

YAMAHA

DRUM TRIGGER MODULE

TMX

取扱説明書

ドラムトリガーモジュール、YAMAHA TMXをお買い上げいただきましてありがとうございます。

TMXの性能をフルに引き出すため、また末永くご愛用いただくためご使用前にこのマニュアルをよくお読みいただくようお願い申し上げます。

ご使用上の注意

他の電気製品と同様に、TMXにも、あらかじめ知っておいていただきたい取り扱い上の注意がいくつかございます。

◆こんな所に置かないでください。

1. 窓際などの直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど極端に暑い場所
2. 日中の車内
3. 温度の特に低い場所
4. 湿気やホコリの多い場所
5. 振動の多い場所

◆こんな所では使わないでください。

1. ラジオやテレビのすぐ近くで使用されますと、ラジオやテレビ側で雑音が発生することがあります。十分に離してお使いください。
2. 雨天時など、本体に水などがかかる場所

◆取り扱いについて

1. 落としたり、物をおぶついたり、上に座ったりしないでください。傷がついたり、故障の原因となることがあります。
2. TMXを分解しないでください。故障の原因となる場合があります。

◆電源について

専用電源アダプターPA-1505をお使いください。
他の電源アダプター使用による障害は、保証期間内でも保証できない場合もございますので、充分ご注意ください。

◆使わないときは

1. 必ず電源スイッチを切ってください。
2. コンセントから電源アダプターを抜いておいてください。

◆お手入れ

1. 汚れは、柔らかい布でカラ拭きしてください。
2. 汚れがひどいときは、少し水で湿らせた布で拭いてください。
3. アルコールやシンナー類は、絶対に使わないでください。

◆内蔵バッテリー

本機は内蔵バッテリーによりパフォーマンス、チェーン、ユーティリティなどのデータを本体内にメモリーしています。このバッテリーの寿命は約5年です。

◆本書は保管してください。

本書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

目次

TMXの特長	2
--------	---

各部の名称

■フロントパネル	3
■リアパネル	4

セットアップ例

1	パッド	5
2	アコースティックドラム+パッド	6

演奏してみよう	8
---------	---

各モードの説明

パフォーマンスモード	9
------------	---

エディットモード

ページ1	1stノートナンバー	10
ページ2	2ndノートナンバー	11
ページ3	インプットタイプ	12
ページ4	オートセット	13
ページ5	ゲインコントロール	14
ページ6	レベルレンジ	14
ページ7	ベロシティーレンジ	15
ページ8	ベロシティーカーブ	16
ページ9	リジェクション	18
ページ10	トリガーコピー	19

ボイスエディットモード

ページ1	ボイスアサイン	21
ページ2	ボリューム・パン	22
ページ3	ピッチ・モディファイ	23
ページ4	発音タイプ	24
ページ5	アウトプットセッティング	25
ページ6	ルートノート	25
ページ7	ボイスコピー	26
ページ8	エディットリコール	27

ストアモード	28
--------	----

チェインモード	30
---------	----

チェインエディットモード

ページ1	パフォーマンスナンバーの設定	31
ページ2	最大ステップ数の設定	31

チェインストアモード	32
------------	----

ユーティリティモード

ページ1	学習機能	33
ページ2	バイパスモード	34
ページ3	インターフェイス	34
ページ4	フットスイッチファンクション	35
ページ5	ペダルノート	35
ページ6	クローズノート	36
ページ7	ペダルベロシティー	36
ページ8	モニターベロシティー	37
ページ9	パッドファンクション(インプット10)	37
ページ10	パッドファンクション(インプット11)	38
ページ11	MIDI受信チャンネル	39
ページ12	MIDI送信チャンネル	39
ページ13	MIDIプログラムチェンジ	39
ページ14	MIDIエクスクルーシブ	40
ページ15	MIDIデバイスナンバー	40
ページ16	MIDIバルクダンプ	41
ページ17	トリガーミュート	42

パフォーマンスの設定例	44
-------------	----

チェインの設定例	47
----------	----

TMXを音源として使用する	48
---------------	----

TMXをMIDIインターフェイスとして使用する	48
-------------------------	----

外部のシーケンサーをTMXでスタート/ストップする	48
---------------------------	----

故障かな?と思ったら	49
------------	----

資料

ボイスリスト	52
--------	----

パフォーマンスリスト	53
------------	----

ブランクチャート	61
----------	----

仕様	62
----	----

MIDIインプリメンテーションチャート	63
---------------------	----

TMXの特長

TMXは、自宅での練習用からプロフェッショナルプレイヤーのステージまで、あらゆるドラマーのニーズにお応えするドラムトリガーモジュールです。

●ハイクオリティーな245音色

最大サンプリングレート48KHz、16ビットのPCM音源によるバラエティーに富んだ音色が245も内蔵されています。(キック43、スネア60、タム48、シンバル19、パークッション33、エフェクト42)

●アコースティックドラムからのトリガーも可能な12のインプット

豊富なインプットによって、ライブステージにおける様々な演奏形態に対応できます。

●パッドをつなぐだけですぐ演奏できる扱いやすさ

リアパネルのインプットジャックに表示されているとおりにパッドを接続し、ロック、ジャズなどパフォーマンス(ドラムセット)を選ぶだけで好みのスタイルで演奏できます。

●32パフォーマンス

32種類のパフォーマンスを設定できます。すぐに使えるように25のプリセットパフォーマンスが用意されています。(P9)

●16チェイン

最大16のステップを持つ16のチェインを記録できます。パッドやフットスイッチを使ってパフォーマンスを次々と呼び出せますから、ライブステージで威力を発揮します。(P30)

●すばやいレスポンス

プロフェッショナル用ドラムトリガーモジュールとして、多くの演奏家に愛用されているDTS70のノウハウを活かし、すばやいレスポンスを実現しました。

●本格的なハイハット機能

練習用電子ドラムとして不可欠なハイハット機能を装備。ライブステージでもこの機能を音色切り替えに使用するなど、アイデア次第で幅広い使い方が可能です。

●4つのアウトプット

スネアとキックのみ単独に出力して個別にエフェクトをかけるなど本格的な音源として使用できます。

●学習機能

エディットしようとするパッドを軽く叩くだけで設定可能にするトリガー学習機能と、受信したMIDIデータでノートナンバーを設定するMIDI学習機能を装備。(P33)

●オートセット

3回叩くだけで自動的にゲインを設定するオートセットを装備し、設定を容易にしました。(P13)

●シーケンサーSTART/STOP

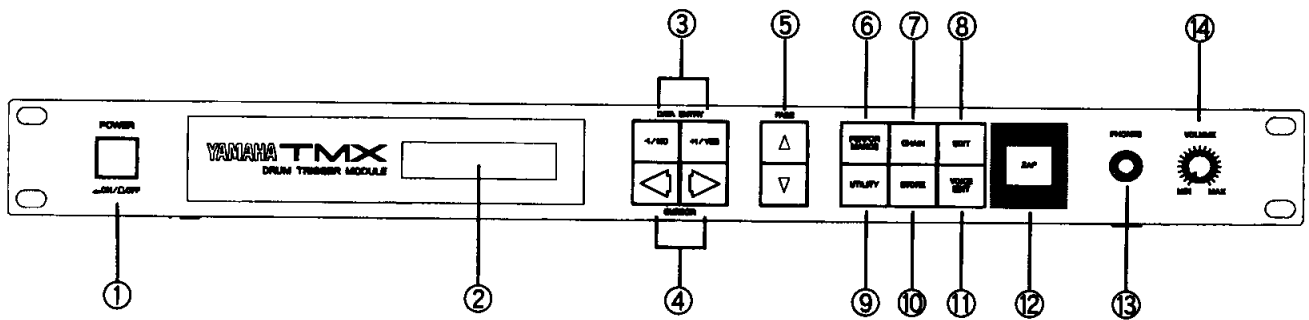
パッドやフットスイッチで外部のシーケンサーをSTART/STOPできます。(P38)

●ザップ機能

ザップ機能で簡単に音色が変えられます。(P23)

各部の名称

■フロントパネル



①パワースイッチ

電源のオン/オフを切り替えます。押し込んだ状態で電源がオンになり液晶ディスプレイが点灯します。

②液晶ディスプレイ(LCD)

さまざまなTMXの操作に必要な情報がすべて画面上に表示されます。また画面上の黒い点滅はカーソルと呼ばれ、カーソル上の数値は変更することができます。

③データエントリーキー

画面のカーソル上の数値を変更したりTMXからの質問にYES/NOで答えるときに使用します。押し続けると数値が速く変わります。

④カーソルキー

画面上に表示されるカーソルの左右の移動に使用します。ページによっては左側のキーで上段、右側のキーで下段に移動できます。

⑤ページキー

エディットモードやユーティリティモード時にページを切り替えるために使用します。上向きのキーで前のページ、下向きのキーで次のページへ移れます。

⑥パフォーマンスキー

パフォーマンスモードを選択するときに使用します。

⑦チェインキー

チェインモードを選択するときに使用します。

⑧エディットキー

エディットモードを選択するときに使用します。

⑨ユーティリティキー

ユーティリティモードを選択するときに使用します。

⑩ストアキー

編集したデータを保存するときに使用します。

⑪ボイスエディットキー

ボイスエディットモードを選択するときに使用します。ボイスエディットモード時にはこのキーで音色を確認することもできます。

⑫ザップキー

ボイスエディットモードのページ3(P23)を瞬時にディスプレイ上に呼び出し、簡単に音色を変更することができます。

⑬ヘッドフォン端子

ヘッドフォンを接続する端子です。

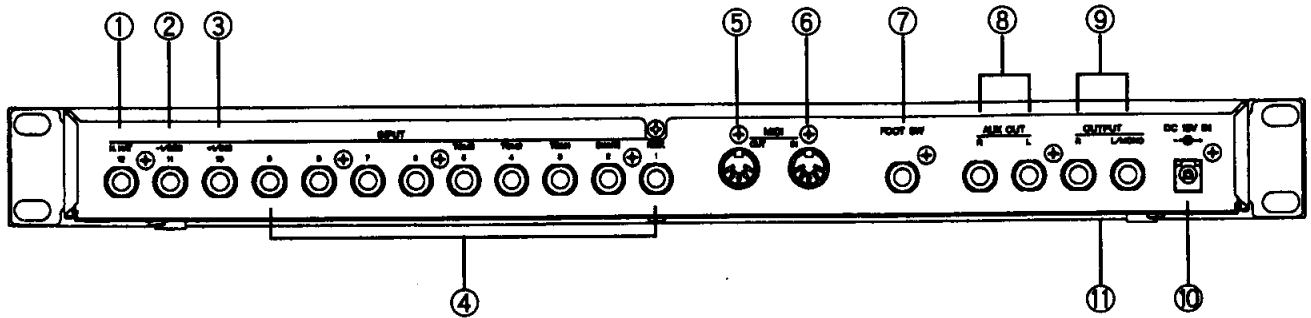
⑭ボリューム

TMXの音量を調整するつまみです。ヘッドフォンの音量もここで調整します。

予備出力の音量は、ボリュームにかかわらず一定です。

各モードに関してはそれぞれのページを参考にしてください。

■リアパネル



①インプット 12

通常はハイハット用のパッドを接続する端子です。

②インプット 11

ユーティリティモードのページ10で設定した機能をこの端子に接続したパッドでコントロールできます。

③インプット 10

ユーティリティモードのページ9で設定した機能をこの端子に接続したパッドでコントロールできます。

④インプット 1~9

各パッドを接続する端子で①~③同様フォンプラグで接続します。

⑤MIDI出力端子

外部のMIDI機器をTMXからコントロールするときに使用します。

⑥MIDI入力端子

外部のMIDI機器からTMXをコントロールするときに使用します。

⑦フットスイッチ端子

ハイハット用のフットスイッチ(FS50, FC-5など)を接続する端子で、ユーティリティモードのページ4でフットスイッチの設定を変えることもできます。

フットスイッチを接続した後に電源を入れてください。
TMXは自動的にフットスイッチの極性を判断します。

⑧予備出力端子

ボイスエディットモードのページ5の設定でこの端子からの出力も可能になります。キック、スネアなどを単独で出力したいときに使用してください。

⑨出力端子

外部のアンプなどで鳴らすための端子で、モノラルで再生する場合はL/MONOに、ステレオで再生する場合はR, L/MONO、両方にそれぞれフォンプラグで接続してください。

⑩電源端子

電源アダプター(PA-1505)を接続するための端子です。

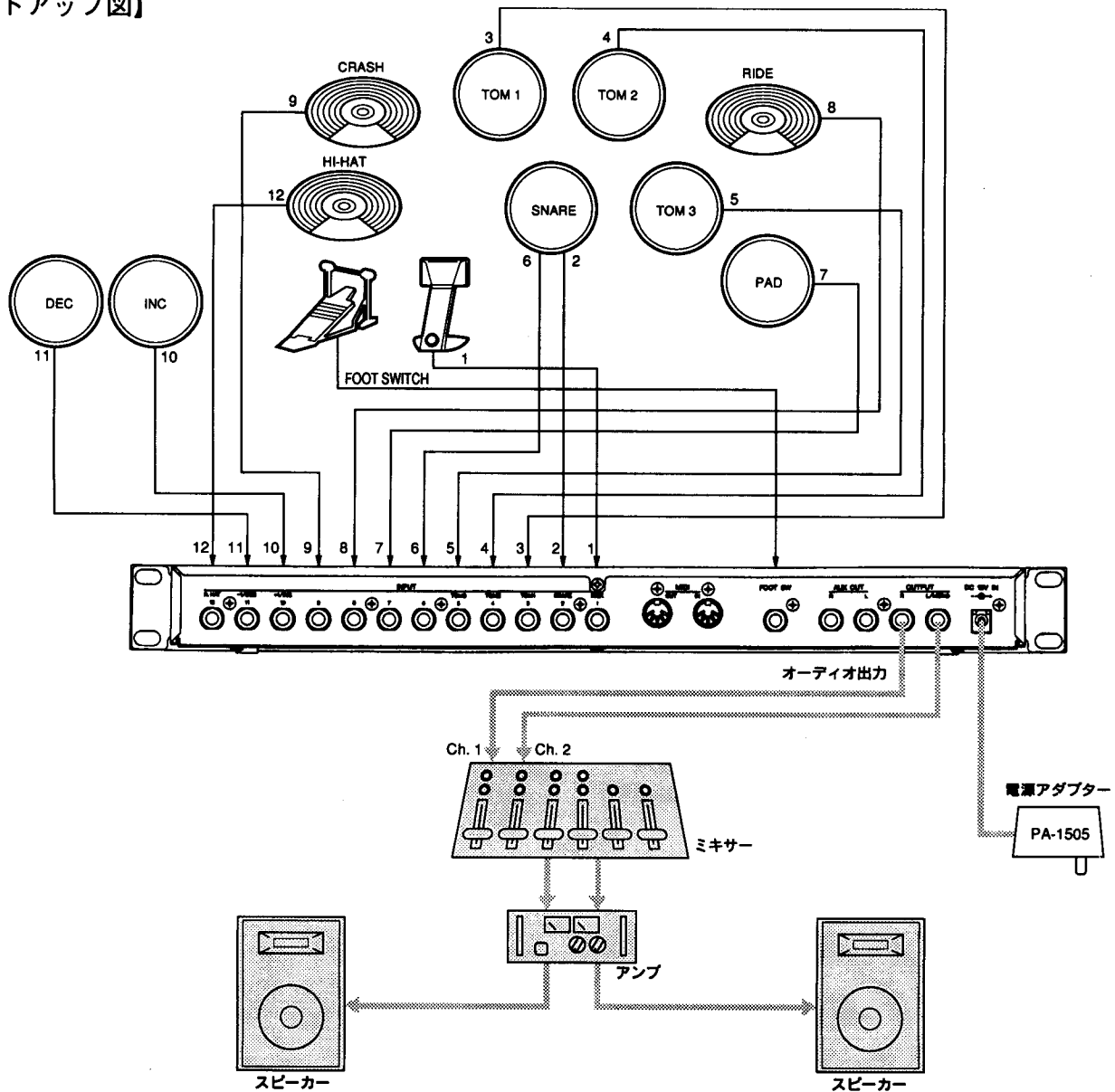
⑪コードフック

電源アダプターのコードを掛けてください。
演奏中のプラグ抜けを防止します。

セットアップ例

1 パッド (パッドのみで構成されたセット例)

【セットアップ図】



【TMXへの接続】

各パッドから下記のようにTMXの各インプットに接続します。

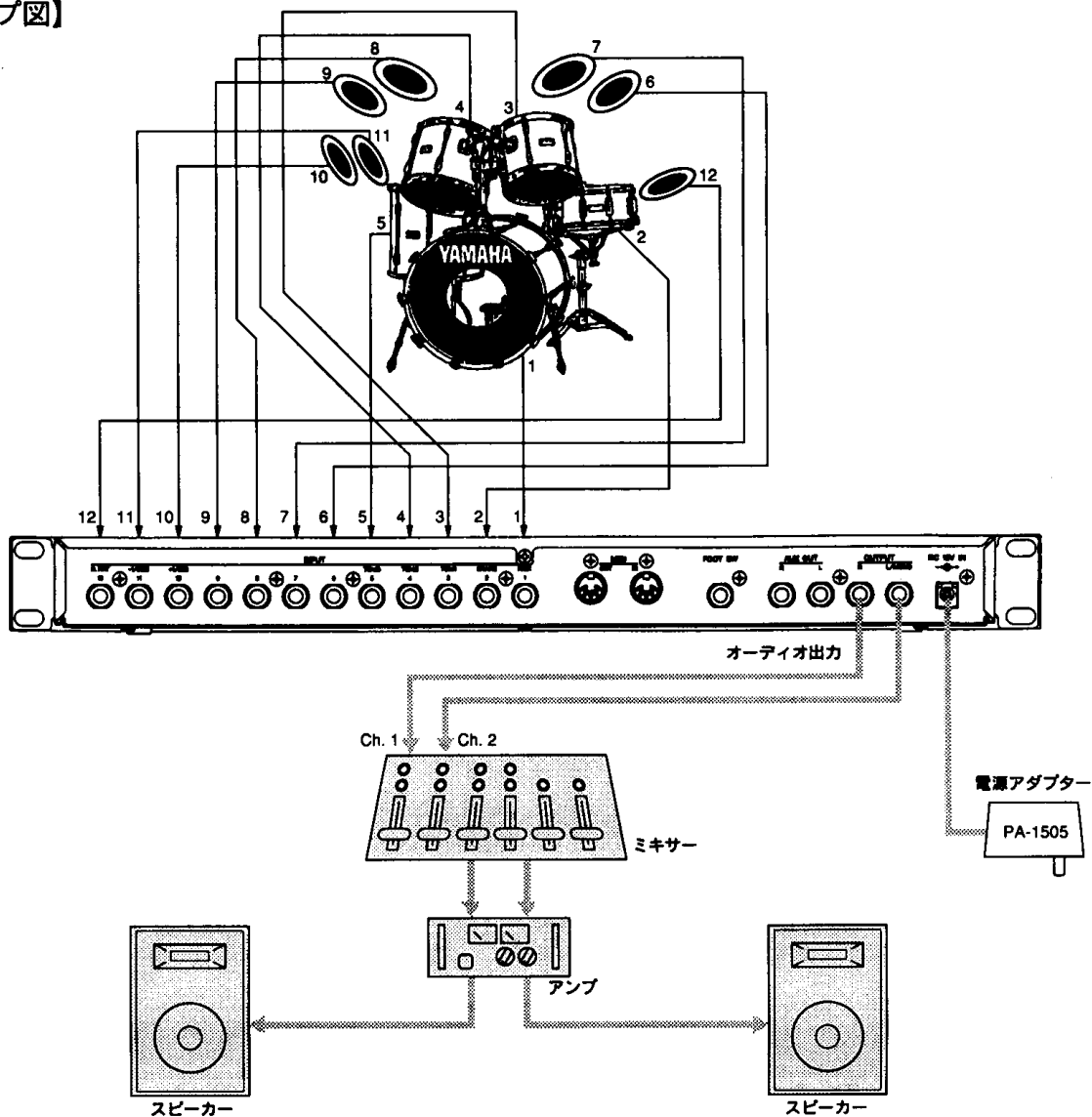
〔パッド〕	〔インプット〕	〔パッド〕	〔インプット〕
ベースドラム用パッド	KICK 1	パッド7	7
スネアドラム用パッド	SNARE 2	パッド8(ライド・シンバル)	8
タム用パッド(Hi)	TOM1 3	パッド9(クラッシュ・シンバル)	9
タム用パッド(Mid)	TOM2 4	パッド10	+1/INC 10
タム用パッド(Low)	TOM3 5	パッド11	-1/DEC 11
スネアドラム(リム用)	6	パッド12(ハイハット用)	H.HAT 12

フットスイッチ(FS50またはFC-5)をフットスイッチ端子(FOOT SW)に接続します。

2 アコースティックドラム+パッド

(アコースティックドラム(5点セット)にドラムトリガーピックアップDT10(別売品)を接続したキットにパッドを7枚加えたセット例)

【セットアップ図】



【TMXへの接続】

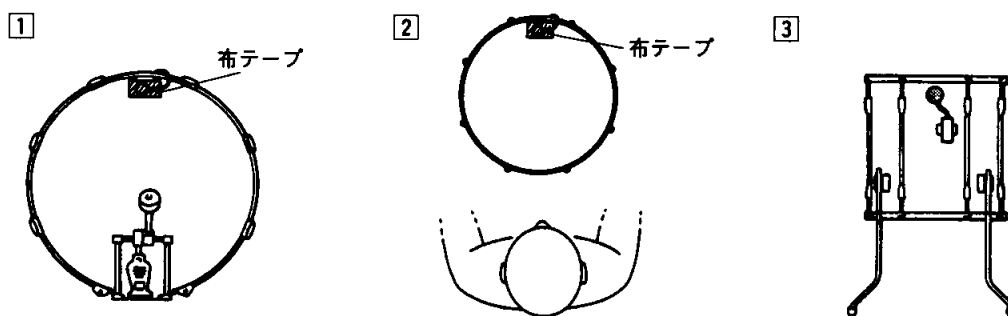
各DT10及びパッドから、下記のようにTMXの各インプットに接続します。

[パッド]	[インプット]	[パッド]	[インプット]
ベースドラム	KICK 1	パッド7	7
スネアドラム	SNARE 2	パッド8	8
タムタム(Hi)	TOM1 3	パッド9	9
タムタム(Mid)	TOM2 4	パッド10	+1/INC 10
タムタム(Low)	TOM3 5	パッド11	-1/DEC 11
パッド6	6	パッド12(ハイハット用)	H.HAT 12

フットスイッチ(FS50またはFC-5)をフットスイッチ端子(FOOT SW)に接続します。

【DT10の取り付け方】

- ① ベースドラムにトリガーセンサーを取り付ける。
ベースドラムのヘッドのリムに最も近いところにDT10を取り付けます。この際リムには接触しないように取り付けてください。
- ② スネアドラムにトリガーセンサーを取り付ける。
スネアドラムのヘッド上で奏者と反対側でリムに最も近いところに取り付けます。
- ③ タムタムにトリガーセンサーを取り付ける。
タムタムのシェルの打面側のリムに最も近いところに取り付けます(リムに接触しないように)。この際他のドラム(タムタムやスネア)やハイハット、カウベルなどから影響を受けない離れた位置に取り付けてください。



【DT10の取り外し方】

- ・ ドラムヘッドの交換のときは、ヘッドを緩める前にナイフなどを使って注意深くセンサーを取り外してください。
- ・ 取り外すときは、決してコードを引っ張らないでください。

●注意していただきたいこと

- ・ ドラムヘッドまたはドラムシェルのセンサーを取り付けようとする部分の汚れや油分をアルコール等できれいに落としてください。
- ・ ドラムヘッドに取り付ける場合、振動による断線を防止するため、布テープでセンサー部分及びコードを覆い、固定してください。
- ・ 響きが長く、不規則な振動がヘッドに残る場合、ダブルトリガーを起こす可能性があります。このような場合はヘッドの余分な振動を押さえるため、ミュートが必要です。ミュートにはヤマハリングミュートをお奨めします。
- ・ 取り外したDT10を再び取り付ける場合は、残っている粘着テープを完全に取り去り、新しい粘着テープを使用してください。古い粘着テープが残っていると感度不良、ダブルトリガーなどトラブルの原因になります。(一度使用した粘着テープの粘着力は著しく低下し、再使用できません。)

演奏してみよう

●簡単に演奏するための手順を次に示します。

- ① セットアップ例に基づいてトリガーセンサーやパッドとTMXを接続します。
- ② セットアップ例に基づいてアンプやスピーカー、ヘッドフォンをTMXに接続します。
- ③ フットスイッチ(FS50)をTMXに接続します。(電源を入れる前に接続しておいてください)
- ④ パワースイッチでTMXの電源を入れます。アンプを使用している場合は、スピーカーの破損を防ぐためにアンプの電源より先にTMXの電源を入れます。
- ⑤ 電源を入れるとディスプレイは次のような表示になります。

```
* Welcome to *  
* YAMAHA TMX *
```

すぐにパフォーマンスモードの表示になり、この状態でパフォーマンスの番号が選べます。

```
PERF 01: ROCK
```

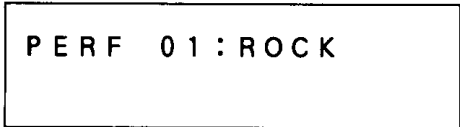
- ⑥ データエントリーキーでお好きなパフォーマンスナンバーを選んでください。-1/NO側を押すごとに数値が1つずつ減り、+1/YES側を押すごとに数値が1つずつ増えます。
パフォーマンス番号の1から12までがパッド用のドラムキット、13から24までがDT10を使用したアコースティックドラムのトリガーを目的とする場合のドラムキットになっています。
- ⑦ 接続したパッド、ドラムを叩いてみてください。それぞれのパフォーマンスでTMXの代表的な音色を楽しむことができます。
各インプットに対する音色、機能は次のようになっています。(パフォーマンス1~12)

[インプット]	[音色および機能]
INPUT 1.....	ベースドラム系の音色
INPUT 2.....	スネアドラム系の音色
INPUT 3.....	小型のタム系の音色
INPUT 4.....	中型のタム系の音色
INPUT 5.....	大型のタム系の音色
INPUT 6.....	スネアのリムショット系の音色
INPUT 7.....	基本的なドラムセット以外の音色
INPUT 8・9.....	シンバル系、ラテンパーカッションの音色
INPUT 10.....	ここに接続されたパッドでパフォーマンスが選べます。 (INC)
INPUT 11.....	ここに接続されたパッドでパフォーマンスが選べます。 (DEC)
INPUT 12.....	ハイハット、ラテンパーカッションの音色 フットスイッチでこの音色を切り替えることもできます

具体的な音色名はP51を参考にしてください。

パフォーマンスモード

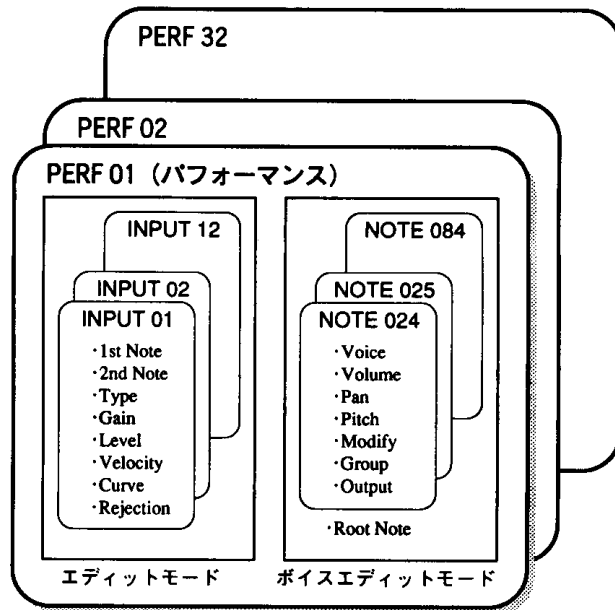
パフォーマンスモードは、自分の演奏したいドラムキットを選ぶためのモードです。画面にはパフォーマンスナンバーとパフォーマンスネームが表示されます。データエンターキーでパフォーマンスナンバーを切り替えてください。また、他のモードからパフォーマンスモードに移るには、パフォーマンスキーを押してください。



TMXにはすぐに利用できる25のプリセットパフォーマンスが用意されています。このパフォーマンスを元にして自分の演奏スタイルに合わせたドラムセットに作り直し、保存しておくこともできます。詳しくはエディットモード・ボイスエディットモード・ストアモードの項を参照してください。

●エディットモード、ボイスエディットモードとパフォーマンスの関係

- ・1つのパフォーマンスの中にそれぞれエディットモード及びボイスエディットモードにより設定可能なパラメータがあります。
- ・画面の表示でPERFの頭文字のPが小文字のpで表示されている場合(pPERF)は、表示されているパフォーマンスがエディットモードかボイスエディットモードで変更されていることを示します。



エディットモード

エディットモードはMIDIで送信するノートナンバー及びトリガーセンシティビティーなど入力関係のセッティングを編集するためのモードです。

●エディットモードに入るには

編集したいパフォーマンスをパフォーマンスモードで選んでエディットキーを押します。次に編集したいインプットナンバーをカーソルキーとデータエントリーキーで選びます。(あらかじめユーティリティモードページ1の学習機能をONにしてからエディットモードに入ると入力の切り替えが簡単に行なえます。P33参照)

エディットモードでパラメータの数値を変更すると、INのIが小文字のi(iN)となり、エディットモードで編集作業が行なわれたことを示します。

またエディットモード内でのページの切り替えは上下のページキーで行ないます。

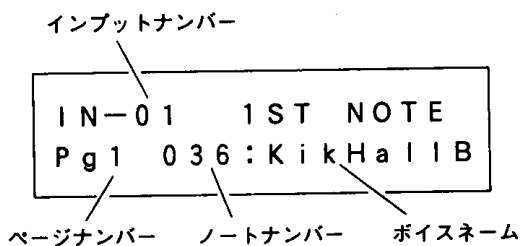
エディットモードで編集されるのはパフォーマンス自体でなく、そのコピーであるエディットバッファです。編集内容をパフォーマンスへ記憶するためには、ストアモードにてストアを行なわなければなりません。

ページ1

1stノートナンバー

TMXでは1つのインプットに対して2つのノートナンバーを割り当てることができます。ノートナンバーとは音の高さに応じて割り当てられた番号のことでMIDI規格で決められています。このインプットに信号が入ると設定したノートナンバーのMIDIデータが送信され、同時にそのノートナンバーに割り当てられた音色で発音します。(ノートナンバーに対する音色の設定はボイスエディットモードで行ないます。)

画面の表示は次のようになります。



【インプットナンバー——1~12】

現在設定中のインプットナンバーが表示されます。

カーソルをここに移動させるとインプットナンバーを変えることができます。

【ページナンバー——1~9】

エディットモード内のページナンバーを表示します。(ページナンバーの表示されないページ10:トリガーコピーもあります。)

【ノートナンバー——OFF, 024~084】

ノートナンバーを表示します。OFFは何も選択しない状態です。使用できるノートナンバーの範囲はボイスエディットモードのルートノートのページで変更することができます。

【ボイスネーム——P52参照】

ノートナンバーに対し現在設定されているボイスネームが表示されます。

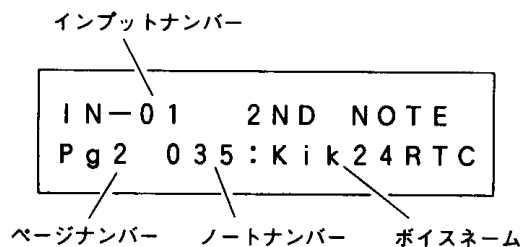
●設定の方法

- ① 左カーソルキーを押してカーソルをインプットナンバーに移動させてからデータエントリーキーで設定したいインプットを選びます。-1/NOを押すごとに数値が1つずつ減り、+1/YESを押すごとに数値が1つずつ増えます。またユーティリティモードページ1で学習機能をONにした場合は設定をしたいインプットのトリガーを取り付けたドラムやパッドを叩くだけでインプットナンバーが切り替わります。この機能を使用する場合はカーソルを移動させる必要はありません。
- ② ノートナンバーにカーソルを移動させ(カーソルが上段にある場合は右カーソルキーを押して下に移動させます)、データエントリーキーでノートナンバーを変更します。

ページ 2

2ndノートナンバー

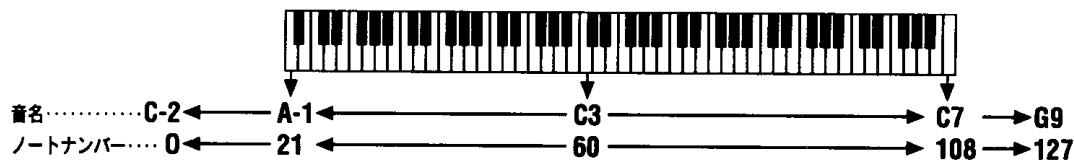
TMXでは1つのインプットに対して2つのノートナンバーを設定することができます。その2番目のノートナンバーを設定するのがこのページです。設定方法は1stノートナンバーと同じです。この機能を使うことにより1つのパッドを叩いて、2つの音色を重ねたり、和音を鳴らすことも可能です。



・設定の方法はページ1と同じです。

●ノートナンバーと鍵盤との関係を次に説明します。

MIDI規格では中央ハ(ド)のノートナンバーを60と定めています。またヤマハでは音名にオクターブを意味する数字を添え、中央ハをC3と呼んでいます。C3の1オクターブ上のドはC4であり、ノートナンバーは72となります。

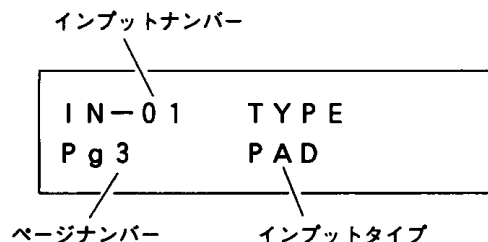


- △ TMXのプリセットパフォーマンスでは混乱を避けるため、各インプット毎に使用するノートナンバーをできる限り同じものとしています。音色を変更する場合、後述のボイスエディットモードで245の音色から選ぶことをお奨めします。

インプットタイプ

各インプットに接続されたパッド、ドラムのタイプをこのページで設定します。安定した性能を発揮させるため適切なインプットタイプを選ぶ必要があります。発音までのレスポンスはPADが最も速く、KICKが最も遅くなります。

画面は次のようになります。



【インプットタイプ】

- PADパッドを接続する場合に選びます。(ベースドラム用のパッドもPADとします)
- SNAREスネアに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。
- HITOM口径の小さいタムタムに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。
- LOTOM口径の大きいタムタムに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。
- KICKベースドラムに取り付けたDT10を接続する場合に選びます。

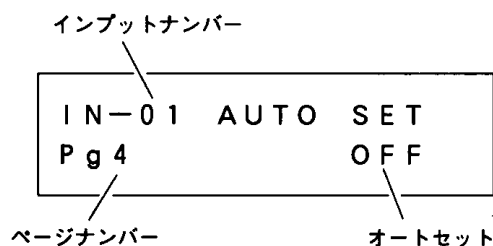
●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。選び方は前記のページ1と同じです。
- ② インプットタイプにカーソルを移動させデータエントリーキーで各入力ソースに適したタイプを設定します。+1/YESでSNARE, HITOM.....と移っていきます。

ページ4

オートセット

インプットのゲイン(感度)を自動的に設定します。
画面は次のようになります。



【オートセット——OFF, ON】

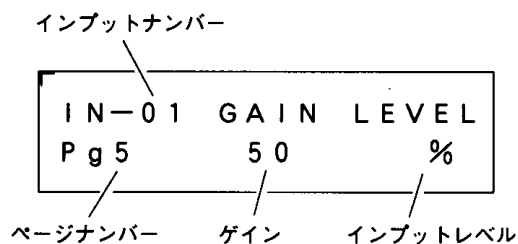
オートセットを行なう場合はONを選びます。

●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。選び方は前記のページ1と同じです。
 - ② データエントリーキーの+1/YES側を押して表示を「HIT 3 ON」にします。
 - ③ 選んだインプットに接続されているドラム(パッド)を $f \sim ff$ の強さでゆっくり3回叩きます。1回叩くごとに画面の表示はHIT 2, HIT 1と変わっていきます。
 - ④ 3回叩き終わると画面の表示がOFFになり、オートセットが終了します。
 - ⑤ 同じ手順で各インプットごとに設定を行なってください。
- ⚠ TMXにはセットアップ例に基づいて接続すればすぐに音が出せるように、あらかじめゲインが設定されていますが、セットアップ例以外のタムタムやパッドの接続をした場合は、このページで必ず入力感度の設定を行なってください。

ゲインコントロール

インプットのゲインを設定します。画面は次のようになります。



【ゲイン——00~63】

インプットレベルが適正な値になるようにこの値を設定します。

【インプットレベル——00~99】

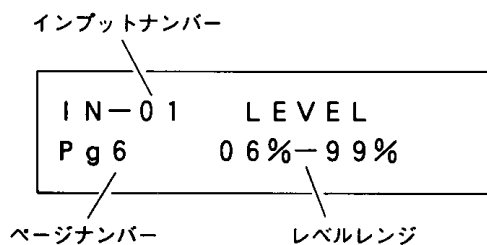
インプットに入る信号のレベルを%で表示します。表示するだけなので数値の変更はできません。

●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。
- ② 接続されたドラム(パッド)を *ff* の強さで叩いたときにインプットレベルが90%程度になるように、ゲインの値をデータエントリーキーで調整します。
(あらかじめオートセットでゲインを設定しておいてから、このページで微調整を行なうと良いでしょう。)

レベルレンジ

TMXが受けることのできるインプットレベルの範囲を各インプットごとに指定します。画面は次のようになります。



【レベルレンジ(最小-最大)——00%~99%】

最小レベル以下の信号を受けたときは発音しません。また最大レベル以上の信号を受けたときは次のページで設定する最大ベロシティーで出力します。

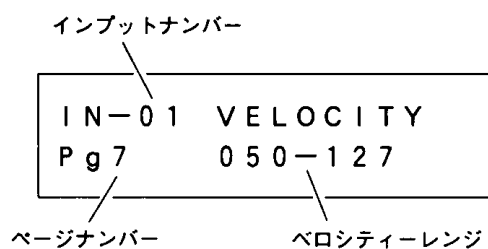
●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。
- ② カーソルをレベルレンジの最小・最大それぞれに合わせてデータエントリーキーで設定します。

ページ7

ベロシティーレンジ

このページで設定した範囲の強さで各音色が発音します。画面は次のようになります。



【ベロシティーレンジ(最小-最大)——001~127】

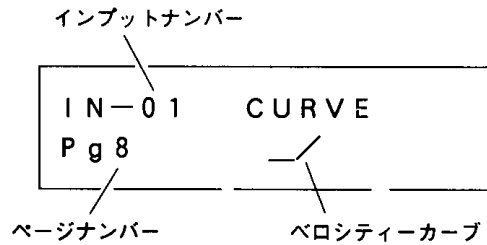
前のページで設定したインプットレベルに対応して出力されるベロシティーの範囲を設定します。

●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。
- ② カーソルをベロシティーレンジの最小・最大それぞれに合わせて、データエントリーキーで設定します。

ベロシティーカーブ

ページ6で設定したレベルレンジとページ7で設定したベロシティーレンジとの関係を設定します。画面は次のようになります。



【ベロシティーカーブ——4種類】




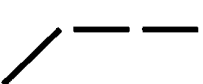
インプットレベルとベロシティーとの関係を示すカーブです。

●設定方法

- ① 設定したいインプットを選びます。
- ② ベロシティーカーブにカーソルを移動してカーブの種類をデータエントリーキーで選びます。

【ベロシティーカーブ】

ここでは4種類のベロシティーカーブが選べます。それぞれのカーブは次のようになります。

- (1)  入力レベルが小さいときにはベロシティーの変化は小さく、入力レベルが大きくなるほどベロシティーの変化幅が大きくなります。
- (2)  入力レベルの変化と同じようにベロシティーが変化していきますが、入力レベルが小さいときにはベロシティーの変化幅は小さくなっています。このカーブが最も直線的にレベルとベロシティーが変化します。
- (3)  入力レベルの変化と同じようにベロシティーが変化していきますが、入力レベルが大きいときにはベロシティーの変化幅は小さくなっています。
- (4)  入力レベルが小さいときにはベロシティーの変化は大きく、入力レベルが大きくなるほどベロシティーの変化幅は小さくなります。

●ベロシティーカーブとインプットレベル、ベロシティーとの関係を次に示します。

図1

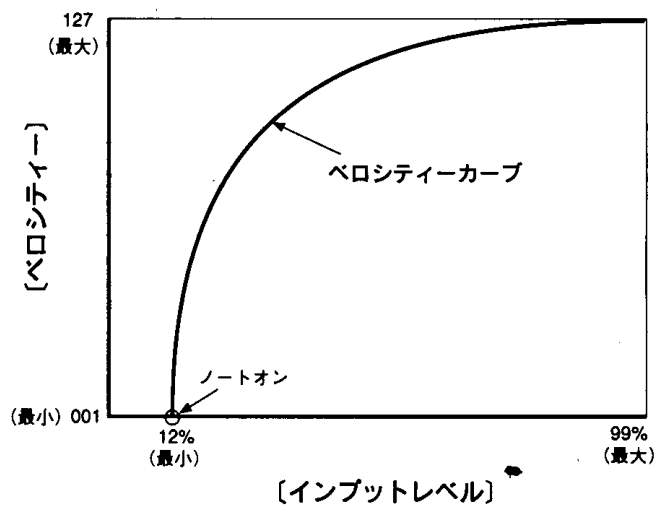


図1ではインプットレベルが12%から99%の間でベロシティーが出力されます。インプットレベルが12%ならばベロシティーが001、99%ならばベロシティーが127となります。

図2

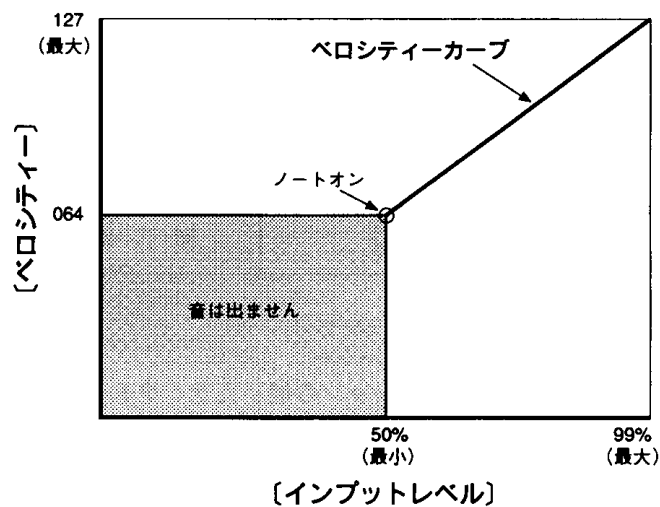
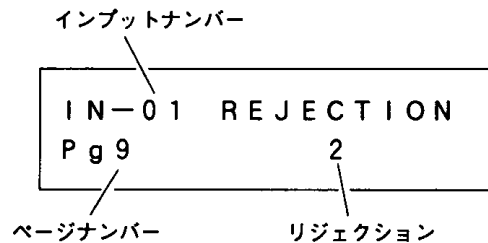


図2ではインプットレベルが50%から99%の間でベロシティーが出力されます。インプットレベルが50%ならばベロシティーが064、99%ならばベロシティーが127となり、00%から49%の間では音は出ません。

リジェクション

このページでは、他のインプットに接続されているドラム(パッド)とのクロストークを避けたりダブルトリガーを防止するための設定を行ないます。



【リジェクション——1~5】

●設定方法。

- ① 設定したいインプットを選びます。
- ② リジェクションにカーソルを移動させデータエンターキーでリジェクションの値を設定します。2~3が標準の設定です。

【クロストーク】

リジェクションの値を大きくするとクロストークを避けられるようになりますが、2つの音をほぼ同時に叩いたとき、後に叩いた音が一定のレベル以下の場合発音しなくなります。発音を禁止されるレベルとリジェクションの値は次の表のとおりです。

リジェクションの値	1	2	3	4	5
レベル(%)	30	40	50	70	99

【ダブルトリガー】

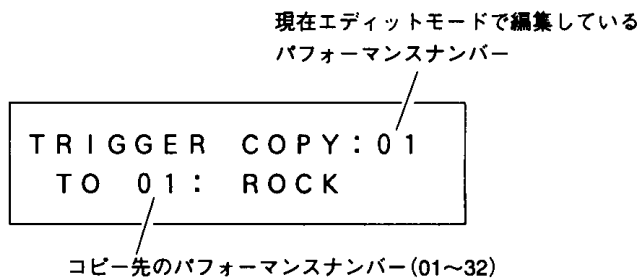
リジェクションの値を大きくするとダブルトリガーを生じにくくなりますが、連打できる間隔が広がります。連打できる間隔とリジェクションの値は次の表のとおりです。(インプットタイプにPADを選んだ場合はリジェクションの値に関係なく、10msecです。)

リジェクションの値		1	2	3	4	5
間隔 (msec)	SNARE	10	15	20	20	20
	HI-TOM LO-TOM	15	30	40	50	100
	KICK	30	40	50	70	100

ページ 10

トリガーコピー

エディットモードのページ3~9で設定した内容(入力関係のデータ)を他のパフォーマンスにコピーするためのページです。ノートナンバーはコピーされません。
画面は次のようになります。



●設定方法

- ① データエントリーキーでコピー先のパフォーマンスナンバーを選びます。
(パフォーマンスネームが右側に表示されます)
- ② ストアキーを押します。
- ③ 画面に「Are you sure?」と表示されます。
- ④ 良ければ+1/YESキーを押します。
これでコピーが行なわれ、画面に「Completed!」と表示されます。
- ⑤ コピーを中止したい場合は-1/NOキーを押します。
画面はストアキーを押す前の表示に戻ります。

ボイスエディットモード

各パフォーマンスで使用する音源部分の設定をするのがこのモードです。1つのパフォーマンスの中には61のノートナンバーが用意され、それぞれのノートナンバーに1つずつボイスを割り当てます。これは61の鍵盤の1つ1つに音色を割り当てていく作業と考えることもできます。そしてその割り当てたボイスごとにボリューム、ピッチ、モディファイ(音質変化)などを設定して演奏する音楽に適した音色を作っていきます。例えばパフォーマンス01の各設定を一覧表にすると次のようになります。

NOTE	1st	2nd	VOICE#	VOICE NAME	VOLUME	PAN	PITCH	MODIFY	GROUP	OUTPUT
24			13E	OrcHit 1	99	C	0	—	SEMI	MAIN
25	7		18E	PressRol	99	L4	0	—	SEMI	MAIN
?										
35		1	14K	Kik24RTC	91	L2	0	5	SEMI	MAIN
36	1		16K	KikHallB	99	R1	0	5	MONO	MAIN
37			46S	SideRev	87	C	0	5	SEMI	MAIN
38	2		29S	SnrRev2	92	R1	0	5	SEMI	MAIN
39			02P	Clap	87	R3	0	—	SEMI	MAIN
40	6		15S	SnrHiPop	84	L1	170	5	SEMI	MAIN
41			12T	TomRM 4	88	R6	0	5	SEMI	MAIN
42			02C	HatDual	86	L4	0	5	GROUP1	MAIN
43	5		11T	TomRM 3	88	R5	0	5	SEMI	MAIN
44			06C	HatPdl	96	L4	0	—	GROUP1	MAIN
45			10T	TomRM 2	88	L2	-200	5	SEMI	MAIN
46	12		05C	HatOpn	93	L3	0	—	GROUP1	MAIN
47	4		10T	TomRM 2	87	C	0	5	SEMI	MAIN
48			09T	TomRM 1	90	L3	-200	5	SEMI	MAIN
49	9		09C	Crash 1	89	L4	0	—	SEMI	MAIN
50	3		09T	TomRM 1	89	L5	0	5	SEMI	MAIN
51	8		15C	Ride 2	87	R3	0	5	SEMI	MAIN
?										
83	10		40E	Brass	90	C	0	—	SEMI	MAIN
84	11		11E	GuitRevL	94	R4	0	—	MONO	MAIN

- ・ 同じボイスを使用してもピッチやボリュームを変えることによってノートナンバーごとに異なる音色にすることもできます。

●ボイスエディットモードに入る前に

TMXは25のプリセットパフォーマンスを持ち、各ジャンルに適したボイスを61のノートに割り当ててありますので、作成しようとするパフォーマンスに似たものを選び、26~32のパフォーマンスにコピーした後、そのパフォーマンスをボイスエディットモードにて編集することをお奨めします。(コピーの方法はP29ストアモード参照)

●ボイスエディットモードに入るには

編集したいパフォーマンスを選び、ボイスエディットキーを押します。

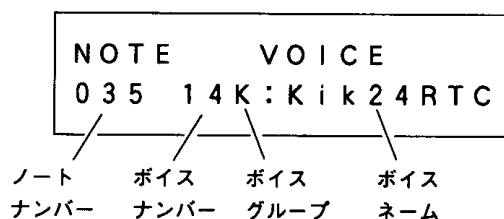
ボイスエディットモードでパラメータの数値を変更すると、NOTEのNが小文字のn(nOTE)となり、ボイスエディットモードで編集作業が行なわれたことを示します。

ボイスエディットモードでのページの切り替えはページキーで行ない、上ページキーで前のページへ、下ページキーで次のページへ切り替わります。

ページ1

ボイスアサイン

このページでは各ノートナンバーに対してTMXの持っているボイスを割り当てていきます。ボイスは1種類または2種類の波形データの組み合わせでできています。画面は次のようになります。



【ノートナンバー——024~084】

使用できるノートナンバーの範囲は、ページ6：ルートノートで変更することができます。

【ボイスナンバー、ボイスグループ、ボイスネーム】

ナンバーの次のアルファベットはボイスグループを表わします。

- △ ボイスグループの次に：が表示されているとき、そのボイスは2種類の波形で構成されています。
 =が表示されているときは1種類の波形で構成されていることを示しています。

●設定方法

- ① ノートナンバーへカーソルを移動させます。
- ② データエントリーキーでボイスを設定したいノートナンバーを選びます。(学習機能がONのときはパッドを叩いてそのパッドに対応するノートナンバーを選ぶことができます。)
- ③ ボイスグループへカーソルを移動させます。
- ④ データエントリーキーでボイスグループを選びます。
 K(キック)、S(スネア)、T(タム)、C(シンバル)、P(パーカッション)、E(エフェクト)の順に並んでいます。

- ⑤ ボイスナンバーへカーソルを移動させます。
- ⑥ データエントリーキーでボイスナンバーを選びます。(P52参照)
データエントリーキーを押し続けると次のボイスグループに変わります。

●音を確認するには

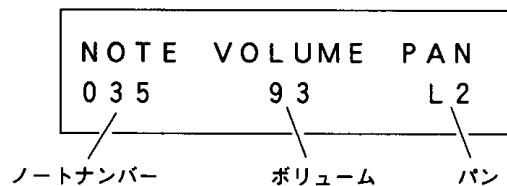
- ・ボイスエディットモードにおいて再びボイスエディットキーを押すと編集中の音を聴くことができます。音量はユーティリティーモードのモニターベロシティ(P37)及び、フロントパネルのボリュームによって設定してください。
- ・編集中のノートナンバーに対応するパッドを叩いて音を聴くこともできます。

ページ 2

ボリューム・パン

前のページのノートナンバーに設定したボイスの音量と出力の定位を決めるためのページです。

画面は次のように表示されます。



【ノートナンバー——024~084】

【ボリューム——00~99】

各ノートナンバーで選んだボイスのボリュームを設定します。

【パン——L7~R7】

各ノートナンバーで選んだボイスのパンを設定します。

●設定方法

- ① ノートナンバーにカーソルを移動します。
- ② ボリューム・パンを設定したいボイスのノートナンバーをデータエントリーキーで選びます。あらかじめボイスアサインのページでボイスを確認しておいてください。
(学習機能がONのときはパッドを叩いてそのパッドに対応するノートナンバーを選ぶことができます。)
- ③ ボリュームにカーソルを移動させてからデータエントリーキーで設定します。
フロントパネルのボリュームを一定にしてからそれぞれのボイスごとに設定を行なってください。数値が大きいほど音量が大きくなります。
- ④ カーソルキーでパンにカーソルを移動させてからデータエントリーキーで設定します。L7が左いっぱい、Cが中央、R7が右いっばいに定位します。

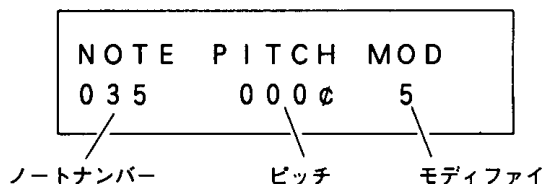
ページ3

ピッチ・モディファイ

表示されているノートナンバーにアサインされているボイスのピッチ(音程)とモディファイ(音質)を設定します。

モディファイはボイスを構成する2つの波形の音量バランスを決める数値です。そのため1種類の波形だけで構成されたボイスには使用できません。

画面は次のようになります。



【ノートナンバー——024~084】

【ピッチ——-700¢~+700¢ (100¢=半音)】

ボイスの音程を変更します。単位はセント(¢)です。

【モディファイ——1~9】

この数値を変更することによって音質を変更することができます。ここに-が表示されている場合は音質の変更はできません。

●設定方法

- ① ノートナンバーにカーソルを移動します。
- ② ピッチとモディファイを設定したいボイスのノートナンバーをデータエントリーキーで選びます。
- ③ ピッチにカーソルを移動させ、データエントリーキーでピッチを設定します。10¢ずつ数値を変更していくことができます。
- ④ モディファイにカーソルを移動させ、データエントリーキーで数値を変更します。ここで表示される数値により2つの波形の音量バランスが決められます。たとえば2つの波形をA、Bとすると1ではAの音量が最大、9にするとBの音量が最大となります。5ではA、B同じように音量が出ている状態になります。通常は5に設定されていますがボイスごとに音量の変化は違いますので好みの音色になるように色々設定してみてください。
ただし-表示の場合は、ボイスが1つの波形で構成されているため、モディファイが設定できません。

このページへはストアモード以外のどのモードからでもザップキーを押すだけで移動でき、再びザップキーを押すことにより元のモードに戻ります。

発音タイプ

画面は次のようになります。



【ノットナンバー——024~084】

【発音タイプ——7種類】

表示されているノットナンバーにアサインされているボイスの発音のしかたを設定します。

●設定方法

- ① ノットナンバーにカーソルを移動します。
- ② 発音タイプを設定したいノットナンバーをデータエントリーキーで選びます。
- ③ 発音タイプにカーソルを移動させます。
- ④ 発音タイプをデータエントリーキーで選びます。

発音タイプは次の通りです。

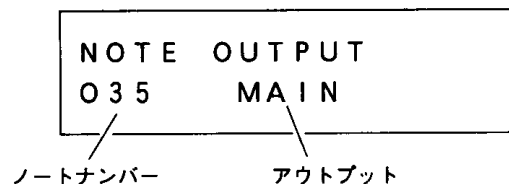
- POLY特に制約はなく発音します。
- SEMIこのノットナンバーの音を2音まで発音させることができます。
すでに2音発音している状態で3音目を発音させる場合は古いほうの音を消してから改めて発音させます。
- MONO古い音を消し、常に1音のみの発音とします。
- GROUP1~4同じグループでは古い音を消し、常に1音しか発音しません。

- ⚠ ライドシンバルなどサスティーンが長く、連打される可能性が高い音は発音数の節約のためSEMIが適切でしょう。MONOにすると更に節約ができますが、強打の後に弱打が来たとき、先に鳴った強打の音を消してしまうので不自然に聞こえることがあります。
- ⚠ ハイハットのオープンとペダルハイハットを同じグループにしておけば、ペダルハイハッドが鳴ることによって、オープンの音が止まり、よりリアルなサウンドが得られます。

ページ5

アウトプットセッティング

ノートナンバーにアサインされているボイスを出力する端子を選びます。
画面は次のようになります。



【ノートナンバー——024~084】

【アウトプット】

MAIN.....リアパネルの出力端子(OUTPUT)から出力します。

AUX.....リアパネルの予備出力端子(AUX OUT)から出力します。

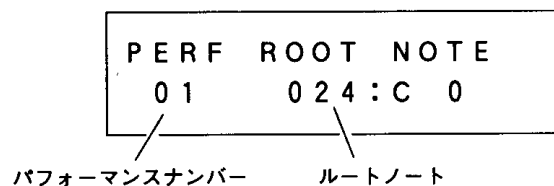
●設定方法

- ① ノートナンバーにカーソルを移動します。
- ② アウトプットを設定したいノートナンバーをデータエンリーキーで選びます。
- ③ アウトプットにカーソルを移動させます。
- ④ データエンリーキーでアウトプットを選びます。通常はMAINになっています。

ページ6

ルートノート

ノートナンバーの最小値を変更します。
画面表示は次のようになります。



【パフォーマンスナンバー】

このページで変更することはできません。

【ルートノート——000~067】

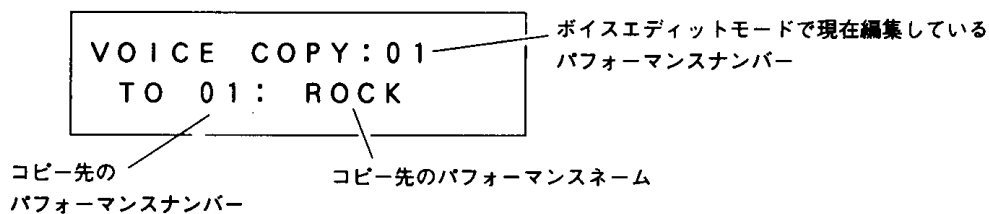
ノートナンバーの最小値を設定します。

●設定方法

- ① ルートノートをデータエンリーキーで選びます。ルートノートを020に設定すると、ノートナンバーの範囲は020~080になります。

ボイスコピー

ボイスエディットモードで編集した内容(音色関係のデータ)を他のパフォーマンスにコピーします。画面は次のようになります。



●設定方法

- ① データエントリーキーでコピー先のパフォーマンスナンバーを選びます。
- ② ストアキーを押します。
- ③ 画面に「Are you sure?」と表示されます。
- ④ 良ければ+1/YESキーを押します。これでコピーが行なわれ画面に「Completed!」と表示されます。この場合コピーをする前のデータは消えてしまいますので、書き替えても良いパフォーマンスを選んでください。
- ⑤ コピー中止したい場合は-1/NOキーを押します。画面はストアキーを押す前の表示に戻ります。

ページ 8

エディットリコール

パフォーマンスを編集時に他のパフォーマンスを選ぶと、編集時の内容はリコールバッファに移され、エディットバッファには新しく選んだパフォーマンスのデータが入ります。エディットリコールを行なうことにより、リコールバッファの内容をエディットバッファに呼び出し、再び編集を行なうことができます。

```
EDIT RECALL
  01: ROCK
```

パフォーマンスナンバー

【パフォーマンスナンバー——01~32】

パフォーマンスナンバーを表示します。ナンバーの次にパフォーマンスネームを表示します。

●設定方法

- ① ボイスエディットキーを押してボイスエディットモードに入ります。
- ② エディットリコールのページをページキーで表示させます。
現在リコールバッファに入っているパフォーマンスネームが表示されています。
- ③ ストアキーを押します。
- ④ 画面に「Are you sure?」と表示されます。
- ⑤ 良ければ+1/YESキーを押します。画面に「Completed!」と表示され、前に編集していた内容が呼び戻されます。
- ⑥ 中止したい場合は-1/NOキーを押します。

△ この機能はエディット後、ストア先のパフォーマンスの内容をエディットモード、ボイスエディットモードにて確認した後、編集済みのパフォーマンスをストアするため再び呼び出すときなどに使用できます。

ストアモード

エディットモードとボイスエディットモードで編集した内容をパフォーマンスへ記憶します。このモードでパフォーマンスのコピー、パフォーマンスネームの設定もできます。

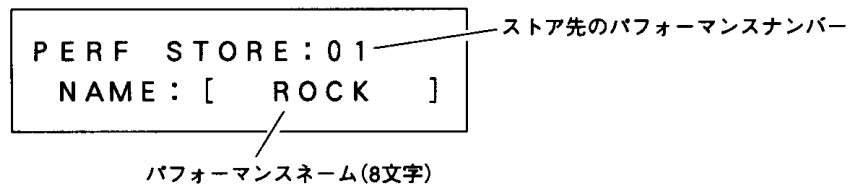
●ストアの方法

ストアモードへは次のモード(ページ)から移動できます。

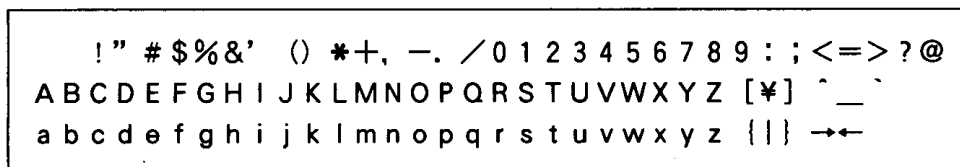
- ・パフォーマンスモード
- ・エディットモードのページ1~ページ9
- ・ボイスエディットモード(ボイスコピー、エディットリコールのページを除く)

●エディットモードやボイスエディットモードからのストア

- ① ストアキーを押します。画面の表示は次のようになります。



- ② ストア先のパフォーマンスナンバーをデータエントリーキーで選びます。
- ③ 右カーソルキーを押してカーソルを下段に移動させます。
- ④ カーソルを文字や数字を入力する位置へ移動させ、データエントリーキーで文字を選びます。パフォーマンスネームには8文字まで使用できます。入力できる文字や記号は次のとおりです。



またザップキーを押すと空白を入力することができます。

- ⑤ ストアキーを押します。画面には「Are you sure?」と表示されます。
- ⑥ +I/YESキーを押すと画面で指定したパフォーマンスにストアされ、「Completed!」と表示されます。画面はパフォーマンスモードに戻ります。
- ⑦ 中止したい場合は-I/NOキーを押します。ストアモードの画面に戻ります。ストアモードからはどのモードへも各モードキーを押して移ることができます。

△ ストアを行なった場合、選んだストア先のパフォーマンスに書き込まれていたデータは消されてしまいますので、使用していないパフォーマンスを選んでストアしてください。

●パフォーマンスネームの書き替え

パフォーマンスを同じパフォーマンスナンバーにストアするとき名前を書き替えることもできます。

- ① 名前を書き替えたいパフォーマンスをパフォーマンスモードで選びます。
- ② ストアキーを押します。パフォーマンスナンバーは変更せずに上記の③から⑥までの手順を行えばネームの書き替えが行なえます。
書き替えを中止したい場合は⑦を行なってください。

●パフォーマンスのコピー

- ① パフォーマンスモードでコピーしたいパフォーマンスを選びます。
- ② ストアキーを押します。
- ③ コピー先のパフォーマンスナンバーをデータエントリーキーで選びます。
- ④ 再びストアキーを押します。画面には「Are you sure?」と表示されます。
- ⑤ +1/YESキーを押すと画面には「Completed!」と表示され、パフォーマンスモードに戻ります。
- ⑥ コピーを中止したい場合は-1/NOキーを押します。ストアモードの画面に戻ります。

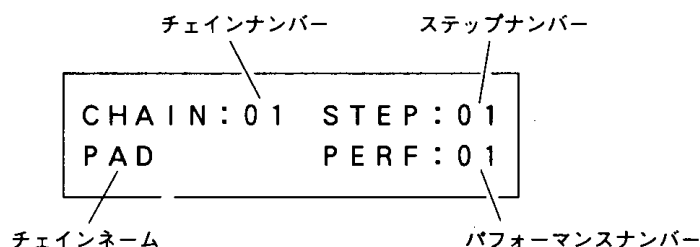
チェインモード

チェインモードとはあらかじめ必要なパフォーマンスを並べておき、それを順に呼び出して演奏するためのモードです。

このパフォーマンスの組合せ(チェイン)は16種類設定できます。

また1つのチェインで並べることのできるパフォーマンスの数は最大16です。

画面は次のようになります。



【チェインナンバー——01~16】

チェインに付けられている番号です。

【ステップナンバー——01~16】

何番目のパフォーマンスか、この番号で知ることができます。

【チェインネーム——8文字】

チェインに付けられた名前です。この画面では変更することはできません。

【パフォーマンスナンバー——01~32】

上段に表示されているステップナンバーに入っているパフォーマンスナンバーを表示します。この画面では変更することができません。

●チェインの選び方

- ① チェインキーを押します。どのモードからでもチェインモードに移ることができます。
- ② データエントリーキーでチェインナンバーを選びます。

●ステップの選び方

- ・ ステップナンバーにカーソルを移動させデータエントリーキーで数値を変えると、そのステップナンバーに入っているパフォーマンスを呼び出すことができます。
- ・ 演奏中にステップ数を増減し、次々とパフォーマンスを呼び出すために、インプットの10、11に接続したパッド(INC, DEC機能パッド)を使用することをお奨めします。またフットスイッチによってもステップを切り替えられます。(ユーティリティーモード ページ4) これらパッド、スイッチによってステップナンバーは変わりますが、チェインナンバーは変えることができません。
- ・ チェインナンバーに表示されているCHAINの大文字のCが小文字のcになっているときはチェインエディットモード内で内容が変更されたことを示します。

チェーンエディットモード

チェーンにパフォーマンスを並べ、チェーンの長さ(ステップの数)を設定します。

●チェーンエディットモードに入るには

- ① チェインキーを押してチェーンモードに入ります。
- ② データエントリーキーで編集をするチェーンを選びます。
- ③ 再びチェーンキーを押します。

ページ 1

パフォーマンスナンバーの設定

画面の表示は次のようになります。

STEP: **	01	02	03	ステップナンバー
PERF: **	01	02	03	パフォーマンスナンバー

●設定方法

- ① データエントリーキーでステップナンバー01の下に最初に必要なパフォーマンスのナンバーを指定します。
- ② 右カーソルキーを押してステップナンバー02の下にカーソルが来るように画面を移動させ、データエントリーキーで次に必要なパフォーマンスナンバーを指定します。
(この画面ではカーソルは移動せずにカーソルを中心にして画面が移動します。右カーソルキーで画面は全体に左へ、左カーソルキーで画面は全体に右へ移動していきます。)
- ③ 同じ手順で必要なパフォーマンスを指定していきます。パフォーマンスは最大16まで並べることができます。

ページ 2

最大ステップ数の設定

チェーンエディットモードに入った後、下ページキーで最大ステップ数の設定画面を出します。

現在編集中のチェーンナンバー

CHAIN: 01
STEP LENGTH: 12

最大ステップ数

●設定方法

- ① データエントリーキーで最大のステップ数を決定します。

⚠ ここで設定した最大ステップ数までパフォーマンスが呼び出されると、+1/YES キーまたはINCに設定したパッドなどによりステップ01に戻ります。

チェインストアモード

チェインエディットモードで設定したチェインの内容を各チェインに記憶させます。
またチェインネームもここで書き込めます。

●チェインストアの方法

① チェインエディットモードでチェインを設定してからストアキーを押します。

② 画面表示は次のようになります。



③ スストア先のチェインナンバーをデータエントリキーで選びます。

④ 右カーソルキーを押してカーソルを下段に移動させます。

⑤ カーソルを文字や数字を入力する位置へ移動させます。チェインネームには8文字使用できます。入力できる文字や記号はP28のストアモードと同じです。またザップキーを押すとカーソル上に空白を入力することができます。

⑥ スストアキーを押します。画面には「Are you sure?」と表示されます。これで+1/YESキーを押すと画面で指定したチェインにストアされ、「Completed!」と表示されます。画面はチェインモードに戻ります。

⑦ スストアを中止する場合は-1/NOキーを押します。チェインストアモードからはどのモードへ移ることもできます。

ユーティリティモード

このモードではTMXのシステム全体の設定を決めることができます。
 ユーティリティモードで決めた設定はパフォーマンスを変更しても変わりません。
 どのモードからでもユーティリティキーを押してユーティリティモードへ移ることができます。
 モード内のページ(画面)の切り替えはページキーで行ない、画面左上に現在のページ数を表示します。

ページ1

学習機能

この機能をONにすると、設定中のインプットの切り替えや、ノートナンバーの変更を外部のドラムやパッドで行なえます。画面の表示は次のようになります。

```
UTIL-01
LEARN MODE: ON
```

【学習機能——ON、OFF】

●設定方法

- ① データエントリーキーでON、OFFを設定します。

●学習機能をONにすると

- ・エディットモードでは、叩かれたパッドが接続されているインプットに対して設定ができるようになります。
- ・ボイスエディットモードでは、叩かれたパッドにアサインされているノートナンバーに対して設定ができるようになります。(2ndノートは学習機能で呼び出すことができません)

●MIDIノート信号が入力された場合

- ・エディットモードの1st及び2ndノートナンバーのページでは、入力されたMIDIノートナンバーを1stまたは2ndノートのノートナンバーとして割り当てます。
- ・ボイスエディットモードでは、入力されたMIDIノートナンバーに対して設定ができるようになります。

バイパスモード

この設定をONにすると外部のドラムやパッドを叩いてもTMXは発音しません。
またMIDI出力端子からMIDIノートナンバーを出力しなくなります。
画面は次のようになります。

```
UTIL-02
  BYPASS MODE:OFF
```

【バイパスモード——ON, OFF】

●設定方法

- ① データエントリーキーでON、OFFを設定します。
 - ・トリガーセンサーを取り付けたドラムセットのセッティングを変更するときなどにこの設定をONにします。
 - ・バイパスモードがONのときは、画面のカーソルが □ から _ の表示になります。

インターフェイス

音源とMIDIノートの出力を決定します。

```
UTIL-03
  INTERFACE=NORMAL
```

【インターフェイス——3種類】
NORMAL、MIDI、SOUND

●設定方法

データエントリーキーで設定します。
それぞれの設定により出力は次のようになります。

	TMX内蔵音源	MIDIノートナンバー
NORMAL	発音する	出力する
MIDI	発音しない	出力する
SOUND	発音する	出力しない

ページ4

フットスイッチファンクション

このページではリアパネルのフットスイッチ端子に接続したフットスイッチの機能を設定します。

画面は次のようになります。

```
UTIL-04 FOOT SW
FUNC=HI-HAT
```

【ファンクション——4種類】

HI-HAT、INCREMENT、BYPASS、START/STOP

●設定方法

フットスイッチの機能をデータエントリーキーで設定します。

接続したフットスイッチを踏むことによって、次のように動作します。

- HI-HAT インпут12(H.HAT)に接続したパッドに対して、フットスイッチがハイハットペダルの機能を持ちます。
- INCREMENT パフォーマンスモードではパフォーマンスナンバーを1つずつ増やし、チェインモードではステップナンバーを1つずつ増やしていきます。
- BYPASS バイパスモードのON/OFFをフットスイッチで行なえます。踏むたびにON/OFFが切り替わります。
- START/STOP MIDIで接続したシーケンサーのスタート/ストップをフットスイッチで行なえます。(P38参照)

フットスイッチには極性の異なるものもありますが、TMXはいずれのタイプのフットスイッチにも対応できるように作られています。フットスイッチをリアパネルのフットスイッチ端子に接続した後、電源を入れてください。自動的に極性を判断して、正常な動作を行ないます。

ページ5

ペダルノート

ページ4でファンクションをHI-HATに設定したとき、フットスイッチを踏み込んだときに発音する音色のノートナンバーを指定します。

画面は次のようになります。

```
UTIL-05 FOOT SW
PEDAL NOTE=044
```

【ペダルノート——OFF, 024~084】

●設定方法

データエントリーキーでノートナンバーを指定します。通常は044に設定してあります。

クローズノート

ページ4でファンクションをHI-HATに設定したとき、フットスイッチを踏み込んだときにインプット12に接続されたパッドで発音する音色のノートナンバーを指定します。つまりインプット12に接続されたパッドには通常のエディットモードで設定したノートナンバー以外にもう1音色用意することができるわけです。

画面は次のようになります。

```
UTIL-06 FOOT SW
      CLOSED NOTE=042
```

【クローズノート——OFF、024~084】

●設定方法

データエントリーキーでノートナンバーを指定します。通常は042に設定してあります。ボイスエディットモードで、ノートナンバー42にボイスを割り当ててください。

ペダルペロシティー

ページ5で選んだノートナンバーの音色がフットスイッチを踏まれたときに発音する強さを設定します。

画面は次のようになります。

```
UTIL-07 FOOT SW
      PEDAL VEL=085
```

【ペダルペロシティー——001~127】

●設定方法

データエントリーキーで数値を設定します。ペロシティーを上げていくほどフットスイッチを踏みこんだときに強く発音します。

ページ 8

モニターベロシティー

ボイスエディットモードでボイスエディットキーを押して音色の確認をするとき、その音の発音する強さを設定します。画面は次のようになります。

```
UTIL-08
MONITOR VEL=100
```

【モニターベロシティー——001~127】

●設定方法

データエントリーキーで数値を設定します。ベロシティーを上げていくほどボイスエディットキーを押したときの音が強くなります。この設定をするときにはフロントパネルのボリュームを一定にしてボイスエディットモードで確認しながら行ってください。

ページ 9

パッドファンクション(インプット10)

このページではインプット10の機能を選択します。画面は次のようになります。

```
UTIL-09 PAD FUNC
IN-10=INCREMENT
```

【パッドファンクション——4種類】

NORMAL、INCREMENT、BYPASS、PAUSE

●設定方法

データエントリーキーで設定を選びます。各機能は次のようになります。

- NORMAL インプット10を、インプット1~9と同じように音源を発音させるために使用します。
- INCREMENT インプット10に接続したパッドを1回叩くごとにパフォーマンスモードではパフォーマンスナンバーが、チェーンモードではステップナンバーの数値が1ずつ増えていきます。
- BYPASS インプット10に接続したパッドでページ2のバイパスのON/OFFが行なえます。1回叩くごとにON/OFFが繰り返されます。
- PAUSE インプット10に接続したパッドを叩くことによってMIDIで接続した外部のシーケンサーを一時停止(ポーズ)状態にできます。

パッドファンクション(インプット11)

このページではインプット11の機能を選択します。
画面は次のようになります。

```
UTIL-10 PAD FUNC
IN-11=DECREMENT
```

【パッドファンクション——4種類】

NORMAL、DECREMENT、DAMP、START/STOP

●設定方法

データエントリーキーで設定を選びます。各機能は次のようになります。

- NORMAL インプット11をインプット1~9と同じように音源を発音させるために使用します。
- DECREMENT インプット11に接続したパッドを1回叩くごとにパフォーマンスモードではパフォーマンスナンバーが、チェインモードではステップナンバーの数値が1ずつ減っていきます。
- DAMP インプット11に接続したパッドを叩くことでTMXの現在鳴っている音を止めることができます。
- START/STOP インプット11に接続したパッドからMIDIで接続した外部のシーケンサーのスタート/ストップをコントロールできます。1回叩くごとにスタート/ストップを繰り返します。

●外部のシーケンサーの動作

ページ9、10でPAUSE、START/STOPを設定したときの各動作を説明します。
外部のシーケンサーとの接続は次のようになります。



パッドを1回叩くことで次の動作を行ないます。

- START/STOP シーケンサーが止まっていれば曲の最初からスタートし、シーケンサーが走っていればストップします。
- PAUSE シーケンサーが止まっていれば現在止まっているところからスタートし、シーケンサーが走っていれば一時停止状態になります。

ページ 11

MIDI受信チャンネル

このページはTMXを外部のMIDI機器からコントロールする場合の受信チャンネルを設定します。画面は次のようになります。

```
UTIL-11
RECEIVE CH:10
```

【受信チャンネル——OMNI、01~16】

OMNIに設定すれば、全てのチャンネルで受信できます。

●設定方法

データエントリーキーで外部のMIDI機器の送信チャンネルと同じチャンネルに設定します。このページの設定は外部のシーケンサーの音源としてTMXを使用する場合に行なうもので、通常は10チャンネルになっています。

ページ 12

MIDI送信チャンネル

このページはTMXを使用して外部のMIDI機器をコントロールする場合の送信チャンネルを設定します。画面は次のようになります。

```
UTIL-12
TRANSMIT CH:01
```

【送信チャンネル——01~16】

●設定方法

データエントリーキーで送信チャンネルを設定します。そして外部のMIDI機器の受信チャンネルをこの送信チャンネルと同じチャンネルに合わせます。

ページ 13

MIDIプログラムチェンジ

このページはプログラムチェンジの送受信を設定します。画面は次のようになります。

```
UTIL-13
PROGRAM CHNG:ON
```

【プログラムチェンジ——ON、OFF】

●設定方法

データエントリーキーでプログラムチェンジを送受信する場合はONに、送受信しない場合はOFFに設定します。

●プログラムチェンジ

TMXはパフォーマンスモードでパフォーマンスナンバーを切り替えるとプログラムチェンジを送信します。(パフォーマンスナンバーの01~32でプログラムチェンジの00~31が送信されます。)

また外部からプログラムチェンジ(00~31)をパフォーマンスモードで受けた場合パフォーマンスナンバーが切り替わります。(外部からプログラムチェンジ00を受信した場合パフォーマンスナンバーは01になります。)

ページ 14

MIDIエクスクルーシブ

このページはエクスクルーシブメッセージの受信を設定します。
画面は次のようになります。

```
UTIL-14  
EXCLUSIVE:ON
```

【エクスクルーシブ——ON, OFF】

ONにするとバルクダンプの受信が可能になります。

●設定方法

データエントリーキーでエクスクルーシブメッセージを受信する場合はONに、受信しない場合はOFFに設定します。

ページ 15

MIDIデバイスナンバー

このページはMIDIのデバイスナンバーを決めるためのものです。
画面は次のようになります。

```
UTIL-15  
DEVICE NO. : 01
```

【デバイスナンバー——01~16】

バルクダンプに必要なナンバーです。

●設定方法

データエントリーキーでMIDIデバイスナンバーを設定します。

MIDIバルクダンプ

MIDIのバルクデータを送信するためのページで、バルクデータの種類を設定することもできます。

画面は次のようになります。

```

UTIL-16
  BULK:PERF ALL
  
```

【バルクダンプ——4種類】

PERF各パフォーマンスのデータ (ALL, 01~32)
 CHAINチェーンモードのデータ
 UTILITYユーティリティモードのデータ
 ALL上記のTMXのすべてのデータ

●設定方法

- ① データエントリーキーで送信するバルクデータの種類を選びます。
 PERFを選んだ場合はカーソルをカーソルキーで右に移動させデータエントリーキーでパフォーマンスナンバーを選ぶことができます。01から32を選んだ場合はそのナンバーのパフォーマンスだけを送信し、ALLを選んだ場合は01から32までのすべてのパフォーマンスを送信します。
- ② ストアキーを押します。画面に「Are you ready?」と表示されます。
- ③ +1/YESキーを押すとバルクデータが送信されます。送信中は「Transmit:」と画面に表示されます。
- ④ 送信が終了すると、「Completed!」と表示されます。
- ⑤ 画面に「Are you ready?」と表示された後、-1/NOキーを押すと送信を中止できます。

●バルクダンプ

バルクダンプとはMIDIを使用して外部にTMXのデータをまとめて送信したり、逆に外部からまとめてデータを受信したりすることです。ヤマハMIDIデータファイラーMDF2にTMXのデータを送信して保管したり、もう1台のTMXにデータを送信するときなどにこの機能を使用します。

この場合ページ15のデバイスナンバーを設定してからバルクダンプを行ないます。デバイスナンバーとはバルクデータに付ける番号で、この番号が一致しないとデータの送受信ができません。

TMX同志でデータのやりとりをする場合はお互いのデバイスナンバーを同じ番号にします。またMDF2を使用する場合は、MDF2にデータを送信したときのデバイスナンバーにすることで、データを再度MDF2から受け取ることが可能になります。

パフォーマンス、チェイン、ユーティリティ各モードで外部からバルクデータを受信できます。受信中の画面は次のようになります。

```
Receive:
```

画面の右下のカーソル上に現在受信中のバルクデータの種類を表示します。

受信中にエラーを生じた場合は次の表示になります。

```
Receive Error!
```

ページ17

トリガーミュート

各入力に入ってくるトリガー信号を一時的に受け付けなくします。特定のインプットだけを選ぶこともできます。画面は次のようになります。

```
ALL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
THRU
```

【ミュート——3種類】

THRU、CUST、MUTE

●設定方法

- ① データエントリーキーでミュートの種類を選びます。

THRUすべてのインプットでトリガー信号を受け付けます。1~12の下にカーソルを移動させても何も表示されません。

CUSTこの設定を選んだ場合は1~12の下にカーソルを移動させ、データエントリーキーの+1/YES側を押して*を表示させます。*を表示させたインプットではトリガー信号を受け付けません。
-1/NO側で*を消すことができます。

MUTEすべてのインプットでトリガー信号を受け付けないようにします。1~12の下にカーソルを移動させても*を消すことはできません。

■ファクトリーリセット

TMXでは各設定を工場出荷時に戻すことができます。

ユーティリティキーとストアキーを押しながらパワースイッチを押して電源を入れると、工場出荷時に戻ります。ただしこの手順を行なうと今までのTMXの内容はすべて消えてしまいますのであらかじめMDF2などにTMXのデータを保管してから行なってください。

出荷時に設定されているパフォーマンス30はヤマハシーケンサーQY10に対応していますが、一時的な設定でありファクトリーリセットによりデータが失われてしまいます。必要とされる方にはMDF2などによるデータの保存をお奨めします。

パフォーマンスの設定例

パフォーマンスの設定例を紹介します。
作業手順の詳細は“各モードの説明”を参考にしてください。

■アコースティックドラム用のセット(例えばパフォーマンス13)をパッド用のセットに変える

①はじめにパフォーマンス13をパフォーマンス32にコピーします。

- ① パフォーマンスモードでパフォーマンス13を選びます。
- ② ストアキーを押します。
- ③ データエントリーキーを使ってストア先のパフォーマンスナンバーの32を選びます。
- ④ 右カーソルキーを押してカーソルを下段に移動させます。
- ⑤ カーソルキーとデータエントリーキーを使用して、パフォーマンス名を「T ROCK」から「P ROCK」に変えます。
- ⑥ ストアキーを押します。「Are you sure?」と表示が変わります。
- ⑦ +1/YESキーを押すと「Completed!」と表示され、パフォーマンスモードに戻ります。
(以上の操作はパフォーマンス13を残すための操作ですが、出荷時のパフォーマンスが不要な場合は直接パフォーマンス13を変更してください。TMXのパフォーマンス1~32はいずれもユーザー用書き換え可能です。)

②コピーしたパフォーマンス32のインプットに関する設定をエディットモードのトリガーコピーを使用してパッド用に変更します。

- ① パッド用のセットを選びます。ここではパフォーマンス01を使用します。
- ② エディットモードに入りページ10のトリガーコピーの画面にします。
- ③ コピー先のナンバーを32にします。
- ④ ストアキーを押します。「Are you sure?」と表示が変わります。
- ⑤ +1/YESキーを押します。「Completed!」と表示します。
- ⑥ パフォーマンスキーを押してパフォーマンスモードに移りパフォーマンスナンバー32を選びます。
これでパフォーマンス32の各入力設定がすべてパッド用に変更されました。

■上記で作成したパフォーマンス32のインプット8に接続したパッドの音色を変更する

インプット8の音色をライド系のシンバル音色に変更してみましょう。
音色を変更するには2つの方法があります。

- 1) ノートナンバーを変える
- 2) ボイスエディットモードにおいてボイスを変える。

ここでは、ノートナンバーを変え、ライドシンバルの音にした後、最も適した音(ボイス)をボイスエディットモードにおいて選ぶことを行ないます。

① はじめにユーティリティーモードで学習機能がONになっていることを確認します。

- ① ユーティリティーキーを押してユーティリティーモードに入ります。
- ② ページキーを使用してページ1を表示させます。
- ③ 学習機能がONになっていることを確認します。(ONになっていないときは、+1/YESキーを押してONにします。)

② エディットモードでノートナンバーを変えます。

- ① エディットキーを押します。
- ② ページキーを使用してページ1を表示させます。
- ③ パッド8を軽く叩きページ1のインプットの表示がIN-08になったことを確認します。
- ④ カーソルキーを使用してノートナンバーにカーソルを移動させます。
- ⑤ データエントリーキーを使用してノートナンバーを51に変更します。
- ⑥ パッドを叩きライドシンバルの音が出ることを確認します。
- ⑦ ストアキーを2回押します。「Are you sure?」と表示が変わります。
- ⑧ +1/YESキーを押します。「Completed!」と表示されパフォーマンスモードに戻ります。

③ ボイスエディットモードでパフォーマンス32のノートナンバー51にアサインされているボイス (Ride1) を変更します。

- ① 上記で作成したパフォーマンス32をパフォーマンスモードで選びます。
- ② ボイスエディットキーを押します。
- ③ ページキーを使用してページ1を表示させます。
- ④ パッド8を軽く叩きノートナンバーが051になったことを確認します。ボイスナンバーは14C、ボイスネームはRide1となっているはずですが。
- ⑤ カーソルをボイスナンバーに移動させ、データエントリーキーを使用してボイスナンバーを15Cに変更します。ボイスネームはRide2になります。
- ⑥ ボイスエディットキーを押し、設定されたRide2の音を確認します。(パッド8を叩いても確認できます。)
- ⑦ ストアキーを2回押します。「Are you sure?」と表示が変わります。
- ⑧ +1/YESキーを押します。「Completed!」と表示され、パフォーマンスモードに戻ります。

■パフォーマンス15のスネアドラムを強く叩いたときのみトリガーがかかるようにする

- ① パフォーマンスモードにおいて、パフォーマンス15を選びます。
- ② エディットキーを押します。
- ③ ページキーでページ6の画面にします。
- ④ スネアドラムを軽く叩いてインプットの表示がIN-02になることを確認します。
- ⑤ カーソルを左側の% (発音する信号レベルの最小値) を表示する数字に合わせます。(工場出荷時は2%になっているはずです)
- ⑥ +1/YESキーを押して60%にします。
- ⑦ ストアキーを2回押します。「Are you sure?」と表示が変わります。
- ⑧ +1/YESキーを押します。「Completed!」と表示され、パフォーマンスモードに戻ります。
弱打はマイクで拾ったアコースティックな音、2拍、4拍など強打はトリガーをかけたインパクトのある音にするなど変化を付けるとき効果的です。

チェーンの設定例

■チェーンを組む

チェーンモードでは曲の進行に合わせてドラムセット(パフォーマンス)を次々と切り替えることができます。

- ① チェインキーを押します。
- ② データエントリーキーで編集するチェーンを選びます。ここではチェーン03とします。
- ③ 再びチェーンキーを押してチェーンエディットモードに入ります。カーソルはステップの01の下に来ます。
- ④ データエントリーキーでステップ01のパフォーマンスを08に設定します。
- ⑤ 右カーソルキーを押してカーソルをステップ02の下に移動させます。
- ⑥ データエントリーキーでステップ02のパフォーマンスを06にします。
- ⑦ 右カーソルキーを押してカーソルをステップ03の下に移動させます。
- ⑧ データエントリーキーでステップ03のパフォーマンスを01にします。
- ⑨ 下ページキーを押して最大ステップ数を設定する画面にします。
- ⑩ データエントリーキーで最大ステップ数を3にします。
- ⑪ ストアキーを押します。ストア先のチェーンナンバーとチェーンネームを、データエントリーキーで設定します。
- ⑫ 再びストアキーを押します。「Are you sure?」と表示され、+1/YESを押すとストアされます。

以上の設定によって1コーラスがAABA'の形式の曲に対応したチェーンが作成されました。これをインプット10に接続したパッドによって順次呼び出すことができます。最大ステップを設定してありますのでステップ3の次にステップ1に戻ります。インプット11に接続したパッドを使用すればステップを戻すこともできます。

パッドを使用してステップを変更できないときはユーティリティーモードのページ9及びページ10でパッド10及び11の機能を設定し直してください。

ユーティリティーモード ページ4でフットスイッチファンクションを設定し直せば、ステップの切り替えをフットスイッチによって行なうこともできます。

TMXを音源として使用する

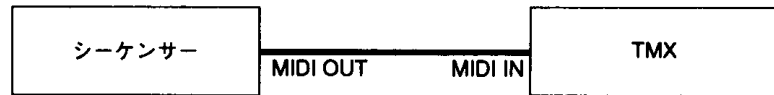
TMXは245種類のバラエティーに富んだ音色を持つリズム用音源モジュールです。

パフォーマンスの1~12及び25の音色配列はミュージックシーケンサーQY20とほぼ同じであり、GM部分準拠となっています。

それらに対応したシーケンスデータを使用する場合大変便利です。

演奏する音楽のジャンルによりパフォーマンスをお選びください。

●接続方法



●MIDIチャンネルの設定

シーケンサーの送信チャンネルとTMXの受信チャンネルを同じチャンネルにしておきます。

ユーティリティモード ページ11で受信チャンネルを設定します。

(出荷時の受信チャンネルは10chに設定されています。)

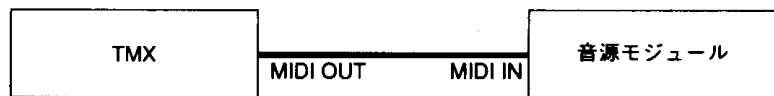
TMXをMIDIインターフェイスとして使用する

TMXのトリガーリング・レスポンスは大変速く、MIDIトリガーインターフェイスとして十分な性能を持っています。またTMXの音にヤマハRM50、SY99など外部音源の音を重ね、より厚みのある音色とすることもできます。

TMXはパッドまたはDT10を利用したアコースティックドラムからの信号を受けると、エディットモードのページ1,2で設定されているノートナンバーのキーオン、キーオフを送信します。

またパフォーマンスを変更するとプログラムナンバーを送信します。

●接続方法



●MIDIチャンネルの設定

TMXの送信チャンネルと音源モジュールの受信チャンネルを同じチャンネルにしておきます。

ユーティリティモード ページ12で送信チャンネルを設定します。

(出荷時の受信チャンネルは10chに設定されています。)

外部のシーケンサーをTMXでスタート/ストップする

TMXに接続したパッドで外部のシーケンサーをスタート/ストップすることができます。

- ① ユーティリティモード ページ9の設定をPAUSEに、ページ10の設定をSTART/STOPに変更します。これでインプットの10、11に接続されたパッドで外部シーケンサーをコントロールできます。(外部シーケンサーの動作はユーティリティモード ページ10参照)
- ② 外部シーケンサーが音源内蔵(QY20など)の場合、ユーティリティモード ページ3のインターフェイスをSOUNDに設定します。これでTMXのみ発音しQY20などに合わせてTMXをプレーすることができます。

故障かな？と思ったら

■TMXが発音しない、または打撃を検出しない

- ① パッド、またはトリガーが正しくTMXのインプットに接続されていますか？
- ② アンプまたはミキサーの入力端子とTMXの出力端子が正しく接続されていますか？(予備出力端子に接続していませんか？)
- ③ フロントパネルのボリュームが絞られていませんか？
- ④ 打撃をしたときインプットレベルが表示されますか？(エディットモード ページ5)
- ⑤ レベルレンジの最小値が高すぎませんか？(エディットモード ページ6)
- ⑥ 発音させようとするボイスのアウトプットセッティングがAUXになっていませんか？(ボイスエディットモード ページ5)
- ⑦ バイパスモードがONになっていませんか？(ユーティリティーモード ページ2)
- ⑧ ユーティリティーモード ページ17でトリガーマュートをしていませんか？
- ⑨ ユーティリティーモード ページ3:インターフェイスを調べてください。インターフェイスが「MIDI」のときTMXは発音しません。
- ⑩ 使用しているケーブルが不良ではありませんか？

■外部の音源が発音しない

- ① MIDIコネクターが正しく接続されていますか？
- ② MIDIチャンネルが一致していますか？
- ③ MIDIノートナンバーが適切な値になっていますか？(エディットモード ページ1)
- ④ ユーティリティーモード ページ3:インターフェイスを調べてください。インターフェイスが「SOUND」のときMIDIデータ(チャンネルメッセージ)は送信されません。

■音は出るが感度が低い(音が小さい)

- ① DT10はしっかりと粘着テープで固定されていますか？(古い粘着テープが残っていませんか？)
- ② ゲインが低すぎませんか？(エディットモード ページ5)
- ③ ベロシティーレンジが低すぎませんか？(エディットモード ページ7)
- ④ ベロシティーカーブが適切ですか？(エディットモード ページ8)
- ⑤ 発音させようとするボイスのボリュームが小さすぎませんか？(ボイスエディットモード ページ)
- ⑥ インプットタイプは適切ですか？TOM、KICKなど大きいドラムにしてみます。(エディットモード ページ3)
- ⑦ ドラムのヘッドが古くなっていませんか？
- ⑧ オートセットをやり直してみてください。(エディットモード ページ4)

■安定したトリガーができない

- ① インプットタイプは適切ですか？より大きなサイズのドラム(PAD→SNARE→TOM→KICK)に変更してみます。(エディットモード ページ3)
- ② DT10はしっかりと粘着テープで固定されていますか？
- ③ ケーブルはしっかりとDT10のジャックに接続されていますか？

■ダブルトリガーを起こす

- ① ヤマハ以外のセンサーを使用していませんか？信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ② 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。
- ③ ヘッドの中心近くにセンサーを取り付けていませんか？リムに一番近いところ(ベアリングエッジの上)が適切です。
- ④ センサーに何か触れていませんか？
- ⑤ リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くし過ぎると、他のドラムと同時に叩いたとき発音しないなどの問題を生じる可能性があります。(エディットモードページ9)

■クロストークを起こす

- ① センサーを隣のドラムから離れた位置に取り付けてください。
- ② インプットレベルの最小値を高くしてください。
- ③ ゲインが高すぎませんか？
- ④ リジェクションの値を高くしてみてください。ただしこの値を高くし過ぎると、他のドラムと同時に叩いたとき発音しないなどの問題を生じる可能性があります。

■連打をしたとき音が途切れてしまう(最大発音数を超過してしまう)

- ① ボイスエディットモード ページ4の発音タイプをMONOにします。
- ② エディットモード ページ2の2ndノートをOFFにします。

■2つのパッド(ドラム)を同時に叩いたとき1つしか鳴らない

- ① 鳴らないほうのパッド(ドラム)のゲインを高くします。
- ② 鳴らないほうのパッドのリジェクションの値を小さくします。
- ③ ボイスエディットモード ページ4の発音タイプが同じグループになっていませんか？

■大きな音しか鳴らない(ベロシティーが常に大きい)

- ① ゲインが大きすぎませんか？
- ② ベロシティーレンジの最小値が大きすぎませんか？(エディットモード ページ7)
- ③ ベロシティーカーブが適切ですか？もしカーブが4であったら、1か2にしてください。
- ④ 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。

■TMXがバイパスモードに入ってしまう(音が出なくなってしまう)

- ① インプット10の機能がBYPASSになっていませんか？(ユーティリティーモード ページ9)

■ハイハット用のフットスイッチが逆動作となる

- ① フットスイッチをリアパネルに接続したまま電源を入れてください。TMXがスイッチの極性を判断して正常な動作を可能にします。(現在電源が入った状態であれば一度電源を切ってください。)
- ② フットスイッチを踏んだ状態で電源を入れていませんか？

資料

ボイスリスト

Kicks

No.	Name	Mod.
00K	KikDryHv	-
01K	KikDryMp	○
02K	Kik18Dry	○
03K	Kik24Dry	-
04K	KikDryT1	○
05K	KikDryT2	○
06K	KikJazz1	○
07K	KikJazz2	○
08K	KikBBal	-
09K	KikNakid	-
10K	KikNSak	-
11K	KikRoom1	○
12K	KikRoom2	○
13K	Kik18RM	○
14K	Kik24RTC	○
15K	KikHallA	○
16K	KikHallB	○
17K	KikHallC	○
18K	KikLive	○
19K	KikGate1	○
20K	KikGate2	-
21K	KikPro1	-
22K	KikPro2	-
23K	Kik18Gat	○
24K	KikFatGt	○
25K	KikLitGt	○
26K	BD King	○
27K	KikTekno	○
28K	KikAnalg	-
29K	Kik18Amb	○
30K	KikDanc1	○
31K	KikDanc2	○
32K	KikAnajz	○
33K	KikJzTek	○
34K	KikNWoolf	-
35K	KikAnaNZ	○
36K	KikANJng	○
37K	KikAnaRM	○
38K	KikCncrt	○
39K	KikHoror	○
40K	KikRadlr	○
41K	KikTalkB	-
42K	KikScream	-

Snares

No.	Name	Mod.
00S	Snr965Wd	○
01S	SnrWood	○
02S	SnrBrass	○
03S	SnrPicco	○
04S	SnrWdDry	-
05S	SnrMidiDry	-
06S	SnrMidiDry	-
07S	SnrPickl	○
08S	SnrSpank	○
09S	SnrWoody	○
10S	SnrBirch	○
11S	SnrJazz	○
12S	Snr137	○
13S	PunchSr	○
14S	PwrMplSr	○
15S	SnrHiPop	○
16S	SnrTrash	○
17S	SnrHiPMP	○
18S	GatePcSr	○
19S	SnrGate1	-
20S	SnrGate2	-
21S	SnrGate3	-
22S	SnrProc	-
23S	SnrRvPic	○
24S	SnrRoom1	○
25S	SnrRoom2	○
26S	SnrRoom3	○
27S	SnrRoom4	-
28S	SnrRev1	○
29S	SnrRev2	○
30S	SnrRev3	○
31S	SnrRev4	○
32S	AnlgPbSr	○
33S	AnlgAmbi	○
34S	SnrTekno	○
35S	SnrAna1	-
36S	SnrAna2	-
37S	SnrBgAna	○
38S	SnrWaoop	○
39S	SnrAPng	○
40S	SnrAnaRv	○
41S	SnrRim1	○
42S	SnrRim2	○
43S	BrushSwp	-

Snares

No.	Name	Mod.
44S	BrushHit	-
45S	BrushTap	-
46S	SideRev	○
47S	SideStk	○
48S	W/outSnr	○
49S	BigMplSr	○
50S	DryMplSr	○
51S	MMetalSr	-
52S	SnrRoHit	○
53S	SnrRoLit	○
54S	Snrpr	○
55S	BMLveSr	-
56S	PunchSnr	○
57S	MetCupSr	○
58S	WalkSnrM	○
59S	SnrScream	○

Toms

No.	Name	Mod.
00T	TomJazz1	-
01T	TomJazz2	-
02T	TomJazz3	-
03T	TomJazz4	-
04T	TomPwr1	-
05T	TomPwr2	-
06T	TomPwr3	-
07T	TomPwr4	-
08T	TomPwr5	-
09T	TomRM 1	○
10T	TomRM 2	○
11T	TomRM 3	○
12T	TomRM 4	○
13T	TomRM 5	○
14T	TomMpl 1	○
15T	TomMpl 2	○
16T	TomMpl 3	○
17T	TomDry1	-
18T	TomDry2	-
19T	TomDry3	-
20T	TomDry4	-
21T	BrushTom1	○
22T	BrushTom2	○
23T	BrushTom3	○
24T	EchoTom1	○

Toms

No.	Name	Mod.
25T	EchoTom2	○
26T	EchoTom3	○
27T	ContTom1	○
28T	ContTom2	○
29T	ContTom3	○
30T	ReviTom1	○
31T	ReviTom2	○
32T	TomPW 1	○
33T	TomPW 2	○
34T	TomPW 3	○
35T	TomPW 4	○
36T	TomTek1	-
37T	TomTek2	-
38T	TomTek3	-
39T	TomTekB1	○
40T	TomTekB2	○
41T	TomTekB3	○
42T	SpaceTom	○
43T	TomEl H	○
44T	TomEl L	○
45T	ElecTom1	-
46T	ElecTom2	-
47T	ElecTom3	-

Cymbals

No.	Name	Mod.
00C	HatCis 1	-
01C	HatCis 2	-
02C	HatDual	○
03C	HatQtr	-
04C	HatHif	○
05C	HatOpn	-
06C	HatPdl	-
07C	AnalgCis	○
08C	AnalgOpn	-
09C	Crash 1	-
10C	Crash 2	-
11C	CrashFX	-
12C	ChokeFX	-
13C	Splash	-
14C	Ride 1	-
15C	Ride 2	○
16C	EdgeCup	-
17C	RideCup	-
18C	China	-

Percussions

No.	Name	Mod.
00P	AgogoHi	○
01P	AgogoLo	○
02P	Clap	-
03P	BongoHi	-
04P	BongoLo	-
05P	Cabasa	○
06P	Claves	-
07P	Congahi	○
08P	Congalo	○
09P	CongMute	-
10P	CongSlap	-
11P	CongHeel	-
12P	Cowbel1	-
13P	Cowbel2	-
14P	Guitro	-
15P	ShortGui	-
16P	Shaker	-
17P	Tambrine	○
18P	TimblHi	○
19P	TimblLo	-
20P	Triangle	-
21P	WhistHi	-
22P	WhistLo	-
23P	WBlock	-
24P	PCTalkDr	-
25P	PCTalkUp	-
26P	PCTalkDn	-
27P	Cuicalo	-
28P	CuicalHi	-
29P	TimpaniH	-
30P	TimpaniL	-
31P	Stick	-
32P	PC Frgrs	-

Effects

No.	Name	Mod.
00E	IronMinSr	○
01E	ElecAnv1	-
02E	WaterNet	○
03E	BellSizz	○
04E	CmchKik	○
05E	SFXAfo	○
06E	SFXAfoU	○
07E	EFBongo	○
08E	BuckChoo	○
09E	Castaciv	-
10E	Echo	-
11E	GuitRevL	-
12E	MetRysm	-
13E	OrchHit1	-
14E	OrchHit2	-
15E	ShortRol	-
16E	RevrSnr	-
17E	Revit	-
18E	PressRol	-
19E	WaterGng	-
20E	EFTube	-
21E	Scratch	-
22E	ScrRezz	-
23E	TypeWrit	-
24E	EFBDJet	○
25E	Drips	○
26E	Galon	○
27E	Junk	○
28E	Krash	○
29E	LoZip	○
30E	MetTM	○
31E	SDJet	○
32E	Splat	○
33E	EFTalk	○
34E	Tublr	○
35E	Wire	○
36E	SqreWv	-
37E	SynBass	-
38E	ThmBass	-
39E	Vib C4	-
40E	Brass	-
41E	BrassFns	○

PERF 13:T ROCK

Table with columns: Note, 1st, 2nd, No., Voice Name, Pitch, Mod. Rows include items like 24: 17E Revit, 25: 27E Junk, 26: 07E EFBougo, etc.

PERF 14:T STUDIO

Table with columns: Note, 1st, 2nd, No., Voice Name, Pitch, Mod. Rows include items like 24: 29P TimpaniH, 25: 30P TimpaniL, 26: 28E Kresh, etc.

PERF 15:T METAL

Table with columns: Note, 1st, 2nd, No., Voice Name, Pitch, Mod. Rows include items like 24: 13E OrchHiti, 25: 02E WaterNet, 26: 55S BMLeVeSr, etc.

PERF 16:T POP

Table with columns: Note, 1st, 2nd, No., Voice Name, Pitch, Mod. Rows include items like 24: 08E BuckChoo, 25: 16E RevrSsr, 26: 57S MetCupSr, etc.

1st : 1st note trigger input assignment
2nd : 2nd note trigger input assignment

PERF 25:G,NLMIDI

Table with columns: Note, 1st, 2nd, Voice Name, Pitch, Mod. Rows include notes like 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84.

PERF 26: KICKS

Table with columns: Note, 1st, 2nd, Voice Name, Pitch, Mod. Rows include notes like 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84.

PERF 27: SNARES

Table with columns: Note, 1st, 2nd, Voice Name, Pitch, Mod. Rows include notes like 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84.

PERF 28: TOMS

Table with columns: Note, 1st, 2nd, Voice Name, Pitch, Mod. Rows include notes like 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84.

1st : 1st note trigger input assignment
2nd : 2nd note trigger input assignment

PERF 29: EFX*

Note	1st	2nd	No.	Voice Name	Pitch	Mod.
24			00E	IronMnSr	0	3
25			01E	BlacArvi	0	
26			02E	WaterNet	0	5
27			03E	BeilSiz	0	5
28			04E	CmchKik	0	5
29			05E	SFXAfrU	0	5
30			06E	SFXAfrU	0	5
31			07E	EPBongo	0	5
32			08E	BuckChoo	0	1
33			09E	CastaCiv	0	-
34			10E	Echo	0	-
35	1		11E	GuiRevL	0	-
36			12E	MetRysm	0	-
37			13E	OrchHit	0	-
38	2		14E	OrchHit2	0	-
39			15E	ShortRol	0	-
40	6		16E	RevsSnr	0	-
41			17E	Revit	0	-
42			18E	PresRol	0	-
43	5		19E	WaterCng	0	-
44			20E	EFTube	0	-
45	4		21E	Scratch	0	-
46	12		22E	Scratch	0	-
47	4		23E	TypeWhit	0	-
48			24E	EPFDJct	0	5
49	9		25E	Drips	0	8
50	3		26E	Galon	0	5
51	8		27E	Junk	0	5
52			28E	Krash	0	3
53			29E	LoZlp	0	5
54			30E	MeFTM	0	5
55			31E	SDJct	0	5
56			32E	Splat	0	5
57			33E	EFTalk	0	3
58			34E	Tubr	0	1
59			35E	Wire	0	5
60			36E	SqureWv	0	-
61			37E	SynBass	-200	-
62			38E	ThmBass	-100	-
63			38E	ThmBass	0	-
64			38E	ThmBass	100	-
65			38E	ThmBass	200	-
66			38E	ThmBass	300	-
67			38E	ThmBass	400	-
68			38E	ThmBass	500	-
69			38E	ThmBass	600	-
70			38E	ThmBass	700	-
71			40E	Brass	-100	-
72			41E	BrasFas	0	5
73			41E	BrasFas	100	2
74			41E	BrasFas	200	5
75			41E	BrasFas	300	1
76			41E	BrasFas	400	1
77			41E	BrasFas	500	4
78			41E	BrasFas	600	4
79			41E	BrasFas	700	5
80			39E	Vib C4	-400	-
81			39E	Vib C4	-300	-
82			39E	Vib C4	-200	-
83	10		39E	Vib C4	-100	-
84	11		39E	Vib C4	0	-

PERF 31: USER

Note	1st	2nd	No.	Voice Name	Pitch	Mod.
24			17E	Revit	0	-
25	7		27E	Junk	0	5
26			07E	EPBongo	0	5
27			12E	MetRysm	0	-
28			11E	GuiRevL	0	-
29			21E	Scratch	0	-
30			22E	ScrRezz	0	-
31			31P	Stick	0	-
32			23P	WBlock	-120	-
33			23P	WBlock	250	-
34			23P	WBlock	630	-
35			14K	KiZARTC	0	5
36	1		16K	KiZARTC	0	5
37			16K	KiZARTC	0	5
38	2		12S	Sur137	0	5
39			02P	Clap	0	-
40	6		35S	SnrAaa1	0	-
41			03T	TomJazz4	0	5
42			00C	HatCis 1	0	-
43	5		02T	TomJazz3	0	5
44			06C	HatPd1	0	-
45			01T	TomJazz2	-200	5
46	12		05C	HatOpn	0	-
47	4		01T	TomJazz2	0	5
48			00T	TomJazz1	-220	5
49	9		09C	Crash 1	0	-
50	3		00T	TomJazz1	0	5
51	8		14C	Ride 1	0	-
52			18C	China	0	-
53			17C	RideCup	0	5
54			17P	Tambrine	0	-
55			13C	Splash	0	-
56			12P	Cowbel1	0	-
57			10C	Crash 2	0	-
58			09E	CastaCiv	0	-
59			15C	Ride 2	0	5
60			03P	Bongolo	0	-
61			04P	Bongolo	0	-
62			09P	CongMute	0	-
63			07P	CongaHi	0	5
64			08P	CongaLo	0	5
65			18P	TimbiHi	0	-
66			19P	TimbiLo	0	-
67			00P	AgogoLo	0	5
68			01P	AgogoHi	0	5
69			05P	Cabasa	0	5
70			16P	Shaker	0	-
71			21P	WhistHi	0	-
72			22P	WhistLo	0	-
73			15P	ShortGui	0	2
74			14P	Guio	0	-
75			06P	Claves	0	-
76			23P	WBlock	100	-
77			23P	WBlock	-200	-
78			28P	CucaHi	0	-
79			27P	CucaLo	0	-
80			20P	Triangle	300	-
81			20P	Triangle	0	-
82			16P	Shaker	0	-
83	10		32P	PC Frigs	0	-
84	11		13E	OrchHit	0	-

PERF 32: USER

Note	1st	2nd	No.	Voice Name	Pitch	Mod.
24			27E	Junk	0	-
25	7		27E	Junk	0	5
26			07E	EPBongo	0	5
27			12E	MetRysm	0	-
28			11E	GuiRevL	0	-
29			21E	Scratch	0	-
30			22E	ScrRezz	0	-
31			31P	Stick	0	-
32			23P	WBlock	-120	-
33			23P	WBlock	250	-
34			23P	WBlock	630	-
35			14K	KiZARTC	0	5
36	1		16K	KiZARTC	0	5
37			16K	KiZARTC	0	5
38	2		12S	Sur137	0	5
39			02P	Clap	0	-
40	6		35S	SnrAaa1	0	-
41			03T	TomJazz4	0	5
42			00C	HatCis 1	0	-
43	5		02T	TomJazz3	0	5
44			06C	HatPd1	0	-
45			01T	TomJazz2	-200	5
46	12		05C	HatOpn	0	-
47	4		01T	TomJazz2	0	5
48			00T	TomJazz1	-220	5
49	9		09C	Crash 1	0	-
50	3		00T	TomJazz1	0	5
51	8		14C	Ride 1	0	-
52			18C	China	0	-
53			17C	RideCup	0	5
54			17P	Tambrine	0	-
55			13C	Splash	0	-
56			12P	Cowbel1	0	-
57			10C	Crash 2	0	-
58			09E	CastaCiv	0	-
59			15C	Ride 2	0	5
60			03P	Bongolo	0	-
61			04P	Bongolo	0	-
62			09P	CongMute	0	-
63			07P	CongaHi	0	5
64			08P	CongaLo	0	5
65			18P	TimbiHi	0	-
66			19P	TimbiLo	0	-
67			00P	AgogoLo	0	5
68			01P	AgogoHi	0	5
69			05P	Cabasa	0	5
70			16P	Shaker	0	-
71			21P	WhistHi	0	-
72			22P	WhistLo	0	-
73			15P	ShortGui	0	2
74			14P	Guio	0	-
75			06P	Claves	0	-
76			23P	WBlock	100	-
77			23P	WBlock	-200	-
78			28P	CucaHi	0	-
79			27P	CucaLo	0	-
80			20P	Triangle	300	-
81			20P	Triangle	0	-
82			16P	Shaker	0	-
83	10		32P	PC Frigs	0	-
84	11		13E	OrchHit	0	-

1st : 1st note trigger input assignment
2nd : 2nd note trigger input assignment

ブランクチャート

Note	1st	2nd	Voice #	Voice Name	Volume	Pan	Pitch	Modify	Group	Output
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										
53										
54										
55										
56										
57										
58										
59										
60										
61										
62										
63										
64										
65										
66										
67										
68										
69										
70										
71										
72										
73										
74										
75										
76										
77										
78										
79										
80										
81										
82										
83										
84										

Input	1st Note	1st Voice	2nd Note	2nd Voice	Type	Gain	Level	Velocity	Curve	Reject
1							% - %	-		
2							% - %	-		
3							% - %	-		
4							% - %	-		
5							% - %	-		
6							% - %	-		
7							% - %	-		
8							% - %	-		
9							% - %	-		
10							% - %	-		
11							% - %	-		
12							% - %	-		

仕様

- 音源方式 16-bit AWM2
- 同時発音数 最大16音
- 内蔵音色 245音色 (Kick: 43, Snare: 60, Tom: 48, Cymbal: 19, Percussion: 33, Effect: 42)
- ディスプレイ バックライト付き16文字×2行LCD
- パフォーマンス 32
- 操作子 PERFORMANCE, CHAIN, EDIT, UTILITY, STORE, VOICE EDIT, ZAP, PAGE△, PAGE▽, CURSOR<, CURSOR>, +1/YES, -1/NO, Volume
- インプット 12
- MIDI端子 In, Out
- 出力端子 4 (2 Main, 2 Aux)
- フットスイッチ端子 1
- 電源アダプター DC 15V 500mA (PA-1505)
- 外形寸法(W×H×D) 480×44×261mm
- 重量 3.7kg

Function	Transmitted	Recongized	Remarks
Basic Default	: 1-16	: 1-16	: memorized
Channel Changed	: 1-16	: 1-16	:
Mode Default	: 3	: 1,3	: memorized
Mode Messages	: X	: X	:
Mode Altered	: *****	: X	:
Note Number : True voice	: 24-84 *****	: 24-84 X	: *1
Velocity Note on	: 0 9nH,v=1-127	: 0 v=1-127	:
Velocity Note off	: X 9nH,v=0	: X	:
After Key's	: X	: X	:
Touch Ch's	: X	: X	:
Pitch Bender	: X	: X	:
Control Change	: 7 X	: 0	: Volume
Program Change : True #	: 0 0-31 *****	: 0 0-31 0-31	:
System Exclusive	: 0	: 0	:
System : Song Pos	: X	: X	:
System : Song Sel	: X	: X	:
Common : Tune	: X	: X	:
System :Clock	: X	: X	:
Real Time:Commands	: 0	: X	:
Aux :Local ON/OFF	: X	: X	:
Aux :All Notes OFF	: 0	: 0	:
Mes- :Active Sense	: 0	: 0	:
sages:Reset	: X	: X	:
Notes	: *1: from ROOT NOTE to ROOT NOTE+60. (ROOT NOTE range: 0-67)		

保証とサービスについて

●本機の保証期間は、保証書により、ご購入から満1カ年です。(日本国内のみ有効)なお、現金・クレジットなど支払い方法による保証の区別はいたしません。

●保証期間の1カ年を過ぎましても、有償にて責任をもってサービスを実施いたします。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっております。また、保証期間中の修理などアフターサービスについてご不明の点は、お買い上げ店、または右記のサービス拠点までお問い合わせください。

■お買い上げ店による修理調整

故障の場合は、直接お買い上げ店にご持参ください。責任をもって修理調整いたします。

■サービスのご依頼

ご使用中に“故障ではないか”と思われましたら、まず本書の「故障かな?と思ったら」の項をお読みいただき、ご確認ください。(ご依頼をお受けして点検いたしますと、故障でない場合でも点検代を申し受けることもございます。)

なお、サービスをご依頼される時は、お名前、ご住所、電話番号などを正確にお知らせください。また、お勤めなどでご不在がちな方は、お勤め先の電話番号、もしくは連絡先をお知らせください。(楽器の具合をもう少し詳しくおたずねしたい時や、万が一やむをえない事情によってお約束を変更しなければならないような時に、お客様にご迷惑をおかけしないですみます。)

ヤマハ電気音響製品サービス拠点

〔修理受付および修理品お預かり窓口〕

北海道サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目1-50(ヤマハセンター内)	TEL 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983 仙台市若林区卸町5-7(仙台卸商共同配送センター3F)	TEL 022-236-0249
新潟サービスセンター	〒950 新潟市万代1-4-8(シルバーボールビル2F)	TEL 025-243-4321
東京サービスセンター	〒101 千代田区神田駿河台3-4(龍名館ビル4F)	TEL 03-3255-2241
首都圏サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184	TEL 044-434-3100
浜松サービスセンター	〒435 浜松市上西町911(ヤマハ(株)宮竹工場内)	TEL 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454 名古屋市中区玉川町2-1-2(ヤマハ(株)名古屋流通センター3F)	TEL 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16(ヤマハ(株)千里丘センター内)	TEL 06-877-5262
四国サービスセンター	〒760 高松市丸亀町8-7(ヤマハ(株)高松店内)	TEL 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39	TEL 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL 092-472-2134
本社/カスタマーサービス部	〒435 浜松市上西町911(ヤマハ(株)宮竹工場内)	TEL 053-465-1158

ヤマハ株式会社支店LM営業課

北海道支店	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目1-50(ヤマハセンター)	TEL 011-512-6113
仙台支店	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10	TEL 022-222-6147
東京支店	〒104 東京都中央区銀座7-11-3(矢島ビル)	TEL 03-3574-8592
関東支店	〒104 東京都中央区銀座7-11-3(矢島ビル)	TEL 03-3574-8592
名古屋支店	〒460 名古屋市中区錦1-18-28	TEL 052-201-5199
大阪支店	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9(心斎橋プラザビル東館)	TEL 06-252-5231
広島支店	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18	TEL 082-244-3749
九州支店	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL 092-472-2130
LM営業部ギター・ドラム営業課	〒430 浜松市中沢町10-1	TEL 053-460-2431

※住所および電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社