



MOTIF ES

セカンドステップガイド



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOTIF ES8

MOTIF ES7

MOTIF ES6

はじめに

このたびはヤマハプロダクションシンセサイザーMOTIF ESをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

この「MOTIF ESセカンドステップガイド」は、MOTIF ESの特徴的な機能であるパターンモードを使って曲作りを行うためのノウハウを解説しています。MOTIF ESの基本的な操作方法については、製品付属の取扱説明書、あるいは「MOTIF ESファーストステップガイド」をご覧ください。

「MOTIF ESファーストステップガイド」のURL

http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/p/synth/motifes/moes_fsg.pdf

Chapter 1 パターンを理解する

パターンを理解する	4
デモパターンを聴いてみよう!	
デモパターンのロード(読み込み)	4
パターンナンバーの切り換え	6
セクションの切り替え	6

Chapter 2 パターンの制作

アルペジオとプリセットフレーズを活用してパターンを作る	8
パターン作成の準備	
空のパターンを選択する	8
トラックのボイスを設定する	9
ボイス設定をストアする	11
セクションA(イントロ)の作成	11
トラックにフレーズをパッチする	12
アルペジオを使って入力する	12
セクションB(Aメロ)の作成	19
パターンをコピーする	19
セクションC(サビ)の作成	24
セクションD(エンディング)の作成	28
作成したパターンに名前をつける	32
パターンをセーブ(保存)する	
スマートメディア™へのセーブ	33
USBデバイスへのセーブ	35

Chapter 3 パターンチェーンを作成し、ソングデータにコンバートする

パターンチェーンの作成	36
パターンチェーンからソングへコンバート(変換)	38
メロディの入力	40

Chapter 4 ミキシング

ミキシングモードでのボイスエディット	
ミキシングボイスとは	42
コモンとエレメント	42
ミキシングモードでの各トラックの調整	
ボリューム、パンの調整	50
システムエフェクトの調整	52
マスターエフェクトとマスタイコライザーで全体のサウンドを調整する	
マスターエフェクト	55
マスタイコライザー	57
ソングミキシングのストア	59

Chapter 5 サンプリング機能を使ってみよう

パターンモードでサンプリングし、リズムパターンを作成する	
サンプリングの準備	60
サンプリング	61
サンプルの編集	64

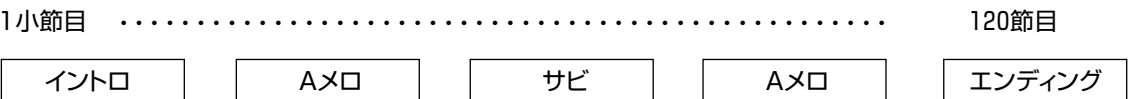
パターンを理解する

MOTIF ESで曲を作るには、ソングモードで作る方法とパターンモードで作る方法のふたつの方法があります。ソングモードでは、曲を最初から終わりまで順を追って作っていき、パターンモードでは、曲を構成するイントロやサビ、エンディングなど、数小節からなる「セクション」というまとまりを個別に作り、そのセクションを並べて曲を作ります。このパターンモードでは、曲のセクションのどこからでも作ることができ、さらにMOTIF ESに搭載されたアルペジオ機能やプリセットフレーズを最大限に活用して、簡単に曲を作ることができます。

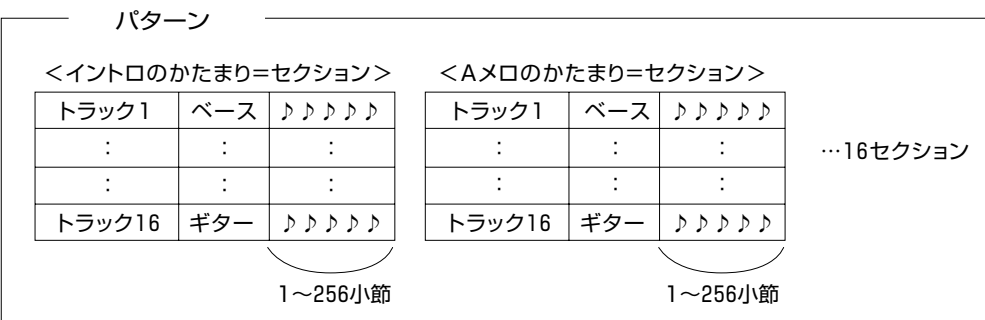
<ソングモード>



<パターンモード>



<パターン概念図>



デモパターンを聞いてみよう!

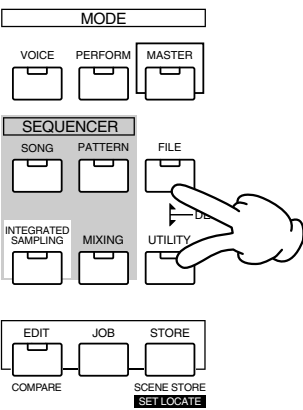
パターンを作成する前に、MOTIF ESに収録されているデモパターンを聴いてみましょう。MOTIF ESには、パターン作成のヒントになる多数のジャンルを網羅したデモパターンが32種類収録されています。

■ デモパターンのロード (読み込み)

MOTIF ESを初めてご使用になる場合には、デモパターンが自動的にロードされます。設定を変えるなどしてロードされない場合には以下の手順でデモパターンをロードしてください。

01

[FILE] ボタンと [UTILITY] ボタンを同時に押します。



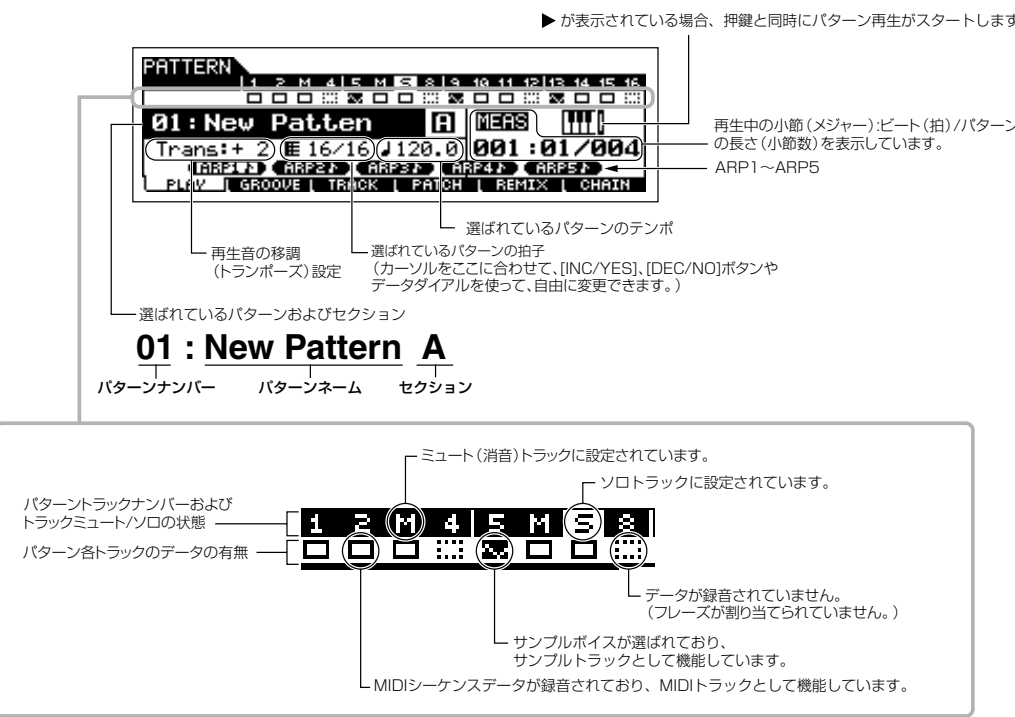
02

<LoadType>を“Pattern”にし、[ENTER] ボタンを押します。



03

ロードが終わるとパターンナンバーとパターン名前が表示されます。



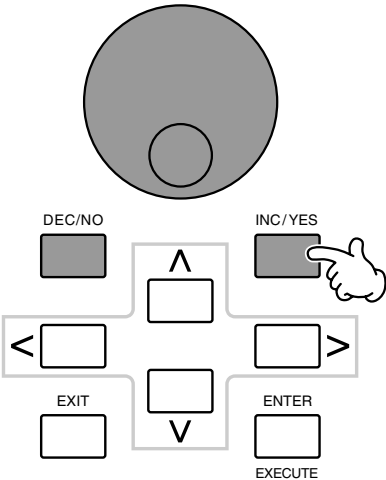
■ パターンのナンバーの切り換え

01

カーソルを「パターンナンバー:ネーム」の位置に合わせます。

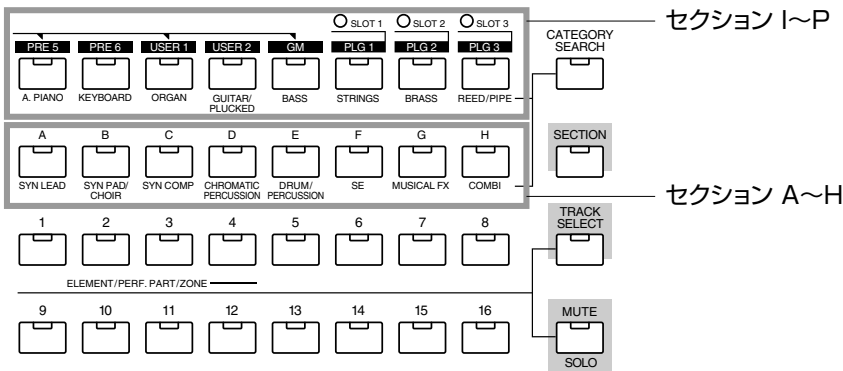
02

データダイアル、[DEC/NO]、[INC/YES]
ボタンを使って選びます。



02

[A]～[H]、[PRE5]～[PLG3] ボタンのいずれかを押します。
([A]～[H] ボタンでセクションA～Hが、[PRE5]～[PLG3] ボタンでセクションI～Pが呼び出されます。)



ひとこと デモパターンのセクションA～Pにはデータの入っていないセクションもあります。

[▶] (プレイ) ボタンを押して、パターンを聴いてみよう。

[■] (ストップ) ボタンを押して、パターン再生をストップします。

<収録されているデモパターン>

パターンナンバー	パターンネーム	パターンナンバー	パターンネーム
01	New R&B	17	Samba
02	Flip Hop	18	Salsa
03	Hip Hop1	19	Montuno
04	Hip Hop2	20	Reggae
05	Disco	21	Trance
06	Funk1	22	Ibiza Trance
07	Funk2	23	Dream Dance
08	70's Rock	24	Synth Pop
09	Soft Rock	25	Chill Out
10	Unplugged	26	Club House
11	Piano Club	27	Latin House
12	Cool Funk	28	Garage
13	Analog Pop	29	Retro Pop
14	Guitar Pop	30	Xover Rock
15	Slow Feel	31	Spanish Pop
16	Combo Jazz	32	Turkish Pop

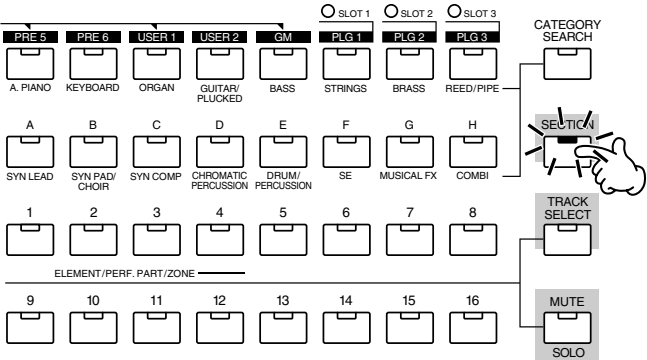
デモパターンの試聴が終わったら、実際にパターンを作ってみましょう。

■ セクションの切り替え

1つのパターンには16個のセクションがあります。デモパターンのセクションを切り替えてみよう。

01

[SECTION] ボタンを押してランプを点灯させます。



アルペジオとプリセットフレーズを活用してパターンを作る

パターンを作るには、トラックごとに鍵盤を弾いて演奏データを入力して作るのも1つの方法ですが、MOTIF ESには曲のジャンルにマッチしたバックিংが作れるアルペジオと、MOTIF ES本体にプリセットされたドラムパターン用のプリセットフレーズが用意されています。これらの機能を利用すると、簡単に曲作りを行うことができます。

アルペジオを使うと、鍵盤を押さえるだけで奏でられる演奏フレーズをトラックに入力することができます。一方、プリセットフレーズを使うと、MOTIF ESの中に予め用意された数小節の演奏フレーズをPATCH (パッチ) 画面にはめ込み、パターンを作ることができます。



MOTIF ES本体に内蔵されたプリセットフレーズはドラムパターンのみですが、本体付属のCD-ROM「Sound Library for MOTIF ES6/7/8」のパターンデータを本体に読み込むことで、他の楽器のフレーズを使用することもできます。

これから作成するパターンは以下の通りです。

セクションA (イントロ)	C7 (9)	C7 (9)	C7 (9)	C7 (9)	(4小節)
セクションB (Aメロ)	C7 (9)	C7 (9)	C7 (9)	C7 (9)	(4小節)
セクションC (サビ)	F7	F7	G7	G7	(4小節)
セクションD (エンディング)	C7 (9)				(1小節)

パターン作成の準備

■ 空のパターンを選択する

MODEの[PATTERN]ボタンを押して、パターンモードに入ります。次にパターンデータが入っていないパターンナンバーを選択します。ここではパターンナンバー33を選びます。



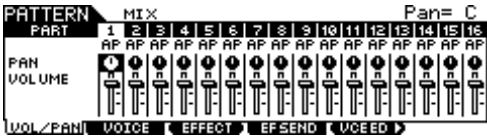
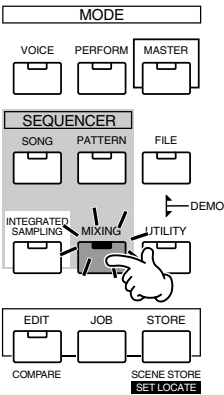
■ トラックのボイスを設定する

まず演奏データを入力するトラックのボイスを設定します。各トラックのボイスの設定は、パターンミキシングモードで行います。

ボイスを選択するにはいくつかの方法がありますが、ここではボイスを楽器別に表示して選択できるカテゴリーサーチ機能を使ってすばやく目的のボイスを選びましょう。

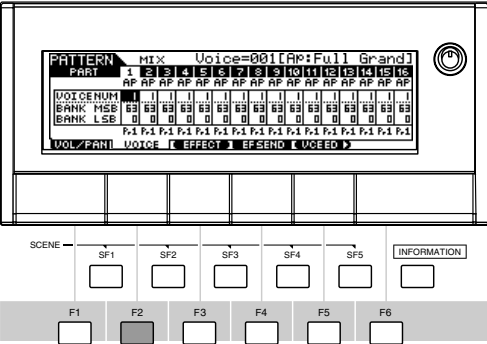
01

[MIXING]ボタンを押します。



02

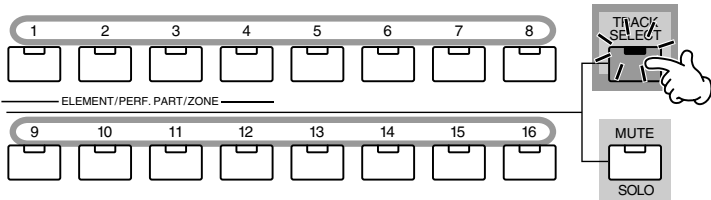
[F2] VOICEボタンを押します。



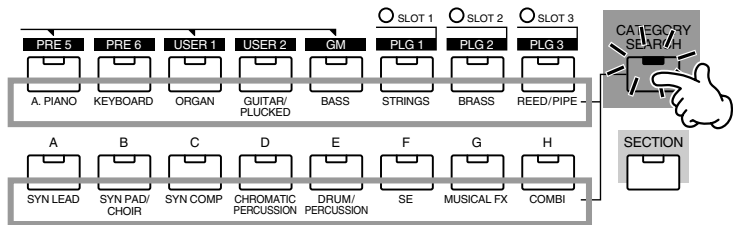
03

各トラックごとに音色を設定します。

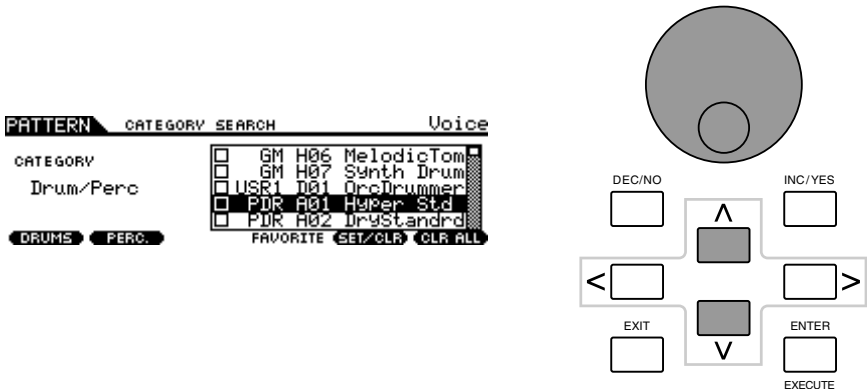
① [TRACK SELECT]ボタンを押して点灯させ、設定したいトラックのボタンを押します。



② [CATEGORY SEARCH] ボタンを押し、カテゴリーを指定します。



③ 画面上のボイスリスト表示の中からボイスを選び、[ENTER] ボタンを押します。



これから作成するパターンの各トラックのボイス名、ボイスナンバー、カテゴリーは以下の通りです。

トラックNo.	パート名	カテゴリー	バンク	ボイスNo.	ボイス名
トラック1	ドラム	DRUM/PERCUSSION	PDR	A01	Hyper Std
トラック2	ベース	BASS	PRE2	F11	FretBuzzy
トラック3	ギター	GUITAR/PLUCKED	PRE2	C04	CleanEl&Ac
トラック4	エレクトリックピアノ	KEYBOARD	PRE1	C05	Sweetness
トラック5	ストリングス	STRINGS	PRE3	A08	ViolnEnsem
トラック6	ブラス	BRASS	PRE3	E14	SmlBrSect
トラック7	オルガン	ORGAN	PRE1	G15	Grean Tea

すべてのトラックボイスを設定すると、次の図のようになります。

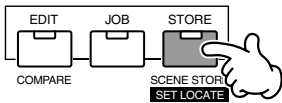


■ ボイス設定をストアする

各ボイスの設定が出来たらパターンミキシングをストアします。

01

[STORE] ボタンを押してパターンミキシングストアモードに入ります。



02

[ENTER] ボタンを押し、続けて [INC/YES] ボタンを押してストアを実行します。



本体の内部メモリーに保存することを「ストア」といいます。

！ ストアをせずに他のパターンを選んだり、モードを切り換えるとミキシングの設定は消えてしまいます。

設定が済んだら [PATTERN] ボタンを押して、パターンプレイモードに戻ります。

セクションA (イントロ) の作成

■ セクションAの基本設定

01

[SECTION] ボタンを押して点灯させ、[A] ボタンを押してセクションAを選択します。

02

カーソルを<MEAS> (メジャー=小節) に移動し、パターンの長さを“004 (4小節)” に設定します。



03

カーソルを移動し、テンポを“100”に設定
します。



■ 各トラックへの入力

《トラックにフレーズをパッチする》

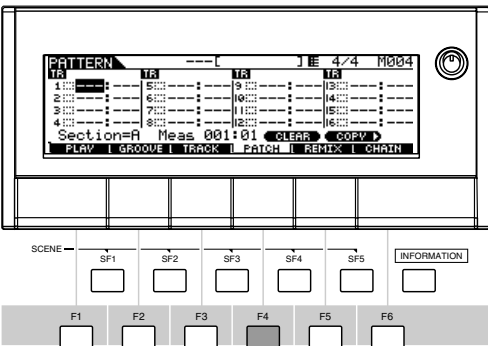
トラック1 …プリセットフレーズを使ってドラムパートを作成する

01

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [1] ボタンを押し、トラック1を選択します。

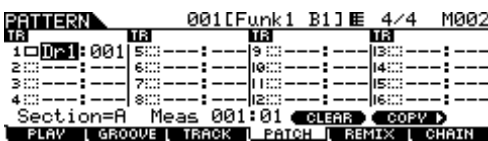
02

[F4] PATCHボタンを押します。



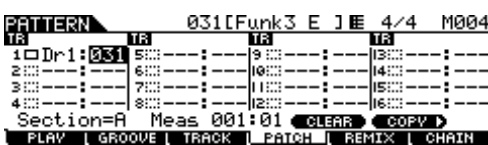
03

ダイヤル、[DEC/NO]、[INC/YES] ボタン
を使って <TR1> のプリセットカテゴリーを
“Dr1” にします。



04

カーソルを右に移動し、プリセットフレーズ
ナンバーを“031” にします。
画面右上にプリセットフレーズナンバーとフレ
ーズネーム <31: Funk3 E> が表示されます。



[▶] (プレイ) ボタンを押してドラムパターンが鳴るか確認してみましょう。きちんと再生されたら、[■] (ストップ) ボタンを押して演奏をストップし、[F1] PLAYボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。



次項で解説するアルペジオという機能を使ってドラムパターンを入力することもできます。
また「サンプリング」という機能を使ってサンプリングCDなどからドラムの演奏の音声（オーディオ）を
トラックに入力することもできます。サンプリング機能については、本ガイド60ページをご覧ください。

《アルペジオを使って入力する》

各トラックへ入力する前に基本的な入力方法を紹介します。

●アルペジオ機能を使った基本的な入力方法●

01

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、録音をするトラックのボタンを押します。

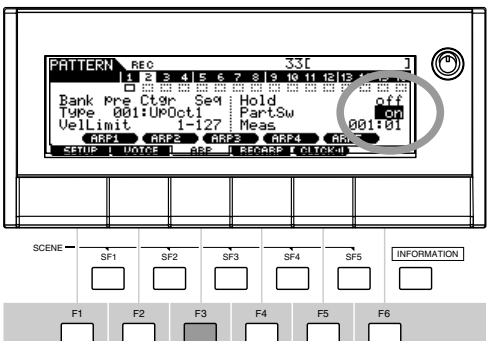
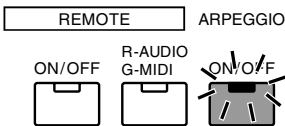
02

[●] (レコード) ボタンを押し、入力待機状態
にします。



03

[F3] ARPボタンを押し、<PartSW>を“on”
にします。
[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンがオンになり
点灯しているのを確認します。



04

アルペジオのカテゴリーとタイプを選びます。





MOTIF ESには1,787種類のアルペジオが内蔵されており、18種類のカテゴリーに分類されています。

アルペジオタイプのカテゴリー

LCD表示	カテゴリー名	説明
Seq	Synth Sequence	シンセ系音色に適した、主に1〜2音のポリフォニック数の分散和音フレーズを集めたものです。
ChSq	Synth Chord Sequence	シンセ系音色に適した、主に3音以上のポリフォニック数のリズム的なコードフレーズを集めたものです。
HySq	Synth Hybrid Sequence	低音部でベース系フレーズ、中高音部でシーケンス/コード系フレーズが再生されるようにプログラムされたものです。スプリット設定のボイスに適したアルペジオです。また、HybVel...と記されるアルペジオタイプでは、ベロシティレンジごとに違うシーケンスが組まれています。ノーマルボイスのエLEMENT別のベロシティリミット設定と組み合わせて、ベロシティによるアルペジオと音色の変化が実現できます。
ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	アコースティックピアノや、エレピ、クラビなどエレクトリックキーボードに適したアルペジオがあります。
Orgn	Organ	オルガンに適したアルペジオです。
GtPl	Guitar & Plucked	ギターやハープなどのアルペジオです。
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	ギターのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Bass	Bass	ベース、シンセベースのアルペジオです。
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	ベースのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Stm	Strings	ストリングス、ピチカートなどのアルペジオです。
Brass	Brass	ブラスのアルペジオです。
RdPp	Reed & Pipe	サクソ、フルートなどのアルペジオです。
Lead	Synth Lead	シンセリードのアルペジオです。
PdMe	Synth Pad & Musical FX	シンセパッドや、ヒット系音色などミュージカルFX音色に適したアルペジオです。
CPrc	Chromatic Percussion	クロマチックパーカッションのアルペジオです。
DrPc	Drum & Percussion	ドラムやパーカッションのアルペジオで、主にドラムキットで使用するようプログラムされています。
Comb	Combination	ドラム、ベース、シーケンス/コード系アルペジオがミックスされたアルペジオです。パフォーマンスモードで有効です。
Cntr	Control	コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それによって押鍵中の音色が変化します。ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、この場合KeyMode=directで使します。

また、カテゴリーの中には<GtKM>など、楽器名のあとに「KM」という名前のついたものがあります。このKMとはKeyboard Mega Voice（キーボードメガボイス）の略です。キーボードメガボイスは、鍵盤を弾く強さや音域によって音量/音色の変化だけではなく、楽器特有の奏法（ギターのスライドやタッチノイズなど）が呼び出されて鳴ります。キーボードメガボイスに対し、このKMが付いているアルペジオタイプを選択すると、単なる分散和音としてのアルペジオだけではなく、プレーヤーが実際に演奏しているような表現を生み出すことができます。



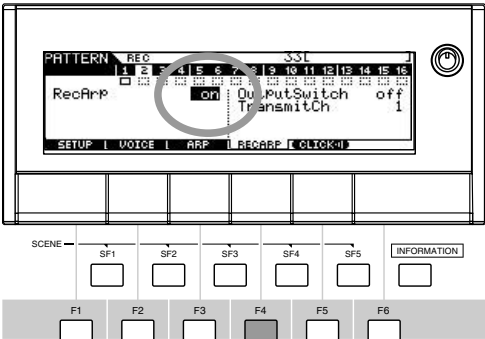
・Type (タイプ) とは
演奏データの録音する方式を設定します。replace (リプレース) とは、演奏データを1トラックごとに実際に演奏しながら録音する方式で、上書き録音するのが特徴です。すでにデータが入っているトラックに録音すると、元のデータは消えてしまいます。replaceのほかに、すでにデータが入っているトラックに重ねて録音するoverdub (オーバーダブ)、指定した範囲内に録音を行うpunch (パンチ) などがあります。
ここでは、間違えて録音してもやり直ししやすい“replace”を選んでおきましょう。

・Loop (ループ) とは
パターンを最後の小節まで演奏したあと最初の小節から繰り返し演奏する機能です。アルペジオを入力する際にループの設定をしておくと、繰り返しアルペジオが入力されてしまうので、必ず“off”にしておきましょう。

・Quantize (クオンタイズ) とは
演奏上のあいまいな音符のタイミングを、正確なタイミングに揃えて録音する機能です。正確に演奏したつもりでも、鍵盤を弾くタイミングが微妙にずれるのを修正してくれます。今回はアルペジオ機能を使ってリアルな楽器の演奏を録音するので“off”に設定します。

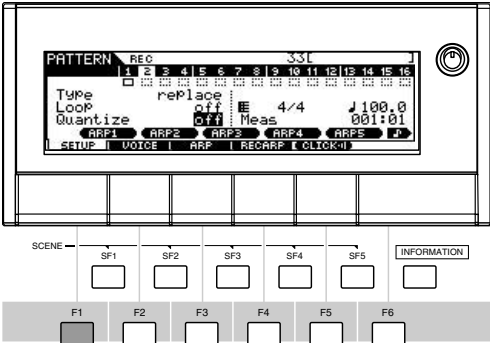
06

[F4] RECARPボタンを押して<RecArp>を“on”にします。



05

[F1] SETUPボタンを押し、<Type>を“replace”、<Loop>を“off”、<Quantize>を“off”に設定します。



<RECARPがONの時>

演奏する音符

録音される音符

<RECARPがOFFの時>

演奏する音符

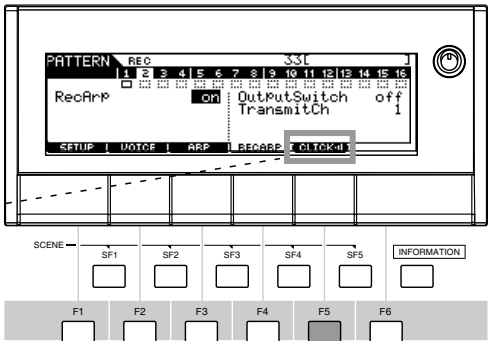
録音される音符

07

メトロノームを鳴らす設定をします。
[F5] CLICKボタンを何度か押して図のよう
なマークが表示される状態にします。



<拡大図>



[F5] CLICKの部分に図のマークが表示されていると、録音時にメトロノームが鳴ります。

08

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始します。

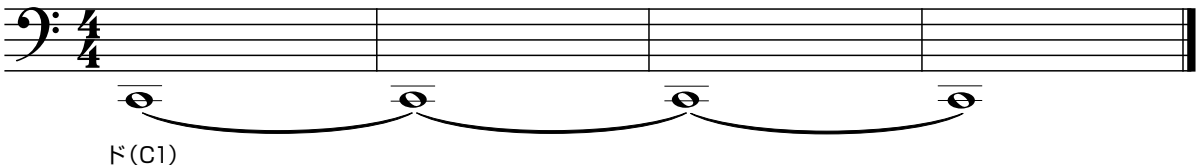
09

カウントを1小節分聞いたあと、鍵盤を押さえて演奏を録音します。設定した小節分の録音が終わると自
動的に録音が終了し、パターンプレイモードに戻ります。
※ 再生する時は [ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押して、オフにします。(ランプが消えます)

入力に失敗したら、手順2.からやりなおします。

では実際に入力していきましょう。

トラック2 …アルペジオを使ってベースパートを入力する



01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<
Ctgr>を“Bass”に、<Type>を“029:
CoolFnkG”に設定し、録音待機状態にし



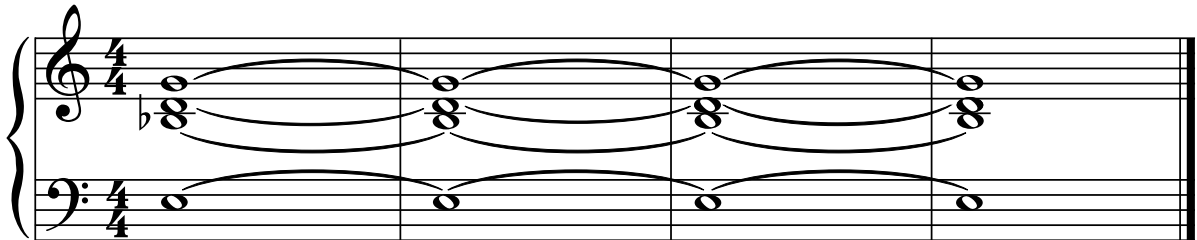
02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
ベースパートは、ド(C1)の鍵盤を4小節分弾きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音が終了し、
パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら [ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押して
きちんと入力されているか確認しましょう。


トラック3 …アルペジオを使ってギターパートを入力する



ソ (G3)
レ (D3)
bbシ (Bb2)
ミ (E2)

01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>
を“GtPl”に、<Type>を“022:CleanGt2”
に設定し、録音待機状態にします。



02

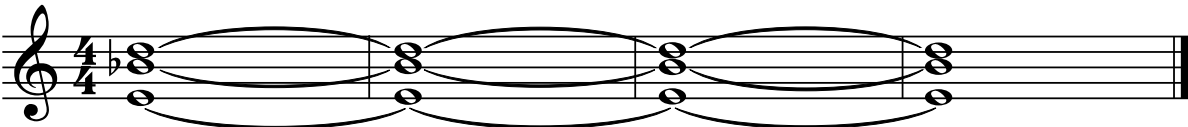
[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
ギターパートは、C7 (9) のコードであるミ、♭シ、レ、ソ (E2、B♭2、D3、G3) の鍵盤を4小節分弾きま
す。4小節分の録音が終わると自動的に録音を終了し、パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押して
きちんと入力されているか確認しましょう。

トラック4


…アルペジオを使ってエレクトリックピアノパートを入力する



レ (D4)
♭シ (B♭3)
ミ (E3)

01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>
を“ApKb”に、<Type>を“077:CoolFnkH”
に設定し、録音待機状態にします。



02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
エレクトリックピアノパートは、C7 (9) のコードであるミ、♭シ、レ (E3、B♭3、D4) の鍵盤を4小節分弾
きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音を終了し、パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押して
きちんと入力されているか確認しましょう。

ここまでで、セクションAのリズムセクションの入力が終わりました。

セクションB (Aメロ) の作成

■ パターンをコピーする


セクションAとBのリズムセクションは同じなので、セクションAのすべてのトラックの演奏をセクションBにコピーします。
さらに、パートを増やして少しにぎやかな感じにしましょう。ここでは、ステップ録音方式でストリングスパートを入力します。

01

[PATTERN] ボタンを押してパターンプレイモードに入ります。


02

[JOB] ボタンを押し、パターンジョブモードに入ります。



03

[F6] PATTERNボタンを押すと、パターン
に関するジョブが表示されます。



04

カーソルを<01:Copy Pattern>に合わせて
[ENTER] ボタンを押します。



05

コピー元のパターン:セクションを“Pattern
33:A”、コピー先のパターン:セクションを
“Pattern 33:B”に設定します。



コピー元

コピー先

06

[ENTER] ボタンを押します。すると、<Are You Sure? [YES]/[NO]>のメッセージが表示されます。

07

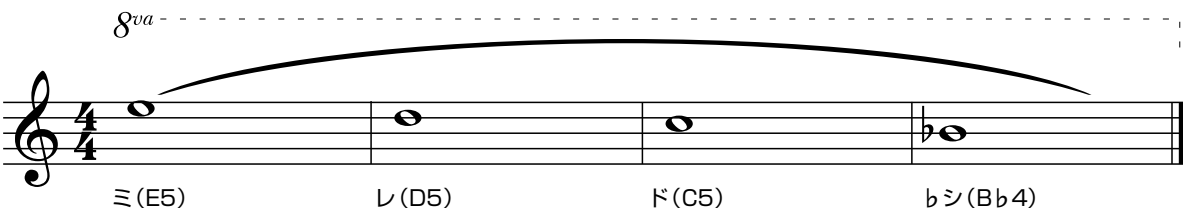
[INC/YES] ボタンを押すとコピーが実行されます。完了すると「Completed」と表示され、コピーパターンの設定画面に戻ります。
コピーできたら [PATTERN] ボタンを押し、パターンプレイモードに戻ります。

セクションBに切り替えて [▶] (プレイ) ボタンを押して再生し、コピーされたか確認します。



■ 各トラックへの入力

トラック5 …ステップ録音方式でストリングスパートを入力する



01

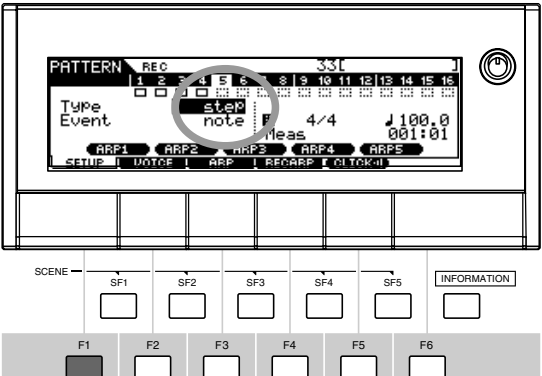
[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [5] ボタンを押し、トラック5を選びます。

02

[●] (レコード) ボタンを押します。

03

[F1] SETUPボタンを押し、
<Type>を “step” にします。



04

[▶] (プレイ) ボタンを押して入力待機状態にします。




ここで鍵盤を弾いてしまうと、入力が始まってしまうので注意してください。

05

<Pointer>は、音符を入力する位置です。
ここでは1小節1拍目から入力するので、
カーソルを<Pointer>に移動して
“001:01:000” にします。




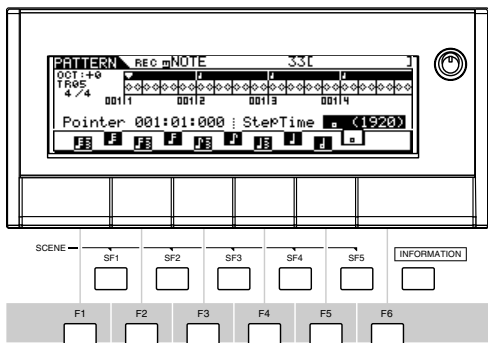
06

<Step Time>は、入力する音符の長さです。
カーソルを<Step Time>へ移動して “ (1920)” に変更します。次にカーソルを
<Gate Time>に移動して “100%” に変更
します。





<Step Time>が選ばれているときに、[INFORMATION] ボタンに  マークが表示されます。[INFORMATION] ボタンを押すと、音符の種類が表示されます。ファンクションボタン[F1]～[F5]、サブファンクションボタン[SF1]～[SF5]を使って入力する音符を選択することができます。



(1) ミ(E5)の鍵盤を弾きます。ポインターが“002:01:000”に移動します。



(2) レ(D5)の鍵盤を弾きます。ポインターが“003:01:000”に移動します。



(3) ド(C5)の鍵盤を弾きます。ポインターが“004:01:000”に移動します。

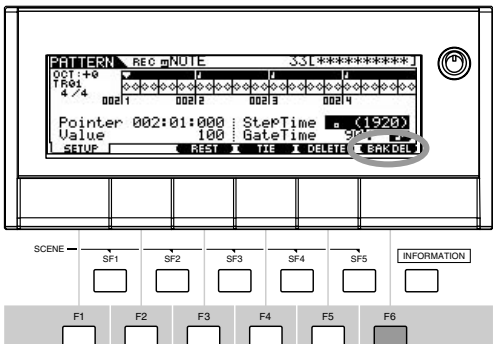


(4) ｾﾞｼ(B♭4)の鍵盤を弾きます。4小節目までの入力が終わると、ポインターが“001:01:000”になり1小節目に戻ります。

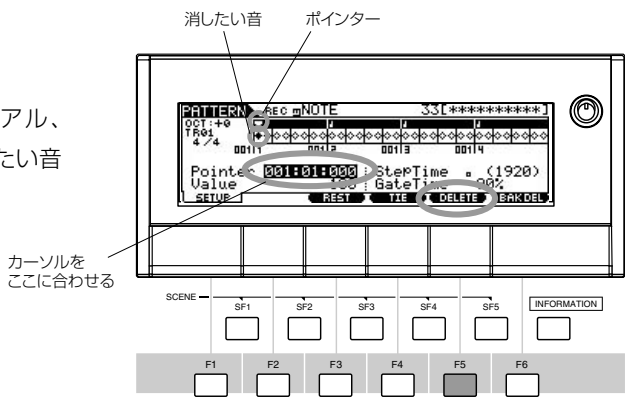


■ 入力したデータの修正法

・ 直前に入力した音を消すとき
[F6] BACK DELボタンを押します。



・ 消したい音符を選んで消すとき
カーソルをPointerに合わせた状態で、ダイヤル、[DEC/NO]、[INC/YES] ボタンを使って消したい音符に移動し、[F5] DELEATEボタンを押します。



07

[■] (ストップ) ボタンを押して録音を停止します。

[▶] (プレイ) ボタンを押して再生し、きちんと入力されたか聴いてみましょう。

ここまででセクションAとBができあがりました。
続いてセクションCのサビを作成しましょう。セクションBはセクションAをコピーして作成しましたが、セクションCはすべてのトラックを新規に作成します。

セクションC (サビ) の作成


■ セクションCの基本設定

01

[SECTION] ボタンを押して点灯させ、[C] ボタンを押してセクションCを選択します。

02

カーソルを<MEAS> (メジャー=小節) に移動し、パターンの長さを“004 (4小節)” に設定します。



■ 各トラックへの入力

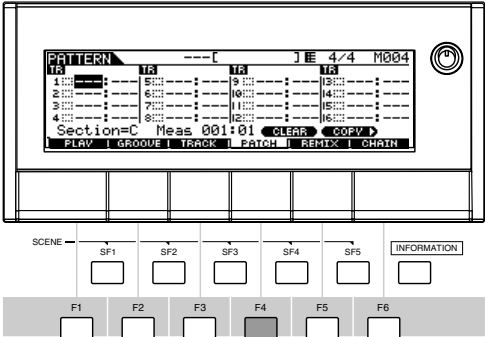
トラック1 …プリセットフレーズを使ってドラムパートを作成する

01

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [1] ボタンを押し、トラック1を選択します。

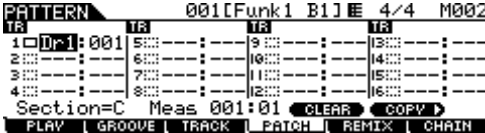
02

[F4] PATCHボタンを押します。



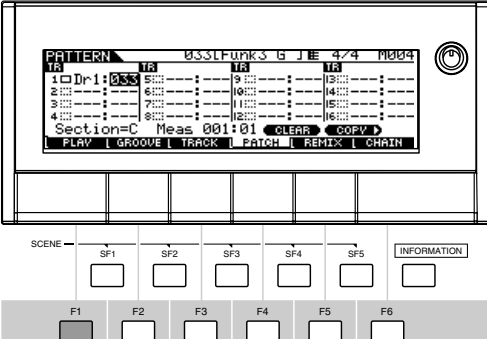
03

ダイヤル、[DEC/NO]、[INC/YES] ボタンを使って<TR1>のプリセットカテゴリーを“Dr1” にします。



04

カーソルを右に移動し、プリセットフレーズナンバーを“033” にします。
画面右上にプリセットフレーズナンバーとフレーズネーム<33:Funk3 G>が表示されます。パッチできたら[F1]PLAYボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。



トラック2 …アルペジオを使ってベースパートを入力する



01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>を“BaKM”に、<Type>を“024:CoolFnkH”に設定し、録音待機状態にします。



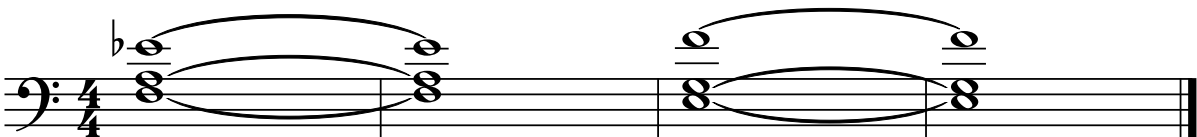
02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
セクションCはコードが2小節ごとに変化します。ベースパートは、Fのコードであるファ (F2) の鍵盤とGのコードであるソ (G2) を2小節分ずつ弾きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音が終了し、パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押してきちんと入力されているか確認しましょう。

トラック3 …アルペジオを使ってギターパートを入力する




♭ミ (E♭3)
ラ (A2)
ファ (F2)

ファ (F3)
ソ (G2)
ミ (E2)

- 01

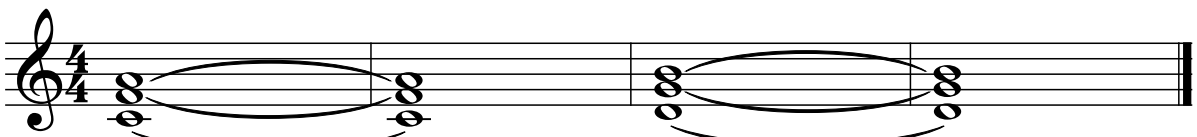
●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>
を“GtPl”に、<Type>を“021:CleanGt1”
に設定し、録音待機状態にします。


- 02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
ギターパートは、F7のコードであるファ、ラ、♭ミ (F2、A2、E♭3) の鍵盤とG7のコードであるミ、ソ、
ファ (E2、G2、F3) の鍵盤を2小節ずつ弾きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音を終了し、
パターンプレイモードに戻ります。
- 03

録音が終了したら[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押してき
ちんと入力されているか確認しましょう。

トラック4 …アルペジオを使ってエレクトリックピアノパートを入力する



ラ (A3)
ファ (F3)
ド (C3)

シ (B3)
ソ (G3)
レ (D3)

01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>
を“ApKb”に、<Type>を“076:CoolFnkG”
に設定し、録音待機状態にします。



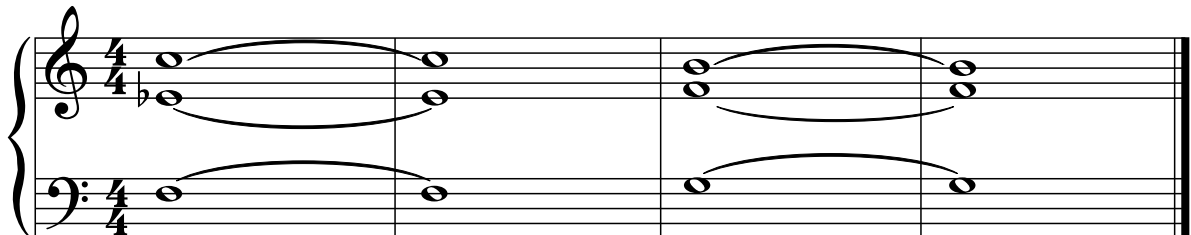
02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
エレクトリックピアノパートは、Fのコードであるド、ファ、ラ (C3、F3、A3) の鍵盤とGのコードであるレ、
ソ、シ (D3、G3、B4) の鍵盤を2小節ずつ弾きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音を終了し、
パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら[ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押して
きちんと入力されているか確認しましょう。

トラック6 …アルペジオを使ってブラスパートを入力する



ド (C4)
♭ミ (E♭3)
ファ (F2)

シ (B3)
ファ (F3)
ソ (G2)

01

●アルペジオを使った基本的な入力方法●
(本ガイド13～16ページ)を参考に<Ctgr>
を“Bras”に、<Type>を“015:Funk3 E”
に設定し、録音待機状態にします。



02

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始し、鍵盤を押さえて演奏を録音します。
プラスパートは、F7のコードであるファ、♭ミ、ド (F2、E♭3、C4) の鍵盤とG7のコードであるソ、ファ、シ (G2、F3、B3) の鍵盤を2小節ずつ弾きます。4小節分の録音が終わると自動的に録音が終了し、パターンプレイモードに戻ります。

03

録音が終了したら [ARPEGGIO ON/OFF] ボタンを押してオフにし、[▶] (プレイ) ボタンを押してきちんと入力されているか確認しましょう。

セクションD (エンディング) の作成

■ セクションDの基本設定

01

[SECTION] ボタンを押して点灯させ、[D] ボタンを押してセクションDを選択します。

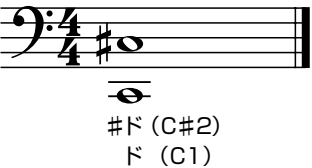
02

カーソルを<MEAS> (メジャー=小節) に移動し、パターンの長さを“001 (1小節)” に設定します。



■ 各トラックへの入力

トラック1 …ステップ録音方式でドラムパートを入力する



01

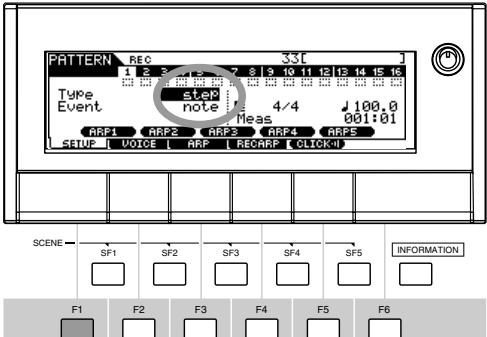
[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [1] ボタンを押し、トラック1を選びます。

02

[●] (レコード) ボタンを押します。

03

[F1] SETUPボタンを押し、
<Type>を“step”にします。



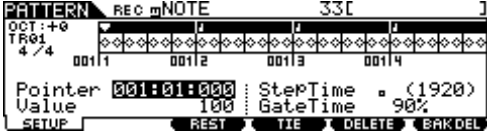
04

[▶] ボタンを押すと入力待機状態になります。



05

<Pointer>を1小節1拍目、“001:01:000” にします。



06

<StepTime>を“ (1920)” にします。



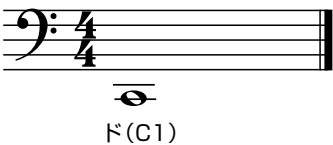
07

鍵盤を弾いて入力します。
バスドラムのド (C1) の鍵盤とクラッシュシンバルの♯ド (C#2) の鍵盤を同時に押さえます。

08

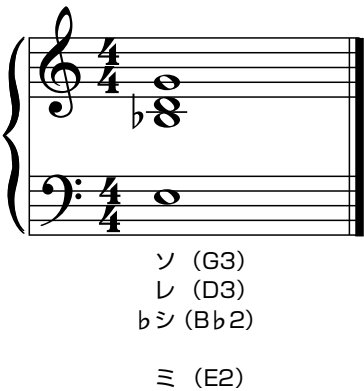
[■] (ストップ) ボタンを押します。

トラック2 …ステップ録音方式でベースパートを入力する



01	[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [2] ボタンを押し、トラック2を選びます。
...	02～06 の操作はドラムパートの入力手順 (本ガイド28～29ページ) と同じです。
07	ド (C1) の鍵盤を弾いて入力します。
08	[■] (ストップ) ボタンを押します。

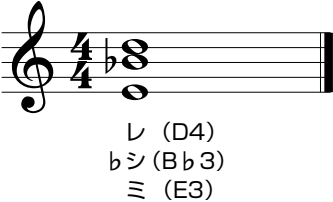
トラック3 …ステップ録音方式でギターパートを入力する



01	[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [3] ボタンを押し、トラック3を選びます。
----	---------------------------------------------------

...	02～06 の操作はドラムパートの入力手順 (本ガイド28～29ページ) と同じです。
07	ミ、♭シ、レ、ソ (E2、B♭2、D3、G3) の鍵盤を弾いて入力します。
08	[■] (ストップ) ボタンを押します。

トラック4 …ステップ録音方式でエレクトリックピアノパートを入力する



01	[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で [4] ボタンを押し、トラック4を選びます。
...	02～06 の操作はドラムパートの入力手順 (本ガイド28～29ページ) と同じです。
07	ミ、♭シ、レ (E3、B♭3、D4) の鍵盤を弾いて入力します。
08	[■] (ストップ) ボタンを押します。


各トラックの入力が済んだら、[▶] (ボタン) を押して再生させ、聴いてみましょう。

ここまででパターンの入力は終了です。

作成したパターンに名前をつける

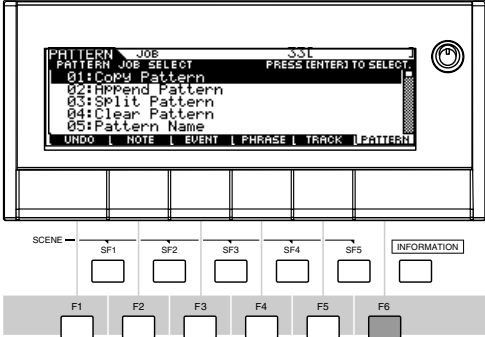
01

[JOB] ボタンを押します。




02

[F6] PATTERNボタンを押します。




03


<05:Pattern Name>にカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押します。すると、パターンネームの入力画面になります。




04

データダイアルとカーソルボタンを使って名前を入力します。ここでは「ES」と入力し、[ENTER] ボタンを押します。





画面に<LIST>と表示が出て
いる時は [INFORMATION]
ボタンを押すと、入力する文字が一覧で表示
されます。



05

“Completed” と表示され、Pattern Name 画面に戻ったら、[PATTERN] ボタンを押して名前が付いていることを確認します。

パターンをセーブ（保存）する

作成したパターンデータは、MOTIF ES本体の電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に、スマートメディア™ /USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ（保存）します。

・スマートメディア™/USB記憶装置のフォーマット

スマートメディア™/USB記憶装置メディアはそのままではご使用になれない場合があります。その場合は、取扱説明書 268ページ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。

フォーマットを行うとメディア内のすべてのデータは消去されます。
あらかじめ、データの有無をご確認ください。

●スマートメディア™ へのセーブ●

01

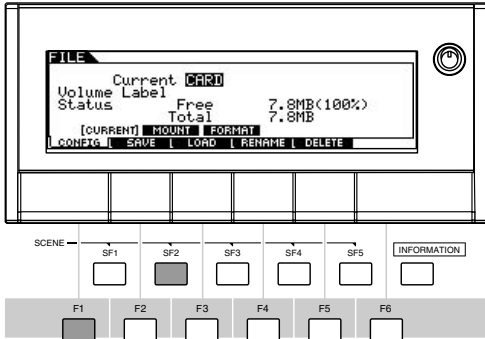
スマートメディア™をMOTIF ES本体のスマートメディア™スロットに挿入し、MODEの [FILE] ボタンを押します。

32 MOTIF ES / SECOND STEP GUIDE

MOTIF ES / SECOND STEP GUIDE 33

02

[F1] CONFIGボタンを押し、続けて[SF1] CURRENTボタンを押し、Currentを“CARD”にします。

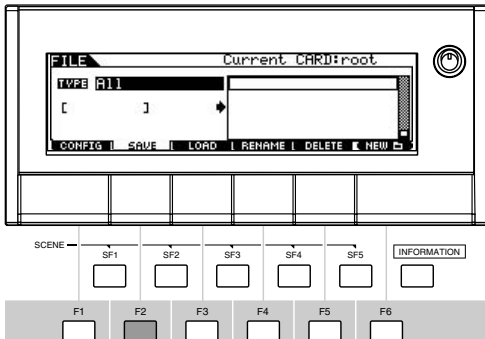


03

[F2] SAVEボタンを押し、ファイルのタイプを“AII”にします。

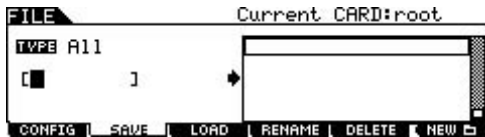


「AII」は、ユーザーメモリー上のすべてのデータをまとめてひとつのファイルとしてセーブします。



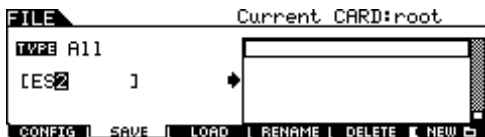
04

カーソルを下に移動します。ここでは「ES2」という名前をつけてみましょう。



05

本ガイド32ページの手順04と同様にダイヤルとカーソルボタンを使って名前を入力します。



06

すべての文字の入力が済んだら、[ENTER]ボタンを押します。

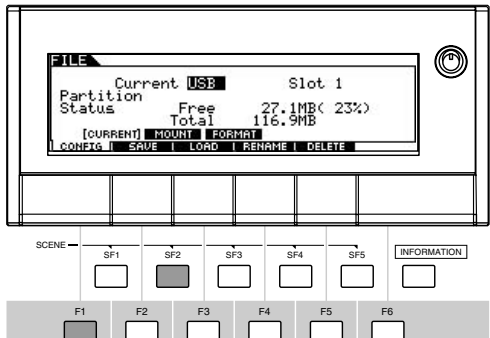
●USBデバイスへのセーブ●

01

USBデバイスをMOTIF ES本体のUSB TO DEVICE端子に接続し、MODEの[FILE] ボタンを押します。

02

[F1]CONFIGボタンを押し、続けて[SF1]CURRENTボタンを押し、Currentを“USB”にします。



03

以降は●スマートメディア™へのセーブ●(本ガイド34～35ページ)の手順03以降と同じ手順です。

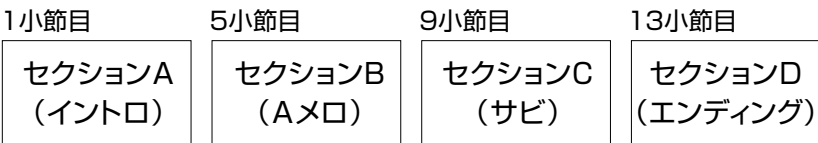
Chapter2ではパターンをセクション別に作成しました。次のChapter3では、作成したセクションを曲の進行に合わせて切り替えるパターンチェーンを作成します。そしてパターンチェーンをソングにコンバートして、メロディの入力を行います。

Chapter2で作成した4つのセクションを曲の進行に従って並べ、パターンチェーンを作成します。さらにパターンチェーンをソングにコンバートし、メロディパートを入力します。

パターンチェーンを作るには、パターンを実際に鳴らしながらセクションを切り替えて記録する方法（リアルタイム録音）と、小節ごとにセクションの切り替えを記録する方法（パターンチェーンエディット）がありますが、今回は後者の方法をご紹介します。

パターンチェーンの作成

これから作成するパターンチェーンは以下の通りです。

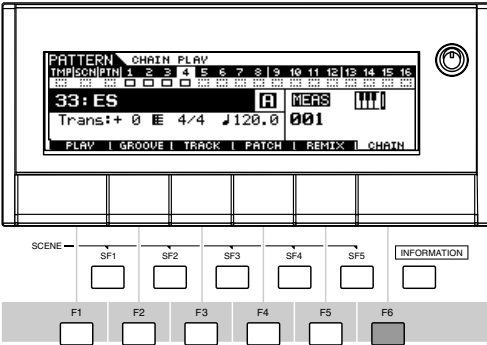


01

パターンプレイモードでパターンナンバー33を選択します。

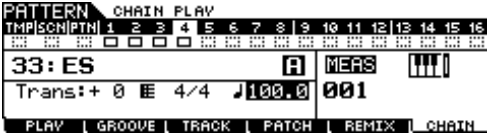
02

[F6] CHAINボタンを押します。




03

カーソルを移動し、テンポを“100”に設定します。




04

[EDIT] ボタンを押します。



05

<MEAS>は小節を表しています。“001（1小節目）”の<SECTION>にカーソルを合わせ、[SECTION]ボタンが点灯した状態で[A]ボタンを押してセクションAを設定します。




06

手順05と同様の手順で5小節目にセクションBを設定します。




07

同様に9小節目にセクションCを設定します。




08

同様に13小節目にセクションDを設定します。



09

データダイアルか、[DEC/NO]、[INC/YES]ボタンを使い、14小節目にENDマークを設定します。



パターンチェーンが設定できたら[PATTERN]ボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。

[▶]（プレイ）ボタンを押して聴いてみましょう。

■ 間違えた時の修正方法

《入力するセクションを間違えた時》

間違えた小節の<SECTION>にカーソルを合わせ、正しいセクションを設定しなおします。

《入力する小節を間違えた時》

間違えた小節の<SECTION>にカーソルを合わせ、[F6] CLEARボタンを押して消します。
そして正しい小節にセクションを設定します。



パターンデータは、MOTIF ES本体の電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に、スマートメディア™/USB記憶装置にソングデータとして保存します。保存手順は、本ガイド33～35ページをご覧ください。

パターンチェーンからソングへコンバート（変換）

パターンチェーンではパターンの切り替えを記録しているだけで、1曲を通したメロディラインなどの入力には向きません。そこで、パターンチェーンをソングにコンバートし、ソングのトラックにメロディを入力します。

01

パターンプレイモードでパターンナンバー33を選択します。

02

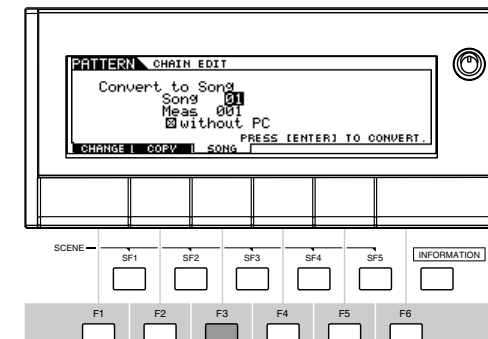
[F6] CHAINボタンを押します。

03

[EDIT] ボタンを押します。

04

[F3] SONGボタンを押し、現在のパターンチェーンをどのソングナンバーにコンバートするかを選択します。通常、何もソングが記録されていないソングナンバーを選択します。ここでは、<Song>を“01”に、<Meas>を“001”に設定します。また、<without PC>にチェックが入った状態にしておきます。



今回のように、ボイスの設定をミキシング画面のみで行った場合、<without PC>にチェックを入れておきます。



デモソングを読み込んであるなどコンバート先にソングデータがある場合、コンバートを実行するとソングが書き換えられてしまいます。実行する前にコンバート先を空のソングナンバーに変更してください。

05

[ENTER] ボタンを押し、コンバートを実行します。コンバートできたら [SONG] ボタンを押してソングプレイモードに入り、ソングナンバー“001”を選びます。

[▶] (プレイ) ボタンを押して聴いてみましょう。

メロディの入力

パターンチェーンをソングにコンバートすると、曲のはじめから終わりまで1曲を通したデータの作成が可能になります。
ここではトラック7にメロディをリアルタイム入力します。

トラック7 …リアルタイム録音方式でメロディパートを入力する

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

ド

♭シ

ラ

ソ

♭シ

ラ

ソ

ファ

ミ

ファ

ソ

ミ

ド

ソ

ラ

ド

レ

C4

B♭3

A3

G3

B♭3

A3

G3

F3

E3

F3

G3

E3

C3

G3

A3

C4

D4

♭ミ

ド

ソ

ラ

ド

レ

ミ

レ

ミ

E♭4

C4

G3

A3

C4

D4

E4

D4

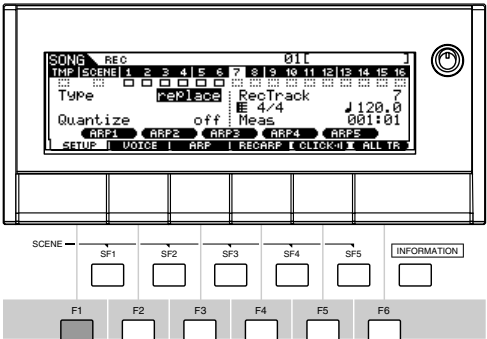
E4

ド

C4

03

[F1] SETUPボタンを押し、録音方式
<Type>を“replace”にします。



04

[▶] (プレイ) ボタンを押して録音を開始します。カウントの1小節と、最初の4小節を聴いてから、鍵盤を弾いて入力します。

05

最後まで入力したら[■] (ストップ) ボタンを押して録音をストップします。

06

[◀] (トップ) ボタンを押して曲の先頭に戻し、[▶] (プレイ) ボタンを押して聴いてみましょう。

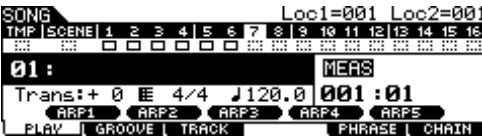


パターン/ソングデータは、MOTIF ES本体の電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に、スマートメディア™/USB記憶装置にソングデータとして保存します。保存手順は、本ガイド33～35ページをご覧ください。

Chapter3では、パターンチェーンを作成し、ソングにコンバートしてメロディを入力しました。
次のChapter4では、ボイスをエディットしたり、各トラックの音量・定位・エフェクトなどを調整し、曲全体を仕上げます。

01

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、[7] ボタンを押してトラック7を選択します。

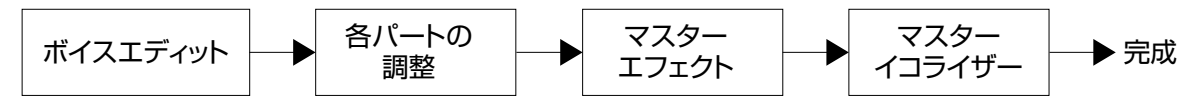


02

[●] (レコード) ボタンを押し、入力待機状態にします。

Chapter4では、Chapter1～3で作ってきたソングで使用しているボイスをエディットしたり、トラックごとのボリュームやパンの調整、さらにエフェクトをかけて曲を仕上げましょう。


作業の流れ



ミキシングモードでのボイスエディット

■ ミキシングボイスとは

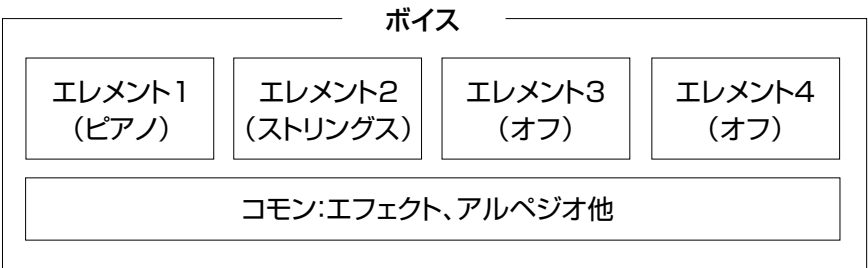
本来、ボイスエディットはボイスモードで行うのが一般的ですが、MOTIF ESではミキシングモードでエディットが可能です。ミキシングモードで選択したボイスのことを「ミキシングボイス」と呼びます。

ひとこと

ミキシングボイスとしてエディットできるのは、ノーマルボイスのみです。

■ コモンとエレメント

鍵盤どおりの音程で発音するノーマルボイスは、最大4つのエレメントで構成されています。エレメントとはボイスを構成する最小単位の音で、これらを組み合わせることで複雑で豊かな音色を作り出しています。各エレメントをエディットする場合にはエレメントエディットモード、エフェクトやアルペジオの設定などボイス全体をエディットする場合にはコモンエディットモードで行います。



《コモンエディットへの入り方》

01 [MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。

02 [TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、エディットを行うトラックの [1] ～ [16] ボタンを押します。

03 [F5] VCE ED ボタンを押してミキシングボイスエディットモードに入ります。

04 [COMMON] ボタンを押してコモンエディットに入り、各種設定をします。

《エレメントエディットへの入り方》

01 [MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。

02

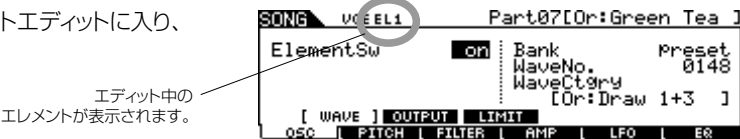
[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、エディットを行うトラックの [1] ～ [16] ボタンを押します。

03

[F5] VCE ED ボタンを押してミキシングボイスエディットモードに入ります。

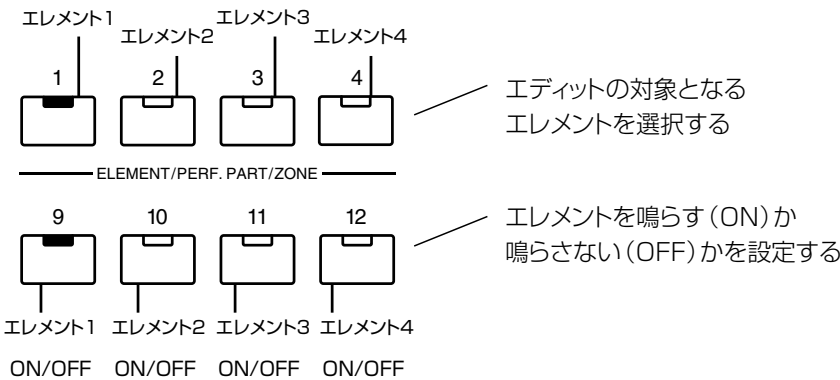
04

[1] ボタンを押してエレメントエディットに入り、各種設定をします。



● エディットするエレメントの選択方法

[1] ボタンを押すとエレメント1のエディットモードに入ります。同様に、[2] [3] [4] ボタンを押すと、エレメント2、3、4のエレメントエディットモードに入ります。また、[9] [10] [11] [12] ボタンは、エレメント1、2、3、4のオン/オフボタンとして機能します。エレメントごとに細かくエディットするなど、他のエレメントが同時に鳴ってほしくない場合はエディットしていないエレメントをオフにします。



■ ベース (パート2) のエディット

《フィルターをエディットする》

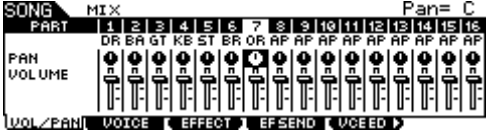
ここでは、エレメント1のフィルターをエディットします。
フィルターとは、音声から特定の周波数帯域を削って音色を作りかえるユニットです。たとえばローパスフィルターでは、ある周波数までは信号を通過させますが、それ以上の周波数は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数 (フリクエンシー) といい、音の明るさを変えることができます。また、カットオフ周波数付近のレベルをブースト (増幅) するのがレゾナンスで、音にクセをつけることができます。

01

Chapter3で制作したソングナンバー “01” を選択します。

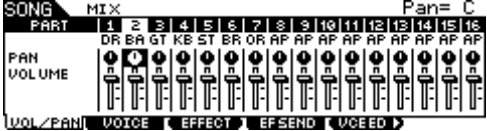
02

[MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。



03

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、[2] ボタンを押してパート2を選びます。

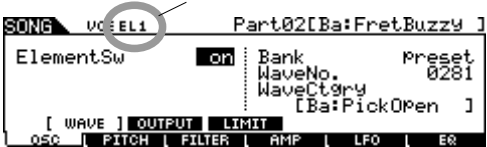


04

[F5] VCE ED ボタンを押して、ミキシングボイスエディットモードに入ります。

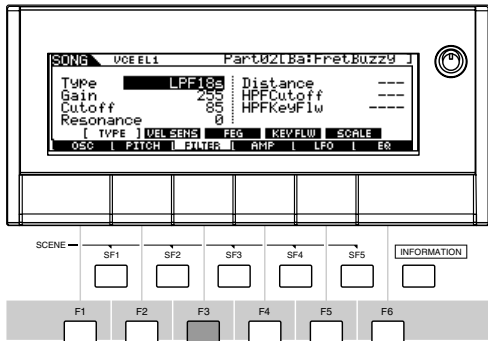
05

[1] ボタンを押してエレメント1のエディットモードに入ります。



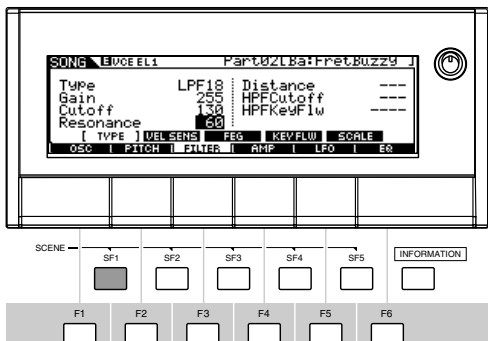
06

[F3] Filterボタンを押します。



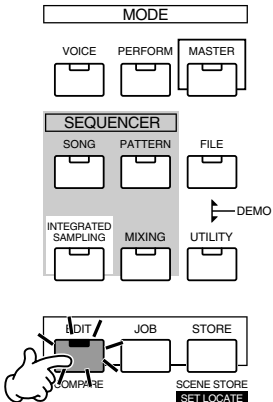
07

[SF1] TYPEボタンを押し、<Type>を“LPF18”、<Gain>を“255”に設定します。<Cutoff>にカーソルを移動し、鍵盤を弾きながら値を増減して変化を確認しましょう。また、<Resonance>にカーソルを移動し、鍵盤を弾きながら値を増減して変化を確認しましょう。“50”くらいから音の変化がはっきりとわかるはず。さらに値を上げると発振するような音色になります。確認ができたなら、<Cutoff>を“130”に、<Resonance>を“60”に設定します。



ひとこと

エディット中に、[EDIT] ボタンを押すとランプが点滅し、エディットする前の音と聞き比べることができます。この機能を「コンペア」と言います。コンペア状態ではエディット操作ができなくなります。エディット操作に戻るにはもう1度 [EDIT] ボタンを押します。



《インサクションエフェクトのタイプをエディットする》

インサクションエフェクトとは、特定のパートに対して効果をかけるタイプのエフェクトです。音そのものを変えるイコライザーやディストーション、コンプレッサーなどのエフェクトタイプが用意されています。ここでは、インサクションBのエフェクトタイプを変えてみましょう。



ひとこと

ソング/パターンモードでは、インサクションA、Bを1セットとして、最大で8パートにまでインサクションエフェクトをかけることが可能です。

※ 前項エレメントエディットから引き続きエディットする場合、手順05から進めます。

01

Chapter3で制作したソングナンバー“01”を選択します。

02

[MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。

03

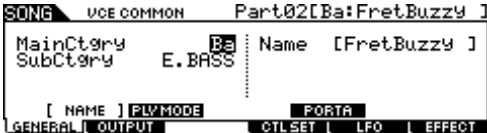
[TRACK SELECT] ボタンを押して点灯した状態で、[2] ボタンを押してパート2を選びます。

04

[F5] VCE ED (ボイスエディット) ボタンを押して、ミキシングボイスエディットモードに入ります。

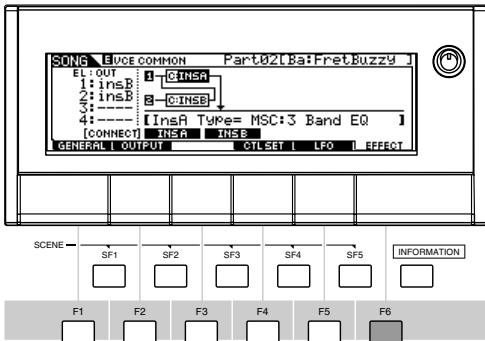
05

[COMMON] ボタンを押してコモンエディットモードに入ります。



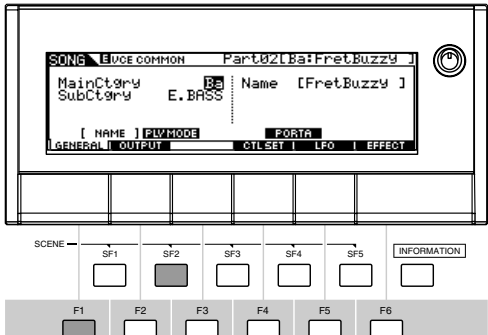
06

[F6] EFFECTボタンを押します。



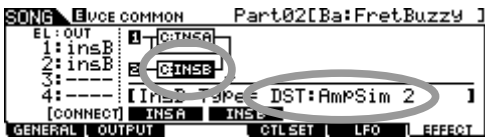
02

[F1] GENERALボタンを押し、[SF2] NAMEボタンを押します。



07

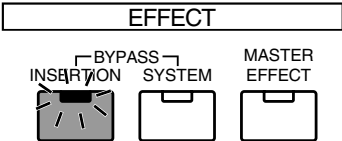
＜INSB＞にカーソルを合わせ、データダイヤルか [DEC/NO]、[INC/YES] ボタンを使ってインサージョンエフェクトBのタイプを変更します。いろいろなタイプに切り替えて、鍵盤を弾きながら効果の違いを確認し、好きなタイプに設定しましょう。



ひとこと 各タイプごとに、さらに細かいパラメーターの編集も可能です。

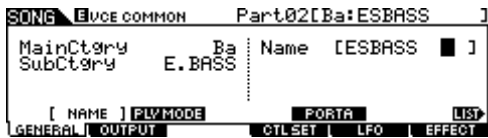


EFFECTの [INSERTION] ボタンを押して点灯させると、インサージョンエフェクトがかからない (バイパス) 状態になり、素の音と比較することもできます。もう一度 [INSERTION] ボタンを押すとランプが消え、エフェクトがかかった状態に戻ります。



03

カーソルを＜Name＞に移動し名前をつけま。ここでは “ESBASS” と入力します。



ひとこと 空白は 〔スペース〕を入力します。

04

[STORE] ボタンを押してミキシングストアモードに入ります。



05

保存先のボイスバンクを「MIXV (ミキシングボイス)」にし、ボイスナンバーを選びます。ここでは “002” とします。



06

[ENTER] ボタンを押すと「Are You sure? [YES]/[NO]」というメッセージが表示されるので [INC/YES] ボタンを押します。

ストアが終了すると、ソングミキシングモードに戻ります。
これでエディットしたボイスがストアできました。

《ミキシングボイスに名前をつけてストアする》

01

[COMMON] ボタンを押します。

ミキシングモードでの各トラックの調整

次に、各トラックの調整を行います。ここでは、トラックの音量を調整するボリューム、左右の定位を調整するパン、リバーブやコーラスなどのかかり具合を調整するシステムエフェクトなどを設定してみましょう。

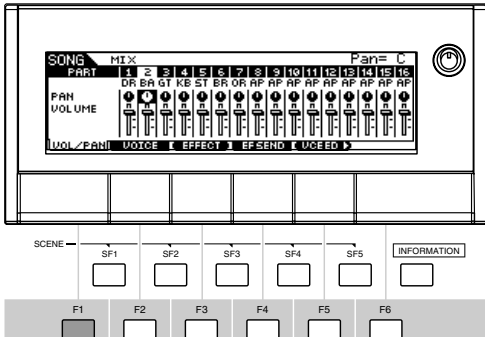
■ ボリューム、パンの調整

01

[MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。


02

[F1] VOL/PANボタンを押します。



03

変更したいパラメーターにカーソルを移動し、データダイヤルか [DEC/NO]、[INC/YES] ボタンを使って設定します。

ひとこと

[▶] (プレイ) ボタンを押して、曲を再生させながら各トラックのボリュームやパンの値を設定することもできます。

《ボリューム、パンの調整のコツ ①》

すべてのパートが鳴っていると、細かい調整がしにくい場合があります。そのようなときは、「ミュート」機能を使って鳴らしたくないパートをミュート（消音）し、順番にミュートを解除しながら調整しましょう。

01

[MUTE/SOLO] ボタンを押すと [1] ～ [16] ボタンが点灯し、1 から 16 までのすべてのトラックが再生されている状態になります。

02

[1] ～ [16] ボタンを押すことで、再生（点灯）、ミュート（消灯）が切り替わります。

《ボリューム、パンの調整のコツ ②》

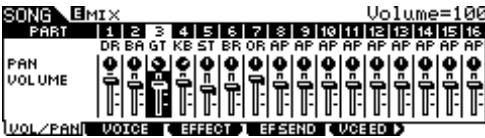
複数のパートのボリュームを調整するには、まずドラムの音量を決定し、ドラムに合わせてベースの音量の調整、そして他のパートの音量を調整していくのが一般的です。

《ボリューム、パンの調整のコツ ③》

ドラムやベースなどのリズム隊や、曲の中心となるメロディーのパンは極端に左右に設定せず、センターに設定するのが一般的です。

どのように設定すればよいのかよくわからない場合は、下図の設定をお手本にしましょう。

パート	1	2	3	4	5	6	7
パン	C	C	L25	R20	C	C	C
ボリューム	112	102	100	105	85	95	123



■ システムエフェクトの調整


システムエフェクトとは、すべてのパートに対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトです。システムエフェクトには、残響を付けるリバーブブロックと、ディレイ・モジュレーション系などのコーラスブロックの2種類が用意されています。ここでは、ギターのトラックにリバーブをかけてみましょう。

01

[MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。

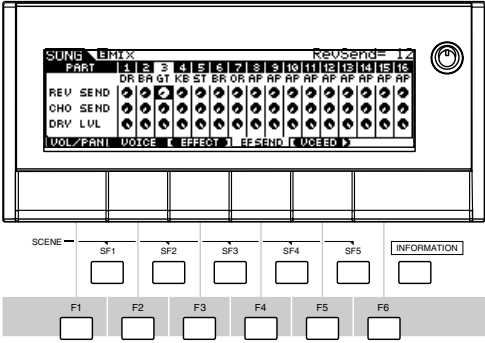
02

[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、[3] ボタンを押してパート3を選びます。




03

[F4] EF SENDを押します。



04

カーソルをPART03の<REV SEND>に移動し、値を設定します。



《エフェクト調整のコツ》

すべてのパートが鳴っていると、エフェクト効果がわかりにくい場合があります。そこで目的のパートだけを鳴らす「ソロ」機能を使い、効果を確認しながらエフェクトの量を決定しましょう。


01

[MUTE/SOLO] ボタンを押しながらソロ演奏させたいパートのボタンを押します。押したボタンだけが点滅し、ソロ演奏の状態になります。ここでは、[3] ボタンを押してパート3のギターだけの音を鳴らしリバーブの量を調整します。

02

以下、ほかのパートも同様にリバーブの量を調整します。
どのように設定すればよいのかよくわからない場合は、下図の設定をお手本にしましょう。

パート	1	2	3	4	5	6	7
リバーブ	15	0	32	25	40	38	20

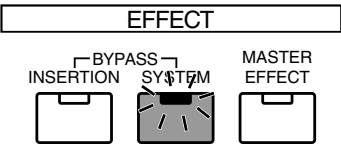


03

ソロ機能を解除するには、もう1度 [MUTE/SOLO] ボタンを押します。



システムエフェクトでもインサクションエフェクトと同様に、EFFECTの [SYSTEM] ボタンを押して点灯させると、システムエフェクトがかからない(バイパス)状態になり、素の音と比較することもできます。

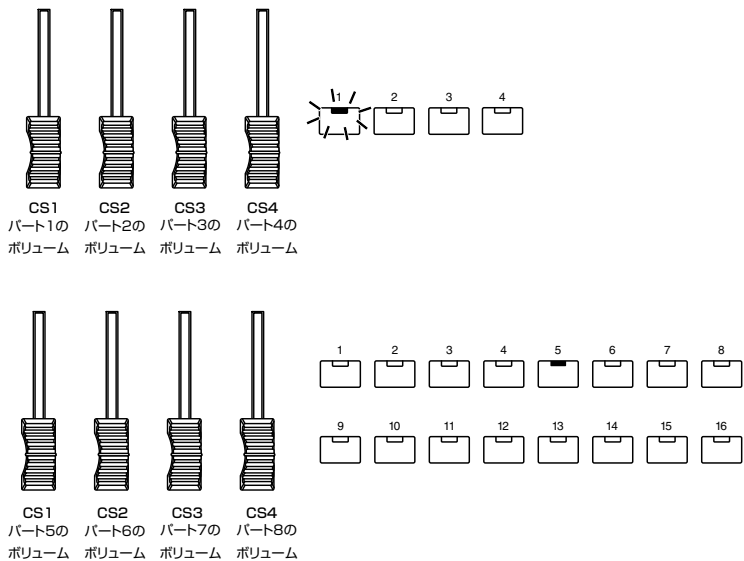


HINT

ボリュームやパン、リバーブなどは、MOTIF ESに装備されたスライダーやノブを使って本物のミキサーのように調整することもできます。

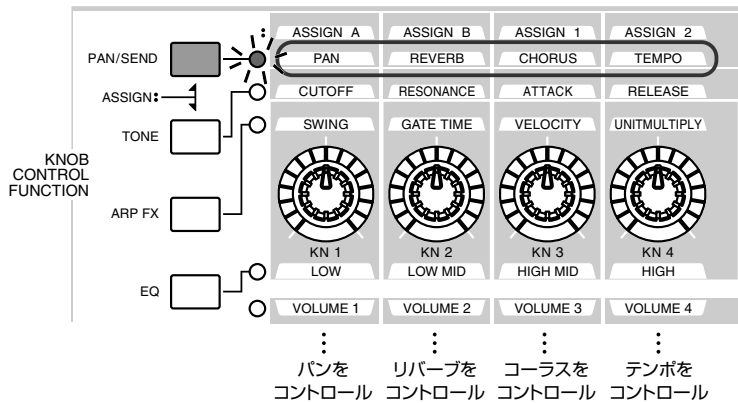
●コントロールスライダー（CS1～4）をボリュームフェーダーとして使用する

コントロールスライダー1～4は、パート1～4のボリュームに対応しています。パート5～8を調整する場合には、[TRACK SELECT] ボタンが点灯した状態で、[5] ボタンを押します。さらにパート9～12では[9] を、パート13～16では[13] ボタンを押して切り替えます。



●ノブ（KN1～4）を使ってパンやシステムエフェクトへ送る量を調整する

ノブには様々な機能が割り当てられており、その機能はノブコントロールファンクションボタンによって切り替えることができます。



マスターエフェクトとマスターイコライザーで全体のサウンドを調整する

最後にマスターエフェクトとマスターイコライザーをかけて、曲全体の音質の調整を行い、曲を仕上げましょう。

■マスターエフェクト

マスターエフェクトは、ソング全体にエフェクト効果をかけるものです。8種類のエフェクトから選択することができます。ここではマルチバンドコンプレッサーをかけてみましょう。マルチバンドコンプレッサーとは、音を周波数別に3つの帯域に分け、それぞれにコンプレッサーをかけるもので、迫力のあるサウンドを作ることができます。このようにミキシングの最終段階でコンプレッサーをかけることを「トータルコンプ(レッサー)」と呼びます。

《マルチバンドコンプレッサーの設定》

01

[MIXING] ボタンを押します。

02

[EDIT] ボタンを押して、ミキシングエディットモードに入ります。

03

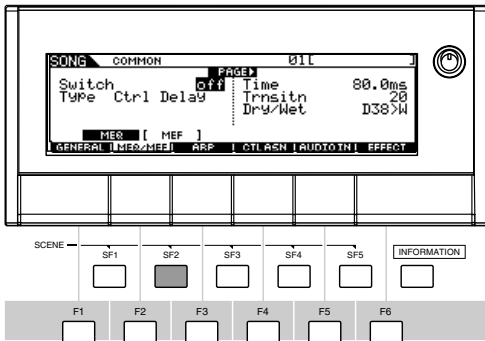
[COMMON] ボタンを押します。

04

[F2] MEQ/MEFボタンを押します。

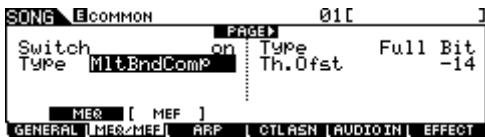
05

[SF2] MEFボタンを押します。(マスターエフェクトの設定画面になります)



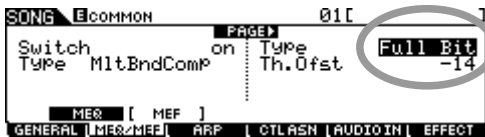
06

<Switch>を“on”に、
<Type>は“MltBndComp”を選びます。



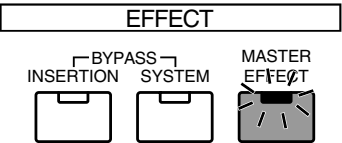
07

画面右側の<Type>をいろいろ切り変えて
効果の違いを確認し、好きなタイプに設定し
ましょう。



各タイプごとに、さらに細かいパラメーターの編集も可能です。

設定ができれば、[▶] (プレイ) ボタンを押してソングを再生させ、効果を確認してみましょう。このとき、[MASTER EFFECT] ボタンに押すことによりマスターエフェクトのオン/オフを切り替えることができます。エフェクトのかかった状態と、かかっていない状態を比較して聴いてみましょう。



[MASTER EFFECT] ボタンを長押し (ボタンを押したままにする) して、マスターエフェクト設定画面を呼び出すことも可能です。

■ マスターイコライザー

マスターイコライザーは、イコライザーをかける帯域 (バンド) をLOW (ロー)、LOWMID (ローミッド)、MID (ミッド)、HIGHMID (ハイミッド)、HIGH (ハイ) の5つに分けて調整することができます。各バンドにはFREQ (フリケンシー/周波数)、GAIN (ゲイン/レベルの増減)、Q (キュー/調整する帯域の幅) の3つのパラメーターが用意され、細かな音質の調整が可能です。イコライザーはジャンルによって設定が異なります。ここでは、ソング全体のサウンドを引き締めるための調整方法をご紹介します。

《マスターイコライザーの設定》

01

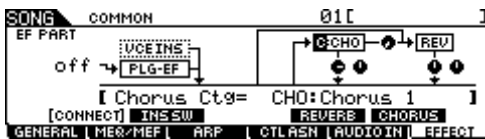
[MIXING] ボタンを押します。

02

[EDIT] ボタンを押して、ソングミキシングエディットモードに入ります。

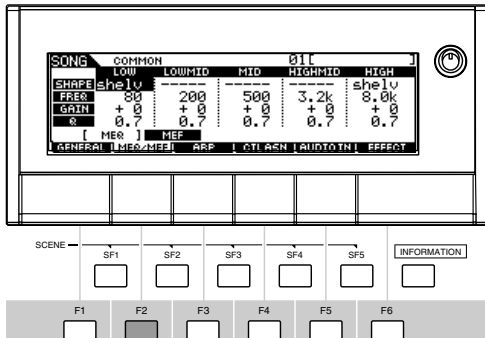
03

[COMMON] ボタンを押します。



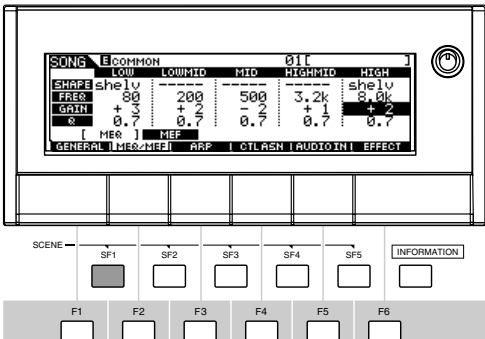
04

[F2] MEQ/MEF ボタンを押します。



05

[SF1] MEQ ボタンを押します。(マスタイコライザーの設定画面になります)



各パラメーターを右上の図のように設定してみましょう。

設定が済んだら、[▶] (プレイ) ボタンを押してソングを再生させ、効果を聴いてみましょう。

ソングミキシングのストア

01

[MIXING] ボタンを押してミキシングモードに入ります。

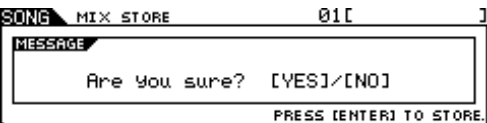
02

[STORE] ボタンを押します。
(「Mix Store To Current Song」というメッセージが表示されます)



03

[ENTER] ボタンを押します。
(「Are You sure? [YES]/[NO]」というメッセージが表示されます)



04

[INC/YES] ボタンを押してストアを実行します。

！ソング(ソングミキシングやミキシングボイスを含む)は電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずスマートメディア™/USB記憶装置に保存してください。保存手順は、本ガイド33～35ページをご覧ください。

Chapter5では、MOTIF ESの特徴的機能である「サンプリング」について解説します。

MOTIF ESには、人の声やCDなどのオーディオデータを「サンプル」として本体に取り込み、楽器音として演奏できるサンプリング機能が搭載されています。ボイス/パフォーマンスモードでは取り込んだサンプルを鍵盤で演奏することができ、またパターンモードでは取り込んだサンプルを、リズムパターンの一部として使用することもできます。

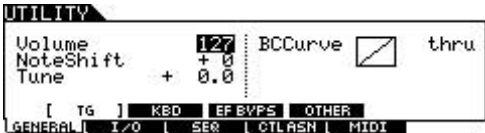


サンプリング機能を使用するには、本体にオプション（別売）のDIMM（拡張メモリー）を取り付ける必要があります。DIMMの取り付け方法は、製品付属の取扱説明書289ページをご参照ください。また、動作確認されたDIMMについては、ヤマハサイト（URL:<http://www.yamaha.co.jp/product/synthdtm/index.html>）をご覧ください。

パターンモードでサンプリングし、リズムパターンを作成する

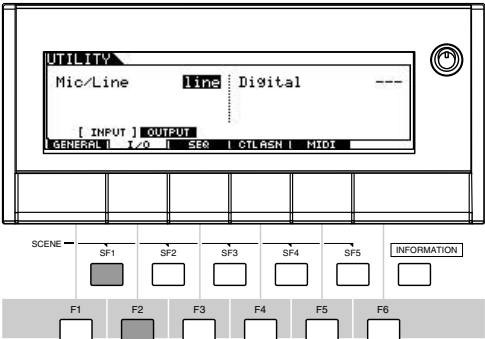
サンプリングCDなどに収録されている音声をサンプリングし、リズムパターンを作成する方法をご紹介します。また、サンプリングしたリズムパターンのテンポを曲に合わせる方法をご紹介します。ここでサンプリングする素材は4/4拍子1小節のドラムパターンとします。

■ サンプリングの準備

01	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。
02	本体リアパネルのA/D INPUT端子にオーディオ機器（CDプレーヤー）を接続します。詳しくは、取扱説明書33ページをご覧ください。
03	本体の電源をオンにします。
04	[UTILITY] ボタンを押し、ユーティリティモードに入ります。 <div></div>

05

[F2] I/O ボタンを押し、さらに [SF 1] INPUT ボタンを押します。



06

<MIC/LINE> を “LINE” に設定します。



これでサンプリングの準備ができました。

■ サンプリング

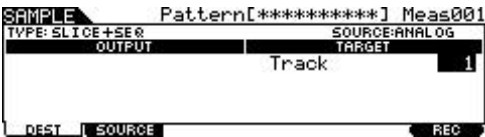
01

[PATTERN] ボタンを押してパターンプレイモードに戻り、これから制作を行うパターンナンバーとセクションを選択します。ここでは、何も入っていないパターンナンバー “34”、セクション “A” を選択します。



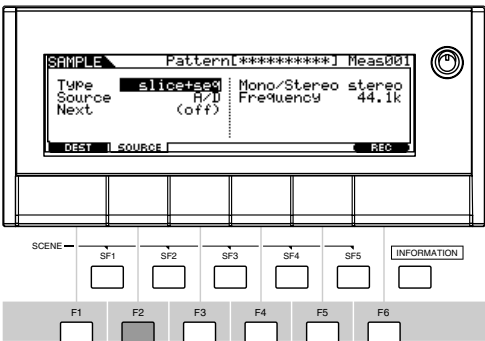
02

[INTEGRATED SAMPLING] ボタンを押し、サンプリングモードに入ります。



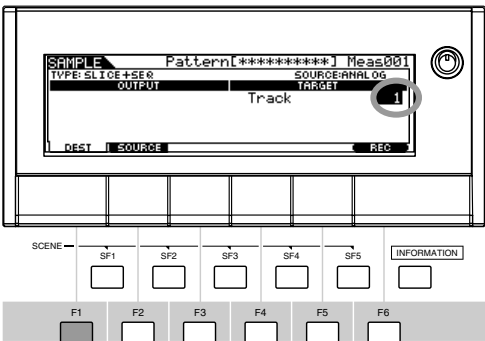
03

[F2] SOURCEボタンを押してサンプリングする方法を設定します。ここでは、サンプルしたドラムパターンを曲のテンポに合わせるため、<Type>を“slice+seq”に設定します。そのほかの項目は図のようにになっていることを確認してください。



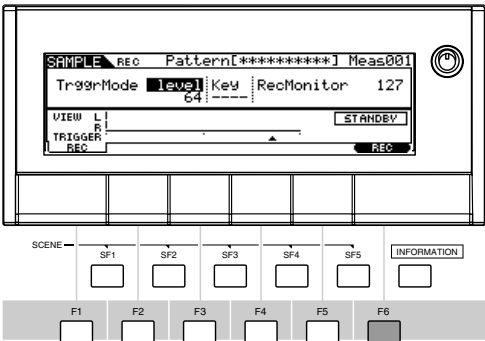
04

[F1] DESTボタンを押し、どのトラックにサンプリングするかを設定します。ここでは“1”に設定します。



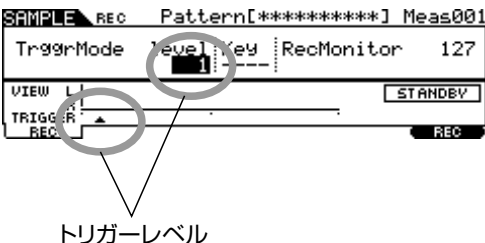
05

[F6] RECボタンを押すと、サンプリングスタンバイ状態になります。



06

<TrggrMode>を“level”に設定します。その下の数値(トリガーレベル)を“1”にします。

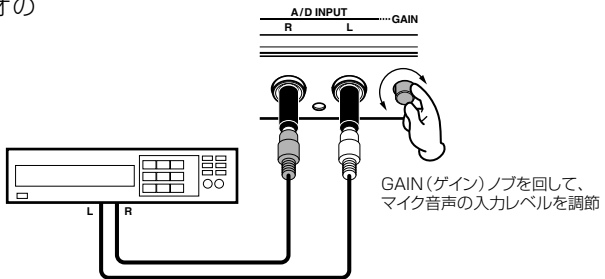


トリガーとは、サンプリングがスタートする「きっかけ」という意味です。トリガーモードをlevelに設定すると、CDの音声が入力された瞬間からサンプリングが始まります。ここではトリガーレベルを1に設定しているため、CDが再生され音声が入力された瞬間からサンプリングが始まります。マイクを使ったサンプリングでは、周りのノイズにより思わぬタイミングでサンプリングが始まってしまうことがあります。トリガーレベルの設定は高めに設定した方がいいでしょう。また、トリガーモードを“manual”に設定すると、ボタン操作によってサンプリングを始めることができます。

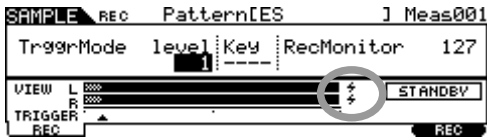
07

本体リアパネルにあるGAIN(ゲイン)ノブを回して、クリップしない程度にオーディオの入力レベルを調節します。

本体リアパネルにあるGAIN(ゲイン)ノブを回して、オーディオ音声の入力レベルを調節します。

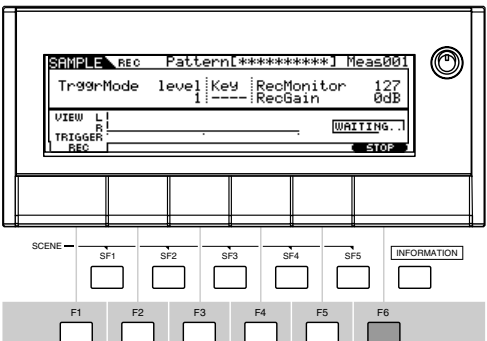


入力レベルが大きすぎてクリップした状態になると、図のようなマークが表示されます。



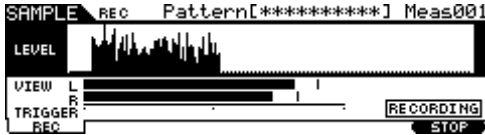
08

もう1度[F6] RECボタンを押すと、トリガー待機状態になります。



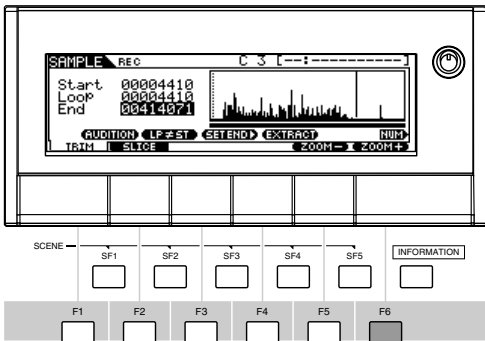
09

CDプレーヤーを再生します。トリガーレベルが1に設定されているので、音声が入力された瞬間にサンプリングが始まります。



10

[F6] STOPボタンを押して、サンプリングを停止します。CDプレーヤーも停止させましょう。画面にはサンプリングした波形が表示されます。



11

[SF1] AUDITIONボタンを押し続け、サンプリングした音を聴いてみましょう。

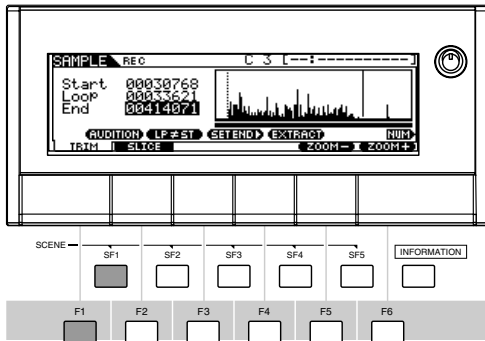
■ サンプルの編集

《エンドポイントの設定》

サンプリングの始まりはトリガーレベルの設定によりCDプレーヤーの再生とタイミングが合っているはずですが、終わるタイミングは手動なので、リズムパターンの終わりと一致していない場合があります。タイミングよくループ再生されるようにサンプリングした波形を編集して、サンプルの終わりの部分（エンドポイント）を修正しましょう。

01

[F1] TRIMボタンを押してカーソルを<End>の数値に合わせ、データダイアルを使ってエンドポイントを設定します。[SF1] AUDITIONボタンを押し続け、サンプルがスムーズにループ再生されるように設定しましょう。



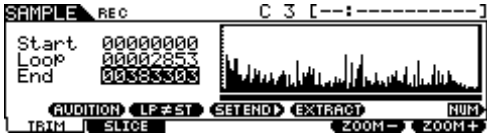
02

エンドポイントの設定ができれば、[SF4] EXTRACTボタンを押し、不要になった部分のデータを取り除きます。（「Are You sure? [YES]/[NO]」というメッセージが表示されます）



03

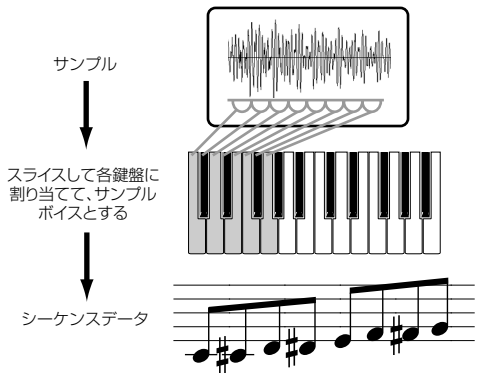
[INC/YES] ボタンを押して実行します。



《スライス》

さらに、スライス機能を使いサンプリングしたリズムパターンを曲のテンポに合わせます。

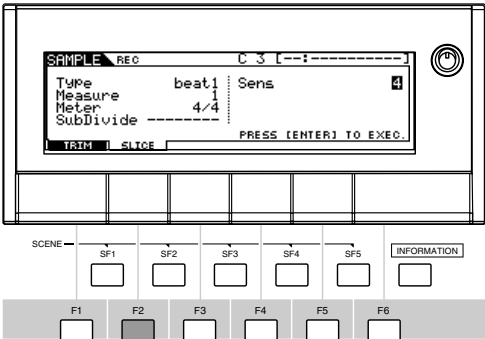
スライスとは、録音したサンプルを指定した音符で分割し、分割された個々のサンプルを鍵盤に割り当てます。スライスを実行すると、元のサンプルはMIDIシーケンスデータとして扱うことになり、音程や音質を損なうことなくテンポを自由に変えることができるようになります。



スライスを実行する前に、エンドポイントの設定をしてサンプルの長さを小節の長さに正確に合わせる必要があります。

01

[F2] SLICEボタンを押します。この画面ではサンプルをスライスするための設定を行います。サンプルは4/4拍子1小節のドラムパターンなので<Type>を“beat1”、<Measure>を“1”、<Meter>を“4/4”に設定します。<Sens>はスライスする感度で、ここでは初期設定の“4”のままでいいでしょう。



<Type>は、サンプルの特徴に合ったスライスのタイプを選びます。スライスのされかたや、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。（詳しくは、取扱説明書254ページの「スライスタイプ」をご覧ください）

02

[ENTER] ボタンを押すと、「Are You sure? [YES]/[NO]」というメッセージが表示されるので [INC/YES] ボタンを押します。

03

きれいにスライスできたか、[SF1] AUDITIONボタンを押して確認しましょう。



スライスされたデータはC1の鍵盤から順番に割り当てられています。鍵盤を弾いて聴いてみましょう。



04

スライスされた結果が問題なければ[F6] OKボタンを押し、スライスを確定します。

05

[PATTERN] ボタンを押してパターンプレイモードに入り、[▶] (プレイ) ボタンを押して聴いてみましょう。



スライスされたリズムパターンは、テンポを変更することができます。パターンプレイモードでテンポを変えて実際にテンポが変わるか試してみましょう。
このあと引き続きパターンを作成する場合には、Chapter2の手順を参考にしながらセクションごとにパターンデータを作成してください。



サンプリングしたデータは電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずスマートメディア™/USB記憶装置にセーブ（保存）してください。保存手順は、本ガイド33～35ページをご覧ください。



Synth&Dtm THE ONLY PLACE FOR SYNTH & DTM PRODUCTS <http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

デジタルインフォメーションセンター TEL.053 (460) 1666

デジタル楽器に関するお問い合わせを電話で受け付けています。機能や操作のこと、初歩的な疑問から高度な質問まで、お気軽にどうぞ。(月～土/10:30～19:00/祝日及びセンター指定休業日を除く)

ヤマハ株式会社

EM営業統括部 企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

- 規格及び仕様は、改良の際予告なく変更する場合があります。
- カタログに印刷された商品の色調は、実際の商品と多少違うことがあります。

© Yamaha Corporation 2004 ※禁無断転載

2004年3月作成

カタログコード DE1048