



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

取扱説明書

安全上のご注意

で使用の前に、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。

<u> </u>	「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。
006	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■「警告」と「注意」について

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



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。

■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。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、必ずお買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」

⚠ 警告

電源/電源コード



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

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



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。



電源コード/プラグは、必ず付属のものを使用する。

他の電源コード/プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。



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。

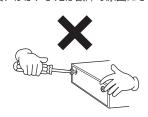
感電やショートのおそれがあります。

分解禁止



この製品の内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



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

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



ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。 感電のおそれがあります。

火に注意



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



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

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

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

△ 注意

電源/電源コード



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。

禁山

必ず実行

アースプラグを確実に取り付ける。

感電のおそれがあります。(アースプラグの取り付け 方については16ページをご参照ください。)



電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。







必ず実行

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

感電や火災、故障の原因になることがあります。

設置



不安定な場所に置かない。

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



必ず実行

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

コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



この機器を電源コンセントの近くに設置 する

必ず実行

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

接続



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

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



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

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

取り扱い



パネル、鍵盤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。



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した り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。

禁止

聴覚障害の原因になります。



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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

で使用上の注意

製品の故障や損傷、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

■ 製品の取り扱い/お手入れに関する注意

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

■ データの保存に関する注意

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

お知らせ

● データの著作権に関するお願い

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

● 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

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

● 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- 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。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- MacまたはMacintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- FireWireおよびFireWireシンボルは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。FireWireロゴはApple Inc.の商標です。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、不定期に製品本体のファームウェアおよび付属のアプリケーションソフトウェアをアップデートすることがあります。

シンセサイザー製品の最新バージョンについては、以下のウェブサイトで確認、ダウンロードすることができます。お使いの MOTIF XFにつきましても、本体ファームウェアや付属アプリケーションソフトウェアを最新バージョンにアップデートされることを推奨します。

http://www.yamahasynth.com/jp/downloads/

なおこの取扱説明書では、本書制作時のバージョンで説明しております。

お使いのMOTIF XFのバージョンの確認方法やその機能/操作についても、上記ページでご確認いただきますようお願いします。

はじめに~開発チームから皆様へのメッセージ~

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー MOTIF XF6/7/8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。2001年の初代MOTIF発売以降、時代とともに進化してきたMOTIFシリーズも、ついに4代目となりました。

まず音色面では、定評のあるリアルなアコースティック楽器音をさらに良いものにするために、エクスパンデッドアーティキュレーション(ベロシティーやアサイナブルファンクションによる音色変化)機能をふんだんに盛り込んだ音色も多数追加しました。

また、シンセサイザーエンジンの性能をもっと楽しんでいただくために、骨太なシンセ波形やエフェクト系音色も強化しました。フィルターや各種コントローラーを動かしたときの反応が皆様の期待を超えるものになったと思います。 出力のアナログ回路もさらにチューニングを施し、切れと深みを増したサウンドに仕上がりました。

ライブシーンなどでMOTIF XF6/7/8の上に他のキーボードを置いたときなどにも見やすいようにMOTIF XS6/7/8から採用したカラー LCDを使ったユーザーインターフェースにも大幅に改良を加えてあります。ユーザーの皆様一人ひとりの使い方に合うように、カスタマイズが可能です。

MOTIF XF6/7/8の最大のポイントであるフラッシュメモリー拡張は、皆様から要望の大きかった機能です。フラッシュメモリーに記憶したオーディオデータは、電源を切っても保持されますので、サンプリングを使った音色を、電源を入れたらすぐに演奏することが可能になりました。

これらの新機能だけでなく、今まで培ってきた「MOTIFらしさ」を活かしたこのMOTIF XF6/7/8が、ライブステージ、レコーディングといったあらゆるシーンで、ユーザーの皆様のお力になれることを嬉しく思います。

MOTIF XF6/7/8の持つ力を最大限に発揮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上げます。

また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。 MOTIF XF6/7/8を通じて、皆様の音楽活動がよりよいものになることを心よりお祈りしています。

ヤマハMOTIF XF6/7/8 開発チーム一同

取扱説明書について

取扱説明書(本書)

MOTIF XFの基本機能について説明しています。MOTIF XFの使い方全般を知りたい場合にご活用ください。さらに詳しい情報や操作方法は、リファレンスマニュアルをご参照ください。

PDF

PDFマニュアル(付属CD-ROM)

付属CD-ROMに、下記マニュアル(PDFファイル)が入っています。

CD-ROMをコンピューターのディスクドライブに挿入し、言語フォルダー「JA」をクリックして開いたあと、読みたいマニュアルのファイルを開いてください。

● リファレンスマニュアル

MOTIF XFの内部構造、他機器との接続方法例や各モードの全パラメーターについて、詳細に説明しています。冊子の取扱 説明書には掲載されていない、より詳細な情報を知りたい場合は、このマニュアルをご活用ください。 また、画面表示やモードなど本体の現在の状態を確認したい場合や、現在表示されている画面上のパラメーターの説明を読みたい場合は、リファレンスマニュアル冒頭の「機能ツリー図」を活用してください。

● データリスト

ボイス、ウェーブフォーム、パフォーマンス、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどの本体内蔵のコンテンツのリストや、MIDIインプリメンテーションチャート、リモートコントロール機能一覧表などの資料を掲載しています。

PDFマニュアルの活用方法

リファレンスマニュアルとデータリストは、電子ファイル(PDF形式)になっています。これらの電子ファイルは、コンピューターを使ってご覧いただくことができます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分のみ印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。ぜひご活用ください。

最新のAdobe Readerは下記のURLよりダウンロードできます。

http://www.adobe.com/jp/products/reader/

付属品について

- 雷源コード
- 2P-3P変換器
- 取扱説明書(本書)
- ・ 取扱説明書CD-ROM×1枚(リファレンスマニュアル、データリスト収録)
- DVD-ROM×1枚(付属DAWソフトウェア)
- 保証書

同梱ディスクについて

ご注意

- 付属のソフトウェアの著作権は、Steinberg Media Technologies GmbHが所有します。
- 付属のソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 付属のソフトウェアおよび取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・付属のソフトウェアのディスクは、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ・ビジュアル用のCD/DVDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- ヤマハ株式会社では、付属のソフトウェアについてのサポートは、一切行なっておりません。

付属DAWソフトウェアについて

同梱のDVD-ROMディスクには付属DAWソフトウェアが入っています(Windows/Mac)。

NOTE

- ・ 付属DAWソフトウェアをインストールするときは、管理者権限のあるアカウントで行なってください。
- ・ 付属DAWソフトウェアを継続してご使用いただくために、ユーザー登録とソフトウェアライセンス認証が必要です。登録と認証は、インターネットに接続した状態で付属DAWソフトウェアを起動したときに行なえます。起動時に表示される「今すぐ登録」ボタンをクリックし、表示されたすべての項目を入力してください。登録と認証をされない場合は、インストール後、一定期間のみご使用いただけます。
- Macの場合は、「mpkg (拡張子)」のアイコンをダブルクリックしてインストールします。

付属のソフトウェアおよび最新の動作環境については、下記のURLをご参照ください。 http://japan.steinberg.net/

サポートについて

付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や最新のアップデータのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。http://japan.steinberg.net/

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからSteinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

特長

■ さらに増強された音色

ピアノ、クラビ、コンボオルガンなどのライブシーン向きの音色はもちろん、シンセ、ブラス、サックス、ストリングス、ギター、ベース、ドラムキットなどの音楽制作の幅を広げる136種類もの新規音色を追加し、MOTIF XS6/7/8の倍以上になる741MB (16bitリニア換算)の波形を搭載しました。

■ XA機能(エクスパンデッドアーティキュレーション機能)を搭載

XA機能(エクスパンデッドアーティキュレーション機能)は、生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな 演奏表現を創り出すために搭載された音源システムです。次の5点を実現するために、8つのXAコントロールが準備されてい ます。

- (1) 自然なレガートを再現する
- (2) 鍵盤を離したときに発音する音を再現する
- (3) 同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する
- (4) 楽器特有の奏法を再現する
- (5) 新たな演奏表現を創る

■ 多彩なエフェクトシステムを搭載

VCM (Virtual Circuitry Modeling)エフェクトやボコーダーなどを含むさまざまなタイプを設定できるインサーションエフェクト(8系統)、マルチバンドコンプなどが設定できるマスターエフェクト、5バンドのデジタルEQ (イコライザー)であるマスター EQなど、多彩なエフェクトシステムを搭載しています。

■ より使いやすくなったユーザーインターフェース

音楽制作やライブなど、使用する状況に合わせて各モードの画面デザイン(レイアウト)を変更できるようになりました。

■ 新規タイプを追加した豊富なアルペジオタイプ

6,633タイプものアルペジオタイプを搭載していたMOTIF XS6/7/8に、アサイナブルファンクションスイッチを駆使したシンセ系アルペジオや、ドラム、パーカッションのアルペジオ、そしてエンディング用アルペジオを1,248タイプ追加し、合計で7.881タイプものアルペジオを搭載しました。

■ サンプリング用のSDRAMを本体に内蔵

128MBのSDRAMが本体に内蔵され、外部オーディオ音声を、別売メモリーを取り付けることなく、サンプリングすることができるようになりました。

■ フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)を取付可能

サンプリング機能で本体メモリー (SDRAM)上にサンプリングしたり、読み込んだサンプルをウェーブフォームとして保存できるようになりました。

■ 高度な演奏表現を可能にする高品位鍵盤

MOTIF XF6は61鍵、MOTIF XF7は76鍵の高品位なFSX鍵盤、MOTIF XF8は88鍵のBH (バランスドハンマー)鍵盤を採用しています。また、アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。

■ オーディオレコード/プレイ機能を搭載

本体での演奏をUSB記憶装置またはネットワーク接続されたコンピューターに、WAV形式(44.1kHz/16bit/ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。また、本体に接続しているUSB記憶装置またはコンピューターに保存されているWAVまたはAIFF形式のオーディオファイルを、本体で再生することができます。

■ Cubaseソフトウェアとのインテグレーション

バンドルされているSteinberg社製DAWソフトウェアCubase AlとMOTIF XF6/7/8を組み合わせることで、ソフトウェアとハードウェアが融合した環境で音楽制作を行なうことが可能になります。

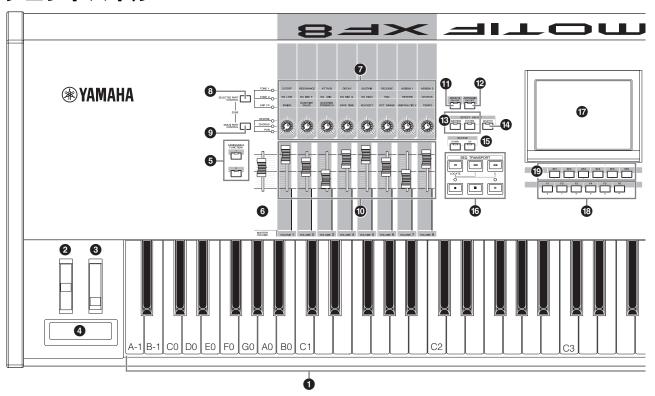
目次

安全上のご注意	
ご使用上の注意	
お知らせ	
はじめに〜開発チームから皆様へのメッセージ	
取扱説明書について	
付属品について	7
同梱ディスクについて	
特長	8
各部の名称と機能	10
フロントパネル	
リアパネル	
9777470	14
ご使用前の準備	16
スピーカーやヘッドフォンの準備	
電源を入れる	
ボリュームや画面の明るさを調節する	
デモソングを聴く	17
工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット).	18
基本操作	19
モードについて	21
ギノフェー ビ索決夫ナス	20
ボイスモードで演奏する	
ボイスを選ぶ	
カテゴリーサーチを使う	
アルペジオを使う アルペジオタイプを変更する	
ブルヘシオタイフを変更する コントローラーによる音色の変化	
ノブを使って音色を変化させる	
ボイスをエディットする	
エフェクトをかける	
ボイスの保存(ストア)	
パフォーマンスモードで演奏する	28
パフォーマンスを選ぶ	28
パフォーマンスプレイの表示画面	28
コントローラーやノブで音色を変化させる	
パフォーマンスのボイス構成例	
ボイスを組み合わせてパフォーマンスを作る	
アルペジオの設定を変更する	
パフォーマンスの保存(ストア)	30
パフォーマンスの演奏を録音する	31
パフォーマンスレコードのしくみ	
メロディー+アルペジオバッキングをソングに	
アルペジオをパターンに録音する	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
鍵盤演奏をオーディオ録音/再生する	33
録音する	33
再生する	34
マスターキーボードとして使う	35
ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを	
マスターに登録する	
フフターエーボード機能の設定をする	35

ソングモードでオリジナルソングを作る	37
用語を理解しよう	37
ソングの再生	
トラックに録音する	
アルペジオを使った録音	
間違った音符を修正する	
プレイエフェクトでメロディーをスイングさせる	
ソングの保存(ストア)	40
パターンモードでパターンを作る	41
パターンのしくみ	
デモパターンを再生する	
デモデータのパッチ画面を確認する	
アルペジオを使った録音	
パターンの保存(ストア) パターンチェーンを作成し、	4
バターファエーフをIF成し、 ソングデータにコンバートする	43
ミキシングモードでマルチ音源のミキシングを	オスノロ
ミインノフモー ドこマルノ 自ぶのミインノフを	9 W 40
サンプリングモードを使う	
サンプリングの準備	
ボイス/パフォーマンスモードでサンプリングする	
パターンモードでサンプリングするソングモードで効果音などを録音する	
ウェーブフォームをフラッシュメモリーエクスパ:	
モジュールFL512M/FL1024M(別売)に保存する	
本体のさまざまな設定をする (ユーティリティーモード)	E4
(ユーノイリノイーモート) 電源を入れたときの状態を設定する	
电源を入れたこさの小態を設定する LCD画面のデザインを変更する	
チューニングをする	
トランスポーズを設定する	
コンピューターと接続して使う	EG
USB TO HOST端子を使った接続	
USB TU NUST端子を使うた接続 MIDI端子を使った接続	
IEEE 1 3 9 4 端子を使った接続	
DAWのソング再生を本体音源を使って鳴らす	
DAWに本体の演奏を録音する	
MOTIF XFとは別に音源モジュールを接続して	
32パートの演奏を再生する	60
MOTIF XFをオーディオインターフェースとして	
DAWソフトウェアをリモートコントロールする	
MOTIF XFエディター VSTを使用する	
ファイルモードでファイルをセーブ/ロードす	
本体の設定をUSB記憶装置にセーブする	
USB記憶装置にセーブした本体の設定をロードす USB記憶装置(デバイス)について	
メッセージリスト	
困ったときは	68
拡張部品(別売)の取り付け	74
仕様	/8

各部の名称と機能

フロントパネル



① 鍵盤

MOTIF XF6は61鍵、MOTIF XF7は76鍵、MOTIF XF8は88鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。アフタータッチは、ボイスごとにさまざまな機能を割り当てられます。

2 ピッチベンドホイール

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

3 モジュレーションホイール

モジュレーション効果をコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

4 リボンコントローラー

表面を指で左右方向にこすることで、特定のパラメーターを連続的に変化させます。ホイールよりも細かいコントロールができ、さまざまな機能を割り当てられます。

ASSIGNABLE FUNCTION (アサイナブルファンクション) [1]/[2]ボタン

より多彩な表現を実現するために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。また、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

⑥ MASTER VOLUME (マスターボリューム) スライダー (17ページ)

マスターボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

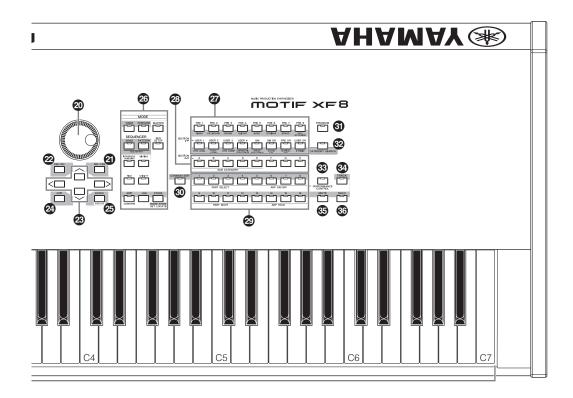
NOTE DIGITAL OUT端子、FW16E(別売)の端子から出力されるデジタル音声の音量は調節できません。

● ノブ(25ページ)

8つのノブを回すことで、演奏中のボイスの音色やアルペジオ 再生に関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できま す。左どなりにある[SELECTED PART CONTROL]ボタン、 または[MULTI PART CONTROL]ボタンを押すことにより、 ノブの機能を切り替えます。

3 [SELECTED PART CONTROL] (セレクテッドパートコントロール)ボタン(25ページ)

ボタンを押すことにより、8つのノブに割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している段の機能が割り当てられます。ボイスモードでは、各機能がボイス全体に働き、パフォーマンスモードでは、任意のパートだけに働く場合と全パート共通に働く場合とで切り替えられ、ソング/パターンモードでは、任意のパートだけに働きます。



● [MULTI PART CONTROL] (マルチパート コントロール)ボタン

パフォーマンス/ソング/パターンモードで、このボタンを押すことにより、ノブ1~8に割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している段の機能がノブに割り当てられます。パフォーマンスモードでは、ノブ1~4が4つのパートに当たり、ソング/パターンモードでは、ノブ1~8が、現在選択されているパートを含む8つのパート(1~8/9~16)に当たります。

の コントロールスライダー 1~8 (25、38ページ)

ボイスモードではノーマルボイスを構成する8つのエレメントのボリュームを、パフォーマンスモードでは4つのパートのボリュームを、ソングモード/パターンモードでは現在選択されているパートを含む8つのパート(1~8/9~16)のボリュームを、それぞれ調整します。マスターモードでは8つのゾーンのボリュームや、設定したコントロールチェンジナンバーの機能を調節します。

NOTE スライダーがすべてOになっている場合(すべて下がりきっている場合)、本体の音が鳴らない可能性があります。鍵盤を弾いても音が鳴らない場合、ソング/パターンを再生させても音が鳴らない場合などは、スライダーの位置を上げてみてください。

NOTE MASTER VOLUMEスライダーでは、本体から出力されるオーディオ音声のボリュームを調節します。それに対して、8つのコントロールスライダーではノーマルボイスの各エレメントやパフォーマンス/ソング/パターンの各パートのボリュームを、パラメーターの設定値として変更することになります。したがって変更された値は、ボイス、パフォーマンス、ミキシング(ソング/パターン)データとして保存(ストア)できます。

(1) [REMOTE ON/OFF] (リモート オン/オフ)ボタン (61ページ)

ボタンをオンにすると本体はリモートモードになり、パネルのボタンやコントローラーを使って、本体に接続したコンピューター上のシーケンスソフトウェアをコントロールできるようになります。

② [ARPEGGIO ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ) ボタン(24ページ)

ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンごとに設定してあるアルペジオを再生させるかどうか、このボタンをオン/オフすることにより設定できます。パフォーマンス/ソング/パターンモードの各パートでアルペジオスイッチが「off」に設定されている場合、このボタンをオンにしても、そのパートでアルペジオは再生されません。

® EFFECT (エフェクト)ボタン

このシンセサイザーには、インサーションエフェクト(8系統)、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターエフェクトの3種類のエフェクトがあり、ボイス、パフォーマンスによる鍵盤演奏や、ソング、パターンの再生音にその効果が付加されます。

[INSERTION]ボタンと[SYSTEM]ボタンをオン/オフすることにより、インサーションエフェクトとシステムエフェクトがかかるかどうか(本体サウンドにかかるようにするかどうか)を設定できます。

② [MASTER EFFECT] (マスターエフェクト)ボタン

このボタンをオン(ランプを点灯)にすることにより、マスターエフェクトを本体サウンドにかかるようにします。また、このボタンはしばらく押し続けることにより、各モードのマスターエフェクト設定画面を呼び出せます。

⑤ OCTAVE [DOWN]/[UP] (オクターブ ダウン/ アップ)ボタン

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1オクターブずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準音程(0)に戻ります。

6 SEQ TRANSPORT

(シーケンサー トランスポート)ボタン(17ページ)

ソング/パターンシーケンスデータの再生/録音をコントロール します。

[◄](トップ)ボタン

ソングやパターンの先頭小節まで戻します。

[◄◄](リワインド)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ戻します。ボタンを押し続けると連続して戻ります。

[▶▶](フォワード)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ進めます。ボタンを押し続けると連続して進みます。

[●](レコード)ボタン

ソングやパターンフレーズをレコーディングするページに切り替えます。ボタンを押してレコーディングモードに切り替えると、ボタンの上のLEDが点灯します。

[■](ストップ)ボタン

ソングやパターンの再生やレコーディングを止めます。

[▶](プレイ)ボタン

ソングやパターンを再生したり、ソングやパターンフレーズのレコーディングを開始したりします。再生やレコーディングを開始すると、ボタンの上のLEDがテンポに合わせて点滅します。

⑰ LCD (液晶ディスプレイ)(17ページ)

5.7インチのバックライト付きカラー液晶ディスプレイです。 さまざまな情報を表示します。

[®] [F1]~[F6] (ファンクション)ボタン(19ページ)

各モードの中にある機能(ファンクション)を選ぶボタンです。

⑤ [SF1]~[SF6] (サブファンクション)ボタン (19ページ)

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

各プレイモード/エディットモード/レコードモードの一部の画面では、アルペジオタイプの切替ボタンとして機能します。また、ソングプレイ/ソングレコード/パターンプレイ/パターンレコードモードでは、SCENE (シーン)の登録/切替ボタンとしても機能します。

② データダイアル(19ページ)

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

② [INC/YES] (インク/イエス)ボタン(19ページ)

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

② [DEC/NO] (デック/ノー)ボタン(19ページ)

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

NOTE パラメーター値を設定している場合、[INC/YES]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すと、値が10増加します。逆に [DEC/NO]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すと、値 が10減ります。

② カーソルボタン(19ページ)

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

② [EXIT] (エグジット)ボタン

MOTIF XFのLCD画面に表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このボタンを使います。

② [ENTER] (エンター)ボタン

ボイス/パフォーマンスなどのメモリーやバンクを選択中、値を確定するときに、このボタンを使います。また、各ジョブやストア操作を実行する(EXECUTE)役割を持つこともあります。

ボイスモードをはじめ、MOTIF XFの各モードに入るためのボタンです。

② バンクボタン(22ページ)

ボイス/パフォーマンスバンクを切り替えます。 カテゴリーサーチ機能を使用しているときは、メインカテゴ リー選択ボタンとして機能します。パターンモードで[TRACK] ボタンがオンの場合は、バンクボタン群の下段のボタンがセク ションI~Pの切替用ボタンとして機能します。

② グループ[A]~[H]ボタン(22ページ)

ボイス/パフォーマンスグループを切り替えます。 カテゴリーサーチ機能を使用している時は、サブカテゴリー選 択ボタンとして機能します。

パターンモードで[TRACK]ボタンがオンの場合は、セクションA~Hの切替用ボタンとして機能します。

② ナンバー [1]~[16]ボタン(22ページ)

[TRACK]ボタン、[MUTE]ボタン、[SOLO]ボタン、 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンのオン/オフ状態により、 以下のような機能を持たせることができます。各ボタンは、オ ンの場合にランプが点灯します。

ナンバー [1]~[16]ボタンの機能

モード	[PERFORMANCE CONTROL]ボタン	[TRACK]ボタン	[MUTE]ボタン	[SOLO]ボタン
ボイスプレイ		キーボード送信チャンネルの切替		
ノーマルボイス エディット		コモンエディットからエレメント エディットに切替、またはエレメ ント選択([1]~[8]	各エレメントのミュート オン/オフ設定([9]~[16])	ソロエレメントの選択 ([9]~[16])
ドラムボイスエディット		コモンエディットから キーエディットに切替([1])		
パフォーマンスプレイ	パフォーマンス コントロール(3)	キーボード送信チャンネルの切替	各パートのミュート オン/オフ 設定([1]~[4])	ソロパートの選択 ([1]~[4])
パフォーマンス エディット	パフォーマンス コントロール(3)	パフォーマンスパート選択 ([1]~[4])	各パートのミュート オン/オフ 設定([1]~[4])	ソロパートの選択 ([1]~[4])
マスタープレイ		ボイスモードパワォーマンス モードが登録されている場合は キーボード送信チャンネルの切 替、ソングモードパターンモー ドが登録されている場合はソング パターンのトラック選択		
マスターエディット		コモンエディットからゾーンエ ディットに切替、またはゾーン選 択([1]~[8])		
ソング/パターンプレイ		ソング/パターンのトラック選択	ソング/パターン各トラックの ミュート オン/オフ設定	ソロトラックの選択
ソング/パターン ミキシング		ソング/パターンの音源パート 選択	ソング/パターンの音源各パートの ミュート オン/オフ設定	ソロ音源パートの選択
ミキシングボイス エディット	エレメント選択 ([1]~[8])	エレメント選択([1]~[8])	各エレメントのミュート オン/オフ設定([9]~[16])	ソロエレメントの選択 ([9]~[16])

፴ [COMMON EDIT] (コモンエディット)ボタン

ボイスエディットモード、パフォーマンスエディットモード、 ソング/パターンミキシングエディットモード、ミキシングボイ スエディットモードでこのボタンをオンにすることにより、全 エレメント/パート共通の設定をする状態にします。

⑤ [PROGRAM] (プログラム)ボタン(22ページ)

ボイス/パフォーマンス/ソング/パターン/マスターを選択する とき、このボタンをオンにすると、バンク/グループ/ナンバー ボタンが各プログラム選択用ボタンとして機能します。

カテゴリーサーチ機能(23ページ)を呼び出すときに押すボタンです。ボイスプレイモードでは、ボイスを選択する場合に使います。パフォーマンスプレイモードの[F2] Voice画面では、各パートのボイスを選択する場合に使います。[F2] Voice画面以外のパフォーマンスプレイモードでは、パフォーマンスを選択する場合に使います。ソングプレイモードの[F1] TrackView画面、パターンプレイモードの[F1] Play画面やミキシングプレイモードでは、現在選択されているパートのボイスを変更したいときに、カテゴリーサーチ機能を使います。

③ [PERFORMANCE CONTROL] (パフォーマンスコントロール)ボタン

パフォーマンスモードのときのみ機能するボタンです。このボタンをオンにすると、ナンバーボタンはパフォーマンスパート1~4に対して以下のように機能します。

ナンバーボタン	機能
[1]~[4]	パート選択
[5]~[8]	アルペジオパートスイッチ
[9]~[12]	パートミュート
[13]~[16]	アルペジオパートホールドスイッチ

② [TRACK] (トラック)ボタン(37ページ)

ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16]ボタンでソング/パターンのトラックを選ぶことができます。またパターンモードでこのボタンをオンにすると、グループ[A]~[H]ボタンがセクションA~Hの切替用ボタンとして、バンクボタン群の下段のボタンがセクションI~Pの切替用ボタンとして、それぞれ機能します。

⑤ [MUTE] (ミュート)ボタン(37ページ)

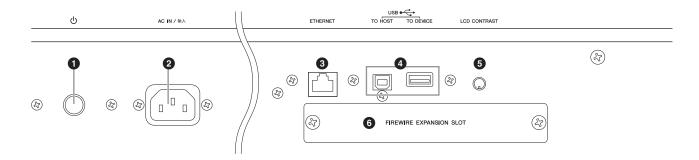
このボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16]ボタンがミュートオン/オフ設定ボタンとして機能します。たとえば、ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16]ボタンでソング/パターンのトラックミュート(音を鳴らさない)ができます。

⑤ [SOLO] (ソロ)ボタン(37ページ)

このボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16]ボタンがソロ選択用ボタンとして機能します。たとえば、ソング/パターンモードでこのボタンをオンにし、ナンバー [1]~[16]ボタンの1つを押すと、そのトラックだけをオン(ソロ)にできます。

NOTE モードによって、愛から愛のボタンをオンにしたときのナン バー [1]~[16]ボタンの機能が違います。詳細は、上の表をご 覧ください。

リアパネル



● (電源スイッチ)

電源のオン(▲)/オフ(▲)スイッチです。

② AC IN (ACイン)端子

付属の電源コードを接続します。 付属の電源コード以外は使用しないでください。

❸ ETHERNET (イーサーネット)端子

本体リアパネルにあるETHERNET端子は、本体とコンピューターのETHERNET端子とを、LANケーブルで接続し、ローカルネットワーク接続を可能にします。この接続によって、大容量のファイルを本体とコンピューター間で共有できます(リファレンスマニュアルの「外部機器との接続」をご参照ください)。

◆ USB端子(56、65ページ)

本体リアパネルに、2種類のUSB端子がついています。 USB TO HOST端子は、本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号(57ページ)を扱えます。コンピューターと本体とのUSB接続では、MIDIデータだけを扱います。オーディオデータは扱いませんのでご注意ください。

USB TO DEVICE端子は、本体とUSB対応の記憶装置(ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュメモリーなど)を、接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(64ページ)で行ないます。

USBとは

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。 従来のシリアルポートとの接続時よりも高速なデータ転送が可能になります。

⑤ LCD CONTRAST (LCDコントラスト)ノブ (17ページ)

画面表示の濃さを調節します。時計回りの方向に回すと表示が 濃くなります。

FireWire拡張ボード(FW16E)取り付け口 (74ページ)

別売のFireWire拡張ボード(FW16E)を本体に装着できます。 FW16EにはIEEE1394端子と同じ端子が付いており、本体に FW16Eを取り付けることで、IEEE1394対応コンピューター との接続が可能になります。

NOTE 4.5m以内の長さのIEEE1394ケーブルを推奨します。

NOTE IEEE1394端子からのオーディオ音声入出力精度は、 44.1kHz、24ビットです。

⑦ DIGITAL OUT (デジタルアウトプット)端子

コアキシャル(RCAピン)タイプのデジタル出力端子です。デジタル記号の規格はCD/DAT (S/P DIF)フォーマットです。サンプリング周波数44.1kHz、24bitのデジタル信号が出力されます。この端子を使って接続することによって、本体の鍵盤演奏やソング/パターン再生などを、高音質で外部メディア(CDレコーダーなど)に録音できます。

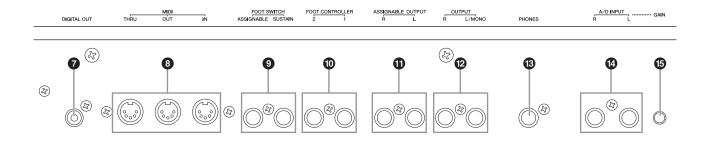
NOTE DIGITAL OUTから出力される信号はOUTPUT L/MONO、R と同じ内容がデジタル化された信号です。パートごとの音声出力は、OUTPUT L/MONO、R端子での設定に従います。

MIDI IN/OUT/THRU端子

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からMOTIF XFをコントロールしたり、音源部を鳴らしたりできます。

また、MIDI OUT端子からはMOTIF XFの演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。MOTIF XFで他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。

MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。



⑨ FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子

別売のフットスイッチ(FC3、FC4、FC5)を接続します。 SUSTAIN (サステイン)端子に接続したフットスイッチはサステイン専用に使います。

ASSIGNABLE (アサイナブル)端子に接続したフットスイッチには、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てられます。SUSTAIN端子にはフットスイッチFC3、FC4、FC5を、ASSIGNABLE端子には、フットスイッチFC4、FC5を使用できます(リファレンスマニュアルの「ボイスモード」をご参照ください)。

FOOT CONTROLLER (フットコントローラー)1、2端子

別売のフットコントローラー (FC7、FC9)を接続します。 ボイスエディットモードでさまざまな機能を割り当てることで、 音色、音量、ピッチなどを足元でコントロールできます(リファ レンスマニュアルの「ボイスモード」をご参照ください)。

ASSIGNABLE OUT L、R (アサイナブル アウトプット左、右)端子

OUTPUT端子とは別に、特定の音やパートを独立して出力できるアナログ出力端子です。特定の音やパートだけに、外部エフェクトをかけたい場合などに使います。ただし、アサイナブルアウト端子から出力する音には、システムエフェクトをかけることはできません。

独立して出力できる音、またはパートは以下のとおりです。

- ・ ボイスモードのオーディオパート
- ドラムボイス各キーに割り当てられた楽器音
- パフォーマンスの各パート*
- ソングの各パート*
- パターンの各パート*

*オーディオ入力パート(AUDIO INパート)を含む(詳細はリファレンスマニュアルをご参照ください)

OUTPUT L/MONO、R (アウトプット左/モノラル、右)端子

MOTIF XFのオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。

② PHONES (ヘッドフォン)端子(16ページ)

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

4 A/D INPUT (A/Dインプット)端子(47ページ)

本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。マイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をボイスモード、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでのオーディオ入力パート(AUDIO INパート)として鳴らすことができます。またサンプリングモード(47ページ)で、この端子からの入力音声を録音して、サンプルとして本体に取り込めます。

さらにMOTIF XFでは、ボコーダーを内蔵音源のエフェクトとして機能させることができます。ボコーダーを使用するときは、この端子にマイクを接続し、マイクから入力する音声などのオーディオ信号によって、ボコーダーのかかり方をコントロールできます。

接続には、モノラル標準プラグを使います。オーディオ機器などでステレオ入力の場合はL、R端子に接続し、マイクなどモノラル入力の場合はL端子に接続します。

⑮ GAIN (ゲイン)ノブ(50ページ)

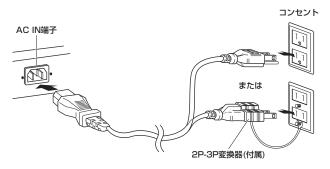
A/D INPUT端子から入力される信号のゲインを調節します。 接続したマイクや楽器などの信号レベルに合わせて調節します。 リアパネルに向かって右に回すと入力信号が大きくなり、左に 回すと小さくなります。

ご使用前の準備

電源の準備

次の順番で、付属の電源コードを接続します。電源コードを接続する前に、本体の電源がOFFになっていることを確認してください。

- 1 付属の電源コードのプラグを本体リアパネルの AC IN端子に接続します。
- 2 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント (AC100V)に接続します。



NOTE 電源コードを外すときは、逆の手順で行なってください。

♠ 警告

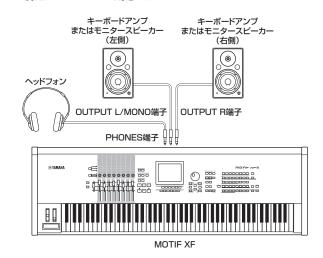
- 電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを 使用すると、発熱や感電の原因になります。
- 電源は必ずAC100Vを使用してください。



- この製品は、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードにはアース端子が付いています。 コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ修理ご相談センターにご相談ください。
- 電源スイッチがOFFの状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源コードを電源コンセントから抜いてください。

スピーカーやヘッドフォンの準備

音を鳴らすための準備をします。キーボードアンプやモニタースピーカー、ヘッドフォンをご用意いただき、下図のように接続します。接続の際には、接続する機器をよく確認して別途ケーブルをご用意ください。



電源を入れる

電源を入れる前に、MOTIF XFとキーボードアンプやモニタースピーカーのボリュームが、Oになっていることを確認します。

キーボードアンプやモニタースピーカーに接続しているときは、次の順番で電源をON/OFFしてください。

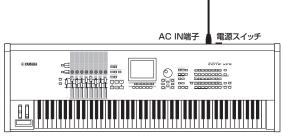
電源を入れるとき

ボリュームを $O \rightarrow MOTIF XFをON \rightarrow アンプまたはスピーカーをON$

電源を切るとき

ボリュームを0 → アンプまたはスピーカーを0FF → MOTIF XFを0FF

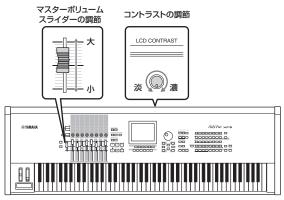
MOTIF XFの電源スイッチは、リアパネル右寄りのAC IN端子の左にあります。



MOTIF XF

ボリュームや画面の明るさを調節する

MOTIF XFやアンプのボリュームを最適な位置に調節します。 画面が見えにくい場合は、リアパネルにあるLCD CONTRASTノブを回して濃さを調節します。



MOTIF XF



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の 原因になります。

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

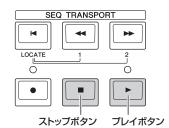
デモソングを聴く

MOTIF XFにはデモソングとデモパターンが複数曲ずつ収録されています。まずはデモソングを再生し、MOTIF XFの素晴らしい音色をお聴きください。

デモソングの再生

- **1** [SONG]ボタンを押して、ソングモードに入ります。 ソングプレイのトラックビュー画面が表示されます。
- 2 SEQ TRANSPORTの[▶](プレイ)ボタンを押して、デモソングの再生を始めます。

現在選択されている1番目のデモソングが再生されます。



NOTE 音の大きさをMASTER VOLUME (マスターボリューム)ス ライダーで調節してください。

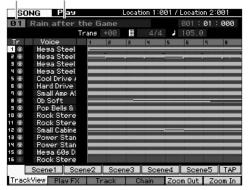
3 SEQ TRANSPORTの[■](ストップ)ボタンを 押して、デモソングの再生を止めます。

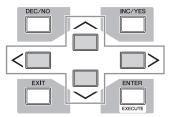
曲を変更する

1 カーソルがトラックビュー画面のソングナンバー の位置にあることを確認します。

画面上で反転表示になっている箇所をカーソルと呼びます。 カーソルボタンを押すと、カーソルが上下左右に移動しま す。カーソルがソングナンバーの位置にない場合は、カー ソルボタンを押して、位置を合わせます。

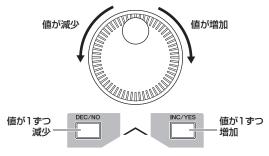
ソングナンバー ソングネーム





NOTE ここに掲載している画面は、操作説明のためのものです。 したがって、実際とは異なる場合があります。また、表示 しているデモソング名は仮名です。

2 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンを押すか、データダイアルを回します。



NOTE ソングナンバー以外の数値についても、変更したい数値にカー ソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダ イアルを操作することで値を変更できます。

デモデータの読み込み(ロード)

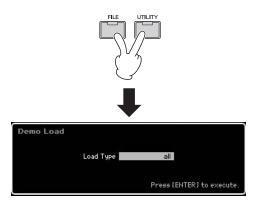
MOTIF XFを初めてご使用になる場合には、本体のソングナンバーとパターンナンバーの1番目から順に、複数のデモデータが保存されています。編集や上書きによって元のデモデータが消えてしまった場合、元のデモデータを呼び出すには、以下の手順で読み込んでください。

■注記■

デモデータをロードする(読み込む)ことにより、現在本体に保存されている全ソングデータ、全パターンデータが上書きで消去されます。ロード実行前に、自分で編集して作成したソングデータ、パターンデータが保存されていないか確認した上で、ロードしましょう。残しておきたいデータがあった場合は、あらかじめUSB記憶装置に保存しておきましょう。保存方法は64ページをご参照ください。

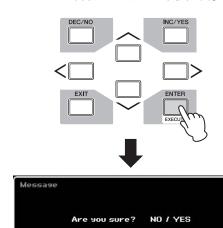
1 [FILE]ボタンと[UTILITY]ボタンを同時に押します。

デモデータのロード画面が表示されます。



2 ロード画面のLoad Typeが「all」になっている のを確認して[ENTER]ボタンを押します。

現在保存されているソングデータとパターンデータが消されてもよいかを確認するダイアログ画面が表示されます。



NOTE デモソングだけをロードしたい場合は、Load Typeを「song」に、デモパターンだけをロードしたい場合は、Load Typeを「pattern」に設定します。

■注記■

デモデータをロードすると、Load Typeの設定にかかわらず、既存のソング/パターンデータはすべて消去されます。

3 現在本体に保存されている全ソングデータと全パターンデータが、上書きで消去されてもよいことを確認して、[INC/YES]ボタンを押します。

デモデータが読み込まれ、ソングプレイのトラックビュー 画面が表示されます。

NOTE Load Typeを「pattern」に設定した場合は、デモパターンが 読み込まれたあと、パターンプレイ画面が表示されます。

工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット)

ユーザーメモリー上のデータを初期化して工場出荷時 の状態に戻す機能、ファクトリーセットを実行します。

NOTE 本体とコンピューターをIEEE1394ケーブルを使って接続している場合、あらかじめ接続に使用しているドライバーを無効(オフ)にしてから、以下の手順でファクトリーセットを実行してください。

■注記■

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、パフォーマンス、ソング、パターンなどのデータや、ユーティリティーモードでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSB記憶装置に保存されることをおすすめします(64ページ)。

- 1 [UTILITY]ボタンを押したあと、[JOB]ボタンを押して、ファクトリーセット画面を表示します。
- 2 Allをオンに設定して、[ENTER]ボタンを押します。

実行を確認するダイアログ画面が表示されます。 実行を中止する場合は、「DEC/NO1ボタンを押します。

3 [INC/YES]ボタンを押して、ファクトリーセットを実行します。

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

注記

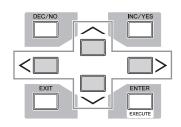
- ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に 「Now executing Factory set…」と表示されます。これらの メッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでく ださい。ユーザーメモリー上のデータが失なわれたりシステム データが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動し なくなるおそれがあります。
- パワーオンオートファクトリーセットにチェックを入れてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。必要なデータが失われてしまう可能性があるため、通常はボックスのチェックを外しておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、チェックを外した状態でファクトリーセットを実行します。ファクトリーセットを実行すると、自動的に設定が保存されます。

ファクトリーセットについての詳細は、リファレンスマニュアルの「工場出荷時の状態に戻す[JOB](ファクトリーセット)」をご参照ください。

基本操作

カーソル移動

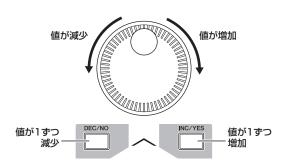
4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を、データダイアルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで変更します。



値の変更/設定

データダイアルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左 方向(反時計回り)に回すと値が減少します。

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



ファンクションとサブファンクション

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDディスプレイの下に配置された[F1]~[F6](ファンクション)ボタンや[SF1]~[SF6](サブファンクション)ボタンを使います。

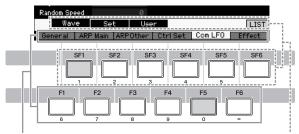
モードやサブモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名が各画面の最下段に2段にわたってタブの形式で表示されます。この表示に対応するボタンを押すと、画面や機能が切り替わります。

ファンクションボタン[F1]~[F6]は、最大6種類の機能を切り替えることができます。サブファンクションボタン[SF1]~[SF5]は、ファンクションボタンで選択した機能の中にサブ機能が用意されている場合に、サブ機能の画面を切り替えることができます。次の図は、画面最下段の「Com LFO」に対応したファンクションボタン[F5]を押し、

「Wave」に対応したサブファンクションボタン[SF1]を押した状態です。

画面の最下段の表示が空欄になっている場合は、その表示に対応するファンクションボタンが機能しないことを示しています。たとえば、下図の[SF4]ボタン、[SF5]ボタンにはサブ機能は割り当てられていません。

[SF6]は、サブ機能ではなく、インフォメーション画面や各種入力補助機能が割り当てられています。



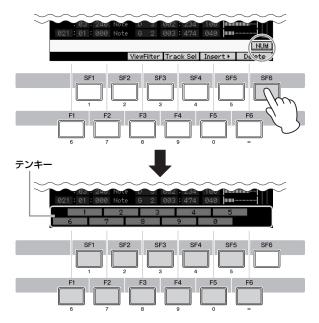
対応する $[F1] \sim [F6]$ ボタンを 押すと、それぞれの機能が呼び 出されます。

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

テンキー入力

桁数の多い数値を入力する必要があるパラメーターでは、ファンション/サブファンクションボタンをテンキーに見立てて数値を入力する方法(テンキー入力)が使えます。カーソルをパラメーターに移動して画面右下に「NUM」表示が現われたら、[SF6]ボタンを押します。すると、画面最下段の表示が、1~9、0の数値になります。この状態で、[F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンを押すことにより、数値入力を行ないます。マイナスの値を設定できるパラメーターの場合、テンキーの中に[F6] -(マイナス)ボタンが表示されます。テンキー入力のとき、このボタンを押すことにより、+/- を切り替えることができます。

入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して数値入力を確定させ、テンキー入力状態から抜けます。



文字入力

ボイスネームやパフォーマンスネームなど、文字を入力するパラメーターにカーソルを移動すると、画面右下に「CHAR」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押すと、下図のような画面が表示され、文字を入力する状態になりま

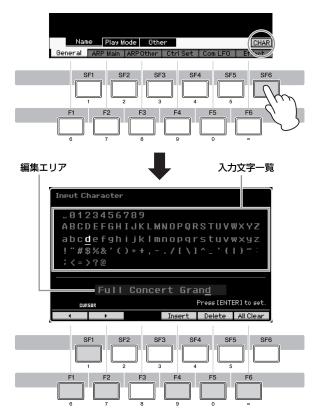
下図のような画面が表示され、文字を入力する状態になります。

編集エリアでは、[F1]/[F2]ボタンを押して左右にカーソルを移動し、文字を入力する位置を選びます。

文字入力一覧では、カーソルボタン、[INC/YES]/[DEC/NO]ボタン、データダイアルを操作して、入力する文字を選びます。

[F4]ボタンを押すと、文字入力一覧で選ばれている文字が、編集エリアに挿入されます。

編集エリアで、カーソルのある文字を消す場合は[F5]ボタン、すべての文字を消すときには[F6]ボタンを押します。 入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して入力した文字を確定させ、文字入力状態から抜けます。



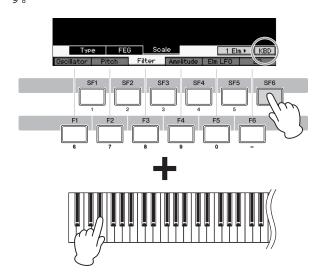
リスト入力

選択肢のリストを表示させて、その中から設定値を選ぶことができる入力方法です。パラメーター欄にリスト入力対応していることを示す「▼」マークがあると、カーソルをパラメーターに移動したときに画面右下に「LIST」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押すと、下図のような選択肢一覧が表示されます。ここで、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルで値を選びます。[ENTER]ボタンを押すと値が確定され、選択肢一覧が閉じます。

入力可能な値の一覧が表示される

キーボード入力

鍵盤を押さえてノートまたはベロシティーを入力する方法です。値としてノートまたはベロシティーを入力するパラメーターにカーソルを移動すると、画面右下に「KBD」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押しながら、鍵盤を押すと、押した鍵盤のノートまたはベロシティーが入力されます。



モードについて

MOTIF XFでは、9つのモードボタンを使って、モードを切り替えます。

鍵盤演奏用や音楽制作用のモードとして、ボイスモード、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモード、ミキシングモード、サンプリングモード、マスターモードがあります。この中から、鍵盤演奏にはボイスモードやパフォーマンスモード、音楽制作にはソングモード、パターンモードなど、目的に応じて使いわけてください。

そのほか、本体の設定を行なうユーティリティーモード、データのバックアップやオーディオ録音/再生などを行なうファイルモードがあります。

1つの音色で鍵盤演奏する

ボイスモード [VOICE]ボタン

高品位でパリエーション豊かな音色(ボイス)を使った鍵盤演奏が楽しめるモードです。同時に使用できるボイスは1つだけです。オリジナルのボイスを作成することもできます。

複数の音色で鍵盤演奏する

パフォーマンスモード [PERFORM]ボタン

パフォーマンスの演奏、作成ができるモードです。パフォーマンスを使えば、ボイスを複数 重ねて同時に鳴らしたり、左右に鍵盤の領域 をわけて、別々のボイスを鳴らしたりできます。

MODE

PATTERN

MIXING

PERFORM MASTER

SEQ SETUP

自分だけのプログラムをセットする

マスターモード [MASTER]ボタン

ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンモードで作ったプログラムを集めて登録することでワンタッチで呼び出せるようにするモードです。また本体の鍵盤を8つの領域に分けて、あたかもMIDIキーボードが8つあるかのように使用できるモードです。

演奏を録音してオリジナル曲を作る

ソングモード [SONG]ボタン

ソングを録音したり、修正や編集をしたり、再生したりするためのモードです。DAWソフトウェアや外部シーケンサー用のマルチ音源としても使用できるモードです。

オリジナルのリズムパターンを作る

パターンモード [PATTERN]ボタン

パターンを録音したり、修正や編集をしたり、 再生したりするためのモードです。また、 DAWソフトウェアや外部シーケンサー用の マルチ音源としても使用できるモードです。

サンプリングを行なう

サンプリングモード [INTEGRATED SAMPLING]ボタン

ボーカル音声やオーディオ信号などの外部からの音声をデジタルデータとして本体内に録音(サンプリング)するためのモードです。

FILE UTILITY

INTEGRATED SAMPLING

VOICE

SEQUENCER

MIII TI DADT

マルチ音源の設定を行なう

ミキシングモード [MIXING]ボタン

本体ソング/パターン、DAWソフトウェアや外部シーケンサー再生時における、マルチ音源のパラメーターを細かく設定するモードです。

データのバックアップ/ オーディオの録音や再生

ファイルモード [FILE]ボタン

本体で制作されたデータをUSB記憶装置やネットワーク接続されたコンピューターに保存したり、逆にそれらから本体に読み込んだりするモードです。また、本体での演奏をUSB記憶装置やネットワーク接続されたコンピューターにオーディオ録音したり、それらに記録されたオーディオファイル(WAVまたはAIFF形式)を再生したりします。

システム設定する

ユーティリティーモード [UTILITY]ボタン

本体システム全体に共通した設定と、ボイス モードではボイスモード共通の設定も行な います。

詳細は、リファレンスマニュアルの「機能ツリー図」をご参照ください。

ボイスモードで演奏する

ボイスモードのトップ画面にあたるボイスプレイ画面では、 さまざまなボイスから好きなものを選んで演奏できます。 ボイスには、以下の2種類があります。

ノーマルボイス

ピアノ、オルガン、ギター、シンセサイザーなどさまざまな 楽器の音色のボイスです。キーボードの鍵盤の音階に合った 音の高さで発音します。

ドラムボイス

リズムパートを演奏する場合に使う音色のボイスです。各 ノートナンバー (鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられて います。

MOTIF XFには、ボイスを記憶させるためのバンクが用意されています。バンクの種類には、大きく分けてプリセットバンク、ユーザーバンク、GMバンクがあります。各バンクは、記憶されているボイスや役割が下記のように異なります。

プリセットバンク

あらかじめ本体に内蔵されたボイスが入っています。 プリセットバンクには、ボイスを保存できません。

ユーザーバンク

ボイスエディットで作ったボイスを保存(ストア)しておく バンクです。初期状態では、ユーザーバンク1にプリセット には無いボイス、ユーザーバンク2、3、4にはプリセット と同じボイスがメモリーされています。また、ユーザードラムバンクの初期状態では、No.1~8にプリセットにはない ボイス(ドラムキット)、No.9~32にプリセットからピックアップされたボイス(ドラムキット)がメモリーされています。

■注記■

ユーザーバンクのボイスは、上書きされると消えてしまいます。 エディットしたボイスを保存する場合は、大事なユーザーボイスに上書 き保存しないようにご注意ください。

GMバンク

GMボイス(システムレベル1)として規定されたボイスが 入っています。

GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、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。本体の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。

ボイスモードでは、上記のバンクが全部で16個(プリセットバンク1~8、ユーザーバンク1~4、GMバンク、プリセットドラムバンク、ユーザードラムバンク、GMドラムバンク) 用意されています。各バンクには、ボイスが種類別に記憶さ

れています。ボイスプレイ画面では、これらのボイスバンクの中から好きなボイスを選んで演奏できます。

NOTE ボイスについて詳しくは、リファレンスマニュアル「MOTIF XFのしくみ」をご参照ください。ボイスの一覧は、「データリスト」をご参照ください。

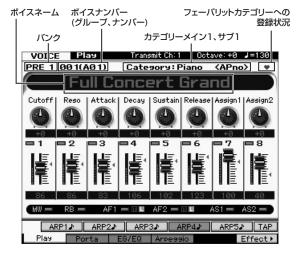
ボイスを選ぶ

1 [VOICE]ボタンを押します。

[VOICE]ボタンのランプが点灯し、ボイスモードのボイスプレイ画面が表示されます。

2 [PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させてから、バンクボタンのいずれかを押してボイスバンクを選びます。

この時点で鍵盤を弾くと、現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。またボイスプレイ画面に表示されている各項目は以下のとおりです。



NOTE ユーティリティーモードの設定によっては、上記の画面デザインが異なる場合があります。LCD画面のデザインを変更する説明は、54ページをご参照ください。

● ノーマルボイスのバンクについて

PRE1~PRE8 (プリセットバンク)、GM (GMバンク)、USR1~4 (ユーザーバンク)の13のバンクがあります。

● ドラムボイスのバンクについて

PDR (プリセットドラムバンク)、GMDR (GMドラムバンク)、 UDR (ユーザードラムバンク)の3つのバンクがあります。

3 グループボタン[A]~[H]のいずれかを押したあと、ナンバーボタン[1]~[16]のいずれかを押して、ボイスを選びます。

NOTE データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使ってプログラム ナンバーを増減していくと、プログラムナンバーの上限/下 限でバンクが自動的に切り替わり、異なるバンクのボイス を次々に選択できます。

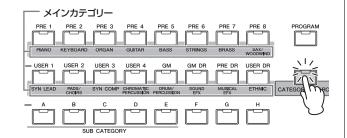
4 鍵盤を弾いてみましょう。

カテゴリーサーチを使う

MOTIF XFのボイスは、カテゴリーごとに分類されています。カテゴリーは、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、特定のカテゴリーを指定して、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 ボイスプレイ画面で[CATEGORY SEARCH] ボタンを押してランプを点灯します。

カテゴリー画面が表示されます。



メイン サブ カテゴリー カテゴリー ボイスリスト



- 2 カーソル[<]ボタンで「Main (メインカテゴリー)」 にカーソルを移動し、データダイアルを回してメイ ンカテゴリーを選択します。
- 3 カーソル[>]ボタンで「Sub (サブカテゴリー)」 にカーソルを移動し、データダイアルを回してサ ブカテゴリーを選択します。
- 4 カーソル[>]ボタンで「Voice List (ボイスリスト)」にカーソルを移動し、データダイアルを回してボイスを選択します。

カテゴリー、サブカテゴリーを変更したい場合は、カーソル[<]ボタンを押して、手順2または手順3に戻ります。

5 [ENTER]ボタンを押し、ボイスを確定します。 カテゴリーサーチ画面が閉じます。

ボイスのカテゴリー略号と意味

略号	意味
Piano	ピアノ
Keys	キーボード(エレクトリックピアノやクラビネットなど)
Organ	オルガン
Guitr	ギター
Bass	ベース
Strng	ストリングス (バイオリンなどの弦楽器および弦楽器アンサンブル)
Brass	ブラス(トランペットなどの金管楽器)
SaxWW	サックス/木管楽器
SynLd	シンセリード (メロディーやソロを演奏するのに適したシンセ音)
Pads	シンセパッド(拡がりと厚みのあるシンセ音)
SyCmp	シンセコンプ (コンピング奏法を行なうのに適したシンセ音)
CPerc	クロマティックパーカッション (マリンバやグロッケンなど音階を持った打楽器)
Dr/Pc	ドラム/パーカッション
S.EFX	サウンドエフェクト(効果音)
M.EFX	ミュージカルエフェクト(音階を持った効果音)
Ethnc	エスニック(民族楽器)

アルペジオを使う

MOTIF XFにはアルペジオ機能が搭載されていて、鍵盤を押さえるだけでリズムパターンやコードバッキングを演奏させることができます。

アルペジオ機能は、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押してランプを点灯させるとオンになります。ボイスの中には、このランプが自動的に点灯するものもあります。



たとえば、プリセットドラムバンク(PRE DR)のAO1のボイスを選んで、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを点灯させ、鍵盤を押さえてみましょう。すると、リズムパターンが鳴り出しました。このように、プリセットボイスには、あらかじめその音色にふさわしいアルペジオが設定されています。

アルペジオが設定されている音色では、アルペジオのバリエーションが最大で5タイプ登録されており、サブファンクションボタン[SF1]~[SF5]で選択できます。

ボイスによっては、押さえる鍵盤の数や位置、押さえる和音によって演奏が変わる場合があります。ピアノやギターなど、色々なボイスでアルペジオ機能をオンにして鍵盤を押さえてみましょう。

アルペジオを外部にMIDI出力する

以下のパラメーターをオンに設定することで、アルペジオのフレーズをMIDI出力できます。

● ボイスのアルペジオ

ボイスモード \rightarrow [UTILITY] \rightarrow [F3] Voice \rightarrow [SF3] Arpeggio \rightarrow [ARP MIDI Out Switch]

● パフォーマンスのアルペジオ

パフォーマンスモード \rightarrow [EDIT] \rightarrow パート選択 \rightarrow [F3] ARP Other \rightarrow [MIDI Out Switch]

● ソング/パターンのアルペジオ

ソングモード/パターンモード \rightarrow [MIXING] \rightarrow [EDIT] \rightarrow パート選択 \rightarrow [F3] ARP Other \rightarrow 「MIDI Out Switch」

NOTE アルペジオをMIDI出力する場合の送信チャンネルは、上記の「MIDI Out Switch」と同じ画面にある「MIDI Out Channel」で設定します。

アルペジオの再生テンポを簡単に変更する

ボイスプレイ画面([F1] Play)では、[SF6] TAP (タップ) ボタンを押すことにより、アルペジオの再生テンポを変更できます。再生させたいテンポで、[SF6] TAPボタンを数回叩いてみましょう。





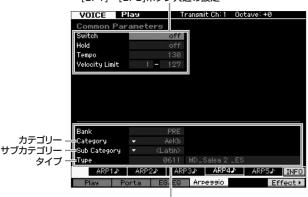
NOTE タップ機能はボイスモード、パフォーマンスモード、マスターモード、ソングモード、パターンモードの各トップ画面で使用できます。

アルペジオタイプを変更する

プリセットボイスの[SF1]~[SF5]ボタンに割りあてられているアルペジオタイプを、別のものに変更してみましょう。

1 ボイスプレイから[F4]ボタンを押して、アルペジ オ画面を表示します。

[SF1]~[SF5]ボタン共通の設定



[SF1]~[SF5]ボタンでこの部分が切り替わる

2 [SF1]~[SF5]ボタンのうち、変更したいアルペジオ設定画面が割り当てられているボタンを押して、設定画面を変更します。

[SF1]~[SF5]ボタンによって画面の下の部分が切り替わります。画面の上の部分は全ページ共通です。

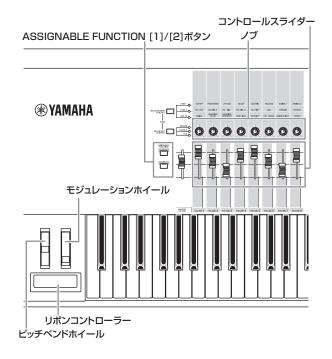
3 カテゴリー、サブカテゴリー、タイプを設定して、 アルペジオを選びます。

カテゴリーで楽器の種類、サブカテゴリーでリズムの種類 を選んでから、タイプでアルペジオタイプの番号を選びます。鍵盤を押さえて、アルペジオを再生しながら選びましょう。

同様の手順で他のアルペジオ設定画面についても設定しましょう。

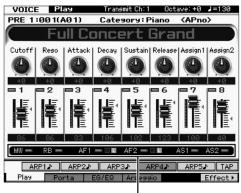
コントローラーによる音色の変化

MOTIF XFには、ピッチベンドホイールやモジュレーションホイール、リボンコントローラー、アサイナブルファンクションボタン1/2、ノブ、コントロールスライダーなど、多くのコントローラーが装備されていて、音にさまざまな効果をつけたり、音色のニュアンスを変更したりできます。



ボイスプレイ画面では、これらのコントローラーのうち、6つについて機能が割り当てられているかどうかを確認できます。

下図のアサインセッティング表示を確認してみましょう。 また、いくつかのプリセットボイスについては、効果の割り 当てられている特におすすめのコントローラーの省略名が、 ボイスネームに付けられています。

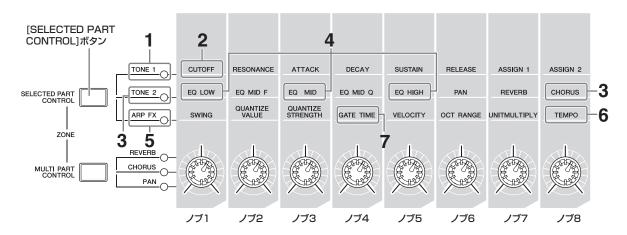


アサインセッティング表示

表示	説明
AS1, AS2	TONE 1ランプが点灯している場合のノブ7(AS1)と ノブ8(AS2)に、機能が割り当てられているかどうかを 表示します。
AF1、AF2	ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンに、機能が割り当てられているかどうかを表示します。 「m」がオンの場合はボタンを押している間だけ機能が働きます。 「L」がオンの場合はボタンを押しただけで機能が働き、再度押すことで機能が解除されます。
MW、RB	モジュレーションホイール、リボンコントローラーに 機能が割り当てられているかどうかを表示します。

ノブを使って音色を変化させる

プリセット1バンク(PRE 1)、AO1の「Full Concert Grand」を呼び出して、右手で鍵盤を押さえながら左手でノブを操作して音色やアルペジオ演奏を変化させてみましょう。



1 ノブの左にある[SELECTED PART CONTROL]ボタンを押して、TONE 1ランプを点灯させます。

コントロールファンクション画面が表示されます。ただし、 プレイ画面で操作した場合は、表示されません。

NOTE [SELECTED PART CONTROL]ボタンは、長押しすると 必ず一番上の段の機能(TONE 1)が割り当てられます。

2 鍵盤を弾きながら最も左のノブ(ノブ1)を回して みましょう。

すると、ノブを左に回すとピアノが柔らかい音になり、右に回すと固い音になります。

これは、TONE 1ランプのすぐ右に書かれている「CUTOFF (カットオフ)」の値をノブで変更することによって音色が変化したものです。

NOTE ノブ1〜8の機能や設定値は、[EXIT]ボタンを押してボイストップ画面に戻っても表示されます。



3 [SELECTED PART CONTROL]ボタンを何度 か押してTONE 2ランプを点灯させ、最も右のノ ブ(ノブ8)を右に回してみましょう。

ピアノの音にコーラスがかかって拡がりが出ます。

NOTE 画面上のノブやコントロールスライダーのイラストに赤いマーク(現在の値)が表示されている場合は、ノブやコントロールスライダーを操作してもすぐには音色に反映されません。

ノブやコントロールスライダーの位置が現在の値に到達した時点で赤いマークが消え、ノブやコントロールスライダーを動かした結果が音色に反映されるようになります。

4 TONE 2ランプが点灯している状態で、ノブ1、 ノブ3、ノブ5を操作してみましょう。

それぞれ、低音、中音、高音を強調したり、カットしたり して音色を変更できます。

5 [SELECTED PART CONTROL]ボタン押して ARP FXランプを点灯させましょう。

この状態では、ノブ1~8はすべてアルペジオ演奏のニュアンスを変える働きとなります。

では、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押してランプを点灯させ、右手で和音を弾きながら、左手でノブを操作しましょう。

- **6** 最も右のノブ(ノブ8)を回して、アルペジオのテンポを変えてみましょう。
- 7 ノブ4でアルペジオ演奏をスタッカートやレガートに変更してみましょう。

他のノブについても操作して効果を確認してみましょう。

NOTE ボイスモードでのノブの機能について詳しくはリファレン スマニュアルの「ノブの機能」をご参照ください。

このようにノブを使うと、プリセット音色を簡単な操作で自 分の好みに変更できます。

NOTE すべてのボイスで必ず同じ効果がかかるとは限りません。

[E]エディットマークについて

ボイスプレイやボイスエディットでパラメーターの値を変更すると、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。この表示により、選択中のボイスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。

現在の状態を保存するには、ストア(27ページ)の操作を 行ないます。

ボイスをエディットする

ボイスを構成するさまざまな設定項目(パラメーター)の値を変更してボイスを作り変える操作をエディットといい、ボイスモードのサブモードであるボイスエディットで行ないます。ボイスエディットは、ボイスの種類によってパラメーターが異なります。

ノーマルボイスのエディット

鍵盤の音階どおりに発音する「ノーマルボイス」は、最大8個のエレメントで構成されています。ノーマルボイスのエディットは、8つのエレメントに共通のパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントごとのパラメーターを設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。

エレメントとは?

ボイスを構成する最小単位で、それ自体をボイスとして使用できます。

エレメントは、楽器音などの波形(ウェーブ)にさまざまなパラメーター (エフェクト、EGなど)を付加して作られています。MOTIF XFの各ボイスは、エレメントをいくつか組み合わせることによって作られています。

ドラムボイスのエディット

各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」のエディットは、全キーに共通のパラメーターを設定する「コモンエディット」と、キーごとのパラメーターを設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。

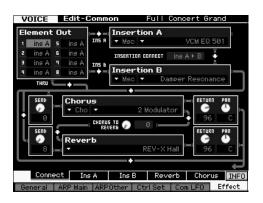
ボイスエディットの詳細については、リファレンスマニュアルのボイスモードの章をご参照ください。

エフェクトをかける

このシンセサイザーには、数多くのエフェクトが内蔵されています。このエフェクトを活用することで、ボイスにさまざまな効果をかけられます。たとえば、プリセットボイスのエフェクトを変更するだけでも、まったく違ったボイスに仕上げることができます。ここではプリセットボイスにかけるエフェクトタイプや設定を変更し、ユーザーボイスとして保存する手順を説明します。

- 1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに 入ります。
- 2 エフェクトを変更したいボイスを選びます。
- **3** [F6] Effectボタンを押します。

エフェクトコネクト画面を表示します。



- 4 カーソルを「Insertion A」に移動します。
- 5 「Insertion A」ボックス内の左側の欄でエフェクトカテゴリーを選び、右側の欄でエフェクトタイプを選びます。
- 6 [SF2] Ins Aボタンを押すと、手順5で選択されたエフェクトタイプのパラメーターを細かく設定できる画面が表示されます。



7 カーソルを「Preset」に移動して、データダイ アルでテンプレートを選択します。

テンプレートには、エフェクトがよく使われる状況に応じたパラメーターの設定が用意されています。テンプレートを変更するだけでも、効果の違いがありますので、いくつか試してみましょう。

8 必要に応じて各パラメーターを設定します。

エフェクトによってさまざまなパラメーターが用意されていますので、イメージに近い音になるまで微調整をしましょう。詳細は、リファレンスマニュアルの「エフェクトの設定をする [F6] Effect (エフェクト)」をご参照ください。

エフェクトパラメーターについての詳細は、リファレンスマニュアルの「MOTIF XFのしくみ」をご参照ください。

ボイスの保存(ストア)

1 ボイスエディットが終わったら、[STORE]ボタンを押してボイスストア画面を表示します。



2 ボイスの保存先を設定します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを使って、保存先のユーザーバンク(ノーマルボイスの場合はUSR 1~USR 4、ドラムボイスの場合はUDR)とボイスナンバーを設定します。バンクボタン[USER 1]~[USER 4]、[USER DR]、グループボタン[A]~[H]、ナンバーボタン[1]~[16]で保存先を設定することもできます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

4 [INC/YES]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、ボイスプレイ画面に戻ります。保存先のボイスが選択された状態になります。

■注記■

保存(ストア)をせずに別のボイスを選んだり電源を切ったりすると、エディットの内容は消えてしまいます。

■注記■

ストアを実行することで、ユーザーバンクにあるストア先のボイスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめ USB記憶装置に保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については64ページをご参照ください。

ボイスについての詳細は、リファレンスマニュアルのボイスモードの章をご参照ください。

パフォーマンスモードで演奏する

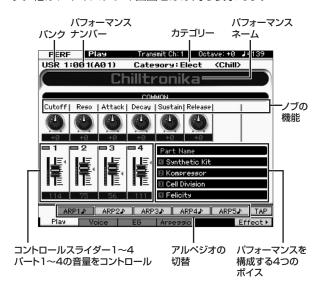
パフォーマンスモードでは、最大4つのボイスを重ねて迫力や厚みのある音を出すことができます。[PROGRAM]ボタンを押したあと、パフォーマンスを選んで演奏してみましょう。

パフォーマンスを選ぶ

パフォーマンスは、ボイスと同じ方法で選択できます。 カテゴリーサーチや画面表示もボイスと同じです。ただし、 パフォーマンスではプリセットバンクやドラムバンクは無 く、使えるのはユーザー 1~4バンクだけになります。その ため、はじめに[PROGRAM]ボタンを押したあとは、バン クボタン[USER 1]~[USER 4]のいずれかを押してユー ザーバンクを選びます。

パフォーマンスプレイの表示画面

パフォーマンスプレイ画面では、右下の部分にパフォーマンスを構成するボイスネームを、パートごとに表示しています。他は、ボイスプレイ画面とほぼ同じ表示です。



コントローラーやノブで音色を変化 させる

ボイスモードでご紹介したコントローラーやノブによる音色の変更も、パフォーマンスモードで同じように機能します。 いろいろなパフォーマンスを選んで、ボイスと同じような操作を試してみてください。

パフォーマンスのボイス構成例

パフォーマンスを選んで演奏していると、アルペジオが鳴り出すものや、鍵盤の位置によって別の音が鳴るもの、いくつもの音が重なって鳴るものなど、さまざまな種類のものがあります。中には、どう演奏していいのか分からないようなものもあるかもしれません。そういう場合には、そのパフォーマンスのボイスの組み合わせ方を理解すると活用方法が見えてきます。

パフォーマンスは、最大4つのボイスをさまざまに組み合わせて構成されています。ここでは、基本となる4種類のボイスの組み合わせ方をご紹介します。

パフォーマンスの構成1

レイヤー

1つの鍵盤を押さえることで、2つ以上のボイスが同時に鳴るようにする方法です。

たとえば、立ち上がりの早さの違う数種類のストリングをレイヤーさせて音に厚みを出したり、ピアノ系のボイスとパッド系のボイスをレイヤーさせたりなど、多彩なパフォーマンスを作成できます。



パフォーマンスの構成2

スプリット

鍵盤の位置(音域)によって、別のボイスが鳴るようにする方法です。

たとえば、低音域にストリングス、高音域にフルートを割り当てておくと、左手でストリングスを演奏しながら右手でフルートを弾くなど、1人で同時に複数のボイスを演奏することが可能になります。



パフォーマンスの構成3

ベロシティースプリット

複数のボイスを重ね、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で別のボイスが鳴るようにする方法です。

たとえば、弱いベロシティーではゆっくりと立ち上がる柔らかいストリングが、中ぐらいのベロシティーでは立ち上がりが早いストリングが、強いベロシティーではオーケストラヒット系の迫力あるストリングス音が、それぞれ鳴るように設定しておくと、鍵盤を弾く強さによって多彩な演奏が実現できます。



パフォーマンスの構成4

アルペジオ

アルペジオを利用して、1人でバンドアンサンブルを実現する方法です。

MOTIF XFでは、パフォーマンスを構成する4つのボイスに対して、別々のアルペジオを同時にかけることができます。そこで、別のアルペジオを割り当てた4種類のボイスをレイヤーすることで、4種類の楽器が異なったパートを演奏しているアンサンブル演奏が実現できます。

たとえば、ドラム、ベース、ギター、ピアノを下記のように配置し、それぞれの楽器にあったアルペジオを設定しておきます。すると、低音域の鍵盤を押さえるとドラムとベースのリズム、高音域の鍵盤を押さえるとピアノとギターのコードバッキングが演奏されます。すると、曲のコード進行にあった鍵盤を押さえるだけで、その曲の伴奏パートが完成します。さらに、サブファンクションボタンでアルペジオの種類を切り替えると、イントロからAメロ、サビ、エンディングまで、バリエーションに富んだ演奏も可能です。



パフォーマンスについて、基本的な4種類の構成をご紹介しましたが、この4つを組み合わせることでさらに多彩なパフォーマンスを作成できます。

工場出荷状態でユーザー 1~4バンクに保存されているパフォーマンスには、上記の作り方が盛り込まれています。いろいろなパフォーマンスを試して、どのような組み合わせ方が用いられているか確認してみましょう。

それぞれのパフォーマンスについて、ボイスの構成を探り出 し、演奏方法や活用方法を見つけ出してみてください。

ボイスを組み合わせてパフォーマン スを作る

例として2つのボイスを組み合わせてパフォーマンスを作る 方法を説明します。

パフォーマンスを作る準備 (パフォーマンスのイニシャライズ)

1 パフォーマンスプレイ画面で、[JOB]ボタンを押してから[F1]ボタンを押します。

イニシャライズの画面が表示されます。画面上の「All Parameters」にチェックが入っていることを確認します。

- **2** [ENTER]ボタンを押し、イニシャライズを実行してよいか、確認を求める画面を表示させます。
- 3 [INC/YES]ボタンを押して、パフォーマンスを イニシャライズします。

4 [PERFORM]ボタンを押します。

選んだパフォーマンスが「InitializedPerform」(何も設定されていないパフォーマンス)の表示に変わります。

NOTE パフォーマンスをイニシャライズすると、プリセットバンク1、ボイスナンバー 1のボイスが全パートに割り当てられており、パート1のみがPART (パートスイッチ)=オンの状態になります。

ボイスを重ねる(レイヤー)

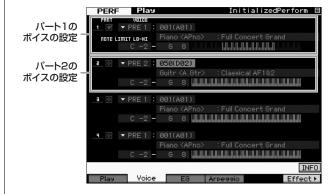
パート2に好きなボイスを割り当てて、パート1とパート2の2つの音色を重ねて発音させてみましょう。

1 パフォーマンスプレイ画面で[F2]ボタンを押して、ボイス画面を表示します。

この画面で、各パートに設定されているボイスが確認できます。先ほどイニシャライズしたので、パート1のみのPART (パートスイッチ)がオンになっている状態です。

- 2 パート2のPART (パートスイッチ)のチェック欄 にカーソルを移動し、[INC/YES]ボタンを押し てスイッチをオンに設定します。
- 3 パート2にカーソルを移動し、バンク、ボイスナンバーを設定して好きなボイスを選びます。

NOTE カテゴリーサーチを活用してボイスを選ぶこともできます。
[CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、ボイスモードと
同様の操作をしてください(23ページ)。ただし、バンクボ
タンの下に書かれているカテゴリー名は、ボイスのカテゴ
リー名であり、パフォーマンスのカテゴリー名とは対応し
ていません。



4 鍵盤を弾いてみましょう。

パート1のピアノ音色と、パート2の自分で割り当てた音色 が重なって発音されます。

次は、音色ごとに鍵盤の領域を分けてみましょう。

鍵盤の領域を分ける(スプリット)

パート1の音色を低音域の鍵盤に割り当て、パート2の音色 を高音域の鍵盤に割り当てて、異なった音色を同時に演奏し てみましょう。

1 パート1のNOTE LIMIT(ノートリミット)のHIに カーソルを移動します。 2 [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押し、 パート1の最高音を設定します。

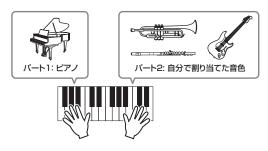
パート1のNOTE欄の目盛りと、鍵盤上の着色している範囲が発音域に合わせて変わります。

- 3 パート2のNOTE LIMIT (ノートリミット)のLO にカーソルを移動します。
- 4 [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押し、 パート2の最低音を設定します。

パート2のNOTE欄の目盛りと、鍵盤上の着色している範囲が発音域に合わせて変わります。

5 鍵盤を弾いてみましょう。

左手でパート1のピアノ音色、右手でパート2の自分で割り 当てた音色を弾いてみましょう。



パート間の音量調整

コントロールスライダー 1、2を使って、パート1とパート2の音量を調整します。

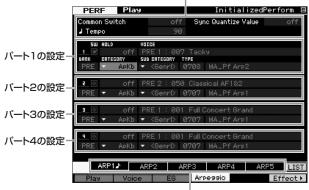
アルペジオの設定を変更する

パフォーマンスのアルペジオの設定を変更してみましょう。 演奏したい曲のジャンルにあったリズムやバッキングパター ンを選びましょう。

- パフォーマンスプレイから[F4]ボタンを押して、 アルペジオ画面を表示します。
- 2 [SF1]~[SF5]ボタンのうち、変更したいボタン を押して設定画面を変更します。

[SF1]~[SF5]ボタンによってパート1~4の設定部分が切り替わります。画面上部の「Common Switch」、「Sync Quantize Value」、「Tempo」を設定する欄はすべての設定画面で共通です。

[SF1]~[SF5]ボタンに共通の設定



[SF1]~[SF5]ボタンで画面を切替

3 パート1~4の設定を行ないます。

カテゴリー、サブカテゴリー、タイプを設定して、アルペジオを選びましょう。

カテゴリーでは楽器の種類を、サブカテゴリーではリズムの種類を選び、タイプでバリエーションを選ぶ、という手順でアルペジオを選びます。タイプには、AメロやBメロ、サビ、ブリッジなど、曲の各部を構成するバリエーションが含まれているので、鍵盤を押さえて、アルペジオを再生しながら選びましょう。

メモリーは、プリセットのアルペジオを使う場合は「PRE (プリセット)」に設定しておきます。

もう一つ、ホールドというパラメーターがあります。これは、「on」に設定すると鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける設定です。ドラムやパーカッションによるリズム演奏など、鳴り続けさせたいパートは「on」に設定しておくと便利です。



NOTE カテゴリーやサブカテゴリーの設定では、リスト入力が使えます。たとえば、カーソルをカテゴリーに移動して [SF6]ボタンを押すと、カーソルの位置に入力値の一覧表が表示されます。そこで、データダイアルで値を選択して [ENTER]ボタンを押すと、値が入力されます。とても便利なので、ぜひ一度使ってみてください。

1つのページの設定が終わったら、[SF1]~[SF5]ボタンを押して他のページも設定しましょう。

パフォーマンスの保存(ストア)

エディット作業が終わったら、作成したパフォーマンスを本体メモリーに保存します。このように、本体のメモリーに保存することをストアといいます。

[STORE]ボタンを押して、パフォーマンスを保存しましょう。操作手順は、ボイスストア(27ページ)と同じです。

■注記■

ストアをせずに別のパフォーマンスを選ぶと、その設定は消えてしまいます。

■注記■

パフォーマンスのプリセットデータはすべてユーザーバンクに保存されています。そのため、オリジナルデータを保存すると、保存先のプリセットデータは消えてしまいます。プリセットデータを呼び戻したい場合は、ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)をする必要があります(17ページ)。大切なデータは本体に保存(ストア)するだけでなく、USB記憶装置にセーブしておきましょう。USB記憶装置については65ページを、保存の手順については64ページをご参照ください。

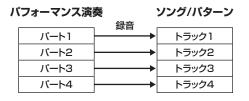
パフォーマンスについての詳細は、リファレンスマニュアルのパフォーマンスモードの章をご参照ください。

パフォーマンスの演奏を録音する

アルペジオを利用したパフォーマンスを演奏していると、そのまま曲に使えそうなメロディーやコードバッキングが浮かんでくることがあります。そんなときには、パフォーマンスレコード機能を使ってソングやパターンに録音し、後から曲を仕上げていきましょう。

パフォーマンスレコードのしくみ

パフォーマンスレコードでは、パート1~4の演奏をソング/パターンのトラック1~4に録音します。鍵盤の演奏だけでなく、アルペジオ演奏についても演奏データとしてトラックに録音されるので、曲作りの素材としてそのまま利用できます。



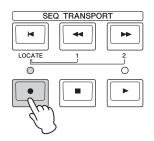
メロディー+アルペジオバッキング をソングに録音する

パフォーマンスレコードの録音先をソングにすると、演奏の長さを気にせずに録音することができるので、長めのバッキングやメロディーを含む演奏を録音するには最適です。たとえば、パフォーマンスを弾きながら曲のアイデアを練っているときなどに、パフォーマンスレコードですべての演奏をソングに録音しておき、あとから聞き直して必要な部分だけを抜き出して使う、という方法もあります。

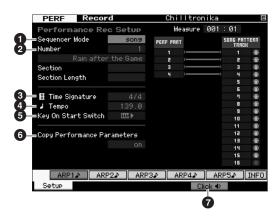
- パフォーマンスプレイで、録音に使うパフォーマンスを選びます。
- 2 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯します。



3 パフォーマンスプレイの状態で[●](レコード)ボタンを押し、パフォーマンスレコード画面を表示します。



4 パフォーマンスレコード画面で下記の設定をします。



① Sequencer Mode = 「song」ソングに録音する設定です。

2 ソングナンバー

レコーディング先のソングを選びます。パフォーマンスレコードを実行すると、全トラックのデータが消えてしまいます。データの入っていないソングを選びましょう。

③ Time Signature = 「4/4」 アルペジオの拍子にあわせましょう。通常は4/4です。

4 Tempo

録音時のメトロノームやアルペジオのテンポを設定します。

⑤ Key On Start Switch = Ⅲ▶ (オン)

鍵盤を押すと自動的に録音がスタートする設定です。アルペジオを使う場合はこの設定が便利です。

NOTE III はオフ、III はオンとなります。

- **6** Copy Performance Parameters = on パフォーマンスの各パートに設定されているボイスやアルペジオの設定が、そのままソングミキシングのパート1~4にコピーされます。
- **⑦ Click ♠) (オン)**Clickオンに設定してメトロノームを鳴らします。

5 鍵盤を押さえると、自動的にレコーディングが始まります。

メトロノームに合わせてバッキングやメロディーを演奏します。

録音中でも、[SF1]~[SF5]ボタンを押してアルペジオの設定を切り替えることができます。[SF1]~[SF5]ボタンのうち、登録してある他のアルペジオ設定に変更して演奏してみましょう。

- 6 [■](ストップ)ボタンを押すとパフォーマンスレコードが終わり、パフォーマンスプレイ画面に戻ります。
- 7 録音が終わったら、[SONG]ボタンを押してソン グモードに入り、録音した演奏を聞いてみましょ う。

パフォーマンスレコードで録音したトラックを素材にして、ソングモードで演奏を編集したり修正したり、足りないパートを加えたりして曲を仕上げていきましょう。ソングが仕上がったら、[STORE]ボタンを押して、ソングを保存しましょう。

アルペジオをパターンに録音する

パフォーマンスレコードの録音先をパターンにすると、パフォーマンスの演奏を簡単な手順で数小節のパターンに録音できます。パターンとは、ドラムのリズムパターンのように、同じ演奏を繰り返す場合の核となる数小節のバッキング演奏のことです。アルペジオを使ったパフォーマンスの演奏を録音すると、パターンを簡単に作成できます。作成する曲のイメージに合うパフォーマンスを探して、[SF1]~[SF5]ボタンでアルペジオの設定を切り替えながら、次々とパターンに録音しましょう。録音の手順は、ソングに録音する場合とほぼ同じです。

1 パフォーマンスを選びます。

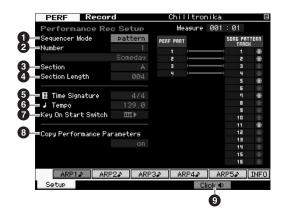
ドラム、ベース、ギター、ピアノといったリズム系の楽器に、アルペジオが設定されているようなパフォーマンスを選びましょう。

2 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯します。



3 パフォーマンスプレイの状態で[●](レコード)ボタンを押し、パフォーマンスレコード画面を表示します。

4 パフォーマンスレコード画面で下記の設定をします。



1 Sequencer Mode= 「pattern」 パターンに録音する設定です。

2 パターンナンバー

レコーディング先のパターンを選びます。パフォーマンス レコードを実行すると、全トラックのデータが消えてしま います。データの入っていないパターンを選びましょう。

3 Section

パターンに含まれるA~Pのセクションを選びます。同じ曲の中で使いたいバッキング演奏を録音する場合は、パターンナンバーは変えずセクションを変えて録音します。

4 Section Length

録音するパターンの小節数を設定します。アルペジオの長さに合わせて、1~4小節程度に設定します。

⑤ Time Signature = 「4/4」 アルペジオの拍子にあわせましょう。通常は4/4です。

6 Tempo

- . 録音時のメトロノームやアルペジオのテンポを設定します。

Kev On Start Switch = Ⅲ (オン)

鍵盤を押すと自動的に録音がスタートする設定です。アルペジオを使う場合はこの設定が便利です。

Copy Performance Parameters = on

パフォーマンスの各パートに設定されているボイスやアルペジオの設定が、そのままパターンミキシングのパート1~4にコピーされます。

② Click

(オン)

Clickオンに設定してメトロノームを鳴らします。

- 5 鍵盤を押さえると録音が始まり、設定した小節数 の録音が終わると自動的にストップし、パフォー マンスプレイ画面に戻ります。
- 6 録音が終わったら、[PATTERN]ボタンを押して ソングモードに入り、録音した演奏を聞いてみま しょう。

パフォーマンスレコードで多くのパターンが録音できたら、それらをパターンモードのパターンチェーンでつなぎ合わせて、曲にまとめる作業を行ないましょう。続きの作業については43ページをご参照ください。

鍵盤演奏をオーディオ録音/再生する

本体での演奏をUSB記憶装置またはネットワーク接続されたコンピューターに、WAV形式(44.1kHz/16bit/ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。また、本体に接続しているUSB記憶装置またはコンピューターに保存されているWAVまたはAIFF形式のオーディオファイルを、本体で再生することができます。

これらオーディオレコード/プレイ機能の操作は、以下のとおり、すべてファイルモードで行ないます。

録音する

本体での演奏を44.1kHz/16bit/ステレオのオーディオファイルとして録音します。録音時の録音レベルは固定されており、連続で最大74分または録音先デバイスの上限の容量まで録音ができます。

1 USB記憶装置を録音先のデバイスにする場合は、 本体のUSB端子にUSB記憶装置を接続します。

ネットワーク接続されたコンピューターを録音先のデバイスにする場合は、リファレンスマニュアルの「ネットワークの接続」の説明に従って、本体からコンピューターにアクセスしてファイル共有の設定をします。

2 [VOICE]/[PERFORM]/[SONG]/
[PATTERN]ボタンを押し、データダイアルまたは[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンで録音したいボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選択します。

ソング/パターンの場合は、録音時に演奏するパートまで設 定します。

3 [FILE]ボタンを押して、[F4] Audioボタンを押します。

ファイルモードのオーディオ画面が表示されます。

4 カーソル[∧]/[∨]ボタンと、データダイアルまたは[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンを使って、録音するデバイスとディレクトリーを設定します。

デバイス欄(❶)では手順1で接続したデバイスを設定し、 ディレクトリー欄(❷)では録音したいディレクトリーを設定 します。



5 [SF1] Recボタンを押します。

文字入力画面が表示されます。

NOTE ディレクトリー欄(2)で既存のオーディオファイルを選択 して[SF1] Recボタンを押した場合は、文字入力画面に選 択されたファイル名が表示されます。

6 ファイル名を入力し、[ENTER]ボタンを押します。

スタンバイ画面が表示されます。 ファイル名は英数字を使って最大20字で設定できます。 名前の入力方法については、20ページの「基本操作」を

ご参照ください。

■ 注記 |

録音先のデバイスに既存のファイル名を設定して[ENTER]ボタンを押すと、上書き保存の確認画面が表示されます。[INC/YES]ボタンを押すと、その時点で録音先に保存されていた同名のファイルは消えてしまいますので、ご注意ください。

7 トリガーレベルを設定します。

「Trigger Level」=「manual」に設定した場合は、 [ENTER]ボタンを押すことで録音を開始します。「Trigger Level」=「1~127」に設定した場合は、設定した値を超える信号が入ってきたときに、録音が自動的に開始されます。設定したレベルは、レベルメーターに赤い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。



8 [ENTER]ボタンを押します。

「Trigger Level」 = 「manual」に設定した場合は、 [ENTER]ボタンを押すと同時に画面にRECORDINGと表示され、録音が開始されます。「Trigger Level」 = 「1~ 127」に設定した場合は、画面にWAITINGと表示されて録音待機状態になります。

9 鍵盤を演奏します。

「Trigger Level」=「1~127」に設定した場合は、設定した値を超える信号が入ってきたときに、画面がRECORDINGにかわって録音が開始されます。 選択中のソング/パターンを一緒にオーディオファイルとして保存したい場合は、任意のタイミングでSEQTRANSPORT [▶](プレイ)ボタンを押してソング/パターンを再生させます。また、ナンバー [1]~[16]ボタンを押すことで録音中にパートを変更できます。

10 演奏が終わったら[ENTER]ボタンを押します。 録音が終了し、録音先に設定したデバイスにオーディオファイルが保存されます。

■注記■

オーディオファイルの録音/保存中は、MOTIF XFまたは録音/保存先のデバイスの電源を絶対に切らないでください。録音/保存先のデバイスに正常にアクセスできなくなるおそれがあります。

再生する

USB記憶装置またはネットワーク接続されたコンピューターに保存されているオーディオファイル(WAVまたはAIFF形式)を、本体で再生してみましょう。

1 USB記憶装置上のオーディオファイルを再生させたい場合は、本体のUSB端子にUSB記憶装置を接続します。

ネットワーク接続されたコンピューター上のオーディオ ファイルを再生させたい場合は、リファレンスマニュアル の「ネットワークの接続」の説明に従って、本体からコン ピューターにアクセスしてファイル共有の設定をします。

2 [FILE]ボタンを押して、[F4] Audioボタンを押します。

ファイルモードのオーディオ画面が表示されます。

3 カーソル[∧]/[∨]ボタンと、データダイアルまたは[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンを使って、デバイスとオーディオファイルを選択します。

デバイス欄(**①**)では手順1で接続したデバイスを設定し、 ディレクトリー欄(**②**)では再生したいオーディオファイルを 設定します。



4 [SF2] Playボタンを押します。

オーディオファイルの再生が始まります。

- 5 データダイアルや[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンで再生音量を調節します。
- **6** [SF2] Stopボタン、[ENTER]ボタン、または [EXIT]ボタンを押して停止します。

ファイルモードのオーディオ画面に戻ります。

NOTE オーディオファイルを再生させながら、ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードで選択をしている音色を演奏することができます。

マスターキーボードとして使う

マスターモードの主な特長は、下記の2つです。

- ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの組み合わせを128種類保存し、呼び出すことができます。
- 1つのマスタープログラムにつき8ゾーンのマスターキーボード機能を設定することができます。

マスタープログラムには、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったプログラムの中から必要なものを登録できるので、マスタープログラムを切り替えることで、モードをまたぐプログラムを瞬時に切り替えることができます。外部MIDI機器をコントロールするための設定も同時に切り替えることができますので、たとえば、ライブステージなどで、パフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。

ボイス/パフォーマンス/ソング/ パターンをマスターに登録する

ライブのときに、曲に合わせてボイスやパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、マスタープログラムの001にボイス、002にパフォーマンス、というように並べて登録しておくと便利です。プログラムの保存は以下の手順で操作します。

- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。
- 2 エディットしたいマスタープログラムを選びます。 マスタープレイ画面が表示されます。
- 3 [EDIT]ボタンを押して、マスターエディットモー ドに入ります。
- 4 [COMMON EDIT]ボタンを押して、コモンエ ディットに入ります。



- 5 「Mode」にカーソルを移動し、登録したいモード を選びます。
- **6** 「Memory」にカーソルを移動し、データダイアルで登録したいプログラムを選びます。
- 7 [STORE]ボタンを押してストア画面を表示し、 変更したマスタープログラムを保存します。

マスターキーボード機能の設定を する

外部MIDI音源を複数使用するときは、マスターキーボード機能を設定してマスタープログラムに保存しておくと便利です。マスタープログラムを切り替えたと同時に、外部MIDI音源のプログラムを変更することもできます。基本的な操作手順は以下のとおりです。

- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。
- 2 エディットしたいマスタープログラムを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押して、マスターエディットモードに入ります。
- 4 [COMMON EDIT]ボタンを押してコモンエ ディットに入り、[F2] Otherボタンを押します。



- **5** 「Zone Switch」にカーソルを移動し、「on」に 設定します。
- 6 「Knob Control Assign」にカーソルを移動し、「zone」に設定します。

7 ナンバーボタン[1]を押してゾーンエディットに 入ります。



- **8** [F1]~[F5] 各画面で、Zone 1に対する設定を 行ないます。
- 9 他のナンバーボタン[2]~[8]を押して、他の Zoneも同様に設定します。
- **10** すべての設定が終わったら、[STORE]ボタン を押してストア画面を表示し、変更したマス タープログラムを保存します。

これらの設定が終わったら、マスターコモンエディット画面の[F1] Name画面で、マスタープログラムに名前をつけておきましょう。名前をつけたあとも[STORE]ボタンを押して保存してください。ゾーンエディットについて詳しくは、リファレンスマニュアルの「ゾーンエディットパラメーターの働き」をご参照ください。

マスターについての詳細は、リファレンスマニュアルのマスターモードの章をご参照ください。

ソングモードでオリジナルソングを作る

今度は曲作りにチャレンジしてみましょう。MOTIF XFには、曲を作るためのシーケンサーが内蔵されています。シーケンサーとは、楽器の演奏を演奏データ(MIDIデータ)として記録する機能のことで、この機能を利用すれば、ビッグバンドやオーケストラの演奏なども1人で作り上げることができます。

用語を理解しよう

ソング

ソングとは、まとまった1つの楽曲のことで、通常は1つの ソングで1曲を作成します。MOTIF XFには64ソング分の メモリーが用意されています。

トラック

トラックとは、演奏を録音するためのメモリーのことで、 1つのトラックには1パート分の楽器の演奏が録音できます。MOTIF XFのソングには、16トラックが用意されていて、16パート分の楽器演奏を録音/再生可能です。

ミキシング

トラックに録音した演奏データを再生するときに、ソング専用の音源として機能するのがミキシングです。ミキシングには、ソングの16トラックに対応した16個のパートが用意されていて、各トラックを再生するためのさまざまな設定ができます。ミキシングは、ソングごとに1つずつ用意されています。

リアルタイム録音

リアルタイム録音とは、メトロノームに合わせて鍵盤を演奏してデータを入力する方法です。録音後にタイミングを揃えたり(クオンタイズ)、間違った音符を修正したり(ソングエディット)できるので、気軽に録音できます。

リアルタイム録音には、replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)の3つの方法があります。 replaceは元のデータを消して上書き録音し、overdubは元のデータを残したまま重ね録音し、punchは元のデータの指定した範囲を部分的に上書き録音します。

ソングの再生

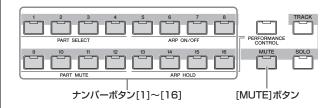
ソングの作成に入る前に、デモソングを再生しながら、 トラックのミュート/ソロやコントロールスライダーの活用 方法についてご紹介します。

下記の手順に入る前に「デモソングを聴く」(17ページ)を 参考にしてデモソングの再生をスタートさせ、実際に音で確 認しながら操作してみましょう。

トラックのミュート

特定のトラックの発音をオフにする機能です。

1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯します。 ナンバーボタン[1]~[16]のランプが点灯します。



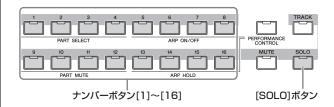
- 2 ミュートしたいトラックと同じ番号のナンバーボタン[1]~[16]を押すと、ボタンのランプが消えると共に、対応するトラックがミュートされます。
 - 続けて複数のトラックをミュートすることも可能です。
- 3 ランプの消えているナンバーボタン[1]~[16]を 押すと、ランプが点灯すると共に、対応するト ラックのミュートが解除されます。

あとで録音を行なうときのために、すべてのトラックの ミュートを解除しておきましょう。

トラックのソロ

特定のトラックだけを発音させて、他のトラックの発音をすべてオフにする機能です。

1 [SOLO]ボタンを押してランプを点灯します。



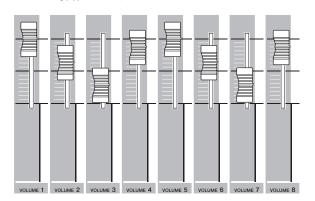
2 ソロにしたいトラックと同じ番号のナンバーボタン[1]~[16]を押すと、ランプが点滅状態になり、対応するトラックがソロ状態になります。

続けてナンバーボタンを押すと、他のトラックがソロ状態に切り替わります。

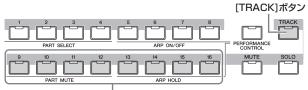
3 [TRACK]または[MUTE]ボタンを押して、ソロ 状態を解除します。

各パートのボリュームを操作する

コントロールスライダーを操作すると、パート1~8のボ リュームを操作できます。



[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させてからナンバーボタン[9]~[16]のうちいずれか1つを押すと、パート9~16のボリュームが操作できる状態になります。



ナンバーボタン[9]~[16]

この他に、ノブ1~8にも、演奏中のソングのトラックやパートの設定をリアルタイムに操作できるさまざまな機能が割り当てられています。詳しくは、リファレンスマニュアルのソングモードの章をご参照ください。

トラックに録音する

ここからは、実際に曲を入力しながら操作を体験してみましょう。ますば、トラック1にメロディーをリアルタイム録音で録音します。では、リアルタイム録音の準備からはじめましょう。

- 1 [SONG]ボタンを押してソングモードに入り、 データダイアルでデータの入っていない空のソン グを選びます。
- **2** [●](レコード)ボタンを押して、ソングレコードに入ります。

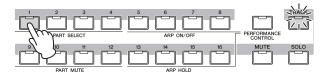
レコードセットアップ画面が表示されます。



[F5] Clickボタン

3 レコードセットアップ画面で、下記の設定を行ないます。

3-1 [TRACK]ボタンが点灯している状態でナンバーボタン [1]を押し、録音するトラックをトラック1に設定します。 レコードセットアップ画面のトラック1のREC TR欄に●マークが表示されます。また、Record Partも「1」に 設定されます。



- **3-2** 拍子にカーソルを移動し、作成する曲の拍子を設定します。ここでは「4/4」に設定します。
- **3-3** テンポにカーソルを移動し、リアルタイム録音の際のテンポを設定します。ここでは、「144」に設定します。
- **3-4** Record Type (レコードタイプ)にカーソルを移動し、録音方法を「replace」に設定します。
- **3-5** Quantize (クオンタイズ)で、「♪240」に設定します。 クオンタイズとは、正確に弾いているつもりでも、タイミ ングが微妙に遅れたり早かったりするズレを補正し、タイ ミングをジャストにそろえる機能です。ここでは、入力す る楽譜に出てくる最も短い音符の長さを設定します。
- **3-6** Voice (ボイス)では、バンクとボイスナンバーを設定して、録音に使うボイスを設定します。 ここでの設定は、ミキシングのパート1にも反映されます。
- 3-7 [F5]ボタンを押して、メトロノームを「Click ¶) (オン)」 にします。

[F5]ボタンを押すたびに、メトロノームのオン/オフが切り替わります。

NOTE メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の 予備カウントの小節数など)については、シーケンサー セットアップのクリック画面で設定します。

4 入力の準備ができたら、[▶](プレイ)ボタンを押してリアルタイム録音をスタートします。

[▶](プレイ)ボタンを押すとカウントが1小節分(4拍)鳴るので、演奏を開始してください。

5 最後まで録音できたら、[■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。

間違ってしまったら、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップし、もう一度初めから録音しなおしましょう。何度でも弾き直せるので、上手く演奏できるまでトライしてください。トラック1が録音できたら、レコーディングセットアップ画面でレコーディングトラックを変更し、他のパートも録音しましょう。

アルペジオを使った録音

ソングのトラックに演奏を録音する方法としては、アルペジオを使って録音する方法もあります。鍵盤を押さえるだけで演奏されるフレーズをトラックに録音できます。

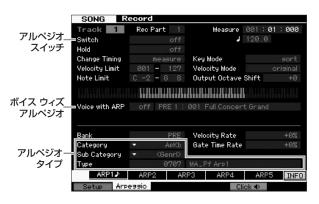
- **1** [SONG]ボタンを押して、ソングプレイに入ります。
- 2 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯します。



- **3** [●](レコード)ボタンを押して、ソングレコードに入ります。
- 4 [F1]ボタンを押して、レコードセットアップ画面 を表示します。



- 5 レコードセットアップ画面で、下記の設定を行ないます。
 - **5-1** [TRACK]ボタンが点灯した状態でナンバーボタン[1]~ [16]を押し、録音するトラックを設定します。
 - **5-2** 拍子を「4/4」に設定します。
 - **5-3** Quantize (クオンタイズ)を「off」に設定します。
- **6** [F2]ボタンを押して、レコードアルペジオ画面を表示します。



- 7 レコードアルペジオ画面で次の設定をします。
- 7-1 Switch (アルペジオスイッチ)を「on」に設定します。

- **7-2** Voice with ARP (ボイスウィズアルペジオ)を「on」に 設定します。これは、アルペジオタイプを変更すること で、アルペジオタイプに最適なボイスが自動的に呼び出 される機能です。
- **7-3** Category (カテゴリー)、Sub Category (サブカテゴリー)、Type (タイプ)を設定して、ソングに録音するアルペジオタイプを選びます。
- 8 入力の準備ができたら、[▶](プレイ)ボタンを押してリアルタイム録音をスタートします。
 - [▶](プレイ)ボタンを押すとカウントが1小節分(4拍)鳴るので、入力するパートを演奏してください。
- 9 最後まで録音できたら、[■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。

間違ってしまったら、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップし、もう一度初めから録音しなおしましょう。何度でも弾き直せるので、上手く演奏できるまでトライしてください。

間違った音符を修正する

ソングプレイの状態で[EDIT]ボタンを押すと、ソングエディットに入ります。ソングエディットでは、トラックに記録されているデータの確認や修正、消去、新しいデータの挿入などの作業を行なうことができます。

では、先ほど入力したデータをソングエディットのリストビュー画面で確認し、間違った音符を修正してみましょう。

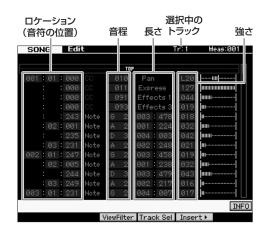
1 ソングプレイで入力したソングを選び、[EDIT]ボタンを押します。

ソングエディットに入り、リストビュー画面が表示されます。

2 修正したいトラックを選びます。

ナンバーボタン[1]を押して修正するトラックを選びます。 リストビュー画面に、先ほど入力したデータが表示されます。

NOTE 音符(ノートデータ)以外にも、入力されたMIDIデータが表示されます。



3 カーソルボタンを押して、修正したいデータにカーソルを移動します。

カーソルボタン[^]/[^]を押して間違った音符の行にカーソルを移動し、次にカーソルボタン[<]/[>]を押して修正したいデータ(内容)にカーソルを移動します。

たとえば、2小節目の3拍目裏のFの音を修正したい場合、ロケーションのMEAS (メジャー)=002、BEAT (ビート)=03、CLOCK (クロック)=240の位置にカーソルを移動させましょう。音符の音程を修正する場合には「音程 (NOTE)」に、音符の長さを修正したい場合は「長さ (GATE)」にカーソルを移動します。

NOTE 音程は、音名の英語表記に、オクターブを表す数字を付けて表示されています。中央のドがC3で、レ=D3、ミ=E3、ファ=F3、ソ=G3、ラ=A3、シ=B3となり、次のドはC4となります。

NOTE ロケーションは、メジャー (小節数)、ビート(拍)、クロックで表示されます。4/4拍子の場合、4分音符=480クロックとなります。また、音符の長さ(GATE)は、拍:クロックだけで表示されます。たとえば、01:000で1拍(四分音符)、00:240で半拍(八分音符)となります。



4 データダイアルを回して、値を変更します。

値を変更すると、その音符のデータ全体が点滅をはじめます。

NOTE 音符(NOTE)またはベロシティー (VEL)を設定する場合は、 鍵盤を押すことでも、値を設定できます。

5 [ENTER]ボタンを押すと変更が確定され、点滅 は止まります。

手順3~5を繰り返して、修正したい音符をすべて修正します。

6 修正が終わったら、[EXIT]ボタンを押してソング プレイに戻ります。

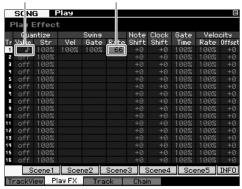
NOTE 音符を消したいときには、消したい音符にカーソルを移動してから[F6]ボタンを押します。

プレイエフェクトでメロディーを スイングさせる

MOTIF XFのプレイエフェクト機能を使うと、演奏のリズムの変化を簡単に付けることができます。では、次の手順に従って録音したメロディーをスイングさせてみましょう。

1 ソングプレイの状態で[F2]ボタンを押し、プレイエフェクト画面を表示します。

トラック1の トラック1の クオンタイズバリュー スイングレート



2 トラック1のQuantize Value (クオンタイズバリュー)にカーソルを移動し、データダイアルで「♪」に設定します。

ここでは、スイングをかけるときの基準となる音符を設定 します。

3 トラック1のSwing Rate (スイングレート)欄に カーソルを移動し、データダイアルで「66」に設 定します。

ここでは、八ネの程度を設定します。 1 拍の長さを100% とし、その1/3の長さ分だけ跳ねさせることにし、 $100\times(1-1/3)=約66$ で、66に設定します。

NOTE トラック2にベースパートを録音した場合は、トラック2も同じ設定にしてください。

設定できたら、[◀](トップ)ボタンを押して曲の初めに戻し、 [▶](プレイ)ボタンを押してソングを再生してみましょう。

プレイエフェクトをデータに反映させる

プレイエフェクトは、データそのものを変化させているわけではなく、データを変更するフィルターのようなものを通すことで演奏を変化させています。そのため、MOTIF XFだけでソングを再生する場合はよいですが、コンピューターのDAWソフトウェアに読み込ませる場合など、ソングをスタンダードMIDIファイルに(汎用のMIDIファイルに)保存する場合には、事前にプレイエフェクトの設定をデータに反映させる必要があります。下記手順でプレイエフェクトの設定をデータに反映させる必要があります。下記手順でプレイエフェクトの設定がソングデータに反映されます。

- **1** [JOB]ボタンを押して、[F5] Trackボタンを押します。
- **2** 「05: Normalize Play Effect」にカーソルを移動させ、[ENTER]ボタンを押します。
- 3 該当するトラックを選択してから、[ENTER]ボタンを 押して、ジョブ実行します。

ソングの保存(ストア)

録音が終わったら、作成したソングを本体のメモリーに保存します。このように、本体のメモリーに保存することを、ストアと呼びます。[STORE]ボタンを押して、オリジナルソングを保存しましょう。操作手順は、ボイスストア(27ページ)と同じです。

■注記■

保存先のソングナンバーに保存されていたソングデータは上書きされて 消えてしまいます。必要なデータが保存されていないソングナンバーに 保存しましょう。

ソングについての詳細は、リファレンスマニュアルのソング モードの章をご参照ください。

パターンモードでパターンを作る

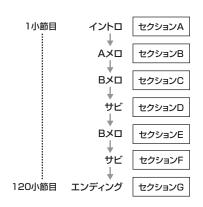
パターンは、楽曲の素材を作成し、それを組み合わせて効率的に曲作りするとても便利なしくみです。ここでは、いくつかのパターンを作り、それらを曲進行に合わせて並べることでパターンチェーンを作り、最後にソングデータにコンバートするまでの流れを、順を追って説明します。

パターンのしくみ

MOTIF XFで曲を作るには、ソングモードで作る方法とパターンモードで作る方法のふたつの方法があります。 ソングモードでは、曲を最初から終わりまで順を追って作っていく方法で作成します。一方パターンモードでは、まず楽曲の素材(イントロ、Aメロ、Bメロ、エンディングなど)を作成し、それを組み合わせることで効率的に曲作りを行いませ

パターンモードにおける楽曲の素材をパターンといいます。 パターンは、パターンナンバー (01~64)とセクション(A~P)で選びます。パターンナンバーは曲に当たり、セクションは曲の素材(イントロ、Aメロ、Bメロ、エンディングなど)に当たります。パターンの長さは、ループ素材として使う2~4小節程度のものから、イントロやAメロに相当する16~32小節程度のものまで、1~256小節の範囲で自由に設定できます。たとえば、セクションAでイントロ、セクションBでAメロ、セクションCでBメロ、セクションDでサビ、セクションEでBメロ、セクションFでサビ、セクションGでエンディングを作成し、下図のように並べることで1曲の伴奏部分ができあがります。

パターンモードのように曲を分割して曲作りする方法は、気に入ったリズムパターンやひらめいたリフなどを曲の素材として次々にセクションに記録しておき、後から素材となるセクションを組み合わせて曲作りするために、アイデアを形にしやすいという特長があります。また、MOTIF XFに搭載させたアルペジオ機能やパフォーマンスレコード機能を活用すれば、比較的簡単に曲を作ることができます。



NOTE パターンチェーン(43ページ)を使うと、素材となるセクション を組み合わせて曲作りができます。また、作成したパターン チェーンは、チェーンエディット(45ページ)でソングデータに 変換できます。

デモパターンを再生する

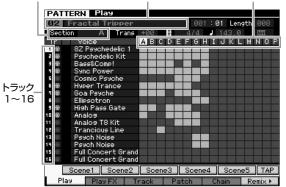
パターンを作成する前に、MOTIF XFに収録されているデモパターンを聴いてみましょう。

MOTIF XFには、パターン作成のヒントになる多数のジャンルを網羅したデモパターンが収録されています。

- 1 「デモデータの読み込み(ロード)」(18ページ)の 手順でデモデータを読み込みます。
- 2 [PATTERN]ボタンを押して、パターンモードに 入ります。

パターンプレイ画面が表示されます。

セクション パターンナンバー、パターンネーム セクションA~P



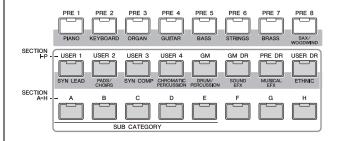
NOTE 図のように、パターンは16トラックで構成されています。 そのため、単にリズムパターンだけを再生するわけではな く、ベースやギター、キーボードなど、さまざまな楽器の バッキングパターンが含まれているパターンもあります。

- 3 データダイアルを回して、パターンを選びます。
- **4** [▶](プレイ)ボタンを押して、パターンの再生をスタートします。

パターンは、[■](ストップ)ボタンを押すまでループ再生されます。

5 セクションA~Pを変更します。

グループボタン[A] \sim [H]でセクションA \sim Hを、バンクボタン[USER 1] \sim [USER DR]でセクションI \sim Pを選びます。



NOTE 再生しながらセクションを切り替えると、共通のテンポや 楽器構成を持ちながら、演奏のバリエーションやトラック 数が少しずつ変化するため、選択したパターンによっては、 まるで曲がAメロからBメロ、サビへと展開しているように 聞こえます。

続けて、他のパターンも聴いてみましょう。

デモデータのパッチ画面を確認する

パッチ画面では、パターン(セクション)の各トラックに割り 当てられているフレーズを確認できます。

では、[F4]ボタンを押してパッチ画面に切り替えましょう。フレーズとは、1トラックで構成されている数小節のシーケンスデータで、ドラムやベース、ギターなど、パートごとの演奏データが記録されています。ちょうど、セクションの1パート分の演奏が独立したものだと考えればいいでしょう。なお、1パターンには、最大256個のフレーズを録音できます。

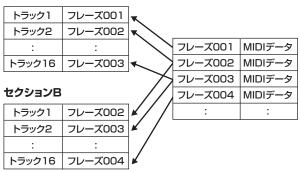
フレーズナンバー フレーズネーム



この画面で分かるように、セクションに録音された演奏は、いったんフレーズに記録されたあと、そのフレーズがトラックに割り当てられることで、トラックで再生される状態になります。

このため、あるセクションで録音したフレーズは、フレーズ ナンバーを設定するだけで、他のセクションでも簡単に利用 できます。

セクションA



ためしに、パッチ画面の各トラックに割り当てられているフレーズを別のフレーズに入れ替えたり、フレーズが割り当てられていないトラックにフレーズを割り当てたりしてみましょう。

NOTE MOTIF XFにはプリセットフレーズはなく、初期状態ではすべてのフレーズは何も録音されていません。ただしデモデータが読み込まれている場合は、デモデータで使われているフレーズについてはデータが入っています。フレーズはパターンナンバーによって切り替わるので、データが入っているフレーズ数はパターンナンバーによって異なります。他のパターンナンバーに保存されているフレーズを別のパターンナンバーで使いたいときは、[SF5] Copyボタンを押して、コピーフレーズを実行します。コピーフレーズについて詳しくは、リファレンスマニュアルをご参照ください。

アルペジオを使った録音

パターンのトラックを録音する方法としては、リアルタイム録音で鍵盤演奏を録音する方法以外に、アルペジオを使って鍵盤を押さえるだけで演奏されるフレーズをトラックに入力する方法や、市販されているサンプリング素材CDからサンプリングする方法などがあります。ここでは、まずアルペジオを使って入力する方法についてご紹介します。

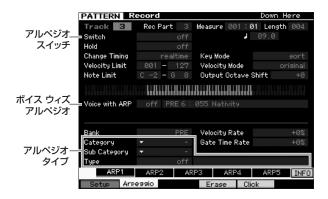
- 1 [PATTERN]ボタンを押して、パターンプレイに 入ります。
- 2 [●](レコード)ボタンを押して、レコードセット アップ画面を表示します。
- 3 [F1]ボタンを押して、レコードセットアップ画面を表示します。

レコードトラック 拍子 Record



- 4 レコードセットアップ画面で、下記の設定を行ないます。
 - **4-1** [TRACK]ボタンが点灯した状態でナンバーボタン[1]~ [16]を押し、録音するトラックを設定します。
 - 4-2 拍子を録音する拍子に設定します。
 - **4-3** Length (レングス)を録音するアルペジオの小節数を設定します。
- 4-4 キーボードスタートを「 (オン)」に設定します。
- **4-5** Loop (ループ録音)を「off」に設定します。
- **4-6** Quantize (クオンタイズ)を「off」に設定します。

5 [F2]ボタンを押して、レコードアルペジオ画面を表示します。



6 レコードアルペジオ画面で次の設定をします。

- **6-1** Switch (アルペジオスイッチ)を「on」に設定します。
- **6-2** Voice with ARP (ボイス ウィズ アルペジオ)を「on」に 設定します。これは、アルペジオタイプを変更すること で、アルペジオタイプに最適なボイスが自動的に呼び出 される機能です。
- **6-3** Category (カテゴリー)、Sub Category (サブカテゴリー)、Type (タイプ)を設定して、パターンに録音するアルペジオタイプを選びます。

7 キーボードを押さえてリアルタイム録音をスタートします。

レングスで設定した小節数の録音が終わると自動的にリアルタイム録音が終了します。

8 [STORE]ボタンを押して、パターンを保存します。

パターンの保存(ストア)

録音や編集、修正などの作業をしたパターンデータを保存します。パターンを保存すると、電源をオフにしても消えない 状態になります。

操作手順は、ボイスストア(27ページ)と同じです。

■注記■

保存先のバターンナンバーに保存されていたパターンデータは上書きされて消えてしまいます。必要なデータが保存されていないパターンナンバーを保存先に設定してください。

パターンチェーンを作成し、 ソングデータにコンバートする

作成したパターンをセクションに割り振り、曲の進行にしたがって並べ、パターンチェーンを作成します。さらにパターンチェーンをソングにコンバートし、バッキングトラックを作成します。

パターンチェーンの作成

これから作成するパターンチェーンは以下の例のとおりです。

例)

1 小節目	5 小節目	9 小節目	13 小節目	
セクション A	セクション B	セクション C	セクション D	
(イントロ)	(A メロ)	(サビ)	(エンディング)	

- 1 パターンプレイモードで、使用するパターンの パターンナンバーを選択します。
- 2 [F5] Chainボタンを押します。
- **3** 必要に応じてカーソルを移動し、テンポを設定します。

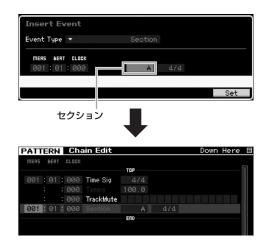


4 [EDIT]ボタンをを押して、パターンチェーンエ ディットモードに入ります。



5 [SF4] Insertボタンを押して、「OO1(1小節目)」 のセクションからAを選択し、[ENTER]ボタンを 押して、セクションAを設定します。

Event Typeに「Section」、「MEAS」に「001」、「BEAT」に「01」、「CLOCK」に「000」が表示されているのを確認したら、カーソルを該当する位置に移動し、データダイアルを使って、「A」を選択し、[F6] Setボタンを押して、Chain Edit画面に戻ると、Section Aがパターンチェーンのトップに割り当てられたことが確認できます。



6 手順5と同様の手順で5小節目にセクションBを設定します。



7 同様に9小節目にセクションCを設定します。



8 同様に13小節目にセクションDを設定します。



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



間違えた時の修正方法

● 入力するセクションを間違えたとき

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

● 入力する小節を間違えたとき

間違えた小節のセクション(Section)にカーソルを合わせたあと、小節番号(MEAS)にカーソルを合わせて、正しい小節番号に変更します。

- 10 パターンチェーンが設定できたら、[EXIT]ボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。
 - [▶](プレイ)ボタンを押して聴いてみましょう。
- 11 必要に応じて、[STORE]ボタンを押して、 パターンチェーンをパターンデータとして保存 します。

パターンチェーンからソングへコンバート (変換)

パターンチェーンをソングにコンバートすると、曲の始めから終わりまで1曲を通したデータの作成が可能になります。パターンチェーンではパターンの切り替えを記録しているだけです。パターンチェーンをソングデータにコンバートして曲のバッキングを完成させます。そのあとで、1曲をとおしたメロディーラインなどを追加して録音します。

- 12 [PATTERN]、[F5]、[EDIT]ボタンを押して、パターンチェーンエディットモードに入ります。
- 13 [SF3] Songボタンを押し、現在のパターン チェーンをどのソングナンバーにコンバートす るかを選択します。

通常、何もソングが記録されていないソングナンバーを 選択します。ここでは、Songを「04」に、Measureを 「001」に設定します。また、Without Program Changeにチェックが入った状態にしておきます。



- 14 [ENTER]ボタンを押し、コンバートを実行します。
- 15 コンバートできたら[SONG]ボタンを押してソ ングプレイモードに入り、ソングナンバー 「O4」を選びます。

これでソングに曲のバッキングが作成されました。 [▶](プレイ)ボタンを押して聴いてみましょう。

メロディーの入力

ソングに曲のバッキングを作成できたら、次に入力したいトラックにメロディーをリアルタイム入力します。

16 [TRACK SELECT]ボタンが点灯した状態で、 空のトラック番号をナンバーボタンを押して選 択します。



- **17** [●](レコード)ボタンを押し、入力待機状態にします。
- 18 Record Type (録音方式)を「replace」にします。



- 19 [▶](プレイ)ボタンを押して録音を開始します。 カウントの1小節を聴いてから、鍵盤を弾いて 入力します。
- 20 最後まで入力したら[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップします。
- 21 [⋈](トップ)ボタンを押して曲の先頭に戻し、 [▶](プレイ)ボタンを押して聴いてみましょう。
- 22 ソングを保存(ストア)します。

■注記:

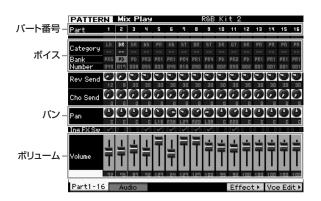
ソングデータは電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に、 [STORE]ボタンを押してソングデータを本体に保存してください。

パターンについての詳細は、リファレンスマニュアルのパターンモードの章をご参照ください。

ミキシングモードでマルチ音源のミキシングをする

ミキシングとは、ソング/パターン(セクション)を再生するための音源設定です。ミキシングはソング/パターンの16トラックに対応した16パートで構成されていて、パートごとにさまざまな設定を行なうことができます。

ソングプレイまたはパターンプレイ画面から、[MIXING]ボタンを押して、ミキシング画面を開き、各々のパートのボイス、パン、ボリューム、その他の設定の確認や、各ミキシングパラメーターの設定を調整します。



- 1 ソングプレイまたはパターンプレイから[MIXING]ボタンを押してミキシングモードに入ります。 ミキシング画面が表示されます。
- 2 ナンバーボタン[1]~[16]を押して、設定の確認や調整を行ないたいパートを選びます。

NOTE [F2] Audioボタンを押すことにより、オーディオパートの設定画面が表示されます。この画面では、A/D INPUT端子から入力される音声 (ADパート)や、IEEE1394端子(別売FW16Eを装着した場合のみ)から入力される音声(FWパート)に関するパラメーターを設定できます。

3 カーソルをBank (ボイスバンク)やNumber (ボイスナンバー)に移動してデータダイアルを回し、ボイスを変更してみましょう。

[PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させると、バンクボタン、グループボタン、ナンバーボタンでボイスが選べます。

4 パンやボリュームにカーソルを移動し、データダイアルを回して値を変更してみましょう。

NOTE パートの設定について、さらに細かく変更する場合には、ミキシング画面から[EDIT]ボタンを押してミキシングエディットに入ります。

5 ミキシングの設定を保存するには、[STORE]ボタンを押してソングまたはパターンデータとして保存します。 ミキシング設定は、各ソングまたは各パターンのデータの一部として扱われます。

ミキシングパラメーターの詳細やミキシングエディットについては、リファレンスマニュアルのミキシングモードの章をご参照ください。

サンプリングモードを使う

ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本体内に録音することをサンプリングといい、本体内に録音された データをサンプルといいます。サンプリングモードでは、本体に接続した外部マイクやオーディオ機器などから必要な音を録 音(サンプリング)できます。サンプリングされた音(サンプル)は、おもに2つの用途で使います。

- 1. ボイスやパフォーマンスで、ウェーブフォームとして使う
- 2. パターンやソングで、オーディオトラックとして使う

■注記■

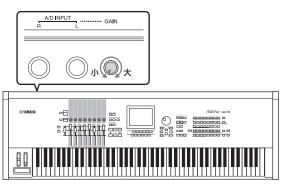
サンブリングで取り込んで作ったサンブルは電源を切ると失われてしまいますので、ファイルモードで保存する必要があります。あらかじめUSB記憶装 置を準備してください。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)

別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mを装着することにより、サンプリング機能で本体に取り込まれたサンプルをウェーブフォームとして保存できます。フラッシュメモリーに保存されたサンプルは電源をオフしても保持できるだけでなく、ウェーブフォームとしていつでも呼び出せるので、サンプリング機能で作ったユーザーボイスを使うときなどに大変便利です。

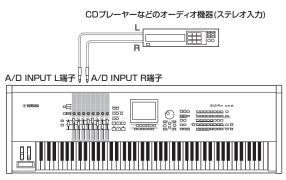
サンプリングの準備

 本体の電源をオフにし、本体のリアパネルにある GAIN (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。

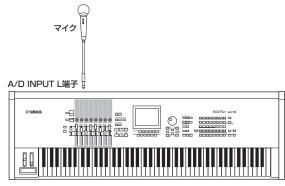


MOTIF XF

2 本体リアパネルのA/D INPUT端子にオーディオ 機器、またはマイクを接続します。



MOTIF XF



MOTIF XF

- 3 本体の電源をオンにします。
- 4 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F2]ボタンを押してI/O画面を表示します。
- 5 Mic/Lineをオーディオ機器を接続している場合は「line」、マイクを接続している場合は「mic」と設定します。
- 6 [STORE]ボタンを押して、設定をストアで保存 します。

これでサンプリングの準備ができました。

ボイス/パフォーマンスモードで サンプリングする

ボイス/パフォーマンスモードから入ったサンプリングモードでは、サンプリングによって作られたサンプルの修正や編集をしたあと、ウェーブフォームにまとめます。ウェーブフォームは、ボイスの素材としてエレメントに割り当てることが可能です。さらにそのボイスをパフォーマンスの各パートに割り当てることで、サンプルをパフォーマンスでも活用できることになります。

サンプリングの手順

1 マイクまたはオーディオ機器をMOTIF XFに接続します。

接続方法については47ページをご参照ください。

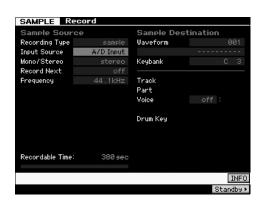
2 ボイスモードまたはパフォーマンスモードに入ります。

パフォーマンスモードの場合は、元になるパフォーマンス を選びます。

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

サンプリングメイン画面が表示されます。

4 [F6] Recボタンを押してセットアップ画面を表示します。



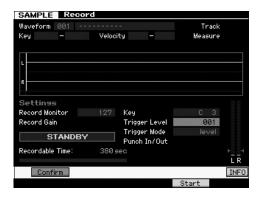
セットアップ画面で次の設定を行ないます。

Recording Type (レコーディングタイプ)	sample
Input Source (インプットソース)	A/D Input
Mono/Stereo (モノ/ステレオ)	stereo
Record Next (レコードネクスト)	off
Frequency (フリケンシー)	44.1kHz
Waveform (ウェーブフォーム)	名前の付いていない(破線で表示されます)ウェーブフォームを選びます。保存時には自動的にWaveformの名前として「New Waveform 連番」となり、本体に保存されます。

Keybank (キーバンク)	サンブリングによって取り込んだ音 (サンブル)を割り当てる鍵盤を設定し ます。
Voice (ボイス)	新しいボイスが保存されるボイスバン クとボイスナンバーを選びます。
Part (パート)	ボイスが割り当てられるパフォーマンスのパートを選びます。Part項目を設定することで、ウェーブフォームの他に、Sample Voiceというユーザーボイスが自動的に作成されます。

他のパラメーターは、必要に応じて設定してください。

- 5 [F6] Standbyボタンを押してスタンバイ画面を表示します。
- 6 スタンバイ画面では、次の設定を行ないます。
 - **6-1** Trigger Mode (トリガーモード)を「level」に設定します。



6-2 トリガーレベルは、レベルメーターの赤い三角形の表示が、音を鳴らしたときのレベルよりも少し低い位置になるよう設定します。

NOTE トリガーとは、サンプリングがスタートする「きっかけ」という意味です。トリガーモードを「level」に設定すると、CDの音声がトリガーレベルより大きくなったとき、自動的にサンプリングが始まります。マイクを使ったサンプリングでは、周りのノイズにより思わぬタイミングでサンプリングが始まってしまうことがあるので、トリガーレベルの設定は高めに設定した方がいいでしょう。

7 サンプリングする音を鳴らしながら、入力レベル を適切なレベルに調節します。

レベルメーターの表示が、クリップしない範囲でできるだけ高いレベルになるように、リアパネルのGAINノブで入力レベルを調節します。入力レベルが低すぎる(高すぎる)場合には、ユーティリティーモードのMic/Lineを切り替えます。

8 [SF1] Confirm (コンファーム)ボタンを押して、 オン/オフを設定します。

サンプリング終了後に、結果を確認するかどうかを設定します。このボタンをオンにすると、サンプリング終了後に結果を確認する状態となります。サンプリングがうまくできなかった場合のやり直しがしやすくなります。このボタンをオフ(グレー表示)にすると、サンプリング終了後、サンプリングされたデータは確定され、セットアップ画面になります。

ただし、セットアップ画面でレコードネクストをオンにしてサンプリングを行なった場合は、サンプリング終了後、「STANDBY (スタンバイ)」状態に戻ります。

9 [F5] Startボタンを押します。

画面にWAITINGと表示され、サンプリングはまだ、開始されません。

10 サンプリングする音を鳴らして、サンプリング を開始します。

音が鳴ってトリガーレベルを超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわってサンプリングが開始されます。

サンプリング実行中は、サンプリングされている音が波形で表示されます。

11 [F6] Stopボタンを押してサンプリングを終了します。

- ・ 手順8でコンファームをオンに設定した場合は、サンプ リング終了画面が表示されます。[SF1] Auditionボタ ンを押して、録音したサンプルを音で確認します。録 音に問題がなければ、[ENTER]ボタンを押して取り込 んだ音を「サンプル」として確定させ、セットアップ 画面に戻ります。録音を取り消してもう一度サンプリ ングをやり直す場合は、[EXIT]ボタンを押してスタン バイ画面に戻り、手順6からやり直します。
- 手順8でコンファームをオフに設定した場合は、取り込んだ音は「サンプル」として自動的に確定され、セットアップ画面に戻ります。

12 ウェーブフォームを保存します。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024M(別売)が装着されている場合は、 サンプリングジョブのコピー (53ページ)を使って保存し ます。装着されていない場合は、USB記憶装置に保存 (64ページ)します。

■注記■

サンプリングで取り込んで作ったサンプルは、電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)にコピー (53ページ)するか、USB記憶装置に保存(64ページ)してください。

サンプルを修正する手順

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

サンプリングメイン画面が表示されます。

2 ウェーブフォームとキーバンクを選びます。

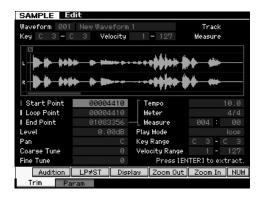
修正するサンプルが割り当てられているウェーブフォーム とキーバンクを選びます。

3 [EDIT]ボタンを押してサンプリングエディットに 入ります。

4 [F1]ボタンを押して、パラメーター設定を行ないます。

この画面では、さまざまなパラメーターを設定できます。 ここでは、サンプルの不要な部分を削除します。Start PointとEnd Pointを設定することで、サンプルの必要な部分を決めます。設定した結果は[SF1] Auditionボタンを押して確認します。

結果がよければ、[ENTER]ボタンを押して、不要部分の削除を実行します。



続いて、サンプルを鳴らすための鍵盤範囲を設定します。 たとえば、Key Range (キーレンジ)パラメーターを「C2 - B3」に設定すれば、その範囲の鍵盤を弾くと、音高に合ったサウンドを聞くことができます。



5 ウェーブフォームを保存します。

別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024Mを装着している場合は、コピージョブ(53ページ)を使ってウェーブフォームをメモリーにコピー(保存)します。装着していない場合は、ファイルモード(64ページ)でUSB記憶装置にセーブ(保存)します。

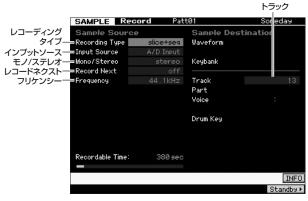
パターンモードでサンプリングする

パターンモードから入ったサンプリングモードでは、本体に接続した外部マイクやオーディオ機器などからパターンのトラックに、間接的にオーディオを録音(サンプリング)できます。ここでは市販されているサンプリング素材CD(オーディオCD)からサンプリングしてパターンのセクションを作成する方法をご紹介します。パターンのテンポの変更が可能となるように、サンプリングしたあと細かくスライスする操作も説明します。なお、ここでサンプリングする素材は4/4拍子1小節のドラムパターンとします。

サンプリングの手順

- 1 CDプレーヤーをMOTIF XFに接続します。 接続方法については47ページをご参照ください。
- 2 [PATTERN]ボタンを押してパターンプレイモードに入り、これからサンプリングを行なうパターンナンバーとセクションを選択します。
- 3 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、 サンプリングモードに入ります。
- 4 [F6]ボタンを押して、セットアップ画面を表示します。

セットアップ画面で下記の設定をします。

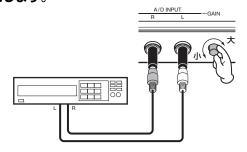


Recording Type (レコーディングタイプ)	slice+seq
Input Source (インプットソース)	A/D Input
Mono/Stereo (モノ/ステレオ)	stereo
Record Next (レコードネクスト)	off
Frequency (フリケンシー)	44.1 kHz
Track (トラック)	録音するトラック

必要に応じて他のパラメーターも設定します。

- 5 [F6]ボタンを押して、スタンバイ画面を表示します。
- 6 Trigger Modeを「level」に、Trigger Levelを「1」にします。

7 サンプリングするCDを再生しながら、本体リア パネルにあるGAIN (ゲイン)ノブを回して、ク リップしない程度にオーディオの入力レベルを調 節します。



NOTE レベルメーターが最大値に達していると、入力レベルが大きすぎてクリップする可能性があります。

- **8** いったんCDプレーヤーの再生を停止します。
- 9 [F5]ボタンを押すと、画面にWAITINGと表示されて、トリガー待機状態になります。
- **10 CDプレーヤーを再生します。**トリガーレベルが 1 に設定されているので、音声が入力された瞬間にサンプリングが始まります。ここでは、1小節分のサンプルを録音します。
- 11 [F6]ボタンを押して、サンプリングを停止します。

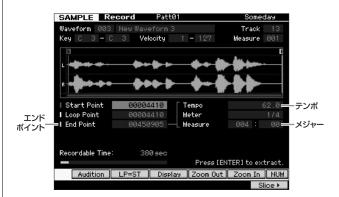
CDプレーヤーも停止させましょう。 画面にはサンプリングした波形が表示されます。

12 [SF1]ボタンを押して、サンプリングした音を 聴いてみましょう。

サンプルを修正する手順

■ エンドポイントの設定

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



- 13 [SF2]ボタンを何度か押して、表示を「Loop Point ≠ End Point」から「Loop Point = End Point」の状態にします。
- 14 カーソルをEnd Pointに移動し、データダイア ルを使ってエンドポイントを設定します。

[SF1]ボタンを押し続けてサンプルを繰り返して再生し、4拍目と1拍目の間が長く感じた場合はエンドポイントを減らし、短く感じたら増やします。4拍目と1拍目の間が、他の拍と同じに感じられるようになれば、エンドポイントの設定が完了です。

15 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが表示されます。

[INC/YES]ボタンを押すと、エクストラクトが実行され、 サンプルの不要部分が削除されます。

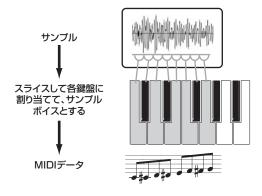
NOTE サンプリングCDには、収録されている素材のテンボや小節数が表記されている場合があります。その場合には、上記画面のTempo欄にテンポを、Measure欄に小節を入力すると、エンドポイントは自動的に設定されます。

■注記■

エクストラクトを実行すると、削除されたデータが失われ、実行前の状態に戻ることはできませんので、ご注意ください。必要な部分を削除してしまった場合は、[EXIT]ボタンを押してセットアップ画面に戻り、もう一度録音してサンプルを作り直す必要があります。

■ スライス

次に、スライス機能を使ってサンプリングしたリズムパターンをスライスします。スライスとは、録音したサンプルを指定した音符で分割し、分割された個々のサンプルを鍵盤に割り当ててサンプルボイスを作成することです。また同時に、そのサンプルボイスを再生するためのMIDIデータを自動的に作成します。スライスを実行すると、音程や音質を損なうことなくテンポを自由に変えることができるようになります。

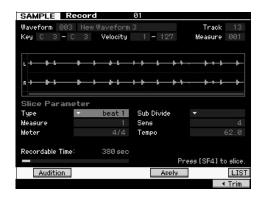


NOTE スライスを実行する前に、エンドポイントの設定をしてサンプルの長さを小節の長さに正確に合わせる必要があります。

16 [F6]ボタンを押して、スライス画面を表示し、 下記の設定を行ないます。

現在編集しているサンプルは、ドラムパターン1小節分で 拍子は4分の4拍子なので、次の設定になります。

Type (スライスタイプ)	beatl
Measure (メジャー)	1
Sens (センシティビティー)	4



- 17 [SF4]ボタンを押すと、スライスが実行されます。
- 18 きれいにスライスできたか、スライスされた データが割り当てられている鍵盤(MOTIF XF6 はC1から、MOTIF XF7はE0から、MOTIF XF8はA-1から)を弾いて、確認します。

もし、ノイズが出るなどの問題があれば、[SF4]ボタンを押して実行を取り消し、もう一度スライスの設定からやり直しましょう。スライスタイプを変更したり、センシティビティーの数値を少し上げたりして、問題がなくなるまで繰り返し実行してみます。

- 19 スライスされた結果が問題なければ、[ENTER] ボタンを押してスライスを確定します。
- 20 [PATTERN]ボタンを押してパターンプレイ モードに入り、[▶](プレイ)ボタンを押して聴い てみましょう。

スライスが実行されたので、このリズムパターン(サンプル)が割り当てられているパターン全体の再生テンポとして、リズムパターン(サンプル)のテンポを変更できます。パターンプレイ画面で♪(テンポ)にカーソルを移動させ、値を変えて実際にテンポが変わるか試してみましょう。



- 21 [STORE]ボタンを押して、パターンを保存(ストア)します。
- 22 ウェーブフォームを保存します。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024M(別売)が装着されている場合は、 サンプリングジョブのコピー (53ページ)を使って保存し ましょう。装着されていない場合は、USB記憶装置に保 存します。

NOTE 素材のパターンができあがったら、パターンチェーン機能を 使ってパターンを連続再生してみましょう。パターンチェーン 機能については、43ページをご参照ください。

ソングモードで効果音などを録音する

CDなどに入っている効果音(オーディオ再生音)を、ソングやパターンを再生させながら任意の位置に録音する方法があります。ここでは、すでに作ったソングデータの好きな箇所に、効果音を入れてみましょう。

- 1 CDプレーヤーをMOTIF XFに接続します。 接続方法については47ページをご参照ください。
- 2 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに 入ったあと、これからサンプリングを行なうソン グナンバーを選択します。
- 3 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、 サンプリングモードに入ります。
- 4 [F6] Rec▶ボタンを押してサンプリングレコー ド画面を呼び出し、下記のように設定します。

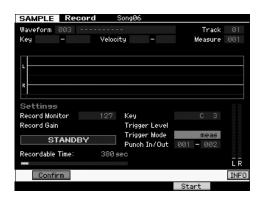


Recording Type (レコーディングタイプ)	sample+note (サンプル+ノート)
Input Source (インプットソース)	A/D Input
Record Next (レコードネクスト)	off
Mono/Stereo (モノ/ステレオ)	stereo
Frequency (フリケンシー)	44.1kHz
Track (トラック)	現在、選択されているソングのどのトラックに、サンプリングによって取り 込んだ音(サンプルボイス)を割り当てます。
Keybank (キーバンク)	サンブリングによって取り込んだ音(サンブル)を割り当てる鍵盤を設定します。

必要に応じて他のパラメーターも設定します。

5 [F6] Standby▶(スタンバイ)ボタンを押し、 サンプリングレコード画面をサンプリングスタン バイ状態にして、必要な設定を行ないます。

Trigger Mode (トリガーモード) = meas (メジャー = 小節) に設定し、パンチイン小節(サンプリングが自動的に始まる小節)とパンチアウト小節(サンプリングが自動的に終了する小節)を設定します。



6 もう一度[F5] Start (スタート)ボタンを押して、 サンプリングレコード画面をパンチイン待機状態 にします。

ソング再生がパンチイン小節に来るまで、サンプリングス タートをせずに待機している状態です。

- **7** [▶](プレイ)ボタンを押して、ソング再生をスタートします。
- 8 ソング再生がパンチイン小節を過ぎたら(サンプリングが始まったら)、CDプレーヤーを再生します。 オーディオ再生音がサンプリングされます。
- 9 ソング再生がパンチアウト小節を過ぎたら(サンプリングが終了したら)、CDプレーヤーの再生をストップします。

[SF1] Audition (オーディション)ボタンを押すと、サンプリングしたばかりの音を聞けます。その結果、サンプリングをもう一度やり直したい場合は、[EXIT]ボタンを押してサンプリングスタンバイ画面に戻り、手順4からもう一度操作します。サンプリングをやり直す必要が無い場合は、[ENTER]ボタンを押して、サンプリングで取り込んだ音を「サンプル」として確定させ、サンプリングレコード画面に戻ります。

- 10 [SONG]ボタン、または[EXIT]ボタンを押し てソングプレイモードに戻ります。
- **11** [▶](プレイ)ボタンを押してソングを鳴らしてみましょう。

サンプリングで取り込んだ効果音がソング再生中に適切なタイミングで鳴るかどうか確認しましょう。効果音が鳴るタイミングが合っていない場合は、ソングエディットモードで発音タイミングを調節できます。ソングエディットについては、39ページをご参照ください。

- **12** [STORE]ボタンを押して、ソングを保存(ストア)します。
- 13 ウェーブフォームを保存します。

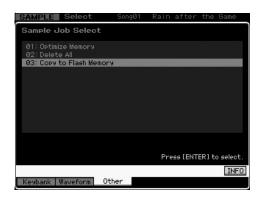
■注記■

サンプリングで取り込んで作ったサンプルは電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)にコピー (53ページ)するか、USB記憶装置に保存(64ページ)してください。

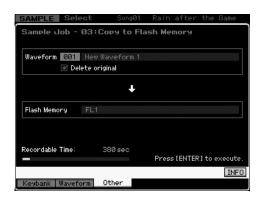
ウェーブフォームをフラッシュメモ リーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024M(別売)に 保存する

ここではサンプリング機能を使って、フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)にサンプルが割り当てられたウェーブフォームを保存する手順を説明します。

- 1 サンプリングジョブに入ります。
 - サンプリングモードで[JOB]ボタンを押し、サンプリング ジョブに入ります。
- **2** [F3] Other (アザー)ボタンを押して、ジョブメニューを表示します。



3 「O3: Copy to Flash Memory」にカーソルを 移動して、[ENTER]ボタンを押します。



- 4 ウェーブフォームを選びます。
- 5 フラッシュメモリーのスロットを選びます。
- 6 [ENTER]ボタンを押して、ジョブを実行します。

NOTE 指定したウェーブフォームにデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。

7 [EXIT]ボタンを2回押すとサンプリングメイン画面に戻ります。

サンプリング機能についての詳細は、リファレンスマニュアルのサンプリングモードの章をご参照ください。

本体のさまざまな設定をする(ユーティリティーモード)

ユーティリティーモードでは、システム全体に共通した設定と、ボイスモードではボイスモード共通の設定を行ないます。 どのモードからでも[UTILITY]ボタンを押すとユーティリティーモードに入れます。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。

電源を入れたときの状態を設定する

電源を入れたときに、自動的にファイルを読み込む設定や、表示される画面の設定を行ないます。

1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入ったあと、[F1]ボタン、[SF4]ボタンを押して、Auto Load画面を表示します。



2 Auto Load (オートロード)で、電源を入れたときに、USB記憶装置上の指定されたファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定します。

画面には、自動的にロードされるファイルが表示されます。 自動的にロードされるファイルは[SF5] Selectボタンで指 定します。指定されたファイルは画面上に表示されます。

3 Power On Mode (パワーオンモード)で、電源 を入れたときに表示される画面を設定します。

設定値

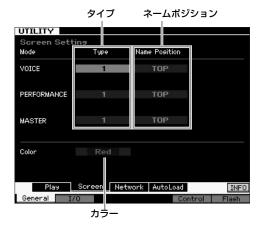
performance	電源を入れるとパフォーマンスモードになり、 パフォーマンスUSR1: 001が選ばれます。
voice (USER1)	電源を入れるとボイスモードになり、 ユーザーボイスUSR1: 001が選ばれます。
voice (PRE1)	電源を入れるとボイスモードになり、 プリセットボイスPRE1: 001が選ばれます。
voice (GM)	電源を入れるとボイスモードになり、 プリセットボイスGM: 001が選ばれます。
master	電源を入れるとマスターモードになり、 マスタープログラム001が選ばれます。

4 [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

LCD画面のデザインを変更する

ボイス/パフォーマンス/マスターモードのトップ画面を、お好みのデザインに変更できます。

1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入ったあと、[F1]ボタン、[SF2]ボタンを押して、Screen Setting画面を表示します。



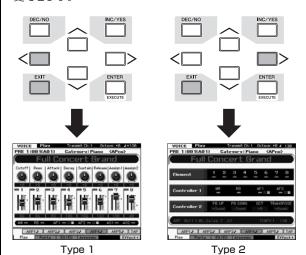
2 必要な位置にカーソルを合わせ、下記の表を参照 して、設定します。

Type	1	各モードのトップ画面にノブ/スライ ダー、他を表示します。
	2	各モードのトップ画面は、エレメント パート、パネルコントローラー、選 択されているアルペジオ、他のオン/ オフなどを表示します。
Name Position	Тор	ボイス、パフォーマンス、マスター モードのトップ画面の上の表示位置に プログラムナンバーとプログラム名が 表示されます。
	Bottom	ボイス、パフォーマンス、マスター モードのトップ画面の下の表示位置に プログラムナンバーとプログラム名が 表示されます。
Color	VOICE / PERFORMANCE / MASTERモードの 画面の色を変更できます。 以下の8種類の色(全画面のパラメーター値、カーソ ル、選択状態など)の中から選べます。 Red: 赤、Pink: ピンク、Purple: 紫、Blue: 青、 Aqua: 水色、Green: 緑、Yellow: 黄、White: 白	

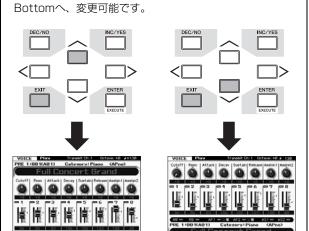
3 [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

各モードのトップ画面上でデザインを変更する

ボイス/パフォーマンス/マスターモードのトップ画面上で画面デザインを変更できます。[EXIT]ボタン+[<]ボタンでType 1へ、[EXIT]ボタン+[>]ボタンでType 2へ、変更できます。



また、[EXIT]ボタン+[\land]ボタンでName Position = Top \land 、[EXIT]ボタン+[\lor]ボタンでName Position =



Name position = Top

Name position = Bottom

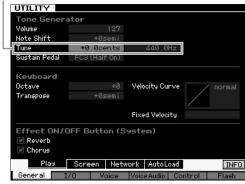
次回電源を入れたときに、変更した画面デザインを自動的に呼び出せるようにしたい場合は、[STORE]ボタンを押してユーティリティー設定を保存してください。

チューニングをする

ピアノなど、チューニングを変更できない楽器とアンサンブルする場合に、MOTIF XFのチューニングを変更する方法です。

1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入ったあと、[F1]ボタン、[SF1]ボタンを押してプレイ画面を表示します。

チューニング



Tune (チューン)にカーソルを合わせて数値を変更します。

ここでは、440Hzを442Hzに変更します。MOTIF XFでのチューニングのパラメーターはCent (セント、100セント=半音)という単位になっていますが、設定値の右側に目安として「Hz」についても表記されるので、こちらを確認しながら設定を変更します。1Hzは約4セントなので、データダイアルを回して「+8.0」に変更します。ただし、より正確にチューニングする場合には、チューナーなどを使って合わせてください。

3 [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

トランスポーズを設定する

トランスポーズとはボイスの音程を半音ごとに上下させる機能です。たとえば、弾く鍵盤はそのままで、曲のキーを半音上げて演奏するようなときに使います。

1 チューニングと同じ画面(ユーティリティーモードのプレイ画面)を表示します。

トランスポーズ



2 Transpose (トランスポーズ)にカーソルを合わせて数値を変更します。

音程は半音単位で変わるので、半音上げたい場合には+1、 半音下げたい場合には-1に設定します。また1音上げる場合には+2に設定します。

NOTE 1オクターブ上げる場合は、一段上に表示されている 「Octave」を+1に設定します。

3 [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

ユーティリティーについての詳細は、リファレンスマニュアルのユーティリティーモードの章をご参照ください。

コンピューターと接続して使う

MOTIF XFとコンピューターを接続することで、DAWやシーケンサーなどの音楽制作用アプリケーションとMOTIF XFを組み合わせて音楽制作の幅を大きく広げることができます。

NOTE DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトのことを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic、SONAR、DigitalPerformerなどがあります。MOTIF XFをCubaseと組み合わせて使うと、連携機能により、快適な操作で音楽制作ができます。

MOTIF XFは、コンピューターと接続することで下記のようなことができます。

- DAWソフトウェアの外部音源やMIDIキーボードとしての活用
- DAWソフトウェアのリモートコントロール
- MOTIF XFエディター VSTを使った詳細なボイスエディット

USB TO HOST端子を使った接続

MOTIF XFをコンピューターとUSB接続するためには、 USBケーブルとUSB-MIDIドライバーが必要です。次の手順で操作してください。送受信できるデータは、MIDIデータのみです。

NOTE 音を鳴らすには、本体にスピーカーやヘッドフォンを接続する 必要があります。詳しくは、「ご使用前の準備」(16ページ)を ご参照ください。

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

ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および 解凍をします。

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

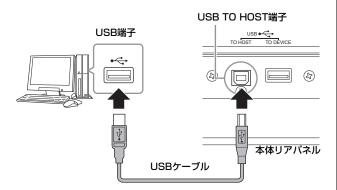
NOTE 動作環境については、上記URLをご覧ください。

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

2 USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

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

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



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

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、 [F5]ボタンを押して、Control画面を開き、[SF2]ボタンを 押して、MIDI画面を表示します。MIDI In/Outを「USB」 に設定します。



4 [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。

- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、 コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタン バイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコン ピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする 前に、以下のことを行なってください。
 - ・すべてのアプリケーション(MOTIF XFエディター VST、シーケンサーなど)を終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6 秒以上間隔を空けて行なってください。

MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、MOTIF XFでは、USB端子を使って接続する場合、扱えるポートが4つの用途によって、下記のとおり固定で決まっています。

ポート1

MOTIF XFの音源部が扱えるポートです。外部MIDI機器やコンピューターからMOTIF XFの音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。

ポート2

MOTIF XFと接続されたコンピューター上のDAWソフトウェアを、リモート操作するときに使われるポートです。

ポート3

MOTIF XFが受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送する(スルーさせる)場合に使われるポートです。MOTIF XFでは、USB TO HOST経由で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI OUT端子へスルーされ、MIDI IN端子経由で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとしてUSB TO HOST端子へスルーされます。

ポート4

MOTIF XFエディター VSTが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

MOTIF XFとコンピューター間で、USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で合わせる必要があります。上記用途に合わせて、外部機器側のポートの設定を行なってください。

MIDI端子を使った接続

別売のUX16などのMIDIインターフェースを使うことにより、MIDIケーブルでMOTIF XFとコンピューターを接続できます。

MIDIインターフェースを正しく設定したあと、MIDIケーブルをMOTIF XFのMIDI端子とMIDIインターフェースに接続します。

NOTE USB-MIDIインターフェースでMOTIF XFとコンピューターを接続している場合の設定は、お使いの機器の取扱説明書をご参照ください。

IEEE1394端子を使った接続

本体にFW16Eを装着した場合、IEEE1394端子を使って コンピューターと接続することができます。

通信には、Yamaha Steinberg FW Driverが必要です。 送受信できるデータは、MIDIデータとオーディオデータで す。

NOTE 取り付け方については、「FW16Eの取り付け」(75ページ)をご 参照ください。

NOTE MOTIF XFでは、転送できるオーディオチャンネル、MIDIポート数は最大でオーディオ6 Mono (3 Stereo) In、16 Mono (8 Stereo) Out、MIDI 3 In 3 Outです。

1 以下のURLから、最新のYamaha Steinberg FW Driverをダウンロードします。

http://www.yamahasynth.com/jp/downloads

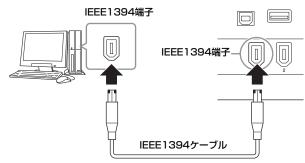
NOTE 動作環境については、上記URLをご覧ください。Yamaha Steinberg FW Driver は、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 Yamaha Steinberg FW Driverをコンピューターにインストールします。

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

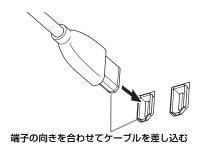
手順の中の、PA機器/電子楽器のIEEE1394端子を IEEE1394ケーブルで接続する箇所については、下図を参 考にしてください。

本体リアパネル



■注記■

IEEE1394端子にIEEE1394ケーブルを接続する場合は、端子の向きを間違えないようご注意ください。



3 本体のMIDI送受信設定を、IEEE1394端子を使用する状態に切り替えます。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、 [F5]ボタンを押してから[SF2]ボタンを押し、MIDI画面を 表示します。MIDIインアウトを「FW」に設定します。

4 本体のオーディオ送受信設定を、IEEE1394端 子を使用する設定に切り替えます。

オーディオ信号をIEEE1394端子を通して送信する場合は、 出力チャンネルの設定をします。

オーディオ信号をIEEE1394端子を通して受信する場合は、 本体のFWオーディオ入力パートの設定をします。

詳しくは、IEEE1394ケーブルで接続した場合のオーディオ/MIDI信号の流れの「オーディオ信号の送信/受信」をご参照ください。

5 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。

IEEE1394接続でできること

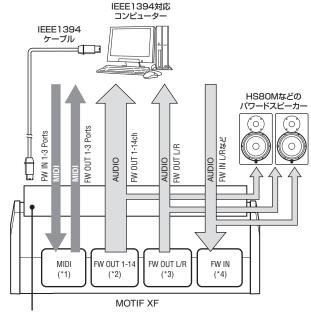
別売のFW16Eを装着したMOTIF XFでは、コンピューターとIEEE1394接続することにより、DAWソフトウェアとのインテグレーションを実現します。

具体的には以下のような使い方ができます。

- MOTIF XFとコンピューターの間で、同時に複数チャンネルのオーディオをやり取りできます。最大で、MOTIF XFからコンピューターへ16チャンネル、コンピューターからMOTIF XFへ6チャンネル、合計22チャンネルのオーディオデータをやり取りできます。
- MOTIF XFでの演奏と、MOTIF XFをMIDI音源としたコン ピューター上のシーケンスソフトの演奏を、同時にシーケン スソフトにオーディオ録音できます。
- コンピューターのオーディオ出力とMOTIF XFのオーディオ 出力を、MOTIF XFから同時にモニターできます。
- MOTIF XFとCubaseを融合した環境でいくつかの便利な機能が実現されます。

IEEE 1394ケーブルで接続した場合の オーディオ/MIDI信号の流れ

MOTIF XFとコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続したときを例にとって、オーディオ/MIDI信号の流れを説明します。



別売のFW16Eを装着した場合の IEEE1394端子

MIDI信号の送受信(*1)

MOTIF XF側では、扱えるMIDIポートが用途によって固定されているため、ポート設定をする必要はありません。コンピューター側で各用途においてどのポートに設定するかについては、「MIDIチャンネルとMIDIポート」(57ページ)をご参照ください。

オーディオ信号の送信

■ FW OUT 1~14(*2)

MOTIF XFの「アウトプットセレクト」を「FW1&2~ FW13 &14、FW1~FW14」のいずれかに設定すると、FW OUT 1~14に信号が出力されます。設定画面は送信時のモードによって以下の手順になります。

- [VOICE](ドラムボイスの場合)→ [EDIT] → キー選択 → [F1] Oscillator
- [VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1]
 Output
- [PERFORM] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON EDIT] \rightarrow [F4] Audio In \rightarrow [SF1] Output
- [PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice→ [SF2] Output
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →
 [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF2] Output

■ OUTPUT L/R(*3)

上記(FW OUT 1~14)と同じパラメーター「アウトプットセレクト」を「L&R」に設定すると、OUTPUT L/RとFW OUT L/Rの両方に信号が出力されます。

オーディオ信号の受信(*4)

IEEE 1394ケーブルを通したオーディオ信号のMOTIF XF側の入力チャンネルは、FW IN L/Rの他に、FW IN Main Out Monitor L/R、FW IN Assignable Out Monitor L/R があります。これらは、付属DAWソフトウェアなどと接続する場合に、モニター専用に使用されるチャンネルです。FW IN Main Out Monitor L/Rで受信した信号は本体のOUTPUT L/Rから出力され、FW IN Assignable Out Monitor L/Rで受信した信号はASSIGNABLE OUTPUT L/Rから出力されます。

これら3つの入力チャンネルは、コンピューター側のオーディオ信号を出力するチャンネル設定によって、自動的に決定されます。FW IN L/Rで受信したオーディオ信号は、MOTIF XFのFWオーディオ入力パートで、ボリュームや出力チャンネルなどの設定ができます。設定手順は受信時のモードによって以下の手順になります。

- [VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → FW設定
- [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → FW設定
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → FW設定

MOTIF XFとコンピューターの対応オーディオ チャンネル

MOTIF XFとコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続するとき、以下の対応オーディオチャンネルの表を参考にコンピューターのチャンネルを設定してください。

MOTIF XFの入力チャンネル	コンピューターの 出力チャンネル
FW IN Main Out Monitor L、R	MOTIF XF6(7、8) Main L、R
FW IN L、R	MOTIF XF6(7、8) FW L、R
FW IN Assignable Out Monitor L、R	MOTIF XF6(7、8) Asgn L、R
MOTIF XFの出力チャンネル (画面上の表記)	コンピューターの 入力チャンネル
FW OUT L、R (L&R)	MOTIF XF6(7、8) Main L、R
FW OUT 1~14 (FW1~FW14)	MOTIF XF6(7、8) 1~14

DAWのソング再生を本体音源を 使って鳴らす

本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。

MOTIF XF側の設定

- 1 ソングモードまたはパターンモードに入ります。
- 2 エディットしてもよいソングまたはパターンを選びます。
- 3 [MIXING]ボタンを押して、ミキシング画面に入ります。
- 4 曲に合わせてパート1~16のミキシングを設定します。

ミキシング画面では、ボイスの選択、パン、ボリューム、 コーラス/リバーブとドライ音のバランス、インサーション エフェクトのオン/オフ、アルペジオのオン/オフを設定で きます。

DAWソフトウェア側の設定

1 MOTIF XFの音を鳴らすトラックは、MIDI出力ポートを以下のように設定します。

USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF XF 6(7、8)-1」または「YAMAHA MOTIF XF6(7、8) Port1」、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「MOTIF XF6(7、8) Main」に設定します。

2 各トラックにMIDIデータを入力します。

各トラックのMIDIチャンネルに対応した音源の設定は MOTIF XF側のミキシングモードで行ないます。

NOTE DAWソフトウェアとしてCubaseを使用している場合、後述するMOTIF XFエディター VSTを使うと、コンピューター側から MOTIF XFのミキシングを設定できます。さらに、ミキシング の設定をCubaseのプロジェクトファイルで保存しておき、いっても再現できます。

DAWに本体の演奏を録音する

本体を、DAWソフトウェアの入力用のキーボードとして使う場合の設定です。本体をマルチ音源として使いながらキーボードで入力する場合も、同じ設定となります。

MOTIF XF側の設定

1 本体の鍵盤を弾いても2重に音が鳴らないように、 ローカルコントロールを「off」に設定します。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、 [F5]ボタンを押してから[SF2]ボタンを押し、MIDI画面を 表示します。カーソルをLocal Controlに移動し、「off」に 設定します。

下図のように、MIDIスルーをオンにして録音するとき、鍵盤を弾いて音が鳴ると、コンピューターから戻ってきた音と2重に音が鳴ることになってしまいます。

これを防ぐためにローカルコントロールをオフにします。

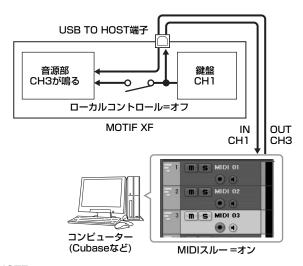
NOTE MOTIF XF本体のみで使用する場合は、ローカルコントロールがオフのままだと音が鳴らないので、必ずオンに戻して使用してください。

- 2 [STORE]ボタンを押して、変更した設定を本体 に保存します。
- 3 本体をマルチ音源として使っている場合は [SONG]ボタンまたは[PATTERN]ボタンを押 してソング/パターンモードに入ります。

DAWソフトウェアの設定

1 MIDIスルーをオンにします。

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



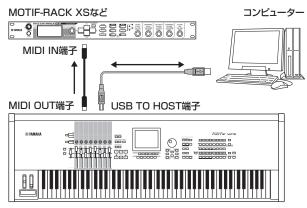
NOTE コンピューターとIEEE1394端子で接続されている場合も、信号の流れや設定方法は同じです。

MOTIF XFとは別に音源モジュールを接続して32パートの演奏を再生する

MOTIF XFとは別にMOTIF-RACK XSなどの音源モジュールを接続して、例として同時に32パートの演奏を再生する場合の設定です。

MOTIF XF側の設定

- **1** MOTIF XFのMIDI OUT端子と音源モジュール のMIDI IN端子を接続します(下図)。
- 2 MOTIF XFはマルチ音源で使用する際の設定にします。



MOTIF XF

DAWソフトウェア側の設定

1 MOTIF XFの音源を再生するトラックは、MIDI 出力ポートを以下のように設定します。

USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-1」または「YAMAHA MOTIF XF6(7、8) Port1」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「MOTIF XF6(7、8) Main」に設定します。

2 MOTIF-RACK XSを再生するトラックは、 MIDI出力ポートを以下のように設定します。

USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-3」または「YAMAHA MOTIF XF6(7、8) Port3」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「MOTIF XF6(7、8) MIDI Out | に設定します。

NOTE MOTIF XFでは、USBケーブルで受信したデータのうち、 MIDI OUT端子から出力するポートがMIDIポート3 (IEEE1394ケーブルの場合は、「MOTIF XF6(7、8) MIDI Out」)に、固定されています。

MOTIF XFをオーディオインターフェースとして使う

IEEE 1394ケーブルを用いて、本体をオーディオインターフェースとして使う設定です。ただし、本体に別売のFW16Eを取り付ける必要があります。

MOTIF XF側の設定

 A/Dインプット端子から入力された信号が IEEE 1394端子を通してコンピューターに出力 される設定にします。

ボイスモードで設定する場合、[VOICE]ボタンを押してから、[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F4]ボタンを押してから[SF1]ボタンを押し、アウトプット画面を表示します。A/D Input欄のOutput Selectにカーソルを移動し、「FW1&2~FW13&14」のいずれかに設定します。

2 IEEE1394端子を通して入力されたオーディオ 信号を、どの本体出力端子から出力するかを設定 します。

上記と同じアウトプット画面で、FW欄のOutput Selectにカーソルを移動し、「L&R、asL&R」のどちらかに設定します。

NOTE ここでの設定は、コンピューター側のFWポートMOTIF XF6(7、8) FW L、Rからのオーディオ信号についての設定となります。

3 [STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存します。

DAWソフトウェア側の設定

あらかじめFW Driverがインストールされ、初期設定されている必要があります。オーディオドライバーとして、Yamaha Steinberg FW ASIO (ASIOドライバー使用時)、またはYamaha Steinberg FW WDM Audio (WDMドライバー使用時)を設定してください。

NOTE Cubaseを用いて、さらにMOTIF XF Extensionをインストールした場合、オーディオドライバーの自動設定を行ないますので、オーディオポート名の認識が容易になります。

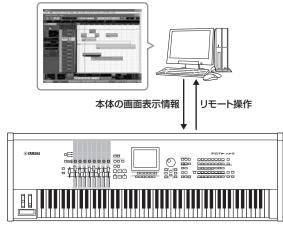
DAWソフトウェアをリモートコン トロールする

MOTIF XFには、パネル操作でコンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできるリモートコントロール機能が搭載されています。パネル上のトランスポートボタン(プレイ、ストップボタンなど)、ノブやコントロールスライダーなどを活用することで、通常マウスやキーボードを使って行なう操作をリアルタイムでコントロールでき、ストレスのないスムーズな音楽制作を実現します。ここでは、MOTIF XFからDAWソフトウェアをコントロールする方法を説明します。。

リモート機能でできること

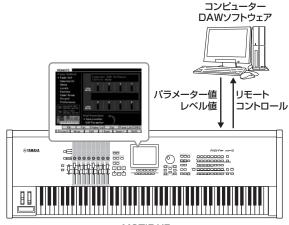
リモート機能では、下記のようなことが可能です。

コントロールスライダーやノブ、ボタンを使って、DAWソフトウェアのトラックやミキサーのチャンネルをリモート操作できます。



MOTIF XF

• DAWとの双方向通信により、設定中のパラメーター値やレベルがMOTIF XFの画面に表示され、コンピューター画面を確認することなく、リアルタイムで編集内容を把握できます。



MOTIF XF

本体からリモートコントロールできるソフトウェア

Cubase, SONAR, Logic Pro, Digital Performer

詳細は「仕様」(79ページ)をご覧ください。

リモート機能の準備

MOTIF XF側の設定

- 1 MOTIF XFとコンピューターをUSBケーブルまたはIEEE1394ケーブルで接続します。
- 2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F5]ボタンを押してから[SF1]ボタンを押し、リモートセッティング画面を表示します。
- 3 DAWタイプをお使いのDAWソフトウェアに設定します。
- 4 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。
- 5 接続したコンピューター上のDAWソフトウェアを起動します。

DAWソフトウェア側の準備

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

NOTE DAWソフトウェアをご使用の場合、コンピューターとMOTIF XFの接続が切れると、接続をやり直してもDAWソフトウェアはMOTIF XFを認識しない場合があります。このような場合、接続をやり直したあと、DAWを再起動してください。

【重要】

お使いのDAWソフトウェアのバージョンによっては、設定の手順が以下の説明と異なる場合や、設定自体ができない場合があります。詳しくは、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

Cubase

MOTIF XFとコンピューターをUSBケーブルまたは IEEE 1394ケーブルで接続している場合、MOTIF XF Extensionをインストールした状態でCubaseシリーズを起動すると、リモートデバイスの設定が自動的に行なわれます。MOTIF XF Extensionは以下のURLからダウンロードしてお使いください。

http://www.yamahasynth.com/jp/downloads/

- **1** Cubaseのメニューから、[デバイス] → [デバイスの設定]で「デバイスの設定」ウィンドウを開きます。
- **2** [+]ボタンをクリックし、「Mackie Control」、または「Yamaha MOTIF XF」(MOTIF XF Extensionをインストールしている場合のみ表示します)を追加します。

- **3** リストに追加された「Mackie Control」、または「Yamaha MOTIF XF」のデバイスを選択します。
- 4 MOTIF XF Extensionをインストールしない場合は、MIDI入力ポートを「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2」、「YAMAHA MOTIF XF6(7、8) Port2」、「MOTIF XF6(7、8) Remote」のいずれかに設定し、MIDI出力ポートを「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2」、「YAMAHA MOTIF XF6(7、8) Port2」、「MOTIF XF6(7、8) Remote」のいずれかに設定します。

NOTE MOTIF XFではUserA、B (FootSw)には対応していません。

■ SONAR

- **1** SONARのメニューから[オプション] → [MIDIデバイス] でMIDI Devicesウィンドウを開きます。
- **2** 「入力デバイス」に「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2」または「MOTIF XF6(7、8) Remote」のいずれかを加え、「出力デバイス」に「Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2」または「MOTIF XF6(7、8) Remote」のいずれかを加えます。
- **3** SONARのメニューから[オプション] → [コントロール サーフェス]でControl Surfacesウィンドウを開きま す。
- 4 [+]ボタンをクリックして、[コントロールサーフェス]で [Mackie Control] を選択し、入力ポートを [Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2] または [MOTIF XF6(7、8) Remote] のいずれかに設定し、出力ポートを [Yamaha MOTIF XF6(7、8)-2] または [MOTIF XF6(7、8) Remote] のいずれかに設定します。

■ Digital Performer

- **1** あらかじめコンピューター (Mac)のAudio/MIDI設定で、MOTIF XFのインターフェース側のポート2と、音源側のポート2を接続しておきます。音源側のポートが1つの場合は、音源側に新規ポートを追加して、インターフェースと接続してください。
- **2** Digital Performerのメニューから[Setup] → [ControlSurface Setup]でControl Surfaceウィンドウを開きます。
- 3 [+]ボタンを押します。
- **4** Driverの欄で「Mackie Control」を選択します。
- **5** 「Unit」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「Unit」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で「MOTIF XF新規ポート2」を選択します。

■ Logic

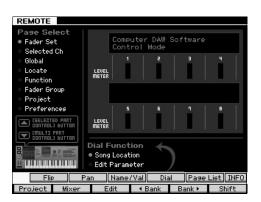
- **1** MOTIF XFのユーティリティーモードの[F5] Control →[SF]] Remote画面で、DAWタイプを「Logic」に 設定したあと、REMOTE [ON/OFF]ボタンを押してラ ンプを点灯させて、リモートコントロールモードに入り ます。
- **2** Logicを起動します。LogicがMOTIF XFをLogic Controlとして認識し、関連する設定が自動的に行なわ れます。ポートも自動的に2に設定されます。

NOTE MOTIF XFの電源を入れる前に、Logicを起動した場合も、 手順1を行なえば、設定が完了します。

NOTE Mackie Controlは、Mackie Designs Inc.の商標です。

MOTIF XFからDAWソフトウェアを コントロールする

MOTIF XF本体のREMOTE [ON/OFF]ボタンを押してラン プを点滅させることで、リモートコントロールモードに入り ます。リモートコントロールモードでは、パネルのボタン、 スライダー、データダイアルはリモートコントローラーとな り、本来の操作はできなくなります。もう一度REMOTE [ON/OFF]ボタンを押すことで、通常の状態に戻ります。

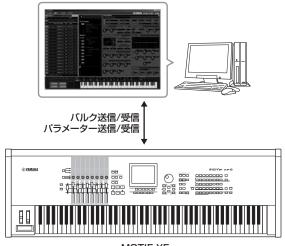


MOTIF XFエディター VSTを使用 する

MOTIF XFエディター VSTとは

MOTIF XFエディター VSTは、MOTIF XFのボイスまたは マルチ音源(ソング/パターンモード)の設定を、コンピュー ター画面を使って視覚的に確認しながら編集するソフトウェ アで、Cubase上でVST3プラグインのソフトウェアとして 使います。Cubase上から、他のVSTインストゥルメント と同じ操作で起動することにより、使用できます。 FW16E (別売)を使ってIEEE1394接続している場合は、 CubaseのオーディオミキサーにMOTIF XFの出力が表示さ れ、他のVSTインストゥルメントと同じように使用できま

MOTIF XFエディター VSTで作成したデータを、MOTIF XFにUSBケーブルまたはIEEE1394ケーブル経由でバル ク送信したり、MOTIF XF内のデータをバルクで読み込ん でから、それを元にして設定をエディットしたりできます。 また、MOTIF XFエディター VSTで作成したファイルを、 ネットワーク経由またはUSBストレージを介すことで、直 接MOTIF XFに読み込むことができます。さらに、MOTIF XFエディター VSTとMOTIF XFは双方向制御可能であり、 MOTIF XFをエディットすると、MOTIF XFエディター VSTも同期して変更されるので、ストレスの無いスムーズ な操作が可能です。



MOTIF XF

MOTIF XFエディター VSTは、下記URLからダウンロー ドしてお使いください。

http://www.yamahasynth.com/jp/downloads/

エディターやドライバーなどのソフトウェアは、改良のため 予告なしにバージョンアップをおこなったり、仕様などが変 更される場合もございます。詳細および最新情報について は、随時上記のホームページなどでご確認ください。

操作方法などについては、MOTIF XFエディター VSTに付 属のPDFマニュアルをご参照ください。

ファイルモードでファイルをセーブ/ロードする

ファイルモードでは、本体で作成したボイスやパフォーマンス、ソング、パターン、ウェーブフォームなどのデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、USB記憶装置からデータを読み込んだり(ロード)します。また、ネットワークで接続されたコンピューターのドライブをマウントして、直接データのやり取りをすることもできます。他のモードから[FILE]ボタンを押すとファイルモードに入ります。ここでは、MOTIF XFのユーザーメモリー上のデータをすべて保存(セーブ)する方法と、再度本体に読み込む(ロード)方法を説明します。

本体の設定をUSB記憶装置にセーブ する

- USB記憶装置をMOTIF XFのUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入り、 [F1] Fileボタンを押します。

「Device」の行で、USB記憶装置が認識されているかを確認します。

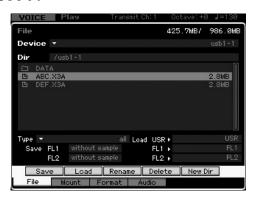


- 3 探しているディレクトリーへパスを移動します。
 - 「Dir」の行は選択しているディレクトリー名をパスで表示しており、下のボックスは選択しているディレクトリーに属しているディレクトリーとファイルを表示しています。
 - **3-1** ディレクトリー /ファイルリストからお探しのディレクトリーへカーソルを移して、[ENTER]ボタンを押して、選択しているディレクトリーから階層を下がります。
 - **3-2** ディレクトリー /ファイルリストから上の行のディレクト リーヘカーソルを移して、[ENTER]ボタンを押して、選 択しているディレクトリーから階層を上がります。
 - NOTE 新しいディレクトリーを作成して、ファイルを保存したい 場合は、[SF5] New Dir ボタンを押します
- 4 カーソルを「Type」へ移動して、「all」を選択します。
- 5 [SF1] Saveボタンを押してファイル名を入力す る画面を表示させます。
- **6** ファイル名を入力し、[ENTER]ボタンを押します。 確認画面が表示されます。
- 7 [INC/YES]ボタンを押し、セーブ(保存)を実行します。

USB記憶装置にセーブした本体の 設定をロードする

- **1** USB記憶装置をMOTIF XFのUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入り、 [F1] Fileボタンを押します。

「Device」の行で、USB記憶装置が認識されているかを確認します。



- 3 探しているディレクトリーへパスを移動します。
 - 「Dir」の行は選択しているディレクトリー名をパスで表示しており、下のボックスは選択しているディレクトリーに属しているディレクトリーとファイルを表示しています。
- **3-1** ディレクトリー/ファイルリストからお探しのディレクト リーヘカーソルを移して、[ENTER]ボタンを押して、選 択しているディレクトリーから階層を下がります。
- **3-2** ディレクトリー /ファイルリストから上の行のディレクトリーへカーソルを移して、[ENTER]ボタンを押して、選択しているディレクトリーから階層を上がります。
- 4 カーソルを「Type」へ移動して、「all」を選択します。
- 5 ロードしたいファイル(拡張子.X3A)を選びます。 ディレクトリー/ファイルリストに表示されているファイル は、すべて選ぶことができます。
- 6 [SF2] Loadボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。
 - ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。
- 7 [INC/YES]ボタンを押して、ロードを実行します。

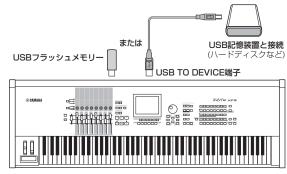
■注記■

ロードを実行すると、本体に保存されていたデータは消えてしまいます。 大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくこと を、おすすめします。

ファイル操作について詳しくは、リファレンマニュアルの ファイルモードの章を参照してください。

USB記憶装置(デバイス)について

USB記憶装置をリアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続します。



MOTIF XF

ご利用いただけるUSB機器

USB TO DEVICE端子に接続できるUSB機器は、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュメモリーなどの記憶装置や、コンピューターのキーボード1台だけです。その他の機器(マウスなど)は接続しても使えません。バスパワー機器(接続したコンピューターなどホスト機器からの電源供給によって駆動されるUSB機器)、セルフパワー機器(それ自身のために電源接続が必要なUSB機器)、どちらも使えます。

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

http://www.yamahasynth.com/jp/support/

NOTE CD-R/Wドライブを接続した場合、CD-ROMから本体へデータを読み込む(ロードする)ことはできますが、本体のデータを保存(セーブ)してCD-R/Wを作ることはできません。

USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置(ハードディスクなど)をUSB TO DEVICE端子に接続した場合に、そのデバイスがフォーマットを必要とするデバイスのとき、ファイルモードの[F3]フォーマット画面のデバイスリストに「unknown device (usb ***)」と表示されます。その場合は、フォーマット画面でフォーマットを実行してください。フォーマットについては、リファレンスマニュアルをご参照ください。

NOTE ***には、フォーマットを必要とするデバイスにつけられる通し番号が表示されます。1つのデバイス内に複数のパーティションがある場合は、通し番号の横にパーティション番号も表示されます。

USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご注意ください。

USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB記憶装置がセルフパワー機器の場合)やUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止する恐れがあります。ファイルモードでセーブ/ロード/デリートなどデータのアクセス中に、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディア(カードなど)を取り出したり、双方の電源を切ったりしないでください。メディアがこわれたり、楽器本体/メディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

メッセージリスト

LCD 表示	説明
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Arpeggio memory full.	アルペジオ用のメモリーがいっぱいで、録音したデータを保存できない場合に表示されます。
Bad disk or memory.	外部記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Bulk data protected.	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
Can't access to the host.	ホストへのアクセスに失敗しました。
Can't execute to the Preset Wave.	ファイルセーブ実行時に、プリセットウェーブフォームが割り当てられているエレメント/パートをセーブ対象 に選択している場合に表示されます。
Can't undo. Are you sure?	ソング/パターンジョブ実行後に、メモリー容量の関係でアンドゥーができなくなる場合に表示されます。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Confirmed password is invalid.	新しく設定したパスワードと確認入力が一致していないため、新しいパスワードが登録できません。
Connecting to USB device	USB記憶装置を接続中です。
Copy protected.	著作権保護されているデジタルオーディオソースのため、ファイルセーブなどができません。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、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るので、バルクデータを送受信できません。
Directory is not empty.	データの入っているディレクトリーを消去しようとした場合に、表示されます。
Disk or memory is full.	外部記憶装置の容量が一杯でファイルがセーブできない場合に表示されます。新しい外部記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
Disk or memory is write- protected.	外部記憶装置が書込み禁止状態になっているか、またはCD-ROMドライブなどへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
Disk or memory read/write error.	外部記憶装置へのリード/ライト中にエラーが発生しました。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File is not found.	選択したタイプのファイルがありません。
File or directory path is too long.	開こうとするファイルやディレクトリーのパス名が長すぎて開けません。
FW identity ID check OK.	MOTIF XF本体がコンピューターと、IEEE1394ケーブルで正常に接続されていることが確認された場合に表示されます。
Illegal bulk data.	バルクデータ、バルクリクエスト受信中にエラーが生じました。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合表示されます。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルがMOTIF XFでは扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Illegal parameters.	ソング/パターンモードでのジョブ実行時に、不適切な設定をした場合に表示されます。
Illegal sample data.	MOTIF XFがサポートしていないサンブルファイル、またはサンブルダンプデータを扱おうとした場合に表示されます。
Keybank full.	サンプリングやジョブ、ロードの実行時に、キーバンク数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
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。
Mixing Voice full.	ストアできるミキシングボイスの最大数を超えている場合に表示されます。
New Flash Memory Module. Please load waveform data.	他のMOTIF XFに装着されていたフラッシュメモリーエクスパンションモジュールを装着した場合に表示されます。 フラッシュメモリー内のサンプルデータだけでは、適切なサウンドを鳴らせないので、もとのMOTIF XFにあるウェーブフォーム(パラメーター設定)をUSB記憶装置にセーブ、本機のUSB TO DEVICE端子に接続した上で、ロードを実行してください。
No data.	シーケンサーのジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。またミキシングボイスに関するジョブを実行する際、対象となるミキシングボイスが存在せず、ジョブが無効のときにも表示されます。
No Flash Memory Module installed or module is unformatted.	フラッシュメモリーエクスパンションモジュールが装着されていないか、フォーマットされていないものが装着されています。
No sample data.	サンブルに関するジョブ実行時に、対象となるサンプルが存在しない場合に表示されます。また、このメッセージは、ウェーブフォームデータを「FL1/FL2 without sample」の設定でロードしたときに、対象となるサンブルがフラッシュメモリーエクスパンションモジュールに存在しない場合にも表示されます。

LCD 表示	説明
Now collecting the information of the network	ネットワーク情報の取得中に表示されます。
Now executing Factory set	工場出荷時の設定に書き換え中です。
Now installing data to Flash Memory Module	フラッシュメモリーエクスパンションモジュールにサンプルデータをコピー中であることを示しています。
Now loading	ファイルロード中に表示されます。
Now receiving MIDI bulk data	MIDIバルクデータ受信中に表示されます。
Now saving	ファイルセーブ中に表示されます。
Now scanning autoload file.	オートロードするファイルの検索中に表示されます。
Now transmitting MIDI bulk data	MIDIバルクデータ送信中に表示されます。
Overwrite. Are you sure?	ファイルをセーブする際に、外部記憶装置内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Password is invalid.	入力したパスワードは、MOTIF XFに登録されているパスワードと一致しません。
Password is too short.	入力したパスワードの文字数が短すぎる場合に表示されます。5文字以上のパスワードを入力してください。
Password is unspecified.	パスワードが設定されていない状態で、File Server SwitchをONにした場合に表示されます。
Phrase limit exceeded.	パターンモードにおいて、レコーディング/ジョブ/エディットを行なうときに、256個のユーザーフレーズをすべて使い切っている場合に表示されます。
Please keep power on.	フラッシュ ROMへのデータの書き込み中です。 表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失なわれたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなる恐れがあります。
Please select User Normal Voice.	ユーザーノーマルボイスを選択してください。
Please select User Voice.	パフォーマンスモードからファイルモードに入って、ウェーブフォームのロード実行時に、ブリセットボイスが割り当てられているパートをロード先に選択した場合に表示されます。ロード先のパートにユーザーボイスを割り当ててロードを実行してください。
Please stop sequencer.	シーケンサー (ソング/パターン)を停止してから操作してください。
Sample frequency is too low.	サンプリング周波数が低すぎ、フリケンシーコンバートジョブを実行することができない場合に表示されます。
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているので、書き換えができません。
Sample is too long.	サンプルのサイズが大きすぎてタイムストレッチジョブが実行できない場合に表示されます。
Sample is too short.	サンプルのサイズが小さすぎ、フリケンシーコンバートジョブなどを実行することができない場合に表示されます。
Sample memory full.	サンプル用のメモリーが一杯で、サンプリングやジョブ、ロードなどが実行できない場合に表示されます。
Sample Voice full.	サンプリングやジョブ、ロードの実行時に、サンプルボイス数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Scene stored.	[SF1]~[SF5]ボタンにソングシーンがストア(保存)されました。
Sequence memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、外部記憶装置からのデータのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターンを消去してから、操作をやりなおしてください。
The edited sequence data will be discarded. Are you sure?	操作を実行すると、現在編集中のソング/パターンデータが消えてしまうので、よいかどうかを確認するために表示されます。
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type.	送信したときと違うモードでバルクデータを受信しようとした場合に表示されます。送信時のモードと同じ モードでバルクデータを受信してください。また、受信先のミキシングパートのボイスとそのパートにバルク 送信されるボイスのタイプ(ノーマルボイス/ドラムボイス)が違う場合にも表示されます。同じタイプのボイス を受信するようにしてください。
This Performance uses User Voices.	ロードしたパフォーマンスにはユーザーボイスが使われています。セーブ時と同じボイスがユーザーボイス バンクの同じ場所にストアされているかご確認ください。
Too many samples.	サンプル数の合計がスロットごとに、以下の個数を超えた場合に表示されます。 FL1 (8192個)、FL2 (8192個)、SDRAM (512個)
Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.	未フォーマットのフラッシュメモリーエクスパンションモジュールを検出した場合に表示されます。 ユーティリティーモードでフォーマットを実行してください。
USB connection terminated. Press any button.	USB記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で、 パネル上のなんらかのボタンを押してください。
Utility / Sequencer Setup stored.	ユーティリティーモードとシーケンサーセットアップでの設定がストア(保存)されました。
Waveform full.	サンプリングやジョブ、ロードの実行時に、ウェーブフォーム数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
When the checkbox is "on," all user data is initialized the next time the power is turned on.	電源を入れたとき、工場出荷状態に戻すように設定されました。

困ったときは

「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、外部機器にデータのバックアップをしてから(64ページ)、ファクトリーセット(18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、または巻末のシンセサイザー・デジタル楽器で相談窓口、ヤマハ修理で相談センターにで連絡ください。

音が鳴らない

- コントロールスライダーがすべて最小になっていませんか?
- 本体に外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンが接続されていますか? 本体にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください (16ページ)。
- ローカルコントロールがオフ、またはFWモニターセットアップが「with PC」になっていませんか? 本体をコンピューターと接続して使用しない場合、ローカルコントロールがオフ、またはFWモニターセットアップが「with PC」になっていると、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんので、ご注意ください。

```
[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control [UTILITY] → [F2] I/O \rightarrow FW Monitor Setup
```

- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか?
- ■本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか? FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。
- 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか?
- 本体と、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?
- エフェクトやフィルターの設定は適切ですか?

特に、フィルターをかける場合カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect

 $[SONG]/[PATTERN] \rightarrow [MIXING] \rightarrow [F5]$ Effect

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F3] Filter

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] EG → Filter

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] EG → Filter

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] →[F2] MIDI Filter

■ ボリュームやレベルが最小になっていませんか?

 $[UTILITY] \rightarrow [F1] General \rightarrow [SF1] Play \rightarrow Volume$

 $[VOICE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON \ EDIT] \rightarrow [F1] \ General \rightarrow [SF2] \ Play \ Mode \rightarrow Volume$

 $[VOICE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow$ エレメント/キー選択 \rightarrow [F4] Amplitude \rightarrow [SF1] Level/Pan \rightarrow Level

 $[\mathsf{PERFORM}] \to [\mathsf{EDIT}] \to [\mathsf{COMMON}\;\mathsf{EDIT}] \to [\mathsf{F2}]\;\mathsf{Level/MEF} \to [\mathsf{SF1}]\;\mathsf{Level} \to \mathsf{Volume}$

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume

 $[SONG]/[PATTERN] \rightarrow [MIXING] \rightarrow [F1] Part 1-16 \rightarrow Volume$

■ エレメントスイッチやパートスイッチ、ノートリミット、ベロシティーリミットの設定は適切ですか?

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F1] Oscillator

[PERFORM] → [F2] Voice

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択→ [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch

■ XAコントロールでLegatoを割り当てたエレメントが鳴らない場合、発音方式はMonoになっていますか? または、同じエレメントグループにLegato以外のXA Controlの設定をしたエレメントがありますか?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] Oscillator → XA Control

 $[VOICE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow$ エレメント選択 \rightarrow [F1] Oscillator \rightarrow Element Group

■ XAコントロールでKey Off Soundを割り当てたエレメントが鳴らない場合、同じエレメントグループのAEGレベルが下がったところで、ノートオフをしていませんか?

先に鳴っている同じグループのエレメントのAEGレベルでKey Off Soundは鳴ります。エレメントグループを別グループに設定するか、AEGレベルが高いところでノートオフをしてください。

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] Oscillator → Element Group

- XAコントロールでAF1 on/AF2 on/all AF offを割り当てたエレメントが鳴らない場合、対応するASSIGNABLE FUNCTIONボタンを押していますか?
- ボイスのインサーションエフェクトがボコーダーに設定されていませんか?

ボコーダーに設定されている場合は、AD PartおよびA/D INPUT端子の設定を適切な値に設定し、A/D INPUT端子に音声を入力しながら発音させてください。またその際、リアパネルのGAINノブが最小になっていないか確認してください(47ページ)。

 $[VOICE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON\ EDIT] \rightarrow [F6]\ Effect \rightarrow [SF1]\ Connect \rightarrow INSERTION\ CONNECT$

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = Ins L

 $[VOICE] \rightarrow [UTILITY] \rightarrow [F2] I/O \rightarrow Mic/Line = mic$

■ パフォーマンスモード、ソング/パターンモードで音が出ない場合、各パートにボイスは割り当てられていますか?

[PERFORM] → [F2] Voice

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16

■ ソング/パターンモードで音が出ない場合、プレイモードでの各トラックの出力チャンネル/ポート設定と、ミキシングモードでの各パートの受信チャンネル設定は合っていますか?

[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out

[PATTERN] → [F3] Track

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel

■ ソング/パターンモードで音が出ない場合、プレイエフェクトのベロシティーレートおよびベロシティーオフセットの設定は適切ですか?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset

- ARP Play Only (アルペジオプレイオンリー)がonに設定されていると以下の場合も音は鳴りません。
 - [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンがオフになっている。
 - ・該当パートのARP Switchがoffに設定されている。
 - ボイスにアルペジオタイプが設定されていない。

音が鳴り続けて止まらない

- [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンがオンになっている場合、オフにしてみてください。
- ソング/パターンモードの場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。
- クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。always (オールウェイズ)に設定されていれば常に鳴っていますので、always (オールウェイズ)以外に設定してください。

 $[\mathsf{PERFORM}]/[\mathsf{SONG}]/[\mathsf{PATTERN}] \to [\mathsf{SEQ} \ \mathsf{SETUP}] \to [\mathsf{F1}] \ \mathsf{Click} \to \mathsf{Mode}$

音が歪む

■ エフェクトの設定は適切ですか?

エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → $[COMMON\ EDIT]$ → [F6] Effect

 $[PERFORM] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON EDIT] \rightarrow [F5] Effect$

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect

マスターエフェクトがオンになっている場合も、音が歪む場合があります。

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX

 $[\mathsf{PERFORM}] \to [\mathsf{EDIT}] \to [\mathsf{COMMON}\;\mathsf{EDIT}] \to [\mathsf{F2}]\;\mathsf{Level/MEF} \to [\mathsf{SF2}]\;\mathsf{Master}\;\mathsf{FX}$

 $[SONG]/[PATTERN] \rightarrow [MIXING] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON\; EDIT] \rightarrow [F2]\; Master\; FX \rightarrow [SF2]\; Master\; FX$

■ フィルターの設定は適切ですか?

フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F3] Filter

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] EG → [SF2] Filter

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → \mathcal{N} ート選択→ [F4] EG → Filter

■ ボリュームを上げすぎていませんか?

```
[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume [VOICE] \to [EDIT] \to [COMMON \ EDIT] \to [F1] \ General \to [SF2] \ Play \ Mode \to Volume [PERFORM] \to [EDIT] \to [COMMON \ EDIT] \to [F2] \ Level/MEF \to [SF1] \ Level \to Volume [SONG]/[PATTERN] \to [MIXING] \to [F1] \ Part \ 1-16 \to Volume
```

音が途切れる

■ 全体の発音数が、最大同時発音数を超えていませんか? 最大同時発音数については、リファレンスマニュアルをご参照ください。

和音演奏ができない

■ 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか? 和音演奏をしたい場合は「ポリ(poly)」に設定してください。

```
[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly → Mono/Poly Mode = poly

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly = poly

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly = poly
```

ピッチがずれている

- チューンの設定が、Oから大きく離れていませんか? [UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune
- ノートシフトの設定が、O以外の値になっていませんか? [UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift
- ボイスのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれてはいませんか?

 [VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank、Tuning Number、Tuning Root
- ボイスのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか?

 [VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F5] Elm LFO → P Mod
- パフォーマンス/ソング/パターンのピッチがずれている場合、各パートのノートシフト、デチューンがO以外に設定されていませんか?

 [PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice

 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択→ [F1] Voice → [SF1] Voice
- ソング/パターンのピッチがずれている場合、プレイエフェクトのノートシフトが設定されていませんか? [SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift

エフェクトがかからない

- [EFFECT]ボタンがオフになっていませんか? (11ページ)
- REVERB、CHORUSのノブが最小になっていませんか?
- ボイスの全エレメントが、インサーションエフェクトをスルー (thru)するように設定されていませんか?

 $[VOICE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON EDIT] \rightarrow [F6] Effect \rightarrow [SF1] Connect \rightarrow Element Out 1-8$

- 各工フェクトで選択されている工フェクトタイプが、スルー (thru)やオフ(off)に設定されていませんか?
- パフォーマンス/ソング/パターンモードの場合、インサーションスイッチの設定は適切ですか?

```
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch [PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF1] Voice [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch
```

エディットしていないのにエディットマーク(目)が表示される

■ ノブやスライダーを動かしたり、ソング/パターンを再生しただけで、パラメーター設定が変更されエディットマークが点灯することがあります。

アルペジオが鳴らない

- [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンはオンになっていますか?
- MIDIシンクはインターナルに設定されていますか?

[UTILITY] → [F6] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (インターナル)

- ユーザーアルペジオの場合、データは入っていますか?
- アルペジオのノートリミットやベロシティーリミットは、適切に設定されていますか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] ARP Main

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] ARP Main

■ パフォーマンスモード、ソング/パターンモードの場合、各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。 アルペジオスイッチがオフに設定してあると、パネルの「ARPEGGIO ON/OFF」ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択→ [F2] ARP Main → Switch

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択→ [F2] ARP Main → Switch

アルペジオが止まらない

■ 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。

[VOICE] → [EDIT] → $[COMMON\ EDIT]$ → [F2] ARP Main → Hold

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] ARP Main → Hold

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → Number buttons [13]~[16]

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] ARP Main → Hold

パフォーマンスのパートにボイスを割り当てると、ボイスモードとは異なった音で発音する

■ ボイスを割り当てたあと、ボイスモードとは異なった音で発音する場合は、ボイスコンテンツとしてもっているシステムエフェクト などの一部のコモンパラメーターの設定を、編集中のパフォーマンスにコピーしてください。さらに、パフォーマンスのリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、ボイスでの設定と同様のレベルにしてください。ボイスモードで発音するボイスに近い音で発音するようになります。

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send

[▶] (プレイ)ボタンを押してもソング/パターン再生がスタートしない

- 選んでいるソングやパターン(フレーズ)にデータは入っていますか?
- [REMOTE ON/OFF]ボタンがオンになっていませんか?
- MIDIシンクはインターナルに設定されていますか?

[UTILITY] → [F6] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal

ソング/パターン(フレーズ)を録音できない

■ ソング/パターン(フレーズ)用の容量が残り少なくなってはいませんか?

Song Information画面 ([SONG] \rightarrow [F2] \rightarrow [SF6])、またはPattern Information画面 ([PATTERN] \rightarrow [F2] \rightarrow [SF6])で、残り容量を確認してください。

ソング/パターン(フレーズ)のメモリー容量は、64ソング/64パターンをトータルした値です。したがって、データ容量の多いソング/パターン(フレーズ)があると、ソング/パターンにまだ空きがあったとしても、メモリーフルとなって録音ができなくなります。

パターンモードで、パターンジョブモードやパターンミキシングモードに入ることができない

■ パターンチェーンモードになっていませんか? パターンチェーンモードから抜けてから[JOB]ボタンや[MIXING]ボタンを押してください。

ソング画面でトランポーズをかけると、ドラムサウンドの音も変わってしまう

■ ドラムボイスによるドラムサウンドである場合、トランスポーズはドラムボイスにも有効ですので、故障ではありません。

マイクを接続して音声を入力しても、アウトプットから適切に出力されない

■ A/D INPUT端子への入力ゲインはマイクに設定されていますか?

 $[UTILITY] \rightarrow [F2] I/O \rightarrow Mic/Line = mic$

■ リアパネルの GAINノブが最小になっていませんか?

サンプリングができない

- サンプル数が最大値を超えてはいませんか?
- サンプル用のメモリー容量が一杯になっていませんか?
- サンプリング元(ソース)の設定は適切ですか?
- トリガーモードの設定は適切ですか?

接続したコンピューターと本体との通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか?
- ユーティリティーモードで、使用するケーブル(MIDI、USB)を選んでいますか?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out

本体と接続したコンピューター /MIDI機器のシーケンスデータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

■ 本体はソングモードまたはパターンモードになっていますか? 複数のチャンネルを同時に再生するには、ソングモードやパターンモードを選んでください。

ネットワーク接続がうまくできない

■ ネットワーク接続された他の機器からMOTIF XFにアクセスするためのパスワードを忘れてしまった場合 工場出荷状態に戻し、パスワードを再設定してください。

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network →[SF5] Password

■ ネットワークに接続するためのIPアドレスが 設定できない場合 DHCPクライアントがonになっているとIPアドレスは自動取得されるため、手動設定する必要はありません。ネットワーク内に DHCPサーバーがない場合やIPアドレスなどのネットワーク設定に特定の値を入力する場合は、DHCPクライアントをoffにしたあと、IPアドレスを手動設定してください。

 $[UTILITY] \rightarrow [F1]$ General \rightarrow [SF3] Network \rightarrow DHCP Client

■ ネットワーク接続に関するパラメーターの設定を変更しても有効にならない場合 パラメーターの設定を変更したあと、[ENTER]ボタンを押して確定しなければ、変更が有効になりません。 また、電源を切る前に[STORE]ボタンを押して、本体に設定を保存する必要があります。保存しなければ、電源を切ると設定した 内容が消えてしまいます。

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network

- コンピューター側のファイルをMOTIF XFにロードしたとき、ファイル名やディレクトリー名が文字化けする場合 ファイル名を、MOTIF XFで正常に表示されるASCII文字を使って、もう一度作成してください。漢字などの全角文字は、MOTIF XF上では正常に表示されません。
- File Server (ファイルサーバー)を「on」に設定すると、「Password is unspecified.」というエラーメッセージが出る場合 セキュリティーを「workgroup」に設定しているため、本体に設定するアカウント名 とパスワードが、ファイル共有時の認証に必要となります。ファイルサーバー を「on」に設定する前に、パスワードを設定してください。

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password

バルクダンプデータがうまく送信/受信できない

■ バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか? バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk

- 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。 [UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number
- うまく送信できない場合、デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか? [UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number

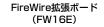
USB記憶装置にセーブできない

- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていませんか?
- USB記憶装置は正しくフォーマットされていますか? [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入り、デバイスをUSB記憶装置に設定してください。画面の右上に表示される空き容量が 0.0KBになっていないか確認してください。
- USB記憶装置は、本体と動作確認済みのものを使用されていますか? (65ページ)

拡張部品(別売)の取り付け

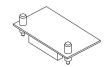
本体に取り付けることができる拡張部品

以下の拡張部品を取り付けることができます。



フラッシュメモリー エクスパンションモジュール (FL512M/FL1024M)





拡張部品を取り付ける位置

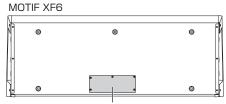
FW16Eの場合



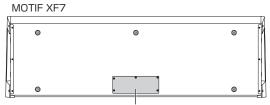




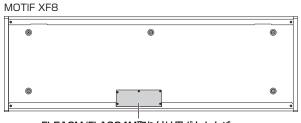
FL512M/FL1024Mの場合



FL512M/FL1024M取り付け用ボトムカバー



FL512M/FL1024M取り付け用ボトムカバー



FL512M/FL1024M取り付け用ボトムカバー

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/取り外し作業は、必ず本体および周辺機器の電源を切り、本体および取り付けられた拡張部品が十分に冷めた状態で行なってください。そして、本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。
- ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、外したネジやカバーを本体から離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ修理で相談センターにで連絡ください。
- 取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 拡張部品のボード部分やコネクターを分解/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

- ・本体や拡張部品の金具で手を切らないように、厚手の手袋を 着用して作業することをおすすめします。
- 静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 基板上の金属部分が露出している部分には、触れないように してください。接触不良などの原因になることがあります。
- 本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ネジはオプションボードの付属品、または本体に取り付けられているもの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。

FW16Eの取り付け

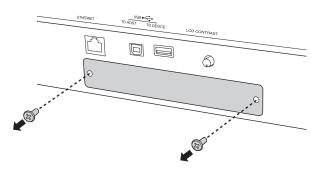
別売のFireWire拡張ボード(FW16E)をMOTIF XFに装着できます。

- 1 MOTIF XF本体の電源を切り、AC電源コードを 抜きます。
- 2 FW16E取り付け口のふたを外します。

FW16E取り付け口のふたの固定ネジ2本をドライバーで外し、ふたを外します。

【重要】

ここで外したネジはFW16Eを取り付けるときに使います。なくさないようにご注意ください。また、外したふたは、本体の中に残さないように取り出して保管してください。

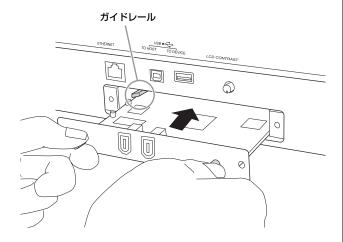


注意

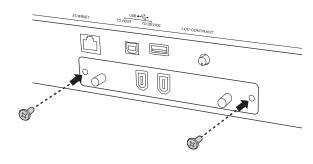
ふたを外した開口部の下側には、複数の金具が並んで取り付けられています。手を切る可能性がありますので、触れないようにご注意ください。

3 取り付けスロット内のガイドレールにFW16Eの 両端を合わせ、ガイドレールに沿ってFW16Eを 水平にして差し込みます。

このとき、FW16Eの端子がスロット内部の端子に正しく差し込まれるように、FW16Eを奥まで確実に差し込みます。



4 手順2で外したネジ2本で、FW16Eと本体を固 定します。



■ 注記 ■

FW16Eが固定されていないと、故障や誤動作の原因となることがありますのでご注意ください。

コンピューターとの接続については、「IEEE1394端子を 使った接続」(57ページ)をご覧ください。

FL512M/FL1024Mの取り付け

以下のように、2種類のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールが装着できます。

• FL512M

メモリーサイズは512MBです。

● FL1024M

メモリーサイズは1024MBです。

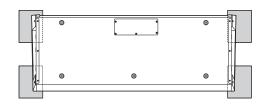
MOTIF XFには、ふたつのスロットが内蔵されており、 FL512M/FL1024Mを、2枚まで装着できます。使用可能 なメモリーサイズは、それぞれの場合で以下のとおりです。

FL512M/FL1024Mの装着	メモリーサイズ
FL512M	512 MB
FL1024M	1024 MB
FL512M + FL512M	1024 MB
FL512M + FL1024M	1536 MB
FL1024M + FL1024M	2048 MB

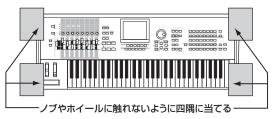
1 MOTIF XF本体の電源を切り、AC電源コードを 抜きます。

2 本体を裏返し、底面が見えるようにします。

このとき、ホイールやノブを破損しないように本体の四隅 に雑誌などをクッションにしてその上に乗せます。



下から見た図



注意

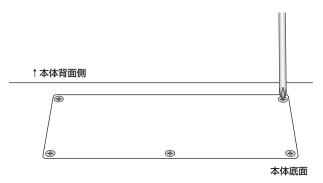
特にMOTIF XF8の場合は重量があるので、必ず2人で作業を行なうようにしてください。

3 底面のふたを外します。

裏返した本体底面のふたのネジをドライバーで外します。 ネジがすべて外れたら、本体よりふたを外します。

【重要】

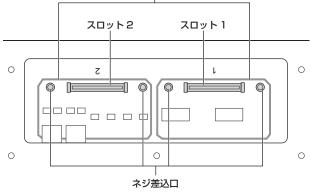
外したネジはなくさないようにしてください。このネジは、FL512M/FL1024Mを取り付け後、再度使用します。

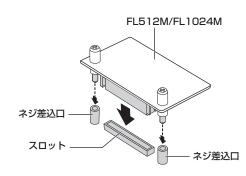


4 FL512M/FL1024Mを、スロットに差し込みます。

図のように、ふたつのスロットに装着可能です。 FL512M/FL1024Mの位置を示した基板の枠線にあわせてスロットに装着します。



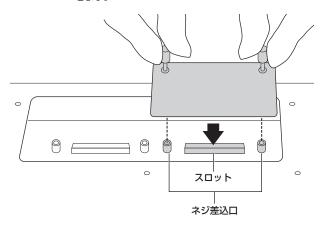




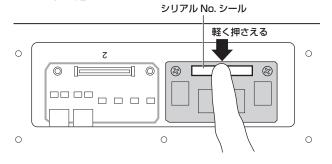
以下の手順に従って、FL512M/FL1024Mを装着します。

4-1 FL512M/FL1024Mをスロットに垂直に、奥まで差し 込みます。

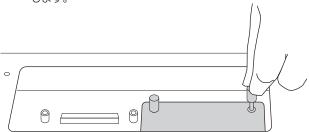
NOTE スロット1とスロット2は、どちらから差しても使用できます。



4-2 FL512M/FL1024MのシリアルNo.シールが付いているコネクターの裏部を軽く押さえて、コネクターを奥まで差し込みます。



4-3 左右のネジを手で締めて、FL512M/FL1024Mを固定します。



- **4-4** 必要に応じて、もう一枚のFL512M/FL1024Mを装着します。
- 5 手順3で取り外したふたを、逆の手順で取り付けます。
- 6 取り付けたFL512M/FL1024Mが正常に機能 しているか、確認します。
- **6-1** MOTIF XFを鍵盤を上にして裏返し、電源を入れます。 起動中に「Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.」というメッセージが出ます。
- **6-2** [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティーモードへ入り、[F6] Flashボタンを押します。
- **6-3** 画面の左上のFlash Memoryの欄からFL512M/ FL1024MのナンバーをスロットのFL1またはFL2から 選択します。

NOTE FL512M/FL1024Mが、取り付けられていない、また は正常に取り付けができていない場合は、スロットの表 示の右には、「Unmounted」と表示されます。 正常に取り付けができている場合は、「Unformatted」 と表示されます。

取り付けたにもかかわらず「Unmounted」と表示される場合は、FL512M/FL1024Mのコネクターがスロットにしっかり差し込まれていない可能性がありますので、再度手順1からやりなおし、FL512M/FL1024Mが、正常に取り付けできているかを確認してください。

6-4 [SF3] Formatボタンを押して、フォーマットを実行します。

■注記■

2枚めのFL512M/FL1024Mを増設したときは、すでに装着済みの1枚めのFL512M/FL1024Mをフォーマットしないよう、ご注意ください。 大切なデータを消してしまうおそれがあります。スロット(FL1またはFL2)の右の表示が「Unformatted」であることを確認してから、フォーマットを実行してください。

- **6-5** 必要に応じて、6-3、6-4の操作を再度実行し、他の FL512M/FL1024Mをフォーマットしてください。
- **6-6** 画面に正しいトータルサイズが表示されれば、正常に機能しています。

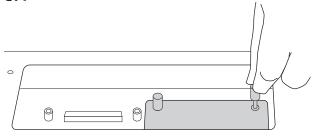
たとえば FL512Mを1枚装着した場合、「Total size 510M」と表示されます。

FL512M/FL1024Mの取り外し方

1 左右のネジを手でゆるめます。

注記

ネジが、手の力ではゆるめられなくなってしまったときは、ドライバーを使って、ゆるめてください。ドライバーを使う場合はFL512M/FL1024MおよびMOTIF XF本体の基板を傷つけないようにご注意ください。

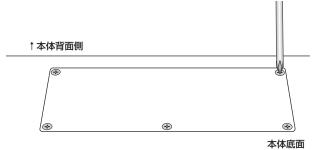


■注記■

ネジは、FL512M/FL1024Mから外れますので、MOTIF XF本体内部 にネジを落とさないようにご注意ください。

- 2 FL512M/FL1024Mを垂直に引き抜きます。
- 3 底面のふたを取り付けます。

底面のふたをネジ穴に合わせるようにのせ、5本のネジを ドライバーで締めてふたを固定します。



仕様

鍵盤	MOTIF XF8 MOTIF XF7 MOTIF XF6	88鍵BH (バランスドハンマー)鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) 76鍵FSX鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) 61鍵FSX鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付)
音源部	音源方式	AWM2+アーティキュレーション機能
	最大同時発音数	128音
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート、オーディオ入力パート(A/D、FW*) *1ステレオパート
	波形メモリー	741MB相当 (16bitリニア換算)、3,977ウェーブフォーム
	ボイス数	プリセット: 1,024ノーマルボイス+ 64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: 128×4 (ユーザーバンク1にプリセットには無いボイス、ユーザーバンク2、 3、4にはプリセットからのピックアップ)ノーマルボイス+32ドラムキット(No.1~8: プリセットには無いドラムキット、No.9~32: プリセットからのピックアップ)
	パフォーマンス数	ユーザー: 128×4音色(最大4パート)
	フィルター	18タイプ
	エフェクター	リバーブ×9タイプ、コーラス×22タイプ、インサーション(A、B)×53タイプ×8パート(計16基)、ボコーダー×1(インサーションA、Bを一組として使用)、マスターエフェクト×9タイプ <各エフェクトタイプにプリセットプログラム搭載(計320)>マスターEQ (5パンド)、パートEQ (3パンド、ステレオ)
サンプラー部	最大サンプル数	128ウェーブフォーム(マルチサンプル)、ウェーブフォームごとに256キーバンク 合計512キーバンク
	サンプリングソース	アナログ入力L/R、ステレオアウト(リサンプリング) FW (別売FireWire拡張ボードFW16E装着時)
	A/D変換、D/A変換	A/D変換: 24ビット 64倍オーバーサンプリング D/A変換: 24ビット128倍オーバーサンプリング
	サンプルデータビット	16bit
	サンプリング周波数	44.1kHz、22.05kHz、11.025kHz、5.5125kHz (ステレオ/モノ) <fw入力時 (別売firewire拡張ボードfw16e装着時)=""> 44.1kHz固定</fw入力時>
	波形メモリー	内蔵SDRAM: 128MB
	最大サンプルサイズ	1モノサンプル: 32MB 1ステレオサンプル: 64MB
	1回あたりのサンプリング 時間	44.1kHz: 約6分20秒、22.05kHz: 約12分40秒 11.025kHz: 約25分20秒、5.0125kHz: 約55分40秒 *ステレオ/モノいずれの場合でも同様
	サンプルフォーマット	MOTIF XFオリジナルフォーマット、WAV、AIFF
シーケンサー部	シーケンサー容量	約130,000音
	音符分解能	四分音符/480
	最大同時録再音数	124音
	テンポ(BPM)	5~300
	レコーディング方式	リアルタイムリプレース、リアルタイムオーバーダブ(パターンチェーン除く)、 リアルタイムパンチ(ソングのみ)
	トラック数	<パターンモード> フレーズトラック×16 <パターンチェーンモード> パターントラック、テンポトラック、シーントラック <ソングモード> シーケンサートラック×16 (トラックごとにループ設定可)、 テンポトラック、シーントラック
	パターン数	64パターン(×16セクション) 小節数: 最大256
	 フレーズ数	ユーザーフレーズ: 1パターンあたり256ユーザーフレーズ

シーケンサー部	ソング数	64ソング ミキシングボイス: 1ソング/1パターンあたり16個 (最大で256個) ミキシングテンプレート: 32個
	アルペジエーター	プリセット: 7,881タイプ ユーザー : 256タイプ ※MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ベロシティーリミット、ノートリミット設定可
	シーンメモリー数	ソングごと5シーンメモリー
	シーケンスフォーマット	MOTIF XFオリジナルフォーマット SMFフォーマット0/1 (フォーマット1はロードのみ)
その他	マスターモード設定数	ユーザー: 128設定 ※8ゾーン(マスターキーボード設定)、アサイナブルノブ/スライダー設定、プログラムチェンジテーブル
	リモート対応ソフトウェア	<windows<sup>®> Cubase 4~5、SONAR 5.2~8 <mac<sup>®> Cubase 4~5、Logic 7.2~LogicStudio、Digital Performer 5.1~6 ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。</mac<sup></windows<sup>
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、リボンコントローラー×1、 アサイナブルコントロールスライダー×8、アサイナブルノブ×8、 アサイナブルファンクションボタン×2、データダイアル×1
	ディスプレイ	320×240ドット 5.7インチ グラフィックカラー LCD (バックライト付)
	接続端子	OUTPUT L/MONO, R (標準フォーンジャック)、ASSIGNABLE OUTPUT L, R (標準フォーンジャック)、A/D INPUT L, R (標準フォーンジャック)、DIGITAL OUT、PHONES (ステレオ標準フォーンジャック)、FOOT CONTROLLER 1, 2、FOOT SWITCH×2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE)、MIDI IN/OUT/THRU、USB (TO HOST, TO DEVICE)、AC IN、ETHERNET (100BASE-TX)、IEEE1394 (別売FireWire拡張ボードFW16E装着時)
	消費電力	22W
	寸法·質量	MOTIF XF8: 1,439 (W) × 466 (D) × 168 (H) mm, 28.9kg MOTIF XF7: 1,252 (W) × 391 (D) × 122 (H) mm, 17.2kg MOTIF XF6: 1,045 (W) × 391 (D) × 122 (H) mm, 15.1kg
	付属品	電源コード、2P-3P変換器、取扱説明書(本書)、取扱説明書CD-ROM×1枚(リファレンスマニュアル、データリスト収録)、DVD-ROM×1枚(付属DAWソフトウェア)、保証書

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。

ソースコード配布について

本製品の最終出荷日から3年間は、製品のソースコードのうちGNU General Public License*に基づいてライセンス供与された部分については、ソースコードを配布させていただきます。以下の住所にお問い合わせください。

〒430-8650 浜松市中区中沢町10-1

ヤマハ(株) デジタル楽器事業部マーケティング部DEグループ

ソースコードの配布自体は無償ですが、ソースコードの送料につきましてはご負担いただきます。

- ・弊社(または弊社認定の関係者)以外の第三者による、この製品のソフトウェアに対する変更や追加、削除などによって発生したいかなる損害に対して も、弊社は一切責任を負いません。
- ・弊社により一般に公開されたソースコードの再利用は保証されておりません。ソースコードに関して弊社は一切責任を負いません。
- ・また、ソースコードは以下のURLでも配布しております。

http://www.yamahasynth.com/jp/download/source/motifxf/

* GNU General Public Licenseについては、別PDFファイル「データリスト」の巻末をご覧ください。

索引

A/D INPUT (A/Dインプット)端子	15, 47
AC IN (ACイン)端子	
[ARPEGGIO ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン	
ASSIGNABLE FUNCTION (アサイナブル ファンクション)ボタン	
ASSIGNABLE OUT L、R (アサイナブル アウトプット左、右)端子 Auto Load (オートロード)	
Auto Load (7 — FD — F)	54
C	
[CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン	13, 23
CHAR	
Click (クリック)	,
[COMMON EDIT] (コモンエディット)ボタン	
Convert to Song (コンバートトゥ ソング)	45
(コピー パフォーマンス パラメーター)	31, 32
Copy to Flash Memory (コピー トゥ フラッシュメモリー)	53
Cubase	62
D	
DAW	56
[DEC/NO] (デック/ノー)ボタン	
DIGITAL OUT (デジタルアウトプット)端子	
Digital Performer	62
E	
_	
EFFECT (エフェクト)ボタン End Point (エンドポイント)	
[ENTER] (エンター)ボタン	
ETHERNET (イーサーネット)端子	
[EXIT] (エグジット)ボタン	
F	
-	
[F1]~[F6] (ファンクション)ボタン	
Factory Set (ファクトリーセット)[FILE] (ファイル)ボタン	
FireWire拡張ボード(FW16E)取り付け口	
	14
FL512M/FL1024M	
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子 FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子	74, 76 15
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 15 74, 75
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子 FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子	74, 76 15 15 74, 75
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 15 74, 75
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 15 74, 75 59
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 74, 75 59 5, 47, 50
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 74, 75 59 5, 47, 50 22
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 74, 75 59 5, 47, 50 22
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76 15 74, 75 59 5, 47, 50 22
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76151574, 7559 5, 47, 502222
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761574, 7559 5, 47, 5022222712, 19
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761559 5, 47, 50222222
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761559 5, 47, 50222222
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761559 5, 47, 50222222
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761574, 7559 5, 47, 5022225712, 194821, 48
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761574, 7559 5, 47, 5022225712, 194821, 48
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 7615
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761559 5, 47, 50225712, 194821, 4821, 4821, 48
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 761559 5, 47, 5022225712, 194821, 4821, 4821, 4821, 48
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー) 1、2端子	74, 76

MIDIチャンネル		
MIDIポート		
[MIXING] (ミキシング)ボタン		
MODE (モード)ボタン		. 12
MOTIF XFエディター VST		
[MULTI PART CONTROL] (マルチ パート コントロール)ボタン		.11
[MUTE] (ミュート)ボタン	.13,	37
N		
NUM		. 19
Number (ソングナンバー)		.31
Number (パターンナンバー)		
,		
0		
OCTAVE [DOWN]/[UP] (オクターブ ダウン/アップ)ボタン		12
P		
Part (パート)		48
[PATTERN] (パターン)ボタン		
[PERFORM] (パフォーマンス)ボタン		
[PERFORMANCE CONTROL] (パフォーマンス コントロール)ボタン		
- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
PHONES (ヘッドフォン)端子		
Power On Mode (パワーオンモード)		.54
[PROGRAM] (プログラム)ボタン		
Punch In/Out (パンチイン/アウト)		.52
В		
R		
Record Next (レコードネクスト)48,		
Recording Type (レコーディングタイプ)48,		
[REMOTE ON/OFF] (リモート オン/オフ)ボタン		.11
_		
S		
Save (セーブ)		.64
Screen Setting (スクリーンセッティング)		
Section Length (セクションレングス)		
[SELECTED PART CONTROL]		
(セレクテッド パート コントロール)ボタン	.10,	25
SEQ TRANSPORT (シーケンサー トランスポート)ボタン		
Sequencer Mode (シーケンサーモード)		
,(- , , , , , , , , , , , , , ,		
Slice (スライス)		
[SOLO] (ソロ)ボタン		
SONAR		
[SONG] (ソング)ボタン	.21,	31
Т		
•		_
TAP (タップ)		.24
Time Signature (タイムシグネチャー)		
[TRACK] (トラック)ボタン		
Transpose (トランスポーズ)		.55
Trigger Mode (トリガーモード)48,	50,	52
Tune (チューン)		.55
U		
USB TO DEVICE端子		.65
USB TO HOST端子		
USB-MIDIドライバー		
USB端子		
USB記憶装置(デバイス)		
[UTILITY] (ユーティリティー)ボタン	.21,	54
V		
-	0.4	
[VOICE] (ボイス)ボタン	.21,	22
Υ		
•		_
Yamaha Steinberg FW Driver		.57
7		
Z		
Zone (ゾーン)		.35

ア
アルペジオ24
アルペジオタイプ
ウ
ウェーブフォーム53
I
エディットマーク
エフェクト
エンドポイント
4
- オーディオ録音/再生
ъ
カーソルボタン12, 19
カテゴリーサーチ
5
ブループ[A]~[H]ボタン12
ታ
鍵幣
コ 工場出荷時の状態に戻す18
10 コントローラー
コントロールスライダー11, 38
コンバート(変換)
サ
サンプリング
サンプル
シ
仕様
ス
ス ストア ソング
ストア
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36
ストア ソング 40 パターン 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29
ストア ソング 40 パターン 30 パフォーマンス 30 ポイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54
ストア ソング
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スブリット 28, 29 スライス 51
ストア ソング 40 パターン 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28,29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39
ストア ソング
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングモード 21, 37
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングモード 21, 37 チ チューニング 55 テ データダイアル 12, 19 データリスト 66
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングモード 21, 37 チ チューニング 55 テ データダイアル 12, 19 データリスト 66 デモソング 17
ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングモード 21, 37 チ チューニング 55 テ データダイアル 12, 19 データリスト 66
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スプリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングエディット 39 アングエディット 39 アータダイアル 55 テ データダイアル 12, 19 データリスト 66 アモソング 17 アモバターン 17
ス ストア ソング 40 パターン 43 パフォーマンス 30 ボイス 27 マスタープログラム 36 ユーティリティー 54 スブリット 28, 29 スライス 51 セ セーブ 64 セクション 41 ソ ソロ 37 ソング 37 ソングエディット 39 ソングエディット 39 ソングモード 21, 37 チ チューニング 55 テ データダイアル 12, 19 データリスト 66 デモソング 17 デモパターン 41 電源スイッチ 14
ス ストア ソング
ストア

トランスポーズ	55
ナ	
• ナンバー[1]~[16]ボタン	4.0
ナンバー [1]~[16]ボタンの機能	
)	
<i>J</i>	
ノーマルボイス	22
ノーマルボイスエディット	26
ノブ	10, 25
Л	
パターン	
パターンチェーン	
パターフェード	
パフォーマンスモード	
バンクボタン	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Ľ	
ピッチベンドホイール	10
フ	
ファイルモード	
ファクトリーセット	
フラッシュメモリー エクスパンションモジュール	
フレーズ プレイエフェクト	
プレイエフェクト	40
^	
ヘッドフォン	16
_	
木	
ボイスモード	21, 22
保存(セーブ)	64
マ	
•	0.5
マスターキーボード	
マスタープログラム	
マスターモードマルチ音源	
マルノ 目 / 尿	40
Ξ.	
ミキシング	37
ミキシングモード	
ミュート	
_	
₹	
モード	
文字入力	
モジュレーションホイール	10
ュ	
ー ユーザーバンク	20
ユーティリティーモード	
<u> </u>	21, 04
3	
読み込む(ロード)	64
IJ	
リアルタイム録音	
リファレンスマニュアル	ε
リボンコントローラー	10
リモートコントロール	61
ν	
_	25 1
レイヤー	28, 29
□ □	6/
ロート 録音(サンプリング)	
録音(ソング)	
録音(パターン)	
録音(パフォーマンス)	

ユーザーサポートサービスのご案内

■ ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ヤマハホームページよりお願いします。

ヤマハホームページ

http://www.yamahasynth.com/jp/support/

*ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

■ 住所/氏名/メールアドレスの変更(同一使用者の 範囲内)

ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」 などを変更された場合は、上記ヤマハホームページよりお手続きください。

■ 質問の受付

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わ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、弊社ではシンセサイザー・デジタル楽器で相談窓口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」、「シリアル番号(SER No.)」をお知らせください。

お客様コミュニケーションセンター シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口

ナビダイヤル(全国共通番号)

2.0570-015-808

^{市内通暦料でOK} ナピ**ライヤル**® ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは 053-460-1666 営業時間: 月曜日~金曜日 10:00~18:00、

土曜日 10:00~17:00

(祝日およびセンター指定休日を除く)

メールでのお問い合わせ

http://www.yamaha.co.jp/support/music-production/index.html

* 営業日や営業時間を変更させていただく場合がございます。 あらかじめご了承ください。

付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデータのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。http://japan.steinberg.net/

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューから Steinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプ メニューには、付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや 追加情報なども掲載されています。)

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ

http://www.yamahasynth.com/jp/

ヤマハマニュアルライブラリー

http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ

http://www.music-eclub.com/

*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合が ございますので、あらかじめご了承ください。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書 をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間や使用環境などにより劣化 しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。 消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談セ ンターへご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度 お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、またはヤマハ修理で相談センターへ修理を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。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル (全国共通番号)

携帯電話、PHS、IP電話からは TEL 053-460-4830

受付時間 月曜日~金曜日 9:00~18:00、

土曜日 9:00~17:00

(祝日およびセンター指定休日を除く)

FAX 053-463-1127

◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日~金曜日 9:00~17:45 (祝日および弊社休業日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

北海道サービスステーション

T064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内 FAX 011-512-6109

首都圏サービスセンター

T143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内 14号棟A-5F

FAX 03-5762-2125

名古屋サービスセンター

T454-0058

名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F FAX 052-652-0043

大阪サービスセンター

₹564-0052

吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F FAX 06-6330-5535

九州サービスステーション

₹812-8508

福岡市博多区博多駅前2丁目11-4 FAX 092-472-2137

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ http://www.yamahasynth.com/jp/

ヤマハマニュアルライブラリー

http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ

http://www.music-eclub.com/

U.R.G., Digital Musical Instruments Division © 2010 Yamaha Corporation 006MWTO-A0

WU88920 Printed in Japan