

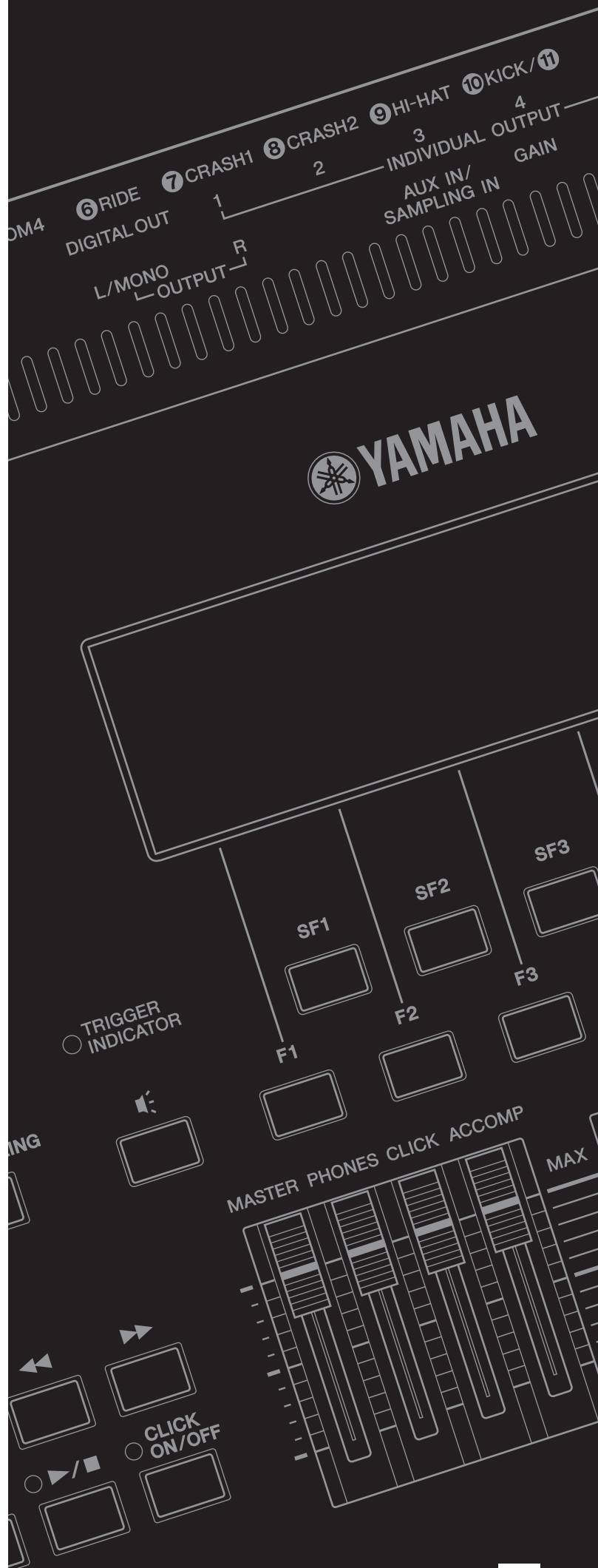


DTX
drums

DRUM TRIGGER MODULE

DTX900

取扱説明書



安全上のご注意










ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

 	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
   	～しないでくださいという「禁止」を示します。
  	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。



注意

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

警告

電源 / 電源アダプター



禁止

電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



必ず実行

電源は必ず交流 100V を使用する。

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



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの（155 ページ）を使用する。

異なった電源アダプターを使用すると、故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

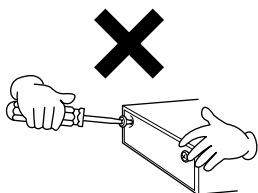
分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上ろうそくなど火気のあるものを置かない。

ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

下記のような異常が発生した場合、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

- ・電源コード/プラグがいたんだ場合
- ・製品から異常なおいや煙が出た場合
- ・製品の内部に異物が入った場合
- ・使用中に音が出なくなった場合

そのまま使用を続けると、感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源アダプター



禁止

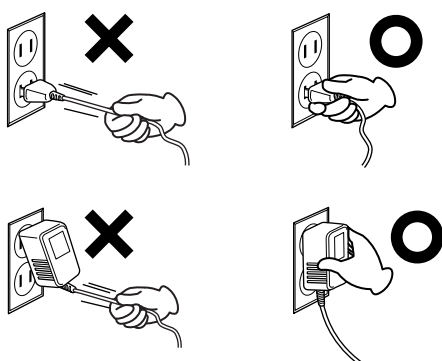
たこ足配線をしない。

音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電や火災、故障の原因になることがあります。

設置



禁止

不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。

電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。



必ず実行

指定のスタンド/ラックを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。

本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

接続



必ず実行

すべての機器の電源を切った上で、ほかの機器と接続する。また、電源を入れたり切ったりする前に、機器のボリュームを最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



必ず実行

演奏を始める前に機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げて、適切な音量にする。

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

取り扱い



禁止

パネルのすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。



禁止

本体の上にとったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

本体が破損したり、お客様や他の方々がかげがをしったりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。



●データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。

●不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態（電源スイッチが「STANDBY」の状態）でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

注記（ご使用上の注意）

製品の故障や損傷、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

■ 製品の取り扱い / お手入れに関する注意

- ・テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しないでください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。
- ・直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多いところで使用しないでください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。
- ・本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かないでください。本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。
- ・手入れするときは、乾いた柔らかい布、または水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどを使用すると、変色 / 変質する原因になりますので、使用しないでください。

■ データの保存に関する注意

- ・DRAMのデータ(76ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはUSB記憶装置などの外部機器に保存してください。
- ・保存したUSB記憶装置 / 外部メディアの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置 / 外部メディアにバックアップとして保存されることをおすすめします。

■ 本体ファームウェアのバージョンについて

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、不定期に製品本体のファームウェアをアップデートすることがあります。DTX900 の最新バージョンについては、以下のウェブサイトを確認、ダウンロードすることができます。お使いのDTX900についても、本体ファームウェアを最新バージョンにアップデートされることを推奨します。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

なお、この取扱説明書では、本書制作時のバージョンで説明しております。お使いの DTX900 のバージョンの確認方法やその機能 / 操作についても、上記ページでご確認いただきますよう、お願いします。

■ パッドについて

この取扱説明書では、DTX900 に接続できるパッドの品番を掲載していますが、これらは本書制作時点での最新品番です。その後発売された最新品番については、下記ページでご確認いただきますよう、お願いします。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

はじめに

このたびは、ヤマハDTX900をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
DTX900は高品位で定評のあるAWM2音源を搭載したドラムトリガーモジュールです。
新開発のドラムパッドを含む現行のヤマハ製ドラムパッドのフルサポートに加え、
新規レコーディングによるリアルなドラム音や多彩なサンプリング機能、USB端子の搭載など、
ドラムキットを中心とする音楽システムとしての完成度がいっそう高まりました。
自宅やスタジオでのリハーサル、音楽制作やライブ演奏での活用など、幅広いニーズにお応えします。
DTX900の優れた機能を十分に活用いただくために、
この取扱説明書をよくお読みくださいますようお願い申し上げます。
また、ご一読いただいたあとも、不明な点が生じた場合に備えて、
保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

付属品(お確かめください)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 電源アダプター | <input type="checkbox"/> データリスト |
| <input type="checkbox"/> モジュールホルダー | <input type="checkbox"/> 保証書 |
| <input type="checkbox"/> モジュールホルダー止めネジ: 4本 | <input type="checkbox"/> ディスク*×1枚(付属DAWソフトウェア) |
| <input type="checkbox"/> 取扱説明書(本書) | * 同梱ディスクについては、159ページをご覧ください。 |

お知らせ

■ データの著作権に関するお願い

- ・ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

■ 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

- ・この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

■ 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- ・取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや表示画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

DTX900の特長

DTX900は、ドラムトリガー機能、リアルで高音質な64音ポリフォニック音源、サウンドの拡張に便利なサンプリング機能、高機能メトロノーム、さまざまなジャンルのソングを内蔵したスーパーユニットです。ライブパフォーマンス、スタジオでの音楽制作、トレーニング用に幅広くお使いいただけます。

■ドラムトリガー機能

- ・新開発のパッド(XPシリーズ)に対応しました。
- ・15個のトリガー入力に対応した端子群とハイハットコントローラー端子を装備。
- ・2ゾーン/3ゾーンパッド(叩く位置によって違うトリガー信号を送信するパッド)に対応し、さらにスネア/タム用端子はパッドコントローラーにも対応しています。スネアドラムと同様の感覚でスナッピーの調節やチューニングができるなど、アコースティックドラムに遜色ない操作性と演奏性を実現しました。
- ・同時に複数音発音させるスタック機能、音を順番に発音させるオルタネート機能に加え、この2つを組み合わせることで、従来のアコースティックドラムでは表現し得ないステージパフォーマンスを実現できます。

■音源部

- ・64音ポリフォニックの高品位AWM2 (PCM)音源が、リアルで高音質なサウンドを生み出します。
- ・ヤマハの代表的なアコースティックドラム音を筆頭にバリエーション豊かな1,115音色のドラムボイスに加え、キーボード音色を211種類内蔵しています。パッドと組み合わせてドラムセットとして使用するだけでなく、単独で高音質なドラム音源としてもお使い頂けます。
- ・アコースティックキットはもちろん、ロック、ファンク、ジャズ、レゲエ、ラテンパーカッションなど、さまざまなジャンルに対応したドラムキットを50種類プリセットで内蔵。また、豊富なドラムボイスを使ってオリジナルのドラムキットをセットアップできるユーザーキット用メモリーも50セット分用意されています。
- ・サンプリング機能により、オリジナルサウンドを自分で録音したり、USB記憶装置からロードして、ボイスのバリエーションを追加することができます。
- ・システム全体で共通に利用できるリバーブ、コーラス、マスターエフェクトに加え、ドラムキット毎に使うことのできるバリエーションエフェクトを1系統搭載しています。また、AUX INにもインサーションエフェクトを1系統搭載していますので、AUX INの音質補正や、エフェクトをかけた音をサンプリングすることができます。

■シーケンサー機能

- ・さまざまなジャンルのソングを87曲内蔵。ソングに含まれるリズム(ドラム&パーカッション)、ベース、その他の伴奏パート、トラックの再生を個別にミュート(消音)する機能を備えています。
- ・自分の演奏データをリアルタイム録音することができます。ソングに入ったドラムをミュートしながら、自分の演奏を録音することもできます。
- ・トリガー入力により独立してコントロールできるパッドソングを4曲同時に再生させることができます。

■高機能メトロノーム

- ・音符の種類ごとに細かくクリックを設定できるメトロノームを搭載。クリック音ごとに音色やチューニングを自由に設定できます。またクリックのアクセント位置を変更したり、メトロノームが鳴らない小節を設定できるメジャーブレイク機能も備えています。
- ・パッドを叩くタイミングの正確さをチェックするグループチェック機能を搭載。正確なショットのみを発音するリズムゲート機能を使うことでゲーム感覚でショットのトレーニングができます。

■チェーン機能

- ・ドラムキット番号、ソング番号、クリック設定(テンポ、拍子)を好きな順番にプログラムし、演奏時にワンタッチで呼び出せる便利な機能です。パッドを叩いてチェーンの各ステップを切り替えることもできるので、ライブパフォーマンスやトレーニングに威力を発揮します。

■インターフェース

- ・MIDI端子、USB端子など幅広いインターフェースを装備。外部音源を鳴らしたり、同梱のCubase AIと組み合わせて自分の演奏を録音する等、スピーディな音楽制作に役立ちます。
- ・6系統のINDIVIDUAL OUT端子により、スネア、タムなど各楽器音を個別にミキサーに送ることができます。またDIGITAL OUT (S/P DIF)を利用すると、DTX900の再生音をデジタル品質で外部機器に出力できます。
- ・AUX IN/SAMPLING IN端子を装備、CDプレーヤーなどを接続して、CDの音楽に合わせて演奏したり、サンプリングをすることができます。

目次

付属品 (お確かめください)	6
DTX900 の特長	7
各部の名称と機能	10
基本操作	13
演奏までの準備	16
パッドの接続	16
電源の準備	18
電源を入れる	18
スピーカーやヘッドフォンの接続	19
外部オーディオ機器と接続する	19
外部MIDI機器と接続する	20
USB記憶装置(デバイス)を接続する	21
トリガーセットアップの切り替え	22
コンピューターと接続する	24
Cubaseをリモートコントロールする	25
コンピューターを活用した音楽制作	26
ボリュームや画面表示の濃さを調節する	27

クイックガイド 28

ドラムパッドの叩き方	28
まずは叩いてみよう	30
パッドを叩く	30
ドラムキットを選ぶ	30
スライダーで音量を調節する	31
クリックに合わせて演奏する	32
クリック(メトロノーム)を鳴らす	32
クリックのテンポや拍子を変更する	33
タップテンポ機能	34
ソングと一緒に演奏する	35
ソングを再生する	35
ソングの伴奏音の音量を調節する	38
ソングのテンポや拍子などを変更する	38
ソングの各パートをミュート(消音)する	39
ドラムキットを作る	40
演奏を録音する	43
録音のしくみ	43
録音方式について	43
ドラム演奏をソングに録音する	44
作ったデータに重ねて録音する(オーバーダブ)	46
プリセットソングに合わせて録音する	46

録音をやり直すには	48
ユーザーソングに名前を付ける	49
グループチェック機能を使う	50
チェックタイミングを決める	50
グループチェックスタート	51
リズムゲート機能	52
作ったデータを保存(セーブ)する	54
ファイル/ディレクトリー(フォルダー)の 選び方	54
ファイルを保存(セーブ)する	55
保存(セーブ)したファイルを読み込む(ロード)	56

リファレンス 57

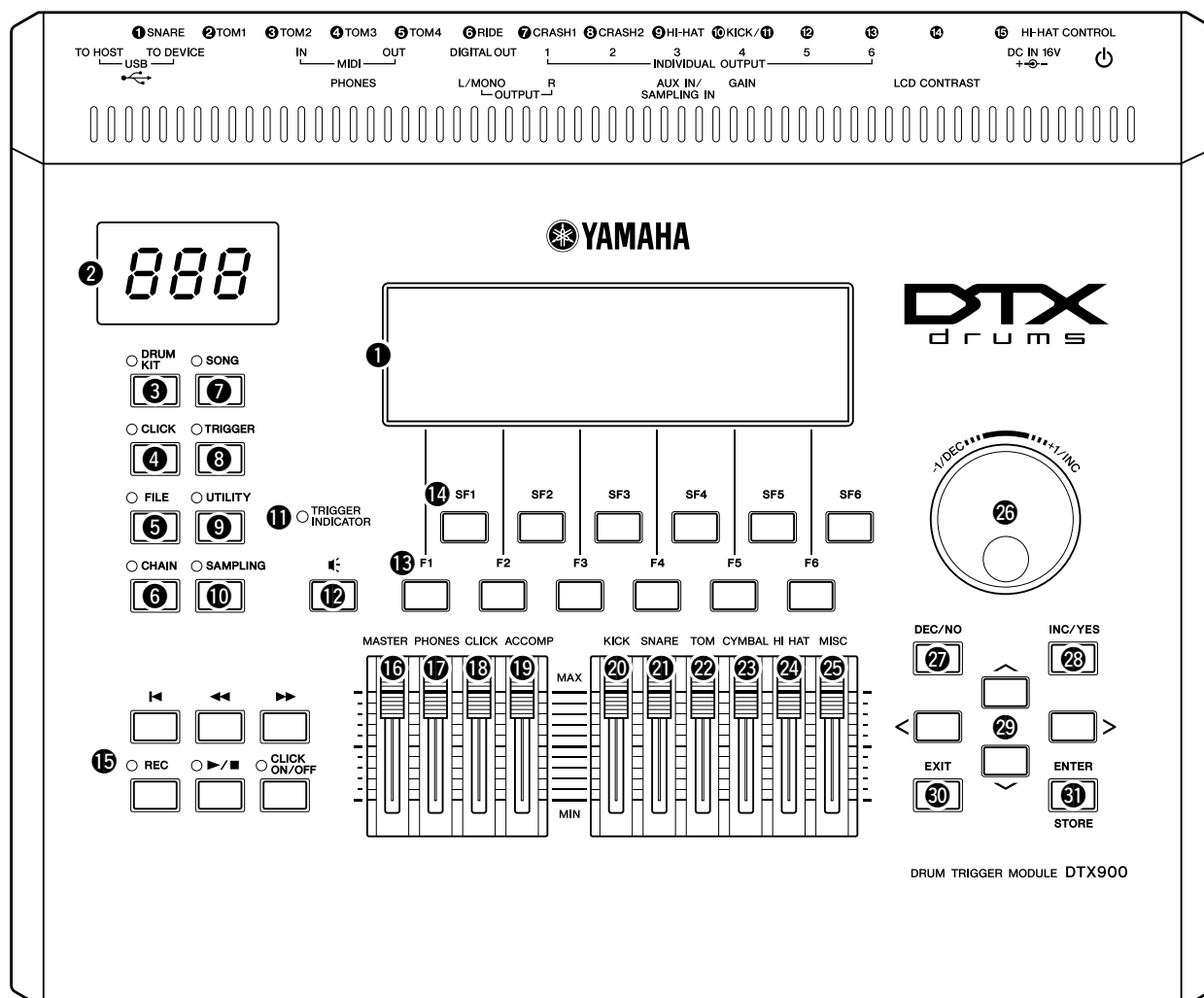
DTX900のしくみ	57
機能構成	57
パッド(トリガー入力ソース)とトリガー信号	58
音源(ドラムキットとドラムボイス)	62
サンプリング	65
ソング	67
エフェクト	68
内部メモリーとファイル管理	76
ドラムキットモード[DRUM KIT]	78
ドラムキットの設定手順	78
ドラムキットプレイ[F1] PLAY	79
ドラムボイスに関する設定をする[F2] VOICE	79
スタック/オルタネートの設定をする [F3] STK/ALT	86
エフェクトの設定をする[F4] EFFECT	89
パッドの設定をする[F5] PAD	92
その他の設定をする[F6] OTHER	95
ソングモード[SONG]	98
ソングプレイ[F1] PLAY	98
ソングレコード[F1] PLAY → [REC]	98
ソングジョブ[F2] JOB	98
クリックモード[CLICK]	104
クリックを設定する手順	104
クリックのテンポや拍子などを設定する [F1] PLAY	105
クリックの音色を設定する[F2] VOICE	106
タップテンポ機能を使う[F3] TAP	106
グループチェック機能を使う[F4] GROOVE	106
その他の設定をする[F5] OTHER	107

トリガーモード [TRIGGER]	108
トリガーセットアップを設定する手順	108
トリガーセットアップを選択する	
[F1] SELECT	109
パッドタイプを選択する [F2] TYPE	109
トリガーセンシティビティを設定する	
[F3] SENS	109
リジェクションを指定する [F4] REJECT	110
その他の設定をする [F5] OTHER	111
ファイルモード [FILE]	112
ファイルモードで使われる用語	112
本体で扱えるファイルタイプ	113
ファイルを保存 (セーブ) する [F1] SAVE	114
ファイルをロード (読み込み) する [F2] LOAD ..	116
ファイル/ディレクトリーの名称変更	
(リネーム) [F3] RENAME	121
ファイル/ディレクトリーを削除する	
(デリート) [F4] DELETE	122
USB記憶装置のフォーマット (初期化)	
[F5] FORMAT	123
ユーティリティーモード [UTILITY]	124
ユーティリティーを設定する手順	124
システム全般の設定をする [F1] GENERAL	124
パッドの設定をする [F2] PAD	126
エフェクトの設定をする [F3] EFFECT	127
外部オーディオの設定をする [F4] AUXIN	128
MIDIに関する設定をする [F5] MIDI	130
初期化をする [F6] FACTSET	131
チェーンモード [CHAIN]	132
作ったチェーンを使う [F1] SELECT	132
チェーンを作成/編集する [F2] EDIT	133
チェーンに名前を付ける [F3] NAME	134
サンプリングモード [SAMPLING]	135
サンプリングの準備	135
サンプリング手順とパッドへの割り当て	
[F1] SELECT/[F2] SETTING	136
ユーザーボイスのトリミング [F3] TRIM	139
サンプリングジョブ [F4] JOB	142

資料	147
DIMM (拡張メモリー) の取り付け	147
困ったときは	150
メッセージ一覧	153
DTX900仕様	155
索引 (五十音順/アルファベット順)	156
同梱ディスクについて	159
ソフトウェアのご使用条件	159

各部の名称と機能

■ フロントパネル



① LCD (液晶ディスプレイ)

DTX900を操作していく上で必要な情報やデータが表示されます。

NOTE

・LCD部には、工場出荷時に透明の保護フィルムが貼られていますので、はがしてからご使用ください。

② LEDディスプレイ

現在選んでいるドラムキットナンバーやテンポなどを表示する3桁表示のLEDディスプレイです。

NOTE

・LEDディスプレイ部には、工場出荷時に透明の保護フィルムが貼られていますので、はがしてからご使用ください。

③ DRUM KIT (ドラムキット)ボタン

ドラムキットモードに入ります(30、78ページ)。

④ CLICK (クリック)ボタン

クリックモードに入ります(32、104ページ)。

⑤ FILE (ファイル)ボタン

ファイルモードに入ります(54、112ページ)。

⑥ CHAIN (チェーン)ボタン

チェーンモードに入ります(132ページ)。

⑦ SONG (ソング)ボタン

ソングモードに入ります(35、98ページ)。

⑧ TRIGGER (トリガー)ボタン

トリガーモードに入ります(22、108ページ)。

⑨ UTILITY (ユーティリティ)ボタン

ユーティリティモードに入ります(124ページ)。

⑩ SAMPLING (サンプリング)ボタン

サンプリングモードに入ります(135ページ)。

11 TRIGGER INDICATOR (トリガーインジケーター)

パッドを叩いたときに出力されるトリガー信号を受けると、赤色に点灯します。オーディションボタンを押しても点灯します。

12 AUDITION (オーディション)ボタン

パッドの代わりにこのボタンを押すことでドラム音が聞けます。現在選択しているトリガー入力ソース (58ページ)の音が聞けます。電源起動時では、SNARE端子に接続されたスネアドラムパッドのヘッド部に割り当てられたボイスが鳴ります。

13 F1 ~ F6 (ファンクション) ボタン

各モードの中にある機能(ファンクション)を選ぶボタンです。

14 SF1 ~ SF6 (サブファンクション)ボタン

各モードの機能(ファンクション)の中にある、さらに細かい機能(サブファンクション)を選ぶボタンです。

15 トランスポートボタン(35ページ)

ソングの再生/録音をコントロールします。

◀ (トップ) ボタン

ソングの再生開始位置を先頭に戻します。

◀◀ (巻き戻し) ボタン

ソングの再生開始位置を 1小節単位で戻します。

▶▶ (早送り) ボタン

ソングの再生開始位置を 1小節単位で進めます。

REC (録音) ボタン

ソングを録音スタンバイの状態にします。

▶/■ (再生/停止) ボタン

ソングの再生や録音を開始/停止します。ソングの再生中にこのボタンを押すとソングは一時停止し、もう一度押すと一時停止した位置からソングの再生が始まります。

CLICK ON/OFF ボタン

メトロノーム(クリック音)のスタート/ストップを行ないます。

16 MASTERスライダー (31ページ)

OUTPUT L&R端子から出力するステレオミックスの音量を調節します。

17 PHONESスライダー (31ページ)

PHONES端子から出力するステレオミックスの音量を調節します。MASTERスライダーの設定とは独立しています。

18 CLICKスライダー (31ページ)

クリックの音量を調節します。

19 ACCOMPスライダー (31ページ)

リズムパート(MIDIチャンネル10)以外の伴奏の音量を調節します。

20 KICKスライダー (31ページ)

リズムパートのキック(バスドラム)の音量を調節します。

21 SNAREスライダー (31ページ)

リズムパートのスネアの音量を調節します。

22 TOMスライダー (31ページ)

リズムパートのタムの音量を調節します。

23 CYMBALスライダー (31ページ)

リズムパートのシンバルの音量を調節します。

24 HI-HATスライダー (31ページ)

リズムパートのハイハットの音量を調節します。

25 MISCスライダー (31ページ)

スネア、キック、タム、ハイハット、シンバル以外のリズムパートの楽器の音量を調節します。

26 データダイヤル

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を変更するときに使います。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。設定レンジの広いパラメーターは、ダイヤルを速く回すほど、変化量が大きくなります。

27 DEC/NO (デック/ノー) ボタン(13ページ)

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つつ減らす(DEC=decrement)ことができます。また、ストアやジョブを中止する場合の確認(NO)に使用します。

28 INC/YES (インク/イエス) ボタン(13ページ)

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つつ増やす(INC=increment)ことができます。また、ストアやジョブを実行する場合の確認(YES)に使用します。

29 カーソルボタン(13ページ)

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソル(反転表示部分)を上下左右に移動させる場合に使用します。

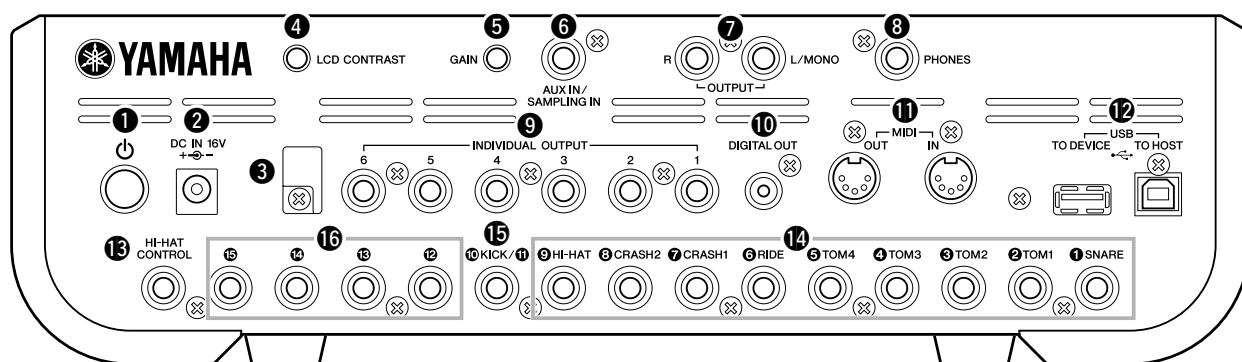
30 EXITボタン

設定内容のコピーや保存を中止する場合などに使用します。ドラムパッド演奏による鳴りっぱなしが発生した場合は、このボタンを押して音を止めます(84ページ)。

31 ENTER/STOREボタン

値を確定するときや、データの保存(ストア)をする場合に使用します。

■ リアパネル



① 電源 (スタンバイ/オン) スイッチ

電源のオン/オフスイッチです。

② DC IN 端子

付属の電源アダプターを接続します。

③ コードフック

電源アダプターのコードが抜けないように、このフックでプラグ付近のコードを引っ掛けて固定します。

④ LCD CONTRAST (LCDコントラスト) ノブ

LCDのコントラストを調節します。

⑤ GAIN ノブ

AUX IN/SAMPLING IN 端子から入力される信号のゲインを調節します。接続したマイクや楽器などの信号レベルに合わせて調節します。リアパネルに向かって右に回すと入力信号が大きくなり、左に回すと小さくなります。

⑥ AUX IN/SAMPLING IN 端子

本体へ外部オーディオ機器からの音声を入力する端子(ステレオ標準ジャック)です。CDプレーヤーからの出力を接続すれば、CDの音楽に合わせて演奏できます。またサンプリングモードでは、この端子からの入力音声を録音してユーザーボイスとして本体に取り込むことができます。

⑦ OUTPUT L/MONO、R 端子

DTX900のステレオミックス音声をライン出力します。それぞれの端子にモノラルフォーンプラグを使って外部アンプやミキサーなどと接続します。モノラルで出力する場合はL/MONO端子のみを使用します。

⑧ PHONES (ヘッドフォン) 端子

ヘッドフォンを使用するときに接続する端子です。ステレオ標準ジャックです。

⑨ INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 端子

スネア、キック、タムなど、特定のボイスやクリックを各端子から個別に出力できます。ライブ演奏やレコーディングで各楽器音をミキサーなどに送るのに便利です。

⑩ DIGITAL OUT 端子

同軸タイプのデジタル入力(S/P DIF)を持つ外部の音声機器に接続します。OUTPUT L/MONO、R 端子から出力されるステレオ音声信号と同じものが出力されますが、MASTERスライダーによる出力音量の調節はできません(常に最大音量で出力されます)。

⑪ MIDI IN/OUT 端子

外部MIDI機器とMIDIデータの送受信を行なうために使用します。DTX900と外部MIDI音源やシーケンサーの間で演奏情報をやり取りさせることで、大規模なMIDIシステムを作ることができます。

⑫ USB 端子

本体リアパネルに2種類のUSB端子がついています。USB TO HOST端子は、本体とコンピューターのUSB端子とをUSBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号を扱えます。コンピューターと本体とのUSB接続では、MIDIデータだけを扱います。オーディオデータは扱いませんのでご注意ください。USB TO DEVICE端子は、本体とUSB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、ハードディスクドライブなど)とを、USBケーブルなどで接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(112ページ)で行ないます。

⑬ HI-HAT CONTROL (ハイハットコントロール) 端子

HH65やRHH135のハイハットコントローラーを接続する端子です。ドラムキットモードでの設定(78ページ)により、ハイハットコントローラーをコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを送信するコントローラーとして使うことができます。

⑭ トリガー入力端子 (① SNARE ~ ⑨ HI-HAT)

ステレオ出力のパッド(2ゾーン、3ゾーン)に対応しています。モノラル出力のパッドも接続できます。① ~ ⑨の端子は3ゾーンパッドに対応しています。さらに① ~ ⑤の端子はパッドコントローラー(59ページ)に対応しています。

⑮ トリガー入力端子 (⑩/⑪ KICK)

モノラル出力のパッドを2つまでつなぐことができます。KP125W/KP65を接続する場合は、オプションのインプット端子を使用して、モノラル出力のパッドをY字ケーブルを使わないで増設できます。KP125W/KP65以外のパッドを接続する場合は、Y字ケーブル(ステレオフォーンプラグ⇄モノラルフォーンプラグ×2)のモノラル側に2つのパッドをつないで、ステレオ側をトリガー入力端子につなぎます。

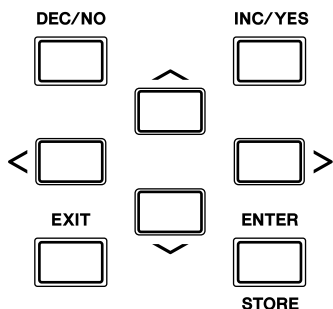
⑯ トリガー入力端子 (⑫ ~ ⑮)

ステレオ出力のパッド(2ゾーン、3ゾーン)に対応しています。モノラル出力のパッドも接続できます。

基本操作

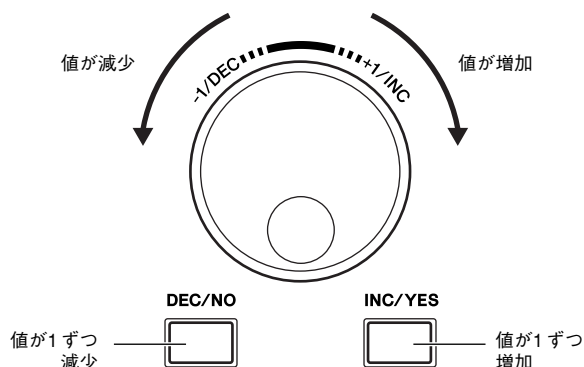
カーソル移動

4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を、データダイヤルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで変更します。



値の変更/設定

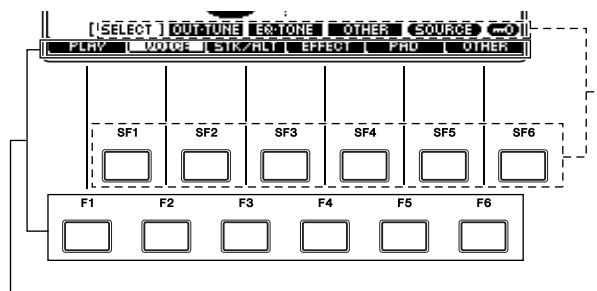
データダイヤルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。[INC/YES]ボタンを押すたびに値が1ずつ増加し、[DEC/NO]ボタンを押すたびに値が1ずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。設定レンジの大きいパラメーター値を変更している場合、[INC/YES]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10ずつ増加させることができます。逆に[DEC/NO]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10ずつ減らすことができます。



ファンクションとサブファンクション

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDディスプレイの下に配置された[F1]～[F6](ファンクション)ボタンや[SF1]～[SF6](サブファンクション)ボタンを使います。モードを選ぶと、そのモードの中にある機能名が各画面の最下段に2段にわたってタブの形式で表示されます。この表示に対応するボタンを押すと、画面や機能が切り替わります。ファンクションボタン[F1]～[F6]では、最大6種類の機能を切り替えることができます。

次の図は、画面最下段のファンクション「VOICE」に対応した[F2]ボタンを押して、サブファンクション「SELECT」に対応した[SF1]ボタンを押した状態です。サブファンクションボタン[SF1]～[SF6]は、ファンクションボタンで選択した機能の中にサブ機能が用意されている場合に、サブ機能の画面を切り替えることができます。画面の最下段の表示が空欄になっている場合は、その表示に対応するファンクションボタンが機能しないことを示しています。



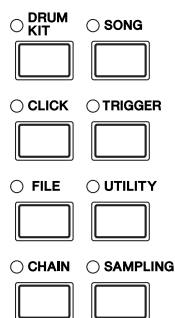
対応する[F1]～[F6]ボタンを押すと、それぞれの機能が呼び出されます。

対応する[SF1]～[SF6]ボタンを押すと、それぞれのサブ機能が呼び出されます。

モードについて

DTX900では、操作をわかりやすくするために、全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼んでいます。

パネル上のモードボタンを押すことによって、各モードに入ることができます。



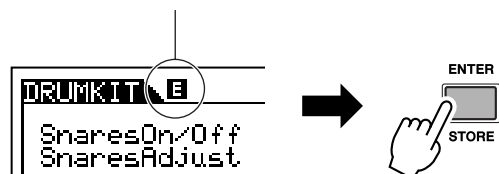
各モードの機能は下表のとおりです。

各モード	機能	参照ページ
DRUM KIT	ドラムキットの選択、編集をする	78ページ
CLICK	クリック(メトロノーム)に関する設定やグループチェックを実行する	104ページ
FILE	ファイルやディレクトリー(フォルダー)を操作する	112ページ
CHAIN	チェーンを作成する	132ページ
SONG	ソングの選択、録音、編集をする	98ページ
TRIGGER	トリガーセットアップの選択、編集をする	108ページ
UTILITY	システム関連の設定をする	124ページ
SAMPLING	サンプリングを実行し、ユーザーボイスを作成する	135ページ

エディット(編集)について

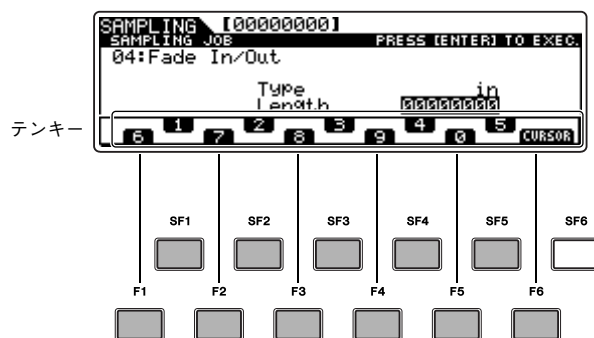
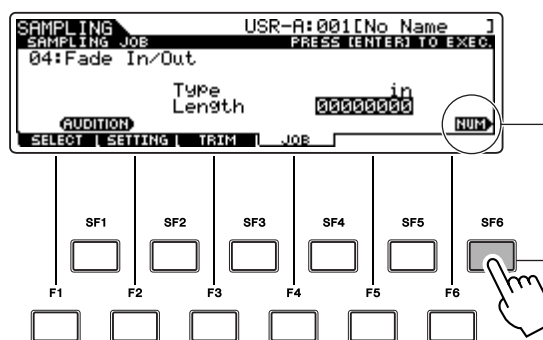
各モードでは、データダイアル、[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使ってさまざまなパラメーターを調節します。パラメーターの値を変更すると、LCD画面左上に[E] (エディットマーク)が表示されます。これは、現在選択されているプログラムの一部の設定が変更され、エディット(編集)の状態になったことを示しています。エディット操作によって本体上で実現できた状態(サウンドなど)を保存しておきたい場合は、別のプログラムを選ぶ前に、[ENTER/STORE]ボタンを押して、現在のプログラムを内部ユーザーメモリーに保存してください。

エディットマークが表示されたら…



テンキー入力

桁数の多い数値を入力する必要があるパラメーターでは、ファンクション/サブファンクションボタンをテンキーに見立てて数値を入力する方法(テンキー入力)が使えます。カーソルをパラメーターに移動して画面右下に「NUM」表示が現われたら、[SF6]ボタンを押します。すると、画面最下段の表示が、1～9、0の数値になります。この状態で、[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを押すことにより、数値入力を行ないます。入力が終わったら、[ENTER/STORE]ボタンを押して数値入力を確定させ、テンキー入力状態から抜けます。テンキー入力時には、[F6]ボタンがCURSOR (カーソル)になります。

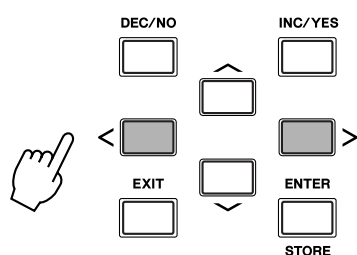
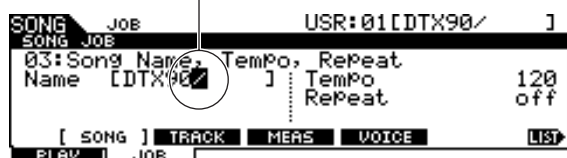


テンキー

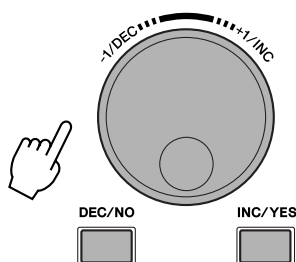
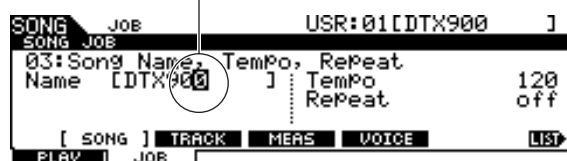
文字入力

下図のとおり、カーソルボタンによる文字入力位置を決める操作と、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンによる入力文字を決める操作とを繰り返すことで、文字を入力していきます。

文字入力の位置を決める(ネーム上のカーソル移動)



入力文字を決める(カーソル上の文字種選択)



■ キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法

前記の方法では、入力文字を選ぶときに自分の使いたい文字がいつ画面に現われるかがわかりにくいかもしれません。そんなときは、下図のとおりキャラクターリストを使うと便利です。

ネーム上にカーソルが置かれているときは、この[LIST]の文字が表示され、名前入力中であることを示します。このとき、[SF6]ボタンを押すと、入力可能な文字種の一覧(キャラクターリスト)が表示されます。[SF6]ボタンから指を離すとキャラクターリストは消え、元の画面に戻ります。

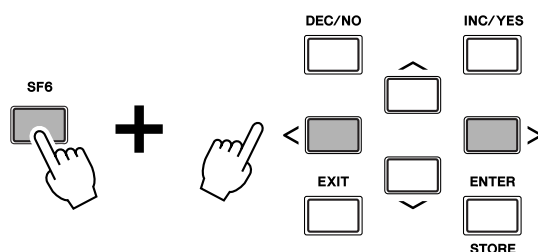


SF6

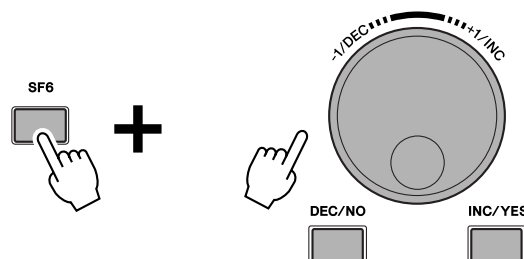
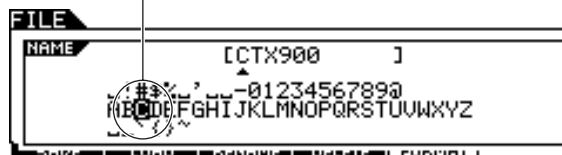


[SF6]ボタンを押しながら、名前入力の操作をします。

文字入力の位置を決める(ネーム上のカーソル移動)



入力文字を決める(カーソル上の文字種選択)



演奏までの準備

必ず実行してください

使用するドラムセット(スタンダードセット/スペシャルセット/アコースティックドラム他)に応じて、DTX900本体のトリガーセットアップを切り替える必要があります。設定が適正でない場合、正常に発音しない、パッド間の音量バランスが悪いなどの問題が発生することがあります。設定の手順は「トリガーセットアップの切り替え」(22ページ)をご覧ください。

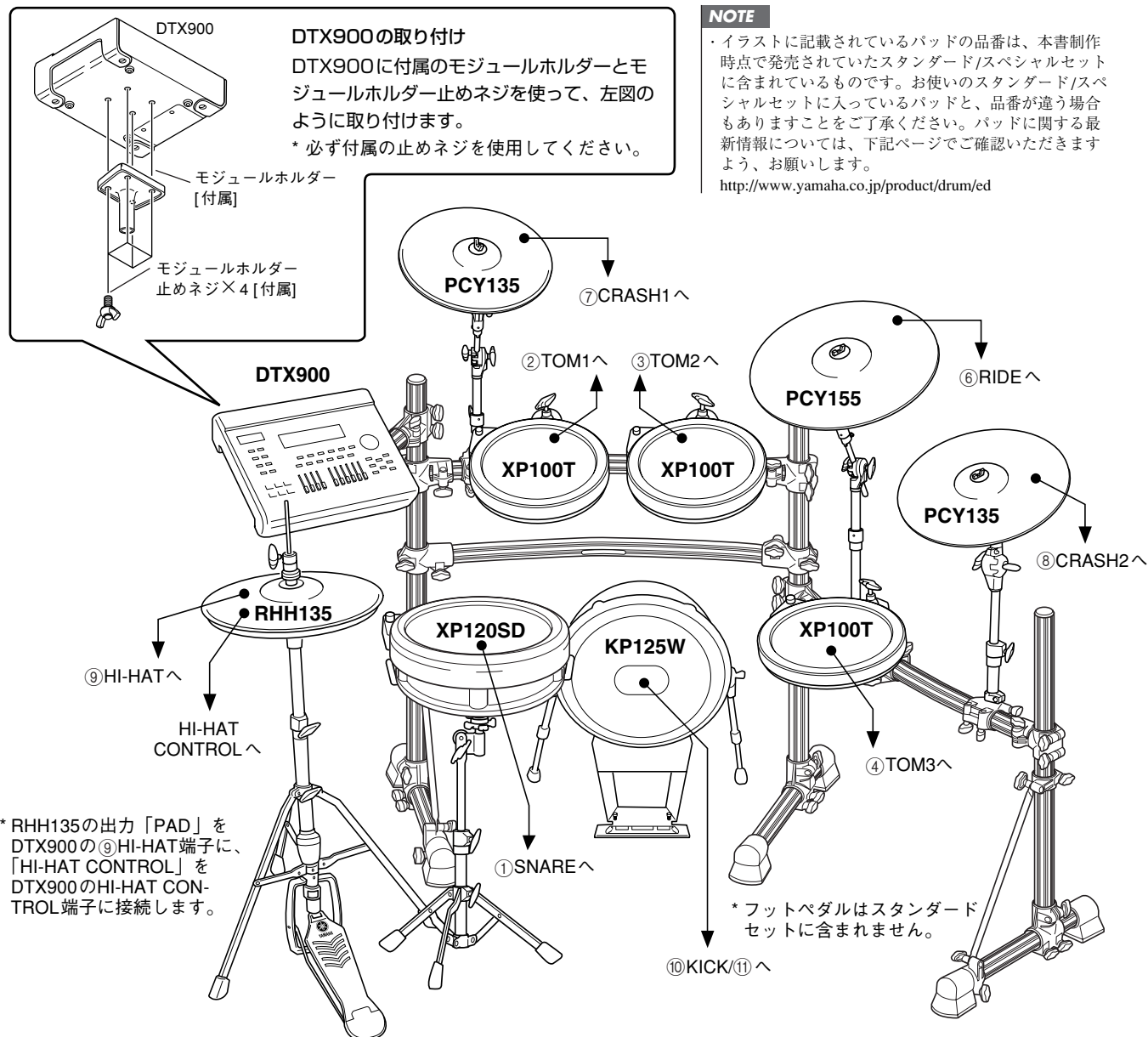
パッドの接続

下の図を参考に、各パッドからの出力ケーブルをDTX900リアパネルの各トリガー入力端子へ接続します。各トリガー入力端子には、それぞれ接続するパッドの名称が「①SNARE」などと印刷されていますので、該当するパッドを接続します。

警告

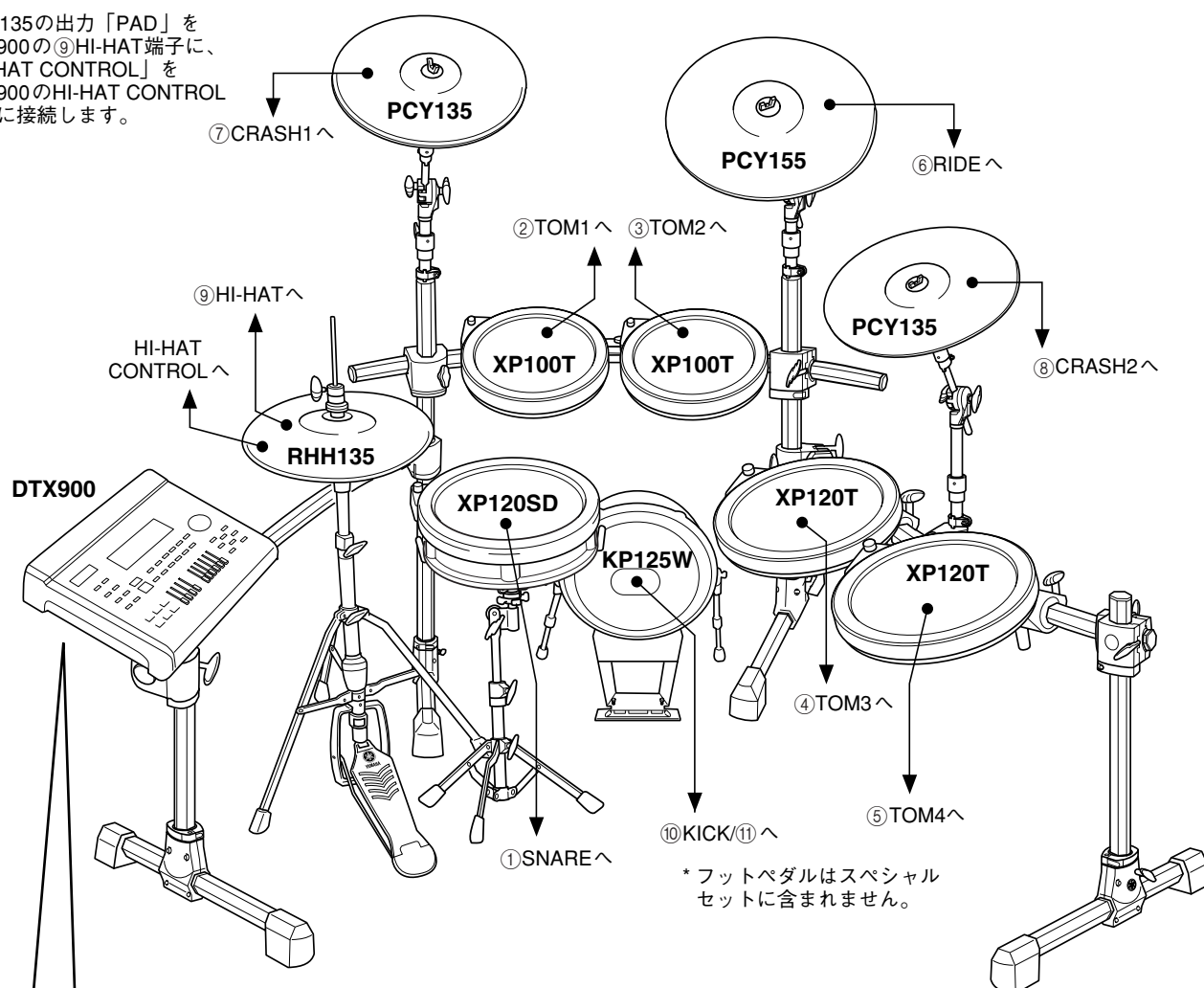
- ・ DTX900の入出力端子にケーブルを接続する際は、感電と機器の損傷を防ぐため、必ずDTX900および各機器の電源を切った状態で行なってください。

■ DTX900K

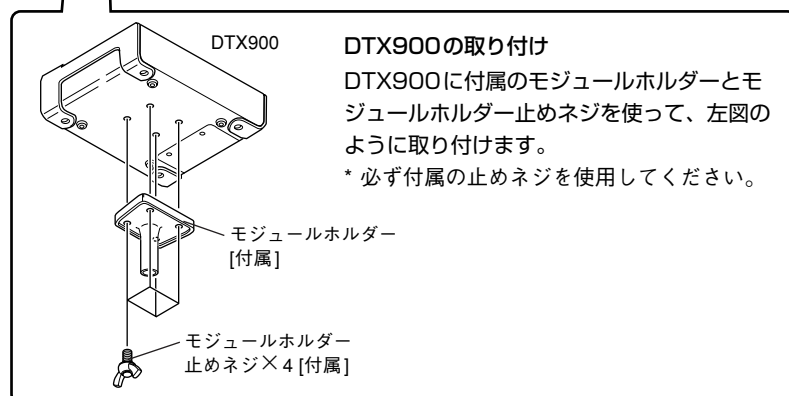


■ DTX950K

* RHH135の出力「PAD」をDTX900の⑨HI-HAT端子、「HI-HAT CONTROL」をDTX900のHI-HAT CONTROL端子に接続します。



* フットペダルはスペシャルセットに含まれません。

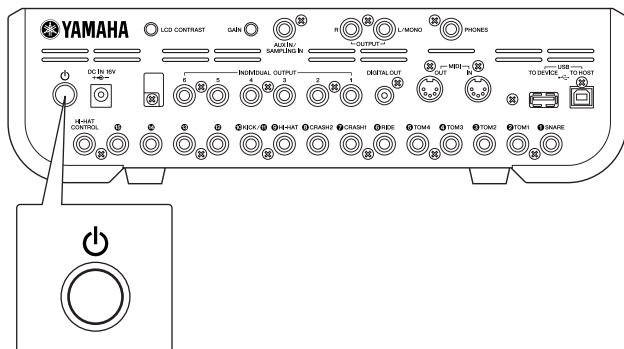


■ アコースティックドラムを接続するには

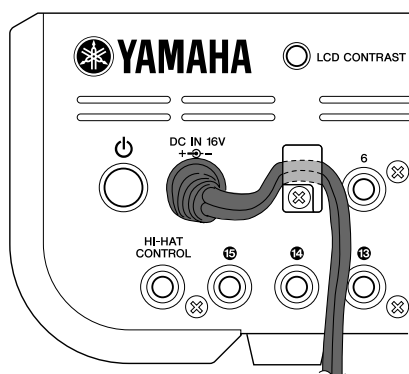
別売のヤマハドラムトリガー DT20などをアコースティックドラムに装着し、ドラムトリガーからの出力ケーブルをDTX900の各トリガー入力端子へ接続することで、アコースティックドラムをDTX900の入力パッドとして使用できます。

電源の準備

- 1 本体の $\text{\text{⏻}}$ (スタンバイ/オン)スイッチがスタンバイ($\text{\text{⏻}}$)になっていることを確認します。



- 2 付属の電源アダプターのDCプラグを、リアパネルのDC IN端子に接続します。電源アダプターのコードが抜け落ちないようにコードフックに巻きつけて固定します。



⚠ 注意

- コードフックに巻きつける際、電源アダプターのコードを極端に折り曲げないでください。コードの断線や発火の原因となります。

- 3 電源アダプターのもう一端のプラグを家庭用(AC100V)コンセントに接続します。

⚠ 警告

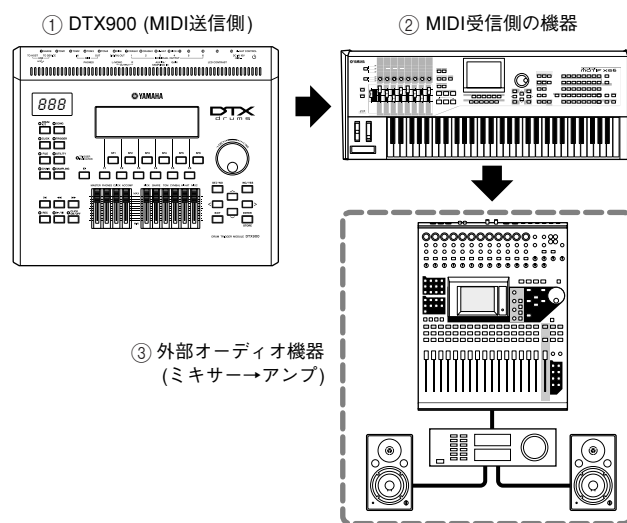
- 電源アダプターは必ず付属のものをご使用ください。他の電源アダプターを使用すると故障、発熱、火災などの原因になります。
- 誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようにご注意ください。
- 電源スイッチがスタンバイの状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源コードを電源コンセントから抜いてください。

電源を入れる

ドラムパッドやオーディオ機器の接続が完了したら、DTX900と外部オーディオ機器の音量がゼロになっていることを確認します。本体の $\text{\text{⏻}}$ (スタンバイ/オン)スイッチを押してオン($\text{\text{⏻}}$)にしてから、次にアンプの電源を入れます。

■ ミキサーやMIDI機器などを接続している場合

すべての機器の音量が0(ゼロ)になっていることを確認して、①MIDI送信側の機器→②MIDI受信側の機器→③外部オーディオ機器(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。

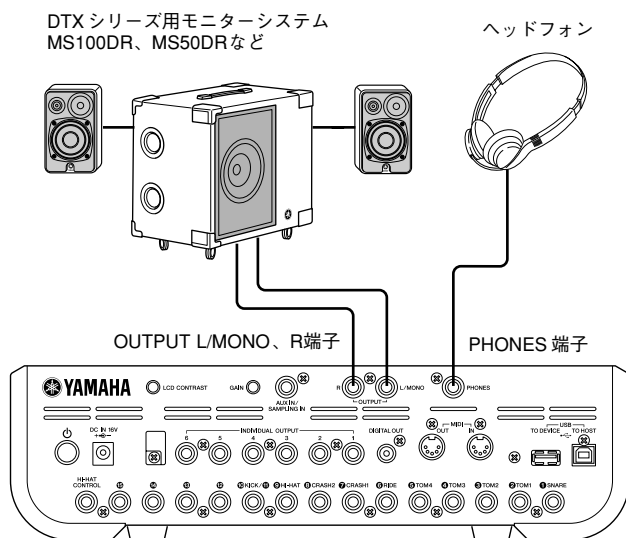


NOTE

- 電源を切るときは、外部オーディオ機器の音量を下げ、電源を入れたときと逆の順番で切ってください。

スピーカーやヘッドフォンの接続

DTX900にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプとスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください。



注記

- ・接続には、それぞれの機器の端子形状に適合したプラグを持つケーブルをお使いください。

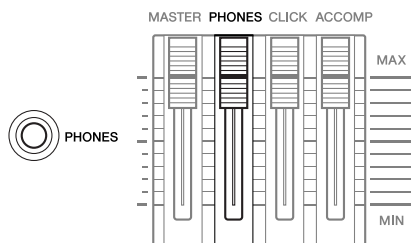
■ OUTPUT L/MONO、R端子 (標準モノラルフォーンジャック)

外部アンプ+スピーカーを接続して音量を大きくして鳴らすことができます。

- ・モノラル入力の機器を接続する場合は、DTX900の OUTPUT L/MONO端子と接続してください。

■ PHONES端子(標準ステレオフォーンジャック)

ヘッドフォンの音量はフロントパネルのPHONESスライダーで調節します。

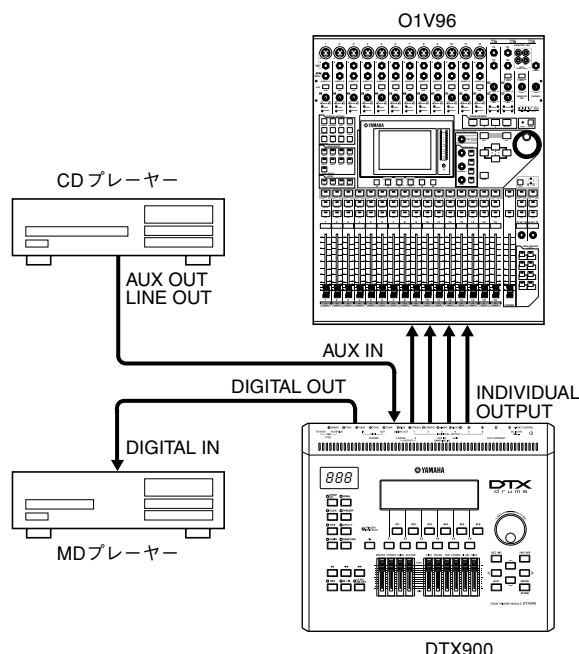


⚠ 注意

- ・ヘッドフォンをご使用の場合は、大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

外部オーディオ機器と接続する

自宅スタジオなどでDTX900の演奏を録音したり、ライブ演奏時にDTX900の音声をPAミキサーに送り出したりするときは、下の図のように接続します。



OUTPUT (L/MONO、R)とINDIVIDUAL OUTPUT (1～6)の各端子からは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく常にラインレベルの音声信号が出力されます。これらの出力端子はすべて標準モノラルフォーンジャックです。接続する機器の端子形状にあったプラグを持つケーブルをお使いください。

2つのOUTPUT (L/MONO、R)を組み合わせるとステレオ出力できます。モノラル入力の機器と接続する場合には OUTPUT L/MONO側端子と接続してください。

NOTE

- ・PHONES端子にヘッドフォンを接続すると、OUTPUT (L/MONO、R)から出力される音声をモニターできます。ただし、INDIVIDUAL OUTPUT (1～6)から出力される音声は、ヘッドフォンでモニターすることはできません。
- ・接続する機器によっては、ユーティリティモードでの設定を変える必要があります(128ページ)。

DIGITAL OUTPUTは同軸タイプのデジタル入力(S/P DIF)を持つ外部機器に接続できます。ここから出力されるデジタル音声は、基本的にOUTPUT (L/MONO、R)と同じものです。

AUX IN/SAMPLING INに入力した音声信号は、DTX900内部でミックスしてPHONESに接続したヘッドフォンでモニターしたり、DTX900でサンプリングしてボイスとして利用したりできます。入力レベルはGAINノブで調節します。

外部MIDI機器と接続する

市販のMIDIケーブルを使って、DTX900のMIDI IN/OUT 端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。

DTX900で音源モジュールやシンセサイザーをコントロールすることができます。

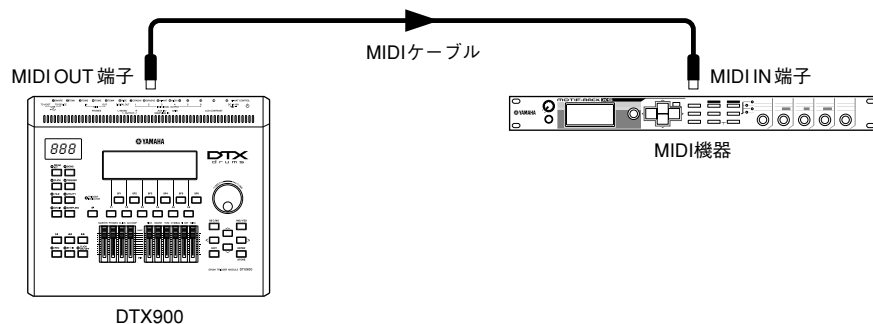
また外部MIDIキーボードやシーケンサーを使ってDTX900の音源を鳴らすこともできます。ほかにも、MIDI機器を利用すればDTX900を使っていろいろなことができます。

NOTE

- ・MIDIデータの入出力として、MIDI端子、USB TO HOST端子を使うことができます。ただしこれら2つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティーモードのMIDI画面(131ページ)のMIDI IN/OUTで設定します。

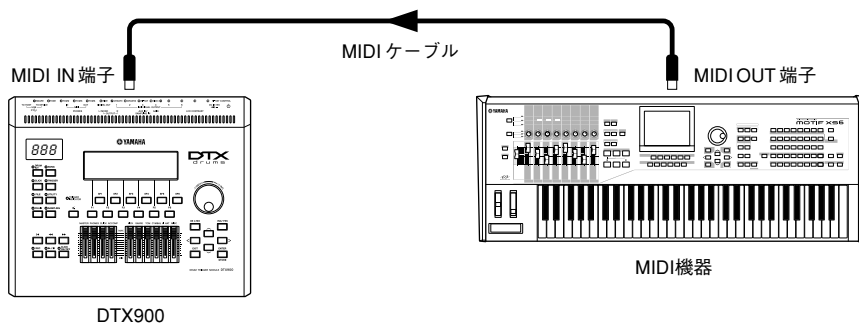
■ DTX900で音源モジュールやシンセサイザーをコントロールする場合

DTX900のMIDI OUT 端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



■ 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでDTX900をコントロールする場合

DTX900のMIDI IN 端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。



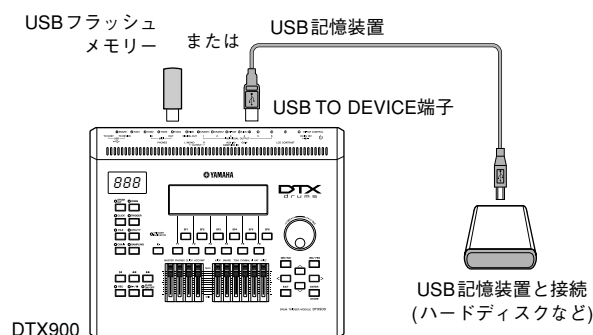
● 外部MIDIシーケンサーと本体との同期 (マスター機器とスレーブ機器)

本体のソング再生や外部MIDIシーケンサーでの再生では、テンポをとるために機器内蔵のクロックを使っています。外部MIDIシーケンサーと本体をMIDI接続して両者のソングを同時に再生する場合などは、どちらのクロックを使うかを設定することで両者のテンポ同期をとる必要があります。この場合、自身のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自身のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。

上図接続例で、外部MIDIシーケンサーの再生データをDTX900のソングに録音する場合など、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使う場合は、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

USB記憶装置(デバイス)を接続する

USB記憶装置をリアパネルのUSB TO DEVICE 端子に接続します。



USB TO DEVICE端子ご使用上の注意

本機にはUSB TO DEVICE端子があります。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE

- ・ USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご覧ください。

■ 使用できるUSB機器

USB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、ハードディスクドライブなど)

動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

NOTE

- ・ 上記以外のUSB機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

■ USB機器の接続

USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

USB記憶装置の取り扱いについて

本機にUSB記憶装置を接続すると、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータを楽器本体で再生したりできます。

NOTE

- ・ USB記憶装置としてCD-R/RWドライブを接続した場合、CD-ROMのデータ(MIDIデータ)を楽器本体で再生/再現することはできませんが、楽器本体のデータを保存してCD-ROMを作ることはできません。

■ USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置の中には、本機で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。

注記

- ・ フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

■ 誤消去防止

USB記憶装置には、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合は、ご使用前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

■ USB記憶装置の抜き差し

USB記憶装置を外すときは、保存(セーブ)/読み込み(ロード)/削除(デリート)などデータのアクセス中でないことをあらかじめ確認したうえで外してください。

注記

- ・ USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフや抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。保存(セーブ)/読み込み(ロード)/削除(デリート)/フォーマットなどデータのアクセス中やUSB記憶装置のマウント中は、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディアを取り出したり(USBフラッシュメモリーを抜いたり)、双方の電源を切ったりしないでください。メディアが壊れたり、楽器本体/メディアのデータが壊れたりするおそれがあります。

トリガーセットアップの切り替え

トリガーセットアップデータとは、トリガー入力端子に接続したパッドやドラムトリガー（ヤマハDT20など）からのトリガー入力信号を、DTX900で内部処理するのに適正な信号に調整するためのデータです。

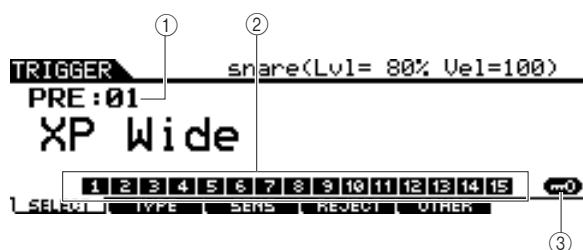
DTX900には、さまざまなトリガーセットアップが用意されています。演奏スタイルに合ったお好みのトリガーセットアップに切り替えてください。

切り替えの手順は以下のとおりです。

トリガーセットアップを選択する

- 1 [TRIGGER] ボタンを押して、トリガーモードに入ります。

トリガーセレクト画面が表示されます。



① トリガーセットアップナンバー

現在選択されているトリガーセットアップの番号が表示されます。

設定値	PRE: 01 ~ PRE: 09, USR: 01 ~ USR: 05
-----	--------------------------------------

② トリガー入力レベルインジケータ

パッドを叩くと、そのパッドの入力レベルがグラフで表示されます。グラフはそれぞれの入力端子の入力レベルを表します。

③ インプットロック

パッドを叩くことによって設定対象を変更したくない場合に、このボタンを押してロックします。他のパッドとバランスを見ながら調整する場合に便利です。ロック中は画面上部に白抜きで「L」マークが表示されます。

- 2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、お好みのトリガーセットアップを選択します。

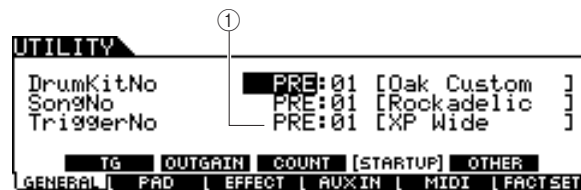
各トリガーセットアップについて詳しくは「トリガーセットアップ一覧表」(23ページ)をご覧ください。

電源起動時に呼び出されるトリガーセットアップを設定する

特定のトリガーセットアップを電源起動時に毎回呼び出したい場合は、下記の 手順に従って設定してください。

- 1 [UTILITY] ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。

- 2 [F1] GENERALボタン、[SF4] STARTUPボタンを押して、STARTUP (スタートアップ)画面を表示します。



① TriggerNo (トリガーセットアップナンバー)

現在選択されているトリガーセットアップの番号が表示されます。

- 3 トリガーセットアップナンバーにカーソルを合わせ、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、使用するトリガーセットアップナンバーを選択します。

各トリガーセットアップについて詳しくは「トリガーセットアップ一覧表」(23ページ)をご覧ください。

- 4 [ENTER/STORE] ボタンを押すと、ストア (保存) が実行されます。

NOTE

・ DTX900パッドセットのパッドを変えて使う場合などは、「トリガーモード [TRIGGER]」(108ページ)の手順に従って、感度などを各パッドに適した設定に変更しましょう。

注記

・ ストア (保存) の実行に時間がかかる場合は、画面に「Please keep power on.」が表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失なわれたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

■ トリガーセットアップ一覧表

No.	Name		特徴
PRE: 01	XP Wide	DTX950K/900K用	ダイナミックレンジが広く強弱の表現に適している設定。
PRE: 02	XP Normal		基本的なバランスの設定。
PRE: 03	SP Wide		ダイナミックレンジが広く強弱の表現に適している設定。
PRE: 04	SP Normal	DTXTREME III スペシャルセット用	基本的なバランスの設定。
PRE: 05	SP Narrow		ダイナミックレンジを抑えることにより、安定したトリガー検出が行なわれる設定。強弱の表現より、粒の揃った発音に適しています。
PRE: 06	STD Wide		ダイナミックレンジが広く強弱の表現に適している設定。
PRE: 07	STD Normal	DTXTREME III スタンダードセット用	基本的なバランスの設定。
PRE: 08	STD Narrow		ダイナミックレンジを抑えることにより、安定したトリガー検出が行なわれる設定。強弱の表現より、粒の揃った発音に適しています。
PRE: 09	DT10/20	—	DT10/20をドラムセットに装着して使用する場合の設定。
USR: 01 ~ 05	User Trigger	—	トリガーセットアップを自由に変更できます。

* 初期設定では、DTX950K/900K用の「PRE: 01 XP Wide」が選ばれています。

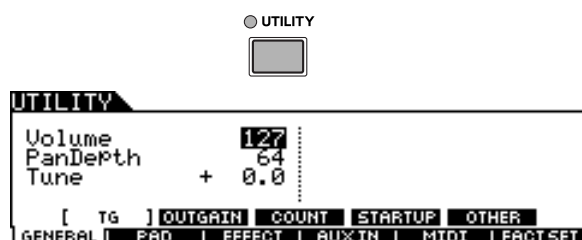
初期化をする(ファクトリーセット)

モードごとに初期化をするかどうか選択をして、ファクトリーセットを実行できます。

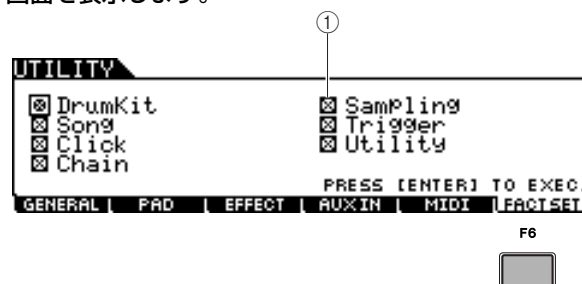
注記

- ・ファクトリーセットを実行すると、選択したモードのユーザーメモリーの内容が、工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、あらかじめUSB記憶装置などに保存されることをおすすめします(114ページ)。

1 [UTILITY] ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。



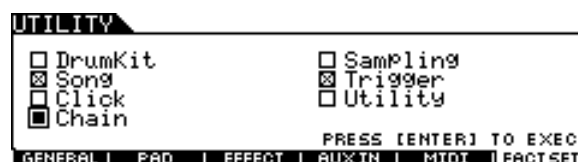
2 [F6] FACTSET ボタンを押して、ファクトリーセット画面を表示します。



① チェックボックス

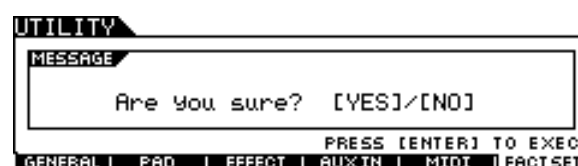
□にチェックをしていないモードは初期化(ファクトリーセット)されません。チェックを入れて☑の状態にすると、そのモードは初期化されます。

3 各モードのチェックボックスにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイヤルを使ってチェックを入れたり、はずしたりします。



4 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ファクトリーセットを実行してもよいか、確認を求めるメッセージが画面に表示されます。実行を中止する場合は、[DEC/NO]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。



5 [INC/YES] ボタンを押して、ファクトリーセットを実行します。

画面に「Completed.」が表示されるとファクトリーセットが終了し、実行前の表示に戻ります。

注記

- ・ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

コンピューターと接続する

DTX900とコンピューターをUSBケーブルで接続することでMIDIデータを送受信でき、音楽制作の幅が大きく広がります。ここでは、DTX900とコンピューターの接続方法について説明します。

NOTE

・音を鳴らすには、本体にスピーカーやヘッドフォンを接続する必要があります。詳しくは、19ページをご覧ください。

1 以下のURLから、最新のUSB-MIDIドライバーをダウンロードします。

ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および解凍をします。

http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/

NOTE

・動作環境については、上記URLをご覧ください。

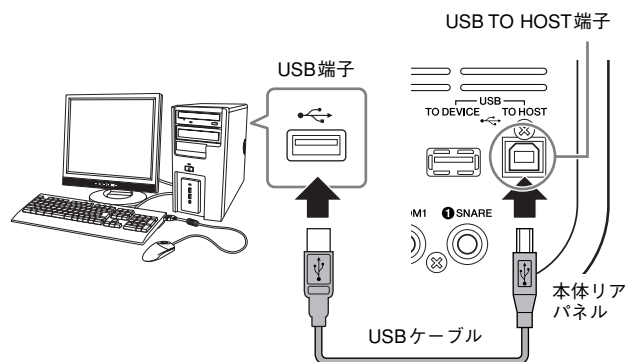
NOTE

・USB-MIDIドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

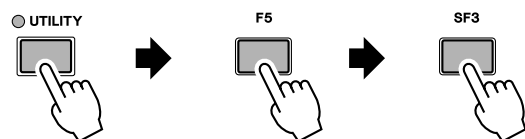
ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご覧ください。

手順の中の、PA機器/電子楽器のUSB TO HOST端子をUSBケーブルで接続する箇所については、下図を参考にしてください。

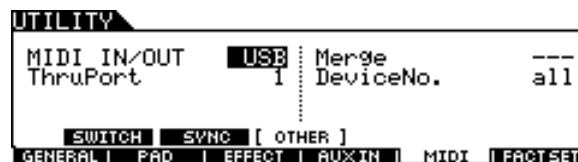


3 本体を、USB TO HOST端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、[F5] MIDIボタン、[SF3] OTHERボタンを押して、OTHER (アザー)画面(131ページ)を表示します。



4 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、MIDI IN/OUTを「USB」に設定します。



5 [ENTER/STORE] ボタンを押して、本体に保存します。

■ USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。

以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

注記

- ・USBケーブルは、ABタイプのものをご使用ください。また、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- ・USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- ・本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- ・本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - ・すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - ・本体からデータが送信されていないか確認してください。(パッドを演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
 - ・本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

Cubaseをリモートコントロールする

本体にはCubaseのリモート機能が搭載されています。この機能を使えば、Cubaseのクリックのオン/オフやトランスポートコントロールなどを本体パネル上から行なえるので、効率よく音楽制作ができます。

■ コンピューター側の設定手順

はじめてリモート機能を利用するときは、以下の手順でコンピューター側の設定をしてください。

1 以下のURLから、最新のDTX900 Extensionをダウンロードします。

ダウンロードが完了したら、適当な場所でファイルを解凍します。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

NOTE

- ・あらかじめ最新のUSB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールしてください(24ページ)。
- ・動作環境については、上記URLをご覧ください。
- ・DTX900 Extensionは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 解凍したファイルを実行して、DTX900 Extensionをコンピューターにインストールします。詳しい手順につきましては、ダウンロードしたファイルに付属の取扱説明書をご覧ください。

■ 本体側の設定手順

リモート機能を利用するときには、毎回、以下の手順で本体側の設定をします。

1 本体を、USB TO HOST端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。[UTILITY] ボタンを押してユーティリティモードに入り、[F5] MIDIボタン、[SF3] OTHERボタンを押して、OTHER(アザー)画面(131ページ)を表示します。

2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、MIDI IN/OUTを1 “USB” に設定します。

3 本体とコンピューターが正しく接続されていることを確認し、Cubaseを起動します。

コンピューターとの接続については、24ページをご覧ください。

4 [CHAIN] ボタンと[SAMPLING] ボタンを同時に押します。

LCD画面に“CUBASE REMOTE”のメッセージが表示され、リモート機能が有効になります。

REMOTE

CUBASE REMOTE

Press [CHAIN]+[SAMPLING] to exit.

5 リモート機能を無効にするときは、もう一度[CHAIN] ボタンと[SAMPLING] ボタンを同時に押します。

■ リモートコントロールで使用するボタンの一覧表

本体のボタン	機能の説明
[◀]	先頭に戻る(TOP)
[◀◀]	巻戻し
[▶▶]	早送り
[REC]	録音(Rec)開始
[▶/■]	再生/停止(Play / Stop)
[CLICK ON/OFF]	クリックオン/オフ
[⏮]	選択トラックのソロのオン/オフ
[F1]	クオンタイズ*
[F2]	元に戻す*
[F3]	ズームイン*
[F4]	ズームアウト*
[F5]	選択トラックのズームイン*
[F6]	選択トラックのズームアウト*
[SF1]	割り当てなし*
[SF2]	割り当てなし*
[SF3]	割り当てなし*
[SF4]	割り当てなし*
[SF5]	割り当てなし*
[SF6]	割り当てなし*
[− 1/DEC], [+ 1/INC]	1小節単位でプロジェクトカーソルを移動
[INC/YES]	VSTインストールメントの音色ナンバーを1ずつ減らします。
[DEC/NO]	VSTインストールメントの音色ナンバーを1ずつ増やします。
[^]	前のトラックを選択
[v]	次のトラックを選択
[<]	前のトラックを選択
[>]	次のトラックを選択
[CHAIN]+[SAMPLING]	リモート機能のオン/オフ

*Cubaseの機能を自由に割り当て可能なボタンです。

コンピューターを活用した音楽制作

DAWに本体の演奏を録音する

NOTE

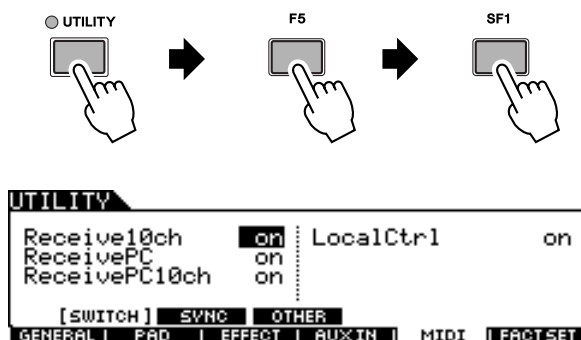
・DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるCubaseのようなアプリケーションソフトのことを指します。

■ DTX900側の設定

本体のパッドを叩いても2重に音が鳴らないように、ローカルコントロールを「off」に設定します。

MIDIスルーをオンにして録音するとき、パッドを叩いて音が鳴ると、コンピューターから戻ってきた音と2重に音が鳴ることになってしまいます。これを防ぐためにローカルコントロールをオフにします。

- 1 [UTILITY] ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F5] MIDIボタン、[SF1] SWITCHボタンを押してSWITCH (スイッチ) 画面 (130ページ) を表示します。



- 2 LocalCtrlにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、「off」に設定します。

- 3 [ENTER/STORE] ボタンを押して、変更した設定を本体に保存します。

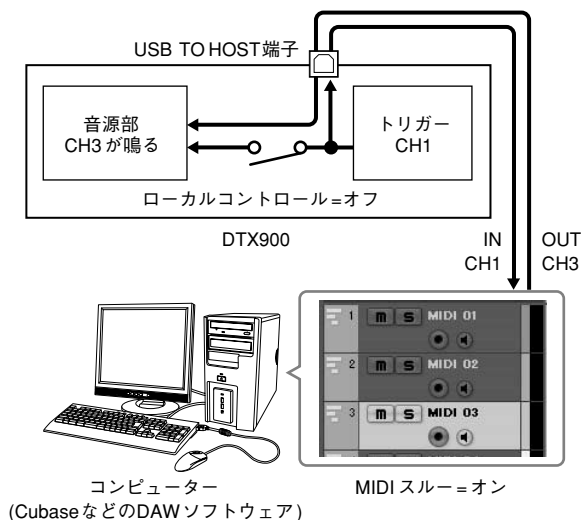
■ DAWソフトウェア側の設定

- 1 MIDIスルーをオンにします。

エコーバック (MIDIスルー) とは、パッドから入力されたMIDIデータが、レコーディング中のトラックの設定にしたがって再び外部に出力され、MIDI音源を鳴らす設定のことです。たとえば、図のようにDTX900からCH1でデータが入力された場合でも、MIDIスルーをオンにしていると、レコーディングトラックの設定にしたがってCH3で再び出力され、CH3の音源が鳴ります。この設定にすることで、再生時と同じ音を聴きながらレコーディングできます。

NOTE

・設定方法の詳細は、各DAWソフトウェアのマニュアルをご覧ください。



DAWのソング再生を 本体音源を使って鳴らす

本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。コンピューターとの接続については、24ページをご覧ください。

■ DAWソフトウェア側の設定

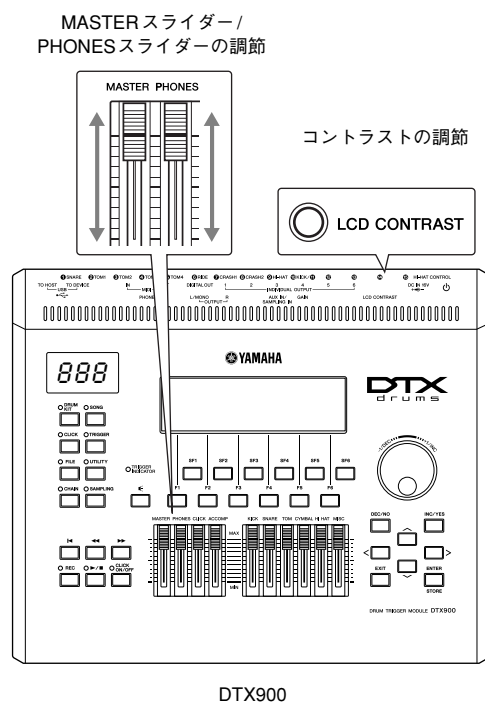
- 1 各トラックのMIDI出力ポートをお使いのMIDIインターフェイスに設定します。
- 2 MIDIファイルを再生します。

ボリュームや画面表示の濃さを調節する

DTX900のボリュームを最適な位置に調節します。

MASTERスライダーを使って、OUTPUT L/MONO、Rから出力されるステレオミックスの音量を調節します。PHONESスライダーはヘッドホンモニター用のPHONESから出力されるステレオミックスの音量を調節します。MASTERスライダーとは独立して設定できます。スライダーについて詳しくは31ページをご覧ください。

画面が見えにくい場合は、リアパネルにあるLCD CONTRASTノブを回して濃さを調節します。



NOTE

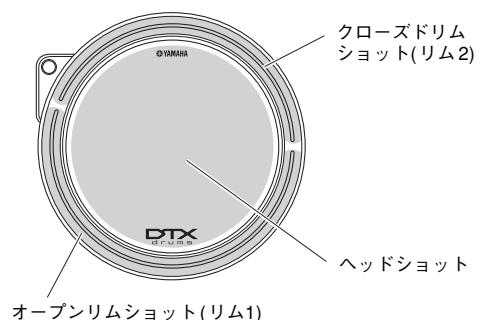
- ・本体LCDは、タッチパネル式ではありません。指で無理に押さえないようにご注意ください。

クイックガイド

ドラムパッドの叩き方

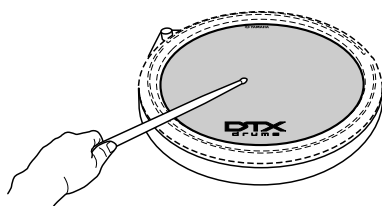
スネア/タム

XP120SDのような3ゾーンパッドを使用すれば、アコースティックのスネアドラムと同じように3種類(ヘッド、オープンリム、クローズドリム)の叩き方ができます。



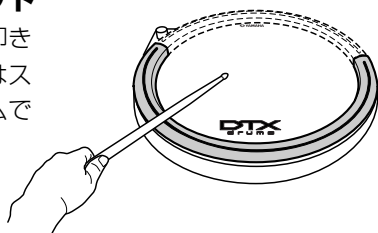
ヘッドショット

ヘッドを叩きます。



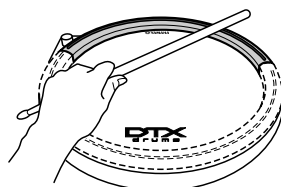
オープンリムショット

オープン側のリムを叩きます。リムショットはスネアだけでなく、タムでも使えます。



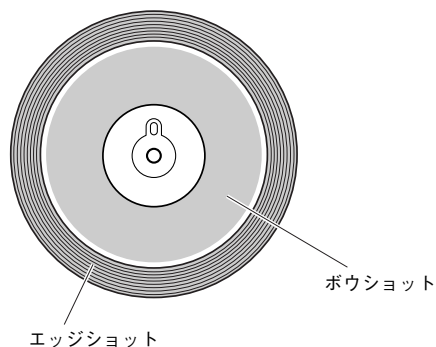
クローズドリムショット(クロススティック)

クローズド側のリムを叩きます。リムショットはスネアだけでなく、タムでも使えます。



ハイハット

RHH135のような2ゾーンパッドを使用すれば、アコースティックのハイハットシンバルと同じように演奏できます。

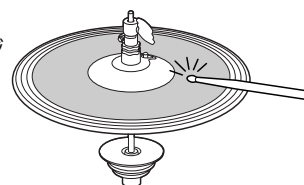


オープン/クローズ

ハイハットスタンドのペダルの踏み具合により、オープンからクローズまで音色が変化します。ペダルを踏み込んで鳴らすフットクローズもできます。ハイハットをクローズの状態からさらにペダルを踏み込んで叩くと、より締まった音が鳴ります。

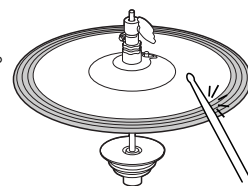
ボウショット

ハイハットのカップとエッジの間地点を叩きます。



エッジショット

ハイハットの外周(端)を叩きます。

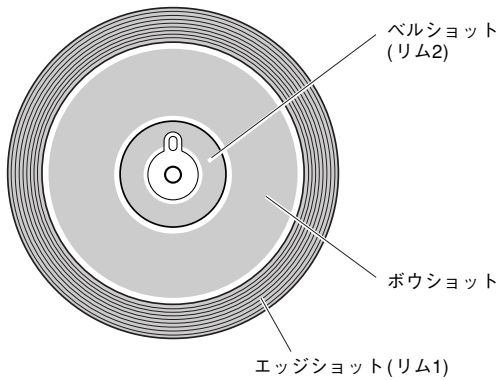


ハイハットスプラッシュ

ハイハットスタンドのペダルを瞬間的に踏んですぐ放します。

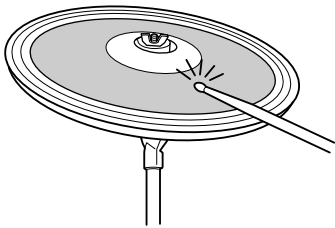
シンバル

PCY155のような3ゾーンパッドを使用すれば、アコースティックのライドシンバルと同じように演奏できます。



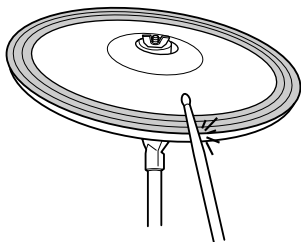
ボウショット

シンバルのカップとエッジの中間地点を叩きます。



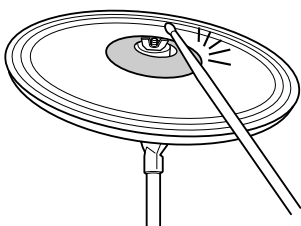
エッジショット

シンバルの外周 (端) を叩きます。



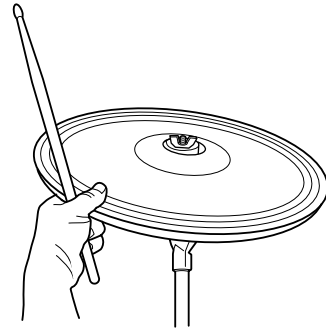
ベルショット

カップの部分叩きます。



チョーク奏法

叩いたシンバルのエッジ付近を手でつかむと音が止まります。

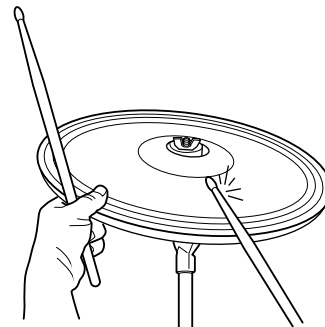


NOTE

・メロディ音がアサインされているときに、音色によってはミュートされにくいものがあります。

ミュート奏法

シンバルのエッジをつかんだ状態で叩きます。音色が変化します。

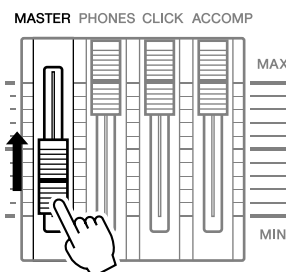
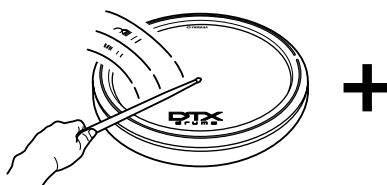


まずは叩いてみよう

接続が終わり、DTX900を目の前にしてウズウズしているあなた！
それでは、パッドを叩いてDTX900のサウンドを聴いてみましょう。

パッドを叩く

パッドを叩きながらフロントパネルのMASTERスライダーを少しずつ動かしていき、全体の音量を好みの大きさに調節しましょう。

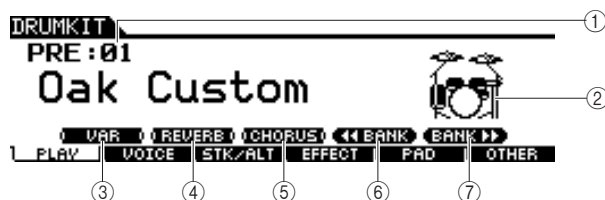
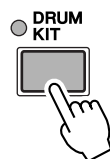


ドラムキットを選ぶ

各パッドを叩いたときに鳴る打楽器音(ドラムボイス)を1つのセットにしたものを、ドラムキットと呼びます。ドラムキットを切り替えて、バリエーションを楽しんでください。

1 [DRUM KIT] ボタンを押し、ドラムキット選択画面を表示します。

他の画面が表示された場合は、[F1] PLAY ボタンを押して、ドラムキット選択画面を呼び出します。



① ドラムキットナンバー

ドラムキットを選択します。ドラムキットナンバーとドラムキット名が表示されます。PRE: 01 ~ PRE: 50がプリセットキット、USR: 01 ~ USR: 50が内部フラッシュROMにストアされるユーザーキットです。EXT-A: 01 ~ EXT-A: 99、EXT-B: 01 ~ EXT-P: 99はUSB記憶装置に保存されているキットです。USB記憶装置が接続されていて、データが保存されている番号を選択した場合のみ使えます。

② ドラムキットアイコン

ドラムキットのジャンルを示すアイコンが表示されます。

③ [SF1] VAR

このボタンをオン([VAR])にすると、信号がバイパスされ、ドラムキットにバリエーションがかかりません。オフ([VAR])にすると、バリエーションがかかります。

④ [SF2] REVERB

このボタンをオン([REVERB])にすると、信号がバイパスされ、ドラムキットにリバーブがかかりません。オフ([REVERB])にすると、リバーブがかかります。

⑤ [SF3] CHORUS

このボタンをオン([CHORUS])にすると、信号がバイパスされ、ドラムキットにコーラスがかかりません。オフ([CHORUS])にすると、コーラスがかかります。

⑥ [SF4] <<BANK

⑦ [SF5] BANK>>

DTX900には、本体に内蔵されたプリセットキット(PRE)、ユーザーキット(USR)、USB記憶装置に保存されているキット(EXT-A ~ P)の18種類のバンクがあります。このボタンを押すことによって好きなバンクを選べます。

NOTE

・この取扱説明書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、プリセットドラムキット名称などの表示が、実際の仕様と異なる場合があります。

NOTE

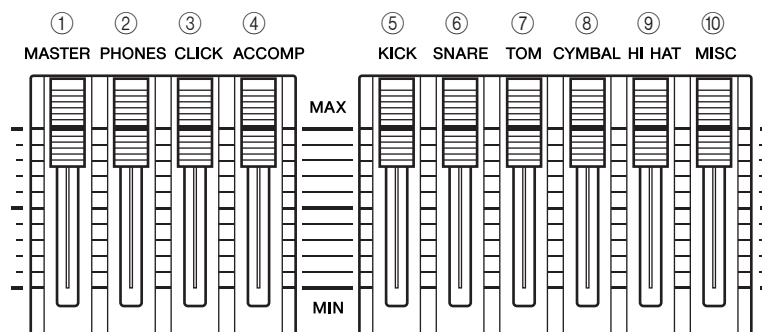
・工場出荷状態では、LEDディスプレイでもドラムキットナンバーを確認できます。
・ドラムキットの中には、パッドを叩くと自動的に曲が始まるもの(パッドソング)や、ドラムループ音色が設定されているものがあります。
・ドラムキットアイコンは、ドラムキットモードの[F6]OTHER-[SF4]NAMEのIconで好きなアイコンに変更できます(97ページ)。
・切り替える前のキットと切り替えたキットで10chの同じMIDIノートナンバーに同じ音色が割り当てられている場合だけ、キットを切り替えても音が鳴り続けます。

2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、好みのドラムキットを選択します。

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

スライダーで音量を調節する

パッドごとの音量を調節してドラムキット全体の音量バランスを調整しましょう。



① MASTERスライダー

DTX900のステレオミックスの音量を調節します。出力先はOUTPUT L/MONO、Rです。

② PHONESスライダー

DTX900のステレオミックスの音量を調節します。
出力先はヘッドホンモニター用のPHONESです。
MASTER①とは独立して設定できます。

③ CLICKスライダー

クリックの音量を調節します。

④ ACCOMPスライダー

ソングの伴奏パート(MIDIチャンネル10以外)の音量を調節します。ソングに合わせて演奏する場合、このスライダーを調節してドラムキットとの音量バランスを取ることができます。

⑤ KICKスライダー

キック(バスドラム)の音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

⑥ SNAREスライダー

スネアの音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

⑦ TOMスライダー

タムの音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

⑧ CYMBALスライダー

シンバルの音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

⑨ HI-HATスライダー

ハイハットの音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

⑩ MISCスライダー

スネア、キック、タム、ハイハット、シンバル以外のリズムパートの音量を調節します。各ドラムボイスのボリューム調整をどのスライダーで行なうかをドラムキットモードの[F2] VOICE → [SF4] OTHERのSliderSelで変更できます(85ページ)。

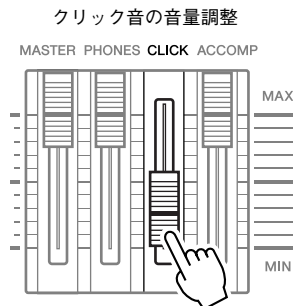
クリックに合わせて演奏する

クリック(メトロノーム)を鳴らしながら、DTX900を演奏してみましょう。
DTX900のクリックは複雑なリズムも設定できる高度なメトロノームです。

クリック(メトロノーム)を鳴らす

[CLICK ON/OFF]ボタンを押すとクリック音がスタートします。

[CLICK ON/OFF]ボタンのランプは、小節の1拍めで赤色、その他の拍で緑色に光ります。



NOTE

・テンポをLEDディスプレイに表示させるには、ユーティリティモードの[F1] GENERAL-[SF5] OTHERのLED Displayを“tempo”に設定してください。

もう一度[CLICK ON/OFF]ボタンを押すと停止します。

クリック音の音量はフロントパネルのCLICKスライダーで行ないます。

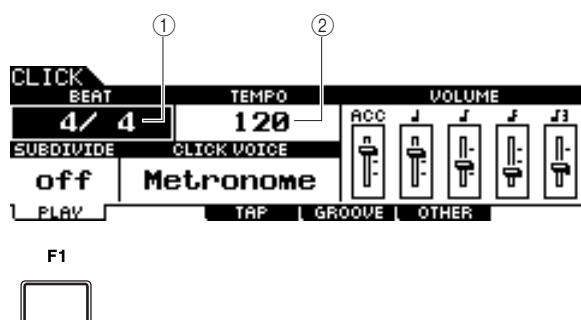
クリックのテンポや拍子を変更する

- 1** [CLICK] ボタンを押し、クリックモードに入ります。



- 2** [F1] PLAYボタンを押し、クリックプレイ画面を表示します。

この画面では、テンポや拍子を設定します。



① BEAT (拍子)

クリックの拍子を表示します。

設定値	1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16
-----	------------------------------------

② TEMPO (テンポ)

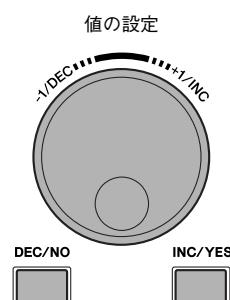
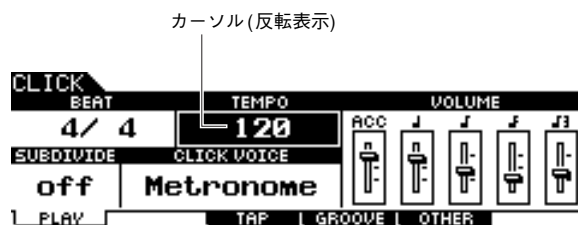
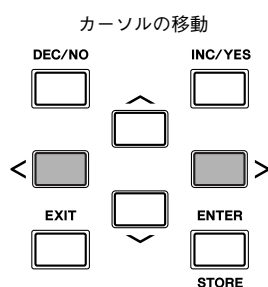
クリックのテンポ値を表示します。

設定値	030 ~ 300
-----	-----------

NOTE

・ユーティリティモードの[F5] MIDI-[SF2] SYNCのMIDISyncを“MIDI”に設定した場合は、テンポ値に「MIDI」と表示され、テンポ値は設定できません。

- 3** カーソルボタンを押してTEMPO (テンポ)またはBEAT (拍子)にカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルを使ってそれぞれの値を設定します。



タップテンポ機能

タップテンポ機能とは、パッドを叩くタイミングでソングやクリックのテンポを設定する機能です。あなたの感覚でカウントを出して、ソングやクリックのテンポを決めることができます。パッドを叩く代わりに[AUDITION]ボタンを押しても設定できます。

1 [CLICK] ボタンを押し、クリックモードに入ります。

2 [F3] TAPボタンを押し、タップ画面を表示します。



① TEMPO (テンポ)

選択しているテンポ値を表示します。

設定値	030 ~ 300
-----	-----------

3 演奏したいテンポで、パッドを叩きます (または [AUDITION] (オーディション) ボタンを押します)。

パッドはどのパッドでも構いません。叩いたタイミングからテンポが自動的に検出され、LED ディスプレイとLCDのTEMPOの値に、検出されたテンポが表示されます。

工場出荷時の初期設定では、タップテンポ実行後、LED ディスプレイにテンポ値が数秒間表示され、その後キット番号表示に戻ります。



4 [CLICK ON/OFF] ボタンを押して、設定したテンポを確認してみましょう。

テンポ値がタップテンポで設定した値になっています。ソングやクリックの再生中であれば、設定したテンポはすぐに反映されます。

NOTE

- ・ [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルでテンポを設定することもできます。
- ・ ユーティリティーモードの [F2] PAD-[SF2] PADFUNC の PadFunc を “tap tempo” に設定すると、クリックモードのタップ画面以外でもタップテンポ用のパッドとして使用できるようになります (126 ページ)。
- ・ ユーティリティーモードの [F5] MIDI-[SF2] SYNC の MIDI Sync が “MIDI” に設定されているときは、テンポ値に MIDI と表示されます (131 ページ)。

ソングと一緒に演奏する

DTX900には、さまざまなジャンルのソングデータが、プリセットで87曲内蔵されています。プリセットソングは以下の3つのカテゴリーに分けられています。

Demo (デモソング 3曲)

まずはデモソングを再生し、DTX900の素晴らしい音色をお聴きください。

Practice (練習曲 44曲)

さまざまなジャンルに対応した練習曲が用意されています。

PadSong (パッドソング 40曲)

パッドに割り当ててパッドソングとして使います。ソングとして聴くこともできます。

ソングに合わせて練習してみましょう。ソングのドラムパートをミュート(消音)して再生したり、ベース音のみを再生できます。

ソングを再生する

DTX900にセットされているソングを聴いてみましょう。ソング番号1～87には、ドラムだけでなくキーボードやブラスなどの伴奏音を含んだプリセットソングが87曲用意されています。

* プリセットソングリストは別冊の「データリスト」をご覧ください。

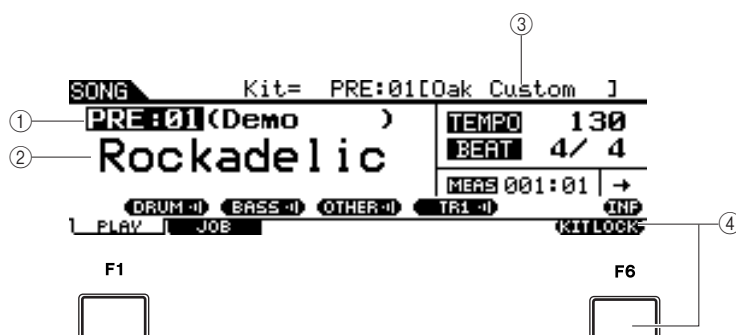
1 [SONG] ボタンを押し、ソングモードに入ります。



NOTE

・この取扱説明書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、プリセットソング名称などの表示が、実際の仕様と異なる場合があります。

2 [F1] PLAYボタンを押し、ソングプレイ画面を表示します。



① ソング番号

選択しているソング番号を表示します。

選択しているソングがプリセットのときは、ソング番号の後ろに、“Demo”、“Practice”、“PadSong”の3種類のカテゴリーが表示されます。

設定値	PRE: 01 ~ PRE: 87 → USR: 01 ~ USR: 50 → EXT: 01 ~ EXT: 99
-----	---

PRE: プリセットソング

USR: ユーザーソング

EXT: 外部USB記憶装置のルートディレクトリーにある(どこのフォルダーにも入っていない)スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)

② ソング名

選択しているソング番号のソング名を表示します。

③ ドラムキット

画面最上段には、選択しているソングで指定しているドラムキットが表示されます。[F6] KITLOCK ボタンを押して、ドラムキットをロックしているときは、キット名の後ろに白抜きの “L” マーク(■)が表示されます。

④ [F6] KITLOCK

このボタンを押して画面右上に「■」が表示されるとドラムキットにロックがかかり、ソングデータ中にあるドラムキット番号の指定が無効になります。キットロックがオフの場合は、ソングの選択時、再生が自動的に終了したとき、および[◀]ボタンを押したときに、ドラムキット番号がソングに記録されているドラムキット番号に自動的に切り替わります。キットロックがオンの場合は、これらの自動切替が無効になります。

3 ソング番号にカーソルを移動してから、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、好みのソングを選択します。

ソングを切り替えると、ドラムキットもそのソングに適したものに切り替わります。キットロックしているときは、ソングを切り替えてもドラムキットは切り替わりません。

4 トランスポートボタンの[▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、選んでいるソングの再生が始まります (ランプが点灯)。

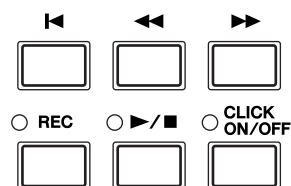


5 再生を止めるには、[▶/■] (再生/停止) ボタンをもう一度押します (ランプが消灯)。そのまま [▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、停止していた位置から再生が続きます。

曲の途中から再生する

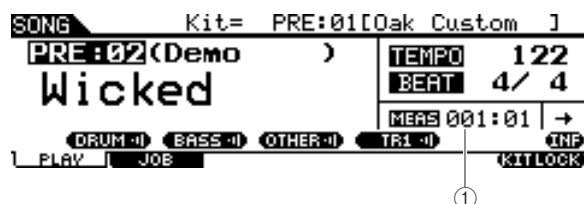
曲の途中から再生するには、下記の操作で再生位置を変更してから[▶/■] (再生/停止) ボタンを押します。ソングの早送り、巻き戻しなどの操作は、ソングの停止時だけでなく再生中も行なうことができます。

早送り	[▶▶] (早送り) ボタンを押します。
すばやく早送り	[▶▶] (早送り) ボタンを押し続けます。
巻き戻し	[◀◀] (巻き戻し) ボタンを押します。
すばやく巻き戻し	[◀◀] (巻き戻し) ボタンを押し続けます。
ソングの先頭にジャンプ	[◀] (トップ) ボタンを押します。



早送り/巻戻し

ソングプレイ画面を表示している場合には、下記のような操作で再生位置を変更できます。



① MEAS (メジャー)

ソングの現在の再生位置を表示します。

1 カーソルボタンを押して、MEAS (メジャー) にカーソルを移動します。

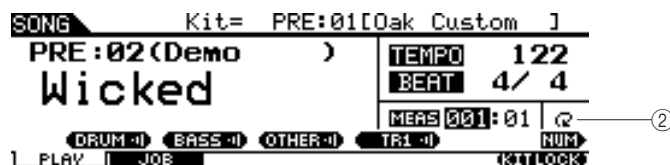
2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルを使って、小節を進めたり、戻したりします。

NOTE

・MEASにカーソルを合わせている場合、NUMアイコンがメニューに表示されます。対応する[Sf6]ボタンを押すと、[SF1]～[SF5]ボタンと[F1]～[F5]ボタンを使用して数字を入力できます。詳しくは14ページをご覧ください。

ソングのリPEAT再生

ソングのリPEAT再生(ソングの先頭から終わりまでの再生を繰り返します)を設定します。
➡を選んでおくと、ソングの終わりまで再生されると自動的に止まります。



② Repeat (リPEAT)

設定値	➡ (通常再生) 🔄 (リPEAT再生)
-----	-------------------------

NOTE

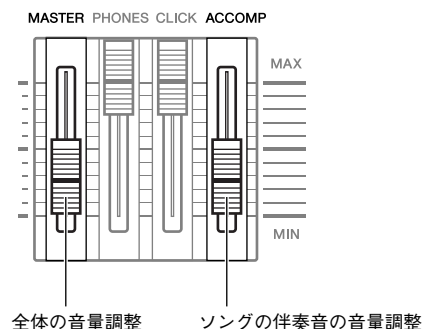
・ソングプレイ画面でのリPEAT設定は一時的なもので、ソングデータには反映されません。ソングデータに反映させたい場合は、ソングジョブ画面([SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat)でリPEATを設定してください。

・プリセットソングやユーザーソングではリPEAT設定がデータ内にあるため、ソングを切り替えると切替後のソングのリPEAT設定がソングプレイ画面に表示されます。それに対して、USB記憶装置に保存されているSMFソング(EXT:01～99)ではリPEAT設定がデータ内がないので、ソングを切り替えてもリPEAT設定が前のソングでの設定のまま変わりません。

ソングの伴奏音の音量を調節する

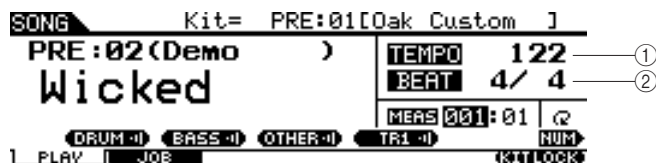
ソングの伴奏音の音量は、フロントパネルのACCOMPスライダーで調節します。

MASTERスライダー (ソングもパッド演奏も含めた全体の音量) と合わせて、自分の演奏音とソングの伴奏音の音量とのバランスを調節してください。



ソングのテンポや拍子などを変更する

ソングプレイ画面を表示している場合には、下記のような操作でソングのテンポや拍子を変更できます。



① TEMPO (テンポ)

ソングの現在のテンポを表示します。

設定値	030 ~ 300
-----	-----------

② BEAT (拍子)

ソングの拍子を表示します。

設定値	1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16
-----	--------------------------------------

NOTE

- ・テンポをLEDディスプレイに表示させるには、ユーティリティモードの[F1] GENERAL-[SF5] OTHERのLED Displayを“tempo”に設定してください。
- ・各ソングは、それぞれ最適な初期テンポ値を持っています。したがって一度テンポを変更した後も、別のソングを選んだ時点や、曲の頭出しをした時点で、選んだソングの初期テンポ値が自動的に設定されます。
- ・ソングを選択し直したときに、テンポを変更したくない場合は、ユーティリティモードの[F1] GENERAL-[SF5] OTHERのTempoLinkを“off”に設定してください。
- ・ソングプレイ画面でのテンポ設定は一時的なもので、ソングデータには反映されません。ソングデータに反映させたい場合は、ソングジョブ画面([SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat)でテンポ値を設定してください。

1 カーソルボタンを押して、設定したい項目にカーソルを移動します。

2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、その値を設定します。

ソングの各パートをミュート(消音)する

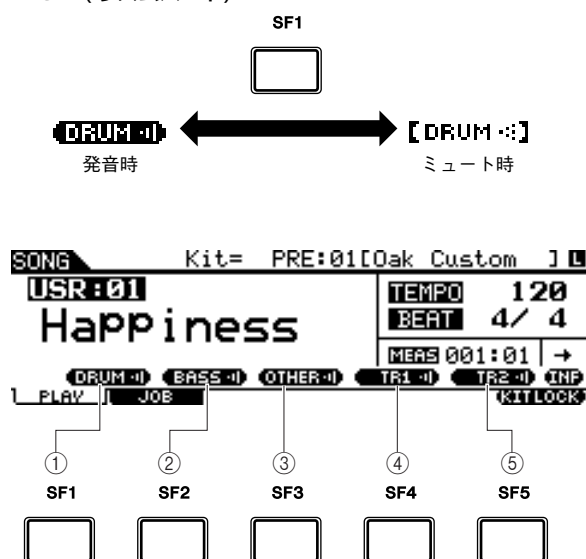
ソングプレイ画面でサブファンクションボタンを利用すると、ソングに含まれるリズム(ドラム&パーカッション)、ベース、その他の伴奏パート、トラックの再生を個別にミュート(消音)することができます。

たとえば、リズムパートだけをミュート(消音)してドラムを個人練習したり、リズム(ドラム&パーカッション)とその他の伴奏パートをミュート(消音)して、ベース音のみを再生して練習したりなど、さまざまな使いかたができます。

現在のミュート(消音)の状態はサブファンクションの表示で確認できます。ミュート時は「白地に黒文字」、発音時は「黒地に白文字」で表示されます。ボタンを押すたびにミュートのON/OFFが切り替わります。

・ミュートの表示

例: DRUM (リズムパート)



① [SF1] DRUM

このボタンを押して、リズムパートをミュートするかどうか交互に切り替えます(トラック2のリズムパートはミュートしません)。

② [SF2] BASS

このボタンを押して、ベースパートをミュートするかどうか交互に切り替えます。

③ [SF3] OTHER

このボタンを押して、リズム、ベース以外のパートをミュートするかどうか交互に切り替えます。

④ [SF4] TR1

このボタンを押して、トラック1をミュートするかどうか交互に切り替えます。

⑤ [SF5] TR2

このボタンを押して、トラック2をミュートするかどうか交互に切り替えます。

NOTE

- ・プリセットソングは複数のパート(MIDIチャンネル)で構成されており、トラック1に録音されています。ソングのデータ構造(パートとトラック間の関係)について詳しくは、67ページをご覧ください。
- ・トラック用ミュートボタン[SF4] TR1と[SF5] TR2は、トラックが空の場合は表示されません。すべてのプリセットソングは、トラック2に録音データがないため、プリセットソング選択時には“TR2”は表示されません。
- ・外部USB記憶装置のルートにあるスタンダードMIDIファイルのソング(EXT:01 ~ 99)を再生している場合は、TR1/TR2のミュートはできません。

ドラムキットを作る

パッドごとに自分の好きなドラムボイスを割り当て、オリジナルのドラムキットをセットアップしましょう。

<用語>

*ドラムボイス:

各パッドに割り当てられる打楽器音のこと。パッドにドラムボイスを割り当てて、ドラムキットをセットアップします。

*ドラムキット:

各パッドに割り当てられた打楽器音(ドラムボイス)をセットしたものです。

*ボイスセット:

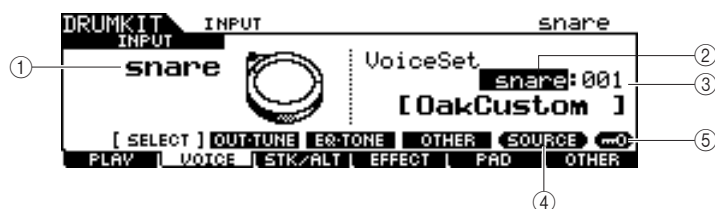
2ゾーン、3ゾーンと呼ばれるステレオパッドをトリガー入力端子に接続しているときは(12、60ページ)、叩く場所によって、違うドラムボイスが鳴ります。ひとつのパッドに割り当てられたボイスをまとめてボイスセットと呼び、パッド(トリガー入力端子)ごとに割り当てることができます。

ここでは、トリガー入力単位でボイスセットを選んでみましょう。

- 1 [DRUM KIT] ボタンを押してドラムキットモードに入り、[F1] PLAYボタンを押してPLAY (プレイ) 画面を表示します。

- 2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、あなたが作りたいドラムキットのサウンドに近いドラムキットを選びましょう。
ここでは例としてプリセットドラムキットNo.1を選びます。

- 3 [F2] VOICE ボタン、[SF1] SELECT ボタンを押して、SELECT (セレクト) 画面を表示します。



① INPUT (トリガー入力)またはSOURCE (トリガー入力ソース)

ここに「INPUT」が表示されているときは、トリガー入力端子が編集対象として選択され、選択したトリガー入力端子に好みのボイスセットを割り当てることができます。また、「SOURCE」が表示されているときは、トリガー入力ソース(61ページ)が設定対象として選択され、選択しているトリガー入力ソースに好みのボイスを割り当てることができます。

② Voice Set category (ボイスセットカテゴリー)

プリセットボイスセットは下記のカテゴリーに分けられています。

設定値	kick, snare, tom, cymbal, hi-hat, perc, efct
-----	--

③ Voice Set number (ボイスセットナンバー)

②で選択したボイスセットカテゴリーの中から使用したいボイスセットナンバーを設定します。INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定されているボイスが現在選択しているボイスセットとは異なる組み合わせのときに、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

設定値	0 ~ 127 (0: Noassign)
-----	-----------------------

④ [SF5] SOURCEまたはINPUT

このボタンを押して、画面左上に表示されるINPUT (トリガー入力端子)とSOURCE (トリガー入力ソース)を交互に切り替えます。

⑤ [SF6] インプットロック

このボタンを押して、インプットロック(画面右上にLで表示されます)のオン/オフを切り替えます。通常は対応するパッドを叩くことによって編集するトリガー入力端子またはトリガー入力ソースを設定しますが、パッドを叩いても保持したい場合はこのボタンを押してインプットロックをオンにします。

NOTE

・ボイスセット単位の選択ではユーザーボイスは選択できません。

- 4 [SF5] ボタンがINPUTと表示されている場合は、[SF5] INPUTボタンを押して、入力単位をINPUT(トリガー入力)に切り替えます。
- 5 トリガー入力端子の切り替えは、目的のパッドを叩くか、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタン、またはデータダイアルで行ないます。
設定対象のパッドがアイコンで横に表示されます。
- 6 ボイスセットカテゴリーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタン、またはデータダイアルで、ボイスセットのカテゴリーを設定します。
- 7 ボイスセットナンバーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタン、またはデータダイアルで、ボイスセットナンバーを設定します。

■ [E]エディットマークについて

データの設定を変更すると、画面左上に[E] (エディット)マークが表示されます。これはデータが変更されたことを示しています。ストア操作をするとこの表示は消えます。ストア操作をせずに他のドラムキットに切り替えるなどすると、設定内容は元に戻ってしまいます。残しておきたいデータは次ページのストア操作で保存しておきましょう。



ドラムキットを保存(ストア)する

設定を変更したデータは、必ずストア操作で保存しておきましょう。

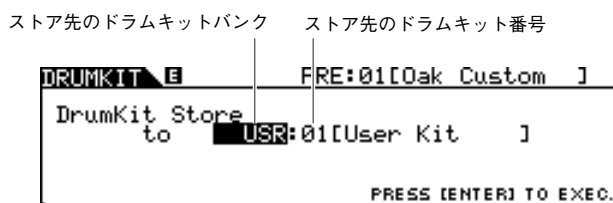
保存方法は、以下のとおりです。

注記

- ・LCD画面の左上部に[E]マークが表示されているとき、つまり編集中のドラムキットをまだ保存(ストア)していない状態で別のドラムキットを選択したり、ソング選択などでドラムキットが自動的に切り替わったりすると、それまで編集していた設定はすべて消えてしまいます。編集したドラムキットデータを保存しておきたい場合は、必ず[ENTER/STORE]ボタンを押してストア操作をしておきましょう。

1 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

以下のような画面が表示されます。



2 ストア先のドラムキットを選択します。

はじめに、ドラムキットバンクにカーソルを合わせてUSRとEXT-A ～ EXT-Pの中からストア先のドラムキットバンクを選択します。EXT-A ～ EXT-Pにストアしたい場合は、USB記憶装置が接続されていることを確認してください。次に、ドラムキットナンバーにカーソルを合わせ、ストア先のドラムキットナンバーを選択します。

3 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ストア実行の確認を求める画面が表示されます。
ストアをキャンセルする場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

4 [INC/YES] ボタンを押すと、ストアが実行されます。

注記

- ・“Please keep power on.”表示中は、絶対に電源を切らないでください。すべてのドラムキットデータが失われるおそれがあります。

演奏を録音する

あなたのドラム演奏を録音してオリジナルのソング(ユーザーソング)を作ってみましょう。録音したデータは、プリセットソングと同様にドラムキットを差し替えたり、テンポを変えたりして再生できます。

録音のしくみ

- ・ 録音は、録音用に用意されたユーザーソング(USR: 01 ~ USR: 50)に対して行ないます。プリセットソング(PRE: 01 ~ PRE: 87)には録音できません。
- ・ ユーザーソングには録音用トラックが2つあり、どちらかを選んで1トラックずつ録音していきます。
- ・ ソングには、パッドをどのようにどのタイミングで叩いたかといった演奏情報が録音(記録)されます。これをシーケンスデータといいます。MIDI IN/USB TO HOST端子からのMIDIデータも同時に録音できます。
録音したソングデータは、オーディオデータではなく、録音したソングの再生時に自由にテンポやドラムキットやボイスを変更できるMIDIシーケンスデータです。
- ・ シーケンスデータは、再生する際に自由に音色やドラムキットを選んだりテンポを変えたりすることができます。
- ・ rec standby時に設定されたテンポ、拍子情報は、ソングヘッダに反映されます。先頭に録音はしません。拍子は録音中変更できません。テンポは変更できますが、データには反映されません。

ソングのデータ構造について詳しくは67ページをご覧ください。

録音方式について

リアルタイム録音

演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながら録音する方式です。リアルタイム録音には、リプレイス、オーバーダブの2つの方法があり、必要に応じて選択できます。

リプレイスとオーバーダブ

■ replace (リプレイス)

REC STANDBY画面(ソングモードで[REC]ボタンを押して呼び出される画面)の録音タイプに「replace」を選択しているときは、空のトラックに対してドラム演奏を録音できます。すでにデータが入っているトラックに録音はできません。ClearTrack Job (101ページ)またはClear Song Job (99ページ)であらかじめデータを削除してから録音してください。

■ overdub (オーバーダブ)

REC STANDBY画面(ソングモードで[REC]ボタンを押して呼び出される画面)の録音タイプに「overdub」を選択しているときは、すでにデータの入っているトラックに対して、重ね書きで録音を行ないます。重ね録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて録音する場合に便利です。

2トラック構成

内蔵シーケンサーには録音・再生可能なトラックが2つ(TRACK1とTRACK2)があり、どちらのトラックでもMIDIチャンネル1 ~ 16がすべて使えます。たとえば、DTX900のMIDI INにシンセサイザーを接続した状態でドラムキットと合わせてリアルタイムで録音すると、演奏内容はすべてその時点で選んでいるトラックに録音されます。複数のパートを数回に分けて録音するならoverdubが便利です。replaceで録音した場合でも、overdubに切り替えれば同じトラックに追加の録音ができます。あるいは、2つのトラックに録音した内容をもう一方にまとめて(100ページ)空きトラックを作れば、特定のパートだけを新しいトラックに録音することができます。

ドラム演奏をソングに録音する

- 1 ドラムキットモードで、使用するドラムキットを選択します。
- 2 [SONG] ボタンを押してソングモードに入り、[F1] PLAYボタンを押してソングプレイ画面を表示します。

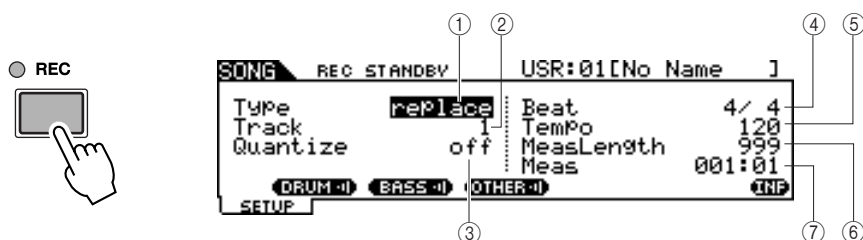


- 3 [F6] KITLOCKボタンを押して、画面右上にLインジケーターを表示させます。
ソングを切り替えることでドラムキットが変更される場合があります。手順1で選択したドラムキットが変わらないようにするため、キットロックをオンにしておきます。

- 4 録音先のソングナンバーを、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで選択します。

画面に「TR1」や「TR2」が表示されない空のユーザーソングを選択していることを確認してください。

- 5 [REC] ボタンを押して、スタンバイ画面を表示します。



① Type (レコードタイプ)

録音方式を選択します。各方式については、「録音方式について」(43ページ)をご覧ください。

設定値	replace, overdub
-----	------------------

② Track (レコードトラック)

録音先のトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

③ Quantize (クオンタイズ)

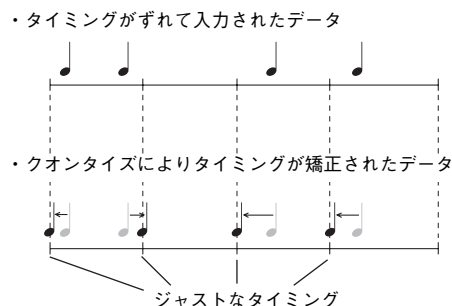
演奏上のタイミングがずれて入力されたデータを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえた上で録音します。クオンタイズにカーソルを移動すると、[SF6]ボタンを押すことによりファンクション、サブファンクションを使った音符入力ができます。

設定値	拍子が3/8、6/8、9/8、12/8、15/8の場合: off、16分3連符、16分音符、8分3連符、8分音符、4分音符、付点4分音符 拍子が上記以外の場合: off、16分3連符、16分音符、8分3連符、8分音符、4分3連符、4分音符
-----	--

NOTE

・プリセットソングを選択しているときは、[REC]ボタンを押すと空のユーザーソングを選択するため、この手順は必要ありません。ただし、空のユーザーソングが無い場合は、「Seq data is not empty」と表示され、手順5で[REC]ボタンを押してもREC STANDBY画面に入れません。その場合は、録音先のソングナンバーを選択してから(手順4を実行してから)、手順5に進んでください。

■ クオンタイズの動作例



④ Beat (拍子)

録音時のクリックの拍子を設定します。

設定値	1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16
-----	------------------------------------

⑤ Tempo (テンポ)

録音時のクリックのテンポを設定します。

設定値	030 ~ 300
-----	-----------

⑥ MeasLength

録音する小節数を設定します。

設定値	001 ~ 999 (選択しているユーザーソングの状態、録音開始小節によって異なります)
-----	--

⑦ Meas

録音をはじめる位置を設定します。

設定値	001 ~ 999 (選択しているユーザーソングの状態によって異なります)
-----	---------------------------------------

NOTE

・ 録音済みのソング(トラックにデータがあるソング)は最大小節数が確定しているので、それを超える小節数は設定できません。必要であれば、録音前に最大小節数を増やします(102ページ)。

6 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、レコードタイプを replace に設定します。

7 カーソルボタンを押してカーソルをレコードトラックに移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、録音するトラックを設定します。

必要に応じて、テンポ、拍子、メジャー、クオンタイズなどを設定します。

8 メトロノームを鳴らす場合は、[CLICK ON/OFF] ボタンを押してクリックをオンにします。

メトロノームの鳴り方(音符の細かさや音量など)については、クリックプレイ画面(33ページ)で設定します。

9 [▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、録音がスタートします。

10 設定した小節数を録音し終わると自動的に録音終了し、ソングプレイ画面に戻ります。[▶/■] (再生/停止) ボタンを押して、新しく録音したソングを聴いてみましょう。

[▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、録音を途中で終了することができます。

注記

・ 録音中に電源を切ると、ユーザーソングすべてのデータが失われます。ご注意ください。

11 電源を切る前に、USB記憶装置にデータを保存(セーブ)します。

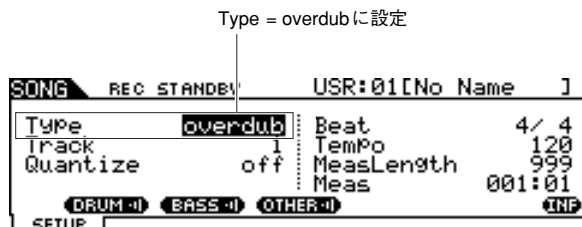
注記

・ 録音したソングデータはDRAM(76ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずUSB記憶装置に保存(セーブ)してください。

作ったデータに重ねて録音する(オーバーダブ)

一度録音したトラックに重ねてデータを追加したい場合は、オーバーダブ録音を使います。

オーバーダブの手順は、「ドラム演奏をソングに録音する」のレコードタイプをoverdubに変えれば、あとは同じ操作となります。



[▶/■] (再生/停止) ボタンを押すまでリピート再生されます。

設定した小節数の終わりまで行くと、スタンバイ時にMeasで指定した小節に戻り録音し続けます。演奏データは、1 周目に録音されたデータに加えて(積み重ねて)録音されます。

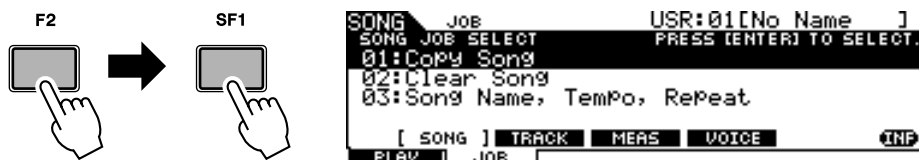
プリセットソングに合わせて録音する

プリセットソング(PRE: 01 ~ 87)は再生のみ行なえますが、それらを本体メモリーのユーザーソングにコピー (99 ページ)すれば、練習曲に合わせて自分の演奏を録音したり、自分で作ったドラムキットや外部MIDIキーボードによる演奏を録音・追加できます。

1 ソングモードで、空のユーザーソング(データの入っていない)を選択します。

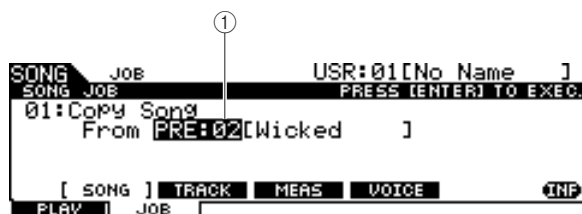
空のユーザーソングを選択したときは、画面に「TR1」や「TR2」([SF4]ボタン、[SF5]ボタンに該当)は表示されません。

2 [F2] JOB、[SF1] SONG ボタンを押して、ソングジョブセレクト画面を表示します。



3 「01: Copy Song」にカーソルを移動し、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

この画面では、指定したソングデータを、現在選択しているソングにコピーします。



① ソングバンクとナンバー

コピー元のソングナンバーとソング名が表示されます。

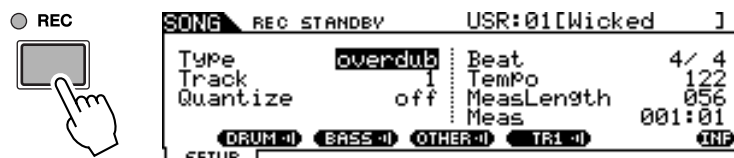
- 4** [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、コピーするプリセットソングを選択し、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

実行の確認を求める画面が表示されます。キャンセルする場合は、[DEC/NO] ボタンを押します。



- 5** [INC/YES] ボタンを押すと、コピーが実行されます。

- 6** [REC] ボタンを押して、スタンバイ画面を表示します。

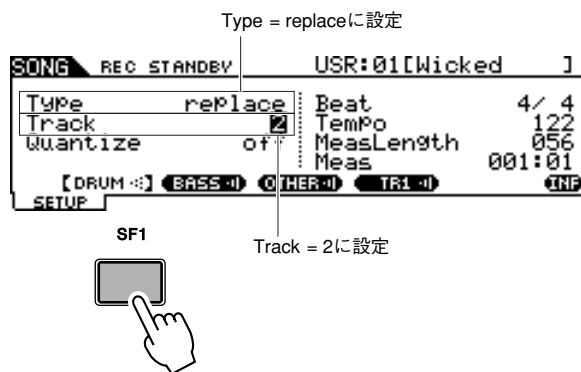


- 7** [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、レコードタイプを replace に設定します。

- 8** カーソルボタンを押してカーソルをレコードトラックに移動し、録音するトラックを2に設定します。

プリセットソングのデータはトラック1にだけ録音されています。トラック1を再生しながら、あなたのドラム演奏をトラック2に録音します。

- 9** [SF1] DRUMボタンを押して、プリセットソングのリズムパートをミュートします。



- 10** [▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、録音がスタートします。

- 11** 設定した小節数を録音し終わると自動的に録音終了し、ソングプレイ画面に戻ります。[▶/■] (再生/停止) ボタンを押して、新しく録音したソングを聴いてみましょう。

[▶/■] (再生/停止) ボタンを押すと、録音を途中で終了することができます。

注記

・録音中に電源を切ると、ユーザーソングすべてのデータが失われます。ご注意ください。

- 12** 電源を切る前に、USB記憶装置にデータを保存(セーブ)します。

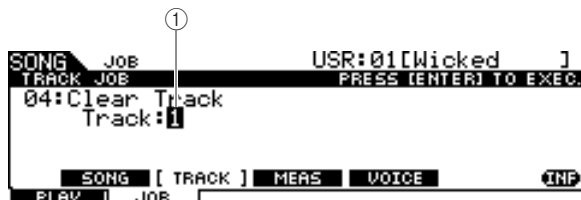
録音をやり直すには

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

- 1 録音をやり直すユーザーソングを選択し、ソングモードで[F2] JOBボタン、[SF2] TRACKボタンを押して、トラックジョブセレクト画面を表示します。



- 2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤル、カーソルボタンを使って、「04: Clear Track」を選択し[ENTER/STORE] ボタンを押します。



① Track (トラック)

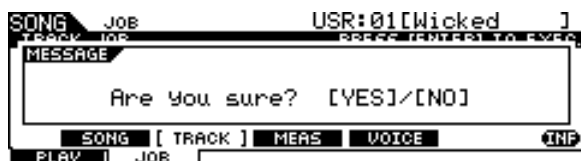
録音データを消去するトラックを表示します。

- 3 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルを使って、消去(クリア)したいトラックの番号を選択します。

プリセットソングをユーザーソングにコピーして録音した場合、トラック2にあなたのドラム演奏が録音されているため、ここでは「2」を選択して消去します。

- 4 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

実行の確認を求める画面が表示されます。キャンセルする場合は[DEC/NO]ボタンを押します。



- 5 [INC/YES] ボタンを押すと、消去が実行されます。

現在選ばれているソングの指定したトラックのデータがすべて消去されます。

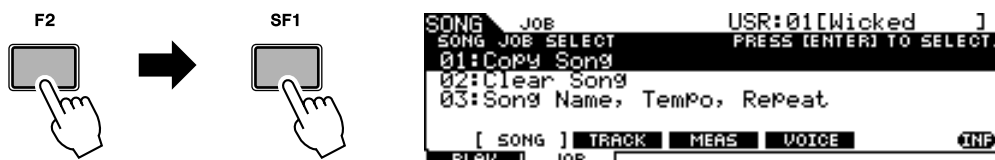
- 6 消去したトラックに演奏を録音しなおします。

詳しくは44ページをご覧ください。

ユーザーソングに名前を付ける

ユーザーソングにオリジナルのソング名を付けましょう。

- 1 名前を変更するユーザーソングを選択し、ソングモードで [F2] JOB ボタン、[SF1] SONG ボタンを押して、ソングジョブセレクト画面を表示させます。



- 2 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアル、カーソルボタンを押して 03: Song Name, Tempo, Repeat にカーソルを移動し、[ENTER/STORE] ボタンを押します。



① Name (ネーム)

ユーザーソングの名前を、英数字を使って最大10文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

② [SF6] LIST (リスト)

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

- 3 ユーザーソングの名前を、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)に従って設定します。

[SF6] ボタンを押して、キャラクターリストによる名前の入力も行なえます。

グループチェック機能を使う

グループチェック機能とは、ソングやクリックに合わせてドラムキットを演奏する際に、叩くタイミングがどれくらいずれているのかチェックできる機能です。また、タイミングのずれたショットでは発音しない設定(リズムゲート機能)を使うことで、ゲーム感覚でショットのトレーニングができます。

NOTE

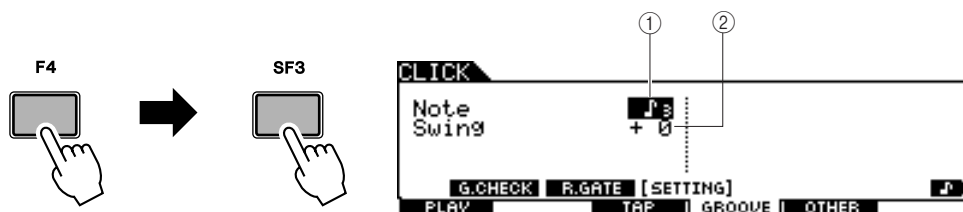
- ・グループチェック機能は、ソングまたはクリックが鳴っている状態で、クリックモードの[F4] GROOVE - [SF1] G.CHECK画面を表示しているときのみ機能します。
- ・リズムゲート機能は、ソングまたはクリックが鳴っている状態で、クリックモードの[F4] GROOVE - [SF2] R.GATE画面を表示しているときのみ機能します。

チェックタイミングを決める

グループチェックとリズムゲートのチェックの基準となるタイミングを設定します。

1 [CLICK] ボタンを押して、クリックモードに入ります。

2 [F4] GROOVEボタンを押し、[SF3] SETTINGボタンを押して、グループチェックセッティング画面を表示します。



① Note (チェックタイミング)

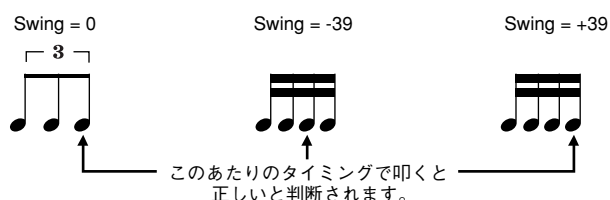
チェックの基準となるタイミング(音符)を設定します。[SF6] ボタンを押すことによりファンクション、サブファンクションを使った音符入力ができます。

設定値	拍子が3/8、6/8、9/8、12/8、15/8の場合: 全音符、付点4分音符、8分音符、16分音符 拍子が上記以外の場合: 全音符、4分音符、8分音符、16分音符、8分3連符
-----	---

② Swing (スイング)

チェックタイミングに8分3連符を設定している場合のみ表示されます。
3連符の跳ねる間隔を設定し、3音目のチェックタイミングを一定範囲以内で前後にずらしします。

設定値	-39 ~ 0 ~ +39 0 (中間値): 完全な3連符 -39 (最小値): 16分音符の3音目に近いタイミング +39 (最大値): 16分音符の4音目に近いタイミング
-----	--



3 チェックタイミングにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、チェックしたいタイミングの音符を設定します。

4 チェックタイミングを8分3連符に設定した場合は、スイングにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、スイングの間隔を設定します。

グループチェックスタート

- 1 (ソングを使う場合) 自分が練習したいソングを選択します。
- 2 [CLICK] ボタンを押してクリックモードに入り、チェックタイミングやスイングを50ページの説明に従って設定します。
- 3 [F4] GROOVEボタンを押し、[SF1] G.CHECK ボタンを押して、グループチェック画面を表示します。



① Trigger Input 1 ~ 5 (トリガーインプット)

ここで選択したパッド(トリガー入力端子経由で受信する信号)がグループチェックの対象になります。いずれかの(またはすべての)パッドを最大5つまでチェック対象として選択できます。「ALL」を選択すると、すべてのパッドの結果を表示します。「NO ASGN」を選択すると、どのパッドも選択していないことになります。バーグラフは対応するパッド(トリガー入力端子経由で受信する信号)の結果を表示します。

設定値	NO ASGN, SNARE ~ PAD15, ALL
-----	-----------------------------

- 4 トリガーインプットにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、グループチェックの対象となるトリガーインプットの選択をします。

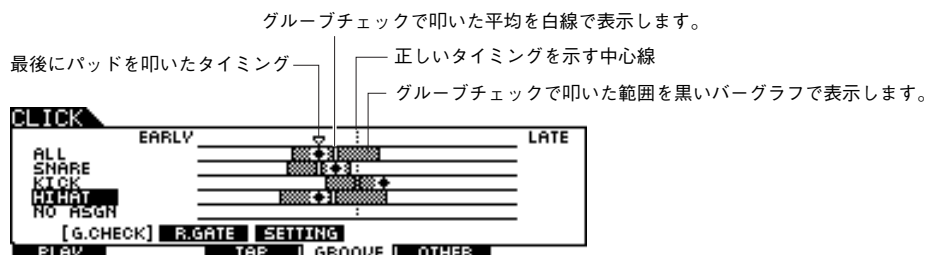
- 5 設定が完了したら、ソングまたはクリックを再生してドラムキットを演奏します。
グループチェックはパッドを叩くとすぐに開始されます。一打ごとにタイミングのずれが検出され、リアルタイムに画面上にグラフで表示されます。

- 6 再生を停止し、グループチェックの結果を確認します。

グループチェック画面の詳細は下記をご覧ください。

■ ショットのタイミング表示

グループチェックセッティング画面で設定した音符のタイミングを基準として、実際のショットの時間のずれをチェック対象ごとに黒いバーグラフで表示します。黒いバーの幅が「ばらつき」、黒いバー内の白線が「平均」を表しています。叩くタイミングがジャストより遅れている場合は、LATE側に平均が移動し、早い場合はEARLY側に平均が移動します。ショットタイミングのばらつきが少ない場合はバーグラフの幅が狭くなります。



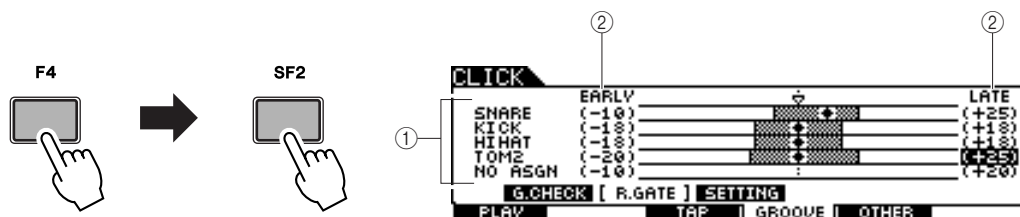
NOTE

・結果表示画面の左端から右端までが16分音符の長さと同じになります。

リズムゲート機能

リズムゲート機能は叩いたタイミングをより厳しく(正確に)チェックします。正しいタイミングで叩いたときのみ発音します。

- 1 (ソングを使う場合) 自分が練習したいソングを選択します。
- 2 [CLICK] ボタンを押してクリックモードに入り、チェックタイミングやスイングを50ページの説明に従って設定します。
- 3 [F4] GROOVEボタンを押し、[SF2] R.GATEボタンを押して、リズムゲート画面を表示します。



① Trigger Input1 ~ 5 (トリガーインプット)

ここで選択したパッド(トリガー入力端子経由で信号を受信する)がリズムゲートの対象になります。いずれかの(またはすべての)パッドを最大5つまでチェック対象として選択できます。「ALL」を選択すると、すべてのパッドの結果を表示します。「NO ASGN」を選択すると、どのパッドも選択していないことになります。バーグラフは対応するトリガー入力端子から受信する信号の結果を表示します。

設定値	NO ASGN, SNARE ~ PAD15, ALL
-----	-----------------------------

② Rhythm Gate (リズムゲートの範囲)

リズムゲート範囲をグラフの左右にある数値で設定します。この範囲内のタイミングでパッドを叩いた場合のみ発音します。

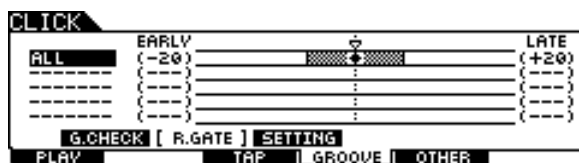
設定値	-59 ~ 0 ~ +59
-----	---------------

NOTE

・単位は16分音符の1/120で、結果表示画面の左端から右端までが16分音符の長さと同じになります。

- 4 トリガーインプットにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、グループチェックの対象となるトリガーインプットの選択をします。

チェック対象にALLを設定したときの画面は以下のように表示されます。



- 5 リズムゲートの範囲にカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで好みの値に設定します。

ショットのタイミングが遅くても発音させたい場合は、LATE 側のリズムゲートの範囲をプラスの値で設定し、ショットのタイミングが早くても発音させたい場合は、EARLY 側をマイナスの値で設定します。

6 設定が完了したら、ソングまたはクリックを再生してドラムキットを演奏します。

リズムゲートはパッドを叩くとすぐに開始されます。一打ごとにタイミングのずれが検出され、リアルタイムに画面上にグラフで表示されます。

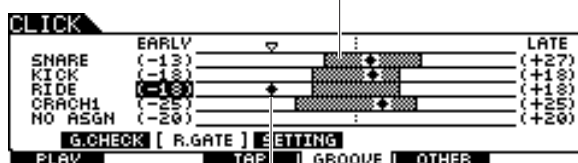
7 再生を停止し、リズムゲートの結果を確認します。

リズムゲート画面の詳細は下記をご覧ください。

■ リズムゲートの結果

リズムゲート画面では、リアルタイムにショットタイミングの正確さを確認できます。

この棒グラフは発音されるタイミングの範囲を表示します。
これはグループチェック画面のバーグラフと違い、実際に
パッドを叩いて発音する範囲を表示します。



パッドを叩いた実際のタイミングを表示します。棒グラフで
設定した範囲のタイミングで叩いた場合のみ発音します。

作ったデータを保存(セーブ)する

各モードで制作したデータを、ファイルモードでファイルとしてUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、逆にUSB記憶装置に保存してあるファイルを本体に読み込んだり(ロード)します。

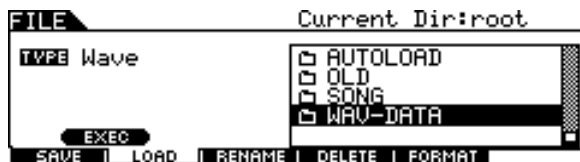
NOTE

・USB記憶装置に関する詳細は、21ページをご覧ください。

ファイル/ディレクトリー (フォルダー) の選び方

ファイルモードでは、USB記憶装置上のさまざまなファイルやディレクトリーを選ぶ操作が必要になりますが、基本的には下記の方法で行ないます。

TYPE欄でファイルタイプ(113ページ)を選択し、カーソルボタンを使ってカーソルをファイル/ディレクトリー選択ボックスに移動させる。



[EXIT]ボタンを押して、元へ(上の階層に)戻る。



[ENTER/STORE]ボタンを押して、ディレクトリーの中に(下の階層に)入る。



[INC/YES]ボタン/[DEC/NO]ボタンまたはデータダイヤルで、カーソルを移動させる。

ファイルを保存(セーブ)する

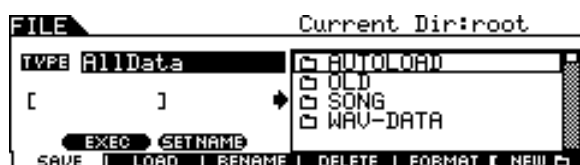
制作したデータを、外部USB記憶装置にファイルとして保存します。セーブでは、すべてのデータを1つのファイルにまとめたり、モードごとのデータを1つのファイルに保存できます。

ここでは、各モードで作成したデータのすべてを1つのファイルに保存する方法を説明します。

USB記憶装置をUSB TO DEVICE 端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 [FILE] ボタンを押して、ファイルモードに入ります。

2 [F1] SAVEボタンを押して、SAVE (セーブ)画面を表示します。



3 TYPEにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、保存(セーブ)するファイルタイプを「AllData」に設定します。

4 カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。
また、[SF6] ボタンを押して、キャラクターリストによる名前の入力も行なえます。

5 カーソルボタンを押してカーソルをファイル/ディレクトリー選択ボックスに移動し、保存先のディレクトリーを選択します。

USB記憶装置内に保存先のディレクトリーを作成している場合は、この操作が必要です。ルートディレクトリーにファイルを保存する場合は、この操作は必要ありません。

6 [SF1] EXECボタンを押すとセーブが実行されます。

同じファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

画面に「Completed.」が表示されるとセーブが終了し、実行前の画面表示に戻ります。

NOTE

・[ENTER/STORE] ボタンは、ディレクトリー (フォルダー) の階層に入る場合に使います。

注記

- ・セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。

保存(セーブ)したファイルを読み込む(ロード)

ここでは、「All Data」ファイルとしてUSB記憶装置に保存したファイルを読み込む(ロード)方法を説明します。

注記

- ・ファイルタイプをAllDataに設定してロードを行なうと、本体ユーザーメモリー上のすべてのデータが書き換わります。本体ユーザーメモリー上の大切なデータはあらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておいてください。

1 [FILE] ボタンを押して、ファイルモードに入ります。

2 [F2] LOADボタンを押して、LOAD (ロード) 画面を表示します。



3 TYPEにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、ロードするファイルタイプを「AllData」に設定します。

4 カーソルボタンを押してカーソルをファイル/ディレクトリー選択ボックスに移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ディレクトリー内にファイルをセーブした場合は、ロードしたいファイルを含むディレクトリーを選択し、[ENTER/STORE]ボタンを押して、ロードしたいファイルを選択します。

5 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の画面表示に戻ります。

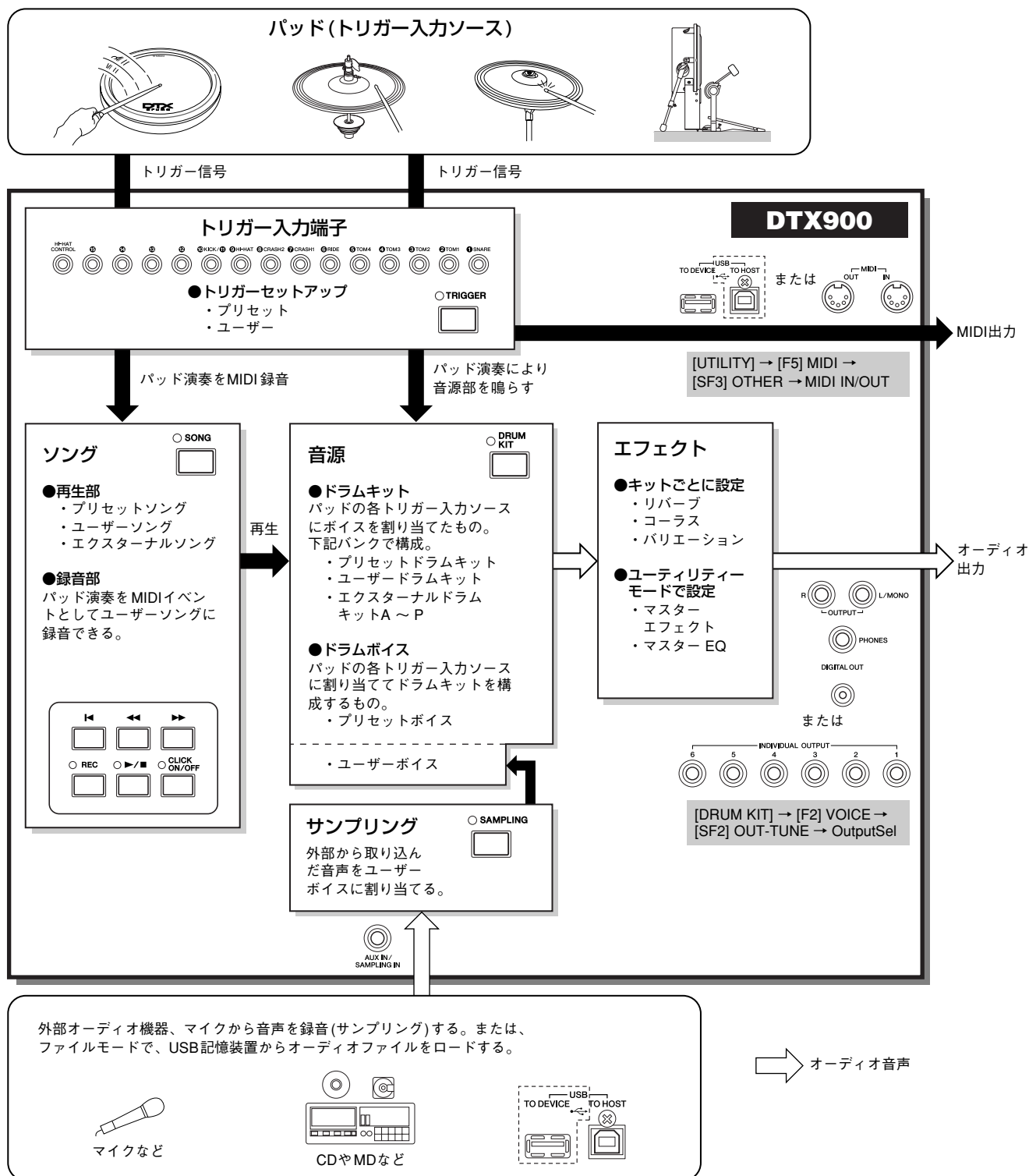
注記

- ・セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE 端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。

DTX900のしくみ

DTX900に搭載された機能をフルに活用できるよう、内部的なしくみを説明します。パッドを叩いて発生するトリガー信号がどのようにDTX900本体に送られ、どのように発音するかを、理解しましょう。

機能構成



パッド(トリガー入力ソース)とトリガー信号

DTX900パッドを叩くことにより、叩いた強さや場所を音源に伝える信号である「トリガー信号」が発生し、ケーブルおよびトリガー入力端子(12、60ページ)を通じてDTX900に送られます。DTX900の音源部分では、そのトリガー信号をもとにドラム音を鳴らします。1音だけ鳴る設定をしてある場合、1種類のトリガー信号に対して1種類のドラムボイスが鳴ります。1個のパッドからは1種類のトリガー信号、または(パッドの種類によりますが)叩く場所やパッドの設定/奏法により複数種類のトリガー信号が発生します。また、トリガー信号が発生するパッドのことをトリガー入力ソースともいいます。

■ 1種類だけのトリガー信号を出すモノラルパッド

たとえばドラムパッドTP65やシンバルパッドPCY65などはモノラルパッドですので、叩く場所に関係なく、1種類だけのトリガー信号がDTX900に送られます。

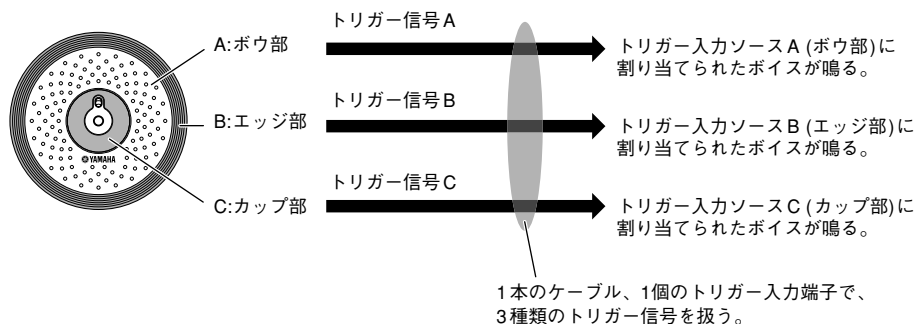
■ 叩く場所によって違うトリガー信号を出す2ゾーンパッド/3ゾーンパッド

たとえば同じシンバルパッドでも、モノラルパッドのPCY65はどこを叩いても同じ種類のトリガー信号が発生します(同じ音が鳴ります)が、PCY65Sでは叩く場所によって2種類、PCY155では3種類のトリガー信号が発生します。

叩く場所によって違うトリガー信号が発生するパッドのことを、2ゾーンパッド、3ゾーンパッドといいます。下図に例として示したPCY155は3ゾーンパッドで、ボウ部、エッジ部、カップ部の3種類のトリガー入力ソースを持っており、叩く場所(トリガー入力ソース)によって違うトリガー信号が発生します。

シンバルパッド上にある3種類のトリガー入力ソースとトリガー信号

例: PCY155



NOTE

- ・ DTX900ではKICK端子のみモノラル端子ですので、2ゾーンパッドや3ゾーンパッドを接続しても、すべてのトリガー信号には対応できません。

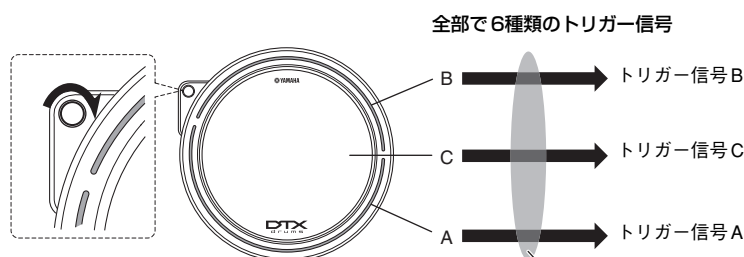
■ 設定によって違うトリガー信号を出す場合(パッドコントローラー)

たとえばスネアドラムパッドXP120SDをSNARE端子に接続し[DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRL → PadControllerType = snaresに設定してある場合を想定します。ドラムパッドXP120SDは3ゾーンパッドですので、叩く場所(A: オープンリム部、B: クローズドリム部、C: ヘッド部の計3種類のトリガー入力ソース)によって3種類のトリガー信号が発生しますが、さらにスナッピーをオフにした場合とオンにした場合の2種類についても違うトリガー信号が発生するので、合計 $2 \times 3 = 6$ 種類のトリガー信号が発生します。

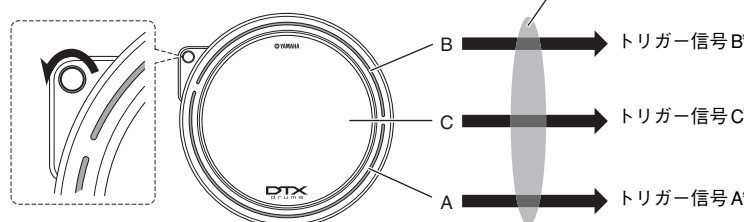
スナッピーのオン/オフと3ゾーンパッドによる6種類のトリガー

例: XP120SD

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



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



1本のケーブル、1個のトリガー入力端子で、6種類のトリガー信号を扱う。

■ 奏法によって違うトリガー信号を出す場合(ハイハットコントローラー)

たとえばハイハットシンバルパッドRHH135は2ゾーンパッドですので、叩く場所(ボウ部、エッジ部)によって2種類のトリガー信号が発生しますが、さらにハイハットコントローラー(フットコントローラー)の踏み方によって違うトリガー信号が発生します。

アコースティックドラムからトリガー信号を取り出す

DT10やDT20などのドラムトリガー製品を使うことにより、アコースティックドラムでの演奏をトリガー信号に変換して、DTX900に送ることができます。

トリガーセットアップ

DTX900では、送られてきたトリガー信号を内部で適切に処理するために、トリガーセットアップを使って調整します。たとえば、パッドを叩いたときの感度(センシティビティ)や、ダブルトリガーやクロストークなどの誤動作を防ぐための設定が、トリガーセットアップに含まれています。

DTX900ではあらかじめ9個のプリセットトリガーセットアップが準備されているほか、お好みの設定をユーザートリガーセットアップとして5個まで作ることができます。

パッドとトリガー入力端子の対応

ここまで説明してきたとおり、パッドの種類によっては1個のパッドに複数のトリガー入力ソースがあり、それぞれからトリガー信号が発生します。しかし、トリガー信号の受け手側となるDTX900に差し込む端子によっては、全種類のトリガー信号に対応できない場合があります。下表にパッド各製品とDTX900リアパネルのトリガー入力端子との対応を掲載してありますので、パッドをDTX900に接続するときの参考にしてください。

型番	品名	INPUT (DTX900のトリガー入力端子)				
		(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4	(6) RIDE (7) CRASH1 (8) CRASH2	(9) HI-HAT	(10) KICK/(11)	(12) (13) (14) (15)
		2ゾーン/3ゾーン 対応 パッドコントロー ラー対応	2ゾーン/3ゾーン 対応 パッドコントロー ラー対応なし	2ゾーン/3ゾーン 対応 パッドコントロー ラー対応なし	2ゾーン/3ゾーン 対応なし	2ゾーン/3ゾーン 対応 パッドコントロー ラー対応なし
XP100T	タムパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP120T	タムパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP100SD	スネアパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP120SD	スネアパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
TP65	タムパッド	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	タムパッド	◎	(◎)	◎	(△)	◎
TP100	タムパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
TP120SD	スネアパッド	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
RHH130	ハイハットパッド	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	ハイハットパッド	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	シンバルパッド	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	シンバルパッド	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	シンバルパッド	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	シンバルパッド	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	シンバルパッド	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY135	シンバルパッド	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY150S	シンバルパッド	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY155	シンバルパッド	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
KP65	キックパッド	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	キックパッド	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125W	キックパッド	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	ドラムトリガー	△	△	△	△	△
DT20	ドラムトリガー	△	△	△	△	△

- ◎ 3ゾーンパッドとして機能します。
XPシリーズ、TPシリーズの場合、リム部(2箇所)、ヘッド部に設定されたドラムボイスが鳴ります。
PCYシリーズの場合、ボウ部、エッジ部、カップ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。
- 2ゾーンパッドとして機能します。
RHHシリーズの場合、ボウ部、エッジ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。
PCYシリーズの場合、ボウ部、エッジ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。
- △ モノラルパッドとして機能します。
- () 技術的には接続可能ですが、DTX900のボイスが、該当機種が接続されることを想定して作られていません。

トリガー入力ソース

トリガー信号の発生源となるパッドやパッドの叩く場所、あるいは奏法などを総称して、トリガー入力ソースといいます。1種類のトリガー入力ソースからは1種類のトリガー信号が発生します。また機種により、1つのパッドに最大6種類のトリガー入力ソースがあります。DTX900では、ドラムキットモードでトリガー入力ソース別にドラムボイスを割り当てられます(79ページ)が、下表のトリガー入力ソース一覧を参考にしてください。

■ トリガー入力ソース一覧

トリガー入力ソース		トリガー 入力端子	トリガー信号の発生方法
LCD表示	フル表記		
snareHd	スネアヘッド	(1) SNARE	スネアパッド(XP120SDなど)のヘッド部を叩く。
snareOp	スネアオープンリム	(1) SNARE	スネアパッド(XP120SDなど)のオープンリムショット部を叩く。
snareCl	スネアクローズドリム	(1) SNARE	スネアパッド(XP120SDなど)のクローズドリムショット部を叩く。
snrHdOff	スネアヘッドオフ	(1) SNARE	スナッピーオフ(SnaresOn/Off = off)時にスネアパッド(XP120SDなど)のヘッド部を叩く。
snrOpOff	スネアオープンリムオフ	(1) SNARE	スナッピーオフ(SnaresOn/Off = off)時にスネアパッド(XP120SDなど)のオープンリム部を叩く。
snrClOff	スネアクローズドリムオフ	(1) SNARE	スナッピーオフ(SnaresOn/Off = off)時にスネアパッド(XP120SDなど)のクローズドリム部を叩く。
tom1Hd	タム1ヘッド	(2) TOM1	タムパッド(XP120Tなど)のヘッド部を叩く。
tom1Rm1	タム1リム1	(2) TOM1	タムパッド(XP120Tなど)のリム1部を叩く。
tom1Rm2	タム1リム2	(2) TOM1	タムパッド(XP120Tなど)のリム2部を叩く。
:	:	:	:
tom4Hd	タム4ヘッド	(5) TOM4	タムパッド(XP120Tなど)のヘッド部を叩く。
tom4Rm1	タム4リム1	(5) TOM4	タムパッド(XP120Tなど)のリム1部を叩く。
tom4Rm2	タム4リム2	(5) TOM4	タムパッド(XP120Tなど)のリム2部を叩く。
rideBw	ライドシンバルボウ	(6) RIDE	シンバルパッドのボウ部を叩く。
rideEg	ライドシンバルエッジ	(6) RIDE	シンバルパッドのエッジ部を叩く。
rideCp	ライドシンバルカップ	(6) RIDE	シンバルパッドのカップ部を叩く。
crash1Bw	クラッシュシンバル1ボウ	(7) CRASH1	シンバルパッドのボウ部を叩く。
crash1Eg	クラッシュシンバル1エッジ	(7) CRASH1	シンバルパッドのエッジ部を叩く。
crash1Cp	クラッシュシンバル1カップ	(7) CRASH1	シンバルパッドのカップ部を叩く。
crash2Bw	クラッシュシンバル2ボウ	(8) CRASH2	シンバルパッドのボウ部を叩く。
crash2Eg	クラッシュシンバル2エッジ	(8) CRASH2	シンバルパッドのエッジ部を叩く。
crash2Cp	クラッシュシンバル2カップ	(8) CRASH2	シンバルパッドのカップ部を叩く。
hhBwOp	ハイハットシンバルオープン	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーがクローズではないときにシンバルパッドのボウ部を叩く。
hhEgOp	ハイハットシンバルエッジオープン	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーがクローズではないときにシンバルパッドのエッジ部を叩く。
hhBwCl	ハイハットシンバルクローズ	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーがクローズのときにシンバルパッドのボウ部を叩く。
hhEgCl	ハイハットシンバルエッジクローズ	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーがクローズのときにシンバルパッドのエッジ部を叩く。
hhFtCl	ハイハットシンバルフットクローズ	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーを踏みこむ。
hhSplsh	ハイハットシンバルフットスブラッシュ	(9) HI-HAT	ハイハットコントローラーを踏み込んですぐに放す。
kick	キック	(10) KICK	キックパッドを踏む。
pad11	パッド11	(11) PAD11	スネアパッド、タムパッドなどを叩く。
pad12Hd	パッド12ヘッド	(12) PAD12	タムパッド(XP120Tなど)のヘッド部を叩く。
pad12Rm1	パッド12リム1	(12) PAD12	タムパッド(XP120Tなど)のリム1部を叩く。
pad12Rm2	パッド12リム2	(12) PAD12	タムパッド(XP120Tなど)のリム2部を叩く。
:	:	:	:
pad15Hd	パッド15ヘッド	(12) PAD15	タムパッド(XP120Tなど)のヘッド部を叩く。
pad15Rm1	パッド15リム1	(12) PAD15	タムパッド(XP120Tなど)のリム1部を叩く。
pad15Rm2	パッド15リム2	(12) PAD15	タムパッド(XP120Tなど)のリム2部を叩く。

音源(ドラムキットとドラムボイス)

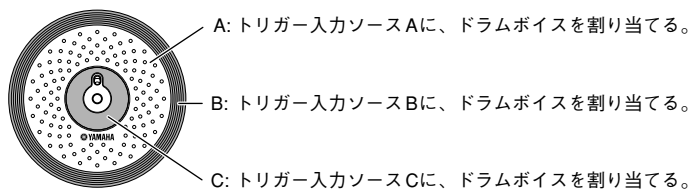
入力されたトリガー信号を受け、DTX900の音源部はトリガー入力ソースに割り当てられているドラムボイスを鳴らします。DTX900では、各トリガー入力ソースにドラムボイスを割り当てたセットをドラムキットといい、あらかじめ50個のプリセットドラムキットが準備されています。ドラムキットは自分の好みで作り変えることも可能で、ユーザードラムキットとして50個を内蔵メモリーに、またUSB TO DEVICE端子にUSB記憶装置が接続してあれば、エクスターナルドラムキットとして16バンク(A ~ P) × 99 = 1584個ものドラムキットを保存することができます。

通常はプリセットドラムキットの中から好みのものを選んで演奏すればよいのですが、自分オリジナルのドラムキットを作りたい場合は、ドラムキットの構成など、内部的なしくみを理解しておくくと便利です。

■ トリガー入力ソースごとに設定するドラムボイス

パッドから送られてくるトリガー入力ソースごとに、ドラムボイスを割り当てられますので、好みのドラムキットを作ることができます。具体的な操作手順は、61ページをご覧ください。

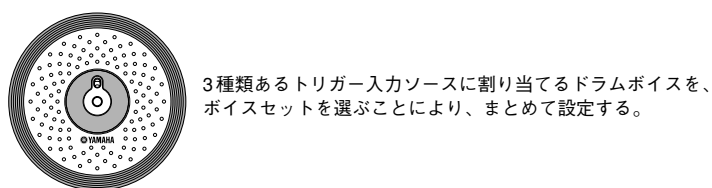
トリガー入力ソースごとにボイスを選ぶ。



■ トリガー入力端子(パッド)ごとに設定するボイスセット

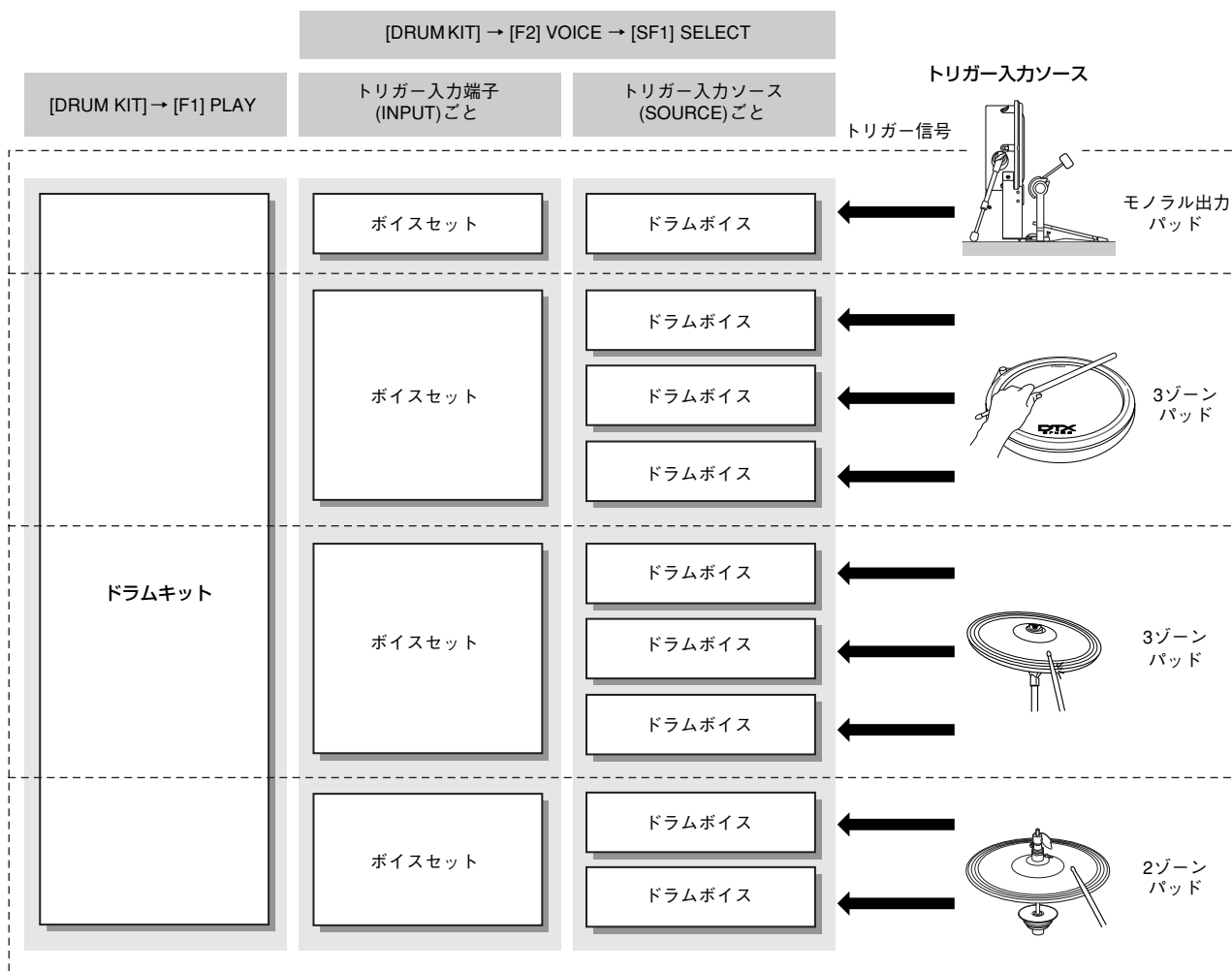
トリガー入力ソースごとにドラムボイスを設定するのはなかなか面倒な作業かもしれません。そこでDTX900ではパッドごとに、すなわちトリガー入力端子ごとに、複数のトリガー入力ソースに割り当てるドラムボイスをまとめて設定できる「ボイスセット」というパラメーターを準備しています。ボイスセットの設定方法については、79ページをご覧ください。

トリガー入力端子ごとにボイスセットを選ぶ。



■ ボイスセット(ドラムボイス)を組み合わせたドラムキット

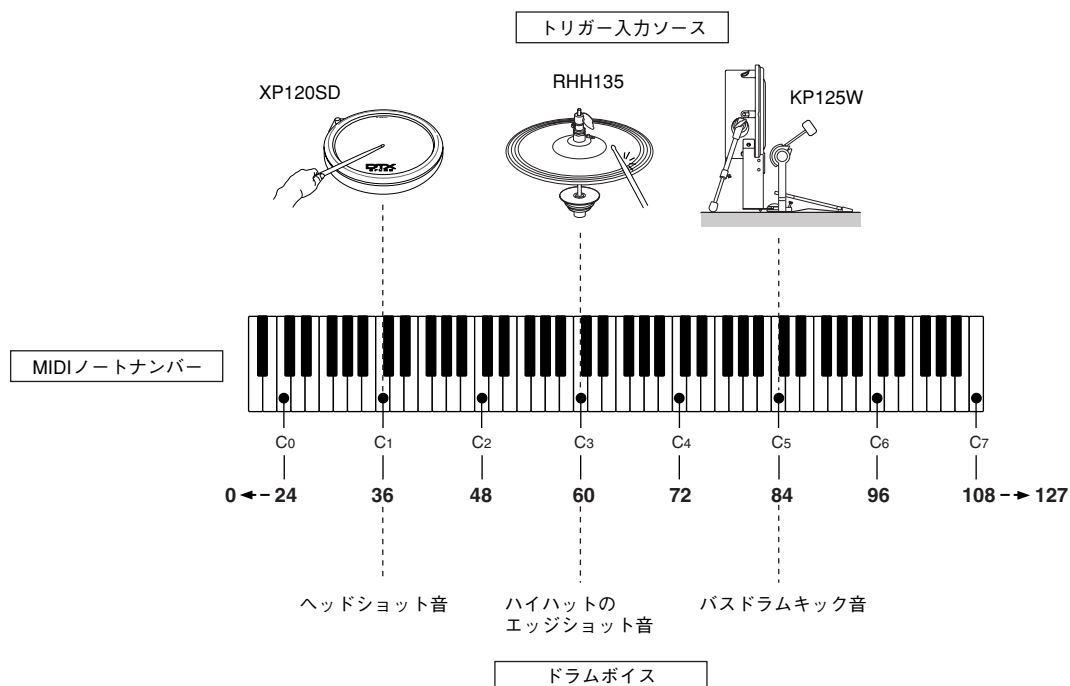
通常はプリセットドラムキットの中から好みのものを選ぶだけでも、演奏にバリエーションをつけられます。しかし、プリセットだけで満足できない場合は、トリガー入力端子ごとにボイスセットを選ぶことで、1つのパッドで鳴らす音をまとめて変えてみましょう。それでも満足できない場合は、トリガー入力ソースごとにドラムボイスを選ぶことで、さらに細かく自分の好みに合ったキットを作ることができます。



■ ドラムボイスとMIDIノートナンバー

スタック/オルタネート機能(86ページ)を使う場合に、ドラムボイスがMIDIノートナンバーに対応していることを覚えておくとう便利です。他の機能を使う場合にはMIDIノートナンバーの設定は気にしなくてもよいのですが、スタック/オルタネート機能では重ね合わせたい音を、ボイスではなくMIDIノートナンバーによって設定するからです。

現在選択されているドラムキットでのMIDIノートナンバーとドラムボイスの対応は、[DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF1] SELECT 画面においてSOURCE = MIDIに設定したあと、ノートナンバー(NOTE NO.)を選ぶことで画面右半分に表示されるボイスナンバーを見て、確認できます。この画面では、MIDIノートナンバーに割り当てるドラムボイスを変更することもでき、結果としてドラムパッドに割り当てられるドラムボイスを変更することになります。



上図の例では、MIDIノートナンバー C1/C3/C5にそれぞれ下記のトリガー入力ソース、ドラムボイスが割り当てられていることを示しています。

MIDIノートナンバー	トリガー入力ソース	ドラムボイス
C1	XP120SDヘッド部	スネアドラムのヘッドショット音
C3	RHH135エッジ部	ハイハットシンバルのエッジショット音
C5	KP125W	バスドラムのキック音

サンプリング

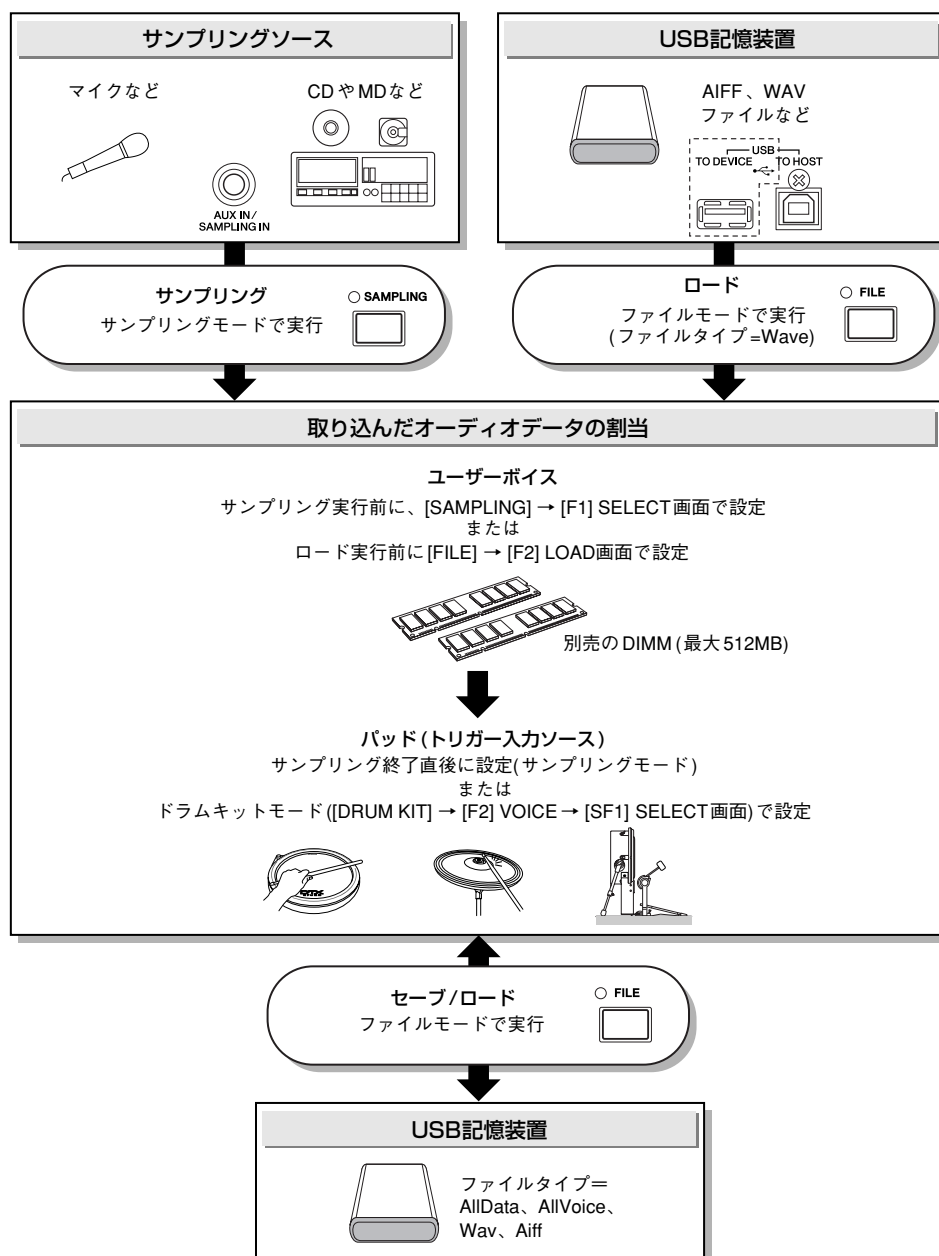
DTX900には、ボーカル音声、CDプレーヤーの再生音などのオーディオ音声を本体内にサンプルとして取り込み、ドラムパッドで演奏できるようにするサンプリング機能があります。オーディオ音声を本体内に取り込む(録音する)ことをサンプリングといいます。また、コンピュータ上で扱われる既存のウェーブ(WAV/AIFFファイル)を、ファイルモードで本体にロードすることでも、外部オーディオ音声をDTX900に取り込めます。本体内部に取り込まれたオーディオ音声はユーザーボイスに割り当てられますので、サンプリングしたオーディオ音声を使いたい場合は、該当ユーザーボイスを選ぶことになります。

注記

- ・サンプリングモードで作ったユーザーボイスは、DIMM上に一時的に保存されます。DIMM上のデータは電源を切ると失われてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置へセーブ(保存)してください。セーブについて詳しくは54、114ページをご覧ください。

重要

サンプリングを実行するには、別売のDIMMを本体に取り付ける必要があります(147ページ)。



■ サンプリング開始する方式を決めるトリガーモード

[SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

サンプリングの基礎知識として、トリガーモードについて説明しておきましょう。トリガーモードとは、実際のサンプリングをスタートさせる「きっかけ」を決める方式です。DTX900では、「manual (マニュアル)」と「level (レベル)」の、2種類のトリガーモードがあります。

● ボタン操作で開始する方式

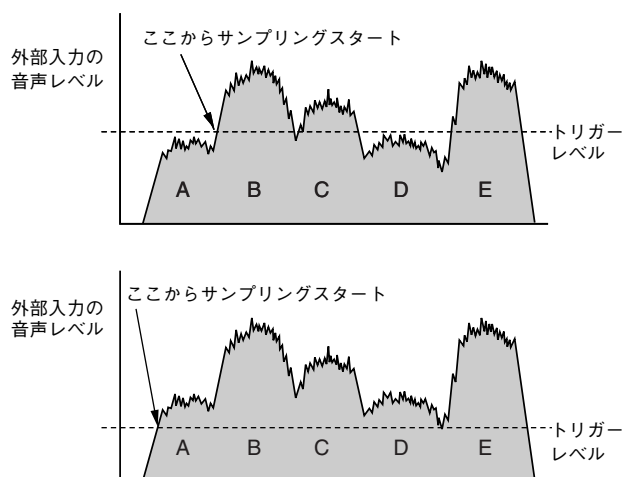
[SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = manual (マニュアル)

サンプリングレコードスタンバイ画面([SAMPLING] → [F6] REC)で、[F6] STARTボタンを押すとすぐにサンプリングがスタートする方式です。入力音声のレベルやソング/パターンの再生/停止に関係なく、サンプリングをスタートします。

● 入力音声が入力レベルを超えたら自動的に開始する方式

[SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = level (レベル)

サンプリングレコードスタンバイ画面([SAMPLING] → [F6] REC)で[F6] STARTボタンを押すとサンプリングウェーティング画面(WAITING..)になり、その状態でトリガーレベル(サンプリングが始まるきっかけとなるレベル)を超える音声が入力されたとき、サンプリングが始まる方式です。トリガーレベルを図で説明すると以下のようになります。



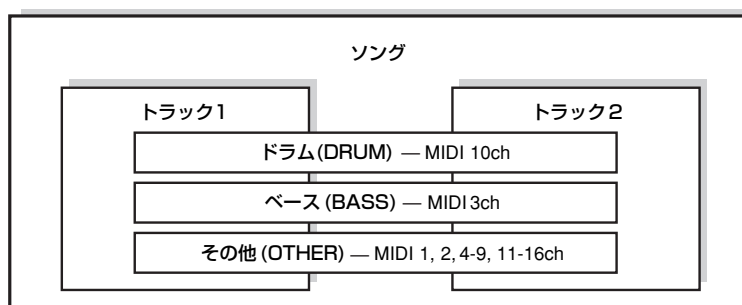
この図からわかるように、トリガーレベルが大きくなるほど、サンプリングをスタートするのに大きな入力信号(大きな音)が必要になります。逆に、トリガーレベルが小さくなるほど、ちょっとした雑音でもサンプリングがスタートしてしまうので、注意が必要です。

ソング

DTX900のソングは、2つのシーケンストラック(トラック1、トラック2)と、ヘッダーデータで構成されています。2つのシーケンストラックにはそれぞれMIDI 1チャンネル~16チャンネルのMIDIシーケンスデータが入っています。ソングプレイ画面上でミュート指定のできるDRUM(ドラム)、BASS(ベース)、OTHER(その他)の3パートは、それぞれMIDI 10チャンネル、3チャンネル、およびその他の全チャンネルデータを指しており、トラックとは関係なく該当MIDIチャンネルのデータをミュートできます。

一方のヘッダーデータには、ソングの先頭に書き込まれるテンポ、拍子、MIDIチャンネルごとのプログラムチェンジ(ボイス)や音量などの情報が入っています。ソングを選択すると最初にこのデータが読み込まれます。

ソングの再生をスタートすると、これらのデータがDTX900の内蔵音源に送られ、データに従って音が鳴るという仕組みです。



NOTE

・プリセットソングデータはすべてトラック1に入っています。

NOTE

・[SF1] DRUM ボタンをオフにしても、トラック1のドラムパートしかミュートできません。

こうして作られたソングは、ソングモードでの通常再生だけでなく、パッドソングとしても再生できます。パッドソングは、トリガー入力(パッドを叩くこと)で再生コントロールするソングで、ドラムキットに設定の一部として組み込んでおけます。プリセットキットにもパッドソングを組み込んだものがあります。DTX900では通常のソング再生に加え、パッドソング4曲までを同時再生できるので、たとえば通常のソング再生に合わせてドラムキットを演奏しながら、特定のパッドを叩いてギターリフやブラスショットを鳴らして、演奏に変化を付けることができます。

パッドソングの設定は以下の操作で呼び出せます。

[DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG

エフェクト

音源部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工する装置です。DSP (デジタルシグナルプロセッサ) と呼ばれる回路を用いてエフェクトの処理を行ないます。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

■ エフェクト構成

DTX900のエフェクトは、下記のブロックで構成されています。

NOTE

・エフェクトタイプとパラメーターについて詳しくは70ページと72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

● リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果を加えるエフェクトです。ドラムキットごとにエフェクトタイプを選択しますが、サウンドに対する効果はDTX900全体にかかります。[DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECTまたは[Sf3] REVERB画面で選びます。

● コーラス

ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。ドラムキットごとにエフェクトタイプを選択しますが、サウンドに対する効果はDTX900全体にかかります。[DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECTまたは[Sf4] CHORUS画面で選びます。

● バリエーション

ドラムボイス(ドラムキット)にだけ設定できるエフェクトです。ドラムキットごとにエフェクトタイプを選択します。[DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECTまたは[Sf2] VAR画面で選びます。

● インサクションA、インサクションB

外部から入力されたオーディオ音声に対してのみ設定できるエフェクトです。[UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF3] INS Aと[Sf4] INS B画面でそれぞれエフェクトタイプを選びます。

● マスターエフェクト

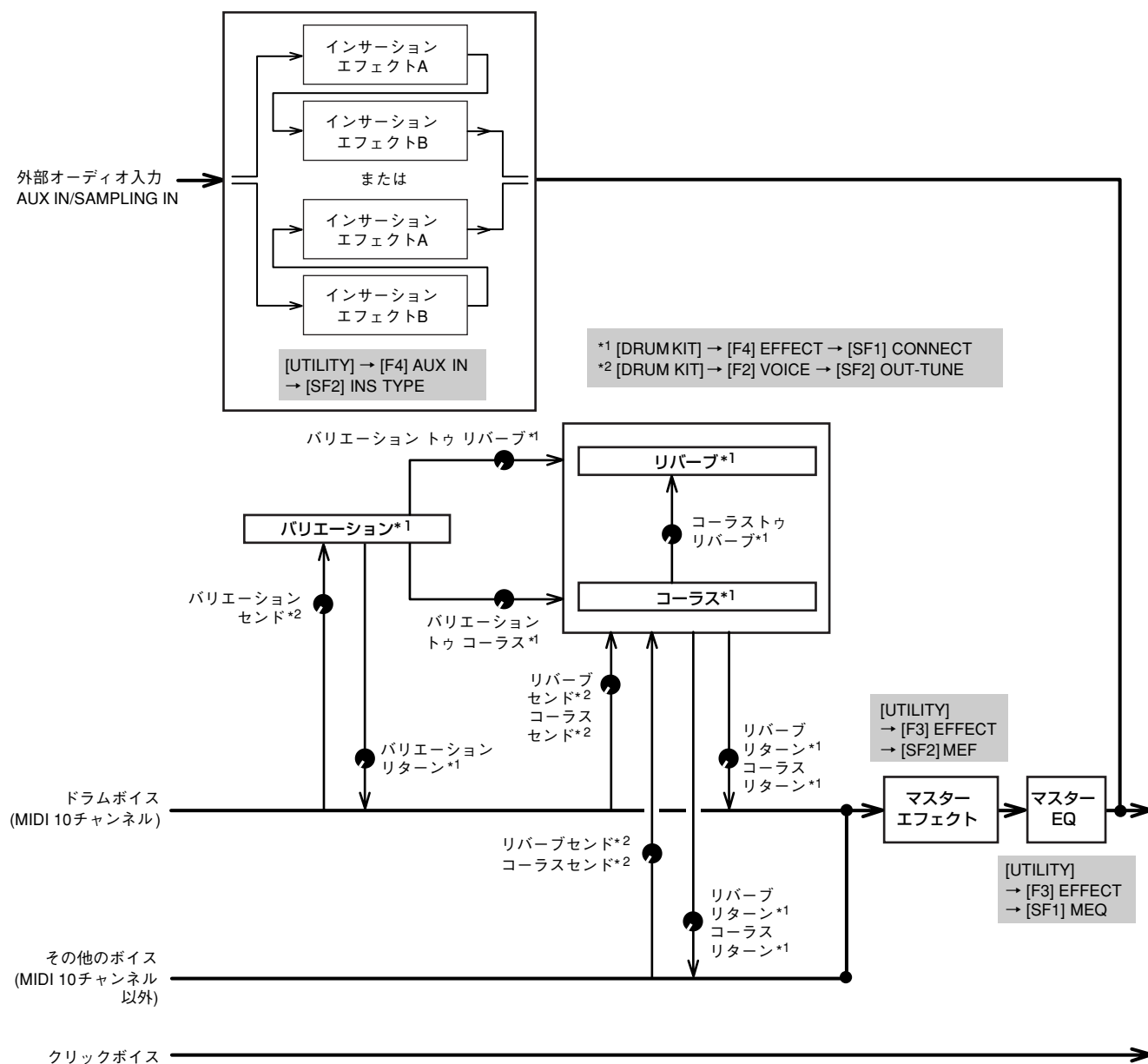
音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。本体で1種類、エフェクトタイプを選択します。

[UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF画面で選びます。

● マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQ (イコライザー) です。本体で1種類、EQタイプを選択します。[UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF1] MEQ画面で選びます。

■ エフェクト結線



エフェクトプログラムの カテゴリーとタイプについて

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

■ COMPRESSOR&EQ (コンプレッサー&イコライザー)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	MEF	説明
COMPRESSOR	○	○	○	ビンテージ系のコンプです。
CLASSIC COMPRESSOR	○	○	ー	比較的にかかりがよいコンプです。ソロ楽器などに適しています。
MULTI BAND COMP	○	○	○	3バンドのマルチバンドコンプです。
EQ	○	○	ー	ビンテージ系の5バンドパラメトリックEQです。
HARMONIC ENHANCER	○	○	ー	原音に新たな倍音を付加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。

■ LO-FI (ローファイ)

意図的に音質を劣化させて、存在感やレトロな雰囲気を出すためのエフェクトです。音を劣化させる方法として、サンプリング周波数を低くしたり、フィルターを通したり、軽く歪めたり、ノイズを混ぜるなどの方法があります。

エフェクトタイプ	VAR	INS	MEF	説明
LO-FI	○	○	○	サンプリング周波数やフィルターを変化させてローファイサウンドを実現するエフェクトです。
NOISY	○	○	ー	音を汚してローファイサウンドを実現するエフェクトです。
DIGITAL TURNTABLE	○	○	ー	ターンテーブルのノイズを付加するエフェクトです。

■ FLANGER&PHASER (フランジャー&フェーザー)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	CHO	説明
FLANGER	○	○	○	ビンテージ系のフランジャーです。
CLASSIC FLANGER	○	○	○	癖がないうねりが得られるフランジャーです。
TEMPO FLANGER	○	○	○	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。
DYNAMIC FLANGER	○	○	ー	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。
PHASER MONO	○	○	○	ビンテージ系のモノラルのフェーザーです。
PHASER STEREO	○	○	○	ビンテージ系のステレオのフェーザーです。
TEMPO PHASER	○	○	○	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。
DYNAMIC PHASER	○	○	ー	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

■ DISTORTION (ディストーション)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	MEF	説明
AMP SIMULATOR 1	○	○	ー	ギターアンプシミュレーターです。
AMP SIMULATOR 2	○	○	ー	ギターアンプシミュレーターです。
COMP DISTORTION	○	○	ー	コンプとディストーションの複合エフェクトです。
COMP DISTORTION DELAY	○	○	○	コンプとディストーション、ディレイの複合エフェクトです。

■ WAH (ワウ)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	説明
AUTO WAH	0	0	ビンテージ系のオートワウです。
TOUCH WAH	0	0	ビンテージ系のタッチワウです。

■ REVERB (リバーブ)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	REV	CHO	説明
REV-X HALL	-	-	0	-	新世代リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したホールリバーブです。
R3 HALL	-	-	0	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
SPX HALL	0	0	0	-	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
REV-X ROOM	-	-	0	-	新世代リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したルームリバーブです。
R3 ROOM	-	-	0	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
SPX ROOM	0	0	0	-	往年の名機SPX1000直系のルームリバーブです。
R3 PLATE	-	-	0	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
SPX STAGE	0	0	0	-	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
SPACE SIMULATOR	-	-	0	-	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。
EARLY REFLECTION	0	0	-	0	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。

■ CHORUS (コーラス)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	CHO	説明
G CHORUS	0	0	0	複雑なモジュレーションで深みのある音が得られるコーラスエフェクトです。
2 MODULATOR	0	0	0	ピッチモジュレーションとアンブモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX CHORUS	0	0	0	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
SYMPHONIC	0	0	0	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
ENSEMBLE DETUNE	0	0	0	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

■ TREMOLO&ROTARY (トレモロ&ロータリースピーカー)

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

エフェクトタイプ	VAR	INS	説明
AUTO PAN	0	0	オートパン。周期的に左右に音を動かすエフェクトです。
TREMOLO	0	0	トレモロ。音量を周期的に変化させるエフェクトです。
ROTARY SPEAKER	0	0	ロータリースピーカー効果を再現するエフェクトです。

■ DELAY (ディレイ)

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

エフェクトタイプ	CHO	VAR	INS	MEF	説明
CROSS DELAY	○	○	○	-	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。
TEMPO CROSS DELAY	○	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのクロスディレイです。
TEMPO DELAY MONO	○	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのモノラルディレイです。
TEMPO DELAY STEREO	○	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのステレオディレイです。
CONTROL DELAY	-	○	○	-	ディレイ長をリアルタイムに変えてスクラッチ音などを作り出すディレイです。
DELAY LR	○	○	○	-	L/Rの2本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LCR	○	○	○	-	L/C/Rの3本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LR (Stereo)	○	○	○	○	L/Rの2本のディレイ回路をステレオ入力化したディレイです。

■ TECH (テック)

フィルターやモジュレーションなどにより、積極的に音を変化させるエフェクトです。効果音を作ったり、曲や音に大きな変化を付けたいときなどに効果的です。

エフェクトタイプ	VAR	INS	MEF	説明
RING MODULATOR	○	○	○	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。
DYNAMIC RING MODULATOR	○	○	-	入力音のレベルによって、RING MODULATORのパラメーター「OSC Freq」をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
DYNAMIC FILTER	○	○	○	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
AUTO SYNTH	○	○	-	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。
ISOLATOR	○	○	○	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
SLICE	○	○	○	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
TECH MODULATION	○	○	-	独特の変調をかけ、入力音を金属的なサウンドに変身させるエフェクトです。

■ MISC (その他)

上記のカテゴリに含まれないエフェクトタイプです。

エフェクトタイプ	VAR	INS	説明
TALKING MODULATOR	○	○	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
PITCH CHANGE	○	○	ピッチを変更するエフェクトです。

REV-X

REV-Xとは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発した、リバーブアルゴリズムのことです。REV-Xによるリバーブ音は、高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりや奥行きといった特長を持っています。DTX900では、2種類(REV-X HALL、REV-X ROOM)のREV-Xによるリバーブを搭載しています。

エフェクトパラメーターについて

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

■ プリセット

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際には、対象となる音色や楽曲に最も適したプリセットを選んでから、さらに作り込むようにすれば最初から設定する手間が省けます。プリセットは、各エフェクト画面で設定できます。

■ エフェクトパラメーター解説

NOTE

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

パラメーター名	パラメーターの意味
AEGPhs	AEGの位相をずらす
AMDepth	音量変調の深さを設定する
AMInvR	右チャンネルにおける音量変調の位相を設定する
AmpType	シミュレートするアンプタイプを選択する
AMSpeed	音量変調の速さを設定する
AMWave	音量変調の波形を選択する
Analog	アナログ回路のフランジャーの音質を加味する
AtkOfst	ワウがかかり始めるまでの時間を設定する
AtkTime	エンベロープフォロワーの立ち上がり時間を設定する
Attack	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
BitAsgn	Word Lengthの効き方を調節する
Bottom ^{*1}	ワウフィルターの可変範囲の最低値を設定する
ClickDensity	クリックの発生頻度を設定する
ClickLvl	クリックのレベルを設定する
Color ^{*2}	固定位相変調を設定する
CommonRel	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Compres	コンプレッサーのスレッシュホールド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
CtrType	「Normal」に設定した場合は、常にディレイがかかり、「Scratch」に設定した場合はDelay Timeに割り当てられたコントロール値が0で、かつDelay Time Offsetが0のときはディレイがかからない。それ以外の場合はディレイがかかる
Decay	リバーブの減衰感を制御する
Delay	[TEMPO DELAY MONO、TEMPO DELAY STEREO] ディレイの長さを音符で指定する [TECH系、CONTROL DELAY] ディレイの長さを設定する
DelayC	センターチャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL	左側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL>R	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
DelayOfstR	右チャンネルにおけるディレイの長さのオフセットを設定する
DelayR	右側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayR>L	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Density	[EARLY REFLECTION以外のREVERB系] リバーブの密度を設定する [EARLY REFLECTION] 反射音の密度を設定する
Depth	[FLANGER] ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する [PHASER MONO、PHASER STEREO] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する [SPACE SIMULATOR] シミュレートする部屋の奥行きを設定する
Detune	音程をずらす量を設定する
Device	音の歪み方を変化させるデバイスを選ぶ
Diffuse	[TEMPO PHASER、EARLY REFLECTION] 広がり感をコントロールする [EARLY REFLECTION以外のREVERB系] リバーブの広がりを設定する
Directn	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
Div.Lvl	スライス(切り取る)する部分の最小レベルを決定する
Div.FreqH	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Div.FreqL	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
DivideType	スライス(切り取る)するタイミングを音符で指定する
DlyLvl	ディレイ音のレベルを設定する
DlyLvlC	センターチャンネルのディレイ音量を設定する
DlyMix	ディレイ音のミキシング量を設定する
DlyOfst	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
DlyTrnsit	Delay Timeを変更したときの移行速度(現在のDelay Timeから指定されたDelay Timeへの移行速度)を設定する
Drive	[HARMONIC ENHANCER、TALKING MODULATOR] 効果をかける度合を設定する [NOISY、SLICE] 歪み方の度合を設定する
DriveHorn	ホーン(高音側)の回転による変調の深さを設定する
DriveRotor	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Dry/Wet	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定する
DryLPF	ドライ音にかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
DryLvl	ドライ音のレベルを設定する
DryMixLvl	ドライ音のレベルを設定する
DrySndNoise	ノイズに混入させるドライ信号の量を設定する
DyLvlOfs	エンベロープフォロワー出力に足すオフセットを設定する
DyThreshLvl	エンベロープフォロワーが動き出すレベルを設定する
Edge	歪み方のカーブを設定する
Emphasi	高域の特性の変化を設定する
EQ1Freq	EQ1(Low Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ1Gain	EQ1(Low Shelving)のゲインを設定する
EQ2Freq	EQ2の中心周波数を設定する
EQ2Gain	EQ2のゲインを設定する
EQ2Q	EQ2のQを設定する
EQ3Freq	EQ3の中心周波数を設定する
EQ3Gain	EQ3のゲインを設定する
EQ3Q	EQ3のQを設定する
EQ4Freq	EQ4の中心周波数を設定する
EQ4Gain	EQ4のゲインを設定する
EQ4Q	EQ4のQを設定する
EQ5Freq	EQ5(High Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ5Gain	EQ5(High Shelving)のゲインを設定する
EQFreq	EQで増減させる周波数を設定する
EQGain	EQで増減させるゲインを設定する
EQWidth	EQで増減させる範囲の幅を設定する
ER/Rev	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する
F/RDpth	前後のパンの深さ(Pan Direction=Lturn,Rturnの時に有効)を設定する
FBHiDmp	フィードバック音における高域の減衰の調整をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)
FBHiDmR	右側チャンネルにおける高音の減衰の量のオフセットを設定する
FBLevel	[CHORUS系、DELAY系、TECH系、CLASSIC FLANGER、TEMPO FLANGER、DYNAMIC FLANGER、COMP DISTORTION DELAY] ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する [TEMPO PHASER、DYNAMIC PHASER] フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する [REVERB系] イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
FBLvl1	1系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBLvl2	2系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBLvlR	右側チャンネルにおけるフィードバックの量のオフセットを設定する
FBTime	フィードバックディレイの長さを設定する
FBTime1	フィードバックディレイ1の長さを設定する
FBTime2	フィードバックディレイ2の長さを設定する
FBTimeL	フィードバックディレイ左側の長さを設定する
FBTimeR	フィードバックディレイ右側の長さを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Feedback	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Fine1	1系列目の細かいピッチを設定する
Fine2	2系列目の細かいピッチを設定する
FltType	[LO-FI] 音色効果のタイプ設定をする
	[DYNAMIC FILTER] フィルターのタイプ選択をする
GateTime	スライスのゲート時間を設定する
H.Freq	高域をEQで増減させる周波数を設定する
H.Gain	高域をEQで増減させるゲイン量を設定する
Height	シミュレートする部屋の高さを設定する
HiAtk	高域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
HiGain	高域側においての出力のレベルを設定する
HiLvl	高域のレベルを設定する
HiMute	高域のミュートスイッチ
HiRat	[MULTI BAND COMP] 高域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 高域成分の調整をする
HiTh	高域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
HornF	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
HornS	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
HPF	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数を設定する
InitDly	初期反射音までのディレイタイムを設定する
InitDly1	1系列目のディレイの長さを設定する
InitDly2	2系列目のディレイの長さを設定する
InitDlyL	左チャンネルディレイの長さを設定する
InitDlyR	右チャンネルディレイの長さを設定する
InpLvl	入力のレベルを設定する
InpMode	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
InpSelect	入力の選択をする
L.Freq	低域をEQで増減させる周波数を設定する
L.Gain	低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
L/RDiffuse	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
L/RDpth	左右のパンの深さを設定する
Lag	音符で指定されたディレイにすれをつけるディレイの長さを設定する
LFODpth	[CHORUS系、RING MODULATOR、CLASSIC FLANGER、TEMPO FLANGER] 変調の深さを設定する
	[TEMPO PHASER] 位相変調の深さを設定する
LFOPhDiff	変調波形のL/R位相差(Odeg(=64)で位相差なし)を設定する
LFOPhRst	LFOの初期位相のリセット方法を設定する
LFOSpeed	[CHORUS系、TREMOLO、RING MODULATOR、CLASSIC FLANGER、TEMPO FLANGER] 変調の周波数を設定する
	[TEMPO PHASER] 変調スピードを音符で指定する
	[AUTO PAN] オートパンの周波数を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
LFOWave	[CLASSIC FLANGER、RING MODULATOR] 変調波形を選択する
	[AUTO WAH] 波形を選択する(サイン波か矩形波)
	[AUTO PAN] パンニングカーブを変更する
Livenss	初期反射音の減衰を設定する
LowAtk	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
LowGain	低域側においての出力のレベルを設定する
LowLvl	低域のレベルを設定する
LowMute	低域のミュートスイッチ
LowRat	[MULTI BAND COMP] 低域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 低域成分の調整を設定する
LowTh	低域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
LPF	ローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
LPFReso	入力のローパスフィルターにくせを付ける
M.Freq	中域をEQで増減させる周波数を設定する
M.Gain	中域をEQで増減させるゲインを設定する
M.Width	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定する
Manual	[FLANGER] ディレイ変調のオフセット値を設定する
	[PHASER MONO、PHASER STEREO] 位相変調のオフセット値を設定する
MicAngl	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
MidAtk	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
MidGain	中域側においての出力のレベルを設定する
MidLvl	中域のレベルを設定する
MidMute	中域のミュートスイッチ
MidRat	中域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
MidTh	中域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
Mix	エフェクト音の音量を調整する
MixLvl	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
ModDpth	変調の深さを設定する
ModDptR	右チャンネルにおける変調の深さのオフセットを設定する
Mode	フェイザータイプを切り替える1要素を設定する
ModFB	変調に対するフィードバック量を設定する
ModGain	変調のゲイン量を設定する
ModLPF	変調音の高域をローパスフィルターでカットする周波数を設定する
ModLPFReso	変調音にローパスフィルターでくせを付ける
ModMix	変調した成分のミックスバランスを設定する
ModPh	変調波形のL/R位相差を設定する
ModSpd	変調の速さを設定する
ModWave	変調用波形を選択する
MoveSpeed	Vowelで設定した音に移る時間を設定する
NoiseQ	ノイズにけるローパスフィルターのレゾナンスを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
NoisLPF	ノイズにかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
NoisLvl	ノイズのレベルを設定する
NoisModDpt	ノイズの変調の深さを設定する
NoisModSpd	ノイズの変調スピードを設定する
NoisTon	ノイズの音質を設定する
On/Off	アインレーターのOn/Offスイッチ
OSCFrqCors	入力波形を変調するための周波数を設定する
OSCFrqFine	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定する
OutGain	出力のゲインを設定する
OutLvl	出力のレベルを設定する
OutLvl1	1系列目の出力のレベルを設定する
OutLvl2	2系列目の出力のレベルを設定する
Output	出力レベルを設定する
OverDr	歪み方の度合を設定する
Pan1	1系列目のPanを設定する
Pan2	2系列目のPanを設定する
PanAEGLvl	パンをAEGコントロールする際の最小レベルを設定する
PanAEGType	パンをAEGコントロールするタイプを選択する
PanDirectn	オートパンのタイプを設定する
PanDpth	パンのかかる深さを設定する
PanType	パンのタイプを指定する
PhShiftOfst	位相変調のオフセット値を設定する
Pitch1	1系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch2	2系列目の半音単位のピッチを設定する
PMDepth	音程変調の深さを設定する
Pre-LPF	高域をカットするローパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
PreLPFReso	入力のローパスフィルターにくせをつける
PreModHPF	変調変更前の低音域をカットするハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Presenc	ギターアンプなどによくみられるパラメータで、高域をコントロールする
Ratio	コンプレッサーの圧縮比を設定する
RelCurv	エンベロープフォロワーのリリースカーブを設定する
Release	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
RelTime	エンベロープフォロワーのリリース時間を設定する
Reso	フィルターにくせをつける
ResoOfst	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
RevDly	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
RevTime	リバーブの長さを設定する
RoomSize	部屋の大きさを設定する
Rotor/Horn	ホーン(高域側)とローター (低域側)の音量バランスを設定する
RotorF	ファスト回転時のローター (低域側)の回転するスピードを設定する
RotorS	スロー回転時のローター (低域側)の回転するスピードを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Sens	[FLANGER&PHASER系、TECH系] 入力の変化に対する変調の感度を設定する
	[TOUCH WAH] 入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
S-FTmHorn	ホーン (高域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
S-FTmRotor	ローター (低域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
SpcType	空間シミュレーションのタイプを選択する
SmplFrqCtr	サンプリング周波数をコントロールする
Speaker	シミュレートスピーカーの種類を選択する
Speed	[FLANGER] ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
	[PHASER MONO、PHASER STEREO] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
	[AUTO WAH] LFOのスピードを設定する
SpeedCtrl	回転速度 (Slow/Fast)を切り替える
Spread	音の広がり感を設定する
Stage	フェーズシフターの段数を設定する
Thresh	効果が効き始める入力レベルを設定する
Top*3	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
Type	[FLANGER] フランジャーのタイプを選択する
	[WAH系] ワウのタイプを選択する
	[EARLY REFLECTION] 反射音のタイプを選択する
Vowel	母音を選択する
WallVary	シミュレートする部屋の壁の状態 (値が大きいほど乱反射する)を設定する
Width	シミュレートする部屋の幅を設定する
WordLen	音の粗さを設定する

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

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

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

内部メモリとファイル管理

DTX900では、ドラムキットやソングなど、さまざまなデータを制作できます。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリについて説明します。

電源を切っても消えないデータ/ 電源を切ったら消えるデータ

DTX900本体では、ドラムキット、ソングやサンプリングで取り込んだオーディオを基にしたユーザーボイスなど、さまざまなデータを制作できます。これらのデータは、種類によって保存方法が異なるだけでなく、電源を切ったら消えてしまうものもあるため、あらかじめUSB記憶装置(ハードディスクドライブなどのデバイス)を準備する必要があります。

本体で制作できるデータ	保存される内部メモリ(ユーザーメモリ)
ドラムキット	フラッシュ ROM
クリック設定	フラッシュ ROM
トリガーセットアップ	フラッシュ ROM
ユーティリティ設定	フラッシュ ROM
チェーン	フラッシュ ROM
ユーザーソング	DRAM → 電源を切ったらデータが消えます!
ユーザーボイス	DIMM → 電源を切ったらデータが消えます!

注記

- ・上記のうち、ユーザーソングとユーザーボイスについては、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、保存(セーブ)する必要があります。

内部メモリ

DTX900の内部で使われているメモリの種類について、説明します。

● フラッシュ ROM

ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリのことで、従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えることはありません。

● DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読みだし/書き込みの両方が可能なメモリのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されているDRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。

● DIMM (別売拡張メモリ)

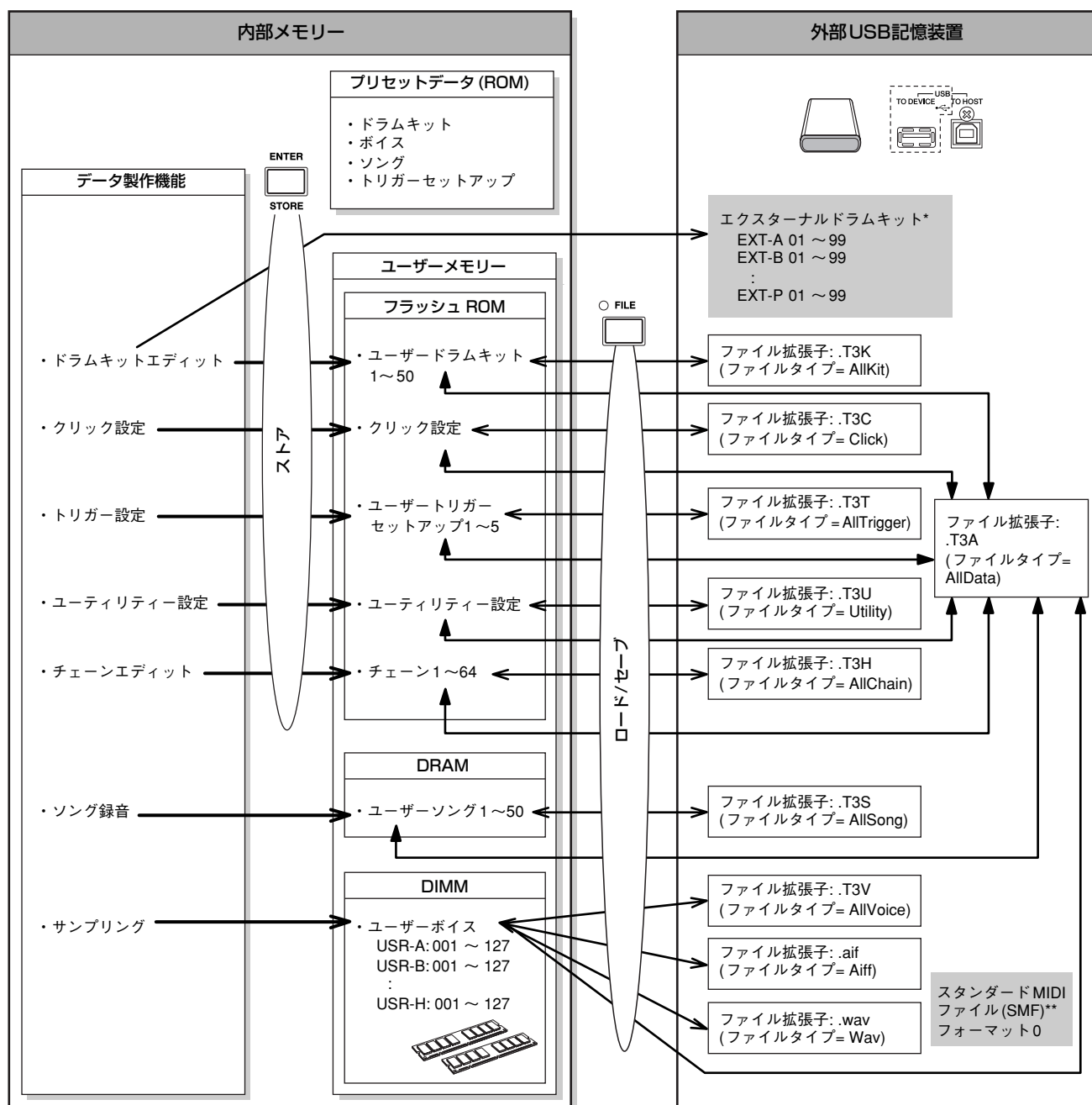
サンプリングで取り込んだオーディオ音声や、WAVファイル/AIFFファイルをロードしてユーザーボイスに割り当てるときに使うメモリです。サンプリング機能を使うときや、ファイルモードでWAVファイル/AIFFファイルをロードするときに、あらかじめ取り付けておく必要があります。DRAMと同様、DIMM上のデータも電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。

● ユーザーメモリ

ドラムキットエディットやソング録音などの機能は、データを作るための作業用メモリエリア(DRAM)上で行います。このエリアで作ったデータのうち、ドラムキットなどはフラッシュ ROMに保存(ストア)できますので、電源を切ってもデータが消えることはありません。それに対して、ソングやユーザーボイスについてはDRAM/DIMM上にデータが作られ、電源を切ったらデータが消えてしまうので、外部USB記憶装置への保存(セーブ)を必ず行なう必要があります。

メモリー構成

DTX900各機能と、内部メモリー / USB外部記憶装置との関係は以下のとおりです。



* エクスターナルキットはUSB記憶装置のルートディレクトリーに保存(ストア)するものですが、本体内部メモリーにロードすることなく、直接呼び出して演奏できるキットです。エクスターナルバンクにドラムキットをストアすることでファイル(ファイル拡張子: .T3E)が作成されます。ファイル名を変更しないでください。

** USB記憶装置のルートディレクトリーに保存されているスタンダードMIDIファイルについては、DTX900本体から直接呼び出して再生することができます。またファイルタイプ= Song でロードし、ユーザーソングとして再生することも可能です。

ドラムキットモード

[DRUM KIT]

この章では、[DRUM KIT] ボタンで呼び出せるドラムキットモードについて説明します。

ドラムキットは、すぐに使える50種類のプリセットキット(PRE: 01 ~ PRE: 50)に加え、自分で作成・保存した50種類のユーザーキット(USR: 01 ~ USR: 50)が本体だけで使用できます。また、外部USB記憶装置を利用すると、メモリーキットファイルごとに99種類×16ファイル(合計1,584種類)のドラムキットが保存でき、本体側のドラムキットやソングと合わせて利用できます。これらのドラムキットとソングを自由に組み合わせてリハーサルやセッションをしたり、さらにはパッドを使って最大4曲のソングをコントロールする(パッドソングの設定をする: 93ページ)ようなパフォーマンスも演じられます。

ドラムキットの設定手順

1 [DRUM KIT] ボタンを押して、ドラムキットモードに入り、好みの設定に一番近いドラムキットを選択します。

2 [F1] ~ [F6] ボタンを押して、設定したい画面を表示します。

[SF1] ~ [SF6] ボタンにサブ画面が割り当てられている場合は、さらに [SF1] ~ [SF6] ボタンを押して画面を選びます。

[F2] VOICE、[F3] STK/ALT、[F5] PAD画面では、下記の手順に従って、編集の対象となるパッド(トリガー入力端子またはトリガー入力ソース)を選択してください。

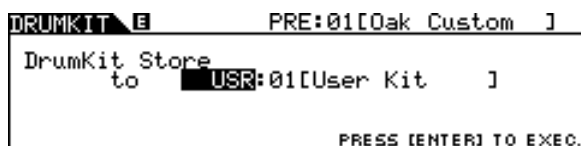
2-1 [F2] VOICE画面で[SF5] ボタンを押して、「INPUT」か「SOURCE」を選択してください。
「INPUT」選択時は、各トリガー入力端子(12、60ページ)のパラメーターを編集します。「SOURCE」選択時は、各トリガー入力ソース(61ページ)のパラメーターを編集します。

2-2 編集の対象となるパッド(トリガー入力端子またはトリガー入力ソース)の切り替えは、目的のパッドを叩くか、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタン、またはデータダイアルで行ないます。

3 目的のパラメーターにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで値を設定します。

4 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

以下のような画面が表示されます。



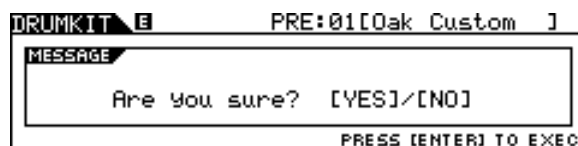
NOTE

・USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続しているときは、編集したドラムキットを内部のユーザーバンク(USR)と同じように外部のバンク(EXT-A-EXT-P)にストアできます。

5 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、ストア先のドラムキットバンクと番号を選択します。

6 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ストア実行の確認を求める画面が表示されます。ストアをキャンセルする場合は[DEC/NO]ボタンを押します。



7 [INC/YES] ボタンを押すと、ストアが実行されます。

注記

・編集したドラムキットは、ドラムキットを切り替えたり、電源を切ると設定内容は消えてしまいます。設定や変更をしたあとは必ず[ENTER/STORE] ボタンを押して保存してください。

注記

・“Please keep power on.”表示中は、絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザードラムキットデータが失われるおそれがあります。

ドラムキットプレイ

[F1] PLAY

「ドラムキットを選ぶ」(30ページ)をご覧ください。

ドラムボイスに関する設定をする

[F2] VOICE

[F2] ボタンと[Sf1] ~ [Sf4] ボタンで呼び出される各画面は、INPUT (インプット) またはSOURCE (ソース) の2種類の表示に分かれます。[Sf5] ボタンを押すと、各画面の左上にある表示がINPUT ↔ SOURCE間で切り替わります。INPUTが表示されているときは、トリガー入力端子ごとのパラメーターを編集します。SOURCEが表示されているときは、トリガー入力ソースごとのパラメーターを編集します。

ドラムボイスをパッドに割り当てる

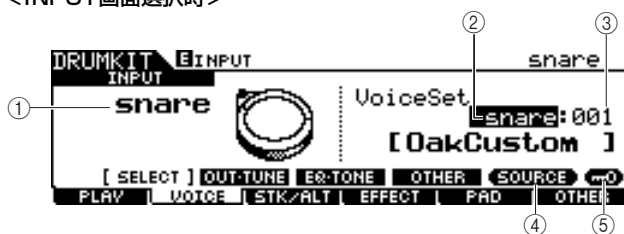
[Sf1] SELECT

INPUT画面の場合は、トリガー入力端子ごとにボイスセットを割り当てます。SOURCE画面の場合は、パッドのトリガー入力ソースごとにドラムボイスを割り当てます。また、SOURCE画面でソースを「MIDI」に設定すると、MIDIノートナンバーごとにドラムボイスを割り当てることができます。これはスタック/オルタネート機能(86ページ)を使うときに便利です。

NOTE

・ドラムキット、ドラムボイス、ボイスセット、トリガー入力ソース、トリガー入力端子の関係について詳しくは62ページをご覧ください。

<INPUT画面選択時>



① INPUT (トリガー入力端子)

(パラメーター設定をしたいパッドを接続している)トリガー入力端子を選択します。インプットロック⑤がオフのときは、対応するパッドを叩くことでも、トリガー入力端子を選択できます。

設定値	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
-----	---

② Voice Set category (ボイスセットカテゴリ)

ボイスセットのカテゴリを選択します。

設定値	kick, snare, tom, cymbal, hihat, perc, efct
-----	---

NOTE

・INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定されているボイスが現在選択しているボイスセットとは異なる組み合わせのときに、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

③ Voice Set number (ボイスセットナンバー)

②で選択したボイスセットカテゴリの中から使用したいボイスセットナンバーを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

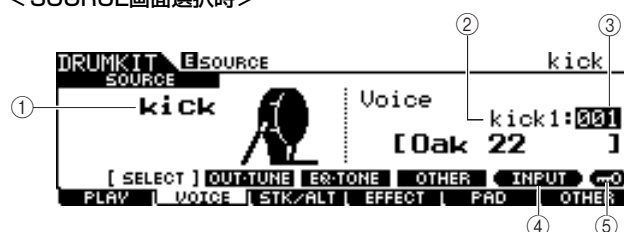
④ [Sf5] SOURCE

[Sf5] ボタンを押して、「INPUT」(トリガー入力端子ごとのパラメーターを編集)と「SOURCE」(トリガー入力ソースごとのパラメーターを編集)の画面を交互に切り替えます。

⑤ [Sf6] インプットロック

このボタンを押して、インプットロックのオン/オフを切り替えます。インプットロックがオン(画面右上にLインジケータを表示)のときは、どのパッドを叩いてもトリガー入力端子①は変更されません。この機能は、他のパッドを叩きながら現在編集中的のパッド(現在選択されているトリガー入力端子に接続されているパッド)のパラメーターを調節するときに便利です。

<SOURCE画面選択時>



① SOURCE (トリガー入力ソース)

トリガー入力ソースを選択します。インプットロック⑤がオフのときは、パッドの該当する部分を叩くことでも、トリガー入力ソースを選択できます。

設定値	トリガー入力ソースのリストは61ページをご覧ください。またMIDIを選択すると、MIDIノートナンバーごとにドラムボイスを割り当てできます。
-----	--

② Voice category (ボイスカテゴリ)

ボイスのカテゴリを選択します。

設定値	kick1, kick2, snare1, snare2, snare3, tom1, tom2, cymbal, hihat, perc1, perc2, efct1, efct2, USR-A, USR-B, USR-C, USR-D, USR-E, USR-F, USR-G, USR-H
-----	---

③ Voice number (ボイスナンバー)

②で選択したボイスカテゴリーの中から使用したいボイスナンバーを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

NOTE

・ボイスカテゴリーとボイスナンバーが“---”表示されて選択できない場合は、スタック/オルタネートの設定をご確認ください(86、126ページ)。

④ [SF5] INPUT

[SF5]ボタンを押して、「INPUT」(トリガー入力端子ごとのパラメーターを編集)と「SOURCE」(トリガー入力ソースごとのパラメーターを編集)の画面を交互に切り替えます。

⑤ [SF6] インプットロック

このボタンを押して、インプットロックのオン/オフを切り替えます。インプットロックがオン(画面右上にLインジケータを表示)のときは、他のパッドや現在編集中のパッドのどの部分を叩いてもトリガー入力ソース①は変更されません。この機能は、他のトリガー入力ソースを叩きながら現在編集中のトリガー入力ソースのパラメーターを調節するときに便利です。

トリガー入力ソースにMIDIを設定した場合は、以下のような表示となります。



① NOTE NO. (MIDIノートナンバー)

ドラムボイスを割り当てるMIDIノートナンバーを選択します。

設定値	C#-1 ~ A#5
-----	------------

NOTE

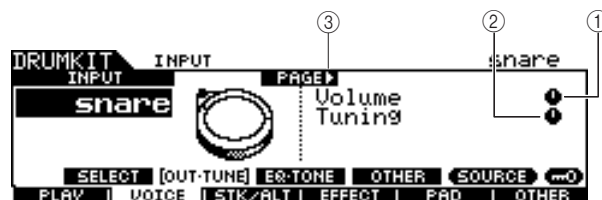
・外部MIDI機器からのMIDIノートメッセージによる選択もできます。また、インプットロックも有効です。

OUTPUT/TUNING関連の設定をする

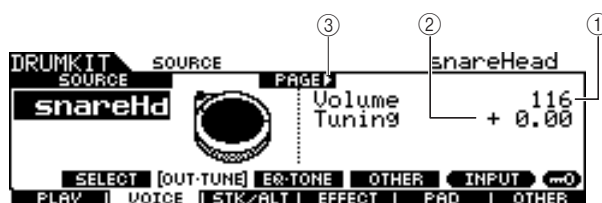
[SF2] OUT-TUNE

この画面では、ボリュームやチューニングなどを設定します。画面は2ページから構成され、カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

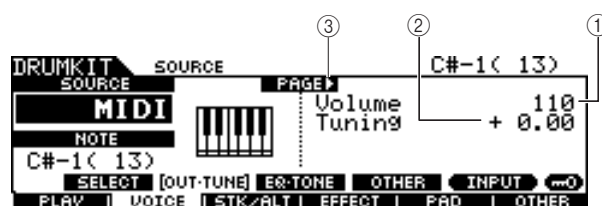
< INPUT画面の1ページめ>



< SOURCE画面の1ページめ>



< SOURCE画面でMIDIを選択した場合の1ページめ>



① Volume (ボリューム)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの音量を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの音量を、数値で設定します。このパラメーターでパッドに割り当てたボイス間の音量バランスを調節できます。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

② Tuning (チューニング)

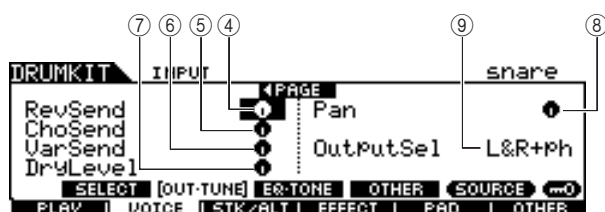
INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのピッチを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのピッチを、数値で設定します。1セント単位で調節できます。

設定値	-24.00 ~ +24.00
-----	-----------------

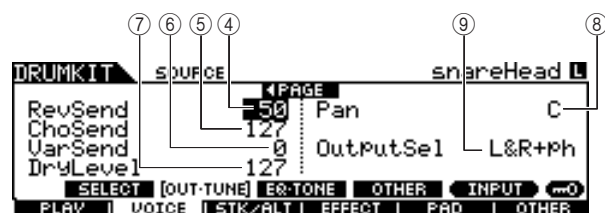
③ PAGE ▶

画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

<INPUT画面の2ページめ>



<SOURCE画面の2ページめ>



④ RevSend (リバーブセンド)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのリバーブセンドレベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのリバーブセンドレベルを、数値で設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑤ ChoSend (コーラスセンド)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのコーラスセンドレベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのコーラスセンドレベルを、数値で設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑥ VarSend (バリエーションセンド)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのバリエーションセンドレベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのバリエーションセンドレベルを、数値で設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑦ DryLevel (ドライレベル)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのリバーブ/コーラスをバイパスする(通さない)レベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのリバーブ/コーラスをバイパスするレベルを、数値で設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑧ Pan (パン)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのパン(ステレオ定位)を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのパンを、数値で設定します。

設定値	L63 ~ C ~ R63
-----	---------------

⑨ OutputSel (アウトプットセレクト)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの出力先を設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの出力先を設定します。

設定値	L&R+ph (OUTPUTとPHONESの両方)、phones (PHONESのみ)、ind1&2 ~ ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1と2 ~ 5と6)、ind1 ~ ind6 (いずれかのINDIVIDUAL OUTPUT)、dryL&R (OUTPUT、ただしエフェクトはかかりません)
-----	--

NOTE

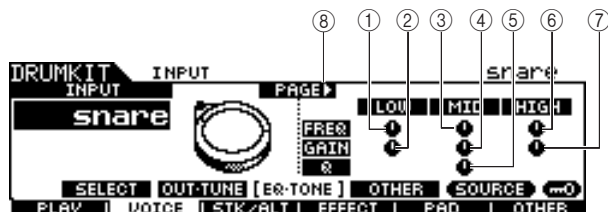
・INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定している値が異なる場合に、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

EQ-TONEの設定をする

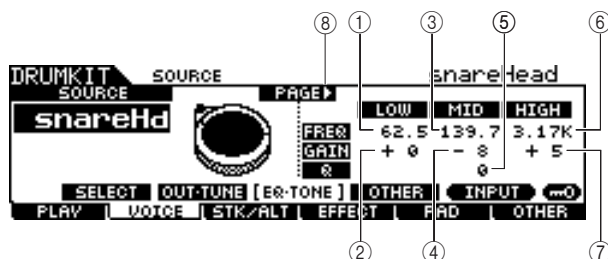
[SF3] EQ-TONE

この画面では、イコライザー関連のパラメーターや、アタック、リリースなどのパラメーターを設定します。画面は2ページから構成され、カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

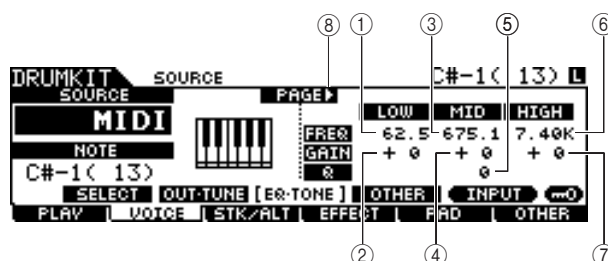
<INPUT画面の1ページめ>



<SOURCE画面の1ページめ>



<SOURCE画面でMIDIを選択した場合の1ページめ>



① LOW FREQ (ローフリクエンス)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの低音域の中心周波数を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの低音域の中心周波数を、数値で設定します。

設定値	50.1 ~ 2.00k
-----	--------------

② LOW GAIN (ローゲイン)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの低音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、どの程度強くするか/弱くするかを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの低音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、どの程度強くするか/弱くするかを、数値で設定します。

設定値	-32 ~ +32
-----	-----------

③ MID FREQ (ミッドフリクエンス)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの中音域の中心周波数を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの中音域の中心周波数を、数値で設定します。

設定値	139.7 ~ 10.1k
-----	---------------

④ MID GAIN (ミッドゲイン)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの中音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの中音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、数値で設定します。

設定値	-32 ~ +32
-----	-----------

⑤ MID Q (ミッドキュー)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの中音域で設定された中心周波数帯域付近の幅を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの中音域で設定された中心周波数帯域付近の幅を、数値で設定します。

設定値	0 ~ 31
-----	--------

⑥ HIGH FREQ (ハイフリクエンス)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの高音域の中心周波数を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの高音域の中心周波数を、数値で設定します。

設定値	503.8 ~ 14.0k
-----	---------------

⑦ HIGH GAIN (ハイゲイン)

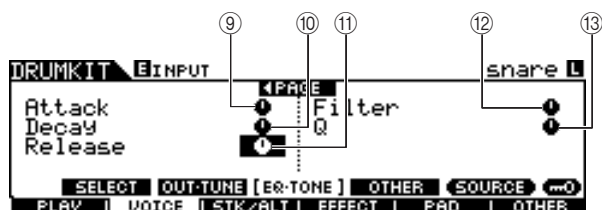
INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの高音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの高音域で設定された中心周波数帯域の音声レベルを、数値で設定します。

設定値	-32 ~ +32
-----	-----------

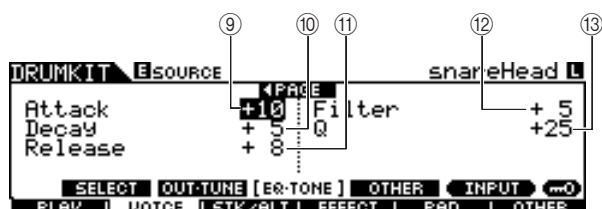
⑧ PAGE ▶

パラメーターが複数ページある場合に表示されます。[<]/[>]カーソルボタンでページを切り替えます。

<INPUT画面の2ページめ>



<SOURCE画面の2ページめ>



⑨ Attack (アタックタイム)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのアタックタイム(パッドを叩いてから、ボイスが発音時の最大レベルに到達するまでの時間)をノブアイコンで設定します。

SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのアタックタイムを、数値で設定します。値を大きくするほど音の立ち上がりが遅くなります。

設定値	-64 ~ +63
-----	-----------

⑩ Decay (ディケイタイム)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのディケイタイム(ボイスが発音時の最大レベルから減衰するのに要する時間)を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのディケイタイムを、数値で設定します。値を大きくするほど減衰が遅くなります。

設定値	-64 ~ +63
-----	-----------

⑪ Release (リリースタイム)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのリリースタイム(ノートオフから音が消えるまでの時間)をノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのリリースタイムを数値で設定します。

設定値	-64 ~ +63
-----	-----------

NOTE

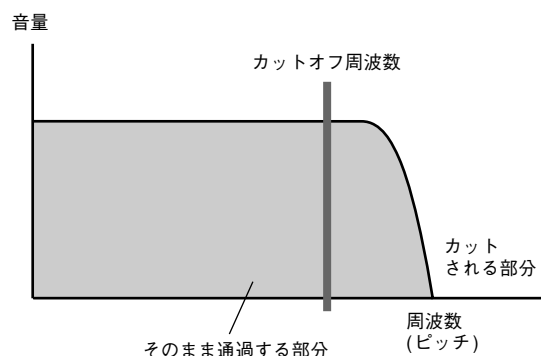
- ・このパラメーターは、RcvKeyOffパラメーターがオンの場合だけ有効です。

⑫ Filter (フィルター)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのローパスフィルターのカットオフ周波数を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのローパスフィルターのカットオフ周波数を、数値で設定します。

設定値	-64 ~ +63
-----	-----------

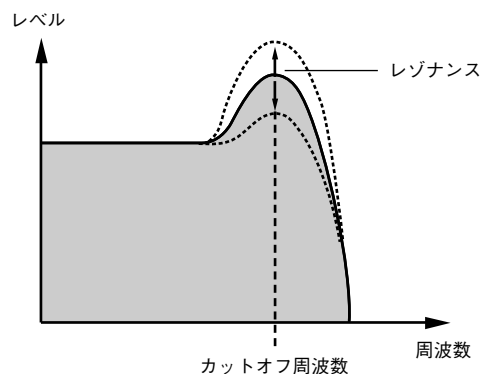
ローパスフィルター



⑬ Q (レゾナンス)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとのローパスフィルターのレゾナンスを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとのローパスフィルターのレゾナンスを、数値で設定します。このパラメーターで、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。

設定値	-64 ~ +63
-----	-----------

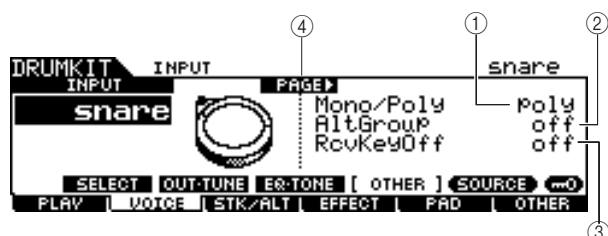


その他の設定をする

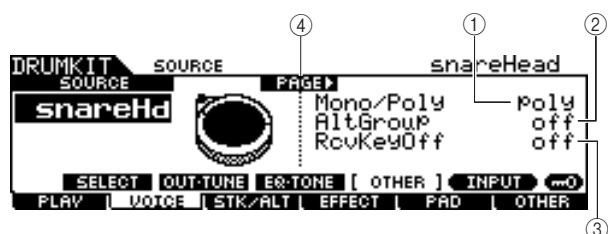
[SF4] OTHER

この画面では、Mono/Poly (発音モード) やオルタネートグループなどのパラメーターを設定します。画面は2ページから構成され、カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

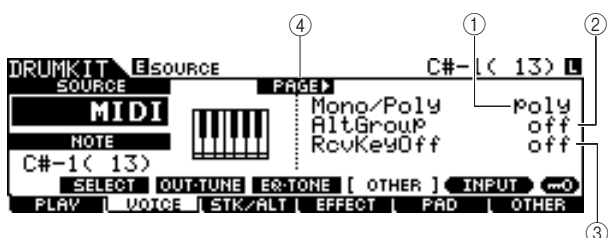
<INPUT画面の1ページめ>



<SOURCE画面の1ページめ>



<SOURCE画面でMIDIを選択した場合の1ページめ>



① Mono/Poly (モノ/ポリ)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの発音を、モノにするかポリにするかを設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの発音を、モノにするかポリにするかを設定します。

「mono (モノ)」に設定した場合は、同じパッドを続けて叩いたときに、後から叩いて出た音が先に鳴っていた音を消します。「poly (ポリ)」に設定した場合は、そのような制限はありません。

設定値	mono, poly
-----	------------

NOTE

・ INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定している値が異なるときに、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

② AltGroup (オルタネートグループ)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとに、オルタネートグループのいずれかを割り当てます。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとに、オルタネートグループのいずれかを割り当てます。

実際のアコースティックドラムでは、ハイハットのオープンとクローズのように、同時に鳴ることがあり得ない音があります。そういった同時に鳴ることがあり得ない楽器音(ボイス)は、同じオルタネートグループに登録しておくことで、同時発音を防ぎます。オルタネートグループは、最大127個まで作れます。なお、そのような設定の不要なほとんどのボイスに対しては「off」を設定しておきます。

設定値	off, HHOpen, HHClose, 1 ~ 124 (offではオルタネートグループに入りません。)
-----	--

NOTE

- ・ 1 ~ 124の同じオルタネートグループに割り当てたドラムボイス群の中では、後から叩いた音を優先に、同時に1つのボイスだけが鳴ります。「HHOpen」「HHClose」に割り当てたボイス群の中では、下記(次項目)のルールが適用されます。
- ・ 「HHOpen」に割り当てたボイスを鳴らしても、「HHOpen」または「HHClose」に割り当てたボイスの発音を止めることはありません。「HHClose」に割り当てたボイスを鳴らした場合は、「HHOpen」に割り当てたボイスの発音を止めます。
- ・ INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定している値が異なるときに、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

③ RcvKeyOff (レシーブキーオフ)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとに、MIDIノートオフメッセージに対応するかどうかを設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとに、MIDIノートオフメッセージに対応するかどうかを設定します。

ほとんどのドラムボイスはワンショットの減衰音で、ノートオフメッセージが無くても音が自然減衰して消えます。したがって、このパラメーターは通常はoff (オフ)に設定されています。しかし、減衰しない音の場合はノートオフメッセージで音を止められるよう、このパラメーターをon (オン)に設定しておく方がよいでしょう。ノートオフメッセージが音源に送られるタイミングは、STK/ALT画面で設定されているゲートタイムによって決まります。またHoldModeを使って、MIDIノートオフメッセージをコントロールすることもできます(94ページ)。

設定値	off, on
-----	---------

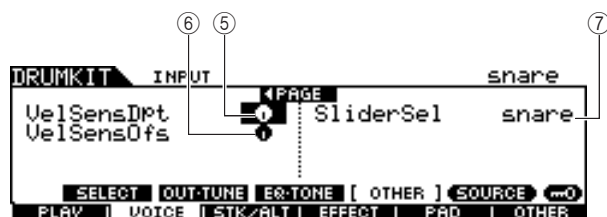
NOTE

- ・ INPUT画面では、各トリガー入力ソースで設定している値が異なるときに、このパラメーターの左にアスタリスク(*)が表示されます。

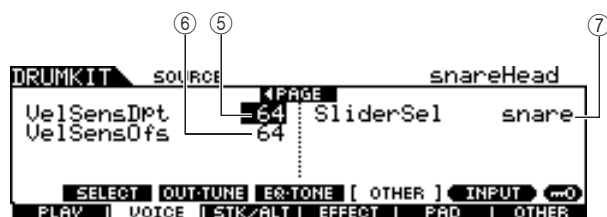
④ PAGE ▶

画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

<INPUT画面の2ページめ>



<SOURCE画面の2ページめ>

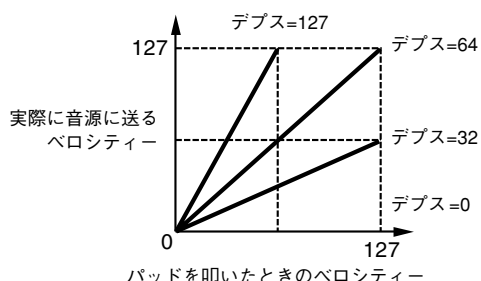


⑤ VelSensDpt (ベロシティセンシティビティーデプス)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとに、パッドを叩いた強さに対してどの程度の音量で鳴らすかを、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとに、パッドを叩いた強さに対してどの程度の音量で鳴らすかを、数値で設定します。設定値が大きいと、パッドを叩いた強さに対して実際に鳴る音量が大きくなります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

オフセット=64の場合



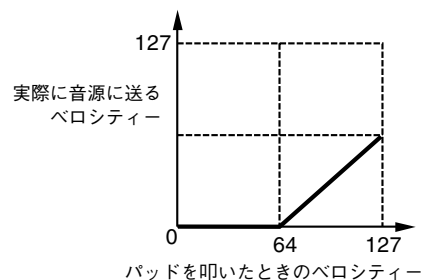
⑥ VelSensOfs

(ベロシティセンシティビティーオフセット)

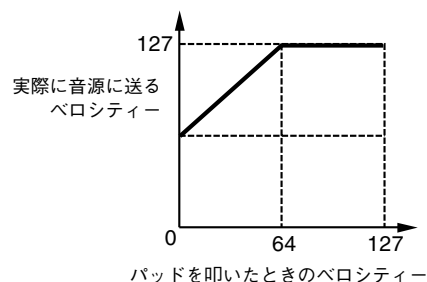
INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとに、実際に音源に送るベロシティを一律に増減する量を、ノブアイコンで設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとに、実際に音源に送るベロシティを一律に増減する量を、数値で設定します。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティが0より小さくなる場合は0になり、127より大きくなる場合は127になります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

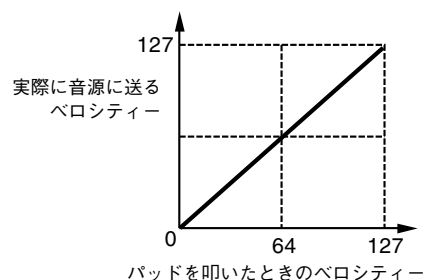
デプス=64、オフセット=32の場合



デプス=64、オフセット=96の場合



デプス=64、オフセット=64の場合



⑦ SliderSel (スライダーセレクト)

INPUT画面では、選択したトリガー入力端子ごとの音量を、パネル上のどのスライダーで調節できるようにするかを設定します。SOURCE画面では、選択したトリガー入力ソースごとの音量をパネル上のどのスライダーで調節できるようにするかを設定します。

設定値	kick、snare、tom、cymbal、hihat、misc
-----	----------------------------------

スタック/オルタネートの設定をする

[F3] STK/ALT

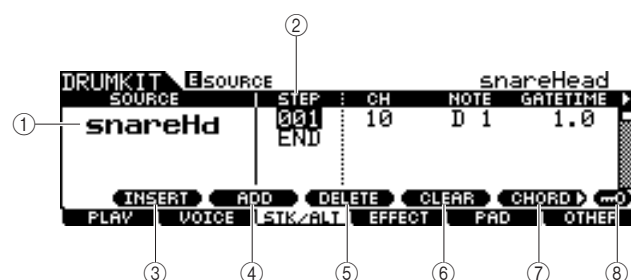
スタックとは、パッドを叩いたときに複数のドラムボイスが鳴る機能、それに対してオルタネートとは、同じパッドでも叩くたびに違うボイスが鳴る機能です。

スタック機能ではさらに、ピアノなどの鍵盤演奏用ボイス(ヤマハシンセサイザーでノーマルボイスと呼ばれているボイス)による和音演奏が、パッドを叩くことで可能になります。鍵盤演奏用ボイスは、この画面上のCHを10チャンネル以外に設定したあと、[F6] OTHER → [SF3] MIDI画面上の該当チャンネルにピアノなどのボイスを選ぶことで、パッドに割り当てられます。

なお、スタック/オルタネート画面では、トリガー入力ソースごとの設定だけが可能になります。

スタック/オルタネートを作る

<カーソルがSTEP欄にある場合>



① SOURCE (トリガー入力ソース)

トリガー入力ソースを選択します。インプットロックがオフのときは、パッドの該当する部分を叩くことで、トリガー入力ソースを選択できます。

設定値	61ページをご覧ください。
-----	---------------

② STEP (ステップ番号)

オルタネート機能のステップ番号を設定します。ほとんどのプリセットドラムキットではステップ001の1個だけがあらかじめ作られています。これはスタック/オルタネート機能が設定されていないことを意味しており、001を複数個、あるいは002以降のステップを作ることで、スタック/オルタネート機能を活用することになります。

001では最初にパッドを叩いたときの条件、002では2回めにパッドを叩いたときの条件が表示されます。003、004...も同様に、3回め、4回めにパッドを叩いたときの条件が表示されます。

既にあるステップ番号を変更した場合は、そのステップ番号の行全体が点滅します。[ENTER/STORE]ボタンを押すことで点滅が止まり、ステップ番号を確定させられます。

設定値	001 ~ 100
-----	-----------

③ [SF1] INSERT

このボタンを押すと、現在のカーソル位置の次に新しいステップが入り、これ以降に既に入っていたステップ番号は、1つつ増加されます。

④ [SF2] ADD

このボタンを押すと、現在のカーソル位置にあるのと同じステップ番号が追加されます。既に入っていたステップの番号については、変更されません。

NOTE

・各トリガー入力ソースに対して最大100個まで(トータルでは最大500個まで)入力ができます。制限以上のステップを追加しようとすると、エラーメッセージが表示されます。

⑤ [SF3] DELETE

このボタンを押すと、現在のカーソル位置のステップが削除されます。この操作により該当ステップ番号がなくなってしまう場合は、既にあるこれ以降のステップ番号が1ずつ減ります。

⑥ [SF4] CLEAR

このボタンを押すと、現在のカーソル位置にあるステップ番号が消去されます。この操作により、他のステップ番号が変更されることはありません。

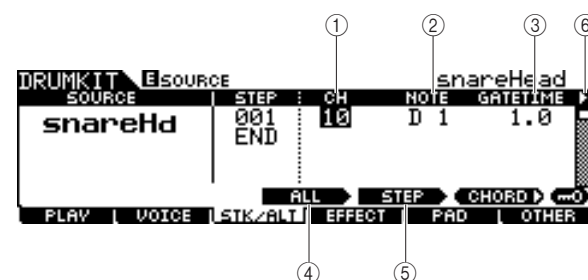
⑦ [SF5] CHORD▶

このボタンを押すと、MIDI IN端子に接続された外部MIDIキーボードを弾くことによってスタックを設定できる画面が呼び出されます。詳細は、87ページをご覧ください。

⑧ [SF6]インプットロック

このボタンを押すことによりインプットロックをオン/オフします。インプットロックがオンの場合(画面右上にLインジケータが表示されている場合)、編集の対象となるトリガー入力端子①はどのパッドを叩いても変更されません。これは、いろいろなパッドを叩きながら現在編集中のパッドのパラメーターを調節したい場合に、便利です。

<カーソルがSTEP欄にない場合>



① CH (MIDIチャンネル)

MIDIチャンネル番号を設定します。初期設定では10になっています。10チャンネルとは、DTX900でドラムボイスを鳴らすために通常使われているチャンネルです。ドラム以外の鍵盤演奏用ボイス(ピアノなど)を使いたい場合は、10以外のチャンネルを設定しましょう。

設定値	1 ~ 16
-----	--------

NOTE

・ボイスについては、[DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF3] MIDIで呼び出される画面上で、各MIDIチャンネルに対して割当ができます。この設定は、ドラムキットごとにできます。

② NOTE (ノート)

該当ステップのMIDIノートナンバーを設定します。

設定値	off、C#-2 ~ G8
-----	---------------

NOTE

・ドラムボイスとMIDIノートナンバーの関係については、62ページをご参照ください。

③ GATETIME (ゲートタイム)

該当ステップにあるノートのゲートタイム(パッドを叩いてノートオンを送信してからノートオフまでの長さ)を設定します。パッドを叩いて鳴った音が、どのくらいの時間鳴るかを設定します。

設定値	0.0s ~ 9.9s
-----	-------------

④ [SF3] ALL

このボタンを押さながらデータダイヤルを回すか[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押すことで、CH、NOTE、GATE TIME、VELOCITY LIMITのいずれかのすべてのステップの値を、一律に増減し、値を変更します。たとえば、どこかステップ番号のCHであろうとカーソルがCHにあれば、全ステップのCHの番号が一律に増減され、同じ番号に変更されます。

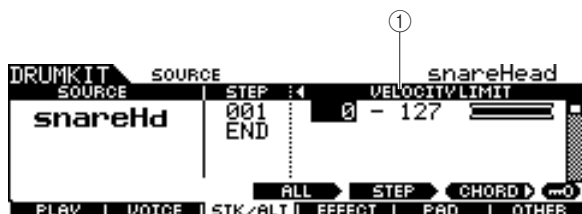
⑤ [SF4] STEP

このボタンを押さながらデータダイヤルを回すか[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押すことで、現在カーソルのあるパラメーター(CH、NOTE、GATE TIME、VELOCITY LIMITのいずれか)の値を、カーソル位置のステップと同じ番号の全ステップにつき、一律に増減、値を変更します。

⑥ ▶ (ページ切替)

画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

<2ページめ>



① VELOCITY LIMIT (ペロシティーリミット)

ドラムパッドを叩く強さ(ペロシティー)の範囲を設定します。ここで設定した範囲内の強さでパッドを叩いた場合のみ、音が鳴ります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

■ スタック/オルタネートの設定例

ここでは、1回めにパッドを叩くとC Majのコード音が、2回めに叩くとG Majが、3回めに叩くとC Majのコード音が鳴るような設定をしてみましょう。

スタック/オルタネート設定例

ステップ001
初めてパッドを叩いたときの設定

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead	GATETIME
snareHd	001	11	C	Maj	0.3	
	002	11	G	Maj	0.3	
	003	11	C	Maj	0.3	

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

ステップ002
2回めにパッドを叩いたときの設定

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead	GATETIME
snareHd	002	11	G	Maj	0.3	
	003	11	C	Maj	0.3	
	001	11	C	Maj	0.3	

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

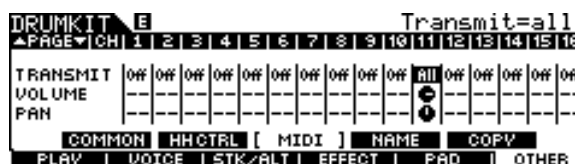
ステップ003
3回めにパッドを叩いたときの設定

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead	GATETIME
snareHd	003	11	C	Maj	0.3	
	001	11	C	Maj	0.3	
	002	11	G	Maj	0.3	

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

上記設定を行なう方法を、下記に説明します。

- 1 [F6] OTHERボタン、[SF3] MIDIボタンを続けて押し、MIDI画面(内蔵音源のMIDI設定を行なう画面)を呼び出します。
- 2 カーソルをチャンネル11に移動します。
- 3 カーソルを下に移動しTRANSMIT欄に置いたあと、11チャンネルのTRANSMITを「All」または「PC」に設定します。



- 4** カーソルをさらに下に移動し、VCE NUM、BANK MSB、BANK LSBの設定を行なうことで、ボイスを設定します。

選択できるボイスについては、別冊データリストをご覧ください。



- 5** [F3] STK/ALTボタンを押してスタック/オルタネート画面を再度呼び出します。

- 6** 上記の例(手順1の直前のイラスト)を設定してみましょう。

[INC/YES]、[DEC/NO] ボタンを使って設定しましょう。
MIDIキーボードをDTX900に接続していれば、鍵盤によるコード入力が可能です。詳細は、次の「外部MIDI機器を使用してスタックの設定をする」をご覧ください。

- 7** パッドを叩いて、スタック/オルタネート設定を確認してみましょう。

- 8** スタック/オルタネート設定は、[ENTER/STORE] ボタンを押すことにより、ユーザードラムキットとして保存します。

外部MIDI機器を使用してスタックの設定をする

[SF5] CHORD

MIDIキーボードをDTX900のMIDI IN端子に接続していれば、鍵盤を弾くことでスタック機能のNOTE (ノート)を入力できます。これにより、スタック機能の和音を入力しやすくなります。

- 1** MIDIキーボードとDTX900を、MIDIケーブルを使って接続します。

- 2** MIDIキーボード側で、MIDI端子が有効になるよう、必要なパラメーター設定を行ないます。

MIDIキーボードがUSB TO HOST端子も搭載している場合、USB端子ではなくMIDI IN/OUT端子をMIDI通信に使うよう、設定を確認しておく必要があります。詳細は、MIDIキーボードの取扱説明書をご覧ください。

- 3** DTX900側で、MIDI端子が有効になるよう、パラメーター設定を行ないます。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHERで呼び出される画面上で、MIDI IN/OUTパラメーターを「MIDI」に設定します。

- 4** [F3] STK/ALTボタンを押してスタック/オルタネート画面を再度呼び出します。

- 5** [SF5] CHORDボタンを押してコード画面を呼び出します。

この画面では、外部MIDI機器からのノートメッセージを受信し、スタック/オルタネート設定に反映させることができます。

- 6** ステップ番号を、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで設定します。

- 7** MIDIキーボードの鍵盤を弾きます。

MIDIキーボードで弾いた鍵盤に該当するノートがNOTE NO.欄に、MIDIチャンネル(MIDIキーボード側で送信チャンネルとして設定されていたもの)がCH欄に表示されます。

DRUMKIT		[STK/ALT] > CHORD		snareHead L	
STEP		CH	NOTE	CH	NOTE
001		01	1 C 4	06	
		02	1 G 4	07	
		03	1 E 4	08	
		04		09	
		05		10	

- 8** [F6] OKボタンを押して、受信したノート情報を現在のスタック/オルタネート設定に反映させます。

反映させたくない場合は、[F5] CANCELボタンを押して元の画面に戻ります。

- 9** 必要に応じて、手順6～8を繰り返します。

- 10** 設定は、[ENTER/STORE] ボタンを押すことにより、ユーザードラムキットとして保存します。

エフェクトの設定をする

[F4] EFFECT

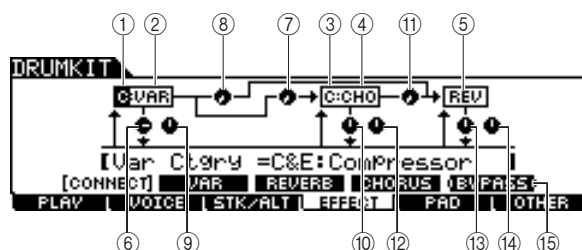
ここでは、現在選択されているドラムキットのエフェクト設定を行ないます。ドラムキットモードでは、リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトを設定します。リバーブとコーラスはDTX900全体のサウンドにかかり、バリエーションは現在選択されているドラムキットに対してだけかかります。

エフェクト構成に関する詳細は、68ページをご覧ください。

エフェクトの接続を設定する

[SF1] CONNECT

エフェクトの接続に関する設定を行ないます。選択したパラメーターの名称と設定値は、【 】内に表示されます。



① Var Ctgry (バリエーションカテゴリー)

バリエーションエフェクトのカテゴリーを選択します。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

② Var Type (バリエーションタイプ)

バリエーションエフェクトのタイプを選択します。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

③ Cho Ctgry (コーラスカテゴリー)

コーラスエフェクトのカテゴリーを選択します。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

④ Cho Type (コーラスタイプ)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

⑤ Rev Type (リバーブタイプ)

リバーブエフェクトのエフェクトタイプを選択します。リバーブタイプは特にカテゴリー分けされていないので、リバーブカテゴリー欄はありません。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

⑥ Var Return (バリエーションリターン)

バリエーションエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑦ Var to Cho (バリエーショントゥーコーラス)

バリエーションエフェクトで処理された信号をコーラスエフェクトへ送る量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑧ Var to Rev (バリエーショントゥーリバーブ)

バリエーションエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑨ Var Pan (バリエーションパン)

バリエーションエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値	L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
-----	--------------------------------

⑩ Cho Return (コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑪ Cho to Rev (コーラストゥーリバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかかった音にリバーブが深くかかる状態になります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑫ Cho Pan (コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値	L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
-----	--------------------------------

⑬ Rev Return (リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑭ Rev Pan (リバーブパン)

リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

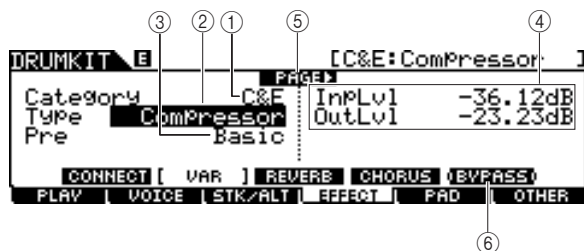
設定値	L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
-----	--------------------------------

⑮ [SF5] BYPASS

このボタンをオン(**[BYPASS]**)にすると、信号がバイパスされ、ドラムキットにエフェクトがかかりません。オフ(**[BYPASS]**)にすると、バリエーション、コーラス、リバーブのエフェクトがドラムキットにまとめてかかります。C:VAR、C:CHO、REVを囲む枠は、バイパスされているときは点線、バイパスされていないときは実線で表示されます。

バリエーションの設定をする

[SF2] VAR



① Category (カテゴリー)

② Type (タイプ)

[SF1] CONNECT画面の①と②に該当します。Type欄でバリエーションエフェクトタイプを選択します。お好みのタイプがなかなか見つからない場合は、Category欄でカテゴリーを選んでからType欄でタイプを探すといでしょう。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

③ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面右側に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

④ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、現在選択されているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

⑤ PAGE ▶

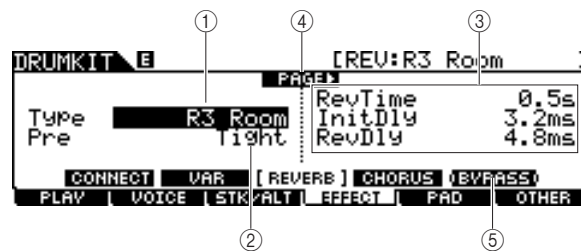
画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

⑥ [SF5] BYPASS

このボタンをオン(**[BYPASS]**)にすると、信号がバイパスされ、ドラムキットにバリエーションがかかりません。オフ(**[BYPASS]**)にすると、バリエーションがかかります。

リバーブの設定をする

[SF3] REVERB



① Type (タイプ)

[SF1] CONNECT画面の⑤に該当します。Type欄でリバーブエフェクトタイプを選択します。

設定値	エフェクトタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------

② Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面右側に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

③ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、現在選択されているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

④ PAGE ▶

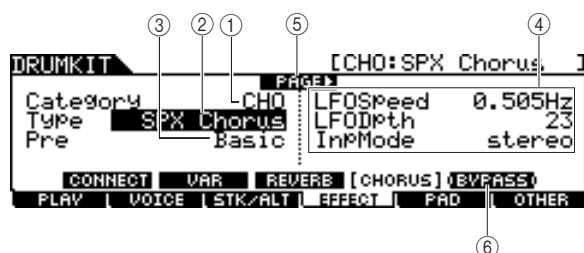
画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

⑤ [SF5] BYPASS

このボタンをオン(**[BYPASS]**)にすると、信号がバイパスされ、リバーブがかかりません。オフ(**[BYPASS]**)にすると、リバーブがかかります。

コーラスの設定をする

[SF4] CHORUS



① Category (カテゴリー)

② Type (タイプ)

[SF1] CONNECT画面の③と④に該当します。Type欄でコーラスエフェクトタイプを選択します。好みのタイプがなかなか見つからない場合は、Category欄でカテゴリーを選んでからType欄でタイプを探すとよいでしょう。

設定値	エフェクトカテゴリーとタイプについては、70ページをご覧ください。
-----	-----------------------------------

③ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面右側に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

④ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、現在選択されているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

⑤ PAGE ▶

画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

⑥ [SF5] BYPASS

このボタンをオン()BYPASS()にすると、信号がバイパスされ、コーラスがかかりません。オフ()BYPASS()にすると、コーラスがかかります。

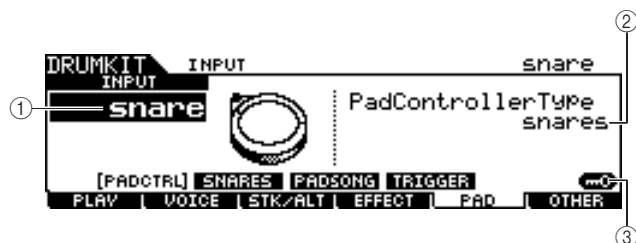
パッドの設定をする

[F5] PAD

パッドコントローラーの設定をする

[SF1] PADCTRL

この画面では、XP120SDなどに装備されているパッドコントローラーに、機能の割当を行ないます。



① INPUT (トリガー入力)

(パラメーター設定をしたいパッドを接続している)トリガー入力端子を選択します。インプットロック③がオフのときは、対応するパッドを叩くことでも、トリガー入力端子を選択できます。

設定値	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
-----	---

② PadControllerType (パッドコントローラータイプ)

①で設定したトリガー入力端子に接続したパッドに装備されているパッドコントローラーに、何の機能を割り当てるかを設定します。

設定値	off, snares, tuning, tempo, filter, voice
off	パッドコントローラーに機能が割り当てられません。
snares	パッドコントローラーを回すことにより、[F5] PAD → [SF2] SNARES画面のSnares On/OffとSnares Adjustパラメーターが変更され、スナッピーをどの程度締めつけるかが決まります。パッドコントローラーを左に回すと徐々にスナッピーが緩くなり、最後にはスナッピーがはずれた状態になります。パッドコントローラーを右に回すとスナッピーをきつく締めます。スナッピーがはずれた状態の場合は、パッドコントローラーを右に回せば、取り付けられた状態になります。
tuning	パッドコントローラーを回すことにより、[F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE画面のTuningパラメーターが変更され、ドラムボイスのピッチが決まります。パッドコントローラーを左に回すとピッチは下がり、右に回すとピッチは上がります。
tempo	パッドコントローラーを回すことにより、ソングやクリックの再生テンポが変更されます。パッドコントローラーを回している間、パネル上のLED画面にテンポ値が表示されます。
filter	パッドコントローラーを回すことにより、[F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE画面のFilterパラメーターが変更され、ドラムボイスの音の特徴が決まります。パッドコントローラーを左に回すと音色は暗くなり、右に回すと音色は明るくなります。
voice	パッドコントローラーを回すことにより、[F5] PAD → [SF2] SNARES画面のSnares On/Offパラメーター (スナッピー) のオン/オフを切り替えます。パッドコントローラーを左に回すとスナッピー効果はなくなり (オフ)、右に回すとオンになります。

NOTE

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

③ [SF6]インプットロック

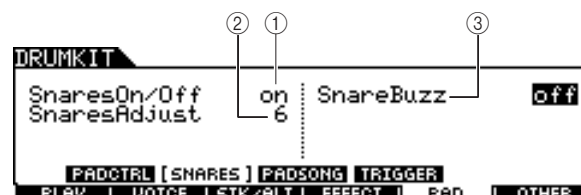
このボタンを押すことによりインプットロックをオン/オフします。インプットロックがオンの場合 (画面右上にLインジケーターが表示されている場合)、編集の対象となるトリガー入力端子①はどのパッドを叩いても変更されません。これは、いろいろなパッドを叩きながら現在編集中のパッドのパラメーターを調節したい場合に、便利です。

スナッピーの設定をする

[SF2] SNARES

この画面では、SNARE端子に接続されているスネアドラムパッドのスナッピー効果に関連するパラメーターを設定します。ここでのパラメーターは、SNARE端子に接続されたパッドに装備されているパッドコントローラーを回すことでも、設定ができます。

この画面での設定は、SNARE端子に接続されたパッドに対してだけ有効です。



① SnaresOn/Off (スネアオン/オフ)

スナッピーのオン/オフを設定します。offはスナッピーを外した状態です。

設定値	off, on
-----	---------

② SnaresAdjust (スネアアジャスト)

スナッピー (響き線の張り具合) の調整を行ないます。1はスナッピーが最も緩んだ状態。数値が大きくなるほどスナッピーが張った状態になります。

設定値	1 ~ 24
-----	--------

NOTE

- ・このパラメーター値を変更すると、「snareHd」と「snareOp」の [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE画面のDecayパラメーターも連動して変更されます。

③ SnareBuzz

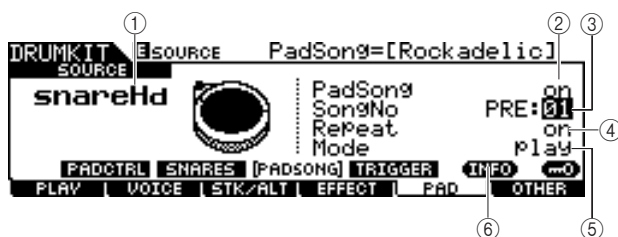
キックやタムの音にスナッピーが共鳴するかどうかを設定します。onに設定すると、キックとタムを叩いたときに、スナッピーが共鳴して鳴ります。

設定値	off, 1 ~ 5
-----	------------

パッドソングの設定をする

[SF3] PADSONG

この画面では、各トリガー入力ソースのパッドソングに関するパラメーターを設定します。パッドソングとは、パネルの▶/■ボタンではなくパッドを叩くことによってソングを再生する機能です。1つのトリガー入力ソースに1つのソングを割り当てることができ、1つのドラムキットに対して最大4個のパッドソングを割り当てることができます。



① SOURCE (トリガー入力ソース)

トリガー入力ソースを選択します。インプットロック (92 ページ) がオフのときは、パッドの該当する部分を叩くことで、トリガー入力ソースを選択できます。

設定値	トリガー入力ソースのリストは61ページをご覧ください。
-----	-----------------------------

② PadSong (パッドソング)

現在選択されているトリガー入力ソースに、パッドソングを割り当てかどうかを設定します。onに設定すると、トリガー入力ソース(パッド)を叩くことによって指定されたソングを再生できます。offに設定すると、SongNo、Repeat、Modeが“----”表示となり編集できなくなります。

設定値	off, on
-----	---------

NOTE

- 1つのドラムキットで再生できるパッドソングは最大4曲までです。他のトリガー入力ソースでパッドソングを4曲設定している場合は、以下の③～⑤には“--”が表示されて設定できません。

③ SongNo (ソングナンバー)

PadSongパラメーターがonに設定された場合のソングナンバーを設定します。トリガー入力ソース(パッド)を叩くことにより、ここで指定したソングが再生されます。Pad Songパラメーターがoffの場合は、このパラメーターは設定できません。

設定値	PRE: 01 ~ PRE: 87, USR: 01 ~ USR: 50
-----	--------------------------------------

④ Repeat (リピート)

パッドソングがリピート再生するかどうかを設定します。onに設定すると、パッドソングはデータの最後まで再生されると、先頭に戻って再生を繰り返します。offに設定した場合はリピート再生しません。

設定値	off, on
-----	---------

⑤ Mode (モード)

パッドを叩いたときにソングがどのように再生するかを設定します。「play」では、パッドを叩くたびに指定したソングがスタート/ストップします。「chase」では、パッドを叩くと指定したソングを1小節だけ再生して自動的に止まります。「cutoff」では、パッドを叩くと、その時点で再生されていた他のパッドソングのうち「cutoff」に設定されているものだけを停止したうえで、指定したソングが再生されます。再度パッドを叩くと再生は止まります。「cutoff」に設定されたパッドソングは同時に一つだけ再生されます。

設定値	play, chase, cutoff
-----	---------------------

⑥ [SF5] INFO

このボタンを押すと、現在のパッドソング割り当て情報が表示されます。

DRUMKIT SOURCE		rideBw	
INFORMATION	SONG NO.	REPEAT	MODE
1: rideBw	USR:03	→	play
2: crash1Bw	USR:01	→	play
3: off			
4: off			

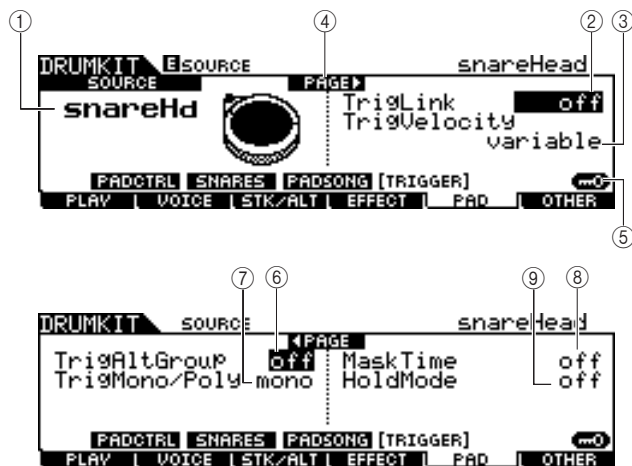
NOTE

- DTX900は同時に1つのテンポ値しか設定できませんので、パッドソングはソングモードやクリックモードで設定されたテンポ値で再生されます。
- パッドソングを鳴らしたい場合は確実に叩いてください。弱めに叩くと、再生が始まらない場合があります。
- 同じトリガー入力ソースに対して、パッドファンクション ([UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC画面で設定) とパッドソング両方ともが設定されている場合、パッドファンクション設定の方が優先されます。
- パッドソング、ソングモードのソングの組み合わせによっては、それぞれが単独で再生されていた場合とは違うサウンドが鳴ることがあります。これは、同じMIDIチャンネルで違うボイス設定などを音源に送っているためです。したがって、ソングを録音する場合は、あとで再生するときに一緒に再生することになる通常ソングやパッドソングとは違うMIDIチャンネルで、演奏を録音することをお勧めします。

トリガーの設定をする

[SF4] TRIGGER

この画面では、DTX900が各トリガー入力ソースのトリガー信号にどのように対応するかを設定します。画面は2ページで構成されています。



① SOURCE (トリガー入力ソース)

トリガー入力ソースを選択します。インプットロック (92 ページ) がオフのときは、パッドの該当する部分を叩くことで、トリガー入力ソースを選択できます。

設定値	トリガー入力ソースのリストは61ページをご覧ください。
-----	-----------------------------

② TrigLink (トリガーリンク)

「off」以外に設定すると、任意のトリガー入力ソースを叩くことにより、同じパッド内の違うトリガー入力ソースもトリガー信号を発生します。なお、①で設定したトリガー入力ソースによって、設定値が違いますのでご注意ください。

設定値	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
-----	---

NOTE

・SOURCEが「hhFtCl」「hhSplsh」「pad11」の場合、TrigLinkパラメーターは無効で設定できません。

③ TrigVelocity (トリガーベロシティ)

①で指定したトリガー入力ソースに該当するパッドを叩くことにより発生するベロシティ値を設定します。「variable」に設定すると、ベロシティはパッドを叩いた強さをそのまま反映します。1 ~ 127のいずれかを設定すると、パッドを叩いた強さに関係なく、該当値がベロシティ値として扱われます。

設定値	variable, 1 ~ 127
-----	-------------------

④ PAGE ▶

画面が複数ページある場合に表示されます。カーソルボタン [◀]/[▶] でページを切り替えます。

⑤ [SF6] インプットロック

このボタンを押すことによりインプットロックをオン/オフします。インプットロックがオンの場合 (画面右上に「インジケーター」が表示されている場合)、編集の対象となるトリガー入力端子①はどのパッドを叩いても変更されません。これは、いろいろなパッドを叩きながら現在編集中のパッドのパラメーターを調節したい場合に、便利です。

⑥ TrigAltGroup (トリガーオルタネートグループ)

現在選択されているトリガー入力ソースを、オルタネートグループに割り当てかどうかを設定します。複数のトリガー入力ソースを同じグループに入れると、そのグループからは同時に1つだけのトリガー入力ソースが有効になります。トリガーオルタネートグループに入れたトリガー入力ソースの1つが有効になると、同じグループ内の別のトリガー入力ソースはMIDIノートオフを生成します。このトリガーオルタネートグループパラメーターを使う場合、ドラム音 (10ch) のボイスについてはRcvKeyOffパラメーター ([DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER) を「on」にしておく必要があります。最大32個まで、トリガーオルタネートグループを作成できます。トリガーオルタネートグループに割り当てる必要がない場合は「off」に設定します。

設定値	off, 1 ~ 32
-----	-------------

⑦ TrigMono/Poly (トリガーモノ/ポリ)

現在選択されているトリガー入力ソースによる発音につき、単音発音だけ (mono) とするか、複数発音可能 (poly) とするかを設定します。

「mono」に設定した場合は、同じボイスを続けて鳴らすとそれまで鳴っていた音を、止めてから新しく発音します。[DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER画面にあるMono/Polyパラメーターと違い、それまで鳴っていた音を止めるときに、ノートオフメッセージを使います。したがって、[DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER画面にあるRcvKeyOffパラメーターを「on」に設定しておく必要があります。

「poly」に設定した場合は、「mono」に設定したときのような制限がありません。

設定値	mono, poly
-----	------------

⑧ MaskTime (マスクタイム)

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

設定値	off, 20ms, 40ms ~ 10.00sまで20ms刻み, 20.00s, 30.00s
-----	--

⑨ HoldMode (ホールドモード)

このパラメーターは通常は「off」に設定されており、パッドを叩くたびにボイスが鳴ります。それに対して「on」に設定すると、現在編集中のトリガー入力ソース (パッド) を叩くたびに、ボイスを鳴らしたり止めたりすることができます。発音を止めるときにノートオフメッセージを使うので、on設定を有効にするには、[DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER画面にあるRcvKeyOffパラメーターを「on」に設定しておく必要があります。

設定値	off, on
-----	---------

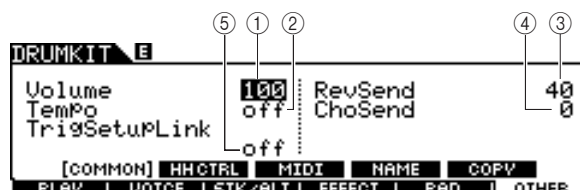
その他の設定をする

[F6] OTHER

基本設定をする

[SF1] COMMON

ここではドラムキットに対するさまざまな基本設定を行います。ドラムキット全体の音量、リバーブセンド、コーラスセンド、ドラムキット選択時のテンポなど設定します。



① Volume (ボリューム)

ドラムキット全体の音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

② Tempo (テンポ)

ドラムキット選択時のテンポを設定します。

設定値	off, 30 ~ 300
-----	---------------

③ RevSend (リバーブセンド)

ドラムキット全体にかかるリバーブ効果の割合を設定します。ドラムボイスごとに設定した割合 (81 ページ) をまとめて、リバーブへ送ります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

④ ChoSend (コーラスセンド)

ドラムキット全体のコーラス効果の割合を設定します。ドラムボイスごとに設定した割合 (81 ページ) をまとめて、コーラスへ送ります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑤ TrigSetupLink (トリガーセットアップリンク)

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

設定値	off, PRE: 01 ~ 09, USR: 01 ~ 05
-----	---------------------------------

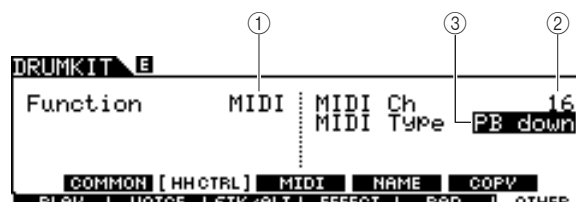
NOTE

・ “off” に設定した場合、電源を入れた際に設定されるトリガーセットアップは、ユーティリティモードで設定した番号のトリガーセットアップが適用されます (125 ページ)。電源を投入した後にトリガーセットアップを変更したい場合は、トリガーモードで行ないます (108 ページ)。

ハイハットコントローラーの設定をする

[SF2] HH CTRL

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



① Function (ファンクション)

ハイハットコントローラーの機能を設定します。「HiHat」では、ハイハットシンバルを演奏するためのハイハットコントローラーとして使えます。「MIDI」では、ハイハットコントローラーを踏むことにより、下記 MIDI Ch パラメーターと MIDI Type パラメーターの設定に沿った MIDI メッセージを送信します。

設定値	HiHat, MIDI
-----	-------------

② MIDI Ch (MIDI チャンネル)

上記 Function パラメーターを「MIDI」に設定した場合にハイハットコントローラーから出力される MIDI メッセージの、MIDI チャンネルを設定します。Function パラメーターを「MIDI」に設定した場合のみ有効なパラメーターです。

設定値	1 ~ 16
-----	--------

③ MIDI Type (MIDI タイプ)

上記 Function パラメーターを「MIDI」に設定した場合にハイハットコントローラーから出力される、MIDI メッセージの種類を設定します。Function パラメーターを「MIDI」に設定した場合のみ有効なパラメーターです。Cti000 ~ Cti119 はコントロールチェンジ番号、AT はアフタータッチ、PB up はピッチベンドのピッチアップ、PB down はピッチベンドのピッチダウンを示しています。

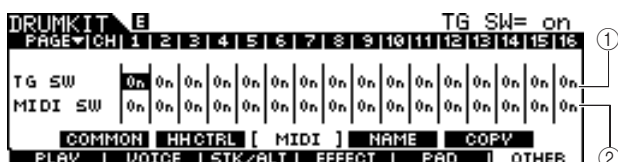
設定値	Cti000 ~ Cti119, AT, PB up, PB down
-----	-------------------------------------

MIDIメッセージの設定をする

[SF3] MIDI

ドラムキット選択時に出力されるMIDIメッセージを設定します。ここでの設定は、内蔵音源に送られると同時にMIDIメッセージとして出力されます。MIDIメッセージの画面は5ページから構成され、カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

<1ページめ>



① TG SW (トーンジェネレータースイッチ)

ドラムキット選択時に、③～⑪で設定されたMIDIメッセージを内蔵音源に送信するか(on)、しないか(off)、設定します。

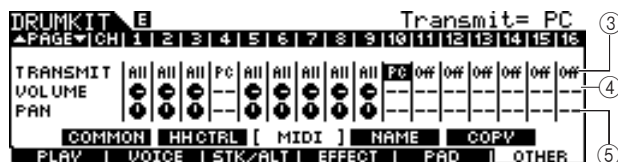
設定値	Off, On
-----	---------

② MIDI SW (MIDIスイッチ)

ドラムキット選択時に、③～⑪で設定されたMIDIメッセージを外部MIDI機器に送信するか(on)、しないか(off)、設定します。

設定値	Off, On
-----	---------

<2ページめ>



③ TRANSMIT (トランスミット)

内蔵音源または外部MIDI機器に送信するMIDIメッセージを設定します。「off」の場合は、TG SWやMIDI SWパラメーターの設定に関係なく、MIDIメッセージは送信されません。「all」の場合は、プログラムチェンジやコントロールチェンジなどすべてのMIDIメッセージが送信されます。「PC」の場合は、プログラムチェンジだけが送信されます。

設定値	Off, All, PC
-----	--------------

④ VOLUME (ボリューム)

各MIDIチャンネルでのボリューム値(コントロールチェンジ007)を設定します。

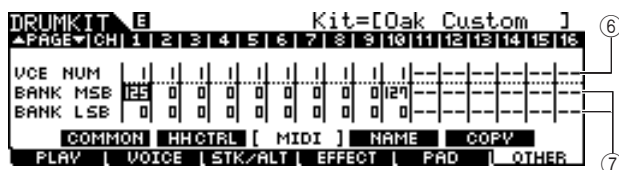
設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑤ PAN (パン)

各MIDIチャンネルでのパン値(コントロールチェンジ010)を設定します。

設定値	L63 ~ C ~ R63
-----	---------------

<3ページめ>



⑥ VCE NUM (ボイスナンバー)

送信するプログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値	1 ~ 128
-----	---------

⑦ BANK MSB/LSB (バンクセレクトMSB/LSB)

バンクセレクトMSB/LSBを設定し、ボイスナンバー(VCE NUM)と合わせて、ボイスを選択します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

NOTE

・DTX900のボイス選択に必要なバンクセレクトMSB/LSBとプログラムチェンジについては、別冊データリストをご覧ください。

<4ページめ>



⑧ REV SEND (リバーブセンド)

各MIDIチャンネルでのリバーブセンドレベル(コントロールチェンジ091)を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑨ CHO SEND (コーラスセンド)

各MIDIチャンネルでのコーラスセンドレベル(コントロールチェンジ093)を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

<5ページめ>



⑩ CC NUM (コントロールチェンジナンバー)

コントロールチェンジ番号を設定します。

設定値	Off, 1 ~ 95
-----	-------------

⑪ CC VALUE (コントロールチェンジバリュー)

⑩で設定したコントロールチェンジの値を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

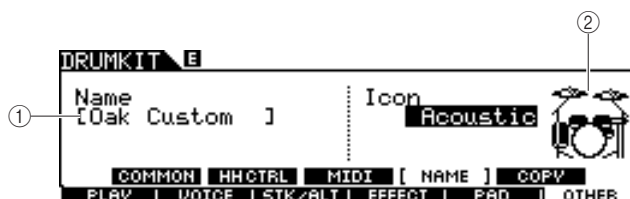
NOTE

・VOLUME ④、PAN ⑤、REV SEND ⑧、CHO SEND ⑨に相当するコントロールチェンジ番号とコントロール値をCC NUM ⑩とCC VALUE ⑪で設定した場合には、⑩⑪の設定を優先します。

ドラムキットに名前を付ける

[SF4] NAME

ドラムキットに名前を付けることができます。



SF6



① Name (ネーム)

ドラムキットの名前を、英数字を使って最大12文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

② ドラムキットアイコン

[F1] PLAY画面に表示されるドラムキットアイコンを、お好みのものに設定します。

設定値	Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off
-----	---

③ [SF6] LIST

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力について詳しくは、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

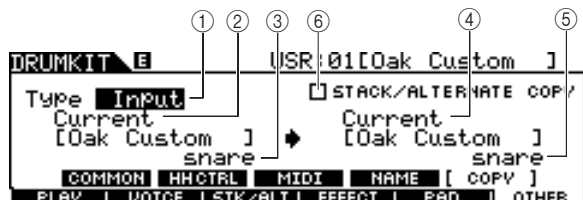
ドラムキットをコピーする

[SF5] COPY

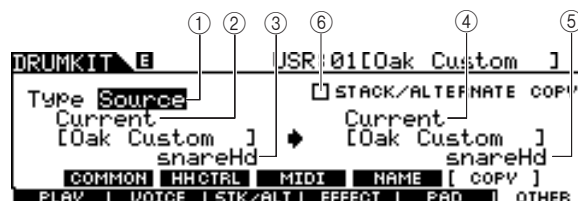
この画面では、指定されたドラムキットのトリガー入力端子、トリガー入力ソース、MIDIノート設定を、別のユーザーキットにコピーします。コピー元、コピー先の設定が終わったら、[ENTER/STORE]ボタンを押してコピーを実行します。

設定できるパラメーターは、画面左上にあるType/パラメーターの設定により違います。

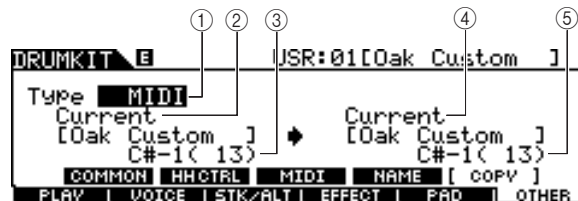
<Type = Inputの場合>



<Type = Sourceの場合>



<Type = MIDIの場合>



① Type (タイプ)

ドラムキットデータのトリガー入力端子(ボイスセット設定)、トリガー入力ソース(ボイス)、MIDIのうち、どの部分をコピーするかを設定します。

設定値	Input (トリガー入力端子に割り当てられたボイスセット)、Source (トリガー入力ソースに割り当てられたボイス、MIDI)
-----	---

② コピー元のドラムキット

コピー元となるドラムキットナンバーを選択します。「Current」は、現在選択されているドラムキットを指します。

設定値	Current (カレント)、PRE: 01 ~ USR: 50
-----	----------------------------------

③ コピー元

コピー元を設定します。Type = Inputの場合はトリガー入力端子を、Type = Sourceの場合はトリガー入力ソースを、Type = MIDIの場合はMIDIノートを選択します。

④ コピー先のドラムキット

コピー先となるドラムキットナンバーを選択します。「Current」は、現在選択されているドラムキットを指します。

設定値	Current (カレント)、USR: 01 ~ 50
-----	-----------------------------

⑤ コピー先

コピー先を設定します。Type = Inputの場合はトリガー入力端子を、Type = Sourceの場合はトリガー入力ソースを、Type = MIDIの場合はMIDIノートを選択します。

⑥ STACK/ALTERNATE COPY (スタック/オルタネートコピー)

このボックスにチェックを入れるとスタック/オルタネート設定もコピーされます。チェックを入れなかった場合は、スタック/オルタネート画面の最初のラインにある設定だけがコピーされ、2行め以降の設定はコピーされません。Type = MIDIの場合、このパラメーターは設定できません。

ソングモード

[SONG]

この章では、[SONG]ボタンを押して入るソングモードについて説明します。

ソングモードでは、一緒に演奏したり練習するためのプリセットソング(PRE: 01 ~ 87)や、録音/編集のできるユーザーソング(USR: 01~50)が選択できます。さらに、USB TO DEVICE端子に接続した外部USB記憶装置に保存したSMFソング(EXT: 01-99)も選択できます。これら外部ソングはUSB記憶装置から直接呼び出せます。

NOTE

・パネルの[▶/■]ボタンで再生する通常のソングに加え、パッドを叩いて再生できるパッドソングがあります。パッドソングについて詳しくは93ページをご覧ください。

注記

・ソングレコードで録音したりソングジョブで編集したソングデータは、DRAM上に一時的に保存されます。DRAM上のデータは電源を切ると失われてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置へセーブ(保存)してください。

ソングプレイ

[F1] PLAY

[SONG] → [F1] PLAY画面の説明については、クイックガイドの「ソングを再生する」(35ページ)をご覧ください。

ソングレコード

[F1] PLAY → [REC]

[SONG] → [F1] PLAY → [REC]のソングレコード画面の説明については、クイックガイドの「演奏を録音する」(43ページ)をご覧ください

ソングジョブ

[F2] JOB

現在選択されているソングの編集を行ないます。録音したソングに名前を付けたり、各チャンネルのボイスを設定したり、クオンタイズをかけたり、ソングをコピー/クリアしたりなど、ソング作成に関するさまざまなサポート機能が用意されています。

機能		説明
[SF1] SONG	ソング	ソング全体に関するジョブ
01: Copy Song	コピーソング	指定したソングを現在のソングにコピーします。
02: Clear Song	クリアソング	ソングを消去します。
03: Song Name, Tempo, Repeat	ネーム、テンポ、リピート	ソングの名前、テンポ、リピートを設定します。
[SF2] TRACK	トラック	トラックに関するジョブ
01: Quantize	クオンタイズ	ソングのタイミングのばらつきをトラック単位で補正します。
02: Mix Track	ミックストラック	2つのトラックのデータを合わせます。
03: Copy Track	コピートラック	指定したトラックのデータを現在のソングのトラックにコピーします。
04: Clear Track	クリアトラック	指定したトラックのデータを消去します。
[SF3] MEAS	メジャー	小節に関するジョブ
01: Copy Measure	コピーメジャー	指定した位置に小節をコピーします。
02: Create Measure	クリエートメジャー	指定した位置に空白の小節を挿入します。
03: Delete Measure	デリートメジャー	指定した小節を削除します。
04: Erase Measure	イレースメジャー	指定した小節を消去し、空き小節を作ります。
[SF4] VOICE	ボイス	MIDIチャンネルごとの音色などの設定
このジョブは音色やボリューム、パンなどの音源に関するパラメーターを設定します。		

ソングジョブの設定手順

- 1 ソングモードでジョブを実行したいユーザソングを選択し、[F2] JOBボタンを押して、ソングジョブに入ります。

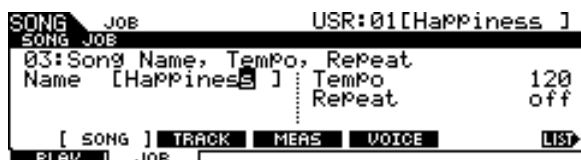
NOTE

・ソングジョブモードはユーザソング選択時のみ入れます。

- 2 [SF1] ~ [SF4]ボタンを押して、目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。



- 3 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤル、[↑]/[↓] (カーソル上下) ボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER/STORE] ボタンを押して、ジョブの画面に入ります。



[EXIT] ボタンを押すと、ジョブメニュー画面に戻ります。

- 4 必要なパラメーターへカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで値を設定します。

注記

・一部のジョブでは、ジョブを実行すると、実行先のデータが上書きされて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくこと(54、114ページ)を、おすすめします。

注記

・ジョブを実行しても、電源を切るとデータは失われてしまいます。電源を切る前に、ファイルモードでソングデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)してください。

- 5 設定が完了したら [ENTER/STORE] ボタンを押してジョブを実行します。

- 6 ファイルモードでソングデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)します。

詳しくは54、114ページをご覧ください。

注記

・ジョブを実行して作られたソングデータは、DRAM上に一時的に保存されます。DRAM上のデータは電源を切ると失われてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置へ保存(セーブ)してください。

ソングジョブグループ

[SF1] SONG

01: Copy Song (コピーソング)

コピー元のソングのすべてのデータを現在選択しているユーザソングにコピーします。



① Song number

コピー元のソングナンバーを選択します。(選んだソングの名前が連動して表示されます)。

設定値 PRE: 01 ~ PRE: 87, USR: 01 ~ USR:50

02: Clear Song (クリアソング)

現在選択しているユーザソングのすべてのデータを消去します。



NOTE

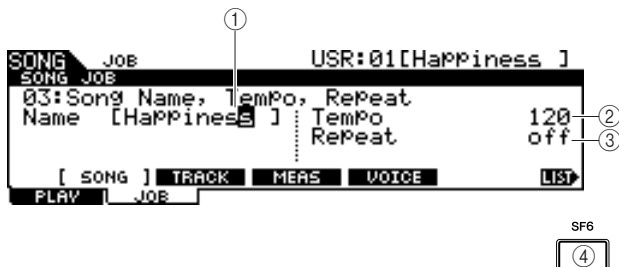
・演奏データはトラック単位でも消去できます(101ページ)。

03: Song Name, Tempo, Repeat (ネーム、テンポ、リピート)

現在選択しているソングの名前、テンポ、リピートを設定します。

NOTE

- ・ Song Name、Tempo、Repeatでは、[ENTER/STORE] ボタンを押す必要はありません。



① Name (ネーム)

ソングの名前を、英数字を使って最大10文字で設定できます。[SF6] LIST ボタンを押して、キャラクターリストによる入力もできます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

② Tempo (テンポ)

ソングの初期テンポを設定します。

設定値	30 ~ 300
-----	----------

③ Repeat (リピート)

ソングのリピート再生を設定します。onに設定すると、ソングを繰り返し再生します。offに設定すると、ソングの終わりまで再生されると自動的に止まります。

設定値	off, on
-----	---------

④ [SF6] LIST (リスト)

カーソルがネームボックスの位置にあるときに[SF6] LIST ボタンを押すと、入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

トラックジョブグループ

[SF2] TRACK

01: Quantize (クオンタイズ)

現在選んでいるユーザーソングに記録されたデータをトラック単位でクオンタイズします。クオンタイズとは、タイミングのばらつきを補正する機能(44ページ)です。

注記

- ・ クオンタイズを実行すると、演奏の微妙なタイミングの揺れが失われることがあります。クオンタイズはやり直しできないのでご注意ください。



① Track (トラック)

クオンタイズを実行するトラック(1か2)を選択します。

設定値	1, 2
-----	------

② Quantize (クオンタイズ)

分解能を音符で選択します。分解能とはクオンタイズによるタイミング補正の最小単位です。[SF6] ボタンを押して、音符の一覧から選択もできます。

設定値	拍子が3/8、6/8、9/8、12/8、15/8の場合: 16分3連符、16分音符、8分3連符、8分音符、 4分音符、付点4分音符 拍子が上記以外の場合: 16分3連符、16分音符、8分3連符、8分音符、 4分3連符、4分音符
-----	--

♪♪	16分3連符
♪	16分音符
♪♪	8分3連符
♪	8分音符
♪♪	4分3連符
♪	4分音符
♪.	付点4分音符

③ [SF6] ♪ (音符アイコン)

カーソルがクオンタイズにあるときに、[SF6] ボタンを押すと、音符の一覧から選択できます。

02: Mix Track (ミックストラック)

現在選んでいるユーザーソングの2つのトラックにあるデータをミックスして、一方のトラックにまとめます。



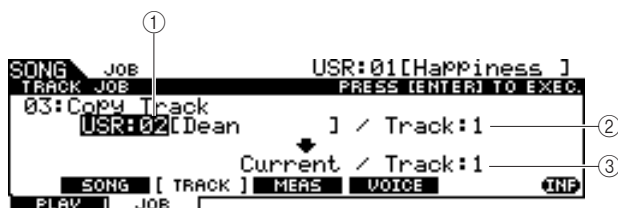
① Track (トラック)

データをまとめる先のトラックを選択します。ここで選ばないトラックが、ミックス実行後に空きトラックとなります。

設定値	1, 2
-----	------

03: Copy Track (コピートラック)

プリセットソングやユーザーソングのトラックを、現在選んでいるユーザーソングのトラックにコピーします。コピー先のトラックにあるデータは上書き・消去されます。



① コピー元のソングナンバー

コピー元のソングナンバーを選択します。

設定値	PRE: 01 ~ PRE: 87, USR: 01 ~ USR: 50
-----	--------------------------------------

NOTE

・EXT: 01 ~ EXT: 99ソング(USB記憶装置のルートディレクトリーに保存されたSMFソング)はここでは選択できません。

② コピー元のトラックナンバー

コピー元となる、ソングのトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

③ コピー先のトラックナンバー

コピー先となる、現在選んでいるソングのトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

注記

・コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

04: Clear Track (クリアトラック)

現在選んでいるユーザーソングに記録されたデータを、トラック単位で消去します。



① Track (トラック)

データを消去するトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

メジャージョブグループ

[SF3] MEAS

NOTE

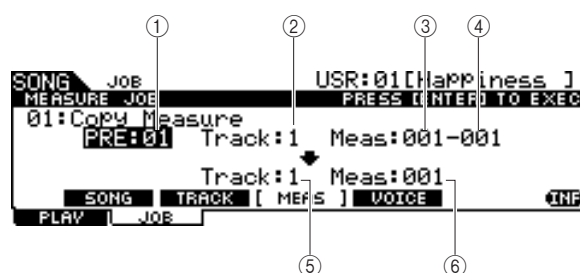
- ・カーソルが小節関連のパラメーターの位置にあるときに[Sf6]ボタンを押すと、[F1] ~ [F6]ボタンと[Sf1] ~ [Sf5]ボタンを使って数字入力ができます。
- ・選択しているソングにより、設定できる小節範囲が変わります。

01: Copy Measure (コピーメジャー)

プリセットソングやユーザーソングのトラックにある指定範囲の小節を、現在選択しているユーザーソングのトラックの指定した小節以降にコピーします。

注記

- ・コピー先のトラックにあるデータは上書きされます。



① コピー元のソングナンバー

コピー元のソングナンバーを選択します。

設定値	PRE: 01 ~ PRE: 87, USR: 01 ~ USR: 50
-----	--------------------------------------

② コピー元のトラックナンバー

コピー元となるソングのトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

③ コピー元のコピー開始小節番号

コピー元となるトラックのコピー開始小節番号を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

④ コピー元のコピー終了小節番号

コピー元となるトラックのコピー終了小節番号を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

⑤ コピー先のトラックナンバー

コピー先となるソングのトラックを選択します。

設定値	1, 2
-----	------

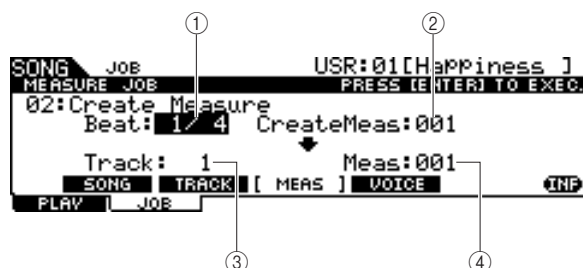
⑥ コピー先のコピー開始小節番号

コピー先となるソングの、コピーを開始する小節番号を設定します。ここで指定した小節以降に、コピー元の指定範囲にある演奏データが上書きコピーされます。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

02: Create Measure (クリエイトメジャー)

現在選んでいるユーザーソングのトラックの指定した位置に、指定した拍子の空き小節を挿入します。空の小節が挿入された場合は、挿入ポイントより後ろにあるデータは自動的に後ろへ移動します。



① Beat (拍子)

挿入する小節の拍子を選択します。

設定値	1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16
-----	------------------------------------

② Create Meas

挿入する空き小節の数を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

③ Track (トラック)

小節を挿入するトラックを選択します。一方のトラック(1または2)だけを選んだ場合、そのトラックの小節挿入後の長さが長くなり、もう一方のトラックよりも演奏が後ろにずれることがあります。両方のトラックの長さを合わせるときは1+2を選びます。

設定値	1+2、1、2
-----	---------

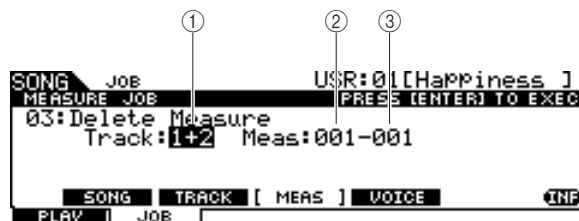
④ Meas (挿入ポイント)

挿入を開始する小節番号を設定します。ここで指定した小節の先頭から、指定した数の空き小節が挿入されます。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

03: Delete Measure (デリートメジャー)

現在選んでいるユーザーソングのトラックにあるデータを小節ごとと削除します。削除した小節より後ろにあるデータは、自動的に前に移動します。



① Track (トラック)

削除するデータのあるトラックを選択します。一方のトラック(1または2)だけを選んだ場合、そのトラックの小節削除後の長さが短くなり、もう一方のトラックよりも演奏が前にずれることがあります。両方のトラックの長さを合わせるときは1+2を選択します。

設定値	1+2、1、2
-----	---------

② Meas (削除開始小節番号)

データ削除の開始小節を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

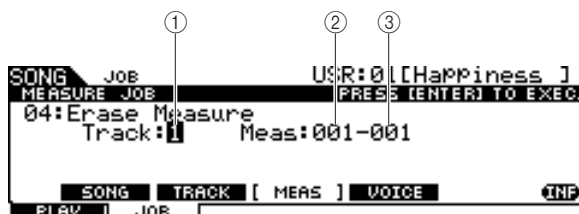
③ Meas (削除終了小節番号)

データ削除の終了小節を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

04: Erase Measure (イレースメジャー)

現在選んでいるユーザーソングのトラックにあるデータを小節単位で消去して空き小節を作ります。消去した小節より後ろにあるデータが前に移動することはありません。



① Track (トラック)

消去するデータのあるトラックを選択します。

設定値	1、2
-----	-----

② Meas (消去開始小節番号)

データ消去の開始小節を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

③ Meas (消去終了小節番号)

データ消去の終了小節を設定します。

設定値	001 ~ 999
-----	-----------

ボイスジョブ

[SF4] VOICE

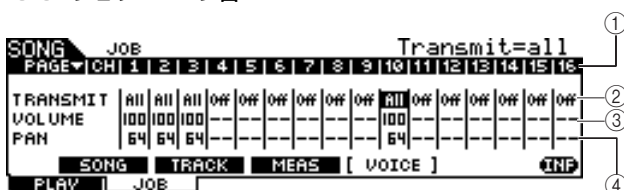
選択中のユーザーソングのMIDIチャンネルごとの音色、ボリューム、パン、リバーブセンド、コーラスセンド、フィルターを設定します。ここでの設定は、内蔵音源へ送信されると同時にMIDI出力されます。

画面は3ページから構成され、カーソルボタン[<]/[>]でページを切り替えます。

NOTE

・VOICEジョブでは、[ENTER/STORE]ボタンを押す必要はありません。

VOICEジョブ1ページ目



① CH (MIDIチャンネル)

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)が表示されています。

② TRANSMIT (トランスミット)

内蔵音源と外部音源にMIDIメッセージを送信するかしないかを設定します。Allに設定すると、③～⑫で設定した音色やボリュームなどすべてのMIDIメッセージを内蔵音源と外部音源に送信します。PCに設定すると、⑤～⑥で設定したプログラムチェンジのみ送信し、⑤～⑥以外の設定値は“—”で表示され、編集できません。Offに設定すると、内蔵音源や外部音源には送信されず、各設定値は“—”で表示され、編集できません。

設定値	Off, All, PC
-----	--------------

③ VOLUME (ボリューム)

コントロールチェンジ(#007)のボリューム(音量)を設定します。DTX900の内蔵音源に対しては、各MIDIチャンネルの音量となります。

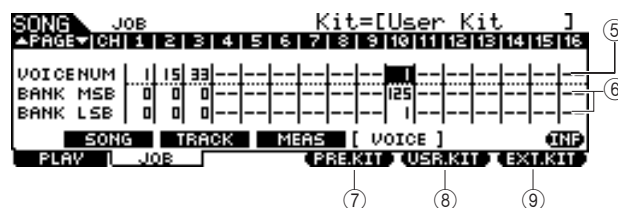
設定値	0 ～ 127
-----	---------

④ PAN (パン)

コントロールチェンジ(#010)のパン(定位)を設定します。DTX900の内蔵音源に対しては、各MIDIチャンネルの定位となります。

設定値	0 ～ 127
-----	---------

VOICEジョブ2ページ目



⑤ VOICE NUM (ボイスナンバー)

MIDIチャンネルごとのプログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値	1 ～ 128
-----	---------

⑥ BANK MSB/LSB (バンクセレクトMSB/LSB)

MIDIチャンネルごとのバンクセレクトMSB/LSBの値を設定します。この2つのメッセージとプログラムチェンジ(ボイスナンバー)で音色を設定します。

設定値	0 ～ 127
-----	---------

NOTE

・MIDIチャンネル10ch以外でバンクセレクトMSBが125または127の場合、内蔵音源には、10chで設定したプログラムチェンジナンバー(ドラムキット)が他のMIDIチャンネルにも適用されるので、ここでの設定は無効です。

⑦ [F4] PRE.KIT

カーソルを10chに合わせたときのみ表示されます。[F4] PRE.KITボタンを押すと、プリセットキット用のバンクセレクト値が“BANK MSB”、“BANK LSB”に設定されます。

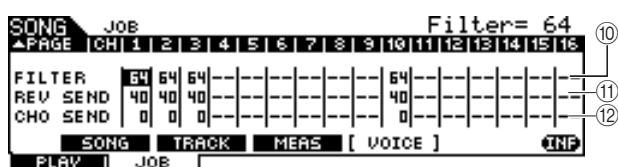
⑧ [F5] USR.KIT

カーソルを10chに合わせたときのみ表示されます。[F5] USR.KITボタンを押すと、ユーザーキット用のバンクセレクト値が“BANK MSB”、“BANK LSB”に設定されます。

⑨ [F6] EXT.KIT

カーソルを10chに合わせたときのみ表示されます。[F6] EXT.KITボタンを押すと、メモリキット用のバンクセレクト値が“BANK MSB”、“BANK LSB”に設定されます。

VOICEジョブ3ページ目



⑩ FILTER (フィルター)

コントロールチェンジ(#074)のブライツネス(カットオフ周波数)を設定します。DTX900の内蔵音源に対しては、各MIDIチャンネルに対するフィルター効果となります。

設定値	0 ～ 127
-----	---------

⑪ REV SEND (リバーブセンド)

コントロールチェンジ(#091)のエフェクトデプスを設定します。DTX900の内蔵音源では、リバーブに対する各MIDIチャンネルのセンドレベルとなります。

設定値	0 ～ 127
-----	---------

⑫ CHO SEND (コーラスセンド)

コントロールチェンジ(#093)のエフェクトデプスを設定します。DTX900の内蔵音源では、コーラスに対する各MIDIチャンネルのセンドレベルとなります。

設定値	0 ～ 127
-----	---------

クリックモード

[CLICK]

クリックモードでは、クリックの音色や拍子やテンポなどの設定を行ないます。メジャーブレイク機能を使って、ハシリやモタリをチェックするようなトレーニングもできます。

クリックを設定する手順

1 [CLICK] ボタンを押して、クリックモードに入ります。

2 [F1] ～ [F5] ボタンを押して、設定したい画面を表示します。

[SF1] ～ [SF3] ボタンにサブ画面が割り当てられている場合は、さらに [SF1] ～ [SF3] ボタンを押して画面を選びます。

3 目的のパラメーターにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで値を設定します。

4 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押してテンポと拍子とサブデバイド以外のすべてのクリックモードでの設定を本体に保存します。

注 記

- ・ストアの操作をせずに電源をオフにすると、変更した設定はメモリーから消えてしまいます。
- ・“Please keep power on.” 表示中は、絶対に電源を切らないください。すべてのクリックデータが失われるおそれがあります。

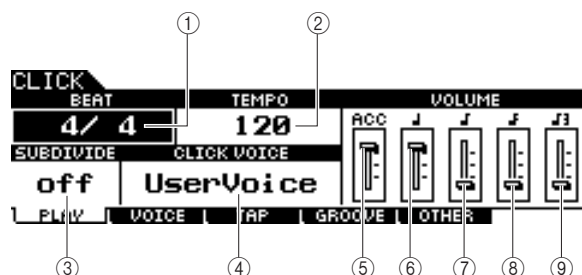
クリックのテンポや拍子などを設定する

[F1] PLAY

クリック音を選び、拍子、テンポ、クリックのタイミングの音量を設定します。

NOTE

・拍子の設定によっては、VOLUMEに表示される音符が変わります。



① BEAT (拍子)

クリックの拍子を選択します。

設定値	1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16
-----	--------------------------------------

NOTE

・ソングモードで拍子の変更を伴うソングに切り替えたとき、クリック音にも切り替えたソングの拍子が反映されます。

② TEMPO (テンポ)

クリックのテンポを設定します。

設定値	030 ~ 300
-----	-----------

NOTE

・ソングモードでテンポの変更を伴うソングに切り替えたとき、クリック音にも切り替えたソングのテンポが反映されます。
・テンポの設定に、タップテンポという方法もあります。これは、パッドを叩くタイミングでソングやクリックのテンポを設定する機能です。あなたの感覚でカウントを出して、クリックやソングのテンポを決めることができます。詳しくは34ページをご覧ください。

③ SUBDIVIDE (サブデバイド)

クリックのアクセントがつく拍を設定します。ここで設定した拍で拍子を分割します。拍子を5/4、サブデバイドを2+3に設定すると、アクセントは1拍めと3拍めにつきます。拍子を9/4、サブデバイドを4+5にすると、アクセントは1拍めと5拍めにつきます。

設定値	off, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7
-----	---

④ CLICK VOICE

使用するクリック音を選択します。

設定値	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, CrossStick, Pulse, Human, UserVoice
-----	--

⑤ VOLUME (ACC)

小節先頭で指定したクリックタイミングの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑥ VOLUME (4分音符)

4分音符のクリックタイミングの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑦ VOLUME (8分音符)

8分音符のクリックタイミングの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑧ VOLUME (16分音符)

16分音符のクリックタイミングの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

⑨ VOLUME (8分3連符)

8分3連符のクリックタイミングの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

クリックの音色を設定する

[F2] VOICE

各クリックタイミングの音色とチューニングを設定します。クリックボイスを“UserVoice”に設定したときのみ、この画面が表示されます。

ACC	efct1	VOICE	TUNING
ACC	efct1:020	[ElecPerc 1]	+ 0.00
♪	efct1:021	[ElecPerc 2]	+ 0.00
♪	efct1:022	[ElecPerc 3]	+ 0.00
♪	efct1:000	[no assign]	- 3.00
♪	efct1:000	[no assign]	- 6.00

① Voice category (ボイスカテゴリー)

各ビートに使うボイスのカテゴリーを選択します。

設定値	kick1 ~ 2, snare1 ~ 3, tom1 ~ 2, cymbal, hihat, perc1 ~ 2, efct1 ~ 2, USR-A ~ H
-----	---

② Voice number (ボイスナンバー)

クリック音に使用するボイス番号を選択します。ボイス番号を“000”に設定すると、ボイス名に“no assign”と表示され、音が鳴らなくなります。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

NOTE

・選択しているボイスカテゴリーにより、選択できるボイスナンバー範囲は異なります。

③ TUNING (チューニング)

ボイスナンバー ② で選んだボイスの音程を設定します。

設定値	-24.00 ~ +24.00 (1.0は1半音を表します)
-----	--------------------------------

NOTE

・CLICK VOICEにユーザーボイスを使用している場合、サンプリングモードでloopに設定していても、one shotで再生されます。
 ・CLICK VOICEに常にユーザーボイスを使用したい場合は、USB記憶装置のAUTOLOAD用ディレクトリーにユーザーボイスの入ったファイルを保存することをおすすめします(125ページ)。

タップテンポ機能を使う

[F3] TAP

「タップテンポ機能」(34ページ)をご覧ください。

グループチェック機能を使う

[F4] GROOVE

グループチェックを実行する

[SF1] G.CHECK

「グループチェックスタート」(51ページ)をご覧ください。

リズムゲートを実行する

[SF2] R.GATE

「リズムゲート機能」(52ページ)をご覧ください。

グループチェックとリズムゲートの設定をする

[SF3] SETTING

「チェックタイミングを決める」(50ページ)をご覧ください。

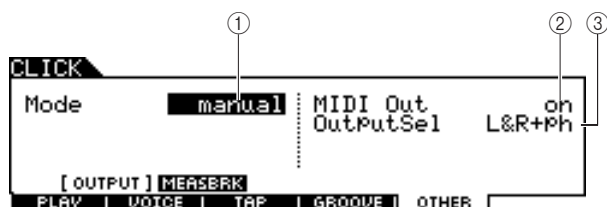
その他の設定をする

[F5] OTHER

クリックの鳴らし方を設定する

[SF1] OUTPUT

クリックの鳴らし方やクリック音の出力先を設定します。



① Mode (モード)

クリックの鳴らし方を設定します。クリックは常に手動操作でON/OFFできるほか、ソングの再生/録音/停止にも同期できます。

設定値	manual、play、rec、play&rec
manual	[CLICK ON/OFF] ボタンの手動操作のみ。
play	ソングの再生/停止に同期。
rec	ソングの録音/停止に同期。
play&rec	ソングの再生または録音/停止に同期。

② MIDI Out (MIDIアウト)

クリックをMIDIイベント(MIDIチャンネル10のノートオン)として出力するときは、onに設定します。

	MIDIチャンネル	ノート	ベロシティ
アクセント	10	B#-1	127
4分音符	10	C0	127
その他の音符	10	B-1	127

設定値	off、on
-----	--------

NOTE

・クリック音に対応したMIDIノートイベントは、クリック音が発生したときのみ、MIDI出力経由で送信されます。[F1] PLAY画面のボリュームを最小にしたときは、送信されません。同様にメジャーブレイク機能のブレイク中も送信されません。

③ OutputSel (アウトプットセレクト)

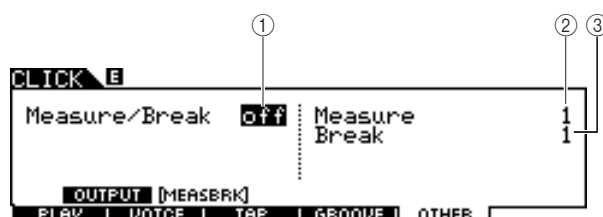
クリックの出力先端子を設定します。

設定値	L&R+ph (OUTPUTとPHONESの両方)、Phones (PHONES)、L&R(OUTPUT)、ind1&2 ~ ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1と2 ~ 5と6)、ind1 ~ ind6 (いずれかのINDIVIDUAL OUTPUT)
-----	--

メジャーブレイク機能を使う

[SF2] MEASBRK

設定した小節だけメトロノームの音をミュート(消音)できます。フィルインの部分をミュートしたり、ある程度長い小節数をミュートして、ハシリやモタリをチェックするといったトレーニングに最適です。たとえば、4小節はクリックの音を鳴らして、次の4小節をミュートさせたい場合は、Measureを4、Breakを4に設定します。



① Measure/Break

メジャーブレイク機能を使うかどうか設定します。オンに設定すると、クリックの鳴る/鳴らないが繰り返されます。それぞれの長さは②と③で設定します。

設定値	off、on
-----	--------

② Measure

クリックを鳴らす小節数を設定します。

設定値	1 ~ 9
-----	-------

③ Break

ミュート(消音)させる小節数を設定します。

設定値	1 ~ 9
-----	-------

トリガーモード

[TRIGGER]

この章では、[TRIGGER] ボタンを押して入るトリガーモードについて説明します。トリガーモードでは、トリガー入力端子に接続したパッドやドラムトリガー（ヤマハDT20など）からのトリガー入力信号に関連するパラメーターを設定します。ここでの設定により、入力されたトリガー信号は適切に処理されます。単体で購入されたパッドや、アコースティックドラムにドラムトリガーを装着したものをお使いの場合は、トリガー入力ごとに感度の調整を行なう必要があります。また、クロストーク*やダブルトリガー*を防止するための設定も行ないます。

* クロストーク: 叩いたパッドの振動により、他のパッドからのトリガー信号が発生してしまうこと。

* ダブルトリガー: 1 回のショットに対してトリガー信号を2回発すること。二度鳴り。

NOTE

- ・トリガーの設定を適切に行わないと、意図したとおりの演奏ができません。まずは、プリセットトリガーで目的のものに近いトリガーセットアップを選択して編集することから始めましょう。
- ・電源を入れ直したときのトリガーセットアップナンバーは、ユーティリティモードの[F1] GENERAL-[SF4] STARTUPのTriggerNoで設定できます(125ページ)。
- ・[SF6]インプットロックについては22ページをご覧ください。

トリガーセットアップを設定する手順

- 1** [TRIGGER] ボタンを押して、トリガーモードに入ります。



- 2** [F1] ~ [F5] ボタンを押して、設定したい画面を表示します。[SF1] ~ [SF2] ボタンにサブ画面が割り当てられている場合は、さらに[SF1] ~ [SF2] ボタンを押して画面を選びます。

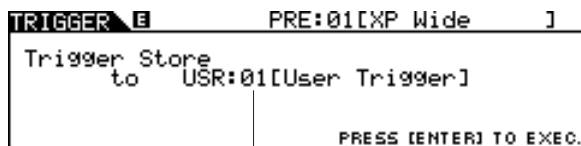
NOTE

- ・[F1] ~ [F4] 画面を呼び出しているときは、パッドを叩いたときのトリガー入力レベルとベロシティが画面上部に表示されます。

- 3** 目的のパラメーターにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで値を設定します。

- 4** 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

以下のような画面が表示されます。

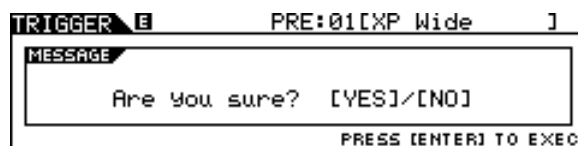


ストア先のトリガーセットアップ番号

- 5** データダイアルでストア先のトリガーセットアップ番号を選択します。

- 6** [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ストア実行の確認を求める画面が表示されます。



- 7** [INC/YES] ボタンを押すと、ストアが実行されます。ストアをキャンセルする場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

注記

- ・編集したトリガーセットアップは、トリガーセットアップを切り替えたり、電源を切ると設定内容は消えてしまいます。設定や変更をしたあとは必ず[ENTER/STORE]ボタンを押して保存してください。

注記

- ・“Please keep power on.” 表示中は、絶対に電源を切らないでください。すべてのトリガーセットアップデータが失われるおそれがあります。

トリガーセットアップを選択する

[F1] SELECT

「トリガーセットアップの切り替え」(22ページ)をご覧ください。

NOTE

・画面下部に表示される各番号は、フロントパネル上部に印刷されているトリガー入力端子の番号に対応しています。各番号の上部に、パッドからのトリガー信号の状態がリアルタイムに表示されます。

パッドタイプを選択する

[F2] TYPE

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



① INPUT (トリガー入力端子)

(パラメーター設定をしたいパッドを接続している)トリガー入力端子を選択します。インプットロックがオフのときは、対応するパッドを叩くことで、トリガー入力端子を選択できます。

設定値	snare ~ pad15
-----	---------------

② Pad Type (パッドタイプ)

①で選択したトリガー入力端子のパッドのタイプを選択します。下表を参考に、適切なパッドのタイプを選んでください。

設定値	KP125W, KP125, KP65, XP120/100 (for snare), XP120/100 (for tom), TP120SD/100 (for snare), TP120SD/100 (for tom), TP65S (for snare), TP65S (for tom), TP65S (for hihat), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (for snare), DT10/20 (for HiTom), DT10/20 (for LoTom), DT10/20 (for Kick), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
-----	---

NOTE

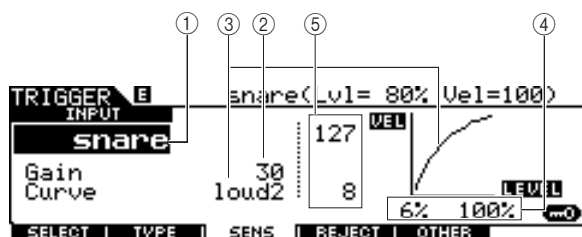
・XP120SD/T、XP100SD/T、TP120SD/100、TP65Sをスネアパッドとして使うときは、パッドタイプを“for snare”に設定します。パッドのクローズドリーム部(59ページ)の感度が高くなるため、クローズドリームショットが鳴らしやすくなります。

・XP120SD/T、XP100SD/T、TP120SD/100、TP65Sをタムパッドとして使うときは、パッドタイプを“for tom”に設定します。

トリガーセンシビリティを設定する

[F3] SENS

トリガー入力端子からのトリガー信号をDTX900がどのように処理するかを設定します。つまり、パッドを叩いたときの強さを内蔵音源部が認識できるようにベロシティ値に変換する方法を設定します。パッドを叩くと、画面上部にトリガー入力レベルとベロシティがリアルタイムに表示されます。



① INPUT (トリガー入力端子)

(パラメーター設定をしたいパッドを接続している)トリガー入力端子を選択します。インプットロックがオフのときは、対応するパッドを叩くことで、トリガー入力端子を選択できます。

設定値	snare ~ pad15
-----	---------------

② Gain (ゲイン)

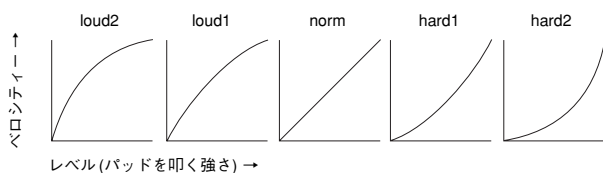
パッドタイプで選択したパッドから入力するトリガー信号のゲイン(増幅率)を設定します。この値を大きくするほど、パッドを弱く叩いても発音しやすくなります。

設定値	0 ~ 63
-----	--------

③ Curve (カーブ)

トリガー信号レベルの変化に対するベロシティーカーブを設定します。loud2のカーブは、弱く叩いても大きい音量が出しやすいカーブです。hard2のカーブは、強く叩かないと大きい音量が出にくいカーブです。

設定値	loud2、loud1、normal、hard1、hard2
-----	--------------------------------



④ LEVEL (レベル)

ベロシティー値を出力するトリガー信号のレベルを最小 ~ 最大で設定します。ここで設定した最小レベル以下のトリガー信号ではドラムボイスは発音しません。ここで設定した最大レベル以上のトリガー信号はVEL (ベロシティー) で設定する最大ベロシティーとなります。

設定値	最小レベル: 0% ~ 99% 最大レベル: 1% ~ 100%
-----	-------------------------------------

⑤ VEL (ベロシティー)

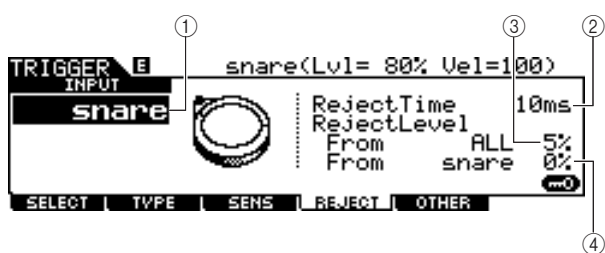
LEVEL ④のトリガー信号レベルに対応させるベロシティー値を最小 ~ 最大で設定します。ここで設定したベロシティーの範囲でドラムボイスが発音します。

設定値	最小ベロシティー: 0 ~ 126 最大ベロシティー: 1 ~ 127
-----	--

リジェクションを指定する

[F4] REJECT

リジェクション設定では、スティックのリバウンド、パッドの共振が原因で起こる誤動作(ダブルトリガーやクロストーク)を防止できます。リジェクション設定で誤動作と見なされた場合、そのトリガー信号による発音は行なわれません。



① INPUT (トリガー入力端子)

(パラメーター設定をしたいパッドを接続している)トリガー入力端子を選択します。インプットロックがオフのときは、対応するパッドを叩くことで、トリガー入力端子を選択できます。

設定値	snare ~ pad15
-----	---------------

② RejectTime (リジェクトタイム)

スティックやビーターのリバウンドによるダブルトリガーの発生を防止します。ここで設定する時間内に発生したダブルトリガーと見なされたトリガー信号は発音されません。値が大きいほど発音しない時間が長くなります。

設定値	4ms ~ 500ms
-----	-------------

③ Reject Level (From ALL)

演奏中の振動などが原因で起こるクロストークを防止します。他のパッド(トリガー入力端子)を叩いたときに、①のトリガー入力端子で設定したパッドに発生するトリガー信号がここで設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音されません。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値	0% ~ 99%
-----	----------

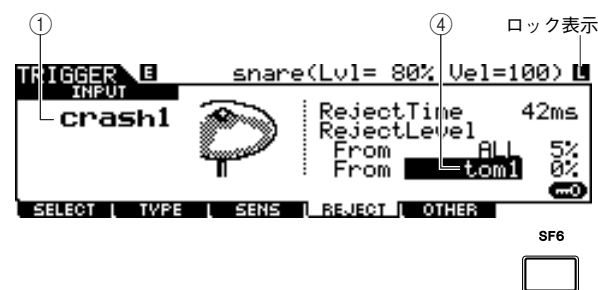
④ Reject Level (From ***)

演奏中の振動などが原因で起こるクロストークを防止します。From ***で設定したパッド(トリガー入力端子)を叩いたときに、①のトリガー入力端子で設定したパッドに発生するトリガー信号がFrom ***の右側で設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音されません。値が大きいほどクロストークが起きにくくなりますが、ここで設定したパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値	0% ~ 99% snare、tom1-4、ride、crash1-2、hihat、kick、pad11-15、tom1&2、tom1&3、tom2&3、tom2&4、tom3&4、tom2&3&4、tom all、cym all
-----	--

設定例: Tom1を叩いたときにCrash1の音が鳴ってしまう場合

- ① INPUT (トリガー入力端子)をcrash1、④ Reject Level (From ***)を tom1に設定したあと、[SF6]ボタンを押してインプットロックをかけます。



- Tom1を叩きながら、Crash1が鳴らなくなるまで④ Reject Level (From ***)の値を上げていきます。
- 設定後、ロックを解除します。

NOTE

・値を大きくしすぎると、Tom1とCrash1を同時に叩いたときにCrash1の弱打が鳴りにくくなりますのでご注意ください。

その他の設定をする

[F5] OTHER

トリガーセットアップに名前を付ける

[SF1] NAME

選択中(エディット中)のトリガーセットアップに最大12文字の名前を付けることができます。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。



① [SF6] LIST (リスト)

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

トリガーセットアップをコピーする

[SF2] COPY

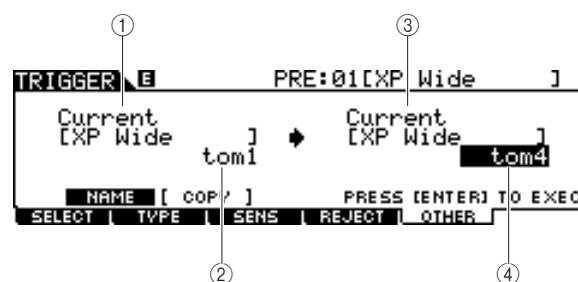
トリガーセットアップをトリガー入力端子単位でコピーできます。たとえば、現在選択しているトリガーセットアップのTOM1端子の設定をTOM4端子にコピーしたいときは、コピー元をCurrent、tom1に設定し、コピー先をCurrent、tom4に設定して、[ENTER/STORE]ボタンを押してコピーを実行します。

注記

- ・トリガーセットアップコピーを実行すると、コピー先トリガー入力端子のトリガーセットアップの内容はすべてコピー元の内容に書き替えられてしまいます。

注記

- ・コピー先をCurrentに設定してコピーを実行したときは、他の画面にて[ENTER/STORE]ボタンを押して、現在のトリガーセットアップを保存してください。編集したトリガーセットアップは、トリガーセットアップを切り替えたり、電源を切ると設定内容は消えてしまいます。この[SF2] COPY画面ではストア(保存)ができません。



① コピー元のトリガーセットアップ番号

コピー元のトリガーセットアップを選択します。Currentは編集中のトリガーセットアップのことです。

設定値	Current, PRE: 01 ~ USR: 05
-----	----------------------------

② コピー元のトリガー入力端子

コピー元のトリガー入力端子を選択します。

設定値	snare ~ pad15
-----	---------------

③ コピー先のトリガーセットアップ番号

コピー先のトリガーセットアップを選択します。Currentは編集中のトリガーセットアップのことです。

設定値	Current, USR: 01 ~ USR: 05
-----	----------------------------

④ コピー先のトリガー入力端子

コピー先のトリガー入力端子を選択します。

設定値	snare ~ pad15
-----	---------------

ファイルモード

[FILE]

この章では、[FILE] ボタンを押して入るファイルモードについて説明します。

ファイルモードでは、本体で制作したソングやユーザーボイスなどのデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置からデータを読み込んだりします。

ファイルモードで使われる用語

ファイルモードの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイルモードで出てくる用語について説明します。

■ ファイル (File)

USB記憶装置やハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。DTX900やコンピューターがUSB記憶装置やハードディスクにデータを保存したり、読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りを行ないます。ファイルには、次に説明するファイルネームと拡張子が付けられています。

■ ファイルネーム

ファイルに付けた名前をファイルネームといいます。ファイルネームはファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイルネームを付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けられたりしますが、DTX900ではカナや漢字は正しく表示されません。

■ 拡張子 (かくちょうし)

「.mid」や「.wav」などのように、ファイルネームの最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、DTX900では自分で入力したり変更したりすることはできません。DTX900では保存するデータの種類のごとに10種類の拡張子が決められています(113ページ)。

■ ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。たとえばDTX900のデータを保存する場合、クリックの設定だけを保存すると小さなファイルになり、DTX900のメモリーの中身をすべて保存すると大きなファイルになります。ファイルサイズは、B (バイト) という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト) やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト) という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

■ デバイス (Device)

ファイルを保存したり読み出したりするメモリーやハードディスクなどの外部USB記憶装置のことをデバイスと呼びます。DTX900が扱えるデバイスには、本体のUSB TO DEVICE端子に接続されたフラッシュメモリー、ハードディスクなどがあります。

■ ディレクトリー (Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイルネームと同じようにディレクトリーネームが設定されます。ただし、ディレクトリーには拡張子はありません。

■ カレント

「現在作業中の」という意味を表す形容詞です。デバイスやディレクトリーの前に付けて、カレントデバイス (現在作業中のデバイス)、カレントディレクトリー (現在作業中のディレクトリー) というように使われます。

■ 階層構造

メモリーやハードディスクに保存されているファイルが膨大な数になってくると、ファイルを整理するためのディレクトリーの数も多くなり、ディレクトリーを整理するために、ディレクトリーの中にディレクトリーを作成する必要が出てきます。このようなディレクトリーの中にディレクトリーが入るような複雑なディレクトリー構成のことを階層構造と呼びます。このとき、メモリーやハードディスクを開いたときに最初に表示される場所を「ルートディレクトリー」と呼びます。

■ フォーマット (Format)

メモリーやハードディスクなどのデバイス (外部記憶装置) を初期化することをフォーマットと呼びます。フォーマットすると、そのデバイスに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー) は削除され、AUTOLOADディレクトリーが自動で作成されます。

■ セーブ (Save)、ロード (Load)

メモリーやハードディスクなどのデバイスにデータを保存することをセーブ、デバイスからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

本体で扱えるファイルタイプ

DTX900では、ロードできるファイルタイプとセーブできるファイルタイプが下記表のように異なります。目的に応じて、適切なファイルタイプを選びましょう。

■ セーブできるファイルタイプ

ファイルタイプ	拡張子*	説明
AllData (オールデータ)	.T3A	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM、DRAM、DIMM)のすべてのデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
Utility (ユーティリティ)	.T3U	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM)のユーティリティのデータを1つのファイルとして保存(セーブ)します。
Click (クリック)	.T3C	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM)のクリックのデータを1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllTrigger (オールトリガー)	.T3T	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM)のすべてのトリガーセットアップを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllKit (オールキット)	.T3K	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM)のすべてのドラムキットデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllChain (オールチェーン)	.T3H	ユーザーメモリー上(フラッシュ ROM)のすべてのチェーンデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllSong (オールソング)	.T3S	ユーザーメモリー上(DRAM)のすべてのソングデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllVoice (オールボイス)	.T3V	ユーザーメモリー上(DRAM)のすべてのボイスデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
Wav (WAVファイル)	.WAV	サンプリングモードで作成された1つのサンプルを、WAVファイルとして保存(セーブ)します。WAVファイルは、ウィンドウズなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットです。
Aiff (AIFFファイル)	.AIF	サンプリングモードで作成された1つのサンプルを、AIFFファイルとして保存(セーブ)します。AIFFファイルは、マッキントッシュなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットです。

■ ロードできるファイルタイプ

ファイルタイプ	拡張子*	説明
AllData (オールデータ)	.T3A	「AllData (オールデータ)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A)を、再度そのままロードします。
Utility (ユーティリティ)	.T3U	「AllData (オールデータ)」または「Utility (ユーティリティ)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3U)を、再度そのままロードします。
Click (クリック)	.T3C	「AllData (オールデータ)」または「Click (クリック)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3C)を、再度そのままロードします。
AllTrigger (オールトリガー)	.T3T	「AllTrigger (オールトリガー)」でセーブしたファイル(拡張子: T3T)を、再度そのままロードします。
Trigger (トリガー)	.T3A .T3T	「AllData(オールデータ)」または「AllTrigger (オールトリガー)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3T)の中から、特定のトリガーセットアップだけを取り出してロードします。
AllKit (オールキット)	.T3K	「AllKit (オールキット)」でセーブしたファイル(拡張子: T3K)を、再度そのままロードします。
Kit (キット)	.T3A .T3K	「AllData (オールデータ)」または「AllKit (オールキット)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3K)の中から、特定のドラムキットだけを取り出してロードします。
AllChain (オールチェーン)	.T3H	「AllChain (オールチェーン)」でセーブしたファイル(拡張子: T3H)を、再度そのままロードします。
Chain (チェーン)	.T3A .T3H	「AllData (オールデータ)」または「AllChain (オールチェーン)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3H)の中から、特定のチェーンだけを取り出してロードします。
AllSong (オールソング)	.T3S	「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: T3S)を、再度そのままロードします。
Song (ソング)	.T3A .T3S .MID	「AllData (オールデータ)」または「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3S)の中から、特定のソングだけを取り出してロードします。またはスタンダードMIDIファイル(Format 0のみ)をロードできます。
AllVoice (オールボイス)	.T3V	「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: T3V)を、再度そのままロードします。
Voice (ボイス)	.T3A .T3V	「AllData (オールデータ)」または「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: T3A または T3V)の中から、特定のボイスだけを取り出してロードします。
Wave (ウェーブ)	.WAV .AIF	WAV ファイルまたはAIFFファイル(拡張子: WAVまたはAIF)をユーザーボイスにロードします。

ファイルを保存(セーブ)する

[F1] SAVE

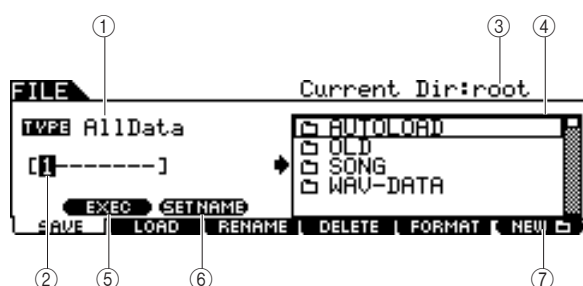
注記

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

データをまとめて保存(セーブ)する

USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

- 1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] SAVE ボタンを押してSAVE (セーブ) 画面を表示します。



① TYPE (ファイルタイプ)

本体で制作したさまざまなデータは、すべてのデータを1つのファイルにまとめたり、モードごとのデータを1つのファイルに保存できます。ここではどのデータをファイルに保存するかを設定します。

設定値	AllData、Utility、Click、AllTrigger、AllKit、AllChain、AllSong、AllVoice、Wav、Aiff
-----	--

② ファイルネーム入力欄


セーブするファイルの名前を、英数字を使って最大8文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。


③ Current (カレント)

現在選択されているディレクトリを表示します。ファイル/ディレクトリ (フォルダー) 選択ボックス内の操作によるディレクトリの移動にともなって、自動的に表示が切り替わります。rootディレクトリは一番上の階層のディレクトリです。

④ ファイル /ディレクトリ (フォルダー) 選択ボックス

カレントディレクトリにあるディレクトリとファイルを表示します。ディレクトリとファイルはアルファベット順にリスト表示されます。[ENTER/STORE] ボタンを押して選択したディレクトリの中 (下の階層) に入り、[EXIT] ボタンを押して元 (上の階層) に戻ります。ディレクトリやファイルは、それぞれの列の左側のアイコン表示で区別できます。

 ディレクトリ (フォルダー)

 ファイル

⑤ [SF1] EXEC (エクゼキュート)

選択されているディレクトリにファイルをセーブします。

⑥ [SF2] SET NAME (セットネーム)

ファイル/ディレクトリ (フォルダー) 選択ボックスで選択されているファイル/ディレクトリネームを、ファイルネーム入力欄にコピーします。

⑦ [F6] NEW (ニュー)

現在選択されているディレクトリに新しいディレクトリを作ります。ディレクトリネームの変更方法については、「ファイル/ディレクトリの名称変更 (リネーム)」(121ページ) をご覧ください。

- 2 TYPEにカーソルを移動し、「AllData」、「Utility」、「Click」、「AllTrigger」、「AllKit」、「AllChain」、「AllSong」、「AllVoice」のいずれかに設定します。

各ファイルタイプについて詳しくは113ページをご覧ください。

- 3 ファイルネーム入力欄にカーソルを移動し、名前を入力します。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ) をご覧ください。

また、[SF6] ボタンを押して、キャラクターリストによる名前の入力も行なえます。

- 4 カーソルをファイル/ディレクトリ選択ボックスに移動し、保存先のディレクトリを選択します。

[ENTER/STORE] ボタンを押して選択したディレクトリの中 (下の階層) に入り、[EXIT] ボタンを押して元 (上の階層) に戻ります。ルートディレクトリにファイルを保存したい場合は、画面右上に root が表示されるまで [EXIT] ボタンを何回か押します。

- 5 [SF1] EXEC ボタンを押して、セーブを実行します。

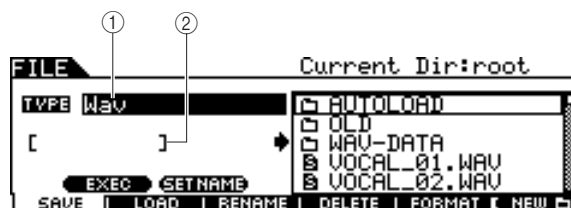
手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO] ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES] ボタンを押します。

WAVファイルまたはAIFFファイルとして保存(セーブ)する

ユーザーボイスをWAVファイル(Windowsオーディオフォーマット)またはAIFFファイル(Macintoshオーディオフォーマット)として保存できます。

USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

- 1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] SAVEボタンを押してSAVE (セーブ) 画面を表示します。



① TYPE (ファイルタイプ)

本体で制作したさまざまなデータは、すべてのデータを1つのファイルにまとめたり、モードごとのデータを1つのファイルに保存できます。ここではどのデータをファイルに保存するかを設定します。

設定値	AllData、Utility、Click、AllTrigger、AllKit、AllChain、AllSong、AllVoice、Wav、Aiff
-----	--

② ファイルネーム入力欄

セーブするファイルの名前を、英数字を使って最大8文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

- 2 TYPEにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで、セーブするファイルタイプを「Wav」または「Aiff」に設定します。

- 3 ファイルネーム入力欄にカーソルを移動し、名前を入力します。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

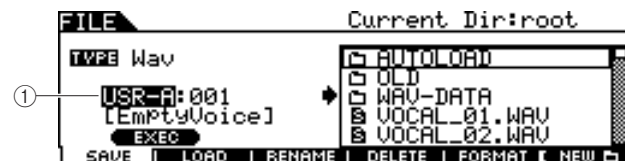
また、[SF6] ボタンを押して、キャラクターリストによる名前の入力も行なえます。

- 4 ディレクトリーを作成している場合は、保存先のディレクトリーを選択します。

[ENTER/STORE] ボタンを押して選択したディレクトリーの中(下の階層)に入り、[EXIT] ボタンを押して元(上の階層)に戻ります。ルートディレクトリーにファイルを保存したい場合は、画面右上にrootが表示されるまで[EXIT] ボタンを何回か押します。

- 5 [SF1] EXECボタンを押します。

セーブするユーザーボイスバンクとナンバーが表示されます。セーブしたいオーディオを含むボイスを選択します。



① User Voice bank and number (ユーザーボイスバンクとナンバー)

WAVファイルまたはAIFFファイルとしてセーブしたいオーディオを含むユーザーボイスバンクとナンバーを設定します。

- 6 セーブ元のユーザーボイスバンクとナンバーを設定します。

- 7 [SF1] EXECボタンを押して、セーブを実行します。

ファイルをロード(読み込み)する

[F2] LOAD

注記

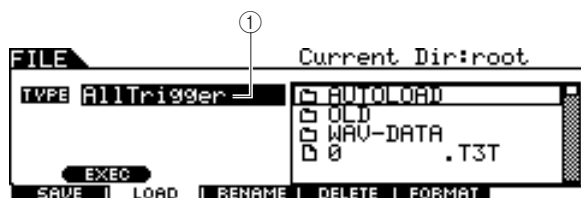
- ロードを実行すると指定したメモリーに保存していたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

注記

- ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE 端子からはずさないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。

データをまとめてロードする

- [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOAD ボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。



① TYPE (ファイルタイプ)

USB記憶装置に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本体に読み込めます。ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。

設定値	AllData、Utility、Click、AllTrigger、Trigger、AllKit、Kit、AllChain、Chain、AllSong、Song、AllVoice、Voice、Wave
-----	---

- TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「AllData」、「AllTrigger」、「AllKit」、「AllChain」、「AllSong」、「AllVoice」のいずれかに設定します。
選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

- ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。

- [SF1] EXEC ボタンを押して、ロードを実行します。

All Data、All Kitファイルから 1ドラムキットをロードする

ファイル(拡張子: .T3Aまたは.T3K)から特定のドラムキットを、指定したユーザーキットナンバーにロードできます。

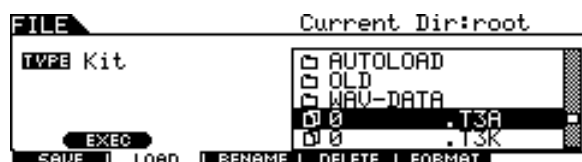
1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOADボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Kit」に設定します。

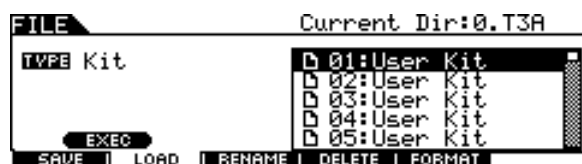
選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。

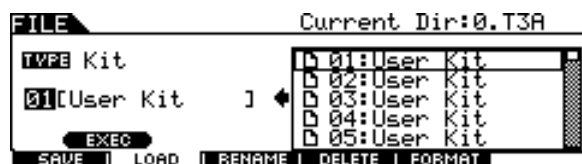


4 [ENTER] ボタンを押して、ファイル/ディレクトリー選択ボックスに現在選択中のファイルに含まれるドラムキットの一覧を表示させます。



5 ロードするドラムキットにカーソルを移動し、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のドラムキットナンバーと名前が画面に表示されます。



6 ロード先のユーザードラムキットナンバーを選択します。

7 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

All Data、All Songファイルから 1ソングをロードする

ファイル(拡張子: .T3Aまたは.T3S)から特定のソングを、指定したユーザーソングナンバーにロードできます。

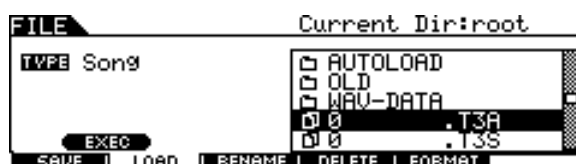
1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOADボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Song」に設定します。

選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

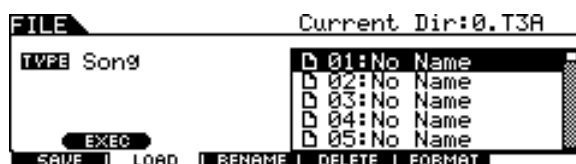
3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。



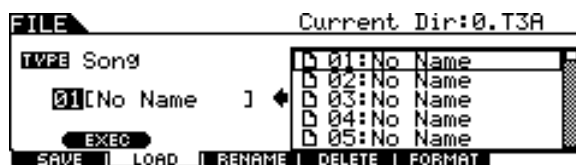
4 [ENTER] ボタンを押して、ファイル/ディレクトリー選択ボックスに現在選択中のファイルに含まれるソングの一覧を表示させます。

空のソング(データのない)はファイル/ディレクトリー選択ボックスには表示されません。



5 ロードするソングにカーソルを移動し、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のソングナンバーと名前が画面に表示されます。



6 ロード先のソングナンバーを選択します。

7 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

All Data、All Triggerファイルから 1トリガーセットアップをロードする

ファイル(拡張子: .T3Aまたは.T3T)から特定のトリガーセットアップを、指定したトリガーセットアップナンバーにロードできます。

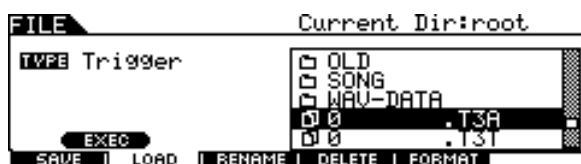
1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOADボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Trigger」に設定します。

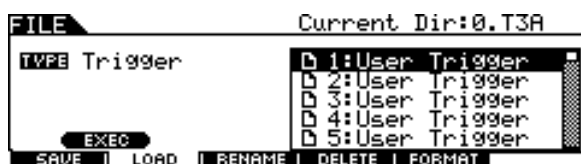
選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。

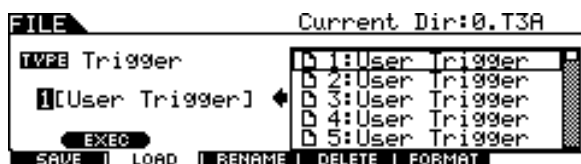


4 [ENTER] ボタンを押して、ファイル/ディレクトリー選択ボックスに現在選択中のファイルに含まれるトリガーセットアップの一覧を表示させます。



5 ロードするトリガーセットアップにカーソルを移動し、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のトリガーセットアップナンバーと名前が画面に表示されます。



6 ロード先のトリガーセットアップナンバーを選択します。

7 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

All Data、All Chainファイルから 1チェーンをロードする

ファイル(拡張子: .T3Aまたは.T3H)から特定のチェーンを、指定したチェーンナンバーにロードできます。

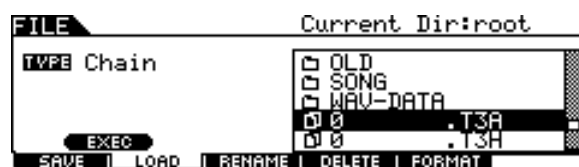
1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOADボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Chain」に設定します。

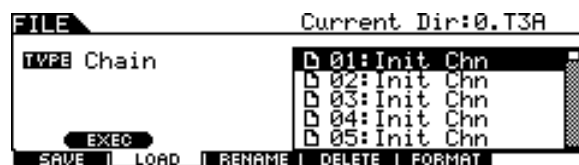
選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。

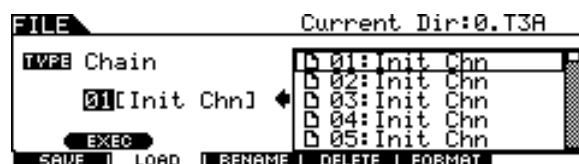


4 [ENTER] ボタンを押して、ファイル/ディレクトリー選択ボックスに現在選択中のファイルに含まれるチェーンの一覧を表示させます。



5 ロードするチェーンにカーソルを移動し、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のチェーンナンバーと名前が画面に表示されます。



6 ロード先のチェーンナンバーを選択します。

7 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

All Data、AllVoiceファイルから1ボイスをロードする

ファイル(拡張子: .T3Aまたは.T3V)から特定のボイスを指定したユーザーボイスナンバーにロードできます。

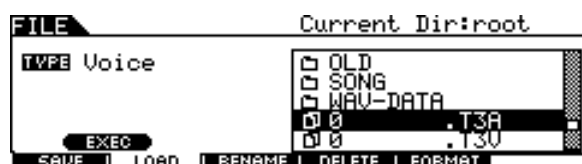
- 1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOAD ボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

- 2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Voice」に設定します。

選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

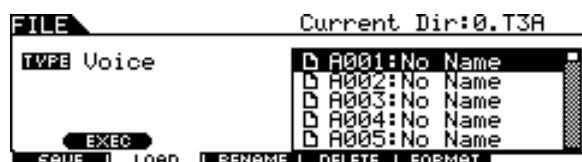
- 3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードしたいファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。



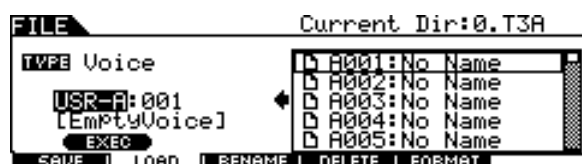
- 4 [ENTER] ボタンを押して、ファイル/ディレクトリー選択ボックスに現在選択中のファイルに含まれるボイスの一覧を表示させます。

空のボイス(オーディオ信号のない)はファイル/ディレクトリー選択ボックスには表示されません。



- 5 ロードするボイスにカーソルを移動し、[SF1] EXEC ボタンを押します。

ロード先のボイスナンバーと名前が画面に表示されます。



- 6 ロード先のユーザーボイスバンクとナンバーを選択します。

- 7 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

WAVファイル/AIFFファイルをロードしてユーザーボイスを作る

マイク入力やオーディオ機器再生によるサンプリング以外にも、WAV ファイル/AIFF ファイルを外部から取り込んでユーザーボイスとして扱うことができます。WAV ファイル/AIFFファイルの入ったUSB記憶装置をUSB TO DEVICE 端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

重要

WAVファイル/AIFFファイルを本体へロードする場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、147ページをご覧ください。

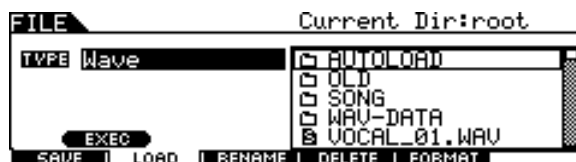
- 1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOAD ボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

- 2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Wave」に設定します。

選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

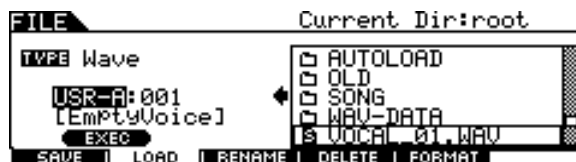
- 3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードするファイルを選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。



- 4 ファイル選択後、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のユーザーボイスバンクとナンバーを設定する画面が表示されます。



- 5 ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、どのユーザーバンクのどのナンバーに割り当てるかを設定します。

- 6 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

NOTE

- ・ロードできる WAV/AIFF ファイルは16bit (サンプルサイズ) のみです。
- ・ロードできないファイルをロードしようとすると、エラーメッセージが表示されます。

スタンダードMIDIファイル(SMF)をロードする

スタンダードMIDIファイル(MIDIファイルまたはSMFと呼ばれるMIDIシーケンスデータで、拡張子: MIDのファイル)フォーマット0をUSB記憶装置から本体へロードし、ユーザーソングとして使用できます。

1 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F2] LOADボタンを押してLOAD (ロード) 画面を表示します。

2 TYPEにカーソルを移動し、ファイルタイプを「Song」に設定します。

選択したTYPEにより、ファイル/ディレクトリー選択ボックスにはロード可能なファイルのみリスト表示されます。

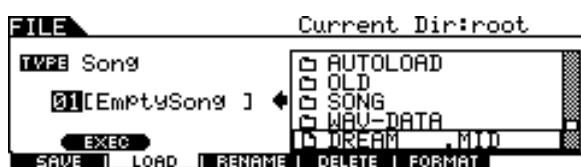
3 ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、ロードするMIDIファイル(拡張子: .MID)を選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスにリスト表示されたファイルから選択できます。



4 ファイル選択後、[SF1] EXECボタンを押します。

ロード先のユーザーソングナンバーを設定する画面が表示されます。



5 ロードしたスタンダードMIDIファイルを、どのユーザーソングナンバーに割り当てるかを設定します。

6 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

NOTE

- ・ロードできるスタンダードMIDIファイルはフォーマット0のみになります。
- ・スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)のソングをロードした場合、ソングの先頭(001:01:000)にあるボリューム、パン、プログラムチェンジなどのデータはヘッダーデータとして扱われ、ボイスジョブ画面([SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE)の設定に反映されます。ボイスジョブ画面での設定は、ソング選択時には内蔵音源/外部MIDI機器に送信されますが、ソング再生時には送信されないで、下記症状が起こるかもしれません。
- ・ボリューム、パン、プログラムチェンジなどのデータが途中に入っているソングをパネル上の[▶/■]ボタンでリピート再生([SONG] → [F1] PLAY画面でリピート設定、または[SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat → Repeat = onに設定)したとき、2回目以降の冒頭部で1回目と同じサウンドが鳴らないことがあります。
- ・ボリューム、パン、プログラムチェンジなどのデータが途中に入っているソングをパッドソングに設定してリピート再生([DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG → Repeat = onに設定)したとき、2回目以降の冒頭部で1回目と同じサウンドが鳴らないことがあります。

上記の症状を避けたい場合は、SMFソング冒頭にあるボリューム、パン、プログラムチェンジなどのデータを数クロック後ろへずらししてから、DTX900にロードしてください。これらのデータはヘッダーデータに取り込まれず、再生時に必ず内蔵音源/外部MIDI機器に送信されるようになります。

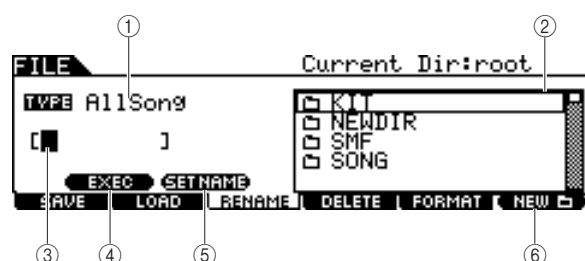
ファイル/ディレクトリーの名称変更(リネーム)

[F3] RENAME

カレントドライブ上で選択されたファイル名やディレクトリー名を変更します。英数字を使って最大8文字のファイル名を設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。ネーム設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。

また、ファイル名に漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、漢字やカタカナは正しく表示されません。このような場合、ファイルそのものをロード/セーブ/デリートすることはできますが、リネーム機能を使って、本体で扱えるファイル名に変更することをおすすめします。

- 1** [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F3] RENAME ボタンを押してRENAME (リネーム)画面を表示します。



① TYPE (ファイルタイプ)

名前を変更したいファイルのタイプを選択します。ファイルタイプについて詳しくは113ページをご覧ください。

② ファイル [] /ディレクトリー (フォルダー) [] 選択ボックス

カレントディレクトリーにあるディレクトリーとファイルを表示します。ディレクトリーとファイルはアルファベット順にリスト表示されます。[ENTER/STORE] ボタンを押して選択したディレクトリーの中(下の階層)に入り、[EXIT] ボタンを押して元(上の階層)に戻ります。ディレクトリーやファイルは、それぞれの列の左側のアイコン表示で区別できます。

[] ディレクトリー (フォルダー)

[] ファイル

③ ファイルネーム入力欄

名称変更するファイルの名前を、英数字を使って最大8文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

④ [SF1] EXEC (エグゼキュート)

このボタンを押すことにより、名称変更(リネーム)を実行します。

⑤ [SF2] SET NAME (セットネーム)

ファイル/ディレクトリー選択ボックスで選択されているファイル/ディレクトリー名を、ファイルネーム入力欄にコピーします。

⑥ [F6] NEW (ニュー)

現在選択されているディレクトリーに新しいディレクトリーを作ります。

- 2** ファイルタイプにカーソルを移動し、変更したいファイルのタイプを[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで選択します。

- 3** ファイル/ディレクトリー選択ボックスにカーソルを移動し、名前を変更したいファイルやディレクトリーを[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで選択します。

- 4** [SF2] SET NAME ボタンを押します。

選択したファイル名がファイルネーム入力欄にコピーされます。

- 5** 新しい名前を入力します。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

[SF6] ボタンを押して、キャラクターリストによる名前の入力も行なえます。



- 6** [SF1] EXEC ボタンを押して、リネームを実行します。

ファイル/ディレクトリーを削除する(デリート)

[F4] DELETE

- 1** [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F4] DELETE ボタンを押してDELETE (デリート) 画面を表示します。



① TYPE (ファイルタイプ)

削除したいファイルのタイプを選択します。ファイルのタイプについて詳しくは113ページをご覧ください。

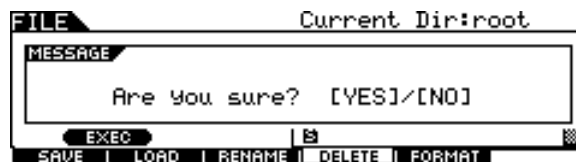
- 2** TYPEにカーソルを移動し、削除したいファイルのファイルタイプを選択します。

各ファイルタイプについて詳しくは113ページをご覧ください。

- 3** カーソルをファイル/ディレクトリー選択ボックスに移動して、削除したいファイルを選択します。

- 4** [SF1] EXEC ボタンを押します。

操作を確認するメッセージが表示されます。削除を中止する場合は[DEC/NO]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。



- 5** [INC/YES] ボタンを押して、削除を実行します。

NOTE

- ・ディレクトリーを削除(デリート)したい場合、まずディレクトリー内にあるファイルをすべて削除して、空の状態にしてください。空になっていないディレクトリーの削除は実行できません。

USB記憶装置のフォーマット(初期化)

[F5] FORMAT

USB記憶装置はそのままではご使用にならない場合があります。その場合は、下記の操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行ってから使用してください。

注記

- ・フォーマットを行なうとUSB記憶装置内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないかどうか確認してからフォーマットしましょう。

NOTE

- ・コンピューター側でフォーマットしたUSB記憶装置はDTX900で利用できない場合がありますので、フォーマットは必ずDTX900で実行してください。

1 USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続します。

2 [FILE] ボタンを押してファイルモードに入り、[F5] FORMAT ボタンを押してFORMAT (フォーマット) 画面を表示します。



① Volume Label (ボリュームラベル)

これからフォーマットするUSB記憶装置のボリュームラベルを設定します。ボリュームラベルとは、USB記憶装置に付ける名前のことです。英数字を使って最大11文字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

② [SF1] EXEC (エグゼキュート)

このボタンを押すことにより、USB記憶装置のフォーマットを実行します。

③ [SF6] LIST (リスト)

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

3 必要に応じてボリュームラベルを入力します。

4 [SF1] EXECボタンを押します(実行を確認する画面が表示されます)。

フォーマットを中止する場合は、ここで[DEC/NO] ボタンを押します。

5 [INC/YES] ボタンを押して、フォーマットを実行します。

NOTE

- ・フォーマットすると、そのデバイスに保存されているすべてのファイルやディレクトリー(フォルダー)は削除され、AUTOLOADディレクトリーが自動で作成されます(125ページ)。

ユーティリティーモード

[UTILITY]

この章では、[UTILITY] ボタンを押して入るユーティリティーモードについて説明します。

ユーティリティーモードにはDTX900システム全体に関する設定のほか、個々のドラムキットやソングに共通する項目が用意されています。

ユーティリティーを設定する手順

- 1** [UTILITY] ボタンを押して、ユーティリティーモードに入ります。



- 2** [F1] ~ [F6] ボタンを押して、設定したい画面を表示します。[SF1] ~ [SF5] ボタンにサブ画面が割り当てられている場合は、さらに[Sf1] ~ [SF5] ボタンを押して画面を選びます。

- 3** 目的のパラメーターにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで値を設定します。

- 4** 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押して設定を本体にストア (保存) します。

注記

- ・ストアの操作をせずに電源をオフにすると、変更した設定はメモリーから消えてしまいます。

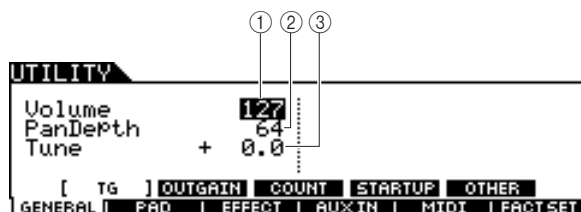
システム全般の設定をする

[F1] GENERAL

本体の音源の設定をする

[SF1] TG

本体の内蔵音源の出力に関連する設定です。ここでの設定は、本体音源部だけに影響します。MIDI出力には影響しません。



① Volume (ボリューム)

音源のマスターボリュームを設定します。この値が小さいときは、フロントパネルのスライダーを上にも動かしても音量が上がりません。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

② PanDepth (パンデプス)

個別のドラム/メロディ音のパン(定位)のバランスを保ったまま、全体のパンの係り具合を調節するパラメーターです。

設定値	1 ~ 127
-----	---------

③ Tune (チューン)

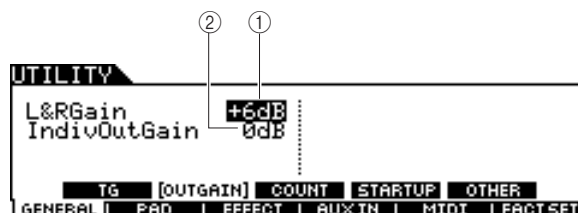
本体音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。音程をセント単位で微調整します。

設定値	-102.4 ~ +0 ~ +102.3
-----	----------------------

出力端子のゲインを設定する

[SF2] OUTGAIN

出力端子のゲイン(増幅率)を設定します。この値を大きくすると、出力端子から出る音が大きくなります。



① L&R Gain

OUTPUT L/MONO, R, PHONES端子の出力ゲインを設定します。

設定値	0dB, +6dB
-----	-----------

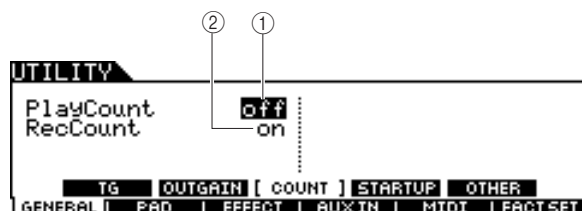
② Indiv Out Gain

INDIVIDUAL OUTPUT端子の出力ゲインを設定します。ここでの設定はINDIVIDUAL OUTPUT端子1~6のすべてに有効です。

設定値	0dB, +6dB
-----	-----------

カウントの設定をする

[SF3] COUNT



① PlayCount

[▶/■]ボタンを押してから実際にソング再生を始める前に、2小節のカウントを挿入する(on)、挿入しない(off)を設定します。

設定値	off, on
-----	---------

② RecCount

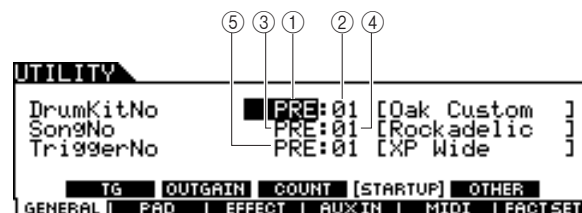
[▶/■]ボタンを押してから実際にソング録音を始める前に、2小節のカウントを挿入する(on)、挿入しない(off)を設定します。

設定値	off, on
-----	---------

電源オン時の初期値の設定をする

[SF4] STARTUP

電源オン時のドラムキットナンバー、ソングナンバー、トリガーセットアップナンバーの初期値を設定します。



① Drum Kit Bank

電源をオンにしたときの、ドラムキットのバンクの初期値を設定します。

設定値	PRE, USR, EXT-A ~ EXT-P
-----	-------------------------

② Drum Kit No

電源をオンにしたときの、ドラムキットナンバーの初期値を設定します。

設定値	01 ~ 50 (EXT選択時は01 ~ 99)
-----	--------------------------

③ Song Bank

電源をオンにしたときの、ソングのバンクの初期値を設定します。

設定値	PRE, USR, EXT
-----	---------------

④ Song No

電源をオンにしたときの、ソングナンバーの初期値を設定します。

設定値	01 ~ 99
-----	---------

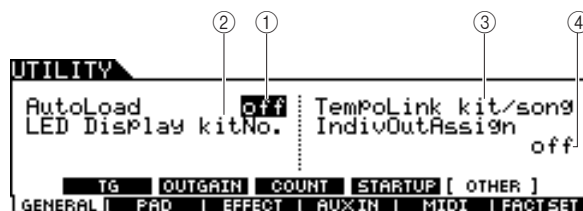
⑤ Trigger No

電源をオンにしたときの、トリガーセットアップナンバーの初期値を設定します。

設定値	PRE: 01 ~ USR: 05
-----	-------------------

その他の設定をする

[SF5] OTHER



① Auto Load (オートロード)

電源を入れたときに、USB記憶装置上のAUTOLOAD用ディレクトリー内のファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定します。オートロードをするには、本体で保存(セーブ)した「AllData」、「Utility」、「Click」、「AllTrigger」、「AllKit」、「AllChain」、「AllSong」、「AllVoice」のファイルをAUTOLOAD用ディレクトリー内に入れておく必要があります。AUTOLOAD用ディレクトリー内に入れられるファイルは各タイプ1ファイルのみです。また、「AllData」ファイルがある場合は、「AllData」ファイルがロードされ、他のファイルはロードされません。

設定値	off, on
-----	---------

② LED Display

電源を入れたときにLEDディスプレイに表示する内容を、設定します。kitNo.に設定すると、LEDディスプレイには現在選択しているドラムキットナンバーが表示されます。tempoに設定すると、現在のテンポ値が表示されます。modeに設定すると、現在選択しているモードのプログラムナンバー(ドラムキットモードではドラムキットナンバー、ソングモードではソングナンバー、トリガーモードではトリガーセットアップナンバー、チェーンモードではステップナンバー、サンプリングモードではユーザーボイスナンバー)が表示されます。

設定値	kitNo., tempo, mode
-----	---------------------

③ TempoLink

ドラムキットナンバーやソングナンバーを切り替えたときに、ドラムキット/ソングデータ上のテンポ設定に従ってテンポを変更する(kit/song)か、ドラムキット/ソングデータ上のテンポ設定を無視してテンポを一定とする(off)か、を設定します。テンポを変えずにドラムキットナンバーやソングナンバーを切り替えたい場合はoffに設定します。通常はkit/songに設定します。

設定値	off, kit/song
-----	---------------

④ IndividOutAssign

各パートの出力先を設定します。

off 各パートは[DRUM KIT]→[VOICE]→[OUT-TUNE]OutputSelの設定値に従って出力されます。

6paraOut/8paraOut 各パートは以下のように出力されます。

Output Jack	パート	
	6paraOut	8paraOut
indiv1	KICK	
indiv2	SNARE	
indiv3	TOM (Left)	
indiv4	TOM (Right)	
indiv5	CYMBAL/HI-HAT/MISC (Left)	HI-HAT
indiv6	CYMBAL/HI-HAT/MISC (Right)	MISC
OUTPUT L/MONO	—	CYMBAL (Left)
OUTPUT R	—	CYMBAL (Right)

設定値	off, 6paraOut, 8paraOut
-----	-------------------------

NOTE

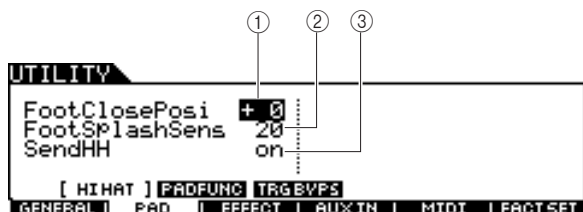
・“off”以外を選んだ場合、OUTPUT L/MONO, R端子およびPHONES端子には10ch以外のノーマルボイスが出力されます。

パッドの設定をする

[F2] PAD

ハイハットの設定をする

[SF1] HI HAT



① FootClosePosi (フットクローズポジション)

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

設定値	-32 ~ +32
-----	-----------

② FootSplashSens (フットスプラッシュセンシティビティ)

ハイハットスプラッシュの検出時間 (踏み始めから放し終えるまで) を設定します。この値を大きくすると感度が高くなり、ハイハットスプラッシュ音を出しやすくなりますが、ゴーストモーションのカウント時にも意図せずスプラッシュ音が鳴る場合があります。

ハイハットスプラッシュを使わない場合はoffに設定します。

設定値	off, 1 ~ 127
-----	--------------

③ SendHH

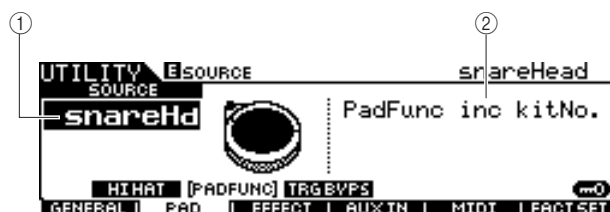
ハイハットコントローラーによるクローズ音～オープン音の連続変化を、MIDI メッセージとして出力する(on)、しない(off)を決めます。

設定値	off, on
-----	---------

パッドファンクションの設定をする

[SF2] PADFUNC

指定したパッドに特定の機能を割り当てて、パッド(トリガー入力ソース)を叩くことで操作できるように設定します。



① SOURCE (トリガー入力ソース)

機能を割り当てるパッドを指定します。

設定値	パラメーターの詳細については、「トリガー入力ソース」(61ページ)をご覧ください。
-----	---

NOTE

- ・同じトリガー入力ソースにパッドファンクションとパッドソングが割り当てられた場合は、パッドファンクションの設定が優先されます。

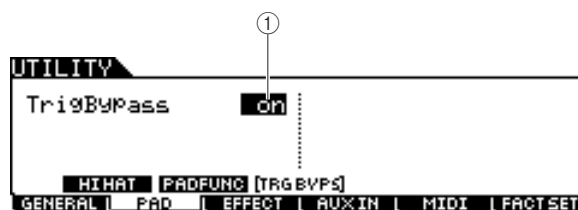
② PadFunc (パッドファンクション)

①のトリガー入力ソースで指定したパッドを叩くことで操作できる機能を設定します。

設定値	下表参照
off	通常の発音動作
inc kitNo.	ドラムキット番号を+1にする
dec kitNo.	ドラムキット番号を-1にする
inc chain	チェーンのステップ番号を+1にする
dec chain	チェーンのステップ番号を-1にする
inc tempo	テンポ値を+1にする
dec tempo	テンポ値を-1にする
tap tempo	タップ画面以外でもタップテンポのパッドとして使用できる
clk on/off	クリック音をオン/オフする

トリガー入力を無効にする

[SF3] TRGBYPS



① TrigBypass (トリガーバイパス)

パッドの接続を変更するときやリハーサルの間などに、一時的にトリガー入力を無効にするバイパス機能です。onにすると、パッドを叩いても音が鳴らなくなります (MIDI データも出力されません)。通常の演奏時はoffに設定します。

設定値	off, on
-----	---------

エフェクトの設定をする

[F3] EFFECT

マスターエフェクトやマスターEQの設定を行ないます。

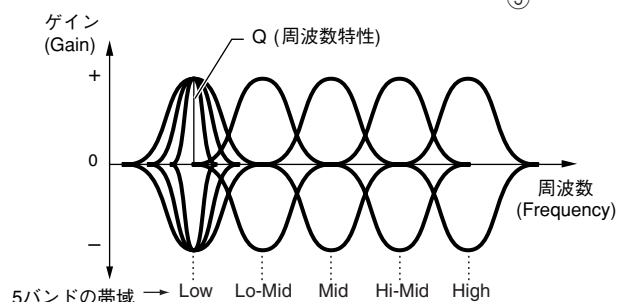
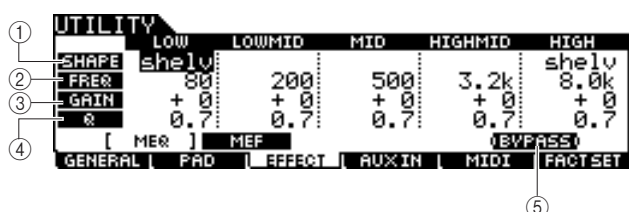
NOTE

・DTX900のエフェクト構成について詳しくは68ページをご覧ください。

マスターEQを設定する

[SF1] MEQ

出力音(パッド音やソングなど)の音質を補正するマスターイコライザーに関する設定を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。



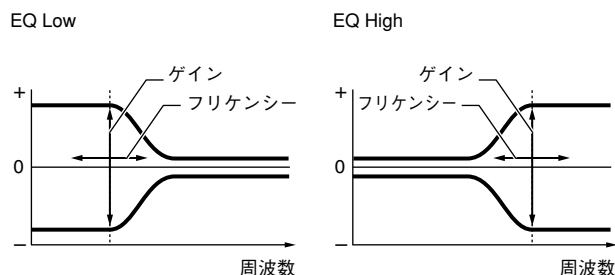
① SHAPE (シェイプ)

イコライザーのLOW (ロー)とHIGH (ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号をブースト/カットするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号をブースト/カットするタイプ)で使用するかを設定します。

設定値	shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)
-----	-----------------------------------

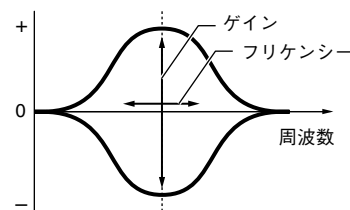
● shelv (シェルビングタイプ)

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



● peak (ピーキングタイプ)

特定の周波数の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



② FREQ (フリケンシー)

ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

設定値	下表参照
LOW	(ロー) シェルビングの場合: 32Hz~2.0kHz ピーキングの場合: 63Hz~2.0kHz
LOWMID	(ローミッド)
MID	(ミッド)
HIGHMID	(ハイミッド) 100Hz~10kHz
HIGH	(ハイ) 500Hz~16kHz

③ GAIN (ゲイン)

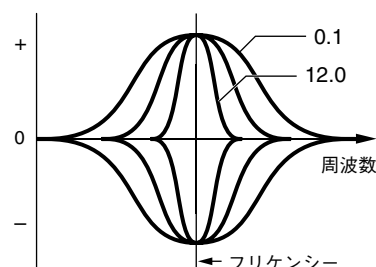
FREQ (フリケンシー)で設定された中心周波数帯域の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値	-12dB ~ +0dB ~ +12dB
-----	----------------------

④ Q (周波数特性)

FREQ (フリケンシー)で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

設定値	0.1 ~ 12.0
-----	------------

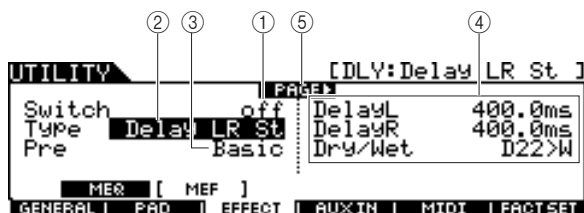


⑤ [SF5] BYPASS

このボタンをオン([BYPASS])にすると、信号がバイパスされ、本体サウンドにマスターイコライザーがかかりません。オフ([BYPASS])にすると、マスターイコライザーがかかります。

マスターエフェクトを設定する

[SF2] MEF



① Switch (スイッチ)

マスターエフェクトをかけるかどうかを設定します。

設定値	off, on
-----	---------

② Type (タイプ)

マスターエフェクトのタイプを設定します。タイプについては、70 ページで詳しく説明しています。

③ Pre (プリセット)

各エフェクトタイプでは、パラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。テンプレートについては、別冊データリストのエフェクトプリセットリストをご覧ください。

④ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

⑤ PAGE ►

エフェクトパラメーターが複数ページある場合に表示されます。[<]/[>]カーソルボタンでページを切り替えます。

外部オーディオの設定をする

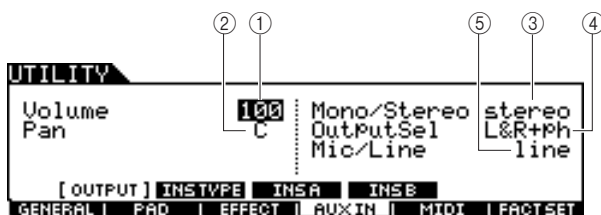
[F4] AUXIN

リアパネルのAUX IN/SAMPLING INからのオーディオ入力に関する設定を行ないます。

オーディオインの出力方法について設定する

[SF1] OUTPUT

AUX IN/SAMPLING IN端子から入力されるオーディオ音声のボリューム、パン(定位)、出力先などの設定をします。CDプレーヤーなどの演奏と一緒に演奏したり、練習するときに設定するとよいでしょう。



① Volume (ボリューム)

オーディオ入力パートの音量を設定します。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

② Pan (パン)

オーディオ入力パートのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定値	L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
-----	--------------------------------

③ Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)

入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。

設定値	L mono, R mono, L+Rmono, stereo
L mono	(L モノラル) 左チャンネルの音声だけを使います。
R mono	(R モノラル) 右チャンネルの音声だけを使います。
L+Rmono	(L+R モノラル) 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理します。

stereo

(ステレオ)

入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理します。

④ OutputSel

オーディオ入力の出力先を設定します。

設定値	下表参照
-----	------

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル
L&R+ph	OUTPUT L/R and PHONES	ステレオ
Phones	PHONES	ステレオ
L&R	OUTPUT L/R	ステレオ
Ind1&2	INDIVIDUAL OUTPUT 1と2	ステレオ (1: L, 2: R)
Ind3&4	INDIVIDUAL OUTPUT 3と4	ステレオ (3: L, 4: R)
Ind5&6	INDIVIDUAL OUTPUT 5と6	ステレオ (5: L, 6: R)
Ind1	INDIVIDUAL OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
Ind6	INDIVIDUAL OUTPUT 6	モノラル

⑤ Mic/Line (マイク/ライン)

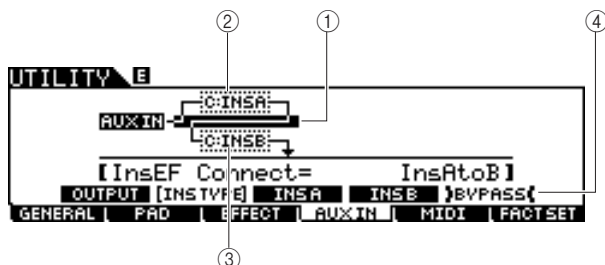
AUX IN/SAMPLING IN端子の入力ゲインをマイクにするかラインにするかを設定します。

設定値	mic, line
mic	(マイク) マイク、ギター、ベースなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定します。
line	(ライン) シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定します。

インサクションエフェクトの接続方法を設定する

[SF2] INSTYPE

AUX INのインサクションエフェクトの設定を行ないます。



NOTE

・DTX900のエフェクト構成について詳しくは68ページをご覧ください。

① InsConnect (インサクションコネクション)

インサクションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。

設定値	Ins A to B, Ins B to A
Ins A to B	インサクションエフェクトAの出力がインサクションエフェクトBに送られます。
Ins B to A	インサクションエフェクトBの出力がインサクションエフェクトAに送られます。

② Insertion A (インサクションAカテゴリ/タイプ)

③ Insertion B (インサクションBカテゴリ/タイプ)

カテゴリとタイプを設定して、インサクションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを選択します。カテゴリでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値	カテゴリとエフェクトタイプについては、70ページで詳しく説明しています。
-----	--------------------------------------

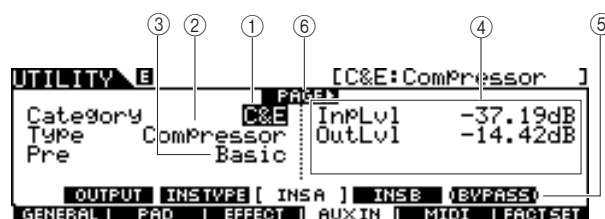
④ [SF5] BYPASS

このボタンをオン(**[BYPASS]**)にすると、信号がバイパスされ、AUX INに対してインサクションエフェクトがかかりません。オフ(**[BYPASS]**)にすると、インサクションエフェクトがかかります。

インサクションエフェクトの効果を設定する

[SF3] INS A, [SF4] INS B

オーディオ入力パートにかかるインサクションエフェクトの設定を行ないます。



① Category (カテゴリ)

② Type (タイプ)

カテゴリでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値	カテゴリとエフェクトタイプについては、70ページで詳しく説明しています。
-----	--------------------------------------

③ Pre (プリセット)

各エフェクトタイプでは、パラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。テンプレートについては、別冊データリストのエフェクトプリセットリストをご覧ください。

④ エフェクトパラメーター

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については72ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

⑤ [SF5] BYPASS

このボタンをオン(**[BYPASS]**)にすると、信号がバイパスされ、オーディオ入力パートに対してインサクションエフェクトがかかりません。オフ(**[BYPASS]**)にすると、インサクションエフェクトがかかります。

⑥ PAGE ▶

エフェクトパラメーターが複数ページある場合に表示されます。[<]/>カーソルボタンでページを切り替えます。

MIDIに関する設定をする

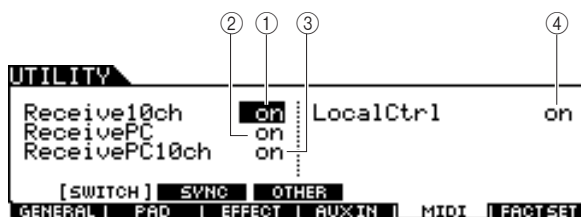
[F5] MIDI

この画面では、MIDI関連のパラメーターを設定します。DTX900の音源部は、16チャンネルのMIDIメッセージを同時に扱えます。そのうちMIDIチャンネル10chは、パッド演奏によるドラムボイスを扱っています。

プログラムチェンジ受信などの切り替えを設定する

[SF1] SWITCH

内蔵音源部は、MIDIチャンネル10ch以外でプログラムチェンジを受信すれば、ドラムボイスだけでなく、いろいろな種類のボイスを鳴らせます。



① Receive10ch

MIDIチャンネル10chのチャンネルメッセージの受信の設定をします。

受信するときはon、受信しないときはoffに設定します。offに設定すると、内蔵音源の10chは本体に接続したパッドや、オーディションボタンのみで発音します。

設定値	off、on
-----	--------

NOTE

・チャンネルメッセージには、ノートオン、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、ピッチベンドなどが含まれます。

② ReceivePC

プログラムチェンジ受信の設定をします。MIDI プログラムチェンジを使ってDTX900 内部や外部MIDI 機器からDTX900のドラムキットやキーボードボイスを切り替える場合は、ここでプログラムチェンジが受信できるようにonに設定しておきます。offに設定すると、内蔵音源の各パートはドラムキットに組み込んだ音色切り替えのみに対応します。

設定値	off、on
-----	--------

③ ReceivePC10ch

MIDI チャンネル10ch のプログラムチェンジ受信の設定をします。10ch はDTX900のドラムパートです。DTX900のソングや外部MIDI 機器からDTX900のドラムキットを切り替える場合は、プログラムチェンジが受信できるようにonに設定しておきます。ここでの設定を有効にするためには、②ReceivePCの設定をon にしておく必要があります。

設定値	off、on
-----	--------

④ LocalCtrl (ローカルコントロール)

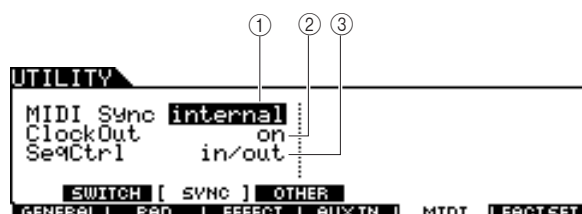
音源部がパッド演奏を鳴らすかどうかを設定します。通常はオンに設定します。オフにすると、本体のパッド/コントローラー部と音源部が内部的に切り離され、パッドを叩いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、外部からMIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。シーケンサーやDAWのような他の機器にドラム演奏をMIDIデータとして録音するときは、オフにするとよいでしょう。

設定値	off、on
-----	--------

MIDI同期に関する設定をする

[SF2] SYNC

ソングやクリックの再生を、DTX900に接続したMIDI機器からの外部クロックに同期できます(ソングやクリックは通常は内部クロックに合わせて再生されます)。



① MIDI Sync (MIDIシンク)

ソングの再生を、DTX900本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。

設定値	internal、MIDI
internal	(インターナル) 内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用する場合はこの状態にします。
MIDI	MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器をマスターとする場合、この設定にします。この場合、外部MIDI機器側は、MIDIクロックがDTX900に出力される設定にする必要があります。

NOTE

・MIDI SyncをMIDIに設定したときは、DTX900に接続した外部MIDI機器またはコンピューターがMIDIクロックを送信するように設定してください。

② ClockOut (クロックアウト)

MIDI OUT端子からMIDIクロック(F8H)をMIDI出力する(on)か、MIDI出力しない(off)かを設定します。

設定値	off、on
-----	--------

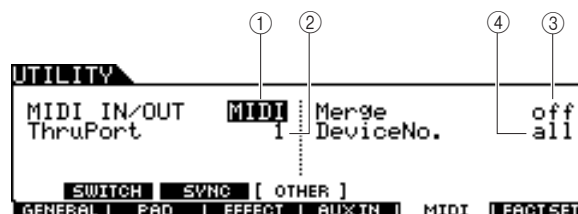
③ SeqCtrl (シーケンサーコントロール)

スタート(FAH)、コンティニュー(FBH)、ストップ(FCH)を送受信するかどうかを設定します。

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

MIDIのその他の設定をする

[SF3] OTHER



① MIDI IN/OUT

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値	MIDI、USB
-----	----------

② ThruPort (スルーポート)

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

設定値	1、2
-----	-----

③ Merge (マージ)

DTX900のMIDI INに接続したMIDI機器から送られた演奏データを、DTX900内部で生成される演奏データとミックスしてMIDI OUTから出力する機能です。onに設定すると、ミックス機能が有効になります。このパラメーターはDTX900に接続した外部MIDIキーボードの演奏とパッド演奏を、DTX900に接続した別のMIDI機器で鳴らしたいときに使います。

設定値	off、on
-----	--------

④ DeviceNo. (デバイスナンバー)

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

設定値	1～16、all、off
all	すべてのMIDIデバイスナンバーのシステムエクスクルーシブメッセージを受信する設定です。送信時には、「1」で送信します。
off	バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なわない設定です。送受信しようすると、エラーメッセージがでたり、実行されなかったりします。

初期化をする

[F6] FACTSET

モードごとに初期化するかどうかを選択してファクトリーセットを実行できます。初期化については、「初期化をする(ファクトリーセット)」(23ページ)をご覧ください。

チェーンモード

[CHAIN]

この章では、[CHAIN]ボタンを押して入るチェーンモードについて説明します。ドラムキットやソングやクリック(テンポと拍子のみ)を順番に並べてチェーンを作成できます。1つのチェーンには、最大64ステップを設定できます。作成したチェーンの各ステップはチェーンモードの[F1] SELECT画面で選択できますが、ユーティリティーモードのパッドファンクション画面(126ページ)で“inc chain”または“dec chain”をパッドに割り当てれば、パッドを叩くことによっても選択できます。たとえば、演奏順にドラムキットを並べたチェーンを作ってライブ演奏で利用したり、難易度順にソングを並べたチェーンを作ってリズム練習で使ったりなど、さまざまに活用できます。DTX900本体には、このようにして作成したチェーンを64種類まで保存しておき、いつでも自由に選んで演奏に使うことができます。

作ったチェーンを使う

[F1] SELECT

この画面では、[F2] EDIT画面で作成したチェーンを1ステップずつ呼び出せます。

1 [CHAIN]ボタンを押して、チェーンモードに入ります。

2 [F1] SELECTボタンを押して、SELECT (セレクト)画面を表示します。



① NUMBER (チェーンナンバー)

再生するチェーンを選択します。

設定値	01 ~ 64
-----	---------

② STEP (ステップナンバー)

チェーンナンバー ① で選んだチェーンのステップを選択します。

設定値	01 ~ 64
-----	---------

③ KIT

現在設定されているキットナンバーとキットネームを表示します。

④ SONG

現在設定されているソングナンバーとソングネームを表示します。

⑤ CLICK

現在設定されているテンポと拍子を表示します。

3 チェーンナンバーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルで、使いたいチェーンを選択します。

チェーンナンバーを選択すると、STEP 01 に作った設定が呼び出されます。

4 選択したチェーンを使います。

●ステップごとにソングやクリックを再生/停止するには:
チェーンの各ステップはドラムキットやソングナンバーやクリックの設定を呼び出しますが、ソングやクリックが再生されるわけではありません。クリックを再生/停止したい場合は[CLICK ON/OFF]ボタンを押し、ソングの再生/停止したい場合は[▶/■]ボタンを押します。

●ステップナンバーを変更するには:

2つの方法があります。

[F1] SELECT画面でSTEPにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルで変更します。この方法はチェーンモードのみ有効です。

またはパッドファンクション([UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC 画面)で“inc chain”または“dec chain”を割り当てたパッドを叩いてステップを変更できます。この方法は演奏中に瞬時にチェーンのステップナンバーを切り替えたいときに使うとよいでしょう。

NOTE

- ・選んだステップにJUMPが設定されている場合は、リンク先のチェーンの最初のステップに割り当ててあるドラムキットやソングやクリックが選ばれます。
- ・選んだステップがグルーピングされている場合は、そのグループに登録されているすべてのステップの内容が一度に反映されます。

チェーンを作成/編集する

[F2] EDIT

ステップごとのパラメーターを設定してチェーンを作成します。

- チェーンセレクト画面でチェーンナンバーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、作成するチェーンナンバーを選択します。

CHAIN	
NUMBER	STEP
01:Init Chn	01
KIT	PRE:01[Oak Custom]
SONG	PRE:01[Rockadelic]
CLICK	Tempo=130 Beat= 4/ 4
SELECT	EDIT NAME

- [F2] EDIT ボタンを押して、EDIT (エディット)画面を表示します。

CHAIN	
STEP	TYPE KIT NO. KIT NAME
01	KIT USR:01 [User Kit]
02	KIT USR:01 [User Kit]
03	KIT USR:01 [User Kit]
04	KIT USR:01 [User Kit]
05	KIT USR:01 [User Kit]
SELECT	EDIT NAME

① STEP (ステップナンバー)

ステップナンバーを表示します。1 度に複数のステップを実行したいときは、チェックボックスにチェックマークをつけてグルーピングします。ステップのグルーピングについて詳しくは 134 ページをご覧ください。

NOTE

・STEP 01 のチェックボックスはチェックマークがつけられません。

② TYPE (チェーンタイプ)

ステップに設定したいデータの種類を選択します。KIT を選択したときは、右側でドラムキットナンバーを設定します。SONG のときはソングナンバーを設定します。CLICK のときは、テンポと拍子 (BEAT) を設定します。JUMP のときは、JUMP 先のチェーンナンバーを設定します。END は、ここでチェーンが終了することを意味します。

設定値	KIT、SONG、CLICK、JUMP、END
-----	-------------------------

③ KIT NO. (ドラムキットナンバー)/ SONG NO. (ソングナンバー)/TEMPO/BEAT (テンポ/拍子)/CHAIN NO./(チェーンナンバー)

タイプ②の設定により、ここの表示は変わります。タイプ②の設定で KIT を選択しているときは、ドラムキットナンバーを選択します。SONG を選択しているときは、ソングナンバーを選択します。CLICK を選択しているときは、テンポ (30 ~ 300) と拍子 (1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16) を選択します。JUMP を選択しているときは、リンクするチェーンナンバー (01 ~ 64) を選択します。

- チェーンを作成する。

既存のチェーンを変更する場合は、変更したいステップナンバーを選択します。

●ステップごとにパラメーターを設定する

ステップ 01 にカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルでチェーンタイプを選択します。KIT、SONG、CLICK を選択したときは、カーソルを右に移動し、ドラムキットバンク/ナンバー、ソングナンバー、テンポ/拍子をそれぞれ設定します。JUMP を選択したときは、JUMP 先のチェーンナンバーを選択します。同様に、残りのステップも設定します。

●ステップのグルーピング

一度に複数のステップを呼び出したいときは、ステップナンバーの左側のチェックボックスにチェックマークをつけてステップのグルーピングをします。詳しくは 134 ページをご覧ください。

●別のチェーンにジャンプする

各チェーンは 64 ステップまで作成できますが、64 以上のステップを作成したいときは、現在編集しているチェーンから別のチェーンにジャンプできます。チェーンタイプを JUMP に設定し、右側の欄でリンク先のチェーンナンバーを設定します。

- チェーンを終了させたいステップ数まできたら、チェーンタイプで END (エンド) を設定します。

END を設定しておけば、それ以降のステップは呼び出されません。不要なステップ呼び出されないよう、END を設定しておきましょう。

- 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

下記の画面が表示されます。

CHAIN E	
USR:01[Init Chn]	
Chain Store to	USR:01[Init Chn]
PRESS [ENTER] TO EXEC.	

- ストア先のチェーン番号を選択します。

- [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ストア実行の確認を求める画面が表示されます。ストアをキャンセルする場合は [DEC/NO] ボタンを押します。

CHAIN E	
USR:01[Init Chn]	
MESSAGE	
Are you sure? [YES]/[NO]	
PRESS [ENTER] TO EXEC.	

8 [INC/YES] ボタンを押すと、ストアが実行されます。

注記

- 編集したチェーンは、チェーンナンバーを切り替えたり、電源を切ると設定内容は消えてしまいます。設定や変更をしたあとは必ず [ENTER/STORE] ボタンを押して保存してください。

注記

- “Please keep power on.”表示中は、絶対に電源を切らないでください。すべてのチェーンデータが失われるおそれがあります。

ステップのグルーピング

ドラムキットとテンポを同時に変えるなど、1度に複数のステップを実行したいときに、このグルーピング機能を使うと便利です。チェックボックスにチェックされていないステップから次のチェックされていないステップの1つ前のステップまでがグルーピングされます。

例1: ステップは 01 → 02 → 03 → 04 → 05 と進みます。

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input type="checkbox"/> 04	SONG
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

例2: ステップは 01、02 → 03、04 → 05 と進みます。このチェーンを選択すると、ステップ01と02の設定が同時に呼び出されます。次のステップ(ステップ03)を選択すると、ステップ03と04の設定が呼び出され、次のステップを選択すると、ステップ05の設定が呼び出されます。

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 04	KIT
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

例3: ステップは 01 → 02、03、04 → 05 と進みます。ステップ01の設定はこのチェーンを選択したときに呼び出されます。次のステップを選択するとステップ02～04までの設定が同時に呼び出されます。

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input type="checkbox"/> 02	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 03	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 04	CLICK
<input type="checkbox"/> 05	SONG

チェーンに名前を付ける

[F3] NAME

チェーンに最大8文字の名前を付けることができます。

1 チェーンの作成が完了したら、[F3] NAMEボタンを押してNAME (ネーム)画面を表示します。

2 チェーンの名前を設定します。

名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。



① [SF6] LIST

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

3 設定が完了したら、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

4 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイアルで、ストア先のチェーン番号を選択します。

5 [ENTER/STORE] ボタンを押します。

ストア実行の確認を求める画面が表示されます。ストアをキャンセルする場合は [DEC/NO] ボタンを押します。

6 [INC/YES] ボタンを押して、ストアを実行します。

サンプリングモード

[SAMPLING]

サンプリング機能を使うことで、人の声やCDなどで再生されるオーディオデータを「ユーザーボイス」として本体に取り込み、ドラムボイスとして使うことができます。また取り込んだユーザーボイスはピッチを変えるなど、本体上で編集することもできます。

重要

サンプリング機能を使うには、DIMM (別売)を取り付ける必要があります。DIMMが取り付けられていない場合は、[SAMPLING]ボタンを押してもサンプリングモードに入ることができません。DIMMの取り付け方法は、147ページをご覧ください。

●ユーザーボイスについて

ユーザーボイスとは、ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本体内に取り込んだものです。ユーザーボイスを本体内に取り込む方法として、サンプリングモードでオーディオ信号をサンプリングする方法と、ファイルモードでUSB記憶装置からウェーブファイル(WAV、AIFF)を読み込む方法と2種類の方法があります。

サンプリングの準備

- 1 本体の電源をオフにし、本体のリアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。

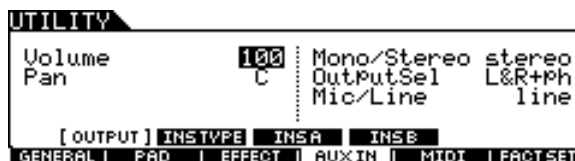


NOTE

・電源のオン/オフについて詳しくは18ページをご覧ください。

- 2 本体リアパネルのAUX IN/SAMPLING IN端子にマイクやオーディオ機器を接続します。
- 3 本体の電源をオンにします。

- 4 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、[F4] AUXINボタン、[SF1] OUTPUTボタンを押してアウトプット画面を表示します。



- 5 Mic/Lineパラメーターを以下のとおりに設定します。
マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic」に設定します。
オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line」に設定します。
- 6 [ENTER/STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

サンプリング手順とパッドへの割り当て

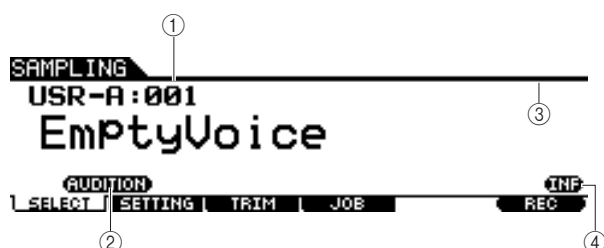
[F1] SELECT/[F2] SETTING

本体に接続した外部マイクやオーディオ機器などから必要な音を録音(サンプリング)できます。サンプリングで取り込んで作ったユーザーボイスはドラムボイスとして演奏できます。

1 「サンプリングの準備」に従って、マイクやオーディオ機器をDTX900に接続します。

2 [DRUM KIT] ボタンを押して、ユーザーボイスを割り当てたいドラムキットを選択します。

3 [SAMPLING] ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。
サンプリングセレクト画面が表示されます。
この画面では、ユーザーボイスの保存先を選択(USR-A: 001 ~ USR-H: 127)します。



① User Voice

サンプリングの結果作成されるユーザーボイスを割り当てるユーザーボイスナンバーを選択します。

設定値	USR-A: 001 ~ USR-H: 127
-----	-------------------------

② [SF1] AUDITION (オーディション)

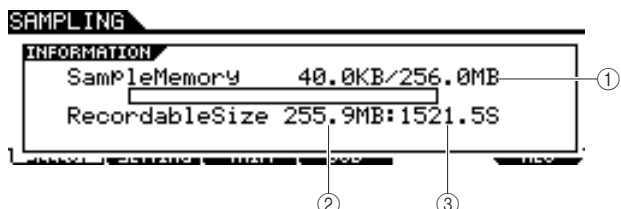
このボタンを押し続けると、表示されているユーザーボイスが再生されます(ユーザーボイスが空の場合は、音が鳴りません)。

③ [F6] REC

このボタンを押すことで、サンプリングレコードスタンバイ画面を表示します。

④ [SF6] INF (インフォメーション)

このボタンを押すと、サンプリングメモリーの使用状況を表示します。もう一度このボタンを押すと、元の画面に戻ります。



① Used/Total (ユーズド/トータル)

使用済みのメモリー容量と全メモリー容量を表示します。

② Recordable Size (レコーダブルサイズ)

残りのメモリー容量を表示します。

③ Recordable Time (レコーダブルタイム)

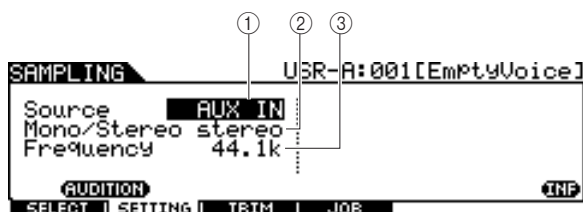
残りのメモリーでレコーディング可能な秒数を表示します。

NOTE

- ・1回あたりのサンプリング時間は、サンプリング周波数の設定により下記のとおりとなります。
44.1kHz: 約6分20秒
22.05kHz: 約12分40秒
11.025kHz: 約25分20秒
5.5125kHz: 約55分40秒
*ステレオ/モノいずれの場合でも同様。

4 [F2] SETTING ボタンを押して、SETTING (セッティング)画面を表示します。

この画面では、録音ソースやサンプリング周波数などサンプリングの環境を設定します。



① Source (録音ソース)

録音する信号を受信する入力端子を設定します。

設定値	AUX IN, resample
AUX IN	AUX IN/SAMPLING IN端子からの入力音を、録音ソースとします。
resample	(リサンプル) DTX900 から出力されるオーディオ信号を、録音ソースとします。

② Mono/Stereo

ソースをモノラルで録音するか、ステレオで録音するかを設定します。

設定値	monoL, monoR, monoL+R, stereo
monoL	左チャンネルでモノラル録音します。
monoR	右チャンネルでモノラル録音します。
monoL+R	左右のチャンネルをミックスしてモノラル録音します。
stereo	左右のチャンネルでステレオ録音します。

③ Frequency (フリケンシー)

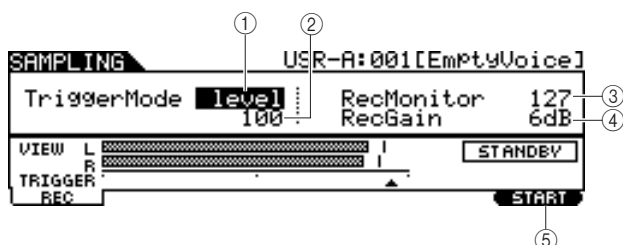
サンプリング周波数(フリケンシー)を設定します。サンプリング周波数とは、サンプリングのときにアナログ入力信号を1秒間に何回チェックしてデジタルデータに変換するかを示す数値です。周波数が高くなるほど精度が高くなり、高音質でサンプリングされることになります。通常は、最もクオリティの高い44.1kに設定しましょう。

44.1k以外の設定は、ローファイな質感が欲しい場合などの目的に応じて使います。なお、44.1k以外を選択した場合、入力された信号によっては、モニター出力の音質が実際に録音される音質と異なることがあります。

設定値	44.1k (44.1kHz)、 22.0kLo (22.05kHzローファイ)、 11.0kLo (11.025kHzローファイ)、 5.5kLo (5.5125kHzローファイ)
-----	--

5 [F1] SELECT (セレクト)画面で[F6] RECボタンを押します。

[F1] SELECT画面に表示されているユーザーボイスが空データの場合は、サンプリングスタンバイ画面が表示されます。
[F1] SELECT画面に表示されているユーザーボイスが空でない場合は、ユーザーボイスを上書きしてもよいかを確認するメッセージが表示されます。上書きしたくない場合は、[DEC/NO] ボタンを押して別の空のユーザーボイスを選択し、[F6] RECボタンを押します。



① TriggerMode (トリガーモード)

何をきっかけにしてサンプリングを開始するかについて設定します。通常は、「level」に設定します。

設定値	level, manual
level	(レベル) 録音ソースからの入力レベルがトリガーレベル②で設定した音量を超えたときに、サンプリングが自動的に開始する設定です。
manual	(マニュアル) [F6] STARTボタンを押すことでサンプリングを開始する状態です。録音ソースからの入力レベルに関係なく、いつでもサンプリングを開始できます。

② Level (トリガーレベル)

トリガーモード①が「level」に設定されている場合に、サンプリングを開始するレベルを設定します。設定したレベルは、レベルメーターに三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずにサンプリングできます。

設定値	1 ~ 127
-----	---------

③ RecMonitor (レコードモニター)

録音ソース(136ページ)からの入力音を、ヘッドフォン端子やアウトプット端子から出力する音量(モニター音量)を設定します。サンプリング実行中は、サンプリングされている音のモニター音量となります。

設定値	0 ~ 127
-----	---------

④ RecGain (レコードゲイン)

録音ソース(136ページ)が「resample」に設定されている場合のみ、有効なパラメーターです。本体の演奏をリサンプリングする際の音量を設定します。数値が大きいほど、リサンプリング時の音量が上がります。サンプリングを実行する前に、本体を演奏しながらレベルメーターで音量を確認し、適切な値を設定しましょう。

設定値	-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
-----	--------------------------------

⑤ [F6] START

このボタンを押すことで、サンプリングが実行されます。トリガーモード①を「level」に設定した場合は、[F6] STARTボタンを押してサンプリングを実行しても、画面にWAITINGと表示されてサンプリングは開始されません。録音ソースからトリガーレベル②を超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわってサンプリングが開始されます。トリガーモード①を「manual」に設定した場合は、ボタンを押すと同時にサンプリングが開始されます。

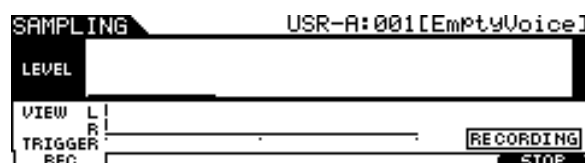
6 サンプリングする音を鳴らしながら、入力レベルを適切なレベルに調節します。

レベルメーターの三角形の表示が、クリップしない範囲でできるだけ高いレベルになるように入力レベルを調節します。入力レベルの調節は次の方法で行ないます。

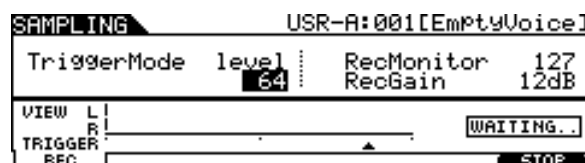
- ・録音ソースが「AUX IN」の場合は、リアパネルの[GAIN]ノブで入力レベルを調節します。それでも入力レベルが低すぎる(高すぎる)場合には、ユーティリティモードのMic/Line (128ページ)を切り替えましょう。
- ・録音ソースが「resample」の場合は、RecGain (レコードゲイン)で入力レベルを調節します。

7 [F6] STARTボタンを押して、サンプリングを開始します。

- ・TriggerMode (トリガーモード)を「manual」に設定した場合は、ボタンを押すと同時に画面にRECORDINGと表示され、サンプリングが開始されます。

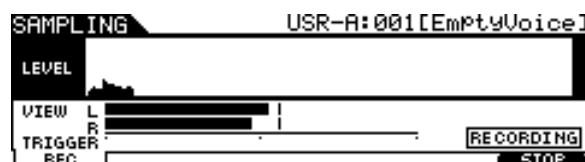


- ・TriggerMode (トリガーモード)を「level」に設定した場合は、画面にWAITINGと表示されてサンプリングは開始されません。



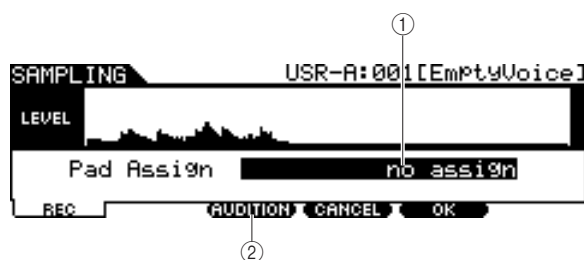
8 サンプリングする音を鳴らします。

TriggerMode (トリガーモード)を「level」に設定した場合は、音が鳴ってトリガーレベルを超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわってサンプリングが開始されます。サンプリング実行中は、サンプリングされている音が波形で表示されます。



9 [F6] STOPボタンを押して、サンプリングを終了します。

パッドアサイン画面が表示されます。この画面では、[F3] AUDITIONボタンを押してサンプリングの結果を確認したり、ユーザボイスの割り当て先のパッドを選択したりします。



① PadAssign (パッドアサイン)

録音したオーディオ(ユーザボイス)を割り当てるトリガー入力ソースを設定します。“no assign”を選択すると、どのトリガー入力ソースにも割り当てられず、[F1] SELECT画面で選択したユーザボイスに割り当てられます。

設定値	61ページのトリガー入力ソース一覧をご覧ください。
-----	---------------------------

② [F3] AUDITION (オーディション)

このボタンを押している間、録音したユーザボイスが再生されます。適切に録音できたかを確認できます。

10 [F3] AUDITIONボタンを押して、録音したサンプルを音で確認します。

録音を取り消してもう一度サンプリングをやり直す場合は、[F4] CANCELボタンを押してスタンバイ画面に戻り、手順4からやり直します。

11 必要に応じて、ユーザボイスのパッドの割り当て先をパッドアサインで選択します。

録音したオーディオ信号(ユーザボイス)が、ここで選択したトリガー入力ソースに割り当てられていたボイスと差し替わります。

NOTE

・パッドへの割り当てをせずにこの画面を抜けた場合は、[DRUM KIT]→[F2] VOICE→[SF1] SELECTの画面左上が[SOURCE]になっていることを確認した上で、割り当てを行なってください。画面左上が[INPUT]になっている場合は、[SF5]ボタンを押して[SOURCE]に切り替えてください。詳細は、79ページ<INPUT画面選択時>をご覧ください。

12 録音したサンプルに問題がなければ[F5] OKボタンを押して、取り込んだ音を「ユーザボイス」として確定します。

[F1] SELECT画面が再度表示されます。

13 必要に応じて、手順5～12を繰り返し、他のパッドにもお好みの音を割り当てます。

14 [DRUM KIT]ボタン→[ENTER/STORE]ボタンを押して、ドラムキットを保存(ストア)します。

操作手順の詳細は、42ページをご覧ください。これにより、ユーザボイスがパッドに割り当てられたキットとして保存されます。取り込んだサウンドを演奏で使いたい場合は、ここで保存したドラムキット番号を選択しましょう。

15 ユーザーボイスをUSB記憶装置に保存します。

保存方法について詳しくは55、114ページをご覧ください。

注記

- ・サンプリングによって取り込まれた音(サンプル)はDIMM(76、147ページ)上にあるので、電源を切ると消えてしまいます。したがってUSB記憶装置への保存は必ず行なってください。

ユーザーボイスのトリミング

[F3] TRIM

[F1] SELECT画面で選択したユーザーボイスの不要な部分(スタートポイントより前の部分とエンドポイントより後ろの部分)を、トリム機能を使って設定します。

1 [SAMPLING] ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。

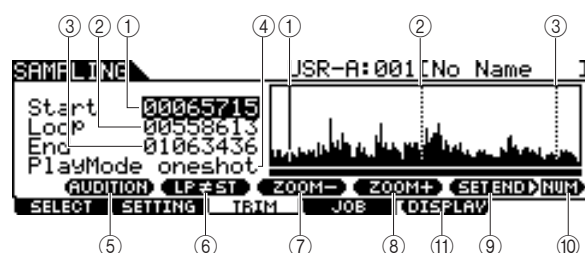
サンプリングセレクト画面が表示されます。

2 サンプリングセレクト画面で対象のユーザーボイスを選択します。

3 [F3] TRIMボタンを押して、TRIM (トリミング)画面を表示します。

NOTE

・選択したユーザーボイスにデータがない場合は、「No sample data.」とメッセージが表示され、トリミング画面に入ることができません。



① Start (スタートポイント)

再生を開始する位置を設定します。この位置よりも左側にあるデータは再生されません。カーソルがスタートパラメーターの位置にあるときは、波形表示に縦の実線でスタートポイントが表示されます。カーソルがスタートパラメーター以外にあるときは、波形表示上のスタートポイントは点線で表示されます。

② Loop (ループポイント)

ループを開始する位置を設定します。プレイモードが「loop」に設定されていると、このループポイントとエンドポイントの間がループ再生されます。カーソルがループパラメーターの位置にあるときは、波形表示に縦の実線でループポイントが表示されます。カーソルがループパラメーター以外にあるときは、波形表示上のループポイントは点線で表示されます。

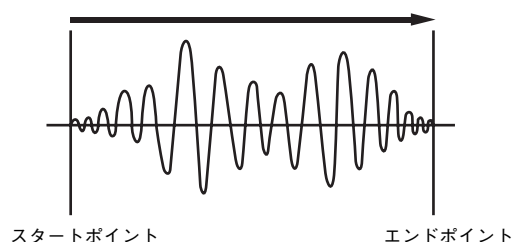
③ End (エンドポイント)

再生を終了する位置を設定します。この位置よりも右側にあるデータは再生されません。カーソルがエンドパラメーターの位置にあるときは、波形表示に縦の実線でエンドポイントが表示されます。カーソルがエンドパラメーター以外にあるときは、波形表示上にエンドポイントが点線で表示されます。

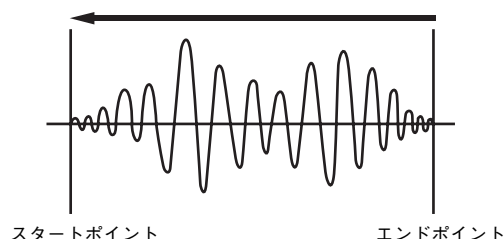
④ PlayMode (プレイモード)

ユーザーボイスを再生する方向を設定します。

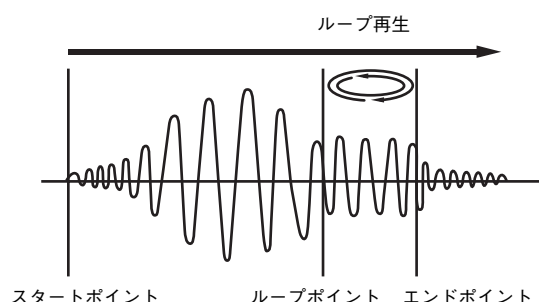
設定値	oneshot、reverse、loop
oneshot	(ワンショット) スタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生します。通常のドラム音や効果音など、ループなしで鳴らしたい場合に設定します。



reverse (リバース)
エンドポイントからスタートポイントまでを1度だけ逆再生します。
リバースシンバルなどの特殊効果をねらったサウンドを作るのに便利です。



loop (ループ)
スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、ループポイントへ戻り、ループポイントとエンドポイントの間を何度も繰り返し再生します。プレイクビーツをサンプリングした場合に使います。



⑤ [SF1] AUDITION (オーディション)

このボタンを押し続けることで、選択中のユーザーボイスが再生されます。

⑥ [SF2] LP=ST

[SF2] ボタンを押すたびに、表示がLP=STとLP≠STの間で切り替わります。

LP=STが表示されている場合は、スタートポイント(ST)とループポイント(LP)のアドレスが常に同じで、どちらを変更しても同じ値で連動します。

LP≠STが表示されている場合はスタートポイント(ST)とループポイント(LP)のアドレスは互いに連動せず、個別に調節ができるようになります。LP≠STの状態です[F2] ボタンを押すと、表示がLP=STになるのと同時にスタートポイントのアドレス値がループポイントにコピーされ、両者は同じ値になります。

⑦ [SF3] ZOOM - (ズームアウト)

⑧ [SF4] ZOOM + (ズームイン)

ユーザーボイスの波形表示を拡大/縮小します。

⑨ [SF5] SETEND ▶ (セットエンド)

このボタンを押して表示される画面上で、ユーザーボイスに含まれるオーディオデータのテンポと拍子と小節数でエンドポイントを設定します。詳しくは 141 ページをご覧ください。

⑩ [SF6] NUM

[F1] ~ [F6] ボタン、[SF1] ~ [SF5] ボタンをテンキー代わりに使って数字を入力できるようになります。テンキー入力について詳しくは 14 ページをご覧ください。

⑪ [F5] DISPLAY

このメニューは波形表示の拡大倍率がある一定の倍率を超えたとき(通常ZOOM+ ボタンを何回か押したとき)に表示されます。この拡大倍率を超えたときに波形表示が2つに分かれ、左側にスタートポイント領域を、右側にエンドポイント領域を表示します。この状態で[F5] DISPLAY ボタンを押すと、分割表示とカーソル位置のポイントを含む部分表示とが、交互に切り替わります。

4 再生する範囲を [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで設定します。

この手順では、スタートポイント、ループポイント、エンドポイントで、オーディオのどの部分を再生するかを設定し、プレイモードでどのように再生するかを設定します。ZOOM+ (ズームイン)/ZOOM- (ズームアウト) を使って、再生部分を指定しやすいように波形表示を調節します。

5 必要に応じて [SF5] SETEND ▶ ボタンを押して、セットエンド画面を使用します。

SETEND画面では、テンポ、拍子、小節数の情報を使用してエンドポイントを設定できます。

パラメーター設定後、[SF1] AUDITION ボタンを押して結果を視聴します。やり直す必要がなければ、[F6] OK ボタンを押して元の画面に戻ります。詳しくは 141 ページをご覧ください。



6 [SF1] AUDITION ボタンを押して、パラメーターを変更した結果を音で確認します。

手順 3 ~ 5 を繰り返すことで、ユーザーボイスを修正します。

7 作成したユーザーボイスを USB 記憶装置にセーブします。

保存方法について詳しくは 55、114 ページをご覧ください。

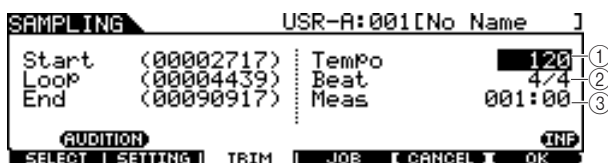
注記

- ・ユーザーボイスは DIMM 上(76、147 ページ)に一時的に保存されます。DIMM 上のデータは電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に USB 記憶装置に保存(セーブ)しましょう。

テンポ、拍子、小節数でエンドポイントを 設定する

[SF5] SET END ►

ここでの説明は 140 ページの手順 5 に該当します。[F3] TRIM 画面の [SF5] SET END ボタンを押して表示されるこの画面では、ユーザーボイスのテンポとビート (拍子) と小節数を設定することで、自動的にエンドポイントが設定されます。([SF1] ボタンを押して結果を聞いて) やり直す必要がなければ、[F6] OK ボタンを押して元の画面に戻ります。やり直す必要があれば、エンドポイントを手で調節します。



① Tempo (テンポ)

ユーザーボイスのテンポを設定します。

テンポの値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ、拍子 ②、メジャー ③ の設定によって決められる長さとも一致するように、自動的にエンドポイントが変更されます。

設定値	30 ~ 300
-----	----------

② Beat (拍子)

ユーザーボイスの拍子を設定します。

拍子の値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ ①、拍子、メジャー ③ の設定によって決められる長さとも一致するように、自動的にエンドポイントが変更されます。

設定値	1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16
-----	--------------------------------------

③ Meas (小節数と拍数)

再生させるユーザーボイスの長さを、小節数と拍数で設定します。

小節数と拍数を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ ①、拍子 ②、メジャーの設定によって決められる長さとも一致するように、自動的にエンドポイントが変更されます。

設定値	小節数: 000 ~ 032 拍数: 00 ~ 15 (拍子 ② の設定によって異なります)
-----	---

NOTE

- ここで設定するメジャーは、スタートポイントからエンドポイントまでの長さを表します。たとえばスタートポイントから 2 小節分再生させたい場合は、「002:00」と設定します。

サンプリングジョブ

[F4] JOB

ユーザーボイスを編集/加工するための機能です。14種類のサンプリングジョブが用意されています。

01: Normalize	06: Stereo to Mono	11: Delete
02: Time-Stretch	07: Loop-Remix	12: Delete All
03: Convert Pitch	08: Slice	13: Extract
04: Fade In/Out	09: Name	14: Optimize Memory
05: Convert Freq	10: Copy	

サンプリングジョブの設定手順

1 [F1] SELECTボタンを押してSELECT (セレクト)画面を表示し、編集するユーザーボイスを選択します。

2 [F4] JOBボタンを押します。



3 [DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤル、[△]/[▽] (カーソル上下) ボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER/STORE] ボタンを押します。

ジョブの画面が表示されます。



[EXIT]ボタンを押すと、ジョブメニュー画面に戻ります。

NOTE

- ・ 選択したユーザーボイスにデータがない場合は、「No sample data.」とメッセージが表示され、選択できないジョブもあります。

4 必要なパラメーターへカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES] ボタンまたはデータダイヤルで値を設定します。

5 [ENTER/STORE] ボタンを押して、ジョブを実行します。

ここで「Are you sure?」という確認メッセージが表示されている場合は手順6に進みます。「Are you sure?」と確認メッセージが表示されていない場合は、手順7へ進んでください。

NOTE

- ・ 08:Sliceのジョブを実行するには、SelectとSave To.のパラメーターを設定する必要があります。これらのパラメーターを設定後、[ENTER/STORE]ボタン、[INC/YES]ボタンを押して、スライスしたオーディオデータを指定したユーザーボイスに割り当てます。この手順を(サブデバインド設定により回数は異なりますが)繰り返したあと、手順9に進みます。

6 [INC/YES] ボタンを押します。

ジョブをキャンセルする場合は、[DEC/NO]ボタンを押して手順4からやり直します。

7 [SF1] AUDITIONボタンを押して、実行結果を確認します。

この時点では、ユーザーボイスは一時的に書き換えられただけで、まだデータとしては確定していません。

8 ジョブをやり直す必要がなければ [F6] OK ボタンを押します。

ジョブをやり直す必要があれば、[F5] CANCEL ボタンを押してジョブの実行をキャンセルし、実行前の状態に戻します。その場合、手順4からやり直します。

注記

- ・ ジョブの実行結果を確定すると、データを元の状態に戻すことはできません。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくこと(54、114ページ)を、おすすめします。

9 作成したユーザーボイスデータをUSB記憶装置にセーブします。

セーブについて詳しくは54、114ページをご覧ください。

注記

- ・ 録音したオーディオデータはDIMM上に一時的に保存されます(76、147ページ)。DIMM上のデータは電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前にUSB記憶装置に保存(セーブ)しましょう。

サンプリングジョブ

01: Normalize (ノーマライズ)

指定したユーザーボイスの音量を指定した範囲で最大限に増幅します。小さな音量でサンプリングしてしまったユーザーボイスを、適正な音量に増幅する際に使うと便利なジョブです。レシオの値で増幅の度合いを設定できます。



① Ratio (レシオ)

ユーザーボイスを増幅する割合を設定して、ノーマライズ実行後のユーザーボイスの音量を設定します。100%に設定すると、ユーザーボイスの最大レベルがクリップ寸前のレベルになるようにユーザーボイスの音量を増幅します。100%よりも大きい値では、ユーザーボイスをクリップさせることができます。通常は100%、または100%以下に設定します。

設定値	1% ~ 800%
-----	-----------

02: Time-Strech (タイムストレッチ)

指定したユーザーボイスのピッチを変えずに、長さだけを変える機能です。長さを変えることでテンポが変更されるため、ユーザーボイスのテンポをソングやパターンのテンポに合わせる場合に便利です。



① Ratio (レシオ)

タイムストレッチ後のユーザーボイスの長さを、元のユーザーボイスの長さを基準(100%)としてパーセントで設定します。テンポを変更したいときは下記の式で設定値を計算してください。

設定値 = 元のテンポ ÷ 変更後のテンポ × 100

設定値	1% ~ 400%
-----	-----------

② Accuracy (アキュラシー)

タイムストレッチを実行する際に、音質とビート感のどちらを優先するかを設定します。

設定値	sound4 ~ sound1, normal, rhythm1 ~ rhythm2
sound4 ~ sound1	(サウンド4 ~ 1) 音質を優先した設定です。sound4が最も音質重視の設定になります。
normal	(ノーマル) 音質とビート感のバランスを重視した設定です。
rhythm1 ~ rhythm2	(リズム1 ~ 2) ビート感を優先した設定です。rhythm2が最もビート感重視の設定になります。

03: Convert Pitch (コンバートピッチ)

指定したユーザーボイスのテンポを変えずに、音程(ピッチ)だけを変える機能です。



① Pitch (ピッチ)

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

設定値	-12 ~ +0 ~ +12
-----	----------------

② Fine (ファイン)

音程の変化幅を1セント単位で設定します。1セントは半音の1/100の音程を示します。微妙な音程の変化を調整します。

設定値	-50 ~ +0 ~ +50
-----	----------------

04: Fade In/Out (フェイドイン/アウト)

指定したユーザーボイスの音量を変化させて、フェードインやフェードアウトの効果をかけます。フェードインは、ユーザーボイスのスタート部分の音量が徐々に大きくなる効果です。フェードアウトは、ユーザーボイスの終了部分の音量が徐々に小さくなる効果です。



① Type (フェードタイプ)

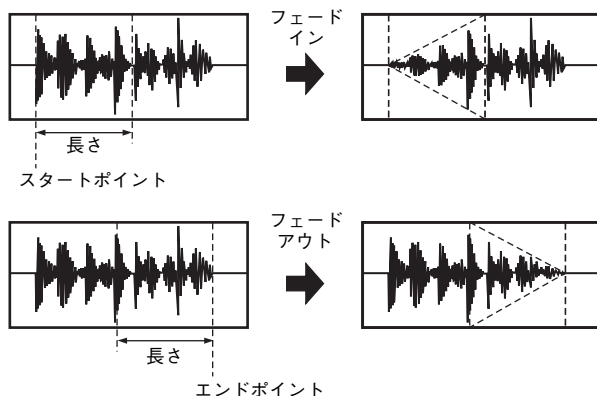
フェードインとフェードアウトのどちらの効果を付けるかを選択します。

設定値	in (フェードイン)、out (フェードアウト)
-----	---------------------------

② Length (レングス)

フェードインやフェードアウトの効果の長さを設定します。フェードインを選択した場合には、スタートポイントからフェードインが完了するまでの長さを設定します。フェードアウトを選択した場合には、フェードアウトの開始からエンドポイントまでの長さを設定します。サンプリングモードのセッティング画面(136ページ)で設定するフリケンシー (サンプリング周波数)が44.1kHzの場合、レングス4410が約0.1秒に相当します。

設定値	00000000 ~ エンドポイント
-----	--------------------



05: Convert Freq (コンバートフリケンシー)

ユーザーボイスのサンプリング周波数を半分に変更します。精度(サンプリング周波数)の高いデータを低いデータに変換することができます。変換後はユーザーボイスのサイズが半分になります。



06: Stereo to Mono (ステレオ トゥ モノ)

指定したステレオのユーザーボイスを、モノラルに変換します。



① Type (タイプ)

ステレオのLチャンネルとRチャンネルのうち、どのデータを使ってモノラルを作るかを設定します。

設定値	L+R>mono、L>mono、R>mono
L+R>mono	LチャンネルとRチャンネルのデータをミックスしてモノラルデータを作成します。
L>mono	Lチャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。
R>mono	Rチャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。

07: Loop-Remix (ループリミックス)

指定したユーザーボイスを指定した条件でスライスし、ランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいユーザーボイスに作り変える機能です。



① Type (リミックスタイプ)

ループ範囲を分断する度合いや、並べ替えるルールを設定します。

設定値	1 ~ 4
-----	-------

② Variation (リミックスバリエーション)

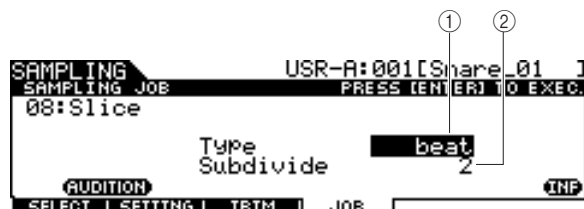
ループリミックスによって元のユーザーボイスがどう変化するかを設定します。

設定値	normal1 ~ 2、reverse1 ~ 2
normal1 ~ 2	(ノーマル1 ~ 2) 元の演奏データの分割と並べ替えだけを行いません。
reverse1 ~ 2	(リバース1 ~ 2) 分割と並べ替えに加え、部分的に逆再生します。

08: Slice (スライス)

このジョブは現在選択しているユーザーボイスをいくつかに分割して、各スライスを別々のユーザーボイスに割り当てます。このジョブは2画面で構成されています。1ページめはスライスタイプと分割数を選択し、2ページめは分割したユーザーボイスの保存先を選択します。

[最初の画面(パラメーター設定)]



① Type (スライスタイプ)

ユーザーボイスの特徴に合ったスライスのタイプを選択します。スライスのされ方やスライス後の音質に影響があるので、適切に選ぶ必要があります。

設定値	beat, phrase1 ~ 4, quick
beat	(ビート) ドラムやアタックの速いベースなど、ディケイが短くてパーカッシブなフレーズに適したスライスタイプです。
phrase1 ~ 4	(フレーズ1 ~ 4) シンバルなどのように、ディケイが長いフレーズに適したスライスタイプです。
quick	(クイック) ユーザーボイスをサブデバイドで設定した分割数で分割します。

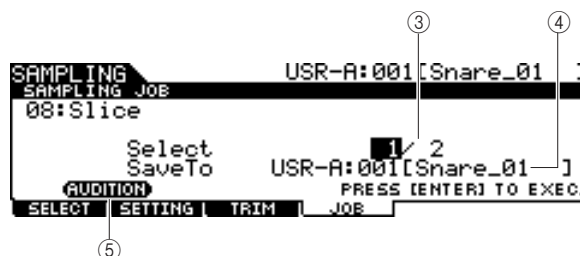
② SubDivide (サブデバイド)

分割数を設定します。

設定値	2 ~ 16
-----	--------

[スライス実行後の画面(各スライスの保存先設定)]

この画面では、各スライスをユーザーボイスに割り当てます。Selectパラメーターでスライスナンバーを設定し、Save toパラメーターで割り当て先のユーザーボイスナンバーを設定します。[ENTER/STORE]ボタンを押して割り当てを実行します。この機能を使えば、各スライスを別々のパッドまたはノートナンバーに割り当てられるので、パッドの叩き方、演奏の仕方によってはいろいろなバリエーションを作ることができます。



③ Select

スライスナンバーを選択します。

④ SaveTo

分割したユーザーボイスの保存先を選択します。

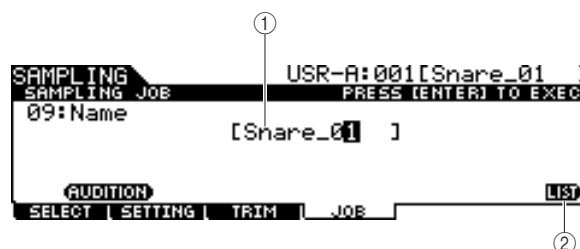
設定値	USR-A: 001 ~ USR-H: 127
-----	-------------------------

⑤ [SF1] AUDITION

スライスナンバー③を選択し、[SF1] AUDITIONボタンを押して、ひとつずつスライスの結果を試聴できます。スライスをやり直す必要がなければ、ユーザーボイスに割り当てます。スライスをやり直す必要があれば、[EXIT]ボタンを押して最初の画面へ戻り、スライスをやり直します。

09: Name (ネーム)

指定したユーザーボイスに名前を付けます。



① Name (ネーム)

ユーザーボイスの名前を、英数字を使って最大10文字で設定できます。名前を入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(15ページ)をご覧ください。

② [SF6] LIST

入力文字を選ぶときにキャラクターリストで入力できるようになります。リスト入力については、「キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法」(15ページ)をご覧ください。

10: Copy (コピー)

指定したユーザーボイスを、別のユーザーボイスにコピーします。



① コピー元のユーザーボイスバンクとナンバー

② コピー先のユーザーボイスバンクとナンバー

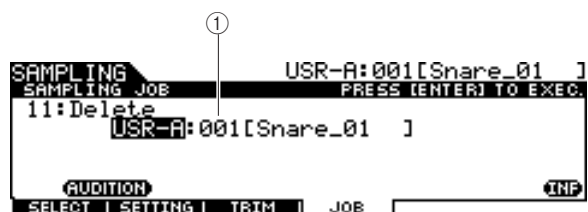
コピー元とコピー先のユーザーボイスバンクとナンバーを設定します。

注記

- ・コピー先のユーザーボイスにあったデータは、上書きされてしまいますので、ご注意ください。

11: Delete (デリート)

任意のユーザーボイスを削除(デリート)します。



① ユーザーボイスバンクとナンバー

デリートを実行するユーザーボイスバンクとナンバーを設定します。

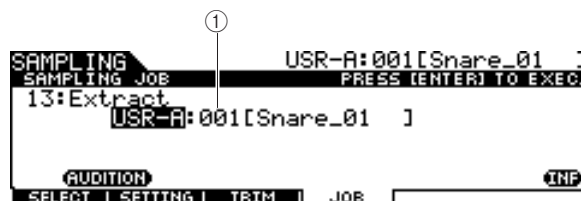
12: Delete All (デリートオール)

すべてのユーザーボイスを削除(デリート)して、サンプリング用にメモリーを開放するのに利用します。



13: Extract (エクストラクト)

指定したユーザーボイスに含まれる不要な部分を取り除きます。不要な部分とは、ユーザーボイスのスタートポイントよりも前の部分やエンドポイントよりも後ろの部分です。



① ユーザーボイスバンクとナンバー

エクストラクトを実行するユーザーボイスバンクとナンバーを設定します。

14: Optimize Memory (オブティマイズメモリー)

サンプリングに使われるメモリー (DIMM) を最適化します。メモリーの最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、メモリーの空き容量が増える場合があります。



DIMM (拡張メモリー) の取り付け

ここでは、市販のメモリー（「DIMM」と呼ばれるメモリーモジュール）を取り付ける方法を説明します。

拡張部品取り付けに関する注意

⚠ 警告

- ・取り付け/取り外し作業は、必ず本体および周辺機器の電源を切り、本体および取り付けられた拡張部品が十分に冷めた状態で行なってください。そして、本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。
- ・ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、外したネジやカバーを本体から離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
- ・取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・拡張部品のボード部分やコネクタを分解/改造したり、過度な力を加えたりしないでください。ボード部分やコネクタ部を曲げたり変形させたりすると、感電や火災、または故障などの原因になります。

⚠ 注意

- ・本体や拡張部品の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業することをおすすめします。
- ・静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ・ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・基板上の金属部分が露出している部分には、触れないようにしてください。接触不良などの原因になることがあります。
- ・本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。

注記

- ・ネジはオプションボードの付属品、または本体に取り付けられているものの以外は使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

DIMM購入時のご注意

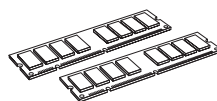
市販のDIMMの中には、DTX900で使用できないものがあります。動作確認済品番については、ご購入の前にインターネット下記URLでご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

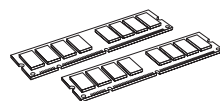
DIMMの種類/内部構成に関するご注意

- ・ DIMMは、JEDEC*仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。
* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。
- ・ DIMMは、64MB、128MB、256MBの168ピンタイプ、シンクロナスDRAM搭載(100MHz/133MHz)のものをお使いください。
- ・ DIMMは、必ず同じ容量のDIMMを2枚1組で取り付けます。1枚だけの増設はできません。(メモリー DIMM スロットは2つあります。)また、メーカーの違うもの、メーカーが同じでも品番が違うものを一緒に取り付けないようにしてください。
- ・ メモリーチップが19個以上載っているDIMM (1枚につき)は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが18個以下のDIMM をご使用ください。

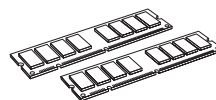
64MB × 2枚 = 128MB



128MB × 2枚 = 256MB



256MB × 2枚 = 512MB

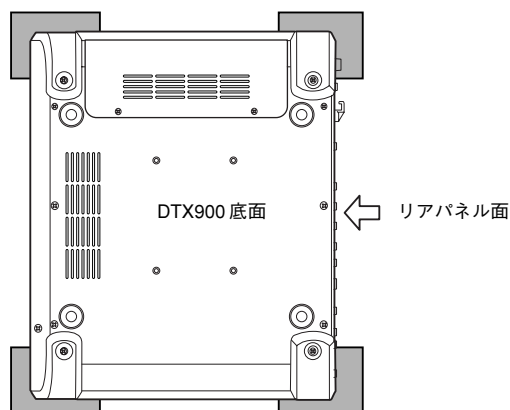


DIMMの取り付け手順

1 DTX900本体の電源を切り、電源アダプターコードを抜きます。

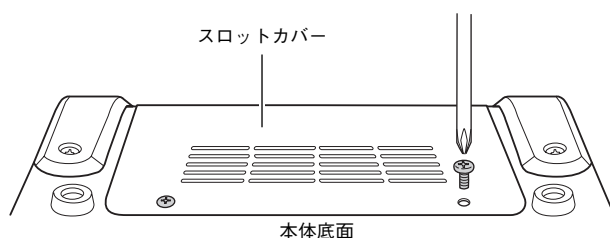
2 本体を裏返し、底面が見えるように下図の向きに置きます。

このとき、データダイヤルやスライダーを破損しないように本体の四隅に雑誌などをクッションにしてその上に乗せます。



3 底面のスロットカバーを外します。

底面のスロットカバー止めネジ2本をドライバーで外し、本体よりスロットカバーを外します。

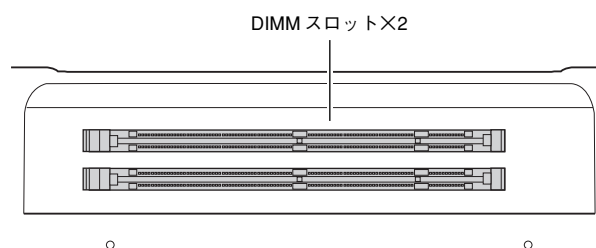


重要

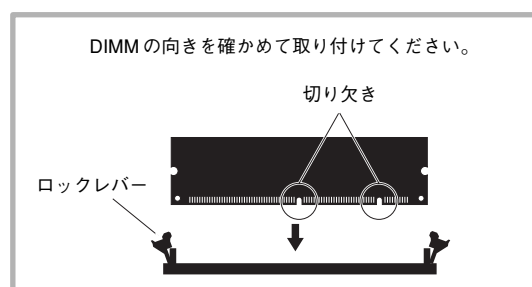
外したネジはなくさないようにしてください。このネジは、DIMM取り付け後、再度使用します。

4 DIMMを2枚、DIMMスロットに垂直に奥まで差し込みます。

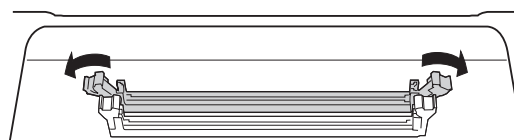
DIMMの取り付け位置



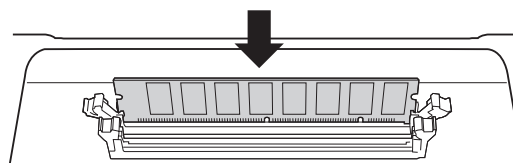
DIMMスロットへの取り付け



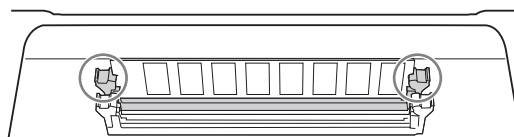
4-1 左右のロックレバーを横に押して、倒します。



4-2 DIMMを垂直に、奥まで差し込みます。同時にレバーが立ち上げられ、DIMMを固定した状態でロックされます。



ここで左右のレバーがしっかりロックされているか確認してください。



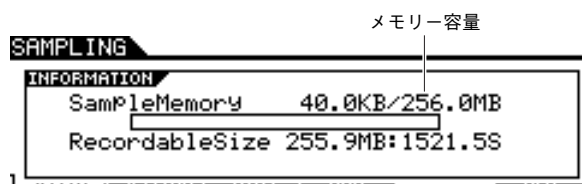
5 手順3で取り外したスロットカバーを、逆の手順で取り付けます。

NOTE

- ・スロットカバーを取り付けるときは、横からカバーを本体側に押さえて取り付けるようにしてください。

6 取り付けたDIMMが正常に機能しているか、確認します。

本体の電源を入れ、[SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。[F1] SELECT ボタンを押して、セレクト画面を表示させてから[Sf6] INFOボタンを押し(136ページ)、サンプル用のメモリー容量が正しい値になっているか、確認してください。

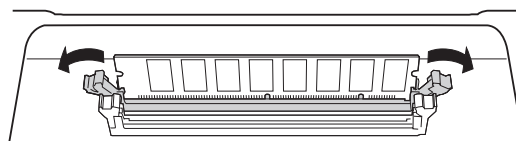


NOTE

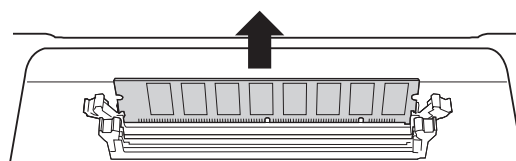
- ・DIMMが適切に取り付けられていない場合、サンプリング機能が正常に動作しません。このような場合は、電源を切り、もう一度上記手順に従って、DIMMを確実に取り付けてください。

DIMMの取り外し方

1 左右のレバーを横に押して、ロックを外します。



2 DIMMを垂直に引き抜きます。



困ったときは

パッドを叩いても音が鳴らない

- パッドを叩いたときに、トリガーインジケータが光るかどうを確認してください。光らない場合は、パッドまたはドラムトリガー（ヤマハDT20など）が正しくDTX900のトリガー入力端子に接続されているか確認してください。（12ページ）
- DTX900とヘッドフォンやアンプ/スピーカーなどの外部機器とは正しく接続されていますか？（19ページ）
- 使用しているケーブルが不良ではありませんか？
- DTX900に接続しているアンプ/スピーカーの電源は入っていますか？ またボリュームは下がっていませんか？
- 叩いたパッドにパッドファンクションがアサインされているか？ パッドファンクションは[UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC画面で設定します。パッドファンクションが割り当てられているパッドは、叩いても音が鳴りません。
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPASSのトリガーバイパスパラメーターの設定を確認してください。このパラメーターをオンに設定すると、パッドを叩いても音は鳴りません。（126ページ）
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH の LocalCtrl（ローカルコントロール）がオフになっていませんか？（130ページ）
このパラメーターがオフになっている場合、内蔵音源は鳴りません。

音が鳴らない、または音量が小さい

- フロントパネルのMASTERスライダーが下がっていませんか？（31ページ）
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNEのVolume（ボリューム）の設定を確認してください。（80ページ）
- [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMONのVolume（ボリューム）の設定を確認してください。（95ページ）
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TGのVolume（ボリューム）の設定を確認してください。（124ページ）
- [TRIGGER] → [F3] SENSのゲインとペロシティーカーブの設定を確認してください。（109ページ）
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNEのOutputSelの設定を確認してください。「L&R+ph」以外の値に設定していると、該当するパッドの音はPHONES端子とOUTPUT端子から出力されません。（81ページ）
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONEのAttackとDecayの設定を確認してください。このパラメーターの設定によっては音が出ない場合があります。（83ページ）
- エフェクトやフィルターの設定を確認してください。フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

外部の音源が発音しない

- MIDI ケーブル（コネクター）は正しく接続されていますか？（20ページ）
- MIDI チャンネルが一致していますか？
ドラムキットモードのMIDI設定について詳しくは96ページをご覧ください。ソングの再生中のMIDI設定について詳しくは103ページをご覧ください。
- 外部音源で、パッドを叩くことによって送信されるMIDIノートナンバーにドラム音が割り当てられていますか？ 割り当てられていない場合は、パッドを叩いても音が鳴りません。
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPASSのトリガーバイパスパラメーターがオフになっていることを確認してください。（126ページ）
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHERのMidi In/Outは適切に設定されていますか？ このパラメーターを「USB」に設定している場合は、MIDIケーブルで接続した外部MIDI音源と通信できません。（131ページ）

設定とは違う音が鳴ってしまう

- [TRIGGER] → [F2] TYPEのパッドタイプの設定は合っていますか？ ご使用のパッドと設定が一致していないと発音やミュートが正しく機能しません。
- DTX900にMIDI接続した外部音源が予期しない音を発生する場合は、DTX900の送信チャンネルの、外部音源でのボイス設定が適切かどうか確認してください。
- モノラルフォンプラグまたはモノラルパッドを使用し、電源を入れたまま抜き差ししていませんか？ DTX900がリムスイッチONと判断してしまいます。一度電源を切ってもう一度入れ直してください。

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか？ エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。（70ページ）
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONEのフィルターの設定は適切ですか？ フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。（83ページ）
- マスターボリュームを上げすぎていませんか？

ピッチがずれている

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TGのTune（チューン）での設定が、0から大きく離れていませんか？（124ページ）
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNEのTuningでの設定が、0から大きく離れていませんか？（80ページ）

エフェクトがかからない

- [DRUM KIT] → [F4] EFFECTのエフェクトBYPASSがオンになっていませんか？ (89ページ)
- [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEFのSwitch (スイッチ)がオフになっていませんか？ (128ページ)
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNEの各センドレベルは適切に設定されていますか？ (80ページ)
- [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMONの各センドレベルは適切に設定されていますか？ (95ページ)

▶/■ ボタンを押してもソング再生がスタートしない

- 選んでいるソングにデータは入っていますか？
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNCのMIDISyncの設定を確認してください。「MIDI」に設定しているときは、DTX900のソングは外部MIDIシーケンサーまたはコンピューターからのMIDIクロックに従って再生されます。(131ページ)

マイクを接続して音声を入力しても、アウトプットから適切に出力されない

- [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF1] OUTPUTのMic/Lineがmicに設定されていますか？ (128ページ)
- リアパネルのGAIN ノブが最小になっていないか、確認してください。

サンプリングができない

- [SAMPLING] ボタンを押してもサンプリングモードに入れない場合、DIMM (拡張メモリー) が本体に取り付けられているか、確認してください。取り付けられていない場合、サンプリングモードに入れません。(147ページ)
- サンプル用のメモリー容量がいっぱいになっていませんか？ (136ページ)
- サンプリング元(ソース)の設定は適切ですか？ (136ページ)
- トリガーモードの設定は適切ですか？ (137ページ)

コンピューター /MIDI機器と通信ができない

- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER → MIDI IN/OUTの設定を確認してください。コンピューターとDTX900をUSB接続しているときは、「USB」に設定してください。MIDI機器とDTX900をMIDI接続しているときは、「MIDI」に設定してください。(131ページ)

データを外部USB記憶装置に保存(セーブ)できない

- USB記憶装置は正しくフォーマットされていますか？ (123ページ)
- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていませんか？ (21ページ)
- USB記憶装置の空き容量は十分にありますか？ 空き容量は[SF6] INFO ボタンを押して確認できます。

安定したトリガーができない (アコースティックドラムの場合)

- ドラムトリガー (DT20 など) はしっかりと粘着テープで固定されていますか？ (古い粘着テープが残っていませんか？)
- 前記の“音が鳴らない、または音量が小さい”の項目をチェックしてください。
- ケーブルはしっかりとドラムトリガー (DT20など) のジャックに接続されていますか？

ダブルトリガー (二度鳴り) を起こす

- パッドに出力や感度コントロールボリュームなどがある場合は、(下げる方向で) 調整してください。
- [TRIGGER] → [F3] SENSのゲインの設定が高すぎませんか？ (109ページ)
- ヤマハ以外のドラムトリガー (トリガーセンサー) を使用していませんか？ 信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか？ ミュートをする必要があります。
- ヘッドの中心近くにドラムトリガーを取り付けていませんか？ リムに近いところが適切です。
- ドラムトリガーに何か触れていませんか？
- RejectTimeの値を大きくしてみてください。値をあまり大きくすると、フラムやロールを正常に検出できなくなります(110ページ)

クロストーク (叩いたパッド以外のパッドが発音してしまう) を起こす

- ドラムトリガーを隣のドラムから離れた位置に取り付けてください。
- [TRIGGER] → [F4] REJECTのリジェクトレベルを適切に設定してください。(110ページ)
- パッドにレベル調節つまみがある場合は、適切に調節してください。
- [TRIGGER] → [F3] SENSの最小レベルを適切に設定してください。(109ページ)

連打をしたときに音が途切れてしまう

- ドラムキットモードのスタック/オルタネート画面で、割り当てている不必要なデータがある場合は削除してください。
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHERの Mono/Polyを「poly」に設定してください。(84ページ)

連打したときに音抜けがする

- [TRIGGER] → [F4] REJECTのReject Timeの時間を短くしてください。(110ページ)
- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGERの Mask Timeの設定を確認してください。(94ページ)

2つのパッド(ドラム)を同時に叩いたときに1つしか鳴らない

- [TRIGGER] → [F3] SENSで鳴らないほうのパッド(トリガー入力)のゲインを高くしてみてください。(109ページ)
- 鳴らないほうのパッド(トリガー入力)のリジェクションの値を小さくしてみてください。(110ページ)
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHERで両方のパッドのオルタネートグループが同じに設定されていませんか？(84ページ)

大きな音しか鳴らない(ベロシティが常に大きい)

- [TRIGGER] → [F3] SENSのゲインが高すぎませんか？(109ページ)
- [TRIGGER] → [F3] SENSのベロシティカーブは適切ですか？(110ページ)
- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGERのトリガーベロシティの設定を確認してください。たとえば「127」に設定した場合、弱く叩いても最大ボリュームで出力されます。(94ページ)
- ヤマハ以外のパッドを使用していませんか？メーカーによっては出力が大きいものがあります。

音が鳴りやまない

- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHERのレシーブキーオフで「off」に設定すると、音色によっては音が止まらないことがあります。(84ページ)一時的に音を消すには、[EXIT]ボタンを押します。

パッドコントロール機能が使えない/正しく動作しない

- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRLのパッドコントローラーは正しく設定されていますか？「off」に設定した場合、パッドに装備されているパッドコントローラーは動作しません。適切な値に設定してください。(92ページ)
- [TRIGGER] → [F2] TYPEのパッドタイプの選択は正しいですか？パッドタイプがTP100/120SD用でないとは動作しません。(109ページ)
- リム部が押されていませんか？リム部が押されているとパッドコントローラーが動作しません。

ハイハットクローズ音が鳴らない

- [TRIGGER] → [F2] TYPEのパッドタイプは適切ですか？ハイハットコントローラーとしてRHH135やRHH130をお使いの場合、パッドタイプを“RHH135”または“RHH130”に設定する必要があります。(109ページ)

シンバルパッドでエッジ部やカップ部の音が出ない/チョーク奏法ができない

- [TRIGGER] → [F2] TYPEのパッドタイプは適切ですか？接続したシンバルパッドに適したシンバルパッド用パッドタイプを選んでください。(109ページ)

ハイハットスブラッシュ奏法ができない

- フットコントローラーはHI-HAT CONTROL端子に接続してありますか？
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HATのFootSplashSensを調整してください。「off」に設定した場合、ハイハットスブラッシュ音は出ません。(126ページ)

ソング再生中に[▶/■]ボタンを押しても、鳴り続ける音がある

- ソング録音中にパッドソングを割り当てたパッドを叩きましたか？そのパッドソングでMode = play または cutoff に設定されていると、[▶/■]ボタンを押したタイミングによってはパッドソングの再生だけ停止できない場合があります。該当するパッドを叩いて、パッドソングの再生を止めてください。該当するパッドがどれかわからない場合は、ドラムキットモードで別のドラムキットに切り替えることで、再生を止めてください。

メッセージ一覧

LCD	表示説明
Are you sure ?	[YES]/[NO]各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Can't play SMF Format 1 data.	再生しようとした外部メモリーソングがSMF format 1形式のときに表示されます。外部シーケンサーなどでformat0形式に変換してから再生してください。
Choose user song.	プリセットソングまたは外部メモリーソングを選択している状態で、ソングジョブをしようとしたときに表示されます。ユーザーソングを選択してから、ソングジョブを行なってください。
Click Stored.	クリックモードでの設定がストア(保存)されました。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Connecting USB device...	USB記憶装置を接続中です。
Copy protected.	著作権保護されているデジタルオーディオソースのため、ファイルセーブなどができません。
USB device full.	USB記憶装置の容量一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいUSB記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device not ready.	USB記憶装置が本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
USB device read/write error.	USB記憶装置へのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device write protected.	USB記憶装置が書き込み禁止状態になっている、または、CD-ROM Driveなどへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Folder is not empty.	データの入っているフォルダーを消しようとした場合に表示されます。
Folder is too deep.	これ以下の階層のディレクトリーを開くことができない場合に表示されます。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルがDTX900では扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Illegal file name.	ファイルネームが無効の場合表示されます。
Illegal input.	不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法や入力値を再度確認してください。
Illegal sample data.	DTX900がサポートしていないサンプルファイルを扱おうとした場合に表示されます。
Illegal selection.	ファイルモードで選択された内容で実行することができません。
Illegal song number.	ソングジョブモードにおいて、指定したソングが不適当な場合に表示されます。ソングを選びなおしてください。
Illegal track number.	ソングジョブモードにおいて、指定したトラックが不適当な場合に表示されます。トラックを選びなおしてください。
Incompatible USB device.	DTX900では使用できないUSB機器が、USB TO DEVICE端子に接続されると表示されます。
Invalid USB device.	USB記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。
No data.	シーケンサーのジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。
No DIMM Memory Installed.	増設DIMMが2枚1組でセットされていないか、組み合わせが正しくない場合に表示されます。
No response from USB device.	USB記憶装置から応答がありません。
No sample data.	サンプルに関するジョブ実行時に、対象となるサンプルが存在しない場合に表示されます。
Now loading... (xxxx)	ファイルロード中に表示されます。
Now saving... (xxxx)	ファイルセーブ中に表示されます。
Now scanning autoloading files.	オートロードするファイルの検索中に表示されます。
Now working...	サンプリング終了時や、ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite? [YES]/[NO]	ファイルをセーブする際に、USB記憶装置内に同名のファイルがある場合や、サンプリングをする際に、選択されているユーザーボイスに既にデータがある場合に表示されます。

LCD	表示説明
Please keep power on.	フラッシュ ROM へのデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失なわれたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなるおそれがあります。
Please stop sequencer.	シーケンサー（ソング）を停止してから操作してください。
Sample freq is too low.	サンプリング周波数が低すぎ、フリケンシーコンバートジョブを実行することができない場合に 표시됩니다。
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているため、書き換えができません。
Sample is too long.	サンプルのサイズが大きすぎてタイムストレッチジョブが実行できない場合に 표시됩니다。
Sample is too short.	サンプルのサイズが小さすぎ、フリケンシーコンバートジョブなどを実行することができない場合に 표시됩니다。
Sample memory full.	サンプル用のメモリーが一杯で、サンプリングやジョブ、ロードなどが実行できない場合に 표시됩니다。
Seq data is not empty.	シーケンスデータが空でないトラックにレコーディングをしようとした時に 표시됩니다。データをクリアするか、別のトラックを選び、もう1度実行してください。
Seq memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやジョブの実行、USB記憶装置からのデータのロードができないときに 표시됩니다。不要なユーザーソングを消去してから、操作をやりなおしてください。
System memory crashed.	フラッシュ ROM へのデータ書き込みに失敗した場合に 표시됩니다。
Too many stk/alt.	スタック/オルタネート用のメモリーがいっぱいで、新規ステップの追加やキットコピーができない時に 표시됩니다。不要なスタック/オルタネート情報を削除してから、操作をやりなおしてください。
USB connection terminated.	USB 記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で [ENTER/STORE] ボタンを押してください。
USB power consumption exceeded.	USB 記憶装置の消費電力が規定値を超えています。
USB transmission error.	USB 記憶装置との通信中にエラーが発生しました。
Utility stored.	ユーティリティーモードでの設定がストア (保存) されました。

DTX900仕様

音源部	音源方式	AWM2
	最大同時発音数	64音
	波形メモリー	205MB相当(16bitリニア換算)
	ボイス数	ドラム/パーカッション: 1,115 音色 キーボード: 211 音色
	ドラムキット数	プリセット: 50キット ユーザ: 50キット
	エフェクター	バリエーション(ドラムキット用) x 51タイプ、コーラス x 19タイプ、リバーブ x 9タイプ、 インサーション(AUX IN/SAMPLING IN用) x 51タイプ、マスターエフェクト x 9タイプ、 マスター EQ (5バンド)
トリガー	トリガーセットアップ	プリセット: 9種類 ユーザ: 5種類
	パッドソング	スタート/ストップ、チェイス、カットオフ 最大同時4曲再生可能
シーケンサー	シーケンサー容量	約152,000音
	音符分解能	4分音符/480
	レコーディング方式	リアルタイム
	トラック数	2
	ソング数	デモソング: 3曲 練習曲: 44曲 パッドソング: 40曲 ユーザ: 50曲
	シーケンスフォーマット	DTX900オリジナルフォーマット SMFフォーマット
メトロノーム	テンポ	30 ~ 300、タップテンポ機能
	ビート	1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16
	タイミング	アクセント、4分音符、8分音符、16分音符、3連符
	クリックボイス	プリセット: 8種類 ユーザ: 1種類
	練習機能	メジャーブレイク、グループチェック、リズムゲート
サンプラー	最大サンプル数	1,016 (ユーザーボイスとして使用)
	サンプリングソース	アナログ入力L/R、ステレオアウト(リサンプリング)
	サンプルデータビット	16bit
	サンプリング周波数	44.1kHz、22.05kHz、11.025kHz、5.5125kHz (ステレオ/モノ)
	波形メモリー	最大拡張時512MB (256MB DIMM x 2) ※工場出荷時にはDIMMは装着されていません。
	最大サンプルサイズ	1モノサンプル: 32MB 1ステレオサンプル: 64MB
	1回あたりのサンプリング時間	44.1kHz: 約6分20秒、22.05kHz: 約12分40秒、11.025kHz: 約25分20秒、 5.5125kHz: 約55分40秒 ※ステレオ/モノいずれの場合でも同様
	サンプルフォーマット	DTX900 オリジナルフォーマット、WAV、AIFF
その他	操作子	スライダーボリューム(MASTER、PHONES、CLICK、ACCOMP、KICK、SNARE、TOM、 CYMBAL、HI-HAT、MISC) データダイヤル
	ディスプレイ	240 x 64ドット グラフィックLCD (バックライト付)、3桁 7セグメントLED
	接続端子	トリガー入力 1-9、12-15 (ステレオ標準フォーン端子 L: トリガー、R: リムスイッチ) トリガー入力 10/11 (ステレオ標準フォーン端子 L: トリガー、R: トリガー) HI-HAT CONTROL (ステレオ標準フォーン端子) OUTPUT L/MONO、R (標準フォーン端子)、DIGITAL OUT (S/P DIF) INDIVIDUAL OUTPUT 1-6 (標準フォーン端子) PHONES (ステレオ標準フォーン端子)、AUX IN/SAMPLING IN (ステレオ標準フォーン) MIDI IN/OUT、USB (TO HOST、TO DEVICE)、DC IN
	消費電力	18W
	寸法、質量	334 (W) x 285 (D) x 96 (H) mm、3.6kg
	付属品	電源アダプター (PA-300Cまたは同等のヤマハ推奨品)、保証書、取扱説明書(本書)、 データリスト、DVD-ROM、モジュールホルダー、モジュールホルダー止めネジ: 4本

●仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

索引(五十音順/アルファベット順)

五十音順

Symbols

♪ (音符アイコン).....	100
⏻ (スタンバイ/オン)スイッチ	12
▶	87

ア

インク/イエスボタン	11
インサージョン	68
インプットロック	22, 40, 79, 80, 86, 92, 94
液晶ディスプレイ	10
エクスターナルドラムキット	77
エッジショット	28, 29
エディットマーク	14
エフェクト	68
エフェクトタイプ	70
エフェクトパラメーター	90, 91, 128, 129
オーディションボタン	11
オーバーダブ	43
オープン/クローズ	28
オープンリムショット	28
音源	7, 57

カ

カーソルボタン	11
拡張メモリー	76, 147
クリック	32
クリックボタン	10
グループチェック	50, 51
クローズドリムショット	28
クロススティック	28
クロストーク	108
コードフック	12
コーラス	68, 71
コピー先	97
コピー先のコピー開始小節番号	101
コピー先のトラックナンバー	101
コピー先のドラムキット	97
コピー先のトリガーセットアップ番号	111
コピー先のトリガー入力端子	111
コピー先のユーザーボイスバンクと ナンバー	146
コピー元	97
コピー元のコピー開始小節番号	101
コピー元のコピー終了小節番号	101
コピー元のソングナンバー	101
コピー元のトラックナンバー	101
コピー元のドラムキット	97
コピー元のトリガーセットアップ番号	111
コピー元のトリガー入力端子	111
コピー元のユーザーボイスバンクと ナンバー	146
コンプレッサー&イコライザー	70

サ

サブファンクション	13
サブファンクションボタン	11
サンプリング	65
サンプリングジョブ	143
サンプリングボタン	10
初期化	23
シンバル	29
スタンダードMIDIファイル	77
スタンバイ/オンスイッチ	12
スネア	28
その他	72
ソングジョブグループ	99
ソングナンバー	46
ソングバンク	46
ソング番号	35
ソングボタン	10
ソング名	35

タ

タップテンポ	34
ダブルトリガー	108
タム	28
チェーン	7
チェーンボタン	10
チェックボックス	23
チョーク奏法	29
ディストーション	70
ディレイ	72
データダイアル	11
データリスト	6
テック	72
デック/ノーボタン	11
デモソング	35
電源アダプター	6
トラックジョブグループ	100
ドラムキット	30, 36, 40, 62
ドラムキットアイコン	30, 97
ドラムキットナンバー	30
ドラムキットボタン	10
ドラムトリガー	7
ドラムボイス	40, 62
トランスポートボタン	11
トリガーインジケーター	11
トリガー信号	58
トリガーセットアップ	22, 60
トリガーセットアップ一覧表	23
トリガーセットアップナンバー	22
トリガー入力ソース	58, 61
トリガー入力端子	12, 60
トリガー入力レベルインジケーター	22
トリガーボタン	10
トレモロ&ロータリースピーカー	71

ナ

内部メモリー	76, 77
--------------	--------

ハ

ハイハット	28
ハイハットコントローラー	59, 95
ハイハットコントロール端子	12
ハイハットスブラッシュ	28
パッド	16
パッドコントローラー	59, 92
パッドソング	35
早送り	37
バリエーション	68
ファイル/ディレクトリー (フォルダー)選択ボックス	114, 121
ファイルタイプ	113
ファイルネーム入力欄	114, 115, 121
ファイルボタン	10
ファクトリーセット	23
ファンクション	13
ファンクションボタン	11
フラッシュ ROM	76
フランジャー&フェーザー	70
ヘッドショット	28
ヘッドフォン端子	12
ベルショット	29
ボイスジョブ	103
ボイスセット	40, 62
ボウショット	28, 29

マ

巻戻し	37
マスターエフェクト	68
マスターEQ	68
ミュート奏法	29
メジャージョブグループ	101
メトロノーム	32
メモリー構成	77
モジュールホルダー	16, 17
モジュールホルダー止めネジ	16, 17

ヤ

ユーザーソング	77
ユーザードラムキット	77
ユーザートリガーセットアップ	77
ユーザーボイスバンクとナンバー	146
ユーザーメモリー	76
ユーティリティボタン	10

ラ

リアルタイム録音	43
リズムゲート	52
リバーブ	68, 71
リピート再生	37
リブレース	43
練習曲	35
ローカルコントロール	130
ローファイ	70

ワ

ワウ	71
----------	----

アルファベット順

A

ACCOMPスライダー 11, 31
 Accuracy 143
 ADD 86
 ALL 87
 AltGroup 84
 Attack 83
 AUDITION 136, 138, 140, 145
 AUDITION ボタン 11
 Auto Load 125
 AUX IN/SAMPLING IN端子 12

B

BANK 30
 BANK MSB/LSB 96, 103
 BASS 39
 BEAT 33, 38, 105, 133
 Beat 45, 102, 141
 Break 107
 BYPASS 89, 90, 91, 127, 129

C

Category 90, 91, 129
 CC NUM 96
 CC VALUE 96
 CH 86, 103
 CHAIN NO. 133
 CHAIN ボタン 10
 Cho Ctgry 89
 Cho Pan 89
 Cho Return 89
 CHO SEND 96, 103
 Cho to Rev 89
 Cho Type 89
 CHORD ► 86
 CHORUS 71
 ChoSend 81, 95
 CLEAR 86
 Clear Song 99
 Clear Track 101
 CLICK 132
 CLICK VOICE 105
 CLICK スライダー 11, 31
 CLICK ボタン 10
 ClockOut 131
 COMPRESSOR&EQ 70
 Convert Freq 144
 Convert Pitch 143
 Copy 146
 Copy Measure 101
 Copy Song 99
 Copy Track 101
 Create Meas 102
 Create Measure 102
 Current 114
 Curve 110
 CYMBAL スライダー 11, 31

D

DC IN 端子 12
 DEC/NO ボタン 11
 Decay 83
 DELAY 72
 DELETE 86
 Delete 146
 Delete All 146
 Delete Measure 102
 Demo 35
 DeviceNo. 131
 DIGITAL OUT 端子 12
 DIMM 76, 147
 DISPLAY 140
 DISTORTION 70
 DRAM 76
 DRUM 39
 Drum Kit Bank 125
 Drum Kit No 125
 DRUM KIT ボタン 10
 DryLevel 81
 DTX900K 16
 DTX950K 17

E

End 139
 ENTER/STORE ボタン 11
 Erase Measure 102
 EXEC 114, 121, 123
 EXIT ボタン 11
 EXT.KIT 103
 Extract 146

F

F1 ~ F6 ボタン 11
 Fade In/Out 144
 FILE ボタン 10
 FILTER 103
 Filter 83
 Fine 143
 FLANGER&PHASER 70
 FootClosePosi 126
 FootSplashSens 126
 FREQ 127
 Frequency 136
 Function 95

G

GAIN 127
 Gain 109
 GAIN ノブ 12
 GATETIME 87

H

HIGH FREQ 82
 HIGH GAIN 82
 HI-HAT CONTROL 端子 12
 HI-HAT スライダー 11, 31
 HoldMode 94

I

INC/YES ボタン 11
 INDIVIDUAL OUTPUT 1 ~ 6 端子 12
 IndivOutGain 124
 INF 136
 INFO 93
 INPUT 40, 79, 80, 92, 109, 110
 InsConnect 129
 INSERT 86
 Insertion A 129
 Insertion B 129

K

KICK スライダー 11, 31
 KIT 132
 KIT NO. 133
 KITLOCK 36

L

L&RGain 124
 LCD 10
 LCD CONTRAST ノブ 12
 LCD コントラスト ノブ 12
 LED Display 125
 LED ディスプレイ 10
 Length 144
 LEVEL 110
 Level 137
 LIST 49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
 LocalCtrl 130
 LO-Fl 70
 Loop 139
 Loop-Remix 144
 LOW FREQ 82
 LOW GAIN 82
 LP=ST 140

M

manual 107, 137
 MaskTime 94
 MASTER スライダー 11, 31
 MEAS 37
 Meas 45, 102, 141
 MeasLength 45
 Measure 107
 Measure/Break 107
 Merge 131
 Mic/Line 128
 MID FREQ 82
 MID GAIN 82
 MID Q 82
 MIDI Ch 95
 MIDI IN/OUT 131
 MIDI IN/OUT 端子 12
 MIDI Out 107
 MIDI SW 96
 MIDI Sync 131
 MIDI Type 95
 MIDI ノートナンバー 64
 MISC 72

MISCスライダー	11, 31
Mix Track.....	100
Mode	93, 107
Mono/Poly.....	84
Mono/Stereo.....	128, 136

N

Name	49, 97, 100, 145
NEW	114, 121
Normalize.....	143
NOTE	87
Note	50
NOTE NO.....	80
NUM	140
NUMBER.....	132

O

Optimize Memory.....	146
OTHER	39
OUTPUT L/MONO、R端子	12
OutputSel.....	81, 107, 128
overdub	43

P

Pad Type	109
PadAssign	138
PadControllerType	92
PadFunc	126
PadSong	35, 93
PAGE ►	80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129
PAN	96, 103
Pan	81, 128
PanDepth	124
PHONES スライダー	11, 31
PHONES 端子	12
Pitch	143
play	107
play&rec	107
PlayCount	125
PlayMode	139
Practice	35
Pre	128, 129
PRE.KIT	103
Preset	90, 91

Q

Q	83, 127
Quantize	44, 100

R

Ratio	143
RcvKeyOff.....	84
REC	136
rec.....	107
RecCount	125
ReceiveIOch	130
ReceivePC	130
ReceivePCIOch.....	130
RecGain	137
RecMonitor	137

Recordable Size	136
Recordable Time	136
Reject Level	110
RejectTime.....	110
Release	83
Repeat.....	37, 93, 100
replace.....	43
Rev Pan.....	89
Rev Return	89
REV SEND.....	96, 103
Rev Type	89
REVERB	71
RevSend.....	81, 95
Rhythm Gate	52

S

SAMPLING ボタン	10
SaveTo	145
Select.....	145
SendHH.....	126
SeqCtrl.....	131
SET NAME.....	114, 121
SETEND ►.....	140
SF1 ~ SF6ボタン.....	11
SHAPE.....	127
Slice.....	145
SliderSel.....	85
SMF	77
SNAREスライダー.....	11, 31
SnareBuzz.....	92
SnareAdjust	92
SnareOn/Off.....	92
SONG	132
Song Bank.....	125
Song Name, Tempo, Repeat.....	100
Song No	125
SONG NO.	133
SONGボタン	10
SongNo	93
SOURCE..... 40, 79, 86, 93, 94,	126
Source	136
STACK/ALTERNATE COPY	97
START	137
Start	139
STEP	86, 87, 132, 133
Stereo to Mono	144
SUBDIVIDE.....	105
SubDivide	145
Swing	50
Switch.....	128

T

TECH.....	72
TEMPO..... 33, 34, 38, 105, 133	
Tempo..... 45, 95, 100, 141	
TempoLink.....	125
TG SW.....	96
ThruPort.....	131
Time-Strech	143
TOMスライダー	11, 31
TR1	39
TR2.....	39

Track	44, 48, 100, 101, 102
TRANSMIT	96, 103
TREMOLO&ROTARY	71
TrggrMode	137
TrigAltGroup	94
TrigBypass	126
TRIGGER INDICATOR	11
Trigger Input	51, 52
Trigger No.....	125
TRIGGERボタン.....	10
TriggerNo.....	22
TrigLink	94
TrigMono/Poly.....	94
TrigVelocity	94
Tune	124
TUNING.....	106
Tuning	80
TYPE.....	114, 115, 116, 121, 133
Type	44, 90, 91, 97, 128, 129, 144, 145

U

USB端子	12
Used/Total	136
User Voice	136
User Voice bank and number	115
USR.KIT	103
UTILITYボタン	10

V

Var Ctgry.....	89
Var Pan.....	89
Var Return.....	89
Var to Cho.....	89
Var to Rev.....	89
Var Type.....	89
Variation.....	144
VarSend.....	81
VCE NUM.....	96
VEL.....	110
VELOCITY LIMIT.....	87
VelSensDpt.....	85
VelSensOfs.....	85
Voice category.....	79, 106
VOICE NUM.....	103
Voice number.....	80, 106
Voice Set category.....	40, 79
Voice Set number.....	40, 79
VOLUME.....	96, 103, 105
Volume.....	80, 95, 124, 128
Volume Label.....	123

W

WAH 71

Z

ZOOM + 140
ZOOM - 140

同梱ディスクについて

■ ご注意

- ・付属のソフトウェアの著作権は、Steinberg Media Technologies GmbH社が所有します。
- ・以下に付属のソフトウェアのご使用条件が記載されています。付属のソフトウェアをインストールする前に、必ずこのご使用条件をお読みください。ディスクの包装を解かれた場合は、付属のソフトウェアのご使用条件に同意したことになります。
- ・付属のソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・付属のソフトウェアおよび取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・付属のソフトウェアのディスクは、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ・ビジュアル用のCD/DVDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- ・ヤマハ株式会社では、付属のソフトウェアについてのサポートは、一切行っておりません。

■ 付属DAWソフトウェアについて

同梱のディスクには付属DAWソフトウェアが入っています (Windows/Macintosh)。

NOTE

- ・付属DAWソフトウェアをインストールするときは、管理者権限のあるアカウントで行ってください。
- ・付属のDAWソフトウェアを継続してご使用いただくために、ユーザー登録とソフトウェアライセンス認証が必要です。登録と認証は、インターネットに接続した状態で付属のソフトウェアを起動したときに行なえます。起動時に表示される「今すぐ登録」ボタンをクリックし、表示されたすべての項目を入力してください。登録と認証をされない場合は、インストール後、一定期間のみご使用いただけます。
- ・Macintoshの場合は、「.mpkg (拡張子)」のアイコンをダブルクリックしてインストールします。

最新の動作環境については、下記のURLをご参照ください。
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/smtg/>

■ サポートについて

付属DAWソフトウェアについては、スタインバーク社のホームページをご覧ください。スタインバーク社のホームページでは、製品に関するサポート情報や最新のアップデートデータのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。
<http://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからスタインバーク社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

ソフトウェアのご使用条件

弊社では本ソフトウェアのお客様によるご使用およびお客様へのアフターサービスについて、＜ソフトウェア使用許諾契約＞を設けていただいております。お客様が下記条項にご同意いただいた場合にのみご使用いただけます。

本ソフトウェアのディスクの包装を解かれた場合は下記条項にご同意いただけたものとさせていただきますので、下記条項を充分お読みの上開封してください。ご同意いただけない場合は、インストール、コピー、その他のご使用はおやめください。

このソフトウェア使用許諾契約は、本製品に同梱している、スタインバーク社の付属DAWソフトウェアに関して、お客様のご使用条件を規定するものです。付属DAWソフトウェアをインストールする過程で「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」が表示されますが、その契約書は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。インストールする際には、その「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」を無視して「同意します」を一律選択し「次へ」をクリックして、次頁(ユーザー登録)に進んでください。

ソフトウェア使用許諾契約

1. 著作権および使用許諾

弊社はお客様に対し、ソフトウェアプログラムおよびデータファイル(以下「本ソフトウェア」といいます。)を使用する権利を許諾します。本契約条項は、今後お客様に一定の条件付きで配布され得る本ソフトウェアのバージョンアッププログラム、データファイルにも適用されるものとします。本ソフトウェアの権利およびその著作権はスタインバーク社(ドイツ)にあり、弊社は同社からお客様に使用許諾するためのサブライセンス権を得ています。本ソフトウェアの使用によって作成されたデータの権利はお客様が取得しますが、本ソフトウェアは、関連する著作権法規のもとで保護されています。

- ・お客様ご自身が一時に一台のコンピュータにおいてのみ使用することができます。
- ・バックアップが許されているものは、バックアップをとる目的でのみ、機械で読み取れる形式での本ソフトウェアのコピーを作成することができます。ただし、そのバックアップコピーには本ソフトウェアに表示されている弊社の著作権の表示や他の権利帰属についての説明文もコピーしてください。
- ・お客様は、製品本体を第三者に譲渡する場合に限り、付属品である本ソフトウェアを使用する権利を、同じ第三者に譲渡することができます。ただし、お客様が本ソフトウェアのコピーを保持せず、かつ譲受人が本契約条項に同意する場合に限られます。

2. 使用制限

- (1) 本ソフトウェアの使用にあたっては、次のことを遵守してください。
 - ・本ソフトウェアには著作権があり、その保護のため、お客様が本ソフトウェアを逆コンパイル、逆アセンブル、リバース・エンジニアリング、またはその他のいかなる方法によっても、人間が感得できる形にすることは許されません。
 - ・本ソフトウェアの全体または一部を複製、修正、改変、賃貸、リース、頒布または本ソフトウェアの内容に基づいて二次的著作物をつくることは許されません。
 - ・本ソフトウェアをネットワークを通して別のコンピュータに伝送したり、ネットワークで他のコンピュータと共有することは許されません。
 - ・本ソフトウェアを使用して、違法なデータや公序良俗に反するデータを配信することは許されません。
 - ・弊社の許可無く本ソフトウェアの使用を前提としたサービスを立ち上げることは許されません。
- (2) 楽曲用MIDIデータ等、本ソフトウェアにより使用または入手できる著作権曲については次のことを遵守してください。
 - ・本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく営業目的で使用することは許されません。
 - ・本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく複製、転送または配信したり、または不特定多数にむけて再生および演奏することは許されません。
 - ・本ソフトウェアの使用によって入手できるデータの暗号を著作権者の許可無く解除したり、電子透かしを改変したりすることは許されません。

3. 終了

本契約はお客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日に発効します。本契約は、お客様が著作権法または本契約条項に1つでも違反されたときは、弊社からの終了通知がなくても自動的に終了するものとします。その場合には、ただちに本ソフトウェアとそれに関するドキュメンテーション、およびそれらのコピーをすべて廃棄しなければなりません。

4. 製品の保証

本ソフトウェアがディスク等の媒体で販売された場合や、ディスク等の媒体で製品に同梱された場合には、弊社は、お客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日から14日間に限り(お受け取りの日は、受領書の写しで証明される日とします)、媒体に物理的な欠陥があった場合には、その原因が事故、乱用、誤用など弊社の責に帰さない事由による場合を除き、無償で同種の良品と交換させていただきます。弊社はそれ以上の保証はいたしません。

5. 本ソフトウェアに関する保証

本ソフトウェアのご使用についての一切のリスクはお客様のご負担となります。本ソフトウェアの商品性、特定の目的への適合性、第三者の権利を侵害しないことの保証は明示であると黙示であるとを問わず、一切いたしません。特にお客様の目的に適合することや、ソフトウェアの操作が中断されないことやソフトウェアの欠陥や瑕疵が修正されることの保証はいたしません。

6. 責任の制限

弊社の義務は、お客様に本契約条項の条件で本ソフトウェアの使用を許諾することがすべてです。弊社は、本ソフトウェアの使用、誤用またはそれを使用できなかったことにより生じた直接的、派生的、付随的または間接的損害(データの破損、営業上の利益の損失、業務の中断、営業情報の損失などによる損害を含む)については、通常もしくは特別の損害に拘わらず、たとえそのような損害の発生の可能性について予め知らされた場合でも、一切責任を負いません。すべての損害、損失、契約や違法行為等に対する訴訟申立てについて、いかなる場合も、お客様に対する弊社の責任は、お客様が本ソフトウェアの購入のために支払った金額を越えることはありません。

7. 一般事項

本契約条項は、弊社の権限ある者の署名のある書面によらない限り、改訂することはできません。本契約条項は、日本法の適用を受け、日本法に基づいて解釈されるものとします。本契約に関し紛争が生じた場合には東京地方裁判所を専属管轄裁判所とします。

8. インストール時に表示される契約書

本ソフトウェアをインストールする過程で表示される「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間或使用環境などにより劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りの修理品お持ち込み窓口へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター

● ナビダイヤル  **0570-012-808**
(全国共通番号) ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは TEL 053-460-4830

● 受付時間：月曜日～金曜日 9:00～18:00、土曜日 9:00～17:00 (祝日およびセンター指定休日を除く)
● FAX 053-463-1127

◆ 修理品お持ち込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45 (祝日および弊社休業日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

北海道サービスステーション	〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	FAX 011-512-6109
首都圏サービスセンター	〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラクターミナル内14号棟A-5F	FAX 03-5762-2125
名古屋サービスセンター	〒454-0058 名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F	FAX 052-652-0043
大阪サービスセンター	〒564-0052 吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F	FAX 06-6330-5535
九州サービスステーション	〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2丁目11-4	FAX 092-472-2137

* 名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

■ ユーザーサポートサービスのご案内

● ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録手続きは、下記ヤマハホームページよりお願いします。

ヤマハホームページ <http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

* ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

● 住所/氏名/メールアドレスの変更 (同一使用者の範囲内)

ご登録いただいた「ご住所」「お名前」「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ヤマハホームページよりお手続きください。

● 電子ドラムの機能や取り扱いについては、最寄りの特約店または下記ヤマハお客様コミュニケーションセンターへお問い合わせください。

お客様コミュニケーションセンター 管弦打楽器ご相談窓口

● ナビダイヤル  **0570-013-808**
携帯電話、PHS、IP電話からは TEL 053-411-4744

● 営業時間：月曜日～金曜日 10:00～18:00、土曜日 10:00～17:00 (祝日およびセンター指定休日を除く)
● <http://www.yamaha.co.jp/support/>

● ご購入に関するお問い合わせ先

ヤマハ株式会社

国内営業本部 EKB・LM営業部 営業推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL (03) 5488-5445

PA・DMI事業部 DMIマーケティング部 DEグループ 〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

* 都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

● 付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。

Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデートのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。
<http://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからSteinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには、付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

ヤマハ株式会社

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2009 Yamaha Corporation

ヤマハ電子ドラム製品ウェブサイト:
<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed/>

ヤマハマニュアルライブラリー:
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

006POTO-C0
Printed in Japan

WT88190