンサー)

SEQパラメーターのタイトルページです。PAGE▲/▼キーでこのページから40ページまでのパラメーターを選ぶことができます。おもにメトロノームや外部MIDI機器との同期に関する設定を行います。

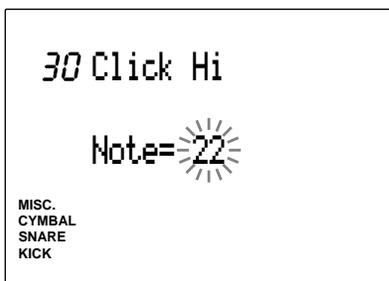
**NOTE** ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、このページから別のカテゴリーに移動することができます。



## 30 Click Hi(クリック Hi)

メトロノームのアクセントクリックの音色(小節の頭で鳴る音)を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、使いたい音色のノートナンバーを設定します。CLICKキーを押してメトロノームをプレイさせながら音色を確認することができます。



設定できる値

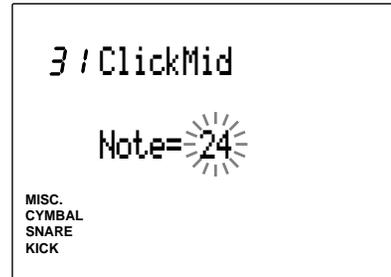
ノートナンバー: 0~127

**NOTE** 現在選ばれているドラムキット内のボイスがメトロノーム音として使用されますので、MIDIノートナンバーが同じでも異なるボイスで発音されることがあります。31ページ目のClick Mid、32ページ目のClick Loでも同様です。なお、プリセットドラムキットのドラムボイスとMIDIノートナンバーの対応についてはP.148をご覧ください。

## 31 ClickMid(クリック Mid)

メトロノームのノーマルクリックの音色(4分音符で鳴る音)を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、使いたい音色のノートナンバーを設定します。CLICKキーを押してメトロノームをプレイさせながら音色を確認することができます。



設定できる値

ノートナンバー: 0~127

## 32 Click Lo(クリック Lo)

メトロノームのアクセント、ノーマルクリック以外の音色(クリック設定時の細かい音符用の音)を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、使いたい音色のノートナンバーを設定します。CLICKキーを押してメトロノームをプレイさせながら音色を確認することができます。



設定できる値

ノートナンバー: 0~127

### 33 ClickOut(クリックアウト)

クリックのメトロノームサウンドの出力先を設定します。たとえば、ライブパフォーマンスやレコーディングのときにDTXで作成したソングとの同期演奏を行う場合など、メトロノームサウンドをドラマー用のガイドクリックとしてソングのサウンドの出力とは別に取り出すことができます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、出力先の端子を設定します。つぎの出力先を選ぶことができます。

- mainL+R ... リアパネルの OUTPUT L(MONO)/R 端子からの出力です。
- aux L+R .... リアパネルの AUX OUT L/R 端子からの出力です。
- main L ..... リアパネルの OUTPUT L(MONO)端子からの出力です。
- main R ..... リアパネルの OUTPUT R端子からの出力です。
- aux L ..... リアパネルの AUX OUT L 端子からの出力です。
- aux R ..... リアパネルの AUX OUT R 端子からの出力です。



設定できる値

mainL+R、aux L+R、main L、main R、aux L、aux R

### 34 PlyClick(プレイクリック)

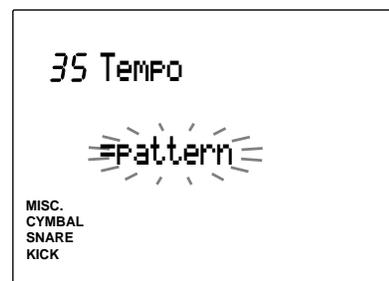
DTX Ver 2.0で追加された新機能です。詳しくは別冊「システムアップグレードインフォメーションガイド」をご参照ください。

### 35 Tempo(テンポ)

パターンプレイモードでパターンを切り替えたときに、各パターンが持つ固有のテンポに自動的に変更するか、一定のテンポのまま変更させないかを設定することができます。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って設定します。つぎの2つのモードがあります。

- pattern ..... パターンを切り替えると、各パターンのテンポに変わります。
- global ..... パターンを切り替えても、一定のテンポのまま変わりません。



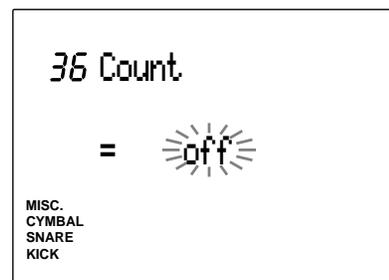
設定できる値

pattern、global

### 36 Count(カウント)

パターンやソングの演奏／録音のスタート時に、カウントを鳴らすか鳴らさないかを設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってON/OFFを設定します。onに設定するとスタート時にカウントが鳴るようになります。



設定できる値

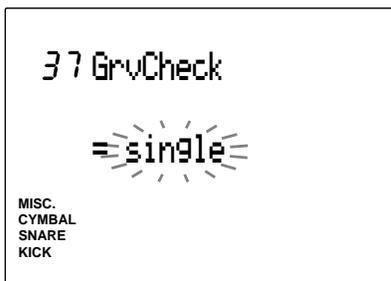
off、on

### 37 GrvCheck(グループチェック)

グループチェック機能の動作を設定します。

ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って設定します。つぎの2つのモードがあります。

- single ..... パッドやドラムによって入力されたデータひとつひとつが、ジャストタイミングからどれだけずれているかをクロック単位で表示します。スネアやキックのノリをチェックするのに便利です。クリックの分解能によってグループチェックのタイミングの最小単位が決まります。
- average ..... グループチェックが開始されてからのずれの平均値とタイミングのばらつきを16分音符の分解能を100%として、パーセント表示します。ドラムセット全体で演奏しているときのグループ感をチェックすることができます。



#### □設定できる値

single、average

**NOTE** グループチェック機能の使い方については、P.97をご覧ください。

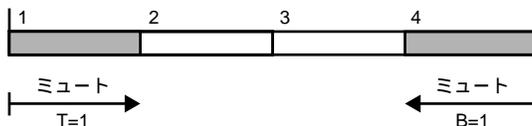
### 38 Break TB(ブレイクトップ/ボトム)

パターンプレイ時にリズムパートのブレイクを小節単位で設定することができます。他の伴奏パートはそのまま再生されますので、たとえばパターンに合わせたフィルインの練習などで使うと便利です。

- ❶ あらかじめパターンプレイモードで対象となるパターンを選んでから、この画面に入ります。
- ❷   カーソルキーを使ってT(TOP)とB(BOTTOM)の表示にカーソルを合わせ、ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使ってそれぞれミュートしたい小節数を設定します。TとBにはつぎのような違いがあります。
  - T(TOP) ..... パターンの先頭から、ここに設定した小節分だけリズムパートをミュート(消音)します。
  - B(BOTTOM) ..... パターンの最後の小節から、ここに設定した小節分だけリズムパートをミュートします。

たとえば、4小節パターンの1小節目と4小節目のリズムパートをミュートしたい場合は、TとBの表示にそれぞれ1の値(1小節)を設定します。

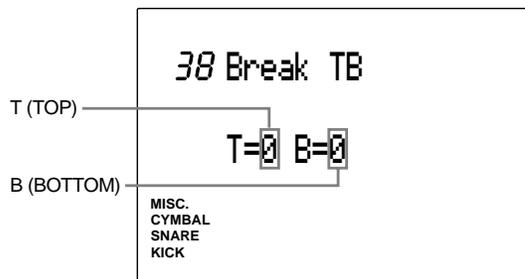
4小節のパターン



**NOTE** ミュートしない場合は、TとBの表示をどちらも0に設定します。

- ❸ スタート/ストップボタンを押すと、現在のパターンにミュート設定の結果が反映されます。

**NOTE** すべてのパターンに共通で機能しますので、小節数の違うパターンに切り替えると、設定の結果が意図したものと異なる場合があります。



#### □設定できる値

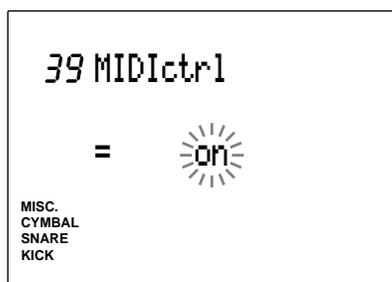
T(TOP): 0~8

B(BOTTOM): 0~8

### 39 MIDIctrl(MIDI コントロール)

システムリアルタイムメッセージ(スタート/コンティニュー/ストップ情報)の送受信を行うかどうかを設定します。送受信が可能な状態では、DTXのパネル操作で外部のシーケンサーやリズムマシンをコントロールしたり、逆に外部のシーケンサーなどからDTXのパターンやソングの演奏をコントロールすることができます。

ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使って ON/OFF を設定します。on にすると、システムリアルタイムメッセージの送受信が可能になります。送受信する必要がない場合は off に設定します。



□設定できる値  
off, on

### 40 SyncMode(シンクモード)

DTXとリズムマシンなどの外部MIDI機器との同期演奏に関するシンクモードを設定します。

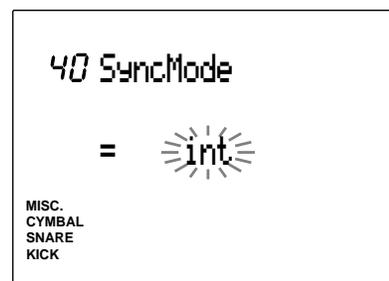
ジョグダイヤルまたは +1/YES、-1/NO キーを使ってシンクモードを設定します。つぎの2つのモードがあります。

■int..... DTXで外部MIDI機器の演奏のスタート/ストップ/コンティニュー/テンポをコントロールすることができます。DTXのタイミングで外部MIDI機器を演奏する場合にこのモードを使用します。

■ext ..... 外部MIDI機器でDTXのパターン/ソング演奏のスタート/ストップ/コンティニュー/テンポをコントロールすることができます。外部MIDI機器のタイミングでDTXを演奏する場合にこのモードを使用します。

**NOTE** 同期演奏を行わない場合は、int に設定しておきます。

**NOTE** 同期演奏を行うには、あらかじめ前述のシステムリアルタイムメッセージ(スタート/コンティニュー/ストップ情報)の送受信を行えるようにしておきます。

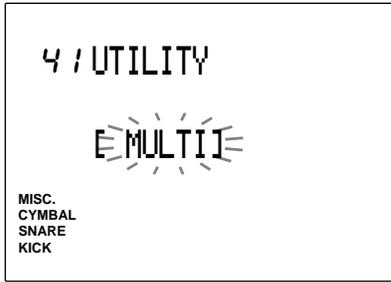


□設定できる値  
int, ext

## 41 MULTI(マルチ)

MULTI パラメーターのタイトルページです。PAGE▲/▼キーでこのページから47ページまでのパラメーターを選ぶことができます。DTXは16チャンネルのマルチティンバー音源ですので、コンピューターミュージック用の音源としても活用できます。ここではDTXの音源に関する設定を行います。

**NOTE** DTX を音源として使用する場合、キーボードやコンピューター(シーケンサー)をMIDI接続する必要があります。詳しくはP.129をご覧ください。

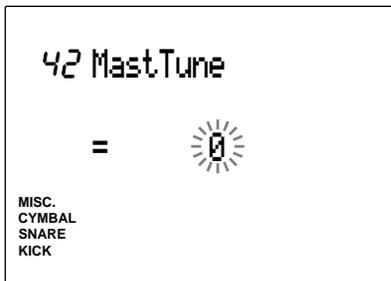


**NOTE** ジョグダイヤルまたは+1/YES、-1/NOキーを使って、このページから別のカテゴリーに移動することができます。

## 42 MastTune(マスターチューン)

音源のマスターチューンを設定します。約1.2セント単位で細かいチューニングが行えます。

ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。



□設定できる値

-64 ~ 0(標準音程) ~ +63(約1.2セント単位)

## 43 Program(プログラム)

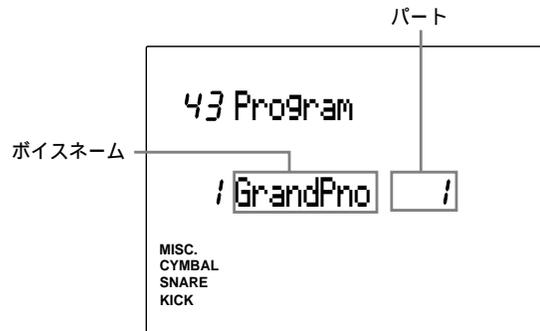
各パート(1~16)に対してキーボードボイスを割り当てます。各ボイスはGM音色配列になっており、1~128のプログラムチェンジナンバーに対応しています。

**NOTE** パート10には現在ドラムキットプレイモードで選ばれているドラムキットが割り当てられます。

- カーソルをパート表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでボイスを割り当てたいパートナンバーを選びます。
- カーソルをボイスネーム表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで割り当てたいボイスを選択します。
- 上記の①、②を繰り返し、各パート単位でボイスを設定します。

**NOTE** キーボードボイス(GM音色)についてはP.147をご覧ください。

**NOTE** 10以外のパートをドラムキットに設定することもできます。プログラムチェンジナンバー128の次にドラムキットが用意されます。ドラムキットに設定している場合(すべてのノートナンバーにリズム楽器が割り当てられているわけではないので)、外部MIDI機器から送信されるデータで発音できない状態になると、LCDにNo Voiceが表示されます。



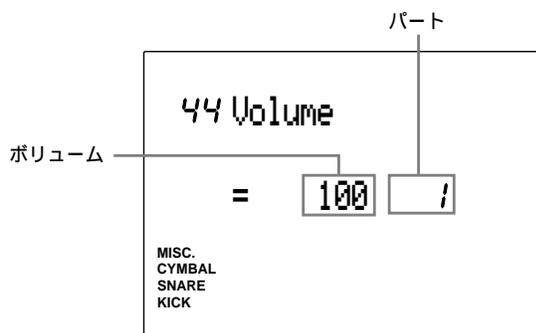
□設定できる値

パート1~16に対してそれぞれプログラムチェンジナンバー1~128、Drum Kitを設定できます。

## 44 Volume(ボリューム)

各パートに割り当てたボイスの音量を設定します。マルチティンバー音源として使用する際の各パートの音量バランスをとることができます。

- ① カーソルをパート表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで音量を設定したいパートナンバーを選びます。
- ② カーソルをボリューム表示に移動し、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで音量を設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各パート単位でボリュームを設定します。



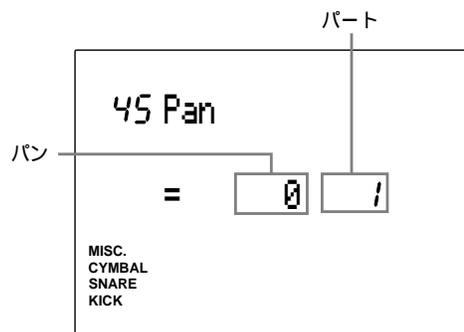
### □設定できる値

パート1~16に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。  
0~127

## 45 Pan(パン)

各パートに割り当てたボイスのパン(音のステレオ定位)を設定します。ステレオ出力する場合に、各パートのサウンドが左右のどの辺から鳴るようにするかを決めることができます。

- ① カーソルをパート表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでパンを設定したいパートナンバーを選びます。
- ② カーソルをパン表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各パート単位でパンを設定します。



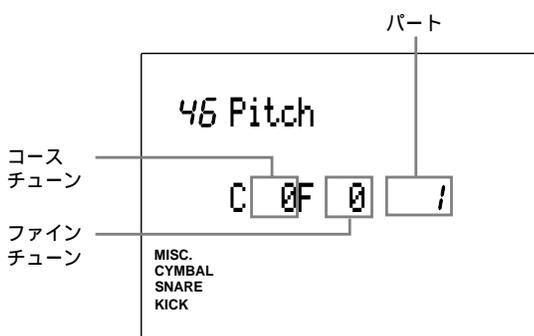
### □設定できる値

パート1~16に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。  
L7(左端)~0(中央)~R7(右端)

## 46 Pitch(ピッチ)

各パートに割り当てたボイスごとにピッチを設定します。半音単位と約1.2セント単位で細かいチューニングが行えます。

- ① カーソルをパート表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでチューニングしたいパートナンバーを選びます。
- ② カーソルをコースチューン表示とファインチューン表示に合わせ、それぞれジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各パート単位でピッチを設定します。



### □設定できる値

パート1～16に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

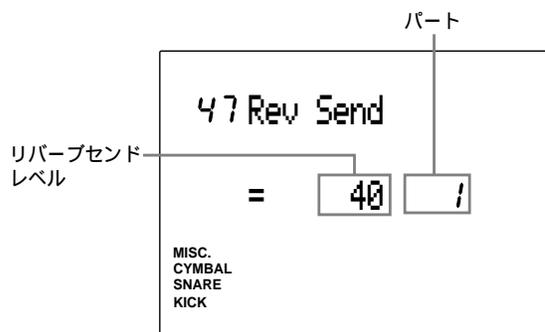
**C: コースチューン**：-64～0(標準音程)～+63(半音単位)

**F: ファインチューン**：-64～0(標準音程)～+63(約1.2セント単位)

## 47 Rev Send(リバーブセンド)

各パートに割り当てたボイスごとにリバーブセンドレベルを設定します。ここで設定したレベルによって、ボイスごとのリバーブ効果のかかり具合を調節することができます。

- ① カーソルをパート表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーでリバーブセンドレベルを設定したいパートナンバーを選びます。
- ② カーソルをレベル表示に合わせ、ジョグダイヤルか+1/YES、-1/NOキーで設定します。値を大きくするほどセンドレベルも大きくなります。
- ③ 上記の①、②を繰り返し、各パート単位でリバーブセンドレベルを設定します。



### □設定できる値

パート1～16に対してそれぞれ以下の値を設定することができます。

0～127

**NOTE** パート10のドラムキットに関しては、ドラムキットボイスエディットモードの5ページ目の画面にあるリバーブセンドレベルを、ここでの値にかけ算したものが実際の量になります。

# GENERAL MIDI

DTXはいろいろなMIDI機能を持っています。MIDIを使えば、DTXに接続してあるパッドやドラムで他のシンセサイザーを演奏したり、コンピュータやシーケンサーでDTXをコントロールしたりなど、DTXを含めた1つの大きな音楽システムを作ることができます。演奏会、パーティーなどのイベントやその他の状況にあわせて、さまざまな応用のしかたが考えられます。

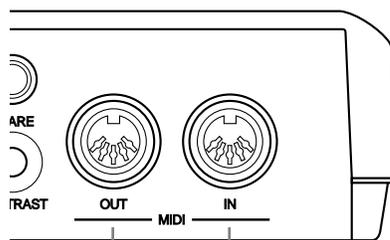
ここでは、MIDIについての基礎知識を含め、実際にDTXのMIDI機能を使ってどんなことができるのか、といったことをまとめてあります。

## MIDI についての基本的なことから

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)は、世界中の電子楽器の間で、メーカーや機種の違いを越えて自由に演奏情報を伝達し合うことができる統一規格です。MIDIは電子楽器どうしが直接同じ言葉で理解し合えるように作られた世界共通語のようなものと考えてください。このMIDIという世界共通語のおかげで、生まれ育った環境の異なる電子楽器どうしでも簡単にコミュニケーションすることができるのです。

MIDIでは、さまざまな演奏の動作や状態を「メッセージ」と呼ばれるデジタルデータ(数値に置き換えたデータ)を用いて伝達します。メッセージはチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つに大別することができます。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(ダンパーペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信することができます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。

DTXには、これらのメッセージを他のMIDI機器へ送り出すための【MIDI OUT】と他のMIDI機器からのメッセージを受け取るための【MIDI IN】が装備されています。各【MIDI IN】/【MIDI OUT】はMIDI専用ケーブルを使って接続します。



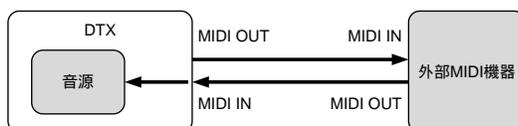
MIDI信号を送信する端子です      MIDI信号を受信する端子です

**NOTE** MIDIケーブルは電子楽器を扱っている楽器店で購入することができます。30cmから15mくらいまで、用途に応じていろいろな長さのものがああります。

## MIDI の接続

MIDI端子の5本のピンの向きを確かめて、まっすぐ差し込みます。MIDI信号を出力しようとする機器のMIDI OUTとMIDI信号を受けようとする機器のMIDI INをつなぎます。

**NOTE** MIDI機器は、それぞれ機種ごとに扱えるMIDIデータの内容が異なる場合があり、接続しているMIDI機器間で共通の機能だけコントロールすることができます。この共通の機能を調べるには、MIDIインプリメンテーションチャート(P.168)を使います。



## DTXのMIDI機能

先ほど述べたように、MIDIのメッセージはチャンネルメッセージとシステムメッセージに分けることができますが、DTXではその中のどのような情報を送受信できるのかを一般的なMIDI情報の解説と合わせて見てみましょう。

DTXからMIDIデータを送受信するためには、ユーティリティモード(P.112)の画面にあるさまざまなMIDI機能を設定する必要があります。各メッセージに関する操作や設定方法については、必要に応じてそれぞれ参照ページを設けてあります。

## チャンネルメッセージ

DTXでは次のようなチャンネルメッセージを送受信することができます。チャンネルメッセージを送受信するためには、外部のMIDI機器とDTXのMIDI送受信チャンネル(P.42、92、110、118)を合わせておく必要があります。

### キー情報

演奏に関わる最も重要な情報で、一般的にはMIDIキーボードやシンセサイザーの鍵盤を弾いたときにこれらのメッセージが送信されます。他のキーボードやシーケンサーなどからこれらの情報を送信してDTXを演奏させることができます。また逆に、DTXに接続されているパッドをたたいたり、パターンやソングの演奏によってこれらのメッセージを送信し、他のシンセサイザーなどを演奏することもできます。

- ノートオン ..... このキーを押した、ということを示す情報です。
- ベロシティ ..... 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。
- ノートオフ ..... 鍵盤を放した、ということを示す情報です。

DTXにはドラムボイスとキーボードボイスがありますが、ドラムボイスに関しては各打楽器音が0～127のMIDIノートナンバーに割り当てられています。また、キーボードボイスは各音色単位で0～127のMIDIノートナンバーに対して半音ごとに割り当てられています。たとえば、外部MIDIキーボードで鍵盤を弾いてノートナンバー60のキー情報が送信された場合、DTX側でそれを受信すると、ドラムボイスの場合はノートナンバー60に割り当てられている打楽器音色が鳴り、キーボードボイスの場合はノートナンバー60の高さの音(C3の音程)が鳴ります。また、DTX側からキー情報を送信する場合はDTXに接続されているパッドをたたくことによって、そのパッドが接続されているインプットに割り当てられているノートナンバーの情報を外部へ送信することができます。

DTXからキー情報を正しく送信するためには、ドラムキットトリガーエディットモードの13ページ目の画面(P.42)でMIDI送信チャンネルを外部MIDI機器のチャンネルと合わせる必要があります。また、外部MIDIキーボードでDTXのドラムボイスを演奏したい場合は外部MIDIキーボードの送信チャンネルを10にセットします。

### プログラムチェンジ

音色を切り換えるための情報です。DTXではドラムキットを切り替えたときに、それぞれドラムキットごとに割り当てられている番号が送信されます。また、他のキーボードやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信してDTXのドラムキットを切り換えることができます。

プログラムチェンジを送信するためには、ドラムキットボイスエディットモードの16ページ目の画面(P.59)でプログラムチェンジナンバーを割り当てておきます。また、プログラムチェンジを受信するためには、ユーティリティモードの15ページ目の画面(P.118)でプログラムチェンジを受信できる状態にしておきます。

## コントロールチェンジ

ダンパーペダルなどの操作を伝えたり、エフェクトやボリュームなど、演奏表現を高めるために使われる情報です。各機能はコントロールナンバーによって区別され、それぞれのコントロール値を一般的に0～127の可変範囲で送信することができます。DTXの音源部はさまざまなコントロールチェンジを受信することができます。また、フットコントローラーを用いてコントロールチェンジを外部MIDI機器に送信することができます。よく知られているコントロールチェンジにはつぎのようなものがあります。

- Ctrl.No.001 モジュレーション ..... ピブラートなどの深さを調節するために使われます。
- Ctrl.No.007 ボリューム ..... 音量を調節するために使われます。
- Ctrl No.010 パン ..... 左右の音像定位を調節するために使われます。
- Ctrl No.011 エクスプレッション ..... 演奏表現としての音量調節に使われます。
- Ctrl No.064 ダンパーペダル ..... ピアノのダンパーペダルを踏んだときの効果に使われます。
- Ctrl No.91 リバープデプス ..... シンセサイザーなどのMIDI音源に内蔵されているエフェクト(リバープ)の深さを調節するために使われます。

フットコントローラーを使ってコントロールチェンジを送信するためには、ドラムキットトリガーエディットモードの23ページ目の画面(P.47)で送信したいコントロールチェンジの種類とチャンネルを割り当てておきます。

**NOTE** DTXで扱えるコントロールチェンジについて詳しくはP.168のインプリメンテーションチャートをご参照ください。

## ピッチベンド

シンセサイザーなどには、音程を変化させるピッチベンドホイールが装備されていますが、このホイールを動かしたときに送信される情報です。DTXの音源部はこのピッチベンド情報を受信します。また、フットコントローラーを使ってピッチベンド情報を外部MIDI機器へ送信することもできます(P.47)。

## システムメッセージ

DTXでは次のようなシステムメッセージを送受信することができます。システムメッセージは、MIDIチャンネルに関係なく送受信されます。

### リアルタイムメッセージ

複数のMIDI機器を同期させるために使われる情報です。DTXではパネルのスタート/ポーズ/ストップボタンを押して外部のリズムマシンやシーケンサーなどをスタート/コンティニュー/ストップしたり、外部からのMIDIクロックによってDTXのパターンやソングを同期演奏させることができます。

スタート/コンティニュー/ストップ情報を送受信するためには、ユーティリティモードの39ページ目の画面(P.125)でシステムリアルタイムメッセージを送受信できる状態にしておきます。また、同期演奏に関する設定はユーティリティモードの40ページ目の画面で設定します。

### エクスクルーシブメッセージ

おもに機器固有のシステムや音色関係のデータをやり取りするために使われる情報です。DTXでは、エクスクルーシブメッセージを使って、ドラムキットやパターン、ソングのデータなどをシーケンサーやコンピュータなどの外部機器にバルクで(まとめて)送信して保存/管理したり、逆にシーケンサーやコンピュータなどからDTXへ各データを戻すことができます。

エクスクルーシブメッセージの送受信については、P.119をご参照ください。

## MIDI 活用法

今ではMIDIの使用法も各MIDI機器やミュージシャンの個性によって使い分けられる時代となりました。ここではDTXをMIDIシステムの中で活用する場合のヒントとして、簡単な例をご紹介します。あとは、ご自分のアイデアで自由にDTXのMIDI機能をご活用ください。

### コンピュータミュージック用の音源としての活用

コンピュータミュージックという言葉が登場して久しくなりますが、パーソナルコンピュータの存在によって、MIDIを中心とした音楽制作やMIDIという言葉そのものまでが、さらに市民権を獲得し続けています。

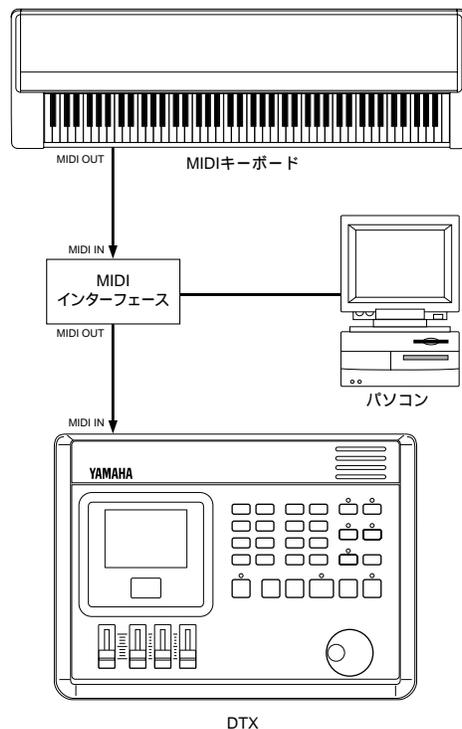
MIDIを使った音楽制作の現場では、パーソナルコンピュータとシーケンスソフト、そして最大同時発音数やパート数(同時に演奏できるチャンネル数)が多いMIDI音源を使ったものが一般的になっています。特に制作したMIDIソングデータの受け渡しを容易に行えるよう、DTXでも採用されているGM(General MIDI)のように音色などに関する共通フォーマットを持った、再生時の音色に関する互換性の高い音源が選ばれる傾向にあります。

つぎの図は、そんなコンピュータやMIDIを使った音楽制作システムの中でDTXを音源として使う場合の接続例を示しています。

DTXには、さまざまなMIDIデータを受信する機能がありますので、使用する外部キーボードやシーケンスソフトの機能と合わせていろいろな活用法が考えられます。

この接続によって、打ち込み(MIDIデータを入力していく)用のキーボードでDTXを演奏したり、コンピュータ上のMIDIデータをDTXの音源で演奏することができます。さきほど述べたようにDTXの音源はコンピュータミュージックでは標準とも言われるGM規格に対応しています。また多くの楽器パート(最大16パート)を同時再生するのに十分な同時発音数32音を持ち合わせています。さらにパート単位でのボリューム、パンなどの設定も簡単に行えます(P127)。MIDIのソングデータでよく使われるコントロールチェンジやプログラムチェンジにも対応しており、他のMIDIデータとの互換性も保持できます。DTXはコンピュータミュージック用のマルチ音源の多機能性と互換性を十分に兼ね備えています。

なお、DTXの各パートが正しくキー情報を受信できるように、シーケンサーやMIDIキーボードの送信チャンネルとDTXの各パートのナンバー(チャンネル)1～16を合わせておく必要があります。



DTXのパートとボイス

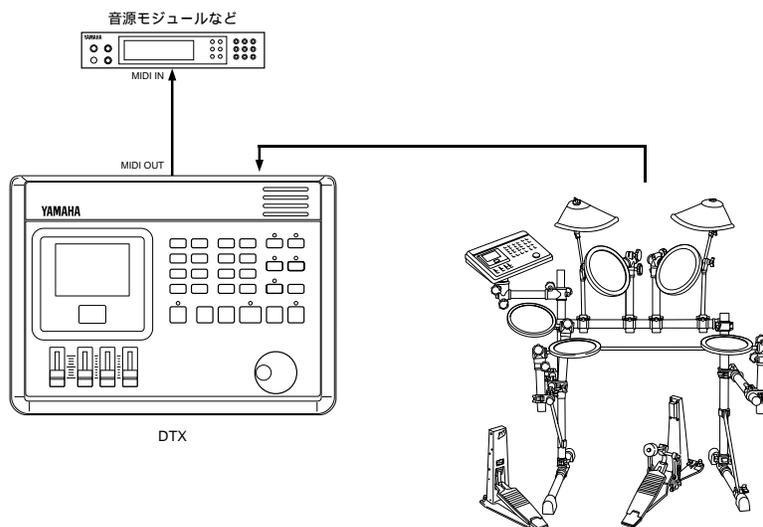
パート	MIDIチャンネル	使えるボイス
1	1	キーボードボイス
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	キーボードボイス
9	9	
10	10	ドラムボイス
11	11	キーボードボイス
12	12	
13	13	
14	14	
15	15	
16	16	

**NOTE** お使いのコンピュータに合ったMIDIインターフェースとシーケンスソフトが必要になります。

## MIDI インターフェースとしての活用

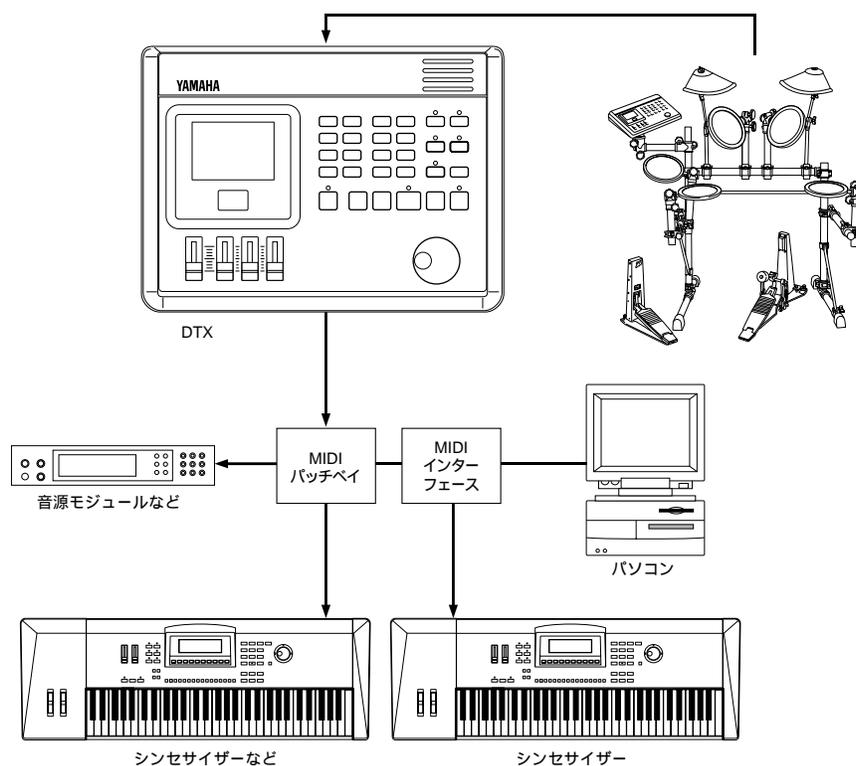
DTXのトリガーレスポンスはとても速く、MIDI トリガーインターフェースとして十分な性能を持っています。つぎの図のような接続でDTXに接続されたパッドやトリガーマイク付きのドラムをたたくことにより、各インプットに設定してあるノートナンバー(P.40)のキーオン/オフが送信されます。DTXの音に外部の音源モジュールやサンプラーなどの音を重ね、より厚みのあるサウンドを得ることができます。また、ドラムキットを切り替えることにより、プログラムチェンジを送信することができます(P.120)。

DTXからキー情報を正しく送信するためには、MIDI送信チャンネルを外部MIDI機器のチャンネルと合わせる必要があります(P.42、92、110、118)。



## ライブでの活用

つぎの図はDTXから外部音源モジュールやシーケンサーをコントロールし、壮大なライブパフォーマンスを行う接続例です。たとえば、DTXに接続したパッドやフットスイッチによって、MIDI リアルタイムメッセージのスタート/ストップ(P.125)を送信することができますので、パソコンによるミュージックシステムなどとDTXのソングを同期演奏させながら、パッドをたたいて一人でライブパフォーマンスが行えます。MIDIパッチベイなどを活用すれば、DTXのソングやパッド演奏によって、さらに外部シンセサイザーなどを(MIDI ノート送信によって)重ねて鳴らし、サウンドに厚みをつけることもできます。DTXでは前もって演奏曲に合わせて、使用するドラムキットやそれらを使用する順番に合わせてチェーンを作っておきましょう。もちろんドラムキットを作る際はリアルタイムでの演奏表現を高めるために、音色に合わせてリパーブ(P.55)などもうまく設定しておきます。



# MIDI データフォーマット

## 1 チャンネルメッセージ

ユーティリティモードのRecvCh10All (P.118)がoffに設定されている場合、MIDI channel 10のチャンネルメッセージは受信しない。

### 1.1 キーオン／キーオフ

送信 / 受信ともに行う。

受信ノート範囲: C2-G8  
ベロシティ範囲: 1-127 (ノートオンのみ)

### 1.2 コントロールチェンジ

#### 1.2.1 0 bank select MSB

送信 / 受信ともに行う。

data = 0: normal voice  
data = 127: drum voice

program changeを受信するまで処理されない。

#### 1.2.2 1 modulation

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.3 6 data entry

送信 / 受信ともに行う。RPNのデータ指定に使用する。

#### 1.2.4 7 main volume

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.5 10 pan

送信 / 受信ともに行う。

0で最も左、127で最も右となる。

#### 1.2.6 11 expression

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.7 64 hold 1

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.8 71 harmonic content

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.9 72 release time

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.10 73 attack time

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.11 74 brightness

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.12 84 portamento control

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.13 91 effect1 depth

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.14 100,101 data increment/decrement

送信 / 受信ともに行う。

#### 1.2.15 RPN

\$00/\$00 pitch bend sensitivity: 受信のみ行う。

\$00/\$01 fine tuning: 受信のみ行う。

\$00/\$02 coarse tuning: 受信のみ行う。

\$7f/\$7f NULL: 受信のみ行う。

## 1.3 チャンネルモードメッセージ

### 1.3.1 120 all sound off

該当するチャンネルの現在発音中の音をすべて消音する。

### 1.3.2 121 reset all controllers

以下のコントローラーの値を初期値に戻す。

pitchbend, modulation, expression, hold1, portamento control, RPN番号

### 1.3.3 123 all note off

該当するチャンネルのオンされているノートをすべてオフにする。ただし、ホールド1がオンの場合はそれらがオフになるまで消音しない。

### 1.3.4 124 omni off

all note off(オールノートオフ)と同様の処理を行う。

### 1.3.5 125 omni on

all note off(オールノートオフ)と同様の処理を行う。

### 1.3.6 126 mono

all sound off(オールサウンドオフ)と同様の処理を行う。

### 1.3.7 127 poly

all sound off(オールサウンドオフ)と同様の処理を行う。

## 1.4 プログラムチェンジ

ユーティリティモードのReceive PC (P.118)がoffに設定されている場合、プログラムチェンジは受信しない。

ユーティリティモードのRecvCh10PC (P.118)がoffに設定されている場合、MIDI channel 10のプログラムチェンジは受信しない。

GM system ON, XG system ON を受信すると、ドラムボイスに対しては以下のプログラム番号のみ受信するようになる。

No: 1, 2, 9, 17, 25, 26, 33, 41, 49

DTX system ON を受信すると上記のプログラム番号の制約はなくなり、すべての番号を受信するようになる。

## 1.5 ピッチベンド

送信 / 受信ともに行う。

## 1.6 チャンネルアフタータッチ

送信 / 受信ともに行わない。

## 1.7 ポリフォニックアフタータッチ

送信 / 受信ともに行わない。

## 2 システムエクスクルーシブメッセージ

ユーティリティモードのReceive SysX (P.117)がoffに設定されている場合、システムエクスクルーシブメッセージは受信しない。

ユーティリティモードのDeviceNo (P.117)で設定されているデバイス番号と一致しないシステムエクスクルーシブメッセージは受信しない。(例外あり)

以降に使われる表記の意味は次の通りです。

数字はすべて16進法  
 { }は1回以上の繰り返し  
 " "内はASCII文字  
 nはデバイスナンバー  
 ss ssは直後のデータからcsumの直前までのデータのバイト数の上位7 bitと下位7 bit  
 csumはss ssの次のデータからcsumの直前までのデータの合計の2の補数の下位7 bit

## 2.1 パラメーターチェンジ

受信のみ行う。

### 2.1.1 GM system ON

F0 7E 7F 09 01 F7

MIDI master tuningを除くすべてのデータの設定値を初期値に戻す。

### 2.1.2 XG system ON

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7

GM system ONと同様の処理を行う。

### 2.1.3 DTX system ON

F0 43 7D 1n "DT" 7F F7

ドラムチャンネルに対するプログラムチェンジの制約を解除する。

### 2.1.4 identify request

F0 7E 0n 06 01 F7

identify replyを送信する。

### 2.1.5 MIDI master volume

F0 7F 7F 04 01 XX mm F7

XXは無視する。mmがボリューム

### 2.1.6 MIDI master tune

F0 43 1n 27 30 00 00 mm ll cc F7

mmをMSB、llをLSBとする値-128をセント単位

## 2.2 バルクダンプ

送信 / 受信ともに行う。system以外は、data部分の1バイトを2バイトのASCII文字に変換して送受信する。

### 2.2.1 system

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "SYST" data csum } F7

### 2.2.2 all drumkit

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "alDK" data csum } F7

### 2.2.3 one drumkit

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "cuDK" data csum } F7

### 2.2.4 all chain

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "alCH" data csum } F7

### 2.2.5 one chain

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "cuCH" data csum } F7

### 2.2.6 all pattern

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "alPA" data csum } F7

### 2.2.7 one pattern

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "cuPA" data csum } F7

### 2.2.8 all song

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "alSO" data csum } F7

### 2.2.9 one song

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "cuSO" data csum } F7

### 2.2.10 one stack

F0 43 7D 0n { ss ss "DTX" "cuST" data csum } F7

### 2.2.11 QY Pattern

F0 43 0n 0A ss ss { "LM 0086" "PT" data } csum F7

### 2.2.12 identify reply

送信のみ行う。

F0 7E 0n 06 02 43 00 4C 6B 07 mm 00 00 00 F7

mmにはソフトウェアのバージョン番号が入る。

## 2.3 ダンプリクエスト

受信のみ行う。

F0 43 7D 2n "DTX" "cccc" F7

ccccの部分に対応するバルクダンプを送出する。

## 3 リアルタイムメッセージ

送信 / 受信ともに行う。

### 3.1 timing clock

ユーティリティモードのSyncMode (P.125)がextに設定されている場合、受信したタイミングクロックに同期する。

### 3.2 start, continue, stop

ユーティリティモードのMIDIctrl (P.125)がoffに設定されている場合、start/continue/stopの受信は行わない。

### 3.3 active sensing

一度active sensingを受信した後、約300msec以上MIDI信号を受信しない場合はすべての発音を消音する。

約300msec以内の間隔で常にMIDI出力があるように送信する。

## 故障かな?と思ったら

### DTXが発音しない、または打撃を検出しない

- パッド、またはトリガーが正しく DTX のインプットに接続されていますか? (P.9)
- アンプまたはミキサーの入力端子と DTX の OUTPUT 端子が正しく接続されていますか? (AUX OUT 端子に接続していませんか?) (P.10)
- フロントパネルのボリュームスライダーが下がっていませんか? (P.31)
- 打撃をしたときインプットレベルが表示されますか? (P.33)
- レベルレンジの最小値が高すぎませんか? (P.37)
- 発音させようとするボイスのアウトポートの設定が「AUX OUT」になっていませんか? (P.58)
- ユーティリティモードの6ページ目の画面でバイパススイッチが「ON」になっていませんか? (P.116)
- ユーティリティモードの44ページ目の画面でボリュームが「0」になっていませんか? また、ドラムパートはチャンネル10です。(P.127)
- ユーティリティモードの19ページ目の画面でローカルコントロールを調べてください。ローカルコントロールが「off」のとき DTX は発音しません。(P.118)
- 使用しているケーブルが不良ではありませんか?

### 外部の音源が発音しない

- MIDI コネクタが正しく接続されていますか? (P.129)
- MIDI チャンネルが一致していますか? (P.42、92、110、118)
- MIDI ノートナンバーが適切な値になっていますか? (P.40)
- ユーティリティモードの6ページ目の画面でスイッチが「ON」になっていませんか? (P.116)

### 設定とは違う音が鳴ってしまう。

- モノラルフォーンプラグを使用し、電源を入れたまま抜き差ししていませんか? DTX がリムスイッチ ON と判断してしまいます。一度電源を切ってもう一度入れ直してください。
- 出力する MIDI チャンネルがドラムボイス(ch=10)以外になっていませんか? (P.42)

### 音は出るが感度が小さい(音が小さい)

- DT10 はしっかりと粘着テープで固定されていますか? (古い粘着テープが残っていませんか?) (P.11)
- ゲインが低すぎませんか? (P.36)
- パッドに出力や感度コントロールボリュームなどがある物は、(上げる方向で)調整してください。
- ベロシティレンジが低すぎませんか? (P.37)
- ベロシティカーブが適切ですか? (P.38)
- 発音させようとするボイスのボリュームが小さすぎませんか? (P.53)
- インプットタイプは適切ですか? TOM、KICK など大きいドラムにしてみます。(P.35)
- ドラムのヘッドが古くなっていませんか?
- オートセットをやり直してみてください。(P.36)
- リアパネルの INPUT ATTENUATION スイッチを切り替えてください。(P.8)

### 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)

- インプットタイプは適切ですか? より大きなサイズのドラム(PAD → SNARE → TOM → KICK)に変更してみます。(P.35)
- DT10 はしっかりと粘着テープで固定されていますか? (P.11)
- ケーブルはしっかりと DT10 のジャックに接続されていますか?

### ダブルトリガーを起こす

- ヤマハ以外のセンサーを使用していませんか? 信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか? ミュートをする必要があります。
- ヘッドの中心近くにセンサーを取り付けていませんか? リムに近いところ(ベアリングの上)が適切です。(P.11)
- センサーに何か触れていませんか?
- パッドに出力や感度コントロールボリュームなどがある物は、(下げる方向で)調整してください。

- リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くし過ぎると、他のドラムと同時にたたいたとき発音しないなどの問題が生じる可能性があります。(P.39)
- セルフリジェクションを使ってください。(P.39)
- リアパネルのINPUT ATTENUATION スイッチを切り替えてください。(P.8)

---

### クロストークを起こす

---

- センサーを隣のドラムから離れた位置に取り付けてください。
- インプットレベルの最小値を高くしてください。(P.37)
- ゲインが高すぎませんか?(P.36)
- リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くし過ぎると、他のドラムと同時にたたいたとき発音しないなどの問題が生じる可能性があります。(P.39)
- 特定のトリガー入力音色とクロストークする場合は Spec リジェクションを使ってください。(P.39)

---

### 連打をしたとき音が途切れてしまう

---

- リムショットの場合、ドラムキットトリガーエディットモードの17ページ目の画面のRIM Velocityを「mute Hi」と「mute Lo」以外にしてください。(P.45)
- ドラムキットトリガーエディットモードの11ページ目の画面の不必要な2ndノート以降をOFFにします。(P.40)

---

### 2つのパッド(ドラム)を同時にたたいたとき1つしか鳴らない

---

- 鳴らないほうのパッド(ドラム)のゲインを高くします。(P.36)
- 鳴らないほうのパッドのリジェクションの値を小さくします。(P.39)
- ドラムキットボイスエディットモードの10ページ目の画面のオルタネートグループが同じグループになっていませんか?(P.57)

---

### 大きな音しか鳴らない(ベロシティが常に大きい)

---

- ゲインが大きすぎませんか?(P.36)
- ベロシティレンジの最小値が大きすぎませんか?(P.37)
- ベロシティカーブが適切ですか?(P.38)
- ヤマハ以外のパッドを使用していませんか?メーカーによっては出力が大きいものがあります。
- リアパネルのINPUT ATTENUATION スイッチを切り替えてください。(P.8)

---

### ハイハット用のフットコントローラーやフットスイッチが逆動作となる

---

- フットコントローラーやフットスイッチをリアパネルに接続したまま電源を入れてください。DTXがスイッチの極性を判断して正常な動作を可能にします。(現在電源が入った状態であれば一度電源を切ってください。)
- フットコントローラーやフットスイッチを踏んだ状態で電源を入れていませんか?

---

### パターンプレイやソングプレイでリズムやベース/コードのパターンが出ない

---

- ミュートスイッチが各々入っていませんか?(P.77)
- ソングの場合、ソングジョブモードの10ページ目の画面でPattern Track Muteが「on」になっていませんか?(P.111)
- ベースパートが出ない場合、ソングジョブモードの9ページ目の画面でBass Linear Track Modeが「on」になっていませんか?(P.111)

---

### DTXがすべてのスイッチやトリガー入力を受付なくなった

---

- 異常なデータが入ってしまいました。DRUM KIT キー、PAGE▲ キーとPAGE▼ キーを同時に押しながら、POWER スイッチを入れると初期状態に戻ります。ただし、すべてのデータは書き換わりますので、ヤマハMDF2などの外部MIDI機器へなるべく頻繁にデータを保存されることをおすすめします。(P.119)

---

### 音が鳴りやまない

---

- P.58のKey Offをdisableにすると、音色によっては止まるまでが極端に長いものがあります。一時的に音を消すには、ボイスエディットモードに入りSHIFT キーとVOICE キーを同時に押します。

## エラーメッセージ一覧

### ERR-MIDI BuffFull

受信したMIDIデータがバッファからあふれたときに表示されます。送信データを減らすか、バルク送信の間隔を空けてもう一度送信してください。

### ERROR- MIDIdata

受信したMIDIデータに異常があるとき、バルクダンプ受信時にデータのチェックサムが合わないとき、MIDIの結線がループ接続されているときに表示されます。MIDI 接続や送信データを確認してもう一度正しく送信してください。

### ERR-BULK Protect

DTXのシステムエクスクルーシブの受信がOFFの状態バルクダンプ受信したときに表示されます。ユーティリティモードの11 ページ目の画面(P.117)で受信をONにしたあと、もう一度正しく送信してください。

### ERR-low Battery

内部データのバックアップ用のリチウム電池が消耗したときに表示されます。必要なデータは、すぐにヤマハMIDIファイラーMDF2などの外部機器に保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に、リチウム電池の交換をお申し付けください。

### ERROR- Preset

プリセットドラムキット、プリセットスタイルパターン、プリセットソングなどのプリセットデータをエディットしようとしたり、プリセットナンバーに対してバルクダンプしようとしたときに表示されます。ユーザーデータを選んでもう一度正しく操作してください。

### ERR-Now Running

ソングやパターンの再生／録音中にバルクダンプしようとしたときに表示されます。一度ソングやパターンの再生／録音を停止し、もう一度正しくバルクダンプの操作をしてください。

### ERROR- NotEmpty

ソングやパターンのデータをバルクダンプ受信したときに、現在選ばれているソングやパターンに何かのデータがある場合に表示されます。いちど現在のソングやパターンをクリア(P.92、109)したあと、もう一度正しく送信してください。

### ERROR- Bad Data

ソング／パターンプレイモード以外のときやソング／パターンの演奏停止状態でないときにバルクダンプ受信した場合に表示されます。また、パターンコピーで拍子や小節数が異なる場合や不正なバルクデータを受信した場合に表示されます。正しい状態でもう一度操作してください。

### Memory Full

ソングやパターンのメモリーエリアがいっぱいになったときに表示されます。不要なソングやパターンをクリア(P.92、109)したあと、録音してください。

## 仕様

### 発音方式

16-bit AWM2(GM規格レベル1準拠)

### 同時発音数

最大32音

### 音色数

ドラム/パーカッション音色928種類、キーボード音色128種類

### モード

#### ドラムキットモード

**プレイモード**：プリセットドラムキット32種類+ユーザードラムキット32種類

**トリガーエディットモード**：トリガーエディット機能31種類

**ボイスエディットモード**：ボイスエディット機能21種類

#### チェーンモード

**プレイモード**：チェーン(最大32ステップ)16種類

**エディットモード**：エディット機能3種類

#### パターンモード

**プレイモード**：プリセットパターン660種類(110スタイル×6セクション)、ユーザーパターン100種類

**レコードモード**：リアルタイム/ステップレコーディング、録音トラック(コード/ベース/リズム)

**ジョブモード**：ジョブ機能7種類

#### ソングモード

**プレイモード**：プリセットソング100種類、ユーザーソング30種類

**レコードモード**：リアルタイム/ステップレコーディング、録音トラック(TR1/2シーケンストラック、パターン/コード/テンポトラック)

**ジョブモード**：ジョブ機能11種類

#### ストアモード

ドラムキットストア、チェーンストア

#### ユーティリティモード

システム、MIDI、イコライザー、シーケンス、マルチ

### エフェクト

リバーブ(hall1/2、room1/2/3、stage1/2、plate、white、tunnel、canyon、basement)コーラス、バリエーション(ただし、音色ごとにプリセット)

### 操作子

ボリュームスライダー(MASTER、AUX IN、ACCOMP/SNARE/CYMBAL、CLICK/KICK/MISC.)、ジョグダイヤル、モードキー(DRUM KIT、CHAIN、SONG、PATTERN、TRIGGER、VOICE、UTILITY、STORE)、PAGE▲/▼(MAIN A/B)、カーソルキー(FILL AB/BA)、-1/NO(INTRO)、+1/YES(ENDING)、TEMPO、SHIFT、TR1(MISC.)、TR2(CYMBAL)、BASS/TMP TR(SNARE)、RHYTHM/PAT TR(KICK)、CHORD/CHO TR、SOLO、シーケンサーキー(CLICK、ポーズ、リワインド、スタート/ストップ、フォワード、レコード)、CONTRASTノブ

### ディスプレイ

カスタムLCDディスプレイ、2桁大型7セグメントLED、ミュート/シーケンサー動作表示LED×8

### 入力端子

1 SNARE~8 H.HATインプット、10/9 KICKインプット、12/11インプット、AUX IN

### 出力端子

PHONES、OUTPUT(L/MONO,R)、AUX OUT(L/R)

### フットスイッチ/コントロール端子

FOOT SW、H.HAT CONTROL

### MIDI端子

MIDI IN/OUT

### 電源電圧

DC 12V

### 寸法(W×H×D)

300mm×57mm×220mm

### 重量

1.4kg

### 付属品

取扱説明書  
保証書  
電源アダプター(PA-1207またはPA-3B)

### 別売品

フットスイッチYamaha FS55、FC4、FC5  
フットコントローラーYamaha HH80、FC7

## 索引

+1/YES(ENDING)キー	7
-1/NO(INTRO)キー	7
1 Copy(Src/Dest)	90, 108
1 Kit Name	35
1 Name	67
1 STSTEM	114
1 VCE	53
10 AlterGrp	57
10 Inc Func	117
10 Pat Mute	111
10 Spec Rej	40
10/9 KICKインプット	8
11 Dec Func	117
11 Key Off	58
11 Note	40
11 SongName	111
11/12インプット	8
12 Note=	42
12 Out Port	58
12/11インプット	8
13 DeviceNo	117
13 Note=	42
13 REV Rtn	58
14 Kon Mode	43
14 Receive SysX	117
14 REV Type	59
15 Receive PC	118
15 REV Time	59
15 VelXFade	44
16 PC Ch=	59
16 RecvCh10 All	118
16 RIMKeyOn	44
17 BK Ch=	60
17 RecvCh10 PC	118
17 RIM Vel	45
18 CC Ch=	60
18 PAD Func	45
18 SendHH	118
19 CC Ch=	61
19 FS Func	46
19 LocalCtl	118
1st	42
2 PAD Type	35
2 EditMode	114
2 Quantize	109
2 Quantize	91
2 Volume	53
2 チェーンの作成/変更	67
20 CC Ch=	61
20 DumpTime	119
20 FS MIDI	47
21 FS HHcls	47
21 MergeOut	119
21 Root Note	62
22 Dump Out	119
22 FC Func	47
23 FC MIDI	47
23 P/C→KIT	120
24 EQ	120
24 FC Sens	48
25 HH Ctrl	48
25 Lo Mi Hi	121
26 In 9to10	48
26 Lo Freq	121
27 In 11to12	48
27 Mid Freq	121
28 Copy INP	48
28 Hi Freq	121
29 Copy TRG	49
29 SEQ	122
2nd	42
3 Auto Set	36
3 ClrTrack	109
3 CrTrNote	91
3 LinkMode	115
3 Pan	54
3 エディットリコール	68
30 Click Hi	122
30 Edit	49
31 ClickMid	122
31 Set Chord=	49
32 Click Lo	122
33 ClickOut	123
34 PlyClick	123
35 Tempo	123
36 Count	123
37 GrvCheck	124
38 Break TB	124
39 MIDlctrl	125
3rd	42
4 Clr Song	109
4 ClrTrack	92
4 Lrn Mode	115
4 PAD Gain	36
4 Pitch	54
40 SyncMode	125
41 MULTI	126
42 MastTune	126
43 Program	126
44 Volume	127
45 Pan	127
46 Pitch	128
47 Rev Send	128
4th	42
5 ClearPat	92
5 LevelRng	37
5 PgmCh	110
5 Rev Send	55
5 SlidrMode	116
5th	42
6 Bypass	116
6 Modify	55
6 Pgm=	92
6 VelRange	37
6 VolCh	110
7 Filter	56
7 JumpRcnt	116
7 PanCh	110
7 Pat Name	92
7 VelCurve	38
8 Decay	56
8 FCOffset	117
8 PlayMode	110
8 Self Rej	39
9 B Lnr TR	111
9 Key Mode	57
9 MaToAux	117
9 MIDI	117
9 Reject	39
<b>A</b>	
A/T	47
ACCOMP/SNARE/CYMBAL	6
advance	114
all data	119
all DKIT	119
all SONG	119
allCHAIN	119
allPATRN	119
alter	43
alterMN	43
always	115
aux	58
AUX INボリュームスライダー	6
AUX IN端子	8
aux L	123
aux L+R	123
AUX OUT L/R端子	8
aux R	123
average	124
<b>B</b>	
b	53
B(BOTTOM)	124
basemnt	59
BASS/TMP TR(SNARE)キー	7
bypass	45, 46
<b>C</b>	
C	53, 54, 128
canyon	59
CHAINキー	6
CHORD/CHO TRキー	7
click	45, 46
CLICK/KICK/MISC	6
CLICKキー	7, 76
clip	38
Clis	40, 42
CONTRASTノブ	8
cur DKIT	119
cur SONG	119
curCHAIN	119
curPATRN	119
CYMBAL	19
<b>D</b>	
DC IN端子	8
dec	45, 46
disable	58
do FILL	45, 46
DRUM KITキー	6
dynamic	38
<b>E</b>	
E	53
easy	114
EN	68
enable	58
ENDING	45, 46, 71
ERASEキー	86, 102, 103, 105
expand	38
ext	125
<b>F</b>	
F	54, 128
FA	68
FB	68
FC MIDI	47
FCI	40, 42
FCオフセット	117
FC Sens	48
FC Func	47
FILL AB	45, 46, 71
FILL BA	45, 46, 71
fix1~fix127	45
FOP	42
FOp	40
FS MIDIチャンネル	47
FS/ハイハットコントロール	47
FSファンクション	46
<b>G</b>	
global	115, 123
<b>H</b>	
H.HAT CONTROL端子	8
hall 1	59
hall 2	59
HH ctrl	46, 47
hi mono	57
hi tom	35
Hiフリーケンシー	121
hold	43, 44

<b>I</b>	
IN	68
inc	45, 46
indiv	115
INPUT ATTENUATIONスイッチ	8
int	125
INTRO	45, 46, 71
<b>K</b>	
K	53
k	53
KICK	19
kick1/kick2	35
<b>L</b>	
L	54
LCD	25
LCD(液晶ディスプレイ)	6
Learn(学習)モード	115
LEDディスプレイ	6
live	116
low tom	35
Loフリーケンシー	121
<b>M</b>	
MA	68
main	58
MAIN A	45, 46, 71
MAIN B	45, 46, 71
main L	123
main R	123
mainL+R	123
MASTER VOLUMEスライダー	6
MB	68
MIDI	46, 47, 129
MIDI IN/OUT	8
MIDIコントロール	125
MIDIチャンネル	42
MIDIデータフォーマット	134
Midフリーケンシー	121
MISC.	19
mono	57
mut	42
mute Hi	45
mute Lo	45
<b>N</b>	
none	59
normal	38, 45
<b>O</b>	
One Way	110
Opn	40, 42
OUTPUT L/MONO、R端子	8
<b>P</b>	
P	53
pad1/pad2	35
PAGE▲/ERASE(MAIN A)キー	7
PAGE▼(MAIN B)キー	7
PAGE▲/▼キー	26
pattern	123
PATTERNキー	6
pause	45, 46
PBdw	47
PBup	47
PHONES端子	8
plate	59
poly	57
POWERスイッチ	8
prctice	116
<b>Q</b>	
QUANT.	84
QY PATRN	119
<b>R</b>	
R	54
Realtime	82
Repeat	110
RHYTHM/PAT TR(KICK)キー	7
rim	40
room 1	59
room 2	59
room 3	59
<b>S</b>	
S	53
s	53
semi(2)	57
single	44, 124
SNARE	19
snare	35
SOLOキー	7
SONGキー	6
stack	43
stackMN	43
stage 1	59
stage 2	59
Step Rec	82
STOREキー	7
strtStp	45, 46
system	119
<b>T</b>	
T	53
T(TOP)	124
TEMPOキー	7
TR 1(MISC.)キー	7
TR 2(CYMBAL)キー	7
TR1	93
TR2	93
TRIGGERキー	7
tunnel	59
<b>U</b>	
UTILITYキー	7
<b>V</b>	
Variabl	45
VOICEキー	7
<b>W</b>	
w/shift	115
white	59
withPad	44
<b>ア</b>	
アウトポート	58
アペレージモード	98
<b>イ</b>	
イコライザー	120
インクファンクション	117
インプット11トゥ12	48
インプット9トゥ10	48
<b>エ</b>	
エクスクルーシブメッセージ	131
エディットモード	114
エディットリコール	49
エフェクト	53
<b>オ</b>	
オーディション	51
オートセット	36
オルタネートグループ	57
音符の長さ	85
オンベース	103
<b>カ</b>	
カーソルキー	26
開始小節	106
カウント	123
各チャンネルのボイス設定	110
<b>キ</b>	
キーオフ	58
キーオンモード	43
キー情報	130
キーボード	53
キーモード	57
キック	53, 75
<b>ク</b>	
クオンタイズ	84, 91, 105, 109
クリアソング	109
クリアトラック	92, 109
クリアパターン	92
クリック	75
クリック(メトロノーム)	76, 96
クリックHi	122
クリックLo	122
クリックMid	122
クリックアウト	123
クリックの音符	77
グループチェック	124
グループチェック機能	97
<b>ケ</b>	
ゲートタイム	42
ゲイン	36, 121
<b>コ</b>	
コースチューン	54, 128
コード	71, 78, 79, 93
コード/ベーストラックのボイス設定	92
コードタイプリスト	79
コピー	70
コピーインプット	48
コピートリガー	49
コントロールチェンジ	131
コントロールチェンジ送信	61
コントロールチェンジ送信:パン	61
コントロールチェンジ送信:ボリューム	60
<b>シ</b>	
シーケンサー	122
シーケンサーキー	27
シーケンストラック	93
システム	114
システムエクスクルーシブの受信	117
システムメッセージ	131
指定リジェクション	40
ジャンプ トゥ リセントページ	116
小節数	83
小節番号表示	85, 101, 103, 104
ジョグダイアル	7, 27
シンクモード	125
シングルモード	97
シンバル	53
<b>ス</b>	
スタイル	71
スタイルナンバー	101
スタイルネーム	101
ステップレコーディング	82, 85, 101, 102, 104
ストア	70
ストアモード	21, 24, 69
ストリングス	53
スネア	53, 75
スライダーモード	116
<b>セ</b>	
セクション	71, 101
セルフリジェクション	39

<b>ソ</b>			
ソロ	77, 78, 97		
ソング	19, 93		
ソングコピー	108		
ソングジョブモード	21, 24, 107		
ソングネーム	111		
ソングの演奏	95		
ソングプレイモード	21, 24, 93		
ソングレコードモード	21, 24, 99		
<b>タ</b>			
タイプ	41, 103		
タム	53		
ダンブタイム	119		
<b>チ</b>			
チェーンエディットモード	21, 23, 65		
チェーンストアモード	69		
チェーンネーム	67		
チェーンプレイモード	21, 23, 63		
チャンネル10のMIDI受信	118		
チャンネル10のプログラムチェンジ受信	118		
チャンネルパン	110		
チャンネルボリューム	110		
チャンネルメッセージ	130		
<b>テ</b>			
データ表示	85		
データ表示エリア	101, 103, 104		
ディケイ	56		
デックファンクション	117		
デバイスナンバー	117		
テンポ	76, 82, 93, 96, 105, 123		
テンポ表示	101, 103, 104		
テンポ変化量	104		
<b>ト</b>			
トラック	71		
トラック構成	93		
トラックごとのノートのクリア	91		
ドラム譜例	87		
ドラムキット	18		
ドラムキットストアモード	69		
ドラムキットトリガーエディットモード	21, 22, 32		
ドラムキットネーム	35		
ドラムキットプレイモード	21, 22, 30		
ドラムキットボイスエディットモード	21, 22, 50		
ドラムボイスネーム	85		
トリガー	20		
トリガーセンサー	11		
<b>ノ</b>			
ノートオフ	130		
ノートオン	130		
ノートナンバー1 to 5	40		
<b>ハ</b>			
パーカッション	53		
パー:ビート:クロック表示	85		
バイパス	116		
ハイハットコントロール	48		
ハイハットコントロールセンシティビティ	48		
ハイハットコントロールチャンネル	47		
ハイハットコントロールチェンジ送信	118		
ハイハットコントロールファンクション	47		
パターン	19, 71, 93		
パターンコピー	90		
パターンジョブモード	21, 23, 88		
パターントラックミュートモード	111		
パターンナンバー	85		
パターンネーム	92		
パターンプレイモード	21, 23, 71		
パターンレコードモード	21, 23, 80		
バックトラック	93		
パッドゲイン	36		
パッドタイプ	35		
パッドファンクション	45		
バルクデータ受信			120
バルクデータ送信			119
パン			54, 127
バンクセレクトLSB			60
バンクセレクトMSB			60
バンクセレクト送信			60
伴奏音			75
<b>ヒ</b>			
ビートインディケーター			85
ビート表示			85, 101, 103, 104
ピッチ			54, 128
ピッチバンド			131
拍子			83
<b>フ</b>			
ファインチューン			54, 128
フィルター			56
フォワード/リワインドボタン			74, 95
フォワード(早送り)ボタン			7
プラス			53
ブレイクリック			123
ブレイクトップ/ボトム			124
プレイモード			110
プログラム			126
プログラムチェンジ			130
プログラムチェンジ送信			59
プログラムチェンジテーブル			120
プログラムチェンジの受信			118
<b>ヘ</b>			
ベース			71
ベースリニアトラックモード			111
ベロシティ			130
ベロシティカーブ			38
ベロシティクロスフェード			44
ベロシティレンジ			37
変化タイム			104
<b>ホ</b>			
ポーズ(一時停止)ボタン			7
ポーズボタン			74, 95
ボイス			18, 53
ボリューム			31, 53, 75, 96, 127
<b>マ</b>			
マージアウト			119
マスターチューン			126
マスターボリューム			75
マルチ			126
<b>ミ</b>			
ミュート			77, 97
<b>モ</b>			
モード			21
モディファイ			55
<b>ユ</b>			
ユーザーパターン			72
ユーティリティモード			21, 24, 112
<b>ラ</b>			
ライブモード			116
<b>リ</b>			
リアルタイムメッセージ			131
リアルタイムレコーディング			82, 84, 105, 106
リジェクション			39
リズム			71
リバーブセンド			55, 128
リバーブタイプ			59
リバーブタイム			59
リバーブリターン			58
リムベロシティ			45
リムモード			44
リワインド(巻き戻し)ボタン			7
リンクモード			115
<b>ル</b>			
ルート			41, 103
ルートノート			62
<b>レ</b>			
レコードボタン			7
レベルレンジ			37
練習モード			116
<b>ロ</b>			
ローカルコントロール			118
録音			81
録音待機			81, 100
録音トラック			81
ロケーションポインター			85, 103, 104

## ドラムボイスリスト

No	Grp	G.No	Name (LCD)
1	K	1	BD DRY 1
2	K	2	BD DRY 2
3	K	3	BD GMH
4	K	4	BD GMM
5	K	5	BD GML
6	K	6	BD GMM2
7	K	7	BD 24Dry
8	K	8	BD DRYB1
9	K	9	BD DRYBH
10	K	10	BD GMJ
11	K	11	BD BBALS
12	K	12	BD DRY 3
13	K	13	BD DRY 4
14	K	14	BD DRY 5 ●
15	K	15	BD Soft
16	K	16	BD KONG1
17	K	17	BD MONDO
18	K	18	BD MND S
19	K	19	BD NN04C
20	K	20	BD ROOM1
21	K	21	BD ROOM2
22	K	22	BD ROOM3
23	K	23	BD ROOM4
24	K	24	BD ROOM5
25	K	25	BD 24Amb
26	K	26	BD Rock1
27	K	27	BD Rock2
28	K	28	BD Metal ●
29	K	29	BD GATE1
30	K	30	BD GATE2
31	K	31	BD GATE3
32	K	32	BD GateM
33	K	33	BD ELEC1
34	K	34	BD ELEC2
35	K	35	BD ELEC3
36	K	36	BDDance1
37	K	37	BDDance2
38	K	38	BDDance3
39	K	39	BDDance4
40	K	40	BDDance5
41	K	41	BDDance6
42	K	42	BDDance7
43	K	43	BDDance8
44	K	44	BDDance9
45	K	45	BDAnlg L
46	K	46	BDAnlg H ●
47	K	47	BDRevers
48	K	48	BD SCREM
49	K	49	GrnCassa
50	K	50	GrCMute
51	K	51	QuikBuzz ●
52	K	52	Norma ●
53	K	53	Basic ●
54	K	54	SoTight ●
55	K	55	WudPoint ●
56	K	56	Pointy ●
57	K	57	DrkPoint ●
58	K	58	Bottom ●

No	Grp	G.No	Name (LCD)
59	K	59	SweetnLo ●
60	K	60	2HeadLo ●
61	K	61	2HedMed1 ●
62	K	62	2HedMed2 ●
63	K	63	2HeadHi ●
64	K	64	Basement ●
65	K	65	VeloRoom ●
66	K	66	DimWit ●
67	K	67	BigAC ●
68	K	68	Sub1
69	K	69	Sub2 ●
70	K	70	Sub3 ●
71	K	71	Sub4 ●
72	K	72	Sub5 ●
73	K	73	AnaQuick
74	K	74	MtlPoint ●
75	K	75	Kombat ●
76	K	76	Bushy ●
77	K	77	BigSofty ●
78	K	78	BigBoy ●
79	K	79	Roomy ●
80	K	80	BD Rave1 ●
81	K	81	BD Rave2 ●
82	K	82	BD Rave3 ●
83	K	83	BD Rave4 ●
84	K	84	BD Rave5 ●
85	K	85	BD Rave6 ●
86	K	86	BD Rave7 ●
87	K	87	BD Rave8 ●
88	K	88	BD Rave9 ●
89	K	89	BDRave10
90	K	90	BDRave11 ●
91	K	91	BDdance1
92	K	92	BDersko1 ●
93	K	93	BDvman 1 ●
94	K	94	BDafty1 ●
95	K	95	BDafty2 ●
96	K	96	BDbonzo2 ●
97	K	97	BDpower
98	K	98	BDfusio1 ●
99	K	99	BDtite1 ●
100	K	100	BDstomp1 ●
101	K	101	BDudu1 ●
102	K	102	BDindst1 ●
103	K	103	BDNIN1 ●
104	K	104	BDurban1 ●
105	K	105	BDfunky1 ●
106	K	106	BDurban2 ●
107	K	107	BDpalmer ●
108	K	108	BD808Lng ●
109	K	109	BDevolvr ●
110	K	110	BDevolvr2 ●
111	K	111	BDbasc1
112	K	112	BDbasc2
113	K	113	BDdance5 ●
114	K	114	BDlong1 ●
115	K	115	BDvman 5 ●
116	K	116	BDdigiro ●

No	Grp	G.No	Name (LCD)
117	K	117	BDbass1 ●
118	K	118	BDbass2 ●
119	K	119	BDbass3 ●
120	S	1	VtgBrass
121	S	2	VtgB 2
122	S	3	BrassRim
123	S	4	Fat looz
124	S	5	Hip Hop
125	S	6	BrassPic
126	S	7	S BrysnH
127	S	8	S BrysnR
128	S	9	Wood65
129	S	10	S Dry
130	S	11	S DryPic
131	S	12	DeepStel
132	S	13	Looz Pic
133	S	14	Wood Sn
134	S	15	12Soprno
135	S	16	SnareM
136	S	17	SnareH
137	S	18	SnarDeep ●
138	S	19	SnareH2 ●
139	S	20	MrcSnrM
140	S	21	MrcSnrH
141	S	22	SnrGhst ●
142	S	23	ASOBI ●
143	S	24	SnareL2 ●
144	S	25	ToshL fi ●
145	S	26	Tosh Sn ●
146	S	27	Pilow Sn ●
147	S	28	Blaaaghf ●
148	S	29	ParadeS ●
149	S	30	HiGateSn ●
150	S	31	OpnRim ●
151	S	32	OpnRimA ●
152	S	33	OpnRimB ●
153	S	34	OpnRimC ●
154	S	35	OpnRimD ●
155	S	36	OpnRimE ●
156	S	37	S Elem1
157	S	38	S Elem2
158	S	39	S Elem3
159	S	40	S Elem4
160	S	41	S Room ●
161	S	42	S Gate
162	S	43	S Gate1
163	S	44	S Gate2
164	S	45	S Gate3
165	S	46	S STK_HT
166	S	47	S SStck1
167	S	48	S SStck2
168	S	49	S SStck3
169	S	50	Dance
170	S	51	Dance01
171	S	52	Dance02
172	S	53	Dance03
173	S	54	Dance04
174	S	55	Dance05

No	Grp	G.No	Name (LCD)
175	S	56	Dance06
176	S	57	Tekk
177	S	58	Tekk 01
178	S	59	Tekk 02
179	S	60	Tekk 03
180	S	61	Tekk 04
181	S	62	Tekk 05
182	S	63	Tekk 06
183	S	64	Tekk 07
184	S	65	AnSStck
185	S	66	AnalogH1 ●
186	S	67	AnalogL1 ●
187	S	68	Analog H ●
188	S	69	Analog L ●
189	S	70	Elektrik
190	S	71	Rock ●
191	S	72	RockH
192	S	73	RockM
193	S	74	RockL
194	S	75	RockRim ●
195	S	76	Amb 01
196	S	77	Amb 02
197	S	78	Amb 03
198	S	79	Amb 04
199	S	80	SnrRoll*
200	S	81	SnrRoll2*
201	S	82	S RO_S
202	S	83	S FT NZ3
203	S	84	S RuberS
204	S	85	BrshSlp
205	S	86	S Brsh
206	S	87	S BrshTp
207	S	88	S Brsh H
208	S	89	S BrshOp
209	S	90	S BrshSc
210	S	91	S BrshSw
211	S	92	BrSwL*
212	S	93	BrSwH*
213	S	94	BrshTap1
214	S	95	BrshTap2
215	S	96	BrshTap3
216	S	97	BrshSlpL
217	S	98	SAmbie1 ●
218	S	99	SAmbie2 ●
219	S	100	SAmbie3 ●
220	S	101	SAmbie4 ●
221	S	102	SAmbie5 ●
222	S	103	Sambie6 ●
223	S	104	SAna1 ●
224	S	105	SAna 2 ●
225	S	106	SAna3 ●
226	S	107	SAna4 ●
227	S	108	SAna5 ●
228	S	109	Beauty ●
229	S	110	BeatyRim
230	S	111	Brassy ●
231	S	112	BrassRim ●
232	S	113	Loosy ●

● 印は2レイヤーのボイス  
\* 印はループ音色

No	Grp	G.No	Name (LCD)
233	S	114	LoosyRim ●
234	S	115	Snapper ●
235	S	116	SnaprRim ●
236	S	117	GateOK ●
237	S	118	GateORim
238	S	119	DryUp ●
239	S	120	RIMouch! ●
240	S	121	Ambient ●
241	S	122	AmbiRim ●
242	S	123	Matchbox ●
243	S	124	RIMwatts ●
244	S	125	Picket ●
245	S	126	RIMnatul ●
246	S	127	RoldGold
247	S	128	RoldRim ●
248	S	129	Deep&Dry ●
249	S	130	RIMetal ●
250	S	131	Blue90
251	S	132	Blu90Rim ●
252	S	133	BlastX ●
253	S	134	RIMdry1 ●
254	S	135	Nashvill ●
255	S	136	RIMrock ●
256	S	137	DryMetal ●
257	S	138	RIMshort ●
258	S	139	Binky ●
259	S	140	RIMpopr ●
260	S	141	Sticky ●
261	S	142	RIMfat1 ●
262	S	143	Slappy ●
263	S	144	RIMnashy ●
264	S	145	OldCan ●
265	S	146	RIM hipop ●
266	S	147	RollEm1 ●
267	S	148	RollRim1 ●
268	S	149	RollEm2 ●
269	S	150	RollRim2
270	S	151	RollEm3
271	S	152	RollRim3
272	S	153	Fantam ●
273	S	154	FantaRim ●
274	S	155	Steel ●
275	S	156	SteelRim ●
276	S	157	BigWood ●
277	S	158	BigWdRim ●
278	S	159	UnclAB ●
279	S	160	UnclARim ●
280	S	161	SnareLes ●
281	S	162	LesRim ●
282	S	163	SidStick ●
283	S	164	SidRim ●
284	S	165	HiFive
285	S	166	Hi5Rim
286	S	167	CapGun ●
287	S	168	CapRim ●
288	S	169	Snarf ●
289	S	170	SnarfRim ●
290	S	171	AnaTite

No	Grp	G.No	Name (LCD)
291	S	172	AnaTiRim
292	S	173	AnaDark
293	S	174	AnaDaRim
294	S	175	AnaHit ●
295	S	176	AnHitRim ●
296	S	177	AnaVel ●
297	S	178	AnVelRim ●
298	S	179	AnaWide
299	S	180	AnaWiRim
300	S	181	AnaYo ●
301	S	182	AnaYoRim ●
302	S	183	AnaWee ●
303	S	184	AnaWeRim ●
304	S	185	AnaAir ●
305	S	186	AnAirRim ●
306	S	187	AnaBuz ●
307	S	188	AnaBzRim ●
308	S	189	AnaShh ●
309	S	190	AnaShRim ●
310	S	191	AnaMetal ●
311	S	192	AnaMeRim ●
312	S	193	AnaSleg ●
313	S	194	AnaSlRim ●
314	S	195	BrSwTime
315	S	196	BrSwTRim
316	S	197	BrshHit1
317	S	198	Brsh1Rim
318	S	199	BrshHit2
319	S	200	Brsh2Rim
320	S	201	Brushup
321	S	202	BrsUpRim
322	S	203	BrshSwep
323	S	204	BrshAtak
324	S	205	Ambient1 ●
325	S	206	Ambt1rim ●
326	S	207	Powerpic ●
327	S	208	Pwrprcim ●
328	S	209	Fatbrass
329	S	210	Fatbrim ●
330	S	211	Smacker ●
331	S	212	Smakrim ●
332	S	213	Enotype ●
333	S	214	Eno rim ●
334	S	215	Factory ●
335	S	216	Fact rim ●
336	S	217	Woody ●
337	S	218	Woodyrim ●
338	S	219	Dry Guy ●
339	S	220	Drygyrim ●
340	S	221	Barypic ●
341	S	222	Baryrim ●
342	S	223	FX ●
343	S	224	FX rim ●
344	S	225	Filtroll ●
345	S	226	Filtrrim ●
346	S	227	Sheetmtl
347	S	228	Shmtlrim ●
348	S	229	Gaterim ●

No	Grp	G.No	Name (LCD)
349	S	230	JelyRoll
350	S	231	Jelyrim ●
351	S	232	Electric
352	S	233	EltrcRIM ●
353	S	234	DryPiclo
354	S	235	DryPRim ●
355	S	236	Timbrim ●
356	S	237	Buzzring ●
357	S	238	BuzRgRim ●
358	S	239	Philydry ●
359	S	240	PhlyRim ●
360	S	241	Nashvill ●
361	S	242	WackyEFX ●
362	S	243	Latinrim ●
363	S	244	Fusion ●
364	S	245	Metalpic ●
365	S	246	Dryroom ●
366	S	247	Distort ●
367	S	248	Ruberbnd ●
368	S	249	Cool Dry ●
369	S	250	TambSnre ●
370	T	1	Dry1 Hi
371	T	2	Dry1 Mid
372	T	3	Dry1 Lo
373	T	4	Dry1 Flr
374	T	5	Dry2 Hi
375	T	6	Dry2 Mid
376	T	7	Dry2 Lo
377	T	8	Dry2 Flr
378	T	9	Lite Hi ●
379	T	10	Lite Mid ●
380	T	11	Lite Lo ●
381	T	12	Lite Flr ●
382	T	13	Jazz Hi
383	T	14	Jazz Mid
384	T	15	Jazz Lo
385	T	16	Jazz Flr
386	T	17	BrshJzHi
387	T	18	BrshJzMd
388	T	19	BrshJzLo
389	T	20	BrshJzFl
390	T	21	BrshRkHi
391	T	22	BrshRkMd
392	T	23	BrshRkLo
393	T	24	BrshRkFl
394	T	25	Room1 Hi ●
395	T	26	Room1Mid ●
396	T	27	Room1 Lo ●
397	T	28	Room1Flr ●
398	T	29	Room2 Hi ●
399	T	30	Room2Mid ●
400	T	31	Room2 Lo ●
401	T	32	Room2Flr ●
402	T	33	Room3 Hi
403	T	34	Room3Mid ●
404	T	35	Room3 Lo ●
405	T	36	Room3Flr ●
406	T	37	Ana 1Hi

No	Grp	G.No	Name (LCD)
407	T	38	Ana 1Mid
408	T	39	Ana 1Lo
409	T	40	Ana 1Flr
410	T	41	Ana 2Hi ●
411	T	42	Ana 2Mid ●
412	T	43	Ana 2Lo ●
413	T	44	Ana 2flr
414	T	45	Tron Hi ●
415	T	46	Tron Mid ●
416	T	47	Tron Lo ●
417	T	48	Tron Flr ●
418	T	49	DRY GM1
419	T	50	DRY GM2
420	T	51	DRY GM3
421	T	52	DRY GM4
422	T	53	DRY GM5
423	T	54	DRY GM6
424	T	55	Room 1 ●
425	T	56	Room 2 ●
426	T	57	Room 3 ●
427	T	58	Room 4 ●
428	T	59	Room 5 ●
429	T	60	Room 6 ●
430	T	61	Rock 1
431	T	62	Rock 2
432	T	63	Rock 3
433	T	64	Rock 4
434	T	65	Rock 5
435	T	66	Rock 6
436	T	67	E Tom1
437	T	68	E Tom2
438	T	69	E Tom3
439	T	70	E Tom4
440	T	71	E Tom5
441	T	72	E Tom6
442	T	73	AnlgTom1
443	T	74	AnlgTom2
444	T	75	AnlgTom3
445	T	76	AnlgTom4
446	T	77	AnlgTom5
447	T	78	AnlgTom6
448	T	79	RoomP H
449	T	80	RoomP M
450	T	81	RoomP L ●
451	T	82	RoomP F
452	T	83	RoomQH ●
453	T	84	RoomQM ●
454	T	85	RoomQL ●
455	T	86	RoomQF ●
456	T	87	SAmbTmH ●
457	T	88	SAmbTmM ●
458	T	89	SAmbTmL ●
459	T	90	SAmbTmF ●
460	T	91	ElectrcH
461	T	92	ElectrcM
462	T	93	ElectrcL
463	T	94	ElectrcF
464	T	95	TEKK 1H

No	Grp	G.No	Name (LCD)
465	T	96	TEKK 1M
466	T	97	TEKK 1L
467	T	98	TEKK 1F
468	T	99	TEKK 2H
469	T	100	TEKK 2M
470	T	101	TEKK 2L
471	T	102	TEKK 2F
472	T	103	TEKK 3H
473	T	104	TEKK 3M
474	T	105	TEKK 3L
475	T	106	TEKK 3F
476	T	107	Distrt H
477	T	108	Distrt M
478	T	109	Distrt L
479	T	110	Distrt F
480	T	111	TomMUJH
481	T	112	TomMUJM
482	T	113	TomMUJ L
483	T	114	ETMooRH
484	T	115	ETMooRM
485	T	116	ETMooRL
486	T	117	ETMooRXL
487	T	118	T Dist03
488	T	119	Analog
489	T	120	T EthnoE
490	T	121	T GongE
491	T	122	TM Revrs
492	T	123	AnaTom1 ●
493	T	124	AnaTom2 ●
494	T	125	AnaTom3 ●
495	T	126	AnaTom4 ●
496	T	127	AnaTom5 ●
497	T	128	AnaTom6 ●
498	T	129	GateBndH ●
499	T	130	GateBndM ●
500	T	131	GateBndL ●
501	T	132	GateBndF ●
502	T	133	DistOm H ●
503	T	134	DistOm M ●
504	T	135	DistOm L ●
505	T	136	DistOm F ●
506	T	137	AmbTomH
507	T	138	AmbTomM
508	T	139	AmbTomL
509	T	140	AmbTomF
510	T	141	EthnTomH ●
511	T	142	EthnTomL ●
512	T	143	RetroTmH ●
513	T	144	RetroTmM ●
514	T	145	RetroTmL ●
515	T	146	RetroTmF ●
516	T	147	TOMntrlH
517	T	148	TOMntrlM
518	T	149	TOMntrlL
519	T	150	TOMntrlF
520	T	151	ACTomH
521	T	152	ACTomM
522	T	153	ACTomL

No	Grp	G.No	Name (LCD)
523	T	154	ACTomF
524	T	155	TOMXfadH ●
525	T	156	TOMXfadM ●
526	T	157	TOMXfadL ●
527	T	158	TOMXfadF ●
528	T	159	AnalndsH ●
529	T	160	AnalndsM ●
530	T	161	AnalndsL ●
531	T	162	AnalndsF ●
532	T	163	Udu808H ●
533	T	164	Udu808L ●
534	T	165	HybridH ●
535	T	166	HybridM ●
536	T	167	HybridL ●
537	T	168	HybridF ●
538	T	169	IndTmH ●
539	T	170	IndTmM ●
540	T	171	IndTmL ●
541	T	172	IndTmF ●
542	T	173	Night H
543	T	174	Night M
544	T	175	Night L
545	T	176	Night F
546	C	1	ChinaHi
547	C	2	CrshDRK
548	C	3	DeepCym ●
549	C	4	RideXfd ●
550	C	5	Rider3 ●
551	C	6	Bell A
552	C	7	RocksizL ●
553	C	8	RidesizA ●
554	C	9	RidesizB ●
555	C	10	RidesizC ●
556	C	11	BellTip
557	C	12	Ridedrk ●
558	C	13	Sizzler ●
559	C	14	FlatTop ●
560	C	15	RideRock
561	C	16	FastCras
562	C	17	VoclShKR ●
563	C	18	RaveRide ●
564	C	19	InddogCR ●
565	C	20	SoftRoll
566	C	21	DeepDRK
567	C	22	TambHH ●
568	C	23	FasCrash ●
569	C	24	BriteCrs
570	C	25	SizzLit ●
571	C	26	SizzDrk ●
572	C	27	SizzRck ●
573	C	28	RideLite
574	C	29	RideDark
575	C	30	RideRock
576	C	31	RidB Lit
577	C	32	RidB Drk
578	C	33	RidB Rc
579	C	34	Ride Anl
580	C	35	RideEM ●

No	Grp	G.No	Name (LCD)
581	C	36	MinChina
582	C	37	C CrshSi ●
583	C	38	C Crash
584	C	39	C CrshAC
585	C	40	CrashB
586	C	41	PaperThn
587	C	42	China
588	C	43	C Splsh1
589	C	44	C Splsh2
590	C	45	AngCym
591	C	46	C FX01
592	C	47	C FX02
593	C	48	Thrash ●
594	C	49	ReverseC
595	C	50	HCym1
596	C	51	HCymOpnL
597	C	52	HCymClisL
598	C	53	HCymOpnM
599	C	54	HCymClisM
600	C	55	HCym2 ●
601	C	56	H OpnL1 ●
602	C	57	H OpnL2 ●
603	C	58	H OpnMU ●
604	C	59	H OpnDW ●
605	C	60	H OpnL3 ●
606	C	61	H OpnLK ●
607	C	62	H OpnLA1 ●
608	C	63	H OpnLA2 ●
609	C	64	H OpnLX1 ●
610	C	65	H OpnDWX ●
611	C	66	H OpnNB
612	C	67	H OPMu
613	C	68	H Opn13
614	C	69	H OpnAn
615	C	70	H OpnTc
616	C	71	H OpnAMu
617	C	72	H QOpnNB
618	C	73	H QOpn13
619	C	74	H QOPMu
620	C	75	H Cls01
621	C	76	H ClsNB1
622	C	77	H ClsNB2 ●
623	C	78	H ClsMu
624	C	79	H Cls13
625	C	80	H ClsTc1
626	C	81	H ClsTc2
627	C	82	H ClsTc3
628	C	83	H ClsTc4
629	C	84	H ClsA1
630	C	85	H ClsA2
631	C	86	H TiClis1
632	C	87	H TiClis2
633	C	88	H Pdl13
634	C	89	H PdlNB
635	C	90	H PdlMu
636	C	91	H PdlDW
637	C	92	H PdlLit ●
638	C	93	H PdlTit

No	Grp	G.No	Name (LCD)
639	C	94	H SplNB
640	C	95	H Spl13
641	C	96	H Splsht
642	C	97	HHFTpdl1
643	C	98	FTsplRK
644	C	99	FTsplRK2 ●
645	C	100	HHRoKopn
646	C	101	HHRoKcls
647	C	102	HHcl2Xfd ●
648	C	103	HHclsXfd ●
649	C	104	FTsplsh1
650	C	105	FTsplsh2 ●
651	P	1	P AgogCh
652	P	2	P AgogH1
653	P	3	P AgogH2
654	P	4	P ATR
655	P	5	P Bell
656	P	6	P BongMu
657	P	7	P BongHi
658	P	8	P BongLo
659	P	9	P Cabasa
660	P	10	P Castnt
661	P	11	P Conga
662	P	12	P CongAn
663	P	13	P Clap8
664	P	14	P ClapA
665	P	15	P ClvsA
666	P	16	P Clvs
667	P	17	P BassDr
668	P	18	P CongaC
669	P	19	P CongaH
670	P	20	P CongaM
671	P	21	P CongaO
672	P	22	P CongaS
673	P	23	P CongC7
674	P	24	P CongBe
675	P	25	P Cong8H
676	P	26	P Cong8L
677	P	27	P CowB1
678	P	28	P CowB2
679	P	29	P CowBM
680	P	30	P CowBan
681	P	31	P CuicaH
682	P	32	P CuicaL
683	P	33	P Kalmb
684	P	34	P EthCB
685	P	35	P EthWB
686	P	36	P FSNap1
687	P	37	P FSNap2
688	P	38	P Guiro
689	P	39	P GuiSht
690	P	40	P HiQ
691	P	41	P Log H
692	P	42	P Log L
693	P	43	P MarcsA
694	P	44	P Marcs
695	P	45	P MtBel
696	P	46	P Mtron

No	Grp	G.No	Name (LCD)
697	P	47	P Scrach
698	P	48	P ShakeA
699	P	49	P Shake1
700	P	50	P Shake2
701	P	51	P SiBell
702	P	52	P SurdoM
703	P	53	P Surdo
704	P	54	P TablaH
705	P	55	P TablaM
706	P	56	P TablaN
707	P	57	P TablaO
708	P	58	P TambA
709	P	59	P Tambrn
710	P	60	P TimbH
711	P	61	P TimbL
712	P	62	P Timb
713	P	63	P TimCas
714	P	64	P TriMut
715	P	65	P Triang
716	P	66	P CongaG
717	P	67	P Udo F
718	P	68	P Udo H
719	P	69	P Udo L
720	P	70	P VibrS
721	P	71	P WBloc
722	P	72	P WHP
723	P	73	P Whist
724	P	74	P ClapL
725	P	75	P TalkD
726	P	76	P TimpH
727	P	77	P TimpL
728	P	78	P GranC
729	P	79	P GrnCre
730	P	80	P Taiko
731	P	81	P WCHim
732	P	82	Cabasa ●
733	P	83	SWhistH*
734	P	84	SWhistL*
735	P	85	JingBell
736	P	86	Bell Tre
737	P	87	AnCowbil
738	P	88	AnCongaH
739	P	89	AnCongaM
740	P	90	AnCongaL ●
741	P	91	AnMaracs ●
742	P	92	XfadeTri ●
743	P	93	Tambourn
744	P	94	Maracas ●
745	P	95	Tabla B
746	P	96	Tabla BL
747	P	97	Tabla BM
748	P	98	Tabla BV
749	P	99	Tabla OV
750	P	100	CongaMV
751	P	101	TalknDrV
752	P	102	TalknDrD
753	P	103	TalknDrU
754	E	1	E CoolSA

No	Grp	G.No	Name (LCD)
755	E	2	E Didger
756	E	3	E FM Met
757	E	4	E Glass1
758	E	5	C Crash
759	E	6	E Gun 1
760	E	7	E Gun 3
761	E	8	E Indust
762	E	9	E InsAmb
763	E	10	E LoMo
764	E	11	E MotoM
765	E	12	E OrcHt1
766	E	13	E CBRadi
767	E	14	E ComVc
768	E	15	E Funky
769	E	16	E HipNs
770	E	17	E Motor
771	E	18	E OOOWWW
772	E	19	E TekGt
773	E	20	E TV vo
774	E	21	E Yadee
775	E	22	E Scream
776	E	23	E Bottle
777	E	24	E CarPss
778	E	25	E Crush
779	E	26	E CStart
780	E	27	E Dog
781	E	28	E FStep
782	E	29	E DSqrm
783	E	30	E Door
784	E	31	E Gun 2
785	E	32	E BrsHit
786	E	33	E OrcHt1
787	E	34	E Laugh
788	E	35	E NZE *
789	E	36	E PAD
790	E	37	E Ring
791	E	38	E Stream
792	E	39	Stream *
793	E	40	E Thundr
794	E	41	E Tire
795	E	42	E USS
796	E	43	E Seasho
797	E	44	E Bird-P
798	E	45	E Bird
799	E	46	E Heli
800	E	47	E Heli *
801	E	48	E Ambush ●
802	E	49	E Applau ●
803	E	50	LPscNoiz *
804	E	51	OrchSmsh ●
805	E	52	Shazam! ●
806	E	53	INDhihat ●
807	E	54	INDchina
808	E	55	INDride ●
809	E	56	INDcrash
810	E	57	SDind59 ●
811	E	58	INDbells ●
812	E	59	INDrave ●

No	Grp	G.No	Name (LCD)
813	E	60	SDdark! ●
814	E	61	SDkrim ●
815	E	62	INDride3
816	E	63	INDride2 ●
817	E	64	DogHats ●
818	E	65	INDconga ●
819	E	66	EvLoop*
820	E	67	Gargoyle ●
821	E	68	RatBoom ●
822	E	69	Spirals*
823	E	70	AlienSp* ●
824	E	71	INDshakr ●
825	E	72	LoMLoop* ●
826	E	73	LoMsolo*
827	E	74	Wakloop* ●
828	E	75	RaveWave ●
829	E	76	TablaX ●
830	E	77	DigiTime ● *
831	E	78	LoopItUp ● *
832	E	79	BuzzyWak ●
833	E	80	HandyDad ●
834	E	81	HandySon ●
835	E	82	TineDrum ●
836	E	83	MetalDip ●
837	E	84	Creature ●
838	E	85	AMRhythm ●
839	E	86	TungDrum ●
840	E	87	RubbrOil
841	E	88	BreakOut ●
842	E	89	OmenBass ●
843	E	90	TimbTimp ●
844	E	91	NoyzEB ●
845	E	92	SlikRoad ●
846	E	93	6AMBreth ●
847	E	94	Reverse ●
848	E	95	HaHoHee ●
849	E	96	TymKeepr ●
850	E	97	WetMetal ●
851	E	98	SloSprkl ●
852	E	99	TakeOff ●
853	E	100	JerseyL *
854	E	101	UptownL *
855	E	102	Hollis L *
856	E	103	PhatLoo *
857	E	104	SwingnL *
858	E	105	KillnL *
859	E	106	Kangroo* ●
860	E	107	Machine* ●
861	E	108	NYCLoop* ●
862	E	109	PsychoL* ●
863	E	110	HellsBl *
864	E	111	ET Loop * ●
865	E	112	LoMO LP *
866	E	113	FactryL *
867	E	114	Cymbloo* ●
868	E	115	DIGERDO *
869	k	1	vibe 541
870	k	2	Marimba

No	Grp	G.No	Name (LCD)
871	k	3	Xylophon
872	k	4	GlockenH
873	k	5	GlockenM
874	k	6	GlockenL
875	k	7	Celesta
876	k	8	SteelDr3
877	k	9	SynPf 3
878	k	10	Chorus 4 *
879	k	11	Chor 539 *
880	k	12	Chor 516 *
881	k	13	ORGAN 3 *
882	k	14	sitar599
883	k	15	Brass 4 *
884	k	16	Brass 5 *
885	k	17	SBrass 4 *
886	k	18	SBrass 5 *
887	k	19	Trp 4 *
888	k	20	MTrp 4 *
889	k	21	Trb 3 *
890	s	1	STRNG 4 *
891	s	2	STRNG 3 *
892	s	3	SStrngA *
893	s	4	SStrngB *
894	s	5	SynSt 3 *
895	s	6	Syn 3 *
896	s	7	Strg 552
897	s	8	Syn 531 *
898	b	1	AcBass
899	b	2	SyBass1L
900	b	3	SyBass1H
901	b	4	BassSAWL *
902	b	5	BassSAWH *
903	b	6	SyBass2L
904	b	7	SyBass2H
905	b	8	BassSINL
906	b	9	BassSINH
907	b	10	S.BassL
908	b	11	S.BassH
909	b	12	P.BassL
910	b	13	P.BassH
911	b	14	J.BassL
912	b	15	J.BassH
913	b	16	E.BassL
914	b	17	E.BassH
915	b	18	SyBass3L
916	b	19	SyBass3H
917	H	1	HHfatcls
918	H	2	HHbrtcls
919	H	3	HHntrlcl
920	H	4	HHnyccls
921	H	5	HH32cls
922	H	6	HHopen#1
923	H	7	HHopen#2
924	H	8	Hadcls1
925	H	9	Hadcls2
926	H	10	Hadcls3
927	H	11	Hadcls4
928	H	12	Hpsplsh1

## GMキーボードボイスリスト

No	Category	Display	Layer
1	Piano	GrandPno	1
2		BritePno	1
3		E.Grand	2
4		HnkyTonk	2
5		E.Piano1	2
6		E.Piano2	2
7		Harpsi.	1
8		Clavi.	1
9	Chromatic Percussion	Celesta	1
10		Glocken	1
11		MusicBox	2
12		Vibes	1
13		Marimba	1
14		Xylophon	1
15		TubulBel	1
16		Dulcimer	2
17	Organ	DrawOrgn	1
18		PercOrgn	1
19		RockOrgn	2
20		ChrchOrg	2
21		ReedOrgn	1
22		Acordion	2
23		Harmnica	1
24		TangoAcid	2
25	Guitar	NylonGtr	1
26		SteelGtr	1
27		Jazz Gtr	1
28		CleanGtr	2
29		Mute.Gtr	1
30		Ovrdrive	1
31		Dist.Gtr	1
32		GtrHarmo	1
33	Bass	Aco.Bass	1
34		FngrBass	1
35		PickBass	1
36		Fretless	1
37		SlapBas1	1
38		SlapBas2	1
39		SynBass1	1
40		SynBass2	1
41	Strings	Violin	1
42		Viola	1
43		Cello	1
44		ContraBs	1
45		Trem.Str	2
46		Pizz.Str	2
47		Harp	1
48		Timpani	1

No	Category	Display	Layer
49	Ensemble	Strings1	1
50		Strings2	1
51		Syn.Str1	2
52		Syn.Str2	2
53		ChoirAah	2
54		VoiceOoh	1
55		SynVoice	1
56		Orch.Hit	1
57	Brass	Trumpet	1
58		Trombone	1
59		Tuba	1
60		Mute.Trp	1
61		Fr.Horn	1
62		BrasSect	1
63		SynBras1	2
64		SynBras2	2
65	Reed	SprnoSax	1
66		Alto Sax	1
67		TenorSax	1
68		Bari.Sax	1
69		Oboe	1
70		Eng.Horn	1
71		Bassoon	1
72		Clarinet	1
73	Pipe	Piccolo	1
74		Flute	1
75		Recorder	1
76		PanFlute	1
77		Bottle	2
78		Shakhchi	1
79		Whistle	1
80		Ocarina	1
81	Synth Lead	SquareLd	2
82		Saw.Lead	2
83		CaliopLd	2
84		Chiff Ld	2
85		CharanLd	2
86		Voice Ld	2
87		Fifth Ld	2
88		Bass &Ld	2
89	Synth Pad	NewAgePd	2
90		Warm Pad	2
91		PolySyPd	2
92		ChoirPad	2
93		BowedPad	2
94		MetalPad	2
95		Halo Pad	2
96		SweepPad	2

No	Category	Display	Layer
97	Synth Effects	Rain	2
98		SoundTrk	2
99		Crystal	2
100		Atmosphr	2
101		Bright	2
102		Goblins	2
103		Echoes	2
104		SF	2
105	Ethnic	Sitar	1
106		Banjo	1
107		Shamisen	1
108		Koto	1
109		Kalimba	1
110		Bagpipe	2
111		Fiddle	1
112		Shanai	1
113	Percussiv	TnklBell	2
114		Agogo	1
115		SteelDrm	2
116		WoodBlok	1
117		TaikoDrm	1
118		MelodTom	1
119		Syn.Drum	1
120		RevCymb1	1
121	Sound Effect	FretNoiz	1
122		BrthNoiz	1
123		Seashore	2
124		Tweet	2
125		Telephone	1
126		Helicptr	2
127		Applause	2
128		Gunshot	1

## ドラムキットリスト

ユーザーエリア

ドラムキット(書き換え可能)

Number	Name
1	Acoustkt
2	RockLive
3	PowerKit
4	BigRoomD
5	RockDry1
6	RockDry2
7	RockDry3
8	RockDry4
9	RockDry5
10	HipDanse
11	HardGtBD
12	kick3itm
13	N.Y. 3
14	N.Y. 4
15	LivingIrg
16	Hats!dog
17	DownTown
18	Space123
19	SD!Panic
20	Reggae
21	Tabla
22	AlterPer
23	SFX 1
24	SFX 2
25	Piano
26	Vibe
27	SteelDrm
28	Strings
29	Bass
30	User kit
31	User kit
32	User kit

プリセットドラムキット

Number	Name
33	Acoustic
34	Rock 1
35	Hip-Hop
36	Industry
37	N.Y. 1
38	N.Y. 2
39	Country
40	BeBop
41	Rock 2
42	1970 kit
43	X-Fade
44	Studio
45	Dance 1
46	Dance 2
47	HHpDncMX
48	WldDncMX
49	IndustMX
50	Banana
51	LatinPer
52	Symphony
53	Latin
54	World 1
55	World 2
56	GM std 1
57	GM std 2
58	GM room
59	GM rock
60	GM elec.
61	GM anal.
62	GM jazz
63	GM brush
64	GM class

## プリセットドラムキット

## 33 Acoustic

PAD ASSIGNMENT

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

Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	T	151 ACTomH	-33	1	3	0	1
14	T	152 ACTomM	0	0	3	0	1
15	T	153 ACTomL	0	-2	0	0	1
16	C	59 H OpnDW	2	-3	0	0	1
17	T	154 ACTomF	0	-2	4	0	1
18	P	47 P ScraCh	0	-2	4	0	1
19	P	37 P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94 H SplNB	0	-1	1	0	1
21	P	46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45 P MBel	-19	1	0	0	1
23	P	71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81 SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9 Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46 S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	95 BDafty2	0	0	0	0	1
34	S	238 BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	K	7 BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	111 BBasc1	0	0	0	0	1
37	S	48 S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249 Cool Dry	0	1	0	0	0
39	P	14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	113 Loosy	-35	2	0	0	0
41	T	49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79 H Cls13	0	-1	1	0	1
43	T	4 Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	C	91 H PdIDW	0	0	1	0	1
45	T	3 Dry1 Lo	0	-1	0	0	1
46	C	57 H OpnL2	0	0	1	0	1
47	T	2 Dry1 Mid	0	1	0	0	1
48	T	1 Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	C	40 CrashB	0	0	0	0	1
50	T	1 Dry1 Hi	0	2	0	0	1
51	C	13 Sizzler	0	-2	0	0	0
52	C	14 FlatTop	0	-1	0	0	1
53	C	6 Bell A *	10	0	0	0	1
54	P	93 Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42 China	0	-2	0	0	1
56	P	28 P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	9 RidesizB	36	-2	0	0	0
60	P	7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3 P AgoghH2	40	1	0	0	1
68	P	3 P AgoghH2	0	-4	0	0	1
69	P	82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6 Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86 Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode

0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold

Note Number

数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードvoice

Key mode

0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono

Key off

0:disable, 1:enable

## 34 Rock 1

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	T	173	Night H	0	-1	3	0	1
14	T	174	Night M	0	-1	3	0	1
15	T	175	Night L	0	-1	0	0	1
16	C	101	HHRoKcls	2	0	0	0	1
17	T	176	Night F	0	0	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	104	FTspslsh1	-41	-1	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MlBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSpl	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	98	SAmbie1	0	-1	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	60	2HeadLo	0	0	0	0	1
34	S	210	Fatbrim	-36	0	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	112	BDbas2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	227	Sheetmtl	32	-1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	113	Loosy	-35	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	76	H ClsNB1	0	-3	1	0	1
43	T	28	Room1Fir	0	0	0	0	1
44	C	97	HHFTpd1	0	-1	1	0	1
45	T	27	Room1 Lo	0	0	0	0	1
46	C	100	HHRoKopn	0	0	1	0	1
47	T	26	Room1Mid	0	-2	0	0	1
48	T	25	Room1 Hi	0	-1	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	-2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	39	C CrshAC	0	-2	0	0	1
53	C	33	RidB Rc	-26	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-4	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	E	96	TymKepr	0	0	0	1	1
59	C	27	SizzIRok	-4	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	E	97	WetMetal	0	0	0	1	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	E	9	E InsAmb	0	0	0	1	1
73	E	33	E OrcH1	0	-1	6	0	1
74	E	32	E BrsHit	0	-7	5	0	1
75	E	33	E OrcH1	0	-3	6	0	1
76	E	32	E BrsHit	0	-9	5	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	66	P CongaG	0	-1	0	0	1
80	E	113	FactryLP	0	0	0	1	3
81	E	99	TakeOff	0	0	2	0	1
82	E	70	AlienSp*	0	0	0	1	3
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	E	72	LoMLoop*	0	0	0	1	3

## 35 Hip-Hop

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	GrandPno (ch=16)					23	0
PAD3	TOM2	1	41	45	47	48	50	15	0
PAD4	TOM3	0	GrandPno (ch=16)					27	0
PAD5	TOM4	4	19	0	0	0	0	0	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	4	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	1	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	33	0	0	0	0	0
PAD11		4	14	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	K	68	Sub1	0	0	0	0	1
14	E	115	DIGERDO	0	1	0	1	3
15	E	15	E Funky	0	1	0	0	2
16	C	79	H Cls13	2	0	0	0	1
17	K	72	Sub5	0	6	0	0	1
18	K	104	BDurban1	0	-1	0	0	1
19	E	106	Kangrool	-54	-2	0	1	3
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MlBel	-19	1	0	0	1
23	P	1	P AgogCh	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	E	18	E OOOWWW	0	0	0	0	2
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	176	AnHitRim	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	K	114	BDlong1	0	0	4	0	1
34	S	5	Hip Hop	0	1	0	0	1
35	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0	1
36	K	34	BD ELEC2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	127	RoldGold	0	3	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	127	RoldGold	48	1	0	0	0
41	T	14	Jazz Mid	0	0	1	0	1
42	C	75	H Cls01	0	-2	1	0	1
43	K	56	Pointy	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	16	Jazz Fir	0	-1	0	0	1
46	C	61	H OpnLK	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	3	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	0	0	0	1
49	E	50	LPscNoiz	0	0	0	1	3
50	T	15	Jazz Lo	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
53	C	33	RidB Rc	10	-1	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VbrS	0	0	0	0	1
59	E	62	INDride3	36	13	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	T	175	Night L	-30	-5	0	0	1
65	T	175	Night L	0	-1	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	T	174	Night M	40	-1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	T	173	Night H	0	1	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	72	P WHP	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	E	75	RaveWave	0	-1	0	1	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	E	16	E HipNs	0	0	2	1	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	E	108	NYCLoop	21	0	0	1	3
84	E	101	UptownL	-10	0	0	1	3

## 36 Industry

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	79	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	84	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	4	43	0	0	0	0	17	83
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	13	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		4	71	73	74	76	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
14	K	106	BDurban2	0	-2	0	1	1
15	E	17	E Motor	0	0	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	E	102	Hollis L	0	1	0	1	3
18	K	73	AnaQuick	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	206	Ambt1rim	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	106	BDurban2	0	1	0	0	1
34	S	35	OpnRimD	-7	0	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	0	0	0	1
36	K	93	BDvman 1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	213	Enotype	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrshHit	0	-5	0	0	1
40	S	213	Enotype	13	-2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
43	E	110	HellsBel	0	0	0	1	3
44	C	91	H PdIDW	0	0	1	0	1
45	T	176	Night F	0	2	0	0	1
46	C	57	H OpnL2	0	0	1	0	1
47	T	174	Night M	0	-6	0	0	1
48	T	173	Night H	-35	-1	0	0	1
49	C	1	ChinaHi	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-2	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	2	CrshDRK	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	C	49	ReverseC	0	-5	0	0	1
59	C	12	Ridedrk	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	s	1	STRNG 4	40	1	0	1	3
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	s	1	STRNG 4	0	-12	0	1	3
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	s	2	STRNG 3	0	2	0	1	3
74	s	2	STRNG 3	0	-24	0	1	3
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	s	4	SStrngB4	0	-6	0	1	3
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	E	1	E CoolSA	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	E	20	E TV vo	-37	0	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードVoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 37 N.Y. 1

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)							
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	RockOrgn (ch=14)						19	0
PAD3	TOM2	0	RockOrgn (ch=14)						18	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0	
PAD5	TOM4	4	43	0	0	0	0	17	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	3	Fifth Ld (ch=15)							0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0	
PAD9	KICK	1	Synbass1 (cn=16)							0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		1	52	49	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	K	118	BDbass2	0	-12	3	0	1
14	K	118	BDbass2	0	-5	3	0	1
15	K	118	BDbass2	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	4	0	0	1
17	E	73	LoMsolo*	0	2	0	1	3
18	P	47	P Scrach	0	0	4	0	1
19	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	E	99	TakeOff	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	224	FX rim	26	0	0	0	0
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDersko1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	1
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	113	Loosy	-35	2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	E	104	SwingnL	0	1	0	1	3
44	C	91	H PdIDW	0	0	1	0	1
45	T	8	Dry2 Flr	0	0	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	2	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	E	18	E OOOWWW	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	E	98	SloSprkl	0	-1	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	62	P Timb	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 38 N.Y. 2

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE	
		1st	2nd	3rd	4th	5th				
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	2	78	79	80	81	83	0	0	
PAD3	TOM2	2	71	73	74	76	0	0	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0	
PAD5	TOM4	4	43	17	0	0	0	18	0	
PAD6	RIDE	1	BritePno (ch=13)							0
PAD7	CRASH	1	Orch.Hit (ch15)							0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0	
PAD9	KICK	0	36	SynBass1 (ch16)				0	0	0
PAD10		0	59	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	P	30	P CowBA	0	0	3	0	1
14	P	31	P CuicaH	0	2	3	0	1
15	P	18	P CongaC	0	2	0	0	1
16	P	50	P Shake2	0	4	0	0	1
17	E	113	FactryLP	0	0	4	1	3
18	E	88	BreakOut	0	0	0	0	1
19	P	15	P ClvsA	0	3	0	0	1
20	P	14	P ClapA	0	0	0	0	1
21	P	24	P CongBe	0	0	0	0	1
22	P	23	P CongC7	-19	1	0	0	1
23	P	49	P Shake1	0	11	0	0	1
24	P	49	P Shake1	0	15	0	0	1
25	S	57	Tekk	0	0	0	0	1
26	S	52	Dance02	0	0	0	1	1
27	S	58	Tekk 01	0	0	0	0	1
28	S	55	Dance05	0	0	0	1	1
29	S	53	Dance03	0	0	0	1	1
30	C	93	H PdTit	0	0	0	0	1
31	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0	0
32	S	44	S Gate2	0	-1	0	0	1
33	K	109	BDDevolvr	0	0	0	0	1
34	S	228	Shmtrim	0	0	0	0	0
35	K	45	BDAnlg L	0	0	0	0	1
36	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
37	S	42	S Gate	40	0	0	0	1
38	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0	0
39	C	97	HHFTpd1	0	4	0	0	1
40	S	9	Wood65	0	3	0	0	0
41	S	242	WackyEfx	0	0	0	0	1
42	C	101	HHRoKcls	0	0	1	0	1
43	E	105	KillnL	0	2	0	1	3
44	C	91	H PdIDW	0	0	1	0	1
45	T	154	ACTomF	0	0	0	0	1
46	C	100	HHRoKopn	0	0	1	0	1
47	S	241	Nashvill	0	6	0	0	1
48	S	241	Nashvill	0	9	0	0	1
49	T	168	HybridF	0	2	0	0	1
50	S	241	Nashvill	0	14	0	0	1
51	C	1	ChinaHi	0	-1	0	0	1
52	C	16	FastCras	0	-3	0	0	1
53	T	172	IndTmF	0	-1	0	0	1
54	P	37	P FSNap2	0	0	0	0	1
55	C	33	RidB Rc	0	1	0	0	1
56	P	5	P Bell	0	0	0	0	1
57	T	168	HybridF	0	2	0	0	1
58	P	48	P ShakeA	0	0	0	0	1
59	C	1	ChinaHi	36	0	0	0	1
60	C	90	H PdIMu	0	0	0	0	1
61	C	91	H PdIDW	0	0	0	0	1
62	C	103	HHclsXfd	0	0	0	0	1
63	C	94	H SplNB	0	1	0	0	1
64	C	94	H SplNB	0	-3	0	0	1
65	P	39	P GuiSht	0	0	0	0	1
66	P	39	P GuiSht	0	-8	0	0	1
67	C	86	H TICls1	40	1	0	0	1
68	C	86	H TICls1	0	-4	0	0	1
69	C	92	H PdLit	0	0	0	0	1
70	P	22	P CongaS	0	0	0	0	1
71	s	2	STRNG 3	0	-17	0	1	3
72	P	62	P Timb	0	2	0	1	1
73	s	1	STRNG 4	0	-10	0	1	3
74	s	2	STRNG 3	0	0	0	1	3
75	C	99	FTsplRK2	0	-2	0	0	1
76	s	4	SStrngB4	0	5	0	1	3
77	s	1	STRNG 4	0	5	0	1	3
78	s	1	STRNG 4	0	-22	0	1	3
79	s	1	STRNG 4	0	-15	0	1	3
80	s	1	STRNG 4	0	-7	2	1	3
81	s	1	STRNG 4	0	4	2	1	3
82	P	27	P CowB1	0	0	0	0	1
83	s	1	STRNG 4	0	-5	0	1	3
84	P	64	P TriMut	0	0	0	0	0

## 39 Country

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
		1st	2nd	3rd	4th	5th			
PAD1	SNARE	0	38	31	40	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	18	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	E	101	UptownL	0	1	0	1	3
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	C	1	ChinaHi	0	-1	4	0	1
18	P	59	P Tambrn	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSpl*	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
34	S	158	BigWdRim	2	0	0	0	1
35	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0	1
36	K	95	BDdatty2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	217	Woody	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	135	Nashvill	13	-1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdIDW	0	0	1	0	1
45	T	3	Dry1 Lo	0	-3	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	2	Dry1 Mid	0	-1	0	0	1
48	T	1	Dry1 Hi	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	-4	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	40	CrashB	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VbrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 40 BeBop

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	17	0
PAD5	TOM4	0	28	25	0	0	0	27	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	33	36	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	T	17	BrshJzHi	57	2	3	0	1
14	T	18	BrshJzMd	0	2	3	0	1
15	T	19	BrshJzLo	0	-2	0	0	1
16	C	59	H OpnDW	2	-3	0	0	1
17	T	20	BrshJzFl	0	-2	4	0	1
18	P	47	P ScraCh	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplnB	27	0	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	199	BrshHit2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	2	1	1
27	S	197	BrshHit1	0	0	2	0	1
28	S	204	BrshAtak	0	0	2	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	61	2HedMed1	0	0	0	0	1
34	S	218	Woodyrim	2	1	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDersko1	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	1	1	0	1
43	T	16	Jazz Flr	0	-4	0	0	1
44	C	88	H Pd113	-28	-1	1	0	1
45	T	16	Jazz Flr	0	1	0	0	1
46	C	59	H OpnDW	-57	-2	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	-1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	0	0	0	1
49	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	1
50	T	1	Dry1 Hi	0	2	0	0	1
51	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	C	3	DeepCym	0	-2	0	0	1
53	C	32	RidB Drk	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	16	FastCras	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	0
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Civs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	2	CrshDRK	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードvoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 41 Rock 2

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	RIM	MUTE		
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	17	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	15	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	T	173	Night H	0	-1	3	0	1
14	T	174	Night M	0	-1	3	0	1
15	T	175	Night L	0	-1	0	0	1
16	C	101	HRoKcls	2	0	0	0	1
17	T	176	Night F	0	0	4	0	1
18	P	47	P ScraCh	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	104	FTsplsh1	-41	-1	1	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	98	SAMBie1	0	-1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
34	S	170	SnarfRim	-36	0	0	0	1
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	112	BDbasck2	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	227	Sheetmtl	32	-1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	73	RockM	-35	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	28	Room1Flr	0	0	0	0	1
44	C	89	H PdINB	0	-1	1	0	1
45	T	27	Room1 Lo	0	0	0	0	1
46	C	57	H OpnL2	50	0	1	0	1
47	T	26	Room1Mid	0	-2	0	0	1
48	T	25	Room1 Hi	0	-1	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	-2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	39	C CrshAC	0	-2	0	0	1
53	C	33	RidB Rc	-26	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-4	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	E	96	TymKeepr	0	0	0	1	1
59	C	27	SizzlRck	-4	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	E	97	WetMetal	0	0	0	1	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	E	9	E InsAmb	0	0	0	1	1
73	E	11	E MotoM	0	-2	0	0	1
74	E	32	E BrsHit	0	-7	5	0	1
75	E	11	E MotoM	0	-4	0	0	1
76	E	32	E BrsHit	0	-9	5	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	66	P CongaG	0	-1	0	0	1
80	E	113	FactryLP	0	0	0	1	3
81	E	93	6AMBreth	0	0	2	0	1
82	E	70	AlienSp*	0	0	0	1	3
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	E	72	LoMLoop*	0	0	0	1	3

## 42 1970 kit

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th			
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	18	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	E	101	UptownL	0	1	0	1	3
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	C	1	ChinaHi	0	-1	4	0	1
18	P	59	P Tambrrn	0	-1	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSplL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	10	S Dry	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
34	S	158	BigWdRim	2	-3	0	0	1
35	K	8	BD DRYB1	0	5	0	0	1
36	K	109	BDevolvr	0	-1	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	217	Woody	0	0	0	0	0
39	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	S	27	Pilow Sn	13	1	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	T	158	TOMXfadF	0	-2	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	157	TOMXfadL	0	-3	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	156	TOMXfadM	0	-1	0	0	1
48	T	155	TOMXfadH	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	-4	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	40	CrashB	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 43 X-Fade

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th			
PAD1	SNARE	0	38	31	40	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	23	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	27	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	33	0	
PAD5	TOM4	1	slapbas1 (ch13)					39	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
13	C	2	CrshDRK	0	0	0	0	1
14	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
15	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
16	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
17	P	47	P Scrach	0	-1	4	0	1
18	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
19	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
20	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
21	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
22	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
23	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
24	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
25	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
26	S	97	BrshSplL	0	0	0	0	1
27	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
28	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
29	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
30	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
31	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
32	K	55	WudPoint	0	0	0	0	1
33	S	155	Steel	-7	0	0	0	1
34	K	8	BD DRYB1	0	4	0	0	1
35	K	109	BDevolvr	0	0	0	0	1
36	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
37	S	217	Woody	0	0	0	0	0
38	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
39	S	238	BuzRgRim	13	-2	0	0	0
40	T	3	Dry1 Lo	0	0	0	0	1
41	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
42	K	56	Pointy	0	-2	0	0	1
43	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
44	T	158	TOMXfadF	0	-1	0	0	1
45	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
46	T	156	TOMXfadM	0	-1	0	0	1
47	T	155	TOMXfadH	0	0	0	0	1
48	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
49	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
50	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
51	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
52	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
53	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
54	C	42	China	0	-2	0	0	1
55	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
56	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
57	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
58	C	8	RidesizA	36	-2	0	0	1
59	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
60	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
61	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
62	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
63	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
64	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
65	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
66	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
68	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
69	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
70	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
71	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
72	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
73	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
74	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
75	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
77	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
78	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
79	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
80	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
81	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
82	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
83	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 44 Studio

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	20	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	51	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	54	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	C	74	H QOPMu	0	0	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	26	Tosh Sn	0	0	0	0	0
32	T	8	Dry2 Fir	0	0	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	4	Fat looz	0	4	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	7	BD 24Dry	0	-2	0	0	1
37	T	5	Dry2 Hi	40	-2	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	1
43	T	4	Dry1 Fir	0	2	0	0	1
44	C	92	H PdlLit	0	9	1	0	1
45	T	3	Dry1 Lo	0	2	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	10	1	0	1
47	T	2	Dry1 Mid	0	0	0	0	1
48	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	C	41	PaperThn	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	48	Thrash	10	0	0	0	1
54	T	7	Dry2 Lo	0	0	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	0	0	0	1
56	T	6	Dry2 Mid	20	-3	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	44	C Splsh2	0	7	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードVoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 45 Dance 1

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	70	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	17	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	18	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	54	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HIQ	0	0	0	0	1
31	S	52	Dance02	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	36	BDDance1	0	0	0	0	1
34	S	165	HiFive	0	0	0	0	1
35	K	44	BDDance9	0	-2	0	0	1
36	K	37	BDDance2	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStick	40	0	0	0	1
38	S	55	Dance05	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	59	Tekk 02	0	0	0	0	0
41	T	98	TEKK 1F	0	-4	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	105	TEKK 3L	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	104	TEKK 3M	0	0	0	0	1
46	C	69	H OpnAn	0	0	1	0	1
47	T	103	TEKK 3H	0	0	0	0	1
48	T	101	TEKK 2L	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	95	TEKK 1H	0	4	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBan	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	34	Ride Anl	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 46 Dance 2

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th		
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	82	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	19	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	18	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	54	0
PAD9	KICK	0	35	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	43	P MarcsA	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HIQ	0	0	0	0	1
31	S	55	Dance05	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	37	BDDance2	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	44	BDDance9	0	-2	0	0	1
36	K	39	BDDance4	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStick	40	0	0	0	1
38	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	67	AnalogL1	0	0	0	0	0
41	T	98	TEKK 1F	0	-4	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	98	TEKK 1F	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	97	TEKK 1L	0	0	0	0	1
46	C	69	H OpnAn	0	0	1	0	1
47	T	96	TEKK 1M	0	0	0	0	1
48	T	95	TEKK 1H	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	95	TEKK 1H	0	4	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	58	P TambA	0	0	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBAn	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	34	Ride Anl	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 47 HHpDncMX

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE	
		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th			
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	VoiceOoh (ch14)	0	0	0	0	0	0	
PAD3	TOM2	0	VoiceOoh (ch14)	0	0	0	0	0	0	
PAD4	TOM3	4	43	0	0	0	0	17	0	
PAD5	TOM4	0	52	0	0	0	0	17	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	3	Orch.Hit (ch15)						0	0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16	0	
PAD9	KICK	1	SynBass1(ch16)				0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0	
PAD11		1	53	49	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	K	118	BDbass2 **	0	-12	3	0	1
14	K	118	BDbass2 **	0	-5	3	0	1
15	K	118	BDbass2 **	0	2	0	0	1
16	C	80	H ClsTc1	2	4	0	0	1
17	E	73	LoMsolo*	0	2	0	1	3
18	P	47	P Scrach	0	0	4	0	1
19	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	E	99	TakeOff **	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	184	AnaWeRim **	26	0	0	0	0
35	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	K	92	BDersko1 **	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	249	Cool Dry **	0	1	0	0	1
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	104	SAna1 **	-35	2	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	E	104	SwingL	0	1	0	1	3
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	8	Dry2 Fir	0	0	0	0	1
46	C	66	H OpnNB	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	2	0	0	1
49	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	E	18	E OOOWWW	0	-1	0	0	1
53	C	6	Bell A *	10	-1	0	0	1
54	E	98	SloSprkl	0	-1	0	0	1
55	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	8	RidesizA	36	-1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	0
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	62	P Timb	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	C	6	Bell A *	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 48 WldDncMX

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	54	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	32	0
PAD6	RIDE	4	59	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	4	49	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0
PAD10		0	52	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0
PAD12		0	58	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	P	52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40 P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72 P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47 P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37 P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36 P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45 P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80 SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	51 Dance01	0	0	0	0	0
32	E	30 E Door	0	6	0	0	1
33	K	6 BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	56 Dance06	0	0	0	0	1
35	K	4 BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	89 BDRave10	0	0	0	0	1
37	E	59 INDrave	40	0	0	1	1
38	S	16 SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17 SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	84 H ClsA1	0	0	1	0	1
43	E	30 E Door	0	-6	0	0	1
44	C	88 H Pdl13	0	15	1	0	1
45	E	35 E NZE *	0	2	0	1	1
46	C	69 H OpnAn	0	0	1	0	1
47	E	18 E OOOWWW	0	0	0	0	1
48	E	13 E CBRadi	0	0	0	0	1
49	E	104 SwingnL	0	2	0	1	1
50	T	54 DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28 RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42 China	0	-2	0	0	1
53	E	60 SDark!	10	0	0	0	1
54	E	14 E ComVc	0	0	0	0	1
55	E	32 E BrsHit	0	5	0	1	1
56	E	34 E Laugh	20	0	0	0	1
57	C	40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	E	50 LPscNoiz	36	-1	0	1	1
60	P	7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3 P AgoggH2	40	1	0	0	1
68	P	3 P AgoggH2	0	-4	0	0	1
69	P	82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	T	117 ETMoorXL	0	2	0	0	1
84	P	86 Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードvoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 49 IndustMX

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	40	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	54	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	13	0
PAD6	RIDE	3	SlapBas2 (ch15)					0	0
PAD7	CRASH	2	VoiceOoh (ch16)					0	0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	59	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	45	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	E	84 Creature	0	0	3	0	1
14	P	53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40 P HIQ	0	2	0	0	1
16	P	72 P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47 P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37 P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36 P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45 P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80 SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	13 Looz Pic	0	0	0	0	0
32	E	82 TineDrum	0	-1	0	0	1
33	K	6 BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	5 Hip Hop	0	0	0	0	1
35	K	4 BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	103 BDNIN1	0	0	0	0	1
37	E	50 LPscNoiz	40	0	0	1	1
38	S	16 SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17 SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78 H ClsMu	0	0	1	0	1
43	E	20 E TV vo	0	0	0	0	2
44	C	90 H PdlMu	0	0	1	0	1
45	E	85 AMRhythm	0	0	0	0	1
46	C	67 H OPMu	0	0	1	0	1
47	S	28 Btaaaghf	0	-9	0	0	1
48	E	76 TablaX	0	0	0	0	1
49	s	4 SStrngB4	0	0	0	1	1
50	T	54 DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28 RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42 China	0	-2	0	0	1
53	C	31 RidB Lit	10	0	0	0	1
54	E	16 E HipNs	0	-1	0	0	1
55	k	9 SynPf 3	0	2	0	0	1
56	E	35 E NZE *	0	3	0	1	1
57	C	40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	b	2 SyBass1L	36	0	0	1	1
60	P	7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3 P AgoggH2	40	1	0	0	1
68	P	3 P AgoggH2	0	-4	0	0	1
69	P	82 Cabasa **	0	0	0	0	1
70	P	94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	b	2 SyBass1L	0	0	0	1	1
77	P	71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	b	2 SyBass1L	0	1	0	1	1
79	P	32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	b	2 SyBass1L	0	3	2	1	1
81	P	65 P Triang	0	0	2	0	1
82	b	2 SyBass1L	0	5	0	1	1
83	P	85 JingBell	0	2	0	0	1
84	b	3 SyBass1H	0	5	0	1	0

## 50 Banana

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	54	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	32	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	79	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MiBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	70	Electric	0	2	0	0	0
32	P	59	P Tambrn	0	-1	0	0	1
33	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	S	6	BrassPic	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	34	BD ELEC2	0	-1	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	1
43	P	67	P Udo F	0	-2	0	0	1
44	C	92	H PdlLit	0	9	1	0	1
45	P	68	P Udo H	0	-5	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	10	1	0	1
47	T	45	Tron Hi	0	0	0	0	1
48	T	53	DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C	44	C Splsh2	0	2	0	0	1
50	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	2	0	0	1
55	C	44	C Splsh2	0	0	0	0	1
56	P	102	TalknDrD	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibRS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	-	off	off	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 51 LatinPer

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	64	0	0	0	20	0	
PAD2	TOM1	0	65	0	0	0	56	0	
PAD3	TOM2	0	66	0	0	0	55	0	
PAD4	TOM3	0	57	0	0	0	52	0	
PAD5	TOM4	0	28	0	0	0	58	0	
PAD6	RIDE	0	67	0	0	0	68	0	
PAD7	CRASH	0	79	0	0	0	49	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	63	47	59	0	62	0	
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	
PAD10		0	81	0	0	0	0	0	
PAD11		0	60	0	0	0	0	0	
PAD12		0	61	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	6	P BongMu	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	12	P CongAn	0	4	4	0	1
18	P	22	P CongaS	0	-2	4	0	1
19	P	21	P CongaO	0	3	0	0	1
20	P	19	P CongaH	0	0	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MiBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	P	92	XfadeTri	0	0	0	0	1
26	P	99	Tabla OV	0	0	0	1	1
27	P	100	CongaMV	0	0	0	0	1
28	P	69	P Udo L	0	-2	0	1	1
29	P	103	TalknDrU	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	9	Wood65	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	61	2HedMed1	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	P	22	P CongaS	0	4	0	0	1
36	P	24	P CongBe	0	-4	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	P	25	P CongBH	-29	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	P	26	P Cong8L	0	3	0	0	0
41	P	28	P CowB2	0	0	0	0	1
42	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	P	35	P EthWB	0	0	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	P	41	P Log H	0	0	0	0	1
46	C	63	H OpnLA2	0	0	1	0	1
47	P	42	P Log L	0	0	0	0	1
48	P	54	P TablaH	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	P	56	P TablaN	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	P	57	P TablaO	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	P	63	P TimCas	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	P	68	P Udo H	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibRS	0	0	0	0	1
59	P	69	P Udo L	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-4	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	96	Tabla BL	0	0	0	0	1
77	P	66	P CongaG	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 52 Symphony

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
		1st	2nd	3rd	4th	5th			
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	16	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	76	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	77	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	59	0	
PAD5	TOM4	0	35	0	0	0	58	0	
PAD6	RIDE	0	81	0	0	0	51	80	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	40	46	44	46	0	54	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	83	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse			
13	P 52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P 53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	k 2 Marimba	0	4	0	0	1
16	P 72 P WHP	0	0	0	0	1
17	k 2 Marimba	0	7	4	0	1
18	k 2 Marimba	0	9	4	0	1
19	k 2 Marimba	0	10	0	0	1
20	E 7 E Gun 3	0	0	0	0	1
21	E 7 E Gun 3	0	0	0	0	1
22	P 45 P MBel	-19	1	0	0	1
23	P 71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P 71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S 92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S 97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S 93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S 80 SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P 10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S 16 SnareM	0	2	0	0	0
32	S 46 S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	P 17 P BassDr	0	0	0	0	1
34	S 31 OpnRim	0	0	0	0	1
35	K 49 GrnCassa	0	-4	0	0	1
36	K 50 GrCMute	0	0	0	0	1
37	S 48 S SStck2	40	0	0	0	1
38	S 26 Tosh Sn	0	0	0	0	0
39	P 14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	P 76 P TimpH	0	4	0	0	0
41	T 12 Lite Flr	0	-4	0	0	1
42	C 78 H ClsMu	0	0	1	0	1
43	P 78 P GranC	0	-3	0	0	1
44	C 90 H PdlMu	0	0	1	0	1
45	P 77 P TimpL	0	-4	0	0	1
46	P 76 P TimpH	0	4	1	0	1
47	P 77 P TimpL	0	1	0	0	1
48	P 76 P TimpH	0	0	0	0	1
49	C 51 HCymOpnL	0	5	0	0	1
50	P 76 P TimpH	0	4	0	0	1
51	C 28 RideLite	0	0	0	0	1
52	C 42 China	0	-2	0	0	1
53	C 31 RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P 93 Tambour	0	0	0	0	1
55	C 40 CrashB	0	1	0	0	1
56	P 27 P CowB1	20	0	0	0	1
57	C 53 HCymOpnM	0	2	0	0	1
58	P 70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	C 52 HCymClisL	36	4	0	0	1
60	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P 20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P 11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P 11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P 60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P 61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P 3 P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P 3 P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P 82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	P 94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P 83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P 84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P 39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P 38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P 16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P 71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	P 71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P 31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P 32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	P 85 JngBell	0	2	0	0	1
84	P 86 Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードVoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 53 Latin

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						RIM	MUTE
		1st	2nd	3rd	4th	5th			
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	68	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse			
13	P 52 P SurdoM	0	-2	3	0	1
14	P 53 P Surdo	0	-8	3	0	1
15	P 52 P SurdoM	0	0	0	0	1
16	P 53 P Surdo	0	2	0	0	1
17	P 1 P AgogCh	0	-3	4	0	1
18	S 162 LesRim	0	5	4	0	1
19	P 27 P CowB1	0	4	0	0	1
20	P 10 P Castnt	0	-2	0	0	1
21	P 3 P AgogH2	0	-5	0	0	1
22	P 41 P Log H	-19	16	0	0	1
23	P 3 P AgogH2	0	-11	0	0	1
24	P 42 P Log L	0	16	0	0	1
25	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	P 6 P BongMu	0	0	0	0	1
27	P 18 P CongaC	0	-1	0	0	1
28	P 19 P CongaH	0	0	0	0	1
29	S 81 SnRoll2*	0	-5	0	1	1
30	P 22 P CongaS	0	0	0	0	1
31	S 24 SnareL2	0	0	0	0	0
32	P 35 P EthWB	0	2	0	0	1
33	K 8 BD DRYB1	0	0	0	0	1
34	S 122 AmbiRim	0	-1	0	0	1
35	K 94 BDafty1	0	-6	0	0	1
36	K 77 BigSofty	0	3	0	0	1
37	S 47 S SStck1	40	0	0	0	1
38	S 9 Wood65	0	0	0	0	0
39	P 13 P Clap8	0	2	0	0	1
40	S 82 S RO_S	0	4	0	0	0
41	T 4 Dry1 Flr	0	0	0	0	1
42	C 77 H ClsNB2	0	0	1	0	1
43	T 4 Dry1 Flr	0	4	0	0	1
44	C 89 H PdlNB	0	0	1	0	1
45	T 4 Dry1 Flr	0	8	0	0	1
46	C 57 H OpnL2	0	2	1	0	1
47	T 3 Dry1 Lo	0	6	0	0	1
48	T 3 Dry1 Lo	0	9	0	0	1
49	C 39 C CrshAC	0	2	0	0	1
50	T 3 Dry1 Lo	0	14	0	0	1
51	C 3 DeepCym	0	0	0	0	1
52	C 1 ChinaHi	0	-8	0	0	1
53	C 32 RidB Drk	0	2	0	0	1
54	P 59 P Tambrn	0	-1	0	0	1
55	C 41 PaperThn	0	1	0	0	1
56	P 28 P CowB2	0	-4	0	0	1
57	C 40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P 70 P VibrS	0	-4	0	0	1
59	C 13 Sizzler	36	0	0	0	1
60	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P 22 P CongaS	0	-4	0	0	1
63	P 21 P CongaO	0	-1	0	0	1
64	P 21 P CongaO	0	-6	0	0	1
65	P 60 P TimbH	0	-4	0	0	1
66	P 61 P TimbL	0	-10	0	0	1
67	P 3 P AgogH2	40	-6	0	0	1
68	P 3 P AgogH2	0	-12	0	0	1
69	P 9 P Cabasa	0	0	0	0	1
70	P 44 P Marcs	0	0	0	0	1
71	P 73 P Whist	0	5	0	1	1
72	P 73 P Whist	0	-1	0	1	1
73	P 39 P GuiSht	0	-1	0	0	1
74	P 38 P Guiro	0	-6	0	0	1
75	P 16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P 63 P TimCas	0	1	0	0	1
77	P 66 P CongaG	0	-1	0	0	1
78	P 31 P CuicaH	0	4	0	0	1
79	P 32 P CuicaL	0	-4	0	0	1
80	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P 49 P Shake1	0	-5	0	0	1
83	P 49 P Shake1	0	-19	0	0	1
84	P 81 P WCHim	0	-7	0	0	0

## 54 World 1

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	65	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	66	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	43	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	71	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	67	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	54	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	69	82	44	46	0	70	0
PAD9	KICK	0	33	28	0	0	0	0	0
PAD10		0	59	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	19	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	17	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	P	52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53 P Surdo	0	-9	3	0	1
15	P	26 P Cong8L	0	-20	0	0	1
16	P	55 P TablaM	0	-8	0	0	1
17	P	57 P TablaO	0	2	4	0	1
18	P	55 P TablaM	0	0	4	0	1
19	P	56 P TablaN	0	0	0	0	1
20	P	54 P TablaH	0	0	0	0	1
21	P	42 P Log L	0	-6	0	0	1
22	P	42 P Log L	-19	1	0	0	1
23	P	41 P Log H	0	3	0	0	1
24	P	41 P Log H	0	8	0	0	1
25	S	95 BrshTap2	0	4	0	0	1
26	P	69 P Udo L	0	-2	0	0	1
27	P	69 P Udo L	0	0	0	0	1
28	P	68 P Udo H	0	-2	0	0	1
29	P	68 P Udo H	0	0	0	0	1
30	P	67 P Udo F	0	0	0	0	1
31	S	239 Philydry	0	0	0	0	0
32	P	67 P Udo F	0	2	0	0	1
33	K	21 BD ROOM2	0	0	0	0	1
34	S	156 SteelRim	0	0	0	0	1
35	K	60 2HeadLo	0	0	0	0	1
36	K	63 2HeadHi	0	3	0	0	1
37	S	48 S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	28 Blaagghf	0	0	0	0	0
39	P	14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	207 Powerpic	0	3	0	0	0
41	T	4 Dry1 Fir	0	-1	0	0	1
42	C	76 H ClsNB1	0	0	1	0	1
43	T	4 Dry1 Fir	0	2	0	0	1
44	C	89 H PdINB	0	0	1	0	1
45	T	4 Dry1 Fir	0	7	0	0	1
46	C	68 H Opn13	0	0	1	0	1
47	T	3 Dry1 Lo	0	5	0	0	1
48	T	2 Dry1 Mid	0	2	0	0	1
49	C	23 FasCrash	0	3	0	0	1
50	T	1 Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	C	5 Rider3	0	0	0	0	1
52	C	36 MinChina	0	-8	0	0	1
53	C	31 RidB Lit	0	-1	0	0	1
54	P	59 P Tambrn	0	0	0	0	1
55	C	47 C FX02	0	1	0	0	1
56	P	28 P CowB2	0	0	0	0	1
57	C	38 C Crash	0	2	0	0	1
58	C	53 HCymOpnM	0	0	0	0	1
59	C	27 SizzlRck	36	0	0	0	1
60	P	7 P BongHi	0	-2	0	0	1
61	P	8 P BongLo	0	-2	0	0	1
62	P	22 P CongaS	0	-1	0	0	1
63	P	21 P CongaO	0	0	0	0	1
64	P	21 P CongaO	0	-5	0	0	1
65	P	60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	60 P TimbH	0	-12	0	0	1
67	P	2 P AgogH1	40	0	0	0	1
68	P	2 P AgogH1	0	-6	0	0	1
69	P	49 P Shake1	0	-7	0	0	1
70	P	49 P Shake1	0	-2	0	0	1
71	E	86 TungDrum	0	-4	0	0	1
72	E	86 TungDrum	0	2	0	0	1
73	P	75 P TalkD	0	-10	0	0	1
74	P	75 P TalkD	0	-4	0	0	1
75	P	75 P TalkD	0	0	0	0	1
76	P	75 P TalkD	0	3	0	0	1
77	P	75 P TalkD	0	9	0	0	1
78	E	115 DIGERDO	0	0	0	1	1
79	E	82 TineDrum	0	-1	0	0	1
80	P	64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85 JingBell	0	-9	0	0	1
84	E	82 TineDrum	0	-13	0	0	0

## 55 World 2

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	P	23 P CongC7	0	-13	3	0	1
14	P	23 P CongC7	0	-8	3	0	1
15	P	55 P TablaM	0	-2	0	0	1
16	P	57 P TablaO	0	1	0	0	1
17	P	57 P TablaO	0	4	4	0	1
18	P	55 P TablaM	0	-2	4	0	1
19	P	56 P TablaN	0	3	0	0	1
20	P	56 P TablaN	0	0	0	0	1
21	P	54 P TablaH	0	0	0	0	1
22	P	2 P AgogH1	-19	-13	0	0	1
23	P	2 P AgogH1	0	-8	0	0	1
24	P	44 P Marcs	0	-11	0	0	1
25	P	44 P Marcs	0	-19	0	0	1
26	P	49 P Shake1	0	-8	0	0	1
27	P	49 P Shake1	0	-12	0	0	1
28	P	42 P Log L	0	-20	0	0	1
29	P	42 P Log L	0	-11	0	0	1
30	P	42 P Log L	0	-8	0	0	1
31	P	41 P Log H	0	-8	0	0	0
32	P	41 P Log H	0	-1	0	0	1
33	P	53 P Surdo	0	-9	0	0	1
34	P	35 P EthWB	0	0	0	0	1
35	P	7 P BongHi	0	5	0	0	1
36	P	6 P BongMu	0	0	0	0	1
37	P	7 P BongHi	40	-3	0	0	1
38	P	6 P BongMu	0	-4	0	0	0
39	P	8 P BongLo	0	-1	0	0	1
40	P	18 P CongaC	0	3	0	0	0
41	P	18 P CongaC	0	0	0	0	1
42	P	22 P CongaS	0	1	1	0	1
43	P	22 P CongaS	0	-1	0	0	1
44	P	22 P CongaS	0	-4	1	0	1
45	P	21 P CongaO	0	2	0	0	1
46	P	19 P CongaH	0	2	1	0	1
47	P	21 P CongaO	0	-1	0	0	1
48	P	21 P CongaO	0	-6	0	0	1
49	P	19 P CongaH	0	0	0	0	1
50	P	21 P CongaO	0	-11	0	0	1
51	P	66 P CongaG	0	5	0	0	1
52	P	66 P CongaG	0	-2	0	0	1
53	P	61 P TimbL	0	-11	0	0	1
54	P	62 P Timb	0	-12	0	0	1
55	P	61 P TimbL	0	-8	0	0	1
56	P	62 P Timb	0	-9	0	0	1
57	P	60 P TimbH	0	-8	0	0	1
58	P	62 P Timb	0	-3	0	0	1
59	P	62 P Timb	36	0	0	0	1
60	P	60 P TimbH	0	-4	0	0	1
61	P	62 P Timb	0	5	0	0	1
62	P	60 P TimbH	0	0	0	0	1
63	P	63 P TimCas	0	-2	0	0	1
64	P	63 P TimCas	0	0	0	0	1
65	P	69 P Udo L	0	-3	0	0	1
66	P	69 P Udo L	0	0	0	0	1
67	P	68 P Udo H	40	0	0	0	1
68	P	68 P Udo H	0	6	0	0	1
69	P	67 P Udo F	0	-3	0	0	1
70	P	67 P Udo F	0	1	0	0	1
71	E	86 TungDrum	0	-5	0	0	1
72	E	86 TungDrum	0	2	0	0	1
73	E	86 TungDrum	0	9	0	0	1
74	E	82 TineDrum	0	-8	0	0	1
75	E	82 TineDrum	0	-4	0	0	1
76	E	82 TineDrum	0	2	0	0	1
77	E	115 DIGERDO	0	-8	0	1	1
78	E	115 DIGERDO	0	-3	0	1	1
79	E	83 MetalDip	0	-6	0	0	1
80	P	81 P WCHim	0	-3	0	0	1
81	P	81 P WCHim	0	-17	0	0	1
82	P	65 P Triang	0	-11	0	0	1
83	P	85 JingBell	0	-8	0	0	1
84	P	86 Bell Tre	0	-24	0	0	0

## 56 GM std 1

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse			
13	P 52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P 53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	P 40 P HIQ	0	2	0	0	1
16	P 72 P WHP	2	4	0	0	1
17	P 47 P Scrach	0	4	4	0	1
18	P 47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P 37 P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P 36 P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P 46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P 45 P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P 71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P 71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S 92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S 97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S 93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S 80 SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P 10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S 16 SnareM	0	2	0	0	0
32	S 46 S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K 5 BD GML	0	0	0	0	1
34	S 31 OpnRim	0	0	0	0	1
35	K 4 BD GMM	0	0	0	0	1
36	K 3 BD GMH	0	0	0	0	1
37	S 48 S SStck2	40	0	0	0	1
38	S 16 SnareM	0	0	0	0	0
39	P 14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S 17 SnareH	12	0	0	0	0
41	T 49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C 78 H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T 50 DRY GM2	0	0	0	0	1
44	C 90 H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T 51 DRY GM3	0	0	0	0	1
46	C 67 H OPMu	0	0	1	0	1
47	T 52 DRY GM4	0	0	0	0	1
48	T 53 DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C 38 C Crash	0	2	0	0	1
50	T 54 DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C 28 RideLite	0	0	0	0	1
52	C 42 China	0	-2	0	0	1
53	C 31 RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P 93 Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C 43 C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P 27 P CowB1	20	0	0	0	1
57	C 40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P 70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	C 25 SizzLit	6	1	0	0	1
60	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P 20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P 11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P 11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P 60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P 61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P 3 P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P 3 P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P 82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	P 94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P 83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P 84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P 39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P 38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P 16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P 71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	P 71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P 31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P 32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	P 85 JingBell	0	2	0	0	1
84	P 86 Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードvoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 57 GM std 2

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0
PAD9	KICK	0	33	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	67	0	0	0	0	0
PAD12		0	68	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse			
13	P 52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P 53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	P 40 P HIQ	0	2	0	0	1
16	P 72 P WHP	2	4	0	0	1
17	P 47 P Scrach	0	4	4	0	1
18	P 47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P 37 P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P 36 P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P 46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P 45 P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P 71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	P 71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S 92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S 97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S 93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S 81 SnrRoll2*	0	0	0	1	1
30	P 10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	S 26 Tosh Sn	0	0	0	0	0
32	S 46 S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K 62 2HedMed2	0	0	0	0	1
34	S 34 OpnRimC	0	0	0	0	1
35	K 6 BD GMM2	0	4	0	0	1
36	K 1 BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	S 48 S SStck2	40	0	0	0	1
38	S 14 Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	P 14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	S 17 SnareH	0	3	0	0	0
41	T 49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	C 78 H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T 50 DRY GM2	0	0	0	0	1
44	C 88 H Pdl13	0	0	1	0	1
45	T 51 DRY GM3	0	0	0	0	1
46	C 67 H OPMu	0	0	1	0	1
47	T 52 DRY GM4	0	0	0	0	1
48	T 53 DRY GM5	0	0	0	0	1
49	C 38 C Crash	0	2	0	0	1
50	T 54 DRY GM6	0	0	0	0	1
51	C 28 RideLite	0	0	0	0	1
52	C 42 China	0	-2	0	0	1
53	C 31 RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P 93 Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C 43 C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P 27 P CowB1	20	0	0	0	1
57	C 40 CrashB	0	2	0	0	1
58	P 70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	C 25 SizzLit	36	0	0	0	1
60	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	P 20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	P 11 P Conga	0	1	0	0	1
64	P 11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P 60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P 61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P 3 P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P 3 P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P 82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	P 94 Maracas	0	0	0	0	1
71	P 83 SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P 84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P 39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P 38 P Guiro	0	0	0	1	1
75	P 16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P 71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	P 71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P 31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P 32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	P 85 JingBell	0	2	0	0	1
84	P 86 Bell Tre	0	4	0	0	0

## 58 GM room

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	K	16	BD KONG1	-27	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	14	Wood Sn	0	-2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	45	0	0	0	0
41	T	55	Room 1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	56	Room 2	0	0	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	57	Room 3	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	58	Room 4	0	0	0	0	1
48	T	59	Room 5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	60	Room 6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P Agogh2	40	1	0	0	1
68	P	3	P Agogh2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 59 GM rock

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
			fine	Corse				
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	73	RockM	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	30	BD GATE2	0	2	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1
36	K	28	BD Metal	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	110	BeatyRim	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	15	12Sopmo	12	0	0	0	0
41	T	61	Rock 1	0	0	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	62	Rock 2	0	0	0	0	1
44	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	T	63	Rock 3	0	0	0	0	1
46	C	60	H OpnL3	0	0	1	0	1
47	T	64	Rock 4	0	0	0	0	1
48	T	65	Rock 5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	66	Rock 6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	27	SizzRck	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P Agogh2	40	1	0	0	1
68	P	3	P Agogh2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 60 GM elec.

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	
PAD12		0	18	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HiQ	0	0	0	0	1
31	S	157	BigWood	0	0	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
34	S	144	SlapyRim	0	0	0	0	1
35	K	31	BD GATE3	0	0	0	0	1
36	K	32	BD GateM	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	74	RockL	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	72	RockH	12	0	0	0	0
41	T	67	E Tom1	0	0	0	0	1
42	C	77	H ClsNB2	0	0	1	0	1
43	T	68	E Tom2	0	0	0	0	1
44	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	T	69	E Tom3	0	0	0	0	1
46	C	56	H OpnL1	0	0	1	0	1
47	T	70	E Tom4	0	0	0	0	1
48	T	71	E Tom5	0	0	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	72	E Tom6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	30	RideRock	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードvoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## 61 GM anal.

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	38	0	0	0	34	0	
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	37	0	
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	56	0	
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	32	0	
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0	
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	53	0	
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54	
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	46	0	
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	
PAD11		0	54	0	0	0	0	0	
PAD12		0	78	0	0	0	0	0	

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	C	49	ReverseC	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	40	P HiQ	0	0	0	0	1
31	S	74	RockL	0	3	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	45	BDAnlg L	0	-2	0	0	1
36	K	46	BDAnlg H	0	0	0	0	1
37	S	65	AnSStck	40	0	0	0	1
38	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	67	AnalogL1	0	0	0	0	0
41	T	73	AnlgTom1	0	0	0	0	1
42	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	T	74	AnlgTom2	0	0	0	0	1
44	C	85	H ClsA2	0	0	1	0	1
45	T	75	AnlgTom3	0	0	0	0	1
46	C	71	H OpnAMu	0	0	1	0	1
47	T	76	AnlgTom4	0	0	0	0	1
48	T	77	AnlgTom5	0	0	0	0	1
49	C	45	AngCym	0	2	0	0	1
50	T	78	AnlgTom6	0	0	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	30	P CowBAn	32	2	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	25	P Cong8H	0	0	0	0	1
63	P	26	P Cong8L	0	1	0	0	1
64	P	26	P Cong8L	-30	-1	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	91	AnMaracs	0	1	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	15	P ClvsA	0	2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	47	P Scrach	0	1	0	0	1
79	P	47	P Scrach	0	-4	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 62 GM jazz

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	56	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	32	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	1	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	-1	0	0	1
36	K	10	BD GMJ	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	T	16	Jazz Flr	0	-6	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	16	Jazz Flr	0	-2	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	15	Jazz Lo	0	-1	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	14	Jazz Mid	0	-1	0	0	1
48	T	13	Jazz Hi	0	-1	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	13	Jazz Hi	0	3	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	1	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## 63 GM brush

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note Number (0: off)					RIM	MUTE
			1st	2nd	3rd	4th	5th		
PAD1	SNARE	0	28	0	0	0	0	39	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	31	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	25	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	38	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	26	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	84	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
		fine	Corse	fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	97	BrshSlpL	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	5	BD GML	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	4	BD GMM	0	-1	0	0	1
36	K	15	BD Soft	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	0
39	S	88	S Brsh H	0	0	0	0	1
40	S	95	BrshTap2	12	0	0	0	0
41	T	20	BrshJzFl	0	-7	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	20	BrshJzFl	0	-2	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	19	BrshJzLo	0	-2	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	18	BrshJzMd	0	-2	0	0	1
48	T	17	BrshJzHi	0	-2	0	0	1
49	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	T	17	BrshJzHi	0	3	0	0	1
51	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	25	SizzLit	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

## プリセットスタイルリスト

## 64 GM class

## PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note Number (0: off)							
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE	
PAD1	SNARE	0	31	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	54	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	52	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	58	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	35	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	76	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	77	0	0	0	0	0	0

## Drum Voice (ch10)

Note Number		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	S	16	SnareM	0	2	0	0	0
32	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	K	8	BD DRYB1	0	0	0	0	1
34	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	K	49	GmCassa	0	0	0	0	1
36	K	50	GrCMute	0	0	0	0	1
37	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	S	26	Tosh Sn	0	-1	0	0	0
39	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	S	21	MrcSnrH	12	0	0	0	0
41	T	12	Lite Flr	0	-4	0	0	1
42	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	T	12	Lite Flr	0	0	0	0	1
44	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	T	11	Lite Lo	0	0	0	0	1
46	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	T	10	Lite Mid	0	0	0	0	1
48	T	9	Lite Hi	0	0	0	0	1
49	C	51	HCymOpnL	0	2	0	0	1
50	T	9	Lite Hi	0	4	0	0	1
51	C	55	HCym2	0	0	0	0	1
52	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	C	53	HCymOpnM	0	2	0	0	1
58	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	C	52	HCymClisL	36	0	0	0	1
60	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Style No.	Category	Style name	Tempo
1	Rock & Pop	RP Hop	92
2		RP FunkS	105
3		RP Dirge	78
4		RP N.Y.!	106
5		RP Rhino	120
6		RP Judge	100
7		RP Earth	111
8		RP Troll	180
9		RP SeeYa	150
10		RP Mouth	134
11		RP Party	154
12		RP GetUp	120
13		RP Rozza	110
14		RP Faces	128
15		RP Start	120
16		RP Candy	148
17		RP RkBg	152
18	Latin	LA Batuc	120
19		LA Brasl	115
20		LA Cha 1	120
21		LA Cha 2	125
22		LA Cha 3	135
23		LA Parsa	150
24		LA Mmbo1	105
25		LA Mmbo2	112
26		LA Meren	140
27		LA Mozam	125
28		LA Smba1	98
29		LA Soca	120
30		LA Songo	108
31		LA Cmbia	100
32		LA Rmba1	110
33		LA Ska	170
34		LA Tejan	130
35		LA Salsa	185
36		LA Smba2	120
37		LA Bossa	120
38		LA TinRk	132
39		LA Rmba2	116
40		LA Tango	132
41		Dance	DA Club
42	DA House		130
43	DA Wintr		115
44	DA Jazzy		115
45	DA AcidJ		102
46	DA Dark?		92
47	DA JackS		112
48	DA Mage!		120
49	DA ABCDE		120
50	DA Disco		120
51	DA Train		106
52	DA Coast		120

Key-on Mode 0:stack, 1:alter, 2:stack MN, 3:alter MN, 4:hold  
 Note Number 数字はch10 Drum Voice, 音色名はch10以外のキーボードVoice  
 Key mode 0:Poly, 1:Semi(2), 2:Mono, 3:Hi Mono  
 Key off 0:disable, 1:enable

## プリセットソングリスト

Style No.	Category	Style name	Tempo	
53	Ballad	BA Llade	76	
54		BA Group	108	
55		BA Lovit	100	
56		BA Grand	90	
57		BA Magma	110	
58		BA Venus	64	
59		BA Human	72	
60		BA RioDJ	90	
61		BA Witby	67	
62		BA RWalz	106	
63		BA EWalz	90	
64		Hard Rock	HR Speed	235
65			HR Drive	148
66			HR HurtN	70
67	HR Piles		132	
68	HR BoogE		200	
69	HR Help!		90	
70	Rock & Roll	RR Crock	162	
71		RR Billy	125	
72		RR Gravy	128	
73		RR Jngle	107	
74		RR BgWgy	165	
75	Rhythm & Blues	RB Good!	142	
76		RB Going	100	
77		RB Funky	100	
78		RB Brass	100	
79		RB NFunk	96	
80		RB JFunk	120	
81		RB CFS01	122	
82		RB Blues	94	
83		RB SBlus	67	
84		RB South	60	
85		RB Free!	128	
86	Jazz	JA Elope	120	
87		JA Afro	100	
88		JA Trio	200	
89		JA Dook!	214	
90		JA Bebop	140	
91		JA Dixie	112	
92		JA Zzz..	102	
93		JA Vince	180	
94		JA WFuse	106	
95		JA EFuse	123	
96	Reggae	RE Cycle	144	
97		RE Tired	94	
98		RE Gular	107	
99	World	WO Ghan1	155	
100		WO Ghan2	150	
101		WO HiLif	130	
102		WO India	120	
103		WO Ju-Ju	120	
104		WO Sowet	106	
105		WO Zydco	195	
106		WO NuOri	93	
107		WO Grass	120	
108		WO Polka	126	
109		WO Mrch	126	
110		WO Waltz	180	

No.	Name	Repeat Play	Recorded Track
1	CityDogs		Linear Track (TR1,TR2)
2	Vee Bop		
3	NYC BOYZ		
4	Whirled		
5	FeelNite		
6	Straight		
7	HR 01		Pattern (Rhythm, Bass, Chord)
8	HR 02		
9	HR 03		
10	HR 04		
11	HR 05		
12	BA 01		
13	BA 02		
14	BA 03		
15	BA 04		
16	BA 05		
17	BA 06		
18	BA 07		
19	RP 01		
20	RP 02		
21	RP 03		
22	RP 04		
23	RP 05		
24	RP 06		
25	RP 07		
26	RP 08		
27	RP 09		
28	DA 01		
29	DA 02		
30	DA 03		
31	DA 04		
32	DA 05		
33	DA 06		
34	DA 07		
35	DA 08		
36	LA 01		
37	LA 02		
38	LA 03		
39	LA 04		
40	LA 05		
41	LA 06		
42	LA 07		
43	LA 08		
44	LA 09		
45	LA 10		
46	LA 11		
47	LA 12		
48	LA 13		
49	LA 14		
50	RB 01		

No.	Name	Repeat Play	Recorded Track
51	RB 02		Pattern (Rhythm, Bass, Chord)
52	RB 03		
53	RB 04		
54	RB 05		
55	RB 06		
56	RB 07		
57	RB 08		
58	RB 09		
59	RB 10		
60	RR 01		
61	RR 02		
62	JA 01		
63	JA 02		
64	JA 03		
65	JA 04		
66	JA 05		
67	JA 06		
68	JA 07		
69	JA 08		
70	JA 09		
71	RE 01		
72	RE 02		
73	WO 01		
74	WO 02		
75	WO 03		
76	WO 04		
77	WO 05		
78	WO 06		
79	WO 07		
80	WO 08		
81	8 Beat		Linear Track (TR1,TR2)
82	Shuffle1		
83	Funk 1		
84	Funk 2		
85	Funk 3		
86	Funk 4		
87	Funk 5		
88	Funk 6		
89	Ballad 1		
90	Ballad 2		
91	Samba FU		
92	Fusion 1		
93	Fusion 2		
94	Shuffle2		
95	Shuffle3		
96	SlowRock		
97	Jazz 1		
98	Jazz 2		
99	Jazz 3		
100	Jazz 4		



## ドラムキットボイスエディットパラメーター(ブランクチャート)

Drum Kit Name: \_\_\_\_\_

Note No.	Voice		Volume	Pan	Pitch C F	Reverb Send	Modify	Filter	Decay	Key Mode	Alternate Group	Key off	Out Port
	No.	Name											
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													
30													
31													
32													
33													
34													
35													
36													
37													
38													
39													
40													
41													
42													
43													
44													
45													
46													
47													
48													
49													
50													
51													
52													
53													
54													
55													
56													
57													
58													
59													
60													
61													
62													
63													
64													
65													
66													
67													
68													
69													
70													
71													
72													
73													
74													
75													
76													
77													
78													
79													
80													
81													
82													
83													
84													

Root	
Note	

Reverb Return	
Reverb Type	
Reverb Time	

Send Prog. Change	
Send Bank Select	
Send Volume	

Send Pan	
Send Cntrl Change	

YAMAHA [ Drum Trigger Module ]  
Model : DTX

## MIDI Implementation Chart

Date: 9-Jan-1996  
Version: 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	5, 6, 7, 10 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode Default Messages Altered	× × * * * * *	3 3 ×	
Note Number : True voice	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note on Note off	○ 9nH, v = 1 - 127 × 9nH, v = 0	○ v = 1 - 127 ×	
After Touch Key's Ch's	× ○ (*1)	× ×	
Pitch Bender	○ (*1)	○	7 bit resolution
Control Change 0, 1, 6, 7 10, 11, 64 71, 72, 73 74, 84, 91 100, 101 120 121 1 - 119	○ (*1)	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	All sound off Reset All Controllers
Program Change : True number	○ 0 - 127 * * * * *	○ 0 - 127	
System Exclusive	○	○	
System Common : Song Position : Song Select : Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time : Clock : Commands	○ ○	○ ○	
Aux Messages : Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	× × ○ ×	× ○ ( 123 - 127 ) ○ ×	
Notes : (*1) ; assignable			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : Yes  
× : No

## 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子など

### 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

### 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理、サービス問い合わせ先)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL 044-434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL 03-5488-6625
(*お持ち込み修理のみお取扱い)			
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL 092-472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL 053-465-1158

## ヤマハ株式会社各支店 (商品に関する問い合わせ先)

北海道支店第2営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター)	TEL 011-512-6113
仙台支店第2営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL 022-222-6147
東京支店第2営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL 03-5488-5471
関東支店第2営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL 03-5488-1688
名古屋支店第2営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL 052-201-5199
大阪支店第2営業部	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	TEL 06-252-5231
広島支店第2営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18	TEL 082-244-3749
九州支店第2営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL 092-472-2130

\*住所および電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社