



MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

Y
U
T
R
E
H
O
E

取扱説明書

TONE GENERATOR
MOTIF-RACK

 YAMAHA

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

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

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

■ 「警告」と「注意」について

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



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



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

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

⚠ 警告

電源 / 電源アダプター



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



電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-300)を使用する。
(異なる電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、
火災などの原因になります。



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

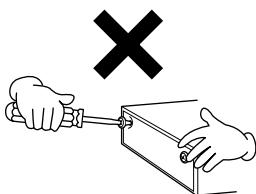


電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近
づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。ま
た、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因に
なります。

分解禁止



この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。異
常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げ
の楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス
拠点にご依頼ください。



水に注意



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



濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



本体の上にろうそくなど火気のあるものを置か
ない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になりま
す。

異常に気づいたら



必ず実行

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

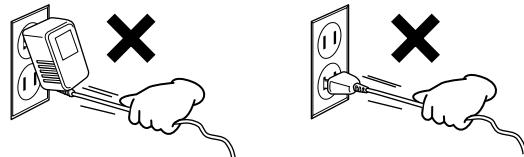
⚠ 注意

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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



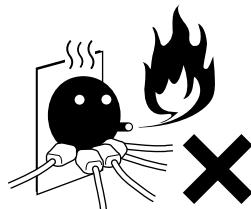
必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



必ず実行

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



設置



禁止

直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。

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



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

指定のラックを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

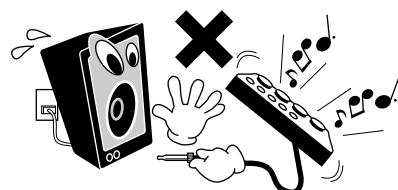
接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。

感電または機器の損傷の原因になることがあります。



手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。

本体のパネルが変色 / 変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

使用時の注意



本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。



パネルのすき間から金属や紙片などの異物を入れない。
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。

本体のパネルが変色/変質する原因になります。



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

本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをする原因になります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

ボイス / マルチエディットモードでの設定をストアせずに電源を切ると、変更した内容は消えてしまいます。保存しておきたいデータは、ユーザー メモリーに保存してください(58ページ)。

また、保存したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、ヤマハ MIDI データファイル MDF3 などの外部メディアに保存してください。

ユーティリティモード、エフェクトバイパスモード、フェーバリットカテゴリー機能の設定は、それらのモード / 機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。



必ず実行

ユーザー メモリーへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザー データが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

外部メディアのバックアップ



必ず実行

保存した外部メディアの万一の事故に備えて、大切なデータは予備の外部メディアにバックアップとして保存されることをおすすめします。

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

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

音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わずところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびはヤマハトーンジェネレーター MOTIF-RACKをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。 MOTIF-RACKの優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申しあげます。
また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申しあげます。

同梱品

- 電源アダプター: PA-300
- 取扱説明書
- Data List (データリスト)
- インストールガイド

- CD-ROM
- ユーザー登録カード
- シリアルNo.ラベル
- 保証書

同梱のCD-ROMについて

MOTIF-RACKには、MOTIF-RACKを使う際に役立つソフトウェアを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、本格的な音楽制作ができるシーケンスソフトウェア(Windows)やコンピューターを使ってMOTIF-RACKの音色を視覚的に捉えながらエディットすることができるボイスエディターなどが含まれています。詳しくは別冊のインストールガイドおよびソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。

MOTIF-RACKの特長

■ 高品位でバリエーション豊かな音色を誇る1Uラックマウント音源モジュール

- プロフェッショナルシンセサイザー MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8直系のボイスにさらに258種類を追加し、896種類のノーマルボイスと59種類のドラムキットで多彩な音楽ジャンルに対応します。
- 4パートまで同時に使用できるインサーションエフェクトやパートごとの3バンドイコライザー、新しいアルゴリズムを取り入れたハイクオリティリバーブなどのエフェクトシステムで、曲制作や演奏の幅を大きく広げることができます。

■ 2枚のプラグインボードによる音源拡張

- モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のプラグインボードが2枚装着できます。本体のAWM2音源とは別に、AN音源、FM音源、VA音源などの音源システムを追加し、音色だけでなく、発音数、音源パート数、エフェクトなどを増やすことができます。さらに、これらのプラグインボードを装着しただけですぐに最適な音色設定で鳴らすことができるよう、プラグインボイスがあらかじめ準備されています。

■ 本体でのすばやいエディットを可能にしたシンプルなパネルレイアウト

- 160×64ドットの高密度LCDは小さいながらも視認性に富み、多彩な情報を提供します。操作内容を目で確認しながら、ボタンとデータダイアルを使ってすばやくエディット操作が行なえます。

■ 多パートの音楽制作に適した音色セット「マルチライブラリー」

- イコライザーやエフェクト、パンなどのバランスを調整したマルチが124種類用意されています。制作する音楽カテゴリーに合わせて分類されているので簡単に呼び出せ、少ないエディット操作で目的にあったマルチプログラムを作成するのに役立ちます。複数のボイスを重ねて外部キーボードなどで演奏できるマルチ(パフォーマンス)も含まれています。

■ 充実した出力端子

- 4つのアサイナブルアウトプット端子でMOTIF-RACKの音をパートごとに出力できます。また、デジタルとオプティカルの2種類のデジタル出力端子からは、MOTIF-RACKの音を劣化のないデジタル情報として出力し、外部メディアに録音できます。
- USBケーブル(別売)1本でコンピューターと接続できるUSB端子を装備しています。同梱のボイスエディターを使うと、コンピューター上で音色のエディットやデータ管理ができます。

この取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のセクションから構成されています。

■ 準備編(12ページ)

各部の名称やご使用前の準備について説明しています。

■ 基礎編(18ページ)

MOTIF-RACKの全体構成、基本操作などを紹介しています。

■ クイックガイド(34ページ)

MOTIF-RACKを使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。

■ リファレンス編: 機能一覧(64ページ)

各モードにおける機能を説明しています(辞書を引くようにしてお使いいただけます)。

■ 資料編(77ページ)

MIDIについてや、オプション機器の取り付け方法、ディスプレイメッセージ、トラブルシューティング、仕様を掲載しています。

■ インストールガイド(別冊)

同梱のCD-ROMに入っている専用ソフトウェアのインストール方法を書いたガイドです。

■ データリスト(別冊)

ボイス、ウェーブ、マルチなどのプリセットデータのリストやMIDIに関する資料を掲載しています。
78ページからの「MIDIについて」と合わせてご利用ください。

本文中で「No.○○」と表記してある数字は、リファレンス編の説明No.を表しています。

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって実際の仕様と異なる場合があります。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法などに基づき、許されていません。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他この取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

目的別目次

目的に応じた説明ページを見つけるのにご利用ください。No.は、60ページからのリファレンス編の説明No.に対応しています。

聞く/演奏する

• デモソングを聞く	34ページ
• ボイス(楽器音)を選んで外部キーボードなどで演奏する	35ページ
• 選んだ音を試聴する(オーディション機能)	36ページ
• パソコンやシーケンサーで作成したソングファイルをMOTIF-RACKで再生する	44ページ
• 発音領域を低音部と高音部に分けて別の音色で演奏(スプリット演奏)する	No.22 65ページ
• 複数のボイス(パート)を重ねて鳴らす	No.32 65ページ
• 弾いた強さに対する強弱の付き方を変える	No.29、No.30 65ページ
• アルペジオ(和音分散)機能を使って演奏する	54ページ
• アルペジオのデータをMIDIから出力する/しないを切り替える	No.71 53ページ
• アルペジオのテンポを変更する	No.61 55ページ

コピーする

• マルチライブラリーのマルチをエディットバッファーにコピーする(マルチライブラリー)	48ページ
• ボイスのエレメント/キーの設定をほかのエレメント/キーにコピーする	57ページ
• マルチのパートやエフェクトの設定を、ほかのパートにコピーする	57ページ
• あるボイス/マルチを、別のメモリーにコピーする(ストア)	58ページ

音を変える

• ボイスエディットのしくみを知りたい	26ページ
• ボイスエディットの操作の流れを知りたい	38ページ
• ボイスをコンピューター上でエディットしたい	16ページ
• エフェクトのしくみを知りたい	23ページ
• ボイスのエフェクト(音響効果)の設定を変更する	42ページ
• マルチのエフェクト(音響効果)の設定を変更する	50ページ
• ボイスの余韻(サステイン)を調整したい	No.119 69ページ
• 音の明るさを変える	No.76 67ページ
• 音にクセをつける	No.77 67ページ
• 単音楽器をシミュレーションする	No.3 64ページ
• 弾いた強さで発音する音色を変える	No.23 65ページ
• 音を滑らかにつなげて演奏する	No.7、No.8 64ページ
• LFOウェーブの変化の速さをアルペジオと同期させる	No.136 69ページ
• レゾナンスにLFOで変調をかける	No.146 70ページ
• オリジナルのLFO(ユーザー LFO)をつくる	別冊インストールガイドおよびVoice Editor for MOTIF-RACKマニュアル(PDF)参照

音の定位(聞こえてくる方向)を変える

• 音の聞こえてくる方向を変える	No.34	65ページ
• 左右交互に音の定位を移動させる	No.112	68ページ
• ランダム(無作為)に音の定位を移動させる	No.113	68ページ
• 弾いた音の高さによって音の聞こえてくる方向を変える	No.114	68ページ
• パンにLFOで変調をかける	No.146	70ページ

ピッチ(音の高さ)を変える

• 移調する	No.31	65ページ
• ボイス(エレメント)の設定	No.44、No.45	66ページ
• プラグインボイス/マルチ(パート)の設定	No.31、No.127	65、69ページ
• ほかの楽器とチューニングを合わせる	No.185	71ページ
• どの鍵盤を弾いても(ノートナンバーにかかわらず)同じピッチになるようにする	No.55	66ページ
• ボイスで使用する音律を設定する	No.5	64ページ

音量(ボリューム)、レベルに関する設定をする

• 全体の音量を調節する(ボリュームつまみ)	No.33	14、65ページ
• 一つのマルチ全体の音量を調節する	No.33	65ページ
• パートごとの音量を調節する	No.33	45、65ページ
• 一つのボイス全体の音量を調節する	No.33	65ページ
• エレメント/キーごとの音量を調節する	No.111	68ページ
• 出力ゲインを調節する	No.42、No.43	65ページ

ドラムボイスの鳴り方を設定する

• ハイハットのオープンとクローズが同時に発音させないようにする	No.28	65ページ
• 鍵盤を離してもウェーブが最後まで鳴る/鍵盤を離すと音が消えるを切り替える	No.27	65ページ

発音させたくない音が鳴らないようにする

• エディット中に特定のパート/エレメントを一時的に鳴らないようにする(ミュート)	39ページ		
• 特定のエレメント/キーを発音しないようにする	No.19	64ページ
• 特定のパートを発音させないようにする	No.32	65ページ

エディット(編集)時に便利な機能を使う

• 白紙状態からボイス/マルチを作成する(イニシャライズ)	56ページ
• エディット前の設定とエディット中の設定とを聞きくらべる(コンペア)	39ページ
• エディット中のエレメント/パートの音だけをモニターする(ミュート)	39ページ

文字を入力する

• エディットしたボイス/マルチに名前をつける	No.1、No.2	59ページ
-------------------------	-------	-----------	-------	-------

保存する

• エディットしたボイス/マルチを本体内のメモリーに保存する(ストア)	58ページ
• 本体のボイス/マルチの設定をコンピューターなどの外部機器に保存する(パルクダンプ)	57ページ

初期化する

• ボイス/マルチを初期化する(イニシャライズ)	56ページ
• MOTIF-RACKを工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)	57ページ

ほかの機器と接続する

• コンピューターと接続する	16ページ
• MOTIF-RACKの演奏を外部メディア(MDなど)に録音したい	15ページ
• マルチ音源として活用する	44ページ
• 付属のシーケンスソフト(Windowsのみ)を活用する	別冊インストールガイドおよびソフトウェアのヘルプ参照
• 外部機器からのプログラムチェンジ情報を受信する/しないを切り替える	No. 156
• アルペジオやエフェクトのテンポを外部機器と同期する	No. 159
• MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8の音色を利用する	59ページ
• マルチの各パートを異なるASSIGNABLE OUTPUT端子から出力する	No. 96
• ドラムボイスの各キーを異なるASSIGNABLE OUTPUT端子から出力する	No. 96

プラグインボードを活用する

• プラグインボードについて知りたい	19ページ
• プラグインボードを取り付ける	86ページ
• プラグインの1つのパートでの同時発音数を拡張する	No. 175
• ネイティブパートパラメーターをエディットしたい	40ページ
• ボイスモードでプラグインボイスを選んで演奏する	35ページ
• マルチモードでプラグインボイスを演奏する	46ページ
• コンピューター上でエディットしたボードボイスをMOTIF-RACK本体に保存する	57ページ

コントローラーを活用する

• 外部のコントローラーを使ってMOTIF-RACKの音質を変える	41ページ
---	-------

MOTIF-RACKについて知りたい

• パラメーターの構成やLCD上の画面構成を知りたい	60ページ
• 画面(LCD)の見方を知りたい	32ページ
• 設定したいパラメーターがどの画面にあるのか知りたい	63ページ
• [MUTE/SEL]ボタンの機能を知りたい	39ページ
• ボイスのメモリー構成を知りたい	24ページ
• ボイス/マルチの構成を確認したい	30ページ
• フィルタータイプを確認したい	27ページ
• MIDIについて知りたい	78ページ
• ボイス、マルチ、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどの一覧を見たい	別冊データリスト参照

こんなときは

• わからないメッセージが表示されたら	77ページ
• トラブルが発生したら	89ページ

目次

はじめに	6
同梱品	6
MOTIF-RACK の特長	6
この取扱説明書について	7
目的別目次	8
準備編 12	
各部の名称	12
フロントパネル	12
リアパネル	13
ご使用前の準備	14
電源の準備	14
接続機器の電源を入れる順番	14
電源オン	14
外部機器との接続	15
基礎編 18	
MOTIF-RACKの構成	18
音源部	18
エフェクト部	22
ボイスとマルチ	24
ボイスの構成	24
ボイスエディットの基礎知識	26
マルチの構成	30
基本操作	31
モード一覧	31
各モードの選択と画面の見方	32
クイックガイド 34	
デモソングを聞いてみよう	34
ボイス(=楽器音)を選んで演奏する	35
ボイスの選択	35
カテゴリーサーチを使う	36
ボイスエディット	38
ボイスのエフェクトを設定	42
マルチ音源として活用する	44
マルチプレイモードでの演奏	44
簡単なエディット操作(ミキシングエディット)	45
本格的なエディット(マルチエディット)	46
マルチライブラリーを使う	48
マルチのエフェクトを設定	50

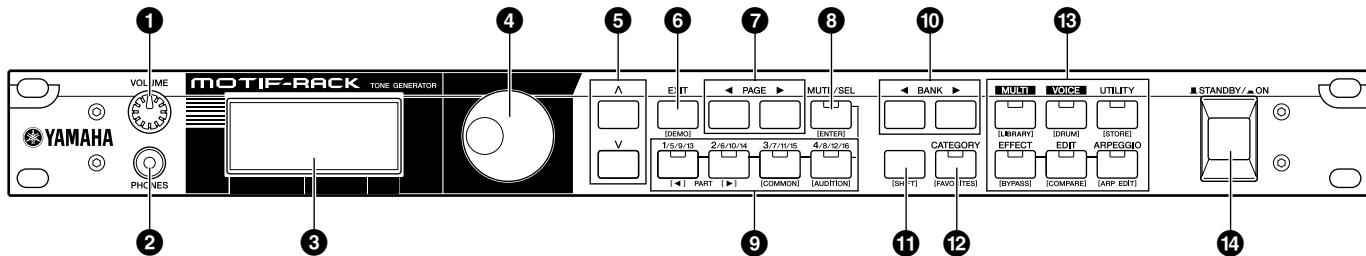
アルペジオ機能を使う	53
アルペジオとは	53
アルペジオ演奏	54
アルペジオの設定を変更する	54
ジョブ(便利な補助機能)を活用する	56
ジョブの実行手順	56
設定を本体に保存する(ストア)	58
リファレンス編 60	
機能ツリー図	60
パラメーターと画面名の対応	63
機能一覧	64
資料編 77	
ディスプレイメッセージ	77
MIDIについて	78
MIDIデータフォーマット	83
プラグインボード(別売)の取り付け	86
拡張部品取り付けに関する注意	86
プラグインボードの取り付け手順	87
トラブルシューティング	89
故障かな?と思ったら	89
仕様	91
索引	92

別冊データリスト目次

Normal Voice List (ノーマルボイスリスト)	2
Drum Voice List (ドラムボイスリスト)	10
Drum Voice Name List (ドラムボイスネームリスト)	10
Drum Kit Assign List (ドラムキットアサインリスト)	11
Wave List (ウェーブリスト)	23
Multi List (マルチリスト)	25
Multi Library List (マルチライブラリーリスト)	25
Effect Type List (エフェクトタイプリスト)	26
Effect Parameter List (エフェクトパラメータリスト)	28
Effect Data Assign Table (エフェクトデータアサインテーブル)	37
Control List (コントロールリスト)	40
Arpeggio Type List (アルペジオタイプリスト)	41
Audition Phrase List (オーディションフレーズリスト)	42
MIDI Data Format (MIDIデータフォーマット)	43
MIDI Data Table (MIDIデータテーブル)	46
MIDI Implementation Chart (MIDIインプリメンテーションチャート)	60

各部の名称

フロントパネル



- ① [VOLUME](ボリューム)つまみ(14ページ)
- ② PHONES(ヘッドフォン)端子(15ページ)
- ③ LCD(液晶ディスプレイ)(32ページ)
- ④ データダイアル(33ページ)
- ⑤ カーソル[Λ][V]ボタン(33ページ)
- ⑥ [EXIT](エグジット)ボタン(32ページ)
- ⑦ PAGE(ページ)[◀][▶]ボタン(33ページ)

- ⑧ [MUTE/SEL](ミュート/セレクト)ボタン(39ページ)
- ⑨ パート/エレメントボタン(39、45ページ)
- ⑩ BANK(バンク)[◀][▶]ボタン(35ページ)
- ⑪ [SHIFT](シフト)ボタン(下記参照)
- ⑫ [CATEGORY](カテゴリー)ボタン(36ページ)
- ⑬ モードボタン(31ページ)
- ⑭ [STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチ(14ページ)

2つの機能を持つボタン

ボタンの上下に文字や記号が印刷されているボタンは、2つの機能を持っているボタンです。

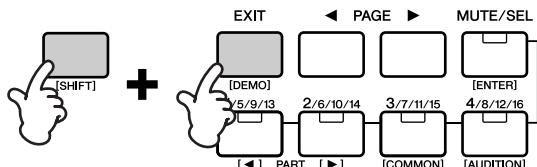
⑪ [SHIFT]ボタンを使って、2つの機能を使い分けることができます。

ボタンの上に表示されている機能を選択するときには、単にそのボタンを押すだけですが、ボタンの下に表示されている機能を選択するときには、[SHIFT]ボタンを押しながら該当するボタンを押します。

たとえば ⑥ [EXIT]ボタンには、EXIT(エグジット)とDEMO(デモ)の2つの機能があります。[EXIT]ボタンをそのまま押すとEXIT機能としてはたらきますが、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押すとDEMO機能のはたらきをします。

本文中では、[EXIT]ボタンがDEMO機能としてはらくときには、[DEMO]ボタンと表記することがあります。

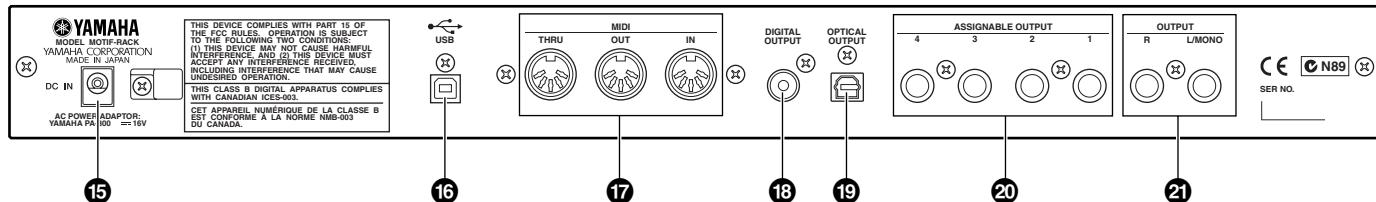
例: [SHIFT]ボタンを押しながら[DEMO]ボタンを押します。



本文中の表記一覧

- ⑥ [EXIT]ボタン → [DEMO]ボタン
- ⑧ [MUTE/SEL]ボタン → [ENTER]ボタン
- ⑨ [1/5/9/13]ボタン → PART[◀]ボタン
 [2/6/10/14]ボタン → PART[▶]ボタン
 [3/7/11/15]ボタン → [COMMON]ボタン
 [4/8/12/16]ボタン → [AUDITION]ボタン
- ⑫ [CATEGORY]ボタン → [FAVORITES]ボタン
- ⑬ [MULTI]ボタン → [LIBRARY]ボタン
 [VOICE]ボタン → [DRUM]ボタン
 [UTILITY]ボタン → [STORE]ボタン
 [EFFECT]ボタン → [BYPASS]ボタン
 [EDIT]ボタン → [COMPARE]ボタン
 [ARPEGGIO]ボタン → [ARP EDIT]ボタン

リアパネル



- ⑯ DC IN端子(14ページ)
- ⑯ USB端子(16ページ)
- ⑯ MIDI IN/OUT/THRУ端子(16ページ)
- ⑯ DIGITAL OUTPUT(デジタルアウトプット)端子(15ページ)
- ⑯ OPTICAL OUTPUT(オプティカルアウトプット)端子(15ページ)
- ⑯ ASSIGNABLE OUTPUT(アサインブルアウトプット)1~4端子(15ページ)
- ⑯ OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子(15ページ)

USB

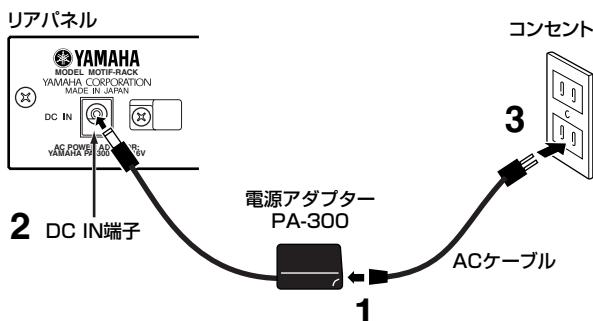
USBとは、Universal Serial Bus(ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

ご使用前の準備

電源の準備

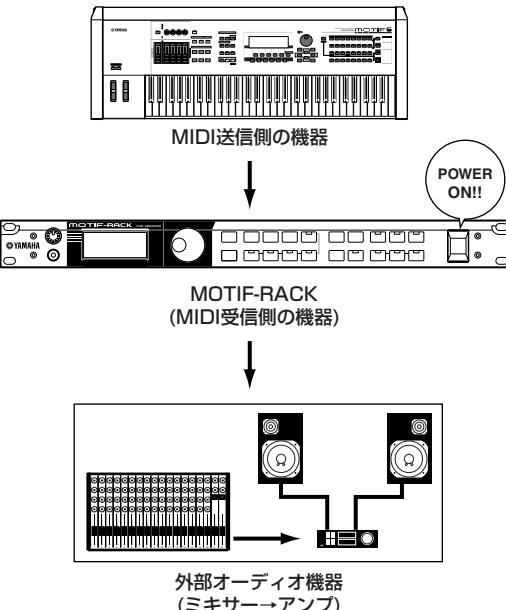
電源アダプターを接続する前に、MOTIF-RACKの電源([STANDBY/ON]スイッチ)がSTANDBY(オフ)になっていることを確認してください。

- 1 ACケーブルの一方の端を電源アダプター (PA-300)に接続します。
- 2 電源アダプター (PA-300)のプラグをMOTIF-RACKリアパネルのDC IN端子に接続します。
- 3 ACケーブルを電源コンセント(AC100V)に接続します。



NOTE 電源アダプターを外すときは、逆の手順で行ってください。

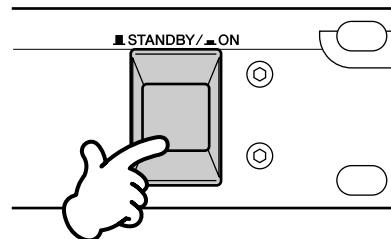
- 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
- 付属のACケーブルは100V用です。電源は必ずAC100Vを使用してください。
- スイッチが「STANDBY」状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを電源コンセントから抜いてください。



電源オン

- 電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずMOTIF-RACKのボリュームと接続先の外部オーディオ機器のボリュームを下げておいてください。

- 1 MOTIF-RACKの[STANDBY/ON]スイッチを押すと、電源が入ります。



LCDにオープニングメッセージが表示されます。オープニング画面が消えると、ボイスモードまたはマルチモードになります。

NOTE 必要に応じて、画面のコントラスト(明暗)を調節します。
[UTILITY]ボタンを押しながらデータダイアルを回すことで、コントラストが調節できます。

- 2 アンプのボリュームをある程度まで上げます。
- 3 MOTIF-RACKの[VOLUME]つまみを右に回し、適当な音量にします。

接続機器の電源を入れる順番

MOTIF-RACKと外部機器の接続(15ページ)が完了したら、MOTIF-RACKと外部オーディオ機器のボリュームが絞られている(0になっている)ことを確認し、以下の順序で電源を入れます。

MIDI送信側の機器→MIDI受信側の機器→外部オーディオ機器
(ミキサー→アンプ)

NOTE 電源を切る場合は、外部オーディオ機器のボリュームを下げたあと、逆の順番で切ってください。

外部機器との接続

外部オーディオ機器との接続

MOTIF-RACKにはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部オーディオ機器(アンプ内蔵スピーカーなど)との接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば、直接音を聞くこともできます。

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。

次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

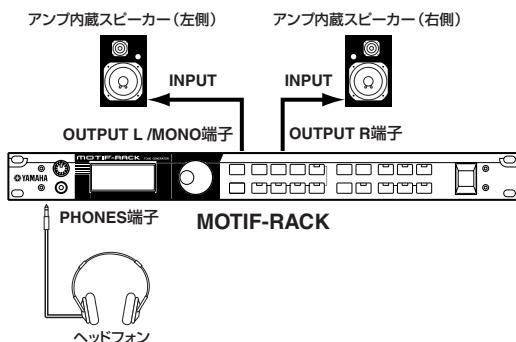
NOTE MOTIF-RACKを演奏するためには、MIDIキーボードなどのコントローラーが別に必要となります。

MIDI機器との接続に関しては、このあとの説明をご参照ください。

2台のアンプ内蔵スピーカーを使う場合

アンプ内蔵スピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなステレオサウンドが得られます。

この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



NOTE アンプ内蔵スピーカーを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

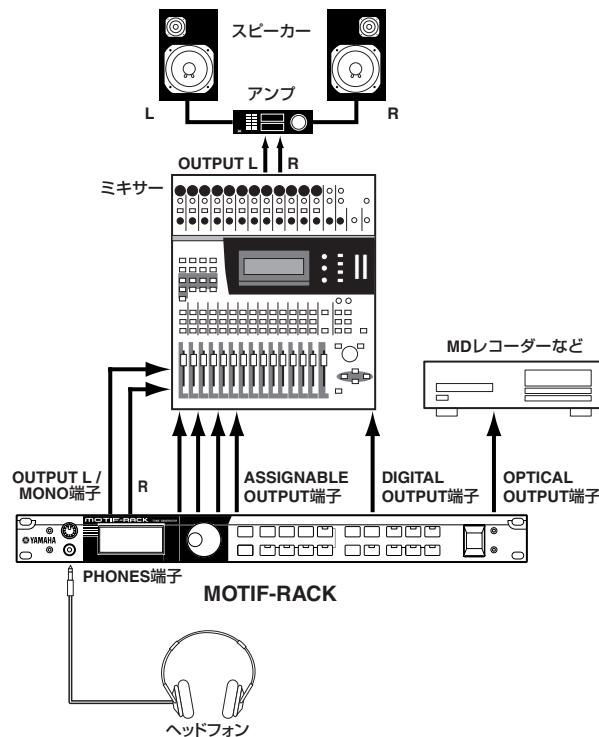
ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。MOTIF-RACKには、OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子とは別系統で出力することができます。ASSIGNABLE OUTPUT 1～4端子が標準装備されていますので、ミキサーを使用すると、マルチモード時(31、44ページ)には最大6つのパートを独立してコントロールすることができます。各パートの出力先の設定は、マルチディットモードで行ないます(No.96、68ページ)。

MOTIF-RACKにはDIGITAL OUTPUT(coaxial)端子とOPTICAL OUTPUT端子も装備されており、DIGITAL INPUTやOPTICAL INPUTに対応したミキサーと接続すると、音質劣化のないデジタル信号で出力することができます。

NOTE DIGITAL OUTPUT端子やOPTICAL OUTPUT端子を使用してオーディオ機器(MDレコーダーなど)を接続すると、MOTIF-RACKの演奏を高音質で外部メディアに録音することができます。

NOTE DIGITAL OUTPUT端子やOPTICAL OUTPUT端子からは、OUTPUT L/MONO、R端子からの出力と同じ信号が outputされます。



NOTE OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンを使うと、OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子からの出力と同じ信号をモニターすることができます。ただし、このときASSIGNABLE OUTPUT 1～4端子の出力と同じ信号をヘッドフォンでモニターすることはできません。

NOTE ASSIGNABLE OUTPUT 1～4端子からのサウンドには、システムエフェクトやマスターイコライザーの効果はかかりません。

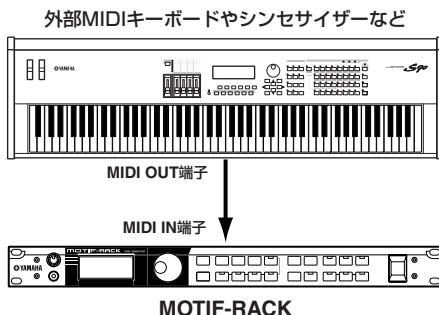
NOTE [VOLUME]つまみでDIGITAL OUTPUT、OPTICAL OUTPUT、ASSIGNABLE OUTPUT 1～4端子からの出力を調節することはできません。

外部MIDI機器との接続

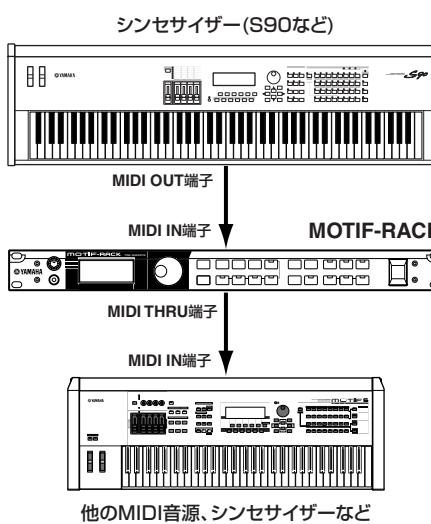
市販のMIDIケーブルを使って、MOTIF-RACKのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続すると、外部MIDIキーボードやシーケンサーでMOTIF-RACKの音源を鳴らすことができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE 以下の接続を行なう場合は、ユーティリティモードのMIDI画面で“MIDI IN/OUT”的パラメーターを「MIDI」に設定します。この設定がされていないと、MOTIF-RACKの演奏情報はMIDI OUT端子から出力されません。

外部MIDIキーボードやシンセサイザー (MOTIF、Sシリーズなど)でMOTIF-RACKをコントロールする場合

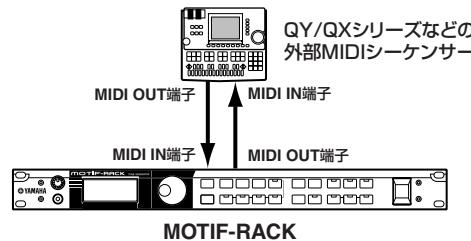


MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合



この例では、S90からのMIDI信号がそのままMOTIF-RACKのMIDI THRU端子から出力されます。

外部MIDIシーケンサー (QYシリーズなど)を使って、MOTIF-RACKを音源として鳴らす場合



NOTE 必要に応じて、シーケンサーのエコーバックON/OFFを切り替えてください(シーケンサーの取扱説明書をご参照ください)。

コンピューターとの接続

MOTIF-RACKとコンピューターを接続することにより、コンピューター側からMOTIF-RACKをコントロールしたり(音源を鳴らしたり)、MOTIF-RACKからコンピューターへMIDIデータを送信したりすることができます。たとえば、付属のボイスエディターを使って、MOTIF-RACKのボイスをエディットしたり、MOTIF-RACKのボイスデータをコンピューターに保存することができます。

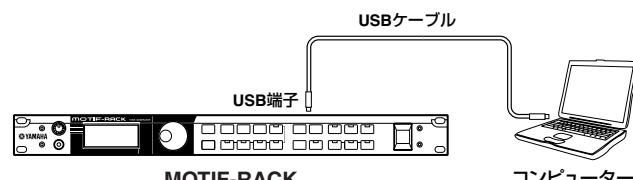
大きく分けると、次の2種類の接続方法があります。

1. コンピューターのUSBポートとMOTIF-RACKのUSB端子とを直接接続する。
2. MIDIインターフェースを通じてコンピューターとMOTIF-RACKのMIDI端子とを接続する。

どちらの方法で接続する場合も、ご使用になるコンピューターの環境によって、つぎのように接続方法が異なります。

1. USBケーブルでコンピューターのUSBポートとMOTIF-RACKのUSB端子を直接接続する場合

MOTIF-RACKのUSB端子を使うときは、ユーティリティモードのMIDI画面で、“MIDI IN/OUT”パラメーターを「USB」に設定します。



NOTE MOTIF-RACKとコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、必ずUSBケーブルを接続してからMOTIF-RACKの電源を入れてください。また、USB MIDIを扱うアプリケーションソフトが立ち上がった状態で、MOTIF-RACKの電源を入れたり切ったりしないでください。

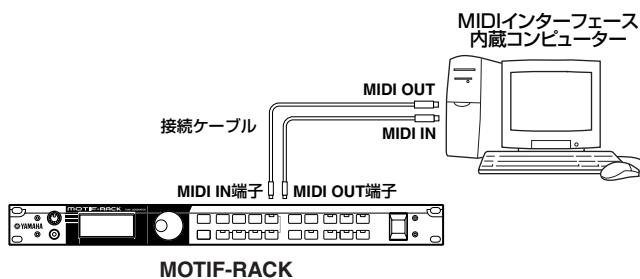
NOTE MOTIF-RACKはUSB接続後しばらくしてから通信を開始します。

- NOTE MOTIF-RACKとコンピューターをUSBケーブルで接続する場合は、ハブを経由せずに直接接続してください。
- NOTE 送受信できるデータはMIDIデータのみです。オーディオデータは送受信しません。

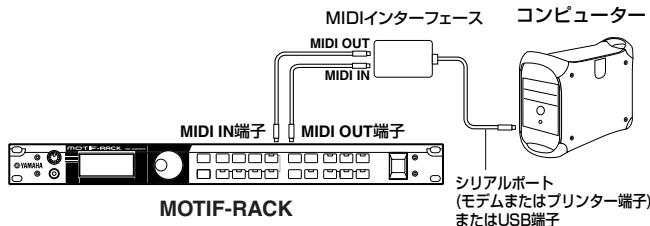
2. MIDIインターフェースを通じて接続する場合

MOTIF-RACKのMIDI端子を使うときは、ユーティリティモードのMIDI画面で、"MIDI IN/OUT"パラメーターを「MIDI」に設定します。

MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合



外付けのMIDIインターフェースを使用する場合



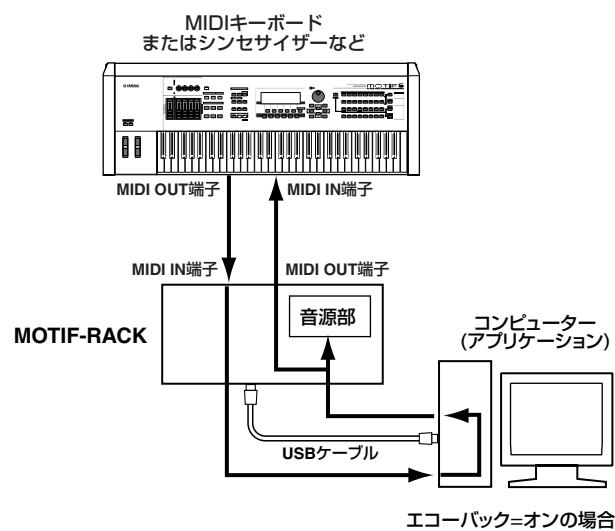
■ NOTE MIDIインターフェースは、お使いのコンピューターの端子に合わせたものをご準備ください。

■ NOTE USB端子が装備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使って本体のUSB端子と接続することをおすすめします。

コンピューターと接続しているときのMIDIキーボードやシンセサイザーとの接続

MIDIキーボードやシンセサイザーを、MOTIF-RACKを通じて、コンピューター上のアプリケーション(シーケンサーなど)と接続することができます。コンピューター上のアプリケーションの設定にもよりますが、一般的には以下のように接続します。

■ NOTE MIDI IN/OUT(No.160、70ページ)は「USB」に設定してください。



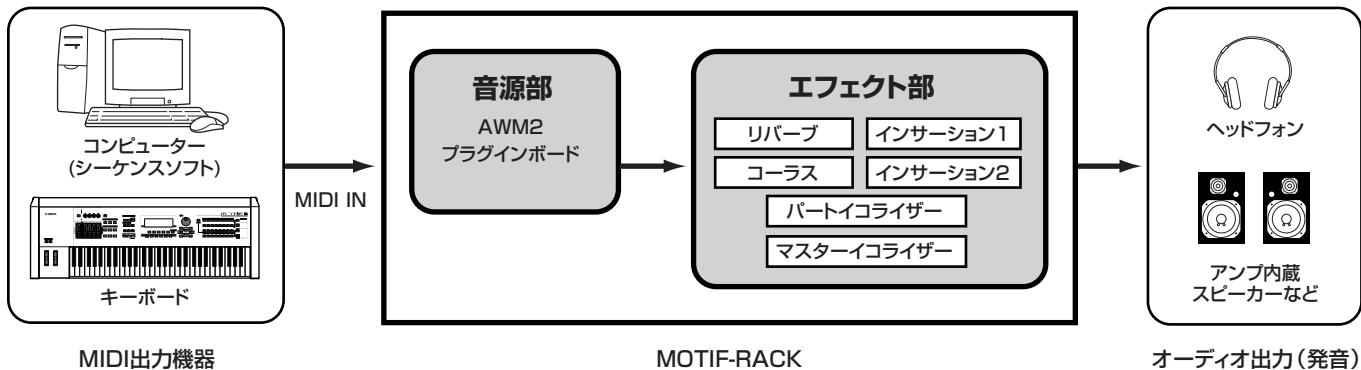
■ NOTE USB端子を使うとき(MIDI IN/OUT=USBのとき)は、MIDI IN端子からのMIDI信号はMOTIF-RACKを通過(THRU)します。

*エコーバックとは、MIDI INから受信したMIDIデータをMIDI OUTにスルーアウトする機能です。コンピューター用のアプリケーションでは、MIDIスルーともいいます。

■ NOTE エコーバックについて詳しくは、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

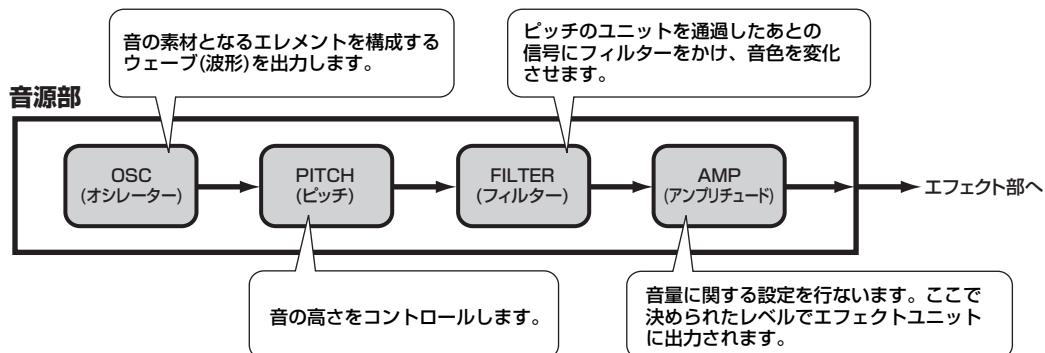
MOTIF-RACKの構成

MOTIF-RACKは、次の図のように音源部とエフェクト部から構成されます。



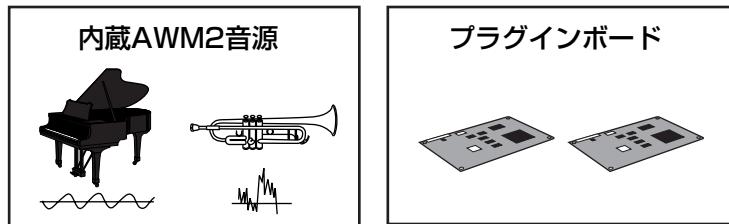
音源部

音源部は、MIDI受信した演奏情報によって、実際に音を出す部分です。ボイスモードのあるエレメントを例に取ると、音源部での信号の流れは次のようにになっています(25ページ)。



内蔵AWM2音源とプラグインボード

MOTIF-RACKの音源は、内蔵のAWM2音源と別売のプラグインボードとの、2つのユニットに分けられます。



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2)とウェーブ(波形)

ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を元にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする高品位なサウンドを再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

NOTE 一般的な楽器音(ノーマルボイス)だけでなく、リズム楽器(ドラムボイス)に関してもこのAWM2音源の中のウェーブ(サンプル)から作られるようになっています。ノーマルボイスとドラムボイスについて詳しくは、25ページをご参照ください。

● プラグインボード

別売のプラグインボードを装着することによって本体の音源システムを拡張できます。

以下のようにさまざまなタイプのプラグインボードが提供されています。

MOTIF-RACKでは目的に合わせて最大2種類のプラグインボードを装着できます。単なる音色数の拡張ではなく、音源システム自体を拡張するしくみになっていますので、同時発音数を増やすことも可能です。プラグインボードの音色は、本体のボイスと同じように演奏したり、マルチのパートの1つとして使用したりできます(24ページ)。

MOTIF-RACKはモジュラーシンセシスプラグインシステムに対応しています。モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応したプラグインボードのうち、シングルパートプラグインボード、マルチパートプラグインボードの2つのタイプに対応しており、目的に合った音源システムを構築できます。

NOTE エフェクトプラグインボードには対応していません。

プラグインボードの種類

● シングルパートプラグインボード

・ アナログフィジカルモデリングプラグインボード(PLG150-AN)

アナログシンセの音源回路を最先端のデジタル技術で再現したアナログフィジカルモデリング音源(AN音源)により、ハイクオリティなアナログシンセ音色を表現できます。往年の銘機の音を再現するビンテージサウンドや最新のクラブ系サウンドをリアルタイムでコントロールすることができます。

・ ピアノプラグインボード(PLG150-PF)

ピアノ系音色だけに16MBもの大容量ウェーブROMを実装したAWM2音源により、アコースティックピアノ、エレクトリックピアノなどの音色(高品位ステレオサンプリング)を136種類追加できます。1枚のボードで最大64音ポリの拡張ができ、ペダルの余韻を残した演奏にも対応できます。2枚のボードを装着することで最大128音ポリのピアノサウンドも実現できます。

・ アドバンストDX/TXプラグインボード(PLG150-DX)

DXシリーズと同等のFM音源により、PCM系音源で再現したDX的な音色ではなく、DXシリーズで定評のあるFM音源独自の音色を演奏できます。プリセット音はエレピからベース、効果音に至るまでDXシリーズで定番となった音色をセレクトした実用的なものばかりです。DXシリーズとの互換性も確保し、DX7の音色データをバルク受信して利用することもできます。

・ バーチャルアコースティックプラグインボード(PLG150-VL)

楽器の発音原理そのものをリアルタイムにシミュレートする物理モデル音源(VA音源)により、PCM系音源では得られないリアルサウンドを堪能できます。別売のウインドMIDIコントローラー(WX5)と組み合わせて、表現豊かな管楽器演奏も楽しめます。

・ ドラムプラグインボード/パーカッションプラグインボード(PLG150-DR/PLG150-PC)

高品位ドラム/パーカッション系音色(ステレオサンプリングを含む)を追加するAWM2音源です。1枚のボードで最大32音ポリの拡張ができます。インサーション、リバーブの2つのエフェクトを装備し、豊かで余裕のあるドラムパートを実現します。

● マルチパートプラグインボード

・ XGプラグインボード(PLG100-XG)

16パートのXG音源を搭載するプラグインボードです。市販のXG/GMマークのついたソングデータを多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いて演奏させたり、ソングデータを再生させながらMOTIF-RACKを演奏したりすることができます。また、コンピューターと組み合わせることで、既存のデータを有効に活用できます。

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

モジュラーシンセシスプラグインシステム

シンセサイザーや音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なシンセサイザーや音源本体(モジュラーシンセシスプラグインプラットフォーム)や拡張ツールのモジュラーシンセシスプラグインボードなどを総称して「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と呼びます。「モジュラーシンセシスプラグインシステム」により、最新のテクノロジーをシンセサイザーや音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。

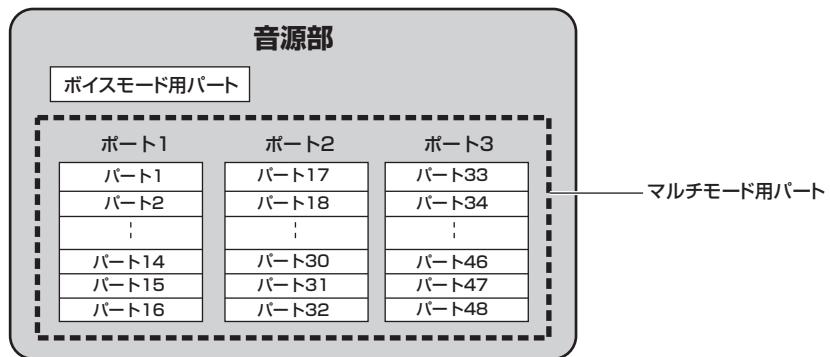
最大同時発音数

MOTIF-RACKの最大同時発音数は、内蔵AWM2音源の128音とプラグインボードからのポリ数となります。なお、実際にMIDIデータを受信したときのポリフォニーは、使用する音源の種類やエレメント数、使用したプラグインボードのポリ数で異なります。AWM2音源の場合、あるボイスの同時発音数は、使ったエレメント数分だけ発音できる数が減ります。

音源のパート構成

外部キーボードやシーケンサーからMOTIF-RACKの音源部への情報送信には、MIDI(ミディ)データが使われています。MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられており、MOTIF-RACKではこのMIDIチャンネルを使って、同時に16パート分の情報を扱うしくみになっています。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。

MOTIF-RACKの音源部(内蔵/プラグイン)では、3つのMIDIポートを扱うことで、以下のようなパート構成を実現しています。



この図のように、マルチモードでは48パート分のスペースが用意されていますが、実際に使われるパート数は、この後で説明する例(21ページ)で示すとおり、最大でも33パートです。

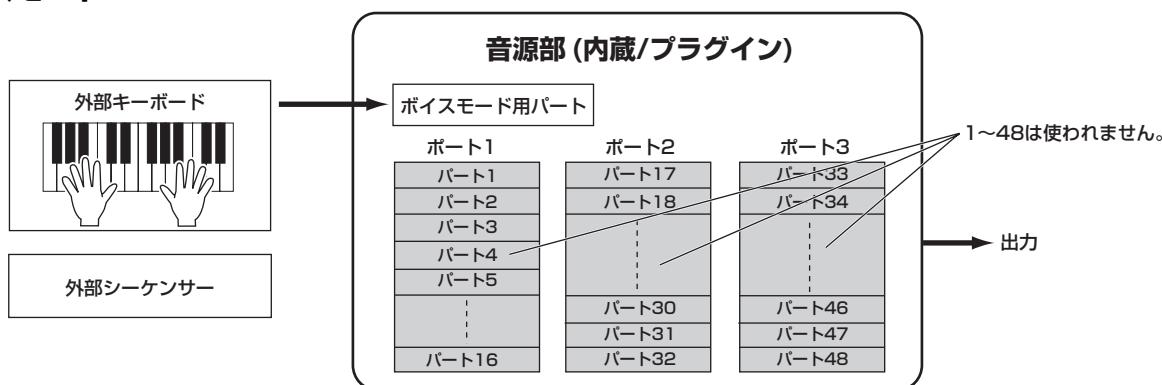
NOTE モードについては、31ページをご参照ください。

NOTE USBケーブルでは8つのMIDIポートを扱うことができますが、本体音源部で扱えるポートは上図のように1から3までです。ThruPort(スルーポート)機能(No.161、70ページ)を使うと、1から8までのポート情報のうちの1つをMIDI OUT端子から外部機器に出力できます。

NOTE MIDIケーブルを使って外部のMIDI機器とMIDIデータの送受信をする場合は、ポート設定は扱いませんので無視されます。

モード別に見る音源のパート構成

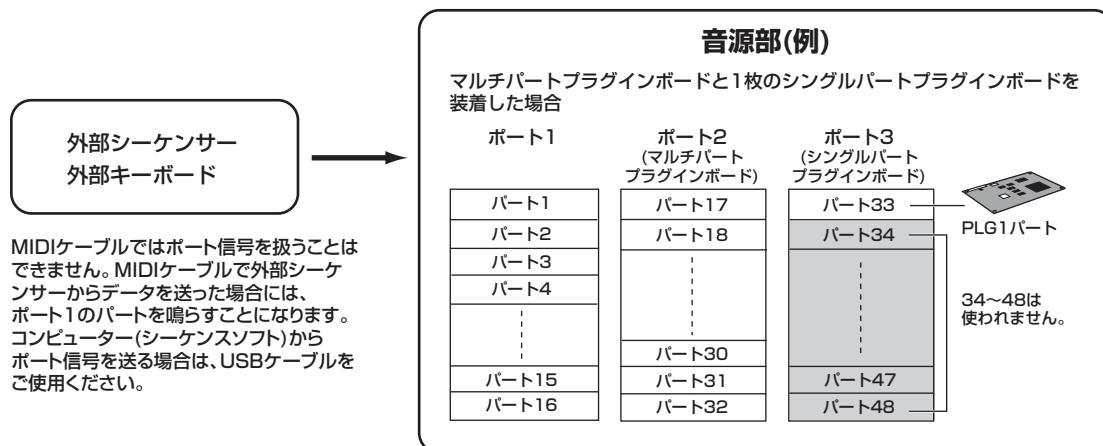
● ボイスモード



■NOTE ボイスモードでは、MIDIポートは1で固定です。

■NOTE ボイスモードでは、マルチパートプラグインボードは使えません。

● マルチモード



■NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)は、PLG2にだけ取り付けることができます。PLG1に取り付けることはできません。

■NOTE 内部音源のパート1~16のMIDIポートは1で固定です。

■NOTE PLG1パート、PLG2パートをどのポートに割り当てるかは、PortNo. (No.176、71ページ)で設定できます。

エフェクト部

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

エフェクト部は、システムエフェクト、インサーションエフェクト、パーティコライザー、マスターイコライザーの4つの部分で構成されています。

● システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。

システムエフェクトを使用する場合は、パートごとに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ信号を送ります。エフェクトで加工された信号(ウェット音)はリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされてアウトプットから出力されます。この接続方法をとることで、すべてのパートに対して、エフェクトセンドに応じた深さのエフェクト音を付加することができます。

リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことです。
20種類のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラス

ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。
44種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

● インサーションエフェクト(1、2)

インサーションエフェクトは、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。

インサーションエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ/ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトをかけるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果をかけることができる上、ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできるので、音色変化系のエフェクトには便利です。

MOTIF-RACKでは、2系統のインサーションエフェクト(インサーション1、2)があり、それぞれ107種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

● パーティコライザー

パーティコライザーは、各パートに割り当てられた音を3つの周波数帯域(バンド)に分け、帯域ごとにレベルを調節することで音質補正を行ないます。

あるパートは鋭い音にして際立たせ、別のパートは柔らかく控えめな音にするなどと、各パートのバランス調整ができます。また、たとえばピアノの低音域とベースの音がぶつかる場合に、ピアノの低周波帯域(ロー)をカットすることで、2つの楽器音を調和させることができます。

● マスターイコライザー

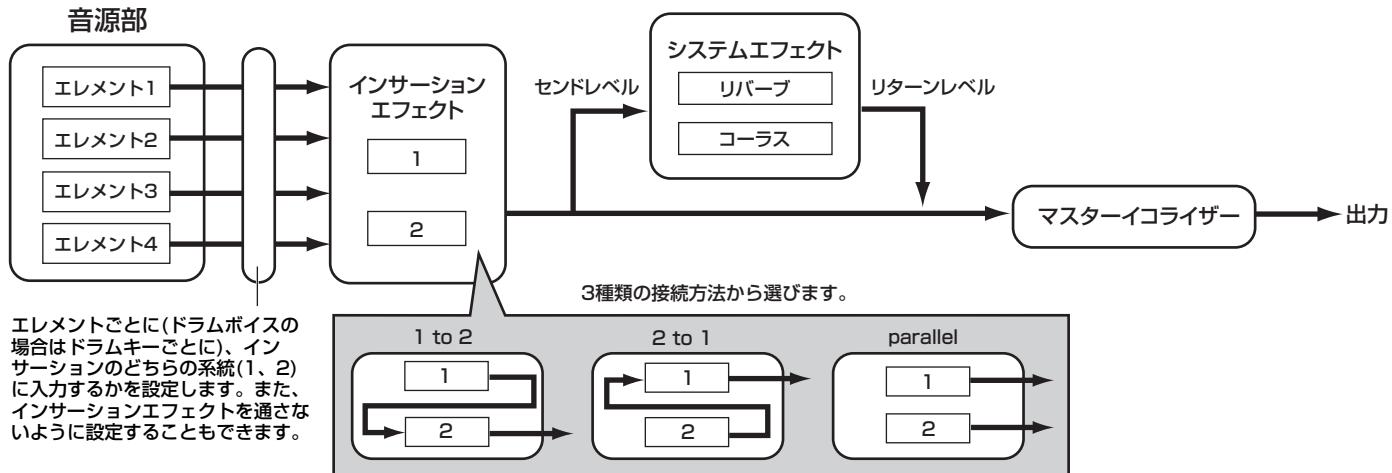
一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域ごとにレベルを上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。

MOTIF-RACKでは、高品位な5バンド(帯域)デジタルイコライザー機能を持っています。

エフェクトの接続

● ボイスモードの場合

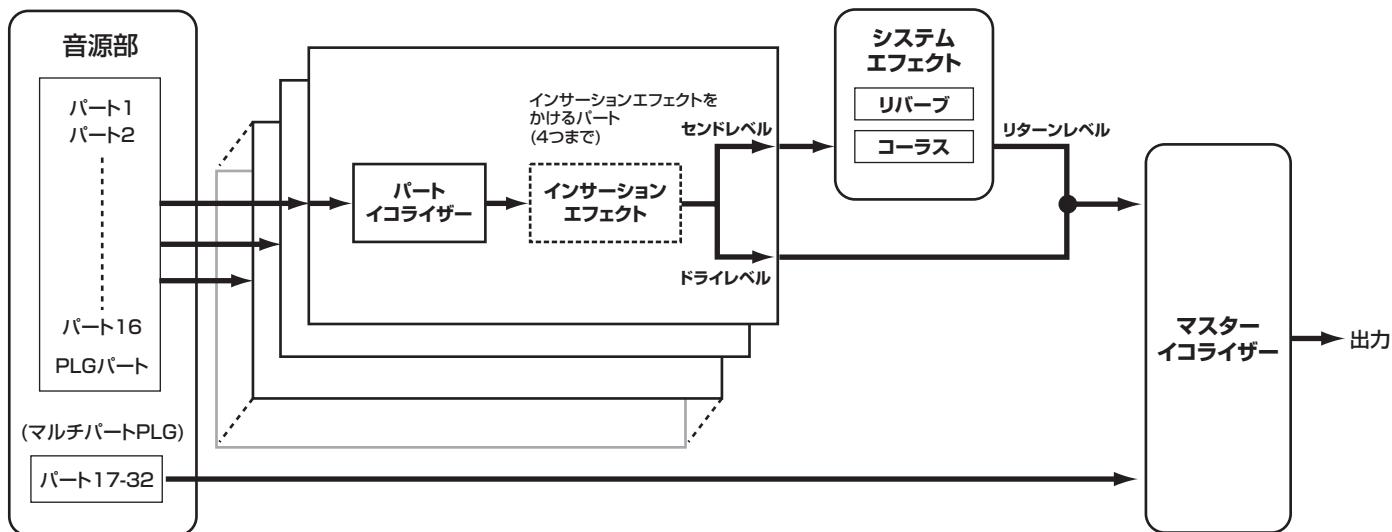
インサーションエフェクトの接続方式により3種類に分けられます。



■NOTE 「parallel」は、プラグインボイスに対しては設定できません。

● マルチモードの場合

下記は、PLG2にマルチパートプラグインボード(PLG100-XG)を取り付けた場合の図です。



*インサーションエフェクトのタイプや接続方式などは、選ばれたパートに割り当てられたボイスの設定に従います。

■NOTE マルチパートプラグインボードのパート(パート17~32)にはインサーションエフェクト、システムエフェクトはかかりません。

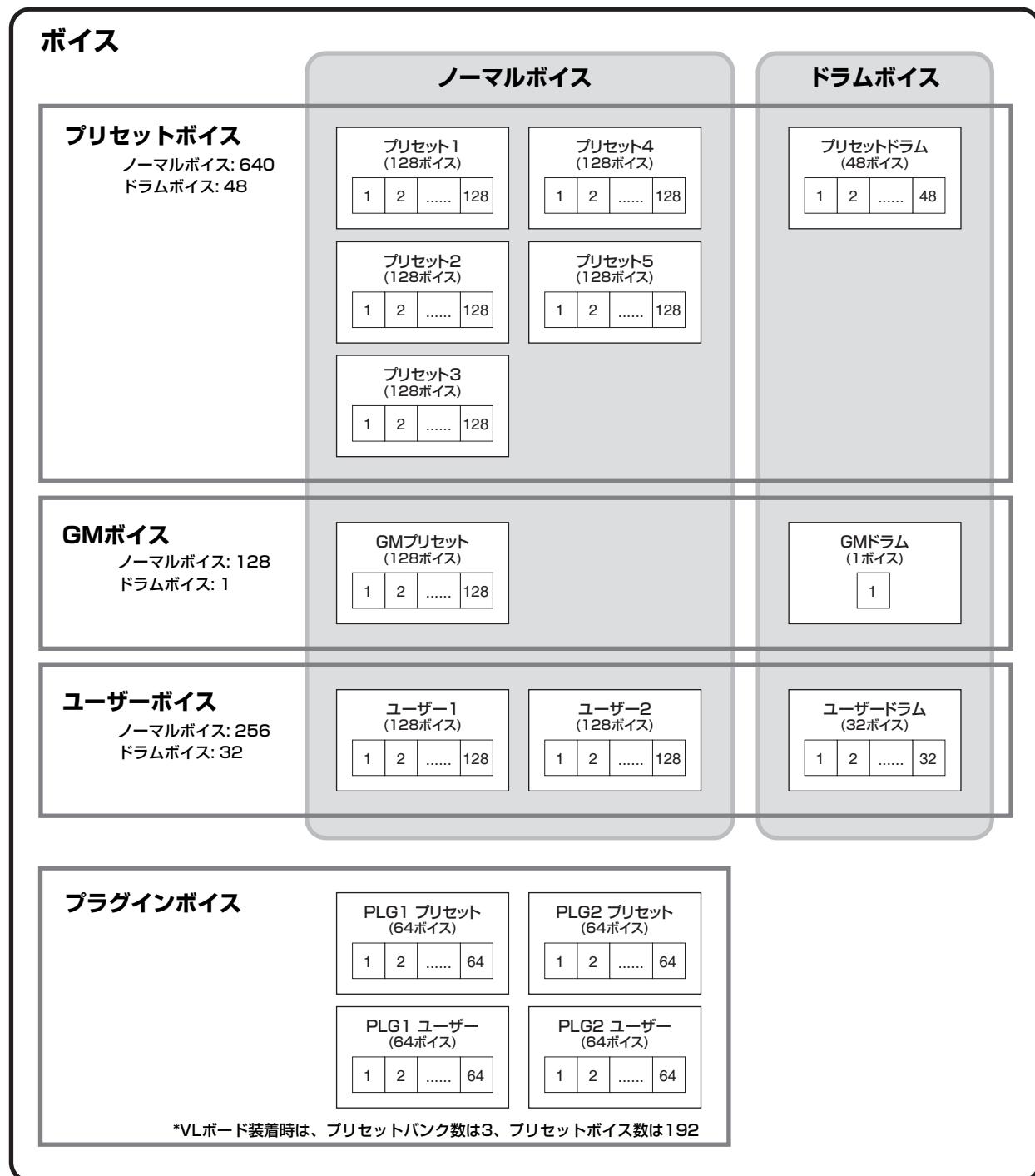
■NOTE プラグインボードのパートにはパートイコライザはかかりません。

ボイスとマルチ

ボイスの構成

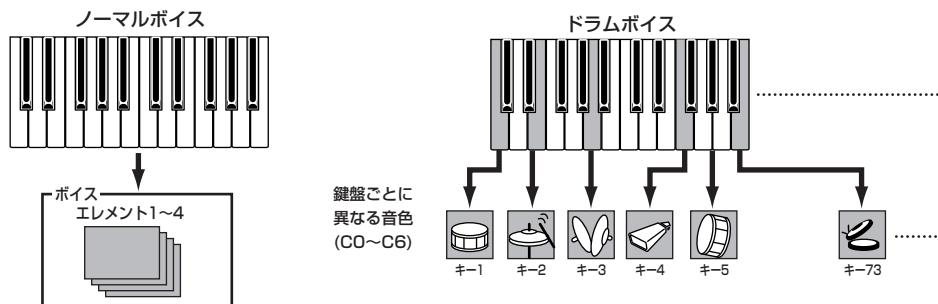
バンク(メモリー)構成

ボイスとは、さまざまなパラメーターの設定によって作られたMOTIF-RACKの音色(楽器音)のことを意味します。ボイスプレイモード(35ページ)では、いずれか1つのボイスを選択し、演奏します。MOTIF-RACKのボイスは以下のようになっています。



ノーマルボイスとドラムボイス

本体内のボイスは、ノーマルボイスとドラムボイスの2つのタイプに分けられます。ノーマルボイスは、通常のキーボード演奏を行なうために使用する音色のことです。また、ドラムボイスは、リズムセクションを演奏するために用意された、打楽器音を中心としたさまざまな音色のことです。各キーにいろいろな打楽器が割り当てられたものを1つのボイス(キット)としてまとめて扱います。

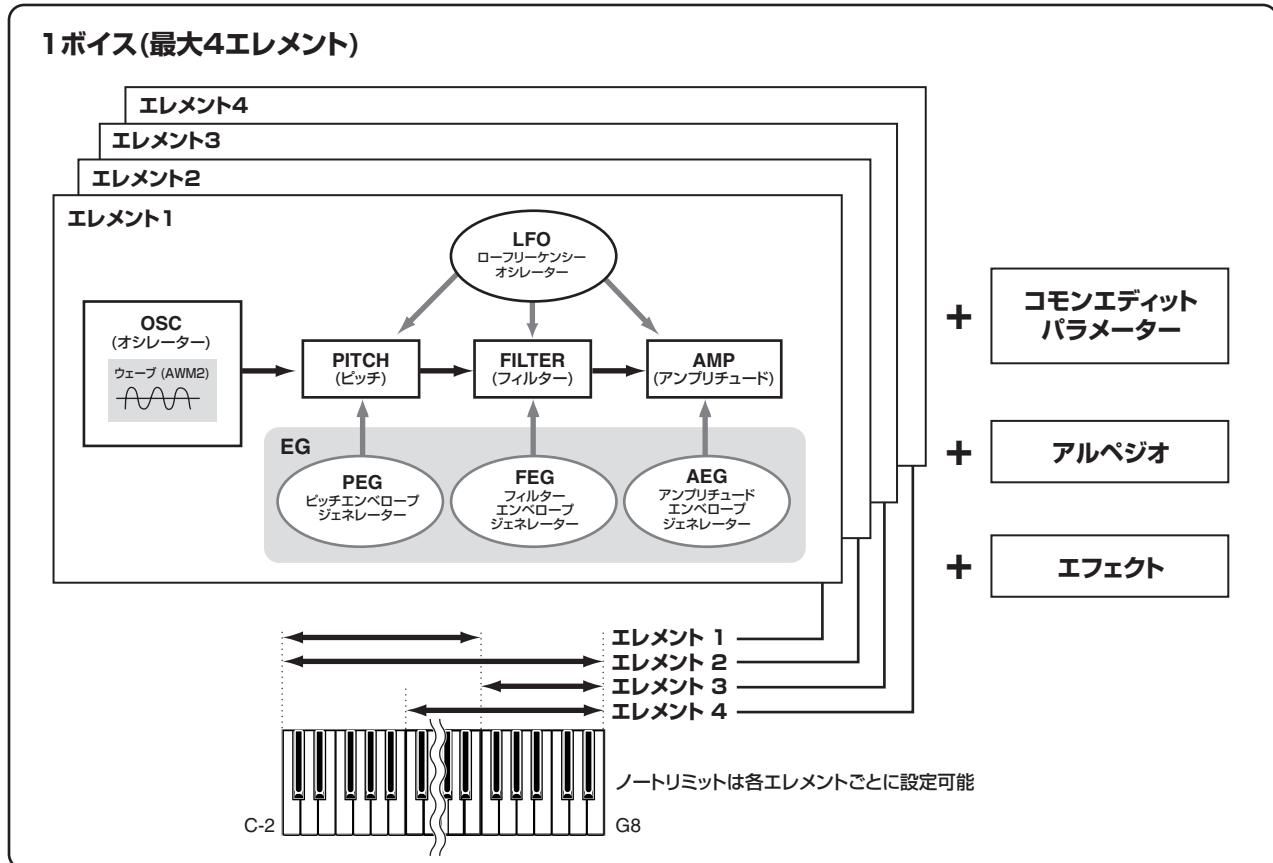


GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なる音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。MOTIF-RACKのGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

ノーマルボイスとエレメント

1つのノーマルボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせて作ります。エレメントはウェーブを基につくられ、それ自体が音色(楽器音)として使用できるクオリティの高いものです。これにより4つの楽器音を重ねて演奏するなど、豊かな表現を可能にします。発音鍵域の設定によっては、マルチを設定することなく、外部キーボードから送られてくるMIDI情報をスプリットして右手と左手で別々のエレメントを鳴らすといった演奏もできます。

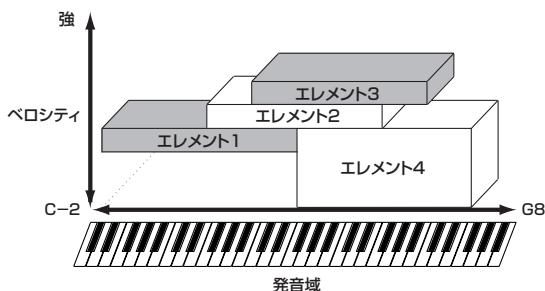


ボイスエディットの基礎知識

1つのボイスは、25ページで示したように、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFOをはじめ、さまざまなパラメーターから構成されます。これら5つのパラメーターを設定することにより、ボイスの基本構造を作ることができます。

● オシレーター

音の素材となるエレメント波形を出力するユニットです。MOTIF-RACKでは、各エレメントのノートリミット(鍵盤のどの範囲で発音されるか)とベロシティリミット(鍵盤を弾く強弱の範囲)を設定することができます。たとえば、あるエレメントは、高音域で鳴るように設定し、別のエレメントは、低音域で鳴るように設定すると、同じボイスでも鍵盤の位置(ノートナンバー)によって異なった音色が鳴るような効果を演出することができます。また、2つの異なる音色のエレメントの発音域が重なるように設定しておき、1つのエレメントのベロシティを低めの範囲(弱い範囲)で設定し、別のエレメントのベロシティを高めの範囲(強い範囲)で設定しておけば、同じ鍵盤を弾いても、弱く弾いた場合は1つめのエレメントの音色が鳴り、強く弾いた場合は別のエレメントの音色が鳴るような効果を演出することができます。

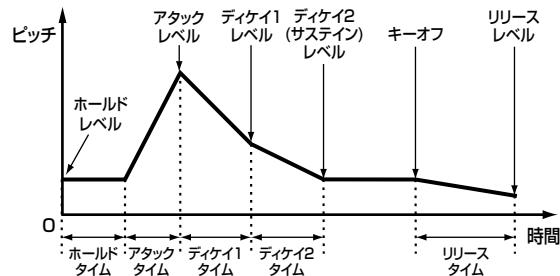


● ピッチ

オシレーターで出力されるエレメント波形のピッチをコントロールするユニットです。エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、ピッチスケーリングなどの細かい設定が可能です。また、PEG(ピッチエンベローブジェネレーター)によってピッチの時間的な変化を作り出すことができます。

PEG(ピッチエンベローブジェネレーター)

PEGによって、ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ることができます。次のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル: ピッチ)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベローブを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベローブによってボイスのピッチが変化します。シンセベースなどに有効な、自動的にピッチが変化するオートベンドの効果などを簡単に演出することができます。なお、PEGはエレメントごとに設定することができます。

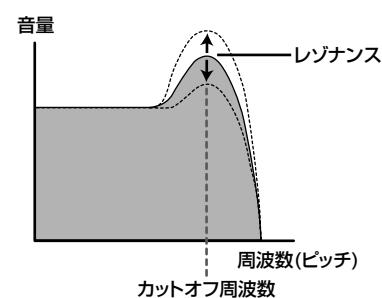
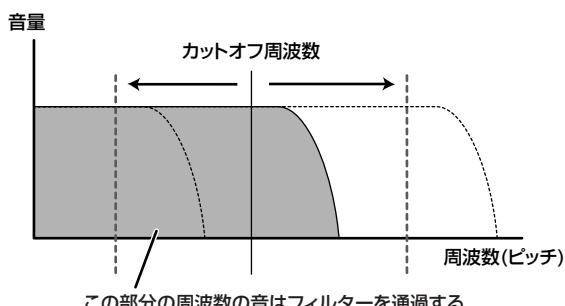


● フィルター

ピッチのユニットを通過した後の信号から、特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるユニットです。また、FEG(フィルターエンベローブジェネレーター)によって音色の時間的な変化を作り出すことができます。

カットオフ周波数とレゾナンス

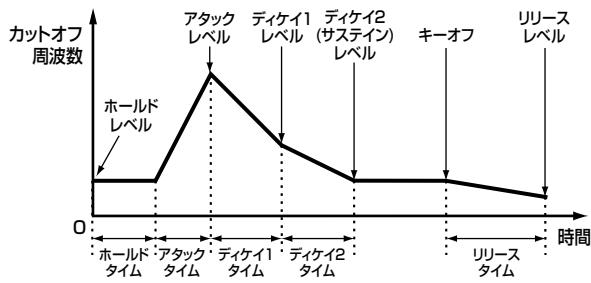
フィルターは、ある周波数までの信号は通過させますが、それ以上の信号は通過させにくくするはたらきがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリケンシー)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えることができます。カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストするのがレゾナンスです。レゾナンスの調整により、音にクセをつけることができます。



NOTE MOTIF-RACKに内蔵されているフィルターのタイプについては27ページをご参照ください。

FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)

FEGによって、ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル変動量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベロープによってボイスのカットオフ周波数が変化します。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを簡単に演出することができます。なお、FEGはエレメントごとに設定することができます。



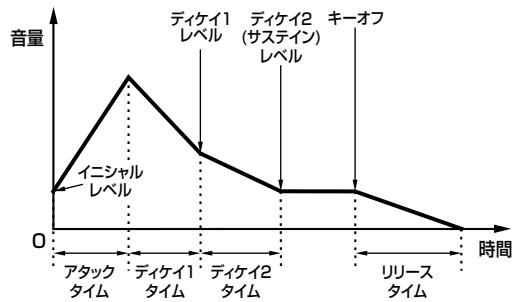
● アンプリチュード

フィルターを通過した後の信号の音量に関する設定を行なうユニットです。

ここで決められたレベルでエフェクトユニットに出力されます。また、AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって音量の時間的な変化を作り出すことができます。

AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

AEGによって、ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように4つのTime(タイム変化の速さ)と3つのLevel(レベル音量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、音の立ち上がりから消えていくまでのエンベロープを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベロープによってボイスのレベルが変化します。ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない機能です。なお、AEGはエレメントごとに設定することができます。



● LFO(ローフリケンシーオシレーター)

LFOは低周波を発振するユニットです。

このLFOの信号波形によって各エレメント波形のピッチ、フィルター、アンプリチュードを変調し(周期的な揺れを与え)、ビブラートなどの効果を作ることができます。LFOは、エレメント別のものと4エレメント共通のものとの2つあり、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどの音程を揺らす効果、フィルターの変調(周波数変調)によってワウワウなどの音色を揺らす効果、アンプリチュードの変調(振幅変調)によってトレモロなどの音量を揺らす効果をつけることができます。

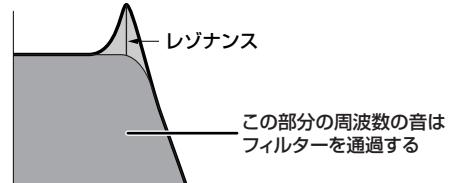
MOTIF-RACKに内蔵されているフィルター

ローパスフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。MOTIF-RACKには以下の6種類のローパスフィルターが内蔵されています。

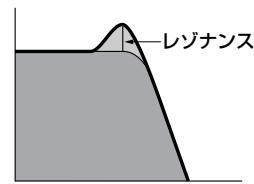
LPF24D(ローパスフィルター 24dB/oct デジタル)

デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。



LPF24A(ローパスフィルター 24dB/oct アナログ)

アナログシンセの4ポールLPF(-24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

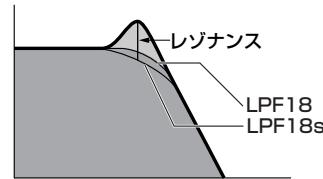


LPF18(ローパスフィルター 18dB/oct)

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

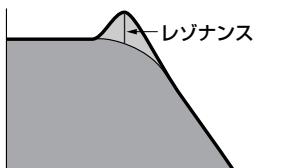
LPF18s(ローパスフィルター 18dB/oct スタガー)

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。

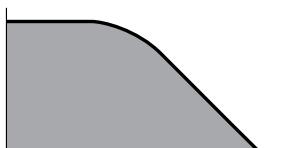


LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)

2ポール(-12dB/oct)のLPFです。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

LPF6(ローパスフィルター 6dB/oct)

1ポール(-6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

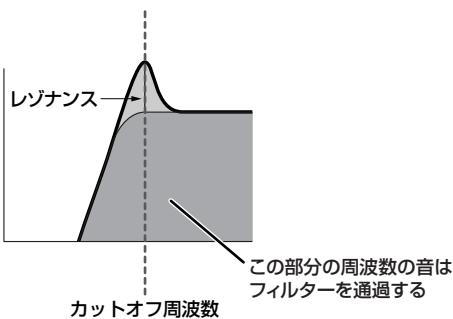
**ハイパスフィルター**

特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。

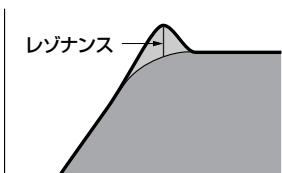
MOTIF-RACKには以下の2種類のハイパスフィルターが内蔵されています。

HPF24D(ハイパスフィルター 24dB/oct デジタル)

デジタルならではのクセを持つ -24dB/oct のHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

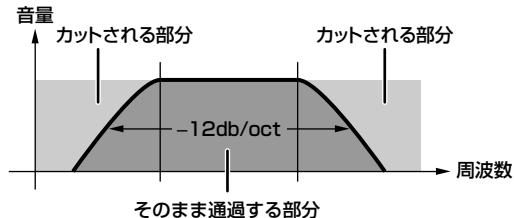
HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct)

-12dB/oct のHPF型ダイナミックフィルターです。

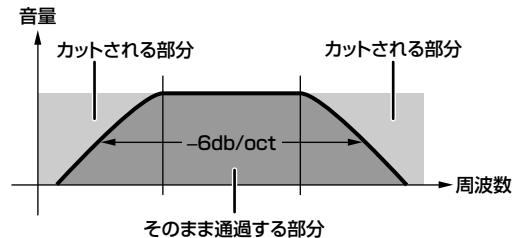
**バンドパスフィルター**

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。バンド幅(ウィズ)の設定で、通過させる帯域の幅を調節することができます。

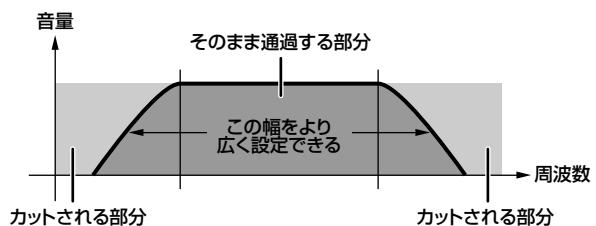
MOTIF-RACKには以下の4種類のバンドパスフィルターが内蔵されています。

BPF12D(バンドパスフィルター 12dB/oct デジタル)BPF12s(バンドパスフィルター 12dB/oct スタガー)

BPF12Dよりも周波数カーブがなだらかです。

BPF6(バンドパスフィルター 6dB/oct)BPFw(バンドパスフィルター ワイド)

-12dB/oct のHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅(ウィズ)をより広く設定することができます。



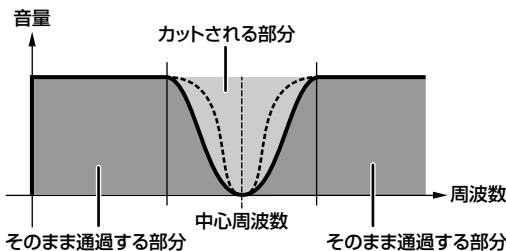
バンドエリミネートフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号を通過させるフィルターです。

MOTIF-RACKには以下の2種類のバンドエリミネートフィルターが内蔵されています。

BEF12(バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)

BEF6(バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)

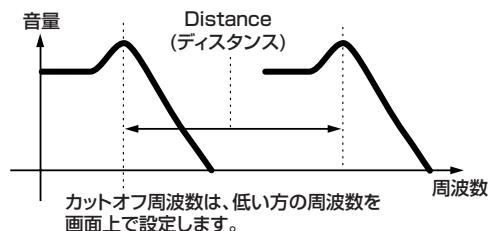


他のフィルター

MOTIF-RACKには、2つのフィルターを組み合わせて作ったフィルターや、フィルターの効果をかけないよう設定するためのthru(スルー)などが用意されています。

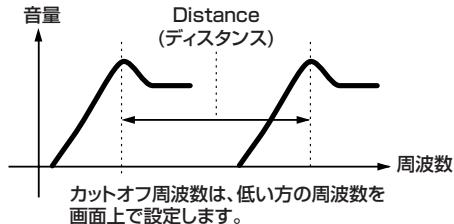
Dual LPF

–12dB/octのLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



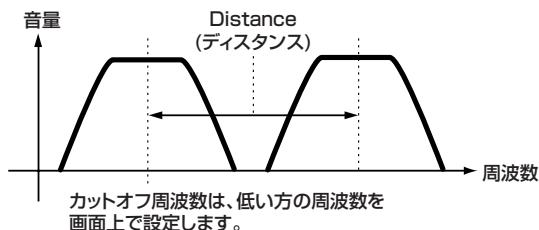
Dual HPF

–12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



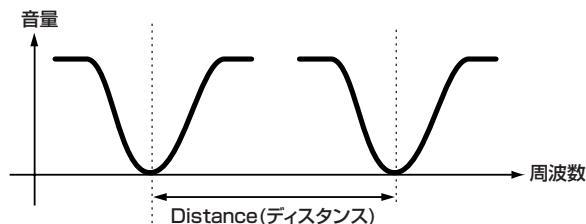
Dual BPF

–6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



Dual BEF

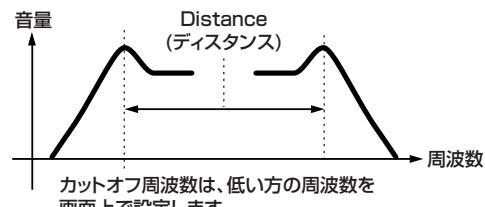
–6dB/octのBEFを2つ直列に組み合わせたフィルターです。



カットオフ周波数は、低い方の周波数を
画面上で設定します。

LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)+HPF12(ハイパスフィルター)

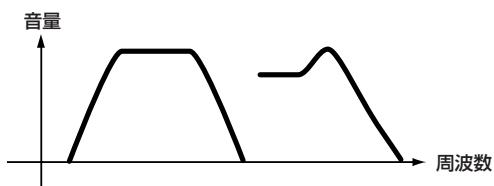
LPFとHPFを組み合わせたフィルターです。



カットオフ周波数は、低い方の周波数を
画面上で設定します。

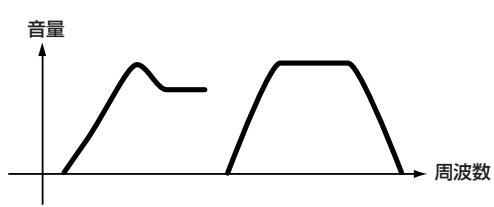
LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)+BPF6(バンドパスフィルター)

LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct)+BPF6(バンドパスフィルター)

HPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



thru(スルー)

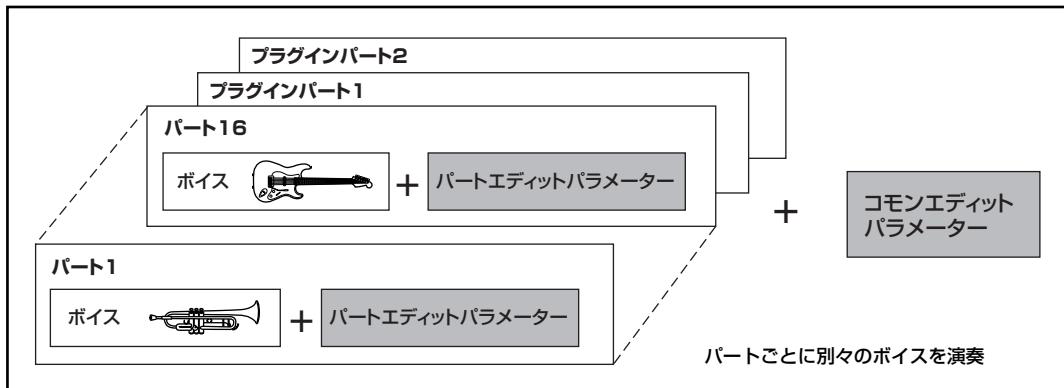
フィルターを通さず信号をそのまま通過させます。

NOTE フィルターはマルチの各パートにも搭載されています。

マルチの構成

1つのマルチは、ノーマルボイスやドラムボイスのパート(パート1～16)を1つの音色セットとしてまとめたものです。各パートに別々のボイスとMIDIチャンネルを設定することにより、シーケンサーやコンピューターなどを使って、複数パートを使ったアンサンブル演奏が行なえます。また、2つのパートのボイスを重ねて鳴らしたり、発音鍵域の設定によっては鍵盤をスプリットして右手と左手で別々のボイスを鳴らすなど、マルチを使って外部キーボードによる鍵盤演奏も行なえます。

1マルチ(最大16パート+プラグインパート1、2)



プラグインパート(PLG1、PLG2)

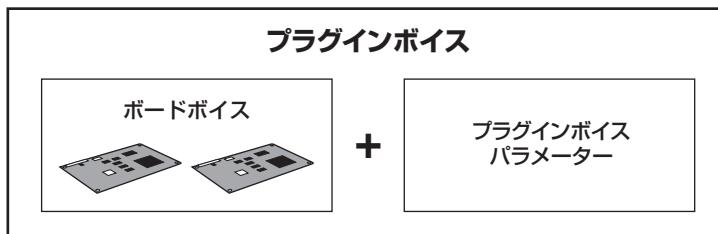
PLG1パート、PLG2パートは、シングルパートプラグインボードをMOTIF-RACKに装着したときに、プラグインボードの音色(ボードボイスまたはプラグインボイス)を割り当てるこことのできるパートです。詳しくは21ページをご参照ください。

NOTE 各パートにボイスを割り当てる手順については、45ページをご参照ください。

プラグインボードの音色について

● プラグインボイスとボードボイス

プラグインボード上の音(ボードボイス)をMOTIF-RACKの各パラメーターを使って加工したものをプラグインボイスといいます。MOTIF-RACKにプラグインボードを装着すると、そのボードにあったパラメーターの設定(プラグインボイスパラメーター)が自動的に選ばれて、プラグインプリセットボイスがセットされます。



ボイスモードでプラグインボードの音を選びには、PLG1/PLG2バンクを選択します。これらのバンクには、プラグインプリセットボイス、プラグインユーザーボイス、ボードボイスが入っています。ボードボイスを選択すると、プラグインボイスパラメーターは初期化されます。選択方法については35ページをご参照ください。

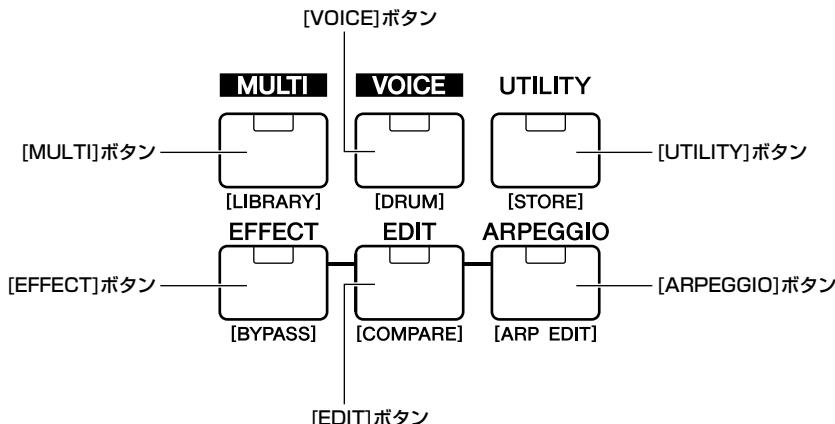
マルチモードでは、プラグインプリセットバンク、ボードボイスバンクのそれぞれが選択できます(45ページ)。

NOTE プラグインボードに付属のエディターアプリケーションを使うと、ボードボイスそのものをエディットすることもできます。エディットしたボードボイスは、プラグインセーブ機能により、MOTIF-RACK本体に保存できます(57ページ)。

基本操作

ここでは、モードの構成と画面の見かた、基本操作方法などを説明します。

モード一覧



各モード			モードの入り方	画面の見方(32ページ)
ボイスモード	プレイ	ボイスの演奏	[VOICE]	(A)
	エディット	ボイスの作成/編集	[VOICE]→[EDIT]	(B)
	エフェクトエディット	エフェクトの設定	[VOICE]→[EFFECT]	(G)
	アルペジオエディット	アルペジオの設定	[VOICE]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]	(H)
マルチモード	プレイ	マルチの演奏	[MULTI]	(C)
	マルチライブラリー	マルチライブラリーを使う	[SHIFT]+[MULTI]	(D)
	ミキシングエディット	パートパラメーターの編集	[MULTI](→[MULTI])	(E)
	エディット	マルチの作成/編集	[MULTI]→[EDIT]	(F)
	エフェクトエディット	エフェクトの設定	[MULTI]→[EFFECT]	(G)
	アルペジオエディット	アルペジオの設定	[MULTI]→[SHIFT]+[ARPEGGIO]	(H)
その他のモード	ユーティリティ	システム全体に関する設定	[UTILITY]	(I)
	エフェクトバイパス	エフェクトをかけるかかけないかを設定	[SHIFT]+[EFFECT]	(J)

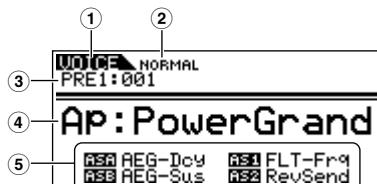
NOTE パラメーター(機能)は、ボイス/マルチごとに機能する方が使いやすいパラメーターと、すべてのボイス/マルチに共通で機能する方が使いやすいパラメーターに分けられます。前者をボイス/マルチエディットで設定し、後者をユーティリティモードで設定します。

NOTE ボイスモード、マルチモードでの設定は、ストア機能(58ページ)で保存します。

! ユーティリティモード、エフェクトバイパスモードでの設定は、そのモードを抜けたときに保存されます。「Please keep power on.」や「Executing...」が表示されることがあります、これらのメッセージ表示中には絶対に電源を切らないでください。ユーティリティモードやエフェクトバイパスモードから抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。

各モードの選択と画面の見方

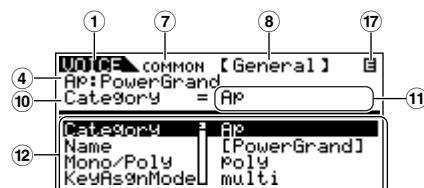
(A) ボイスプレイ



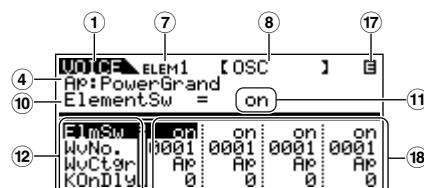
[EDIT] ← [EXIT]

(B) ボイスエディット

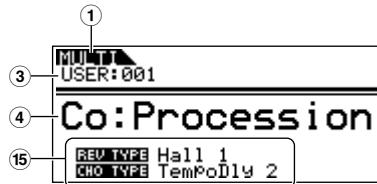
コモンエディット([SHIFT]+[COMMON])
ドラムキーエディット([SHIFT]+PART[◀][▶])



エレメントエディット
([1/5/9/13]～[4/8/12/16])



(C) マルチプレイ



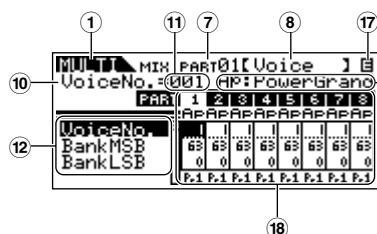
[SHIFT]+[LIBRARY] ← [EXIT]

(D) マルチライブラリー



[EDIT]

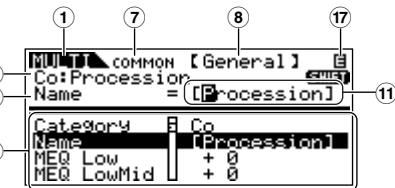
(E) ミキシングエディット



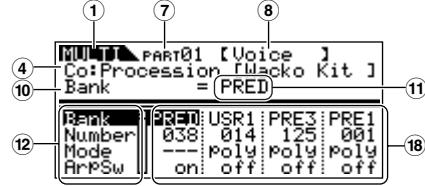
[EDIT] ← [EXIT]

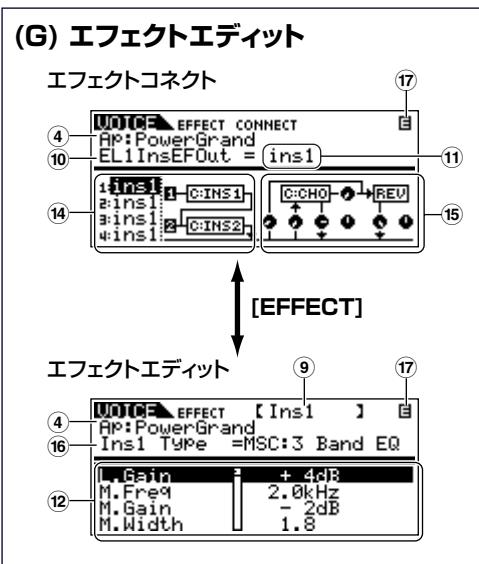
(F) マルチエディット

コモンエディット([SHIFT]+[COMMON])



パートエディット
([1/5/9/13]～[4/8/12/16])



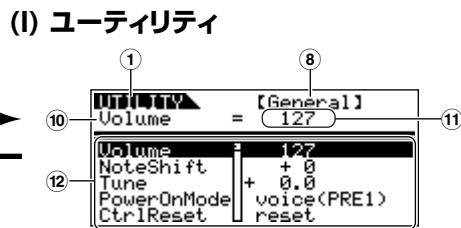


[SHIFT]+[ARP EDIT] ↓ ↑ [EFFECT]



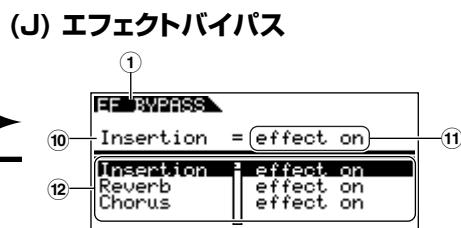
[SHIFT] +
[ARP EDIT]

[EXIT]



[UTILITY]

[EXIT]



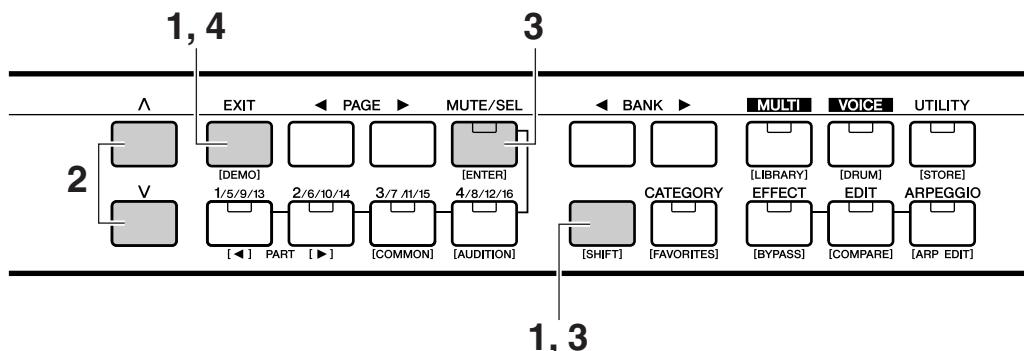
[SHIFT] +
[BYPASS]

[EXIT]

デモソングを聞いてみよう

MOTIF-RACKには、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で再生してみましょう。

NOTE 14ページの「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップを行ない、MOTIF-RACKの音が出る状態にしてください。



1 **[SHIFT]**ボタンを押しながら**[DEMO]**ボタンを押します。デモソングプレイ画面が表示されます。



2 カーソル $[^]$ $[V]$ ボタンで、聞きたい曲を選びます。

3 **[SHIFT]**ボタンを押しながら**[ENTER]**ボタンを押します。デモソングの演奏が始まります。

4 **[EXIT]**ボタンを押すと演奏が停止します。もう一度**[EXIT]**ボタンを押すと、前回表示されていたモードに戻ります。

ボイス(=楽器音)を選んで演奏する

ボイスプレイモードでは、さまざまなボイスプログラム(プリセット1～5/GM/ユーザー/プラグイン)の中から好きなものを選んで演奏することができます。

■NOTE ボイスについては、24ページをご参照ください。ボイスの一覧は、別冊データリストをご参照ください。

■NOTE ボイスは本体内のUSERメモリーにノーマルボイスは256種類、ドラムボイスは32種類ストア(保存)することができます(58ページ)。これらのボイスに関する設定は、ボイスエディットモードで行ないます(38ページ)。

外部キーボードを接続した場合を例にとって、いくつかのボイスの音を試してみましょう。

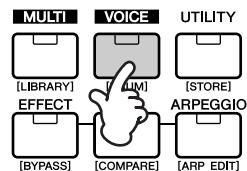
ボイスの選択

1 ボイスプレイモードに入る

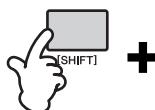
[VOICE]ボタンを押します。[VOICE]ボタンのランプが緑に点灯し、ボイスプレイモードに入ります。

ドラムボイスを選択する場合は[SHIFT]を押しながら[DRUM]ボタンを押します。ボタンのランプはオレンジに点灯します。

ノーマルボイス

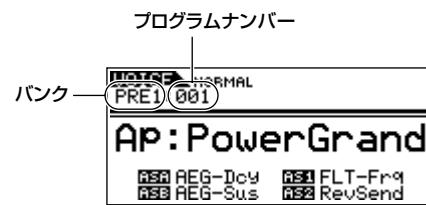


ドラムボイス



2 ボイスバンクを選ぶ

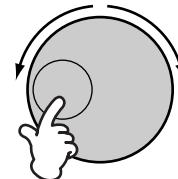
BANK[◀][▶]ボタンでボイスバンクを選びます。



ノーマルボイスに関しては、PRE1～PRE5(プリセット1～5)、GM、USR1～USR2(ユーザー1、2)の8つのバンクがあります。ドラムボイスに関しては、PRE(プリセット)、GM、USERの3つのバンクがあります。プラグインボード装着時は、PLG1～PLG2のバンクも選択できます。

■NOTE ボードボイスバンクは、[SHIFT]ボタンを押しながらBANK[◀][▶]ボタンを押して選択できます。このとき画面には、選択中のボイスのバンクセレクトMSB/LSBが表示されます。ボードボイスのバンクセレクトMSB/LSBについては、プラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

3 データダイアルでバンク内のプログラムナンバーを選択する



■NOTE カーソル[▲][▼]ボタンで選択することもできます。

4 外部キーボードの鍵盤を弾く

鍵盤から送られるMIDI情報を受けて、選んだボイスの音ができます。その他のボイスも試してみましょう。

■NOTE オーディション機能(36ページ)を使って選択したボイスを聞くことができます。

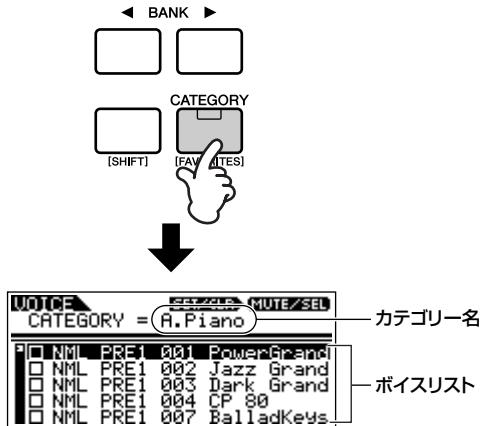
カテゴリーサーチを使う

MOTIF-RACKのボイスは、16種類のカテゴリに分類されています。カテゴリは、ボイスをピアノ、オルガンといった楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。

カテゴリーサーチは、特定のカテゴリを指定して、その中から使いたいボイスをすばやく探すことができる便利な機能です。

1 カテゴリーサーチ機能をONにする

[CATEGORY]ボタンを押します。ランプが点灯し、カテゴリーサーチ機能がONになります。



NOTE もう一度[CATEGORY]ボタンを押すか、[EXIT]ボタンを押すと、カテゴリーサーチ機能は解除されます。

2 カテゴリーを指定する

BANK[◀][▶]ボタンでカテゴリを選択します。

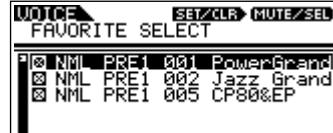
3 ボイスを選ぶ

カーソル[▲][▼]ボタンでボイスを選択します。

フェーバリットカテゴリについて

自分の好きなボイスだけを集めて、お気に入りのカテゴリ(=フェーバリットカテゴリ)として登録しておくことができます。たとえば、ORGAN(オルガン)のカテゴリからいくつかのボイスを選び、BRASS(ブラス)やSYN LEAD(シンセリード)のカテゴリからいくつかのボイスを選ぶなど、特定のカテゴリからだけではなく、各カテゴリから使いたいボイスを集めて登録でき、とても便利です。

カテゴリーサーチのボイスリスト上で、気に入ったボイスにカーソルを合わせて[MUTE/SEL]ボタンを押します。ボックスに×マークが表示され、フェーバリットカテゴリに登録されたことを示します。また、×マーク付きのボイスで[MUTE/SEL]ボタンを押すと登録が解除されます。



[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITES]ボタンを押すと、×マークを付けたボイスだけが画面上に表示されます。

[CATEGORY]ボタンを押すと、フェーバリットカテゴリから通常のカテゴリに戻ります。[EXIT]ボタンを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。

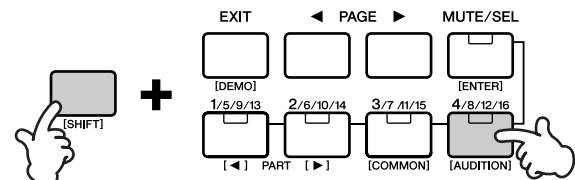


フェーバリットカテゴリ機能の設定は、機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、設定した内容は失われます。



フェーバリットカテゴリ機能から抜ける際に「Please keep power on.」と表示されます。表示中に電源を切るとユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

オーディション機能について



[SHIFT]ボタンを押しながら[AUDITION]ボタンを押すと、現在選ばれているボイスを聞くことができます。選択中のボイスに割り当てられたフレーズが鳴ります。

オーディションフレーズの変更

フレーズのタイプや音の高さは、ボイスエディットモードで変更できます。コモンエディットのGeneral(ジェネラル)画面に、オーディションフレーズに関する以下のパラメーターがあります。

- A.PhraseNo.(オーディションフレーズナンバー) オーディションフレーズのタイプを選択します。
- A.PhraseSft(オーディションフレーズシフト) オーディションフレーズの音程(音の高さ)を半音単位で移調します。

NOTE オーディションフレーズは、MIDI出力できます(No.71、67ページ)。また、送信チャンネルを変更することもできます(No.72、67ページ)。

プリセットボイス from MOTIF アーティスト

MOTIF-RACKのプリセットボイスには、MOTIFシリーズを使って音楽シーンで活躍する5人の国内アーティストが、実際にライブや音楽制作現場で使用している10音色が含まれています。

ここでは、それらのボイスを、作成した本人からのコメントとともにご紹介します。

■ 三国 義貴 (みくに よしたか)

キーボーディスト/アレンジャー

70年代ブリティッシュブルースを基本にしたロックキーボーディストとして、またアレンジャーとして評価され、1998年にセカンド・アルバム「霧人」をファンハウスよりリリース。その他、主な参加アルバムは、RED WORRIORS、THE YELLOW MONKEYなど。

ボイス名	コメント
Mikuni'sFl (PRE4, No.41)	8フィートを基本にしたオルガン。アフターチューニングでもロータリースピーカーがコントロールできる。ケルトミュージック系、70'sブリティッシュロックオルガンサウンド。
Yoshi Perc (PRE4, No.38)	5 1/3のパーカッションを強調したオルガン。オーソドックスな70'sブリティッシュブルースにもとづいたオルガン。パーカッションの量は使用する曲調に合わせて調整してください。ハードで厚いサウンドではパーカッションは弱い方がベター。

■ 谷村 有美 (たにむら ゆみ)

1987年、シングル「NOT FOR SALE」、アルバム「Believe' in」でデビュー。以降、最新のオリジナルアルバム「マイ・プレジャー」まで、ベストアルバム「With」シリーズやバラードセクションなどを含め、17作をリリース（2002. 12月現在）。以下は実際に2001年のライブで使用した音色です。

ボイス名	コメント
YumiBell (PRE4, No.25)	「最後のKISS」のイントロ～曲中で、KX-5でのパフォーマンスにて使用。かなりアタックがあり、ライブでも生き残ってくれるガツツある繊細な音。80年代ポップス(特にガールポップ)には必須な音色ですよね。
TaniBrass (PRE4, No.86)	「好きこそモノの上手なれ」でのリフで不可欠なプラスの音色。2001年のライブより、エレクトリック・バイオリンとのユニゾンでセクションを表現しますので、ちょっと工夫しました。

■ 小野塚 晃 (おのづか あきら)

キーボーディスト

力強さと優しさを兼ね備えた弾きこなしは、ジャズを基盤としながらも、様々なジャンルのアーティストに絶賛され、数多くのレコーディングに、ピアノ・オルガンプレイヤーとして参加している。DIMENSIONではプレーヤーとしてだけではなく、サウンドを影から支える立場として、プログラミングでも才能を発揮している。他に近年、渡辺貞夫氏の国内、国外ツアーにも参加している。

ボイス名	コメント
MIDIPAD (PRE5, No.37)	基本的には、ピアノ系の音色とレイヤーすることを前提に作ったPADです。ピアノやエレピにレイヤーして、サウンドの幅を広げてください。
AKIRABRASS (PRE5, No.38)	アナログシンセの質感を出しつつ、オールマイティに使えるシンセプラスです。

■ 遠山 裕 (とおやま ゆたか)

キーボーディスト/アレンジャー

Live: 黒沢健一バンド、HOT LEGS、Fourleavesの再結成ツアー等。CD: 黒沢健一、及びL→R、黒沢健一の全プロデュース作、レイバンズのアレンジ、キーボード等。最近はhi*limits(ハイリミッツ)の最新作等で活躍中。また劇団たんぽぽの舞台劇伴、ダンスユニットBUGS UNDER GROOVEの音源制作なども手がける。

ボイス名	コメント
RetroWurlie (PRE4, No.17)	実際にギターアンプを通して鳴らした状態を意識しました。中、低域でのバッキングも高域に至るソロもアンサンブル時(レコーディング、ライブ問わず)に音のヌケが違います。お試しを!
StereoComp (PRE4, No.6)	最近、耳にじみの多い音ではないでしょうか? ピアノトリオ編成でRockしても十分なレンジと音圧があり、必要十分な迫力。しかもボーカルとのなじみも良いです。とにかくRockしよう!!

■ 常見 和秀 (つねみ かずひで)

シンセサイザープログラマー/マニピュレーター

ANRI TOURでCrewとしての経験を積む。以後、ANRI、安室奈美恵等でシンセサイザープログラマーとしての地位を築き、さらなるシステム開発に向けて精力的に活動している。近年では、宇多田ヒカル、Janne Da Arc、MIO等をレコーディングからライブまで幅広く手掛けている。

ボイス名	コメント
VectorPad1 (PRE5, No.67)	ブライトなPadに16分アルペジオとノイズ成分を足した音です。16分アルペジオのように鳴っているのはエフェクターのSliceで作成しており、それをCross Delayで飛ばしています。基本的には白玉系が合うと思います。これらのタイミング(Time)はMIDIのクロックに合うようになっています。楽曲のテンポに合わせて弾いてみてください。デフォルトはBPM:120になっています。
EpfCrusher (PRE4, No.21)	以前レコーディングでRhodes(エレピ)の出力をギターアンプに入れて歪ませて録音していたのですが、それを内蔵エフェクターで作ってみました。原音は普通のエレピなのですが歪ませてノイズ成分を含むことにより、オケの中に入れると「厚み」が増します。

ボイスエディット

ここでは、ボイス作成/エディットの操作を、流れに沿ってご説明します。ボイスの作成/エディットは、ボイスエディットモードで行ないます。

ノーマルボイスは最大4つのエレメントから構成されますが、その全エレメントに共通した設定を行なうコモンエディットと、各エレメントの設定を行なうエレメントエディットがあります。

NOTE ドラムボイスの場合、ドラムキット全体に共通の設定を行なうコモンエディットと、各キーの設定を行なうキーエディットがあります。

ここで紹介する手順はあくまでもエディットの一例です。各パラメーターの内容を把握したら、ご自分の目的に合わせて好きなパラメーターから設定することができます。また、詳しいパラメーターの内容についてはリファレンス編(60ページ)をご確認ください。

NOTE すべてのパラメーターは、ボイス単位で設定、ストアできます。

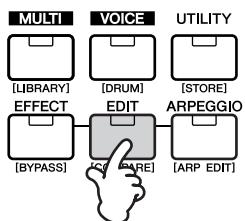
1 ボイスプレイモードで、エディットの対象となるボイスを選ぶ

[VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入ります。ボイスエディットの対象となるボイスを選びます(35ページ)。

NOTE あるボイスを元に別のボイスを作る場合は、作成するボイスのイメージに近い音を選んでおくと、すべてのパラメーターを調節したり、大きな修正を加えなくても簡単に新しいボイスを完成させることができます。また、最初からオリジナルのボイスを作りたい場合は、ジョブのイニシャライズ機能でユーザーボイスをイニシャライズ(初期化)するが便利です。詳しくは56ページをご参照ください。

2 ボイスエディットモードに入る

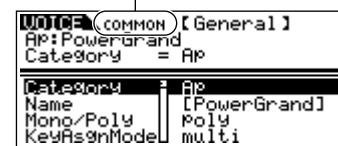
ボイスプレイモードの状態で、[EDIT]ボタンを押すとボイスエディットモードに入ります。[EDIT]ボタンのランプが点灯します。



3 コモンエディットの設定を行なう

[SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]ボタンを押します。コモンエディットのエディット画面が表示されます。

コモンエディットであることを示します



コモンエディットは次のような画面から構成されています。

● General(ジェネラル)

ボイスネームや発音方式などのジェネラル(一般的な)パラメーターを設定します。

● Output(アウトプット)

音量やパンなど、アウトプット(出力)に関する設定を行ないます。ボイス全体の音量などをすばやく調節できます。

● EG/FLT(エンベロープジェネレーター/フィルター)

ピッチ、フィルター、音量などの時間的変化の仕方や、フィルターに関する設定をします。ボイス全体の音色を簡単に調節できます。

● CtrlSet(コントローラーセット)

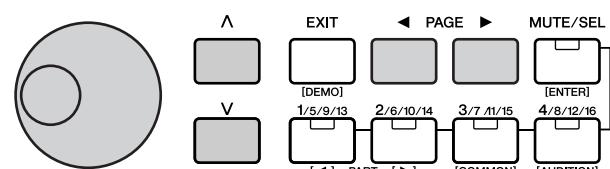
さまざまなコントローラーの機能について設定します。外部から送られてくるMIDI情報でMOTIF-RACKをどのように動作させるかの設定です。

● LFO(ローフリケンシーオシレーター:ノーマルボイスのみ)

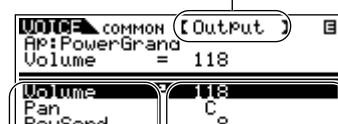
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、ピッチ/フィルター/アンプリチュードを変調してビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ることができます。

NOTE LFOについて詳しくは、27ページをご参照ください。

[PAGE][◀][▶]ボタンでエディットしたい画面を選びます。カーソル[▲][▼]ボタンでエディットしたいパラメーターを選択し、データダイアルでパラメーターの値を設定します。



エディット画面名



パラメーター名 パラメーターの値

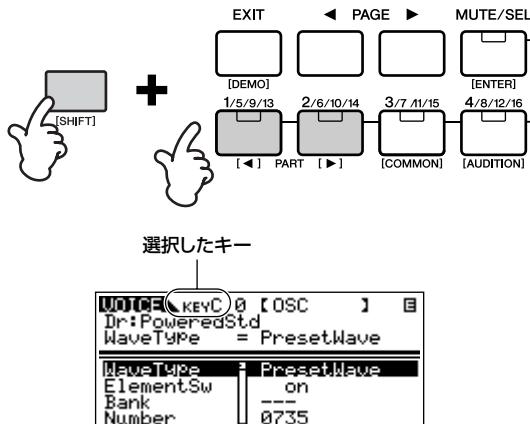
コンペア機能について

エディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

- 1 エディット中に[SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押します。
[EDIT]ボタンのランプが点滅に変わり、エディット前の音が出る状態(コンペアモード)になります。
- 2 [SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押すとコンペアモードから抜け、エディットモードに戻ります。

NOTE コンペア機能はマルチエディットモードでも使うことができます。

ドラムボイスの場合、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀▶]ボタンを押すことで、エディットするキーを選択します。

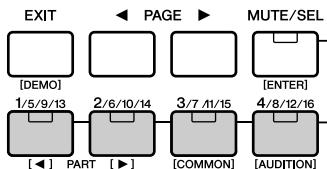


NOTE キーの選択は、[SHIFT]ボタンを押しながらNote OnをMIDI受信することでも行なえます。

4 エレメント/キーエディットの設定を行なう

パート/エレメントボタン[1/5/9/13]～[4/8/12/16]で、エディットしたいエレメントを選択します。たとえば、エレメント1をエディットする場合は、[1/5/9/13]ボタンを押します。

NOTE [MUTE/SEL]ボタンのランプが点灯した状態ではエレメントの選択はできません。



選択したエレメントのエディット画面が表示されます。



ミュート(一時消音)機能(エレメントのON/OFF)

[MUTE/SEL]ボタンは、押すたびにランプの点灯/消灯が切り替わります。ランプ点灯時にはMUTE(ミュート)、ランプ消灯時にはSEL(セレクト)の機能を持ちます。

[MUTE/SEL]ボタンのランプが点灯した状態(MUTE)では、[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンを押すたびに、そのエレメントをオン/オフすることができます。あるエレメントだけを発音させてエディットしたい場合に、他のエレメントをオフにすることができます。オフ(発音しない)にされたエレメントは、パート/エレメントボタン上のランプが消灯します。オン(発音する)にされたエレメントは、ボタンのランプが点灯します。

[MUTE/SEL]ボタンのランプが消えた状態(SEL)では、[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンを押すと、エディットしたいエレメントが選択できます。ミュートオン(発音しない)のエレメントを選択すると、ボタンのランプは点滅します。

NOTE マルチモード時にも同様に、対象となっているパートの発音をオン/オフすることができます。

エレメント/キー編集は次のような画面から構成されています。

NOTE エディット中のボイスの種類によって、選択できる画面は異なります。

NOTE ここで設定するパラメーターについては、ボイスエディットの基礎知識(26ページ)、リファレンス編(60ページ)もあわせてご参照ください。

● OSC(オシレーター)

エレメントのウェーブ選択をはじめ、音量や発音域などを設定します。ボイスの作成でもっとも基本となる、波形に関する設定が中心となります。

NOTE ドラムボイスの場合、ここでOutputSelを設定すると、各キーを異なるASSIGNABLE OUTPUT端子から出力できます(No.96、68ページ)。

● Pitch(ピッチ)

PEG(ピッヂエンベロープジェネレーター)

ピッチの設定を行ないます。PEGでは、ピッチの時間的な変化を作り出すことができます。

● Filter(フィルター)

FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)

エレメントの波形に含まれる倍音成分を調節し、音質を変化させます。FEGでは、フィルターの時間的な変化を作り出すことができます。

● AMP(アンプリチュード)

AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

ボイス波形の音量バランスを設定し、最終的な出力を決定します。AEGでは、音量の時間的な変化を作り出すことができます。

● Native(ネイティブパラメーター：プラグインボイスのみ)

ネイティブパラメーターの設定を行ないます。設定できるパラメーターについては、プラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

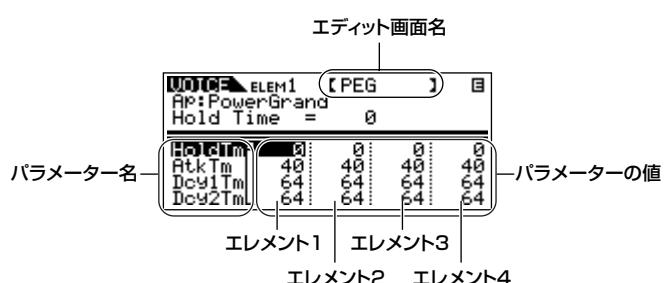
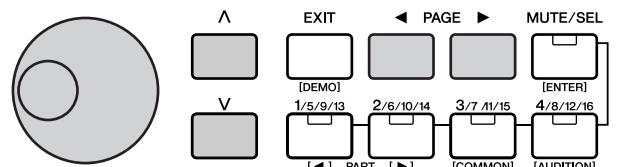
● LFO(ローフリーケンシーオシレーター)

ノーマルボイスのLFOに関する設定を行ないます。

● EQ(イコライザー)

ボイスの音質補正を行ないます。

PAGE[◀][▶]ボタンでエディットしたい画面を選びます。カーソル[▲][▼]ボタンでエディットしたいパラメーターを選択し、データダイアルでパラメーターの値を設定します。

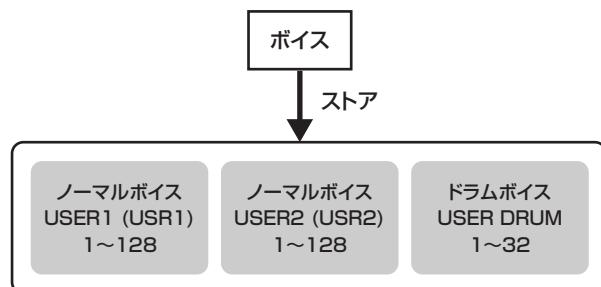


5 エフェクトを設定する

エフェクトの設定の一例は、42ページをご参照ください。

6 エディットしたボイスをストア(保存)する

エディットしたボイスは、本体内のユーザーメモリーにノーマルボイスを256種類とドラムボイスを32種類ストア(保存)することができます。



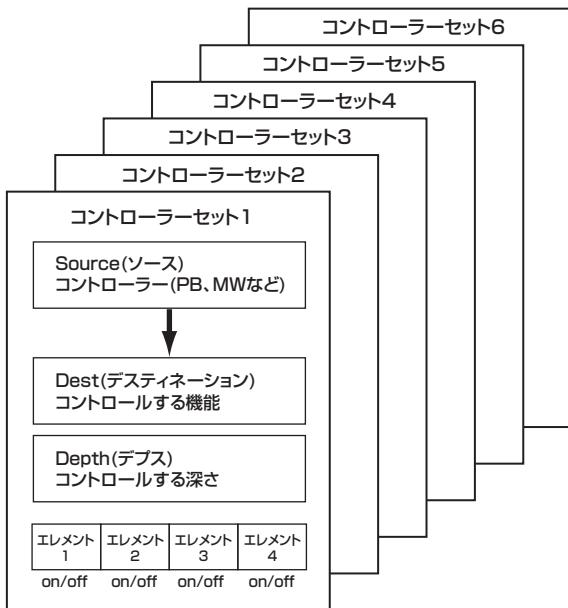
ボイスストアの手順については58ページをご参照ください。



ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータは、ジョブのバックダンプ機能(57ページ)を使って、あらかじめコンピューターなどに保存してください。

コントローラーセット

MOTIF-RACKには鍵盤やホイール、スイッチなどのコントローラーはありませんが、外部機器のコントローラーでMOTIF-RACKを操作することができます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチでビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて自由にコントローラ機能を変更することができます。これらのコントローラーの割り当てをコントローラーセットと呼びます。1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定できます。



コントローラーセットの中では、コントローラーのことをSource(ソース)と呼び、このコントローラーでコントロールする機能のことをDest(デスティネーション)と呼びます。MOTIF-RACKのコントローラーセットには、ボイスのパラメーターをコントロールするものと、全ボイス、マルチ共通の機能をコントロールするものがあります。

● ボイスをコントロールする

ボイスコモンエディットのCtrlSet画面にコントローラーセットに関するパラメーターが用意されています。



たとえば、外部のモジュレーションホイールでボイスのパンをコントロールするには、以下のようにします。

- 1 CtrlSet画面のSet1Sourceで"MW"(モジュレーションホイール)を選択します。

NOTE ここで設定できるコントローラーの種類には、次のようなものがあります。

AS1/AS2(アサイナブル1、2)、PB(ピッチペンドホイール)、MW(モジュレーションホイール)、AT(アフタータッチ)、FC1/FC2(フットコントローラー1、2)、FS(フットスイッチ)、BC(プレスコントローラー)

- 2 Set1Destで"ELM-Pan"(エレメントパン)を選択します。

NOTE 選択できる機能については、別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

- 3 Set1Depthで、機能をコントロールする深さを調節します。

NOTE ノーマルボイスの場合は、どのエレメントをコントロールするかの設定をSet1ElmSwで行ないます。

同様の手順で、Set2~Set6にもコントローラーセットを設定できます。

	Source	Dest.	Depth
Set 1	MW	ELM-Pan	+15
Set 2	PB	FLT-Rez	+10
:	:	:	:

● システム全体をコントロールする

ASA(アサイナブルA)、ASB(アサイナブルB)の2つのコントローラーで、全ボイス、マルチに共通の機能をコントロールできます。ユーティリティモードのCtrlAsn画面で、コントローラーセットの設定を行ないます。



ASA Dest、ASB Destのパラメーターで、アサイナブルノブA、Bに割り当てる機能を設定します。

● コントロールチェンジナンバーの設定

各コントローラーには、それぞれ固有の(または割り当られている)コントロールチェンジナンバーがあります。MOTIF-RACKがそのコントロールチェンジ情報を受信すると、コントローラーを動かしたときと同じようにコントローラーセットの機能がはたらきます。このコントロールチェンジナンバーの割り当ては、以下の画面で設定します。

- ボイスのコントロール
Voice画面(ユーティリティモード)

- マルチのコントロール
CtrlAsn画面(マルチコモンエディット)

- ボイス・マルチ共通のコントロール
CtrlAsn画面(ユーティリティモード)

NOTE ボイスをコントロールするコントロールチェンジナンバーは、全ボイスに共通です。

NOTE マルチモードでは、マルチごとにコントローラーのコントロールチェンジナンバーが設定できます。

ボイスのエフェクトを設定

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、音に広がりや厚み、歪み感などの表現力を加えることができます。ボイスモードではボイスごとにエフェクトを設定することができます。

NOTE エフェクトの構成については、22ページをご参考ください。

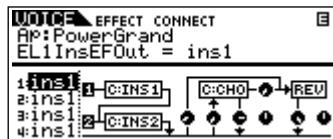
ここでは、ボイスのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

1 ボイスモードで対象のボイスを選ぶ (35ページ)

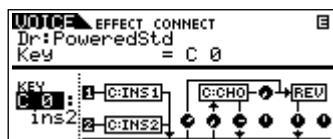
2 エフェクトエディットモードに入る

[EFFECT]ボタンを押して、エフェクトエディットモードになります。[EFFECT]ボタンのランプが点灯し、以下のような画面が表示されます。

ノーマルボイスの場合



ドラムボイスの場合



プラグインボイスの場合



NOTE これらの画面が表示されない場合には、もう一度[EFFECT]ボタンを押してください。

3 インサーションエフェクトの設定を行なう

インサーションエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。

カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

● EL1InsEFOut～EL4InsEFOut (インサーションエフェクトアウト)

エレメント1～4をインサーション1、2のどちらに入力するかを選択します。インサーションエフェクトをかけない(thru)こともできます。

NOTE ドラムボイスの場合は、"InsEFOutKey"でキーを選択してから"InsEFOut"でキーごとにインサーションエフェクトへの入力方法を設定します。

NOTE ドラムキーの選択は、[SHIFT]ボタンを押しながらNote OnをMIDI受信することでも行なえます。

● Ins1Ctgry, Ins2Ctgry (インサーション1、2カテゴリー)

インサーション1、2に設定するエフェクトのカテゴリーを選択します。

● Ins1Type, Ins2Type (インサーション1、2タイプ)

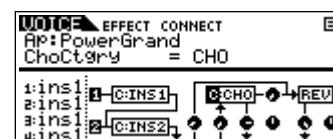
インサーション1、2に設定するエフェクトタイプを選択します。

● InsEFCnct(インサーションコネクトタイプ)

インサーション1と2の接続方法を設定します(23ページ)。

4 システムエフェクト(リバーブ、コーラス) の設定を行なう

同じ画面で、リバーブ、コーラスの設定を行ないます。



まずリバーブ、コーラスのエフェクトタイプを選び、つぎにセンド量やパンを設定してエフェクトのかかり具合を調節します。

システムエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。

カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

NOTE リバーブタイプやコーラスタイルについては、別冊データリストをご参照ください。

● ReverbType(リバーブタイプ)

ReverbSend(リバーブセンド)

ReverbRtn(リバーブリターン)

ReverbPan(リバーブパン)

リバーブエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。

● ChoCtgry(コーラスカテゴリー)

ChoType(コーラスタイル)

ChoSend(コーラスセンド)

ChoRtn(コーラスリターン)

ChoPan(コーラスパン)

コーラスエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。

● ChoToRev(コーラストゥリバーブ)

コーラスエフェクトからリバーブエフェクトに送る信号の、センド量を設定します。

6 設定を保存する

エフェクトの設定は、ボイスエディットパラメーターと一緒に、ボイスごとに保存できます。

設定を保存したい場合は、ボイスモードを抜ける前にストア操作(58ページ)を行ないます。

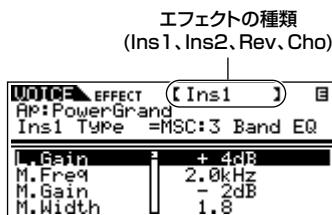
続けてボイスエディットモードに入る場合は、[EDIT]ボタンを押します。



ストア操作を行なわずにほかのボイスを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまう場合がありますので、ご注意ください。

5 エフェクトの細かい設定を行なう

もう一度[EFFECT]ボタンを押すと、下のような画面が表示されます。この画面で、エフェクトの細かい設定を行ないます。



PAGE[◀][▶]ボタンでエフェクトの種類を切り替えます。

カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を選択します。

NOTE ここで選択できるパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、別冊データリストをご参照ください。

NOTE エフェクトタイプに"Thru"を選んだ場合は、パラメーターの選択はできません。

マルチ音源として活用する

マルチモードは、MOTIF-RACKをコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能を備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、外部シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、MOTIF-RACKは同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。

マルチプレイモードでの演奏

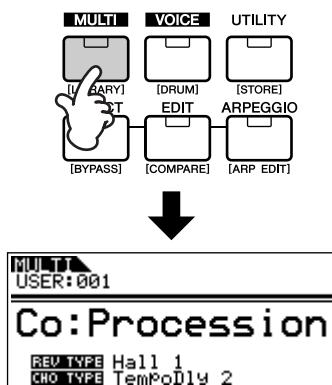
マルチプレイモードでは、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、発音させることができます。

NOTE マルチについては、30ページをご参照ください。

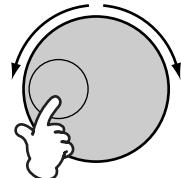
NOTE マルチは本体内のUSERメモリーに128種類ストアすることができます。これらのマルチに関する設定は、ミキシングエディットモード(45ページ)およびマルチエディットモード(46ページ)で行ないます。

1 マルチプレイモードに入る

[MULTI]ボタンを押します。[MULTI]ボタンのランプが緑に点灯し、マルチプレイモード画面が表示されます。



2 データダイアルでマルチナンバーを選ぶ



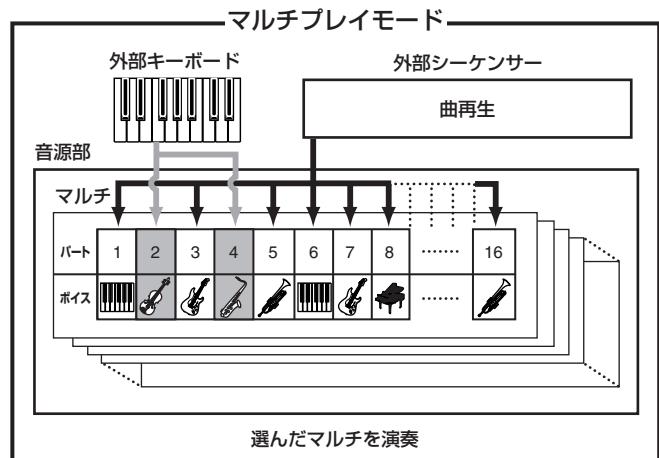
NOTE カーソル[▲][▼]ボタンで選択することもできます。

NOTE マルチはユーザーメモリーに128種類保存できます。工場出荷時には、ユーザーメモリーにはあらかじめプログラムされたマルチが入っています。

NOTE カテゴリーサーチ機能(36ページ)を使ってマルチを選ぶこともできます。マルチのカテゴリーは、マルチエディットモードで設定できます(46ページ)。

3 選んだマルチを演奏する

外部からMIDI情報を受信すると、受信したデータと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパートが発音します。たとえば外部キーBOARDの鍵盤を弾くと、鍵盤のMIDI送信チャンネルと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパートの音ができます。複数のパートが同じMIDI受信チャンネルになっている場合、それらのパートは重なって発音されます。



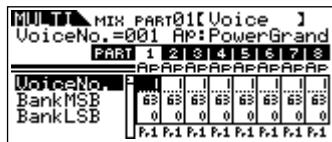
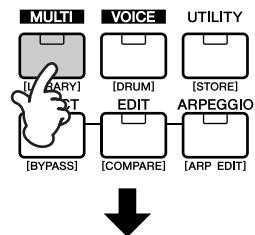
簡単なエディット操作 (ミキシングエディット)

ミキシングエディットモードでは、各パートの設定を視覚的に確認しながらエディットが行なえます。外部シーケンサーでソングファイルを再生させながら各パートの設定を変更する場合に便利です。

ミキシングエディットモードでは、マルチのエディットのうち、各パートの音色やエフェクトなどの簡単な設定を行なえます。細かい設定はマルチエディットモード(46ページ)で行なえます。

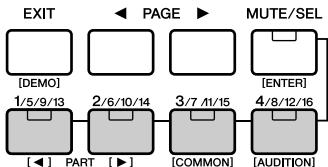
1 ミキシングエディットモードに入る

マルチプレイモードで[MULTI]ボタンを押します。[MULTI]ボタンのランプが緑から赤に変わり、ミキシングエディットモードに入ったことを示します。



2 エディットしたいパートを選択する

パート/エレメントボタンを使って、エディットしたいパートを選びます。



パート/エレメントボタンは、押すたびにパートが4つずつ移動します。

たとえば、[1/5/9/13]ボタンを押すたびに、1→5→9→13の順でパートが選択できます。

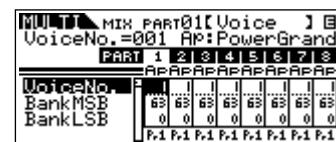
また、[SHIFT]ボタンを押しながら[PART][◀][▶]ボタンを押すと、1つずつパートを移動することができます。

3 各画面のパラメーターをエディットする

ミキシングエディットモードには、Voice、Output、Effectの3つの画面があります。PAGE[◀][▶]ボタンで画面を選びます。

● Voice(ボイス)

各パートのボイスを選択します。BankMSB/BankLSBでパンクを選び、VoiceNo.でボイスを選択します。



■ NOTE パンク表示

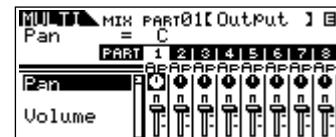
カーソル[▲][▼]ボタンでBankMSB/BankLSBを選択してデータダイアルを回すと、ボイスパンクを切り替えることができます。以下のパンクが選択できます。

ノーマルボイス	ドラムボイス	プラグインボイス
Pr1～5: プリセット	PD: プリセットドラム	Pp(Pp1～3): プラグインプリセット
GM	GD: GM ドラム	Pu1～3: プラグインユーザー
Us1～2: ユーザー	UD: ユーザードラム	PB: プラグインボードボイス*

*プラグインボードボイスについては、30ページをご参照ください。

● Output(アウトプット)

各パートのパン、ボリュームを設定します。



カーソル[▲][▼]ボタンでPan、Volumeを切り替え、データダイアルでつまみ/スライダーを調節します。

● Effect(エフェクト)

パートごとに、リバーブエフェクトやコーラスエフェクトのかかり具合を設定します。また、インサーションエフェクトをかけるパートの選択をします。



エフェクトの設定については、50ページをご参照ください。

4 (必要に応じて)変更を保存する

エディットしたマルチは、本体内のユーザーメモリーに128種類ストア(保存)することができます。
ストアの手順については58ページをご参照ください。

■NOTE [MULTI]ボタンを押すとマルチプレイモードに戻ります。

■NOTE [EDIT]ボタンを押すと、マルチエディットモードに入ります。

マルチモードでのプラグインボイスの演奏

マルチモードでプラグインボイス/ボードボイスを演奏する場合は、以下の設定を確認してください。

- ・プラグインパートにプラグインボイスを割り当てます。
ミキシングエディットのVoice画面、あるいはマルチパートエディットのVoice画面で、バンクとボイスナンバーを指定します(45、47ページ)。たとえば、PLG1に装着したプラグインボードのプリセットボイスを演奏する場合は、PLG1パートのBankにPRE1(Pp1)などを選択してからNumberを指定します。

■NOTE ミキシングエディット/マルチエディットモードでは、
[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押す
とパートをひとつずつ移動できます。パート16のあとにプラ
グインパートが表示され、選択できます。

- ・プラグインボイスで演奏したいトラック(外部シーケン
サーなど)の送信チャンネルと、プラグインパートのレ
シーブチャンネルを同じに合わせます(マルチパートエ
ディットVoice画面RcvCh、No.32、65ページ)。
初期設定では、PLG1パートはチャンネル1、PLG2
パートはチャンネル2になっています。

■NOTE この状態でノートオンを受信すると、内蔵16パートの中でプラ
グインパートと同じレシーブチャンネルが設定されているパート
も発音します。発音させたくないパートはレシーブチャンネル
をOffにします。

■NOTE コンピューター(シーケンスソフト)とUSB接続して使用する
場合は、必要に応じてプラグインボイスを使用するポートを
変更することができます。ユーティリティモードの
PLG1Sys/PLG2Sys画面でPortNo.の設定を変更します
(21ページ)。

本格的なエディット (マルチエディット)

マルチエディットモードは、本格的なミキサー機能としてはた
き、ミキシングエディットモードよりも細かくマルチのエディット
が行なえます。ボイスエディットモードと同じ要領でマルチのエ
ディットが行なえます。

マルチエディットにはコモンエディットとパートエディットの2種
類があります。マルチの全パートに共通の設定はコモンエディット
で、パートごとの設定はパートエディットで行ないます。

全パート共通(コモン)のエディット画面であることを示しています



パートごとのエディット画面であることを示しています



■NOTE マルチパートプラグインパート(パート17~32)は、コモンエディット
の対象になりません。

■NOTE エディット前とエディット中の音を聞き比べること(コンペア)ができます
(39ページ)。

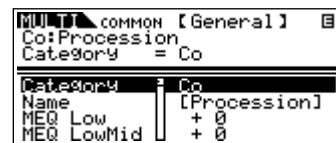
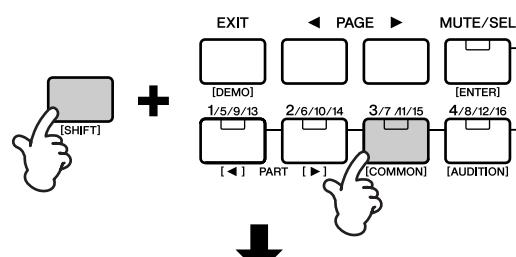
■NOTE 特定のパートを一時的に発音しないように(ミュート)できます(39ページ)。

1 マルチエディットモードに入る

マルチプレイモードまたはミキシングエディットモードで、
[EDIT]ボタンを押します。[EDIT]ボタンのランプが点灯し、
マルチエディットモードに入ります。

2 コモンエディットの設定を行なう

[SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]ボタンを押します。
コモンエディットのエディット画面が表示されます。



マルチのコモンエディットは次のような画面から構成されています。**PAGE**[◀][▶]ボタンで画面を切り替えます。

● General(ジェネラル)

コモンエディットのうち、マルチのネームなどのジェネラル(一般)パラメーターを設定します。

● MEQ(マスター EQ)

マスターイコライザーに関する設定を行ないます(22ページ)。

● CtrlAsn(コントロールアサイン)

MOTIF-RACKがあるコントロールチェンジを受信したときにどのように機能するかを設定します。

カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

パートエディットは次の5つの画面から構成されています。

PAGE[◀][▶]ボタンで画面を切り替えます。

● Voice(ボイス)

各パートのボイスに関する設定です。

NOTE カテゴリーサーチ機能(36ページ)を使って、各パートに割り当てるボイスを選択することもできます。

● Output(アウトプット)

音量やパンなど、各パートの出力に関する設定を行ないます。

NOTE ここでOutSelを設定すると、各パートを異なるASSIGNABLE OUTPUT端子から出力できます(No.96、68ページ)。

● Tone(トーン)

各パートに割り当てられたボイスのトーンを設定します。ピッチ(音の高さ)、フィルター(音色変化)、EG(音の時間変化)に関するパラメーターがあります。

● EQ(イコライザー)

パートイコライザー(3バンド)の設定を行ないます。各パートに割り当てられたボイスの音質補正に関する設定です。

● RcvSw(レシーブスイッチ)

各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどのMIDI情報を受信するかどうかを設定します。

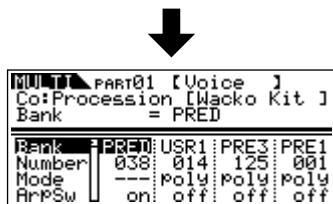
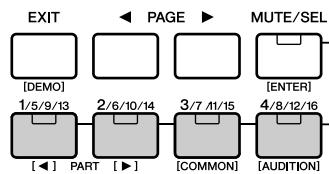
カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

3 パートエディットの設定を行なう

パート/エレメントボタン[1/5/9/13]～[4/8/12/16]で、エディットしたいパートを選択します。

選択したパートのパートエディット画面が表示されます。

NOTE [MUTE/SEL]ボタンのランプが点灯した状態では、パートの選択はできません(39ページ)。



NOTE [SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押すと、1つずつパートを移動することもできます。プラグインボード装着時は、パート16のあとにプラグインパートが表示され、PART[◀][▶]ボタンで選択できます。

NOTE [MUTE/SEL]ボタンのランプが点灯しているときは、パート/エレメントボタンは、それぞれのパートのミュート(一時消音)機能を持ちます(39ページ)。

4 エフェクトを設定する

エフェクトの設定手順は、50ページをご参照ください。

5 エディットしたマルチをストア(保存)する

エディットしたマルチは、本体内のユーザーメモリーに128種類ストア(保存)することができます。

ストアの手順については58ページをご参照ください。

NOTE マルチプラグインパート17～32の設定を保存することはできません。

! ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータは、ジョブのパリクダンプ機能(57ページ)を使って、あらかじめコンピューターなどに保存してください。

マルチライブラリーを使う

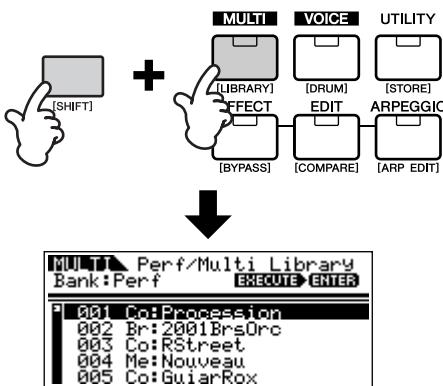
マルチライブラリーには、複数のボイスを重ねて外部キーボードなどで演奏できるように設定されたマルチ(=パフォーマンス)や、アンサンブル演奏用にそれぞれのパートがバランスよく設定されたマルチが124種類用意されています。新しいマルチを作成するときに、すべてのパートを一から作るのではなく、作成したいマルチのイメージに近いものをマルチライブラリーからコピーして、それをエディットすれば、簡単なエディット操作で目的のユーザー・マルチを作成することができます。

NOTE マルチライブラリーの一覧については、別冊データリストをご参照ください。

ここではマルチライブラリーの使い方をご説明します。

1 マルチライブラリーに入る

[SHIFT]ボタンを押しながら[LIBRARY]ボタンを押します。



2 マルチバンクを選択する

BANK[◀][▶]ボタンでバンクを選びます。マルチライブラリーには、PerfバンクとMultiバンクがあります。

● Perf(パフォーマンス)バンク

Perfバンクのマルチは、4つまでの複数のパートが同じMIDI受信チャンネルに設定されています。複数パートを同時に鳴らすことができるので、外部キーボードでいくつかのボイスを重ねて演奏する場合に便利です。

NOTE MIDI受信チャンネルは、ユーティリティモードのBasicRcvCh(No.152、70ページ)の設定になります。

NOTE パート5~16の受信チャンネルは自動的にoffになります。パート5~16に受信チャンネルを設定する場合、マルチパートエディットのRcvCh(No.32、65ページ)で行ないます。

NOTE 外部キーボードなどで演奏しながら複数パートの音量をコントロールするには、2通りの方法があります。メインボリューム(コントロールナンバー7、79ページ)を受信すると、すべてのパートの音量は受信したコントロールエンジで指定された値になり、パートごとの音量バランスは失われます。エクスプレッション(コントロールナンバー11、79ページ)を受信すると、パートごとのバランスを保ったまま全体の音量が変化します。

● Multi(マルチ)バンク

Multiバンクのマルチは、それぞれ異なるMIDI受信チャンネルが設定された16までのパートで構成されています。外部シーケンサーでソングファイルを再生すると、各トラックのデータに合わせて、それぞれのパートでアンサンブル演奏が行なえます。

NOTE MIDI受信チャンネルについては78ページをご参照ください。

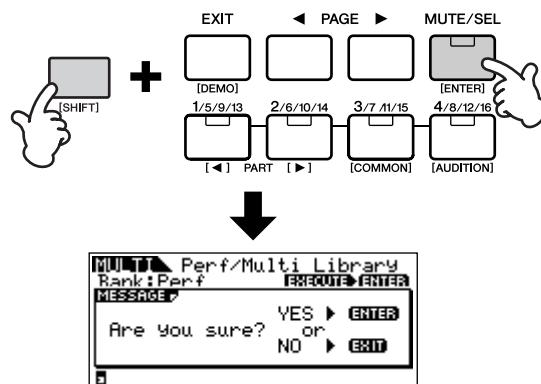
3 使用するマルチを選択する

カーソル[▲][▼]ボタンで使用したいマルチを選択します。

NOTE この状態で外部シーケンサーからMIDIノートオンを受信すると、選択中のマルチを聞くことができます。

4 選択したマルチをエディットバッファー(データ編集のための作業用メモリー)にコピーする

[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すと、実行確認を求める画面が表示されます。



もう一度[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すと、「Completed.」が表示され、コピーが実行されます。作業を中止する場合は[EXIT]ボタンを押します。

5 選択したマルチをエディットする

手順1~4で選択したマルチをエディットしてユーザーマルチを作成できます。以下のことができます。

- マルチエディットモードでコモンパラメーターやパートパラメーターの値を変更する(46ページ)
- エフェクトエディットモードでエフェクトの設定を変える(50ページ)
- アルペジオエディットモードでアルペジオの設定を変える(54ページ)

ここでは例として、パート1に割り当てられたボイスPower Grandを、JazzGrandに変更する手順を示します。

1 [EDIT]ボタンを押してマルチエディットモードに入る

2 [1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンで、エディットしたいパート(ここではパート1)のパートエディット画面を選択する(47ページ)

3 PAGE[◀][▶]ボタンでVoice画面を選び、カーソル[▲][▼]ボタンで"Number"を選ぶ

4 [CATEGORY]ボタンを押して、カテゴリーサーチ機能をオンにする(36ページ)

同じカテゴリ(ピアノ、ギター、オルガンなど)の中で別の音色を選びたいときには、カテゴリーサーチ機能を使うと便利です。

5 カーソル[▲][▼]ボタンを使って、目的のボイス(ここではJazzGrand)を選択する

Pick up!

マルチライブラリーのPerfバンクには、カシオペアのキーボードとして知られる向谷実氏が作成を手がけた3つのパフォーマンスが入っています。ここではそれらを向谷氏からのコメントとともにご紹介します。

■ 向谷 実 (むかいや みのる)

キーボーディスト/クリエーター

ご存知フュージョン界の草分け的存在「カシオペア」のキーボーディスト。卓越したテクニックと、オリジナリティ溢れる音色をふんだんに使うコードワークで、名曲をいくつも生み出してきた。そのキャッチャーなメロディラインはカシオペアの中でも異彩を放ち、魅力のエッセンスを加えている。最近ではマルチメディアの分野にも進出しており、積極的に新境地を開拓し続けている。若いキーボーディストの憧れの存在。2001年より名古屋芸術大学音楽文化応用学科教授を勤める。

パフォーマンス	コメント
Minoru (No.20)	カシオペアで最も重要なサウンドの1つであるシンセストリングサウンドです。コードで押さえても邪魔にならず、ステレオ感の広がりも美しいサウンドです。
Mukaiya (No.38)	FM音源音色をベースとしたきらびやかなエレピサウンドで、コードワーク、ソロともに適した音色で、カシオペアサウンドには必須の音色の一つです。
MMBrass (No.46)	カシオペアサウンドのカラーを代表する、パンチがあって抜けのよいプラスサウンドです。プラス特有のEGで、音色の時間変化が気持ちよいです。

6 エディットしたマルチをストア(保存)する

ストアの手順については58ページをご参照ください。

マルチのエフェクトを設定

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、さらに表現力を加えることができます。全体にリバーブを深くかけて残響効果を出したり、各パートにエフェクトをかける量のバランスを調節することで奥行きを表現したりなど、エフェクトの設定によってさまざまな効果が得られます。

マルチモードでは、パートごとに行なう設定と、全パート共通で行なう設定があります。

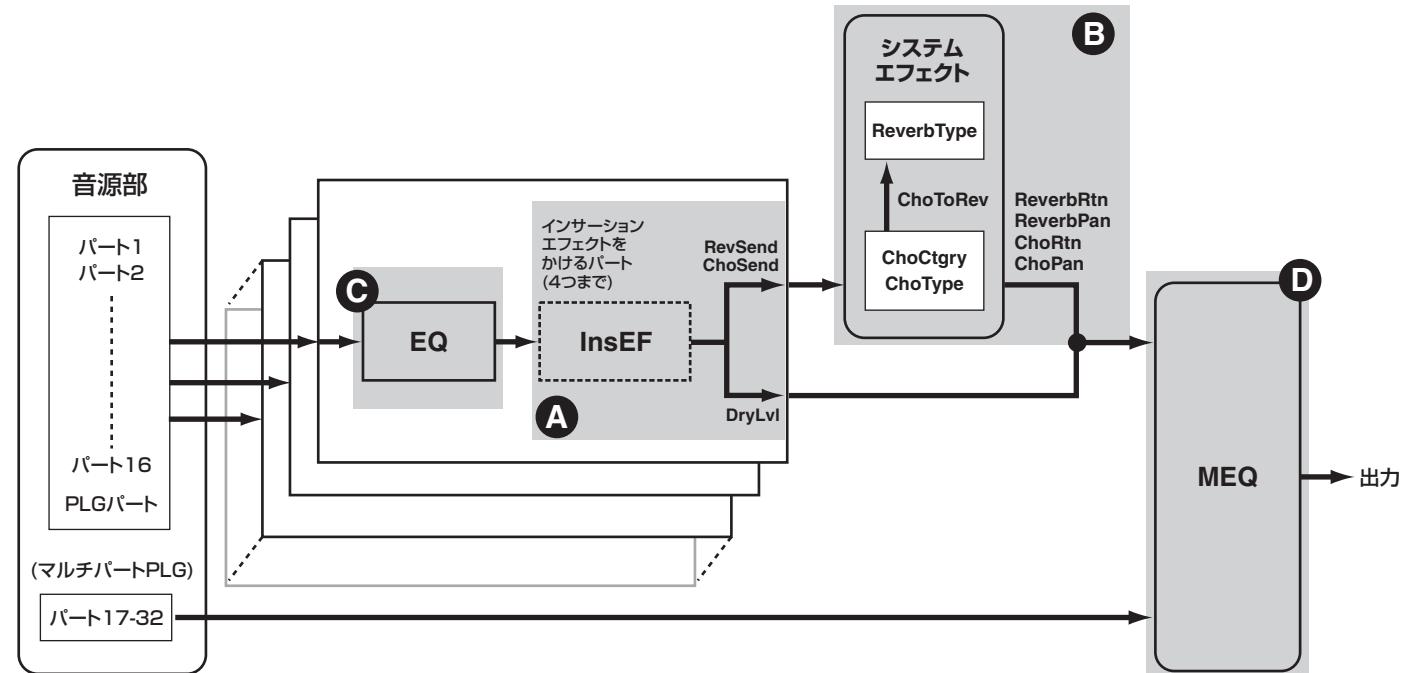
パートごとに行なう設定

- ④ パートイコライザー(マルチパートエディットモード)
- ⑤ インサーションエフェクトのオン/オフ、システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベル(ミキシングエディットモード)

全パート共通で行なう設定

- ⑥ システムエフェクトのエフェクトタイプやリターンレベルなど(エフェクトエディットモード)
- ⑦ マスターイコライザー(マルチコモンエディットモード)

マルチモードでのエフェクト設定の流れ



NOTE マルチパートプラグインボードのパート(パート17~32)にはインサーションエフェクト、システムエフェクトはかかりません。

NOTE プラグインボードのパートには、パートイコライザーの設定はありません。

ここでは、マルチのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

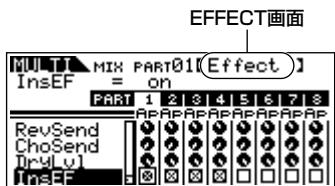
1 マルチモードで対象のマルチを選ぶ (44ページ)

2 ミキシングエディットモードに入る (45ページ)

[MULTI]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。ミキシングエディットモードでは、パートごとのエフェクトの設定を行ないます。

3 インサーションエフェクトをかけるパートを4つまで選択する(50ページ ①)

PAGE[◀][▶]ボタンでEFFECT画面を選択し、カーソル[▲][▼]ボタンで"InsEF"を選択します。

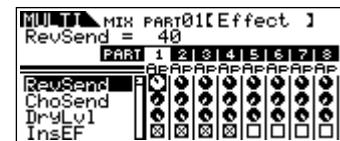


パート/エレメントボタンでインサーションエフェクトをかけたいパートを選択し、データダイアルで×印をつけます(インサーションonにします)。

NOTE ここでonに設定した(×印をつけた)パートには、そのパートのボイスに割り当てられたインサーションエフェクトがかかります。

4 パートごとのリバーブ、コーラスエフェクトの深さを設定する(50ページ ①)

各パートにリバーブ、コーラスエフェクトをかけるレベルを設定します。RevSend(リバーブセンド)、ChoSend(コーラスセンド)、DryLevel(ドライレベル)の3つのパラメーターがあります。



カーソル[▲][▼]ボタンでパラメーターを選択し、パート/エレメントボタンでパートを選んで、データダイアルで各パートのセンドレベルを調節します。

たとえば、パート7のリバーブを深くかけたい場合は、次のような手順になります。

1 カーソル[▲][▼]ボタンで "RevSend" を選ぶ。

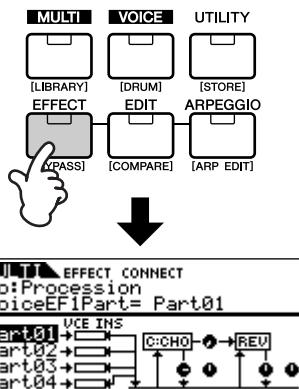
2 [3/7/11/15]ボタンを何度か押して、パート7を選択する。

3 データダイアルを右に回してリバーブセンドの値を大きくする。

NOTE ここでRevSend、ChoSendを0に設定したパートには、リバーブエフェクト、コーラスエフェクトはかかりません。

5 エフェクトエディットモードに入る

[EFFECT]ボタンを押してエフェクトエディットモードに入ります。[EFFECT]ボタンのランプが点灯し、以下の画面が表示されます。



ここでシステムエフェクトの設定を行ないます。

NOTE このような画面が表示されない場合は、もう一度[EFFECT]ボタンを押してください。

6 システムエフェクト(リバーブ、コーラス)に関する設定を行なう(50ページ B)

システムエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。
まずリバーブ、コーラスのエフェクトタイプを選び、つぎにリターンレベルやパンを設定してリバーブ、コーラスエフェクトのかかり具合を調節します。

NOTE リバーブタイプやコーラスタイルについては、別冊データリストをご参照ください。

● ReverbType(リバーブタイプ)

ReverbRtn(リバーブリターン)

ReverbPan(リバーブパン)

リバーブエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。

● ChoCtgry(コーラスカテゴリー)

ChoType(コーラスタイル)

ChoRtn(コーラスリターン)

ChoPan(コーラスパン)

コーラスエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。

● ChoToRev(コーラストゥリバーブ)

コーラスエフェクトからリバーブエフェクトに送る信号の、センド量を設定します。

カーソル【A】[V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

7 エフェクトの細かい設定を行なう

もう一度[EFFECT]ボタンを押すと、下のような画面が表示されます。この画面でエフェクトの細かい設定ができます。



PAGE [◀][▶]ボタンでエフェクトの種類を切り替えます。
カーソル【A】[V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を選択します。

NOTE ここで選択できるパラメーターは、選ばれているエフェクトのタイプによって異なります。詳しくは、別冊データリストをご参照ください。

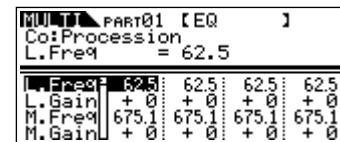
NOTE エフェクトタイプに "Thru" または "off" を選んだ場合は、パラメーターの選択はできません。

8 イコライザーの設定を行なう(50ページ C①)

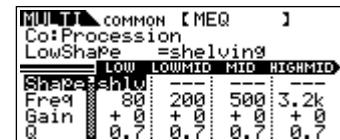
MOTIF-RACKは、パートごとの音質バランスを調節するための3バンド(帯域)のパートイコライザーと、全パート共通で音質補正を行なう5バンドのマスターイコライザーを備えています。それぞれマルチエディットモード(46ページ)で設定を行ないます。

NOTE イコライザーについては22ページをご参照ください。

まず、パートイコライザーの設定をパートエディット(46ページ)のEQ画面で行ないます。



次に、マスターイコライザーの設定をコモンエディット(46ページ)のMEQ画面で行ないます。



NOTE 各パラメーターについての説明は、リファレンス編をご参照ください。

9 設定を保存する

エフェクトの設定は、マルチの一部としてユーザーメモリーに保存されます。ストア(保存)については58ページをご参照ください。

NOTE ストア操作を行なわずにほかのマルチを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまう場合がありますので、ご注意ください。

アルペジオ機能を使う

アルペジオとは

鍵盤演奏に応じて、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。アルペジオ演奏は、特にダンス系やテクノ系を中心とした音楽には欠かせない要素となっています。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイス/マルチパートごとに好きなアルペジオタイプやテンポを設定しておくことができます。

また、アルペジオ再生させるノートリミット(キーの範囲)やペロシティリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、アルペジオ再生の仕方やプレイエフェクトを設定することもできます。

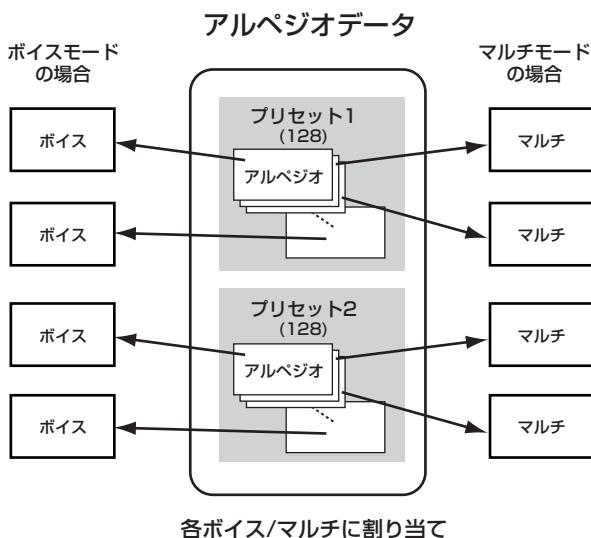
アルペジオは外部にMIDI出力することもできます。

NOTE アルペジオを外部にMIDI出力するには、以下のパラメーターで設定します。

- ボイスのアルペジオ : ArpOutSw(ユーティリティモード)
- マルチのアルペジオ : OutputSw(アルペジオエディットモード)

アルペジオの構成

アルペジオ機能は、以下の図のような構成になっています。



ソング再生時のアルペジオ(マルチモード)

外部シーケンサーでソングデータを再生するときに、MOTIF-RACKの各パートにアルペジオオン/オフを設定することができます。鍵盤演奏にアルペジオをかける場合と同様に、ソングデータの再生パートに対してアルペジオをかけるわけです。

アルペジオ再生の4つのカテゴリー

アルペジオには4つのカテゴリーがあり、カテゴリーごとに再生方法が違います。

シーケンス: Sq

演奏するキー(鍵盤)に応じて、フレーズがオクターブ単位でアップ/ダウンするタイプが中心です。

フレーズ: Ph

シーケンスタイプのアルペジオと基本的な再生のしくみは同じですが、より音楽ジャンルを感じさせるアルペジオが再生されます。

ドラムパターン: Dr

ドラム用のフレーズが再生されます。シーケンス/フレーズタイプと違い、どのキーに対しても同じドラムパターンが鳴ります。典型的なロック系のパターンからダンス系のパターンまで、さまざまなドラムパターンが用意されています。

コントロール: Ct

ノートオン/オフデータではなく、コントロールチェンジデータのシーケンスが組まれており、それによって演奏中の音色が変更されます。

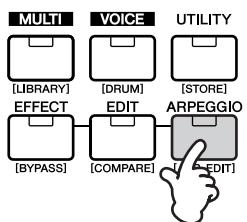
NOTE キーモード(No.64、66ページ)の設定を「direct」にする必要があります。

アルペジオ演奏

1 アルペジオ演奏したいボイス/マルチを選ぶ (35、44ページ)

2 アルペジオ機能をオンにする

[ARPEGGIO]ボタンを押します。



[ARPEGGIO]ボタンのランプが点灯し、アルペジオ機能がオンになったことを示します。

NOTE 現在選ばれているボイス/マルチで、アルペジオ機能があらかじめオンに設定されている場合は、そのボイス/マルチを選んだ時点で[ARPEGGIO]ボタンのランプが点灯します。

NOTE アルペジオ機能のオン/オフは、ボイス/マルチ単位でストアしておくことができます(58ページ)。

3 アルペジオを演奏する

外部キーボードの鍵盤を演奏する(外部からMIDI情報を送信する)と、現在のボイス/マルチに設定されているアルペジオタイプ、テンポ、ベロシティリミットなどの設定に従って、押された鍵盤(受信したMIDI情報)をもとにした自動演奏が行なわれます。

NOTE ボイスモードでは、現在選ばれているボイスの音色でアルペジオ演奏が行なわれます。

NOTE マルチモードでは、アルペジオスイッチ(55ページ)がオンになっているパートのボイスの音色で、アルペジオ演奏が行なわれます。

NOTE コントロールチェンジデータを含むアルペジオの中には、アルペジオ演奏によってボイスの持つパラメーターが変更され、画面に**E**(エディット)マークが表示されるものがあります。

アルペジオの設定を変更する

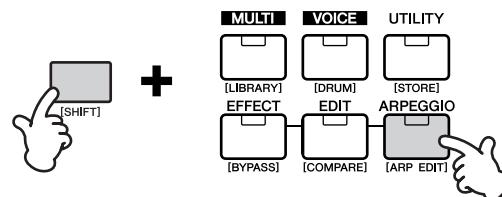
さまざまなアルペジオタイプがプリセットされています。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジオの演奏スピード(テンポ)などを自由に設定することができます。

アルペジオに関する基本的な設定は、アルペジオエディットモードで行ないます。アルペジオエディットモードは、ボイス/マルチモードから入れます。

以下の説明では、マルチモードの画面を使用します。

1 ARP(アルペジオ)画面を開く

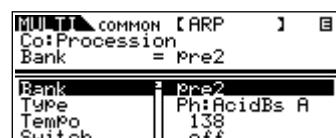
ボイス/マルチモードで、[SHIFT]ボタンを押しながら[ARP EDIT]ボタンを押します。



2 アルペジオバンクを選ぶ

カーソル[▲][▼]ボタンで"Bank"を選び、データダイアルでバンクを選びます。

アルペジオタイプは、pre1(プリセット1)、pre2(プリセット2)の2つのバンクに収納されています。



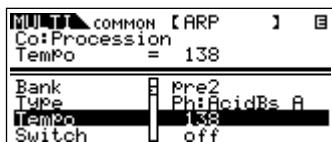
3 アルペジオタイプを選ぶ

カーソル[▲][▼]ボタンで "Type" を選び、データダイアルでアルペジオタイプを選びます。アルペジオタイプは4つのカテゴリーに分かれています。オーンドックスなものからコードバッキング、ベースライン、ドラムパターンに使えるようなものまで、さまざまなタイプがあります。



4 テンポを設定する

カーソル[▲][▼]ボタンで "Tempo" を選び、データダイアルで値を設定します。ここで設定したテンポでアルペジオ演奏が行なわれます。



5 その他の設定を行なう

ベロシティリミットなどの設定を行ないます。細かいパラメーターについては、リファレンス編でご確認ください。

6 アルペジオスイッチを設定する(マルチモードの場合のみ)

パートごとにアルペジオ機能をオン/オフすることができます。アルペジオスイッチの設定はマルチパートエディットモードで行ないます。マルチパートエディットモードに入り(47ページ)、Voice画面で "ArpSw" を選択します。各パートのアルペジオオン/オフをデータダイアルで切り替えます。ここでonに設定したパートでアルペジオ演奏が行なわれます。



7 アルペジオの設定を保存する

アルペジオの設定は、ボイス/マルチの一部として、ボイス/マルチごとにストア(保存)できます。ストア手順については58ページをご参照ください。

ジョブ(便利な補助機能)を活用する

ユーティリティモードの中には、イニシャライズ、コピー、バルクダンプ、プラグインセーブ、プラグインロード、ファクトリーセットの6つのジョブがあります。

エディットモードで作成した(または作成中の)ボイスやマルチをイニシャライズ(初期化)したり、コピーしたりできる便利な機能です。

ジョブの実行手順

- 1 ボイス/マルチモードで、ジョブを実行したいボイス/マルチを選択します。
- 2 [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。
- 3 PAGE[◀][▶]ボタンで "JobSel" を選び、カーソル[▲][▼]ボタンで実行したいジョブを選択します。
- 4 [SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押します。選んだジョブのディスプレイが表示されます。
- 5 (イニシャライズ、コピー、バルクダンプ、プラグインセーブの場合)カーソル[▲][▼]ボタンとデータダイアルを使って値を設定します。
- 6 [SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押します。実行の確認を求める画面が表示されます。操作を中止する場合は[EXIT]ボタンを押します。
- 7 [SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイに「Completed.」が表示されるとジョブが終了します。
 ジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。
- 8 [EXIT]ボタンを押すと、ユーティリティモードに戻ります。もう一度[EXIT]ボタンを押すと、ユーティリティモードを抜け、ボイス/マルチモードに戻ります。

イニシャライズ(ボイスやマルチの初期設定データを呼び出す)

すでに作成されているデータを元にするのではなく、最初からボイスやマルチを作る場合などに、エディット前にイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類をカーソル[▲][▼]ボタンで選択し、データダイアルで決定します(ボックスに×マークが付きます)。



イニシャライズするデータの種類

ボイスモード時

All User Voice: すべてのユーザーボイス

Current 1 Voice (All): 選択しているボイスの全データ

Common: 選択しているボイスの全エレメント共通のデータ

EL 1~4(エレメント1~4): ノーマルボイスの場合のみ

EL C0~C6: ドラムボイスの場合のみ

マルチモード時

All User Multi: すべてのマルチ

Current 1 Multi (All): 選択しているマルチの全データ

Common: 選択しているマルチの全パート共通のデータ

P1~16: パート1~16

PLG1~2: プラグインパート1、2

NOTE パートやエレメントの選択は、パート/エレメントボタンで行なうこともできます。

! "All User Voice" や "All User Multi" に×マークが付いた状態でイニシャライズを実行すると、ユーザーバンクのすべてのデータが初期化されます。大切なデータを失わないようご注意ください。

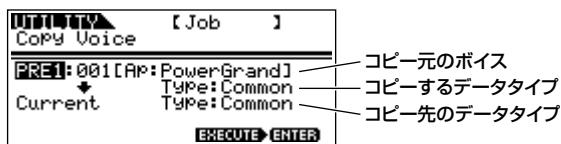
コピー

あるボイス/マルチのエレメント/キー/パートなどのデータを、現在エディット中のボイス/マルチにコピーすることができます。マルチモードの場合、エフェクトの設定をコピーすることもできます。

NOTE 1つのボイス/マルチ全体をコピーしたい場合は、ストア操作(58ページ)で行ってください。

コピー元のボイス/マルチのナンバーやコピーするデータタイプを、カーソル[▲][▼]ボタンで選択し、データダイアルで値を設定します。また、コピー先のデータタイプについてもデータダイアルで決定します。

ボイスモードの場合



コピーするデータタイプ

ボイスモード時

Common
Elem1~4(ノーマルボイスの場合)
Key C0~C6(ドラムボイスの場合)

マルチモード時

Part01~16、Part P1、Part P2
Effect
Arp

NOTE コピー先とコピー元の、どちらかのデータタイプをCommonに設定すると、他方もCommonになります。

バルクダンプ(設定を外部機器に保存する)

MOTIF-RACKのデータをコンピューターや外部機器に送信します。送信するデータタイプをカーソル[▲][▼]ボタンで選んで、データダイアルで決定します。

送信するデータタイプ

All Bulk Dump: すべてのユーザー音源、ユーザーマルチ、およびシステムデータ
Current 1 Voice (Multi): 選択しているボイス(マルチ)

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくはNo.154、70ページをご参照ください。

プラグインセーブ

(ボードボイスを保存する)

コンピューター上でエディットしたボードボイス(ボードカスタムボイス)をMOTIF-RACK本体に保存します。

プラグインボード上にはバックアップメモリーが搭載されていないため、電源を切るとエディットした内容が失われ、ボードボイスが初期化されます。そこで、プラグインセーブ操作を行なってボードカスタムボイスを保存します。

NOTE ボードボイスについては30ページをご参照ください。

カーソル[▲][▼]ボタンで保存先(PLG1/PLG2)を選択し、データダイアルで決定します(ボックスに×マークを付けます)。



プラグインロード

プラグインセーブで本体に保存した設定を、装着したプラグインボードに対して読み込みます。保存されているデータタイプは画面上に表示されます。

NOTE プラグインボードの種類が保存されているデータタイプと異なる場合は、データタイプにかっこが付いて表示され、プラグインロードは実行できません。

ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)

MOTIF-RACKでは、あらかじめ工場出荷時に、プリセットボイス以外のボイス(ユーザーメモリー)や、マルチなどの設定が行なわれた状態になっています。

一度、何らかのエディット操作や変更操作を行なうと、これらの設定は書き換えられてしまいます。

(必要に応じて)ファクトリーセットを実行して、工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。



ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイスやマルチの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられます。大切なデータを失わないようご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってコンピューター(MIDIシーケンスソフト)やヤマハMIDIデータファイル MDF3などに保存されることをおすすめします。

設定を本体に保存する(ストア)

エディットしたボイス/マルチは、次の手順で本体内のユーザー
メモリーにストア(保存)することができます。

! ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめコンピューター (MIDIシーケンスソフト)や、
ヤマハMIDIデータファイラー MDF3などに保存してください
(57ページ)。

名前を変更する場合は、ストアを行なう前に設定します。
59ページの説明をご参照ください。

1 ストアモードに入る

エディットしたあと、[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]
ボタンを押します。
ストア画面が表示されます。

ノーマルボイスの例



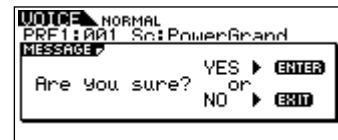
2 (ノーマルボイスのストアの場合のみ) ストア先のバンクを選ぶ

BANK[◀][▶]ボタンで、ストア先のバンク(USR1、USR2)
を選択します。

3 データダイアルで、ストア先のボイス/ マルチナンバーを選択する

4 ストアを実行する

[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押します。実行確認の画面が表示されます。



[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すとストアが
実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとストアが
終了し、ボイス/マルチプレイモードになります。

NOTE ストアを中止したい場合は[EXIT]ボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

! ストアの実行中(画面に「Executing...」または「Please keep power
on.」と表示されます)に電源を切ると、データが失われる恐れがありま
すので、絶対に電源を切らないでください。

[E]エディットマークについて

エディット(何らかの設定/変更操作)を行なうと、ディス
プレイ右上に[E](エディット)マークが表示されます。エ
ディットした内容が、まだストアされていないことを示
します。



! [E](エディット)マークは、他のプログラムナンバー/他の
モードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は
失われますので、他のボイス/マルチを選ぶ前に必要に応じ
てストアしてください。

ボイス/マルチネームの設定(文字入力)

ボイス/マルチのコモンエディットモード時のGeneral画面に、ボイス/マルチ名を設定する"Name(ネーム)"パラメーターがあります。文字入力の手順は以下のとおりです。

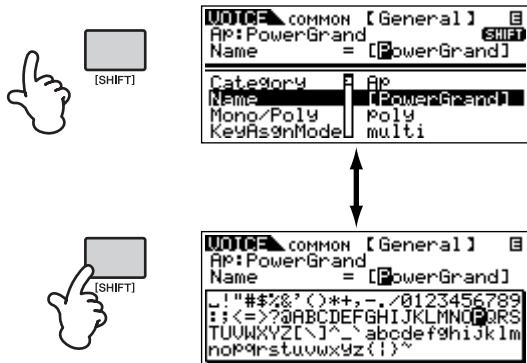
- 1 ボイス/マルチコモンエディットで、"Name"を選択します(38、46ページ)。



- 2 BANK[◀][▶]ボタンを使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、最初の入力位置を選びます。
- 3 データダイアルを使って、アルファベット/数字/記号を選びます。
- 4 BANK[◀][▶]ボタンを使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、次の入力位置を選びます。
- 5 上記2~4の操作を繰り返し、ネームを設定します。

ネーミングリスト

ネーム設定時に[SHIFT]ボタンを押すと、ネーミングリスト(設定できる文字の一覧)が表示されます。[SHIFT]ボタンから指を離すと、通常の画面に戻ります。

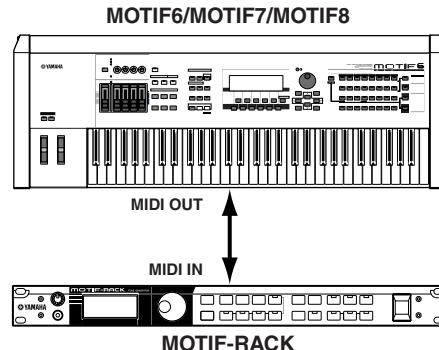


[SHIFT]ボタンを押したままで、BANK[◀][▶]ボタンやデータダイアルを操作すると、ネーミングリストを見ながら文字入力が行なえます。

MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8の音色

MOTIF-RACKにMOTIF6/MOTIF7/MOTIF8を接続して、MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8からのパルクデータを受信することができます。受信できるデータは次のとおりです。

- ・ユーザーボイス
- ・ユーザーパフォーマンス
- ・ソングミキシングテンプレート



D.NOTE MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8のパフォーマンスデータは、MOTIF-RACKではマルチのデータとして読み込まれます。

D.NOTE 受信したデータを本体に保存するには、ストア操作を行なってください(58ページ)。

MOTIF-RACKには新アルゴリズムを採用した高音質リバーブや、4パートまで使用可能なインサーションエフェクト、パートごとの3バンドイコライザーがあり、受信したMOTIF6/MOTIF7/MOTIF8のデータを加工できます。

D.NOTE 受信したMOTIF6/MOTIF7/MOTIF8のデータは、もとの音色とまったく同じにはならない場合があります。

D.NOTE MOTIF-RACKは、以下のデータは受信できません。

- ・ユーザーウェーブ
- ・ユーザーアルペジオ
- ・バリエーションエフェクト

リファレンス編

これより、各画面で設定できるパラメーターを説明します。以下の機能ツリー図で各モードの機能(パラメーター)名を確認して、64ページの機能一覧でそれぞれの機能について調べることができます。

NOTE 具体的な操作の手順については、32ページの「各モードの選択と画面の見方」およびクリックガイドをご参照ください。

機能ツリー図

説明No.は、機能一覧(64ページ)の各項目に対応しています。

ボイスモード

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[↖][↗]ボタンで選択		

■ボイスプレイ

(BANK)	-	35
(Program No.)	-	35
(Category search)	-	36

■ボイスエディット(ノーマルボイス)

コモン

General	Category	1	64
	Name	2	64
	Mono/Poly	3	64
	KeyAsgnMode	4	64
	M.TuningNo.	5	64
	MEQ Low	6	64
	MEQ LowMid	6	64
	MEQ HighMid	6	64
	MEQ High	6	64
	PortaSwitch	7	64
	PortaTime	8	64
	PortaMode	9	64
	PortaT.Mode	10	64
	PB Upper	11	64
	PB Lower	11	64
	A.PhraseNo.	12	64
	A.PhraseSft	13	64
	AssignA	14	64
	AssignB	14	64
	Assign1	14	64
	Assign2	14	64

Output	Volume	33	65
	Pan	34	65
	RevSend	36	65

EG	ChoSend	37	65
----	---------	----	----

AEG Attack	131	69
AEG Decay	131	69
AEG Sustain	132	69
AEG Release	131	69
FEG Attack	129	69
FEG Decay	129	69
FEG Release	129	69
FEG Depth	128	69
Cutoff	133	69
Resonance	133	69

CtrlSet	Set1-6ElmSw	97	68
	Set1-6Source	98	68
	Set1-6Dest	99	68
	Set1-6Depth	100	68

LFO	Wave	134	69
	Speed	135	69
	TempoSync	136	69
	TempoSpeed	137	69
	KeyReset	138	69

	Phase	139	69
	Delay	141	70
	FadeIn	142	70
	Hold	143	70
	FadeOut	144	70

	Dest1-3ElmSw	145	70
	Dest1-3Dest	146	70
	Dest1-3Depth	147	70

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[↖][↗]ボタンで選択		

ARP ((SHIFT)+(ARP EDIT) ボタンで選択)	Bank	59	66
	Type	60	66
	Tempo	61	66
	Switch	62	66
	Hold	63	66
	KeyMode	64	66
	VelMode	65	66
	NoteLimit	66	66
	VelLimit	67	66
	UnitMltPly	68	66
	VelocityRt	69	67
	GateTimeRt	70	67

EFFECT CONNECT ((EFFECT)ボタンで選択)	EL1-4InsEFOut	163	70
	Ins1Ctgy	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgy	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	71
	ChoCtgy	173	71
	ChoType	173	71
	ChoSend	168	71
	ChoRtn	169	71
	ChoToRev	171	71
	ChoPan	170	71
	ReverbType	167	71
	ReverbRtn	169	71
	ReverbPan	170	71

EFFECT ((EFFECT)ボタンで選択)	(effect parameters)	174	71
-----------------------------------	---------------------	-----	----

エレメント			
--------------	--	--	--

OSC	ElmSw	19	64
	WvNo.	20	65
	WvCtgr	20	65
	KOnDly	21	65
	InsEF	163	70

Pitch	Random	46	66
	VelSns	51	66
	FlwSns	55	66
	CntrKy	56	66
	CrsFd	24	65

PEG	Coarse	44	66
	Fine	45	66
	Random	46	66
	VelSns	51	66
	FlwSns	55	66

Pitch	HoldTrn	52	66
	AtkTrn	52	66
	Dcy1Trn	52	66
	Dcy2Trn	52	66
	RelTrn	52	66

PEG	HoldTrn	52	66
	AtkTrn	52	66
	Dcy1Trn	52	66
	Dcy2Trn	52	66
	RelTrn	52	66

Pitch	Depth	54	66
	TmVel	47	66
	Segmnt	48	66

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[↖][↗]ボタンで選択		

Filter	LvVel	49	66
	CurvVel	50	66
	FlwSns	57	66
	CntrKy	58	66

FEG	Type	74	67
	Gain	75	67
	Cutoff	76	67
	Reso	77	67
	(Width)	78	67

FEG	Dstnce	79	67
	BP1	94	68
	BP2	94	68
	BP3	94	68
	BP4	94	68

FEG	Ofst1	94	68
	Ofst2	95	68
	Ofst3	95	68
	Ofst4	95	68

AMP	HoldTrn	87	67
	AtkTrn	87	67
	Dcy1Trn	87	67
	Dcy2Trn	87	67
	RelTrn	87	67

AMP	HoldLv	88	67
	AtkLv	88	67
	Dcy1Lv	88	

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		
Dcy2Lv	120	69	
TmVel	115	69	
Segmnt	116	69	
LvlVel	117	69	
CrVVel	118	69	
FlwSns	122	69	
CntrKy	123	69	
LFO	Wave	134	69
Speed	135	69	
KOnSyn	140	69	
KOnDly	141	70	
PMod	148	70	
FMod	149	70	
AMod	150	70	
EQ	Type	178	71
Freq1	179	71	
Gain1	179	71	
Q	183	71	
Freq2	180	71	
Gain2	180	71	

■ボイスエディット(ドラムボイス)

コモン

General	Category	1	64
	Name	2	64
	MEQ Low	6	64
	MEQ LowMid	6	64
	MEQ HighMid	6	64
	MEQ High	6	64
	PB Upper	11	64
	PB Lower	11	64
	A.PhraseNo.	12	64
	A.PhraseSft	13	64
	AssignA	14	64
	AssignB	14	64
	Assign1	14	64
	Assign2	14	64
Output	Volume	33	65
	Pan	34	65
	RevSend	36	65
	ChoSend	37	65
	InsRevSend	38	65
	InsChoSend	39	65
EG/FLT	AEG Attack	131	69
	AEG Decay	131	69
	Cutoff	133	69
	Resonance	133	69
CtrlSet	Set1-6Source	98	68
	Set1-6Dest	99	68
	Set1-6Depth	100	68
ARP ((SHIFT)+(ARP EDIT) ボタンで選択)	Bank	59	66
	Type	60	66
	Tempo	61	66
	Switch	62	66
	Hold	63	66
	KeyMode	64	66
	VelMode	65	66
	NoteLimit	66	66
	VelLimit	67	66
	UnitMltPly	68	66
	VelocityRt	69	67
	GateTimeRt	70	67
EFFECT CONNECT ((EFFECT)ボタンで選択)	Key	162	70
	InsEFOut	163	70
	Ins1Ctgry	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgry	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	71
	ChoCtgry	173	71
	ChoType	173	71
	ChoSend	168	71
	ChoRtn	169	71
	ChoToRev	171	71
	ChoPan	170	71
	ReverbType	167	71
	ReverbRtn	169	71
	ReverbPan	170	71
EFFECT ((EFFECT)ボタンで選択)	(effect parameters)	174	71

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		
キー			
OSC	WaveType	25	65
	ElementSw	19	64
	Bank	26	65
	Number	20	65
	WaveCtgry	20	65
	InsEFOut	163	70
	RevSend	36	65
	ChoSend	37	65
	OutputSel	96	68
	KeyAsgnMode	4	64
	RcvNoteOff	27	65
	AltRateGrp	28	65
Pitch	CoarseTune	44	66
	FineTune	45	66
	PitchVelSns	51	66
Filter	Cutoff	76	67
	Resonance	77	67
	CutoVelSns	85	67
	HPF Cutoff	80	67
AMP	Level	111	68
	Pan	34	65
	AltRatePan	112	68
	RandomPan	113	68
	AttackTime	119	69
	Decay1Time	119	69
	Decay1Lvl	120	69
	Decay2Time	119	69
	LvVelSns	117	69
EQ	Type	178	71
	L.Freq	179	71
	L.Gain	179	71
	H.Freq	181	71
	H.Gain	181	71
	Freq	182	71
	Gain	183	71
	Q	184	71

■ボイスエディット(プラグインボイス)

コモン

General	Category	1	64
	Name	2	64
	Mono/Poly	3	64
	KeyAsgnMode	4	64
	MEQ Low	6	64
	MEQ LowMid	6	64
	MEQ HighMid	6	64
	MEQ High	6	64
	PortaSwitch	7	64
	Porta Time	8	64
	PB Range	11	64
	A.PhraseNo.	12	64
	A.PhraseSft	13	64
	AssignA	14	64
	AssignB	14	64
	Assign1	14	64
	Assign2	14	64
Output	Volume	33	65
	Pan	34	65
	RevSend	36	65
	ChoSend	37	65
EG/FLT	AEG Attack	131	69
	AEG Decay	131	69
	AEG Release	131	69
	Cutoff	133	69
	Resonance	133	69
CtrlSet	Set1-2Source	98	68
	Set1-2Dest	99	68
	Set1-2Depth	100	68
	MW Filter	101	68
	MW PMod	102	68
	MW FMod	103	68
	MW AMod	104	68
	AT Pitch	105	68
	AT Filter	101	68
	AT PMod	102	68
	AT FMod	103	68
	AT AMod	104	68
	AC Source	106	68
	AC Filter	101	68
	AC PMod	102	68
	AC FMod	103	68
	AC AMod	104	68

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		
ARP ((SHIFT)+(ARP EDIT) ボタンで選択)	Bank	59	66
	Type	60	66
	Tempo	61	66
	Switch	62	66
	Hold	63	66
	KeyMode	64	66
	VelMode	65	66
	NoteLimit	66	66
	VelLimit	67	66
	UnitMltPly	68	66
	VelocityRt	69	67
	GateTimeRt	70	67
EFFECT CONNECT ((EFFECT)ボタンで選択)	Ins1Ctgry	165	70
	Ins1Type	165	70
	InsEFCnct	164	70
	Ins2Ctgry	166	70
	Ins2Type	166	70
	ReverbSend	168	71
	ChoCtgry	173	71
	ChoType	173	71
	ChoSend	168	71
	ChoRtn	169	71
	ChoToRev	171	71
	ChoPan	170	71
	ReverbType	167	71
	ReverbRtn	169	71
	ReverbPan	170	71
EFFECT ((EFFECT)ボタンで選択)	(Effect parameters)	174	71

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで選択	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		
OSC	Bank	26	65
	Number	20	65
	VelSensDpt	29	65
	VelSensOfs	30	65
	NoteShift	31	65
PEG	AttackTime	52	66
	ReleaseTime	52	66
	InitLvl	53	66
	ReleaseLvl	53	66
Filter	HPF Cutoff	80	67
Native	(Native parameters)	126	69
LFO	Speed	135	69
	KeyOnDelay	141	70
	PMod	148	70
EQ	LowFreq	179	71
	LowGain	179	71
	HighFreq	181	71
	HighGain	181	71

マルチモード

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		

■マルチプレイ

(Multi No.)	-	44
(Category search)	-	36

■マルチライブラリー

(Bank)	-	48
(ProgramNo.)	-	48

■ミキシングエディット

Voice	VoiceNo.	-	45
	BankMSB/BankLSB	-	45
Output	Pan	34	65
	Volume	33	65
Effect	RevSend	36	65
	ChoSend	37	65
	DryLvl	41	65
	InsEF	172	71

■マルチエディット

コモン			
General	Category	1	64
	Name	2	64
	MEQ Low	6	64
	MEQ LowMid	6	64
	MEQ HighMid	6	64
	MEQ High	6	64
	AssignA	14	64
	AssignB	14	64
	Assign1	14	64
	Assign2	14	64
MEQ	LowShape	40	65
	LowFreq	40	65
	LowGain	40	65
	LowQ	40	65
	LowMidFreq	40	65
	LowMidGain	40	65
	LowMidQ	40	65
	MidFreq	40	65
	MidGain	40	65
	MidQ	40	65
	HighMidFreq	40	65
	HighMidGain	40	65
	HighMidQ	40	65
	HighShape	40	65
	HighFreq	40	65
	HighGain	40	65
	HighQ	40	65
CtrlAsn	BC	73	67
	AS1	73	67
	AS2	73	67
	FC1	73	67
	FC2	73	67
ARP ([SHIFT]+[ARP EDIT]ボタンで選択)	Bank	59	66
	Type	60	66
	Tempo	61	66
	Switch	62	66
	Hold	63	66
	KeyMode	64	66
	VelMode	67	66
	NoteLimit	66	66
	VelLimit	67	66
	UnitMltPly	68	66
	VelocityRt	69	67
	GateTimeRt	70	67
	OutputSw	71	67
	TransmitCh	72	67
EFFECT CONNECT ([EFFECT]ボタンで選択)	VoiceEF1-4Part	172	71
	ChoCigr	173	71
	ChoType	173	71
	ChoRtn	169	71
	ChoPan	170	71
	ChoToRev	171	71
	ReverbType	167	71
	ReverbRtn	169	71
	ReverbPan	170	71
EFFECT ([EFFECT]ボタンで選択)	(effect parameters)	174	71

その他のモード

画面名	パラメーター (LCD表示)	説明 No.	参照 ページ
PAGE[◀][▶] ボタンで変更	カーソル[▲][▼]ボタンで選択		

■エフェクトバイパス

EF Bypass	Insertion	15	64
	Reverb	15	64
	Chorus	15	64

■ユーティリティ

General	Volume	33	65
	NoteShift	31	65
	Tune	185	71
	PowerOnMode	16	64
	CtrlReset	17	64
	LCD Cntrst	18	64
Output	L&R Gain	42	65
	Asn1/2Gain	43	65
	Asn3/4Gain	43	65
	LowShape	40	65
	LowFreq	40	65
	LowGain	40	65
	LowQ	40	65
	LowMidFreq	40	65
	LowMidGain	40	65
	LowMidQ	40	65
	MidFreq	40	65
	MidGain	40	65
	MidQ	40	65
	HighMidFreq	40	65
	HighMidGain	40	65
	HighMidQ	40	65
	HighShape	40	65
	HighFreq	40	65
	HighGain	40	65
	HighQ	40	65
Voice (ボイスモードからユーティリティモードに入ったときのみ表示)	ArpOutSw	71	67
	ArpTransCh	72	67
	AS1 Assign	73	67
	AS2 Assign	73	67
	BC Assign	73	67
	FC1 Assign	73	67
	FC2 Assign	73	67
CtrlAsn	ArpSwitch	107	68
	ArpHold	107	68
	ASA Asgn	108	68
	ASA Dest	109	68
	ASB Asgn	108	68
	ASB Dest	109	68
	FS Asgn	110	68
MIDI	BasicRcvCh	152	70
	TransmICh	153	70
	DeviceNo.	154	70
	BankSelSw	155	70
	PgmChangeSw	156	70
	CC Mode	157	70
	RcvBulkSw	158	70
	MIDI Sync	159	70
	MIDI IN/OUT	160	70
	ThruPort	161	70
PLG1Sys (プラグインボードをPLG1に装着したときのみ表示)	PolyExpand	175	71
	DeviceNo.	154	70
	PortNo.	176	71
	(native parameters)	126	69
PLG2Sys (プラグインボードをPLG2に装着したときのみ表示)	PolyExpand	175	71
	DeviceNo.	154	70
	PortNo.	176	71
	RcvGM/XG	177	71
	(native parameters)	126	69
JobSel	Initialize	-	56
	Copy	-	57
	BulkDump	-	57
	Plug-in Save	-	57
	Plug-in Load	-	57
	Factory Set	-	57

パラメーターと画面名の対応

表の見方

各パラメーターが、どの画面/モードで設定できるかを示しています。

モード名は以下のように省略しています。

VC: ボイスコモンエディット

VE: ボイスエレメント/キーエディット

MC: マルチコモンエディット

MP: マルチパートエディット

ME: ミキシングエディット

U: ユーティリティ

	パラメーター名	画面名 (モード)
A	A.PhaseNo.	General (VC)
	A.PhraseSft	General (VC)
	AC Source	CtrlSet (VC)
	AEG Attack/Decay/Release	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	AEG Sustain	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	AltlateGrp	OSC (VE)
	AltlatePan	AMP (VE)
	AMod (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	AMod (LFO)	LFO (VE)
	ArpHold	CtrlAsn (U)
	ArpOutSw	Voice (U)
	ArpSw	Voice (MP)
	ArpSwitch (CtrlAsn)	CtrlAsn (U)
	ArpTransCh	Voice (U)
	ASA/ASB Asgn	CtrlAsn (U)
	ASA/ASB Dest	CtrlAsn (U)
	Asn1+Gain	Output (U)
	AssignA/B/1/2	General (VC/MC)
	AT Pitch	CtrlSet (VC)
B	Bank	OSC (VE), Voice (MP)
	Bank (ARP)	ARP (VC/MC)
	BankSelSw	MIDI (U)
	BasicRcvCh	MIDI (U)
	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	Voice (U)
	BnkSel	RcvSw (MC)
C	BP (AMP)	AMP (VE)
	BP (Filter)	Filter (VE)
	Category	General (VC/MC)
D	CC Mode	MIDI (U)
	ChoCtgy	Effect (VC/MC)
	ChoSend	OSC (VE), Output (VC/MP), Effect (ME)
	ChoToRev	Effect (VC/MC)
	ChoType	Effect (VC/MC)
	CntrKy (AEG)	AEG (VE)
	CntrKy (FEG)	FEG (VE)
	CntrKy (PEG)	PEG (VE)
	CntrKy (Pitch)	Pitch (VE)
	CoarseTune	Pitch (VE)
	CrsFd	OSC (VE)
	CrVVel (AEG)	AEG (VE)
	CrVVel (FEG)	FEG (VE)
	CrVVel (PEG)	PEG (VE)
	CtrlReset	General (U)
	Cutoff	Filter (VE)
	Cutoff (offset)	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	CutoVelSns	Filter (VE)
E	Depth (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	Depth (FEG)	FEG (VE)
	Depth (LFO)	LFO (VC)
	Depth (PEG)	PEG (VE)
	Dest (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	Dest (LFO)	LFO (VC)
	Detune	Tone (MP)
	DeviceNo.	MIDI (U), PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	DryLvl	Output (MP), Effect (ME)
	Dstnce	Filter (VE)
F	EF Bypass	EfBypass
	ElementSw	OSC (VE)
	ElmSw (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	ElmSw (LFO)	LFO (VC)
	ELPan	Output (MP)
	FadeIn	LFO (VC)
G	FadeOut	LFO (VC)
	FEG Attack/Decay/Release	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	FEG Sustain	Tone (MP)
	FEGDepth	EF/FLT (VC), Tone (MP)
	FineTune	Pitch (VE)
	FwSns (AEG)	AEG (VE)
	FwSns (AMP)	AMP (VE)
	FwSns (FEG)	FEG (VE)
	Gain (Filter)	Filter (VE)
	Gain (MEQ)	MEQ (MC/U)
H	GateTimeRt	EQ (VE)
	Hold (ARP)	ARP (VC/MC)
	Hold (LFO)	LFO (VC)
	HPF Cutoff	Filter (VE)
	HP Flw	Filter (VE)
	Ins1Ctgry/Type	Effect (VC)
	Ins2Ctgry/Type	Effect (VC)
	InsChoSend	Output (VC)
	InsEF	Effect (ME)
	InsEFcnct	Effect (VC)
I	InsEFOut	Effect (VC), OSC (VE)
	InsRevSend	Output (VC)
	Key	Effect (VC)
	KeyAsgnMode	General (VC), OSC (VE)
	KeyMode	ARP (VC/MC)
	KeyOnDelay	OSC (VE)
	KeyOnDelay (LFO)	LFO (VC/VE)
	KeyReset	LFO (VC)
	KOnSyn	LFO (VE)
	L&R Gain	Output (U)
J	L.Freq/Gain	EQ (VE/MP)
	LCD Cntrst	General (U)
	LEVEL (AEG)	AEG (VE)
	Level (AMP)	AMP (VE)
	LEVEL (FEG)	FEG (VE)
	LEVEL (PEG)	PEG (VE)
	LvlVel (AEG)	AEG (VE)
	LvlVel (FEG)	FEG (VE)
	LvlVel (PEG)	PEG (VE)
	M.Freq/Gain	EQ (MP)
K	M.TuningNo.	General (VC)
	M.Q	EQ (MP)
	MEQ	MEQ (MC)
	MEQ OFFSET	General (VC/MC)
	MIDI IN/OUT	MIDI (U)
	MIDI Sync	MIDI (U)
	Mode	Voice (MP)
	Molo/Poly	General (VC)
	MW/AT/AC (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	N	General (VC/MC)
L	Native Parameters	Native (VE), PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	NoteLimit (ARP)	ARP (VC/MC)
	NoteShift	OSC (VE), Tone (MP), General (U)
	NilLmt (L/H)	OSC (VE), Voice (MP)
	Number	Voice (MP)
	O	AMP (VE)
	Ofst (AMP)	Filter (VE)
	Ofst (Filter)	OSC (VE), Output (MP)
	OutputSel	ARP (MC)
	OutputSw	
M	Pan	AMP (VE), Output (VC/MP/ME)
	PartReceive Switch	RcvSw (MP)
	PB Lower/Upper	General (VC), Voice (MP)
	PB Range	General (VC)
	PgmChangeSw	MIDI (U)
	Phase	LFO (VC)
	PitchVelSns	Pitch (VE)
	PMod (CtrlSet)	CtrlSet (VC)
	PMod (LFO)	LFO (VE)
	PolyExpand	PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
N	PortaMode	General (VC), Voice (MP)
	PortaSwitch	General (VC), Voice (MP)
	PortaT.Mode	General (VC)
	PortaTime	General (VC), Voice (MP)
	PortNo.	PLG1Sys (U), PLG2Sys (U)
	PowerOnMode	General (U)
	Q (MEQ)	MEQ (MC/U)
	Q (Type=P.EQ)	EQ (VE)
	R	AMP (VE)
	RandomPan	Pitch (VE)
O	RandomTune	MIDI (U)
	RcvBulkSw	PLG2Sys (U)
	RcvGM/XG	
	RcvNoteOff	OSC (VE)
	RcvCh	Voice (MP)
	Resonance	Filter (VE)
	Resonance (offset)	EG/FLT (VC), Tone (MP)
	ResolvI	Filter (VE)
	Reverb/ChoPan	Effect (VC/MC)
	Reverb/ChoRtn	Effect (VC/MC)
P	Reverb/ChoSend	Effect (VC)
	ReverbType	Effect (VC/MC)
	RevSend	OSC (VE), Output (VC/MP), Effect (ME)
	ScalingPan	AMP (VE)
	Segmnt (AEG)	AEG (VE)
	Segmnt (FEG)	FEG (VE)
	Segmnt (PEG)	PEG (VE)
	Shape (MEQ)	MEQ (MC/U)
	Source	CtrlSet (VC)
	Speed	LFO (VC/VE)
Q	Switch	ARP (VC/MC)
	Tempo (ARP)	ARP (VC/MC)
	TempoSpeed	LFO (VC)
	TempoSync	LFO (VC)
	ThruPort	MIDI (U)
	TIME (AEG)	AEG (VE), AMP (VE)
	TIME (FEG)	FEG (VE)
	TIME (PEG)	PEG (VE)
	TrmVel (AEG)	AEG (VE), AMP (VE)
	TrmVel (FEG)	FEG (VE)
R	TrmVel (PEG)	PEG (VE)
	TransmitCh	MIDI (U)
	TransmitCh (ARP)	ARP (MC)
	Tune	General (U)
	Type (ARP)	ARP (VC/MC)
	Type (EQ)	EQ (VE)
	Type (Filter)	Filter (VE)
	UnitMltPly	ARP (VC/MC)
	V	ARP (VC/MC)
	VelLimit (ARP)	ARP (VC/MC)
S	VelMode	ARP (VC/MC)
	VelocityRt	ARP (VC/MC)
	VelSns (Pitch)	Pitch (VE)
	VelSnsDpt	OSC (VE), Voice (MP)
	VelSnsOfs	OSC (VE), Voice (MP)
	VILmt (L/H)	OSC (VE), Voice (MP)
	VoiceEF1-4Part	Effect (MC)
	Volume	General (U), Output (VC/MP/ME)
	W	LFO (VC/VE)
	Wave	OSC (VE)
T	WaveType	Filter (VE)
	Width	OSC (VE)
	WvCigr	OSC (VE)
	WvNo.	OSC (VE)
	X	
	Y	
	Z	
	U	
	V	
	W	

機能一覧

この一覧では、すべてのエディットパラメーターを説明しています。* の付いた項目には、表のあとに補足があります。関連ページでは、操作例や詳細、他の機能との関係などが説明されています。

説明No.は機能を説明するうえで便宜的につけたものです。機能ツリー図(60ページ)の各項目と対応していますので、目的の機能を探すのにご利用ください。

「WEB用語集」の欄に○の付いている項目は、以下のURLに用語説明(電子楽器用語集)があり、理解を深めることができます(「読み」による検索ができます)。

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/emi/word/> (URL および見出し語は変更されることがあります)

NOTE 画面の見かたについては32ページ、各モードの選択については31ページをご参照ください。プレイモードについては35、44ページをご参照ください。

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
1	Category	Category カテゴリー	ネーム(英数字で最大10文字)とカテゴリーの設定	36, 59	*1	
2	Name	Name ネーム				
3	Mono/Poly (Mode)	Mono/Poly モノ/ポリ	発音方式の選択。monoは単音演奏用、polyは和音演奏用。レガート奏法については、ポルタメント参照	-		○
4	KeyAsgnMode	Key Assign Mode キーアサインモード	音源で同一ノートナンバー(キー)を受信したときの設定。single(シングル)は先に発音された音が鳴りやみ、multi(マルチ)は鳴りやまない。AltlateGrp(No.28)のパラメーターがoffのときのみ設定可能	-		
5	M.TuningNo.	Micro Tuning Number マイクロチューニングナンバー	ボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定。平均律をはじめ、計32種類から選択	-	*2	○
6	(MEQ OFFSET)	Master EQ Offset マスターEQオフセット	マスターEQ(No.40)の設定値(MIDを除く)に対する加減	-	*3	
7	PortaSwitch (PrtSw)	Portamento Switch ポルタメントスイッチ	ポルタメント(最初に弾いた鍵盤のピッチから次に弾いた鍵盤のピッチまでを連続的に変化させる機能)のオン/オフの設定	-	*4	○
8	PortaTime (PrtTm)	Portamento Time ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間の設定。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長い。	-		○
9	PortaMode (PrtMd)	Portamento Mode ポルタメントモード	レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけポルタメントの効果がかかる(fingered)かどんな弾き方でもポルタメントがかかる(fulltime)かを選択	-	*4 *5	○
10	PortaT.Mode	Portamento Time Mode ポルタメントタイムモード	time... "Time"のパラメーターでピッチ変化の"時間"を指定。 rate... "Time"のパラメーターでピッチ変化の"速さ"を指定	-	*4 *5	
11	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range ピッチベンドレンジ	MIDIピッチベンドチェンジを受信したときのピッチの変化幅を設定	-		
12	A.PhraseNo.	Audition Phrase No. オーディションフレーズナンバー	ボイスモード時に、各ボイスに割り当てるオーディションフレーズを設定	36		
13	A.PhraseSft	Audition Phrase Note Shift オーディションフレーズノートシフト				
14	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2 アサインA/B/1/2	ASSIGN A/B/1/2に割り当てられた機能の値を設定	41		
15	(EF Bypass)	Effect Bypass エフェクトバイパス	エフェクトを通す(effect on)か、通さない(effect off)かを設定	31		○
16	PowerOnMode	Power On Mode パワーオンモード	電源を入れたときに選択されるモードの設定。指定したバンクの001のプログラムが選ばれる	-	*6	○
17	CtrlReset	Controller Reset コントローラリセット	ボイスを切り替えたとき、コントローラー(MW、FCなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定	-		○
18	LCD Cntrst	LCD Contrast LCDコントラスト	LCD画面のコントラストを設定	-		
19	ElementSw (ElmSw)	Element Switch エレメントスイッチ	各エレメント(キー)に対する発音する、しないの設定。ドラムキーではWaveTypeにPresetWaveを選んだときに有効	-		○

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
20	WvNo./WvCtgr/Number	Wave Number/Wave Category/ Voice Number ウェーブナンバー/ウェーブカテゴリ/ ボイスナンバー	Normal Element Edit時...各エレメントのウェーブ/ カタゴリー(39ページ)を選択。 Drum Key Edit時...各キーのウェーブ/ボイスナンバー/ カタゴリーを選択。 Multi Part Edit時...各パートのボイスナンバーを選択。 別冊データリスト参照。 Plug-in Element Edit時...ボードボイスナンバーを選択	-	*7	
21	KOnDly	Key On Delay キーインディレイ	MIDIノートオンを受信したあと、実際に音が始まるまでの 遅れを設定	-		○
22	NtLmt (L/H)	Note Limit Low/High ノートリミットロー/ハイ	発音鍵域の最低音(L: ロー)と最高音(H: ハイ)を設定	26	*8	○
23	VILmt (L/H)	Velocity Limit Low/High ベロシティリミットロー/ハイ	ここで設定したベロシティの最低値(L: ロー)と最高値 (H: ハイ)の範囲内でエレメント/パートが発音	26	*9	○
24	CrsFd	Velocity Limit Cross Fade ベロシティリミットクロスフェード	設定値を大きくするほど、ベロシティリミットから遠くなるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がる。 0(通常)...ベロシティリミットを外れると急に発音しなくなる	-		
25	WaveType	Wave Type ウェーブタイプ	ドラムキーの素材にプリセットウェーブ(PresetWave)を使うか、ノーマルボイス(Voice)を使うかを選択	-	*10	
26	Bank	Bank バンク	Drum Key Edit時...WaveTypeのパラメーターでVoice (ボイス)を選択しているときに表示。ノーマルボイスの ボイスバンクを選択。 Plug-in Element Edit時...ボードボイスのバンクを選択。 Multi Part Edit時...各パートのボイスバンク(24ページ)を選択	-		
27	RcvNoteOff	Receive Note Off レシーブノートオフ	MIDIノートオフを受ける(on)か、受けない(off)かを設定	-	*12	○
28	AltntateGrp	Alternate Group オルタネートグループ	同時に発音させないドラムキーに同じ番号を設定	-		○
29	VelSensDpt (VelDpt)	Velocity Sensitivity Depth ベロシティセンシティビティデプス	「受信したベロシティ」に対して「音源にはたらくベロシティ」の変化の度合いを調節	-	*14	○
30	VelSensOfs (VelOfs)	Velocity Sensitivity Offset ベロシティセンシティビティオフセット	「受信したベロシティ」に対して、ここでの値を加減した ものが音源にはたらく	-		○
31	NoteShift (NTShft)	Note Shift ノートシフト	ピッチを半音単位(12=1オクターブ)で調整。音源部だけに 影響。MIDIでは出力されない	-		○
32	RcvCh	Receive Channel レシーブチャンネル	各パートは、ここで設定したMIDIチャンネルと同じチャン ネルのMIDIメッセージ(演奏情報)を受信。受信したくない パートはoffに設定	44		○
33	Volume	Volume ボリューム	音量(出力レベル)の設定	-		○
34	Pan	Pan パン	ステレオ再生したときの、音の定位(方向)を設定。 L63(左端)～C(センター)～R63(右端)	-	*16	○
35	ELPan	Voice Element Pan ボイスエレメントパン	ボイスエレメントエディットで設定されたパンの値を有効 にする(on)、しない(off)を設定。offに設定すると、ボイス エディットモードでのパン設定をC(センター)とみなす	-	*17	
36	RevSend (RevSnd)	Reverb Send リバーブセンド	インサーションエフェクト1/2で処理された信号(または バイパス信号)の、リバーブエフェクトへのセンドレベル (送り量)を設定	-		○
37	ChoSend (ChoSnd)	Chorus Send コーラスセンド	インサーションエフェクト1/2で処理された信号(または バイパス信号)の、コーラスエフェクトへのセンドレベルを 設定	-	*11	○
38	InsRevSend	Insertion Reverb Send インサーションリバーブセンド	インサーションエフェクト1/2で処理された信号の、 リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定	-		
39	InsChoSend	Insertion Chorus Send インサーションコーラスセンド	インサーションエフェクト1/2で処理された信号の、 コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定	-	*15	
40	(MEQ) Shape/Freq/ Gain/Q	Master EQ Shape/Frequency/ Gain/Q マスターイコライザーシェーブ/ フリケンシー/ゲイン/周波数特性	音質を補正。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近 の信号レベルを増減	52	*18 *19	○
41	DryLvl	Dry Level ドライレベル	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さない レベル)のバランスを調節	50		
42	L&R Gain	L&R Gain L&Rゲイン	それぞれの端子からの出力ゲインを設定。低い値を設定 すると、ボリュームつまりより細かい音量の調節が可能	-		
43	Asn1-4Gain	Assignable Out 1-4 Gain アサインブルアウト1-4ゲイン				

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
44	Coarse (Tune)	Coarse Tune コースチューン	ピッチ(音の高さ)を半音単位(12=1オクターブ)で調節	–	*13	
45	Fine (Tune)	Fine Tune ファインチューン	ピッチを微調整	–		
46	Random (Tune)	Random Tune ランダムチューン	MIDIノートオンを受信するたびにピッチをランダムに変化させる。127=ピッチ変化が最大。0=フラット: 無効	–		
47	TmVel	PEG Time Velocity Sensitivity PEGタイムペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するPEGタイムの感度(ピッチEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、ペロシティが大きいほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定するとその逆。Segmntで指定した時間区分に対して有効	–	*21	
48	Segmnt	PEG Time Segment Velocity Sensitivity PEGタイムセグメントペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するPEGタイムの感度(ピッチEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、ペロシティが大きいほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定するとその逆。Segmntで指定した時間区分に対して有効	–	*20	
49	LvVel	PEG Level Velocity Sensitivity PEGレベルペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するPEGレベルの感度を設定。Curve(カーブ)ではペロシティに応じた変化のしかたを選択	–	*21	
50	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve ペロシティセンシティビティカーブ	ペロシティに対するPEGレベルの感度を設定	–	*54	
51	PitchVelSns (VelSns)	Pitch Velocity Sensitivity ピッチペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するピッチの感度(音の高さの変化の幅)を設定	–		
52	(PEG) TIME	PEG Time PEGタイム	MIDIノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的变化を設定	26		
53	(PEG) LEVEL	PEG Level PEGレベル				
54	(PEG) Depth	PEG Depth PEGデプス				
55	FlwSns	Pitch Key Follow Sensitivity ピッチキーフォローセンシティビティ	ピッチキーフォロー(ピッチスケーリング)の感度(となりの鍵盤との音程差)を設定。100=100セント(半音)。0=どの鍵盤も同じピッチ(打楽器などで使用)。+5、+10、+20、+50とすると、それぞれ鍵盤上の半音が1/20、1/10、1/5、1/2半音となる調律をしたのと同じことになる。マイナスにすると高低が入れ替わる。通常は+100	–	*22	
56	CntrKy	Pitch Key Follow Center Key ピッチキーフォローセンターキー	上記FlwSnsの基準ピッチ(ノートナンバー)を設定。ここで設定したノートナンバーでは、通常(+100)と同じピッチになる	–	*22	
57	FlwSns	PEG Time Key Follow Sensitivity PEGタイムキーフォローセンシティビティ	ノートナンバーによるPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を調節	–	*22	
58	CntrKy	PEG Time Key Follow Center Key PEGタイムキーフォローセンターキー	上記FlwSnsの基準ピッチ(ノートナンバー)を設定。ここで設定したノートナンバーでは、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、基準ピッチからの距離に比例した速さになる	–	*22	
59	Bank	Arpeggio Type Bank アルペジオタイプバンク	アルペジオのバンクを選択。pre1=プリセット1、pre2=プリセット2	54		
60	Type	Arpeggio Type アルペジオタイプ	アルペジオタイプを選択。アルペジオのカテゴリーを表示(左端の2文字)	55	*27	
61	Tempo	Arpeggio Tempo アルペジオテンポ	アルペジオのテンポを設定。ユーティリティのMIDI画面の“MIDI Sync”=MIDIになっているときは、ここで表示が[MIDI]となり、変更できない	55		
62	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch アルペジオスイッチ	アルペジオ再生のオン/オフを設定	55	*23	○
63	Hold	Arpeggio Hold アルペジオホールド	一度ノートオンを受信した後、ノートオフを受信しても、次にノートオンを受信するまでアルペジオが繰り返し鳴り続ける(on)かどうかを設定。	–	*24	○
64	KeyMode	Arpeggio Key Mode アルペジオキーモード	キーモード(MIDIノートオンを受信したときのアルペジオ再生のしかた)を設定	–	*25 *26 *27	
65	VelMode	Arpeggio Velocity Mode アルペジオペロシティモード	ここで設定により、アルペジオの各構成音の発音ペロシティが決定	–	*28	
66	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High アルペジオノートリミットロー/ハイ	アルペジオが再生する鍵域の最低音(Low: ロー)と最高音(High: ハイ)を設定	55	*29	○
67	VelLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High アルペジオペロシティリミットロー/ハイ	ここで設定したペロシティの最低値(Low: ロー)と最高値(High: ハイ)の範囲内でアルペジオが再生	55	*9	○
68	UnitMltPly	Arpeggio Unit Multiply アルペジオユニットマルチプライ	アルペジオの再生時間を伸縮。200%で元の再生時間(100%)の2倍(テンポが半分)。50%で元の再生時間の半分(テンポが2倍)	–		

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
69	VelocityRt	Arpeggio Velocity Rate アルペジオペロシティレート	ここで設定値を実際に受信したペロシティにかけた値が、アルペジオ再生時のペロシティになる。100% = VelModeで選んだ基準のペロシティ値	-	*30 *31	
70	GateTimeRt	Arpeggio Gate Time Rate アルペジオゲートタイムレート	ここで設定値を元のアルペジオデータのゲートタイム(音符の長さ)にかけた値が、再生時のゲートタイムとなる。100% = 元のゲートタイム	-	*30	
71	OutputSw (ArpOutSw)	Arpeggio MIDI Out Switch アルペジオMIDIアウトスイッチ	アルペジオ再生とオーディションフレーズをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定	36, 53		
72	TransmitCh (ArpTransCh)	Arpeggio MIDI Transmit Channel アルペジオMIDI送信チャンネル	アルペジオ再生とオーディションフレーズのMIDI出力チャンネルを設定。 TCh...ユーティリティモードのTransmitChで設定されているチャンネルで送信(マルチモード時)	-	*32	
73	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number BC/アサイン1/アサイン2/FC1/FC2 コントロールナンバー	ブレスコントローラー、ASSIGN 1/2、フットコントローラー 1/2に割り当てるコントロールナンバーを設定	41	*32	
74	Type	Filter Type フィルタータイプ	フィルタータイプを選択。選んだタイプにより設定できるパラメーターは異なる	27		
75	Gain	Filter Gain フィルターゲイン	ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定	-		
76	Cutoff	Filter Cutoff Frequency フィルターカットオフリケンシー	カットオフ周波数を設定。ここで設定した周波数が、現在Typeで選ばれているフィルターを信号が通過するときの基準となる	26	*34	○
77	Resonance (Reso)	Filter Resonance フィルターレゾナンス	レゾナンス効果の強さを設定	26	*33	○
78	Reso (Width)	Filter Width フィルターウィズ	BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定	28	*33	
79	Dstnce	Distance ディスタンス	デュアルタイプのフィルター(同じタイプのフィルターを並列に接続したもの)、およびLPF12+HPF12の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定	29		
80	HPF Cutoff (HPCtof)	HPF Cutoff Frequency HPFカットオフリケンシー	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定(ノーマルボイス時はType=LPF12/LPF6のときのみ)	28		
81	HPF Flw	HPF Cutoff Frequency Key Follow HPFカットオフリケンシーキーフォロー	上記HPF Cutoffで設定された周波数のキーフォロー(ノートナンバーによって中心周波数を補正する機能)の調節(Type=LPF12/LPF6のときのみ)。プラスにすると、ノートナンバーが大きいほど、中心周波数が上がる。マイナスにすると、ノートナンバーが小さいほど中心周波数が上がる	-		
82	TmVel	FEG Time Velocity Sensitivity FEGタイムペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するFEGタイムの感度(FEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、ペロシティが大きいほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定するとその逆。Segmntで指定した時間区分に対して有効	-	*21	
83	Sgmt	FEG Time Segment FEGタイムセグメント		-	*20	
84	LvlVel	FEG Level Velocity Sensitivity FEGレベルペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するFEGレベルの感度(FEGの周波数変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではペロシティに応じた変化のしかたを選択	-	*21	
85	CutofVelSns (CtofVI)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity フィルターカットオフペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するカットオフ周波数の感度を設定	-		
86	ResoVI	Filter Resonance Velocity Sensitivity フィルターレゾナンスペロシティセンシティビティ	ペロシティに対するレゾナンスの感度を設定	-		
87	(FEG) TIME	FEG Time FEGタイム	MIDIノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音色(フィルターのカットオフ周波数)の時間的变化を設定	27		
88	(FEG) LEVEL	FEG Level FEGレベル		27		
89	(FEG) Depth	FEG Depth FEGデプス		27		
90	FlwSns	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity フィルターカットオフキーフォローセンシティビティ	フィルターキーフォロー(フィルタースケーリング)の感度(ノートナンバーによってカットオフを増減させる割合)を設定	-		
91	CrVel	FEG Level Velocity Curve FEGレベルペロシティカーブ	ペロシティに対するFEGレベルの感度(弾く強さによるピッチEGのピッチ変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではペロシティに応じた変化のしかたを選択	-	*54	
92	FlwSns	FEG Time Key Follow Sensitivity FEGタイムキーフォローセンシティビティ	ノートナンバーの位置によるFEGタイムの感度(FEGの変化の速さ)を調節	-	*22	

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
93	CntrKey	FEG Time Key Follow Center Key FEGタイムキーフォローセンターキー	ここで設定したノートナンバーでは、FEGで設定した周波数変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、このノートナンバーからの距離に比例した速さになる	-	*22	
94	BP1-4	Filter Cutoff Scaling Break Point フィルターカットオフスケーリング ブレークポイント	フィルタースケーリング(ノートナンバーの高低によってカットオフ周波数を調節する機能)をノートナンバー(BREAKPOINT)とそのノートナンバーに対するカットオフ周波数の加減量(OFFSET)で設定	-	*35 *37	○
95	Ofst1-4	Filter Cutoff Scaling Offset フィルターカットオフスケーリング オフセット	フィルタースケーリング(ノートナンバーの高低によってカットオフ周波数を調節する機能)をノートナンバー(BREAKPOINT)とそのノートナンバーに対するカットオフ周波数の加減量(OFFSET)で設定	-	*35 *37	○
96	OutputSel (OutSel)	Output Select アウトプットセレクト	各パートの出力先を選択(Multi Part Edit時)。ドラムキーの出力を選択(Drum Key Edit時)。各ドラムキーを別々の端子から出力可能	-	*11 *38	
97	(Set1-6) ElmSw	Controller Set 1-6 Element Switch コントローラーセット1-6 エレメント スイッチ	各エレメントに対してコントローラーのはたらきを有効(1~4表示)にするか、無効(ー表示)にするかを選択	41	*39	○
98	(Set1-6) Source	Controller Set 1-6 Source コントローラーセット1-6ソース	Destで選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを選択	41	*40 *41	○
99	(Set1-6) Dest	Controller Set 1-6 Destination コントローラーセット1-6 デスティネーション	コントロールする機能を設定。ここで選んだ機能をSourceで選んだコントローラーに対応したコントロールナンバーでコントロールできる	41	*42	○
100	(Set1-6) Depth	Controller Set 1-6 Depth コントローラーセット1-6デプス	Destで選んだ機能をコントロールする深さを設定	41		
101	MW/AT/AC Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control MW/AT/AC フィルターコントロール	MW/AT/ACでフィルターカットオフ周波数をコントロールする深さを設定	-		○
102	MW/AT/AC PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth MW/AT/AC LFOピッチモジュレーション デプス	MW/AT/ACでビブラート(ピッチの周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定	-		○
103	MW/AT/AC FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth MW/AT/AC LFOフィルターモジュレーション デプス	MW/AT/ACでフィルターモジュレーション(カットオフ周波数の周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定	-		○
104	MW/AT/AC AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth MW/AT/AC LFOアンプリチュード モジュレーションデプス	MW/AT/ACで音量のモジュレーション(音量の周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定	-		○
105	AT Pitch	AT (CAT) Pitch Control ATピッチコントロール	アフタータッチデータ受信時に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位(12=1オクターブ)で設定	-		
106	AC Source	AC Source (AC1 Control Number) ACソース	AC(AC1)のコントロールナンバーを設定。ACのFilter/PMod/FMod/AModの各設定は、このナンバーと一致するコントローラーの操作によってコントロールされる	-		
107	ARPSwitch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number アルペジオスイッチ/ホールドコントロールナンバー	アルペジオのオン/オフ、アルペジオホールドのコントロールナンバーを設定	-		
108	ASA/ASB Asgn	Assignable A/B Controller Control Number ASSIGN A/Bコントローラー コントロールナンバー	ASSIGN A/Bに割り当てるコントロールナンバーを設定。外部機器をコントロールする場合に有効	41		
109	ASA/ASB Dest	Assignable A/B Controller ASSIGN A/Bコントローラー デスティネーション	ASSIGN A/Bに割り当てられたコントロールナンバーを受信したときにはたらく機能の設定。別冊データリスト参照	41	*42	
110	FS Asgn	FS Control Number/ FS Function Assignment フットスイッチアサイン	フットスイッチのコントロールナンバーの設定とそのコントロールナンバーに割り当てる機能の選択	41		
111	Level	Element Level エレメントレベル	各エレメント/ドラムキーの出力レベル(音量)を調節。各エレメント/ドラムキーの出力バランスを調整可能	-		
112	AltantePan (AltPan)	Alternate Pan Depth オルタネートパンデプス	MIDIノートオンを受信するたびに左右交互に音の定位(聞こえてくる方向)が移動する度合(変化の幅)を設定。Panで設定した位置が移動の基準となる	-		
113	RandomPan (RdmPan)	Random Pan Depth ランダムパンデプス	MIDIノートオンを受信するたびにランダム(無作為)に音の定位(聞こえてくる方向)が移動する度合(変化の幅)を設定。Panで設定した位置が移動の基準となる	-		*12
114	ScalingPan (SclPan)	Scaling Pan Depth スケーリングパンデプス	ノートナンバーによって左右の音の定位(聞こえてくる方向)が移動する度合(変化の幅)を設定。C3の位置がPanで設定した定位となる	-		

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
115	TmVel	AEG Time Velocity Sensitivity AEGタイムベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するAEGタイムの感度(AEGの変化の速さ)を設定。プラスに設定すると、ベロシティが大きいほど、速い時間変化が得られる。マイナスに設定するとその逆。Segmntで指定した時間区分に対して有効	–	*21	
116	Segmnt	AEG Time Segment AEGタイムセグメント		–	*20	
117	LvVel	Level Velocity Sensitivity レベルベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するAEGレベルの感度(アンプリチュードEGの音量変化の幅)を設定。Curve(カーブ)ではベロシティに応じた変化のしかたを選択	–	*21	
118	CrvVel	Velocity Sensitivity Curve ベロシティセンシティビティカーブ		–	*54	
119	(AEG) TIME	AEG Time AEGタイム	MIDIノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量(AMP/レベル)の時間的变化を設定。ピアノは徐々に音量が小さくなる、オルガンは弾いている間一定といった違いを表現。たとえばRELのTIME(リリースタイム)の値を大きく設定すると、余韻(サステイン)を長くすることができる	27		
120	(AEG) LEVEL	AEG Level AEGレベル		27		
121	FlwSns	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity アンプリチュード(レベル)キーフォローセンシティビティ	レベルキーフォロー(レベルスケーリング)の感度(ノートナンバーによって音量を増減させる割合)を設定	–	*22	○
122	FlwSns	AEG Time Key Follow Sensitivity AEGタイムキーフォローセンシティビティ	ノートナンバーによるAEGタイムの感度(AEGの変化の速さ)を調節	–		
123	CntrKy	AEG Time Key Follow Center Key AEGタイムキーフォローセンターキー	ここで設定したノートナンバーでは、AEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られる。それ以外のノートナンバーでは、このノートナンバーからの距離に比例した速さになる	–	*22	
124	BP1-4	Level Scaling Break Point レベルスケーリングブレークポイント	アンプリチュードスケーリング(ノートナンバーの高低によって音量を調節する機能)をノートナンバー(BREAKPOINT)とそのノートナンバーに対する音量の加減量(OFFSET)で設定	–	*36 *37	○
125	Ofst1-4	Level Scaling Offset レベルスケーリングオフセット		–	*36 *37	○
126	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters プラグインネイティブパラメーター	各プラグインボードが持つ固有の機能の設定。プラグインボードによって、設定できるパラメーターが異なる。各パラメーターの内容や機能については、使用しているプラグインボードの取扱説明書/オンラインヘルプを参照。	–		
127	Detune	Detune デチューン	ピッチを微調整。各パートのピッチをずらすことでのデチューン効果(音に厚みを加える効果)を得られる	–		○
128	FEGDepth	FEG Depth FEGデプス	各パートでの、FEGのカットオフ周波数変化の量を設定	–	*43	
129	FEG Attack/Decay/ Release	FEG Attack/Decay/Release Time FEGアタック/ディケイ/リリースタイム	各パートでのFEG(フィルターエンベロープジェネレーター)/AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定。	–	*44	
130	FEG Sustain	FEG Sustain Level FEGサステインレベル	各パートに割り当てられたボイスのエレメントエディットでの設定に対するオフセット	–		
131	AEG Attack/Decay/ Release	AEG Attack/Decay/Release Time AEGアタック/ディケイ/リリースタイム		–	*45	
132	AEG Sustain	AEG Sustain Level AEGサステインレベル		–		
133	Cutoff/Resonance	Cutoff/Resonance Offset カットオフ/レゾナンスオフセット	エレメント/キーエディットで設定したフィルターのカットオフ周波数/レゾナンスに対するオフセット	–		
134	Wave	LFO Wave LFOウェーブ	ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作るLFOのウェーブを選択。 user...ボイスエディター(インストールガイド参照)で作成したユーザー・ウェーブ(ボイスごと)を使用。ボイスエディターマニュアル(PDF)を参照	27	*46	○
135	Speed	LFO Speed LFOスピード	LFOウェーブの変化の速さを設定	–	*47	○
136	TempoSync	LFO Tempo Sync LFOテンポシンク	LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオのテンポと同期させる(on)かどうかを設定。同期させる場合は、TempoSpeedで速さを音符で指定	–		○
137	TempoSpeed	LFO Tempo Speed LFOテンポスピード	LFOウェーブの変化の速さを音符で設定。 TempoSync=on時に有効	–	*48	
138	KeyReset	LFO Key On Reset LFOキーオンリセット	MIDIノートオンを受信したときにLFOの発信をリセットするかどうかおよびリセットの方法を設定	–	*49	○
139	Phase	LFO Phase LFOフェーズ	MIDIノートオンを受信した瞬間のLFOウェーブの位相を設定	–	*50	○
140	KOnSyn	Key On Sync キーオンシンク	onに設定すると、MIDIノートオンを受信したときに必ずLFOの発振がリセットされる	–		

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
141	KeyOnDelay (KOnDly)	LFO (Key On) Delay Time LFOディレイタイム	MIDIノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定	-		○
142	FadeIn	LFO Fade-in Time LFOフェードインタイム	MIDIノートオンを受信してKeyOnDelayで設定した時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定	-	*51	○
143	Hold	LFO Hold Time LFOホールドタイム	LFOの効果が始まってから最大レベルに達したとの持続時間を設定	-		○
144	FadeOut	LFO Fade-out Time LFOフェードアウトタイム	MIDIノートオンを受信してHoldで設定した持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定	-	*51	○
145	Dest1-3ElmSw	LFO Destination Element Switch LFOデスティネーションエレメントスイッチ	各エレメントに対してコントローラーのはたらきを有効(1~4表示)にするか、無効(ー表示)にするかを選択	-		
146	Dest1-3Dest	LFO Destination LFOデスティネーション	ここで選んだ機能をLFOでコントロールできる	-		
147	Dest1-3Depth	LFO Depth LFOデプス	LFOウェーブによる変調の深さを設定	-		
148	PMod	LFO Pitch Modulation Depth LFOピッチモジュレーションデプス	LFOでピブラート(ピッチの周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定	-		○
149	FMod	LFO Filter Modulation Depth LFOフィルターモジュレーションデプス	LFOでフィルターモジュレーション(カットオフ周波数の周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定	-		○
150	AMod	LFO Amplitude Modulation Depth LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	LFOで音量のモジュレーション(音量の周期的变化)をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定	-		○
151	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch パートレシーブスイッチ	各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、受信する(on)かしない(off)かを設定	-		
152	BasicRcvCh	Basic Receive Channel ベーシックレシーブチャンネル	外部MIDI機器を使って本体をコントロールしたり音源として使用したりするためのMIDI受信チャンネルを設定。どのチャンネルでも受信したいときはomniに設定	-		○
153	TransmitCh	Transmit Channel 送信チャンネル	ボイスモード時に、プログラムチェンジをどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定	-		
154	DeviceNo.	Device No. デバイスナンバー	MIDIデバイスナンバーを設定。システムエクスクルーシブメッセージ(81ページ)の送受信時に、相手側機器のデバイスナンバーと合わせる	-		○
155	BankSelSw (BnkSel)	Transmit/Receive Bank Select Switch バンクセレクト送受信オン/オフスイッチ	外部機器から送られてくるプログラムチェンジ/バンクセレクトを受信する(on)、しない(off)を設定。また、オンに設定すると、パネルの操作などによる、本体からのプログラムチェンジ/バンクセレクトを外部MIDI機器に送信する	-		
156	PgmChangeSw (Pgm)	Transmit/Receive Program Change Switch プログラムチェンジ送受信オン/オフスイッチ	プログラムチェンジ/バンクセレクトを外部MIDI機器に送信する	-		
157	CC Mode (CC)	Control Change Switch (AEG Sustain) コントロールチェンジスイッチ	AEGサステインのMIDI信号の受信方式を設定。パラメーターチェンジ情報として受信する(mode1)か、コントロールチェンジ情報として受信する(mode2)かを設定	-		
158	RcvBulkSw	Receive Bulk Dump レシーブパルクダンプ	パルクダンプを受信する(on)、しない(protect)を設定	57		
159	MIDI Sync	MIDI Sync MIDIシンク	外部機器と接続して同期演奏を行なう場合、アルペジオの再生を、内部クロック(internal)とMIDIクロック(MIDI)のどちらに同期するかを選択	-		
160	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT MIDIイン/アウト	MIDIデータの入出力口として、どの端子を使用するかを設定	16		
161	ThruPort	Thru Port スルーポート	本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用しているとき、USB端子から入ってきた信号の中の何番目のポート信号をMIDI OUTからスルーアウトさせるかを設定	23		○
162	Key	Insertion Effect Out Key インサーションエフェクトアウトキー	インサーションエフェクトを通すキーを選択	42		
163	InsEFOut (InsEF)	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out インサーションエフェクトアウト	各エレメント/ドラムキーの出力先をインサーションエフェクト1(ins1)、2(ins2)のどちらにするかを設定。thruはインサーションエフェクトを通さない。	42		
164	InsEFCnt	Insertion Effect Connection Type インサーションコネクト(接続)タイプ	インサーションエフェクト1と2の接続方法を設定。para.../パラレル(並列)、Ins1to2...1から2へ、Ins2to1...2から1へ	42	*52	
165	Ins1Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type インサーション1カテゴリー/タイプ	インサーションエフェクト1/2のタイプを選択。 別冊データリスト参照	42		
166	Ins2Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type インサーション2カテゴリー/タイプ				

説明 No.	パラメーター (LCD表示)	機能名 読み	説明	関連 ページ	補足	WEB 用語集
167	ReverbType	Reverb Type リバーブタイプ	リバーブエフェクトのタイプを選択。 別冊データリスト参照	43, 52		○
168	Reverb/ChoSend	Reverb Send/Chorus Send リバーブセンド/コーラスセンド	インサーションエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定	43, 51		○
169	Reverb/ChoRtn	Reverb Return/Chorus Return リバーブリターン/コーラスリターン	リバーブ/コーラスエフェクトで処理された信号のリターンレベル(戻り量)を設定	43, 52		○
170	Reverb/ChoPan	Reverb Pan/Chorus Pan リバーブパン/コーラスパン	リバーブ/コーラスエフェクトで処理された信号の定位を設定	43, 52		○
171	ChoToRev	Send Chorus to Reverb センドコーラストゥリバーブ	コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定	43, 52		○
172	VoiceEF1-4Part/InsEF	Insertion Effect Part (Voice) インサーションエフェクトパート	インサーションエフェクトをかけるパートを1つ選択。 インサーションエフェクトの接続方式(23ページ)は、選ばれたパートのボイスでの設定に従う	51		
173	ChoCtgry/Type	Chorus Category/Chorus Type コーラスカテゴリー/コーラスタイル	コーラスエフェクトのタイプを選択。 別冊データリスト参照	43, 52		
174	(Effect Parameters)	Effect Parameters エフェクトパラメーター	エフェクトのパラメーターを設定。選ばれているエフェクトタイプによってパラメーターの数や画面は異なる。 別冊データリスト参照	-		○
175	PolyExpand	Poly Expand ポリエクスパンド(ポリ拡張)	同一のプラグインボード(シングルパート)が2枚装着されている場合にのみ設定可能。offは、それぞれのボードを独立して機能させる(複数パートで演奏させる)設定。 onは、発音数を拡張して使用する(複数のプラグインボードを1つのパートで使用する)設定	-		
176	PortNo.	Port No. ポートナンバー	プラグインパートが受信するMIDIメッセージのポートナンバーを設定。シングルパートプラグインボード用に1つ、マルチパートプラグインボード用に1つのポートナンバーを設定	21		○
177	RcvGM/XG	Receive GM/XG GM/XG受信	GMオンおよびXGオンを受信するかどうかを設定。マルチパートプラグインボードにのみ有効	-		
178	Type	EQ Type EQタイプ	イコライザーのタイプを選択。音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用可能。選んだイコライザーのタイプによっては、さらにいくつかのパラメーター設定を行なう	-	*53	○
179	L.Freq/Gain (Freq1/Gain1) (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain EQローフリケンシー/ローゲイン		-	*12	○
180	M.Freq/Gain	EQ Mid Frequency/Mid Gain EQミッドフリケンシー/ミッドゲイン		-		
181	H.Freq/Gain (Freq2/Gain2) (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain EQハイフリケンシー/ハイゲイン		-		○
182	Freq (Type=P.EQ)	Frequency フリケンシー		-		○
183	Gain (Type=P.EQ)	Gain ゲイン		-		○
184	Q (Type=P.EQ)/M.Q	EQ Resonance/MidQ EQレゾナンス/ミッドQ		-		
185	Tune	Master Tune マスターチューン	音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整。 +100でピッチが半音上がる	-		○

*1

カテゴリーリスト

表示	カテゴリーネーム	表示	カテゴリーネーム
-	指定なし	Ld	シンセリード
Ap	アコースティックピアノ	Pd	シンセバッド
Kb	キーボード	Sc	シンセコンプ
Or	オルガン	Cp	クロマティックバーカッション
Gt	ギター	Dr	ドラム
Ba	ベース	Se	サウンドエフェクト
St	ストリングス/オーケストラ	Me	ミュージカルFx
Br	プラス	Co	コンピネーション
Rp	リード/パイプ		

*2

マイクロチューニングタイプ

NO	調律名	調	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛かもたらされました。
01～12	Pure major 純正律 (長調)	C～B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな響きのないハーモニーとなります。
13～24	Pure minor 純正律 (短調)	A～G	ただし移調の際に音律を変える必要があります。各ボードに付属の取扱説明書をご参照ください。
25	Werckmeister ヴエルクマイスター	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要があります。しかし、演奏する際の調の調号(升)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しいくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。
26	Kirnberger キルンベルガー	—	バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
27	Vallotti & Young バロッティ & ヤング	—	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
28	1/4 shifted	—	通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
29	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる調律です。
30	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる調律です。
31	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される旋律です(白鍵[C～B]のみ)。

*3

ボイスモード時...ボイス全体にはたらくマスターEQ
(ユーティリティモード)に対するオフセット値

マルチモード時...マスターEQ(コモンエディット)に対するオフセット値

*4

ドラムパートでは、ポルタメントの設定はできません。

*5

プラグインパートでは、Modeの設定はありません。

*6

パワーオンモードの設定で呼び出される内容

設定	モード	プログラム
multi	マルチプレイ	USER: 001
voice (USER)	ボイスプレイ	USER: 001
voice (PRE1)	ボイスプレイ	PRE1: 001
GM	ボイスプレイ	GM: 001

*7

プラグインボードによって選べるバンク/ナンバーは異なります。各ボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

*8

C5～C4のように最低音の方が最高音より高いノートナンバー(ノートネーム)を設定した場合、C-2～C4とC5～G8の範囲で(間を抜かして)発音します。

*9

93～34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1～34と93～127の範囲で発音します。

*10

ここで "voice" に設定すると、このあとで説明するパラメーターの一部で設定できないものがあります。

*11

ドラムキーエディット時は、InsEFOut(またはKEY OUT)=thruに設定した場合のみ(インサーションエフェクトをかけない場合のみ)、有効な値です。

*12

ドラムキーエディットのTypeで、pre wavが選択されているドラムキーに対して有効です(ドラムキーエディット時)。

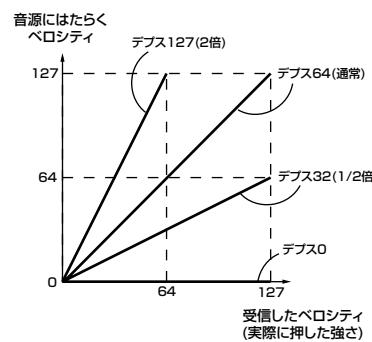
*13

ノーマルボイスをドラムキーに割り当てたとき、ドラムキーのノートナンバーにかかわりなく、そのドラムキーは元のボイスのC3のピッチ(音の高さ)で発音します。Coarseの設定は、そのC3のピッチを基準に移調します。

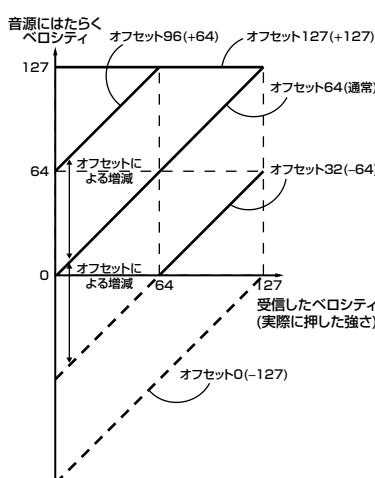
*14

デブスによるベロシティのカーブ変化
(オフセット=64で一定にしたとき)

Velocity Depth

オフセットによるベロシティカーブ変化
(デブス=64で一定にしたとき)

Velocity Offset



*15

インサーションエフェクト1/2を通ったドラムキーの、リバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルは、キーごとに設定できません。また、これら2つのセンドレベルのノーマルボイスでの値は127で固定されています。

*16

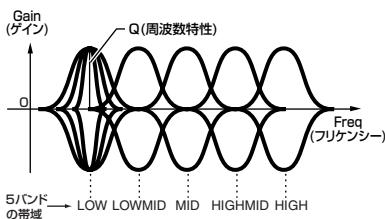
C(中央)に設定すると、各エレメント/パートで設定したパンがそのまま再生されます(コモンエディット時)。

*17

プラグインパートでは、VoiceELPan(ボイスエレメントパン)の設定はありません。

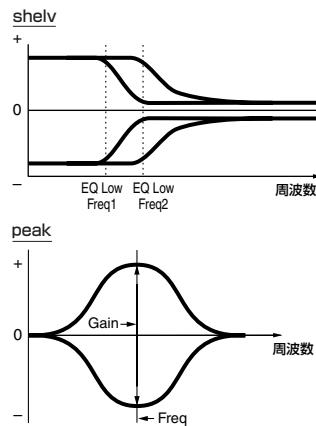
*18

MEQ(マスターイコライザー)



Shape(シェーブ)

このイコライザーをshelv: シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、peak: ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。この設定は、LOW(ロー)、HIGH(ハイ)に対して有効です。



Freq(フリケンシー)

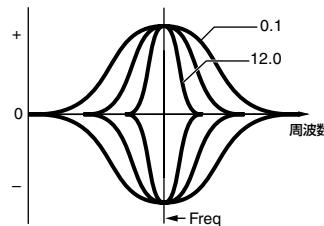
ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。

Gain(ゲイン)

Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

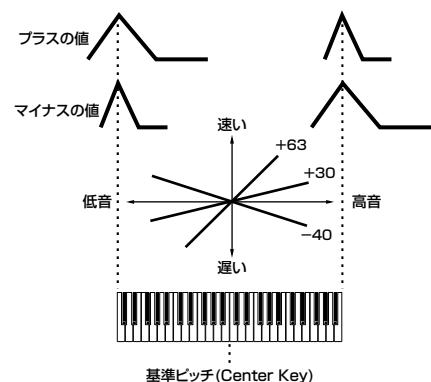
Q(周波数特性)

Freqで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。



*22

弾く鍵盤の位置によるエレメントのコントロール(PEGタイム=PEGの変化の速さの例)



*19

ボイスモード使用時の設定はユーティリティモードで行ないます。ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ設定できます。

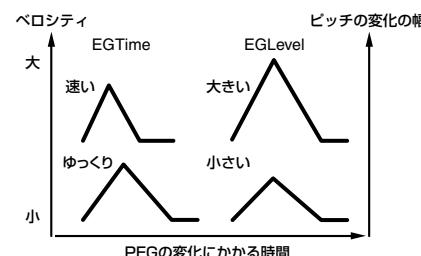
*20

設定	EGTimeの値が有効になるタイム
atk	アタックタイム
atk+dcy	アタックタイム/ディケイ1タイム
dcy	ディケイタイム
atk+rls	アタックタイム/リリースタイム
all	EGのすべてのタイム

*21

ペロシティによるエレメントのコントロール(PEGの例)

プラスの値のとき



*23

パネルの[ARPEGGIO]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます(ボイスエディット時)。

マルチプラグインパート17~32では、ArpSwitchの設定はありません。

*24

sync-off

MIDIノートオンを受信したときに1音め(最初の和音)のアルペジオ再生はリセットされ、アルペジオデータの最初から発音します。1音めをノートオフして2音めのノートオンを受信した場合、2音めはリセットされません。ノートオフを受信したあと、アルペジオ再生は聞こえませんが、内部的には再生が続いているので、次にノートオンを受信したときに発音が再開されるしくみです。

*25

sort(ソート)

受信したノートナンバーの小さい方から順にアルペジオが再生されます。

thru(スルー)

MIDIノートオンを受信した順にアルペジオが再生されます。

direct(ダイレクト)

MIDIノートオンを受信したとおりに発音されます。アルペジオのシーケンスデータ上に、パンやブライトネスなどのコントロールチェンジデータを入力してある場合、アルペジオ再生時には、自動的にコントロールチェンジによる効果が得られます。

*26

sort, thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。

*27

アルペジオタイプのカテゴリーがCt(コントロール)のとき、KeyMode=direct以外の設定では音が出ません。

*28

original(オリジナル)

アルペジオのシーケンスデータが、あらかじめ持っているペロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ペロシティになります。

thru(スルー)

シーケンスデータが持っているペロシティ値に関係なく、実際にMIDIノートオンを受信したときのペロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ペロシティになります。

*29

C5～C4のように最低音の方が最高音より高いノートナンバー(ノートネーム)を設定した場合、C-2～C4とC5～G8の範囲の押鍵で(間を抜かして)アルペジオが機能します。

*30

ここで設定によってペロシティ/ゲートタイムが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。

*31

ここで設定によってペロシティが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。

*32

ボイスモード使用時の設定はユーティリティモードで行ないます。ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ設定できます。

*33

Typeで選ばれているフィルターの種類によってResonanceかWidthかの機能が切り替わります。
Resonance...LPF,HPF,BPF(BPFwを除く),BEF
Width...BPFw

*34

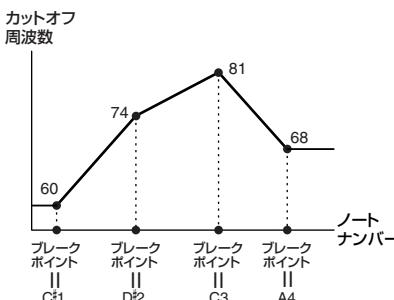
使用しているフィルターがLPF(ローパスフィルター)とHPF(ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効(Multi Part Edit時)。

*35

フィルターカットオフスケーリング

カットオフ周波数=64のときに表のように設定した場合、各ブレークポイントでの周波数はグラフのようにオフセットされた値になります。また、これ以外のノートナンバーでは、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ周波数となります。

	1	2	3	4
BREAK POINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET	-4	+10	+17	+4

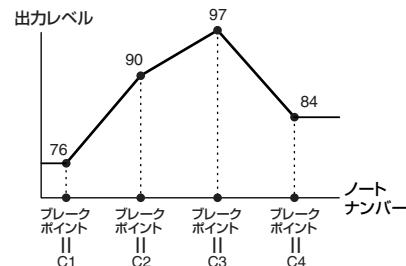


*36

アンプリチュードスケーリング

各エレメントの出力レベル=80のときに表のように設定した場合、各ブレークポイントでの出力レベルはグラフのようにオフセットされた値になります。また、これ以外のノートナンバーでは、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ周波数となります。

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4
OFFSET	-4	+10	+17	+4



*37

ブレークポイントのノートナンバーはBP1からBP4まで順番に高くなるような範囲で設定できます。

カットオフ周波数や出力レベルの上限/下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数や出力レベルは上限/下限を越えることはありません。

ブレークポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレークポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

*38

L&R...OUTPUT LとR, DIGITAL OUTPUT, OPTICAL OUTPUT

as1/2/3/4...ASSIGNABLE OUTPUT 1/2/3/4

as12...ASSIGNABLE OUTPUT 1&2

as34...ASSIGNABLE OUTPUT 3&4

drum... ドラムボイスの設定が有効(ドラムパートで設定可)

*39

Destのパラメーターがエレメントに関するものでないとき(00~33のとき)は機能しません。

*40

PB	ピッチベンドホイール
MW	モジュレーションホイール
AT	アフターツッピング
FC1/2	フットコントローラー 1/2
FS	フットスイッチ
BC	プレスコントローラー
AS1/2	ASSIGN1/2

*41

ASSIGN A/Bについては、ボイスごとではなくボイスモード全体で1つの機能を割り当てることができます。ユーティリティモードのASA/ASBで設定します。

*42

別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

*43

プラグインパートにはこの設定はありません。

*44

プラグインパートまたはドラムボイスが選ばれているパートでは、この設定はありません。

*45

プラグインパートまたはドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain/Releaseの設定はありません。

*46

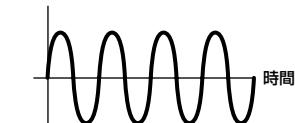
LFO Wave

tri...三角波、saw...鋸歯状波、squ...矩形(パルス)波、trpzd...台形波、S/H...サンプル&ホールド(ランダム)エレメントエディット時は、saw、tri、squのみ

*47

LFO Speed

大きい値(スピード=速い)



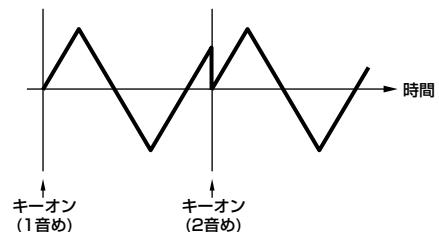
小さい値(スピード=遅い)



on(エレメントエディット)

each-on(イーチオン)(コモンエディット)

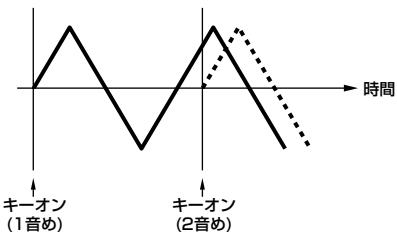
MIDIノートオンを受信するたびに位相の初期設定値に基づいて信号波形が始まります。



1st-on(ファーストオン)(コモンエディット)

MIDIノートオンを受信したときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされます。

1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。



*48

LFOテンボスピード

16th	16分音符
8th/3	8分音符の3連符
16th.	付点16分音符
8th	8分音符
4th/3	4分音符の3連符
8th.	付点8分音符
4th	4分音符
2nd/3	2分音符の3連符
4th.	付点4分音符

2nd	2分音符
whole/3	全音符の3連符
2nd.	付点2分音符
4thx4	4分音符4拍:4拍子での全音符
4thx5	4分音符5拍
4thx6	4分音符6拍
4thx7	4分音符7拍
4thx8	4分音符8拍

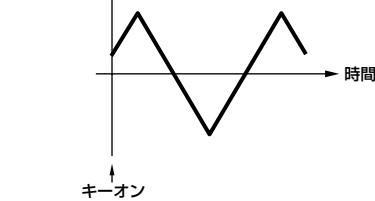
ここででの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンボ(ユーティリティMIDI画面のMIDI Sync)が基準となります。

*49

Key On Reset

off

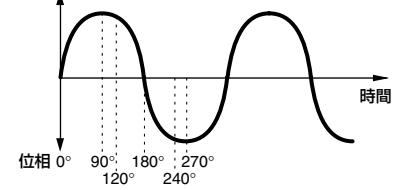
MIDIノートオンを受信したときの位相から信号波形が始まります。



*50

LFO Phase

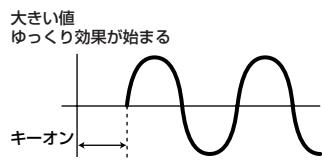
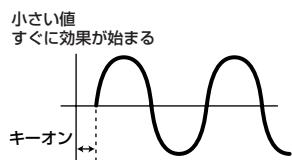
Phase(フェーズ)



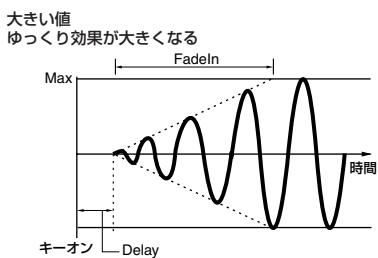
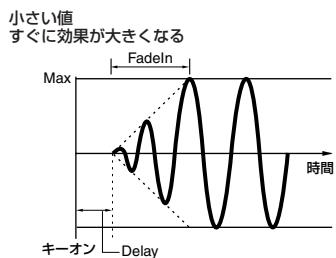
*51

LFOディレイ

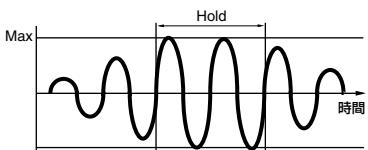
Delay



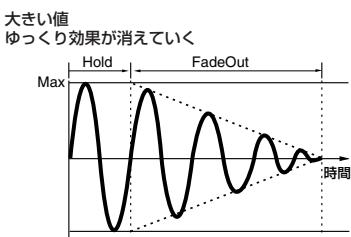
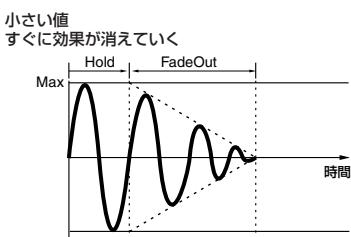
FadeInTime



HoldTime

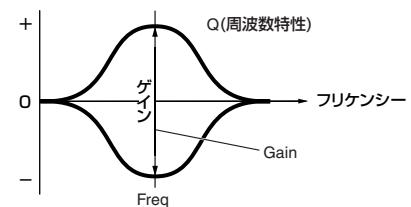


FadeOut



P.EQ(パラメトリックEQ)

中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。



Boost6(ブースト6dB)/Boost12(ブースト12dB)/Boost18(ブースト18dB)
音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。

thru(スルー)

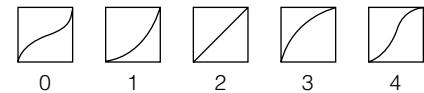
イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

*52

para(parallel)の設定はプラグインボイスにはありません。

*54

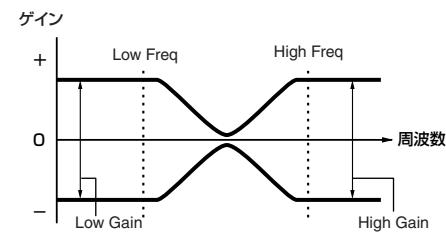
カーブの種類



EQ(イコライザー)の設定

EQ L/H(EQロー/ハイ)、 プラグインエレメントEQ

ある周波数 (Low Freq, High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。



ディスプレイメッセージ

LCD表示	説明
Are you sure?	実行しますか？（最終確認）
Bulk proteced.	バルクデータ受信のプロジェクト(No.158、70ページ)がかかっています。
Completed.	完了しました（操作が完了したときに表示されます）。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフに設定されているため、バルクデータを送受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なっているため、バルクデータを送受信できません。
Effect plug-in is not supported.	エフェクトプラグインボード(PLG100-VH)はサポートされていません。
Executing...	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。表示中は絶対に電源を切らないでください。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。もう一度送信してみてください。
Multi plug-in is not in PLG2.	マルチプラグインボード(PLG100-XG)はPLG1では使えません。PLG2に装着してください。
Now checking plug-in board.	電源を入れたあと、プラグインボードのチェックが行なわれているときに表示されます。
Please keep power on.	ユーチューバーメモリーにデータを書き込んでいます。表示中は絶対に電源を切らないでください。
Plug-in 1 communication error.	PLG1のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in 2 communication error.	PLG2のプラグインボードが正常に使用できません。
Receiving MIDI bulk...	MIDIバルクデータを受信中です。
System memory crashed.	ユーチューバーメモリーへの書き込み中に電源が切られたため、ユーチューバーデータを初期化しました。
Too many favorites.	フェーバリットカテゴリーに上限(256)を超えるボイスを登録しようとした場合に表示されます。
Transmitting MIDI bulk...	MIDIバルクデータを送信中です。

MIDIについて

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですからメーカーと楽器の種類が違ってもデータをやりとりすることができます。

MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「音色を選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりすることができます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけではなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールすることができます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH(Hexadecimal)が付いています。また、"n"は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参考ください。

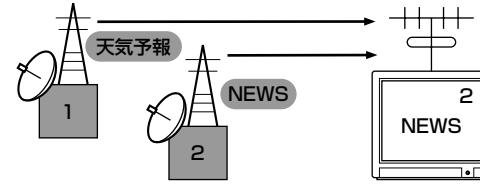
NOTE 下記のテーブル以外でも、たとえば144～159(10進数)/9nH/10010000～10011111(2進数)は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176～191/BnH/10110000～10111111は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192～207/CnH/11000000～11001111は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/F0H/11110000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/11110111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

10進	16進	2進
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

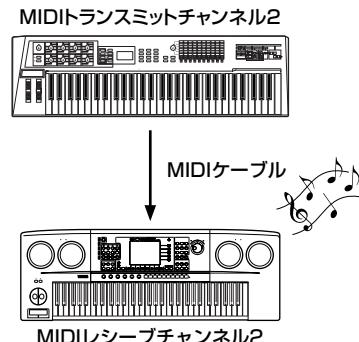
MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送るしくみになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができます。



MIDIチャンネルもこれと同じしくみです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDIトランスマッティチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



MOTIF-RACKのように、1台で複数の音源パートを持ち、パートごとに異なったMIDIチャンネルを設定して同時に複数パートを演奏できる音源をマルチ音源と呼びます。

本体で送受信できるMIDI情報 (MIDIメッセージ)

MIDI情報は、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別冊「データリスト」のMIDIデータフォーマットとあわせてお読みください。

NOTE レシーブ(Rcv ***、Receive ***。***はパラメーター名)の設定がoffのとき、指定されたパートは該当するメッセージを受信しません(別冊データリストのMIDI Data Table参照)。

チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。

ノートオンは鍵盤を押されたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離したときに送信されるメッセージです。

各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。

ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0(C-2)～127(G8)です。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1～127です。

■ コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

パンクセレクトMSB(コントロールナンバー 000)

パンクセレクトLSB(コントロールナンバー 032)

外部機器からボイスのパンクを選択するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスパンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBのはたらきが異なります。

MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのパンクを設定します。

実際には、パンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてボイス/パンクが切り替わります。

ボイスパンクを含めてボイスを切り替える場合は、パンクセレクトとプログラムチェンジ(81ページ)をセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。

各ボイスパンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

NOTE パネルでモードを切り替えた直後にプログラムチェンジのみを受信した場合は、そのとき選択されていたType/Memory(別冊データリストのMIDIデータテーブル: Bank Select参照)でボイスナンバーを変更します。

ミュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

ミュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。値が0のときミュレーションはかかりず、127のとき最大にかかります。

ピブラートの深さ以外にも以下のパラメーターの効果のかかり具合(深さ)をコントロールします。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかかり方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、127のとき効果は最大になります。

ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 065)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB(コントロールナンバー 006)

データエントリー LSB(コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSBや、NRPN MSB、NRPN LSB(80ページ)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

メインボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリューム(音量バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

パンポット(コントロールナンバー 010)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

パートごとのエクスプレッションを設定するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中の音量変化(抑揚)をつけるときに使用します。

ホールド1(コントロールナンバー 064)

サステインペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。値が0～63のときサステインペダルがオフ(離した状態)、64～127のときオン(踏んだ状態)になります。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。

ポルタメント(コントロールナンバー 065)

ポルタメント効果のオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0～63のときポルタメントがオフ、64～127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。

また、Mono/Polyの設定がMonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかかり方を調節する必要があります。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

ピアノのソステヌートペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときソステヌートがオフ、64~127のときオンになります。ソステヌート効果がかかります。

特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンになると、オフするまでの音が持続します。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

ボイスやパートごとのフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加減され、レゾナンスが変更されます。

リリースタイム(コントロールナンバー 072)

パートごとのAEGリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)

パートごとのAEGアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、アタックタイムが変更されます。

プライトンス(コントロールナンバー 074)

パートごとのフィルターカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、カットオフ周波数が変更されます。

ディケイタイム(コントロールナンバー 075)

パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ちあがり後の余韻が長くなります。

エフェクトセンドレベル1(リバーブデブス) (コントロールナンバー 091)

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル3(コーラスデブス) (コントロールナンバー 093)

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 096)

データデクリメント(コントロールナンバー 097)

外部機器のRPN(下記参照)でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

NRPN LSB(ノンレジスター・パラメーターナンバー LSB) (コントロールナンバー 098)(プラグインボードにのみ効果)

NRPN MSB(ノンレジスター・パラメーターナンバー MSB) (コントロールナンバー 099)(プラグインボードにのみ効果)

外部機器から、ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー(79ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんNRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、いったんパラメーターナンバーをNull(7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

詳しくはプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

RPN LSB(レジスター・パラメーターナンバー LSB) (コントロールナンバー 100)

RPN MSB(レジスター・パラメーターナンバー MSB) (コントロールナンバー 101)

外部機器から、ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データインクリメント/デクリメント(上記参照)でパラメーターの値を設定します。

RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull(7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールすることができます。

RPN MSB	LSB	Data Entry ¹ MSB LSB	パラメーター名と値の範囲
00H	00H	mm .. ²	ピッチベンドセンシティビティ mm:00-18H (0...+24半音) 半音単位で2オクターブまで設定可能
00H	01H	mm II	ファインチューニング mm II: 00H 00H -100セント mm II: 40H 00H 0セント mm II: 7FH 7FH +100セント
00H	02H	mm mm	コースチューニング mm:28H-40H-58H(-24...0...+24半音)
7FH	7FH	-- --	RPNヌル RPNおよびNRPN番号が設定されていない状態にする 内部の設定値は変化しない

¹ データエントリー(79ページ)を参照

² ..設定値を無視する

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0-16	Mono
127	0	Poly

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。

ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー(コントロールナンバー 121)

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。

次の各値を初期値に戻します。

ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、ポリフォニックアフタータッチ、モジュレーション、エクスプレッション、ホールド1、ポルタメント、ソステヌート、ソフトペダル、ポルタメントコントロール、RPN*、NRPN*

*RPNとNRPNは番号未設定状態となり、内部データは変更されません。

次の各値は変更しません。

プログラムチェンジ、バンクセレクトMSB/LSB、ボリューム、パン、ドライセンドレベル、エフェクトセンドレベル1、3、4、ピッチセンシティビティ、ファインチューニング、コースチューニングなど。

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

モノ(コントロールナンバー 126)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte(モノ数)が0～16の範囲内にあればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

ポリ(コントロールナンバー 127)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。

ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

NOTE プログラムチェンジを0～127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

■ ピッチベンド

ピッチベンドホールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

■ チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。

■ ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。

■ システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していかなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本体のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。

システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクリーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします(シーケンスプレイモード)。

そのため、NRPNとバンクセレクトについては受信できなくなります。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

■NOTE このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

MIDIマスター音量

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクリーシブメッセージです。

mmには、音量を設定します(IIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 || mm F7 (16進数)

バルクダンプ

NATIVE(ネイティブ=機種固有)の2種類のバルクダンプを送受信します。パラメーターチェンジと異なり、1つのメッセージで複数のパラメーターを変更します。

その他のシステムエクスクリーシブメッセージについては、MIDIデータフォーマット(83ページ)をご参考ください。また、別冊データリストのデータを読む際には、右の表をご利用ください。

■NOTE エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参考ください。

■ システムリアルタイムメッセージ

シーケンサーをコントロールするメッセージです。

アクティブセンシング(FEH)

演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本体はMIDIケーブルの状態を監視する状態になります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経っても次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを選択できます(MIDI Sync: No.159、70ページ参照)。

別冊データリストの用語

用語	意味
Available	使用可能な
cent(s)	セント(1セント=100分の1半音)
DEC	10進数
Default	初期値
depend(s) on ***	***による
Depending on the installed Plug-in Board.	装着したプラグインボードによる
Description	説明
Display	画面表示
for ***	***用
HEX (H)	16進数 (78ページ)
init value for ***	***の初期設定
Insertion Block Only	インサーションエフェクトのみ
Maximum Simultaneous Elements	最大同時使用エレメント数
Other	その他
Parameter	パラメーター
Range	範囲
Refer to ***	***参照
semitone(s)	半音(12半音=1オクターブ)
Table	付表
The messages of the Plug-in Voice of the CS6x (MODEL ID=0x64) can be recognized.	CS6x (モデルID=0x64)のプラグインボイスのメッセージも受信可能
Value	値
When the Wave/Voice type is set to "voice", only these parameters are available.	Wave/Voice Typeをvoiceにした場合は、これらのパラメーターのみ有効

Normal Voice Listの説明

ステレオ音色では、ステレオエレメント(1つのエレメントが2チャンネル分のデータを含む)を使用しています。このため、4つ以下のエレメントから構成されるボイスでも、最大同時使用エレメント数が4を超えることがあります。

Drum Voice Listの説明

- Preset No.1~30, User No.1~10
ほぼGMキットの配列に準拠した各ジャンルのドラムキット
- Preset No.31~34
独自の配列で使いやすさを追求したドラムキット
- Preset No.35~48
楽器や効果音を種類ごとに集めたキット

Effect Parameter Listの説明

CtrlSet Destの欄に●のついたパラメーターは、コントローラーセットのデスティネーションとして、外部コントローラーからコントロールできます。MIDI Parameter No.が10のパラメーターは、インサーションエフェクトでのみ設定できます。

MIDI Data Tableの説明

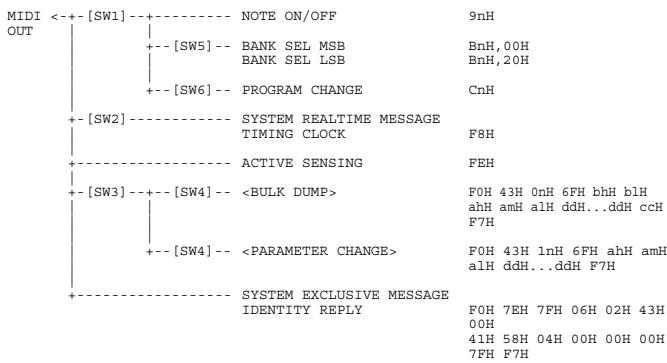
- Bank Select
パネルでモードを切り替えた直後にプログラムチェンジを受信すると、そのとき選択されていたType/Memoryで音色番号が変更されます。ボイス/マルチのモードは、パラメーターチェンジのみで切り替えられます。詳しくは79ページをご参考ください。
- Parameter Base Address (Table 1)
このメッセージを受信することで、バルク受信したユーザー音色/マルチ、システムデータが本体に保存されます。
- Bulk Dump Block (Table 2)
Top Addressは、Bulk Dumpで指定されるブロックの先頭アドレスを示します。Byte Countは、Bulk Dumpのブロックに含まれるデータサイズを示します。1マルチ/1ボイスのリクエストは、対応するBulk Headerのアドレスを指定します。Bulk Headerの部分のmm、nnについては、MIDI Parameter Change TableのBULK CONTROL(Table 3-2)をご参考ください。

MIDIデータフォーマット

「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH(Hexadecimal)が付いています。また、"n"は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、78ページのテーブルをご参照ください。

- aaH(16進数)/Oaaaaaaa(2進数)はデータのアドレスを示します。
- アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/Obbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ccH/Occcccccはチェックサムを示します。
- ddH/Odddddddはデータ/値を示します。

(1) TRANSMIT FLOW



[SW1] MIDI Transmit Channel

[SW2] MIDI Sync

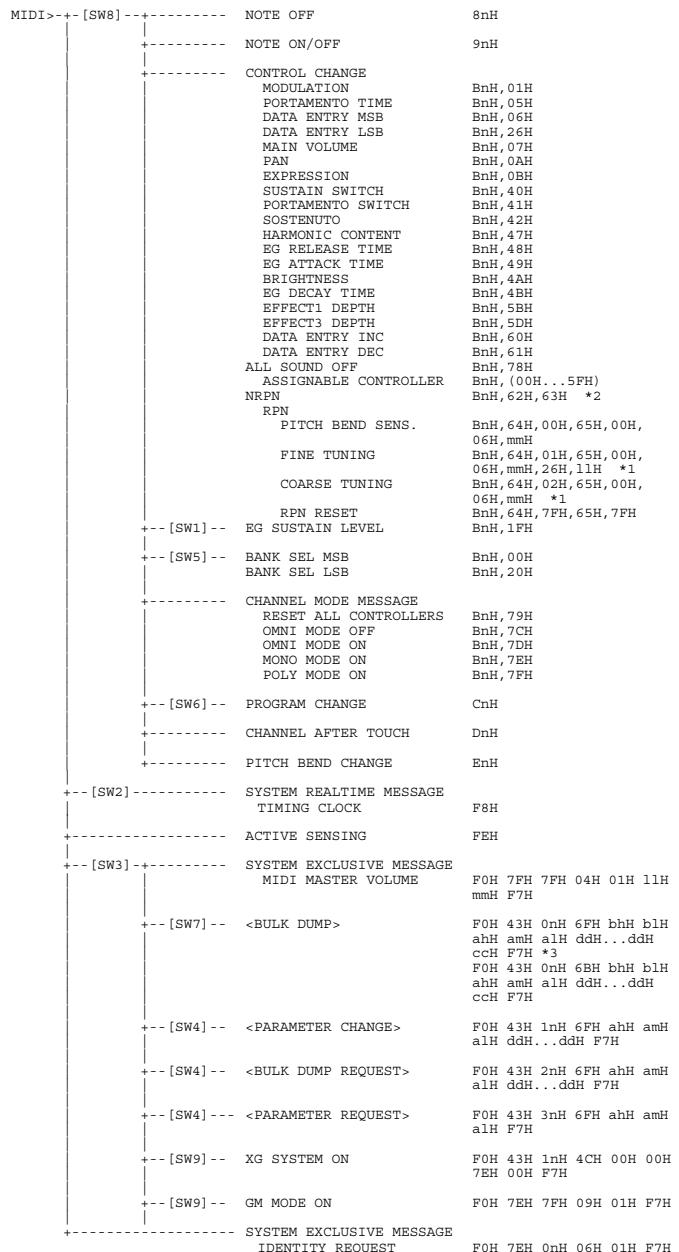
[SW3] allの時は、1で送信される。

[SW4] ボイスモードでは、ボイスのもののみ。マルチモードでは、マルチのもののみ。SYSTEMはどのモードでも送受信。

[SW5] SYSTEM Bank Select Switch

[SW6] SYSTEM Program Change Switch

(2) RECEIVE FLOW



[SW1] MIDI Control Mode

[SW2] MIDI Sync(タイミングクロックとして内部クロックを使用するか、MIDI INから入るMIDIクロックを使用するかを選択できる)

[SW3] MIDIデバイスナンバー

[SW4] MIDI MASTER VOLUMEは、Device Number = off以外では常に受信する。

[SW4] ボイスモードでは、ボイスのもののみ。マルチモードでは、マルチのもののみ。SYSTEMのものはどのモードでも送受信。

[SW5] SYSTEM Bank Select Switch

[SW6] SYSTEM Program Change Switch

[SW7] SYSTEM Bulk ProtectおよびUSW6の条件。

[SW8] MIDI Receive ChannelおよびReceive Filter

マルチモードでは、Part Receive ChannelおよびPart Receive Switchに従う。

マルチモード以外では、Basic Receive Channelに従う。

[SW9] SYSTEM Receive GM/XG On

*1: マルチモードの場合のみ

*2: 内部音源には効果せず、プラグインボードにのみ送られる。

*3: CS6xのプラグインボイス(Model1 ID=0x64)に限り受信する。

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn (8nH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
NOTE No.	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	v は無視

受信のみを行う。

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn (9nH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	NOTE ON 0vvvvvvv (v=0) NOTE OFF 0vvvvvvv (v=0)	

(3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn (BnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

* 送信する CONTROL NUMBER
 c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0 ~ 127 *3
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 ~ 127 *3

* 受信する CONTROL NUMBER
 c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0 ~ 127 *3
 c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 ~ 127 *3
 c = 1 MODULATION ; v = 0 ~ 127 *2
 c = 5 PORTAMENTO TIME ; v = 0 ~ 127 *2
 c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 ~ 127 *1
 c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 ~ 127 *1
 c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 ~ 127
 c = 10 PAN ; v = 0 ~ 127
 c = 11 EXPRESSION ; v = 0 ~ 127
 c = 31 EG SUSTAIN LEVEL ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63 *2,*5
 c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0:-63:OFF, 64-127:ON
 c = 85 PORTAMENTO SWITCH ; v = 0:-63:OFF, 64-127:ON *2
 c = 66 SOSTENUTO ; v = 0:-63:OFF, 64-127:ON
 c = 71 HARMONIC CONTENT ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63
 c = 72 EG RELEASE TIME ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63 *2
 c = 73 EG ATTACK TIME ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63
 c = 74 BRIGHTNESS ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63
 c = 75 EG DECAY TIME ; v = 0:-64 ~ -64:0 ~ 127:+63
 c = 91 EFFECT1 DEPTH ; v = 0 ~ 127
 c = 93 EFFECT3 DEPTH ; v = 0 ~ 127
 c = 96 DATA ENTRY INC ; v = 127 *1
 c = 97 DATA ENTRY DEC ; v = 127 *1
 c = 0.95 ASSIGNABLE CONTROLLER ; v = 0 ~ 127 *6
 c = 0.95 ARPEGGIO SW ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *6
 c = 0.95 ARPEGGIO HOLD ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *6

*1 RPN7で指定パラメータを設定するときのみ用いる。
 *2 Drum Voiceに対しては無効。
 *3 BANK CHANGEとPROGRAMの関係

CATEGORY	MSB	LSB	PROGRAM No.
GM Voice	0	0	0...127 (表示1...128)
GM Drum Voice	127	0	(表示1)
Normal Voice Preset 1	63	0	0...127 (表示1...128)
Preset 2	63	1	0...127 (表示1...128)
Preset 3	63	2	0...127 (表示1...128)
Preset 4	63	3	0...127 (表示1...128)
Preset 5	63	4	0...127 (表示1...128)
User1	63	8	0...127 (表示1...128)
User2	63	9	0...127 (表示1...128)
Drum Voice Preset	63	32	0...47 (表示1...48)
User	63	40	0...31 (表示1...32)
Plug-in Voice User 1	63	24	0...63 (表示1...64)
User 2	63	25	0...63 (表示1...64)
Multi User	63	65	0...127 (表示1...128)
Plug-in Voice Preset 1 (PLG1)	63	70	0...63 (表示1...64) *4
Preset 2 (PLG1)	63	71	0...63 (表示1...64) *4
Preset 3 (PLG1)	63	72	0...63 (表示1...64) *4
Preset 1 (PLG2)	63	73	0...63 (表示1...64) *4
Preset 2 (PLG2)	63	74	0...63 (表示1...64) *4
Preset 3 (PLG2)	63	75	0...63 (表示1...64) *4

*4 対応しているプラグインボードを装着しているときのみ選択可能。

*5 CONTROL CHANGE Modeを MODE2としている場合のみ。

*6 ASSIGNABLE CONTROLLER/CONTROL NUMBERの初期設定値は、

BREATH CONTROLLER	2
FOOT CONTROLLER	4
Assign 1	16
Assign 2	17
Assign A	18
Assign B	19
FOOT SWITCH	88
ARPEGGIO HOLD	89
ARPEGGIO SWITCH	90

PORAMENTO TIMEは、Portamento Switch = ONの時のピッチ変化速度を調節する。

0でPortamento時間、127でポルタメント最長時間となる。

PAN は、音色のカットオフ周波数を調節する。

EFFECT1 DEPTHは、リバーブセンドをコントロールする。

EFFECT3 DEPTHは、コーラスセンドをコントロールする。

HARMONIC CONTENTは、音色で設定されているレゾナンスを調節する。

相対変化のパラメータであるため、64を基準として増減の指定をする。

値が大きくなるほどセイゼンのある音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

EG ATTACK TIME, EG DECAY TIME, EG SUSTAIN LEVEL, EG RELEASE TIMEは、音色で設定されているエンベロープを調節する。これらは相対変化のパラメータであるため、64を基準として増減の指定をする。

BRIGHTNESSは、音色で設定されているカットオフ周波数を調節する。

これは相対変化のパラメータであるため、64を基準として増減の指定をする。

値が小さくなるほどカットオフ周波数が低くなる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

Bank Selectの動作は、すべてProgram Changeを受信したときに発生する。

Bank Select, Program Changeは、サポートしている番号以外のものは無視するが、プラグインボードに対しては送信される。

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn (CnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 ~ 127

(3-1-5) CHANNEL AFTER TOUCH

STATUS	1101nnnn (DnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
VALUE	0vvvvvvv	v = 0 ~ 127 AFTER TOUCH VALUE

(3-1-6) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn (EnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE MSB

送信の分解能は7 bit。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS	1011nnnn (BnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。ノートオンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントローラの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE	0 (中央)
CHANNEL AFTER TOUCH	0 (最小)
MODULATION	0 (最小)
EXPRESSION	127 (最大)
BREATH CONTROLLER	127 (最大)
FOOT CONTROLLER	127 (最大)
Assign A	0 (中央)
Assign B	0 (中央)
Assign 1	0 (中央)
Assign 2	0 (中央)
SUSTAIN SWITCH	0 (オフ)
SOSTENUTO SWITCH	0 (オフ)
RPN	番号未設定状態、内部データは変化しない

以下の各データは変更しない。

PROGRAM CHANGE, BANK SELECT, MSB/LSB, VOLUME, PAN, HARMONIC CONTENT, SUSTAIN LEVEL, RELEASE TIME, ATTACK TIME, DECAY TIME, BRIGHTNESS, EFFECT SEND LEVEL 1, EFFECT SEND LEVEL 3, PORTAMENTO SWITCH, PITCH BEND SENSITIVITY, FINE TUNING, COARSE TUNING

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの、オンしているノートを全てノートオフする。ただし、サステインまたはステートートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行う。
ボイスのRECEIVE CHANNELを、OMNI OFFで、CHANNEL=1とする。

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行う。
ボイスのRECEIVE CHANNELを、OMNI ONにする。

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0..16)

オールサウンドオフを受信した時と同じ処理を行ない、3rd byte (モノ数)が0~16の範囲内にあれば該当チャンネルを Mode4 (m = 1) にする。

ボイスモードなら、RECEIVE CHANNELに従って、Mode2 (m=1) にもなり得る。

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

オールサウンドオフを受信した時と同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3にする。ボイスモードなら、RECEIVE CHANNELに従って、Mode1にもなり得る。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn (BnH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
LSB	01100100 (64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB (下表参照)
MSB	01100101 (65H)	
RPN MSB	0gggggggg	q = RPN MSB (下表参照)
DATA ENTRY MSB	00000010 (06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100100 (26H)	
DATA VALUE	01111111	l = Data Value

まずRPN MSBとRPN LSBを与えて制御するパラメータを指定し、その後データエントリーで指定パラメータの値を設定する。

RPN	D. ENTRY	PARAMETER NAME	DATA RANGE
LSB	MSB	MSB	
00H 00H	mmH ---	PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0 - 24半音)
01H 00H	mmH 11H	MASTER FINE TUNE	{mmH, 11H} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H 00H	mmH ---	MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24半音)
7FH 7FH	--- ---	RPN RESET	RPN番号が指定されていない状態になる。
			内部の設定値は変化しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER

制御できるパラメータはない。ただし、プラグインボードに対しては、そのまま送信される。

(3-5) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-5-1) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約200msecごとに送信する。
このコードを一度受信すると、センシングを開始する。約350msec以上の間STATUSもDATAも来ない時は、MIDI受信バッファーを初期化し、発音している音とSUSTAIN SWITCHを強制的にオフにする。
また、各コントロール情報の値は特定値にリセットする。

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-6-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

マルチモードで SYSTEM Receive GM/XG onがオンの場合のみ受信し、SYSTEM Internal Partの設定に従って、パートの設定値をリセットする。

(3-6-1-2) IDENTITY REQUEST(受信のみ)

F0H 7EH OnH 06H 01H F7H (nはデバイスナンバーだが、本機はomniで受信する)

(3-6-1-3) IDENTITY REPLY(送信のみ)

F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 00H 7FH F7H

dd; デバイスナンバーコード
MOTIF-RACK: 58 04

(3-6-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME

F0H 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H

マスター音量の値を変更する。
mmの値をMIDIマスター音量値として用いる。(11の値は無視)

(3-6-3) PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1) XG SYSTEM ON

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01001100	4C	Model ID
Oaaaaaaaaa	0	Address High
Oaaaaaaaaa	0	Address Mid
Oaaaaaaaaa	7E	Address Low
0	0	Data
11110111	F7	End of Exclusive

マルチモードで SYSTEM Receive GM/XG onがオンの場合のみ受信。このメッセージの実行には、約170msecかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3-2) NATIVE PARAMETER CHANGE, MODE CHANGE

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01101111	6F	Model ID
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address High
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
0ddddd	ddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

データサイズが2以上のパラメータは、そのサイズ分のデータを送信する。Address (アドレス)については、別冊データリストのMIDI Data Tableを参照。

(3-6-4) BULK DUMP

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	On	Device Number
01101111	6F	Model ID
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address High
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
0	0	Data
0ccccccc	ccccccc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

Address (アドレス)および Byte Count (バイトカウント)は、別冊データリストのMIDI Data Tableを参照。

Check sumは、Byte Count、Start Address、Data、Check-sum自身を加算した値の下位7bit

がゼロになる値である。

MOTIFのBulk Dump (Model ID=0x6B)は、受信のみ動作する。

(3-6-5) DUMP REQUEST

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01101111	6F	Model ID
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address High
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address (アドレス)およびByte Count (バイトカウント)は、別冊データリストのMIDI Data Tableを参照。

(3-6-6) PARAMETER REQUEST

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01101111	6F	Model ID
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address High
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
Oaaaaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Address (アドレス)については、別冊データリストのMIDI Data Tableを参照。

プラグインボード(別売)の取り付け

別売のプラグインボードを使ってボイスを拡張することができます。

MOTIF-RACKに装着できるプラグインボードは以下のとおりです(19ページ参照)。

- ・ PLG150-AN
- ・ PLG150-PF
- ・ PLG150-DX
- ・ PLG150-VL
- ・ PLG150-DR
- ・ PLG150-PC
- ・ PLG100-XG

MOTIF-RACKにはプラグインボード用に2つのコネクターが用意されており、トップパネルに2枚まで取り付けることができます。

拡張部品取り付けに関する注意

取り付け作業に入る前に、+(プラス)ドライバーを準備してください。

⚠️ 警告

- ・取り付け作業は、必ずMOTIF-RACK本体および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。そして、MOTIF-RACK本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、MOTIF-RACK本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。
- ・ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、外したネジやカバーをMOTIF-RACKから離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
- ・取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・プラグインボードを分解/改造したり、過度な力を加えたりしないでください。ボード部分やコネクター部を曲げたり変形させたりすると、感電や火災、または故障などの原因になります。

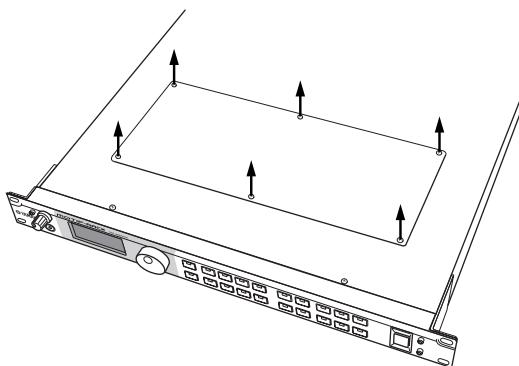
⚠️ 注意

- ・静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ・ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・基板上の金属部分が露出している部分には、触れないようにしてください。接触不良などの原因になることがあります。
- ・本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ・ネジは本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

プラグインボードの取り付け手順

1 本体の電源を切り、電源アダプターを抜きます。また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。

2 フロントパネル側を手前にして、取り付け口のふたのネジを+（プラス）ドライバーを使って外します。

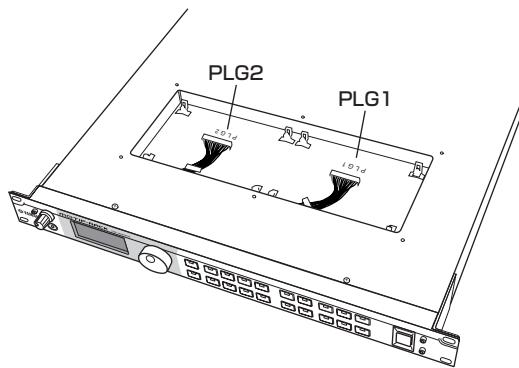


NOTE 外したネジ6本は固定時に使用しますので、なくさないようご注意ください。

3 ふたを外します。

プラグインボード用取り付けプレートが現れます。プラグインボードは、取り付けプレートの左右(2カ所)に取り付けることができます。

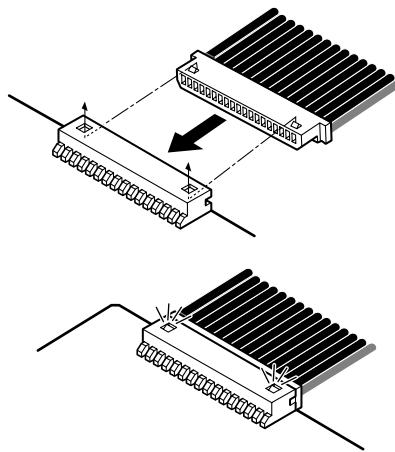
NOTE マルチパートプラグインボード（PLG100-XG）は、PLG2でのみ使用できます。



! プラグインボードの取り付け作業中（ふたを開けて、取り付け作業を行ない、ふたを取り付けるまで）は、必ず電源を抜いた状態で作業を行なってください。

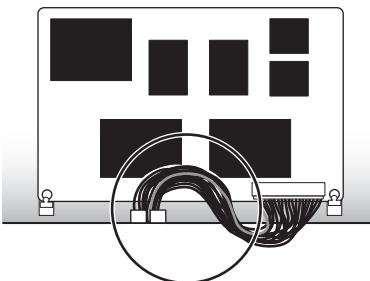
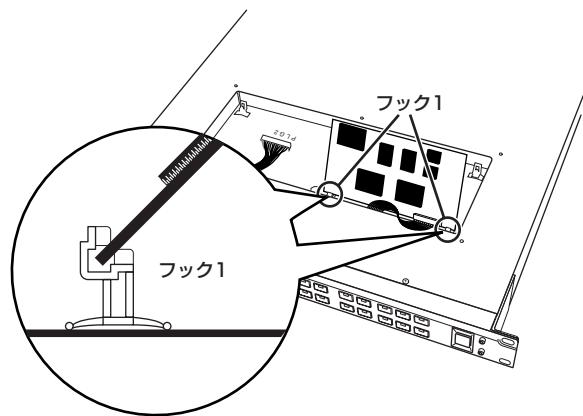
4 プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。取り付けるときは、コネクターやICが付いているほうを上にします。

5 ケーブルのコネクターをプラグインボードのコネクターに接続します。このとき、コネクターの向きを間違えないようご注意ください。コネクターは左右のツメがロックされるまで差し込んでください。

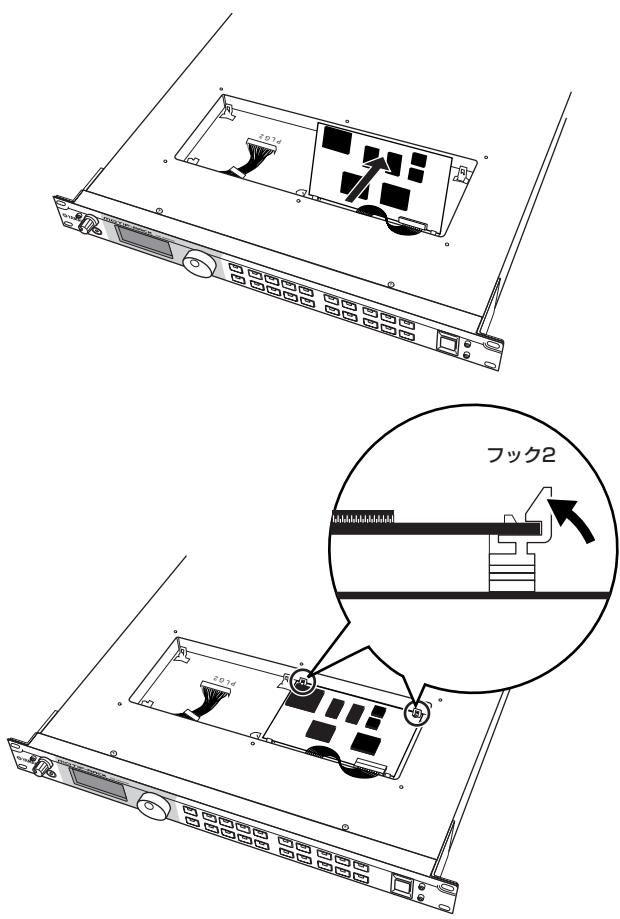


6 プラグインボードを以下の手順でプレートに固定します。

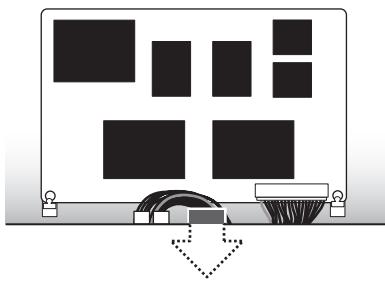
6-1 フック1にプラグインボード（コネクターが付いているほう）をしっかりと差し込みます。ケーブルがプラグインボードの上にくるようにします。



6-2 プラグインボードを倒し、フック2 にはめ込みます。
しっかりと固定されるまで(左右のフックにひっかかるまで)押さえつけます。



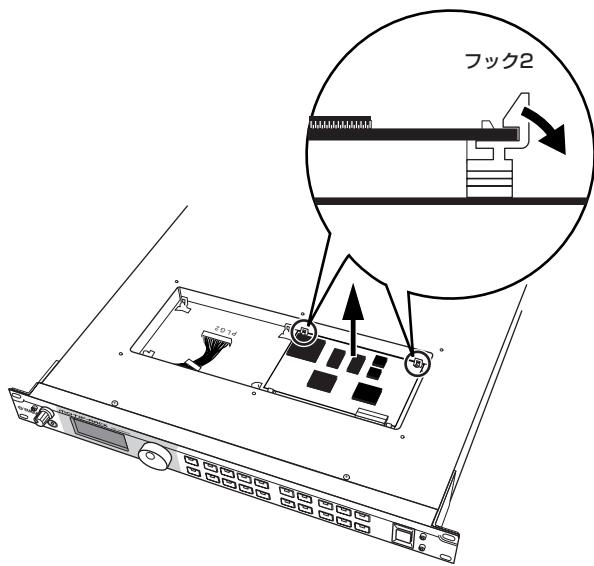
6-3 ケーブルを本体のすきまに入れます。



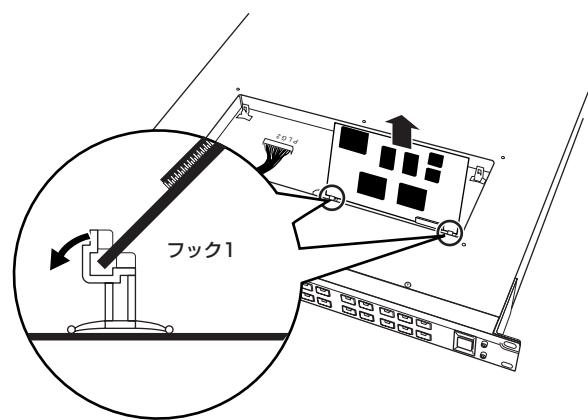
7 手順2で外したネジを使って、ふたを固定します。

プラグインボードの外し方

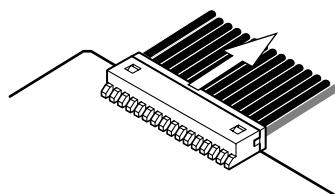
1 フック2を外側に押して、プラグインボードを上に持ち上げ、フック2から抜きます。



2 フック1を外側に押し広げながら、プラグインボードをフック1から引き抜きます。



3 ケーブル全体を持ってゆっくりとケーブルを抜きます。



トラブルシューティング

故障かな? と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、バルクダンプ機能(57ページ)でデータのバックアップをしてから、ファクトリーセット(57ページ)をすることで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

特に音が出ない場合など、次の手順で、トラブルの原因がどこにあるか、見当をつけてから、それぞれの設定を確認するとよいでしょう。

- 1 本体にヘッドフォンを差し込み、MOTIF-RACKと外部MIDI機器(キーボードなど)を接続して、各機器の電源を入れ(14ページ)、正常に音が出るかを確認します。
外部オーディオ機器(スピーカーなど)からは音が出なくても、ヘッドフォンから音が出る場合は、外部オーディオ機器や接続に使用しているコードなどに原因があります。
- 2 ヘッドフォンから音が出ない場合、ボイスやマルチのプログラムを切り替えて、他のプログラムでも同じ症状が出るかを確認します。切り替えて症状が解消される場合は、切り替える前のプログラムの設定に原因があります。
- 3 プログラムを切り替えても症状が解消されない場合、本体のボリュームの設定を確認します。
- 4 3で音が出ない場合、本体全体(UTILITY)に関する設定や外部MIDI機器の設定、MIDIケーブルなどに原因があります。

音が出ない

本体のボリュームが下がっている場合

- マスター音量は十分上がっていますか? 12、14ページ

特定のプログラムの設定に原因がある場合

- ボリュームやレベルに関する設定は適切ですか?
以下の設定を確認してください。
 - ・ボイスエレメント/キーエディットのLevel No.111、68ページ
 - ・ボイスコモンエディットのVolume No.33、65ページ
 - ・マルチパートエディット/ミキシングエディットのVolume No.33、65ページ
- 各エレメントやパートがミュートされていませんか? 39ページ

- ElementSwがoffになっていませんか?
 - ・ノーマル/ドラムボイスのエレメント/キーエディット No.19、64ページ
- 各パートやエレメント、ドラムキーに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか? 26ページ
- エフェクトの設定は間違っていませんか? 42、50ページ
- 各エフェクトタイプでoffが選ばれていますか? 42、50ページ
- ベロシティセンシティビティが正しく設定されていますか?
 - ・マルチパートエディットのVelSensDpt/VelSensOfs No.29、No.30、65ページ
- ノートリミット(Part/Voice)やベロシティリミットが正しく設定されていますか?
 - ・ボイスエレメント/マルチパートのNtLmt/VlLmt No.22、No.23、65ページ
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
 - ・マルチパートエディットのRcvCh No.32、65ページ
- 各パートの出力(OutputSel)は、正しく設定されていますか?
 - ・マルチパートエディットのOutputSel No.96、68ページ
- (アルペジオがオンのとき)カテゴリーがCtのアルペジオタイプを選んでいて、KeyModeの設定がdirect以外になっていませんか?
 - ・アルペジオエディットのKeyMode No.64、66ページ
- アルペジオの音が出ない場合、ノートリミットやベロシティリミットは正しく設定されていますか?
 - ・アルペジオエディットのNoteLimit/VelLimit No.66、No.67、66ページ

本体のシステム(UTILITY)の設定に原因がある場合

- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
 - ・ユーティリティのBasicRcvCh No.152、70ページ
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
 - ・ユーティリティのMIDI IN/OUT No.160、70ページ

外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合

- (外部シーケンサーを使う場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとマルチの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか?
 - ・マルチパートエディットのRcvCh No.32、65ページ
- コンピューターのエコーバック(MIDI THRU)は正しく設定されていますか? 17ページ
- (ソングデータを再生する場合)ソングデータのメインボリュームやエクスプレッションに、間違った設定はありませんか?

外部オーディオ機器や接続に使用しているケーブルに原因がある場合

- 外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか? 15ページ
- MIDIケーブルに異常はありませんか?

音が歪む

- 不要なエフェクトが設定されていませんか? 42、50ページ
- 音量(マスター音量)を上げすぎていませんか? 12、14ページ

音が小さい

- MIDIコントロールによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか?
- フィルターのカットオフ周波数の設定が下がりすぎていませんか? No.76、67ページ

弾いた鍵盤(受信したノートナンバー)のピッチ(音の高さ)が出ない

- ユーティリティのTuneは正しく設定されていますか? No.185、71ページ
- ユーティリティのNoteShiftは正しく設定されていますか? No.31、65ページ
- ボイスコモンエディットの音律(マイクロチューニング)で特殊な音律が選択されていますか? No.5、64ページ
- PITCHの各パラメーターは正しく設定されていますか? 26ページ
- ボイスエディットのLFOのピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎていませんか? No.148、70ページ
- 以下の各設定が0以外に設定されていますか?
 - ・ボイスエレメント/キーエディットのCoarseTune/FineTune No.44、No.45、66ページ
 - ・プラグインボイスエレメント、マルチパートエディットのNoteShift/Detune No.31、65ページ/No.127、69ページ
 - ・ユーティリティのNoteShift No.31、65ページ

音が途切れる

- 全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか? 20ページ

単音しか出ない

- ボイスコモンエディット、マルチパートエディットのMono/Polyがmonoに設定されていますか? No.3、64ページ

エフェクトがかからない

- エフェクトバイパスモードのパラメーターは正しく設定されていますか?
- ボイスエディットモードのエフェクト設定画面で、全エレメントがスルー(Thru)に設定されていたり、各エフェクトタイプがスルー(Thru)やオフ(off)に設定されていませんか? 42ページ
- インサーションエフェクトパートは指定されていますか? 51ページ

ドラムボイスが見つからない

- ドラムボイスはノーマルボイスと選択方法が異なります 35ページ

エディットモードに入れない

- カテゴリーサーチ機能(36ページ)がオンのときは、エディットモードに入れません。

バルク受信が正常にできない

- (ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンブインターバルの設定が短くありませんか? ボイスエディターのエディター設定(ボイスエディターマニュアル参照)で、ダンブインターバルを20ms以上に設定してください。詳しくは、ボイスエディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。
- デバイスナンバーの設定は正しいですか?
本体のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。
・ユーティリティのDevice No. No.154、70ページ
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
・ユーティリティのMIDI IN/OUT 16ページ、No.160、70ページ
- ユーティリティのRcvBulkSwが "protect"に設定されていますか? No.158、70ページ
- MIDIケーブルに異常はありませんか?

プラグインボードが機能しない

- マルチパートプラグインボードをPLG1に装着していませんか? 87ページ
- (マルチモードのとき)選択中のパートにプラグインボイスが割り当てられていますか? 46ページ

仕様

音源部	音源方式	AWM2 (Modular Synthesis Plug-in System対応)
	最大同時発音数	128音+プラグインボードの最大同時発音数
	波形メモリー	84MB相当(16bitリニア換算)
ボイス	音色数	プリセット: 640ノーマルボイス+48ドラムキット GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー: 256ノーマルボイスエリア+32ドラムキットエリア (工場出荷時128ノーマルボイス+10ドラムキットを含む)
	プラグインボイス数	PLG150-AN/DX/PF/DR/PC用プリセット: 各64音色 PLG150-VL用プリセット: 192音色 ユーザー: PLG1、2それぞれ64音色
マルチ	マルチ数	ユーザー: 128
	マルチライブラリー	パフォーマンス: 59 マルチ: 65
エフェクト	リバーブ	20タイプ
	コーラス	44タイプ
	インサーション1	107タイプ
	インサーション2	107タイプ
	マスターイコライザー	5バンド(High/HighMid/Mid/LowMid/Low)
	パートイコライザー	3バンド(High/Mid/Low)
アルペジエーター	アルペジオタイプ数	プリセット1: 128タイプ プリセット2: 128タイプ
コントロール		スタンバイ/オンスイッチ、ボリュームつまみ、データダイアル、カーソルボタン、 エグジットボタン、ページボタン、ミュート/セレクトボタン、 パート/エレメントボタン、バンクボタン、シフトボタン、カテゴリーボタン、 モードボタン
接続端子	フロントパネル	ヘッドフォン
	リアパネル	DC IN、USB、MIDI IN/OUT/THRU、デジタルアウトプット、 オプティカルアウトプット、アサインブルアウトプット1~4、 アウトプットL(モノラル)/R
	トップパネル	PLG1、PLG2
その他	ディスプレイ	160×64 ドットグラフィックLCD(バックライト付)
	付属品	取扱説明書セット、CD-ROM、電源アダプター PA-300
	消費電力	17W (プラグインボード2枚装着時22W)
	デジタル出力 (OPTICAL/COAXIAL)	44.1kHz、24 bit
	寸法	480(W) × 372.4(D) × 44(H) mm
	質量	4.1kg

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

索引

A

ACソース.....	68
AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター).....	27
AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)(ボイスエレメント).....	40
AEGアタック/ディケイ/リリースタイム.....	69
AEGサステインレベル.....	69
AEGタイム.....	69
AEGタイムキーフォローセンシティビティ.....	69
AEGタイムキーフォローセンターキー.....	69
AEGタイムセグメント.....	69
AEGタイムペロシティセンシティビティ.....	69
AEGレベル.....	69
AMP(アンプリチュード)(ボイスエレメント).....	40
[ARP EDIT]ボタン.....	12
[ARPEGGIO]ボタン.....	31
AS1/AS2(アサイナブル1、2).....	41
ASSIGN A/Bコントローラーコントロールナンバー.....	68
ASSIGN A/Bコントローラーディスティネーション.....	68
ASSIGNABLE OUTPUT(アサイナブルアウトプット)1~4端子.....	13
AT(アフタータッチ).....	41
ATピッチコントロール.....	68
[AUDITION]ボタン.....	12
AWM2 (Advanced Wave Memory 2).....	19

B

BANK(バンク)[◀][▶]ボタン.....	12
BC(プレスコントローラー).....	41
[BYPASS]ボタン.....	12

C

[CATEGORY] (カテゴリー)ボタン.....	12
CD-ROM.....	6
ChoCtgyr(コーラスカテゴリー).....	43, 52
ChoPan(コーラスパン).....	43, 52
ChoRtn(コーラスリターン).....	43, 52
ChoSend(コーラスセンド).....	43, 51
ChoToRev(コーラストゥリバーブ).....	43, 52
ChoType(コーラスタイル).....	43, 52
[COMMON]ボタン.....	12
[COMPARE]ボタン.....	12
CtrlAsn(コントロールアサイン)(マルチモン).....	47
CtrlSet(コントローラーセット)(ボイスコモン).....	38

D

DC IN端子.....	13
[DEMO]ボタン.....	12
DIGITAL OUTPUT(デジタルアウトプット)端子.....	13
[DRUM]ボタン.....	12
DryLevel(ドライレベル).....	51

E

[E]エディットマーク.....	58
[EDIT]ボタン.....	31
Effect(エフェクト)(ミキシング).....	45
[EFFECT]ボタン.....	31
EG/FLT(エンベロープジェネレーター/フィルター).....	38
EL1-4InsEFOut(インサーションエフェクトアウト).....	42
[ENTER]ボタン.....	12
EQ(イコライザー)(ボイスエレメント).....	40
EQ(イコライザー)(マルチ).....	47
[EXIT](エグジット)ボタン.....	12

F

[FAVORITES]ボタン.....	12
FC1/FC2(フットコントローラー 1、2).....	41
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター).....	27
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)(ボイスエレメント).....	40
FEGアタック/ディケイ/リリースタイム.....	69
FEGサステインレベル.....	69
FEGタイム.....	67
FEGタイムキーフォローセンシティビティ.....	67
FEGタイムキーフォローセンターキー.....	68
FEGタイムセグメント.....	67
FEGタイムペロシティセンシティビティ.....	67
FEGデブス.....	67
FEGレベル.....	67
FEGレベルペロシティカーブ.....	67
FEGレベルペロシティセンシティビティ.....	67
Filter(フィルター)(ボイスエレメント).....	40
FS(フットスイッチ).....	41

G

General(ジェネラル)(ボイスコモン).....	38
General(ジェネラル)(マルチモン).....	47
GM/XG受信.....	71
GMボイス.....	25

H

HPFカットオフフリケンシー.....	67
HPFカットオフフリケンシーキーフォロー.....	67

I

Ins1/2Ctgyr(インサーション1/2カテゴリー).....	42
Ins1/2Type(インサーション1/2タイプ).....	42
InsEFcnc(インサーションコネクトタイプ).....	42

L

L&Rゲイン.....	65
LCD(液晶ディスプレイ).....	12
LCDコントラスト.....	64
LFO(ローフリケンシーオシレーター)(ボイスエレメント).....	40
LFO(ローフリケンシーオシレーター).....	27
LFO(ローフリケンシーオシレーター)(ボイスコモン).....	38
LFOアンプリチュードモジュレーションデブス.....	68, 70
LFOウェーブ.....	69
LFOキーオンリセット.....	69
LFOスピード.....	69
LFOディレイタイム.....	70
LFOデスティネーション.....	70
LFOデスティネーションエレメントスイッチ.....	70
LFOデブス.....	70
LFOテンボシンク.....	69
LFOテンボスピード.....	69
LFOピッチモジュレーションデブス.....	68, 70
LFOフィルターモジュレーションデブス.....	68, 70
LFOフェーズ.....	69
LFOフェードアウトタイム.....	70
LFOフェードインタイム.....	70
LFOホールドタイム.....	70
[LIBRARY]ボタン.....	12

M

MEQ(マスターEQ)(マルチコモン).....	47
MIDI.....	78
MIDI IN/OUT(MIDIイン/アウト).....	70
MIDI IN/OUT/THRU端子.....	13
MIDI Sync(MIDIシンク).....	70
MIDIインターフェース.....	17
MIDIチャンネル.....	78
MIDIデータフォーマット.....	83
MIDIトランスマットチャンネル.....	78
MIDIレシーブチャンネル.....	78
Multi(マルチ)パンク.....	48
[MULTI]ボタン.....	31
[MUTE/SEL](ミュート/セレクト)ボタン.....	12
MW(ミュージレーションホイール).....	41

N

Name(ネーム)パラメーター.....	59
Native(ネイティブパラメーター)(ボイスエレメント).....	40
NRPN LSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB) (コントロールナンバー098).....	80
NRPN MSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB) (コントロールナンバー099).....	80

O

OPTICAL OUTPUT(オプティカルアウトプット)端子.....	13
OSC(オシレーター)(ボイスエレメント).....	40
OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子.....	13
Output(アウトプット)(ボイスコモン).....	38
Output(アウトプット)(マルチ).....	47
Output(アウトプット)(ミキシング).....	45

P

PAGE(ページ)[◀][▶]ボタン.....	12
PART[◀][▶]ボタン.....	12
PB Lower.....	64
PB Upper.....	64
PB(ピッチペンドホイール).....	41
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター).....	26
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)(ボイスエレメント).....	40
PEGタイム.....	66
PEGタイムキーフォローセンシティビティ.....	66
PEGタイムキーフォローセンターキー.....	66
PEGタイムセグメントペロシティセンシティビティ.....	66
PEGタイムペロシティセンシティビティ.....	66
PEGデプス.....	66
PEGレベル.....	66
PEGレベルペロシティセンシティビティ.....	66
Perf(パフォーマンス)パンク.....	48
PHONES(ヘッドフォン)端子.....	12
Pitch(ピッチ)(ボイスエレメント).....	40
PLG1パート.....	30
PLG2パート.....	30

R

RcvSw(レシーブスイッチ)(マルチ).....	47
ReverbPan(リバーブパン).....	43, 52
ReverbRtn(リバーブリターン).....	43, 52
ReverbSend(リバーブセンド).....	43
ReverbType(リバーブタイプ).....	43, 52
RevSend(リバーブセンド).....	51
RPN LSB(レジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー100).....	80
RPN MSB(レジスタードパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー101).....	80

S

[SHIFT](シフト)ボタン.....	12
[STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチ.....	12
[STORE]ボタン.....	12

T

Tone(トーン)(マルチ).....	47
---------------------	----

U

USB.....	13
USB接続.....	16
USB端子.....	13
[UTILITY]ボタン.....	31

V

Voice(ボイス)(マルチ).....	47
Voice(ボイス)(ミキシング).....	45
[VOICE]ボタン.....	31
Volume(ボリューム).....	65
[VOLUME](ボリューム)つまみ.....	12

ア

アウトプットセレクト.....	68
アウトプット左/モノラル、右端子.....	13
アサイナブルアウト1-4ゲイン.....	65
アサイナブルアウトプット1~4端子.....	13
アサインA/B/1/2.....	64
アタックタイム.....	26
アタックタイム(コントロールナンバー073).....	80
アタックレベル.....	26
アルペジオ(分散和音).....	53
アルペジオMIDIアウトスイッチ.....	67
アルペジオMIDI送信チャンネル.....	67
アルペジオキーモード.....	66
アルペジオゲートタイムレート.....	67
アルペジオスイッチ.....	66
アルペジオスイッチ/ホールドコントロールナンバー.....	68
アルペジオタイプ.....	66
アルペジオタイプパンク.....	66
アルペジオテンポ.....	66
アルペジオノートリミット.....	66
アルペジオペロシティモード.....	66
アルペジオペロシティリミット.....	66
アルペジオペロシティレート.....	67
アルペジオホールド.....	66
アルペジオユニットマルチプライ.....	66
アンプ内蔵スピーカー.....	15
アンプリチュード.....	27
アンプリチュード(レベル)キーフォローセンシティビティ.....	69

イ

イニシャライズ.....	56
インサーション1カテゴリー/タイプ.....	70
インサーション2カテゴリー/タイプ.....	70
インサーションエフェクト.....	22
インサーションエフェクトアウト.....	70
インサーションエフェクトアウトキー.....	70
インサーションエフェクトパート.....	71
インサーションコーラスセンド.....	65
インサーションコネクト(接続)タイプ.....	70
インサーションリバーブセンド.....	65
インストールガイド.....	7

ウ

ウィズ.....	28
ウェーブ(波形).....	19
ウェーブカテゴリー.....	65
ウェーブタイプ.....	65
ウェーブナンバー.....	65

I

エグジットボタン	12
エクスプレッション(コントロールナンバー011)	79
エコーバック	17
エディットパッファー	48
エフェクト(ボイス)	42
エフェクト(マルチ)	50
エフェクトエディットモード	42
エフェクトセンドレベル1(リバーブデプス)(コントロールナンバー091)	80
エフェクトセンドレベル3(コーラスデプス)(コントロールナンバー093)	80
エフェクトバイパス	31
エフェクト部	22
エレメント	25
エレメントエディット	39, 40
エレメントスイッチ	64, 68
エレメントレベル	68

オ

オーディション機能	36
オーディションフレーズ	36
オーディションフレーズナンバー	64
オーディションフレーズノートシフト	64
オールサウンドオフ(コントロールナンバー120)	81
オールノートオフ(コントロールナンバー123)	81
オシレーター	26
オプティカルアウトプット端子	13
オルタネートグループ	65
オルタネートパン	68
音源部	18

カ

カーソル[▲][▼]ボタン	12
外部MIDI機器との接続	16
外部オーディオ機器との接続	15
カットオフオフセット	69
カットオフ周波数	26
カテゴリー	64
カテゴリーサーチ	36
カテゴリーボタン	12

キ

キーアシンモード	64
キーエディット	39, 40
キーオフ	26
キーオンシンク	69
キーオンディレイ	65

コ

コースチューン	66
コーラス	22
コーラスカテゴリー	71
コーラスセンド	65, 71
コーラスタイプ	71
コーラスパン	71
コーラスリターン	71
コピー	57
コモンエディット(ボイス)	38
コモンエディット(マルチ)	46
コントローラーセット	41
コントローラーセット	64
コントロールチェンジ	79
コントロールチェンジスイッチ	70
コントロールチェンジナンバー	41
コンピューターとの接続	16
コンペア機能	39

サ

最大同時発音数	20
---------	----

シ

システムエクスクリーシブメッセージ	81
システムエフェクト	22
システムリアルタイムメッセージ	82
シフトボタン	12
ジョブ	56
シングルパートプラグインボード	19

ス

スケーリングパン	68
スタンバイ/オンスイッチ	12
ストア(保存)	58
スルーポート	70

セ

センドコーラストゥリバーブ	71
センドレベル	23

ソ

送信チャンネル	70
ソース	68
ソステヌートペダル(コントロールナンバー066)	80

チ

チャンネルアフタータッチ	81
チャンネルモードメッセージ	81

テ

ディケイ1タイム	26
ディケイ1レベル	26
ディケイ2(サステイン)レベル	26
ディケイ2タイム	26
ディケイタイム(コントロールナンバー075)	80
ディスタンス	67
データインクリメント(コントロールナンバー096)	80
データエントリー LSB(コントロールナンバー038)	79
データエントリー MSB(コントロールナンバー006)	79
データダイアル	12
データデクリメント(コントロールナンバー097)	80
データリスト	7
デジタルアウトプット端子	13
デスティネーション	68
デバイスナンバー	70
デブス	68
デモソング	34
電源アダプター	14

ト

ドライレベル	23, 65
ドラムボイス	25

ネ

ネイティブパラメーター	69
ネーミングリスト	59
ネーム	64

ノ

ノートオン/オフ	79
ノートシフト	65
ノートリミット	65
ノーマルボイス	25

八

パート/エレメントボタン	12
パートイコライザー	22
パートエディット	47
パート構成	20
パートレシーブスイッチ	70
ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー071)	80
ハイパスフィルター	28
バルクダンプ	57
パワーオンモード	64
パン	65
パンク	65
パンクセレクトLSB(コントロールナンバー032)	79
パンクセレクトMSB(コントロールナンバー000)	79
パンクセレクトスイッチ	70
パンクボタン	12
バンドエリミネートフィルター	29
バンドパスフィルター	28
パンポット(コントロールナンバー010)	79

ヒ

ピッチ	26
ピッチキーフォローセンシティビティ	66
ピッチキーフォローセンターキー	66
ピッチペロシティセンシティビティ	66
ピッチペンド	81
ピッチペンドレンジ	64

フ

ファインチューン	66
ファクトリーセット	57
フィルター	26
フィルターウィズ	67
フィルターカットオフキーフォローセンシティビティ	67
フィルターカットオフスケーリングオフセット	68
フィルターカットオフスケーリングブレークポイント	68
フィルターカットオフフリケンシー	67
フィルターカットオフペロシティセンシティビティ	67
フィルターゲイン	67
フィルターコントロール	68
フィルタータイプ	67
フィルターレゾナンス	67
フィルターレゾナンスペロシティセンシティビティ	67
フェーバリットカテゴリー	36
フットスイッチアサイン	68
プライタス(コントロールナンバー074)	80
プラグインセーブ	57
プラグインパート	30
プラグインボイス	30
プラグインボイス(マルチモード)	46
プラグインボード	19
プラグインロード	57
プログラムチェンジ	81
プログラムチェンジスイッチ	70

ヘ

ベーシックレシーブチャンネル	70
ページボタン	12
ヘッドフォン端子	12
ペロシティセンシティビティオフセット	65
ペロシティセンシティビティカーブ	66, 69
ペロシティセンシティビティデブス	65
ペロシティリミット	65
ペロシティリミットクロスフェード	65

ホ

ボイス	24
ボイスエディットモード	38
ボイスエレメントパン	65
ボイスナンバー	65
ボイスプレイモード	35
ボイスモード	31
ポートナンバー	71
ポートボイス	30
ホールド1(コントロールナンバー064)	79
ホールドタイム	26
ホールドレベル	26
ポリ(コントロールナンバー127)	81
ポリエクスパンド(ポリ拡張)	71
ポリフォニー	20
ポリフォニックアターナッタッヂ	81
ボリューム	65
ボリュームつまり	12
ポルタメント(コントロールナンバー065)	79
ポルタメントスイッチ	64
ポルタメントタイム	64
ポルタメントタイム(コントロールナンバー005)	79
ポルタメントタイムモード	64
ポルタメントモード	64

マ

マイクロチューニング(音律)	64
マスターEQオフセット	64
マスターイコライザー	22, 65
マスターチューン	71
マルチ	30
マルチエディットモード	46
マルチパートプラグインボード	20
マルチプレイモード	44
マルチモード	31
マルチライブラリー	48

ミ

ミキシングエディットモード	45
ミュート(一時消音)機能	39

×

メインボリューム(コントロールナンバー007)	79
-------------------------	----

モ

モードボタン	12
ミュラーションセシスプラグインシステム	20
ミュレーションホイール(コントロールナンバー001)	79
モノ(コントロールナンバー126)	81
モノ/ポリ	64

ユ

ユーザー・マルチ	48
ユーザー・メモリー	40
ユーティリティモード	31

フ

ランダムチューン	66
ランダムパン	68

リ

リセットオールコントローラー(コントロールナンバー 121).....	81
リターンレベル.....	23
リバーブ.....	22
リバーブセンド.....	65, 71
リバーブタイプ.....	71
リバーブパン.....	71
リバーブリターン.....	71
リリースタイム.....	26
リリースタイム(コントロールナンバー 072).....	80
リリースレベル.....	26

レ

レシーブチャンネル.....	65
レシーブノートオフ.....	65
レシーブパルクダンプ.....	70
レゾナンス.....	26
レゾナンスオフセット.....	69
レベルスケーリングオフセット.....	69
レベルスケーリングブレークポイント.....	69
レベルベロシティセンシティビティ.....	69

ロ

ローパスフィルター.....	27
----------------	----

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル製品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハ デジタルインフォメーションセンター

- ◆ TEL: 053-460-1666
- ◆ 受付日: 月曜日～土曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)
- ◆ 受付時間: 10:30～19:00

<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

■ 営業窓口

EM営業部

企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5430

EM営業部 各地区お問い合わせ先

EM北海道

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター)
TEL. (011) 512-6113

EM仙台

〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10
TEL. (022) 222-6147

EM東京

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5471

EM名古屋

〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28
TEL. (052) 201-5199

EM大阪

〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋プラザビル東館)
TEL. (06) 6252-5231

EM九州

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2130

PA・DMI 事業部 MP営業部

営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL. (053) 460-2432

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
<http://www.music-eclub.com/>

よくあるご質問(Q&A/FAQ)
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡しますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 换修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■ ヤマハ電気音響製品サービス拠点

(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスステーション

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内
TEL (011) 512-6108

仙台サービスステーション

〒984-0015

仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター 3F
TEL (022) 236-0249

首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
TEL (03) 5762-2121

浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内
TEL (053) 465-6711

名古屋サービスセンター

〒454-0058

名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F
TEL (052) 652-2230

大阪サービスセンター

〒565-0803

吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内
TEL (06) 6877-5262

四国サービスステーション

〒760-0029

高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内
TEL (087) 822-3045

九州サービスステーション

〒812-8508

福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL (092) 472-2134

[本社] CSセンター

〒430-8650

静岡県浜松市中沢町10-1
TEL (053) 465-1158

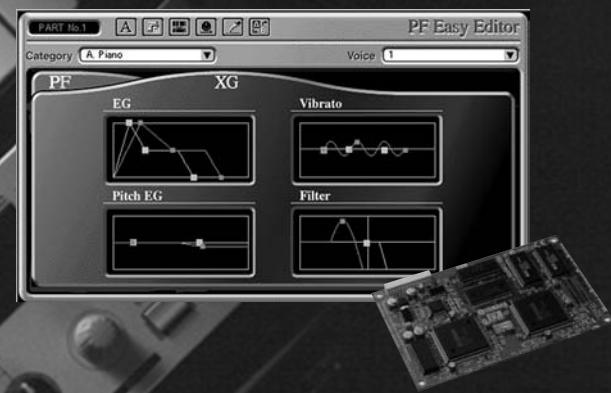
*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

Super Plug-in Board!

拡張せよ。音源システムを、そして創造力を。



Virtual Analog
PLG150-AN



Real Piano
PLG150-PF



Virtual Acoustic
PLG150-VL



Advanced DX
PLG100-DX

- ボード1枚で高品質シンセ音源を増設!最強の拡張性を提示するヤマハの「モジュラーシンセシス・プラグインシステム」。
- 勢揃いした音源ボードはプロユース完全対応のクオリティ。各ボードのボリューム追加、専用音色エディターによるPC上でのフルエディットも可能と新次元の威力を發揮。

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN BOARD
PLG150
series

- Drums Plug-in Board「PLG150-DR」 メーカー希望小売価格31,290円(本体価格29,800円)
モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のシンセサイザーなどに装着することで、最高級のドラムサウンドを実現。
- Percussion Plug-in Board「PLG150-PC」 メーカー希望小売価格31,290円(本体価格29,800円)
サンプリングCDの定番「Latin Groove Factory」のサンプルを搭載したバーカッションサウンドボード。
- Analog Physical Modeling Plug-in Board「PLG150-AN」 メーカー希望小売価格36,540円(本体価格34,800円)
アナログシンセを完璧に再現15音ボリュームのバーチャルアナログ音源ボード。16ステップシーケンサーやフレーエグでダイナミックな音づくりも実現。
- Piano Plug-in Board「PLG150-PF」 メーカー希望小売価格41,790円(本体価格39,800円)
スーパークリティカル64音ボリューム完全プロ指向のAWM2ピアノ音源ボード。超リアルなストレッチチューニングやピントエフェクトを136音色内蔵。
- Advanced DX/TX Plug-in Board「PLG100-DX」 メーカー希望小売価格36,540円(本体価格34,800円)
永遠の鉄機DX7の音源部を実装16オペレーター、16音ボリューム音源ボード。DX7上位互換のパラメーターを装備し、新次元のFMサウンドもクリエイティブ。
- Virtual Acoustic Plug-in Board「PLG150-VL」 メーカー希望小売価格20,790円(本体価格19,800円)
プロモルタルEX5直系のバーチャルアコースティック音源ボード。リアルな管楽器、弦楽器からユニークな仮想楽器まで256音色を満載。

ヤマハ株式会社

- 他に「PLG100series」として
● XG非対応の楽器にXG音源部を追加できる
プラグインボード「PLG100-XG」
メーカー希望小売価格26,040円
(本体価格24,800円)
- ボーカー効果など多彩なハーモニーエフェクト
を内蔵したエフェクトボード「PLG100-VH」
メーカー希望小売価格15,540円
(本体価格14,800円)
- 人間の声を合成し、歌詞を歌わせることができ
るフォルマントシンギング音源ボード
「PLG100-SG」
メーカー希望小売価格17,640円
(本体価格16,800円)もラインアップしています。



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

この取扱説明書は
エコパレブ(ECF:無塩素系漂白パルプ)を
使用しています。

この取扱説明書は再生紙を使用しています。

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
<http://www.music-eclub.com/>

よくあるご質問(Q&A/FAQ)
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2003 Yamaha Corporation

WA24880 406MWAP5.2-03C0
Printed in Japan