



ヤマハ株式会社
LM営業部 企画推進室
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

デジタルインフォメーションセンター TEL. 053 (460) 1666
デジタル楽器に関するお問い合わせを電話で受け付けています。
機能や操作のこと、初歩的な疑問から高度な質問まで、お気軽にどうぞ。
(月～金 10:00～18:00／土 10:00～17:00／祝日及びセンター指定休業日を除く)
<http://www.yamaha.co.jp/support/>

ヤマハホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

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

2007年9月作成
カタログコード -DE1141

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOTIF XS

ハンドブック

CUBASE AI₄

この一冊でMOTIF XSがまるわかり！
おすすめボイスから付属のCubase AI4を使った曲作りまで
わかりやすく解説！



目 次

ステップ1：はじめに

モードについて	2
数値を変更する	3
カーソルボタン	3
デモソングを再生しよう	3
デモパターンを再生しよう	4
パターンを連続再生しよう(パターンチェーン)	5
音色(ボイス)の選び方	5
ボイスプレイ画面の表示について	6
楽器の種類からボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ)	6
パフォーマンスの選び方	7
パフォーマンスプレイ画面の表示について	7

ステップ2：このボイスはこう使え!!

ピアノ系の音はこう使え!!	8
エレピ系の音はこう使え!!	9
クラビ系の音はこう使え!!	10
オルガン系の音はこう使え!!	11
ギター系の音はこう使え!!	12
ベース系の音はこう使え!!	13
プラス系の音はこう使え!!	14
ストリング系の音はこう使え!!	15
リード//パイプ系の音はこう使え!!	16
ボコーダー音はこう使え!!	16

ステップ3：パフォーマンスを使いこなせ!!

パフォーマンスの使い方をマスターする～クラブミュージック編～	18
このパフォーマンスを弾け!!～クラブミュージック編～	20
パフォーマンスの使い方をマスターする～コード演奏編～	22
このパフォーマンスを弾け!!～コード演奏編～	24

ステップ4：MOTIF XSで楽曲制作

[1]曲作りに使うパフォーマンスを選ぶ	26
[2]パフォーマンスを作りかえる	26
[3]パフォーマンスの演奏をパターンに録音する	27
[4]パターンチェーンで曲に組み立てる	29
[5]パターンチェーンをソングにコンバートする	30
[6]ソングを編集して完成度を上げる	31
[7]ノブによる音色変化を録音する	32
[8]MOTIF XSのデータをファイルで保存する	34

ステップ5：Cubase AI4をセッティング

Cubase AI4の準備	36
パソコンと使うためのMOTIF XS本体の設定	37
Cubase AI4の設定	38

ステップ6：Cubase AI4で曲を完成させる

MOTIF XSで作成したデータをCubase AI4で再生する	42
Cubase AI4でパッドの演奏を入力しよう	44
MOTIF XSエディターで音色を設定する	45
作成したデータを保存する	46
プロジェクトを保存する	46
最後に	47

ステップ1：はじめに

ステップ1 はじめに

このたびは、ヤマハ・ミュージックプロダクションシンセサイザー MOTIF XSをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

このファーストステップガイドは、MOTIF XSをすぐ使えるように操作の基本をまとめたものです。MOTIF XSには音楽制作のための機能が多数あります。すべての機能は、製品付属の取扱説明書をご覧いただくとして、本書では音を出す、音色を切り替える、曲を作成するなど基本的な操作をマスターしましょう。

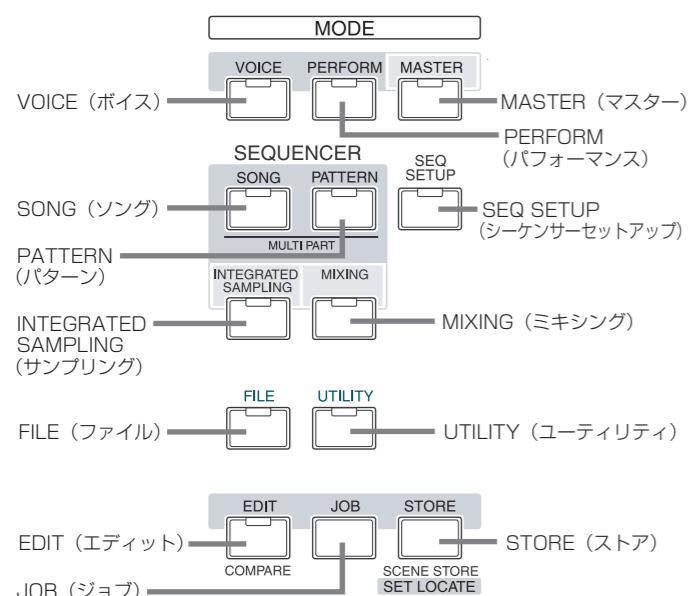


音を鳴らす準備やデモ演奏の再生などについては、MOTIF XS本体に付属の取扱説明書19ページ以降をご覧ください。

モードについて

MOTIF XSは、多彩な機能を効率よく使い分けることができるよう、さまざまなモード/サブモードが用意されています。まずはこのモードを理解することがMOTIF XSを使いこなす秘訣です。

簡単に各モード/サブモードが持つ機能を説明しましょう。



VOICE(ボイス)

単一の音色を選んで、演奏するモード。

PERFORM(パフォーマンス)

音色を重ねたり、特殊な効果を加えて演奏するモード。

MASTER(マスター)

ボイスやパフォーマンス、ソング、パターンの区別なく、設定をワンタッチで呼び出せるように登録するモード。

SONG(ソング)

曲を作ったり再生するモード。

PATTERN(パターン)

曲を作ったり再生するモード。ソングとの違いは、曲をセクション(Aメロ、サビなど)ごとに作成していくのに適しています。

FILE(ファイル)

本体で制作した音色や曲を、USBデバイスに保存したり、保存したデータを本体に読み込むモード。

INTEGRATED SAMPLING(サンプリング)

外部からの音声を本体に録音(サンプリング)し演奏するモード。

MIXING(ミキシング)

ソングやパターンモードで、トラックごとの音色・音量・パン(定位)・エフェクトなどの調整を行なうモード。

UTILITY(ユーティリティ)

本体の設定、たとえばチューニングやMIDIに関する設定を行なうモード。

EDIT(エディット)

ボイスやパフォーマンスを自分の好みに変更したり、ソングやパターンの修正を行なうサブモード。

JOB(ジョブ)

各モードにおいて、データのコピーやイレース(消去)などを行なうサブモード。

STORE(ストア)

各モードにおいて、データをMOTIF XS本体に保存するサブモード。



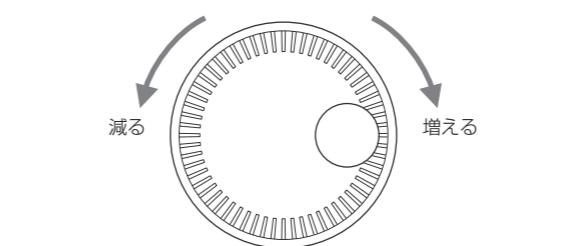
操作を説明する際、「××モードに入る」という表記は、各モードボタンを押して、そのモードを操作する状態にするという意味です。

数値を変更する

MOTIF XSは、パラメーターの数値や曲、パターンを変更するには、ふたつの方法があります。ひとつはデータダイアルを左右に回す方法です。右に回すと数値が増え、左に回すと数値が減り、大きい数値の変更に向いています。もうひとつは、INC/YES、DEC/NOを使う方法です。INCはIncrement(インクリメント)の略で「増やす」、DECはDecrement(ディクリメント)の略で「減らす」という意味で、データの値をひとつずつ変更するに向いています。

カーソルボタン

データダイアルの下、上下左右の矢印のついたボタンをカーソルボタンと呼びます。このボタンは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。ディスプレイに表示されるいろいろな項目(数値など)を変更したいときに、その項目を選択する場合に使用します。



デモソングを再生しよう

MOTIF XSにはデモソングが3曲収録されています。まずはデモソングを聴いて、MOTIF XSの音質と表現力を実感してみましょう。

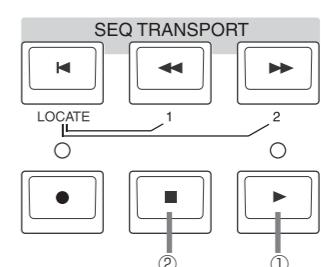
1. **SONG** を押して、ソングプレイのトラックビュー画面を表示します。

2. カーソルボタンを押して、ソングナンバー①にカーソルを移動します。



3. データダイアルを回して、再生するソングを選びます。 MOTIF XSには、ソングナンバー01～03の3種類のデモソングが収録されています。

4. **▶ プレイ** ①を押してデモソングの再生をスタートしましょう。



5. 再生を途中で止めるには **■ ストップ** ②を押します。 曲が終われば自動的に演奏はストップします。

デモソング一覧

01:Rain after the Game

落ち着いたロックテイスト。透明感のあるスチールギターのアルペジオとエレクトリックギターの音色に耳を傾けましょう。ミュート音やさまざまなギターならではの表現力が魅力です。

02:Memory of the King

オーケストラ系。全体を支えるストリングの艶やかさはもちろん、前半のクラリネット、オーボエでのレガート奏法、終盤での深みのある金管からも、オーケストレーションに耐えうるクオリティを実感できるはずです。

03:Xcellent Session

ジャズファンク系。フォールダウンのプラスからピアノ、エレクトリックギター、オルガン、エレピ、シンセリードとめまぐるしく変わる楽器それぞれのリアルさを堪能してください。

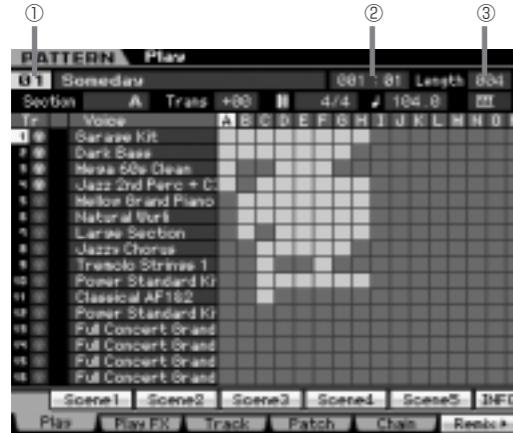
デモパターンを再生しよう

続いてデモパターンを再生してみましょう。



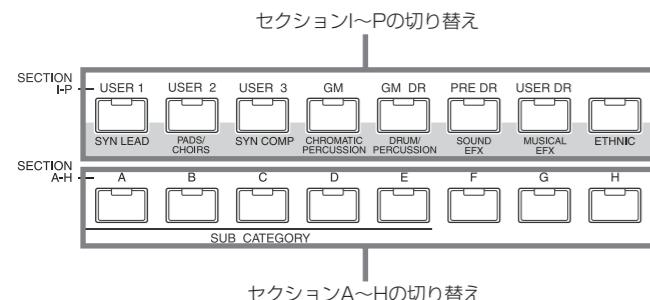
パターンとはリズムやバックキングを担当する2~8小節程度の演奏パターンのことです。パターンは、パターンナンバー(1~64)とセクション(A~P)を指定して選ぶ仕組みになっています。

- ① [PATTERN] を押して、パターンモードのパターンプレイ画面を表示しましょう。
パターンプレイ画面は、パターンを呼び出して再生する状態です。



- データダイアルを回して、再生するパターンを選びます。
MOTIF XSには、パターンナンバー01~03の3種類のデモパターンが収録されています。

- グループ ① A ~ ② H (セクションA~H)、バンク ③ USER1 ~ USER DR、ETHNIC (セクションI~P)を押してセクションを切り替えます。



セクションとは、パターンを構成する16種類(A~P)のバリエーションのことで、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なる演奏が再生できます。そのため、セクションを1つの曲の中でイントロ、Aメロ、Bメロ、サビなどのバックキングパターンを作るためのメモリーとして使えます。

- ④ [▶ プレイ] を押して、パターンの再生をスタートします。
ディスプレイに再生中の[小節:拍](②)が表示されるので、[Length]欄(③)でセクションの長さ(小節数)を確認し、セクションの演奏を最後まで聴いたら次のセクションに切り替えましょう。
- 再生を止めるには ⑤ [■ ストップ] を押します。
パターンモードでは、[■ ストップ] を押すまで、選んでいるパターンが繰り返し再生されます。

デモパターン一覧

01:Someday(セクションA~H)

スローバラードのバックキングを担当するパターン。イントロ、Aメロ、Bメロ、サビなど、曲の各部分を担当するパターンで構成され、パターンチェーンで再生することでダイナミックな盛り上がりが再現できます。

02:Fractal Tripper(セクションA~H)

スピード感あるシンセベースとトランシーなシンセ音色が特長的なサイケデリックトランスです。リズム、上モノ両方含めて、トランスでどんな音色が使われているかを参考にできます。セクションをAから順番に並べて行けば曲として成り立つようにできているが、セクションEからはじめてAに戻るといった展開も面白いでしょう。

03:Down Here(セクションA~K)

歌物のR&B曲で、独特の一見はずした様なグループ感が特徴です。そのリズムを外すタイミングをエディット画面で確認してみるのもいいでしょう。セクションをAから順番に鳴らしていくても良いが、セクションA、B、C、D、Iの合間に、残りのE、F、G、H、J、Kの間奏のようなセクションを挟んで再生させるのも面白いです。

パターンを連続再生しよう(パターンチェーン)

セクションを連続再生するパターンチェーンを再生してみましょう。ばらばらの素材だったセクションが、連続再生することで1つの曲にまとまる様子を確認しましょう。

- ⑥ [F5] を押して、チェーンプレイ画面を表示しましょう。
- ⑦ [▶ プレイ] を押してパターンチェーンの再生をスタートします。パターンチェーンの再生が終われば、自動的に演奏はストップします。

パターンチェーンの演奏が終わったら、⑧ [F1] を押してパターンプレイ画面に戻り、データダイアルで他のパターンを呼び出してから、手順1~2の操作でパターンチェーンを再生してみましょう。



お奨めボイスについては、「ステップ2：このボイスはこう使え!!」(P8)をご覧ください。

バンクボタン(①)では、ボイスを呼び出すバンクを選んでいます。バンクは全部で15種類あり、保存されているボイスの数や種類は表のようになっています。

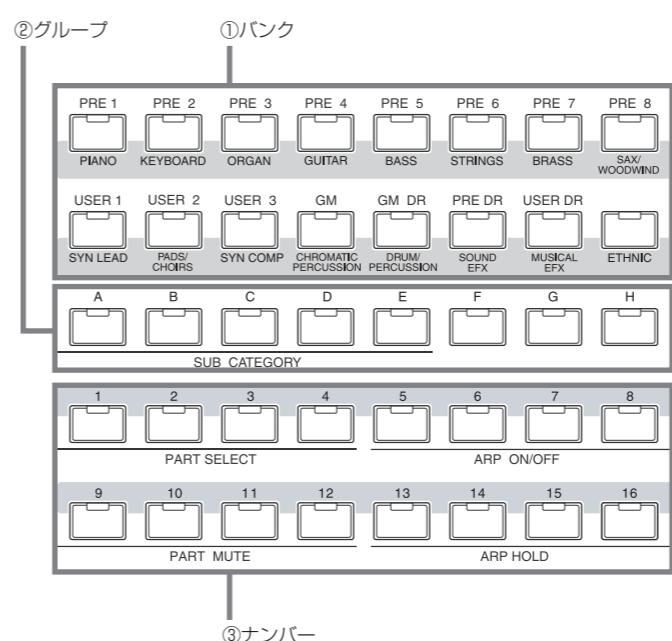
PRE1~8	各128音色	本体にプリセットされているボイスが入っているバンクです。
USER1~3	各128音色	自分好みに変更(エディット)したボイスを保存するためのバンクです。
PRE DR	64音色	プリセットされているドラムボイスが入っているバンクです。
USER DR	32音色	変更(エディット)したドラムボイスを保存するためのバンクです。
GM	128音色	GM規格に対応したボイスが入っているバンクです。
GM DR	1音色	GM規格に対応したドラムボイスが入っているバンクです。

バンク内の音色は16ボイスずつ8グループ(A~H)に分けて保管されていて、グループボタン(②)とナンバーボタン(③)を使って選ぶ仕組みになっています。

同じグループ内のボイスならナンバーボタン(③)だけで切り替えられるので、ライブ中でもボイスチェンジが素早く行なえてとても便利です。



ボイスを順番に切り替える場合には、データダイアルや DEC/NO / INC/YES を使って切り替えると便利です。



では、⑨ [VOICE] を押してボイスモードに入り、実際にボイスを選んでみましょう。

たとえば、「PRE2:050(D02) Classical AF1&2」を選ぶ場合には、バンク ⑩ PRE2、グループ ⑪ D、ナンバー ⑫ 2 を続けて押します。これで、繊細でリアルなナイロンギターの音色が選ばされました。

ボイスプレイ画面の表示について

ボイスモードに入って最初に表示されるのがボイスプレイ画面です。この画面には、選んでいるボイスに関するさまざまな情報が表示されます。

特に重要なのが画面一番上の部分(下図)。ここでは、上段にバンク、ボイスナンバー(グループ、ナンバー)、カテゴリー(カテゴリー1、カテゴリー2)、下段にはボイスネーム(音色名)が表示されます。



ボイスナンバーとは、バンク内のボイスに対してA01(001)、A02(002)～H16(128)の順番に001～128の通し番号を付けたもの。

カテゴリーとは、ボイスを楽器の種類ごとに分類したもので、16種類のメインカテゴリーと2～5種類のサブカテゴリーで構成されています。このカテゴリーは、次に紹介するカテゴリーサーチで大活躍します。

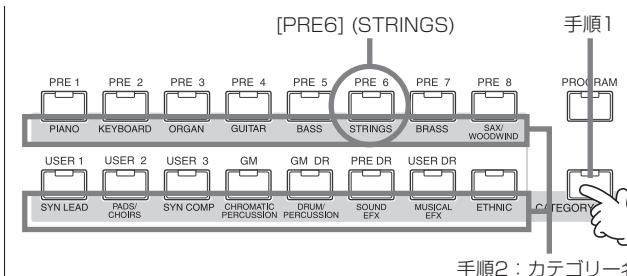
楽器の種類からボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ)

たとえば、曲のイメージに合うストリングの音を選んでいる場合、プリセットされているストリングのボイスを1つずつ探ししながら聴き比べるのは大変な作業です。そんなとき、「Strings」というカテゴリーを選ぶだけであちこちのボイスバンクに別れて内蔵されているストリングスのボイスを自動的に集めてくれる夢のような機能、これがカテゴリーサーチです。

では、例としてボイスモードの状態から「PRE4:018(B02) Large Section」を選び手順を示しながら、カテゴリーサーチの方法を説明しましょう。



もう一度 **CATEGORY SEARCH** を押すと、ボイスプレイ画面に戻ることができます。



1. **CATEGORY SEARCH** を押してランプを点灯させましょう。すると、カテゴリーサーチ画面が表示されます。

2. バンク **PRE1** ~ **PRE8**、**USER1** ~ **USER DR**、**ETHNIC** を押して、呼び出したいボイスの種類をカテゴリー名で指定します。ここでは、**PRE6** を押して「STRINGS」のカテゴリーを選びましょう。

メインカテゴリー サブカテゴリー ボイスリスト



すると、カテゴリーサーチ画面のメインカテゴリー欄で「Strng」(ストリングス)が選ばれ、ボイスリスト欄でストリングスのボイスが一覧表示されます。

3. **SF1** ~ **SF5** を押してサブカテゴリーを選びましょう。サブカテゴリーとは、楽器の種類をさらに絞り込むための区分けです。何しろMOTIF XSにはストリングスの音色だけでも100種類以上も内蔵されているので、目的のボイスを素早く見つけ出すためにサブカテゴリーが用意されているというワケです。

ここでは、**SF4** を押して「Synth」(シンセストリングス)のサブカテゴリーを選んでみましょう。

すると、画面のボイスリスト欄で、シンセストリングスの先頭のボイスにカーソルが移動します。ここから、データダイアルを右向きに回すと、シンセストリングスのボイスを順番に呼び出すことができます。

パフォーマンスの選び方

パフォーマンスの選び方は、ボイスとまったく同じです。ただ一つ違うところは、バンクが[USER 1]～[USER 3]の3つしかないことだけ。

では、**PERFORM** を押してパフォーマンスマードに入り、実際にパフォーマンスを選んでみましょう。たとえば、「USER3:077(E13) Aqua Techno」を選ぶ場合には、バンク **USER3**、グループ **E**、ナンバー **13** を続けて押します。これで、テクノ系のパフォーマンスが選ばされました。



お奨めパフォーマンスについては、「ステップ3：このパフォーマンスを使いこなせ!!」(P18)をご覧ください。

パフォーマンスプレイ画面の表示について

パフォーマンスマードに入って最初に表示されるのがパフォーマンスプレイ画面です。この画面には、選んでいるパフォーマンスに関するさまざまな情報が表示されます。

表示の意味もボイスモードとほぼ同じ。下図で確認しましょう。



ステップ2：このボイスはこう使え !!

ステップ2 このボイスはこう使え !!

ここでは、MOTIF XSの膨大なプリセットボイスの中から、特にお奨めのボイスとその使い方のヒントを楽器ごとに紹介しましょう。簡単な譜例も用意しているので、ぜひ実際にボイスを選びながら、そして実際にMOTIF XSを演奏しながら読んでみてください。

ピアノ系の音はこう使え!!

ピアノはバンドにとって不可欠であると共に、キーボーディストにとって最も重要な音色。それだけにMOTIF XSでも力が入っている。ここではMOTIF XSの顔ともいえるピアノ音色を紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE1:001(A01) Full Concert Grand

MOTIF XSの顔ともいえる1番目のボイスにふさわしい圧倒的なクオリティのグランドピアノ音色。新しくサンプリングされた大容量波形を使い、タッチの強弱による表現力も大幅にアップし、すぐに減衰しない豊かな音作りを実現している。伸びのある低音、透明感のある高音など、素晴らしい。このボイスの隠し味が、Key Off Soundで使われているエレメント8。ためしに、コントロールスライダー1~7を下げて(いちど上げてから下げるよう)しよ、鍵盤を押さえてみよう。すると鍵盤を離すときに微かな音が聞こえるはず。これがKey Off Soundだ。こんなに微かな音が加わっただけで段違いにリアルになるのが音の不思議なところ。

このボイスのもう1つのポイントが、クラシック専用ホールの響きを思わせるような、減衰時間の長い緻密なリバーブ。MOTIF XSには、ヤマハの高機能デジタルミキサーDM2000で高い評価を受けているREV-Xアルゴリズムが搭載されており、このボイスにはREV-X Hallが使われている。ためしに、**F6** を押し、続けて**SF4** を押してみよう。すると、リバーブ画面が表示され、「REV-X Hall」の設定パネルが確認できる。たとえば、ここでカーソルを1つ下の[Preset]欄(①)に移動し、データダイアルで「Small Hall」や「Bright Hall」に切り替えると、また違ったリバーブ感が楽しめる。ぜひ、試して欲しい。



【指先で体感せよ!!】

PRE1:014(A14) Piano & Strings

ピアノとストリングが重なっている音色。このボイスでは、コントロールスライダー5~8にストリングスのエレメントボリュームが割り当てられている。これを利用して、普段はコントロールスライダー5~8を下げてピアノだけで演奏しておき、ここぞと言うときにサステインペダルを踏みながら徐々にストリングを上げていく、という演奏をしてみよう。下記に譜例を載せているので、指先で体感してみて欲しい。



コントロールスライダーを動かしても音色に変化がない場合には、スライダーを上下に大きく動かしてから好みの場所に調節するようにしよう。ノブとコントロールスライダーは、ボイスに設定されている値(画面で赤い点で示されている位置)通り過ぎてはじめて有効になる仕組みになっているからだ。

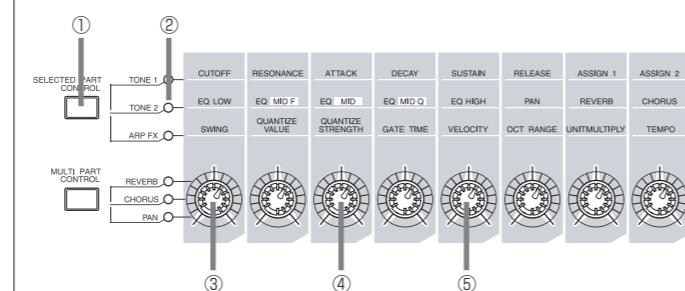


【使いこなそう!!】

ピアノを使っていると、曲の雰囲気で音の明るさを調節したくなることがある。そんなときに便利なのがパネル左側にある8本のノブだ。

ノブの左側にある **SELECTED PART CONTROL** (①)を押して[TONE2]ランプ(②)を点灯させると、ノブ1(③)がEQのLOWゲイン、ノブ3(④)がMIDゲイン、ノブ5(⑤)がHIGHゲインとなる。この3本のノブで低音、中音、高音のバランスを調節すれば、音の明るさを自由に変更可能だ。

F3 を押すと画面の下側にEQのグラフが表示されるので、画面を見ながらEQを調整することもできる。他の音色でも有効なので、ぜひ使って欲しい。



エレピ系の音はこう使え!!

MOTIF XSでは、素晴らしいエレピ音色が揃っている。ヴィンテージ系エレピ、ヤマハのCP80やDX系エレピなどが、タッチ感やキオノノイズも含めてきわめてリアルに再現されている。ここでは、お勧めのエレピ音色を紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE1:045(C13) Natural Wurli

このボイスは、タイトでダーティーなエレピのサウンドを見事に再現している。特筆すべきはタッチ感。エレメント1~3がそれぞれ3段階のベロシティでスプリットされていて、マイルドな弱音から芯のある中強音、そして強いタッチで弾いたときのビーンという少し歪んだ音まで指先の感覚に応えて変化する。また、このボイスでもエレメント4が担当するKey Off Soundが重要な役割を果たしている。MW(モジュレーションホイール)でトレモロのデプス(深さ)が変化するので有効に使おう。また、コントロールスライダー6で全体の音の明るさが変化するので好みで調節するといいだろう。

【指先で体感せよ!!】

PRE1:036(C04) Clicky Dyno MW+AS2

エレメントを使用して、なんと4段階でベロシティスプリットを行い、微妙なタッチ感によるダイナミックな音色変化をシミュレートしている。このボイスでもエレメント7でのキー オノノイズが大きなポイントだ。さらにVCMのアナログイ コライザーによる高音の伸びにも注目したい。MW(モジュレー ションホイール)でオートパンがコントロールできる。このボ イスでは、下記のフレーズを弾いてみよう。



PRE1:049(D01) DX Legend

キラキラしたデジタル系のサウンドが特徴的なDXエレピ。やはりエレメント1~3が3段階にベロシティスプリットされていてタッチによる変化はグッド。エレメント4ではFM音源特有のキラキラしたアタック音を再現している。

クラビ系の音はこう使え!!

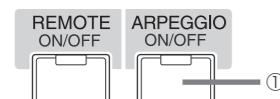
14世紀頃に発明された鍵盤楽器クラビコードにエレキギターのピックアップを付けたのがクラビネットという楽器。1970年代のファンクやソウルで多く使われ、中でもスティーヴィー・ワンダーの「迷信(Superstition)」のイントロが有名。ここでは、これぞクラビ、という音色を紹介しよう。MOTIF XSを使って歯切れの良いファンキーなリズム・カッティングをマスターして欲しい。

【指先で体感せよ!!】

PRE1:079(E15) Pedal Wah Clavi FC2

VCMのペダルワウがインサートされているクラビボイス。このボイスのポイントは何といってもキーオフ時のノイズ。クラビネットは、鍵盤を押すと鍵盤の下に付いているゴムのチップが金属の弦を叩いて発音する仕組みのため、離鍵時にはそのゴムが弦から離れ、そのときに「カシャ」といったキーオノイズが鳴る。このボイスでは、2つのエレメントを使ってこのノイズをリアルに再現している。2つ目のポイントはVCMエフェクトによって再現されるアナログの質感。このボイスには何と3つのVCMエフェクトが使われている。インサーションAのVCMペダルワウ、インサーションBのVCMイコライザー、そしてコーラスのVCMフェーザーがそれ。ペダルワウを使うためには、別売のヤマハFC7を本体アパネルの[FOOT CONTROLLER 2]端子に接続しよう。ペダルをリズムに合わせて動かすことによってワウがかかり、さらにファンキーな音色になるはずだ。

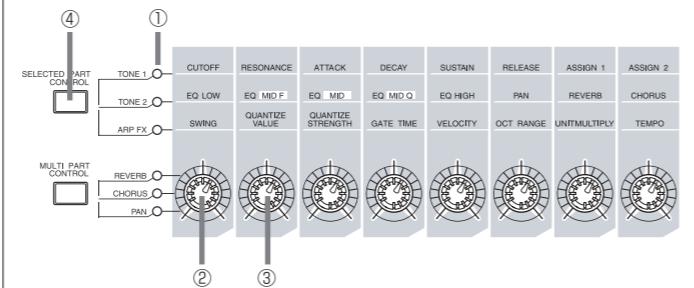
さて、クラビの演奏はリズムを刻む左手と右手のコンビネーションが重要。一般的にドラムのパラディドル(交互奏法)みたいに弾くのが定番だ。ただし、このボイスにはあらかじめパラディドルっぽい演奏がアルペジオでプリセットされているので、**ARPEGGIO ON/OFF** (①)を押してランプを点灯させてから下記の譜面を参考にしてアルペジオを鳴らしてみよう。**SF1** ~ **SF5** でアルペジオ1~5を切り替えると、5種類の演奏パターンを切り替えられるぞ。



【使いこなそう!!】

クラビの音色を変更するには、ノブ1とノブ2を操作してフィルターのカットオフとレゾナンスを操作しよう。

[TONE1]ランプ(①)が点灯している状態では、ノブ1(②)がカットオフ、ノブ2(③)がレゾナンスとなる。この2本でクラビの音色を大きく変化させることができる。変化が大きいので音を鳴らしながら少しづつ回すのがコツだ。



[TONE1]ランプ(①)が点灯していない場合には、**SELECTED PART CONTROL**(④)を何度も押して点灯させよう。

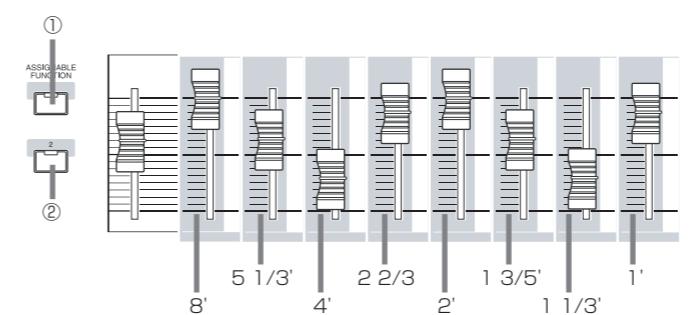
オルガン系の音はこう使え!!

オルガンは、ジャズ、ロック、ポップスなど幅広いジャンルで、基本的な楽器として定着している。一般的にオルガンといえば、トーンホイールで発音しドローバーで音作りをするオルガンの音色を指す。MOTIF XSにはオルガン系の音色が多数入っているが、ここではジャズ系のオルガンとロック系のオルガンを1つずつ紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE1:098(G02) All Bars Perc AF1&2

8本のコントロールスライダーをまるでドローバーのように動かして音作りできるオルガンボイス。コントロールスライダー1(左)から順に8'(フィート)、5 1/3'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1'の8種類の新規ドローバー波形が割り当てられている。16'こそ無いものの、ASSIGNABLE FUNCTION ① / ② (①/②)で2nd及び3rdパークションが発音し、MW(モジュレーションホイール)でロータリースピーカーのslowとfastが切り替わるなど、まさにオルガンならではの音作りが可能で、パークションをオンにすると1'が鳴らなくなるという細かい配慮もある。このボイスはプリセットのままで弾いていてはもったいない。8'と1'だけのゴスペル風サウンドや、8'、5 1/3'、4'に3rdパークションを加えたジャズオルガン風サウンドなど、ドローバー風の音作りをいろいろと試してみよう。ちなみに、曲の盛り上がりではフルドローバー(すべてのスライダーを上げる)でロータリースピーカーをfastにし、最高音までグリッサンドする定番ワザも試してみよう。



【指先で体感せよ!!】

PRE1:091(F11) On Road AS1

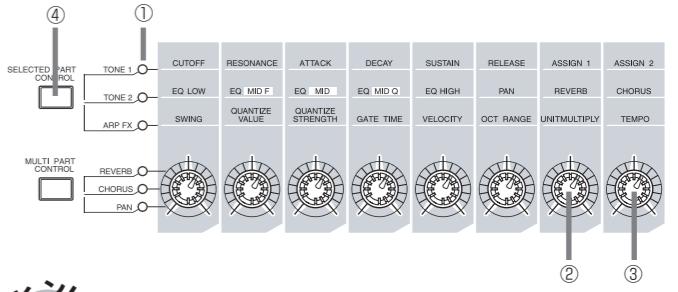
ディープ・ペブルに代表される歪み系オルガンサウンド。このボイスでは、歪み系エフェクトをロータリースピーカーの後に置くことで、ホーン、ロータの位置によって歪み方が変わり、よりリアルな感じになっている。下記の「使いこなそう」で紹介しているように、ノブ7で歪みの量を調節できるようになっている。さらに、コントロールスライダー1~4でオルガンの音作りができ、ASSIGNABLE FUNCTION ① でロータリースピーカーのslowとfastが切り替わるなど、オルガンの基本はしっかりと押さえられている。

さて、操作に慣れたら下記を演奏してロックオルガンの雰囲気を感じてみよう。ASSIGNABLE FUNCTION ① をタイミングよくON/OFFして、ロータリースピーカーのslowとfastを切り替えよう。



【使いこなそう!!】

歪み系のオルガンでは、歪みの量がサウンドの決め手となる。そこで、次の方法で歪みの深さと音量を調節しよう。ボイスを選んだ状態([TONE1]ランプ(①)が点灯している状態)で、ノブ7(②)で歪みの深さが、ノブ8(AS2)(③)で歪み音の音量が調節できる。



なお、[TONE1]ランプが点灯している状態のノブ7/ノブ8は、ASSIGN(アサイナブルノブ)1/2と呼ばれ、画面では省略形(AS1/2)で表示される。このノブに効果的な機能が割り当てられているボイスは、ボイスネームにAS1/2の文字が付いている。

ギター系の音はこう使え!!

MOTIF XSのギター系のボイスは、繊細なアコースティックギターや存在感のある歪み系のエレキギターなど、驚くほどリアルなサウンドが用意されていて、弾くニュアンスで本当に生々しい演奏になるのだ。たとえばアコースティックギターをバッキングで使いたいような場合に、生っぽく弾くのが難しければ、ストロークでもアルペジオでも曲にあったアルペジオタイプを選んでプレイすれば、音色のリアルさもあってギターの役割を十分に果たすことができるはず。ここでは、ソロに使える歪み系ギターと繊細でリアルなアコースティックギターを紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE2:111(G15) Crunched Up 376

VCM Compressor376を使用したエレキギター音色。ハムバッキングピックアップを搭載したややクランチ気味の新規波形を採用することで、今までのクリーンギターよりもリップティストなギターサウンドを実現している。アサイナブルノブ1([TONE1]ランプが点灯している状態のノブ7)を回して歪みを加えると、サウンドに厚みと伸びが加わって存在感のある音になる。他にも、アサイナブルノブ2([TONE1]ランプが点灯している状態のノブ8)ではディレイの深さを調節できるほか、Assignable Function 1 / 2 を押しながら演奏すると、Assignable Function 1 ではミュート音が、Assignable Function 2 ではハーモニクス音が出る。このボイスを使えば、研究次第でギタリスト顔負けのギターソロが演奏できるはず。ぜひ挑戦しよう。

PRE3:010(A10) HardRocker(2handGtr)

C3からオクターブを折り返していく、両手でおなじ音域が弾けるため、高速ピッキングがシミュレートできる。ステージでギタリストとバトルができるぞ。ベロシティで2種類の音が切り替わるのでタッチを加減しながら演奏のバリエーションを研究しよう。Assignable Function 1 をオンにするとVCM Flangerがかかる設定になっているので、効果的に使おう。

PRE2:050(D02) Classical AF1&2

繊細でリアルなナイロンギターの音色。生っぽく弾くには、タッチの繊細さがポイントだ。押された鍵盤をさらに押し込むと、アフタータッチでビブラートがかかる。ギタリストになりきって、クラシックギター的なフレーズを演奏してみよう。Assignable Function 1 / 2 を押しながら演奏すると、Assignable Function 1 ではスライド音が、Assignable Function 2 ではハーモニクス音が出るので効果的に使ってみよう。

【指先で体感せよ!!】

PRE8:083(F03) Mega12 Steel

12弦ギターのアルペジオ演奏用のメガボイス。メガボイスとは、異なるノートナンバーとベロシティに奏法の違うウェーブがアサインされている音色のこと。演奏するタッチによっていろいろな音色を使い分けることができる。このボイスでも [ARPEGGIO ON/OFF] を押してアルペジオをオフにして鍵盤を弾くと、鍵盤の位置やベロシティによってさまざまなお色が鳴るのが確認できる。アルペジオではこれらの音色を使っていていることになる。

では、再びアルペジオをオンにして、SF1 ~ SF5 でアルペジオを切り替えながら、下記の楽譜を演奏してみよう。



ベース系の音はこう使え!!

MOTIF XSではベース音のバリエーションも豊富に用意されている。どの音色も低域がしっかりして太く安定感のある使える音ばかりだ。どの音にもスライドノイズやハーモニクス音、ボディを叩く音などが入っているので、演奏中にそれらの音を混ぜることでリアルさを演出できる。では、お勧めの音色を紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE3:022(B06) Passive BB AF1&2

ヤマハの往年の名機BB-2000を意識したベースサウンド。しっかりとした低域感で、さまざまなジャンルで非常に使いやすい音色だ。2段階のベロシティスプリットが設定されていて、強いタッチで太くて明るい音に変わる。また、ベロシティ70以上にKey Off Soundが設定されていて、鍵盤を離すタイミングを意識してゴーストノート的な使い方ができる。Key Off Soundがうるさいようなら、コントロールスライダー3で調節できる。また、Assignable Function 1 / 2 を押しながら演奏すると、Assignable Function 1 でハーモニクス音が、Assignable Function 2 ではスライド音が出る。また、C5以上の鍵盤はスライド音のバリエーションやフレットノイズ、ボディを叩く音などが割り当てられている。

PRE8:121(H09) Mega Finger+Slap

フィンガーとスラップの両方の音色が入ったベース系のメガボイス。鍵盤を押さるとアルペジオがスタートするので、SF1 ~ SF5 を押してアルペジオタイプを切り替えてみよう。SF1 ~ SF4 はフィンガー、SF5 はスラップのアルペジオタイプが設定されている。ベロシティによってキャラクターのまったく違う音色に切り替わるので演奏するのは難しいが、アルペジオや打ち込みで使えば1音色でバリエーション豊かな演奏が再現できる。

PRE3:015(A15) GrooveAcoustic AF1&2

とてもリアルなウッドベース音色。3段階のベロシティスプリットが設定されていて、弱いタッチではゴーストノートが、強いタッチでは太く明るい音が発音する。他のベース音と同様、Assignable Function 1 / 2 でハーモニクス音/スライド音が、C5以上はスライド音やボディを叩く音などが割り当てられている。ジャズベース以外にもファンクなどのジャンルでも使える。

【指先で体感せよ!!】

PRE3:023(B07) Vintage JB AF1&2

いろいろなジャンルにマッチするシンプルで使いやすいエレキベース音色。Key Off Soundはコントロールスライダー2で調節できる。Assignable Function 1 でハーモニクス、Assignable Function 2 でスライドだが、C5よりうえの鍵盤でスライド音のバリエーションやフレットノイズなど各種奏法が用意されている。

では、音のつなぎに注意して下記の譜面を演奏してみよう。

[ASSIGNABLE FUNKTION 1]

プラス系の音はこう使え!!

MOTIF XSではプラス系の音色多くの種類が入っている。パワー感のある生系のプラスや拡がりのあるシンセプラス、トランペットやフレンチホルンなど単音で使うものなど、曲の中での役割ごとに適切なプラス音色を選べばいいだろう。ここでは、お勧めの4音色を紹介しよう。

【この音を弾け!!】

PRE4:102(G06) Bright Section

パワー感のある明るくてシャープな生系のプラスセクションの音色。多くの楽器が鳴っている中でもしっかりと前に出てきて強烈な印象を与えることができるサウンドだ。Assignable Function 1 を押しながら弾くとフォールダウンが鳴る。またAssignable Function 2 をオンにすると音が前に出てくるので、がらっと雰囲気を変えるのに有効だ。

PRE4:101(G05) Lots O' Brass

クラシカルなプラスセクション。3段階のベロシティスプリットが設定されていて、タッチの強さによって表情を切り替えられる。さまざまな用途で使える音色だ。

PRE4:072(E08) Tp Romantic Legato

滑らかなレガートが特長の明るいソロトランペット音色。XA機能によって、レガート演奏時にアタック感のない波形が鳴り、自然なレガートが再現できる。通常は単音しか演奏できない状態(Mono)だが、Assignable Function 1 をオンにすると和音が演奏できる状態(Poly)になる。

PRE4:089(F09) French Horn Section

リッヂで拡がりや奥行きのあるフレンチホルン音色。アンサンブルに柔らかく溶け込むので、オーケストラ系の曲だけでなくポップスでもオブリガードや白玉を演奏させるのに重宝する。強いタッチで演奏すると波形が切り替わり音色が明るくなるので、盛り上がりでは強いタッチで演奏しよう。

PRE4:110(G14) Velo Fall

タッチの強さでいろいろな演奏を再現できる生系のプラス音色。表現力が豊かでポップス系のバンドに合うお薦めの音色だ。たとえば、スタッカートで弾くとプラス特有のブリブリとしたアタック音が、音を長く伸ばすとスフォルザンドを演出できる。スフォルザンドは、最初強く吹いた後すぐに小さくし、再びクレッセンドしていく奏法のこと。また、最も強いタッチではフォールダウンの音が鳴る。下記に譜例があるので、タッチの強さを変えて、いろいろな音色を使い分けで演奏してみよう。



ストリング系の音はこう使え!!

ストリングス系の音色で最も使用頻度が高いのがストリングセクション系の音色だろう。アンサンブルの隙間を埋めるパッド音として使ったり、ピアノと絡ませてオブリガードを演奏させたり、盛り上がりを演出したり。MOTIF XSでは、こういった用途に最適な生系やシンセ系のストリングセクションが多数用意されていていずれもクオリティが高い。さらにMOTIF XSでは、バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバスといった弦楽器のソロ演奏時のウェーブが新規に追加され、ソロ楽器のクオリティが格段にアップした。演奏法を研究して、これまでシンセでは演奏しなかった弦楽器のソロ演奏などにも挑戦してみてはどうだろう。

【この音を弾け!!】

PRE4:022(B06) Dynamik Bow

新規波形を採用した、艶やかで伸びのあるストリングセクション系音色。早いパッセージにも、ゆったりとしたフレーズにも対応するので、使い道は広い。3段階のベロシティスプリットが設定されていて、タッチの強さによってさまざまな表情を切り替えられるので便利だ。コントロールスライダー5でアタック音の音量を調節できる。またAssignable Function 1 をオンにすると音色が柔らかくなり、Assignable Function 2 をオンにすると明るくなるので、このボタンを上手く使えばさらに用途が広がるだろう。

PRE4:042(C10) Superstrings

定番のシンセ系ストリング音色。和音で弾くと非常に気持ちの良い音色。厚みと拡がりがありアンサンブルの隙間をしっかりと埋めてくれる。

PRE4:001(A01) Violin Solo 1

PRE4:003(A03) Viola Solo 1

PRE4:005(A05) Cello Solo

PRE4:007(A07) Contrabass Solo

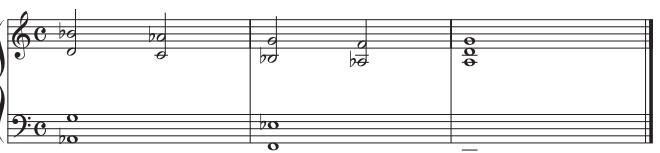
新規に追加された弦楽器のソロ波形を使用した、バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバスのソロ音色。

【指先で体感せよ!!】

PRE4:018(B02) Large Section

拡がりと厚みのあるストリングスアンサンブル音色。立ち上がりも早く、タッチによって表情が変わるので、とても使いやすい音色だ。Assignable Function 1 を押しながら弾くとピチカート音色に変化する。では、この音色で下記の譜面を演奏してみよう。生系のストリングスアンサンブル音色は、このように和音をオープンで押さえるとキレイに響くので覚えておこう。

映画音楽風



ステップ1

ステップ2

ステップ3

ステップ4

ステップ5

ステップ6

リード/パイプ系の音はこう使え!!

リード/パイプ系とは、いわゆる木管楽器系の音色のこと。木管楽器と聞くとオーケストラ系のサウンドをイメージするかも知れないが、サックスセクションはプラスセクションと共にアンサンブルを厚くするアイテムとしてよく使われるし、ポップス曲ではフルートやオーボエがオブリガードなどで使われることも多い。MOTIF XSでは、木管楽器系のソロ音色にも新規ウェーブを多数搭載し、さらにXA機能によってレガート演奏時の音のつながりが美しく、音色のクオリティが一段とアップしている。中でもお薦めの音色を紹介しよう。

【この音を弾け!!】 PRE5:010(A10) Velo Growl Legato

タッチによって柔らかくメローな音から割れたようなグロー音まで幅広い音色が出せる、表現力に富んだテナーサックス音色。XA機能によってレガート時にはアタック音が鳴らず、音が滑らかにつながる。

PRE5:017(B01) Flute Legato

新波形を採用した、オーケストラ向けの艶やかなフルート音色。XA機能によって、アタック時にはリアルな息の音が鳴り、レガート時には音が滑らかにつながる。アタック音、レガート音ともに3段階のベロシティスプリットが設定されていて、タッチの強弱にも繊細に反応して音色が変化する。通常は単音しか演奏できない状態(Mono)だが、ASSIGNABLE FUNCTION **1** をオンにすると和音が演奏できる状態(Poly)になる。

PRE5:020(B04) Oboe 1 AF1

PRE5:025(B09) Bassoon 1 AF1

オーケストラ向けの新規波形のオーボエとバスーン音色。自然なビブラートがかかったリアルで美しい音色だ。他のボイス同様、XA機能によるレガート時に音が滑らかにつながる。強いタッチで音色が変化する。

PRE5:023(B07) Clarinet 1 AF1

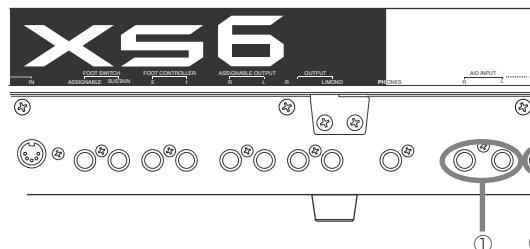
オーケストラ向けのビブラートがかかっていないタイプのクラリネット音色。新波形を採用してクオリティがアップしている。他のボイス同様、XA機能によるレガート時に音が滑らかにつながる。タッチの強弱にも繊細に反応して音色が変化する。

ボコーダー音はこう使え!!

ボコーダーとは、ロボットボイスを作り出すエフェクターのこと。ボコーダーの使い方について紹介しよう。

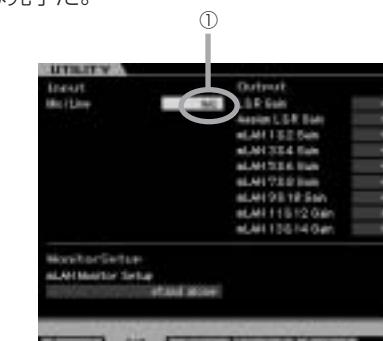
ボコーダーを使うための準備

始めに、マイクをMOTIF XS本体リアパネルのA/D INPUT端子(①)に接続しよう。接続はL/RどちらでもOK。A/D INPUT端子横にあるGAINつまみ(②)を時計回りに回していくとマイクの音量が大きくなる。音量が小さい場合は、ゆっくりと回して調整しよう。



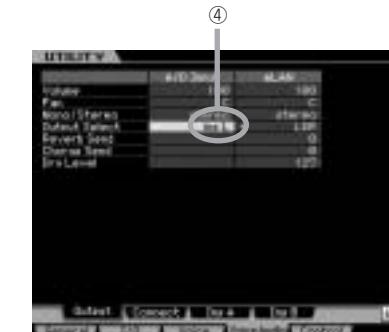
次にA/D INPUT端子の入力ゲインを「mic(マイク)」に変更しよう。

- VOICE** を押していったんボイスモードに入っちゃう、**UTILITY** を押してユーティリティーモードに入り、**F2** を押してI/O(インプット/アウトプット)画面を表示する。
- カーソルボタンを押してカーソルを[Mic/Line]欄(①)に移動し、データダイアルを左向きに回して「mic」に設定すれば完了だ。



続けて、A/D INPUT端子の入力信号が、ボコーダーに流れ込むための設定をしよう。

- ユーティリティーモードの状態で **F4** を押し、さらに **SF1** を押してOutput(アウトプット)画面を表示する。
- カーソルボタンを押してカーソルを [A/D Input] の [Output Select] 欄(④)に移動し、データダイアルを右向きに回して「ins L」に設定すればOK。



【この音を弾け!!】

PRE8:127(H15) Vocoder Pad

PRE8:128(H16) Vocoder Pad2

いずれもシンセリード系のいわゆるボコーダー的な音色だ。では、鍵盤を弾きながらマイクに向かってしゃべってみよう。すると、声がシンセ音に変わり、音程が付いて出力される。



上記の設定をしているのにボコーダーがかからない場合は、[EFFECT BYPASS]の **INSERTION** のランプが点灯していないか確認しよう。点灯していたら、ボタンを押してランプが消す。するとボコーダーがかかるはずだ。



ボコーダーの仕組みについては、取扱説明書のP111を参照しよう。

ステップ3：パフォーマンスを使いこなせ !!

ステップ3 パフォーマンスを使いこなせ !!

パフォーマンスの使い方をマスターする ～クラブミュージック編～

では、実際にMOTIF XSを操作しながらパフォーマンスの使い方をマスターしましょう。ここでは、テクノ系のパフォーマンスを選んで、アルペジオの切り替えやノブの操作、パフォーマンスコントロールによるパートのON/OFFなどを説明します。手順に従って実際に操作してみましょう。

アルペジオをスタートさせる

1. **PERFORM** を押して、パフォーマンスマードに入ります。

2. バンク **USER 3**、グループ **E**、ナンバー **13** を押して「USER3:077(E13) Aqua Techno」を選択します。

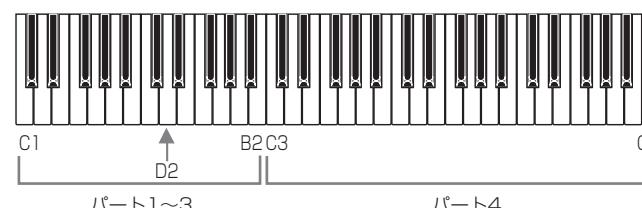


3. B2より下の鍵盤を押さえます。すると、パート1～3のアルペジエーターがスタートしてドラムやベースの演奏が鳴り始めます。これらのパートはホールド機能がONになっているので、鍵盤を離しても音が鳴り続けます。

ここでは、D2の鍵盤を押さえましょう。



鍵盤の位置は、MOTIF XS6の場合は下図のようになります。MOTIF XS7/8のC3の位置は、取扱説明書の10～12ページで確認してください。



4.C3から上の鍵盤を押さえると、パート4のアルペジエーターがスタートし、オルガンのフレーズが鳴ります。パート4はホールド機能がOFFになっているため、鍵盤を離すと演奏がストップします。

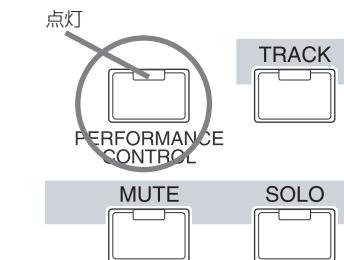
ここでは、DまたはAの鍵盤を押さえましょう。



アルペジオを止めるには、**ARPEGGIO ON/OFF**を押してランプを消します。同じボタンをもう一度押してランプを点灯させると、鍵盤を押してアルペジオがスタートする状態に戻ります。

パート4のホールド機能をONにする

5. **PERFORMANCE CONTROL** を押してランプを点灯させると、ナンバー **1**～**16** でアルペジオON/OFFやパートのミュート、ホールド機能のON/OFFが切り替えられる状態になります。



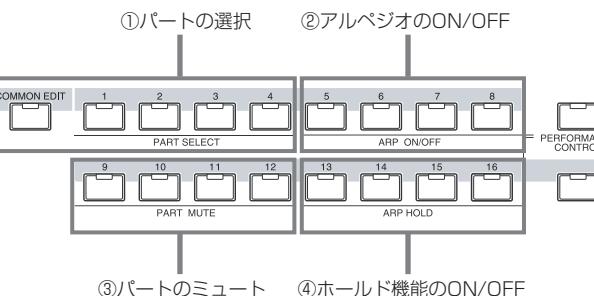
他のパフォーマンスに切り替える場合は、**PROGRAM** を押して元の状態に戻します。

6. ナンバー **16** を押してランプを点灯させます。これで、パート4のホールド機能がONになりました。



【コラム】

パフォーマンスコントロール機能=オン時のボタンの役割



①パートの選択

ナンバー **1**～**4** でパート1～4が、**COMMON EDIT** で全パートが選ばれます。

②アルペジオのON/OFF

ナンバー **5**～**8** がパート1～4に対応し、ランプが点灯しているパートがアルペジオONとなります。

③パートのミュート

ナンバー **9**～**12** がパート1～4に対応し、ランプが消えているパートはミュート状態となります。

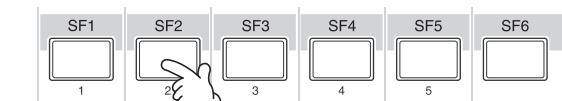
④ホールド機能のON/OFF

ナンバー **13**～**16** がパート1～4に対応し、ランプが点灯しているパートがホールドONとなります。

アルペジオを切り替える

7. **SF1**～**SF5** を押すと、アルペジオをARP1～ARP5に切り替えることができます。

たとえば、アルペジオ演奏中に **SF2** を押すと、画面表示が[Next]となり、次の小節の変わり目でARP2に切り替わります。



ARP1～ARP5をタイミングよく切り替えると、それだけで曲のアイデアを作ることができます。

ために、「USER3:077(E13) Aqua Techno」が選ばれている状態のまま下記の順番でアルペジオを切り替えてみましょう。

[SF1]ARP1(7小節) → [SF4]ARP4(1小節) →
[SF2]ARP2(7小節) → [SF5]ARP5(1小節) →
[SF3]ARP3(8小節) → 始めに戻る

少し早めに(直前の小節になったらすぐ)次のボタンを押すのがコツです。タイミングを間違ってあまり気にせず、曲を続けましょう。

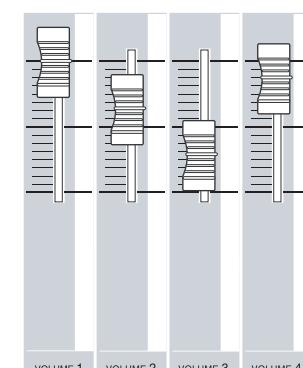
パートをON/OFFする

8. **PERFORMANCE CONTROL** のランプが点灯している状態でナンバー **9**～**12** を押してランプを消すと、パート1～4がミュート状態になります。もう一度ボタンを押してランプを点灯させるとミュートが解除されます。ここでは、アルペジオ1が鳴っている間はパート4をミュート状態にし、アルペジオ2に切り替えたときにミュートを解除してパート4の演奏を加えてみよう。

音量バランスを変える

9. コントロールスライダー1～4を操作すると、パート1～4のボリュームが調節できます。

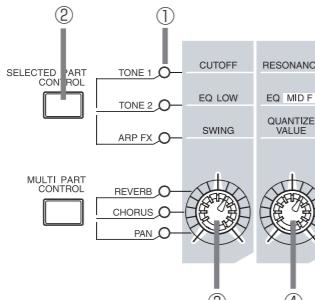
ここでは、パート1のドラムを少しアップし、パート4のオルガンを少し小さくしてみよう。



パート2(ベース)のカットオフを徐々に変化させる

10. [PERFORMANCE CONTROL] のランプが点灯している状態でナンバー②を押してランプを点灯させ、パート2を選択します。

11.[TONE 1]ランプ(①)が点灯していることを確認します。もし点灯していないければ、[SELECTED PART CONTROL] (②)を何度も押して[TONE 1]ランプを点灯させます。



12. アルペジオ2または3が鳴っているときに、ノブ1(③)をゆっくりと左右に回すと、カットオフが変化してベースの音色が良い感じに変化します。ノブ2(④)を少し右に回してレゾナンスを変化させておくと、ノブ1を回したときのベース音の変化がさらに強調されます。いろいろと試してみてください。

気に入ったパフォーマンスを選んで、アルペジオを切り替えたりカットオフを変更したりするだけで、オリジナルトラック作成のアイデアがわき出てくるはず。次に紹介するお薦めパフォーマンスを操作して、Motif XSのパフォーマンス機能をまずは十分に楽しんでください。

パフォーマンスを使って曲作りがしたくなったら、「ステップ4: Motif XSで楽曲制作」(P26)にジャンプしましょう。

このパフォーマンスを弾け!! ～クラブミュージック編～

ここからは、クラブミュージック系のお薦めパフォーマンスを紹介しましょう。Motif XSには、すぐに使えるクラブミュージック系のパフォーマンスが多数用意されています。アルペジオを切り替えたり、パートをミュートしたりして、いろいろと楽しんでみましょう。すると、オリジナルトラックのアイデアがきっと浮かんてくるはずです。

【ハウス系】

USER1:068(E04) Deep House1

ハウス系のパフォーマンス。パート4のアルペジオとホールドをONにして、C2とC4の鍵盤を同時に押すと全パートが鳴る。C2+C4とF2+F4を4小節単位で繰り返すと2コードのコード進行が出来る。オルガンのフレーズがうるさければ、コントロールスライダーを下げるで音量を調節しよう。アルペジオは、8小節ごとにARP2→ARP1→ARP3→ARP5→ARP4の順番に切り替えよう。その際、8小節目でパート1をミュートすることでフィルを作ると、次のアルペジオに自然に移行できる。イントロ部分は、パート1, 2をOFFにした状態でスタートし、4小節ごとにパート1, パート2の順番でパートをONにするとよい。ナンバー③を押してパート3を選択してから[PERFORMANCE CONTROL]がONになっている状態で、ノブ2を回してレゾナンスを調節すると、カットオフの変化が強調されて面白い。

【アンビエント系】

USER2:016(B16) Ambient Trigger

アンビエント系のパフォーマンス。パート2~4のホールドをONにしてから、C3を押さえてリズムをスタートする。B1より低い鍵盤を押さえる度に、ノイズがON/OFFされる。1小節フィルのARP4~5をはさみながら、ARP1~3を順次切り替えよう。

【エレクトリック系】

USER1:004(A04) Sub-sonic

エレクトリック系のパフォーマンス。最初にC3とF3を2小節ごとに押さえてウワモノだけを鳴らし、9小節目にC2とC3を同時に押さえてリズムをスタートさせる。その後、アルペジオ1~4を順次切り替えよう。さらに、ナンバー③を押してパート3を選択してから[PERFORMANCE CONTROL]がONになっている状態で、ノブ1/2でカットオフやレゾナンスをゆっくりとコントロールすると変化が楽しい。パートON/OFFでトラックを抜き差しても変化を作れる。アルペジオのわり目でアルペジオ5を選んだり、パート1をOFFにしたりしてフィルをはさもう。

【トランス系】

USER2:048(C16) Trance Trigger

トランス系のパフォーマンス。すべての鍵盤で全パートのアルペジオが再生されるので、指一本で好きな鍵盤を押さえよう。アルペジオは、ARP1→ARP5→ARP2→ARP3→ARP4の順番に切り替えるのがお薦め。ノブを操作したり、コントロールスライダーでバランスを変えたりして楽しもう。

【テクノ系】

USER2:049(D01) Club 2007

エレクトリック/テクノ系のパフォーマンス。どう弾いても比較的はまる。パート3を選択してノブ1、2でカットオフやレゾナンスを動かすと変化が面白い。パートをON/OFFしてトラックを抜き差しし、変化を付けるのもグッド。アルペジオのつなぎには、パート1のリズムをOFFにしてフィルをはさもう。なお、ARP2ではパート2が、ARP3ではパート2と3は音が鳴らない。

【オルタナティブ系】

USER2:046(C14) Alternative1 Trigger

オルタナティブ系のパフォーマンス。パート3、4のホールドをONにして、C2+C3を押さえてリズムをスタートさせ、アルペジオを切り替えたり、パートミュートでトラックを抜き差ししたり、ノブをコントロールしたりしよう。かなりカッコイイ演奏ができるはず。

USER2:014(A14) Big Beat Trigger

オルタナティブ系のパフォーマンス。パート3、4のホールドをONにしてから、C2とC3を押さえてリズムをスタートする。1小節フィルのARP4~5をはさみながら、ARP1~3を順次切り替えよう。さらに、パートのON/OFFやノブなどをコントロールするとカッコイイ。

【ミクスチャーロック系】

USER2:030(B14) Body Pumping

ミクスチャーロック系のパフォーマンス。パート3、4のホールドをONにしてから、A1の鍵盤を押してリズムをスタートしよう。A4の鍵盤を押さえるとアルペジオによってギターソロが鳴る。アルペジオを切り替えたり、パートのON/OFFでトラックを抜き差ししたりしてみよう。アルペジオのつなぎには、パート1のリズムをOFFにしてフィルをはさむとグッド。トラック4のアルペジオをOFFにして手弾きしてもいい。

【インダストリアル系】

USER2:062(D14) Dest Electra

インダストリアル系のパフォーマンス。パート1のドラムは通常のKitの構成ではなく、8Zoneのボイス。アルペジオを切り替えると音色が大きく変化する。演奏方法が分からなければ、全パートのアルペジオとホールドをONにして、C2とC5の鍵盤を同時に押さえてみよう。アルペジオを切り替えたり、パートのON/OFFでトラックを抜き差ししたりしてみよう。アルペジオのつなぎには、パート1のリズムをOFFにしてフィルをはさむとグッド。パート3を選んでノブ1/2でカットオフとレゾナンスを少しずつ動かしても面白い。

【FX系】

USER1:027(B11) Sample & Hold

FX系のパフォーマンス。完全にランダムなARPが設定されているため、弾くたびに違うフレーズが再生される。パート1~3のホールドをONにして適当な鍵盤を押さえてリズムをスタートさせよう。アルペジオを切り替えたり、パートのON/OFFでトラックを抜き差ししたりしてみよう。また、ノブ1/2のSwingやQuantize、ノブ4のGateTimeなどを変えると、演奏が変化して面白いぞ。

USER2:047(C15) 4zone

FX系のパフォーマンス。C-2~E2、F2~G3、G#3~A4、A#4~G8の4つゾーン(鍵盤の範囲)にパート1~4が割り当てられていて、その組み合わせ次第で様々な音が鳴る。パート1~4のホールドをONにして各ゾーンの複数の鍵盤を適当に押さえると、演奏がさまざまに変化する。アルペジオを切り替えたり、パートのON/OFFでトラックを抜き差ししたりしてみよう。また、ノブ1/2のSwingやQuantize、ノブ4のGateTimeなどを変えると、演奏が大きく変化するぞ。

【ME系】

USER1:032(B16) Oyashio

ME系のパフォーマンス。リズムや演奏ではなく、雰囲気を楽しむ。適当に鍵盤を弾くと、不思議な世界が広がる。全パートのアルペジオとホールドをONにして鍵盤を押さえてもいい。アルペジオを切り替えると、雰囲気が変化する。

パフォーマンスの使い方をマスターする ～コード演奏編～

次に、左手でコードを押さえ、右手でメロディを演奏するタイプのパフォーマンスを選んで、コードの押さえ方やボイスの変更方法などをマスターしましょう。

和音を押さえてアルペジオをスタートさせる

1. **PERFORM** を押して、パフォーマンスマードに入ります。

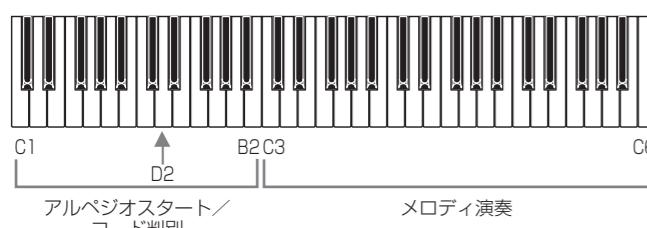
2. バンク **USER 3**、グループ **G**、ナンバー **6** を押して、「USER3:102(G06) Summer Festival」を選びます。

3.B2より下の鍵盤で和音を押さえると、アルペジオがスタートしてパート1～3のドラム、ベース、ギターの演奏が始まります。

このパフォーマンスの場合、ギターはB2より下で押された鍵盤の音程で発音し、ベースは自動判別されたコードに従って発音します。また、パート1～3はホールド機能がONになっていて、鍵盤を離しても音が鳴り続けます。このあたりのルールはパフォーマンスごとに異なるので、パフォーマンスを選んだ後で必ず確認してください。

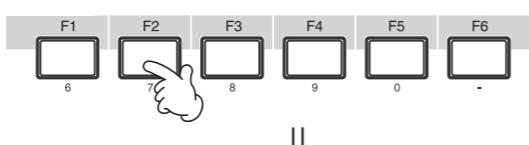
4.C3から上の鍵盤では、パート4のトランペットの音でメロディが演奏できます。

コード演奏用のパフォーマンスでは、ほとんどの場合C3から上の鍵盤がメロディ演奏用、B2から下の鍵盤がアルペジオスタート及びコード判別用の鍵盤となっています。
鍵盤の位置は、MOTIF XS6の場合は下図のようになります。
MOTIF XS7/8のC3の位置は、取扱説明書の10～12ページで確認してください。



メロディの音色(ボイス)を変更する

5. **F2** を押してボイス画面を表示します。



6. カーソルボタンを押して、カーソルをパート4のバンク欄(①)に移動します。

7. バンク **PRE5**、グループ **A**、ナンバー **3** を押して、「PRE5:003(A03) Soprano Legato」を選びます。

これでメロディの音色がトランペットからソプラノサックスに変更になりました。

8. **F1** を押してパフォーマンスプレイ画面に戻しておきます。

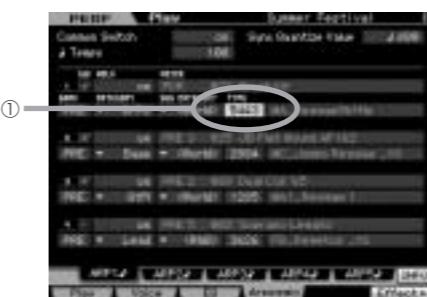
アルペジオタイプを変更する

9. **SF1** を押してARP1を選びます。

10. **F4** を押してアルペジオ画面を表示します。

11. カーソルボタンを押して、カーソルをパート1のアルペジオタイプ欄(①)に移動します。

12. データダイアルを回して、アルペジオタイプを変更します。
ここでは、「5445」に変更しましょう。コンガの入った少しにぎやかなパターンに変更されました。



ここで、ARP1のアルペジオタイプを変更しましたが、ARP2～5を選んでから同様の作業を行なえば、各アルペジオを変更することができます。



アルペジオタイプは6000種類以上もあるため、気に入ったタイプを探すのは大変です。そこで、すべてのアルペジオタイプには、カテゴリー(楽器の種類)とサブカテゴリー(音楽ジャンル)が設定されています。アルペジオタイプを変更する場合は、カテゴリー及びサブカテゴリーが元のアルペジオタイプと同じものから選ぶようにしましょう。

パフォーマンスを保存する

作りかえたパフォーマンスが消えてしまわないように、本体のメモリーに保存(ストア)しましょう。



作りかえたパフォーマンスは、他のモードに移動したり、他のパフォーマンスを選んだりすると消えてしまうので、その前に必ず保存作業を行ないましょう。

13. **STORE** を押して、ストア画面を表示します。



14. 保存先のメモリーを選びます。

ここでは、ナンバー **7** を押して、「USER3:103(G07)」を選びましょう。



保存を実行すると、保存先のメモリーに元から入っていたパフォーマンスは消えてしまいます。

15. **ENTER** を押し、続けて **INC/YES** を押す。
これで保存が完了しました。

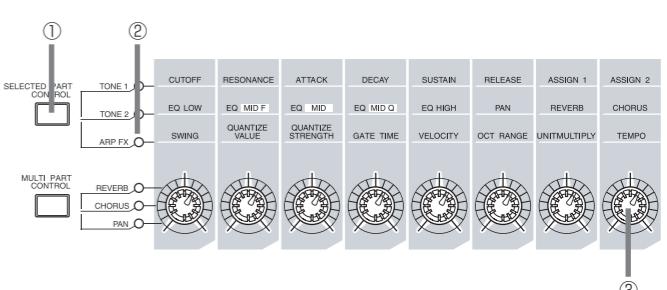
さて、ここまで準備ができたら、下記の楽譜を演奏してみましょう。左手は、楽譜よりも1オクターブ下げて演奏しましょう。慣れてきたら、アドリブで続きのメロディを演奏してみましょう。



アルペジオのテンポを変える

1. **SELECTED PART CONTROL** (①)を押して、[ARP FX]ランプ(②)を点灯させます。

2. ノブ8(③)を回すと、アルペジオのテンポが変更されます。
ディスプレイの表示でテンポを確認しながら、ゆっくりと変更してみましょう。



コードを演奏するタイプのパフォーマンスは、いわば作曲のアイデアの宝庫です。ぜひパフォーマンスを使いこなして、楽曲制作に役立ててください。

では、次にお薦めパフォーマンスを紹介しましょう。ぜひ実際に操作して、MOTIF XSのパフォーマンス機能を十分に楽しんでみましょう。

パフォーマンスを使って曲作りがしたくなったら、「ステップ4：MOTIF XSで楽曲制作」にジャンプしてください。

このパフォーマンスを弾け!! ～コード演奏編～

ここからは、お薦めパフォーマンスを紹介しましょう。譜例やコード進行を参考にして、ぜひ演奏してみてください。譜例やコード進行の無いパフォーマンスについても、いろいろなコード進行を試してみましょう。

【80年代ハードロック】

USER2:116(H04) 80's young gun

80年代ロックを代表する有名なバックングパターン。ギターの刻みを聴きながら厚みのあるシンセプラスで譜例のリフを演奏していると、思わずジャンプしたくなる。思う存分演奏してみよう。

【80年代AOR】

USER1:13(A13) Dark Continent

名機DX7全盛の頃にはやった、なつかしいAORサウンドを思い出させるバックングパターン。このパフォーマンスではやはり譜例のリフを弾きたい。

【ジャズ】

USER3:008(A08) Big Apple

パフォーマンスネーム通り、ジャズの本場ニューヨークのハーレムの雰囲気を漂わせるパフォーマンス。下記の譜例を参考にして、オーソドックスな4ビートのリズムに乗せて、右手のミュートトランペットで渋いメロディを演奏しよう。

【バラード】

USER3:095(F15) Desert Drive(4ARP)

全パートがアルペジオON、ホールドONに設定されている、弾き歌い向けのパフォーマンス。そのため、通常よりも1オクターブ高いC4までがコード判別の範囲となっている。メロディを演奏したい場合は、パート3のアルペジオとホールドをOFFに設定すると、エレピの音色でメロディが演奏できる状態になる(C#4以上の鍵盤)。

下記のコード進行を参考にして演奏してみよう。

ARP1
Aメロ ||: F | F | C | C :||
ARP2
Bメロ | B^b | Am | Gm | F | B^b | Am | Gm | C | C | ARP4
ARP3
サビ ||: F | Gm | Am | B^b / C :||
ARP5 ↓アルペジオ off
エンド | F | F :||

【ラテン系ポップス】

USER3:088(F08) Bonbastico to E3

サンバ風の軽快なリズムに乗せて、ギターの裏打ちのカッティングが特徴的なパフォーマンス。パート4のアルペジオとホールドをONに設定すると、ピアノのバックングが加わってゴージャスな雰囲気になる。E3の鍵盤より下でコード判別可能。下記のコード進行を参考にして演奏してみよう。

||: Am | Am on G[#] | Am on G | D on F[#] :||

【パロック】

USER1:035(C03) Trumpet Concert

低音側の鍵盤を押さえると優雅なパロック風の伴奏がスタート。左手でシンプルなコードを押さえながら、右手のトランペットで宮廷風のメロディを演奏してみよう。ARP2～5にはゴージャスなパターンが用意されているので、タイミングよく切り替えて面白い。

下記のコード進行を参考にして演奏してみよう。

ARP1 ARP2
||: C × 8小節 | F × 4小節 | G × 4小節 :|| C × 4小節 ||

【南米民謡】

USER1:104(G08) Canto de rua

シンプルなギターと右手のフルートが伴奏がアンデス山脈を感じさせるパフォーマンス。左手でAmの3コードを押さえ、右手でfolklore風のメロディを演奏してみよう。

【スペニッシュ】

USER1:008(A08) Andy Lucia

ラテン系のリズムとガットギターの音色によるスペイン風のパフォーマンス。右手のギターは強いベロシティでピッチ変化が起こるほか、Assignable Function 1でミュート音、2でハーモニクス音になる。こういった音を効果的に使いながら、マイナーキーでスペイン的なフレーズを演奏してみよう。

なお、パート4のアルペジオをONにすると、押された鍵盤だけを使ったリズミックなアルペジオが再生される。

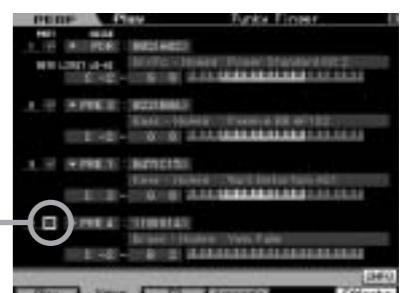
【ファンク】

USER1:028(B12) Funky Finger

ノリの良いファンク系のパフォーマンス。左手は1Keyでコードが判別されドラムとベースが鳴る。この状態で、右手の歪んだエレピでソロを演奏できる。

次に、パート3のアルペジオとホールドをONにすると、右手の1Keyからコードを判別してファンキーなエレピのリフが再生される。これなら鍵盤を演奏しなくてOK。

さらに、F2を押してボイス画面を表示し、パート4のパートスイッチ①にカーソルを移動してONにすると、左手にプラスパートが加わる。さらに、パート4のアルペジオとホールドをONにすると、これまたファンキーなプラスのリフが再生される。ARP4とARP5が1小節のフィルインになっているので、上手く混ぜながらARP1～3を8小節単位で切り替えよう。パートをON/OFFしながらアルペジオを切り替えると、鍵盤を弾けなくてもかなり楽しめるはず。



【アナログ系ファンク】

USER1:(D12) Analog Power

ベースとプラス、パッドにアナログシンセサイザーを使ったアナログシンセ系ファンクのパフォーマンス。初期状態ではドラムのみアルペジオONで、左手のアナログシンセと右手のシンセプラス&シンセパッドは手弾きする必要があるが、パート2～4のアルペジオとホールドをONにすると、全パートがアルペジオで鳴り、アルペジオ1～5の切り替えで結構楽しめる。なお、アルペジオ4,5は1小節フィル。

ステップ3で見てきたように、MOTIF XSにプリセットされているパフォーマンスには、オリジナル曲/トラック制作のアイデアがぎっしりと詰まっています。ステップ4では、MOTIF XSのパフォーマンスレコーディング機能やパターン機能を使って、このアイデアをオリジナル楽曲に組み立てる手順を紹介しましょう。

■楽曲制作の手順

最初に楽曲制作の手順を簡単に説明します。
ステップ4では、次のような手順で制作を進めましょう。

- [1]曲作りに使うパフォーマンスを選ぶ…(P26)
- ↓
- [2]パフォーマンスを作りかえる…(P26)
- ↓
- [3]パフォーマンスの演奏をパターンに録音する…(P27)
- ↓
- [4]パターンをパターンチェーンで曲に組み立てる…(P29)
- ↓
- [5]パターンチェーンをソングに展開する…(P30)
- ↓
- [6]ソングを編集して完成度を上げる…(P31)
- ↓
- [7]ノブによる音色変化を録音する…(P32)
- ↓
- [8]MOTIF XSのデータをファイルで保存する…(P34)

では、順番に操作を説明します。

[1]曲作りに使うパフォーマンスを選ぶ

楽曲制作の第1歩として、楽曲制作に利用するパフォーマンスを探しましょう。
パフォーマンスを探すときには、アルペジオの切り替えや、パートのON/OFFによるトラックの抜き差し、ノブやコントローラスライダー操作などを行い、作成する楽曲に対するイメージを膨らませるようにするといいでしょう。

ここでは、エレクトリック/テクノ系のパフォーマンス「USER2:049(D01) Club 2007」を使います。次の手順でパフォーマンスプレイ画面を表示し、パフォーマンスを選びましょう。

1. **PERFORM** を押してパフォーマンスマードに入ります。
2. **F1** を押してパフォーマンスプレイ画面を表示します。
3. バンク **USER 2**、グループ **D**、ナンバー **1** を押して、「USER2:049(D01) Club 2007」を選びます。

[2]パフォーマンスを作りかえる

続いて、選んだパフォーマンスを作りかえて、制作したい楽曲のイメージに近いものに変更しましょう。ステップ3で説明したように、ボイスやアルペジオタイプを変更するだけでもガラリと雰囲気が変わります。
では次の手順で、「USER2:049(D01) Club 2007」のARP1(アルペジオ1)のアルペジオタイプを変更して、フィルイン用のアルペジオを作成しましょう。

1. **F4** を押して、アルペジオ画面を表示します。



パート4のアルペジオタイプ

2. **SF1** を押して、ARP1(アルペジオ1)の設定画面を表示します。

3. カーソルボタンを押してパート1のアルペジオタイプにカーソルを移動し、データダイアルを回してアルペジオタイプを「5243」に変更します。

4. カーソルボタンを押してパート4のアルペジオタイプにカーソルを移動し、データダイアルを回してアルペジオタイプを「6626」に変更します。

続いて、**SF3** を押してARP3(アルペジオ3)の設定画面を表示し、パート1を「5241」、パート3を「6161」に変更しましょう。

さらに、**SF4** を押してARP4(アルペジオ4)の設定画面を表示し、パート1を「5263」、パート3を「6161」、パート4を「6060」に変更しましょう。

ARP1～5の変更点と役割は次の表で確認しよう。

	変更点	役割
ARP1	パート1…5243、パート4…6626	フィルイン1
ARP2	変更無し	メインパターン2
ARP3	パート1…5241パート3…6161	フィルイン2
ARP4	パート1…5263、パート3…6161 パート4…6060	フィルイン3
ARP5	変更無し	メインパターン1

■パフォーマンスを保存する

作りかえたパフォーマンスを本体に保存(ストア)しましょう。

1. **STORE** を押して、ストア画面を表示します。



Press [ENTER] to execute.

2. 保存先のメモリーを選択。ここでは、ナンバー **2** を押して、[USER 2][D][2]を選びましょう。

3. **ENTER** を押し、続けて **INC/YES** を押すと保存が完了します。

[3]パフォーマンスの演奏をパターンに録音する

パフォーマンスレコード機能を使って、パフォーマンスの演奏をパターンに録音しましょう。

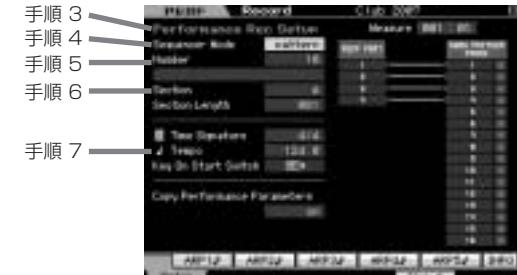
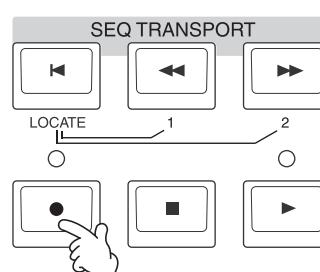
では次の手順で、先ほど作りかえたARP1～ARP5の5種類のアルペジオの演奏を、パターンにレコーディングします。

■ARP1の演奏を録音する

最初に、ARP1の演奏をパターンに録音しよう。**F1** を押してパフォーマンスプレイ画面を表示させてから操作をはじめましょう。

1. **SF1** を押して「ARP1」を選びます。

2. **●レコード** を押してランプを点灯させ、パフォーマンスレコード画面を表示します。



3. カーソルボタンを押してカーソルを[Sequencer Mode]に移動し、**DEC/NO** を押して「pattern」に設定します。

4. **▼カーソル下向き** を1回押してカーソルを[Number]に移動し、データダイアルを回してパターンナンバーを「10」に変更します。
データの入っていない空のパターンを選びましょう。



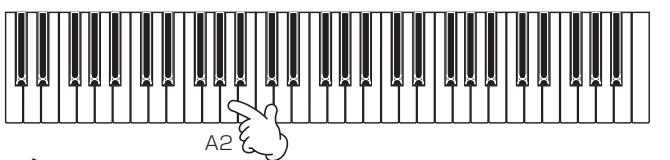
データの入っていないパターンは、[SONG PATTERN TRACK]の1～16トラックのMIDI端子のイラスト がすべて黒くなっていることで分かります。データの入っているパターンを選択すると、上書き録音されて元のデータは消えてしまうので注意が必要です。

5. **▼カーソル下向き** を1回押してカーソルを[Section]に移動し、データダイアルを左に回してセクションを「A」に設定します。

6. **▼カーソル下向き** を1回押してカーソルを [Section Length]に移動し、データダイアルを回してセクションレンジスを「001」に設定します。

7. **▼カーソル下向き** を3回押してカーソルを [Key On Start Switch] に移動し、**INC/YES** を押して (オン)の状態に設定します。

8. A2(ラ)の鍵盤を押さると自動的に録音が始まり、1小節分の演奏を録音した後で自動的に録音が止まります。



鍵盤の位置は、MOTIF XS6の場合は上図のようになっています。MOTIF XS7/8のA2(ラ)の位置は、取扱説明書の10～12ページで確認しましょう。

これで、ARP1の演奏がセクションAに録音されました。引き続き、同じ手順でARP2～ARP5をセクションB～Eに録音しましょう。

アルペジオごとのパフォーマンスレコード画面の設定については、下記の表で確認しましょう。

	ARP1	ARP2	ARP3	ARP4	ARP5
Sequencer Mode	pattern	//	//	//	//
Number	10	//	//	//	//
Section	A	B	C	D	E
Section Length	1	1	1	1	1
Key On Start Switch	ON	//	//	//	//

ステップ1

ステップ2

ステップ3

ステップ4

ステップ5

ステップ6

■パターンをストアする

せっかく作ったパターンも、電源を切ったり別のパターンに切り替えたりしたときに消えてしまいます。そこで、パターンを録音したらすぐに、次の操作でユーザーメモリーに保存(ストア)するようにしましょう。

1. 保存したいパターンが選ばれている状態で、**STORE**を押します。すると、パターンストア画面が表示されます。



Press [ENTER] to execute.

2. データダイアルを回してストア先のパターン番号を設定します。ここでは操作を分かりやすくするために、パターンナンバーと同じ「10」に設定します。

3. **ENTER**を押し、続けて**INC/YES**を押します。これでパターンが保存できました。

1. **PATTERN**を押してパターンモードに入ります。

2. **◀ カーソル左向き**を押してカーソルをパターンナンバーに移動し、データダイアルでパターンナンバーを「10」に設定します。

3. **▼ カーソル下向き**を1回押してカーソルを[Section]に移動し、データダイアルでセクションを「A」に設定します。

4. **▶ プレイ**を押すと再生がスタートし、**■ストップ**を押すまで繰り返し再生されます。

データダイアルでセクションを「B」～「E」に変更し、他のセクションも聴いてみましょう。

[4]パターンチェーンで曲に組み立てる

パフォーマンスレコードで作成したA～Eの5つのセクションを、パターンチェーンでつなげて曲に組み立てましょう。

パターンチェーンとは、あるパターン内のセクションを連続再生する仕組みで、各パターンについて1つだけ作成することができます。

ここでは、先ほど作成したセクションA～Eの5つのセクションをつなげて32小節のパターンチェーンを作ります。

■パターンチェーンを録音する

ではパターンモードの状態から、次の手順でパターンチェーンを作成しましょう。

1. **F5**を押してチェーンプレイ画面を表示します。
2. **●レコード**を押してチェーンレコード画面を表示します。



3. **◀ トップ**を押して曲の始めに移動します。



[Measure]の表示は、左側の数字が小節、右側が拍を示しています。「001:01」は1小節目1拍のことです。

4. 録音をスタートする前に、1小節目のセクションを設定します。ここでは、**E**を押してセクションEに変更します。

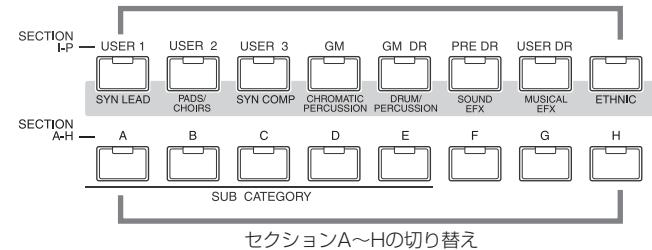
これで録音の準備ができました。いよいよ録音をスタートします。

5. **▶ プレイ**を押して録音をスタートします。4拍のカウントの後、録音が始まります。録音が始まったら下記の表の通りにセクションを切り替えましょう。

小節数	1	8	9	16	17	24	25	32
セクション	E	A	E	C	B	D	B	A

セクションは、グループ **A**～**H** とバンク **USER 1**～**USER DR**、**ETHNIC** を押して切り替えます。

セクション～Pの切り替え



ここで、パターンチェーンの録音のポイントを紹介しましょう。下記の3点に注意すること。これがポイントです。

- (1)セクションの切り替えは、1小節前を演奏中に次のセクションのボタンを押すこと。すると小節の変わり目にタイミング良くセクションが切り替わります。
- (2)同じセクションが続いている場合はセクションを切り替える必要はありません。
- (3)切り替えるセクションやタイミングを間違っても何度もやり直しが可能です。また、少しの間違いなら後で修正できるので、気にせずに最後まで録音しましょう。

6. 32小節目がスタートしたら、**■ストップ**を押して録音をストップします。

■ストップを押すとパターンの途中で演奏がストップするが、再生時にはパターンの最後まで再生されるので心配いりません。

録音が終わったら **■ストップ**を押して1小節目に移動し、**▶ プレイ**を押してパターンチェーンを再生してみましょう。録音をやり直す場合は、もう一度手順2から操作しましょう。ちょっとした間違いなら、次のチェーンエディットで修正可能です。

■間違いを修正するチェーンエディット

チェーンエディットで間違いを修正してみましょう。

- EDIT** を押してチェーンエディットに入ります。
パターンチェーンが正確に録音されていれば、チェーンエディット画面が下記の通りに表示されます。この画面と違っている部分を次の手順で修正しましょう。
もし内容が大きく違っているようなら、**EXIT** を押してチェーンエディットを終了し、もう一度録音しなおした方がいいでしょう。



ステップ 1

ステップ 2

ステップ 3

ステップ 4

ステップ 5

ステップ 6

2. 間違っている部分にカーソルを移動します。

- データダイアルを回してデータを修正します。すると、変更した部分が点滅を始めます。
- ENTER** を押して点滅を止めます。
- 修正が終わったら、**EXIT** を押してチェーンエディットを終了します。

ここで、**◀ トップ** を押して1小節目に移動し、**▶ プレイ** を押してパターンチェーンを再生してみましょう。



チェーンパターンの修正が終わったときにも、忘れずにパターンをストアしましょう。

[5]パターンチェーンをソングにコンバートする

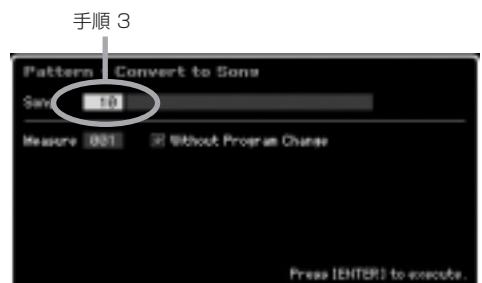
パターンチェーンの演奏をソングにコンバートしましょう。ソングとは、MOTIF XSで曲作りを行なうための仕組みで、MIDIデータやオーディオデータを録音して最大で999小節までの曲を作ることができます。
ソングへのコンバートでは、セクションに録音されている演奏データを、パターンチェーンの順番通りに指定したソングにコピーします。すると、パターンチェーンで複数のセクションに別れていた演奏データが1つのソングにまとまるため、演奏の編集がしやすくなります。これに、メロディやコーラスなどのパートを付け加えると、曲として完成させることができます。
ここでは、先ほど作成したパターンチェーンをソングナンバー10にコンバートしてみましょう。

■パターンチェーンをソングにコンバートする

次の手順でパターンチェーンをソングにコンバートしましょう。

- F5** を押してチェーンプレイ画面を表示した後、**EDIT** を押してチェーンエディットに入ります。

- SF3** を押して、コンバートトゥソングに入ります。



- データダイアルを回して、データを展開するソングナンバーを設定します。ここでは「10」に設定しましょう。

- ENTER** を押し、続けて**INC/YES** を押します。
これで、パターンチェーンの演奏がMIDIデータとしてソング10に展開されました。

- EXIT** を2回押して、チェーンプレイ画面に戻ります。

■ソングを再生する

それでは、次の手順でソング10を再生し、間違いなくコンバートされたかどうか聴いてみましょう。
チェーンプレイ画面から操作を始めてください。

- SONG** を押してソングモードのソングプレイのトラックビュー画面に入ります。



- 手順 2
◀ カーソル左向き を数回押してソングナンバーにカーソルを移動し、データダイアルを回してソングナンバーを「10」に設定します。

- 手順 3
▶ プレイ を押して演奏をスタートさせます。
ソングの場合、最後まで演奏が終わると自動的に止まります。

[6]ソングを編集して完成度を上げる

トラックを部分的に消して、曲に変化を付けましょう。
MOTIF XSのソングには、演奏データを編集するためのソングジョブが多数用意されていて、簡単な操作でさまざまな編集を実行することができます。

ここでは、イレースイベントというソングジョブを使って、下表のトラック/小節範囲を消します。

トラック1	1~7小節目
トラック2	1~8小節目
トラック3	32小節目
トラック4	32小節目

■トラック1の1~7小節目を消す

では、トラック1の1~7小節目を消す作業から始めましょう。
ソングプレイのトラックビュー画面が表示され、ソング10が選ばれている状態から作業をスタートしましょう。

- JOB** を押してソングジョブに入ります。



- F3** を押してイベントジョブ画面を表示します。

- データダイアルで「03:Erase Event」にカーソルを移動し、**ENTER** を押します。すると、イレースイベント画面が表示されます。



- 手順 4 手順 5
カーソルボタンを押して[Track]欄にカーソルを移動し、消去するトラックナンバーを設定します。
ここでは、データダイアルを回して「01」に設定しましょう。

- 手順 6 手順 7
▶ カーソル右向き を押して左側の[MEAS]欄にカーソルを移動し、消去を開始する小節を設定します。
ここでは、データダイアルを回して「001」に設定しましょう。

- ▶ カーソル右向き** を押して右側の[MEAS]欄にカーソルを移動し、消去を終了する小節を指定します。このとき、消去する最終の小節の、次の小節番号を設定するのがポイント。
ここでは、7小節目までを消したいので、データダイアルを回して「08」に設定しましょう。

- ▼ カーソル下向き** を押して[Event Type]にカーソルを移動し、データダイアルを回して消去するデータの種類を選びます。
ここでは、すべてのデータを消したいので「All」に設定します。

8. **ENTER** を押してジョブを実行します。
9. **EXIT** を続けて2回押すと、ソングプレイのトラックビュー画面に戻ります。

これでトラック1の1~7小節目が消えた。同様の手順で、P31の表のトラック/小節範囲をすべて消しましょう。

■ソングをストアする

せっかく作ったソングも、電源を切ったり別のソングに切り替えたりしたときに消えてしまいます。そこで、ソングを録音/編集したらすぐに、次の操作で保存(ストア)しましょう。

1. 保存したいソングが選ばれている状態で、**STORE** を押します。ソングストア画面が表示されます。



2. データダイアルを回してストア先のソングナンバーを設定します。ここでは「10」に設定しましょう。

3. **ENTER** を押し、続けて **INC/YES** を押します。
これでソングが保存できました。

ステップ 1

ステップ 2

ステップ 3

ステップ 4

ステップ 5

ステップ 6

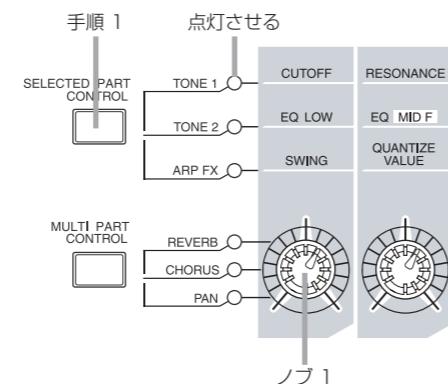
[7]ノブによる音色変化を録音する

ノブを使うと、パートごとのカットオフやレゾナンスをはじめ、さまざまなパラメーターをリアルタイムに変更することができます。また、ソングではその変化をトラックに録音することができるので、楽曲制作にも便利に使えます。では、ノブ1によるトラック3(シンセ音)のカットオフの変化を録音してみましょう。

■ノブ1でトラック3の音色が変化する状態にする

ソングプレイのトラックビュー画面が表示されている状態で作業をスタートしましょう。

1. **SELECTED PART CONTROL** を何度か押して、[TONE1]ランプを点灯させます。



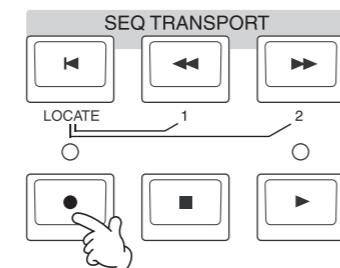
2. ナンバー **3** を押して、トラック3を選びます。

これで、ソングを再生しながらノブ1を回すとカットオフの値が変化することで、音色が変化する状態になりました。**▶ プレイ** を押してソングを再生させ、ノブ1を大きく左右に回してみます。トラック3のシンセ音が、ノブ1を回すたびに音色変化を起こしているのを確認しましょう。

■ノブ1の変化を録音しよう

続いて、トラック3にノブ1の変化を録音します。

1. **● レコード** を押してレコードセットアップ画面を表示します。



2. カーソルボタンを押して、[Record Type](レコードタイプ)にカーソルを移動します。

3. データダイアルを回して、「overdub(オーバーダブ)」に設定します。

オーバーダブは、すでに録音されているデータに重ねて録音する状態です。ここでは、すでに入っているシンセの演奏にノブ1の操作を重ね録音するので、オーバーダブに設定しましょう。

4. ノブ1を左向きに回し切り、カットオフを下げた状態にします。

これで、カットオフを下げた状態から録音をスタートすることができます。

5. **◀ トップ** を押して曲の最初に戻します。

6. **▶ プレイ** を押して録音をスタートします。
4拍のカウントの後で録音が始まるので、下表を参考にノブ1を回してみましょう。

1~7小節	徐々にノブを右に回し、7小節目で右に回し切る
8小節	4拍でノブを左に回し切る

この8小節の動作を3回繰り返します。

7. 31小節まで録音が終わったら、**■ストップ** を押して録音をストップします。

これでノブ1のカットオフによる音色変化が録音できました。**◀ トップ** を押して1小節目に移動し、**▶ プレイ** を押してソングを再生してみましょう。

■録音をやり直すには…

録音を失敗したときには、次の手順でやり直しましょう。録音をストップした状態(または再生をストップした状態)から作業をスタートしましょう。

1. **JOB** を押してソングジョブ画面を表示します。

2. **F1** を押してUndo/Redo画面を表示します。
ここで、ディスプレイに下記の様な画面が表示されていることを確認します。



3. **ENTER** を押してアンドゥーを実行します。

これで、録音を実行する前の状態に戻りました。では、**EXIT** を押してトラックビュー画面に戻ってから、「ノブの変化を録音しよう」の手順1から、もう一度録音作業を始めましょう。

これで曲が完成しました。パフォーマンスを利用すると、簡単な手順でオリジナルの楽曲が作成できることが分かってもらえたでしょうか。

最後に、完成したソングに名前を付けましょう。ここでは、「Club2007-Mix」という名前を付けてみましょう。

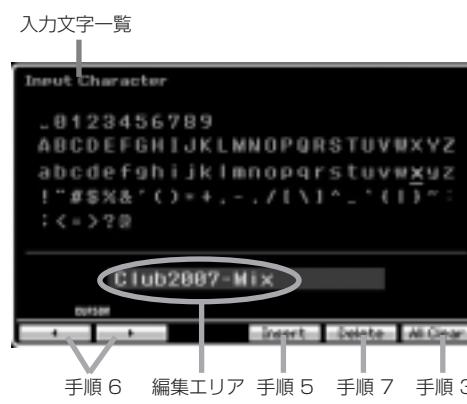
■ソングに名前を付ける

ソングプレイのトラックビュー画面から操作をスタートしましょう。

1. カーソルボタンを押して、ソングネームにカーソルを移動します。



2. SF6 を押して、名前の入力画面を表示します。



3. すでに文字が入力されている場合には、F6 All Clear を押して文字を消します。

4. データダイアルを回して、入力文字一覧内のカーソルを移動し、入力したい文字を選びます。ここでは、「C」に移動しましょう。

5. F4 を押します。すると、編集エリアに選択中の文字が入力される。ここでは、「C」が入力されました。

手順4と手順5を繰り返して「Club2007-Mix」を入力しましょう。

入力を間違った場合には、間違った文字を消してから入力しなおします。間違った文字は、次の手順で消しましょう。

6. F1 / F2 を押して編集エリア内でカーソルを移動し、消したい文字を選びます。

7. F5 Delete を押して間違った文字を消します。

8. 文字の入力が終わったら ENTER を押し、名前を確定します。



ボイスネームやパフォーマンスネーム、パターンネームなども同じ手順で入力することができます。作成したボイスやパフォーマンスに必要に応じて名前を付けてみましょう。

[8] MOTIF XSのデータをファイルで保存する

本体メモリーに保存(ストア)したパフォーマンスやパターン、ソングは、電源をオフにしても消えることはありません。ただ、うっかり他のデータを上書きしてしまったり、デモ演奏の読み込み作業を行ったりすると消えてしまいます。そこで、せっかく作成したデータが消えてしまわないように、USBメモリーなどに保存するようしましょう。

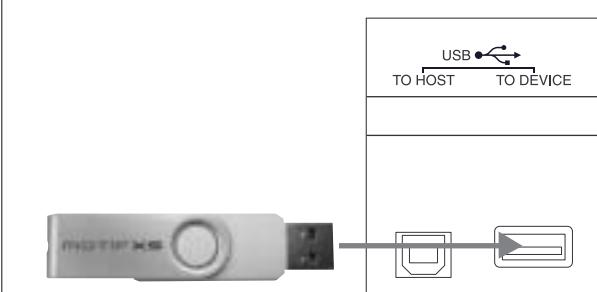
ここでは、USBメモリーへの保存方法を紹介しましょう。



MOTIF XSは標準でETHERNET端子を装備しているので、それを利用して家庭内のネットワークに接続し、パソコンのハードディスクを保存用のメディアとして使うことも可能です。ネットワークの接続については、取扱説明書の86ページを参照しましょう。

■MOTIF XSのすべてのデータをUSBメモリーへ保存する

1. USBメモリーをMOTIF XS本体リアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続します。



2. FILE を押してファイルモードに入ります。すると、ファイル画面が表示されます。

ファイル画面では、データの保存や読み込みの作業ができます。



USB TO DEVICE端子にUSBメモリーを接続していると、[デバイス]欄に「USB※」(※は自動的に割り当てられるナンバー)と表示され、[ディレクトリ/ファイルリスト]欄にUSBメモリーに保存されているファイルやフォルダーが一覧表示されます。また、[デバイスの容量]欄にUSBメモリーの「使用済容量/全体容量」が表示されます。



[デバイス]欄に何も表示されない場合は、USBメモリーがフォーマット(初期化)されていないことが考えられます。その場合は、取扱説明書の278ページの手順に従ってフォーマット(初期化)を行ってから保存操作を行なってください。

3. [タイプ]欄にカーソルを移動し、データダイアルで「all」に設定します。「all」は、MOTIF XS本体のすべてのデータを1つのファイルとして保存するタイプです。

4. SF1 を押すと、ファイルに名前を付ける画面が表示されます。名前の付け方はソングネームと同じなので、「■ソングに名前を付ける」(P34)の手順を参考にして名前をつけましょう。

ここでは、ソングネームと同じ「Club2007-Mix」としましょう。

5. 名前の入力が終わったら ENTER を押し、続けて INC/YES を押すと保存が実行されます。

■ソングをスタンダードMIDIファイルで保存する

次に、作成したソングをCubase AI4に読み込ませるためにスタンダードMIDIファイル形式で保存しましょう。

1. SONG を押して、いったんソングモードに入ります。



ファイルモードでは、どのモードからファイルモードに入ったかによって[タイプ]欄に表示されるタイプの種類が異なります。ファイル画面で目的のタイプが選べない場合は、いったんデータを作成したモードに入ってからファイルモードに入直します。

2. USBメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、FILE を押してファイルモードに入ります。

3. [タイプ]欄にカーソルを移動し、データダイアルを回して「SMF」に設定します。すると、すぐ下に[ソング]欄が表示されるのでソングナンバーにカーソルを移動し、保存したいソングナンバーに設定します。ここでは、「10」に設定します。

これ以降の操作は、「MOTIF XSのすべてのデータをUSBメモリーへ保存する」の手順4, 5と同じ手順です。

■USBメモリーからデータを読み込む

1. データの入ったUSBメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続し、FILE を押してファイルモードに入ります。

2. [タイプ]欄にカーソルを移動し、データダイアルを回して「all」に設定します。すると、[ディレクトリ/ファイルリスト]欄に先ほど保存したファイルが表示されます。

3. ▲ カーソル上向き を押してカーソルを[ディレクトリ/ファイルリスト]欄に移動し、データダイアルを回してカーソルを目的のファイルに合わせます。

4. SF2 を押し、続いて INC/YES を押します。これで、データが読み込まれます。



「all」データを読み込むと、現在本体内に保存されているデータはすべて消え、読み込んだデータに置き換わります。消したくないデータがある場合には、「all」データを読み込む前にUSBメモリーなどに保存しましょう。

MOTIF XSに同梱されているCubase AI4は、Cubase 4と同じエンジンを持ちStudio Connections (Recall)機能を搭載した高機能DAWソフトです。MOTIF XSとCubase AI4を連携させることで、音楽制作の幅を飛躍的に拡げる事ができます。現在DAWソフトを使っていない方には、ぜひ付属DVDからお使いのパソコンへCubase AI4をインストールされることをお薦めします。（インストール前に動作環境をご確認ください。）

このステップでは、MOTIF XSとCubase AI4で音楽制作をスタートする際の接続、設定の手順を解説しましょう。

ステップ1

Cubase AI4の準備

■付属のCubase AI4インストール用DVDについて

MOTIF XSには、Cubase AI4に関するガイドや説明書などは一切付属していません。インストールに関するガイドすら付属していないため、戸惑っている方もいるでしょう。

実は、Cubase AI4インストール用DVDの中には、インストールの方法を解説した「Getting_Started_jp.pdf」を含め、5冊の説明書がPDF形式で収録されています。

では、Cubase AI4インストール用DVDの内容について紹介しましょう。

説明書のPDFファイル

Windowsの場合…DVD→[Cubase AI4 for Windows]→[Additional Content]→[Documentation]→[Japanese]
Mac-OSの場合…DVD→[Cubase AI4 for Mac OSX]→[Additional Content]→[Documentation]→[Japanese]
上記のフォルダーには、次の5種類の説明書が収録されています。

「入門マニュアル」…Getting_Started_jp.pdf

動作環境やインストール方法をはじめ、インストール後のCubase AI4の基本操作の入門ガイド(チュートリアル)などを掲載しています。

「オペレーションマニュアル」…Operation_Manual_jp.pdf

Cubase AI4の全機能を説明した取扱説明書です。入門マニュアルで基本操作を理解していることを前提に全機能を説明しています。

「プラグインリファレンス」…Plug-in_Reference_jp.pdf

Cubase に含まれている各 VST プラグイン(リアルタイムオーディオ・エフェクトと VST インストゥルメント)の機能とパラメーターについて説明しています。

「リモートコントロールデバイス」…

Remote_Control_Devices_jp.pdf

対応している MIDI リモートコントロールデバイスの一覧と、それらを Cubase AI で使用するための設定の方法を説明しています。

「メニューリファレンス」…Menu_Reference_jp.pdf
クリックリファレンスとして、すべてのメニュー項目およびオプション項目を一覧し、簡単な説明を掲載しています。



Windowsの場合、Cubase AI4をインストールした後は、メニューバーの[ヘルプ]→[ドキュメント(PDF)]からこれらの説明書を表示することもできます。

チュートリアル用のプロジェクトファイル

Windowsの場合…DVD→[Cubase AI4 for Windows]→[Additional Content]→[Tutorial Projects]

MacOSの場合…DVD→[Cubase AI4 for Mac OSX]→[Additional Content]→[Tutorial Projects]

「入門マニュアル」のチュートリアル1～4の内容に即した実習用のプロジェクトファイルが多数収録されています。

オーディオ素材集

Windowsの場合…DVD→[Cubase AI4 for Windows]→[Additional Content]→[Yamaha Content]→[Loops]

MacOSの場合…DVD→[Cubase AI4 for Mac OSX]→[Additional Content]→[Yamaha Content]→[Loops]

ドラムスタイル

Windowsの場合…DVD→[Cubase AI4 for Windows]→[Additional Content]→[Yamaha Content]→[Drum Styles]

MacOSの場合…DVD→[Cubase AI4 for Mac OSX]→[Additional Content]→[Yamaha Content]→[Drum Styles]

MIDIによるドラムパターンが20ジャンル分収録されています。

※インストール前に動作環境を必ずご確認ください。

ヤマハ株式会社では、Cubase AI 4についてのサポートは、一切行っておりません。

Cubase AI 4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、製品に関する最新のサポート情報やFAQなどを公開しております。

<http://www.steinberg.net/jp/>

■Cubase AI4のインストール

Cubase AI4インストール用DVDからPDFの「入門マニュアル」(Getting_Started_jp.pdf)を表示し、その説明にしたがってインストールをしましょう。

インストールについては、「入門マニュアル」の10ページから説明しています。

■USB-MIDI ドライバーのダウンロード

MOTIF XSをUSB ケーブルで直接パソコンのUSB端子に接続する場合には、USB-MIDI ドライバーが必要になります。

パソコンとの接続前に、以下のページから、あらかじめ、最新版の USB-MIDI ドライバーをダウンロードし、解凍(展開)しておきましょう。

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

USB-MIDI ドライバーのインストール方法は、ダウンロードしたファイルに含まれるインストールガイド(installationguide_ja.pdf)を参照してください。



Cubase AI4やCubase4などスタジオマネージャーに対応したアプリケーションでは、スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターを使うことで、パソコンからMOTIF XSのマルチ音源を設定したり、MOTIF XSの設定をパソコン側で保存したりできます。スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターのインストールと使い方については、後ほど(P40)紹介しています。

パソコンと使うためのMOTIF XS本体の設定

MOTIF XSとパソコンをつないで使うときに、MOTIF XS本体で必要な設定について説明しましょう。

■MOTIF XSとパソコンの接続とMOTIF XSの設定

MOTIF XSとパソコンの接続やMOTIF XSの設定については、MOTIF XSの取扱説明書の「USB TO HOST端子を使って接続する場合」(43ページ)の手順1～4を参照してください。

■MOTIF XSをマルチ音源として使用する設定

MOTIF XSをマルチ音源として使用するには、SONGまたはPATTERNを押してソングモードかパターンモードに入り、データの入っていない空のソングやパターンを選びましょう。

ソングモードやパターンモードに入ると、MOTIF XSの音源部は16パートのマルチ音源として機能します。マルチ音源の各パートの設定は、MIXINGを押してミキシングモードで設定できます。ミキシングモードの仕組みや操作手順については、MOTIF XSの取扱説明書の「ソング/パターン再生時のマルチ音源を設定する(ミキシングモード)」(229ページ)を参照してください。

Cubase AI4の設定

続いてCubase AI4の初期設定をしましょう。

ここではWindows版で説明するので、Macintosh版の場合にはポート設定時のデバイス名を読み替えてください(Windowsでは[yamaha MOTIF XS 6-1]がMac版では[YAMAHA MOTIF XS Port1]と表示されます)。

MIDIポートのセットアップ

まず、MIDIポートのセットアップから、通常の音楽制作には不要な入力ポートを受信しなくする設定をします。

Cubase AI4を起動したところから操作をスタートしましょう。

1. メニューバーから[デバイス]→[デバイス設定]をクリックします。

2. "All MIDI Inputs"に含める]欄のチェックの内、[デバイス]欄の「Yamaha MOTIF XS6-2」と「Yamaha MOTIF XS6-4」をクリックしてチェックをはずします。



3.[OK]ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。

■新規プロジェクトの作成

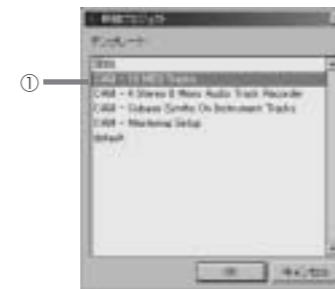
ここからは曲作りの準備の手順となる。Cubase AI4を起動したところから、順番に操作しましょう。

1. メニューバーから、[ファイル]→[新規プロジェクト]をクリックします。



Cubase AI4では楽曲のことをプロジェクトと呼び、プロジェクト単位で曲を管理しています。プロジェクトには、MIDI、オーディオ、ミキシング、エフェクトなど、楽曲を構成するすべてのデータが含まれます。

2. [新規プロジェクト]ダイアログで、「CAI4 - 16 MIDI Track」(①)をクリックして反転させ、[OK]ボタンをクリックする。



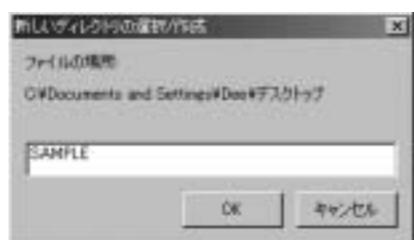
3. [ディレクトリの選択]ダイアログで、プロジェクトフォルダーを作成するディレクトリをクリックして反転させ、[作成]ボタンをクリックします。

下図では、デスクトップを選択しています。



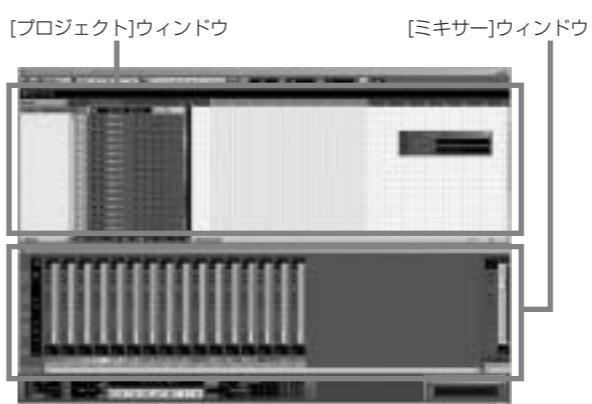
プロジェクトフォルダーとは、プロジェクトに含まれるすべてのデータを保存するためのフォルダーです。新しいプロジェクトを作成する場合には、必ずそのプロジェクト専用のプロジェクトフォルダーを作成するようにしましょう。

4. [新しいディレクトリの選択/作成]ダイアログで、プロジェクトフォルダ名を入力して[OK]ボタンをクリックします。プロジェクトフォルダ名は、作成する楽曲名付けるといいでしょう。



5. 再び[ディレクトリの選択]ダイアログが開くので、そのまま[OK]ボタンをクリックします。

すると、新規プロジェクトが作成され、[プロジェクト]ウィンドウと[ミキサー]ウィンドウが開きます。



■全トラックの出力ポートをMOTIF XSに切り替える

1. トラックリストでトラック1をクリックして反転させます。すると、トラックリストの左側にインスペクターが表示されます。



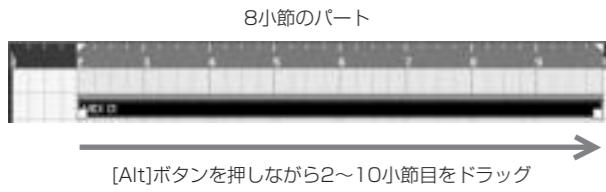
2. インスペクターの[出力ポート]欄をクリックして出力ポート一覧を表示し、パソコンのキーボードで[Ctrl]キー(Macでは[alt option]キー)を押しながら「yamaha MOTIF XS 6-1」をクリックして選択します。



これで、すべてのトラックのMIDI出力の設定が、MOTIF XSにデータを送る状態に切り替わりました。では、引き続き次の手順でMIDIデータを入力してみましょう。

■MIDIデータの入力

- 1.パソコンのキーボードの[Alt]キーを押し続けてポインターを鉛筆に変更し、トラック1の2~10小節目をドラッグして8小節の長さのパートを作成しましょう。



[Alt]ボタンを押しながら2~10小節目をドラッグ

- 2.作成したパートをダブルクリックして、キーエディターを表示する。



- 3.キーエディターでは、ツールバーの[ノート長]欄で入力する音符の長さを設定します。たとえば、1/4に設定すると4分音符を入力する状態になります。

- 4.[クオンタイズ]欄でマウスの移動単位を設定します。たとえば、1/4に設定すると、マウスが4分音符より細かい動きはしない設定になります(通常は、譜面の最も細かい音符にあわせるといいでしよう)。

- 5.[Alt]キーを押し続けてポインターを鉛筆に変更し、キーエディター上でクリックすると音符が入力できます。音程は左端に表示されている鍵盤で確認します。黒鍵の位置に黒い模様が描かれているので、目安にすると良いでしょう。小節数や拍数は、上側に表示されているルーラーで確認できます。



トラック1はMIDIチャンネル=1に設定されているので、MOTIF XSのミキシングモードでパート1のボイスを変更すると音色を設定できます。ぜひ試してみてください。

■スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターのダウンロード

スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターをインストールすると、MOTIF XSを操作せずにパソコンからMOTIF XSのマルチ音源やボイスを作りかえたり、MOTIF XSの設定をプロジェクトファイルとしてパソコン側で一括して管理することができます。すなわち、MOTIF XSをまるでプラグインのソフトシンセサイザーのように気軽に扱えるわけです。スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターは、あらかじめ下記のURLからダウンロードしましょう。

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターのインストール方法は、ダウンロードしたファイルに含まれるインストールガイド(スタジオマネージャーはsmv2_ja_ig.pdf、MOTIF XSエディターはmotifxseditor_ja_ig.pdf)を参照してください。

■MOTIF XSエディターの起動

スタジオマネージャーとMOTIF XSエディターのインストールが終了したら、再度Cubase AI4を起動し、次の手順でMOTIF XSエディターを起動しましょう。

- 1.Cubase AI4のメニューbaruから、[デバイス]→[スタジオマネージャー]をクリックして、スタジオマネージャーを起動します。



- 2.MOTIF XSエディターのアイコンをダブルクリックすると、MOTIF XSエディターが起動します。



- 3.MOTIF XSエディターのメニューbaruから[ファイル]→[エディタ設定]をクリックする。

すると、MOTIF XSエディターのセットアップ画面が表示される。

ここでは、画面内の設定をすべて「On」、Current、Voiceのデータ方向を「PC > MOTIF XS」にし、[OK]ボタンをクリックしよう。



すべてOnに設定 [OK]ボタン

以上でMOTIF XSエディターのセットアップは終了しました。Cubase AI4とスタジオマネージャー、MOTIF XSエディターを使った楽曲制作例については、「ステップ6: Cubase AI4で曲を完成させる」で説明しています。

MOTIF XSエディターの使い方について詳しくは、MOTIF XSエディターのメニューから[ヘルプ]→[マニュアル]をクリックして、PDFのマニュアルを参照してください

ステップ6：Cubase AI4で曲を完成させる

ステップ6 Cubase AI4で曲を完成させる

MOTIF XSとCubase AI4を連携させることで、音楽制作の幅を飛躍的に広げることができます。それを実感してもらうために、MOTIF XSで作成した「Club2007-Mix」をCubase AI4で読み込み、新たなトラックを付け加えて曲をさらに膨らませる作業をしましょう。

では、MOTIF XSとパソコンをUSBケーブルでつないだ状態から作業を始めましょう。



ドライバーのインストールなど、MOTIF XSとパソコンを接続するための設定がまだ済んでいない場合は、「ステップ5：Cubase AI4をセッティングする」の手順に従って設定をすませてください。

MOTIF XSで作成したデータをCubase AI4で再生する

ここでは、MOTIF XSで保存したSMFデータ(Club2007-Mix)をCubase AI4で読み込んで、MOTIF XSを鳴らします。

スタンダードMIDIファイルの読み込み

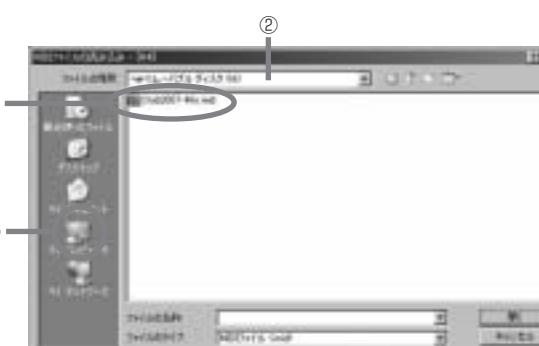
1.USBメモリーをパソコンのUSB端子に接続します。

2.Cubase AI4を起動します。

3.Cubase AI4のメニューbaruから、[ファイル]→[読み込み]→[MIDIファイル]をクリックします。

4.[MIDIファイルの読み込み]ダイアログが表示されるので、「マイコンピューター」(①)をクリックし、[ファイルの場所]欄(②)で「リムーバブルディスク」を選びます。

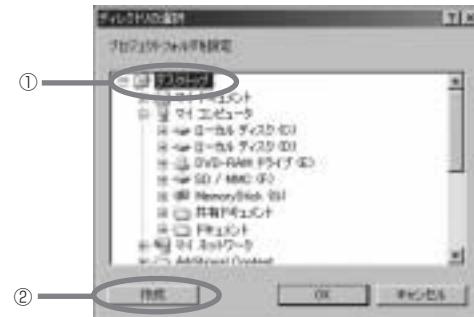
すると、USBメモリー内のデータが表示されます。



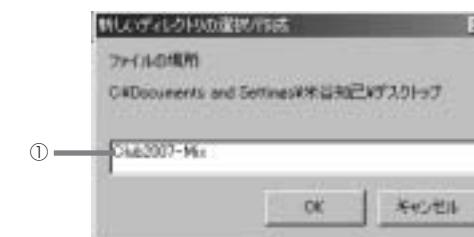
5.「Club2007-Mix.mid」(MOTIF XSで保存したファイル)(③)をダブルクリックします。

6.[ディレクトリの選択]ダイアログが表示されるので、フォルダーを作成するディレクトリをクリックして反転させてから[作成]ボタンをクリックします。

ここでは、「デスクトップ」(①)をクリックして反転させてから[作成]ボタン(②)をクリックしましょう。



7.[新しいディレクトリの選択/作成]ダイアログが表示されるので、文字入力欄(①)をクリックしてから、プロジェクトフォルダーのフォルダ名を入力し、[OK]ボタンをクリックします。ここではフォルダ名として「Club2007-Mix」を入力しましょう。



Cubase AI4で新しいプロジェクトを作成する場合には、必ずそのプロジェクト専用のプロジェクトフォルダーを作成するようにしましょう。

8.すると、「Club2007-Mix」という名前のフォルダーが作成された[ディレクトリの選択]ダイアログが表示されるので、[OK]ボタンをクリックします。すると、「Club2007-Mix.mid」を読み込んだプロジェクトウィンドウが開きます。



すべてのチャンネルが1トラックにまとめられた状態で読み込まれてしまいました。このままでは編集しにくいので、チャンネルごとにトラックを分割しましょう。

チャンネルごとにトラックを分割する

9.トラック1のパートをクリックして反転させます。

10.メニューbaruから、[MIDI]→[パートを分解]をクリックし、「パートを分解」ダイアログを表示します。



11.上図と同じ設定にして、[OK]ボタンをクリックします。すると、チャンネルごとにトラックが分割されました。



12.トラック1のミュートボタン(上図①)をクリックして、分割前のトラックをミュート状態にします。

再生してMOTIF XSで鳴らそう

13.インスペクターの[出力ポート]欄をクリックして出力ポート一覧(①)を表示し、パソコンのキーボードで[Ctrl]キーを押しながら(Macの場合は[alt option]キー)「yamaha MOTIF XS 6-1」をクリックして選択します。



これで、すべてのトラックのMIDI出力の設定が、MOTIF XSにデータを送る状態に切り替わりました。

14.MOTIF XSは、[PATTERN]を押してパターンモードに入り、パターンナンバーを「10」に設定します。これで「ステップ4：MOTIF XSで楽曲制作」で使用していたパターンを呼び出せました。

さらに、次の2点についても忘れないで設定しましょう。

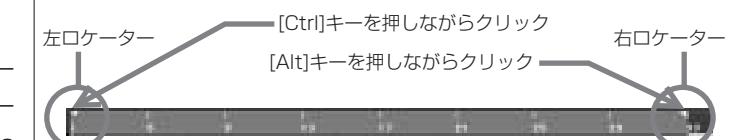
●Cubase AI4をスタートさせてもパターンがスタートしないように、データの入っていないセクション「F」以降に設定する。

●アルペジオがスタートしないように、[ARPEGGIO ON/OFF]を押してランプを消しておく。

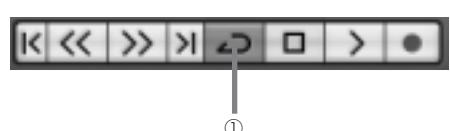


15.Cubase AI4のトランスポートから[>](開始)ボタンをクリックして、データをスタートします。すると、MOTIF XSのソングで作成したのと同じ「Club2007-Mix.mid」が再生されるはずです。

16.まず、パソコンのキーボードの[Ctrl]キーを押しながら(Macの場合は[alt option]キー)プロジェクトウィンドウのルーラーの1小節目をクリックして左ロケーター1小節目に設定。続けて[Alt]キーを押しながら(Macの場合は[アップル]キー)プロジェクトウィンドウのルーラーの33小節目をクリックして、右ロケーターを33小節目に設定します。



17.トランスポートの[サイクル]ボタン(①)をクリックして再生をスタートすると、左ロケーターと右ロケーターの間で繰り返し再生されます。



Cubase AI4でパッドの演奏を入力しよう

引き続き、読み込んだ「Club2007-Mix.mid」に新たにパッド系のトラックを付け加えて、曲をさらに膨らませる作業をします。

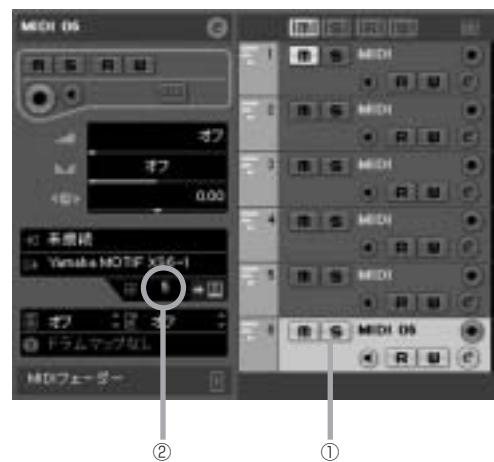
MIDIトラックを追加する

1. トラックリスト上のトラック5をクリックして選択し、メニューバーから[プロジェクト]→[トラックを追加]→[MIDI]をクリックします。

2. [MIDIトラックを追加]ダイアログが表示されるので、[OK]ボタンをクリックします。すると、ダイアログが閉じ、トラック5の下に新たなMIDIトラックが1つ追加されます。



3. トラックリスト上でトラック6(①)をクリックして選択し、インスペクターの[チャンネル]欄(②)をクリックしてチャンネルを「5」に設定します。



音符を入力する

新たに作ったトラック6に、下記の楽譜を入力しましょう。

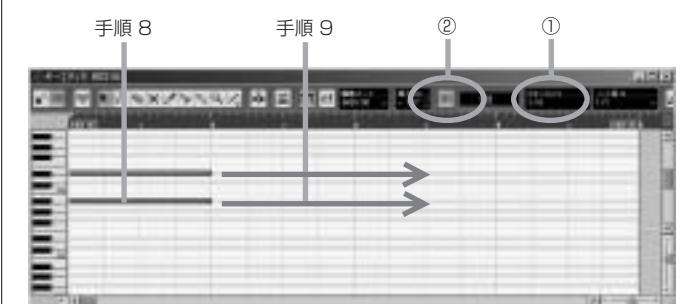


4. パソコンのキーボードの[Alt]キーを押し続けてポインターを鉛筆に変更し、トラック6の1~5小節目をドラッグして4小節の長さのパートを作成しましょう。



5. 作成したパートをダブルクリックして、キーエディターを表示します。

6. キーエディターのツールバーの[ノート長]欄(①)をクリックし、一覧から「1/1」をクリックします。これで、全音符が入力される設定になりました。



7. [クオント化]欄(上図②)をクリックし、一覧から「1/4」をクリックします。
これで、マウスが4分音符より細かい動きはしない設定になりました(ここでは譜面で最も細かい音符が4分音符なのでクオント化を1/4に設定しました)。

8. [Alt]キーを押させてポインターを鉛筆に変更し、1小節目の音符を入力します。
音程は左端に表示されている鍵盤で確認します。黒鍵の位置に黒い模様が描かれているので、目安にすると良いでしょう。

9. 入力した音符の右端にポインターを移動すると、「↔」の形に変形します。この状態で右にドラッグすると、音符を伸ばすことができます。

10. 同様の手順で他の音符も入力しましょう。
3小節目に入力した全音符を3拍分伸ばすときには、[ノート長]欄を1/4に設定します。



11. プロジェクトウィンドウでトラック6のパートをクリックして選択し、パソコンのキーボードの[Ctrl]キー（Macの場合は[アップル]キー）を押しながら[D]ボタンを押すと、パートが1回コピーされます。同様の操作で32小節までパートをコピーしましょう。

MOTIF XSエディターで音色を設定する

MOTIF XSのマルチを修正して、トラック6に新たに入力したフレーズを再生する音色を設定しましょう。ここでは、MOTIF XSエディターを使って、パソコン側からMOTIF XSのマルチを修正してみましょう。

MOTIF XSの設定をMOTIF XSエディターに読み込む
最初に、MOTIF XSのミキシングなどの設定をMOTIF XSエディターに読み込みましょう。

1. プロジェクトウィンドウのメニューバーから、[デバイス]→[スタジオマネージャー]をクリックしてスタジオマネージャーを起動します。



2. MOTIF XSのアイコンをダブルクリックして、MOTIF XSエディターを起動します。

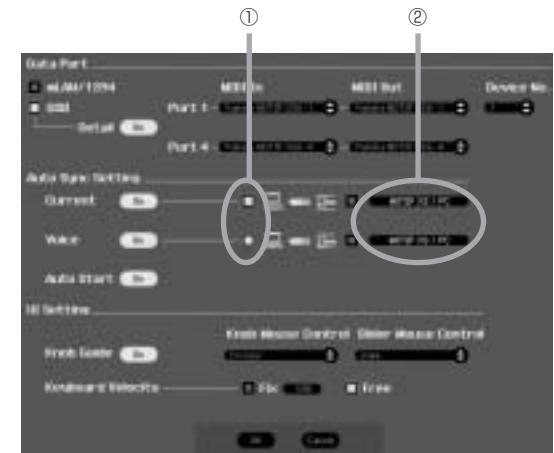
3. MOTIF XSエディターのメニューバーのすぐ下にある[Multi Part]欄の「Pattern」(①)をクリックして、ランプを点灯させます。



4. MOTIF XSエディターのメニューバーから、[ファイル]→[エディタ設定]をクリックして、[Setup]画面を表示します。



5. [Setup]画面で、[Auto Sync Setting]欄の[Current]と[Voice]のチェックボックス(①)をクリックしてデータの送信方向(②)を「MOTIF XS→PC」とし、[OK]ボタンをクリックして画面を閉じます。



6. MOTIF XSエディターのメニューバーのすぐ下にある[OFF LINE]ボタン(①)をクリックすると、自動的に[Auto Sync]画面が開いてMOTIF XSとMOTIF XSエディターの間でデータのやり取りがスタートします。この作業に1~2分ほどかかった後、自動的に画面が閉じてボタンが[ON LINE]に切り替わります。



これで、MOTIF XSで設定されていたマルチやボイスの設定がすべてMOTIF XSエディターに読み込まれました。これ以降は、MOTIF XSの操作をMOTIF XSエディター側で行うことができます。



MOTIF XSの設定をMOTIF XSエディターに読み込ませた後は、手順4、手順5の操作で、データの送信方向を「PC→MOTIF XS」に切り替えましょう。

MOTIF XSのマルチを修正する

7.MOTIF XSエディターのパート5の[ボイスネーム]欄(下図①)をダブルクリックします。

8.ボイスライブラリーが開くので、[Bank]欄(②)をクリックし、「Normal Preset 7」の「53」を選択します。



以上で音色の設定は完了しました。

では、スペースバーを押して再生をスタートし、完成した楽曲を聴いてみましょう。

作成したデータを保存する

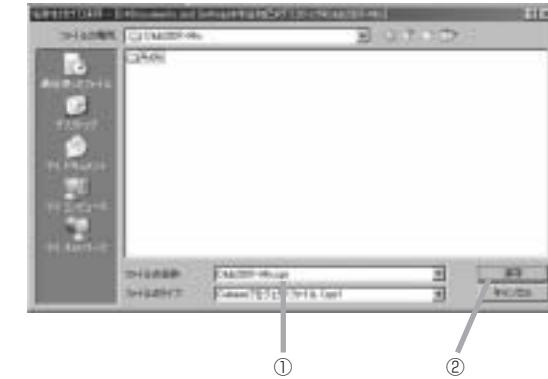
完成したデータをプロジェクトとして保存しましょう。プロジェクトで保存すると、MOTIF XSエディターの設定も含めて、プロジェクトを構成するすべての設定が1つのファイルに保存されます。

プロジェクトを保存する

1.プロジェクトウィンドウのメニューバーから、[ファイル] → [名称を付けて保存]をクリックします。

2.[名称を付けて保存]ダイアログが表示されるので、[ファイルの名称]欄(①)で名前を入力し、[保存]ボタン(②)をクリックします。

ここでは、ファイル名として「Club2007-Mix」を入力し、[保存]ボタンをクリックしましょう。



保存したプロジェクトファイルを開く際には、あらかじめパソコンとMOTIF XSをUSBケーブルで接続しておきましょう。すると、プロジェクトファイルを開くことで、Cubase AI4のデータが読み込まれると同時にMOTIF XSエディターからMOTIF XSにデータが送信され、MOTIF XSの設定がプロジェクトを保存した状態に自動的に戻ります。

これがスタジオマネージャーが実現するリコールです。



リコールを実現するためには、45ページの手順4、手順5の操作で、あらかじめデータの送信方向を「PC→MOTIF XS」に切り替えておく必要があります。

最後に

さて、このハンドブックを通して、MOTIF XSをより深く理解していただけたでしょうか。最終的に完成した楽曲が、こんなに短い工程で作成したとは思えない完成度だったのに驚かれた方も多いことでしょう。ただ、ここで紹介した楽曲制作方法は、MOTIF XSとCubase AI4が持っている大きな可能性のほんの1つに過ぎません。

究極の音質を実現したボイス、楽曲作成のアイデア満載のパフォーマンス、アイデアを瞬時に楽曲の素材に変えるパフォーマンスレコード、素材を自由自在に繋げられるパターン、使い勝手のよいソングなど、MOTIF XSは多くの可能性を持っています。

これらの可能性は、Cubase AI4と連携させることでさらに大きく広げることができます。MOTIF XSの持つこの大きな可能性を活かして、多くの皆さんができるだけ多くの音楽を数多く生み出されることを楽しみにしています。

筆者プロフィール　米谷 知己

有限会社ディップスの代表としてMIDIデータ制作に携わると共に、ライターとしてヤマハデジタル商品の製品マニュアルの執筆を担当。これまでにMUシリーズ、EOSシリーズ、QYシリーズをはじめ多数のマニュアルを執筆、最近ではMOTIF XSのマニュアルを担当しました。また、大阪にてコンピューターミュージックの専門スクールであるコンピューターミュージッククラブDee(<http://www.dipss.com/dee/>)を主催。会員数は200名を超え、大阪でのコンピューターミュージックの拠点となっています。さらに、同スクールのプロ養成のための1年制コース「デジタルサウンドクリエイター専攻科」にて後進の育成にも力を注いでいます。日本シンセサイザー・プログラマー協会(JSPA)理事。くらしき作陽大学音楽学部非常勤講師。著書に「リアルなMIDIの作り方教えます!」(ヤマハミュージックメディア)、「XGバイブル」(リットーミュージック)などがあります。メールアドレス:kometani@dipss.com



コンピューターミュージッククラブDeeにて

MEMO
