

DRUM TRIGGER MODULE

DTX Version

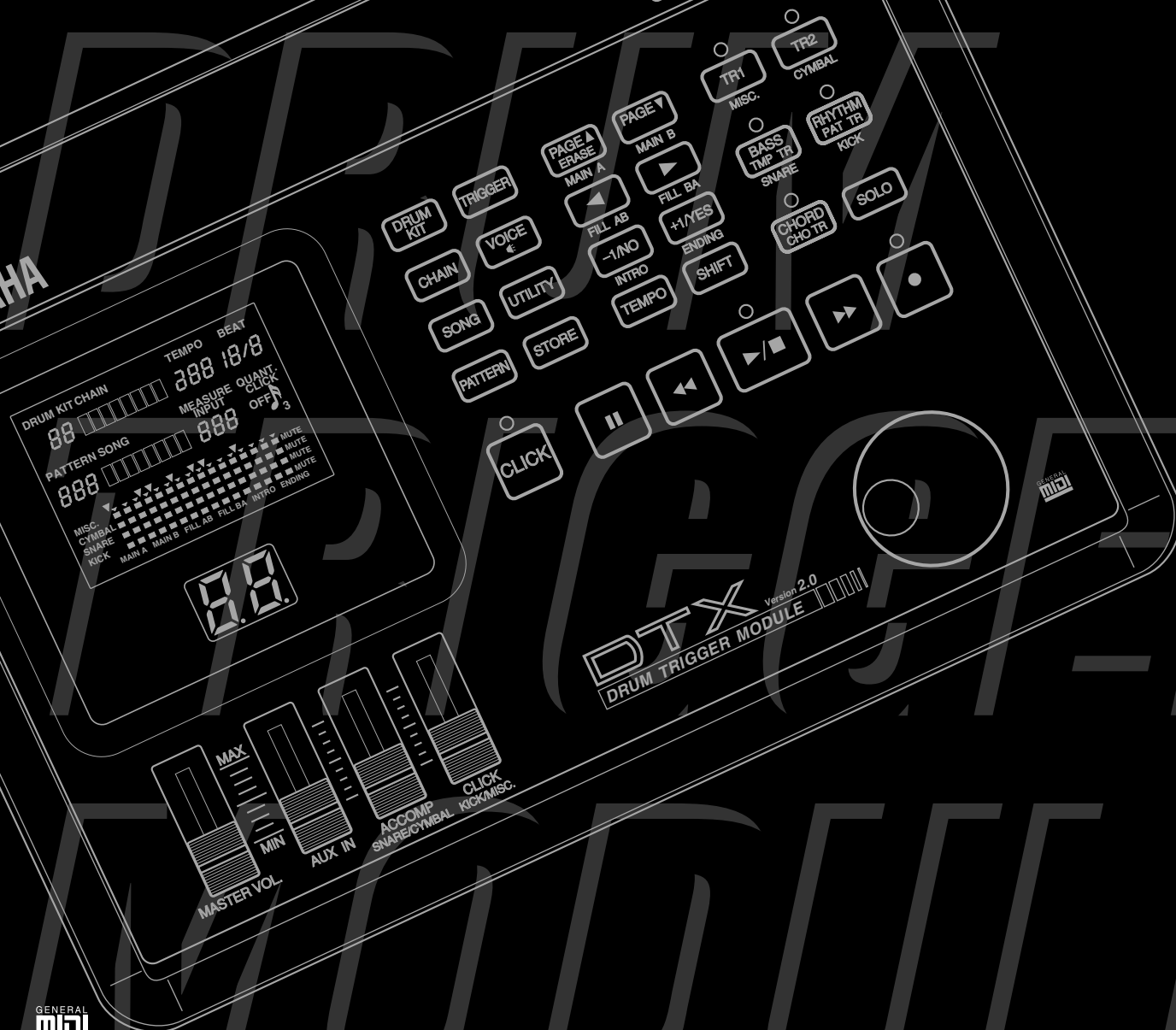
2

SYSTEM UPGRADE INFORMATION GUIDE

GUIDE D'INFORMATIONS

System-Update-Information

Guía de información para actualizar el sistema



..... Einleitung

Das YAMAHA DTX DRUM TRIGGER MODUL Version 2.0 verfügt über einige neue Funktionen; gegenüber der Vorgängerversion des DTX wurden einige Parameter hinzugefügt und kleinere Änderungen im Display vorgenommen.

Diese Anleitung soll Ihnen die notwendigen Informationen zu den zusätzlichen Funktionen und Änderungen, die das System-Upgrade mit sich gebracht haben. Alle neuen Funktionen sind darin im einzelnen beschrieben. Es werden jeweils Referenz-Pages zu den Modi bzw. anderer Funktionen dargestellt. So können Sie diese Ergänzungsanleitung zusammen mit dem Referenzhandbuch benutzen. Diese Anleitung enthält außerdem eine FAQ, in der hauptsächlich auf die bisher aufgetretenen Fragen von DTX-Anwendern eingegangen wird.

Wir hoffen, daß Sie diese Anleitung dazu nutzen, die neuen Funktionen des DTX V2 voll auszuschöpfen. Heben Sie sie zusammen mit der bereits bestehenden Dokumentation auf, um auch später noch einmal nachschlagen zu können.

HINWEIS Einzelheiten zu den Funktionen, die hier nicht beschrieben sind, finden Sie in der Bedienungsanleitung. Außerdem wurden die kleineren Änderungen in die Bedienungsanleitung eingearbeitet.

HINWEIS Für "YAMAHA DTX DRUM TRIGGER MODUL Version 2.0" wird in dieser Anleitung die Kurzform "DTX V2" verwendet.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Neue Funktionen des DTX V2	2
Beschreibung der neuen Funktionen	4
Über die kleineren Änderungen beim DTX V2	8
Häufig gestellte Fragen (FAQs)	9
Alle Pads (Standard-Set) an das DTX anschließen	9
Tips zur Wiedergabe eines Preset-Songs	10
Das DTX als Tonerzeuger von einem externen MIDI-Sequencer aus verwenden	11
Vorsichtsmaßnahmen bei Aufnahme eines Songs	11
Eigene Einspielung in einem Song aufnehmen	11
Über die Part-Stummschaltung eines Preset-Songs (kleinere Änderung in DTX V2) ..	11
Baß-Voice festlegen	12
Nach Kategorien sortierte Drum-Voice-Liste (in alphabetischer Reihenfolge)	13
Drum-Kit-Liste	16

Neue Funktionen des DTX V2

Wie in der Aufstellung unten zu erkennen ist, sind neuen Funktionen in den folgenden Modi hinzugekommen: Drum Kit Trigger Edit, Song Job und Utility. Kleinere Änderungen haben sich ergeben in den Modi Drum Kit Trigger Edit, Drum Voice Edit, Pattern Record/Job, Song Record/Job und Utility. Dabei wurden zusätzliche Parameter implementiert oder Änderungen in der Bedienung vorgenommen.

HINWEIS Diese Tabelle enthält die neuen Funktionen (grau unterlegt) und die geänderten oder ergänzten Funktionen (unterstrichen). Referenzseiten mit ihrer Beschreibung oder ergänzende Informationen in der Bedienungsanleitung sind hinter jedem Eintrag aufgeführt.

Weitere Drum Kits

Die Zahl der Drum-Percussion-Sounds ist von 916 auf 928 gestiegen, die Zahl der Preset-Drum-Kits von 32 auf 61. (In den Drum-Kits 1 bis 29 des User-Bereichs wurden 29 neue Drum-Kits hinzugefügt.)

HINWEIS Die Nrn. 1 bis 29 enthalten bereits im Werk gespeicherte Drum-Kits. Zur Bearbeitung eines auf diesen Plätzen gespeicherten Drum-Kit wird empfohlen, ein User-Kit zwischen Nr. 30 und 32 zu kopieren und darauf aufzubauen. Wenn Sie ein bearbeitetes Drum-Kit auf die ursprünglichen Einstellungen zurücksetzen wollen (Bedienungsanleitung S. 32), ist es möglich, es auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen. Wenn Sie dies tun, werden alle Daten gelöscht. Sichern Sie vor dem Reset die von Ihnen bearbeiteten Daten auf einem externen Gerät wie zum Beispiel dem Yamaha MIDI Data Filer MDF2.

Drum-Kit-Play-Modus

(zusätzliche Funktionen, keine sonstigen Änderungen)
Lesen Sie die Einzelheiten zu den zusätzlichen Drum-Kits im Abschnitt "Drum-Kit" (S. 16).

29 Copy TRG (Trigger kopieren)
30 Edit (Änderungen abrufen)
31 SetChord= (Einstellung der Akkorde durch Notennummer)

Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus

- 1 Kit Name (Name des Drum Kits)
- 2 PAD Type (Pad-Typ)
- 3 Auto Set (Automatische Einstellung)
- 4 PAD Gain (Eingangsverstärkung)
- 5 LevelRng (Pegelbereich)
- 6 VelRange (Velocity-Bereich)
- 7 VelCurve (Velocity-Kurve)
- 8 Self Rej (Selbstrejektion)
- 9 Reject (Rejektion)
- 10 Spec Rej (spezifische Rejektion)
- 11 Note= (Einstellungen der Notennummern 1 bis 5): Bedienungsanleitung S. 40
- 12 Note= (Gate Time): Bedienungsanleitung S. 42
- 13 Note= (MIDI-Kanal)
- 14 KeyOn (Notenauslösung)
- 15 VelXFade (Velocity-Überblendung)
- 16 RIM KeyOn (Rim-Schalter): Bedienungsanleitung S. 44
- 17 RIM Vel (Rim-Velocity)
- 18 PAD Func (Pad-Funktion)
- 19 FS Func (Funktion des Fußschalters)
- 20 FS MIDI (MIDI-Kanal des Fußschalters)
- 21 FS HHcls (Hi-Hat-Steuerung des Fußschalters)
- 22 FC Func (Funktion des Fußpedals)
- 23 FC MIDI (MIDI-Kanal des Fußpedals)
- 24 FC Sens (Empfindlichkeit des Fußpedals)
- 25 HH Ctrl (Hi-Hat-Steuerung)
- 26 In 9 to 10 (Eingang 9 auf 10), S. 4
- 27 In 11 to 12 (Eingang 11 auf 12), S. 4
- 28 Copy INP (Eingang kopieren)

Drum-Edit-Voice-Edit-Modus

3 Pan (Panorama): Bedienungsanleitung S. 54

Chain-Play-Modus

(keine Änderungen)

Chain-Edit-Modus

(keine Änderungen)

Store-Modus

(keine Änderungen)

Pattern-Play-Modus

(keine Änderungen)

Pattern-Record-Modus

Es wurden kleinere Änderungen bei der Vorgehensweise zur Vorbereitung der Aufnahme vorgenommen. (Bedienungsanleitung S. 81)

Pattern-Job-Modus

6 Pgm= (wählt die Voice für die Akkord-, Baß- oder Rhythmusspur): Bedienungsanleitung S. 92

Song-Play-Modus

(keine Änderungen)

Song-Record-Modus

Es wurden kleinere Änderungen bei der Vorgehensweise zur Vorbereitung der Aufnahme vorgenommen. (Bedienungsanleitung S. 100)

Song-Job-Modus

- 1 Copy (Song/Dest) (Song kopieren)
- 2 Quantize (Quantisierung)
- 3 ClrTrack (Spur löschen)
- 4 Clr Song (Song löschen)
- 5 PgmCh (Voice jedes Kanals wählen): Bedienungsanleitung S. 110
- 6 VolCh (Kanal-Lautstärke): S. 5
- 7 PanCh (Kanal-Panorama): S. 5
- 8 Play-Modus
- 9 B Lnr TR (Bass-Linear-Track-Modus)
- 10 Pat Mute (Patternspur-Stummschaltung)
- 11 SongName (Songname)

Utility-Modus

Zusätzliche Funktionen und kleinere Änderungen

1 SYSTEM: Titel-Page

- 2 EditMode (Abschalten von Pages)
- 3 LinkMode (autom. Wahl des Pad-Eingangs) (Bedienungsanleitung S. 115)
- 4 Lrn Mode (Learn-Modus)
- 5 SldrMode (Schieberegler-Modus)
- 6 Bypass (Umgehung)
- 7 JumpRcnt (vorige Page anspringen)
- 8 FCoffset (Versatzwert des Fußpedals)
- 9 Ma to Aux (von den Main-Buchsen zu den Aux-Buchsen): S. 6
- 10 Inc Func (Erhöhen): S. 6
- 11 Dec Func (Verringern): S. 7

12 MIDI: Titel-Page

- 13 DeviceNo (Gerätenummer)
- 14 Receive SysX (Empfang systemexklusiver Daten)
- 15 Receive PC (Empfang von Programmwechseln)
- 16 RevCh10 All (Empf. v. Kanalnachrichten auf K. 10)
- 17 RevCh10 PC (Empf. v. Programmwechseln auf K. 10)
- 18 SendHH (Hi-Hat-Control-Event senden), S. 7
- 19 LocalCtl ("Local" ON/OFF)
- 20 DumpTime (Intervalldauer)
- 21 MergeOut (MIDI-Merge)
- 22 Dump Out (Bulk-Daten senden)
- 23 P/C->KIT (Programmwechseltabelle)

24 EQ (Equalizer - Klangregelung): Titel-Page

- 25 Lo Mi Hi (Anhebung/Absenkung des EQ)
- 26 Lo Freq (niedriger Frequenzbereich)
- 27 Mid Freq (mittlerer Frequenzbereich)
- 28 Hi Freq (hoher Frequenzbereich)

29 SEQ (Sequencer): Titel-Page

- 30 Click Hi
- 31 ClickMid
- 32 Click Lo
- 33 Click Out (Ausgang des Metronoms)
- 34 PlyClick (Klick einstellen) S. 7
- 35 Tempo
- 36 Count (Vorzähler)
- 37 GrvCheck (Groove-Check)
- 38 Break TB (Break Top/Bottom): Bedienungsanleitung S. 124
- 39 MIDIctrl (MIDI-Steuerung)
- 40 SyncMode (Synchronisationsmodus)

41 MULTI (Multitimbralität): Titel-Page

- 42 MastTune (Gesamtstimmung)
- 43 Program (Programmwechsel): Bedienungsanleitung S. 126
- 44 Volume (Lautstärke)
- 45 Pan (Panorama)
- 46 Pitch (Tonhöhe)
- 47 Rev Send (Hall-Sendepegel)

Beschreibung der neuen Funktionen

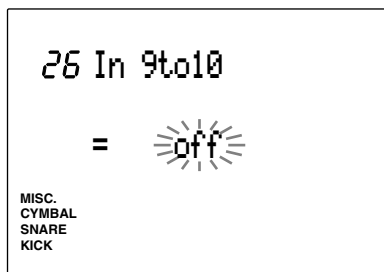
Im folgenden werden alle Funktionen beschrieben, die in die einzelnen Modi neu integriert wurden. Die Gestaltung dieser Seiten entspricht der der entsprechenden Kapitel in der Bedienungsanleitung; Sie sollten sich also schnell zurechtfinden können.

Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus

26 In 9to10 (Eingang 9 auf 10)

Es ist möglich, die Signale auch auf Eingang 11 zu legen, während Sie auf dem an Eingang 12 angeschlossenen Pad spielen. Da Sie auf Eingang 9 und 10 unterschiedliche Voices legen können, können Sie mit dem Kick-Pad gleichzeitig Baß-Sounds und Bassdrum-Sounds spielen. Indem Sie die Modi ‚alter‘ oder ‚alterMN‘ der Key-On-Einstellung (Key-On-Modus) auf Page 14 nutzen, können Sie durch einen Schlag auf das Pad jedesmal einen Bassdrum-Sound erklingen lassen und dabei auch die Bassline spielen. Verwenden Sie dies als Vorlage bei der Einstellung des Kick-Pad im neuen, zusätzlichen Drum-Kit: „12 kick3itm“ (S. 22).

Benutzen Sie das Datenrad oder die Plus-/Minus-tasten. Wenn dieser Parameter auf „on“ steht, ist diese Funktion aktiviert: Die Voice auf Eingang 10 erklingt, wenn ein am Eingang 9 angeschlossenes Pad gespielt wird. Wenn der Parameter auf „off“ steht, ist die Funktion deaktiviert.

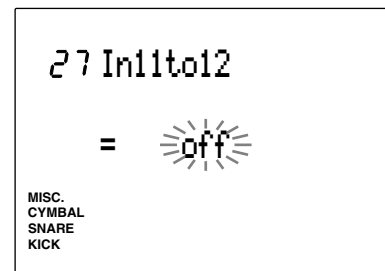


Einstellungen:
off, on

27 In 11to12 (Eingang 11 auf 12)

Es ist möglich, die Signale auch auf Eingang 10 zu legen, während Sie auf dem an Eingang 9 angeschlossenen Pad spielen. Wie die Funktion „In 9 to 10“ auf Page 26 wird auch diese Funktion dazu verwendet, gleichzeitig verschiedene Voices zu spielen, die auf zwei Eingänge gelegt sind.

Benutzen Sie das Datenrad oder die Plus-/Minus-tasten. Wenn dieser Parameter auf „on“ steht, ist diese Funktion aktiviert: Die Voice auf Eingang 12 erklingt, wenn ein an Eingang 11 angeschlossenes Pad gespielt wird. Allerdings sind Eingaben an Eingang 12 dann nicht möglich. Wenn der Parameter auf „off“ steht, ist die Funktion deaktiviert.



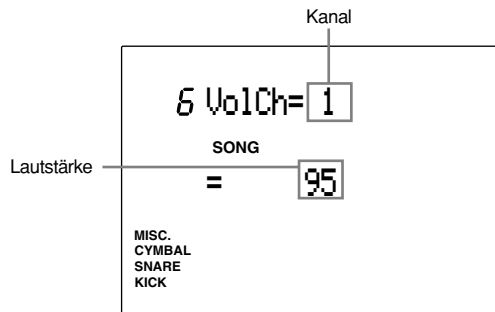
Einstellungen:
off, on

Song-Job-Modus

6 VolCh (Kanal-Lautstärke)

Hiermit wird die Lautstärke jedes MIDI-Kanals innerhalb des aktuellen Songs eingestellt. Diese Funktion erlaubt es Ihnen, das Lautstärkeverhältnis zwischen den Spuren eines bereits aufgenommenen Songs zu bestimmen.

- 1 Bewegen Sie den Cursor in den Kanalfokusbereich, und wählen Sie die Kanalnummer mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten aus.
- 2 Bewegen Sie den Cursor in den Lautstärkefokusbereich, und stellen Sie die Lautstärke mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten ein.
- 3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jeden Kanal.



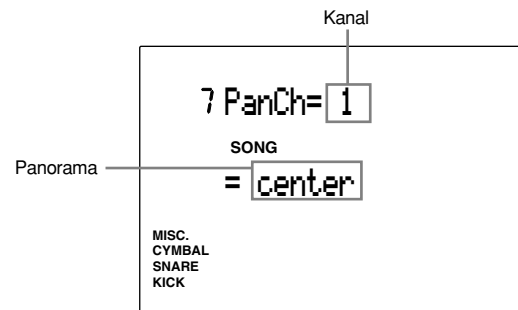
Einstellungen:

Folgende Parameter können für die Kanäle 1 bis 16 eingestellt werden.
0 bis 127

7 PanCh (Kanal-Panorama)

Hiermit wird das Panorama (die Stereoposition) jedes MIDI-Kanals des aktuellen Songs eingestellt. Dadurch wird die Stereoposition des Sounds für jeden Kanal zwischen ganz links und ganz rechts gewählt. Mit dieser Funktion können Sie die Panoramaposition der Spuren eines bereits aufgenommenen Songs bestimmen. Das Drum-Kit-Panorama auf Kanal 10 wird auf der 3. Page des Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 54) eingestellt. Hier wird beschrieben, wie die Kanäle 1 bis 9 und 11 bis 16 eingestellt werden.

- 1 Bewegen Sie den Cursor in den Kanalfokusbereich, und wählen Sie die Kanalnummer mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten aus.
- 2 Bewegen Sie den Cursor in den Panoramafokusbereich, und stellen Sie das Panorama mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten ein.
- 3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für die Einstellung des Panoramas jedes Kanals.



Einstellungen:

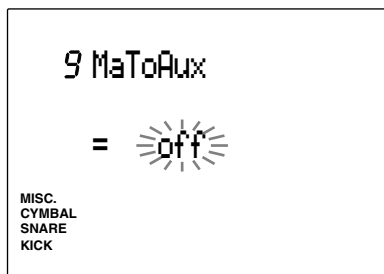
Folgende Parameter können für die Kanäle 1 bis 9 und 11 bis 16 eingestellt werden.
L64 (= ganz links) bis L1, center (Mitte), R1 bis R63 (= ganz rechts)

Utility-Modus

9 Ma to Aux (von den Main-Buchsen zu den Aux-Buchsen)

Mit dieser Funktion kann das Audiosignal, das am Hauptausgang (OUTPUT L/MONO oder OUTPUT R) anliegt, auch auf den Buchsen des zusätzlichen Ausganges (AUX OUT L/R) ausgegeben werden. Diese Funktion ermöglicht auch, daß nur der Musiker selbst die Ausgabe zusammen mit einem zusätzlichen Metronom-Klick beim Spiel hört. Wenn Sie beispielsweise das DTX bei einem Live-Auftritt einsetzen, können Sie diese Funktion dazu verwenden, die Audiosignale auf beide Ausgänge zu legen und dabei die Ausgänge OUTPUT L/MONO und OUTPUT R für die Musiker (Kopfhörer) zu verwenden, während das Publikum die Ausgabe über die Buchsen AUX OUT L/R hört. Wenn Sie dies wünschen, setzen Sie den Metronom-Klick auf OUTPUT L/MONO, und legen es auch auf die R-Buchse, indem Sie "mainL+R" in den ClickOut-Einstellungen (Bedienungsanleitung S. 123) auf der Page 33 wählen. Auf diese Weise wird vermieden, daß der Klick in die Audiosignale für das Publikum gemischt wird, und das Ausgangssignal wird aufgetrennt. Diese Funktion ist auch bei Aufnahmen nützlich.

Schalten Sie diese Funktion mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten ein oder aus. Wenn die Funktion auf "on" steht, sind die Ausgangszuordnungen für die einzelnen Voices (Bedienungsanleitung S. 58) deaktiviert. Die gleichen Audiosignale liegen an den Buchsen OUTPUT L/MONO und R sowie an den Buchsen AUX OUT L/R an. Wenn diese Funktion auf "off" steht, erfolgt die Ausgabe auf die Ausgänge normal.

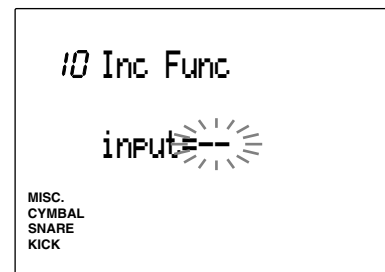


Einstellungen:
off, on

10 Inc Func (Erhöhen)

Hiermit kann ein an einen bestimmten Ausgang angeschlossenes Pad so eingerichtet werden, daß es dauerhaft als Inc-Schalter arbeitet, unabhängig von der eingestellten Pad-Funktion (Bedienungsanleitung S. 45). Wenn das Pad als Inc-Schalter eingerichtet ist, können Sie das Pad als Schalter zur Wahl des nächsten Drum-Kit-Nummer im Drum-Kit-Modus verwenden oder die Position im Chain-Modus um einen Schritt vorrücken.

Wählen Sie die Nummer des Eingangs, der als Schalter arbeiten soll, mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten. Der gewählte Eingang arbeitet als Inc-Schalter. Wählen Sie "--", wenn Sie die in Pad-Funktion (Bedienungsanleitung S. 45) festgelegte Funktion aktivieren wollen.

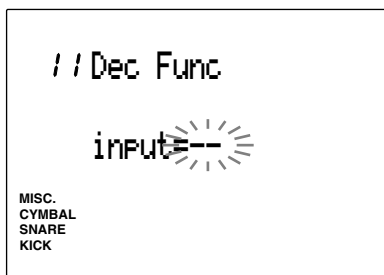


Einstellungen:
--, 1 bis 12

11 Dec Func (Verringern)

Hiermit kann ein an einen bestimmten Ausgang angeschlossenes Pad so eingerichtet werden, daß es dauerhaft als Dec-Schalter arbeitet, unabhängig von der eingestellten Pad-Funktion (Bedienungsanleitung S. 45). Wenn das Pad als Dec-Schalter eingerichtet ist, können Sie das Pad als Schalter zur Wahl der vorhergehenden Drum-Kit-Nummer im Drum-Kit-Modus verwenden oder die Position im Chain-Modus um einen Schritt zurücksetzen.

Wählen Sie die Nummer des Eingangs, der als Schalter arbeiten soll, mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten. Der gewählte Eingang arbeitet als Dec-Schalter. Wählen Sie "--", wenn Sie die in Pad-Funktion (Bedienungsanleitung S. 45) festgelegte Funktion aktivieren wollen.

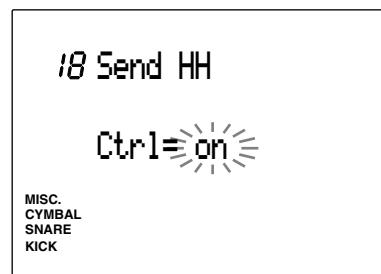


Einstellungen:
--, 1 bis 12

18 SendHH (Hi-Hat-Control-Event senden)

Hiermit wird eingestellt, ob Control-Change-Daten mit Hilfe eines an die H.HAT-CONTROL-Buchse an der Rückseite angeschlossenen Fußschalters gesendet werden. Mit Hilfe dieser Einstellung können Sie Control-Change-Daten an externe Geräte senden. Unabhängig von der hier vorgenommenen Einstellung werden Control-Change-Daten immer an den internen Tonerzeuger des DTX gesendet. Weiterhin werden die Hi-Hat-Steuerungsfunktionen und die MIDI-Control-Change-Daten-Typen in den Fokusbereichen FC Func oder FC MIDI (Bedienungsanleitung S. 47) auf den Pages 22 oder 23 des Drum-Trigger-Edit-Modus.

Schalten Sie diese Funktion mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten ein oder aus. Wenn sie eingeschaltet ist, werden Control-Change-Daten gesendet. Wenn sie ausgeschaltet ist, werden keine Daten nach außen gesendet.

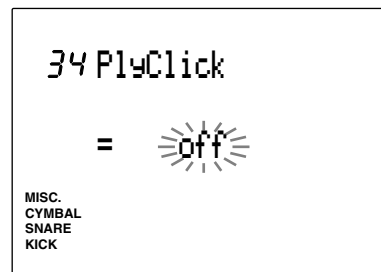


Einstellungen:
off, on

34 PlyClick (Klick einstellen)

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, den Metronom-Klick mit der Taste START/STOP des DTX zu starten oder zu stoppen. Es ist beispielsweise möglich, einen Klick am Beginn einer Live-Wiedergabe oder Aufnahme, genauso wie Sie ihn mit Vorzähler-Funktion (Bedienungsanleitung S. 123) einsetzen können. Unabhängig von der Einstellung hier ist die Taste CLICK immer aktiv.

Schalten Sie diese Funktion mit dem Datenrad oder den Plus-/Minustasten ein oder aus. Wenn sie eingeschaltet ist, kann der Klick mit der Taste START/STOP gestartet oder gestoppt werden. Wenn sie ausgeschaltet ist, arbeitet das Gerät normal, und nur mit der Taste CLICK kann der Klick eingestellt werden.



Einstellungen:
off, on

Über die kleineren Änderungen beim DTX V2

Die kleineren Änderungen sind in die Bedienungsanleitung eingearbeitet worden und werden im folgenden kurz beschrieben.

Drum-Trigger-Edit-Modus

11 Note= (Einstellungen der Notenummern) (Bedienungsanleitung S. 40)

“skp” (Überspringen) kann jetzt zusätzlich zur MIDI-Notennummer angegeben werden. Wenn der Key-On-Modus (Bedienungsanleitung S. 43) auf “alter” oder “alterMN” gestellt ist, ist es möglich, bestimmte Noten zu überspringen, sie also stummzuschalten.

12 Note=(gate time) (Bedienungsanleitung S. 42)

Unabhängig von der Einstellung des Key-On-Modus (Bedienungsanleitung S. 43) ist es möglich, jeder der fünf Noten eine andere Gate Time zuzuweisen.

16 RIM KeyOn (Rim-Schalter) (Bedienungsanleitung S. 44)

Im Rim-On-Key-Modus wurde der Parameter “with Pad” hinzugefügt. Wenn Sie diesen Modus auf “with Pad” setzen, werden Rim-Voice und Pad-Voice zur selben Zeit wiedergegeben, wenn der Rand gespielt wird.

Drum-Kit-Voice-Edit-Modus

3 Pan (Panorama) (Bedienungsanleitung S. 54)

Auf dem Display erscheint jetzt ausgeschrieben “center” anstatt der Nummer “0”, wenn die Pan-Position auf die Mitte gesetzt ist.

Pattern-Record-Modus

Vorbereitung der Aufnahme (Bedienungsanleitung S. 81)

Es wird automatisch ein leeres User-Pattern gewählt, auch wenn die Aufnahmetaste nach Anwählen eines Preset-Pattern gedrückt wird.

Pattern-Job-Modus

6 Pgm= (Akkord-, Baß-, Rhythmusvoice) (Bedienungsanleitung S. 92)

Die Pages auf dieser Page wurden modifiziert. Ebenso ist die Vorgehensweise bei den Einstellungen leicht geändert. Die Funktionen selbst sind nicht verändert worden.

Song-Record-Modus

Vorbereitung (Bedienungsanleitung S. 100)

Es wird automatisch ein nicht belegter User-Song gewählt, selbst wenn ein Preset-Song angewählt ist und die Taste RECORD gedrückt wird.

Song-Job-Modus

5 Pgm Ch (Voice jedes Kanals wählen) (Bedienungsanleitung S. 110)

Die Pages auf dieser Page wurden modifiziert. Ebenso ist die Vorgehensweise bei den Einstellungen leicht geändert. Die Funktionen selbst sind nicht verändert worden.

Utility-Modus

Bedienung (Bedienungsanleitung S. 112)

Hier wurde die Bedienung so geändert, daß Sie mit der Taste UTILITY zur Titel-Page der aktuellen Kategorie zurückkehren können. Dies ist praktisch, um die Pages anderer Kategorien anzuwählen.

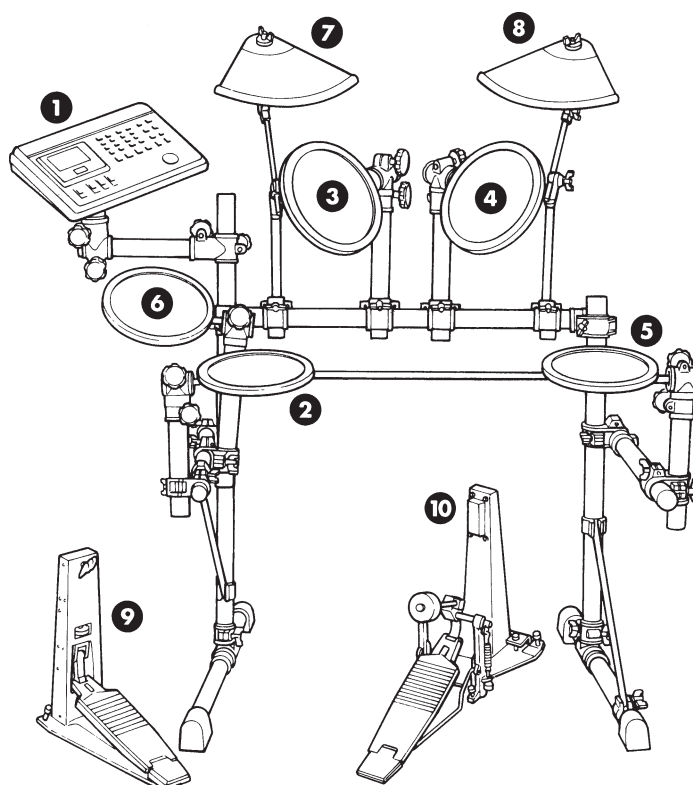
43 Program (Programmwechsel) (Bedienungsanleitung S. 126)

Diese Page wurde so geändert, daß es jetzt möglich ist, einem Drum-Kit Parts zuzuweisen, ausgenommen Part 10.

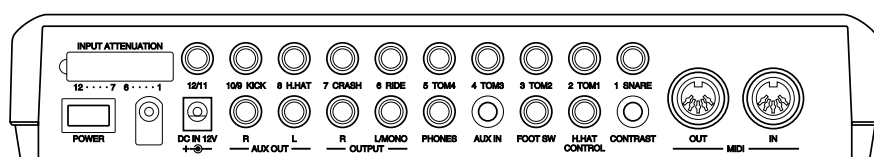
Häufig gestellte Fragen (FAQs)

Im folgenden sind eine Reihe von Vorsichtsmaßnahmen und Lösungen aufgeführt, die sich aus häufig gestellten Fragen von DTX-Anwendern ergeben haben.

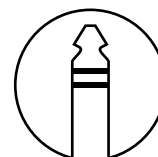
Alle Pads (Standard-Set) an das DTX anschließen



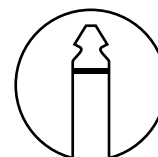
DTX-Rückseite



Stereostecker Monauraler Stecker



TP80S
PCY80S
HH80



TP80
PCY80
KP80

1 DTX-Drum-Trigger-Modul (Netzteil PA-1207)

2 Snare (TP80S)

Schließen Sie sie mit dem Stereokabel aus dem Lieferumfang des TP80S an "1 Snare" an.

* Stecken Sie die L-förmige Seite des Steckers in die TP80S. (Dies gilt auch für alle im folgenden vorzunehmenden Verbindungen.)

3 Tom 1 (TP80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des TP80 an "2 TOM1" an.

4 Tom 2 (TP80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des TP80 an "3 TOM2" an.

5 Tom 3 (TP80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des TP80 an "4 TOM3" an.

6 Hi-Hat (TP80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des TP80 an "8 H.HAT" an.

7 Crash-Becken (PCY80S)

Schließen Sie sie mit dem Stereokabel aus dem Lieferumfang des PCY80S an "7 CRASH" an.

8 Ride-Becken (PCY80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des PCY80 an "6 RIDE" an.

9 Hi-Hat-Controller (HH80)

Schließen Sie sie mit dem Stereokabel aus dem Lieferumfang des HH80 an "H.HAT CONTROL" an.

10 Bassdrum (Kick-Pad) (KP80)

Schließen Sie sie mit dem monauralen Kabel aus dem Lieferumfang des KP80 an "10/9 KICK" an.

* Eine Erläuterung finden Sie auf S. 9 der Bedienungsanleitung.

Tips zur Wiedergabe eines Preset-Songs

Ein Preset-Song enthält Preset-Programmwechseldaten. Daher wird je nach Song automatisch ein Preset-Drum-Kit (Nr. 33 bis 64) gewählt, und es ist nicht möglich, innerhalb eines Preset-Songs beliebig gewählte Drum-Kits zu spielen. Es gibt drei Lösungswege, um doch das Drum-Kit Ihrer Wahl spielen zu können.

■ **Wählen Sie die gewünschten Drum-Kits, und drücken Sie die Taste RHYTHM/PATTR, um ein Drum-Kit aus dem Song zu entfernen.**

■ **Deaktivieren Sie die Programmwechsel des Songs, die das Drum-Kit umschalten, und wählen Sie ein (Preset- oder User-) Drum-Kit.**

- ❶ Gehen Sie mit der Taste UTILITY in den Utility-Modus.
- ❷ Ändern Sie auf Page 17 im PC-on-Fokusbereich den Parameter RecvCh10PC (Empfang von MIDI-Daten auf Kanal 10) auf "off" (Bedienungsanleitung S. 118). Der Tonerzeuger erhält dann keine Programmwechseldaten zur Festlegung des Drum-Kits.
- ❸ Gehen Sie mit der Taste DRUM KIT in den Drum-Kit-Modus, und wählen Sie ein Drum-Kit.

■ **Weisen Sie einem bearbeiteten User-Drum-Kit die Eigenschaft zu, daß es automatisch von einem Song benutzt wird (per Programmwechsel).**

In diesem Beispiel werden die Hi-Hat-Einstellungen "GM std1" (GM-Standard 1) des häufig verwendeten Drum-Kit Nr. 56 geändert und automatisch gewählt.

- ❶ Wählen Sie im Drum-Kit-Modus "GM std 1" (GM-Standard 1) von Nr. 56 als Kopierquelle.
- ❷ Gehen Sie mit Taste STORE in den Store-Modus.
- ❸ Wählen Sie Nr. 30 als Speicherplatz, und speichern Sie. Dabei wird das gewählte Drum-Kit kopiert und die Bearbeitung der Hi-Hat eingeleitet.

HINWEIS Es wird empfohlen, bei der Bearbeitung mit dem User-Bereich Nr. 30 bis 32 zu beginnen (siehe S. 2).

- ❹ Bearbeiten Sie die Hi-Hat, und führen Sie Schritt ❷ noch einmal durch, um die Daten zu speichern.
- ❺ Gehen Sie mit der Taste UTILITY in den Utility-Modus.
- ❻ Ändern Sie auf Page 23 im Fokusbereich P/C->KIT (Programmwechseltabelle) (siehe Bedienungsanleitung S. 120) die Drum-Kit-Nummer entsprechend der Programmwechselnummer 1 von 56 auf 30. Diese Änderung deaktiviert die Daten der Programmwechselnummer 1 und verhindert, daß der Preset-Song 6 das Preset-Drum-Kit Nr. 56 wählt, sondern stattdessen das bearbeitete User-Drum-Kit Nr. 30. Beachten Sie die auf der rechten Spalte wiedergegebene Tabelle mit Programmwechselnummern und den entsprechenden Drum-Kits.

Liste der Programmwechselnummern

P/C	KIT No.	Kit Name	P/C	KIT No.	Kit Name
1	56	GM std 1	65	53	Latin
2	57	GM std 2	66		
3			67		
4			68		
5			69		
6			70		
7			71		
8			72		
9	58	GM room	73	54	World 1
10			74	55	World 2
11			75		
12			76		
13			77	1	Acoustkt
14			78	2	RockLive
15			79	3	PowerKit
16			80	4	BigRoomD
17	59	GM rock	81	5	RockDry1
18			82	6	RockDry2
19			83	7	RockDry3
20			84	8	RockDry4
21			85	9	RockDry5
22			86	10	HipDanse
23			87	11	HardGtBD
24			88	12	kick3itm
25	60	GM elec.	89	13	N.Y. 3
26	61	GM anal.	90	14	N.Y. 4
27			91	15	LiveInrg
28			92	16	Hatsldog
29			93	17	DownTown
30			94	18	Space123
31			95	19	SDIPanic
32			96	20	Reggae
33	62	GM jazz	97	21	Tabla
34			98	22	AlterPer
35			99	23	SFX 1
36			100	24	SFX 2
37			101	25	Piano
38			102	26	Vibe
39			103	27	SteelDrm
40			104	28	Strings
41	63	GM brush	105	29	Bass
42			106	30	User kit
43			107	31	User kit
44			108	32	User kit
45			109	33	Acoustic
46			110	34	Rock 1
47			111	35	Hip-Hop
48			112	36	Industry
49	64	GM class	113	37	N.Y. 1
50			114	38	N.Y. 2
51			115	39	Country
52			116	40	BeBop
53			117	41	Rock 2
54			118	42	1970 kit
55			119	43	X-Fade
56			120	44	Studio
57			121	45	Dance 1
58			122	46	Dance 2
59			123	47	HHpDncMX
60			124	48	WldDncMX
61			125	49	IndustMX
62			126	50	Banana
63			127	51	LatinPer
64			128	52	Symphony

* ursprüngliche Werkseinstellungen

Das DTX als Tonerzeuger von einem externen MIDI-Sequencer aus verwenden

Sie können den DTX als Tonerzeuger verwenden, wenn Sie MIDI-Daten mit einem Computer oder einem externen MIDI-Sequencer wiedergeben. Sie sollten dabei aber folgende Vorsichtsmaßnahmen und Tips beachten.

- Stellen Sie sicher, daß die Buchse MIDI OUT des externen Sequenzers und die Buchse MIDI IN des DTX korrekt mit einem MIDI-Kabel verbunden sind (Bedienungsanleitung S. 129).
- Wenn die wiedergegebenen MIDI-Daten der GM-Notenfestlegung entsprechen, ist es nicht nötig, die Noten auf DTX-Seite einzustellen.
- Da die Preset- und Song-Pattern gleichzeitig spielen, wenn MIDI-Daten wiedergegeben werden, ist es das beste, wenn Spur 1 und die Pattern-Spur stummgeschaltet werden, wenn das DTX sich im Pattern- oder Song-Modus befindet (Bedienungsanleitung S. 97, S. 111).
- Indem Sie Baß, Akkord oder Rhythmus stummschalten, können Sie einen bestimmten Part stummschalten oder Solo spielen. Außerdem ist dies nützlich beim Üben (Bedienungsanleitung S. 77, S. 97)
- Es ist möglich, die gespielten MIDI-Daten in Echtzeit in einem User-Song im DTX aufzunehmen (Bedienungsanleitung S. 105).

Vorsichtsmaßnahmen bei Aufnahme eines Songs

Beachten Sie besonders die folgenden Punkte, wenn Sie mit dem DTX einen Song aufnehmen.

- Wenn Sie einen Preset-Song kopieren oder einen von einem Sequencer gespielten Song aufnehmen, kann der Fall eintreten, daß eine Fehlermeldung erscheint, wenn die Datenmenge zu groß ist und der Speicher überläuft. In diesem Fall ist es nicht möglich, die Aufnahme fortzuführen, da kein Speicherplatz mehr zur Verfügung steht. Es wird empfohlen, den Song dann als mehrere kürzere User-Songs aufzunehmen.
- Wenn Sie einen von einem Sequencer gespielten Song aufnehmen, sollten Sie den Synchronisationsmodus (Bedienungsanleitung S. 125) auf "ext" stellen. Das DTX startet dann die Aufnahme genau dann, wenn der externe Sequencer zu spielen beginnt. Tempo und Timing verschieben sich nicht. Wenn Sie einen aufgenommenen Song anhören wollen, stellen Sie den Synchronisationsmodus wieder auf "int".

- Die Pattern-Spuren eines User-Songs enthalten Patterns des Style 1. Dieser Style wird wiedergegeben, wenn Sie eine Echtzeitaufnahme auf Spur 1 oder 2 starten. Wenn das nicht gewünscht ist, aktivieren Sie die Pattern-Spur-Stummschaltung (ON) und schalten Sie dadurch die Patternspur aus (Bedienungsanleitung S. 111).

Eigene Einspielung in einem Song aufnehmen

Es ist möglich, Ihr Spiel aufzunehmen, während Sie einer Vorlage zuhören. Beachten Sie dabei folgende Tips:

- Es ist notwendig, den als Vorlage gewählten Preset-Song in den User-Song-Bereich zu kopieren. Die Preset-Song-Daten verwenden ebenfalls Spur 1. Nach dem Kopieren in einen User-Song können Sie die dann leere Spur 2 wählen und Ihre eigene Einspielung aufnehmen.
- Wenn Sie den Vorzähler während der Aufnahme einschalten, signalisiert das DTX Ihnen komfortabel den Startzeitpunkt der Wiedergabe.
- Wenn Sie eine Aufnahme wiedergeben, ist es möglich, die Vorlage-Drum-Einspielung mit der Taste RHYTHM und Ihre Einspielung mit Taste TR2 stummschalten. So können Sie beide Einspielungen vergleichen.
- Wenn die Vorlage als von einem externen Sequencer gespielte MIDI-Daten vorliegt, geben Sie sie einmal wieder, und nehmen Sie sie dabei als DTX-User-Song auf. Nehmen Sie Ihre Einspielung auf dieselbe Weise vor, wie wenn Sie - wie oben beschrieben - einen Preset-Song verwenden.

Über die Part-Stummschaltung eines Preset-Songs (kleinere Änderung in DTX V2)

Das DTX V2 speichert die aufgenommenen Song-Daten in den Spuren 1 und 2 der Preset-Songs Nr. 1 bis 6 und 81 bis 100. Dies ermöglicht es Ihnen, jeden Part von Spur 1 (Rhythmus, Baß oder Akkord) mit der Taste RHYTHM/BASS/CHORD in derselben Weise wie bei anderen Songs oder Patterns stummschalten. Allerdings besteht die Regel weiterhin, daß Sie den Rhythmus (Kanal 10), Baß (Kanal 7) oder Akkord (Kanal 5 und 6) nicht mit der Taste RHYTHM/BASS/CHORD stummschalten können. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die Spur wählen, auf die Sie aufnehmen wollen.

Baß-Voice festlegen

Im folgenden werden zwei Möglichkeiten beschrieben, die Töne für eine Baß-Voice durch Spielen der Pads festzulegen.

GM-Keyboard-Voice verwenden

- 1 Stellen Sie im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus den MIDI-Kanal (Chan=) für jeden Part (1. bis 5., mut, rim) in Page 13 (Bedienungsanleitung S. 42), Parameter "Note=" (MIDI-Kanal) auf einen anderen Kanal als 10.

HINWEIS Kanal 10 ist ein nur Drum-Voices vorbehaltener Kanal. Es ist möglich, GM-Keyboard-Voices zu verwenden, wenn andere Kanäle eingestellt sind.

HINWEIS Es ist möglich, jeder Note einen eigenen MIDI-Kanal zuzuweisen (1. bis 5., mut, rim), ebenso wie auf Kanal 10 Drum-Voices kombiniert werden können.

- 2 Stellen Sie die Programmwechselnummer (Voice-Nummer) der Voices für jeden Kanal im Fokusbereich "PC Ch=" (Programmwechsel senden) auf Page 16 des Drum-Kit-Voice-Edit-Modus ein (Bedienungsanleitung S. 59). Damit wird festgelegt, welche Keyboard-Voice welcher oben in Schritt 1 festgelegten Note entspricht.

HINWEIS Die Programmwechselnummern 1 bis 128 entsprechen den Voice-Nummern 1 bis 128. Einzelheiten finden Sie in der GM-Keyboard-Voice-Liste (Bedienungsanleitung S. 147).

- 3 Setzen Sie Notennummer und den Notennamen jeder Note (1. bis 5., mut, rim) im Fokusbereich "Note=" (Notennummer 1 bis 5) auf Page 11 im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 40) fest. Damit wird festgelegt, welcher Tone der Keyboard-Voice welcher Note entspricht.

HINWEIS Halbtöne werden den Notennummern 0 bis 127 zugewiesen. Einzelheiten finden Sie unter dem Thema Notennummern und Keyboard (Bedienungsanleitung S. 41).

Eine Drum-Voice verwenden

- 1 Setzen Sie Notennummer und MIDI-Kanal (Chan=) jeder Note (1. bis 5., mut, rim) im Fokusbereich "Note=" (Notennummer 1 bis 5) auf Page 13 im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 42) fest.
- 2 Setzen Sie dieselbe Drum-Voice auf die nötige Zahl von MIDI-Notennummern, indem Sie das Pad im Fokusbereich "VCE" (voice) auf Page 1 des Drum-Kit-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 53) spielen.

HINWEIS Die Drum-Voice-Liste finden Sie in der Bedienungsanleitung auf S. 148.

HINWEIS Hier wird nur eine Liste mit korrespondierenden MIDI-Notennummern und Drum-Voices erstellt. Dabei wird nicht der Tone festgelegt.

HINWEIS Vermeiden Sie es, Drum-Voices festzulegen oder zu ändern, die mit der Notennummer korrespondieren, die von anderen Pads (Eingang) verwendet werden. Dann würde die Drum-Voice geändert werden, wenn das Pad gespielt wird.

- 3 Stellen Sie die Tonhöhe jeder MIDI-Notennummer mit derselben, in Schritt 2 oben eingestellten Drum-Voice im Fokusbereich "Pitch" auf Page 4 des Drum-Kit-Voice-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 54) ein. Damit wird der Tone der jeder MIDI-Notennummer zugewiesenen Drum-Voice festgelegt.

HINWEIS Da es nicht einfach ist, den Tone mit Zahlen festzulegen, kontrollieren Sie ihn, indem Sie ihn spielen.

- 4 Stellen Sie die Notennummer (Notenname) - mit in den Schritten 1 und 2 oben eingestellten Voices und Tones - jeder Note (1. bis 5., mut, rim) im Fokusbereich "Note=" auf Page 11 des Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus (Bedienungsanleitung S. 40) ein. Damit wird die Drum-Voice und Tone jeder Note festgelegt. Daraus resultiert, daß, wenn Sie dieses Pad spielen, die Drum-Voices jeder Note in anderen Tones erzeugt werden.

HINWEIS Abhängig von der Einstellung des Key-Off-Modus kann die Länge der erzeugten Sounds extrem lang oder kurz sein. In diesem Fall sollten Sie die Einstellungen im Fokusbereich "Key off" auf Page 11 des Drum-Kit-Voice-Edit-Modus überprüfen.

Categorized Drum Voice List (Alphabetical Order)

Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)
K 63	2HeadHi ●	K 112	BDbasc2	K 59	SweetnLo ●	S 111	Brassy ●	S 223	FX ●	S 91	S BrshSw
K 60	2HeadLo ●	K 117	BDbass1 ●	K 65	VeloRoom ●	S 198	Brsh1Rim	S 224	FX rim ●	S 87	S BrshTp
K 61	2HedMed1 ●	K 118	BDbass2 ●	K 55	WudPoint ●	S 200	Brsh2Rim	S 117	GateOK ●	S 7	S BrysnH
K 62	2HedMed2 ●	K 119	BDbass3 ●	S 15	12Soprn	S 204	BrshAtak	S 118	GateORim	S 8	S BrysnR
K 73	AnaQuick	K 96	BDbonzo2 ●	S 76	Amb 01	S 197	BrshHit1	S 229	Gaterim ●	S 10	S Dry
K 64	Basement ●	K 36	BDDance1	S 77	Amb 02	S 199	BrshHit2	S 166	Hi5Rim	S 11	S DryPic
K 53	Basic ●	K 91	BDDance1	S 78	Amb 03	S 85	BrshSlp	S 165	HiFive	S 37	S Elem1
K 25	BD 24Amb	K 37	BDDance2	S 79	Amb 04	S 97	BrshSlpL	S 30	HiGateSn ●	S 38	S Elem2
K 7	BD 24Dry	K 38	BDDance3	S 121	Ambient ●	S 203	BrshSwep	S 5	Hip Hop	S 39	S Elem3
K 11	BD BBALS	K 39	BDDance4	S 205	Ambient1 ●	S 94	BrshTap1	S 231	Jelyrim ●	S 40	S Elem4
K 1	BD DRY 1	K 40	BDDance5	S 122	AmbiRim ●	S 95	BrshTap2	S 230	JelyRoll	S 83	S FT NZ3
K 2	BD DRY 2	K 113	BDDance5 ●	S 206	Ambt1rim ●	S 96	BrshTap3	S 243	Latinrim ●	S 42	S Gate
K 12	BD DRY 3	K 41	BDDance6	S 185	AnaAir ●	S 202	BrsUpRim	S 162	LesRim ●	S 43	S Gate1
K 13	BD DRY 4	K 42	BDDance7	S 187	AnaBuzz ●	S 93	BrSwH*	S 113	Loosy ●	S 44	S Gate2
K 14	BD DRY 5 ●	K 43	BDDance8	S 188	AnaBzRim ●	S 92	BrSwL*	S 114	LoosyRim ●	S 45	S Gate3
K 8	BD DRYB1	K 44	BDDance9	S 174	AnaDaRim	S 195	BrSwTime	S 13	Looz Pic	S 82	S RO_S
K 9	BD DRYBH	K 116	BDdigiro ●	S 173	AnaDark	S 196	BrSwTRim	S 123	Matchbox ●	S 41	S Room ●
K 33	BD ELEC1	K 92	BDersko1 ●	S 175	AnaHit ●	S 201	Brushup	S 124	MatchRim ●	S 84	S RuberS
K 34	BD ELEC2	K 110	BDevolv2 ●	S 186	AnAirRim ●	S 238	BuzRgRim ●	S 245	Metalpic ●	S 47	S SStck1
K 35	BD ELEC3	K 109	BDevolv ●	S 68	Analog H ●	S 237	Buzzring ●	S 21	MrcSnrH	S 48	S SStck2
K 29	BD GATE1	K 105	BDfunky1 ●	S 69	Analog L ●	S 167	CapGun ●	S 20	MrcSnrM	S 49	S SStck3
K 30	BD GATE2	K 98	BDfusio1 ●	S 66	AnalogH1 ●	S 168	CapRim ●	S 136	NashRim ●	S 46	S STK_HT
K 31	BD GATE3	K 102	BDindst1 ●	S 67	AnalogL1 ●	S 249	Cool Dry ●	S 135	Nashvill ●	S 98	SAmbie1 ●
K 32	BD GateM	K 114	BDlong1 ●	S 192	AnaMeRim ●	S 50	Dance	S 241	Nashvill ●	S 99	SAmbie2 ●
K 3	BD GMH	K 103	BDNIN1 ●	S 191	AnaMetal ●	S 51	Dance01	S 145	OldCan ●	S 100	SAmbie3 ●
K 10	BD GMJ	K 107	BDpalmer ●	S 189	AnaShh ●	S 52	Dance02	S 146	OldCaRim ●	S 101	SAmbie4 ●
K 5	BD GML	K 97	BDpower	S 190	AnaShRim ●	S 53	Dance03	S 31	OpnRim ●	S 102	SAmbie5 ●
K 4	BD GMM	K 89	BDRave10	S 193	AnaSleg ●	S 54	Dance04	S 32	OpnRimA ●	S 103	Sambie6 ●
K 6	BD GMM2	K 90	BDRave11 ●	S 194	AnaSiRim ●	S 55	Dance05	S 33	OpnRimB ●	S 105	SAna 2 ●
K 16	BD KONG1	K 47	BDRRevers	S 172	AnaTiRim	S 56	Dance06	S 34	OpnRimC ●	S 104	SAna1 ●
K 28	BD Metal ●	K 100	BDstomp1 ●	S 171	AnaTite	S 129	Deep&Dry ●	S 35	OpnRimD ●	S 106	SAna3 ●
K 18	BD MND S	K 99	BDtite1 ●	S 177	AnaVel ●	S 130	Deep&Rim ●	S 36	OpnRimE ●	S 107	SAna4 ●
K 17	BD MONDO	K 101	BDudu1 ●	S 183	AnaWee ●	S 12	DeepStel	S 29	ParadeS ●	S 108	SAna5 ●
K 19	BD NN04C	K 104	BDurban1 ●	S 184	AnaWeRim ●	S 247	Distort ●	S 239	Philydry ●	S 227	Sheetmtl
K 80	BD Rave1 ●	K 106	BDurban2 ●	S 179	AnaWide	S 219	Dry Guy ●	S 240	PhlyRim ●	S 228	ShmtlrIm ●
K 81	BD Rave2 ●	K 93	BDvman 1 ●	S 180	AnaWiRim	S 220	Drygyrim ●	S 125	Picket ●	S 164	SidRim ●
K 82	BD Rave3 ●	K 115	BDvman 5 ●	S 181	AnaYo ●	S 138	DryMeRim ●	S 126	PicktRim ●	S 163	SidStick ●
K 83	BD Rave4 ●	K 67	BigAC ●	S 182	AnaYoRim ●	S 137	DryMetal ●	S 27	Pilow Sn ●	S 143	Slappy ●
K 84	BD Rave5 ●	K 78	BigBoy ●	S 176	AnHitRim ●	S 234	DryPiclo	S 207	Powerpic ●	S 144	SlapyRim ●
K 85	BD Rave6 ●	K 77	BigSofty ●	S 65	AnSStick	S 235	DryPRim ●	S 208	Pwrpcrim ●	S 211	Smacker ●
K 86	BD Rave7 ●	K 58	Bottom ●	S 178	AnVelRim ●	S 246	Dryroom ●	S 71	Rock ●	S 212	Smakrim ●
K 87	BD Rave8 ●	K 76	Bushy ●	S 23	ASOBI ●	S 119	DryUp ●	S 72	RockH	S 115	Snapper ●
K 88	BD Rave9 ●	K 66	DimWit ●	S 221	Barypic ●	S 120	DryUpR ●	S 74	RockL	S 116	SnaprRim ●
K 26	BD Rock1	K 57	DrkPoint ●	S 222	Baryrim ●	S 232	Electric	S 73	RockM	S 18	SnarDeep ●
K 27	BD Rock2	K 50	GrCMute	S 110	BeatyRim	S 70	Elektrik	S 75	RockRim ●	S 17	SnareH
K 20	BD ROOM1	K 49	GrnCassa	S 109	Beauty ●	S 233	EltrcRIM ●	S 127	RoldGold	S 19	SnareH2 ●
K 21	BD ROOM2	K 75	Kombat ●	S 158	BigWdRim ●	S 214	Eno rim ●	S 128	RoldRim ●	S 24	SnareL2 ●
K 22	BD ROOM3	K 74	MtlPoint ●	S 157	BigWood ●	S 213	Enotype ●	S 147	RollEm1 ●	S 161	SnareLes ●
K 23	BD ROOM4	K 52	Norma ●	S 139	Binky ●	S 216	Fact rim ●	S 149	RollEm2 ●	S 16	SnareM
K 24	BD ROOM5	K 56	Pointy ●	S 140	BinkyRim ●	S 215	Factory ●	S 151	RollEm3	S 169	Snarf ●
K 48	BD SCREM	K 51	QuikBuzz ●	S 28	Blaaagh ●	S 153	Fantam ●	S 148	RollRim1 ●	S 170	SnarfRim ●
K 15	BD Soft	K 79	Roomy ●	S 133	BlastX ●	S 154	FantaRim ●	S 150	RollRim2	S 22	SnrGhst ●
K 108	BD808Lng ●	K 54	SoTight ●	S 134	BlasXRim ●	S 4	Fat looz	S 152	RollRim3	S 81	SnRoll2*
K 94	BDAffy1 ●	K 68	Sub1	S 132	Blu90Rim ●	S 209	Fatbrass	S 248	Rubernd ●	S 80	SnrRoll*
K 95	BDAffy2 ●	K 69	Sub2 ●	S 131	Blue90	S 210	Fatbrim ●	S 86	S Brsh	S 155	Steel ●
K 46	BDAnlg H ●	K 70	Sub3 ●	S 6	BrassPic	S 225	Fitroll ●	S 88	S Brsh H	S 156	SteelRim ●
K 45	BDAnlg L	K 71	Sub4 ●	S 3	BrassRim	S 226	Fitrrim ●	S 89	S BrshOp	S 142	StickRim ●
K 111	BDbasc1	K 72	Sub5 ●	S 112	BrassRim ●	S 244	Fusion ●	S 90	S BrshSc	S 141	Sticky ●

*: marked voices consist of two layers.
 ●: marked voices are looped sounds.

Grp/No	Name (LCD)
S 250	TambSnre ●
S 57	Tekk
S 58	Tekk 01
S 59	Tekk 02
S 60	Tekk 03
S 61	Tekk 04
S 62	Tekk 05
S 63	Tekk 06
S 64	Tekk 07
S 236	Timbrim ●
S 26	Tosh Sn ●
S 25	ToshL fi ●
S 159	UnclAB ●
S 160	UnclARim ●
S 2	VtgB 2
S 1	VtgBrass
S 242	WackyEFX ●
S 14	Wood Sn
S 9	Wood65
S 217	Woody ●
S 218	Woodyrim ●
T 154	ACTomF
T 151	ACTomH
T 153	ACTomL
T 152	ACTomM
T 140	AmbTomF
T 137	AmbTomH
T 139	AmbTomL
T 138	AmbTomM
T 40	Ana 1Flr
T 37	Ana 1Hi
T 39	Ana 1Lo
T 38	Ana 1Mid
T 44	Ana 2flr
T 41	Ana 2Hi ●
T 43	Ana 2Lo ●
T 42	Ana 2Mid ●
T 162	AnalndsF ●
T 159	AnalndsH ●
T 161	AnalndsL ●
T 160	AnalndsM ●
T 119	Analog
T 123	AnaTom1 ●
T 124	AnaTom2 ●
T 125	AnaTom3 ●
T 126	AnaTom4 ●
T 127	AnaTom5 ●
T 128	AnaTom6 ●
T 73	AnlgTom1
T 74	AnlgTom2
T 75	AnlgTom3
T 76	AnlgTom4
T 77	AnlgTom5
T 78	AnlgTom6
T 20	BrshJzFl
T 17	BrshJzHi
T 19	BrshJzLo
T 18	BrshJzMd

Grp/No	Name (LCD)
T 24	BrshRkFl
T 21	BrshRkHi
T 23	BrshRkLo
T 22	BrshRkMd
T 136	DistOm F ●
T 133	DistOm L ●
T 135	DistOm L ●
T 134	DistOmM ●
T 110	Distrt F
T 107	Distrt H
T 109	Distrt L
T 108	Distrt M
T 49	DRY GM1
T 50	DRY GM2
T 51	DRY GM3
T 52	DRY GM4
T 53	DRY GM5
T 54	DRY GM6
T 4	Dry1 Flr
T 1	Dry1 Hi
T 3	Dry1 Lo
T 2	Dry1 Mid
T 8	Dry2 Flr
T 5	Dry2 Hi
T 7	Dry2 Lo
T 6	Dry2 Mid
T 67	E Tom1
T 68	E Tom2
T 69	E Tom3
T 70	E Tom4
T 71	E Tom5
T 72	E Tom6
T 94	ElectrcF
T 91	ElectrcH
T 93	ElectrcL
T 92	ElectrcM
T 141	EthnTomH ●
T 142	EthnTomL ●
T 114	ETMooRH
T 116	ETMooRL
T 115	ETMooRM
T 117	ETMooRXL
T 132	GateBndF ●
T 129	GateBndH ●
T 131	GateBndL ●
T 130	GateBndM ●
T 168	HybridF ●
T 165	HybridH ●
T 167	HybridL ●
T 166	HybridM ●
T 172	IndTmF ●
T 169	IndTmH ●
T 171	IndTmL ●
T 170	IndTmM ●
T 16	Jazz Flr
T 13	Jazz Hi
T 15	Jazz Lo
T 14	Jazz Mid

Grp/No	Name (LCD)
T 12	Lite Flr ●
T 9	Lite Hi ●
T 11	Lite Lo ●
T 10	Lite Mid ●
T 176	Night F
T 173	Night H
T 175	Night L
T 174	Night M
T 146	RetroTmF ●
T 143	RetroTmH ●
T 145	RetroTmL ●
T 144	RetroTmM ●
T 61	Rock 1
T 62	Rock 2
T 63	Rock 3
T 64	Rock 4
T 65	Rock 5
T 66	Rock 6
T 55	Room 1 ●
T 56	Room 2 ●
T 57	Room 3 ●
T 58	Room 4 ●
T 59	Room 5 ●
T 60	Room 6 ●
T 25	Room1 Hi ●
T 27	Room1 Lo ●
T 28	Room1Flr ●
T 26	Room1Mid ●
T 29	Room2 Hi ●
T 31	Room2 Lo ●
T 32	Room2Flr ●
T 30	Room2Mid ●
T 33	Room3 Hi
T 35	Room3 Lo ●
T 36	Room3Flr ●
T 34	Room3Mid ●
T 82	RoomP F
T 79	RoomP H
T 81	RoomP L ●
T 80	RoomP M
T 86	RoomQF ●
T 83	RoomQH ●
T 85	RoomQL ●
T 84	RoomQM ●
T 90	SAmbTmF ●
T 87	SAmbTmH ●
T 89	SAmbTmL ●
T 88	SAmbTmM ●
T 118	T Dist03
T 120	T EthnoE
T 121	T GongE
T 98	TEKK 1F
T 95	TEKK 1H
T 97	TEKK 1L
T 96	TEKK 1M
T 102	TEKK 2F
T 99	TEKK 2H
T 101	TEKK 2L

Grp/No	Name (LCD)
T 100	TEKK 2M
T 106	TEKK 3F
T 103	TEKK 3H
T 105	TEKK 3L
T 104	TEKK 3M
T 122	TM Revrs
T 113	TomMUJ L
T 111	TomMUJH
T 112	TomMUJM
T 150	TOMntrIF
T 147	TOMntrIH
T 149	TOMntrIL
T 148	TOMntrIM
T 158	TOMXfiadF ●
T 155	TOMXfiadH ●
T 157	TOMXfiadL ●
T 156	TOMXfiadM ●
T 48	Tron Flr ●
T 45	Tron Hi ●
T 47	Tron Lo ●
T 46	Tron Mid ●
T 163	Udu808H ●
T 164	Udu808L ●
C 45	AngCym
C 6	Bell A
C 11	BellTip
C 24	BriteCrs
C 38	C Crash
C 39	C CrshAC
C 37	C CrshSi ●
C 46	C FX01
C 47	C FX02
C 43	C Splsh1
C 44	C Splsh2
C 42	China
C 1	ChinaHi
C 40	CrashB
C 2	CrshDRK
C 3	DeepCym ●
C 21	DeepDRK
C 23	FasCrash ●
C 16	FastCras
C 14	FlatTop ●
C 98	FTsplRK
C 99	FTsplRK2 ●
C 104	FTsplsh1
C 105	FTsplsh2 ●
C 75	H Cls01
C 79	H Cls13
C 84	H ClsA1
C 85	H ClsA2
C 78	H ClsMu
C 76	H ClsNB1
C 77	H ClsNB2 ●
C 80	H ClsTc1
C 81	H ClsTc2
C 82	H ClsTc3
C 83	H ClsTc4

Grp/No	Name (LCD)
C 67	H OPMu
C 68	H Opn13
C 71	H OpnAMu
C 69	H OpnAn
C 59	H OpnDW ●
C 65	H OpnDWW ●
C 56	H OpnL1 ●
C 57	H OpnL2 ●
C 60	H OpnL3 ●
C 62	H OpnLA1 ●
C 63	H OpnLA2 ●
C 61	H OpnLK ●
C 64	H OpnLX1 ●
C 58	H OpnMU ●
C 66	H OpnNB
C 70	H OpnTc
C 88	H Pdl13
C 91	H PdlDW
C 92	H PdlLit ●
C 90	H PdlMu
C 89	H PdlNB
C 93	H PdTit
C 74	H QOPMu
C 73	H QOPn13
C 72	H QOPnNB
C 95	H Spl13
C 94	H SplNB
C 96	H Splsht
C 86	H TiCls1
C 87	H TiCls2
C 50	HCym1
C 55	HCym2 ●
C 52	HCymClsL
C 54	HCymClsM
C 51	HCymOpnL
C 53	HCymOpnM
C 102	HHcl2Xfd ●
C 103	HHclsXfd ●
C 97	HHFTpdl1
C 101	HHRoKcls
C 100	HHRoKopn
C 19	InddogCR ●
C 36	MinChina
C 41	PaperThn
C 18	RaveRide ●
C 49	ReverseC
C 32	RidB Drk
C 31	RidB Lit
C 33	RidB Rc
C 34	Ride Anl
C 35	Ride'EM ●
C 29	RideDark
C 12	Ridedrk ●
C 28	RideLite
C 5	Rider3 ●
C 15	RideRock
C 30	RideRock
C 8	RidesizA ●

Grp/No	Name (LCD)
C 9	RidesizB ●
C 10	RidesizC ●
C 4	RideXfd ●
C 7	Rocksiz1 ●
C 26	SizzlDrk ●
C 13	Sizzler ●
C 25	SizzlLit ●
C 27	SizzlRck ●
C 20	SoftRoll
C 22	TambHH ●
C 48	Thrash ●
C 17	VoclShKR ●
P 88	AnCongaH
P 90	AnCongaL ●
P 89	AnCongaM
P 87	AnCowbl
P 91	AnMaracs ●
P 86	Bell Tre
P 82	Cabasa ●
P 100	CongaMV
P 85	JingBell
P 94	Maracas ●
P 1	P AgogCh
P 2	P AgogH1
P 3	P AgogH2
P 4	P ATR
P 17	P BassDr
P 5	P Bell
P 7	P BongHi
P 8	P BongLo
P 6	P BongMu
P 9	P Cabasa
P 10	P Castnt
P 13	P Clap8
P 14	P ClapA
P 74	P ClapL
P 16	P Clvs
P 15	P ClvsA
P 25	P Cong8H
P 26	P Cong8L
P 11	P Conga
P 18	P CongaC
P 66	P CongaG
P 19	P CongaH
P 20	P CongaM
P 12	P CongAn
P 21	P CongaO
P 22	P CongaS
P 24	P CongBe
P 23	P CongC7
P 27	P CowB1
P 28	P CowB2
P 30	P CowBAn
P 29	P CowBM
P 31	P CuicaH
P 32	P CuicaL
P 34	P EthCB
P 35	P EthWB

Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)	Grp/No	Name (LCD)
P 36	P FSNap1	E 70	AlienSp* ●	E 66	EvilLoop*	k 7	Celesta
P 37	P FSNap2	E 85	AMRhythm ●	E 113	FactryL*	k 12	Chor 516*
P 78	P GranC	E 88	BreakOut ●	E 67	Gargoyle ●	k 11	Chor 539*
P 79	P GrnCRe	E 79	BuzzyWak ●	E 95	HaHoHee ●	k 10	Chorus 4*
P 38	P Guiro	E 5	C Crash	E 80	HandyDad ●	k 4	GlockenH
P 39	P GuiSht	E 84	Creature ●	E 81	HandySon ●	k 6	GlockenL
P 40	P HiQ	E 114	Cymbloo* ●	E 110	HellsBl*	k 5	GlockenM
P 33	P Kalmb	E 115	DIGERDO*	E 102	Hollis L*	k 2	Marimba
P 41	P Log H	E 77	DigiTime* ●	E 58	INDbells ●	k 20	MTrp 4*
P 42	P Log L	E 64	DogHats ●	E 54	INDchina	k 13	ORGAN 3*
P 44	P Marcs	E 49	E Applau ●	E 65	INDconga ●	k 17	SBrass 4*
P 43	P MarcsA	E 45	E Bird	E 56	INDcrash	k 18	SBrass 5*
P 45	P MtBel	E 44	E Bird-P	E 53	INDhihat ●	k 14	sitar599
P 46	P Mtron	E 23	E Bottle	E 59	INDrave ●	k 8	SteelDr3
P 47	P Scrach	E 32	E BrsHit	E 55	INDride ●	k 9	SynPf 3
P 49	P Shake1	E 24	E CarPss	E 63	INDride2 ●	k 21	Trb 3*
P 50	P Shake2	E 13	E CBRadi	E 62	INDride3	k 19	Trp 4*
P 48	P ShakeA	E 14	E ComVc	E 71	INDshakr ●	k 1	vibe 541
P 51	P SiBell	E 1	E CoolSA	E 100	JerseyL*	k 3	Xylophon
P 53	P Surdo	E 25	E Crush	E 106	Kangroo* ●	s 3	SStrngA*
P 52	P SurdoM	E 26	E CStart	E 105	KillnL*	s 4	SStrngB*
P 54	P TablaH	E 2	E Didger	E 72	LoMLoop* ●	s 7	Strg 552
P 55	P TablaM	E 27	E Dog	E 112	LoMO LP*	s 2	STRNG 3*
P 56	P TablaN	E 30	E Door	E 73	LoMsolo*	s 1	STRNG 4*
P 57	P TablaO	E 29	E DSqrm	E 78	LoopItUp* ●	s 6	Syn 3*
P 80	P Taiko	E 3	E FM Met	E 50	LPscNoiz*	s 8	Syn 531*
P 75	P TalkD	E 28	E FStep	E 107	Machine* ●	s 5	SynSt 3*
P 58	P TambA	E 15	E Funky	E 83	MetalDip ●	b 1	AcBass
P 59	P Tambrn	E 4	E Glass1	E 91	NoyzEB ●	b 5	BassSAWH*
P 62	P Timb	E 6	E Gun 1	E 108	NYCLoop* ●	b 4	BassSAWL*
P 60	P TimbH	E 31	E Gun 2	E 89	OmenBass ●	b 9	BassSINH
P 61	P TimbL	E 7	E Gun 3	E 51	OrchSmsh ●	b 8	BassSINL
P 63	P TimCas	E 46	E Heli	E 103	PhatLoo*	b 17	E.BassH
P 76	P TimpH	E 47	E Heli *	E 109	PsychoL* ●	b 16	E.BassL
P 77	P TimpL	E 16	E HipNs	E 68	RatlBoom ●	b 15	J.BassH
P 65	P Triang	E 8	E Indust	E 75	RaveWave ●	b 14	J.BassL
P 64	P TriMut	E 9	E InsAmb	E 94	Reverse ●	b 13	P.BassH
P 67	P Udo F	E 34	E Laugh	E 87	RubbrOil	b 12	P.BassL
P 68	P Udo H	E 10	E LoMo	E 60	SDark! ●	b 11	S.BassH
P 69	P Udo L	E 11	E MotoM	E 61	SDdkrim ●	b 10	S.BassL
P 70	P VibrS	E 17	E Motor	E 57	SDind59 ●	b 3	SyBass1H
P 71	P WBloc	E 35	E NZE *	E 52	Shazam! ●	b 2	SyBass1L
P 81	P WCHim	E 18	E OOOWWW	E 92	SlikRoad ●	b 7	SyBass2H
P 73	P Whist	E 12	E OrcHt1	E 98	SloSprkl ●	b 6	SyBass2L
P 72	P WHP	E 33	E OrcHt1	E 69	Spirals*	b 19	SyBass3H
P 83	SWhistH*	E 36	E PAD	E 39	Stream *	b 18	SyBass3L
P 84	SWhistL*	E 37	E Ring	E 104	SwingnL*	H 5	HH32cls
P 95	Tabla B	E 22	E Scream	E 76	TablaX ●	H 2	HHbtrcls
P 96	Tabla BL	E 43	E Seasho	E 99	TakeOff ●	H 1	HHfatcls
P 97	Tabla BM	E 38	E Stream	E 90	TimbTimp ●	H 3	HHntrcl
P 98	Tabla BV	E 19	E TekGt	E 82	TineDrum ●	H 4	HHnyccls
P 99	Tabla OV	E 40	E Thundr	E 86	TungDrum ●	H 6	HHopen#1
P 102	TalknDrD	E 41	E Tire	E 96	TymKeepr ●	H 7	HHopen#2
P 103	TalknDrU	E 20	E TV vo	E 101	UptownL*	H 8	Hpdcls1
P 101	TalknDrV	E 42	E USS	E 74	Wakloop* ●	H 9	Hpdcls2
P 93	Tambourn	E 21	E Yadee	E 97	WetMetal ●	H 10	Hpdcls3
P 92	XfadeTri ●	E 48	EAmbush ●	k 15	Brass 4*	H 11	Hpdcls4
E 93	6AMBreth ●	E 111	ET Loop ●	k 16	Brass 5*	H 12	Hpsplsh1

Drum kit List

User Drum kits (Rewritable)

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	Livinlrg
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

Preset Drum kits

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

1 Acoustkt

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note # (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	-33	1	3	0
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0
33	95	K	95	BDaffty2	0	0	0	0
34	357	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0
40	232	S	113	Loosy	-35	2	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0
42	624	C	79	H Cls13	0	0	0	0
43	373	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0
45	372	T	3	Dry1 Lo	0	-1	0	0
46	601	C	56	H OpnL1	-12	0	1	0
47	371	T	2	Dry1 Mid	0	1	0	0
48	370	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0
49	561	C	16	FastCras	0	0	0	0
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0
51	554	C	9	RidesizB	0	-2	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0
55	588	C	43	C Splsh1	0	-2	0	0
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0
59	557	C	12	Ridedrk	36	-2	0	0
60	657	P	7	P BongHo	0	0	0	0
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0

2 RockLive

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note # (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	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	0	2	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	1	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	14	0	0	0	1
16	613	C	68	H Opn13	0	0	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	3	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	15	K	15	BD Soft	0	0	0	0	1
34	124	S	5	Hip Hop	0	0	0	0	1
35	576	C	31	RidB Lit	0	4	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-1	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	122	S	3	BrassRim	0	3	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	-1	0	0	1
43	397	T	28	Room1Flr	0	-1	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	396	T	27	Room1 Lo	11	0	0	0	1
46	613	C	68	H Opn13	0	0	1	0	1
47	395	T	26	Room1Mid	-5	1	0	0	1
48	394	T	25	Room1 Hi	16	3	0	0	1
49	593	C	48	Thrash	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	2	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	552	C	7	Rocksizl	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	586	C	41	PaperThn	0	-2	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	574	C	29	RideDark	0	0	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

3 PowerKit

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note # (0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	14	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	33	13	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	Inst			Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
						fine	Corse			
13	23	K	23	BD ROOM4	0	0	3	0	1	
14	145	S	26	Tosh Sn	0	3	3	0	1	
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1	
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1	
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1	
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1	
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1	
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1	
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1	
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1	
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1	
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1	
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1	
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1	
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1	
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1	
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1	
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1	
31	120	S	1	VtgBrass	0	0	0	0	0	
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1	
33	16	K	16	BD KONG1	0	0	0	0	1	
34	150	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1	
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1	
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1	
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1	
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0	
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1	
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0	
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1	
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1	
43	431	T	62	Rock 2	0	0	0	0	1	
44	635	C	90	H PdlMu	0	1	1	0	1	
45	432	T	63	Rock 3	0	0	0	0	1	
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1	
47	433	T	64	Rock 4	0	0	0	0	1	
48	434	T	65	Rock 5	0	1	0	0	1	
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1	
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1	
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1	
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1	
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1	
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1	
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1	
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1	
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1	
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1	
59	570	C	25	SizzLit	-14	0	0	0	1	
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1	
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1	
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1	
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1	
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1	
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1	
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1	
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1	
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1	
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1	
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1	
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1	
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1	
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1	
74	688	P	38	P Guir	0	0	0	1	1	
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1	
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1	
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1	
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1	
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1	
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1	
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1	
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1	
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1	
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0	

4 BigRoomD

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #:(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46
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	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	160	S	41	S Room	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	62	K	62	2HedMed2	0	0	0	0	1
34	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	505	T	136	DistOm F	0	3	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	504	T	135	DistOm L	0	-1	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	503	T	134	DistOm M	0	-1	0	0	1
48	502	T	133	DistOm H	0	1	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	546	C	1	ChinaHi	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	574	C	29	RideDark	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

5 RockDry1

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #:(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	3	13
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	52	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	49	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0
PAD9	KICK	0	33	36	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	Inst	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode	
				fine	Corse				
13	542	T	173	Night H	33	1	3	0	1
14	543	T	174	Night M	0	0	3	0	1
15	544	T	175	Night L	0	-2	0	0	1
16	645	C	100	HHRoKopn	2	4	0	0	1
17	545	T	176	Night F	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	649	C	104	FTsplsh1	0	0	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MiBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	232	S	113	Loosy	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	96	K	96	BDbonzo2	0	0	0	0	1
34	329	S	210	Fatbrim	-36	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	75	K	75	Kombat	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	430	T	61	Rock 1	0	-1	0	0	1
44	642	C	97	HHFTpdl1	0	-1	1	0	1
45	432	T	63	Rock 3	0	-1	0	0	1
46	644	C	99	FTsplRK2	-12	0	1	0	1
47	433	T	64	Rock 4	0	-3	0	0	1
48	434	T	65	Rock 5	0	4	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	-2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	578	C	33	RidB Rc	-26	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	-4	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	575	C	30	RideRock	0	0	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TrnMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell_Tre	0	4	0	0	1

6 RockDry2

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	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	51	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	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	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	33	1	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	2	4	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSnap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	232	S	113	Loosy	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	60	K	60	2HeadLo	0	0	0	0	1
34	130	S	11	S DryPic	0	1	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	19	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStk2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	622	C	77	H CIsNB2	0	0	1	0	1
43	373	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	634	C	89	H PdlNB	0	0	1	0	1
45	372	T	3	Dry1 Lo	0	-1	0	0	1
46	609	C	64	H OpnLX1	-12	0	1	0	1
47	371	T	2	Dry1 Mid	0	1	0	0	1
48	370	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	585	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	13	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	587	C	42	China	0	0	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	574	C	29	RideDark	36	-2	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

7 RockDry3

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	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	51	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	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	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	33	0	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	1	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	0	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	2	4	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnep2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSnep1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	232	S	113	Loosy	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
34	189	S	70	Elektrik	0	1	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	96	K	96	BDbonzo2	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	123	S	4	Fat looz	0	3	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	621	C	76	H CIsNB1	0	0	1	0	1
43	397	T	28	Room1Flr	0	-2	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	396	T	27	Room1 Lo	0	-1	0	0	1
46	609	C	64	H OpnLX1	-12	0	1	0	1
47	395	T	26	Room1Mid	0	1	0	0	1
48	394	T	25	Room1 Hi	0	3	0	0	1
49	547	C	2	CrshDRK	0	0	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	575	C	30	RideRock	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	578	C	33	RidB Rc	13	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	581	C	36	MinChina	0	0	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	577	C	32	RidB Drk	36	-2	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

8 RockDry4

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	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	52	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	49	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	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

9 RockDry5

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	84	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	81	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	80	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	79	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	56	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	54	0	0	0	0	17	0
PAD12		0	58	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst			Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	521	T	152	ACTomM	-31	1	3	0	1
14	522	T	153	ACTomL	0	-2	3	0	1
15	523	T	154	ACTomF	0	0	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	2	4	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-3	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	232	S	113	Loosy	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	54	K	54	SoTight	0	0	0	0	1
34	162	S	43	S Gate1	0	1	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	109	K	109	BDevolvrr	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	153	S	34	OpnRimC	0	3	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnaresH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	621	C	76	H ClsNB1	0	0	1	0	1
43	377	T	8	Dry2 Flr	0	-2	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	376	T	7	Dry2 Lo	0	-1	0	0	1
46	602	C	57	H OpnL2	-12	0	1	0	1
47	375	T	6	Dry2 Mid	0	1	0	0	1
48	374	T	5	Dry2 Hi	0	3	0	0	1
49	585	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	13	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	587	C	42	China	0	0	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	555	C	10	RidesizC	36	-2	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	768	E	15	E Funky	-33	1	3	0	1
14	771	E	18	E OOOWWWW	0	0	3	0	1
15	777	E	24	E CarPss	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	-4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	59	K	59	SweetnLo	0	-4	0	0	1
34	189	S	70	Elektrik	-36	-1	0	0	1
35	551	C	6	Bell A	0	4	0	0	1
36	38	K	38	BDDance3	0	2	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	187	S	68	Analog H	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	632	C	87	H TiClS2	0	0	0	0	1
43	463	T	94	ElectrcF	0	-2	0	0	1
44	485	T	116	ETMooRL	0	0	1	0	1
45	462	T	93	ElectrcL	0	-1	0	0	1
46	616	C	71	H OpnAMu	-12	0	1	0	1
47	461	T	92	ElectrcM	0	1	0	0	1
48	460	T	91	ElectrcH	0	3	0	0	1
49	801	E	48	EAmbush	0	-3	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	653	P	3	P AgogH2	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	773	E	20	E TV vo	0	0	0	0	1
55	845	E	92	SlikRoad	0	-2	0	0	1
56	680	P	30	P CowBAn	20	0	0	0	1
57	580	C	35	Ride/EM	0	2	0	0	1
58	849	E	96	TymKeepr	0	0	0	0	1
59	580	C	35	Ride/EM	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	795	E	42	E USS	0	-1	0	0	1
80	778	E	25	E Crush	0	0	2	0	1
81	754	E	1	E CoolSA	0	11	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	754	E	1	E CoolSA	0	18	0	0	0

10 HipDance

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	80	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	81	0	0	0	50	0
PAD4	TOM3	0	45	82	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	83	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	84	0	0	0	55	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	33	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	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MlBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	298	S	179	AnaWide	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	29	K	29	BD GATE1	0	0	0	0	1
34	178	S	59	Tekk 02	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	170	S	51	Dance01	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	298	S	179	AnaWide	0	0	0	0	0
41	172	S	53	Dance03	0	0	0	0	1
42	629	C	84	H ClsA1	0	0	1	0	1
43	437	T	68	E Tom2	0	0	0	0	1
44	642	C	97	HHFTpd1	0	0	1	0	1
45	439	T	70	E Tom4	0	0	0	0	1
46	616	C	71	H OpnAMu	0	0	1	0	1
47	440	T	71	E Tom5	0	0	0	0	1
48	441	T	72	E Tom6	0	0	0	0	1
49	546	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	1
50	171	S	52	Dance02	0	0	0	0	1
51	563	C	18	RaveRide	0	0	0	0	1
52	173	S	54	Dance04	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	592	C	47	C FX02	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	579	C	34	Ride Anl	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P Agogh2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P Agogh2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	441	T	72	E Tom6	0	0	2	0	1
81	440	T	71	E Tom5	0	0	2	0	1
82	439	T	70	E Tom4	0	0	0	0	1
83	437	T	68	E Tom2	0	0	0	0	1
84	546	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	0

11 HardGtBD

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	0	37	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	53	0
PAD7	CRASH	0	55	0	0	0	0	16	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	33	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	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	593	C	48	Thrash	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MiBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	290	S	171	AnaTite	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	366	S	247	Distort	0	2	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	103	K	103	BDNIN1	0	0	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	754	E	1	E CoolSA	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	163	S	44	S Gate2	12	0	0	0	0
41	773	E	20	E TV vo	0	0	0	0	1
42	921	H	5	HH32cls	0	0	1	0	1
43	479	T	110	Distrt F	0	0	0	0	1
44	686	P	36	P FSNap1	0	0	1	0	1
45	478	T	109	Distrt L	0	0	0	0	1
46	735	P	85	JingBell	0	0	1	0	1
47	477	T	108	Distrt M	0	0	0	0	1
48	476	T	107	Distrt H	0	0	0	0	1
49	591	C	46	C FX01	0	2	0	0	1
50	783	E	30	E Door	0	0	0	0	1
51	557	C	12	Ridedrkc	0	0	0	0	1
52	815	E	62	INDride3	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	580	C	35	RideEM	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P Agogh2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P Agogh2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

12 kick3itm

PAD ASSIGNMENT

★ Input 9 to 10: on

Trigger Input	Key-on Mode	Note # (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	4	43	0	0	0	17	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	20	0	16
PAD9	KICK	1	36	33	70	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	707	P	57	P TablaO	0	0	3	0
14	692	P	42	P Log L	0	0	3	0
15	485	T	116	ETMooRL	0	-2	0	0
16	613	C	68	H Opn13	0	0	0	0
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0
33	807	E	54	INDchina	0	0	0	0
34	813	E	60	SDdark!	0	0	0	0
35	31	K	31	BD GATE3	0	0	0	0
36	768	E	15	E Funky	0	0	0	0
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0
40	169	S	50	Dance	0	3	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0
42	629	C	84	H ClsA1	0	-1	0	0
43	857	E	104	SwingL*	0	2	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0
45	820	E	67	GargoyLe	0	0	0	0
46	608	C	63	H OpnlA2	0	0	1	0
47	691	P	41	P Log H	0	0	0	0
48	704	P	54	P TablaH	0	0	0	0
49	809	E	56	INDcrash	0	10	0	0
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	2	0	0
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0
53	552	C	7	Rocksizl	10	0	0	0
54	743	P	93	Tambourne	0	0	0	0
55	590	C	45	AngCym	0	-2	0	0
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0
59	808	E	55	INDride	0	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0
70	783	E	30	E Door	0	0	0	0
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0
74	688	P	38	P Guirio	0	0	0	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0

13 N.Y. 3

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note # (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	40	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	Bright (14ch)					25
PAD3	TOM2	0	Orch.Hit (15ch)					21
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	27
PAD5	TOM4	0	50	55	57	60	65	79
PAD6	RIDE	0	BritePno (16ch)					0
PAD7	CRASH	0	36	36	29	26	33	26
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	16
PAD9	KICK	0	35	0	0	0	0	0
PAD10		0	51	0	0	0	0	0
PAD11		0	14	0	0	0	0	0
PAD12		0	58	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
				fine	Corse			
13	680	P	30	P CowBAn	0	0	3	0
14	792	E	39	Stream*	0	2	3	1
15	668	P	18	P CongaC	0	2	0	0
16	700	P	50	P Shake2	0	4	0	0
17	866	E	113	FactryL*	0	0	4	1
18	841	E	88	BreakOut	0	0	0	0
19	665	P	15	P ClvsA	0	3	0	0
20	664	P	14	P ClapA	0	0	0	0
21	764	E	11	E MotoM	0	-1	0	0
22	673	P	23	P CongC7	-19	1	0	0
23	699	P	49	P Shake1	0	11	0	0
24	699	P	49	P Shake1	0	15	0	0
25	850	E	97	WetMetal	0	0	0	0
26	911	b	14	J.BassL	0	-10	0	1
27	762	E	9	E InsAmb	0	0	0	0
28	174	S	55	Dance05	0	0	0	1
29	911	b	14	J.BassL	0	-7	0	1
30	638	C	93	H PdlTit	0	0	0	0
31	346	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0
32	163	S	44	S Gate2	0	-1	0	0
33	911	b	14	J.BassL	0	-3	0	1
34	347	S	228	Shmtlrim	0	0	0	0
35	94	K	94	BDaffty1	0	0	0	0
36	911	b	14	J.BassL	0	0	0	1
37	161	S	42	S Gate	40	0	0	0
38	346	S	227	Sheetmtl	0	0	0	0
39	642	C	97	HHFTpdl1	0	4	0	0
40	128	S	9	Wood65	0	3	0	0
41	361	S	242	WackyEFX	0	0	0	0
42	646	C	101	HHRoKcls	0	0	1	0
43	858	E	105	KillnL*	0	3	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0
45	523	T	154	ACTomF	0	-5	0	0
46	645	C	100	HHRoKopn	0	0	1	0
47	360	S	241	Nashvill	0	6	0	0
48	360	S	241	Nashvill	0	9	0	0
49	537	T	168	HybridF	0	2	0	0
50	870	k	2	Marimba	0	-10	0	0
51	558	C	13	Sizzler	0	-1	0	0
52	833	E	80	HandyDad	0	-3	0	0
53	541	T	172	IndTmf	0	-1	0	0
54	687	P	37	P FSnap2	0	0	0	0
55	870	k	2	Marimba	0	-5	0	0
56	677	P	27	P CowB1	0	0	0	0
57	870	k	2	Marimba	0	-3	0	0
58	655	P	5	P Bell	0	0	0	0
59	546	C	1	ChinaHi	36	0	0	0
60	870	k	2	Marimba	0	0	0	0
61	636	C	91	H PdlDW	0	0	0	0
62	648	C	103	HHclsXld	0	0	0	0
63	639	C	94	H SplNB	0	1	0	0
64	639	C	94	H SplNB	0	-3	0	0
65	870	k	2	Marimba	0	5	0	0
66	689	P	39	P GuiSht	0	-8	0	0
67	631	C	86	H TiCIs1	40	1	0	0
68	631	C	86	H TiCIs1	0	-4	0	0
69	637	C	92	H PdlLit	0	0	0	0
70	672	P	22	P CongaS	0	0	0	0
71	891	s	2	STRNG 3*	0	-17	0	1
72	712	P	62	P Timb	0	2	0	1
73	890	s	1	STRNG 4*	0	-10	0	1
74	891	s	2	STRNG 3*	0	0	0	1
75	644	C	99	FTsplRK2	0	-2	0	0
76	893	s	4	SStrngB*	0	5	0	1
77	890	s	1	STRNG 4*	0	5	0	1
78	890	s	1	STRNG 4*	0	-22	0	1
79	870	k	2	Marimba	0	19	0	1
80	890	s	1	STRNG 4*	0	-7	2	1
81	890	s	1	STRNG 4*	0	4	2	1
82	677	P	27	P CowB1	0	0	0	0
83	890	s	1	STRNG 4*	0	-5	0	1
84	714	P	64	P TriMut	0	0	0	0

14 N.Y. 4

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(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	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	0	53	32	81	0	0	19	0
PAD7	CRASH	0	SteelGtr (15ch)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	13	14	0	0	0	0
PAD10		0	52	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	15	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	16	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	718	P	68	P Udo H	0	0	3	0	1
14	719	P	69	P Udo L	0	2	3	0	1
15	836	E	83	MetalDip	0	2	0	0	1
16	731	P	81	P WCHim	0	0	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	132	S	13	Looz Pic	0	0	0	0	0
32	835	E	82	TineDrum	0	-1	0	0	1
33	6	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	1
34	124	S	5	Hip Hop	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	101	K	101	BDuduL	0	0	0	0	1
37	796	E	43	E Seasho	40	0	0	1	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	833	E	80	HandyDad	12	4	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	651	P	1	P AgogCh	0	0	1	0	1
43	809	E	56	INDcrash	0	-7	0	0	2
44	673	P	23	P CongC7	0	0	1	0	1
45	838	E	85	AMRhythm	0	0	0	0	1
46	691	P	41	P Log H	0	0	2	0	1
47	754	E	1	E CoolSA	0	-9	0	0	1
48	829	E	76	TablaX	0	0	0	0	1
49	893	s	4	SStrngB*	0	0	0	1	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-5	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	769	E	16	E HipNs	0	-1	0	0	1
55	877	k	9	SynPt 3	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	0	-1	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	899	b	2	SyBass1L	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guir	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	899	b	2	SyBass1L	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	899	b	2	SyBass1L	0	1	0	1	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	899	b	2	SyBass1L	0	3	2	1	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	899	b	2	SyBass1L	0	5	0	1	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	900	b	3	SvBass1H	0	5	0	1	0

15 Livinlrg

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	38	30	31	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	BrasSect (ch=14)						
PAD3	TOM2	0	58	63	64	68	0	84	0
PAD4	TOM3	0	Bright (ch=16)						
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	17	83
PAD6	RIDE	0	SteelGtr (ch=15)						
PAD7	CRASH	0	SteelGtr (ch=15)						
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	0	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	13	29	0	0	0
PAD10		0	57	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	71	73	74	76	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	19	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
14	106	K	106	BDurban2	0	-2	0	1	1
15	770	E	17	E Motor	0	0	0	0	1
16	625	C	80	H ClsTc1	2	0	0	0	1
17	864	E	111	ET Loop*	0	1	0	1	3
18	73	K	73	AnaQuick	0	-1	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	678	P	28	P CowB2	38	0	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	903	b	6	SyBass2L	0	-7	0	1	1
30	128	S	9	Wood65	0	0	0	1	1
31	357	S	238	BuzRgRim	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	106	K	106	BDurban2	7	-2	0	0	1
34	194	S	75	RockRim	-7	0	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	0	0	0	1
36	93	K	93	BDvman 1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	367	S	248	Ruberbnd	0	0	0	0	0
39	785	E	32	E BrsHit	0	-5	0	0	1
40	332	S	213	Enotype	13	-2	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	621	C	76	H ClsNB1	0	0	1	0	1
43	854	E	101	UptownL*	0	1	0	1	3
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	545	T	176	Night F	0	2	0	0	1
46	602	C	57	H Opnl2	0	0	1	0	1
47	543	T	174	Night M	0	-6	0	0	1
48	542	T	173	Night H	-35	-1	0	0	1
49	546	C	1	ChinaHi	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	588	C	43	C Splsh1	0	-1	0	0	1
53	578	C	33	RidB Rc	10	-2	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	0	0	0	1
55	547	C	2	CrshDRK	0	-2	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	594	C	49	ReverseC	0	-5	0	0	1
59	557	C	12	Ridedrk	36	-1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	767	E	14	E ComVc	0	-3	0	0	1
64	769	E	16	E HipNs	-30	-3	0	0	1
65	711	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	890	s	1	STRNG 4*	40	1	0	0	3
68	868	E	115	DIGERDO*	0	-1	5	1	3
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	890	s	1	STRNG 4*	0	-12	0	1	3
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	0	1
73	891	s	2	STRNG 3*	0	2	0	1	3
74	891	s	2	STRNG 3*	0	-24	0	1	3
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	893	s	4	SStrngB*	0	-6	0	1	3
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	754	E	1	E CoolSA	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	588	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	1
84	767	E	14	E ComVc	0	-3	0	0	0

16 Hats!dog

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	33	13	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	Inst			Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	62	K	62	2HedMed2	0	7	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MTBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castint	0	0	0	0	1
31	259	S	140	RIMpopr	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	108	K	108	BD808Lng	0	3	0	0	1
34	150	S	31	OpnRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	813	E	60	SDdark!	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	805	E	52	Shazam!	0	0	0	0	1
42	817	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	817	E	64	DogHats	0	0	1	0	1
47	776	E	23	E Bottle	0	0	0	0	1
48	265	S	146	RIMhipop	0	16	0	0	1
49	841	E	88	BreakOut	0	-5	0	0	1
50	850	E	97	WetMetal	0	0	0	0	1
51	546	C	1	ChinaHi	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	774	E	21	E Yadee	0	12	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

17 Down Town

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	33	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	Inst		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	326	S	207	Powerpic	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	48	K	48	BD SCREM	0	0	0	0	1
34	327	S	208	Pwrprcm	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	918	H	2	HHbrtcls	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	755	E	2	E Didger	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	0	1
47	491	T	122	TM Revrs	0	-4	0	0	1
48	769	E	16	E HipNs	0	0	0	0	1
49	594	C	49	ReverseC	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	743	P	93	Tambourn	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

18 Space123

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	14	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	54	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	32	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	36	13	0	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	79	0	0	0	0	0	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst			Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
						fine	Corse			
13	85	K	85	BD Rave6	0	-3	3	0	0	1
14	333	S	214	Eno rim	0	2	3	0	0	1
15	690	P	40	P HIQ	0	2	0	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	0	1
31	185	S	66	AnalogH1	0	2	0	0	0	0
32	709	P	59	P Tambrn	0	-1	0	0	0	1
33	6	K	6	BD GMM2	0	0	0	0	0	1
34	125	S	6	BrassPic	0	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	0	1
36	36	K	36	BDDance1	0	-1	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	13	1	0	0	1
43	717	P	67	P Udo F	0	-2	0	0	0	1
44	638	C	93	H PdTit	0	9	1	0	0	1
45	490	T	121	T GongE	0	-5	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	10	1	0	0	1
47	690	P	40	P HIQ	0	0	0	0	0	1
48	485	T	116	ETMooRL	0	0	0	0	0	1
49	793	E	40	E Thundr	0	2	0	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	0	1
51	836	E	83	MetalDip	0	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	2	0	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	0	0	0	0	1
56	752	P	102	TalknDrD	20	0	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	0	1
59	562	C	17	VoclShKR	36	0	0	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	0	1
74	688	P	38	P Guirp	0	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	0	1
79	753	P	103	TalknDrU	0	-1	0	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	0	1
83	0	#N/A	#N/A	#N/A	0	2	0	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0	0

19 SD!Panic

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #(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	51	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	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	520	T	151	ACTomH	-33	1	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	327	S	208	Pwrprcim	0	-3	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	339	S	220	Drygyrim	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	134	S	15	12Soprno	0	3	0	0	1
43	327	S	208	Pwrprcim	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdi13	0	5	1	0	1
45	326	S	207	Powerpic	0	3	0	0	1
46	149	S	30	HiGateSn	-12	-3	1	0	1
47	327	S	208	Pwrprcim	0	7	0	0	1
48	327	S	208	Pwrprcim	0	11	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	586	C	41	PaperThn	0	0	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	554	C	9	RidesizB	36	1	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guir	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

20 Reggae

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(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	50	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51	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	33	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

21 Tabla

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(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	0	0	0	0	0	0
PAD10		0	35	0	0	0	0	0	0
PAD11		0	52	0	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MlBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castint	0	0	0	0	1
31	134	S	15	12Sopmo	33	6	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	13	K	13	BD DRY 4	0	1	0	0	1
34	167	S	48	S SStck2	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	546	C	1	ChinaHi	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	12	0	0	0	0
41	719	P	69	P Udo L	0	0	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	440	T	71	E Tom5	0	0	0	0	1
46	618	C	73	H QOpn13	0	0	1	0	1
47	711	P	61	P TimbL	0	0	0	0	1
48	710	P	60	P TimbH	0	0	0	0	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	666	P	16	P Clvs	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	745	P	95	Tabla B	-33	1	3	0	1
14	746	P	96	Tabla BL	0	0	3	0	1
15	748	P	98	Tabla BV	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0	1
17	747	P	97	Tabla BM	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplNB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MlBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwLAn	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwHAn	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2An	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	703	P	53	P Surdo	0	2	0	0	1
34	670	P	20	P CongaM	0	1	0	0	1
35	551	C	6	Bell A	0	4	0	0	1
36	719	P	69	P Udo_L	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	705	P	55	P TablaM	0	0	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Fir	0	-5	0	0	1
42	672	P	22	P CongaS	0	0	0	0	1
43	713	P	63	P TimCas	0	-2	0	0	1
44	735	P	85	JingBell	0	0	1	0	1
45	704	P	54	P TablaH	0	-1	0	0	1
46	671	P	21	P CongaO	-12	0	1	0	1
47	707	P	57	P TablaO	0	1	0	0	1
48	706	P	56	P TablaN	0	3	0	0	1
49	718	P	68	P Udo_H	0	-3	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	653	P	3	P AgogH2	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	717	P	67	P Udo_F	0	0	0	0	1
56	652	P	2	P AgogH1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	749	P	99	Tabla_OV	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistHAn	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistLAn	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

22 AlterPer

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	70	71	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	73	74	75	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	710	P 60 P TimbH	-33	1	3	0	1
14	711	P 61 P TimbL	0	0	3	0	1
15	716	P 66 P CongaG	0	-2	0	0	1
16	602	C 57 H Opnl2	-12	0	0	0	1
17	743	P 93 Tambourn	0	-2	4	0	1
18	697	P 47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P 37 P FSnap2	0	3	0	0	1
20	651	P 1 P AgogCh	0	-1	1	0	1
21	696	P 46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P 45 P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P 71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P 71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S 92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S 97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S 93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S 81 SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P 10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S 9 Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S 46 S STK HT	0	-1	0	0	1
33	703	P 53 P Surdo	0	-3	0	0	1
34	134	S 15 12Sopmo	1	14	0	0	1
35	7	K 7 BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K 111 BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S 48 S STck2	40	0	0	0	1
38	368	S 249 Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P 14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	694	P 44 P Marcs	-35	0	0	0	0
41	373	T 4 Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	699	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
43	717	P 67 P Udo F	0	-2	0	0	1
44	654	P 4 P ATR	0	4	1	0	1
45	718	P 68 P Udo H	0	-1	0	0	1
46	655	P 5 P Bell	-12	0	1	0	1
47	670	P 20 P CongaM	0	1	0	0	1
48	662	P 12 P CongAn	0	3	0	0	1
49	593	C 48 Thrash	0	0	0	0	1
50	370	T 1 Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	650	C 105 FTsplsh2	0	-2	0	0	0
52	559	C 14 FlatTop	0	-1	0	0	1
53	551	C 6 Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P 93 Tambourn	0	0	0	0	1
55	587	C 42 China	0	6	0	0	1
56	678	P 28 P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C 40 CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P 70 P VibrS	0	0	0	0	1
59	699	P 49 P Shake1	36	-2	0	0	0
60	657	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P 20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P 11 P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P 11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P 60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P 61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P 3 P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P 3 P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P 82 Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P 94 Maracas	0	0	0	0	1
71	745	P 95 Tabla B	0	2	0	1	1
72	734	P 84 SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P 39 P GuiSht	0	9	0	0	1
74	704	P 54 P TablaH	0	0	0	1	1
75	719	P 69 P Udo L	0	-2	0	0	1
76	676	P 26 P Cong8L	0	0	0	0	1
77	721	P 71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P 31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P 32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C 6 Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P 86 Bell Tre	0	4	0	0	0

23 SFX 1

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	31	40	72	73	74	34
PAD2	TOM1	0	48	69	70	71	0	37
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	0	50
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	0	41
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	0	51
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	0	55
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46
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	58	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
			fine	Corse			
13	702	P 52 P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P 53 P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P 40 P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P 72 P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P 47 P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P 47 P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P 37 P FSnap2	0	3	0	0	1
20	686	P 36 P FSnap1	0	9	0	0	1
21	696	P 46 P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P 45 P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P 71 P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P 71 P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S 95 BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S 92 BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S 97 BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S 93 BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S 80 SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P 10 P Castnt	0	0	0	0	1
31	782	E 29 E DSqrm	0	0	0	0	0
32	165	S 46 S STK HT	0	-1	0	0	1
33	781	E 28 E FStep	0	0	0	0	1
34	150	S 31 OpnRim	0	0	0	0	1
35	4	K 4 BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K 3 BD GMMH	0	0	0	0	1
37	820	E 67 Gargoyle	40	0	0	0	1
38	135	S 16 SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P 14 P ClapA	0	4	0	0	1
40	783	E 30 E Door	12	0	0	0	0
41	418	T 49 DRY GM1	0	0	0	0	1
42	808	E 55 INDrde	0	0	1	0	1
43	799	E 46 E Heli	0	0	0	0	1
44	781	E 28 E FStep	0	0	1	0	1
45	796	E 43 E Seasho	0	0	0	0	1
46	821	E 68 RatlBoom	0	0	1	0	1
47	791	E 38 E Stream	0	0	0	0	1
48	779	E 26 E CStart	0	0	0	0	1
49	797	E 44 E Bird-P	0	0	0	0	1
50	762	E 9 E InsAmb	0	0	0	0	1
51	852	E 99 TakeOff	0	0	0	0	1
52	587	C 42 China	0	-2	0	0	1
53	846	E 93 6AMBreth	10	0	0	0	1
54	743	P 93 Tambourn	0	-1	0	0	1
55	798	E 45 E Bird	0	0	0	0	1
56	677	P 27 P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C 40 CrashB	0	2	0	0	1
58	793	E 40 E Thundr	0	0	0	0	1
59	802	E 49 E Applau	6	1	0	0	1
60	657	P 7 P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P 8 P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P 20 P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P 11 P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P 11 P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P 60 P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P 61 P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P 3 P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P 3 P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	777	E 24 E CarPss	0	0	0	0	1
70	794	E 41 E Tire	0	0	0	0	1
71	778	E 25 E Crush	0	2	0	0	1
72	784	E 31 E Gun 2	0	0	0	0	1
73	775	E 22 E Scream	0	0	0	0	1
74	787	E 34 E Laugh	0	-7	0	0	1
75	666	P 16 P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P 71 P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P 71 P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P 31 P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P 32 P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P 64 P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P 65 P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P 49 P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P 85 JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P 86 Bell Tre	0	4	0	0	0

24 SFX 2

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(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	51	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	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0	0

25 Piano

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input		Key-on Mode	Note #:(0: off)						
			1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	GrancPno (ch=14)					37	0
PAD3	TOM2	0	GrancPno (ch=14)					50	0
PAD4	TOM3	0	GrancPno (ch=14)					41	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	0	52	0
PAD6	RIDE	0	GrancPno (ch=14)					36	24
PAD7	CRASH	0	GrancPno (ch=14)					84	72
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	46	0	46	0
PAD9	KICK	0	33	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	Inst			Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	816	E	63	INDride2	-33	1	3	0	1
14	812	E	59	INDrive	0	0	3	0	1
15	833	E	80	HandyDad	0	-2	0	0	1
16	852	E	99	TakeOff	-12	0	0	0	1
17	828	E	75	RaveWave	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SplINB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	809	E	56	INDcrash	0	0	0	0	1
34	815	E	62	INDride3	0	0	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	810	E	57	SDind59	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Fir	0	-5	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	0	0	1
43	841	E	88	BreakOut	0	-2	0	0	1
44	832	E	79	BuzzyWak	0	0	1	0	1
45	840	E	87	RubbrOil	0	-1	0	0	1
46	851	E	98	SloSprkl	-12	0	1	0	1
47	818	E	65	INDconga	0	1	0	0	1
48	813	E	60	SDdark!	0	3	0	0	1
49	838	E	85	AMRhythm	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	837	E	84	Creature	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	850	E	97	WetMetal	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	804	E	51	OrchSmsh	0	-2	0	0	1
56	849	E	96	TymKeepr	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	836	E	83	MetalDip	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	199	S	80	SnrRoll*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castint	0	0	0	0	1
31	287	S	168	CapRim	0	2	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	19	K	19	BD NN04C	0	0	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	0	0	0	0	1
35	4	K	4	BD GMM	0	0	0	0	1
36	3	K	3	BD GMH	0	0	0	0	1
37	754	E	1	E CoolSA	40	0	0	0	1
38	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	196	S	77	Amb 02	12	0	0	0	0
41	553	C	8	RidesizA	0	0	0	0	1
42	603	C	58	H OpnMU	0	0	1	0	1
43	377	T	8	Dry2 Fir	0	0	0	0	1
44	633	C	88	H Pdl13	0	0	1	0	1
45	478	T	109	Distrt L	0	0	0	0	1
46	603	C	58	H OpnMU	0	0	1	0	1
47	477	T	108	Distrt M	0	0	0	0	1
48	476	T	107	Distrt H	0	0	0	0	1
49	591	C	46	C FX01	0	2	0	0	1
50	583	C	38	C Crash	0	0	0	0	1
51	557	C	12	Ridedrck	0	0	0	0	1
52	815	E	62	INDride3	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	580	C	35	Ride'EM	6	1	0	0	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TrnMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake 1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

26 Vibe

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0		Vibes (ch=16)				0
PAD2	TOM1	0		Vibes (ch=16)				0
PAD3	TOM2	0		Vibes (ch=16)				0
PAD4	TOM3	0		Vibes (ch=16)				0
PAD5	TOM4	0		Vibes (ch=16)				0
PAD6	RIDE	0		Vibes (ch=16)				0
PAD7	CRASH	0		Vibes (ch=16)				0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)		Vibes (ch=16)				0
PAD9	KICK	0		Vibes (ch=16)			0	0
PAD10		0		Vibes (ch=16)			0	0
PAD11		0		Vibes (ch=16)			0	0
PAD12		0		Vibes (ch=16)			0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

27 SteelDrum

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD2	TOM1	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD3	TOM2	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD4	TOM3	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD5	TOM4	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD6	RIDE	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD7	CRASH	0		SteelDrum (ch=16)				0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)		SteelDrum (ch=16)				0
PAD9	KICK	0		SteelDrum (ch=16)			0	0
PAD10		0		SteelDrum (ch=16)			0	0
PAD11		0		SteelDrum (ch=16)			0	0
PAD12		0		SteelDrum (ch=16)			0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MIBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnareM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnareH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambour	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell_Tre	0	4	0	0	0

28 Strings

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #:(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD2	TOM1	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD3	TOM2	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD4	TOM3	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD5	TOM4	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD6	RIDE	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD7	CRASH	0		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD8	H.HAT	(H.Hat)		Syn.Str1 (ch=16)				0
PAD9	KICK	0		Syn.Str1 (ch=16)			0	0
PAD10		0		Syn.Str1 (ch=16)			0	0
PAD11		0		Syn.Str1 (ch=16)			0	0
PAD12		0		Syn.Str1 (ch=16)			0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst			Voice Name	Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnaresM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnaresH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	635	C	90	H PdlMu	0	0	1	0	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	612	C	67	H OPMu	0	0	1	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	422	T	53	DRY GM5	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	570	C	25	SizzLit	36	0	0	1	1
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	1	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	1	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	1	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	1	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	1	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	1	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	1	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	1	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	1	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	1	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	1	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

29 Bass

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note #:(0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	60	0	0	0	61	0
PAD2	TOM1	0	62	0	0	0	63	0
PAD3	TOM2	0	64	0	0	0	65	0
PAD4	TOM3	0	65	0	0	0	66	0
PAD5	TOM4	0	67	0	0	0	68	0
PAD6	RIDE	0	69	0	0	0	70	0
PAD7	CRASH	0	71	0	0	0	72	54
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	59	42	44	0	46	0
PAD9	KICK	0	48	0	0	0	0	0
PAD10		0	72	0	0	0	0	0
PAD11		0	74	0	0	0	0	0
PAD12		0	76	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst		Voice Name		Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Corse			
13	702	P	52	P SurdoM	0	0	3	0	1
14	703	P	53	P Surdo	0	2	3	0	1
15	690	P	40	P HiQ	0	2	0	0	1
16	722	P	72	P WHP	2	4	0	0	1
17	697	P	47	P Scrach	0	4	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSNap2	0	3	0	0	1
20	686	P	36	P FSNap1	0	9	0	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MtBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	135	S	16	SnaresM	0	0	0	0	0
32	165	S	46	S STK_HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	153	S	34	OpnRimC	0	0	0	0	1
35	6	K	6	BD GMM2	0	3	0	0	1
36	1	K	1	BD DRY 1	0	-4	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	133	S	14	Wood Sn	-29	0	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	136	S	17	SnaresH	0	0	0	0	0
41	418	T	49	DRY GM1	0	0	0	0	1
42	623	C	78	H ClsMu	0	0	1	0	1
43	419	T	50	DRY GM2	0	0	0	0	1
44	916	b	19	SyBass3H	0	0	1	1	1
45	420	T	51	DRY GM3	0	0	0	0	1
46	898	b	1	AcBass	0	0	0	1	1
47	421	T	52	DRY GM4	0	0	0	0	1
48	899	b	2	SyBass1L	0	0	0	1	1
49	583	C	38	C Crash	0	2	0	0	1
50	423	T	54	DRY GM6	0	0	0	0	1
51	573	C	28	RideLite	0	0	0	0	1
52	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
53	576	C	31	RidB Lit	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	-1	0	0	1
55	588	C	43	C Splsh1	0	2	0	0	1
56	677	P	27	P CowB1	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P Vibrs	0	0	0	0	1
59	915	b	18	SyBass3L	0	0	0	1	1
60	898	b	1	AcBass	0	0	0	1	1
61	900	b	3	SyBass1H	0	0	0	1	1
62	901	b	4	BasSAWL*	0	0	0	1	1
63	902	b	5	BasSAWH*	0	0	0	1	1
64	903	b	6	SyBass2L	0	0	0	1	1
65	905	b	8	BassSINL	0	0	0	1	1
66	906	b	9	BassSINH	0	0	0	1	1
67	907	b	10	S.BassL	0	0	0	1	1
68	908	b	11	S.BassH	0	0	0	1	1
69	909	b	12	P.BassL	0	0	0	1	1
70	910	b	13	P.BassH	0	0	0	1	1
71	911	b	14	J.BassL	0	0	0	1	1
72	912	b	15	J.BassH	0	0	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	913	b	16	E.BassL	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	914	b	17	E.BassH	0	0	0	1	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	735	P	85	JingBell	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

30, 31, 32 User kit

PAD ASSIGNMENT

Trigger Input	Key-on Mode	Note # (0: off)						
		1st	2nd	3rd	4th	5th	RIM	MUTE
PAD1	SNARE	0	40	0	0	0	34	0
PAD2	TOM1	0	48	0	0	0	13	0
PAD3	TOM2	0	47	0	0	0	14	0
PAD4	TOM3	0	45	0	0	0	15	0
PAD5	TOM4	0	43	0	0	0	17	0
PAD6	RIDE	0	59	0	0	0	51	0
PAD7	CRASH	0	49	0	0	0	55	83
PAD8	H.HAT	(H.Hat)	46	42	44	20	16	0
PAD9	KICK	0	36	33	0	0	0	0
PAD10		0	53	0	0	0	0	0
PAD11		0	53	0	0	0	17	0
PAD12		0	56	0	0	0	0	0

Drum Voice (ch10)

Note Number	Inst	Voice Name			Pitch		Alt Grp	Key Off	Key mode
					fine	Coarse			
13	520	T	151	ACTomH	-33	1	3	0	1
14	521	T	152	ACTomM	0	0	3	0	1
15	522	T	153	ACTomL	0	-2	0	0	1
16	602	C	57	H OpnL2	-12	0	0	0	1
17	523	T	154	ACTomF	0	-2	4	0	1
18	697	P	47	P Scrach	0	-2	4	0	1
19	687	P	37	P FSnap2	0	3	0	0	1
20	639	C	94	H SpINB	0	-1	1	0	1
21	696	P	46	P Mtron	-20	1	0	0	1
22	695	P	45	P MiBel	-19	1	0	0	1
23	721	P	71	P WBloc	38	11	0	0	1
24	721	P	71	P WBloc	0	15	0	0	1
25	214	S	95	BrshTap2	0	0	0	0	1
26	211	S	92	BrSwL*	0	0	0	1	1
27	216	S	97	BrshSlpL	0	0	0	0	1
28	212	S	93	BrSwH*	0	0	0	1	1
29	200	S	81	SnRoll2*	0	0	0	1	1
30	660	P	10	P Castnt	0	0	0	0	1
31	128	S	9	Wood65	0	1	0	0	0
32	165	S	46	S STK HT	0	-1	0	0	1
33	95	K	95	BDafty2	0	0	0	0	1
34	357	S	238	BuzRgRim	-36	-1	0	0	1
35	7	K	7	BD 24Dry	0	4	0	0	1
36	111	K	111	BDbasc1	0	0	0	0	1
37	167	S	48	S SStck2	40	0	0	0	1
38	368	S	249	Cool Dry	0	1	0	0	0
39	664	P	14	P ClapA	0	4	0	0	1
40	232	S	113	Loosy	-35	2	0	0	0
41	373	T	4	Dry1 Flr	0	-5	0	0	1
42	624	C	79	H Cls13	0	0	0	0	1
43	373	T	4	Dry1 Flr	0	-2	0	0	1
44	636	C	91	H PdlDW	0	0	1	0	1
45	372	T	3	Dry1 Lo	0	-1	0	0	1
46	602	C	57	H OpnL2	-12	0	1	0	1
47	371	T	2	Dry1 Mid	0	1	0	0	1
48	370	T	1	Dry1 Hi	0	3	0	0	1
49	585	C	40	CrashB	0	0	0	0	1
50	370	T	1	Dry1 Hi	0	5	0	0	1
51	558	C	13	Sizzler	0	-2	0	0	0
52	559	C	14	FlatTop	0	-1	0	0	1
53	551	C	6	Bell A	10	0	0	0	1
54	743	P	93	Tambourn	0	0	0	0	1
55	587	C	42	China	0	-2	0	0	1
56	678	P	28	P CowB2	20	0	0	0	1
57	585	C	40	CrashB	0	2	0	0	1
58	720	P	70	P VibrS	0	0	0	0	1
59	554	C	9	RidesizB	36	-2	0	0	0
60	657	P	7	P BongHi	0	0	0	0	1
61	658	P	8	P BongLo	0	0	0	0	1
62	670	P	20	P CongaM	0	0	0	0	1
63	661	P	11	P Conga	0	1	0	0	1
64	661	P	11	P Conga	-30	-3	0	0	1
65	710	P	60	P TimbH	0	-5	0	0	1
66	711	P	61	P TimbL	0	-8	0	0	1
67	653	P	3	P AgogH2	40	1	0	0	1
68	653	P	3	P AgogH2	0	-4	0	0	1
69	732	P	82	Cabasa	0	0	0	0	1
70	744	P	94	Maracas	0	0	0	0	1
71	733	P	83	SWhistH*	0	2	0	1	1
72	734	P	84	SWhistL*	0	2	0	1	1
73	689	P	39	P GuiSht	0	9	0	0	1
74	688	P	38	P Guiro	0	0	0	1	1
75	666	P	16	P Clvs	0	-2	0	0	1
76	721	P	71	P WBloc	0	0	0	0	1
77	721	P	71	P WBloc	0	-6	0	0	1
78	681	P	31	P CuicaH	0	0	0	0	1
79	682	P	32	P CuicaL	0	-1	0	0	1
80	714	P	64	P TriMut	0	0	2	0	1
81	715	P	65	P Triang	0	0	2	0	1
82	699	P	49	P Shake1	0	0	0	0	1
83	551	C	6	Bell A	0	2	0	0	1
84	736	P	86	Bell Tre	0	4	0	0	0

YAMAHA