

MOTIF-RACK XS



取扱説明書

TONE GENERATOR

MOTIF-RACK XS

安全上のご注意




ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

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

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

■ 「警告」と「注意」について

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



警告

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。



注意

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

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。



警告

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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。



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの（PA-301 またはヤマハ推奨の同等品）を使用する。
（異なった電源アダプターを使用すると）故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

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。



禁止

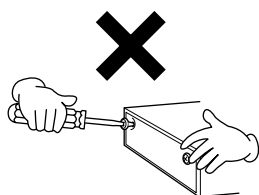
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。
異常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。



水に注意



禁止

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、お買い上げの楽器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。



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

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

異常に気づいたら



必ず実行

電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

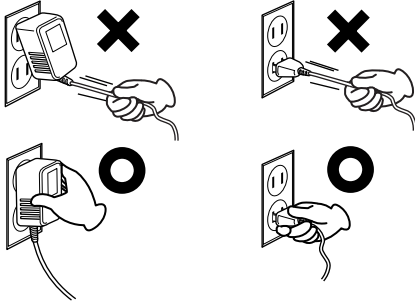
! 注意

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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



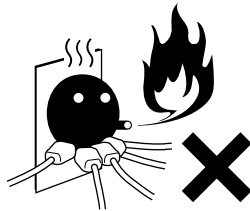
必ず実行

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



禁止

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



設置



禁止

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



禁止

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



禁止

不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

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



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。
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。



必ず実行

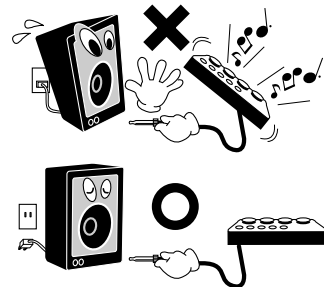
指定のラックを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

接続



必ず実行

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



手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

使用時の注意



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

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



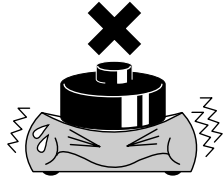
本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。
本体のパネルが変色/変質する原因になります。

禁止



本体の上の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、お客様や他の方々へのけがをしたりする原因になります。

禁止



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

禁止



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

DRAMのデータ(48ページ)をストアせずに電源を切ると、変更した内容は消えてしまいます。保存しておきたいデータはフラッシュROM(48ページ)や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、フラッシュROMに保存(ストア)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、コンピューターなどの外部機器に保存してください。



禁止

フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に、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恐れがあります。

外部メディアのバックアップ



必ず実行

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

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

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

音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

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関連する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を確認、ダウンロードすることができます。お使いのMOTIF-RACK XSにつきましても、本体ファームウェアや関連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.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

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。製品本体のファームウェアアップデートがある場合は、本体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いたします。

はじめに

このたびはヤマハトーンジェネレーター MOTIF-RACK XSをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
MOTIF-RACK XSの優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。
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。

付属品

- ☐ 電源アダプター: PA-301またはヤマハ推奨の同等品
- ☐ 取扱説明書
- ☐ Data List (データリスト)
- ☐ ディスク×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社が所有します。
- 巻末に付属のソフトウェアのご使用条件が記載されています。付属のソフトウェアをインストールする前に、必ずこのご使用条件をお読みください。ディスクの包装を解かれた場合は、付属のソフトウェアのご使用条件に同意したことになります。
- 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、一切行っておりません。

付属DAWソフトウェアについて

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

- 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。
 - Macintoshの場合は、「pkg (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://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/smtg/>

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トのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。
<http://www.steinberg.net/jp/>

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。)

MOTIF-RACK XSの特長

■ 高品位でバリエーション豊かな音色を誇る1Uラックマウント音源モジュール

- ミュージックプロダクションシンセサイザー MOTIF XSの直系の高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を搭載しており、多彩な音楽ジャンルに対応します。
- 8パートまで同時に使用できるインサーションエフェクトやパートごとの3バンドイコライザー、新しいアルゴリズムを取り入れたハイクオリティリバーブ、VCMなどのエフェクトシステムで、曲制作や演奏の幅を大きく広げることができます。

■ 本体でのすばやいエディットを可能にしたシンプルなパネルレイアウト

160×64ドットの高密度LCDは視認性に富み、多彩な情報を提供します。操作内容を目で確認しながら、ボタンとエンコーダーノブを使ってすばやくエディット操作が行なえます。

■ 多パートの音楽制作に適した「マルチモード」(35ページ)

イコライザーやエフェクト、パンなどのバランスを調整したマルチが128種類用意されています。少ないエディット操作で目的にあったマルチを作成するのに役立ちます。

■ 4パートを同時に使用できるアルペジエーター (40ページ)

膨大な数のアルペジオタイプが内蔵されており、4パート同時にアルペジエーターを使用できます。また、アクセント機能、Random SFX機能などの新機能を搭載しています。

■ 5つのノブによる多彩な機能のコントロール(29ページ)

5つのノブを使ってボイス/マルチのパラメーターやエフェクトのかかり具合を増減することで、リアルタイムに本体内蔵の音色を変化させることができます。

■ 幅広い用途に対応した入出力端子を装備(12ページ)

ASSIGNABLE OUTPUT端子、DIGITAL OUT端子、MIDI端子、mLAN端子(別売のmLAN16E2を取り付けた場合)、USB端子など、幅広いインターフェースを装備しています。

■ QUICK SETUP機能を搭載(101ページ)

コンピューターと接続して音楽制作をする際、QUICK SETUP機能を使うことによって、お使いの環境に適した設定を簡単に呼び出せます。

■ コンピューター画面上で詳細な編集まで可能なMOTIF-RACK XSエディター (23ページ)

MOTIF-RACK XSエディターは、エレメント/キーエディットを含めたボイスの設定、マルチの設定、クイックセットアップの設定などをコンピューター画面上でできます。Web上からダウンロードし、本体と双方向で通信しながらお使いいただけます。

■ Cubaseソフトウェアとのインテグレーション(24ページ)

Steinberg社のDAWソフトウェアCubaseとMOTIF-RACK XSと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。

取扱説明書の使い方

MOTIF-RACK XSに必要な取扱説明書は、以下のように構成されています。

■ 本書

各部の名称と機能(10ページ)

MOTIF-RACK XSのフロントパネルにあるボタンやノブ、およびリアパネルにある端子などの名称と機能を説明します。

ご使用前の準備(13ページ)

電源をオンにして使用するまでの準備について説明します。

音を鳴らす(15ページ)

デモソングやオーディションフレーズの再生手順を説明します。まずは、この説明にそって音を鳴らしてみましょう。

接続について(17ページ)

様々な用途において必要となる外部機器との接続方法について説明します。

コンピューターの活用(22ページ)

コンピューターを活用した音楽制作について説明します。

クイックガイド(25ページ)

MOTIF-RACK XSの機能の使い方と操作を説明します。

MOTIF-RACK XSのしくみ(49ページ)

MOTIF-RACK XSの内部構成を説明します。

リファレンス(64ページ)

各モードのパラメーターの名称と解説を表形式で説明します。

資料(104ページ)

メッセージリスト一覧表、mLAN16E2の取り付け方法、トラブルシューティング、仕様などを掲載しています。

■ データリスト(別冊)

ボイス、ウェーブ、マルチなどのプリセットデータのリストや、MIDIに関する資料を掲載してあります。

■ アルペジオタイプリスト(別電子ファイル)

アルペジオタイプリストを掲載してあります。アルペジオタイプリストは、ヤマハマニュアルライブラリーで「MOTIF-RACK XS」を検索し、ダウンロードしてください。リストの読み方については、54ページをご覧ください。

ヤマハマニュアルライブラリー URL

<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan>

MOTIF-RACK XSのLCD画面には、モードや機能によってさまざまな表示が現れます。画面の説明をする場合に、どのような操作で呼び出せるのかを明確にするために、矢印記号(→)を使います。たとえば、下記のように記載した場合は、[VOICE]ボタンを押し、ノーマルボイスを選び、[EDIT]ボタンを押し、ボイスエディットセレクト画面で「Name」を選択して[ENTER]ボタンを押す、という操作を指します。

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で「Name」選択 → [ENTER]

NOTE 確認メッセージ(104ページ)などが画面に表示されている場合は、[EXIT]ボタンを押して表示を抜けてから、上記矢印のように操作してください。

ご注意

- 取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- 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越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
- 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。
- 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。
- 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。
- Macintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- SteinbergおよびCubaseは、Steinberg Media Technologies GmbH社の登録商標です。
- 「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。

目次

はじめに	6
付属品	6
同梱ディスクについて	6
MOTIF-RACK XSの特長	7
取扱説明書の使い方	8

各部の名称と機能 10

フロントパネル	10
リアパネル	12

ご使用前の準備 13

電源の準備	13
電源コードフックについて	13
音を鳴らす準備	13
接続機器の電源を入れる順番	14
電源オン/オフ	14

音を鳴らす 15

デモソングを聞いてみよう	15
オーディションフレーズを聞いてみよう	16

接続について 17

コンピューターと外部MIDI機器との接続	17
MOTIF-RACK XSとコンピューターとの接続	17
外部MIDI機器との接続	21

コンピューターの活用 22

コンピューターを活用した音楽制作	22
DAWのソングを本体の音源を使って鳴らす	22
MOTIF-RACK XSとは別にシンセサイザーなどを接続して 32パートの演奏を再生する	22
MOTIF-RACK XSエディターを使う	23
Cubaseソフトウェアとのインテグレーション	24

クイックガイド 25

MOTIF-RACK XSのモードと基本操作	25
ボイスモード	25
マルチモード	25
各モードの機能と入り方	26
現在表示されている画面からの抜けかた	26
ボイスモード	27
ボイス(音色)を選んで演奏する	27
ノブ1~5を操作して音色を変化させる	29
ボイスをエディットする	31
ボイスのエフェクトを設定する	33
マルチモード	35
マルチモードで演奏する	35
マルチをエディットする	36
マルチのエフェクトを設定する	38
複数パートを1チャンネルのMIDIデータで発音させる	40

アルペジオ機能を使う	40
アルペジオとは	40
アルペジオ演奏	41
外部MIDI機器でMOTIF-RACK XSをコントロールする	44
MOTIF-RACK XSで使える外部コントローラー	44
コントロールナンバーの割り当て	45
ボイス/マルチ/ユーティリティ設定を保存する	46
ボイス/マルチ/ユーティリティ設定を本体に保存する (ストア)	46
選択中のボイス/マルチを外部機器に保存する (バルクダンプ)	47
工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)	48

MOTIF-RACK XSのしくみ 49

MOTIF-RACK XS を構成する5つのブロック	49
音源部	50
ボイスモードでの音源部のしくみ	50
マルチモードでの音源部のしくみ	52
オーディオ入力部	53
アルペジオ部	53
アルペジオカテゴリー	53
サブカテゴリー	53
アルペジオネーム	54
アルペジオタイプリストの読み方	54
アルペジオ再生の仕方を設定する	54
押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について	55
コントローラー部	57
エフェクト部	57
エフェクトの構成	57
各モードでのエフェクト接続と設定	58
エフェクトプログラムのカテゴリーとタイプについて	59
エフェクトパラメーターについて	61

リファレンス 64

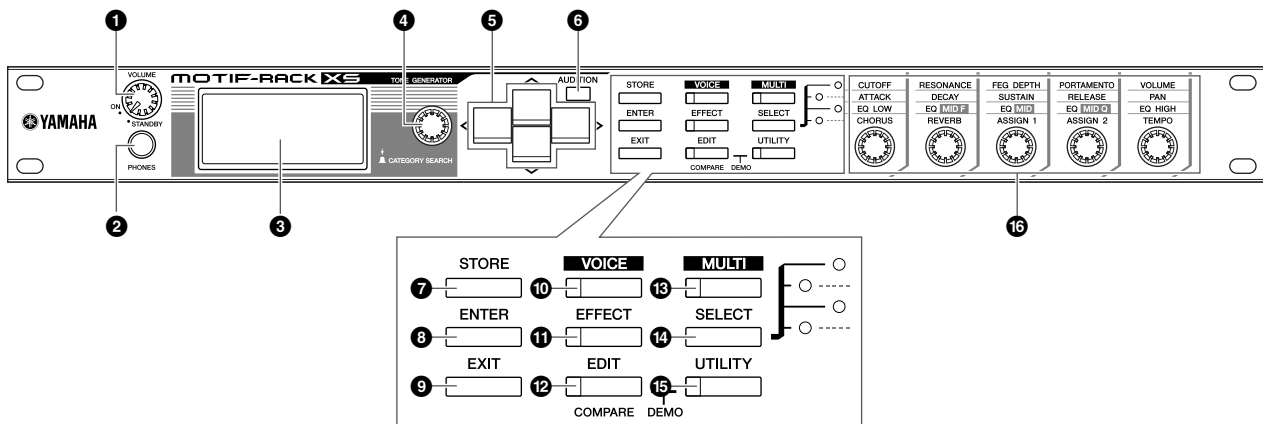
ボイスモード	64
ノーマルボイスエディット	64
エレメントエディット	73
ドラムボイスエディット	83
補足説明	87
マルチモード	91
マルチエディット	91
ユーティリティ	98

資料 104

メッセージリスト	104
MIDIについて	105
mLAN16E2(別売)の取り付け	108
トラブルシューティング	109
仕様	112
ソフトウェアのご使用条件	113
索引	114

各部の名称と機能

フロントパネル



① [VOLUME](ボリューム)ノブ

電源オン/スタンバイ(オフ)を切り替えます。「STANDBY」の位置では、電源スタンバイ(オフ)になり、ノブを「ON」より右に回すとカチッと音が鳴り、電源オンになります。電源オンの場合は、マスターボリュームを調節します。ノブを右に回すほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

② PHONES (ヘッドフォン)端子(13ページ)

ステレオヘッドフォンを接続する端子です。

③ LCD (液晶ディスプレイ)

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

④ エンコーダーノブ

エンコーダーノブを回すと、LCD画面上で選択中のパラメーター値を変更します。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、ノブを速く回すほど、変化量が大きくなります。また各モードのセレクト画面では、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右に移動させます。さらに、エンコーダーノブを押すと、ボイス/マルチを選択する画面ではカテゴリーサーチダイアログを表示します。それ以外の画面上では、[ENTER]機能になります。

⑤ カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタン

LCD画面中のカーソル(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。また、ボイス/マルチモードのプレイ画面では、カーソル[↑]/[↓]ボタンはプログラムのINC/DECボタンとして、カーソル[<]/[>]ボタンはバンクまたはパート選択ボタンとして機能します。

NOTE ボイス/マルチモードのプレイ画面において、カーソル[↑]ボタンを押しながらカーソル[↓]ボタンを押すとプログラムナンバーの値が10増加し、逆にカーソル[↓]ボタンを押しながらカーソル[↑]ボタンを押すと10減少します。ボイス/マルチモードのエディット画面において、カーソル[↑]ボタンを押しながらカーソル[↓]ボタンを押すと1つ前のページの先頭パラメーターを選択し、逆にカーソル[↓]ボタンを押しながらカーソル[↑]ボタンを押すと1つ後ろのページの先頭パラメーターを選択します。

⑥ [AUDITION](オーディション)ボタン

このボタンを押すと、ボイスモードの選択中のボイスまたはマルチモードの選択中のパートに割り当てられているボイスの音を聞くことができます。ユーティリティ General画面の「Audition Button (オーディションボタンファンクション)」(99ページ)が「audition sw」に設定されている場合、このボタンを押すと選択中のボイスに割り当てられているフレーズ(オーディションフレーズ)を再生/停止します。また「Audition Button (オーディションボタンファンクション)」(99ページ)が「arpeggio sw」に設定されている場合、各ボイスまたはマルチの各パートに設定してあるアルペジオのオン/オフボタンになります。

NOTE [AUDITION]ボタンを2秒以上押し続けると、「Audition Button」=「audition sw」の場合は、ボイスモードのときのみボイスコメントエディットPlay Mode画面(65ページ)のオーディション設定ページに移り、「Audition Button」=「arpeggio sw」の場合は、ボイスコメントエディット/マルチパートエディットのArp Select画面に移ります。

⑦ [STORE](ストア)ボタン

ボイス/マルチ/ユーティリティを保存します。(46ページ)

⑧ [ENTER](エンター)ボタン

選択中の値を確定するときや、ボイス/マルチのストア操作やデモソング再生などを実行するときに使用します。

⑨ [EXIT](エグジット)ボタン

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。

⑩ [VOICE](ボイス)ボタン

ボイスモード(27、64ページ)に入るためのボタンです。ボイスモードのプレイ画面(27ページ)を表示します。また、本体がボイスモードの場合にMIDIメッセージを受信すると、[VOICE]ボタンのランプが点滅します。

11 [EFFECT](エフェクト)ボタン

[EFFECT]ボタンを押すと、エフェクトダイアログ(34ページ)を表示します。[EFFECT]ボタンを2秒以上押し続けると、各モードのEffect画面に移ります。

NOTE インサージョンエフェクト、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がすべてオンに設定されているボイス/マルチを選択すると、[EFFECT]ボタンのランプが点灯します。

12 [EDIT](エディット)ボタン

ボイス/マルチモードにおいて、エディットセレクト画面に入るためのボタンです。

13 [MULTI](マルチ)ボタン

マルチモード(35、91ページ)に入るためのボタンです。マルチモードのプレイ画面(35ページ)を表示します。
また、本体がマルチモードの場合にMIDIメッセージを受信すると、[MULTI]ボタンのランプが点滅します。

14 [SELECT](セレクト)ボタン

ノブ1～5に割り当てる機能を切り替えるボタンです。ランプが点灯している段の機能が割り当てられます(30ページ)。ユーティリティ General画面の「Knob Sel Disp Sw (ノブセレクトディスプレイスイッチ)」(99ページ)が「on」の場合は、[SELECT]ボタンを押すと、ノブセレクトポップアップ(29ページ)を表示します。

NOTE セレクトボタンを2秒以上押し続けると、ノブ1～5の機能が最上段の機能になります。

15 [UTILITY](ユーティリティ)ボタン

ユーティリティに入るためのボタンです。このボタンを押すと、ユーティリティセレクト画面(98ページ)が表示されます。

16 ノブ1～5(29ページ)

ノブ1～5を回すことで、演奏中のボイス/マルチの音色に関する設定やアルペジオ再生のテンポなど、さまざまなパラメーターを調節できます。ユーティリティ General画面の「Knob Disp Time」(99ページ)の設定により、ノブ1～5を押す/回すと、ノブポップアップ(29ページ)が表示されます。

複数のボタンを同時に操作することで実現される機能**[EDIT]+[UTILITY]**

デモモードに入ります。(15ページ)

[VOICE]を押しながら[STORE]

ボイスモードの場合のみ、現在選択中のボイスをバルクダンプします。(47ページ)

[MULTI]を押しながら[STORE]

マルチモードの場合のみ、現在選択中のマルチをバルクダンプします。(47ページ)

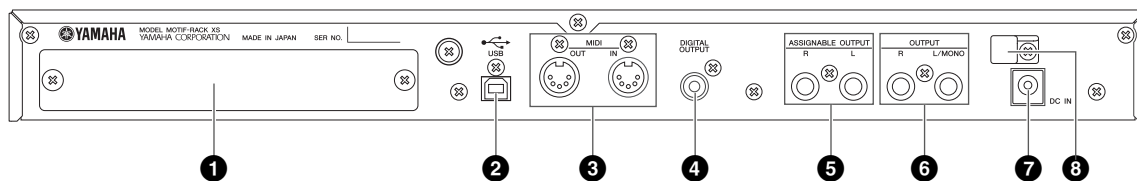
[MULTI]を押しながら[ENTER]

マルチモードの場合のみ、現在選択中のマルチの全データを初期化します。

[UTILITY]を押しながらエンコーダーノブを回す

LCDコントラスト(99ページ)を調整します。

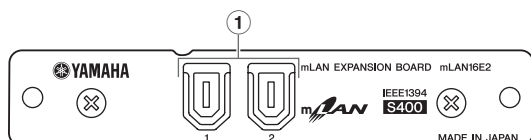
リアパネル



① mLAN16E2取り付け口(108ページ)

別売のmLAN16E2を取り付けることで、IEEE1394対応コンピュータとの接続が可能になります。

■ 別売のmLAN16E2を取り付けた場合



① mLAN 1、2 (IEEE1394)端子

IEEE1394対応製品と接続する端子です。IEEE1394標準ケーブル(6ピン)で接続します。

NOTE 4.5m以内の長さのIEEE1394ケーブルを推奨いたします。

mLANについて



「mLAN」は業界標準規格であるハイパフォーマンスシリアルバス「IEEE1394」を採用し、それを発展させた音楽のためのデジタルネットワークです。MOTIF-RACK XSでは、IEEE1394ケーブルを使ってコンピュータと1対1で接続し、同時に複数のオーディオチャンネルと複数のMIDIポートのデータをやり取りできます。これによって、DAWソフトウェアとの様々な機能を実現できます。本書およびMOTIF-RACK XS本体では、この接続で実現されることを「mLAN」と表現しています。

※MOTIF-RACK XSとコンピュータをIEEE1394ケーブルで接続した場合に実現される機能の詳細および最新情報については、下記URLをご確認ください。

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

*mLANおよび上記のロゴはヤマハ株式会社の商標です。

② USB TO HOST端子(17ページ)

本体とコンピュータの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と本体とでMIDIデータの送受信ができます。

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。

③ MIDI IN/OUT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-RACK XS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-RACK XSの演奏情報やパネルのノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。また、ユーティリティMIDI画面の「MIDI Soft Thru」(100ページ)を「on」に設定すると、MIDI IN端子で受信したMIDIメッセージをそのままMIDI OUT端子から出力します。

④ DIGITAL OUTPUT (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。デジタル信号の規格は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、本体のサウンド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。

⑤ ASSIGNABLE OUTPUT L、R(アサインブルアウトプット L、R)端子

OUTPUT端子とは別に、特定の音やパートを独立して出力させることができるアナログ出力端子です。特定の音やパートだけに、本体とは違うエフェクトをかけたい場合などに使います。ただし、アサインブルアウトプッ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入力パート(102ページ)
- ・ドラムボイス各キーに割り当てられた楽器音(85ページ)
- ・マルチの各パート*(92ページ、95ページ)

*オーディオ入力パート(mLAN IN/パート)を含む

⑥ OUTPUT L/MONO、R (アウトプット 左/モノラル、右)端子(13ページ)

MOTIF-RACK XS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。

⑦ DC IN端子 (13ページ)

付属のACアダプターを接続する端子です。



電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。

⑧ 電源コードフック (13ページ)

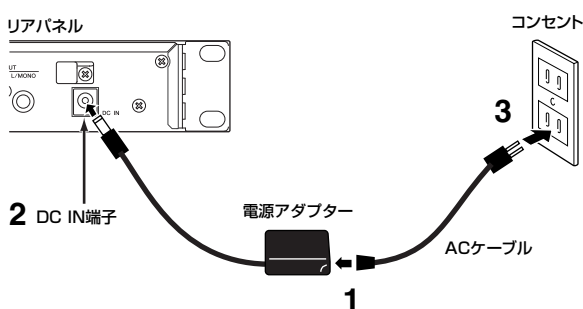
電源アダプターのコードをはめるためのフックです。

ご使用前の準備

電源の準備

次の順番で、付属の電源アダプターを接続します。電源アダプターを接続する前に、MOTIF-RACK XSの電源([VOLUME]ノブ)が「STANDBY」(オフ)になっていることを確認してください。

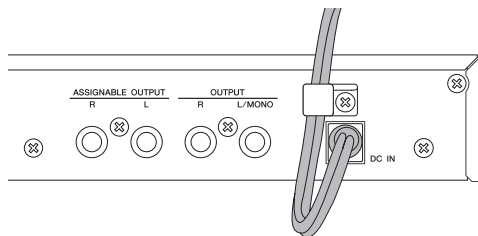
1. ACケーブルの一方の端を電源アダプターに接続します。
2. 電源アダプターのプラグをMOTIF-RACK XSリアパネルのDC IN端子に接続します。
3. ACケーブルを電源コンセント(AC100V)に接続します。



NOTE 電源アダプターを外すときは、逆の手順で行なってください。

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

電源コードフックについて

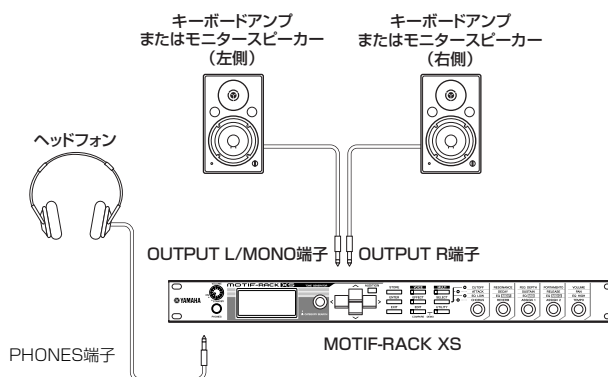


電源アダプターのコードを図のように(参考例)セットします。コードをフックにはめてからDC IN端子に接続してください。誤ってコードを引っ掛けた場合に抜けにくくなります。ただし、コードをフックにセットした状態でコードを強く締めこんだり、コードを引っ張ったりすることは、コード表面の磨耗やフックの破損につながりますのでご注意ください。

音を鳴らす準備

MOTIF-RACK XS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、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどの接続が必要です。ヘッドフォンを使うと直接音を聞くこともできます。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。接続する際には、接続する機器をよく確認して別途ケーブルを用意してください。

キーボードアンプ/モニタースピーカーを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



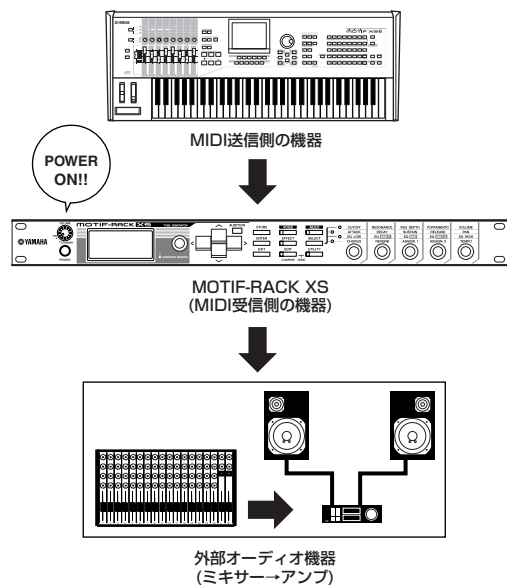
NOTE キーボードアンプ/モニタースピーカーを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

接続機器の電源を入れる順番

MOTIF-RACK XSと外部機器の接続(13、21ページ)が完了したら、MOTIF-RACK XSと外部オーディオ機器のボリュームが絞られている(0になっている)ことを確認し、以下の順番で電源を入れます。

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

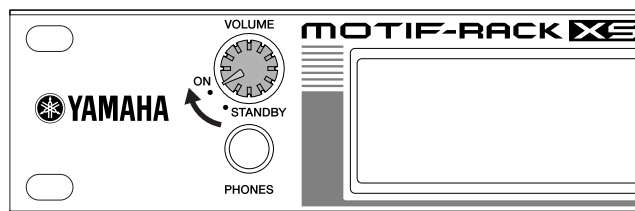
NOTE 電源を切る場合は、外部オーディオ機器のボリュームを下げたあと、逆の順番で切ってください。



電源オン/オフ

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

1. MOTIF-RACK XSの[VOLUME]ノブを、「STANDBY」から「ON」の位置に回して、電源を入れます。



LCDにオープニングメッセージが表示されます。オープニング画面が消えると、ボイスモード/マルチモードの画面が表示されます。

NOTE [UTILITY] → General 画面の「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できます(98ページ)。

NOTE 必要に応じて、画面のコントラスト(明暗)を調節します。[UTILITY] ボタンを押しながらエンコーダーノブを回すことで、コントラストが調節できます。

2. アンプのボリュームをある程度まで上げます。
3. MOTIF-RACK XSの[VOLUME]ノブを右に回し、適当な音量にします。
4. MOTIF-RACK XSの電源を切るときは、先に外部オーディオ機器のボリュームを下げて電源を切ってから、MOTIF-RACK XSのボリュームを下げ、電源を切ります。

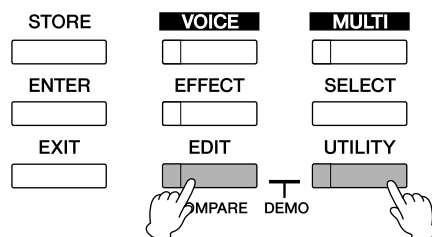
音を鳴らす

デモソングを聞いてみよう

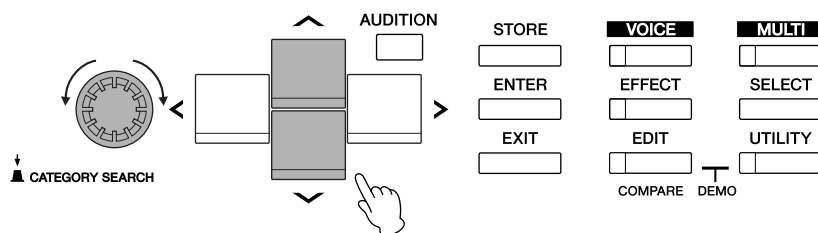
MOTIF-RACK XSには、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で聞いてみましょう。

NOTE 13ページの「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップを行ない、MOTIF-RACK XSから音が出る状態にしてください。

1. [EDIT]ボタンを押しながら[UTILITY]ボタンを押します。

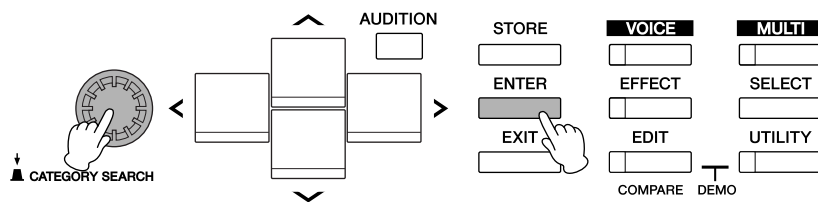


2. デモソングプレイ画面が表示されます。カーソル[↑]/[↓]ボタンやエンコーダーノブで、聞きたい曲を選びます。



3. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと、デモソングの演奏が始まります。

デモソング演奏中に[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと演奏が一時停止し、もう一度[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと、停止したところから演奏が再開します。



4. [EXIT]ボタンを押すと、演奏が停止します。

5. デモソング画面を終了するには、[EXIT]ボタン、または[VOICE]/[MULTI]ボタンを押します。

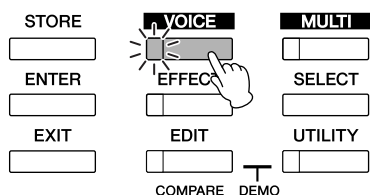
オーディションフレーズを聞いてみよう

MOTIF-RACK XSでは、オーディションフレーズを再生させることで内蔵されているボイスを簡単に確認できます。ここでは聞きたいボイスを選択して、オーディションフレーズを鳴らしてみましょう。

ボイスモードでのオーディション再生方法

1. [VOICE]ボタンを押します。

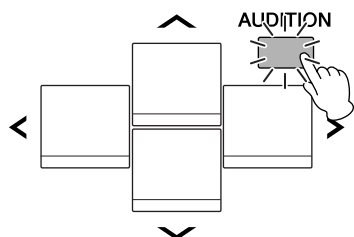
[VOICE]ボタンのランプが点灯し、ボイスモードのボイスプレイ画面が表示されます。



2. カーソル[↑]/[↓]/[←]/[→]ボタンまたはエンコーダーノブで、聞きたいボイスを選択します。

3. [AUDITION]ボタンを押します。

[AUDITION]ボタンのランプが点滅し、現在選択中のボイスのオーディションフレーズが再生されます。



オーディションフレーズの再生中にボイスを切り替えると、切り替わったボイスのオーディションフレーズが再生されます。

NOTE [AUDITION]ボタンを押しても音が鳴らない場合は、「オーディションフレーズが再生されない場合の設定」をご覧ください。

4. 再度[AUDITION]ボタンを押すと、オーディションフレーズの再生が停止します。

ボイスエディット画面(31ページ)でも[AUDITION]ボタンを押すと、選択中のボイスのオーディションフレーズが再生されます。またマルチモード(35ページ)でも、[AUDITION]ボタンを押すことで選択中のパートのオーディションフレーズを再生できます。

オーディションフレーズが再生されない場合の設定

[AUDITION]ボタンを押してもオーディションフレーズが再生されない場合は、下記手順で設定を確認してください。

1. [UTILITY]ボタンを押します。

ユーティリティセレクト画面が表示されます。

2. カーソル[↑]/[↓]/[←]/[→]ボタンまたはエンコーダーノブで「General」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。



(ボイスモードからユーティリティに入った場合の画面)

ユーティリティ General画面が表示されます。

3. カーソル[↑]/[↓]ボタンで3ページ目にある「Audition Button」を選択します。



4. エンコーダーノブを回して、「Audition Button」を「audition sw」に設定します。

この設定により、[AUDITION]ボタンでオーディション再生をオン/オフできるようになります。

オーディションフレーズの変更

各ボイスに設定されているオーディションフレーズは、以下のパラメーターを変更することにより、気に入ったタイプや音の高さに変更できます。オーディションフレーズに関する以下のパラメーターは、コモンエディットのPlay Mode画面(66ページ)にあります。

- **Audition No.** (オーディションフレーズナンバー)
オーディションフレーズのタイプを選択します。
- **Audition Note Shift** (オーディションフレーズノートシフト)
オーディションフレーズの音程(音の高さ)を半音単位で移調します。
- **Audition Vel Shift** (オーディションフレーズベロシティーシフト)
オーディションフレーズのベロシティーを増減する値を設定します。

NOTE オーディションフレーズによっては、コントロールチェンジで音質をエディットしている場合があります。

NOTE 「Audition Button」 = 「audition sw」の場合、ボイスモードで[AUDITION]ボタンを2秒以上押し続けると、上記のオーディションフレーズに関するパラメーターをエディットできる画面に移動します。

NOTE 同じタイプのオーディションフレーズでも、各ボイスまたは各マルチのパートのアルペジオ設定によって再生されるフレーズが異なります。

接続について

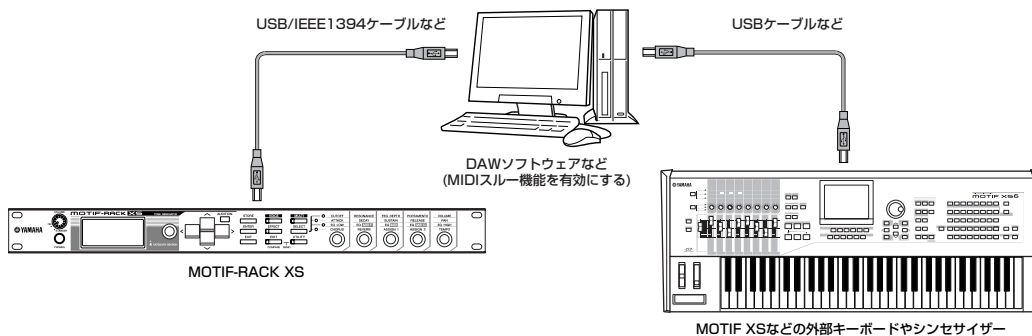
コンピューターと外部MIDI機器との接続

本体とコンピューターを接続することで、MIDIデータの送受信ができます。コンピューター上でDAWソフトウェアのソングファイルを再生させて本体音源を鳴らしたり、コンピューター上のMOTIF-RACK XSエディターを使ってより詳細なエディットができます。また、必要に応じてMIDIキーボードやシンセサイザーをコンピューターまたはMOTIF-RACK XSに接続し、コンピューター上のDAWソフトウェアのソングファイルと、MIDIキーボードの演奏を同時にMOTIF-RACK XSで鳴らすことができます。

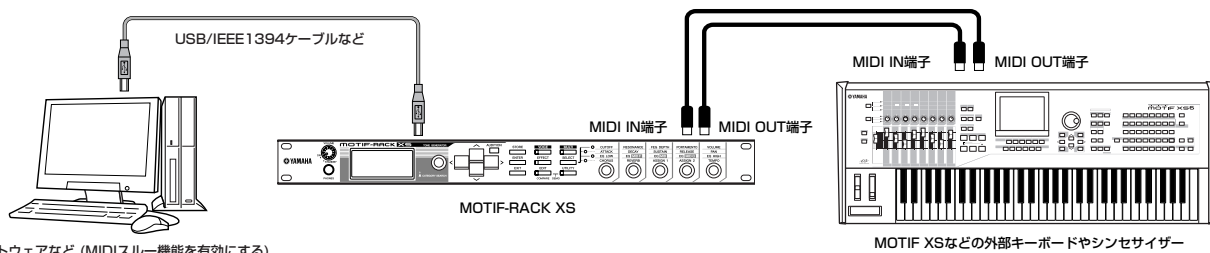
NOTE 本体とコンピューターを接続しているときに、外部キーボードを使って本体の音源を鳴らす場合は、コンピューター上のDAWソフトウェアのMIDIスルー機能を使って、外部キーボードから受信したMIDIデータを本体(ポート1)にエコーバックさせる必要があります。DAWソフトウェアを使用されない場合は、Studio Managerバージョン2.3.0以降のMIDIスルー機能を使って、本体にMIDIデータをエコーバックしてください。

NOTE コンピューターと外部キーボードまたはシンセサイザーとの接続については、お使いの外部キーボードまたはシンセサイザーの取扱説明書をご覧ください。

接続例1



接続例2*



*接続例2の場合、外部キーボードからのMIDIデータは、本体でスルーされてコンピューターに送信されます。その後、ホストアプリケーションのMIDIスルー機能(エコーバック)を有効にすることによって本体の音源に送られます。詳しくは、「スルーポートを使う」(18ページ)をご覧ください。

MOTIF-RACK XSとコンピューターとの接続

USB TO HOST端子を使って接続する場合

本体のUSB TO HOST端子とコンピューターのUSB端子を、USBケーブルで接続する方法です。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」(13ページ)をご覧ください。

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。

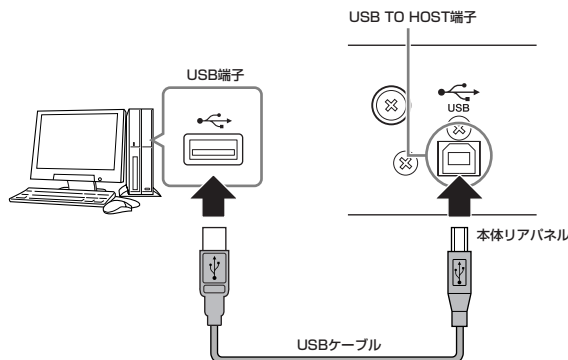
http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/

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覧ください。
手順の中の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、ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択し、[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押し、MIDI画面(99ページ)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、設定を本体に保存します。

USB TO HOST端子で使用時の注意

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、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。



- USBケーブルは、ABタイプのものをご使用ください。また、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- 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。(ノブ1〜5を動かしても、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う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チャンネルを扱う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、USBケーブル/IEEE1394ケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。

MOTIF-RACK XSでは、USB端子やmLAN端子を使って接続する場合、扱えるポートが2つの用途によって、下記のとおり固定されています。

- **ポート1**
MOTIF-RACK XS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-RACK XS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3**
MOTIF-RACK XSが受信したMIDIデータを、外部MIDI機器やDAWソフトウェア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-RACK XSでは、USB TO HOST/mLAN端子経由で受信したMIDIポート3のデータはMIDI OUT端子からスルーされ、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/mLAN端子にスルーされます。

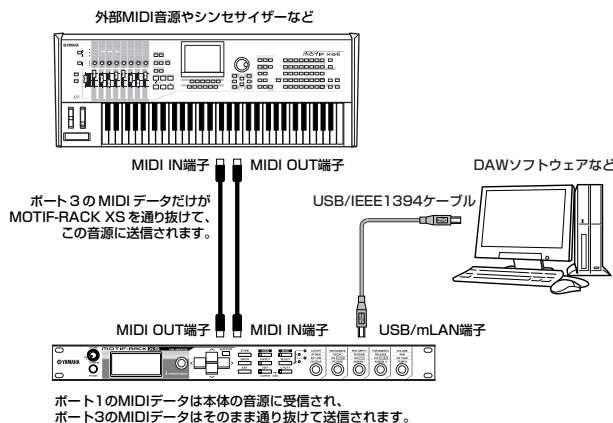
NOTE ポート2は、使用しません。またポート4は、MOTIF-RACK XSとコンピューターとをUSB TO HOST端子経由で接続したときに、MOTIF-RACK XSエディターと通信するために使用するポートです。MOTIF-RACK XSエディター以外のソフトウェアではポート4を使用しないことをお勧めします。

MOTIF-RACK XSとコンピューター間で、USBケーブル/IEEE1394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。

スルーポートを使う

MIDIポートは16チャンネルを超えるMIDIデータを扱うためだけでなく、音源を鳴らし分けるための手段としても使えます。たとえば下記の接続例の場合、コンピューターから送られてきたポート3のMIDIデータだけを本体とは別の音源で鳴らすことができます。

また、外部MIDI機器から送られてきたMIDIデータをそのままUSB TO HOST端子のポート3に出力して、本体をMIDIインターフェースのように使用できます。下記の接続の場合、本体側を、[UTILITY]→ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択して[ENTER]→MIDI画面の「MIDI In/Out」を「USB」/「mLAN」に設定します。また、コンピューター上のDAWソフトウェア側で、受信したMIDIデータおよび用意されていたMIDIデータを本体の音源で鳴らす場合は、MIDI出力ポートをUSB/mLANのポート1に設定します。



MIDI端子を使って接続する場合

MIDIインターフェースを使って、本体のMIDI端子とコンピューターを接続してください。

NOTE 本体のMIDI端子を使ってコンピューターと接続した場合、本体とコンピューター上のMOTIF-RACK XSエディターとの通信はできません。

mLAN端子を使って接続する場合

本体のmLAN端子とコンピューターのIEEE1394端子を、IEEE1394ケーブルで接続する方法です。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 別売のmLAN16E2をMOTIF-RACK XSに取り付けた場合にこの接続方法が可能になります。取り付け方については、「mLAN16E2の取り付け」(108ページ)をご覧ください。

NOTE MOTIF-RACK XS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3 Stereo In、14 Mono Out + 1 Stereo Out (8 Stereo Out)、MIDI 2 In 2 Outです。

1. 以下のURLから、最新のAI Driverをダウンロードします。

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

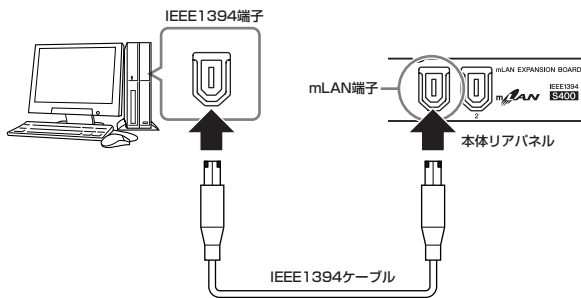
NOTE 動作環境については、上記URLをご覧ください。

NOTE AI 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。

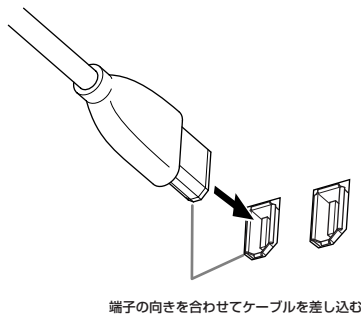
2. AI Driverをコンピューターにインストールします。

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覧ください。

手順の中の、機器とコンピューターを接続する箇所については、下図のように本体に装着したmLAN16E2のmLAN端子をIEEE1394ケーブルで接続します。



! mLAN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。



NOTE 4.5m以内の長さのIEEE1394ケーブルを推奨いたします。

3. 本体を、mLAN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、ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択し、[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押し、MIDI画面(99ページ)を表示します。「MIDI In/Out」を「mLAN」に設定します。

4. 本体を、mLAN端子を通してオーディオも送受信できる状態に切り替えます。

オーディオ信号をmLAN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mLAN端子を通して受信する場合は、本体のmLAN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」(20ページ)をご覧ください。

NOTE 初期設定では、OUTPUT L/MONO、R端子とmLAN OUT L/Rの両方にオーディオ信号が出力されます。

5. [STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存します。

IEEE1394ケーブルによる接続でできること

別売のmLAN16E2を装着したMOTIF-RACK XSでは、コンピューターとIEEE1394ケーブルで1対1の接続をすることにより、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-RACK XSとコンピューターの間で、同時に複数のオーディオをやり取りできます。最大で、MOTIF-RACK XS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-RACK XS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-RACK XSをMIDI音源としたコンピューター上のDAWソフトウェアの演奏を、オーディオデータとしてDAWソフトウェアに録音できます。
- コンピューターのオーディオ出力とMOTIF-RACK XSのオーディオ出力を、MOTIF-RACK XSから同時にモニターできます。
- MOTIF-RACK XSとCubase 4/ Cubase AI 4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。詳細は、「Cubaseソフトウェアとのインテグレーション」(24ページ)をご覧ください。

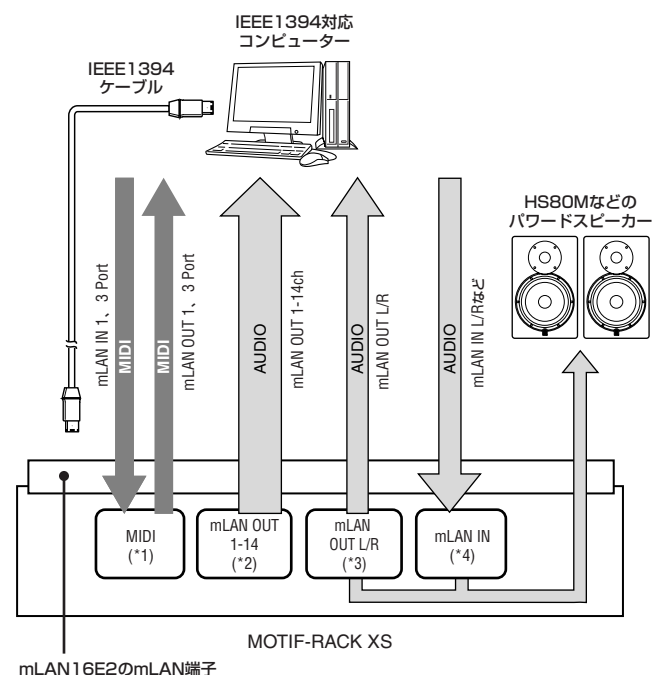
NOTE 本書およびMOTIF-RACK XS本体では、上記で説明したIEEE1394ケーブルによる接続で実現されることを「mLAN」と表現しています。

※ MOTIF-RACK XSとコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続した場合に実現される機能の詳細および最新情報については、下記URLをご確認ください。

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

IEEE1394ケーブルで接続した場合のオーディオ/MIDI信号の流れ

MOTIF-RACK XS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。



MIDI信号の送受信(*1)

MOTIF-RACK XS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」(18ページ)をご参照ください。

オーディオ信号の送信

■ mLAN OUT 1~14(*2)

MOTIF-RACK XSの「Output Select」を「m1&2~m13&14, m1~m14」のいずれかに設定すると、mLAN OUT1~14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。

mLAN端子からのオーディオ入力信号の出力先

[VOICE] → [UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「Voice mLAN」を選択して[ENTER] → 「Output Select」(102ページ)

[MULTI] → [EDIT] → エディットセレクト画面で「Common」を選択して[ENTER] → コモンエディットセレクト画面で「mLAN In」を選択して[ENTER] → 「Output Select」(92ページ)

マルチの各パートの出力先

[MULTI] → [EDIT] → エディットセレクト画面で「1」~「16」を選択して[ENTER] → パートエディットセレクト画面で「Play Mode」を選択して[ENTER] → 「Output Select」(95ページ)

ドラムボイスの各キーの出力先

MOTIF-RACK XSエディター上のボイスモードでドラムキーを選択 → ドラムキーエディットのOSC(オシレーター)の「Output Select」(85ページ)

NOTE ボイスモードのノーマルボイスの信号は、常にmLAN OUT L/Rと OUTPUT L/MONO、R端子の両方に出力される設定になっており、mLAN OUT 1~14に出力できません。

■ mLAN OUT L/R(*3)

左記(mLAN OUT 1~14)と同じパラメーター「Output Select」を「L&R」に設定すると、OUTPUT L/MONO、R端子とmLAN 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)

IEEE1394ケーブルを通したオーディオ信号のMOTIF-RACK XS側の入力チャンネルは、mLAN IN L/Rの他に、mLAN IN Main Out Monitor L/R、mLAN 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、モニター専用に使われるチャンネルです。mLAN IN Main Out Monitor L/Rで受信した信号は本体のOUTPUT L/MONO、R端子から出力され、mLAN IN Assignable Out Monitor L/Rで受信した信号はASSIGNABLE OUTPUT L、R端子から出力されます。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。mLAN IN L/Rから受信したオーディオ信号は、MOTIF-RACK XS上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] → ユーティリティセレクト画面で「Voice mLAN」を選択して[ENTER] → Voice mLAN画面(102ページ)

[MULTI] → [EDIT] → エディットセレクト画面で「Common」を選択して[ENTER] → コモンエディットセレクト画面で「mLAN In」を選択して[ENTER] → mLAN In画面(91ページ)

MOTIF-RACK XSとコンピューターの対応オーディオチャンネル

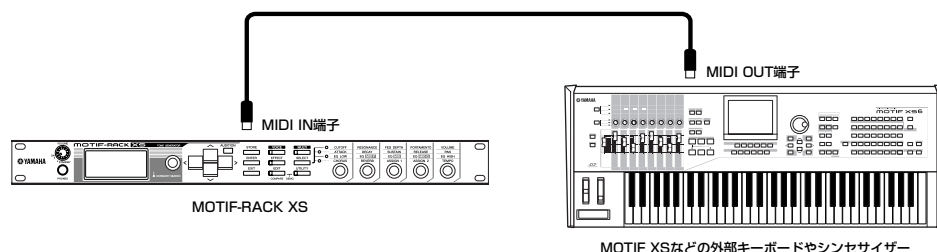
MOTIF-RACK XSとコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続するとき、以下の対応オーディオチャンネルの表を参考にコンピューターのチャンネルを設定してください。

MOTIF-RACK XSの入力チャンネル	コンピューターの出力チャンネル
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
MOTIF-RACK XS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
mLAN OUT L, R (L&R)	1, 2
mLAN OUT 1~14 (m1~m14)	3~16

外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、MOTIF-RACK XSのMIDI IN/OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN/OUT端子を接続します。外部MIDIキーボードやシーケンサーでMOTIF-RACK XSの音源を鳴らすことができます。

ここでは、外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOTIF-RACK XSをコントロールする場合を例にして説明します。



外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で本体のボイス(音色)を鳴らしたり、ボイス変更などをコントロールできます。この接続を行なう場合は、MOTIF-RACK XSを下記に設定します。

[UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択して[ENTER] → 「MIDI In/Out」 = 「MIDI」

NOTE 「MIDI In/Out」 = 「USB」に設定している場合も、USBケーブルが本体に接続されていなければ、自動的に「MIDI In/Out」 = 「MIDI」として動作します。

NOTE MIDI IN端子から入力されたMIDIメッセージをそのまま本体のMIDI出力と一緒にMIDI OUT端子から出力したい場合は、上記の設定に加えて、下記の設定を行ないます。
[UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択して[ENTER] → 「MIDI Soft Thru (MIDIソフトスルースイッチ)」 = 「on」

NOTE MIDIについては、105ページの「MIDIについて」をご覧ください。

MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

上記の接続およびコンピューターとの接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDI機器/DAWソフトウェアのMIDI送信チャンネルとMOTIF-RACK XS本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。

外部MIDI機器/DAWソフトウェアのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDI機器/DAWソフトウェアの取扱説明書でご確認ください。MOTIF-RACK XS本体のMIDI受信チャンネルについては、電源を入れたあとで以下の確認をしてください。

ボイスモードで使用している場合(シングル音源として使用している場合)

ユーティリティでベーシック受信チャンネルを確認します。
[UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「Voice MIDI」を選択して[ENTER] → Voice MIDI画面の「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)の設定を確認し、必要に応じて外部MIDI機器/DAWソフトウェアの送信チャンネルと同じチャンネルに変更します。

マルチモードで使用している場合(マルチ音源として使用している場合)

音を鳴らしたいパートの受信チャンネル設定を、外部MIDI機器/DAWソフトウェアの送信チャンネルに合わせます。
[MULTI] → [EDIT] → エディットセレクト画面でパート「1」～「16」を選択して[ENTER] → パートエディットセレクト画面で「Voice」を選択して[ENTER] → Voice画面の「Receive Ch (レシーブチャンネル)」(94ページ)の設定を確認し、必要に応じて変更します。受信チャンネルが外部MIDI機器/DAWソフトウェアの送信チャンネルと同じ数字に設定されているパートは、外部MIDI機器/DAWソフトウェアの演奏によってすべて同時に鳴ります。鳴らしたいパートの受信チャンネルだけを、外部MIDI機器/DAWソフトウェアの送信チャンネルに合わせましょう。

NOTE 本体の音源機能については、50ページをご覧ください。

外部シーケンサーと本体との同期 (マスター機器とスレーブ機器)

複数のMIDI機器/DAWソフトウェアを使う場合、クロック(同期信号)という信号で機器同士のテンポを合わせる(同期をとる)必要があります。自分のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自分のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。外部シーケンサーのソングファイルを本体のアルペジオ機能を使って再生させたい場合などは、外部シーケンサーのクロックに本体のアルペジオが同期するように、本体をスレーブに設定してください。[UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「MIDI」を選択して[ENTER] → MIDI画面の「MIDI Sync (MIDIシンク)」を「external」 / 「auto」に設定してください。また、外部シーケンサーの設定で、外部シーケンサーをマスターに設定し、MIDIクロックがMOTIF-RACK XSのポート1に出力される設定にします(43ページ)。

NOTE シーケンサーによっては、ソング停止中には外部機器へクロック信号を送信しない場合があります。「MIDI Sync」を「external」に設定しているときは、マスター機器のクロック信号を受信しないとMOTIF-RACK XSのアルペジオは機能しません。

コンピューターの活用

コンピューターを活用した音楽制作

MOTIF-RACK XSとコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアなどの音楽アプリケーションとMOTIF-RACK XSおよびMOTIF-RACK XSエディターを組み合わせることで音楽制作の幅を大きく広げることができます。

ここでは、すでに本体とコンピューターとのUSB TO HOST端子やmLAN端子を使った接続は済ませたものとして、DAWソフトウェアおよびMOTIF-RACK XSエディターとMOTIF-RACK XSを組み合わせる使い方の例を紹介します。

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、Digital Performerなどがあります。MOTIF-RACK XSをCubaseと組み合わせて使うと、快適な操作環境で音楽制作ができます。

DAWのソングを本体の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。クオリティの高いMIDI音源として利用できます。

MOTIF-RACK XS側の設定

1. [MULTI]ボタンを押して、マルチモードに入ります。
2. エンコーダーノブまたはカーソル[↑]/[↓]ボタンでマルチを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、マルチエディットに入ります。
4. 曲に合わせてパート1～16の設定を変更します。

マルチエディットの設定については、クイックガイドの36ページをご覧ください。

DAWソフトウェア側の設定

1. MOTIF-RACK XSを再生するトラックは、MIDI出力ポートをUSBまたはmLANのポート1に設定します。
USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF-R XS-1」または「YAMAHA MOTIF-R XS Port1」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「mLAN MIDI Out」または「MOTIF-RACK XS」に設定します。
2. 各トラックにMIDIデータを入力します。
各MIDIトラックに対応した音源の設定は、MOTIF-RACK XS側のマルチモードで行ないます。

NOTE 後述するMOTIF-RACK XSエディターを使うと、コンピューター側からMOTIF-RACK XS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ファイルで保存しておき、いつでも再現できます。

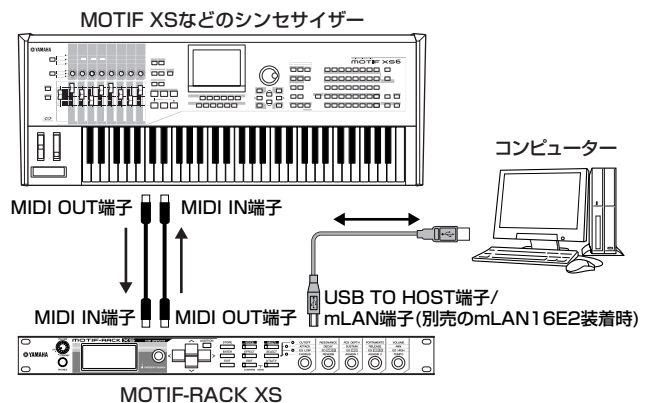
NOTE MOTIF-RACK XSエディターはCubaseのプラグインソフトとしても起動し、MOTIF-RACK XSのマルチの設定をCubaseのプロジェクトファイルとして保存できます。

MOTIF-RACK XSとは別にシンセサイザーなどを接続して32パートの演奏を再生する

MOTIF-RACK XSとは別にMOTIF XSなどのシンセサイザーを接続して、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-RACK XS側の設定

1. MOTIF-RACK XSのMIDI OUT端子とシンセサイザーのMIDI IN端子を接続します(下図)。
2. [MULTI]ボタンを押して、マルチモードに入り、マルチを選びます。



DAWソフトウェア側の設定

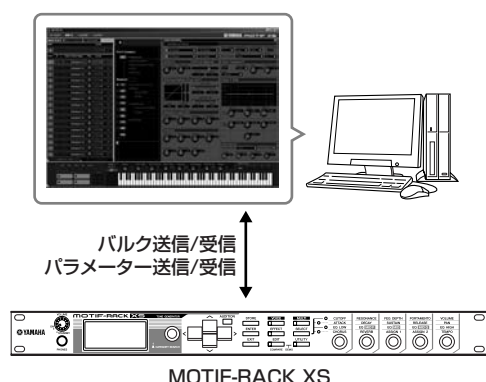
1. **MOTIF-RACK XSの音源を再生するトラックは、MIDI出力ポートをUSBまたはmLANのポート1に設定にします。**
USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF-R XS-1」または「YAMAHA MOTIF-R XS Port1」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「mLAN MIDI Out」、または「MOTIF-RACK XS」に設定します。
2. **接続したシンセサイザーを再生するトラックは、MIDI出力ポートをUSBまたはmLANのポート3に設定にします。**
USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF-R XS-3」または「YAMAHA MOTIF-R XS Port3」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「mLAN MIDI Out (3)」、または「MOTIF-RACK XS」に設定します。

NOTE MOTIF-RACK XSでは、USBケーブルやIEEE1394ケーブルで受信したデータをMIDI OUT端子にそのまま出力する(スルー)ポートは、3に固定されています。

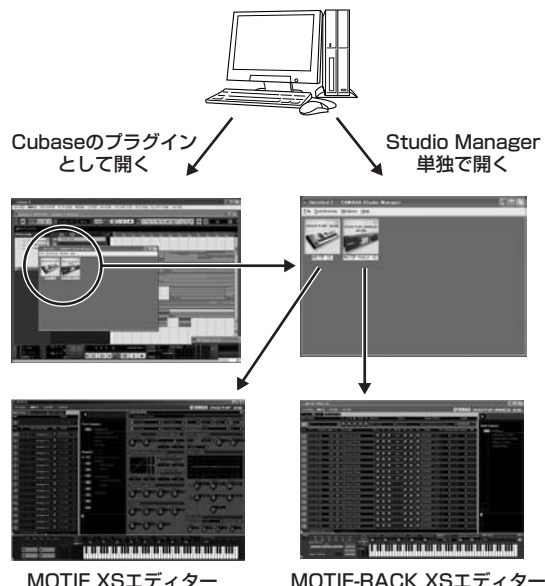
MOTIF-RACK XSエディターを使う

MOTIF-RACK XSエディターは、MOTIF-RACK XSのより詳細な編集を、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながら行なえるユーティリティソフトウェアです。

MOTIF-RACK XSエディターで作成したデータを、MOTIF-RACK XS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-RACK XS内のデータをバルクで読み込んでから、それを元にしてボイス/マルチの設定をエディットしたりできます。また、MOTIF-RACK XSエディターとMOTIF-RACK XSは双方向制御可能であり、MOTIF-RACK XSをエディットすると、MOTIF-RACK XSエディターも同期して変更されるので、ストレスのないスムーズな操作が可能です。



MOTIF-RACK XSエディターをスタンドアロンエディターとして使用する場合は、Studio Manager V2 (スタジオマネージャー V2) をホストアプリケーションとして使用します。Studio Manager は、複数のハードウェアエディターを一元管理するソフトウェアです。Studio Managerに対応しているDAWソフトウェア上でプラグインとして動作するほか、単独で起動して、ハードウェアエディター群を一括管理することが可能です。



MOTIF-RACK XSエディター、Studio Managerは、以下のURL からダウンロードできます。MOTIF-RACK XSエディターのインストールガイドに従って、必要なソフトウェアをインストールしてお使いください。

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

動作環境については、各ソフトウェアのインストールガイドをご覧ください。

操作方法などについては、MOTIF-RACK XSエディター、Studio Managerに付属のPDFマニュアルをご覧ください。

MOTIF-RACK XSエディターの使用例

■ スタンドアロンエディターとして使う

Studio Manager V2 (スタジオマネージャー V2) をホストアプリケーションとして動作します。初めにStudio Managerを起動し、Studio Managerのプラグインとして、MOTIF-RACK XSエディターを起動します。

NOTE 本体とコンピューターを接続しているときに、外部キーボードを使って本体の音源を鳴らす場合は、コンピューター上のDAWソフトウェアのMIDIスルー機能を使って、外部キーボードから受信したMIDIデータを本体(ポート1)にエコーバックさせる必要があります。DAWソフトウェアを使用されない場合は、Studio Managerバージョン2.3.0以降のMIDIスルー機能を使って、本体にMIDIデータをエコーバックしてください。

■ Cubase上でMOTIF-RACK XSエディターを使用する

CubaseのプラグインソフトとしてMOTIF-RACK XSエディターを起動できます。起動方法については、MOTIF-RACK XSエディターの取扱説明書をご覧ください。

NOTE MOTIF-RACK XSエディターは、WindowsではCubase SX3以降、MacintoshではCubase4以降お使いいただけます。

Cubaseソフトウェアとのインテグレーション

ヤマハとSteinberg社は、ヤマハのハードウェア機器とSteinberg社のソフトウェアを組み合わせ使用するとき、ハードウェアとソフトウェアそれぞれの良い部分を活かしながら、さらに利便性の高い環境を提供することを目的として、共同開発を行なっています。そのような開発によって、CubaseとMOTIF-RACK XSを融合した環境で音楽制作を行なう場合に、実現されるいくつかの便利な機能があります。ここでは、Cubase 4/ Cubase AI 4を用いて実現される機能やStudio Connections (スタジオコネクションズ)というプロジェクトに関わった機能について紹介します。詳細および最新情報については、以下のURLをご覧ください。

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

ソフトウェアツールのダウンロードについては、以下のURLをご覧ください。

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

Cubase 4/ Cubase AI 4とMOTIF-RACK XSを融合して実現されること

NOTE 別途AI DriverやExtensions for Steinberg DAWをインストールしていただく必要があります。

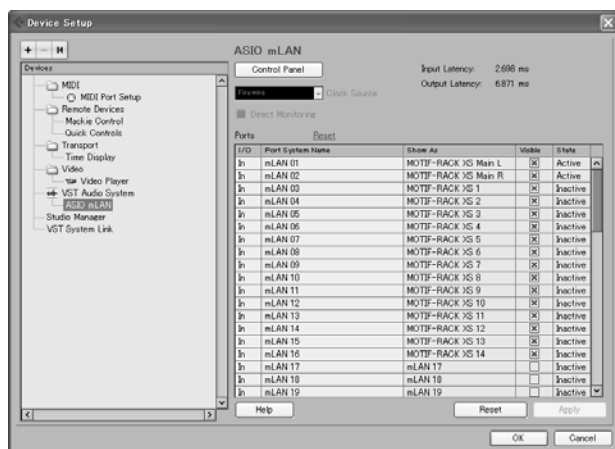
IEEE 1394ケーブルによる接続の自動設定

ハードウェアシンセサイザーをホストアプリケーションと共に使用する場合は、オーディオの接続に始まり、ドライバーの設定、ポートの整合など、様々な準備が必要となります。

MOTIF-RACK XSでは、IEEE 1394ケーブルを使ってコンピューターに接続すると、自動的に接続に必要な設定を行ないます。

わかりやすいオーディオ/MIDIポート名表示

本体をIEEE 1394ケーブルを使ってコンピューターと接続した場合、Cubaseのデバイスセットアップ画面において、オーディオでは「MOTIF-RACK XS Main L」、MIDIでは「MOTIF-RACK XS MIDI IN」といったように、機器名を含んだ名前が表示されるため、現在の接続状況の確認や接続の変更を、直感的に行なうことができます。



マルチチャンネルのオーディオレコーディング用のプロジェクトテンプレート

本体をIEEE 1394ケーブルを使ってコンピューターと接続した場合、Cubaseで新しいプロジェクトを作成するとき、MOTIF-RACK XSを使ったマルチチャンネルでのオーディオレコーディング用テンプレートが選択できます。テンプレートを選択することで、複雑な設定を行なうことなくCubaseに録音できます。



各機能の詳細やその他実現されることについては、下記URLをご覧ください。

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

Studio Connections

Studio Connections (スタジオコネクションズ)とは



Studio Connectionsとは、ハードウェアとソフトウェアが融合したシームレスな環境を実現するためにSteinberg社とヤマハが先導する共同プロジェクトです。

具体的には、従来は別々に保存しなければならなかったハードウェアの設定とソフトウェア上の曲データを、ひとつの曲データで管理できるようにすること(Recall)をはじめ、ソフトウェア内のプラグインを操作するかのようにハードウェアを操作できるシームレスな環境を実現する(Audio Integrationなど)、ソリューションの開発/提供を進めてまいります。詳細は、以下のURLをご覧ください。

<http://www.studioconnections.org/jp>

クイックガイド

MOTIF-RACK XSのモードと基本操作

MOTIF-RACK XSでは、操作をわかりやすくするために全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼びます。ここでは、MOTIF-RACK XSを使う上での基本となるモードの構成や、いろいろなモードで共通して使われる操作方法などについて説明します。MOTIF-RACK XSでは、以下の2つのモードを切り替えてご使用いただけます。演奏方法や音楽制作の状況にあわせて、好きなモードを選んでください。

ボイスモード

高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を使った演奏が楽しめるモードです(27ページ)。同時に使用できるボイスは1つだけです。バンドの1パートを演奏する場合などに活用できます。ボイスには、以下の2種類があります。

- ノーマルボイス(音階演奏のできる楽器を中心とした音色)
- ドラムボイス(打楽器を中心とした音色)

マルチモード

MOTIF-RACK XSをDAWソフトウェアなどの外部シーケンサー用のマルチ音源として利用する場合に使うモードです(35ページ)。

複数のボイス(最大16パート)を同時に鳴らすことができます。

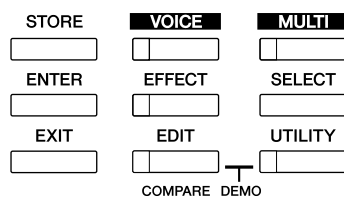
シーケンサーのソングファイルの各トラックにMOTIF-RACK XSの各ボイスを割り当てることで、MOTIF-RACK XS一台だけでアンサンブル演奏を行なえます。

ボイスモードやマルチモードのほかにも、以下のような機能があります。

アルペジオ(40ページ)	本体に接続した外部キーボードなどの鍵盤を押さえるだけで、さまざまなリズムやフレーズを自動演奏します。
コントローラーセット(44ページ)	外部MIDIコントローラーで、MOTIF-RACK XSのさまざまな機能をコントロールします。
ストア(46ページ)	エディットしたボイスやさまざまな設定を本体に保存します。
ユーティリティ (98ページ)	システム全体に関する設定を行ないます。

各モードの機能と入り方

各モードの機能と、各モードへの入り方は下表のとおりです。

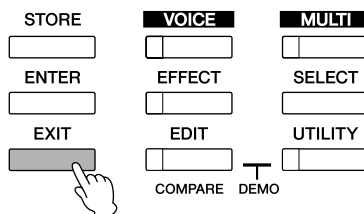


各モード	機能	入り方
ボイスモード		
プレイ	ボイスの演奏	[VOICE]
コモンエディット	ボイスのすべてのエレメント/キーに共通する設定の作成/編集	[VOICE]→[EDIT]
エレメント/キーエディット	ボイスのエレメント/キーごとの設定の作成/編集	MOTIF-RACK XSエディターでのみ編集可能
ストア	ボイスの保存	[VOICE]→[STORE]
ユーティリティ	ボイスモードでのみ可能なマスターエフェクト/マスターEQの設定など	[VOICE]→[UTILITY]
マルチモード		
プレイ	マルチの演奏	[MULTI]
コモンエディット	マルチのすべてのパートに共通する設定の作成/編集	[MULTI]→[EDIT]→マルチエディットセレクト画面で「Common」選択→[ENTER]
パートエディット	マルチのパートごとの設定の作成/編集	[MULTI]→[EDIT]→マルチエディットセレクト画面で「1」～「16」選択→[ENTER]
ストア	マルチの保存	[MULTI]→[STORE]
その他の機能		
ユーティリティ	システム全体の設定	[UTILITY]
エフェクト オン/オフ	エフェクトのオン/オフを設定	[EFFECT]
カテゴリーサーチ	ボイスをカテゴリー別を探す	ボイス選択画面でエンコーダーノブを押す

現在表示されている画面からの抜けかた

現在表示されている画面から前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。

また、[EXIT]ボタンを何回か押すことにより、選択中のモードのトップ画面(プレイ画面)に戻ります。



NOTE パラメーター (機能)は、ボイス/マルチごとに機能するパラメーターと、すべてのボイス/マルチに共通で機能するパラメーターにわけられます。前者をボイス/マルチエディットで設定し、後者をユーティリティで設定します。

NOTE ボイスモード/マルチモード/ユーティリティでの設定は、ストア機能(46ページ)で保存します。

ボイスモード

ここでは、MOTIF-RACK XSの基本となるボイスモードについて説明します。

ボイス(音色)を選んで演奏する

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。外部キーボードの鍵盤の音階に合った音程で発音します。

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-RACK XS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。初期状態ではプリセットと同じボイスがメモリーされています。

NOTE 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15個(プリセットバンク1～8、ユーザーバンク1～3、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、「MOTIF-RACK XSのしくみ」(49ページ)をご覧ください。ボイスの一覧は、別冊データリストをご覧ください。

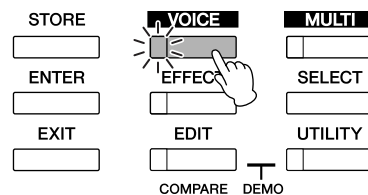
外部キーボードを接続した場合を例にとって、いくつかのボイスの音を試してみましょう。

NOTE 演奏の前に、外部キーボードの送信チャンネルとMOTIF-RACK XSの受信チャンネルを合わせる必要があります(21ページ)。

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。

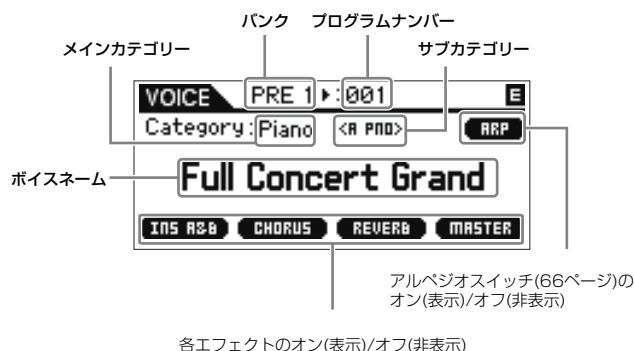


2. カーソル[<]/[>]ボタンでボイスバンクを選びます。

この時点で、外部キーボードの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。

ボイスプレイ画面



ノーマルボイスのバンクについて

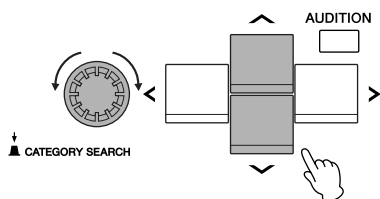
PRE1～PRE8 (プリセットバンク)、GM (GMバンク)、USR1～3 (ユーザーバンク)の12のバンクがあります。

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。

NOTE ユーティリティー General画面の「Bank/Part Wrap」(99ページ)を「on」に設定すると、最後のバンクと最初のバンクを連続して切り替えできるようになります。

3. エンコーダーノブやカーソル[↑]/[↓]ボタンでボイスを選択します。



NOTE カーソル[↑]/[↓]ボタンやエンコーダーノブ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。

NOTE プレイ画面でカーソル[↑]ボタンを押しながらカーソル[↓]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10増加します。逆にカーソル[↓]ボタンを押しながらカーソル[↑]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10減少します。

TIP MIDIメッセージでボイスを選ぶ

DAWソフトウェアなどの外部シーケンサーからでも、MIDIメッセージで本体のボイスを選択できます。この場合はMIDIメッセージとして下記3つを本体に送信する必要があります。

- バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 0)
- バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 32)
- プログラムチェンジ

たとえば、ボイスモードでプリセットバンク2(PRE2)のプログラムナンバー 12を選ぶ場合は、下記を送信します。

1. バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 0) = 63を送信します。
2. バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 32) = 1を送信します。
3. プログラムチェンジナンバー = 12*を送信します。

*プログラムチェンジナンバーの可変範囲が0~127のシーケンサーをお使いの場合は、プログラムチェンジナンバー=11を本体に送信してください。

本体ボイスに割り当てられている、バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSBは、別冊データリストのMIDI Data Formatに記載されています。また、プログラムチェンジナンバーは、別冊データリストのボイスリストに記載されています。

NOTE MIDIチャンネルは、「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)と同じチャンネルを指定してください。

NOTE 本体がボイスモードの場合にMIDIメッセージを受信すると、[VOICE]ボタンのランプが点滅します。

4. 外部キーボードの鍵盤を弾いてみましょう。

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

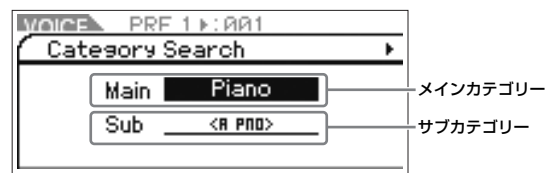
NOTE オーディション機能(16ページ)を使って選択したボイスを聞くこともできます。

カテゴリーサーチを使う

MOTIF-RACK XSのボイスは、カテゴリーごと分類されています。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エンコーダーノブを押します。

カテゴリーサーチダイアログが表示されます。



NOTE [EXIT]ボタンを押すと、カテゴリーサーチダイアログが閉じます。

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、エンコーダーノブ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、エンコーダーノブを回してサブカテゴリーを選択します。

4. [ENTER]ボタン、エンコーダーノブ、またはカーソル[>]ボタンを押し、カテゴリーを確定します。

確定されたカテゴリーのボイスリストが表示されます。

現在選択されている
メインカテゴリーとサブカテゴリー フェーバリットチェックボックス欄



現在選択されているカテゴリーのボイスリスト

5. カーソル[↑]/[↓]ボタンまたはエンコーダーノブでボイスを選択します。

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

6. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押し、ボイスを確定します。

カテゴリーサーチダイアログが閉じます。

お気に入りのボイスを集めたカテゴリーを作る(フェーバリットカテゴリー)

カテゴリーサーチには、気に入った音色をフェーバリットカテゴリーとして登録する機能があります。あらかじめ気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録しておく、曲作りの際に使いたいボイスをすばやく選び出すことができます。

気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録する

1. 「カテゴリーサーチを使う」(28ページ)の手順1~4を行ない、選択したカテゴリーのボイスリストを表示させます。
2. カーソル[>]ボタンを押し、フェーバリットチェックボックス欄にカーソルを移動させます。
3. カーソル[△]/[▽]を押すか、エンコーダーノブを回して、気に入ったボイスを選びます。
4. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押して、フェーバリットチェックボックスにチェックを入れます。チェックボックスに×マークが表示され、選択中のボイスがフェーバリットカテゴリーに登録されます。もう一度[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと、フェーバリットチェックボックスのチェックが外れます。複数のボイスを登録したい場合は、手順3~4を繰り返します。



フェーバリットチェックボックス欄

NOTE フェーバリットカテゴリーは設定直後に保存されます。

5. フェーバリットカテゴリーへの登録が済んだら、[VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイ画面に戻ります。カテゴリーサーチダイアログで選択していたボイスが表示されます。

フェーバリットカテゴリーに登録されているボイスを選ぶ

1. ボイスプレイ画面でエンコーダーノブを押します。カテゴリーサーチダイアログが表示されます。
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、エンコーダーノブを回して「Favorite」を選択します。

NOTE フェーバリットカテゴリーにボイスが登録されていない場合は、「Main (メインカテゴリー)」で「Favorite」を選択できません。

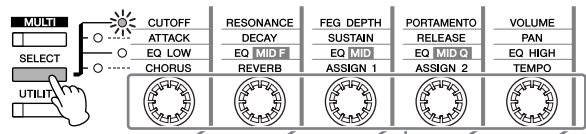
3. [ENTER]ボタン、エンコーダーノブ、またはカーソル[>]ボタンを押し、確定します。フェーバリットカテゴリーとして登録されているボイスリストが表示されます。

ノブ1~5を操作して音色を変化させる

本体のノブ1~5を操作すると、選択中のボイスのパラメーターやエフェクトのかかり具合を増減することで音色を変化させることができます。ノブにはそれぞれ4種類の機能が割り当てられていて、[SELECT]ボタンで切り替えることができます。ボタンを押すたびに、ノブ1~5の左にある4つのランプが順番に点灯します。

ノブ1~5の操作手順

1. ノブ1~5の左にある[SELECT]ボタンを押して、割り当てたい機能に該当するランプを点灯させます。ノブセレクトポップアップが表示されます。ノブセレクトポップアップでは、ノブに割り当てられた機能と、その機能の現在の値が表示されます。[EXIT]ボタンを押すと、ポップアップが閉じます。



ノブ1~5

ノブ1~5に割り当てられている機能



各機能の現在の値

NOTE ユーティリティ General画面の「Knob Sel Disp Sw (ノブセレクトディスプレイスイッチ)」(99ページ)が「off」の場合は、ノブセレクトポップアップは表示されません。

NOTE [SELECT]ボタンを2秒以上押し続けると、ノブ1~5に最上段の機能が割り当てられます。

2. 外部接続機器の鍵盤を弾きながら、本体のノブ1~5のいずれかを回します。

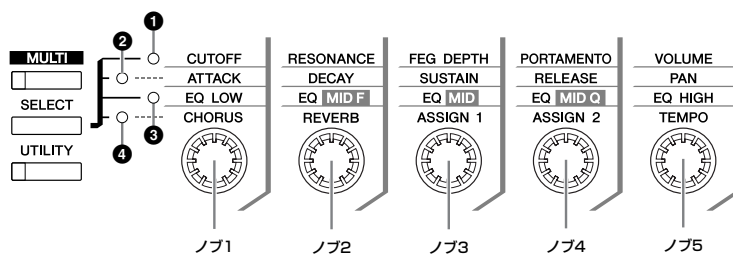
ノブポップアップが表示され、操作した機能が音色に効果します。ノブポップアップには、現在操作しているノブの機能、その機能の現在の値、「Original」の値を表示します。「Original」の値は、ノブの機能の編集前の値(保存されている値)を示しています。



編集前の値(保存されている値)

NOTE ノブポップアップを表示する時間は、ユーティリティ General画面の「Knob Disp Time (ノブディスプレイタイム)」(99ページ)で設定できます。「Knob Disp Time」が「off」の場合は、ノブを押している間だけノブポップアップが表示されます。

ノブ1～5の機能



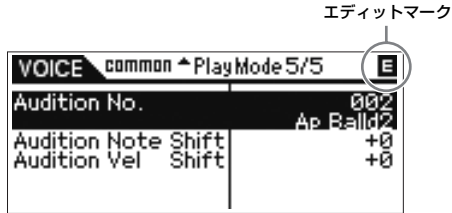
① 1段目のランプが点灯している場合		ノブ1～2はFilter画面(68、83、96ページ)のパラメーターを、ノブ3はEG画面(68、96ページのFEGの一部のパラメーターを、ノブ4～5はPlay Mode画面(65、83、94ページ)の一部のパラメーターを直接変更します。
ノブ1	CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数(68、96ページ)を増減して、音色の明るさを変化させます。
ノブ2	RESONANCE (レゾナンス)	フィルターのレゾナンス/ウィズ(68、96ページ)を増減して、音に独特のクセを付けて音色が変化する度合いをコントロールします。
ノブ3	FEG DEPTH (フィルター EGデプス)	フィルターEGのデプス(68、96ページ)を増減して、フィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を増減します。ドラムボイスの場合は、このパラメーターが無効になるため、設定できません。
ノブ4	PORTAMENTO (ポルタメントタイム)	ポルタメントタイム(65、95ページ)を増減して、ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。ノブを左に回しきると、値が「off」になり、「Porta Sw (ポルタメントスイッチ)」を「off」に設定します。ドラムボイスの場合は、このパラメーターが無効になるため、設定できません。
ノブ5	VOLUME (ボリューム)	ボイスの音量を設定します(65、94ページ)。
② 2段目のランプが点灯している場合		ノブ1～4はEG画面(68、83、96ページ)のAEGのパラメーターを、ノブ5はPlay Mode画面(65、83、94ページ)の一部のパラメーターを直接変更します。
ノブ1	ATTACK (AEGアタックタイム)	アンプリチュードEGのアタックタイム(69、96ページ)を増減して、音の立ち上がりを遅くしたり速くしたりします。値を大きくすると音の立ち上がりが遅くなり、値を小さくすると音の立ち上がりが速くなります。
ノブ2	DECAY (AEGディケイタイム)	アンプリチュードEGのディケイタイム(69、96ページ)を増減して、アタックレベルに到達したあとの、サステインレベルに到達するまでの時間を変化させます。音の歯切れの良さや、減衰音の減衰の速さをコントロールします。
ノブ3	SUSTAIN (AEGサステインレベル)	アンプリチュードEGのサステインレベル(69、96ページ)を増減して、音が持続するときの音量を調整します。ドラムボイスの場合は、このパラメーターが無効になるため、設定できません。
ノブ4	RELEASE (AEGリリースタイム)	アンプリチュードEGのリリースタイム(69、96ページ)を増減して、ノートオフを受信してから音が消えるまでの時間を設定します。ドラムボイスの場合は、このパラメーターが無効になるため、設定できません。
ノブ5	PAN (パン)	音の左右の定位を調節します(65、94ページ)。
③ 3段目のランプが点灯している場合		ノブ1～5は、3 Band EQ画面(71、83、96ページ)の一部のパラメーターを直接変更します。
ノブ1	EQ LOW (EQローゲイン)	EQのローゲイン(71、96ページ)を増減して低音域の音量を調節し、音色を変化させます。
ノブ2	EQ MID F (EQミドルフリクエンス)	EQのミドルフリクエンス(71、96ページ)を増減して、ノブ3 (EQミドルゲイン)で操作する周波数帯域を調整します。
ノブ3	EQ MID (EQミドルゲイン)	EQのミドルゲイン(71、96ページ)を増減して中音域の音量を調節し、音色を変化させます。
ノブ4	EQ MID Q (EQミドルキュー)	EQのミドルキュー(71、97ページ)を増減して、ノブ3 (EQミドルゲイン)で操作する周波数帯域の広さ(範囲)を変化させます。ノブを右に回してQの値を上げると操作する帯域が狭くなり、特徴的な音色変化が起こります。ノブを左に回してQの値を下げると、操作する帯域が広くなり、なだらかで自然な音色変化になります。
ノブ5	EQ HIGH (EQハイゲイン)	EQのハイゲイン(71、96ページ)を増減して高音域の音量を調節し、音色を変化させます。
④ 4段目のランプが点灯している場合		ノブ1～2はEffect画面(72、83ページ)/Fx Send画面(97ページの一部のパラメーターを、ノブ3～4は、Control画面(71、83、93ページ)の一部のパラメーターを、ノブ5はArp Edit画面(66ページ)/Arpeggio画面(91ページ)の一部のパラメーターを直接変更します。
ノブ1	CHORUS (コーラスセンド)	コーラスセンド(72、97ページ)を変更して、コーラスエフェクトのかかり方を調整します。
ノブ2	REVERB (リバーブセンド)	リバーブセンド(72、97ページ)を変更して、リバーブエフェクトのかかり方を調整します。
ノブ3	ASSIGN 1 (アサイン1バリュー)	このノブには、いろいろな機能を自由に割り当てることができます。割り当てられた機能の設定値を調節的に増減します。機能の割り当ては、ボイス/マルチコモンエディットのControl画面(71、93ページ)で行ないます。
ノブ4	ASSIGN 2 (アサイン2バリュー)	
ノブ5	TEMPO (アルペジオテンポ)	アルペジオのテンポ(66、91ページ)を増減して、アルペジオのテンポを変更します。

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。

NOTE マルチモードの場合も、各ノブに同様のパラメーターが割り当てられます。

エディットマークについて

プレイ画面やエディット画面でパラメーターの値を変更すると、画面右上に[E] (エディット) マークが表示されます。この表示により、選択中のプログラム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 (46ページ) の操作を行ないます。



NOTE アルペジオタイプまたはオーデションフリースタイプによっては、演奏するだけでEマークが表示される場合があります。

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

鍵盤の音階どおりの音程で発音する「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。エレメントエディットに関してはMOTIF-RACK XSエディターでのみ可能です。

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。キーエディットに関してはMOTIF-RACK XSエディターでのみ可能です。

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。

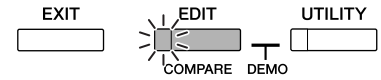
エレメントは、楽器音などの波形 (ウェーブ) にさまざまなパラメーター (エフェクト、EGなど) を付加して作られています。MOTIF-RACK XSの各ボイスは、エレメントをいくつか組み合わせることによって作られています。

TIP コンペア機能について

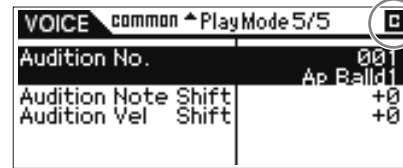
エディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

1. エディット中 ([E] マークが表示され、[EDIT] ボタンランプが点灯している状態) に [EDIT] ボタンを押します。

[EDIT] ボタンのランプが点滅して、画面右上に示された [E] マークが [C] マークに変わり、エディット前の音が出る状態 (コンペア状態) になります。



コンペアマーク



2. 再度 [EDIT] ボタンを押し、コンペア状態から抜けます。

エディット中の状態 ([E] マークが表示され、[EDIT] ボタンランプが点灯している状態) に戻ります。手順1と2を繰り返すことで、エディット前の音、エディット中の音を聞き比べます。

NOTE コンペア機能はマルチエディットでも使うことができます。

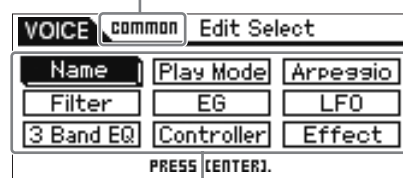
NOTE コンペア状態では、各パラメーターをエディットできません。

ノーマルボイス/ドラムボイスをエディットする

1. [VOICE] ボタンを押してボイスプレイ画面を表示させ、エディットの対象とするボイスを選びます (27ページ)。

2. [EDIT] ボタンを押してコモンエディットに入ります。ボイスエディットセレクト画面が表示されます。

コモンエディット画面であることを示しています。

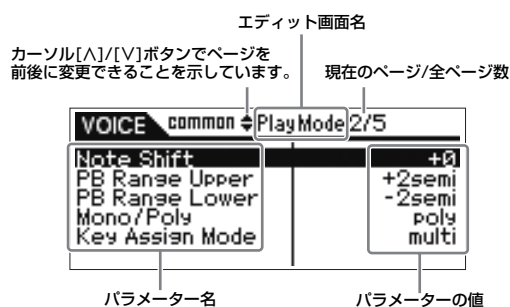


選択可能なエディット画面名を表示します。

3. カーソル[\wedge]/[\vee]/[\lt]/[\gt]ボタンまたはエンコーダーノブで、エディットしたい画面を選択します。

4. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押し、エディット画面を確定します。

選択したエディット画面が表示されます。



5. カーソル[\wedge]/[\vee]ボタンを押してエディットしたいパラメーターを選択します。

各パラメーターについて詳しくは、リファレンス(64ページ)をご覧ください。

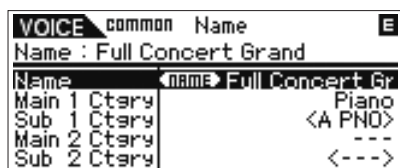
NOTE エディット画面でカーソル[\vee]ボタンを押しながらカーソル[\wedge]ボタンを押すと、画面上のカーソル(反転表示部分)が次のページの先頭パラメーターに飛びます。逆にカーソル[\wedge]ボタンを押しながらカーソル[\vee]ボタンを押すと、画面上のカーソル(反転表示部分)が1つ前のページの先頭パラメーターに飛びます。

6. エンコーダーノブを回してパラメーターの値を変更します。

7. 手順3～6を繰り返すことで、ボイスコモンエディットを行ないます。

8. エディットしたボイスに名前を付けます。

コモンエディットのName画面の「Name」で名前を設定します。名前の入力方法については、47ページをご覧ください。



9. [STORE]ボタンを押して、変更したボイスを保存(ストア)します。

保存方法の詳細については、46ページをご覧ください。

NOTE スタ画面で[EDIT]ボタンを押すと、保存先のボイスを確認できます(ストアコンペア機能)。



作成されたボイスは、他のボイスを選ぶか電源を切ると、失われてしまいます。他のボイスに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してボイスデータを本体に保存してください。

NOTE 必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたボイスを、MOTIF-RACK XSエディターなどに保存します。ボイスエディット内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュROMであり、一度保存しておけばデータが消えないため、必ずしもこの操作は必要ありません。詳細は、47ページをご覧ください。

MOTIF-RACK XSエディターでエレメント/ドラムキーをエディットする

MOTIF-RACK XSのボイスのエレメント/ドラムキーごとにエディットしたい場合は、MOTIF-RACK XSエディターで行ないます。エレメント/ドラムキーごとの設定には、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG(エンベロープジェネレーター)などがあります。パラメーターについては、リファレンスのエレメントエディット(73ページ)/キーエディット(84ページ)をご覧ください。また操作方法については、MOTIF-RACK XSエディターの[ヘルプ]メニューからPDFマニュアルをご覧ください。

MOTIF-RACK XSとMOTIF-RACK XSエディターとをデータ同期させると、MOTIF-RACK XSエディター側で行なった設定がMOTIF-RACK XS本体に反映されます。MOTIF-RACK XSとMOTIF-RACK XSエディターとの接続方法については、「MOTIF-RACK XSエディターを使う」(23ページ)をご覧ください。

TIP 自分の好みの打楽器を各キーに割り当てる

MOTIF-RACK XSエディター上のドラムキーエディットでは、各打楽器のサウンドを調節するだけでなく、各キーへの打楽器の割り当てを自由に変えることでオリジナルのドラムキット(ドラムボイス)を作ることができます。操作方法については、MOTIF-RACK XSエディターの[ヘルプ]メニューからPDFマニュアルをご覧ください。

TIP ハイハットオープンとクローズが同時に発音しないようにする

ドラムボイスの各キーに割り当てられた打楽器の中には、ハイハットシンバルのオープンとクローズのように、同時に発音することがあり得ない組み合わせがあります。このような打楽器を1つのグループに登録しておくことで、同時に鳴らないように設定され、現実のドラムセットのサウンドをリアルに再現します。

プリセットのドラムボイスでは、MOTIF-RACK XSエディターのドラムキーエディットの「Alternate Group(オルタネートグループ)」(84ページ)があらかじめ設定されているので、この操作をする必要はありませんが、自分で打楽器を割り当てる作業をしている場合などは、MOTIF-RACK XSエディター上で忘れずに設定しましょう。操作方法については、MOTIF-RACK XSエディターの[ヘルプ]メニューからPDFマニュアルをご覧ください。

TIP 鍵盤を離れたときの鳴りかたを決める

MOTIF-RACK XSエディター上のドラムキーエディットで、打楽器の発音を止めるか止めないかの設定ができます。「Recive Note Off(レシーブノートオフ)」= オフ(84ページ)に設定すると、該当する打楽器音は必ず最後まで鳴ります。オンに設定した場合は、該当するキーのノートオフを受信した時点で、打楽器の発音は止まります。

TIP キーごとの出力先を変える

MOTIF-RACK XSエディター上のドラムキーエディットで、キーごとに出力先を変えられます。特定の打楽器に、本体とは別のエフェクターをかけたい場合などにこの機能を使うと便利です。詳細は、リファレンスのキーエディットの「Output Select」(85ページ)をご覧ください。

NOTE 「Output Select」は、MOTIF-RACK XSエディター上の同じOSC(オシレーター)にある「Ins Effect Output(インサージョンエフェクトアウトプット)」が「thru」の場合のみ設定できます。

ボイスの効果を設定する

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、音に広がりや厚み、歪み感などの表現力を加えることができます。ボイスモードではボイスごとにエフェクトを設定できます。エフェクトの構成については、「MOTIF-RACK XSのしくみ」のエフェクト部(57ページ)を、エフェクトの各パラメーターについては、「リファレンス」のボイスモードのEffect画面(72ページ)をご覧ください。

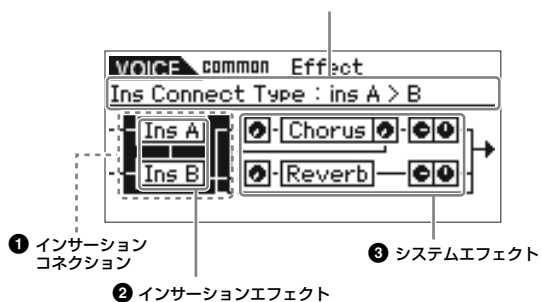
ここでは、ボイスのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

1. ボイスモードで対象のボイスを選びます(27ページ)。

2. [EDIT]ボタンを押して、ボイスエディットセレクト画面で「Effect」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。 ボイスコモンエディットのEffect画面が表示されます

NOTE [EFFECT]ボタンを2秒以上押し続けると、同じEffect画面が表示されます。

現在選択しているパラメーター名と値が表示されます。



① インサクションコネクション

インサクションエフェクトAとBの接続方法を設定します。

② インサクションエフェクト

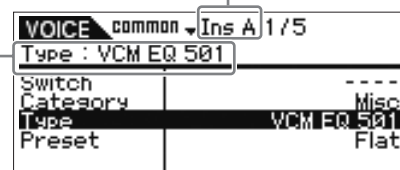
インサクションエフェクトA、Bの現在設定されているエフェクトタイプを表示します。「Ins A」 / 「Ins B」を選択して[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと、エフェクトパラメーター画面が表示され、エフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定ができます。

③ システムエフェクト(コーラス/リバーブ)

システムエフェクトのコーラス/リバーブの現在設定されているエフェクトタイプを表示したり、センド、リターン量を設定したりします。「Chorus」 / 「Reverb」を選択して[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すと、エフェクトパラメーター画面が表示され、エフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定ができます。

3. カースル[Λ]/[V]/[<]/[>]ボタンで「Ins A」 / 「Ins B」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。 エフェクトパラメーター画面(73ページ)が表示されます。ここでインサクションエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。

エディットしているエフェクトの種類



現在設定されているエフェクトタイプ名

4. カースル[Λ]/[V]ボタンで、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターなどを選択し、エンコーダーノブを回して各設定値を変更します。

NOTE エフェクトのカテゴリー、タイプ、パラメーターについては、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページまたは別冊データリストのエフェクト関連リストをご覧ください。

5. [EXIT]ボタンを押して、Effect画面に戻ります。

6. カースル[Λ]/[V]/[<]/[>]ボタンでインサクションコネクションを選択し、エンコーダーノブを回してインサクションエフェクトAとBの接続方法を設定します。

7. 必要に応じて、MOTIF-RACK XSエディター上のEffect画面で「Element Out」(73ページ) / 「Key Out」(83ページ)を設定します。

「Element Out」は、ノーマルボイスの場合に、エレメント1～8の出力先をインサクションエフェクトAにするか、インサクションエフェクトBにするか、インサクションエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。「Key Out」は、ドラムボイスの場合に、「Key」で選択したドラムキーから出る信号の出力先を、インサクションエフェクトAにするか、インサクションエフェクトBにするか、インサクションエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。

8. カースル[Λ]/[V]/[<]/[>]ボタンで「Chorus」 / 「Reverb」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

エフェクトパラメーター画面(73ページ)が表示されます。ここでシステムエフェクト(コーラス、リバーブ)を設定します。

9. カースル[Λ]/[V]ボタンで、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターなどを選択し、エンコーダーノブを回して各設定値を変更します。

NOTE エフェクトのカテゴリー、タイプ、パラメーターについては、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページまたは別冊データリストのエフェクト関連リストをご覧ください。

10. [EXIT]ボタンを押して、Effect画面に戻ります。

11. カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンでセンド、リターン、パンなどを選択し、エンコーダーノブを回してレベルを設定します。

NOTE ドラムボイスの場合、MOTIF-RACK XSエディター上の「Chorus Send (キーコーラスセンド)」 / 「Reverb Send (キーリバーブセンド)」 (84ページ)、または「Chorus Ins Send (インサーションコーラスセンド)」 / 「Reverb Ins Send (リバーブインサーションセンド)」 (84ページ)で各キーごとのセンドレベルを設定できます。

12. [STORE]ボタンを押して、ボイスを保存します。

エフェクトの設定は、ボイスごとに保存できます。設定を保存したい場合は、ボイスモードを抜ける前にストア操作(46ページ)を行ないます。

NOTE ストア画面で[EDIT]ボタンを押すと、保存先のボイスを確認できます(ストアコンペア機能)。



ストア操作を実行せずに他のボイスを選んだり、他のモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまうので、ご注意ください。

13. 必要に応じて、マスターエフェクトやマスター EQを設定します。

設定は、ユーティリティ Voice MEF画面(102ページ)/ユーティリティ Voice MEQ画面(103ページ)で行ないます。これらの画面に入る手順は、ボイスモード→[UTILITY]→ユーティリティセレクト画面で「Voice MEF」 / 「Voice MEQ」を選択→[ENTER]です。エフェクトの構成については、「MOTIF-RACK XSのしくみ」のエフェクト部(57ページ)をご覧ください。

14. [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

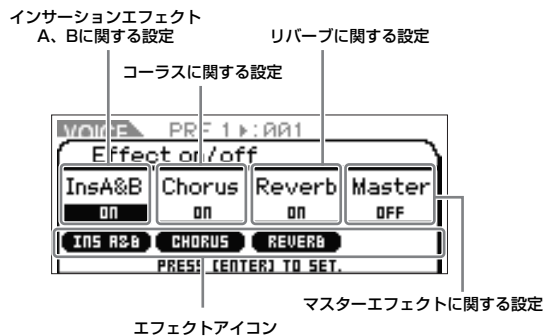
ユーティリティ Voice MEF画面/ユーティリティ Voice MEQ画面で[STORE]ボタンを押すと、マスターエフェクトおよびマスター EQの設定を含むシステム設定の全体が保存されます。ボイスモードの元の画面に戻るには、[EXIT]ボタンを2回押します。



ストア操作を実行せずに電源をオフにすると、変更した設定はメモリーから消えてしまいますので、ご注意ください。

エフェクトをオン/オフする

[EFFECT]ボタンを押すことで、エフェクトダイアログが表示され、インサーションエフェクト、システムエフェクト(コーラス、リバーブ)、マスターエフェクトを有効/無効にすることができます。ここでのインサーションエフェクト、システムエフェクトの設定は、ボイス/マルチに共通の一時的な設定で、電源を切るとすべて「ON」に戻ります。またマスターエフェクトの設定は、ボイス/マルチモードのマスターエフェクトスイッチと連動します。



各エフェクトのパラメーターを「on」に設定すると、エフェクトは有効になり、該当するパラメーターの下にエフェクトアイコンを表示します。各エフェクトのパラメーターを「off」に設定すると、エフェクトは無効になり、該当するエフェクトアイコンは非表示になります。

NOTE マスターエフェクトスイッチは、ボイスモードの場合、ユーティリティ Voice MEF画面にある「Switch」(102ページ)で、マルチモードの場合、コモンエディットのマスターエフェクトのエフェクトパラメーター画面にある「Switch」(93ページ)でも設定できます。

NOTE マルチパートエディットの「Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)」(97ページ)がオンの場合でも、エフェクトダイアログで「Ins A&B」を「off」に設定すると、選択中のマルチのインサーションエフェクトは無効になります。

NOTE エフェクトダイアログ上のエフェクトがすべてオンに設定されているボイス/マルチを選択すると、[EFFECT]ボタンのランプが点灯します。

NOTE [EFFECT]ボタンを2秒以上押し続けた場合は、コモンエディットのEffect画面に移動します。

マルチモード

マルチモードは、MOTIF-RACK XSをコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能を備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、外部シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、MOTIF-RACK XSは同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。MOTIF-RACK XSでは、最大16チャンネル分の音を鳴らすことができます(52ページ)。また、バンクが1つだけ(ユーザーバンク)ですので、マルチモードではバンク選択の操作は必要ありません。

NOTE マルチのユーザーバンクについて

工場出荷時のユーザーバンクには、あらかじめ128種類のマルチが用意されています。

これらのユーザーバンクのマルチは、上書きすると消えてしまいます。エディットしたマルチを保存する場合は、大事なマルチに上書き保存しないようご注意ください。

マルチモードで演奏する

マルチモードのマルチプレイ画面では、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、発音させることができます。マルチについては、25ページをご参照ください。ここでは、MOTIF-RACK XSを音源として、コンピューター上のDAWソフトウェアのソングデータを再生する方法を説明します。

1. 「MOTIF-RACK XSとコンピューターとの接続」(17ページ)に従ってMOTIF-RACK XSとコンピューターを接続します。

2. コンピューターでお使いのDAWソフトウェアを起動し、DAWソフトウェアの新規ソングファイルを開きます。

「DAWのソングを本体音源を使って鳴らす」(22ページ)に従って、ソングファイルの各トラックのMIDIポート、MIDI送信チャンネルなどの設定をします。

ポート設定

MOTIF-RACK XSの内蔵音源を使う場合は、DAWソフトウェアの各トラックのMIDIポートを1に設定します。

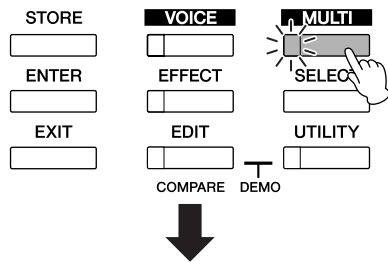
MIDIチャンネル設定

DAWソフトウェアの各トラックのMIDI送信チャンネルと、マルチの各パートの受信チャンネルを合わせます。マルチの各パートの受信チャンネルは、マルチパートエディットのVoice画面で設定します(94ページ)。

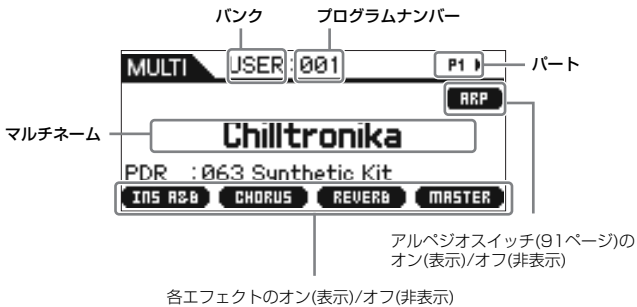
詳しくは、お使いのシーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

3. MOTIF-RACK XSの[MULTI]ボタンを押して、マルチモードに入ります。

[MULTI]ボタンが点灯します。



マルチプレイ画面



4. エンコーダーノブまたはカーソル[△]/[▽]ボタンでマルチを選び、必要に応じて各パートのパラメーターを設定します。

目的のソングに合わせて、マルチの各パートに割り当てるボイス、各パートのMIDI受信チャンネル、エフェクトなどの設定を行ないます。詳しくは「マルチをエディットする」(36ページ)をご覧ください。

NOTE 工場出荷時には、ユーザーバンクにはあらかじめプログラムされた128種類のマルチが入っています。マルチを初期化したい場合は、[MULTI]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押して、選択中のマルチの全データを初期化してください。

NOTE プレイ画面でカーソル[△]ボタンを押しながらカーソル[▽]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値を10増加します。逆にカーソル[▽]ボタンを押しながらカーソル[△]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値を10減少します。

5. DAWソフトウェアのソングファイルに曲データを打ち込みます。

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。

7. カーソル[**Λ**]/[**V**]ボタンを押してエディットしたいパラメーターを選択します。

各パラメーターについて詳しくは、リファレンス(91ページ)をご覧ください。

NOTE エディット画面でカーソル[**V**]ボタンを押しながらカーソル[**Λ**]ボタンを押すと、画面上のカーソル(反転表示部分)が次のページの先頭パラメーターに飛びます。逆にカーソル[**Λ**]ボタンを押しながらカーソル[**V**]ボタンを押すと、画面上のカーソル(反転表示部分)が1つ前のページの先頭パラメーターに飛びます。

8. エンコーダーノブを回してパラメーターの値を変更します。

TIP パートに割り当てるボイスを選択する

パートエディットでボイスを選択する

上記の手順3～6において、設定したいパートのVoice画面(94ページ)を表示します。

手順7～8において、Voice画面の「Bank」でバンクを選び、「Number」でボイスを選択します。

カテゴリーサーチでボイスを選択する

ボイスモードと同様に、カテゴリーサーチを使ってパートのボイスを選択できます。下記2通りの方法でカテゴリーサーチを利用できます。

- マルチプレイ画面→カーソル[**<**]/[**>**]ボタンでパートを選択→エンコーダーノブを押す→カテゴリーサーチダイアログ
- マルチプレイ画面で[EDIT]→マルチエディットセレクト画面でパート「1」～「16」を選択→[ENTER]→パートエディットセレクト画面で「Voice」を選択→[ENTER]→Voice画面でエンコーダーノブを押す→カテゴリーサーチダイアログ

カテゴリーサーチダイアログの設定方法は、ボイスモードのカテゴリーサーチと同様です(28ページ)。

MIDIメッセージでボイスを選択する

DAWソフトウェアなどの外部シーケンサーからのMIDIメッセージでも、パートに割り当てるボイスを選択できます。バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムチェンジをMOTIF-RACK XSに送信すると、これらのMIDIメッセージのチャンネルに対応するパートのボイスが切り替わります(28ページ)。

NOTE MIDIチャンネルには、変更したいパートの「Receive Ch (レシーブチャンネル)」を指定してください。

NOTE 本体がマルチモードの場合にMIDIメッセージを受信すると、[MULTI]ボタンのランプが点滅します。

9. パートエディットの場合、必要に応じてカーソル[**<**]/[**>**]ボタンを押してエディットするパートを切り替えます。

NOTE ユーティリティ General画面の「Bank/Part Wrap」(99ページ)を「on」に設定すると、パート16とパート1を連続して切り替えできるようになります。

10. エフェクトを設定します。

エフェクトの設定手順は、次の「マルチのエフェクトを設定する」をご覧ください。

11. 手順3～10を繰り返すことで、マルチエディットを行います。

12. エディットしたマルチに名前を付けます。

コモンエディットのName画面の「Name」で名前を設定します。名前の入力方法については、47ページをご覧ください。

13. [STORE]ボタンを押して、変更したマルチを保存(ストア)します。

エディットしたマルチは、本体内のユーザーメモリーに128種類保存できます。

保存方法については、46ページをご覧ください。

NOTE ストア画面で[EDIT]ボタンを押すと、保存先のマルチを確認できます(ストアコンペア機能)。



作成されたマルチは、他のマルチを選ぶか電源を切ると、失われてしまいます。他のマルチに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してマルチを本体に保存してください。



ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータは、あらかじめコンピューター上のMOTIF-RACK XSエディターなどに保存してください。

マルチのエフェクトを設定する

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

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

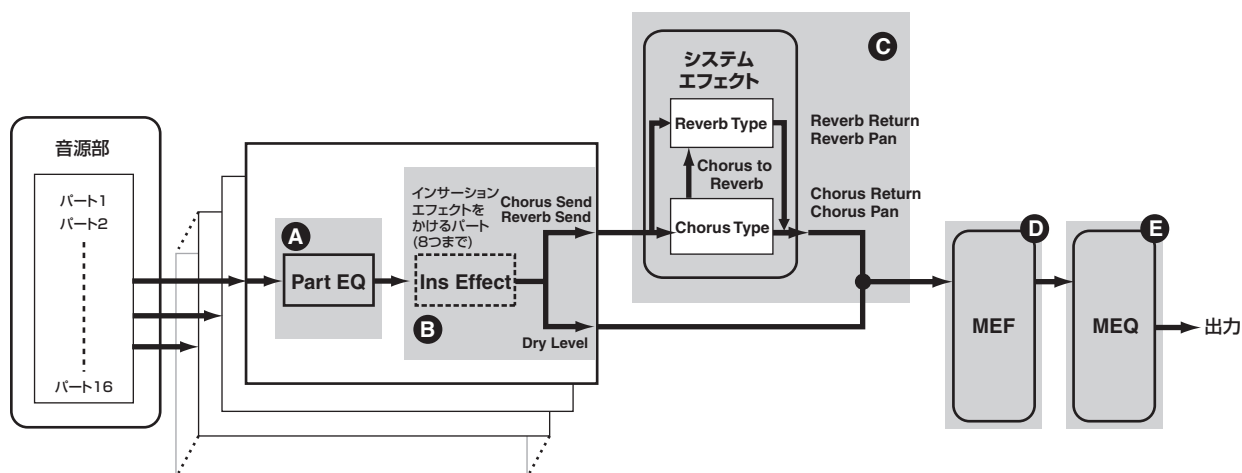
パートごとに行なう設定(マルチパートエディット)

- Ⓐ パートEQ
- Ⓑ インサージョンエフェクトスイッチのオン/オフ、システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベル

全パート共通で行なう設定(マルチコモンエディット)

- Ⓒ システムエフェクトのエフェクトタイプやリターンレベルなど
- Ⓓ マスターエフェクト
- Ⓔ マスターEQ

マルチモードでのエフェクト設定の流れ



NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」(95ページ)を「L&R」以外に設定しているパートの信号は、上図の「Part EQ」と「Ins Effect (インサージョンエフェクト)」の設定のみが効果して出力されます。「Chorus Send」/「Reverb Send」/「Dry Level」以降のエフェクト設定は効果しません。

ここでは、マルチのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

1. マルチプレイ画面で、対象のマルチを選びます(35ページ)。
2. [EDIT]ボタンを押してマルチエディットに入ります。
マルチエディットセレクト画面が表示されます。
3. カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンまたはエンコーダーノブでインサージョンエフェクトをかけるパート「1」～「16」を選択し、[ENTER]ボタンを押して確定します。
パートエディットセレクト画面が表示されます。
4. カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンまたはエンコーダーノブで「Fx Send」を選択し、[ENTER]ボタンを押して確定します。
Fx Send画面が表示されます。
5. カーソル[↑]/[↓]ボタンで「Ins Effect Sw」にカーソルを移動させ、エンコーダーノブを回して「Ins Effect Sw」を「on」に設定します。必要に応じてカーソル[<]/[>]ボタンでパートを切り替え、同様に「Ins Effect Sw」を「on」に設定します⑥。
「Ins Effect Sw」を「on」に設定したパートは、そのパートのボイスに割り当てられたインサージョンエフェクト(57ページ)がかかります。
インサージョンエフェクトは最大8パートまでオンに設定できます。

MULTI	PART	Effect Send	P2	E
Chorus Send		12		
Reverb Send		0		
Dry Level		127		
Ins Effect Sw		on		

6. カーソル[↑]/[↓]ボタンで「Chorus Send」 / 「Reverb Send」 / 「Dry Level」を選択し、エンコーダーノブを回して各パートのリバース、コーラスエフェクトの深さを設定します ③。

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

MULTI	PRRT	Effect Send	P2	E
Chorus Send		127		
Reverb Send		0		
Dry Level		127		
Ins Effect Sw		on		

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

7. [EXIT]ボタンを2回押して、マルチエディットセレクト画面に戻ります。

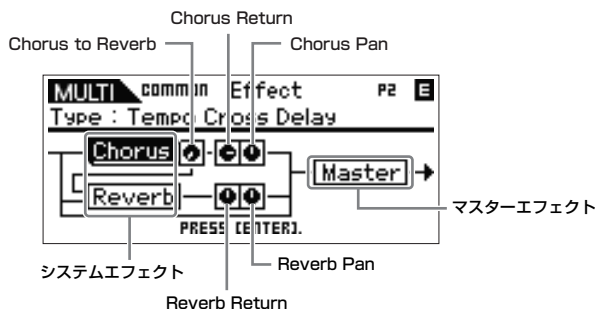


8. カーソル[↑]/[↓]ボタンまたはエンコーダーノブで「Common」を選択し、[ENTER]ボタンを押して確定します。

コモンエディットセレクト画面が表示されます。

9. カーソル[↑]/[↓]ボタンまたはエンコーダーノブで「Effect」を選択し、[ENTER]ボタンを押して確定します。

Effect画面が表示されます。



10. カーソル[↑]/[↓]ボタンで「Chorus」 / 「Reverb」を選択し、[ENTER]ボタンを押して、システムエフェクトの詳細設定を行ないます ④。

エフェクトパラメーター画面(93ページ)が表示されます。ここでシステムエフェクトのタイプやエフェクトパラメーターを設定します。

NOTE エフェクトのカテゴリー、タイプ、パラメーターについては、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページまたは別冊データリストのエフェクト関連リストをご覧ください。

11. [EXIT]ボタンを押してEffect画面に戻ります。

12. カーソル[↑]/[↓]ボタンで「Chorus Return」 / 「Chorus Pan」 / 「Reverb Return」 / 「Reverb Pan」 / 「Chorus to Reverb」を選択し、エンコーダーノブを回してレベル設定します ④。

リターンレベルやパンを設定することで、コーラス/リバーブエフェクトのかかり具合を調整します。

13. カーソル[↑]/[↓]ボタンで「Master」を選択し、[ENTER]ボタンを押してマスターエフェクトの詳細設定を行ないます ④。

エフェクトパラメーター画面(93ページ)が表示されます。ここで全パートに共通のマスターエフェクト(MEF)を設定します。

14. パートEQ/マスターEQの設定をします ④ ⑤。

マスターEQの設定をする場合は、[EXIT]ボタンを何回か押してマルチコモンエディットセレクト画面に戻ります。「MEQ」を選択して[ENTER]ボタンを押し、MEQ画面(92ページ)のパラメーターを設定します。

パートEQの設定をする場合は、[EXIT]ボタンを何回か押してマルチエディットセレクト画面に戻ります。パート「1」～「16」を選択して[ENTER]ボタンを押しマルチパートエディットセレクト画面を表示します。さらに「Part EQ」を選択して[ENTER]ボタンを押し、Part EQ画面(96ページ)のパラメーターを設定します。

15. [STORE]ボタンを押して、設定を保存します。

エフェクトの設定は、マルチの一部としてユーザーメモリーに保存されます。ストア(保存)については46ページをご覧ください。

NOTE ストア画面で[EDIT]ボタンを押すと、保存先のマルチを確認できます(ストアコンペア機能)。



ストア操作を行わずにほかのマルチを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまうのでご注意ください。



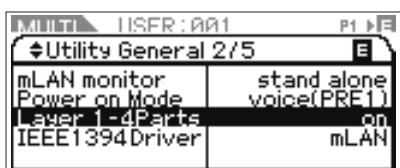
ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータは、あらかじめコンピューター上のMOTIF-RACK XSエディターなどに保存してください。

複数パートを1チャンネルのMIDIデータで発音させる

マルチモードでは、外部MIDIキーボードやDAWソフトウェアからの1チャンネルのMIDIデータを受信することによって、4パートのボイスを同時に鳴らす設定にできます。工場出荷時に用意されている128種類のマルチは、パート1～4を1チャンネルで同時に発音させることにより、曲のイメージを膨らませるような迫力や厚みのある演奏ができます。

ここでは、外部MIDIキーボードを使って、4パートのボイスを同時に演奏する手順を説明します。本体に外部MIDIキーボードを接続した上で、下記手順を行なってみましょう。

1. [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティに入ります。ユーティリティセレクト画面が表示されます。
2. カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンまたはエンコーダーノブを回して「General」を選択し、[ENTER]ボタンを押して確定します。
General画面が表示されます。
3. カーソル[↑]/[↓]ボタンで2ページ目にある「Layer 1-4 Parts」(98ページ)を選択し、エンコーダーノブを回して「on」に設定します。
パート1～4がすべてボイスモードのユーティリティで設定されている「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)でMIDIメッセージを受信する設定になります。



NOTE 実際のパート1～4の「Receive Ch」は、「Layer 1-4 Parts Switch」を「on」にしても、「on」にする前の設定が維持されます。「Layer 1-4 Parts」が「off」の場合に、実際のパート1～4の「Receive Ch」が有効になります。

NOTE 工場出荷時のマルチの設定から変更している場合は、「Layer 1-4 Parts」を「on」にする前に、パート5～16の「Receive Ch」がボイスモードのユーティリティで設定されている「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)と異なる値になっていることを確認してください。

4. [MULTI]ボタンを押してマルチプレイ画面を表示し、カーソル[↑]/[↓]ボタンまたはエンコーダーノブで演奏したいマルチを選択します。
5. 外部MIDIキーボード側で、MIDI送信チャンネルを、本体のボイスモードのユーティリティで設定されている「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)と同じ値に設定します。
6. 本体に接続された外部キーボードの鍵盤を弾いてみましょう。
鍵盤を演奏すると、選択したマルチのパート1～4のボイスが同時に発音され、設定によってはアルペジオが再生されます。

NOTE 本体とコンピューターと接続している場合、本体とMOTIF-RACK XSエディターを通信させると、MOTIF-RACK XSエディター上にしかないマルチを本体上で使用できます。MOTIF-RACK XSエディター上には、マルチが384種類(128×3/バンク)用意されています。本体とMOTIF-RACK XSエディターとをオンライン状態で接続し、MOTIF-RACK XSエディター上で本体にないマルチを選択し、外部MIDIキーボードを演奏してみましょう。

アルペジオ機能を使う

アルペジオとは

鍵盤演奏に応じて、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。

アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけでなく、楽曲制作などでもクオリティの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイスごとに、最大5つまで、好きなアルペジオタイプを設定しておくことができます。マルチモードでは、マルチの各パートごとに最大5つまでアルペジオを設定でき、同時に4パートまでのアルペジオ設定を有効にできます。

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

TIP アルペジオを外部にMIDI出力する

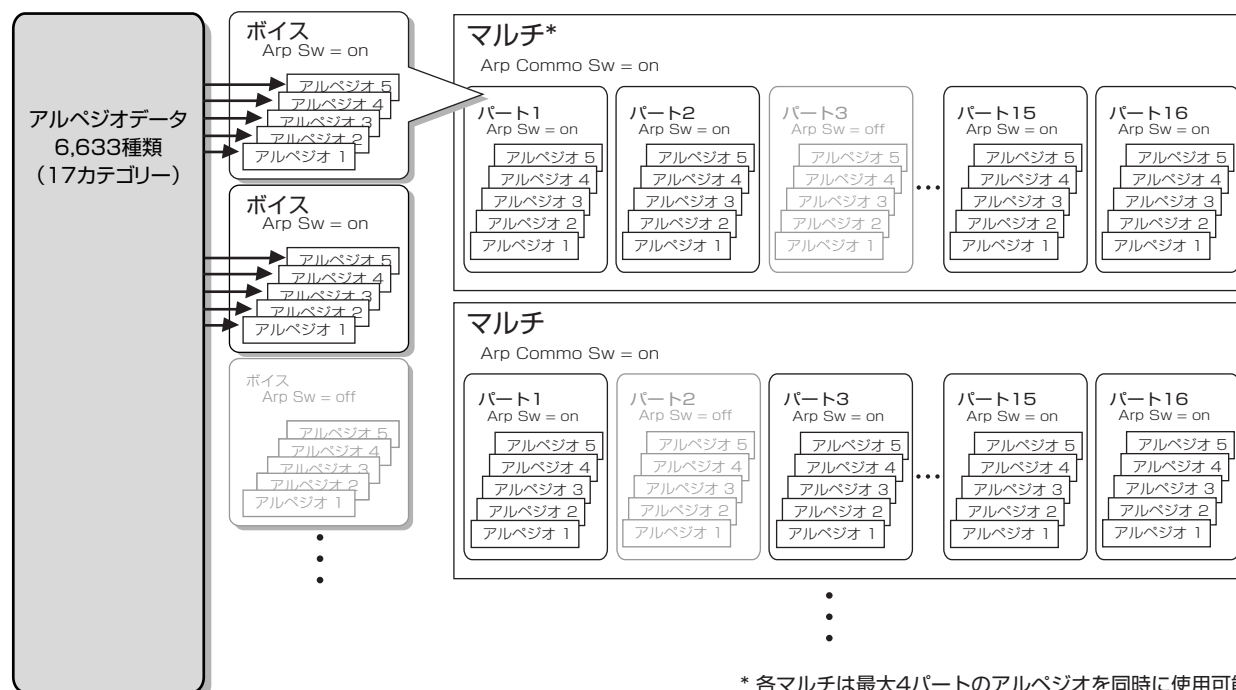
以下のパラメーターを設定することで、アルペジオのフレーズをMIDI出力できます。

ボイスのアルペジオ: ボイスモード → [UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「Voice MIDI」を選択 → [ENTER] → 「Arp MIDI Out Sw」

マルチのアルペジオ: マルチモード → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面でパート選択 → [ENTER] → マルチパートエディットセレクト画面で「Arpeggio」を選択 → [ENTER] → Arp Select画面で「Arp Edit」を選択 → [ENTER] → 「Arp MIDI Out Sw」

アルペジオの構成

アルペジオ機能は、以下の図のような構成になっています。



* 各マルチは最大4パートのアルペジオを同時に使用可能

アルペジオの種類

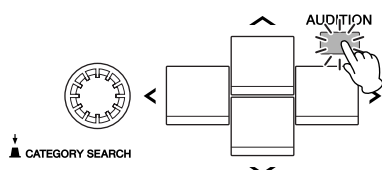
MOTIF-RACK XSでは、シンセ/ピアノ/ギター/ベース/ストリングス/ドラムなど17種類のカテゴリー、計6,633のアルペジオがプリセットされています。詳細は、「MOTIF-RACK XSのしくみ」のアルペジオ部(53ページ)をご覧ください。

アルペジオ演奏

ボイスモードでアルペジオを再生する

アルペジオは、外部MIDI機器やDAWソフトウェアからノートオンを受信したときのみ、再生されます。あらかじめ本体にMIDIキーボードなどを接続した上で、以下の手順に従ってアルペジオを再生させてみましょう。

1. あらかじめユーティリティ画面の「Audition Button (オーディションボタン機能)」(99ページ)を「arpeggio sw」に設定します。
2. [VOICE]ボタンを押し、ボイスプレイ画面でアルペジオ演奏したいボイスを選びます。
3. [AUDITION]ボタンを押し、[AUDITION]ボタンのランプを点灯させます。
アルペジオ機能がオンになります。



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

4. 外部キーボードの鍵盤を弾いてみましょう。

ボイスに設定されているアルペジオタイプによって、鍵盤の押さえ方とアルペジオフレーズの関係は変化します。「押さえた鍵盤とアルペジオフレーズの関係について」(55ページ)を参考に、鍵盤の押さえ方を色々変えてアルペジオの鳴り方を確認してみましょう。また、鍵盤を押さえる強さを変えて、アクセントフレーズが再生されるかどうかを確認してみましょう。

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

5. [EDIT]ボタンを押し、ボイスエディットセレクト画面で「Arpeggio」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
Arp Select (アルペジオセレクト)画面が表示されます。

6. Arp Select画面の「Arp Select」でアルペジオ1～5を切り替え、演奏して確認しながら使用したいアルペジオを選択します。

各プリセットのボイスには、最大5種類のアルペジオが登録されています。アルペジオ1～5に共通の設定を変更したい場合は、Arp Edit画面(66ページ)で設定を変更し、各アルペジオの登録を変更したい場合は、Arp 1～5 Type画面(68ページ)で設定を変更します。各画面は、Arp Select画面で「Arp Edit」または「Arp 1～5 Type」を選択し、[ENTER]ボタンを押すと表示されます。



NOTE アルペジオタイプが設定されているアルペジオ1～5は、音符マーク(♪)が表示されます。アルペジオタイプが設定されていない(「off」)のアルペジオ1～5を選択した場合は、アルペジオタイプを設定しないかぎりアルペジオフレーズは鳴りません。

TIP 外部機器からのコントロールチェンジで切り替える

アルペジオ1～5は、外部機器からのコントロールチェンジでも切り替えることができます。

1. [UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「Controller」を選択 → [ENTER] → 「Arp 1-5 Ctrl No. (アルペジオ1～5コントロールナンバー)」(102ページ)で、アルペジオ1～5を切り替えるコントロールナンバーを設定します。

2. 「Arp Assign Mode (アルペジオアサインモード)」で、以下の2つから切り替え方法を指定します。

incモード: 手順1で設定したコントロールチェンジを受信するたびに、アルペジオ1～5が切り替わります。コントロールチェンジの値はいくつでもかまいません。

directモード: 手順1で設定したコントロールチェンジの値により、アルペジオ1～5のどれかが選択されます。102ページをご覧ください。

3. 外部機器からMOTIF-RACK XSにコントロールチェンジを送信します。

7. [SELECT]ボタンを押して、一番下のランプを点灯させ、演奏しながらノブ5を操作してアルペジオのテンポを変更してみましょう。

8. 気に入った設定ができたら、[STORE]ボタンを押して、そのボイスをユーザーボイスとして保存(ストア)します。ストア方法については、46ページをご覧ください。

マルチモードでアルペジオを再生/録音する

マルチモードでは、MOTIF-RACK XSに搭載しているアルペジオエーターを最大4つのパートに割り当てることができ、4種類の異なるアルペジオを同時に使用できます。DAWソフトウェアのノートデータを使って本体のアルペジオを再生してみましょう。また、再生されたアルペジオデータをMIDIデータとしてDAWソフトウェアに録音してみましょう。

NOTE MOTIF-RACK XSとコンピューターとの接続については、17ページをご覧ください。

1. あらかじめDAWソフトウェア上に、アルペジオを再生させるためのノートデータを用意しておき、該当するトラックのMIDI出力ポートをUSBまたはmLANのポート1に設定します。

NOTE 操作方法については、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

2. MOTIF-RACK XSで、マルチモードに入り、録音するマルチを選択します。

3. コモンエディットのArpeggio画面で、「Arp Common Sw」を「on」にします。

ユーティリティ General画面の「Audition Button」(99ページ)が「arpeggio sw (アルペジオスイッチ)」に設定されている場合、パネルの[AUDITION]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。オンになっている場合は、[AUDITION]ボタンが点灯します。

4. アルペジオを設定したいパートのパートエディットのArp Edit画面(96ページ)で、「Arp Sw」を「on」にし、Arp 1～5 Type画面でアルペジオタイプを設定します。必要に応じて、アルペジオ設定画面の他のパラメーターを設定します。「Arp Sw」は最大4パートまでオンに設定できます。

5. アルペジオスイッチをオンにしたパートのパートエディットのVoice画面(94ページ)で、「Receive Ch」をDAWソフトウェアのノートデータがあるトラックの送信チャンネルと合わせます。

6. アルペジオ再生を行なうためのクロックを設定します。MOTIF-RACK XSの内部クロックで再生するか、DAWソフトウェアのクロックで再生させるかなどを設定します。これらの設定については、「アルペジオの再生テンポについて」(43ページ)をご覧ください。

7. DAWソフトウェアで用意していたノートデータを再生し、本体側で設定したアルペジオを鳴らします。

8. 気に入った設定ができたら、[STORE]ボタンを押してMOTIF-RACK XSにマルチを保存(ストア)します。ストア方法については、46ページをご覧ください。

次に、アルペジオデータをMIDIデータとしてDAWソフトウェアに録音します。

9. MOTIF-RACK XS側で、アルペジオスイッチをオンに設定しているパートのパートエディットのArp Edit画面で、「Arp MIDI Out Sw」を「on」に設定し、「Arp Transmit Ch」でアルペジオの送信チャンネルを設定します。

これらの設定により、アルペジオの再生データがMIDIデータとして外部に出力されるようになります。

10. DAWソフトウェア上で空のトラックを選び、そのMIDI出力ポートをオフに設定します。

11. DAWソフトウェアで用意していたノートデータを再生し、録音ボタンを押して本体側で設定したアルペジオデータを選択中のトラックに録音します。

12. 録音したMIDIデータを再生させるには、録音したトラックの送信チャンネルをMOTIF-RACK XSの録音元のパートのチャンネルに設定します。

13. MOTIF-RACK XSの録音元のパートのアルペジオスイッチをオフにし、DAWソフトウェアの録音したトラックのMIDIデータを再生させます。

DAWソフトウェア上に録音されたノートデータがMOTIF-RACK XSに送信され、MOTIF-RACK XSの選択中のパートボイスで再生されます。

パート1～4を同時発音させる設定でのアルペジオ再生

ユーティリティ General画面の「Layer 1-4 Parts」(98ページ)を「on」にした状態で、工場出荷時の状態でユーザーバンクに記憶されているマルチを再生させてみましょう。「Layer 1-4 Parts」を「on」に設定すると、選択中のマルチのパート1～4のレシーブチャンネルが同じ値になります。この設定をすると、外部から1チャンネルのノートデータを受信することによって、パート1～4に割り当てられている最大4つのアルペジオを同時に再生できます。

NOTE 本体に接続している外部MIDIキーボードまたはDAWソフトウェアの該当トラックの送信チャンネルを、本体のユーティリティ Voice MIDI画面の「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」と同じ値に設定する必要があります。

NOTE 「Layer 1-4 Parts」を「on」に設定して本体を操作する手順については、40ページをご覧ください。

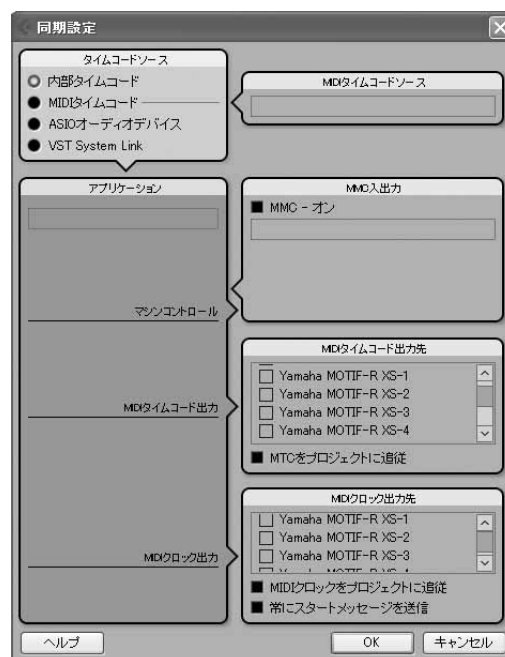
アルペジオの再生テンポについて

アルペジオの再生を、MOTIF-RACK XS本体が持つ内部クロックで行なうか、外部からのクロックで行なうかを、ユーティリティ MIDI画面の「MIDI Sync」(99ページ)で設定できます。

内部クロックのテンポでアルペジオを再生する設定にした場合は、ボイスモードのArp Edit画面の「Arp Tempo」(66ページ)、またはマルチモードのArpeggio画面の「Arp Tempo」(91ページ)でアルペジオのテンポを設定します。

外部からのクロックのテンポでアルペジオを再生する設定にした場合は、外部機器側でMIDIクロックがMOTIF-RACK XSに出力される設定にする必要があります。ここでは、Cubaseを例にして設定手順を説明します。

1. Cubaseの[トランスポート]メニューから[同期設定]を選択し、同期設定ダイアログを表示します。



2. ダイアログ右下の「MIDI クロック出力先」欄で、MOTIF-RACK XSのUSBまたはmLANのポート1と「MIDIクロックをプロジェクトに追従」にチェックを入れます。

USBケーブルで接続している場合は「Yamaha MOTIF-R XS-1」または「YAMAHA MOTIF-R XS Port 1」に、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「mLAN MIDI Out」または「MOTIF-RACK XS」に設定します。

3. [OK]をクリックして同期設定ダイアログを閉じます。

NOTE CubaseからMIDIクロックを送信するには録音または再生を実行する必要があります。

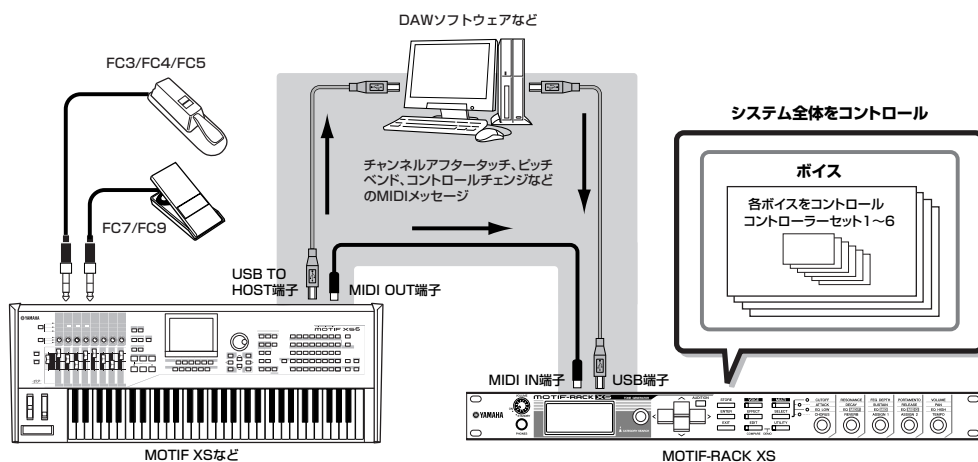
NOTE Cubase以外のDAWソフトウェアや、外部MIDI機器からクロック情報を送信する方法については、お使いのDAWソフトウェア/MIDI機器の取扱説明書をご覧ください。

外部MIDI機器でMOTIF-RACK XSをコントロールする

MOTIF-RACK XSを演奏するには、鍵盤(キーボード)、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなどがついた外部キーボード/コントローラーや、ソングを制作できるDAWソフトウェアなどが必要です。鍵盤演奏やDAWソフトウェアによる情報は、MIDIメッセージとして本体の音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

MOTIF-RACK XSで使える外部コントローラー

MOTIF-RACK XSのUSB端子に接続したコンピューターやMOTIF-RACK XSのMIDI IN端子に、シンセサイザーなどのMIDI機器を接続することで、MIDI機器の鍵盤やピッチベンド/モジュレーションホイール、リボンコントローラー、スライダーなどでもMOTIF-RACK XSを演奏することができます。また、MOTIF-RACK XSに接続した外部MIDI機器に、別売のプレスコントローラー (BC3など)やフットスイッチ (FC3/FC4/FC5)、フットコントローラー (FC7/FC9)などを取り付けることにより、これらのコントローラーでMOTIF-RACK XSを操作することもできます。



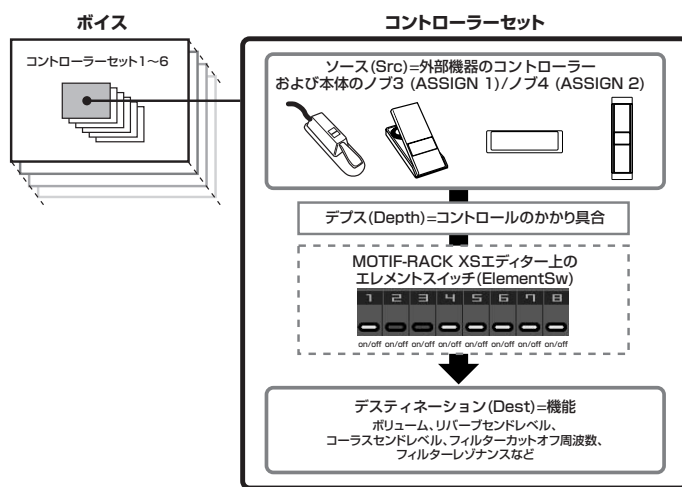
コントローラーセットでボイスをコントロールする

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で「Controller」を選択 → [ENTER] → Control画面(71ページ)

MOTIF-RACK XSでは、外部機器の各種コントローラーにいろいろな機能を割り当てて使用できます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスを調整したり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて、自由に機能を変更できます。これらのコントローラーの割り当てを「コントローラーセット」と呼びます。

下図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントローラセットを設定できます。

NOTE コントローラーセットで設定できるコントローラーには、本体のノブ3 (ASSIGN 1)/ノブ4 (ASSIGN 2)も含まれます。



NOTE ノーマルボイスについてのみ、MOTIF-RACK XSエディター上のコントローラーセットのエLEMENTスイッチの設定により、コントローラー操作の働きを有効にするかどうかをELEMENT別に設定できます。

NOTE デスティネーションとしてELEMENTに関する機能が設定された場合だけ、MOTIF-RACK XSエディター上のコントローラーセットのエLEMENTスイッチを設定できます。

ソース(Src)とデスティネーション(Dest)

コントローラーセットの中では、コントローラーのことをソース(Src)、コントローラーでコントロールされる機能をデスティネーション(Dest)と呼びます。Dest (デスティネーション)として、前ページの図の例以外にもさまざまな機能が用意されています。詳細は、別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

たとえば、機能割り当てが可能な外部コントローラーでボイスのパンをコントロールするには、本体に外部コントローラーを接続した上で以下の手順を行なってください。

1. Control画面の「Ctrl Set 1 Src」を「Assign 1」に設定し、コントロールナンバーを確認します。

コントロールナンバーは、「Assign 1」のうしろに続く括弧の中に表示されます。

コントロールナンバー

VOICE	common #Control 2/4	
Ctrl Set 1 Src	Assign 1 (16)	
Dest	chorus send	
Depth	+17	
Ctrl Set 2 Src	Assign 1 (16)	
Dest	insA EQ5 Gain	
Depth	+13	

NOTE ここで設定できるコントローラーの種類については、71ページの「Ctrl Set 1~6 Src (コントローラーセット 1~6 ソース)」をご覧ください。

NOTE コントロールナンバーの割り当ては変更することもできます(右記参照)。

2. 本体に接続した外部機器のコントローラーを操作したときに発生するコントロールナンバーを、「Assign 1」と同じ値に設定します。

設定方法に関しては、外部コントローラーの取扱説明書をご参照ください。

3. 「Ctrl Set 1 Dest」で「E-pan (エレメントパン)」を選択します。

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

4. 「Ctrl Set 1 Depth」で、機能をコントロールする深さを調節します。

5. 同様の手順で、Ctrl Set 2~6にもコントローラーセットを設定します。

6. 外部コントローラーを操作すると、割り当てた機能が効果します。

NOTE 「Assign 1/2」は、MOTIF-RACK XSのノブ3/4からもコントロールできます。

NOTE MOTIF-RACK XSエディター上の「LFO Set 1~3 Element Sw」が1つでもオフに設定されている場合、「Ctrl Set 1~6 Dest」をエレメントに関するパラメーターに設定すると、「Ctrl Set 1~6 Src」と「Ctrl Set 1~6 Dest」と「Ctrl Set 1~6 Depth」の設定値の先頭に「!」が表示されます。これは、すべてのエレメントに効果しないことを示しています。

1つのソースで複数のデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSrc (ソース)=「ModWheel (モジュレーションホイール)」、Dest (デスティネーション)=「E-LFO PMD (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)」に設定し、コントロールセット2をSrc (ソース)=「ModWheel (モジュレーションホイール)」、Dest (デスティネーション)=「E-pan (エレメントパン)」に設定したとします。

この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーション効果が強くなると同時に、左から右へのパンニング効果も得られます。

このように、複数のコントローラーセットを使えば、1つのソース(=コントローラー)操作で複数のデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

複数のソースで1つのデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSrc (ソース)=「ModWheel (モジュレーションホイール)」、Dest (デスティネーション)=「E-LFO PMD (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)」に設定し、コントロールセット2をSrc (ソース)=「Ribbon (リボンコントローラー)」、Dest (デスティネーション)=「E-LFO PMD (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)」に設定したとします。

この場合、演奏状況によって、ピッチモジュレーション効果のコントロールをモジュレーションホイールで行なったり、リボンコントローラーで行なったりと、2つのコントローラーを使い分けることができます。

このように、複数のコントローラーセットを使えば、複数のソース(=コントローラー)操作で1つのデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

NOTE ボイスモードで設定されたコントローラーセットは、マルチモードでボイスを選んだ場合でも有効です。

NOTE 本体と外部機器のMIDI送受信チャンネルを合わせる必要があります。ボイスモードの場合は、外部機器の送信チャンネルをユーティリティの「Receive Ch」(102ページ)と同じ値に設定します。マルチモードでは、同様に外部機器の送信チャンネルを本体のコントロールしたい部分に設定されている「Receive Ch」(94ページ)と同じ値に設定します。

コントロールナンバーの割り当て

外部コントローラーには、それぞれ固有の(または割り当てられている)コントロールナンバーがあります。外部コントローラーを操作すると、それぞれのコントローラーに割り当てられたコントロールナンバーがMOTIF-RACK XSに送信され、そのコントロールナンバーに対応するデスティネーション(=機能)が働きます。

MOTIF-RACK XSで扱えるコントローラーに割り当てるコントロールナンバーは、ユーティリティ Controller画面(101ページ)で設定します。

NOTE 「AfterTch (アフタータッチ)」、「PitchBend (ピッチベンド)」、「ModWheel (モジュレーションホイール)」は、コントロールナンバーを変更できません。

NOTE コントロールチェンジを受信した場合、「Ctrl Set 1~6 Src」のコントロールナンバーによっては、コントローラーセットの機能だけが効果し、一般的なコントロールチェンジとしては効果しなくなることがあります。

ボイス/マルチ/ユーティリティ設定を保存する

エディットしたボイス/マルチは、本体内のユーザーメモリー (47ページ) にストア(保存)できます。また、編集中のボイス/マルチのデータを外部MIDI機器やDAWソフトウェアにバルクデータとして保存できます。

ボイス/マルチ/ユーティリティ設定を本体に保存する(ストア)

ボイス/マルチ/ユーティリティ設定を、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。

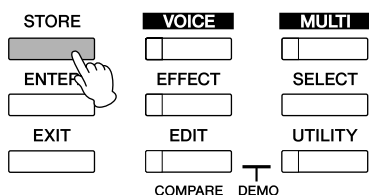
名前を変更する場合は、ストアを行なう前に設定します。47ページの「ボイス/マルチネームの設定(文字入力)」の説明をご覧ください。



ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータは、あらかじめコンピューター上のMOTIF-RACK XSエディターなどに保存してください。

1. エディットしたあと、[STORE]ボタンを押します。

ストア画面が表示されます。



ノーマルボイスの例

ストア対象となるボイス(バンク、ボイスナンバー)



NOTE ユーティリティ画面で[STORE]ボタンを押すと、ストア画面は表示されず、ボタンを押した直後にストアが実行されます。

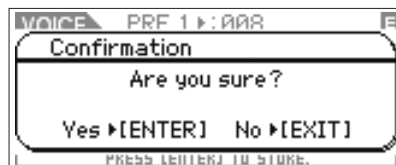
2. (ノーマルボイスのストアの場合のみ)カーソル[<]ボタンでストア先のバンク表示欄を選び、エンコーダーノブを回してバンク(USR1~USR3)を設定します。

その後、カーソル[>]ボタンでストア先のナンバー表示欄にカーソルを移動します。

3. エンコーダーノブを回してストア先のボイス/マルチナンバーを設定します。

4. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押して、ストアを実行します。

実行確認の画面が表示されます。



[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押すとストアが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ボイス/マルチプレイ画面のストア先のプログラムが表示されます。

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



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

ストアコンペア機能を使う

ストア画面で[EDIT]ボタンを押すと、[EDIT]ボタンが点滅し画面に「STORE COMPARE」のアイコンが点滅表示され、ストアコンペア状態になります。このとき、オーディションフレーズを再生させる(16ページ)が本体に接続している外部キーボードを演奏することで、ストア先のボイス/マルチを鳴らして確認できます。もう一度[EDIT]ボタンを押すとストアコンペア状態が解除されます。

ストアコンペア中を表すアイコン



選択中のボイス/マルチを外部機器に保存する(バルクダンプ)

ボイス/マルチモードで現在編集中のデータ(エディットバッファ上のデータ)を、バルクダンプ機能を使って、本体に接続されているコンピューターなどにMIDIデータとして保存できます。

NOTE コンピューターとMOTIF-RACK XSとの接続については、17ページをご覧ください。

NOTE バルクダンプを行なうためには、「Device No.」や「Receive Bulk」を適切に設定する必要があります。詳細は、100ページをご覧ください。

データを保存する

1. 外部シーケンサーのリアルタイムレコーディングを開始します。
2. ボイス/マルチモードで、[VOICE]/[MULTI]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押します。
MOTIF-RACK XSからDAWソフトウェアに現在編集中(エディットバッファ上)のボイス/マルチのバルクデータが送信され、DAWソフトウェアのソングファイルに記録されます。
NOTE バルク送信がうまくいかない場合は、「Bulk Interval」(100ページ)の値を大きくしてみてください。
3. DAWソフトウェア上で、バルクデータが録音されたプロジェクトファイルを保存します。

データを復元する

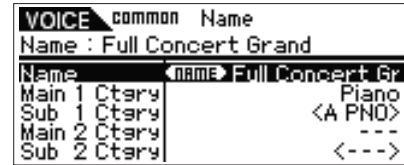
1. DAWソフトウェア上で、復元したいバルクデータが含まれているプロジェクトファイルを開きます。
2. DAWソフトウェアから復元するデータの種類の合わせて、MOTIF-RACK XS側でボイスモードの適切なボイスまたはマルチモードの任意のマルチを選択します。
バルクデータがノーマルボイスデータの場合、MOTIF-RACK XSではボイスモードのノーマルボイスを選択します。同様に、バルクデータがドラムボイスデータの場合、MOTIF-RACK XSではボイスモードのドラムボイスを選択します。また、バルクデータがマルチデータの場合は、MOTIF-RACK XSでマルチモードの任意のマルチを選択します。
3. DAWソフトウェア上で、バルクデータを含んだプロジェクトファイルを再生します。
バルクデータがMOTIF-RACK XSに送信され、保存した設定が復元されます。

! バルクを受信すると、本体のデータはバルクデータに合わせて上書きされます。大切なデータを上書きしないようにご注意ください。

ボイス/マルチネームの設定(文字入力)

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

1. ボイス/マルチのCOMMONエディットのName画面で、「Name」を選択します(65、91ページ)。



2. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押して、ネーミングダイアログを表示させます。

入力文字一覧エリアでは、左上のスペースに、編集エリアでは、一文字目にカーソル(反転表示部分)があります。

入力文字一覧エリア



編集エリア

3. カーソル[<]/[>]ボタンを使って編集エリアのカーソル(反転表示部分)を移動し、最初の入力位置を選びます。
4. エンコーダーノブを回して、入力文字一覧エリアのアルファベット/数字/記号を選びます。
5. カーソル[<]/[>]ボタンを使って編集エリアのカーソル(反転表示部分)を移動し、次の入力位置を選びます。
6. 上記4～5の操作を繰り返し、ネームを設定します。
7. ネームの設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押してネームを確定します。

内部メモリー

ここでは、MOTIF-RACK XSで使われている内部メモリーについて説明します。

フラッシュ ROM

ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことで、従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えません。

DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読みだし/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されているのは、DRAMのみです。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、本体のフラッシュ ROMや本体に接続しているコンピューターなどへの保存が必要です。

エディットバッファとユーザーメモリー

エディットバッファ (DRAM)とは、1つのボイス/マルチのデータを編集(エディット)するための作業用メモリーエリアです。このエリアで作業して作ったデータを、ユーザーメモリー (フラッシュ ROM)にストアすることになります。別のボイス/マルチを選択すると、エディットバッファの内容は変更後のボイス/マルチに書き換えられます。保存が必要な場合は、変更前にユーザーメモリーにストア(保存)する必要があります。

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。



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、マルチのデータや、ユーティリティ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、前もってコンピューターなどに保存されることをおすすめします(47ページ)。

1. [UTILITY]ボタンを押します。

ユーティリティセレクト画面が表示されます。



ボイスモードからユーティリティに入った場合の画面

2. カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンまたはエンコーダーノブで、「FctrySet」を選択し、[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押します。

Factory Set画面が表示されます。



「Auto Factory Set (パワーオンオートファクトリーセット)」を「on」に設定し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、通常はオフに設定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、「off」に設定して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。

3. [ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押して、ファクトリーセットを実行します。

実行を確認するダイアログが表示されます。再度[ENTER]ボタンまたはエンコーダーノブを押して実行します。

ファクトリーセットが終了すると、自動的にボイスプレイ画面を表示します。

また、ファクトリーセットの実行をやめたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。



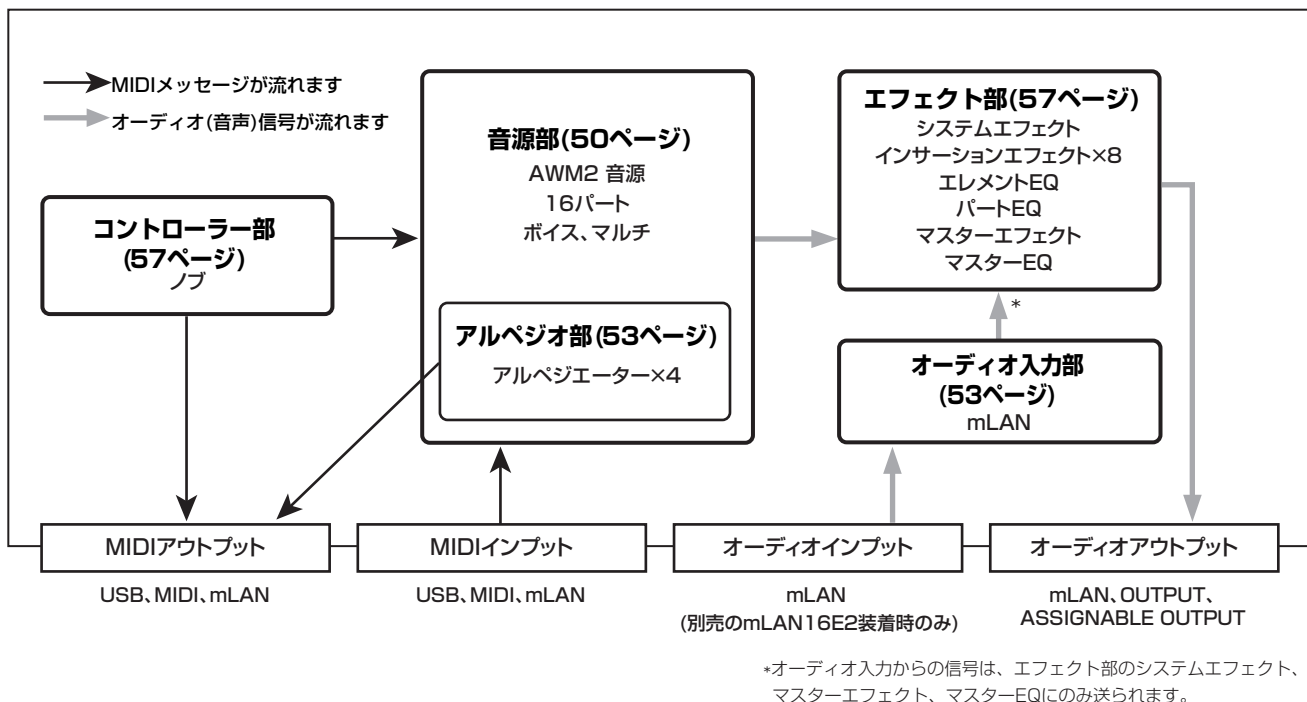
ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に「Now executing Factory set...」と表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

MOTIF-RACK XSのしくみ

MOTIF-RACK XSを構成する5つのブロック

MOTIF-RACK XSは、音源部、オーディオ入力部、アルペジオ部、コントローラー部、エフェクト部の5つのブロックから構成されています。

MOTIF-RACK XS



AWM2 (Advanced Wave Memory2)音源

MOTIF-RACK XS本体には、AWM2音源が内蔵されています。AWM2音源とは、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

音源部

外部MIDIコントローラーやシーケンサー、本体アルペジオ部やコントローラー部からのMIDI情報を受けて、実際に発音するブロックです。MIDI情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられており、同時に16チャンネル分の情報を扱えます。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。本体の音源部では、ポート1のMIDIメッセージのみを受信します。選んでいるモードによってパート構成やメモリー構成など、音源部のしくみが大きく変わります。

ボイスモードでの音源部のしくみ

ボイスモードでのパート構成

ボイスモードでは、音源部は1パートで構成され、1つのボイスを選んで演奏する状態になります。1パートで構成されているため、受信するMIDIチャンネルは1つだけです。このように1チャンネルのMIDIデータだけを受信する音源の状態をシングル音源と呼びます。ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、ユーティリティ Voice MIDI画面の「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(102ページ)で設定します。受信できるポートは1で固定です。

NOTE 複数のチャンネルで構成されている外部シーケンサー上のソングデータをMOTIF-RACK XSで再生させる場合は、MOTIF-RACK XSをマルチモード(52ページ)にします。

ボイスについて

ボイスとは、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことです。MOTIF-RACK XSには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類のボイスが内蔵されています。ノーマルボイスは主に音階演奏ができる楽器の音色で、ドラムボイスは主に打楽器の音色です。各ボイスは、最大8エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73ドラムキー(ドラムボイスの場合)で構成されます。エレメントおよびドラムキーは、ボイスを構成する音の要素のことで、音作りの最小単位です。たとえば、1つのエレメントやキーだけで、さまざまな楽器音の中から選択した音を出すことができます。さらにノーマルボイスでは、複数のエレメントを組み合わせることで、リアルでバリエーション豊かな音作りが可能になっています。ボイスは、エレメント/ドラムキー固有のパラメーター(エレメントエディットパラメーター/キーエディットパラメーター)と、全エレメント/全キー共通のパラメーター(コモンエディットパラメーター)で構成されています。エレメントエディットパラメーター/キーエディットパラメーターについては、MOTIF-RACK XSエディターでのみエディット可能です。

NOTE ノーマルボイスの作成やエディットは、ノーマルボイスエディット(64ページ)で、ドラムボイスの作成やエディットはドラムボイスエディット(83ページ)で行ないます。

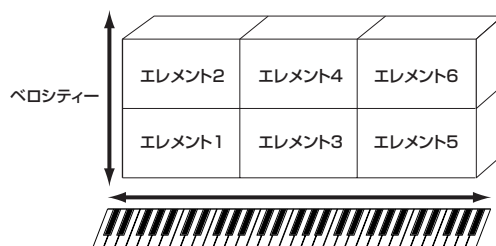
ノーマルボイスとドラムボイス

ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤の音階に合った音程で発音するボイスです。音源の最小単位であるエレメントが、最大8エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるボイス、鍵盤を弾く位置によって音色を切り替えら

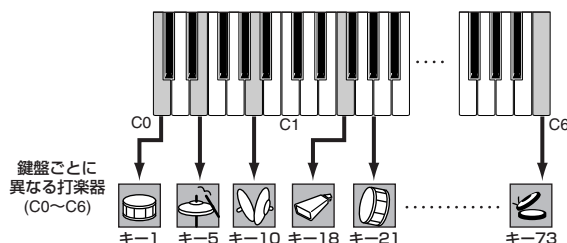
れるボイス、XA機能によってエレメントを切り替えながら発音するボイスなどがあります。

図は、ノーマルボイスの例を示しています。このボイスは、鍵盤を弱く弾くと、低音域ではエレメント1が、中音域ではエレメント3が、高音域ではエレメント5が発音し、鍵盤を強く弾くと低音域ではエレメント2が、中音域ではエレメント4が、高音域ではエレメント6が鳴ります。たとえば、ピアノのボイスの場合、エレメント1、3、5に鍵盤を弱く弾いたピアノ音を、エレメント2、4、6に鍵盤を強く弾いたピアノ音を割り当てます。またエレメント1、2には低音域に適したピアノ音を、エレメント3、4には中音域に適したピアノ音を、エレメント5、6には高音域に適したピアノ音を割り当てます。そうすることで、鍵盤を強く弾く強さによってエレメントを切り替え、タッチセンシティブティでは表現しきれない音量や音質の差をつけることができ、鍵盤を弾く位置によって、キースケールだけでは合わせきれない音域による音色の変化を表現できます。実際には、ペロシティーや音域の差をよりきめ細かく表現するために、最大8エレメントまで利用できます。その他、各エレメントに異なった音を割り当てるなど、工夫次第でさまざまなボイスを作ることができます。



ドラムボイス

ドラムボイスは、C0～C6の範囲の各ノートに1つずつドラムキーが割り当てられています。ドラムキーは各ノートに固定されていて、移動したり範囲を広げたりすることはできません。ドラムキーには、ドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。割り当てる楽器音の種類を変えたり、ピッチやEGを調整することで、さまざまなドラムボイスを作成できます。



XA機能について

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新しい機能です。これまでのシンセサイザーとは異なる次の5点について、工夫を行なっています。

自然なレガートを再現する

これまでのシンセサイザーでは、モノモードでレガート演奏したとき、前の音のエンベロープを次の音が引き継ぐという形でレガート演奏を再現していましたが、生楽器のレガート時の発音とは違っていました。MOTIF-RACK XSでは、アタックのある音を発音するエレメント(XAモード=normal)とレガート時に発音するエレメント(XAモード=legato)を、XAモードで自動的に切り替えることで、より自然なレガート演奏を再現しています。

鍵盤を離れたときに発音する音を再現する

これまでのシンセサイザーは、鍵盤を離れたときに鳴る音の再現が得意ではありませんでした。MOTIF-RACK XSでは、XAモード=Key off soundのエレメントを設定することにより、鍵盤を離れたときに鳴る音を簡単に再現できます。

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

これまでのシンセサイザーでも、ピッチやフィルターをランダムに変更することでばらつきを表現する機能を持っていましたが、ウェーブフォームを切り替えることはできませんでした。MOTIF-RACK XSでは、同じ音を演奏したときに順番に切り替えて発音するエレメント(XAモード=wave cycle)と、その中でランダムに発音するエレメント(XAモード=wave random)という2種類のエレメントをXAモードで設定することで発音のばらつきを表現しています。

楽器特有の奏法を再現する

生楽器によっては、その楽器にしかできない特殊な奏法があります。たとえばギターの高フレックスやミュート、フルートのフラッタータンギング、サクソのグロートーンなどがそうです。これまでのシンセサイザーでは、こういった音色については、強いペロシティーで鍵盤を弾いたときにだけ発音させるなどの工夫で再現してきました。MOTIF-RACK XSでは、本体と通信しているMOTIF-RACK XSエディター上のA.Func [1]/[2]ボタンをオンにして演奏したときに発音するエレメント(XAモード=AF 1 on、AF 2 on)や、両ボタンをオフにして演奏したときに発音するエレメント(XAモード=all AF off)をXAモードで設定することで、この特殊な演奏を再現しています。

NOTE A.Func [1]/[2]ボタンのオン/オフは、ユーティリティ画面の「A.Func 1/2 Ctrl No.」(101ページ)で設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでも実現できます。

新たな演奏表現を創る

上記で述べてきた機能は、生楽器の音色だけでなく、シンセ系の音色にも有効です。演奏中にまったく異なった音を鳴らすなど、新たな演奏表現が可能になります。

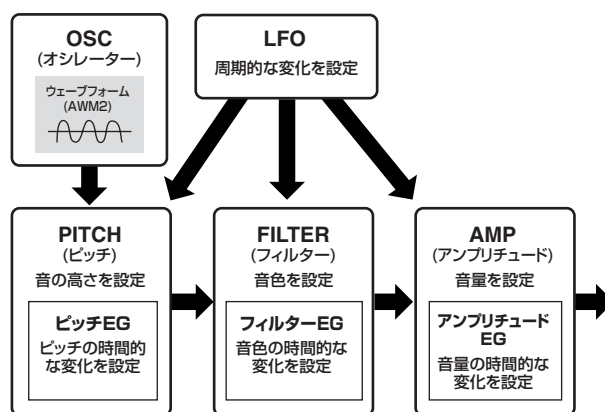
以上を実現するための具体的な操作方法は、73ページをご覧ください。

エレメント/ドラムキーのしくみ

エレメントおよびドラムキーは、音作りの最小単位で、シンセサイザーとしての機能と構造を備えています。図のように、MOTIF-RACK XSエディター上の「OSC (オシレーター)」で選択したウェーブフォームを元にして、「Tune (チューン)」および「PEG (ピッチEG)」でピッチの変化を、「Filter (フィルター)」で音色の変化を、「AMP (アンプリチュード)」で音量の変化をそれぞれ加えて、さらにLFOが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの周期的変化を決め、目的の音色を作成するしくみになっています。

重要

エレメントおよびドラムキーのエディットは、本体と通信しているMOTIF-RACK XSエディター上で行ないます。



オシレーター

MOTIF-RACK XSエディターのオシレーター設定画面では、サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やペロシティーの範囲などを設定します。XA機能の設定もここで行ないます。ウェーブフォームは、実際の楽器音を録音して作成された1つまたは複数のサンプルを、鍵盤やペロシティーごとに割り当てられたものです。

オシレーターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのOSC (73ページ)、ドラムボイスキーエディットのOSC (84ページ)をご覧ください。

ピッチ

MOTIF-RACK XSエディターのピッチ設定画面では、エレメントのチューニングやピッチEGの設定など、ピッチに関する設定をします。ピッチに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのTune (74ページ)やPEG (75ページ)をご覧ください。ドラムボイスに関しては、ドラムボイスキーエディットのTune (85ページ)をご覧ください。

フィルター

MOTIF-RACK XSエディターのフィルター設定画面では、エレメントのフィルタータイプやカットオフ周波数、レジナンスの設定、フィルターEGの設定など、フィルターに関する設定をします。フィルターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのFilter Type (76ページ)やFEG (78ページ)、Filter Scale (79ページ)、ドラムボイスキーエディットのFilter Type (85ページ)をご覧ください。

アンプリチュード

MOTIF-RACK XSエディターのアンプリチュード設定画面では、エレメントの音量やパンなど、音量に関する設定をします。アンプリチュードに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのAMP Level/Pan (79ページ)、AMP Scale (81ページ)、ドラムボイスキーエディットのAMP Level/Pan (85ページ)やAEG (86ページ)をご覧ください。

LFO (ローフリークエンシーオシレーター)

LFOは、低周波数を発振するユニットです。

LFOから発振された低周波数によって、各エレメントのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(音色を揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。LFOの設定は、ボイスコモンエディットのLFO (コモンLFO)画面(69ページ)、ボイスエレメントエディットのLFO (エレメントLFO)画面(81ページ)をご覧ください。

ボイスのメモリー構成

ノーマルボイス

- プリセット1～8バンク×各128ボイス=合計1024ボイス
- GMバンク×128ボイス=合計128ボイス
- ユーザー 1～3バンク×各128ボイス=合計384ボイス
(初期状態ではプリセットと同じボイスがメモリーされています)

ドラムボイス

- プリセットドラムバンク×64ボイス=合計64ボイス
- GMドラムバンク×1ボイス=合計1ボイス
- ユーザードラムバンク×32ボイス=合計32ボイス
(初期状態ではプリセットと同じボイスがメモリーされています)

マルチモードでの音源部のしくみ

マルチモードでのパート構成

マルチモードでは、音源部が16パートで構成されており、それぞれで異なるボイスを設定できるモードです。複数の音源パートに個別にMIDI受信チャンネルを設定できるため、本体とMIDI接続した外部MIDI機器やコンピュータのシーケンサーを再生させたい場合に有効なモードです。シーケンサー各トラックの再生データは、MIDI送信チャンネル/パートと同じ受信チャンネル/パートが設定されている音源パートで鳴ります。このように複数のチャンネルのMIDIデータを受信して同時に複数のパートが発音する音源をマルチ音源と呼びます。

本体の音源を鳴らすには、外部シーケンサーのポートを1に設定し、本体音源部の各パートの受信チャンネルをマルチパートエディットのVoice画面の「Receive Ch」(94ページ)で設定します。

マルチについて

マルチとは、複数のボイスがマルチ音源のパートに割り当てられているプログラムです。各マルチは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作られます。

マルチのメモリー構成

ユーザーバンクに128個のマルチが用意されています。

最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。本体内蔵AWM2音源では最大で128音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が消えて音切れが起きてしまいます。減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はボイス単位ではなくエレメント単位またはドラムキー単位で計算されます。ノーマルボイスでは最大8エレメントを重ねられるので、その場合は最大同時発音数は128音よりも少なくなります。

オーディオ入力部

mLAN端子(別売のmLAN16E2装着時)からのオーディオ信号に対して、ボリュームやパン、エフェクトへ送る量などをコントロールするブロックです。エフェクトへ送られた信号は、本体のオーディオ信号とミックスされて、エフェクトに送られなかった信号とともにアウトプット端子から出力されます。mLAN端子からの信号は、エフェクト部のシステムエフェクト、マスターエフェクト、マスターEQに送ることが可能です。

オーディオ入力部のボリュームやパン、エフェクトへ送る量の設定は、下記で設定します。

モード	画面	参照ページ
ボイスモード	ユーティリティのVoice mLAN画面	102ページ
マルチモード	マルチコモンエディットのmLAN In画面	91ページ

アルペジオ部

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなシーケンスが、その時点で選択されているボイスで自動的に演奏される機能です。MOTIF-RACK XSのアルペジオではアルペジオの枠を大きく超えて、外部MIDI機器の鍵盤を演奏するときの演奏補助的な役割にとどまらず、音楽制作のためのツールや、作曲/編曲のためのツールとして活用できるようなものに進化しています。そのためアルペジオタイプも、通常の分散和音的なものから、ドラム演奏パターンやベースの演奏パターン、ギターのカットングやピアノのバックングなど、さまざまな楽器や音楽ジャンルごとに多彩なシーケンスが用意されています。

アルペジオカテゴリー

本体に搭載されているアルペジオタイプは、下記のとおり「17種類のカテゴリーに分類されます。カテゴリーは楽器を軸にして分類されています。

カテゴリー一覧

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control

NOTE 「GtMG」、「BaMG」にはメガボイス用のアルペジオタイプが分類されています。

メガボイスを活かしたアルペジオ

通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ベロシティ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスは、多くのエレメントが使われ、複雑な構造になっており、リアルタイム演奏には適していません。しかし、メガボイスには、メガボイス用のアルペジオタイプが用意されており、それを用いることによって、より高品質で自然な演奏を実現します。メガボイスを使用する場合は、メガボイス用のアルペジオタイプとお使いください。それぞれのメガボイスに最適なメガボイス用アルペジオタイプに関しては、別電子ファイルの「アルペジオタイプリスト」のVoice Typeをご参照ください。

サブカテゴリー

アルペジオカテゴリーに含まれるアルペジオは、さらにサブカテゴリーにも分類されています。サブカテゴリーは音楽ジャンルや使用される目的によって分類されています。作曲する曲のジャンルや目的に合わせてアルペジオを選択しやすくなっています。

サブカテゴリー一覧

Rock	Rock	Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
R&B	R&B	Filtr	Filter
Elect	Electronic	Exprs	Expression
Jazz	Jazz	Pan	Pan
World	World	Mod	Modulation
Genrl	General	Pbend	Pitch Bend
Comb	Combination	Assign	Assign 1/2
Zone	Zone Velocity*		

NOTE *が付いたサブカテゴリーに分類されたアルペジオタイプは、1つのタイプ内でペロシティーの範囲がいくつか設けられており、その範囲ごとに異なったフレーズが割り当てられています。ボイスにこのアルペジオタイプを設定したとき、ボイスを構成する各エLEMENTのペロシティーリミット(74ページ)を、下記に示す各アルペジオのペロシティーリミットに合わせることで、アルペジオを効果的に再生させることができます。

各アルペジオタイプのペロシティーリミット

「2Z_****」: 1~90、91~127

「4Z_****」: 1~70、71~90、91~110、111~127

「8Z_****」: 1~16、17~32、33~48、49~64、65~80、81~96、97~108、109~127

「PadL_****」: 1~1、2~2、3~127

「PadH_****」: 1~112、113~120、121~127

アルペジオネーム

アルペジオタイプの名前の付け方には、名前の末尾の表記による次のようなルールがあります。このルールを理解すれば、アルペジオネームからそのデータの中身について予測がつくようになり、アルペジオタイプ選びが簡単になります。

末尾に「_ES」が付加されるタイプ(例: HipHop1_ES)

演奏したノートに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ(55ページ)です。

末尾に「_XS」が付加されるタイプ(例: Rock1_XS)

演奏したコードに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ(55ページ)です。

末尾に何も付加されないタイプ(例: UpOct1)

演奏した音だけが鳴るノーマルボイス用のアルペジオタイプ(55ページ)や、ドラム用のアルペジオタイプ(55ページ)、ノート(音符)以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(56ページ)です。

アルペジオタイプリストの読み方

別電子ファイル「アルペジオタイプリスト」(8ページ)の読み方について解説します。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTE このリストは説明のためのサンプルです。正確なアルペジオタイプリストは、別電子ファイル「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

① Main Category (カテゴリー)

カテゴリーを示します。

② Sub Category (サブカテゴリー)

サブカテゴリーを示します。

③ ARP No (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を示します。

④ ARP Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を示します。

⑤ Time Signature (タイムシグネチャー)

アルペジオタイプの拍子を示します。

⑥ Length (レングス)

アルペジオタイプの長さ(小節数)を示します。「Loop(ループ)」*をoffに設定したときに再生する小節数です。

⑦ Original Tempo (オリジナルテンポ)

アルペジオタイプに最も適したテンポを示します。アルペジオを選択したときに、自動的にこのテンポが設定されるわけではありません。

⑧ Accent (アクセント)

あらかじめアクセントフレーズ(55ページ)が再生されるように設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑨ Random SFX (ランダムSFX)

あらかじめランダムSFX機能(55ページ)が設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑩ Voice Type (ボイスタイプ)

このアルペジオタイプに最適なボイスの種類を示します。マルチパートエディットのArp Edit画面の「Voice With Arp」(96ページ)をonに設定したときに、自動的に選ばれるボイスになります。

*「Loop(ループ)」は、ボイスコモンエディットのArp Edit画面(66ページ)またはマルチパートエディットのArp Edit画面(96ページ)で設定します。

アルペジオ再生の仕方を設定する

アルペジオは、鍵盤を押している間だけ再生する通常の状態から、鍵盤を離しても鳴り続ける状態などに切り替えることができます。また、強いペロシティーで鍵盤を弾いたときに特殊なアルペジオを鳴らすかどうかや、再生するアルペジオ演奏に効果音を付けるかどうかについても設定が可能です。ここでは、ボイスやマルチで設定可能なアルペジオの再生方法についてまとめます。

アルペジオ再生のオン/オフの仕方を切り替える

アルペジオ再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

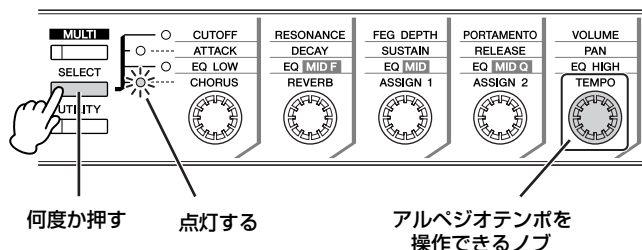
鍵盤を押している間だけ再生する状態	「Hold」 = 「off」 「Trigger Mode」 = 「gate」
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	「Hold」 = 「on」
鍵盤を押さえるごとに、アルペジオ再生のオン/オフが切り替わる状態	「Trigger Mode」 = 「toggle」 (「Hold」のon/offは関係ありません)

「Hold」と「Trigger Mode」は、ボイスコモンエディットのArp Edit画面(66ページ)またはマルチパートエディットのArp Edit画面(96ページ)で設定できます。

NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

アルペジオのテンポをノブで変更する

[SELECT]ボタンを何度か押して一番下のランプを点灯させると、ノブでアルペジオの鳴り方を変更できるようになります。アルペジオを再生しながらノブを操作してアルペジオのテンポを変更してみましょう。



NOTE 本体のノブでアルペジオのテンポを変更させるには、ユーティリティ MIDI画面の「MIDI Sync」(99ページ)が「Internal」に設定されている必要があります。

アクセントフレーズの再生について

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いベロシティで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことです。アクセントフレーズは、アクセントベロシティスレッシュホールドより大きなベロシティで鍵盤を弾くことで再生できます。アクセントフレーズが再生されない場合は、「Accnt Vel Th (アクセントベロシティスレッシュホールド)」を少し低めの値に設定して鍵盤を弾いてみましょう。

NOTE 「Accnt Vel Th (アクセントベロシティスレッシュホールド)」は、ボイスモンエディットのArp Edit画面(66ページ)またはマルチパートエディットのArp Edit画面(96ページ)で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別電子ファイル「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

効果音の再生について

一部のアルペジオタイプには、たとえば鍵盤を離したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ランダムSFX機能には、下記のパラメーターが用意されています。

ランダムSFX機能のオン/オフ	Random SFX (ランダムSFX)
ランダムSFX機能の音の大きさ	SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティオフセット)
鍵盤のベロシティでランダムSFX機能の音の大きさをコントロールするかどうか	SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

NOTE 「Random SFX (ランダムSFX)」, 「SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティオフセット)」, 「SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)」は、ボイスモンエディットのArp Edit画面(66ページ)またはマルチパートエディットのArp Edit画面(96ページ)で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別電子ファイル「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について

押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係は、アルペジオタイプのカテゴリによって、大きく3つのタイプに分けることができます。

ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc、Cntr以外のカテゴリが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記3種類が用意されています。

押鍵音だけが鳴るタイプ

押鍵音(押鍵音に対するオクターブ音も含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。

押鍵したノートに合わせて鳴るタイプ

1つの鍵盤を押しただけで、その音がルートとなるような特定のコードタイプのフレーズが、自動演奏されます。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、押鍵した音に合わせてフレーズの音程が変換されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_ES」が付加されています。

押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ

押した鍵盤からコードタイプを判別し、コードに沿って音程変換されたアルペジオが、常に適切な音域で自動演奏されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_XS」が付加されています。

NOTE 「Key Mode (キーモード)」の設定が、「sort」または「sort+direct」になっていると鍵盤を弾いた順番に関係なく同じアルペジオが再生され、「thru」または「thru+direct」になっていると鍵盤を弾いた順番によってアルペジオ再生の仕方が変わります。

NOTE これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

ドラムボイス用のアルペジオタイプ (カテゴリ: DrPc)

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴り方に、下記3種類が用意されています。

1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ

押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。

1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。

押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、追加されていきます。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音を使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし、「Key Mode (キーモード)」を「thru」または「thru+direct」に設定している場合、同じ鍵盤でも、押す順番によってドラムパターンが変わってきますので、同じ打楽器を使っているいろいろな種類のリズムパターンを作りだせます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみること確認できます。

NOTE これらのアルペジオタイプはドラムボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

ノート以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(カテゴリー : Cntr)

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組み立てられており、それを再生することによって押鍵中の音が変化していきます。

ノートオン/オフ(音符)データを含まないアルペジオもあり、これらを選択した場合は、「Key Mode (キーモード)」を「direct」、「thru+direct」、「sort+direct」のいずれかに設定する必要があります。

NOTE 「Key Mode (キーモード)」の設定は、ボイスコモンエディットのArp Edit (アルペジオエディット)画面(66ページ)、マルチパートエディットのArp Edit (アルペジオエディット)画面(96ページ)で行ないます。

アルペジオの活用のヒント

アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけでなく、楽曲制作などでもクオリティの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。活用方法については、クイックガイドのアルペジオ(40ページ)をご覧ください。

コントローラー部

MIDIデータを出力して、音源部をコントロールするブロックです。

MOTIF-RACK XSにはノブが付いており、外部MIDIキーボードを演奏しながら本体のノブを操作することで、鳴っているボイスの音色や音質、音量をリアルタイムに変更できます。
ノブの使い方については、クイックガイドの29ページをご覧ください。

エフェクト部

音源部やオーディオ入力部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

エフェクトの構成

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、各パートのセンドレベルによって出力された信号をまとめてエフェクトに送り、効果のかかった信号をリターンレベルで出力ラインとミックスするタイプのエフェクトです。そのため、すべてのパートに対して効果をかけることができます。MOTIF-RACK XSでは、システムエフェクトとしてリバーブとコーラスの2つのエフェクトを搭載しています。
コーラスからリバーブへのセンドレベル(コーラストゥーリバーブ)も設定できます。これは、コーラスの出力音にリバーブをかけるためのもので、コーラスを通らない信号と同じ程度のリバーブ感を加えることで、自然な効果を得ることができます。

インサクションエフェクト

インサクションエフェクトは、ボイスに対して効果をかけるためのエフェクトです。各ボイスにはインサクションA/Bを1セットにした1系統のインサクションエフェクトが内蔵されていて、A/Bを異なったエフェクトに設定できます。ボイスエディットのエフェクトパラメーター画面(73ページ)で設定します。
MOTIF-RACK XSは8系統のインサクションエフェクトを内蔵しているのでマルチモードの場合は、パート1～16の中からボイスのインサクションエフェクトを有効にする8パートを設定するしくみになっています。

マスターエフェクト

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。複数のエフェクトタイプがあります。

エレメントEQ

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各ドラムキーが持つEQです。2バンドのシェルビングタイプのパラメトリックEQと、1バンドのピーキングタイプのパラメトリックEQ、そして単に出力音をブーストするEQの3種類のタイプから選んでパラメーターを設定します。設定はMOTIF-RACK XSエディターでのみ可能です。

コモンEQ/パートEQ

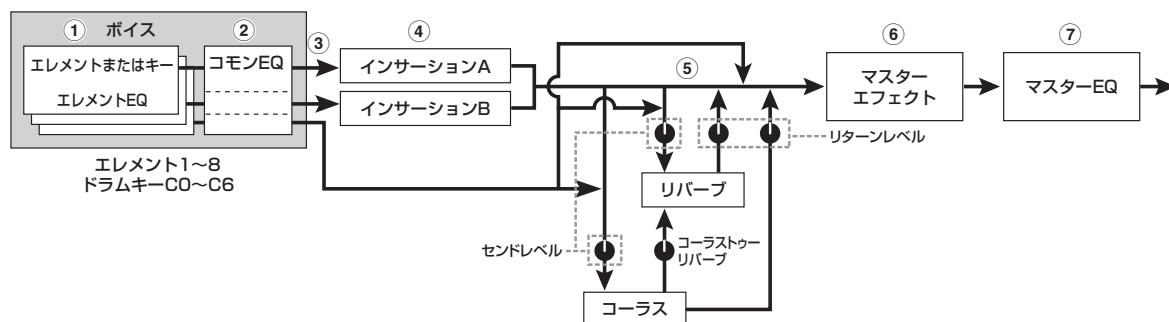
ボイス、またはマルチの各パートに内蔵されている3バンドのパラメトリックEQです。ローとハイはシェルビングタイプ、ミッドはピーキングタイプです。各エレメントEQの設定を間接的に増減します。

マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。ローとハイの形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプかに切り替えることができます。

各モードでのエフェクト接続と設定

ボイスモード



- ① MOTIF-RACK XSエディター上のエレメント/ドラムキーごとのエレメントEQの設定。

設定画面

MOTIF-RACK XSエディター上のボイスエレメントエディット/ボイスキーエディットのEQ (82、86ページ)

- ② すべてのエレメント/ドラムキーに共通するコモンEQの設定。

設定画面

ボイスコモンエディットの3 Band EQ画面(71ページ)

- ③ MOTIF-RACK XSエディター上の各エレメントまたは各ドラムキーごとにおける、インサクションA、Bのどちらに出力するか、またはインサクションをバイパスするかを選択。

設定画面

MOTIF-RACK XSエディター上のボイスコモンエディットのEffect (72ページ)

- ④ インサクションエフェクトについての設定。

設定画面

ボイスコモンエディットの「Ins A」 / 「Ins B」のエフェクトパラメーター画面(73ページ)

- ⑤ リバーブとコーラスについての設定。

設定画面

ボイスコモンエディットの「Chorus」 / 「Reverb」のエフェクトパラメーター画面(73ページ)

- ⑥ マスターエフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターを設定。

設定画面

ユーティリティのVoice MEF画面(102ページ)

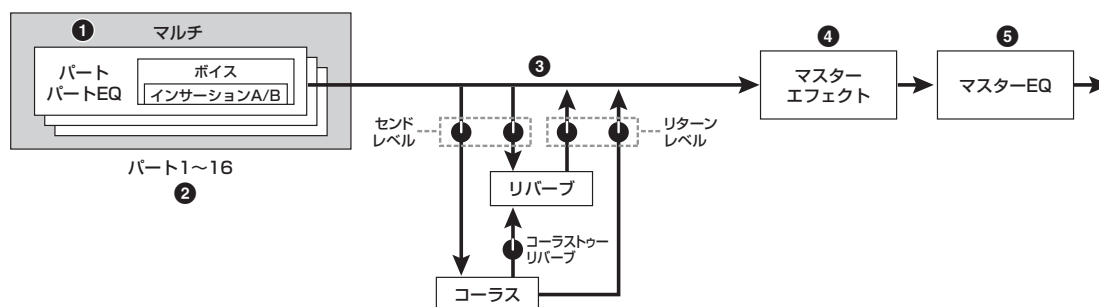
- ⑦ マスターEQの設定。

設定画面

ユーティリティのVoice MEQ画面(103ページ)

NOTE ボイスモードにおける、mLAN端子からのオーディオ入力信号は、「Output Select (アウトプットセレクト)」(102ページ)が「L&R」以外に設定されている場合、①～④の設定のみが効果して出力されます。

マルチモード



- ① パートごとにパートEQの設定。

設定画面

マルチパートエディットのPart EQ画面(96ページ)

- ② パート1～16の中から、インサクションエフェクトをオンにする8パートの選択。

設定画面

マルチパートエディットのFx Send画面(97ページ)
MOTIF-RACK XSエディターのマルチコモンエディットのEffect画面

- ③ リバーブとコーラスについての設定。

設定画面

マルチコモンエディットの「Chorus」 / 「Reverb」のエフェクトパラメーター画面(93ページ)
マルチパートエディットのFx Send画面(97ページ)

- ④ マスターエフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定。

設定画面

マルチコモンエディットの「Master」のエフェクトパラメーター画面(93ページ)

- ⑤ マスターEQの設定。

設定画面

マルチコモンエディットのMEQ画面(92ページ)

NOTE インサクションエフェクトがオンになった8パートでは、ボイスモードの①、③、④の設定(58ページ)が有効になります。

NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」(95ページ)を「L&R」以外に設定しているパートの信号は、①と②の設定のみが効果して出力されます。

エフェクトプログラムのカテゴリとタイプについて

ここでは、各エフェクトタイプのしくみや効果について説明します。また、そのカテゴリに含まれるエフェクトタイプを紹介します。エフェクトを設定する際の参考にしてください。

カテゴリごとに掲載しているエフェクトタイプリストには、リバーブ(Rev)、コーラス(Cho)、インサージョンA/B(Ins)、マスターエフェクト(Mas)それぞれに含まれているかどうかを丸印またはー(ハイフン)で表示しています。丸印が割り当てられているエフェクトタイプは、画面上で選択できます。

Reverb (リバーブ)

複雑な残響音を人工的に作って、音が鳴っている空間の広がりや再現するエフェクトです。音に自然な余韻を与え、空間や奥行きを演出できます。再現する空間の大きさや響き方によって、HALL、ROOM、PLATE、STAGEなどのプログラムがあります。

エフェクトタイプ	Rev	Cho	Ins	説明
REV-X HALL	○	—	—	新世代リバーブアルゴリズム "REV-X"を採用したホールリバーブです。
R3 HALL	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
SPX HALL	○	○	○	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
REV-X ROOM	○	—	—	新世代リバーブアルゴリズム "REV-X"を採用したルームリバーブです。
R3 ROOM	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
SPX ROOM	○	○	○	往年の名機 SPX1000直系のルームリバーブです。
R3 PLATE	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
SPX STAGE	○	○	○	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
SPACE SIMULATOR	○	—	—	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。

Delay (ディレイ)

入力音を時間的に遅らせて発音させ、やまびこのような効果を作り出すエフェクトです。空間の奥行きや広がりを作ったり、音を太くしたりなど、さまざまな使い方があります。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	Mas	説明
CROSS DELAY	○	○	—	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。
TEMPO CROSS DELAY	○	○	—	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのクロスディレイです。
TEMPO DELAY MONO	○	○	—	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのモノラルディレイです。
TEMPO DELAY STEREO	○	○	—	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのステレオディレイです。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	Mas	説明
CONTROL DELAY	—	○	—	ディレイ長をリアルタイムに変えてスクラッチ音などを作り出すディレイです。
DELAY LR	○	○	—	L/Rの2本のディレイ音が発生するディレイです。
DELAY LCR	○	○	—	L/C/Rの3本のディレイ音が発生するディレイです。
DELAY LR (Stereo)	○	○	○	L/Rの2本のディレイ回路をステレオ入力化したディレイです。

Chorus (コーラス)

複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きと厚みを付加するエフェクトです。複数の音源を同時に鳴らした場合、それぞれの音源のピッチや位相が微妙に違っているため、聴いている人に広がり感や人数感を感じさせます。ディレイを使って、これと同じ効果を出すエフェクトがコーラスです。実際には、遅延時間をLFOによって1秒程度の周期で規則的に変化させて、音をビブラートがかかったような状態にしてから原音と混ぜることで、複数の音源を同時に鳴らした場合と同じ効果を得ています。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
G CHORUS	○	○	複雑なモジュレーションで深みのある音が得られるコーラスエフェクトです。
2 MODULATOR	○	○	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX CHORUS	○	○	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
SYMPHONIC	○	○	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
ENSEMBLE DETUNE	○	○	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

Flanger (フランジャー)

ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出すエフェクトです。基本原理はコーラスと同じですが、コーラスよりもディレイタイムを短くし、さらにフィードバック回路を持つことで激しいうねりと音程が移行する効果を与えます。曲中で常時かけるのではなく、ポイントを決めて部分的にかけるように使います。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM FLANGER	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のフランジャーです。
CLASSIC FLANGER	○	○	癖がないうねりが得られるフランジャーです。
TEMPO FLANGER	○	○	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。
DYNAMIC FLANGER	—	○	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。

Phaser (フェーザー)

位相をずらして原音とミックスするフェーズシフト回路とその出力をフィードバックする回路を持つエフェクターです。シュワシュワといった独特のトーンで、メローなサウンドを作ることができます。フランジャーよりも目が細かく効果が柔らかいので活用できる範囲は広く、特にエレピに使うと多彩な音作りができます。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM PHASER MONO	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のモノラルのフェーザーです。
VCM PHASER STEREO	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のステレオのフェーザーです。
TEMPO PHASER	○	○	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。
DYNAMIC PHASER	—	○	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

Tremolo & Rotary (トレモロ&ロータリースピーカー)

ロータリースピーカーは、オルガンサウンドでポピュラーなロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。ホーンやローターが回転してドブラー効果を生み出すように、音色に独特の効果を与えます。

エフェクトタイプ	Ins	説明
AUTO PAN	○	オートパン。周期的に左右に音を動かすエフェクトです。
TREMOLO	○	トレモロ。音量を周期的に変化させるエフェクトです。
ROTARY SPEAKER	○	ロータリースピーカーの効果を再現するエフェクトです。

Distortion (ディストーション)

サウンドを歪ませるエフェクトです。アンプの出力を過大に高くしたり、アンプに入力する前に信号を十分に増幅すると、アンプからは歪みを持った信号が出力されます。ディストーションは、歪みを音作りの中で積極的に利用するためのエフェクトです。ディストーションの特徴は、厚みのある音と、長い持続時間にあります。厚みは、クリップした波形が多くの倍音を含むために生まれます。また持続時間は、実際に音が伸びているわけではなく、普段は徐々に減衰して聴感上は聴こえないようなレベルの音を拾って歪ませるために長く鳴っているように感じるわけです。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
AMP SIMULATOR 1	○	—	ギターアンプシミュレーターです。
AMP SIMULATOR 2	○	—	ギターアンプシミュレーターです。
COMP DISTORTION	○	—	コンプとディストーションの複合エフェクトです。
COMP DISTORTION DELAY	○	○	コンプとディストーション、ディレイの複合エフェクトです。

Compressor (コンプレッサー)

大きな音を圧縮したり小さな音を持ち上げたりして、音のツブをそろえたり音に迫力を出したりするエフェクトです。アタックやリリースを設定することで、音のアタック感やリリースの長さなどもコントロールできます。マルチバンドコンプは、特定の周波数帯域で働く3台のコンプレッサーを組み合わせたもので、イコライザーとコンプレッサーを組み合わせたとような積極的な音作りが可能です。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
VCM COMPRESSOR 376	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のコンプです。
CLASSIC COMPRESSOR	○	—	比較的のかがりがよいコンプです。ソロ楽器などに適しています。
MULTI BAND COMP	○	○	3バンドのマルチバンドコンプです。

Wah (ワウ)

フィルターの周波数特性を変化させることで、独特のサウンドを作り出すエフェクトです。周波数特性がLFOによって周期的に変化するのがオートワウ、入力する楽器音の音量によって変化するのタッチワウ、足下のペダルでコントロールするのがワウペダル(ペダルワウ)です。

エフェクトタイプ	Ins	説明
VCM AUTO WAH	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のオートワウです。
VCM TOUCH WAH	○	"VCM" 技術を用いたビンテージ系のタッチワウです。
VCM PEDAL WAH	○	"VCM" 技術を用いたビンテージ系のペダルワウです。コントローラーセットの設定で、"VCM PEDAL WAH"のパラメーターの一つである「Pedal Control」をフットコントローラーなどに割り当て、ペダルから操作してお使いください。

Lo-Fi (ローファイ)

意図的に音質を劣化させて、存在感やレトロな雰囲気を出すためのエフェクトです。音を劣化させる方法として、サンプリング周波数を低くしたり、フィルターを通したり、軽く歪ませたり、ノイズを混ぜるなどの方法があります。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
LO-FI	○	○	サンプリング周波数やフィルターを変化させてローファイサウンドを実現するエフェクトです。
NOISY	○	—	音を汚してローファイサウンドを実現するエフェクトです。
DIGITAL TURNTABLE	○	—	ターンテーブルのノイズを付加するエフェクトです。

Tech (テック)

フィルターやモジュレーションなどにより、積極的に音を変化させるエフェクトです。効果音を作ったり、曲や音に大きな変化を付けたいときなどに効果的です。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
RING MODULATOR	○	○	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。
DYNAMIC RING MODULATOR	○	—	入力音のレベルによって、RING MODULATOR のパラメーター「OSC Freq」をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
DYNAMIC FILTER	○	○	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
AUTO SYNTH	○	—	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。
ISOLATOR	○	○	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
SLICE	○	○	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
TECH MODULATION	○	—	独特の変調をかけ、入力音を金属的なサウンドに変身させるエフェクトです。

Misc (その他)

上記のカテゴリに含まれないエフェクトタイプです。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM EQ 501	—	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系の5バンドパラメトリックEQです。
HARMONIC ENHANCER	—	○	原音に新たな倍音を付加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。
TALKING MODULATOR	—	○	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
DAMPER RESONANCE	—	○	ピアノのダンパーペダルを踏んだときの倍音の広がりを再現するエフェクトです。
PITCH CHANGE	—	○	ピッチを変更するエフェクトです。
EARLY REFLECTION	○	○	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。

VCM (Virtual Circuitry Modeling/仮想回路モデリング)について

VCMとは、アナログエフェクターの回路挙動を素子レベル(ICやコンデンサーなど)からモデリングする技術のことです。VCMテクノロジーを使ったエフェクトタイプは、ビンテージで味わいのある音を演出できます。MOTIF-RACK XSでは、次の8種類のVCMエフェクトを搭載しています。

VCM Compressor 376

レコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーの特性をエミュレートしています。ドラムやベース向きの太く芯のある音が得られます。

VCM Equalizer 501

1970年代のアナログイコライザーの特性をエミュレートしたEQです。アナログ回路特有の歪みを再現することによって、ドライブ感などを得ることができます。2つのシェルビングフィルターと3つのピーキングフィルターにより構成されています。

VCM Flanger

1970年代のいくつかの代表的な評価の高いアナログフランジャーの特性と音楽性をシミュレートしています。フランジャーに求められるサウンドメイキングのすべてを高いレベルで実現したモデルです。

VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo

1970年代のアナログフェーザーの特性をシミュレートしています。このアルゴリズムは特定のVintage Phaserの再現にこだわることなく、フェーザーに求められるサウンドメイキングを非常に高い自由度で実現したモデルです。モノとステレオの2種類のプログラムを搭載しています。

VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah

1970年代の代表的な評価の高いアナログワウの特性と音楽性をシミュレートしています。ワウに求められるサウンドメイキングを非常に高いレベルで実現したモデルです。オートワウ、タッチワウ、ペダルワウの3種類のプログラムを搭載しています。

REV-X

REV-Xとは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発した、リバーブアルゴリズムのことです。REV-Xによるリバーブ音は、高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりや奥行きといった特長を持っています。MOTIF-RACK XSでは、2種類(REV-X HALL、REV-X ROOM)のREV-Xによるリバーブを搭載しています。

エフェクトパラメーターについて

エフェクトパラメーターは、エフェクトの効果のかかり方を調整するための設定です。エフェクトをかける音色や楽曲に合わせてエフェクトパラメーターを操作することによってはじめて、エフェクトの効果が活きてきます。

エフェクトパラメーターの働きについては、以下のエフェクトパラメーター解説で確認し、音を聴きながら最適な状態に設定しましょう。

プリセットプログラム

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットプログラムとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際には、対象となる音色や楽曲に最も適したプリセットプログラムを選んでから、さらに作り込むようにすれば最初から設定する手間が省けます。プリセットプログラムは、各エフェクトパラメーター画面の「Preset」で設定できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別冊データリストをご覧ください。

エフェクトパラメーター解説

ここでは、各エフェクトタイプのエフェクトパラメーターの一部を、アルファベット順に説明します。

【NOTE】 この表中のパラメーター名は正式名称を記載しています。本体の画面上では、省略表記で表示されているパラメーターもあるため、表中の名称と一致しない場合があります。目的のパラメーターが見つからない場合は、別冊データリストのEffect Parameter Listでパラメーターの正式名称を確認した上で、この表をご覧ください。

【NOTE】 同じパラメーター名でも、意味がエフェクトタイプによって異なるものがあります。その場合、1つのパラメーターにつき、複数の説明文を載せています。各説明文に該当するエフェクトタイプ名は、文頭に記しています。

パラメーター名	パラメーターの意味
AEG Phase	AEGの位相をずらす
AM Depth	音量変調の深さを設定する
AM Inverse R	右チャンネルにおける音量変調の位相を設定する
AM Speed	音量変調の速さを設定する
AM Wave	音量変調用の波形を選択する
AMP Type	シミュレートするアンプタイプを選択する
Analog Feel	アナログフランジャーの音質を加味する
Attack	コンプレッサー効果が動き始めるまでの時間を設定する
Attack Offset	ワウがかかり始めるまでの時間を設定する
Attack Time	エンベロープフォローの立ち上がり時間を設定する
Bit Assign	Word Lengthの効き方を調節する
Bottom ^{*1}	ワウフィルターの可変範囲の最低値を設定する
Click Density	クリックの発生頻度を設定する
Click Level	クリックのレベルを設定する
Color ^{*2}	固定位相変調を設定する
Common Release	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Compress	コンプレッサーのスレッシュホールド(効果が動き始める入力レベル)値を設定する
Control Type	[Normal]に設定した場合は、常にディレイがかかり、[Scratch]に設定した場合は、Delay Timeに割り当てられたコントローラー値が0で、かつDelay Time offsetが0のときはディレイがかからない。それ以外の場合はディレイがかかる
Damper Control	ピアノダンパー効果による響きの深さを設定する
Decay	リバーブの減衰感を制御する
Delay Level C	センターチャンネルのディレイ音のレベルを設定する
Delay Mix	複合エフェクトとしてミキシングするときのディレイ音のレベルを設定する
Delay Offset	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Delay Time	ディレイの長さを音符や時間で指定する
Delay Time C, L, R	センターチャンネル、左側チャンネル、右側チャンネルのディレイの長さをそれぞれ設定する
Delay Time L>R	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Time Ofst R	右チャンネルにおけるディレイの長さのオフセットを設定する
Delay Time R>L	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Transition Rate	Delay Timeを変更したときの移行速度(現在のDelay Timeから指定されたDelay Timeへの移行速度)を設定する
Density	[REVERB系] リバーブの密度を設定する [EARLY REFLECTION] 反射音の密度を設定する
Depth	[SPACE SIMULATOR] シミュレートする部屋の奥行きを設定する [VCM FLANGER] ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する [PHASER系] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
Detune	音程をずらす量を設定する
Device	音の歪み方を変化させるデバイスを選ぶ
Diffusion	広がり感をコントロールする
Direction	エンベロープフォローによる変調の向きを設定する
Divide Freq High	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Divide Freq Low	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
Divide Min Level	スライスする(切り取る)部分の最小レベルを決定する
Divide Type	スライスする(切り取る)タイミングを音符で指定する
Drive	[DISTORTION系、NOISY、SLICE] 歪み方の度合を設定する [MISC系] 効果をかける度合を設定する
Drive Horn	ホーン(高域側)の回転による変調の深さを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Drive Rotor	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する
Dry Level	ドライ音のレベルを設定する
Dry LPF Cutoff Frequency	ドライ音にけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Dry Mix Level	ドライ音のレベルを設定する
Dry Send to Noise	ノイズへ送られるドライ信号の量を設定する
Dry/Wet Balance	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定する
Dyna Level Offset	エンベロープフォロー出力の値を増減するオフセットを設定する
Dyna Threshold Level	エンベロープフォローが動き出すレベルを設定する
Edge	歪み方のカーブを設定する
Emphasis	高域の特性の変化を設定する
EQ Frequency	EQで増減させる周波数を設定する
EQ Gain	EQで増減させるゲインを設定する
EQ High Frequency	高域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ High Gain	高域をEQで増減させるゲイン量を設定する
EQ Low Frequency	低域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ Low Gain	低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
EQ Mid Frequency	中域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ Mid Gain	中域をEQで増減させるゲインを設定する
EQ Mid Width	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定する
EQ Width	EQで増減させる範囲の幅を設定する
ER/Rev Balance	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する
F/R Depth	前後のパンの深さ(PAN Direction=Lturn, Rturnのときに有効)を設定する
FB Hi Damp Ofst R	右側チャンネルにおける高音の減衰の量のオフセットを設定する
FB Level Ofst R	右側チャンネルにおけるフィードバックの量のオフセットを設定する
Feedback	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Feedback High Damp	フィードバック音における高域の減衰の調整をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)
Feedback Level	[REVERB系、EARLY REFLECTION] イニシャルディレイのフィードバック量を設定する [DELAY系全般、CHORUS系、FLANGER系、COMP DISTORTION DELAY、TEC系] ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する [TEMPO PHASER、DYNAMIC PHASER] フェーザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
Feedback Level 1, 2	1、2系列目のディレイ音のフィードバックの量をそれぞれ設定する
Feedback Time	フィードバックディレイの長さを設定する
Feedback Time 1, 2, L, R	フィードバックディレイ1、2、左側、右側の長さをそれぞれ設定する
Filter Type	[LO-FI] 音色効果のタイプを設定する [DYNAMIC FILTER] フィルターのタイプ選択をする
Fine 1, 2	1、2系列目の細かいピッチをそれぞれ設定する
Gate Time	スライスのゲート時間を設定する
Height	シミュレートする部屋の高さを設定する
Hi Resonance	高域成分の調整をする
High Attack	高域側におけるコンプレッサー効果が動き始めるまでの時間を設定する
High Gain	高域側における出力のレベルを設定する
High Level	高域のレベルを設定する
High Mute	高域のミュートスイッチ
High Ratio	[REV-X HALL、REV-X ROOM] 高域成分の調整をする [MULTI BAND COMP] 高域側におけるコンプレッサーの圧縮比を設定する
High Threshold	高域側における効果が動き始める入力レベルを設定する
Horn Speed Fast	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Horn Speed SLOW	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Initial Delay	初期反射音までのディレイタイムを設定する
Initial Delay 1, 2	1、2系列目の初期反射音までのディレイタイムをそれぞれ設定する
Initial Delay Lch, Rch	左チャンネル、右チャンネルの初期反射音までのディレイタイムをそれぞれ設定する
Input Level	コンプレッサーをかけるために入力する音のレベルを設定する
Input Mode	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
Input Select	入力チャンネルの選択をする
L/R Depth	左右のパンの深さを設定する
L/R Diffusion	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
Lag	音符で指定されたディレイの長さに加算する値を設定する
LFO Depth	[SPX CHORUS、SYMPHONIC、CLASSIC FLANGER、RING MODULATOR] 変調の深さを設定する [TEMPO PHASER] 位相変調の深さを設定する
LFO Phase Difference	変調波形のL/R位相差(0 deg(=64)で位相差なし)を設定する
LFO Phase Reset	LFOの初期位相のリセット方法を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
LFO Speed	[CHORUS系、FLANGER系、TREMOLO、RING MODULATOR] 変調の周波数を設定する [TEMPO FLANGER、TEMPO PHASER] 変調スピードを音符で指定する [AUTO PAN] オートパンの周波数を設定する
LFO Wave	[FLANGER系、RING MODULATOR] 変調波形を選択する [AUTO PAN] パンニングカーブを変更する [VCM AUTO WAH] 波形を選択する(サイン波か矩形波)
Liveness	初期反射音の減衰を設定する
Low Attack	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Low Gain	低域側においての出力のレベルを設定する
Low Level	低域のレベルを設定する
Low Mute	低域のミュートスイッチ
Low Ratio	[REV-X HALL、REV-X ROOM] 低域成分の調整を設定する [MULTI BAND COMP] 低域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
Low Threshold	低域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
LPF Resonance	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Manual	[VCM FLANGER] ディレイ変調のオフセット値を設定する [VCM PHASER MONO、VCM PHASER STEREO] 位相変調のオフセット値を設定する
Meter	Meterの切り替えをする
Mic L-R Angle	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
Mid Attack	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Mid Gain	中域側においての出力のレベルを設定する
Mid Level	中域のレベルを設定する
Mid Mute	中域のミュートスイッチ
Mid Ratio	中域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
Mid Threshold	中域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
Mix	エフェクト音の音量を調整する
Mix Level	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mod Depth	変調の深さを設定する
Mod Depth Ofst R	右チャンネルにおける変調の深さのオフセットを設定する
Mod Feedback	変調に対するフィードバック量を設定する
Mod Gain	変調のゲイン量を設定する
Mod LPF Cutoff Frequency	変調音の高域をローパスフィルターでカットする周波数を設定する
Mod LPF Resonance	変調音にローパスフィルターでくせを付ける
Mod Mix Balance	[NOISY] 変調した成分のミックスバランスを設定する [TECH MODULATION] 変調音の音量を調整する
Mod Speed	変調の速さを設定する
Mod Wave Type	変調用波形を選択する
Mode	フェーザータイプを切り替える1要素を設定する
Modulation Phase	変調波形のL/R位相差を設定する
Move Speed	Vowelで設定した音に移る時間を設定する
Noise Level	ノイズのレベルを設定する
Noise LPF Cutoff Frequency	ノイズにかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Noise LPF Q	ノイズにかけるローパスフィルターのレゾナンスを設定する
Noise Mod Depth	ノイズの変調の深さを設定する
Noise Mod Speed	ノイズの変調スピードを設定する
Noise Tone	ノイズの音質を設定する
On/Off Switch	すばやく音の変化を出すためのアインレーターのOn/Offスイッチ
OSC Frequency Coarse	入力波形を変調するための周波数を設定する
OSC Frequency Fine	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定する
Output	効果をかけた音の出力レベルを設定する
Output Gain	
Output Level	
Output Level 1, 2	1, 2系列目の効果をかけた音の出力レベルをそれぞれ個別に設定する
Over Drive	歪み方の度合を設定する
Pan 1, 2	1, 2系列目のPANをそれぞれ設定する
Pan AEG Min Level	パンをAEGコントロールする最小レベルを設定する
Pan AEG Type	パンをAEGコントロールするタイプを選択する
Pan Depth	パンのかかる深さを設定する
Pan Direction	オートパンのタイプを設定する
Pan Type	パンのタイプを指定する
Pedal Control	ワウフィルターのカットオフ周波数、フットコントローラーなどのペダルから制御する
Pedal Response	Damper Controlの変化に対する追従性を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
Phase Shift Offset	位相変調のオフセット値を設定する
Pitch 1, 2	1, 2系列目の半音単位のピッチをそれぞれ設定する
PM Depth	音程変調の深さを設定する
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	変調変更前の低音域をカットするハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Cutoff Frequency	高域をカットするローパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Resonance	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Presence	ギターアンプなどによくみられるパラメーターで、高域をコントロールする
Ratio	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Release Curve	エンベロープフォロワーのリリースカーブを設定する
Release Time	エンベロープフォロワーのリリース時間を設定する
Resonance	フィルターにくせをつける
Resonance Offset	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
Reverb Delay	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
Reverb Time	リバーブの長さを設定する
Room Size	音が鳴っている空間の大きさを設定する
Rotor Speed Fast	ファスト回転時のローター(低域側)の回転する周波数を設定する
Rotor Speed Slow	スロー回転時のローター(低域側)の回転する周波数を設定する
Rotor/Horn Balance	ホーン(高音側)とローター(低音側)の音量バランスを設定する
Sampling Freq. Control	サンプリング周波数をコントロールする
Sensitivity	[DYNAMIC FLANGER、DYNAMIC PHASER、TEC系] 入力の変化に対する変調の感度を設定する [VCM TOUCH WAH] 入力の変化に対するワウフィルターの感度の感度を設定する
Slow-Fast Time of Horn	ホーン(高域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Slow-Fast Time of Rotor	ローター(低域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Space Type	空間シミュレーションのタイプを選択する
Speaker Type	シミュレートスピーカーのタイプを選択する
Speed	[VCM FLANGER] ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する [PHASER系] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する [VCM AUTO WAH] LFOのスピードを設定する
Speed Control	回転速度(Slow/Fast)を切り替える
Spread	音の広がり感を設定する
Stage	フェーズシンプターの段数を設定する
Threshold	効果が効き始める入力レベルを設定する
Top ^{*3}	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
Type	[VCM FLANGER] フランジャーのタイプを選択する [WAH系全般] ワウのタイプを選択する [EARLY REFLECTION] 反射音のタイプを選択する
Vowel	母音を選択する
Wall Vary	シミュレートする部屋の壁の状態(値が大きいほど乱反射する)を設定する
Width	シミュレートする部屋の幅を設定する
Word Length	音の粗さを設定する

*1: Bottomの設定値が、Topの設定値未満の場合のみ、設定が有効になります。

*2: Colorの設定値である「mode」と「stage」の組み合わせによっては、効果しないことがあります。

*3: Topの設定値が、Bottomの設定値以上の場合のみ、設定が有効になります。

リファレンス

ここでは、MOTIF-RACK XSおよびMOTIF-RACK XSエディターで設定できるパラメーターを説明します。MOTIF-RACK XSのコモンエディットの一部のパラメーターやエレメント/キーエディットのパラメーターは、MOTIF-RACK XSエディターでのみエディット(編集)可能です。MOTIF-RACK XS本体とMOTIF-RACK XSエディターとを同期させてお使いいただくと、どちらか一方で設定を変更したらもう一方の設定も自動的に変更されるので、適宜使い分けてスムーズにエディット操作が行なえます。データ同期方法については、MOTIF-RACK XSエディター取扱説明書をご覧ください。

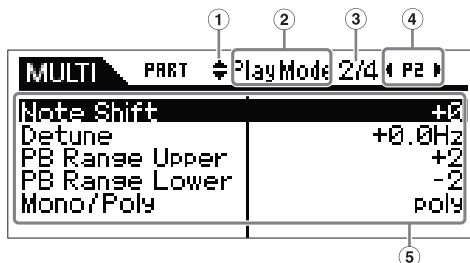
各エディット画面への詳しい操作手順は、「クイックガイド」(25ページ)をご覧ください。

EDITOR マークについて

本書のリファレンスでは、MOTIF-RACK XSエディターにしかないパラメーターに、**EDITOR** マークを付けています。

エディット画面の見方

(例)



- ① このマークは、上(▲)/下(▼)ページが隠れていることを表しています。カーソル[↑]/[↓]ボタンを押してカーソル(反転表示部分)を動かしていくことで、前/後のページに移動できます。
- ② 現在エディット対象として選択している画面を表示します。
- ③ 選択中のエディット画面の何ページ目を表示しているかを示しています。たとえば「2/4」の場合、選択中のエディット画面は全部で4ページあり、現在、そのうちの2ページ目を表示していることを示しています。
- ④ マルチモードの場合のみ、現在選択中のパートを表示します。左(◀)/右(▶)マークが出ている場合は、カーソル[<]/[>]ボタンを押すことで、パートの切り替えができます。
- ⑤ 現在編集可能なパラメーターを表示します。カーソル[↑]/[↓]/[<]/[>]ボタンで画面上のカーソルを動かし、エンコーダーノブで各パラメーターの値を変更します。

ボイスモード

ノーマルボイスエディット

鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」は、最大8つのエレメントで構成されています。ノーマルボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのエレメントに共通したパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントを構成するパラメーターをエレメントごとに設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。

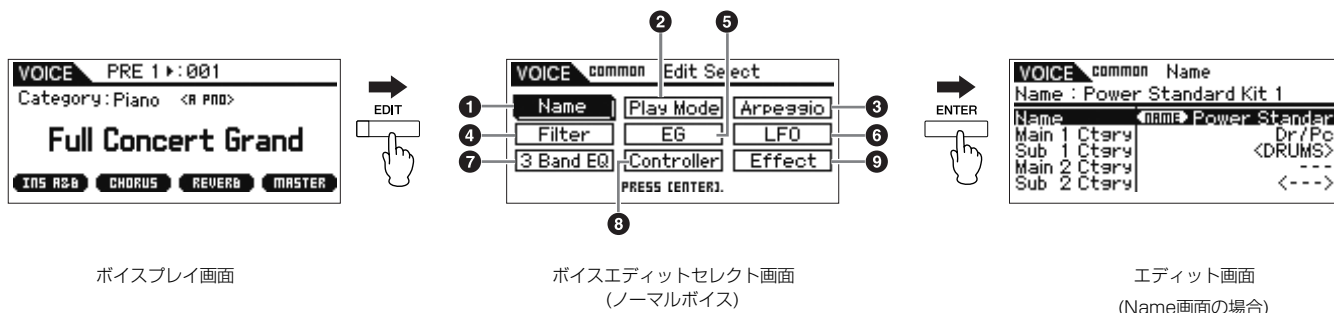
ここでは、ノーマルボイスを作るときの操作と、パラメーターを説明します。

コモンエディット

8つのエレメントに共通(コモン)したボイスの設定をエディット(編集)するモードです。

手順

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面

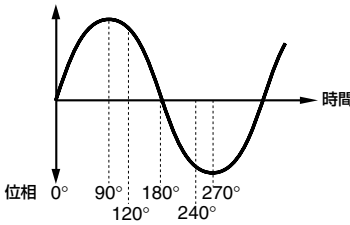
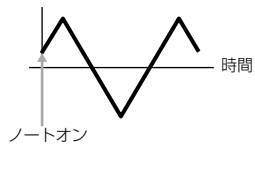
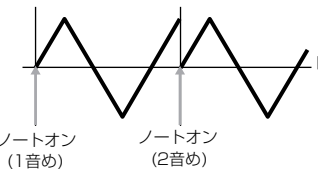
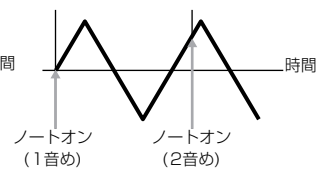


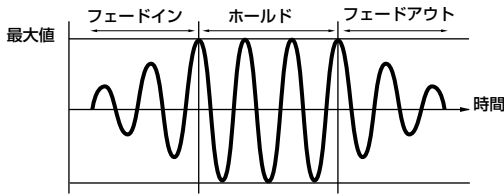
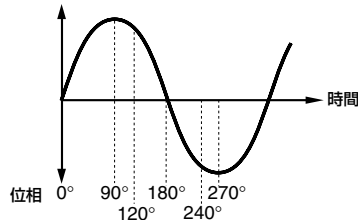
① Name (ネーム)	
Name (ボイスネーム)	ボイスに名前をつけます。「Name」にカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字まで設定できます。名前の入力方法について詳しくは、クイックガイドのボイスネームの設定(文字入力) (47ページ)をご覧ください。
Main 1 Ctgry (メインカテゴリ 1)	ボイスが属する2種類のメインカテゴリとそれに付属するサブカテゴリを設定します。 カテゴリとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリを設定しておく、多くのボイスの中から目的のボイスを短時間で見つけ出せます。 メインカテゴリは楽器の大きな区分けを示すもので、あらかじめ用意されている16種類の中から選びます。サブカテゴリはメインカテゴリの中をさらに細かく分類するためのもので、カテゴリごとに用意されている最大5種類から選びます。 設定値: カテゴリリスト(87ページ)をご覧ください。
Sub 1 Ctgry (サブカテゴリ 1)	
Main 2 Ctgry (メインカテゴリ 2)	
Sub 2 Ctgry (サブカテゴリ 2)	
② Play Mode (プレイモード)	
Volume (ボリューム)	ボイスの音量を設定します。他のボイスとの音量バランスをとるときなどに使います。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0～127
Pan (パン)	ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端) NOTE ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果がわかりにくいことがあります。
Note Shift (ノートシフト)	ピッチを半音単位で調整します。 設定値: -24～+0～+24
PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー)	ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。 たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ローの値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。 設定値: -48semi～+0semi～+24semi
PB Range Lower (ピッチベンドレンジロー)	
Mono / Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。 設定値: mono、poly mono (モノ)単音で演奏する状態です。レガート演奏をするとアタック音が出ないため、滑らかな演奏を再現できます。 poly (ポリ)和音で演奏できる状態です。
Key Assign Mode (キーアサインモード)	発音中の音に対して、同じチャンネルで同じノートオン情報を続けて受信したときの、音源側の発音方法を設定します。 設定値: single、multi single (シングル)先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。 multi (マルチ)発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。
Porta Sw (ポルタメントスイッチ)	ポルタメント効果をかけるか(on)、かけないか(off)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: off、on
Porta Time (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。「Porta Time Mode」の設定によって、パラメーターの動きが変化します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなり、ピッチ変化の速さは遅くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0～127
Porta Mode (ポルタメントモード)	鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。 設定値: fingered、fulltime fingered (フィンガード)レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかけられます。 fulltime (フルタイム)常にポルタメントがかかります。
Porta Time Mode (ポルタメントタイムモード)	ポルタメントのピッチ変化が時間と速さのどちらを基準にして変化するかを設定します。 設定値: rate1、time1、rate2、time2 rate1 (レート1)一定の速さでピッチが変化します。 time1 (タイム1)一定の時間でピッチが変化します。 rate2 (レート2)一定の速さでピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。 time2 (タイム2)一定の時間でピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。

各部の名称と機能	Porta Lgt Slope (ポルタメントレガートスロープ)	「Mono/Poly(モノ/ポリ)」を「mono」に設定してレガートで演奏すると、選んでいるボイスに割り当てられているウェーブフォームのアタックの速さによっては、音の立ち上がりが不自然になる場合があります。そういった場合に、このパラメーターで音の立ち上がりを調整します。通常は、アタックの短いウェーブフォームではこの値を小さく、長い場合は大きく設定します。 設定値: 0～7
	Micro Tune Bank (マイクロチューニングバンク)	マイクロチューニングを選ぶためのメモリーを設定します。 設定値: preset, user preset (プリセット).....本体にあらかじめ準備されている13種類のマイクロチューニングを選択できます。 user (ユーザー).....ユーティリティのMicro Tune (ユーザーマイクロチューニング)画面(102ページ)で作成したオリジナルのマイクロチューニングを選択できます。
	Micro Tune No. (マイクロチューニングナンバー)	マイクロチューニングを選びます。プリセットバンクでは、平均律をはじめ、全部で13種類の音律が用意されています。マイクロチューニングについて詳しくは、補足説明のマイクロチューニング(87ページ)をご覧ください。 設定値: プリセットバンク: 1～13 (87ページのマイクロチューニングリストをご覧ください。) ユーザーバンク: 1～8
	Micro Tune Root (マイクロチューニングルート)	音律の基準となる音を設定します。音律によっては、基準音の設定が必要ないものもあります。 設定値: C～B
	Audition No. (オーディションフレーズナンバー)	オーディションフレーズのタイプを選択します。 設定値: 001～285
使用前の準備	Audition Note Shift (オーディションフレーズノートシフト)	オーディションフレーズの音程を半音単位で調節します。 設定値: -24～+0～+24
	Audition Vel Shift (オーディションフレーズベロシティーシフト)	オーディションフレーズのベロシティーを増減する値を設定します。 設定値: -64～+0～+63
音を鳴らす	③ Arp Select (アルペジオセレクト) 各ボイスに登録できる5種類のアルペジオに関して、共通の設定(Arp Edit)を行なうか、各アルペジオに固有の設定(Arp 1～5 Type)を行なうかを選択します。	
	Arp Sw (アルペジオスイッチ)	アルペジオ再生のオン/オフを設定します。ユーティリティ General画面の「Audition Button」(99ページ)が「arpeggio sw (アルペジオスイッチ)」に設定されている場合、パネルの[AUDITION]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。 設定値: off, on
接続について	Arp Select (アルペジオ1～5セレクト)	アルペジオ1～5を選択します。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マーク(♪)が表示されます。 設定値: Arp 1～Arp 5
	Arp Edit (アルペジオエディット) 5種類のアルペジオの共通の設定を行ないます。	
コンピューターの活用	Arp Sw (アルペジオスイッチ)	アルペジオ再生のオン/オフを設定します。Arp Select画面の「Arp Sw」と同じ設定になります。 設定値: off, on
	Arp Hold (アルペジオホールド)	一度ノートオンを受信したあと、ノートオフを受信しても、次のノートオンを受信するまでアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。 設定値: sync-off (シンクオフ)、off, on sync-off (シンクオフ).....ノートオフを受信しても内部的にはアルペジオ再生が続き、次にノートオンを受信すると発音が再開されます。 NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー =64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。
クイックガイド	Arp Tempo (アルペジオテンポ)	アルペジオのテンポを設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 5～300 NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティ MIDI画面の「MIDI Sync」(99ページ)を「external」/「auto」に設定します。「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、ここのテンポの設定値が「external」となり、変更できません。
	Velocity Rate (ベロシティーレート)	アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。 設定値: 0～200%
MOTIF-RACK XS の概要	Gate Time Rate (ゲートタイムレート)	アルペジオ再生のゲートタイムを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。 設定値: 0～200%

Unit Multiply (ユニットマルチブライ)	<p>アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオとなります。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分之一になり、テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。</p> <p>設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%</p>
Quantize Value (クオンタイズバリュー)	<p>クオンタイズやスイングをかけるときの基準となる音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。</p> <p>設定値: 60 (32分音符)、 80 (16分3連符)、 120 (16分音符)、 160 (8分3連符)、 240 (8分音符)、 320 (4分3連符)、 480 (4分音符)</p>
Quantize Strngth (クオンタイズ ストレngth)	<p>クオンタイズ機能によって、元の位置からジャストの位置に移動する比率を設定します。0%ではクオンタイズ機能はかからず、100%で「Quantize Value」で設定した音符のジャストの位置に移動します。50%ではそのちょうど真ん中の位置まで移動します。</p> <p>設定値: 0%~100%</p>
Swing (スイング)	<p>「Quantize Value」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。値を+1より大きくするとジャストのタイミングより後ろに移動し、-1より小さくすると前に移動します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合には便利です。</p> <p>設定値: -120~+120</p> <p>NOTE 「Quantize Value」で3連符の設定をしている場合、3連符の最後の拍のノートイベントがスイング対象となります。</p>
Octave Range (オクターブレレンジ)	<p>アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。プラスの値を設定するとアルペジオ演奏のオクターブ幅が上方向に広がり、マイナスの値を設定すると下方向に広がります。</p> <p>設定値: -3~+0~+3</p>
Change Timing (チェンジタイミング)	<p>アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(realtime)、次の小節の頭で切り替わるのか(measure)を設定します。</p> <p>設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)</p>
Velocity Mode (ベロシティーモード)	<p>ノートオンを受信したときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。</p> <p>設定値: original、thru</p> <p>original (オリジナル).....アルペジオタイプに設定されているベロシティーで再生されます。</p> <p>thru (スルー).....実際に受信したノートオンのベロシティーで再生されます。</p>
Key Mode (キーモード)	<p>ノートオンを受信したときのアルペジオ再生の仕方を設定します。</p> <p>設定値: sort、thru、direct、sort+direct、thru+direct</p> <p>sort (ソート).....複数のノートオンを受信したとき、受信した順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。</p> <p>thru (スルー).....複数のノートオンを受信したとき、受信した順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。</p> <p>direct (ダイレクト).....アルペジオによる演奏は再生されず、受信したノートオンメッセージがそのまま鳴ります。ただし、アルペジオによって、パンやブライトネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているアルペジオタイプや、カテゴリーCntr (コントロール)に含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定です。</p> <p>sort +direct (ソートダイレクト).....sort (ソート)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。</p> <p>thru +direct (スルーダイレクト).....thru (スルー)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。</p> <p>NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプには、ノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(56ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、「Key Mode」を「sort」や「thru」に設定すると、ノートオンを受信しても音が出ません。</p>
Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー /ハイ)	<p>アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内のノートを受信したとき、アルペジオは鳴ります。C5~C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲でアルペジオが鳴ります。</p> <p>設定値: C -2~G8</p>
Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー /ハイ)	<p>アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、アルペジオが鳴ります。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲でアルペジオが鳴ります。</p> <p>設定値: 001~127</p>
Octave Shift (オクターブシフト)	<p>アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。</p> <p>設定値: -10~+10</p>
Loop (ループ)	<p>鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(on)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(off)とを切り替えます。</p> <p>設定値: off、on</p>

各部の名称と機能	Trigger Mode (トリガーモード)	<p>ノートオンを受信するとアルペジオの再生がスタートし、ノートオフを受信するとストップする状態 (gate)と、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態 (toggle)を切り替えます。「gate」は通常のアルペジオの状態です。「toggle」は、ノートオフを受信してもアルペジオ再生がストップせず、ストップしたいタイミングでのノートオンを受信させると、いつでもアルペジオ再生をストップできるので便利です。</p> <p>設定値: gate (ゲート)、toggle (トグル)</p> <p>NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、Arp Edit画面の「Arp Hold」(66ページ)が「on」に設定されていても、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わります。</p>
ご使用前の準備	Accnt Vel Th (アクセント ペロシティスレッシュOLD)	<p>プリセットされている一部のアルペジオパターンには、アクセントフレーズと呼ばれる通常は再生されない演奏が記憶されていて、強いペロシティーでのノートオンを受信したときにだけ再生できます。ここでは、アクセントフレーズを再生するペロシティーの強さを設定します。</p> <p>設定値: off、1～127</p>
音を鳴らす	Accnt Strt Qtz (アクセント スタートクオンタイズ)	<p>一部のアルペジオタイプに用意されているアクセントフレーズが、強いペロシティーのノートオンを受信したと同時に再生する(off)か、そのアルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(on)かを設定します。</p> <p>設定値: off、on</p>
接続について	Random SFX (ランダムSFX)	<p>一部のアルペジオタイプには、たとえばノートオフを受信したときにギターフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。</p> <p>設定値: off、on</p>
コンピューターの活用	SFX Vel Offset (ランダムSFX ペロシティーオフセット)	<p>ランダムSFX機能で再生される効果音のペロシティーを増減する値を設定します。この設定によってペロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
	SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)	<p>ランダムSFX機能で再生される効果音を、受信したノートオンのペロシティーで再生する(on)か、自動的に決められるペロシティーで再生するか(off)を設定します。</p> <p>設定値: off、on</p>
クイックガイド	Arp 1～5 Type 「Arp Select」で選択しているアルペジオの設定を行ないます。	
MOTIF-RACK XS の概要	Main Ctgry (メインカテゴリー) Sub Ctgry (サブカテゴリー)	<p>メインカテゴリーとサブカテゴリーから目的のアルペジオタイプが含まれるカテゴリーを選びます。</p> <p>設定値: 「MOTIF-RACK XSのしくみ」のカテゴリー一覧表(53ページ)をご覧ください。</p>
	Type (アルペジオタイプ)	<p>カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。画面の上から2段目には、ここで選択されたアルペジオタイプの「タイプ番号:タイプ名」が表示されます。MOTIF-RACK XSにプリセットされているアルペジオタイプ一覧については、別電子ファイル「アルペジオタイプリスト」(8ページ)をご覧ください。</p> <p>NOTE 「アルペジオタイプリスト」の読み方については、54ページをご覧ください。</p>
ボイスモード	Vel Rate (ペロシティーレート オフセット)	<p>アルペジオ再生のペロシティーを増減する値を設定します。この設定によってペロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。</p> <p>設定値: -100%～+0%～+100%</p>
	GTime Rate (ゲートタイムレート オフセット)	<p>アルペジオ再生のゲートタイムを増減する値を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。</p> <p>設定値: -100%～+0%～+100%</p>
リファレンス	4 Filter (フィルター) ここでは、すべてのエレメントに共通にかかるフィルターの設定を行ないます。	
マルチモード	Cutoff (カットオフ)	<p>各エレメントで設定されているフィルターのカットオフ周波数(76ページ)に対して、増減する共通の値を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
ユーティリティ	Resonance (レゾナンス)	<p>各エレメントで設定されているフィルターのResonance (レゾナンス)/Width (ウィズ) (77ページ)に対して、増減する共通の値を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
資料	5 EG アンプリチュードEGとフィルター EGを操作して、音の時間的な変化を設定します。ここでは、すべてのエレメントに共通にかかるEGの設定を行ないます。	
	FEG Attack (FEG アタックタイム) FEG Decay (FEG ディケイタイム) FEG Release (FEG リリースタイム) FEG Depth (FEG デプス)	<p>フィルター EGのタイムとレベルを設定します。ノートオンを受信してから音が消えるまでの、カットオフ周波数の時間的な変化を作ります。ここでの設定は、各エレメントで設定されているフィルターEG (78ページ)の各設定値を、間接的に増減します。「FEG Sustain」は、ここでは設定できません。「FEG Depth」は、ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>

<p>AEG Attack (AEG アタックタイム) AEG Decay (AEG ディケイタイム) AEG Sustain (AEG サステインレベル) AEG Release (AEG リリースタイム)</p>	<p>ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ることができます。ここでの設定は、各エレメントで設定されているアンプリチュードEG (80ページ)の各設定値を、間接的に増減します。</p> <p>各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
<p>⑥ LFO (コモンLFO)</p> <p>ビブラートやトレモロ、ワウ効果などの周期的な変化を作り出すLFOの効果について設定します。ここでは、すべてのエレメントに共通にかかるコモンLFOの設定を行ないます。</p>	
<p>Wave (ウェーブ)</p>	<p>ウェーブを選択して、LFOの揺れ方(周期的な変化の仕方)を設定します。</p> <p>設定値: triangle (トライアングル: 三角波)、triangle+ (トライアングル+)、saw up (ソーアップ: ノコギリ波)、saw down (ソーダウン: ノコギリ波)、squ1/4 (スクエア: 矩形波1/4)、squ1/3 (スクエア: 矩形波1/3)、square (スクエア: 矩形波)、squ2/3 (スクエア: 矩形波2/3)、squ3/4 (スクエア: 矩形波3/4)、trapezoid (トラペゾイド: 台形波)、S/H1 (サンプルアンドホールド1)、S/H2 (サンプルアンドホールド2)、user (ユーザー)</p> <p>user (ユーザー) オリジナルのウェーブを、LFO波形として使用できる設定です。ウェーブの作成は、MOTIF-RACK XSエディターでのみ可能です。設定の詳細については、USER LFO Templateのパラメーター (71ページ)をご覧ください。</p>
<p>Play Mode (プレイモード)</p>	<p>LFOを繰り返し揺らし続ける(loop)か、1周期分揺れたところでストップする(one shot)かを設定します。</p> <p>設定値: loop (ループ)、one shot (ワンショット)</p>
<p>Speed (スピード)</p>	<p>LFOの揺れの速さを設定します。値が大きいほど揺れが速くなります。「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」の場合は設定できません。</p> <p>設定値: 0~63</p>
<p>Phase (フェーズ)</p>	<p>LFOがリセットされたときの、初期位相を設定します。</p> <p>設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°</p> 
<p>Tempo Sync (テンポシンク)</p>	<p>LFOの揺れの速さを、アルペジオの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。</p> <p>設定値: off (同期させない)、on (同期させる)</p> <p>NOTE アルペジオの再生テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器と同期させている場合、この設定をonにすると、外部クロックのテンポと同期します。</p>
<p>Tempo Speed (テンポスピード)</p>	<p>「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」のときに有効なパラメーターで、LFOの揺れの速さを音符で設定します。</p> <p>設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)、4thx16 (4分音符16拍)、4thx32 (4分音符32拍)、4thx64 (4分音符64拍)</p> <p>NOTE ここでの音符の長さは、アルペジオの再生テンポが基準となります。</p>
<p>Key on Reset (キーオンリセット)</p>	<p>ノートオンを受信したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。次のように3種類の設定が用意されています。</p> <p>設定値: off、each-on、1st-on</p> <div> <p>off</p> <p>LFOの発振はリセットされず、ノートオンを受信するたびに、毎回鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。</p>  </div> <div> <p>each-on (イチオン)</p> <p>ノートオンを受信するたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。</p>  </div> <div> <p>1st-on (ファーストオン)</p> <p>ノートオンを受信したときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。</p>  </div> <p>NOTE 図では、リセット時の位相が常に「0°」になっていますが、実際は「Phase」で設定した値になります。</p>
<p>Random Speed (ランダムスピード)</p>	<p>LFOの揺れの速さをランダムに変化させます。0で元のスピード、値を大きくするほど、スピード変化が大きくなります。「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」の場合は設定できません。</p> <p>設定値: 0~127</p>

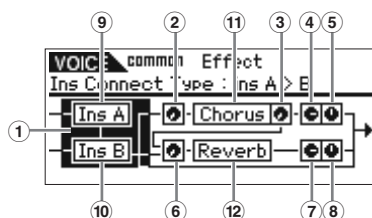
Delay Time (ディレイタイム)	<p>ノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Fade in Time (フェードインタイム)	<p>LFOの効果が徐々に深くなっていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。0に設定すると、LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になります。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Hold Time (ホールドタイム)	<p>LFOの効果が最大レベルに達したあと、フェードアウトに移行するまでの持続時間を設定します。値が大きいほど持続時間が長くなります。「hold」に設定すると、フェードアウトには移行しなくなります。</p> <p>設定値: 0~126、hold</p> 
Fade out Time (フェードアウトタイム)	<p>ノートオンを受信してからホールドで設定された持続時間を経過したのち、LFOの効果が徐々に減衰して消えていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。</p> <p>設定値: 0~127</p>
LFO Set 1~3 Dest (LFOセット1~3デスティネーション)	<p>LFO信号で変調する機能を選択します。設定できるセットが3つ(セット1~3)あるので、目的に応じて複数の変調機能を選べます。</p> <p>設定値: insA1~insA16、insB1~insB16、A mod、P mod、F mod、reso、pan、LFOspd</p> <p>エフェクトパラメーター (insA1~insA16、insB1~insB16) エフェクトパラメーターが周期的に変化します。ここでエフェクトパラメーターを選択すると、現在割り当てられているエフェクトパラメーター名が表示されます。</p> <p>A mod (アンプリチュードモジュレーションデプス) 音量が周期的に変化するトレモロになります。</p> <p>P mod (ピッチモジュレーションデプス) ピッチが周期的に変化するビブラートになります。</p> <p>F mod (フィルターモジュレーションデプス) 音の明るさが周期的に変化するワウ効果になります。</p> <p>reso (レゾナンス) レゾナンスが周期的に変化して、特殊なワウ効果になります。</p> <p>pan (パン) 音の定位が周期的に変化してオートパンになります。</p> <p>LFOspd (エレメントLFOスピード) エレメントLFOの揺れの速さが、コモンLFOの揺れの速さによって周期的に変化します。</p> <p>NOTE MOTIF-RACK XSエディター上の「LFO Set 1~3 Element Sw」が1セット内で1つでもオフに設定されている場合、「LFO Set 1~3 Dest」をエフェクトパラメーター以外の設定値に選択すると、「LFO Set 1~3 Dest」と「LFO Set 1~3 Depth」の設定値の先頭に「!」が表示されます。これは、すべてのエレメントに効果しないことを示しています。</p>
LFO Set 1~3 Depth (LFOセット1~3デプス)	<p>LFO信号による変調の深さを、セットごとに設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p>
LFO Set 1~3 Element Sw (LFOセット1~3 エLEMENTスイッチ)	<p>MOTIF-RACK XSエディター上で、セットごとに、各エレメントに対してLFO信号での変調を有効にするか、無効にするかを選択します。ボタンがオンの場合は有効になり、オフの場合は無効になります。</p> <p>EDITOR</p>
LFO Set 1~3 Depth Offset (LFOセット1~3デプスオフセット)	<p>MOTIF-RACK XSエディター上で、「LFO Set 1~3 Depth」で設定したLFO信号による変調の深さを、エレメントごとに増減する設定です。この設定によって「LFO Set 1~3 Depth」がマイナスになる場合は0に、128以上になる場合は127に置き換えられます。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>EDITOR</p>
LFO Phase Offset (LFOフェーズオフセット)	<p>MOTIF-RACK XSエディター上で、LFOウェーブがリセットされたときの初期位相を、エレメントごとに設定します。</p> <p>設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°</p> 
User LFO Cycle (ユーザー LFO サイクル)	<p>MOTIF-RACK XSエディター上で、波形を作るときのステップ数を決めます。</p> <p>設定値: 2、3、4、6、8、12、16</p> <p>EDITOR</p>

User LFO Slope (スロープ) EDITOR	MOTIF-RACK XSエディター上で、現在表示されている波形グラフの傾斜を設定します。 設定値: off、up、down、up&down off 傾斜をなくします。 up (アップ) 上昇の傾斜にします。 down (ダウン) 下降の傾斜にします。 up&down (アップアンドダウン) 上昇して下降する傾斜にします。
User LFO Template (テンプレート) EDITOR	MOTIF-RACK XSエディター上で、オリジナル波形を作成するときの基になる波形を、あらかじめ用意されたテンプレートの中から選びます。 設定値: all 0 (オール0) すべてのステップのバリューが0になります。 all -64 (オール-64) すべてのステップのバリューが-64になります。 all +63 (オール+63) すべてのステップのバリューが+63になります。 saw up (ソーアップ) バリューが-64から+63へアップしていくノコギリ波になります。 saw down (ソーダウン) バリューが+63から-64にダウンしていくノコギリ波になります。 even step (イーブンステップ) 奇数ステップのバリューが+63、偶数ステップのバリューが-64の矩形波になります。 odd step (オッドステップ) 偶数ステップのバリューが+63、奇数ステップのバリューが-64の矩形波になります。 Random (ランダム) ランダムな波形になります。クリックするたびに、異なる波形が表示されます。
User LFO Step Value 1~16 (ステップバリュー) EDITOR	MOTIF-RACK XSエディター上で、各ステップの値を設定します。 設定値: -64~+0~+63
7 3 Band EQ (3バンドEQ)	
Low Freq (ロー フリケンシー) Low Gain (ロー ゲイン) Mid Freq (ミドル フリケンシー) Mid Gain (ミドル ゲイン) Mid Q (ミドル キュー) High Freq (ハイ フリケンシー) High Gain (ハイ ゲイン)	High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQの設定です。High (ハイ)で高音域、Mid (ミドル)で中音域、Low (ロー)で低音域の音量を増減して音色を変化します。パラメトリックEQとは、各帯域の周波数を設定できるタイプのEQのことで、ミドルについてはQ (キュー) を設定することもできます。「Low Freq」と「High Freq」以外の各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。 Freq (フリケンシー) 音量を増減する周波数を帯域ごとに設定します。音の中のカットしたい(または増幅したい)周波数に設定します。 設定値: Low Freq: 50.1Hz~2.00kHz Mid Freq: 139.7Hz~10.1kHz High Freq: 503.8Hz~14.0kHz Gain (ゲイン) 「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。値を大きくすると「Freq」で設定した周波数が増幅(ブースト)され強調されます。値を小さくするとカットされます。 設定値: -12.00dB ~+0dB~+12.00dB Q (キュー) 音量を増減する帯域の幅を設定します。値を大きくすると帯域の幅が狭くなり、「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音だけが増減されます。値を小さくすると帯域の幅が広くなり、「Freq」で設定した周波数を中心として、広い範囲でなだらかに音量が増減されます。 設定値: 0.7~10.3 NOTE Qは、ピーキングタイプであるミドルにだけ用意されています。ピーキングタイプとは特定の周波数を中心として音量を増減するタイプのEQのことで、ミドルのEQがこれにあたります。ハイとローのEQは、「Freq」で設定した周波数より高い周波数(または低い周波数)全体の音量を増減するシェルピングタイプのEQとなっています。
8 Control (コントローラー)	
Assign 1 Value (アサイン1バリュー) Assign 2 Value (アサイン2バリュー)	Assign 1/2に割り当てた機能の設定値を間接的に増減します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: -64~+0~+63 NOTE ASSIGN 1/2の機能は、「Assign 1/Assign 2」を設定した「Ctrl Set 1~6 Src」の「Ctrl Set 1~6 Dest」で設定します。
Ctrl Set 1~6 Src (コントローラーセット1~6ソース)	機能を割り当てるコントローラーを選択します。同じコントローラーを複数設定して、1つのコントローラーに複数の機能を割り当てることもできます。 設定値: PitchBend (ピッチベンドホイール)、ModWheel (モジュレーションホイール)、AfterTch (アフタータッチ)、FootCtrl1 (フットコントローラー 1)、FootSw (フットスイッチ)、Ribbon (リボンコントローラー)、Breath (ブレスコントローラー)、Assign 1 (アサイン1)、Assign 2 (アサイン2)、FootCtrl2 (フットコントローラー 2)、A. Func 1 (アサインابلファンクション1)、A. Func 2 (アサインابلファンクション2) NOTE コントロールチェンジナンバーを変更できるコントローラーに関しては、ユーティリティ画面(101ページ)で設定されているコントロールチェンジナンバーになります。 NOTE PitchBend (ピッチベンドホイール)は、Play Mode画面(65ページ)の「PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー)」、「PB Range Lower (ピッチベンドレンジロー)」でピッチベンドの効果が割り当てられています。

Ctrl Set 1~6 Dest (コントローラーセット1~6デスティネーション)	コントローラーに割り当てる機能を設定します。ポリウム、ピッチ、LFOの深さなど、69種類の機能から選択できます。 設定値: 別冊データリストのコントロールリストをご覧ください。 NOTE コントロールリストにある「Insertion Effect A/B Parameter 1~16」は、実際は現在選択中のエフェクトタイプの実パラメーター名が表示されます。該当するパラメーターが、存在しないか設定されていないものについては、「InsA/B---(Prm 1~16)」と表示されます。 NOTE MOTIF-RACK XSエディター上の「Controller Set 1~6 Element Sw」が1セット内で1つでもオフに設定されている場合、「Ctrl Set 1~6 Dest」をエレメントに関するパラメーターに設定すると、「Ctrl Set 1~6 Src」と「Ctrl Set 1~6 Dest」と「Ctrl Set 1~6 Depth」の設定値の先頭に「!」が表示されます。これは、すべてのエレメントに効果しないことを示しています。
Ctrl Set 1~6 Depth (コントローラーセット1~6デプス)	設定した機能をコントロールする深さを設定します。マイナス値に設定すると、コントローラーの効果が逆転します。 設定値: -64~+0~+63
Controller Set 1~6 Element Sw (コントローラーセット1~6エレメントスイッチ) EDITOR	MOTIF-RACK XSエディター上で、各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にするか、無効にするかを選択します。「Ctrl Set 1~6 Dest」で設定したパラメーターがエレメントに関するものでないときは設定できません。ボタンがオンの場合は有効になり、オフの場合は無効になります。

⑨ Effect (エフェクト)

NOTE この画面には、パネル上の[EFFECT]ボタンを2秒以上押し続けることでも入れます。



① Insertion Connection (インサージョンコネクション)	インサージョンエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。詳しくは、「MOTIF-RACK XSのしくみ」にあるボイスモードでのエフェクトの内部構成図(58ページ)をご覧ください。 設定値: parallel, ins A > B, ins B > A parallel (パラレル).....インサージョンエフェクトAとBの出力が個別にリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。 ins A > B.....インサージョンエフェクトAの出力がインサージョンエフェクトBに送られ、インサージョンエフェクトBの出力がリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。 ins B > A.....インサージョンエフェクトBの出力がインサージョンエフェクトAに送られ、インサージョンエフェクトAの出力がリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。
② Chorus Send (コーラスセンド)	コーラスエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0~127
③ Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)	コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかかった音にリバーブが深くかかる状態になります。 設定値: 0~127
④ Chorus Return (コーラスリターン)	コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。 設定値: 0~127
⑤ Chorus Pan (コーラスパン)	コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。 設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)
⑥ Reverb Send (リバーブセンド)	リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0~127
⑦ Reverb Return (リバーブリターン)	リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。 設定値: 0~127
⑧ Reverb Pan (リバーブパン)	リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。 設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

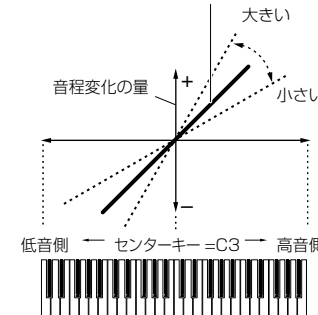
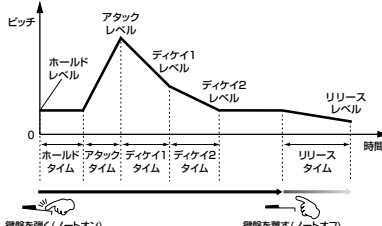
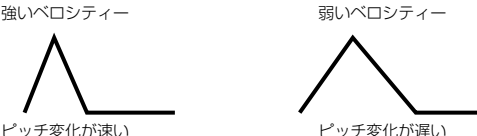
Element Out 1~8 (エレメントアウト1~8) EDITOR	MOTIF-RACK XSエディター上で、各エレメントの出力先を、インサージョンエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサージョンエフェクトを通さない設定(thru=スルー)にすることもできます。 設定値: thru (スルー)、insA (インサージョンA)、insB (インサージョンB)
⑨ Ins A (インサージョンエフェクトA) ⑩ Ins B (インサージョンエフェクトB) ⑪ Chorus (コーラス) ⑫ Reverb (リバーブ)	ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すか、またはエンコーダーノブを押すと、各エフェクトのタイプやパラメーターを設定するエフェクトパラメーター画面に移ります。
エフェクトパラメーター	
Switch (スイッチ)	マスターエフェクトでのみ有効なパラメーターです。ここでは、変更できません。
Category (カテゴリー) Type (タイプ)	カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。 設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページをご覧ください。 NOTE 「Reverb」のエフェクトパラメーター画面では、カテゴリーは1つなので、「Category」の設定はできません。
Preset (プリセット)	各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。 NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別冊データリストをご覧ください。
エフェクトパラメーター 1~16	エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については61ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

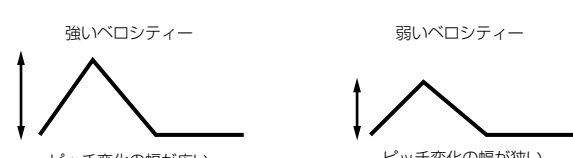
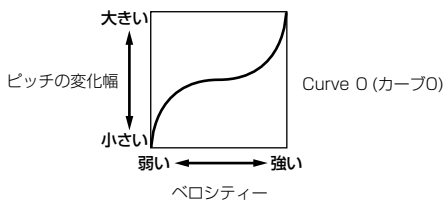
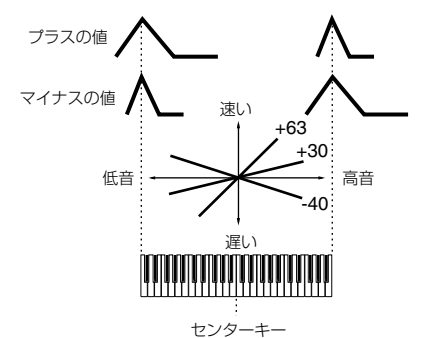
エレメントエディット **EDITOR**

エレメントエディットでは、シンセサイザーの音作りの基本ともいえるパラメーター (オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEGなど) をエレメントごとにエディット (編集) します。このパラメーターはすべてMOTIF-RACK XSエディターでのみエディットできます。設定画面については、MOTIF-RACK XSエディター取扱説明書をご覧ください。

OSC (オシレーター)	
エレメントスイッチ1~8	各エレメントを使用するかどうかの設定をします。オフ (使用しない) に設定すると、そのエレメントは発音しくくなります。 設定値: off (使用しない)、on (使用する)
Wave Bank (ウェーブフォームバンク) Category (ウェーブフォームカテゴリー) Number (ウェーブフォームナンバー) Name (ウェーブフォームネーム)	エレメントに割り当てるウェーブフォームを選択します。ウェーブフォームバンクはプリセットバンクのみです。プリセットウェーブフォームの詳細については、別冊データリストのウェーブフォームリストをご覧ください。
XA Control (XAコントロール)	XA機能におけるエレメントの役割を設定します。「MOTIF-RACK XSのしくみ」の「XA機能について」(51ページ)を参考に、5つのタイプごとにエレメントが切り替わるルールを考えながら、各エレメントのXAコントロールを設定してください。同じタイプのエレメントは、「Elm Group (エレメントグループ)」でまとめておくと、目的の効果が得られやすくなります。 設定値: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on normal (ノーマル) 通常のエレメントとして発音します。 legato (レガート) モノモードでレガート演奏をしたときに、XAコントロール=「normal」のエレメントの代わりに発音します。 key off sound (キーオフサウンド) ノートオフを受信したときに発音します。 wave cycle (ウェーブサイクル) このモードが設定されているエレメントが複数ある場合に、エレメント番号順に発音します。 wave random (ウェーブランダム) 「wave cycle」と入れ替える形で、ランダムに発音します。 all AF off (オールアサインブルファンクションオフ) A. Func [1]/[2]ボタン (ASSIGNABLE FUNCTION[1]/[2]ボタン) とともにオフになっている場合に発音するエレメントです。 AF 1 on (アサインブルファンクション1オン) A. Func [1]ボタン (ASSIGNABLE FUNCTION[1]ボタン) がオンになっているときに発音するエレメントです。 AF 2 on (アサインブルファンクション2オン) A. Func [2]ボタン (ASSIGNABLE FUNCTION[2]ボタン) がオンになっているときに発音するエレメントです。

各部の名称と機能	Elm Group (エレメントグループ)	XA機能によって別のエレメントに発音が引き継がれる場合に、同じタイプの「XA Control」を持ったエレメントに発音が引き継がれるようにグループ分けをするための設定です。XA機能を使う場合には、XAコントロールの種類によってエレメントグループを分けておきます。 「XA Control」がすべて「normal」に設定されている場合には、この設定による影響はありません。 設定値: 1~8
	Key on Delay (キーオンディレイ)	ノートオンを受信したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。値が大きくなるほど遅れが大きくなります。 設定値: 0~127
	Tempo Sync (ディレイ テンポシンク)	「Key On Delay」のタイミングを、アルペジオの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。 設定値: off (同期させない)、on (同期させる)
	Tempo (ディレイ テンポ)	「Tempo Sync (ディレイテンポシンク)」 = 「on」 の場合に有効なパラメーターです。キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。 設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)
	Vel Cross Fade (ベロシティークロスフェード)	「Velocity Limit」の範囲外のベロシティーのノートオンを受信したときに、ベロシティーリミットから離れるにつれてオシレーターの出カレベルが徐々に下がっていくような状態にする設定です。0に設定すると「Velocity Limit」の範囲外のベロシティーはまったく発音しなくなります。設定値が大きいほどオシレーターの出カレベルの下がり方がゆるやかになります。ベロシティーリミットによって複数のウェーブフォームを切り替えるようなボイスを作るときに、この値を設定することで、ウェーブフォームが自然に切り替わるようになります。 設定値: 0~127
ご使用前の準備	Velocity Limit (ベロシティーリミット)	エレメントが発音するベロシティーの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、エレメントが発音します。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲で発音します。 設定値: 1~127
	Note Limit (ノートリミット)	エレメントが発音する音域の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音のノート範囲で、エレメントが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲で発音します。 設定値: C -2~G8
	Tune (チューン)	
音を鳴らす	Coarse (コースチューニング)	エレメントのピッチを半音単位で調整します。 設定値: -48semi~+0semi~+48semi
	Fine (ファインチューニング)	エレメントのピッチを1セント単位で微調節します。 設定値: -64cent~+0cent~+63cent
	Vel Sens (ピッチベロシティーセンシティブィー)	鍵盤を強く強さ(ベロシティー)で、エレメントのピッチを変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾くとピッチが高くなり、弱く弾くと低くなります。0に設定するとベロシティーによるピッチ変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどピッチは高く、強く弾くと低くなります。 設定値: -64~+0~+63
接続について	Fine Scaling (ファインスケールセンシティブィー)	「Fine (ファインチューニング)」によるピッチの変化を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、高音部のノートオンを受信したときほど「Fine (ファインチューニング)」の効果が大きく、低音部のノートオンを受信したときほど「Fine (ファインチューニング)」の効果が小さくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64~+0~+63
	Random (ランダム)	ノートオンを受信するたびにエレメントのピッチをランダムに変化させます。値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると元のピッチのまま変化しません。 設定値: 0~127
	Pitch Key Follow Center Key (ピッチ キーフォローセンターキー)	ピッチキーフォローセンシティブィーで基準となるノートナンバーを設定します。ここで設定したノートナンバーでは、キーフォローセンシティブィーの設定に関係なく、通常の音が鳴ります。 設定値: C -2~G8
コンピュータの活用		
クイックガイド		
MOTIF-RACK XS の仕組み		
ボイスモード		
リファレンス		
マルチモード		
ユーティリティ		
資料		

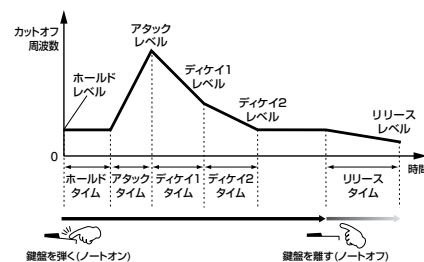
<p>Pitch Key Follow (ピッチ キーフォローセンシティビティー)</p>	<p>「Pitch Key Follow Center Key」で設定したノートのピッチを基準として、となりのノートとの音程を設定します。+100%でとなりのノートとの音程が通常どおり半音となり、+200%で全音、+50%でクォータートーン(1/4音)となります。+0%ではとなりのノートとの音程がなくなり、すべてのノートでセンターキーで指定したピッチが鳴ります。マイナス(-)の値を設定した場合は、ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。</p> <p>設定値: -200%~+0%~+200%</p> <p>NOTE このパラメーターは、打楽器音をノーマルボイスとして使う場合など、となりのノートナンバーとの音程が必ずしも半音でなくてよい場合などに有効です。</p>	<p>ピッチキーフォローセンシティビティーとセンターキー ピッチキーフォローセンシティビティー=+100%の場合</p> 
PEG (ピッチEG)		
<p>Time (タイム)</p>	<p>ここでは、ピッチEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>Hold Time (ホールドタイム) ノートオンを受信してから「Hold Level」で設定したピッチを持続する時間を設定します。</p> <p>Attack Time (アタックタイム) ホールドタイムが終わり、ピッチ変化がスタートしてから、「Attack Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 1 Time (ディケイ1タイム) 「Attack Level」で設定したピッチに達してから、「Decay 1 Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 2 Time (ディケイ2タイム) 「Decay 1 Level」で設定したピッチに達してから、「Decay 2 Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。</p> <p>Release Time (リリースタイム) ノートオフを受信してから「Release Level」に至るまでの時間を設定します。</p>	
<p>Level (レベル)</p>	<p>ここでは、ピッチEGのレベルを設定します。レベルでは、「Tune」で設定した「Coarse (コースチューニング)」および「Fine (ファインチューニング)」の値を基準のピッチとして、各ポイントでのピッチを基準のピッチからどの程度変化させるかを設定します。</p> <p>設定値: -128~+0~+127</p> <p>Hold Level (ホールドレベル) ノートオンを受信した瞬間のピッチを設定します。</p> <p>Attack Level (アタックレベル) ノートオンを受信して、「Hold Level」から最初に変化したときに到達するピッチです。</p> <p>Decay 1 Level (ディケイ1レベル) 「Attack Level」に達してから、次の変化の目標となるピッチです。</p> <p>Decay 2 Level (ディケイ2レベル) 「Decay 1 Level」に達してから、次の変化の目標となるピッチです。</p> <p>Release Level (リリースレベル) ノートオフを受信してから、最終的に到達するピッチです。</p>	
<p>Time Velocity Sens (EGタイムベロシティーセンシティビティー)</p>	<p>ピッチEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでピッチEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティーで速く、強いベロシティーで遅くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>	
<p>Segment (EGタイムベロシティー センシティビティーセグメント)</p>	<p>ピッチEGのどの部分でEGタイムベロシティーセンシティビティーを有効にするかを設定します。</p> <p>設定値: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all</p> <p>attack (アタック)ホールドタイムとアタックタイムに対して有効。</p> <p>atk+dcy (アタック+ディケイ)ホールドタイムとアタックタイムとディケイ1タイムに対して有効。</p> <p>decay (ディケイ)ディケイ1/2タイムに対して有効。</p> <p>atk+rls (アタック+リリース)ホールドタイムとアタックタイムとリリースタイムに対して有効。</p> <p>all (オール)ピッチEGのすべてのタイム設定に対して有効。</p>	

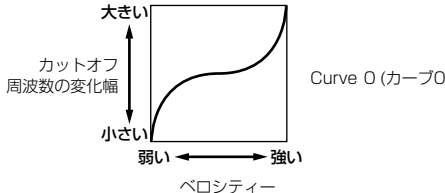
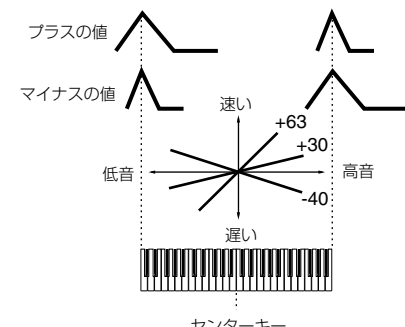
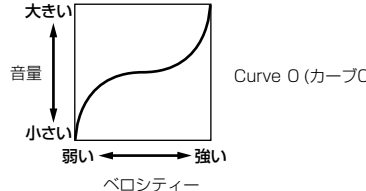
EG Depth (EGデプス)	<p>ピッチEGによるピッチの変化幅を設定します。0に設定するとピッチEGによるピッチ変化はなくなり、値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、ピッチ変化の高低が逆になります。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
EG Depth Vel Sens (EGデプスベロシティーセンシティブィー)	<p>ピッチEGによるピッチの変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでピッチEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによるピッチEGの変化はなくなり、値をマイナスにすると、弱いベロシティーで変化幅が広く、強いベロシティーで狭くなります。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p> 
EG Depth Curve (EGデプスベロシティーセンシティブィーカーブ)	<p>鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によるピッチEGの変化幅の増減の仕方を、5種類のカーブから選びます。選択したカーブはパラメーターの横にグラフで表示されます。グラフは、横軸がベロシティー、縦軸がピッチの変化幅で、ベロシティーカーブを表示しています。</p> <p>設定値: Curve 0～4</p> 
Time Key Follow Center Key (EGタイムキーフォローセンシティブィーセンターキー)	<p>「Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティブィー)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、ピッチEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま再現されます。</p> <p>設定値: C -2～G8</p> 
Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティブィー)	<p>ピッチEGのピッチ変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、ピッチEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0に設定するとノートナンバーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
Filter Type (フィルタータイプ)	
Type (タイプ)	<p>ここでは、各エレメントで使用するフィルターを選びます。各タイプについて詳しくは、補足説明のフィルタータイプ(88ページ)をご覧ください。</p> <p>設定値: LPF24D、LPF24A、LPF18、LPF18s、LPF12、LPF6、HPF24D、HPF12、BPF12D、BPFw、BPF6、BEF12、BEF6、Dual LPF、Dual HPF、Dual BPF、Dual BEF、LPF12+BPF6、thru (スルー)</p>
Cutoff (カットオフ)	<p>フィルターが不要な信号を削るときの基準となる周波数のことをカットオフ(カットオフ周波数)と呼びます。ここでは、カットオフ周波数を設定してフィルターのかかり方を調整します。「Type」で選んだフィルタータイプによって、カットオフ周波数の働きは大きく異なります。画面に表示される特性図を確認して、カットオフ周波数を調整しましょう。</p> <p>設定値: 0～255</p>
Cutoff Velocity Sens (カットオフベロシティーセンシティブィー)	<p>「Cutoff」で設定したカットオフ周波数を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動します。</p> <p>設定値: -64～+0～+63</p>
Distance (ディスタンス)	<p>デュアルタイプのフィルター (Dual LPF、Dual HPF、Dual BPF、Dual BEF)、およびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。「Type」で他のフィルタータイプが選択されている場合は機能しません。</p> <p>設定値: -128～+0～+127</p>

Resonance (レゾナンス) /Width (ウィズ)	<p>このパラメーターは、「Type」で選ばれているフィルターの種類によって機能が切り替わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)となります。Resonanceの場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、「Cutoff」で設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことで、数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。Widthの場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。LPF6、thruの場合は、空欄となり設定できません。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Resonance Velocity Sens (レゾナンスベロシティーセンシティブィティ)	<p>レゾナンス効果を鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなり、大きな音色変化が得られます。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
Gain (ゲイン)	<p>フィルターへ送る音量を設定します。値を下げるとエレメントの音量が下がります。この値によってフィルターのかかり方が変わり、音色が変化します。</p> <p>設定値: 0~255</p>
Center Key (カットオフキーフォローセンシティブィティ /HPFカットオフキーフォローセンシティブィティ センターキー)	<p>「Cutoff Key Follow」と「HPF Key Follow」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。</p>
Cutoff Key Follow (カットオフキーフォローセンシティブィティ)	<p>フィルターの「Cutoff」を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。0に設定すると鍵盤による変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で高く、高音部で低くなります。</p> <p>設定値: -200%~+0%~+200%</p> <div> <p>カットオフキーフォローセンシティブィティとセンターキー カットオフキーフォローセンシティブィティ=100の場合</p> </div>
HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	<p>LPF12、LPF6が持っているHPFのカットオフ周波数を設定します。「Type」がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。</p> <p>設定値: 0~255</p>
HPF Key Follow (ハイパスフィルターカットオフ キーフォローセンシティブィティ)	<p>LPF12、LPF6が持っている「HPF Cutoff」が、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で高く、高音部で低くなります。「Type」がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。</p> <p>設定値: -200%~+0%~+200%</p>

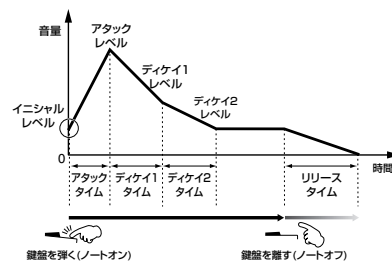
FEG (フィルター EG)


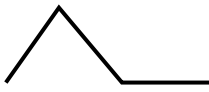
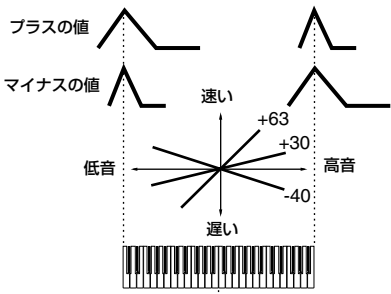
<p>Time (タイム)</p>	<p>ここでは、フィルターEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定したカットオフ周波数に変化するまでの時間を設定します。隣り合うレベルの設定が同じ値の場合、該当するタイムは、そのレベルを保持する時間となります。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>Hold Time (ホールドタイム) ノートオンを受信してから「Hold Level」で設定したカットオフ周波数を持続する時間を設定します。</p> <p>Attack Time (アタックタイム) ホールドタイムが終わり、カットオフ周波数の変化がスタートしてから、「Attack Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 1 Time (ディケイ1タイム) 「Attack Level」で設定したカットオフ周波数に達してから、「Decay 1 Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 2 Time (ディケイ2タイム) 「Decay 1 Level」で設定したカットオフ周波数に達してから、「Decay 2 Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Release Time (リリースタイム) ノートオフを受信してから「Release Level」で設定したカットオフ周波数に至るまでの時間を設定します。</p>
<p>Level (レベル)</p>	<p>ここでは、フィルターEGのレベルを設定します。レベルでは、「Filter Type」(76ページ)で設定したカットオフの値を基準として、各ポイントでのカットオフ周波数をどの程度変化させるかを設定します。</p> <p>設定値: -128~+0~+127</p> <p>Hold Level (ホールドレベル) ノートオンを受信した瞬間のカットオフ周波数を設定します。</p> <p>Attack Level (アタックレベル) ノートオンを受信してから最初に変化するカットオフ周波数です。</p> <p>Decay 1 Level (ディケイ1レベル) 「Attack Level」に達してから、次の変化の目的となるカットオフ周波数です。</p> <p>Decay 2 Level (ディケイ2レベル) 「Decay 1 Level」に達してからノートオフを受信するまでの間、持続し続けるカットオフ周波数です。</p> <p>Release Level (リリースレベル) ノートオフを受信してから、変化の目的となるカットオフ周波数です。</p>
<p>Time Velocity Sens (EGタイムベロシティーセンシティブィティ)</p>	<p>フィルターEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでフィルターEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティーで速く強いベロシティーで遅くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>強いベロシティー</p>  <p>カットオフ周波数の変化が速い</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>弱いベロシティー</p>  <p>カットオフ周波数の変化が遅い</p> </div> </div>
<p>Segment (EGタイムベロシティーセンシティブィティセグメント)</p>	<p>フィルターEGのどの部分で「Time Velocity Sens (EGタイムベロシティーセンシティブィティ)」を有効にするかを設定します。</p> <p>設定値: attack (アタック)、atk+dcy (アタック+ディケイ)、decay (ディケイ)、atk+rls (アタック+リリース)、all (各設定値の詳細は、PEGの「Segment」(75ページ)をご覧ください。)</p>
<p>EG Depth (EGデプス)</p>	<p>フィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。0に設定するとフィルターEGによるカットオフ周波数の変化はなくなり、値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、カットオフ周波数変化の高低が逆になります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
<p>EG Depth Vel Sens (EGデプスベロシティーセンシティブィティ)</p>	<p>フィルターEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでフィルターEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなり、値をマイナスにすると、弱いベロシティーで変化幅が広く、強いベロシティーで狭くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>強いベロシティー</p>  <p>カットオフ周波数の変化の幅が広い</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>弱いベロシティー</p>  <p>カットオフ周波数の変化の幅が狭い</p> </div> </div>



EG Depth Curve (EGデプス ペロシティー センシティビティーカーブ)	<p>鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)によるフィルターEGの変化幅の増減の仕方を、5種類のカーブから選びます。選択したカーブはパラメーターの横にグラフで表示されます。グラフは、横軸がペロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅で、ペロシティーカーブを表示しています。</p> <p>設定値: Curve 0~4</p> 
Time Key Follow Center Key (EGタイム キーフォローセンシティビ ティーセンターキー)	<p>「Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティビティー)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、フィルターEGで設定したカットオフ周波数の変化の速さがそのまま再現されます。</p> <p>設定値: C -2~G8</p> 
Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビ ティー)	<p>フィルターEGのカットオフ周波数の変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、フィルターEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
Filter Scale (フィルタースケール)	
Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)	<p>「Offset 1~4」を設定する4か所のノートナンバーを設定します。</p> <p>設定値: C -2~G8</p> <p>NOTE ブレイクポイントのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。</p>
Cutoff Offset 1~4 (カットオフ オフセット1~4)	<p>4か所のブレイクポイントに「Filter Type」で設定した「Cutoff」を増減する値を設定します。設定について詳しくは、補足説明のフィルタースケーリングの設定例(90ページ)をご覧ください。</p> <p>設定値: -128~+0~+127</p> <p>NOTE カットオフ周波数の上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。</p> <p>NOTE ブレイクポイント1より下の音は、1のレベルとなります。ブレイクポイント4より上の音は、4のレベルとなります。</p>
AMP Level/Pan (アンプリチュード レベル/パン)	
Level (レベル)	<p>エレメントの音量を設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Level Velocity Sens (レベルペロシティーセンシティビ ティー)	<p>エレメントの音量を、鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)で変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。0に設定するとペロシティーによる音量変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音量は大きくなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
Level Velocity Curve (レベルペロ シティーセンシティビティーカーブ)	<p>鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)による音量の変化の仕方を、5種類のカーブから選びます。選択したカーブはパラメーターの横にグラフで表示されます。グラフは横軸がペロシティー、縦軸が音量で、ペロシティーカーブを表示しています。</p> <p>設定値: Curve 0~4 (カーブ0~4)</p> 
Level Velocity Offset (レベルペロシティーセンシティビ ティーオフセット)	<p>「Level Velocity Sens (レベルペロシティーセンシティビティー)」で決定した音量を一律に増減します。値を64に設定すると、「Level Velocity Sens」で決定した音量のまま演奏されます。値を64よりも大きくすると、「Level Velocity Sens」で決定した音量が増加され、弱いペロシティーでも音量は大きくなります。値を64より小さくすると、音量は小さくなります。</p> <p>設定値: 0~127</p>

各部の名称と機能	Level Key Follow Center Key (レベルキーフォローセンシティビティーセンターキー)	「Level Key Follow (レベルキーフォローセンシティビティー)」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。
ご使用前の準備	Level Key Follow (レベルキーフォローセンシティビティー)	<p>エレメントの音量を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音量が小さく、高音部の鍵盤を弾いたときほど音量が大きくなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で大きく、高音部で小さくなります。</p> <p>設定値: -200%~+0%~+200%</p>
音を鳴らす		<p>レベルキーフォローセンシティビティーとセンターキー レベルキーフォローセンシティビティー=100の場合</p>
接続について	Pan (パン)	<p>音の左右の定位を調節します。</p> <p>設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)</p>
コンピューターの活用	Alternate Pan (オルタネートパン)	<p>ノートオンを受信するたびに、「Pan (パン)」で設定した定位を中心として、左右交互に音の定位が移動する効果を設定します。設定値の数値が大きくなるほど、定位が左右に移動する幅が広がります。</p> <p>設定値: L64~C~R63</p>
クイックガイド	Random Pan (ランダムパン)	<p>ノートオンを受信するたびに、ランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。「Pan」で設定した位置が定位の変化の中心となります。</p> <p>設定値: 0~127</p>
	Scaling Pan (スケーリングパン)	<p>音の定位が、ノートの高低によって左右に変化する度合いを設定します。「Pan」の設定がC3での定位となります。値をプラスに設定すると、低音部のノートほど定位が左になり、高音部のノートほど右に移動します。0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
MOTIF-RACK XS の概要	AEG (アンプリチュードEG)	
ボイスモード	Time (タイム)	<p>ここでは、アンプリチュードEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定した音量に変化するまでの時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>Attack Time (アタックタイム) ノートオンを受信してから「Attack Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 1 Time (ディケイ1タイム) 「Attack Level」で設定した音量に達してから、「Decay 1 Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 2 Time (ディケイ2タイム) 「Decay 1 Level」で設定した音量に達してから、「Decay 2 Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。</p> <p>Release Time (リリースタイム) ノートオフを受信してから音が消えるまでの時間を設定します。</p>
リファレンス	Level (レベル)	<p>ここでは、アンプリチュードEGのレベルを設定します。レベルでは、AMP Level/Pan画面(79ページ)の「Level」で設定した音量の値を基準として、各ポイントで音量をどの程度変化させるかを設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>Initial Level (イニシャルレベル) ノートオンを受信した瞬間の音量を設定します。</p> <p>Attack Level (アタックレベル) ノートオンを受信してから最初に変化する音量です。</p> <p>Decay 1 Level (ディケイ1レベル) 「Attack Level」に達してから、次の変化の目的となる音量です。</p> <p>Decay 2 Level (ディケイ2レベル) 「Decay 1 Level」に達してからノートオフを受信するまでの間、持続し続ける音量です。</p>



Time Vel Sens (EGタイムベロシティーセンシティブ ティ)	<p>アンプリチュードEGによる音量変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでアンプリチュードEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティーで速く、強いベロシティーで遅くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>強いベロシティー</p>  <p>音量変化が速い</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>弱いベロシティー</p>  <p>音量変化が遅い</p> </div> </div>
Segment (EGタイムベロシティーセンシティブ ティセグメント)	<p>アンプリチュードEGのどの部分で「Time Vel Sens (タイムベロシティーセンシティブティ)」を有効にするかを設定します。</p> <p>設定値: attack、atk+dcy、decay、atk+rls、all</p> <p>attack (アタック)アタックタイムに対して有効。</p> <p>atk+dcy (アタック+ディケイ)アタックタイムとディケイ1タイムに対して有効。</p> <p>decay (ディケイ)ディケイ1/2タイムに対して有効。</p> <p>atk+rls (アタック+リリース)アタックタイムとリリースタイムに対して有効。</p> <p>all (オール)アンプリチュードEGのすべてのタイム設定に対して有効。</p>
Half Damper (ハーフダンパースイッチ)	<p>ハーフダンパースイッチをオンにすると、コントロールチェンジナンバー 64を送信する外部コントローラーを操作することにより、ハーフダンパー機能を使った演奏ができるようになります。ハーフダンパー機能を使えば、従来のようなダンパーペダルのオン/オフだけでなく、実際のピアノのようにペダルを踏み込む量によってサウンドの響きをコントロールできます</p> <p>設定値: off、on</p>
Half Damper Time (ハーフダンパータイム)	<p>「Half Damper (ハーフダンパースイッチ)」を「on」に設定しているとき、コントロールチェンジナンバー 64を送信する外部コントローラーを、最大に効かせたまま鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。コントローラーの効き方によって、「Half Damper Time」から「Release Time」の間で減衰時間を調節できます。コントローラーの操作をやめると「Release Time」で減衰する状態になります。「Release Time」を小さな値に設定し、「Half Damper Time」を大きめの値に設定すると、実際のピアノに近い効果になります。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Time Key Follow Center Key (EGタイムキーフォローセンシティブ ティセンターキー)	<p>「Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティブティ)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、アンプリチュードEGの「Time」で設定した音量変化の速さがそのまま再現されます。</p> <p>設定値: C~2~G8</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティブ ティ)	<p>アンプリチュードEGの音量変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。プラスの値を設定すると、アンプリチュードEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0%に設定するとノートによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。</p> <p>設定値: -64~+0~+63</p>
AMP Scale (アンプリチュードスケール)	
Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)	<p>音量のオフセット値を設定するノートナンバーを設定します。</p> <p>設定値: C -2~G8</p> <p>NOTE ブレイクポイントのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。</p>
Level Offset 1~4 (レベル オフセット1~4)	<p>ブレイクポイントに音量を増減する値を設定します。設定について詳しくは、補足説明のアンプリチュードスケール設定例(90ページ)をご覧ください。</p> <p>設定値: -128~+0~+127</p>
LFO	
LFO Wave (LFOウェーブ)	<p>ウェーブを選択して、LFOの揺れ方(周期的な変化の仕方)を設定します。</p> <p>設定値: saw (ノコギリ波)、triangle (三角波)、square (矩形波)</p>
Speed (スピード)	<p>LFOの揺れの速さを設定します。値が大きいくほど揺れが速くなります。</p> <p>設定値: 0~63</p>

Key on Reset (キーオンリセット)	これをonに設定すると、ノートオンを受信したときに必ずLFOの発振がリセットされるようになります。 設定値: off、on Off…LFOの発振はリセットされず、毎回ノートオンを受信したときのLFOの位相から信号波形が始まります。 On…ノートオンを受信するたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。
Delay (ディレイ)	ノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。 設定値: 0～127
Fade in Time (フェードインタイム)	LFOの効果が徐々に深くなっていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。0に設定すると、LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になります。 設定値: 0～127
P Mod (ピッチモジュレーション)	LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させ、ビブラートをかける設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0～127
F Mod (フィルターモジュレーション)	LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させ、ワウ効果をかける設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。 設定値: 0～127
A Mod (アンプリチュードモジュレーション)	LFOのウェーブで音量を周期的に変化させ、トレモロをかける設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。 設定値: 0～127
EQ	
Type (EQタイプ)	EQのタイプを選びます。EQのタイプによって、パラメーターの構成が大きく変わります。 設定値: 2 Band (2バンドEQ)、P.EQ (パラメトリックEQ)、Boost 6 (ブースト+6dB)、Boost 12 (ブースト+12dB)、Boost 18 (ブースト+18dB)、thru (スルー) 2 Band (2バンドEQ) ……「Low Freq (ローフリクエンシー)」と「High Freq (ハイフリクエンシー)」で設定された周波数を基準に、それより上、もしくは下の周波数帯域すべてを、「Low Gain (ローゲイン)」と「High Gain (ハイゲイン)」の設定に従ってブースト/カットします。 P.EQ (パラメトリックEQ) ……「Low Freq (ローフリクエンシー)」付近の信号レベルを「Low Gain (ローゲイン)」の設定にしたがってブースト/カットします。また、ブースト/カットする帯域の広さを「Q(キュー)」で設定できます。 Boost 6、Boost 12、Boost 18 ……エレメントの出力全体を、それぞれ+6dB、+12dB、+18dBブーストするEQです。設定できるパラメーターはありません。 thru ……EQを通さず信号をそのまま通過させます。
Low Freq (ローフリクエンシー)	「Type (EQタイプ)」が「2 Band」または「P.EQ」の場合に有効なパラメーターです。「2 Band」の場合は低音側の基準周波数を、「P.EQ」の場合は中心周波数を設定します。 設定値: 「2 band」の場合…50.1Hz～2.00kHz、「P.EQ」の場合…139.7Hz～12.9kHz
High Freq (ハイフリクエンシー)	「Type (EQタイプ)」が「2 Band」の場合のみ有効なパラメーターです。高音側の基準周波数を設定します。 設定値: 503.8Hz～10.1kHz
Low Gain (ローゲイン)	「Type (EQタイプ)」が「2 Band」または「P.EQ」の場合に有効なパラメーターです。「2 Band」の場合は「Low Freq (ローフリクエンシー)」より下の周波数帯域を、「P.EQ」の場合は中心周波数付近の信号をブースト/カットするレベルを設定します。 設定値: -12.00dB～+0.00dB～+12.00dB
High Gain (ハイゲイン)	「Type (EQタイプ)」が「2 Band」の場合のみ有効なパラメーターです。「High Freq (ハイフリクエンシー)」より上の周波数帯域をブースト/カットするレベルを設定します。 設定値: -12.00dB～+0.00dB～+12.00dB
Q (キュー)	「Type (EQタイプ)」が「P.EQ」の場合のみ有効なパラメーターです。ブースト/カットする帯域の幅を設定します。値が小さいほど帯域の幅が広くなり、音の変化はなだらかになります。値が大きいほど帯域が狭くなり、特徴的な音の変化となります。 設定値: 0.7～10.3

ドラムボイスエディット

各ノートにいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」は、C0～C6の各ノートに割り当てられた73のドラムキーで構成されています。ドラムボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのドラムキーに共通するボイスとしてのパラメーターを設定する「コモンエディット」と、ドラムキーを構成するパラメーターをドラムキーごとに設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。ここでは、ドラムボイスを作るときの操作と、パラメーターを説明します。

コモンエディット

すべてのドラムキーに共通(コモン)した設定をエディットするモードです。

手順

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



① Name (ネーム)

ノーマルボイスのコモンエディットのName画面(65ページ)と同じです。

② Play Mode (プレイモード)

ノーマルボイスのコモンエディットのPlay Mode画面(65ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは、以下の設定に関するパラメーターは設定できません。

ノートシフト設定、モノ/ポリ設定、キーアサインモード設定、ポルタメント設定、マイクロチューニング設定

③ Arp Select (アルペジオセレクト)

ノーマルボイスのコモンエディットのArp Select画面(66ページ)と同じです。

④ Filter (フィルター)

ノーマルボイスのコモンエディットのFilter画面(68ページ)と同じです。

⑤ EG

ノーマルボイスのコモンエディットのEG画面(68ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは以下のパラメーターは設定できません。

FEG Attack Time、FEG Decay Time、FEG Release Time、FEG Depth、AEG Sustain Level、AEG Release Time

⑥ 3 Band EQ (3バンドEQ)

ノーマルボイスのコモンエディットの3 Band EQ画面(71ページ)と同じです。

⑦ Control (コントローラー)

ノーマルボイスのControl画面(71ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスではMOTIF-RACK XSエディター上にあるエレメントスイッチのパラメーターは設定できません。

⑧ Effect (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディットのEffect画面(72ページ)と同じです。ただし、MOTIF-RACK XSエディター上にあるインサージョン(A、B)への出力設定(「インサージョンエフェクトアウト」)は、ドラムキーごとの設定となります。また、4つのパラメーターが追加されます。ここでは、ノーマルボイスと異なるパラメーターのみ、説明します。

Key Out (ドラムキーアウト)

EDITOR

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサージョンエフェクトA (insA)にするか、インサージョンエフェクトB (insB)にするか、インサージョンエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。「Key (キー)」で選択したドラムキーごとに、別の値を設定できます。

設定値: thru (スルー)、Ins A (インサージョンA)、Ins B (インサージョンB)

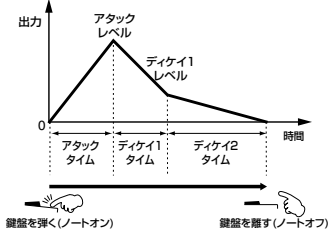
Key (キー) EDITOR	設定するドラムキーを選びます。鍵盤部をクリックすることでも選択できます。「Key Out (ドラムキーアウト)」、「Reverb Send (キーリバーブセンド)」、「Chorus Send (キーコーラスセンド)」の3つのパラメーターについては、ドラムキーごとに別の値を設定できます。 設定値: C0～C6
Chorus Send (キーコーラスセンド) EDITOR	インサージョンエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。この設定は、「Key Out」が「thru」に設定されている場合にのみ有効となります。 設定値: 0～127
Reverb Send (キーリバーブセンド) EDITOR	インサージョンエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。この設定は、「Key Out」が「thru」に設定されている場合にのみ有効となります。 設定値: 0～127
Chorus Ins Send (インサージョンコーラスセンド) EDITOR	「Key Out」が「thru」以外に設定されている場合に、インサージョンエフェクト(AまたはB)を通過してきたドラムキーの出力信号をコーラスエフェクトに送る信号の量を設定します。 設定値: 0～127
Reverb Ins Send (インサージョンリバーブセンド) EDITOR	「Key Out」が「thru」以外に設定されている場合に、インサージョンエフェクト(AまたはB)を通過してきたドラムキーの出力信号をリバーブエフェクトに送る信号の量を設定します。 設定値: 0～127

キーエディット **EDITOR**

キーエディットでは、シンセサイザーの音作りの基本ともいえるパラメーター (オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEGなど)をドラムキーごとにエディット(編集)します。このパラメーターはすべてMOTIF-RACK XSエディターでのみエディットできます。設定画面については、MOTIF-RACK XSエディター取扱説明書をご覧ください。

OSC (オシレーター)	
キー	エディットするドラムキーを選択します。ドラムキーは鍵盤部をクリックすることでも選択できます。 設定値: C0～C6
キースイッチ	現在選ばれているドラムキーを使用するかどうかの設定をします。オフ (使用しない)に設定すると、そのノートナンバーでは発音しなくなります。 設定値: off (使用しない)、on (使用する)
Wave Bank (ウェーブフォームバンク) Category (ウェーブフォームカテゴリ) Number (ウェーブフォームナンバー) Name (ウェーブフォームネーム)	ドラムキーに割り当てるウェーブフォームを選択します。ウェーブフォームバンクはプリセットバンクのみです。プリセットウェーブフォームの詳細については、別冊データリストのウェーブフォームリストをご覧ください。
Assign Mode (アサインモード)	発音中の音に対して、同じチャンネルで同じ音程のノートオン情報を続けて受信したときの、音源側の発音方法を設定します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、「multi」に設定すると自然な発音になります。ただし、「multi」にすると同時発音数を多く消費するため、他のパートが音切れを起こすような場合には、「single」に設定しましょう。 設定値: single、multi single (シングル)先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。 multi (マルチ)発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。
Receive Note Off (レシーブノートオフ)	ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(on)、受けないか(off)を設定します。スネアロールなど、発音時間の長いウェーブフォームを割り当てたドラムキーをonに設定すると、発音を途中で止めることができます。 設定値: off、on
Alternate Group (オルタネートグループ)	本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。同じ番号に設定したドラムキーは、同時に発音しなくなります。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズ、ハイハットペダルなど、通常同時に発音されるはずのないウェーブフォームを割り当てたドラムキーを同じグループ番号に登録しておきます。オルタネートグループを設定しないキーは、offに設定します。 設定値: off、1～127

Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)	ドラムキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA (ins A)にするか、インサーションエフェクトB (ins B)にするか、インサーションエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。このパラメーターは、ドラムボイスコモンエディットのEffect画面の「Key Out」(83ページ)と連動しています。 設定値: thru (スルー)、ins A (インサーションエフェクトA)、insB (インサーションエフェクトB)
Reverb Send (キーリバーブセンド)	インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ドラムボイスコモンエディットのEffect画面の「Reverb Send」(84ページ)と連動しています。 設定値: 0~127
Chorus Send (キーコーラスセンド)	インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ドラムボイスコモンエディットのEffect画面の「Chorus Send」(84ページ)と連動しています。 設定値: 0~127
Output Select (アウトプットセレクト)	ドラムキーの再生音をMOTIF-RACK XS本体から出力する端子を選択します。ここでの設定により、各ドラムキーを別々の端子から出力させることができます。特定の打楽器に、MOTIF-RACK XS本体とは別のエフェクターをかけたい場合などにこの機能を使うと便利です。ここでの設定は、「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効です。 設定値: 補足説明のアウトプットセレクト一覧表(90ページ)をご覧ください。
Tune (チューン)	
Coarse (コースチューニング)	ドラムキーのピッチを半音単位で調整します。 設定値: -48semi~+0semi~+48semi
Fine (ファインチューニング)	ドラムキーのピッチを1セント単位で微調節します。 設定値: -64cent~+0cent~+63cent
Vel Sens (ピッチベロシティーセンシティブ ティ)	鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で、ドラムキーのピッチを変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾くと音が高くなり、弱く弾くと低くなります。0に設定するとベロシティーによるピッチ変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音は高く、強く弾くと低くなります。 設定値: -64~+0~+63
Filter Type (フィルタータイプ)	
Cutoff (カットオフ)	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定して音の明るさを調整します。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の高音成分を通すために音色が明るくなります。数値を下げるとカットオフ周波数が低くなり、音の高音成分がカットされて音色が暗くなります。 設定値: 0~255
Cutoff Vel Sens (カットオフベロシティーセンシティブ ティ)	カットオフ周波数を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。0%に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動します。 設定値: -64~+0~+63
Resonance (レゾナンス)	「Cutoff」で設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけます。数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。 設定値: 0~127
HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の低音成分がカットされて音色が軽い感じになります。数値を下げるとカットオフ周波数は低くなり、音の低音成分を通すために音色がどっしりした感じになります。 設定値: 0~255
AMP Level/Pan (アンプリチュード レベル/パン)	
Level (レベル)	ドラムキーの音量を設定します。 設定値: 0~127
Velocity Sens (ベロシティーセンシティブティ)	ドラムキーの音量を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。0に設定するとベロシティーによる音量変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音量は大きくなります。 設定値: -64~+0~+63

Pan (パン)	音の左右の定位を調節します。 設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)
Alternate Pan (オルタネートパン)	鍵盤を弾くたびに、「Pan」で設定した定位を中心として、左右交互に音の定位が移動する効果を設定します。設定値の数値が大きくなるほど、定位が左右に移動する幅が広がります。 設定値: L64~C~R63
Random Pan (ランダムパン)	鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。「Pan」で設定した位置が定位の変化の中心となります。 設定値: 0~127
AEG (アンプリチュードEG)	
Time (タイム)	<p>ここでは、アンプリチュードEGの音量変化の時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。</p> <p>設定値: Attack(アタックタイム)、Decay 1(ディケイ1タイム): 0~127 Decay 2 (ディケイ2タイム): 0~126、hold</p> <p>Attack(アタックタイム) 鍵盤を弾いてから最大レベルになるまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 1 (ディケイ1タイム) 最大レベルに達してからディケイ1レベルになるまでの時間を設定します。</p> <p>Decay 2 (ディケイ2タイム) ディケイ1レベルに達してから音が消えるまでの時間を設定します。</p> 
Level (レベル)	<p>ここでは、アンプリチュードEGのレベル(音量の変化量)を設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p> <p>Decay 1 (ディケイ1レベル) 最大レベルに達した後、次の音量変化の目標となる音量を設定します。</p>
EQ	
ドラムキーごとに装備されているEQを設定して音を補正します。ノーマルボイスの元素メントエディットのEQ画面(82ページ)と同じです。	

補足説明

カテゴリーリスト

MOTIF-RACK XSのボイスが属するメインカテゴリーとサブカテゴリーです。

メインカテゴリー	サブカテゴリー				
Piano (Acoustic Piano)	APno (Acoustic Piano)	Layer	Modrn (Modern)	Vintg (Vintage)	Arp (Arpeggio)
Keys (Keyboard)	EP (Electric Piano)	FM (FM Piano)	Clavi	Synth	Arp
Organ	Tn Whl (Tone Wheel)	Combo	Pipe	Synth	Arp
Guitar	A. Gtr (Acoustic Guitar)	E.Cln (Electric Clean)	E. Dst (Electric Distortion)	Synth	Arp
Bass	ABass (Acoustic Bass)	EBass (Electric Bass)	SynBs (Synth Bass)	Arp (Arpeggio)	—
String (Strings)	Solo	Ensem (Ensemble)	Pizz (Pizzicato)	Synth	Arp
Brass	Solo	BrsEn (Brass Ensemble)	Orche (Orchestra)	Synth	Arp
SaxWW (Sax / Woodwind)	Sax (Saxophone)	Flute	WWind (Woodwind)	RPipe (Reed / Pipe)	Arp
SynLd (Synth Lead)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	H Hop (Hip Hop)	Dance	Arp
Pads (Synth Pad/Choir)	Analg (Analog)	Warm	Brite (Bright)	Choir	Arp
SyCmp (Synth Comp)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	Fade	Hook	Arp
CPerc (Chromatic Percussion)	Malet (Mallet Percussion)	Bell	SynBl (Synth Bell)	PDrum (Pitched Drum)	Arp
Dr / Pc (Drum / Percussion)	Drums	Perc (Percussion)	Synth	Arp (Arpeggio)	—
S.EFX (Sound Effect)	Move (Moving)	Ambie (Ambient)	Natur (Nature)	SciFi (Sci-Fi)	Arp
M. EFX (Musical Effect)	Move	Ambie	Sweep	Hit	Arp
Ethnc (Ethnic)	Bowed	Pluk (Plucked)	Struk (Struck)	Blown	Arp

マイクロチューニング

ボイスコモンエディットのPlay Mode画面での、「Micro Tune (マイクロチューニング)」(66ページ)について説明します。

マイクロチューニングとは

通常平均律で調律されている鍵盤の音律を、平均律以外の音律に変更するための仕組みです。歌声や管楽器などの純正律、古典派からロマン派時代のピアノ調律法だった調性的音律、クォータートーンと呼ばれる半音が1/2となる音律、インド音楽で使われる音律など、プリセットバンクに準備されているマイクロチューニングを選ぶだけで、様々な音律に簡単に切り替えることができます。また、ユーザーバンクでは、ユーティリティのMicro Tune (ユーザーマイクロチューニング)画面(102ページ)で作成したオリジナルの音律を使って演奏することもできます。

マイクロチューニングリスト

NO	調律名	調	特徴
1	Equal 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
2	PureMajor 純正律(長調)	C~B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな濁りのないハーモニーとなります。ただし移調の際にはルート音を変える必要があります。
3	PureMinor 純正律(短調)	C~B	
4	Werckmeist ヴェルクマイスター	C~B	
5	Kirnberger キルンベルガー	C~B	
6	Vallot&Yng パロッティ &ヤング	C~B	調性的音律と呼ばれています。演奏する際の調の調号(♯ ♭)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
7	1/4 Shift	—	
8	1/4 tone	—	
9	1/8 tone	—	
10	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される音律です(白鍵[C~B]のみ)。
11	Arabic 1 アラビック1	C~B	アラビア音楽で使用される音律です。
12	Arabic 2 アラビック2		
13	Arabic 3 アラビック3		

デスティネーションの設定例

ボイスコモンエディットのControl画面での「Ctrl Set 1～6 Dest (コントローラーセット1～6デスティネーション)」(72ページ)において、よく使われる効果についての設定例を紹介します。

音量をコントロールする	Volume (volume)
ビブラートをかける	Common LFO Depth1～3 (C-LFO dpth1～3) *1
ピッチを変化させる	Element Pitch (coarse tune) *2
音の明るさ(ブライトネス)をコントロールする	Element Filter Frequency (cutoff) *2
ロータリースピーカーのスピードを切り替える	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Rotor Slow) *3
ワウペダルの効果をかける	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) *4

上記の効果をさせたい場合、「Ctrl Set 1～6 Dest (コントローラーセット1～6デスティネーション)」の設定以外にも以下の設定が必要です。

- *1 ボイスコモンエディットのLFO画面の「Play Mode」=「loop」
ボイスコモンエディットのLFO画面の「LFO Set 1～3 Dest (LFO Set 1～3デスティネーション)」=「P mod」
- *2 MOTIF-RACK XSエディター上のボイスコモンエディットのControl Setで、「Controller Set Assign」の「SW (エレメントスイッチ)」=オン
- *3 ボイスコモンエディットのEffect画面の「Ins A/B」のエフェクトパラメーター画面で、「Type」=「Rotary Speaker」
MOTIF-RACK XSエディター上のボイスコモンエディットのEffectで、「Element Out」/「Key Out」=「Rotary Speaker」に設定したインサージョンエフェクト (insA/insB)}
- *4 ボイスコモンエディットのEffect画面の「Ins A/B」のエフェクトパラメーター画面で、「Type」=「VCM Pedal Wah」
MOTIF-RACK XSエディター上のボイスコモンエディットのEffectで、「Element Out」/「Key Out」=「VCM Pedal Wah」に設定したインサージョンエフェクト (insA/insB)}

フィルタータイプリスト **EDITOR**

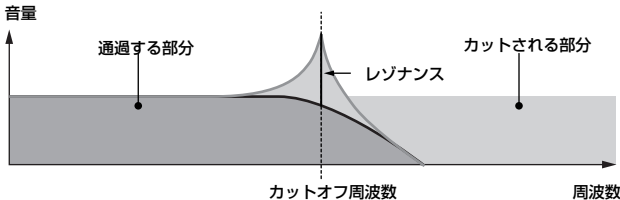
ボイスエレメントエディットのFilter Type画面(76ページ)で設定する、フィルタータイプについて説明します。

■ LPF (ローパスフィルター)

「Cutoff (カットオフ)」で設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。カットオフ周波数を上げるとパスする信号が多くなり音が明るくなります。カットオフ周波数を下げると多くの信号がカットされるため音が暗くなります。「Resonance (レゾナンス/ウィズ)」を上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適したフィルターです。

LPF24D

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



LPF24A

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

LPF18

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

LPF18s

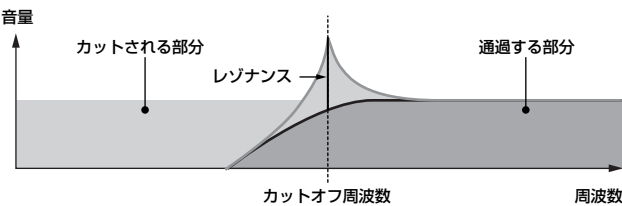
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。

■ HPF (ハイパスフィルター)

「Cutoff (カットオフ)」で設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットするフィルターです。カットオフ周波数を上げると、基音や低い信号がカットされて高い信号だけが残るため、音程感のない軽い音になります。カットオフ周波数を下げると基音や低い信号がパスするので落ち着いた音になります。「Resonance/Width」を上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。

HPF24D

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



HPF12

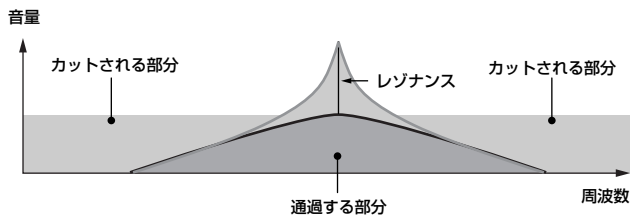
-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

■ BPF (バンドパスフィルター)

LPFとHPFを組み合わせたフィルターです。カットオフの上下の周波数の音をカットして、カットオフ周波数付近の音をパスします。

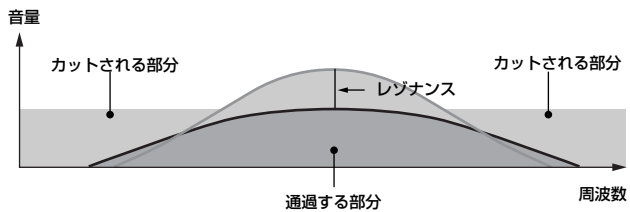
BPF12D

デジタルならではのクセを持つ-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



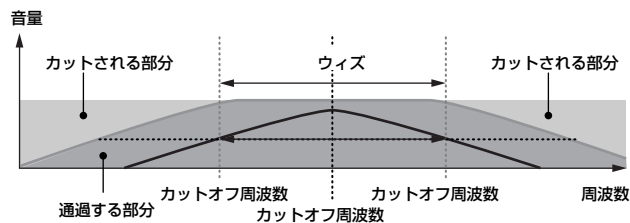
BPF6

-6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



BPFw

-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅をより広く設定できます。

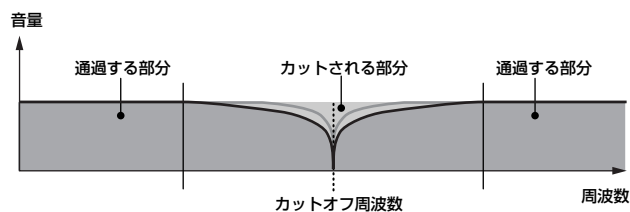


■ BEF (バンドエリミネートフィルター)

カットオフ周波数付近の音をカットして、カットオフ周波数の上下の周波数の音をパスします。バンドパスフィルターと逆の特性を持ったフィルターです。

BEF12

BEF6

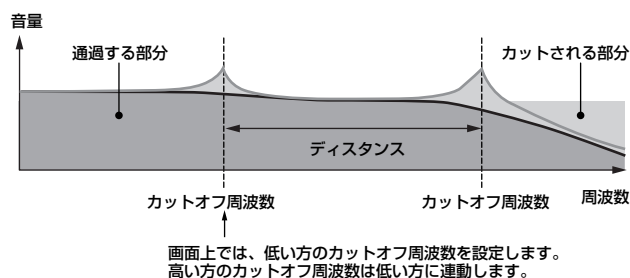


■ デュアルタイプ

同じタイプのフィルターを2つ組み合わせたフィルタータイプです。2つのフィルター間の距離を、「Distance」で設定します。フィルターの特性図は画面に表示されます。

Dual LPF

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



Dual HPF

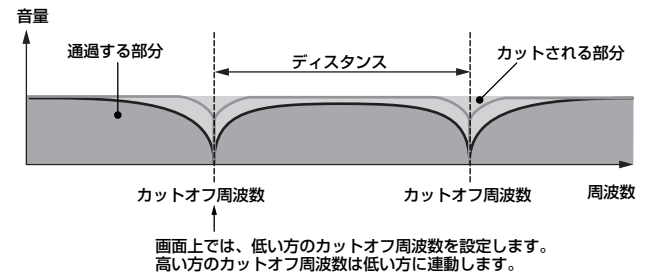
-12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

Dual BPF

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

Dual BEF

-6dB/octのBEFを2つシリーズ(直列)に組み合わせたフィルターです。



■ 複合タイプ

異なったタイプのフィルターを2つ組み合わせたフィルタータイプです。フィルターの特性図は画面に表示されます。

LPF12

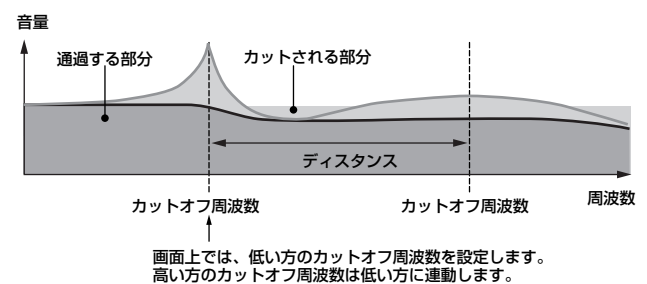
2ポール(-12dB/oct)のLPFとHPFとが組み合わされたフィルターです。「HPF Cutoff」と「HPF Key Follow (HPFキーフォローセンシビティ)」を設定できます。画面上にはLPFのグラフのみ表示されます。

LPF6

1ポール(-6dB/oct)のLPFとHPFとが組み合わされたフィルターです。「HPF Cutoff」と「HPF Key Follow (HPFキーフォローセンシビティ)」を設定できます。画面上にはLPFのグラフのみ表示されます。

LPF12+BPF6

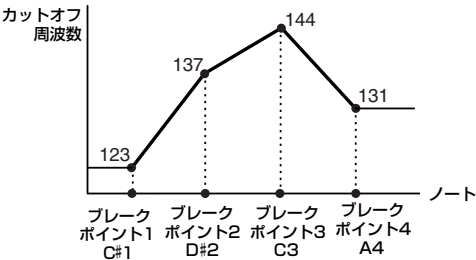
LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。2つのフィルター間の距離を、「Distance」で設定します。



フィルタースケーリングの設定例 **EDITOR**

ボイスエレメントエディットのFilter Scale(79ページ)での、フィルタースケーリングの設定例について説明します。
カットオフ周波数=127のときに下記のように設定した場合、各ブレイクポイント(「Break Point」)での周波数は以下のように「Cutoff Offset (カットオフ オフセット)」の値が加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

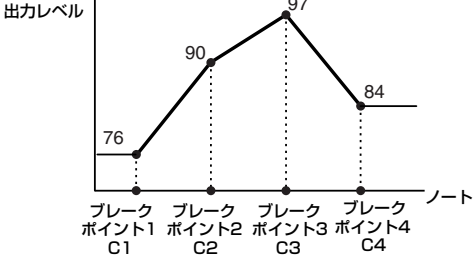
	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	C4
Cutoff Offset	-4	+10	+17	+4



アンプリチュードスケーリングの設定例 **EDITOR**

ボイスエレメントエディットのAMP Scale(81ページ)での、アンプリチュードスケーリングの設定例について説明します。
「Level」=「80」のときに下記画面のように設定した場合、各ブレイクポイントでの音量は以下のように「Level Offset (レベル オフセット)」の値が加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ音量となります。

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Level Offset	-4	+10	+17	+4



アウトプットセレクトー覧表 **EDITOR**

信号の出力を設定する「Output Select」の設定値について説明します。「Output Select」は、ドラムキーエディットのOSC(84ページ)、マルチコモンエディットのmLAN In画面(91ページ)、マルチパートエディットのPlay Mode画面(94ページ)、ユーティリティのVoice mLAN画面で各信号の「Output Select」を設定します。

LCD	出力される端子	ステレオ / モノラル
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ
m1&2	mLAN OUTPUT 1と2	ステレオ(1: L、2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3と4	ステレオ(3: L、4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5と6	ステレオ(5: L、6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7と8	ステレオ(7: L、8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9と10	ステレオ(9: L、10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11と12	ステレオ(11: L、12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13と14	ステレオ(13: L、14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
m1	mLAN OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	モノラル
drum	下記参照*	下記参照*

* 「drum」は、マルチモードのパートエディット画面(ドラムボイスが割り当てられているパート)でのみ選択できます。「drum」に設定した場合は、エディット中のパートに割り当てられているドラムボイスの各キーの「Output Select」が出力先として有効になります。

NOTE mLANに関連する設定(m1～14)は、MOTIF-RACK XSに、別売のmLAN16E2を装着した場合のみ有効です。

マルチモード

マルチエディット

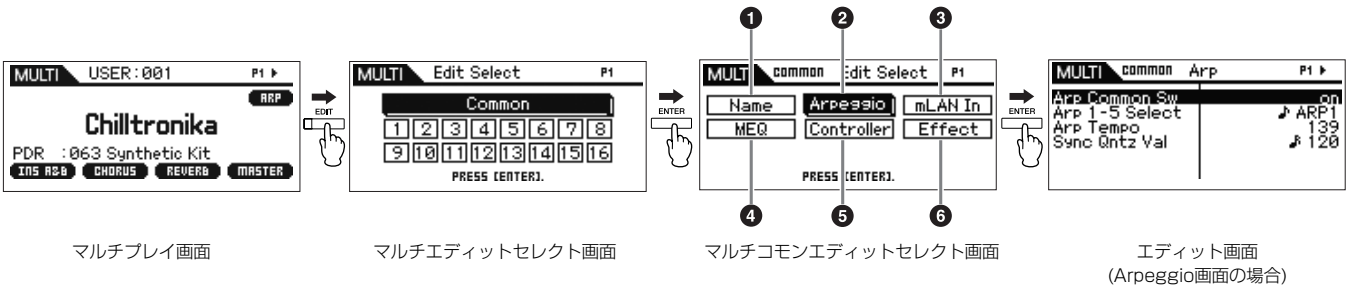
マルチエディットには、パートごとの設定を行なうパートエディットと、すべてのパートに共通する設定を行なうコモンエディットがあります。ここでは、マルチモードのコモンエディット/パートエディットで設定できるパラメーターについて説明します。

コモンエディット

全パートに共通したパラメーターをエディットします。

手順

[MULTI] → プログラム選択 → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面で「Common」選択 → [ENTER] → マルチコモンエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



① Name (ネーム)

Name (マルチネーム)

エディット中のマルチの名前を設定します。「Name」にカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。名前の入力方法について詳しくは、クイックガイドのボイス/マルチネームの設定(文字入力)(47ページ)をご覧ください。

② Arpeggio (アルペジオ)

Arp Common Sw (アルペジオコモンスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。ユーティリティ General画面の「Audition Button」(99ページ)が「arpeggio sw (アルペジオスイッチ)」に設定されている場合、パネルの[AUDITION]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。
設定値: off, on

Arp 1-5 Select (アルペジオ1～5セレクト)

アルペジオ1～5を選択します。マルチパートエディットのArp Select画面の「Arp Select」と同じ設定になります。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マーク(♪)が表示されます。
設定値: Arp 1～Arp 5

Arp Tempo (アルペジオテンポ)

アルペジオのテンポを設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。
設定値: 5～300
NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティ MIDI画面の「MIDI Sync」(99ページ)を「external」/「auto」に設定します。「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、このテンポの設定値が「external」となり、変更できません。

Sync Qntz Val (シンククオンタイズバリュー)

複数のアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。オフに設定すると、各パートに割り当てられたボイスを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。表示される数値はクロックを表しています。
設定値: off, ♩ 60 (32分音符)、♪ 80 (16分3連符)、♪ 120 (16分音符)、♪ 160 (8分3連符)、♪ 240 (8分音符)、♪ 320 (4分3連符)、♪ 480 (4分音符)

③ mLAN In (mLANインプット)

リアパネルにオプションのmLAN16E2を装着した場合の、mLAN端子からのオーディオ入力に関する設定を行ないます。

Volume (ボリューム)

オーディオ入力パートの音量を設定します。
設定値: 0～127

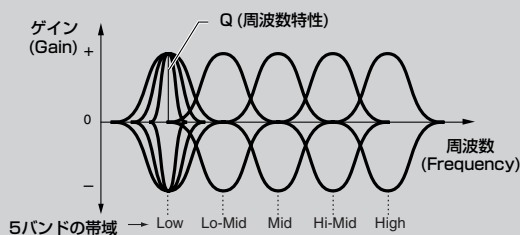
Pan (パン)

オーディオ入力パートのパン(ステレオ定位)を設定します。
設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

Mono / Stereo (モノ/ステレオ)	<p>入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。</p> <p>設定値: L mono、R mono、L+R mono、stereo</p> <p>L mono (Lモノラル).....左チャンネルの音声だけを使います。</p> <p>R mono (Rモノラル).....右チャンネルの音声だけを使います。</p> <p>L+R mono (L+Rモノラル).....左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理します。</p> <p>stereo (ステレオ).....入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理します。</p>
Output Select (アウトプットセレクト)	<p>オーディオ入力パートの出力先を設定します。</p> <p>設定値: 補足説明のアウトプットセレクト一覧表(90ページ)をご覧ください。</p>
Chorus Send (コーラスセンド)	<p>オーディオ入力パートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。「Output Select」が「L&R」に設定されている場合のみ、設定可能です。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Reverb Send (リバーブセンド)	<p>オーディオ入力パートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。「Output Select」が「L&R」に設定されている場合のみ、設定可能です。</p> <p>設定値: 0~127</p>
Dry Level (ドライレベル)	<p>オーディオ入力パートの、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。「Output Select」が「L&R」に設定されている場合のみ、設定可能です。</p> <p>設定値: 0~127</p>

④ MEQ (マスター EQ)

マルチ全体の音質補正を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。



Shape (シェイプ)	<p>EQの両端に当たるLow (ロー)とHigh (ハイ)の2つのバンドについて、シェルビングとピーキングのどちらのタイプとして使うかを設定します。</p> <p>設定値: shelv、peak</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>shelv (シェルビングタイプ)</p> <p>特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプのイコライザー。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EQ Low</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>EQ High</p> </div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <p>peak (ピーキングタイプ)</p> <p>特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプのイコライザー。</p> <div style="text-align: center;"> </div> </div> </div>
Freq (フリクエンシー)	<p>「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。</p> <p>設定値:</p> <p>Low (ロー) シェルビングの場合: 32Hz~2.0kHz ピーキングの場合: 63Hz~2.0kHz</p> <p>Lo-Mid (ローミッド)、Mid (ミッド)、Hi-Mid (ハイミッド) 100Hz~10.0kHz</p> <p>High (ハイ) 500Hz~16.0kHz</p>
Gain (ゲイン)	<p>「Freq (フリクエンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。</p> <p>設定値: -12dB~+0dB~+12dB</p>
Q (キュー)	<p>「Freq (フリクエンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。</p> <p>設定値: 0.1~12.0</p> <p>NOTE Low (ロー)とHigh (ハイ)に関しては、「Shape」を「shelv」に設定すると、「Q」は空欄になり、設定できなくなります。</p> <div style="text-align: center;"> </div>

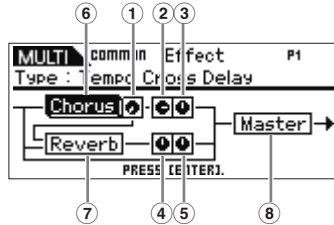
⑤ Control (コントローラー)

Assign 1 Value
(アサイン1バリュー)
Assign 2 Value
(アサイン2バリュー)

Assign1/2に割り当てた機能の設定値を間接的に増減します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。
設定値: -64~+0~+63
【NOTE】 ASSIGN1/2の機能は、ボイスコモンエディットのControl画面の「Ctrl Set 1~6 Src」(71ページ)で設定します。

⑥ Effect (エフェクト)

【NOTE】 この画面に入るには、マルチモードで[EFFECT]ボタンを2秒以上押し続けることで可能です。



① Chorus To Reverb
(コーラス トゥー リバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバースエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかかった音にリバースが深くかかる状態になります。
設定値: 0~127

② Chorus Return
(コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。
設定値: 0~127

③ Chorus Pan (コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。
設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

④ Reverb Return
(リバースリターン)

リバースエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。
設定値: 0~127

⑤ Reverb Pan (リバースパン)

リバースエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。
設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

⑥ Chorus (コーラス)

⑦ Reverb (リバース)

⑧ Master (マスターエフェクト)

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すか、またはエンコーダーノブを押すと、各エフェクトのタイプやパラメーターを設定するエフェクトパラメーター画面に移動します。

エフェクトパラメーター

Switch (スイッチ)

マスターエフェクトでのみ有効なパラメーターです。
設定値: off, on

Category (カテゴリー)
Type (タイプ)

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。
設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページをご覧ください。
【NOTE】 「Reverb」と「Master」のエフェクトパラメーター画面では、カテゴリーは1つなので、「Category」の設定はできません。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。
【NOTE】 各エフェクトタイプのプリセットについては、別冊データリストをご覧ください。

エフェクトパラメーター 1~16

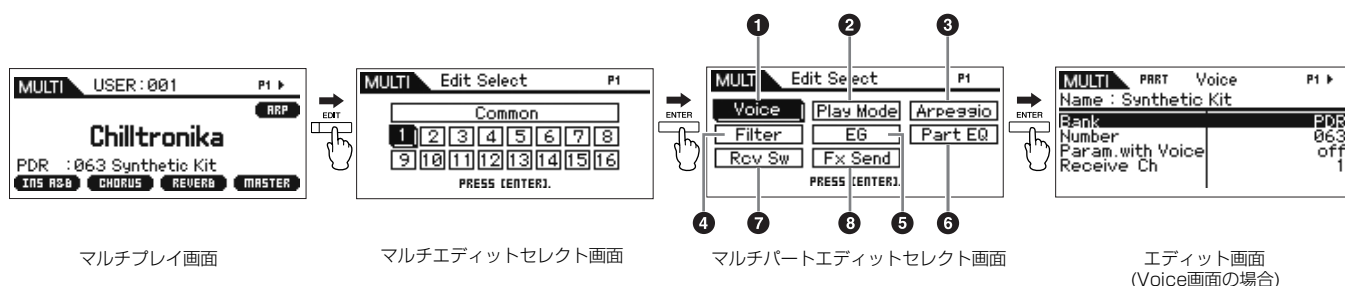
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については61ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。

パートエディット

マルチを構成するパートを、個別にエディットします。

手順

[MULTI] → プログラム選択 → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面でエディットしたいパート1～16を選択 → [ENTER] → マルチパートエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



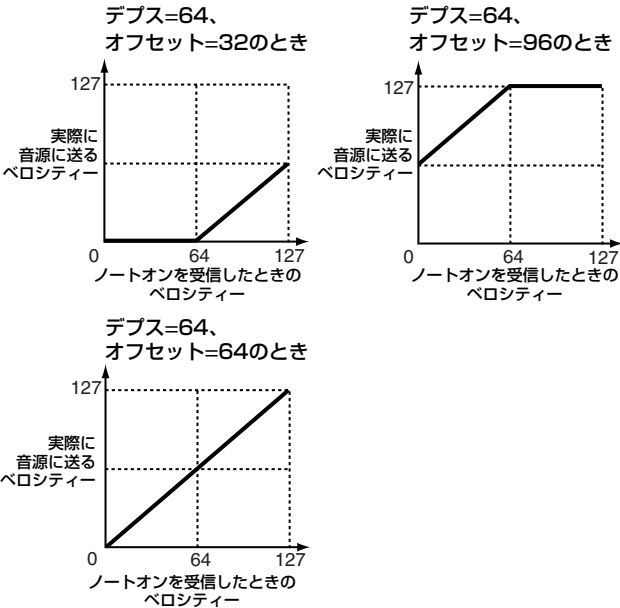
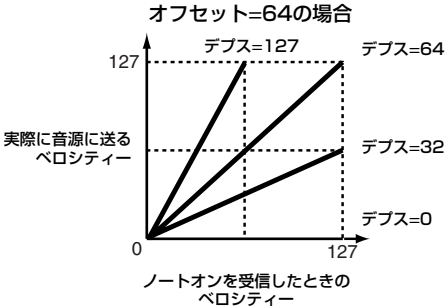
① Voice (ボイス)

Bank (バンク) Number (ナンバー)	ボイスバンクとボイスナンバーを設定して、パートに割り当てるボイスを選択します。
Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス)	「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。 アルペジオ設定、フィルターカットオフ周波数、フィルターレゾナンス、アンプリチュードEG、フィルターEG、ピッチベンドレンジアッパー / ロワー、ノートシフト NOTE 「Mono/Poly」、「Porta Sw (ポルタメントパートスイッチ)」、「Porta Time (ポルタメントタイム)」、「Porta Mode (ポルタメントモード)」については、「Param. with Voice」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常にコピーされます。 設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)
Receive Ch (レシーブチャンネル)	選択したパートのMIDIレシーブチャンネル(MIDI受信チャンネル)を設定します。音源には、さまざまなチャンネルのMIDIデータが流れてくるため、その中から受信チャンネルと一致したチャンネルデータのみを扱い、発音させるように設定します。本体のノブ操作によるMIDIデータの送信チャンネルは、このMIDIレシーブチャンネルの設定と同じになります。 設定値: 01～16、off

② Play Mode (プレイモード)

Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。他のパートとの音量バランスを取るときなどに使います。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0～127
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端) NOTE ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果が分りにくいことがあります。
Voice Elm Pan (ボイスエレメントパン)	各パートのボイスが、ボイスエレメントエディットで設定されたパンの値を有効にする(on)か、しない(off)かを設定します。offに設定すると、ボイスエレメントエディットでのパン設定をC (センター)とみなします。 設定値: on、off
Note Shift (ノートシフト)	各パートの音程を半音単位で調整します。 設定値: -24～+0～+24
Detune (デチューン)	各パートの音程を0.1ヘルツ単位で微調整します。 設定値: -12.8Hz～+0Hz～+12.7Hz
PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー) PB Range Lower (ピッチベンドレンジロワー)	ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワー (左側)の値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。 設定値: -48semi～+0semi～+24semi

Mono / Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。 設定値: mono、poly mono (モノ)単音で演奏する状態です。レガート演奏をするとアタック音が出ないため、滑らかな演奏を再現できます。 poly (ポリ)和音で演奏できる状態です。
Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー /ハイ)	パートが発音する音程の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音(Low)と最高音(High)の鍵盤範囲で、パートが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行った場合、C -2~C4とC5~G8の範囲で発音します。 設定値: C -2~G8
Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー /ハイ)	パートが発音するベロシティーの、最低値(Low)と最高値(High)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、パートが発音します。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行った場合、1~34と93~127の範囲で発音します。 設定値: 1~127
Porta Sw (ポルタメントパートスイッチ)	ポルタメント効果をかけるか(on)かけないか(off)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: off、on
Porta Time (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: 0~127
Porta Mode (ポルタメントモード)	鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。 設定値: fingered、fulltime fingered (フィンガード)レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。 fulltime (フルタイム).....常にポルタメントがかかります。
Output Select (アウトプットセレクト)	各パートの出力先を設定します。ここでの設定により、各パートの信号を別々の端子から出力させることができます。 設定値: 補足説明のアウトプットセレクト一覧表(90ページ)をご覧ください。
Vel Sens Depth (ベロシティーセンシビティープス)	「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対して、「実際に音源に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。右図のように、値を大きくするほど、「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対して、「実際に音源に送るベロシティー」の変化が大きくなり、グラフの傾きが急になります。値を0に設定すると、「ノートオンを受信したときのベロシティー」が変化しても「実際に音源に送るベロシティー」は変化しなくなり、オルガンのようにベロシティー変化のない状態になります。 設定値: 0~127
Vel Sens Offset (ベロシティーセンシビティーフオフセット)	実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。右図のように、ここでの設定値から64を引いた値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティーが1より小さくなる場合は1になり、127より大きくなる場合は127になります。 設定値: 0 ~127



③ Arp Select (アルペジオセレクト)

パートにアサインされているボイスに登録できる5種類のアルペジオに関して、共通の設定(Arp Edit)を行なうか、各アルペジオに固有の設定(Arp 1-5 Type)を行なうかを選択します。

下記以外のパラメーターについては、ボイスコモンエディットのArp Select画面(66ページ)と同じです。

NOTE アルペジオテンポの設定は、マルチコモンエディットのArpeggio画面(91ページ)で行ないます。

Arp Edit (アルペジオエディット)

Arp MIDI Out Sw (アルペジオMIDIアウトスイッチ)	アルペジオ演奏を外部にMIDIデータとして出力するかどうかを設定します。 設定値: off (MIDI出力しない)、on (MIDI出力する)
Arp Transmit Ch (アルペジオトランスミットチャンネル)	アルペジオ演奏をMIDI出力する場合のMIDIチャンネルを設定します。「rcv ch (レシーブチャンネル)」では、マルチパートエディットのVoice画面の「Receive Ch」(94ページ)で設定したチャンネルで出力します。 設定値: 1～16、rcv ch (レシーブチャンネル)
Voice with Arp (ボイスウィズアルペジオ)	アルペジオタイプごとに最適なボイスが登録されています。Arp 1～5 Type画面の「Type」で設定したアルペジオタイプを変更することによって、編集集中のパートに最適なボイスをコピーするかどうかを設定します。「on」にすると、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスがパートにコピーされます。「off」にすると、アルペジオタイプを変更しても、最適なボイスはパートにコピーされません。 設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

Arp 1～5 Type (アルペジオ1～5タイプ)

マルチパートエディットのArp Edit画面の「Voice with Arp」が「on」の場合は、この画面の「Main Category」、「Sub Category」、「Type」を変更すると、変更後のパートボイスのバンク、ナンバー、名前をポップアップ表示します。

④ Filter (フィルター)

ここでは、各パートのボイスが持つ各エレメントのフィルター設定値を間接的に増減します。

Cutoff (カットオフ)	カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、フィルターを信号が通過するときの基準となります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: -64～+0～+63
Resonance (レゾナンス)	各パートのボイスに設定されているフィルターの種類によって機能が切り替わります。割り当てられているボイスのFilter画面(68ページ)の「Filter Type」にLPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)の機能となります。 Resonanceの機能の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、カットオフで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことで、数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。 Widthの機能の場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。ボイスの同名のパラメーター(68ページ)の値を間接的に増減します。 ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: -64～+0～+63

⑤ EG

FEG Attack / Decay / Release / Depth (FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス) AEG Attack / Decay / Sustain / Release (AEGアタックタイム/ディケイタイム/サステインレベル/リリースタイム)	選択中のパートの、アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEGの設定をします。ここでの設定は、パートに割り当てられているボイスの、各エレメントの設定に対するオフセットとなります。AEG/FEGについて詳しくは、ボイスコモンエディットのEG画面(68ページ)の説明をご覧ください。ただし、ドラムボイスが割り当てられている場合は、「AEG Attack」と「AEG Decay」のみ設定可能になります。「AEG」の各パラメーターと「FEG Depth」は、ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: -64～+0～+63
---	--

⑥ Part EQ (パートEQ)

パートごとに3バンドパラメトリックEQをかけて、音を補正します。ここでの設定は、パートに割り当てられているボイスの、各エレメント設定に対するオフセットになります。ローとハイのシェイプは、シェルピングに固定されています。

Freq (フリクエンシー)	「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。値が大きくなると周波数が高くなり、小さくなると周波数は低くなります。「Mid Freq」は、ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: Low (ロー).....50.1Hz～2.0kHz Mid (ミドル).....139.7Hz～10.1kHz High (ハイ).....503.8Hz～14.0kHz
Gain (ゲイン)	「Freq (フリクエンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。 設定値: -12dB ～+0dB ～+12dB

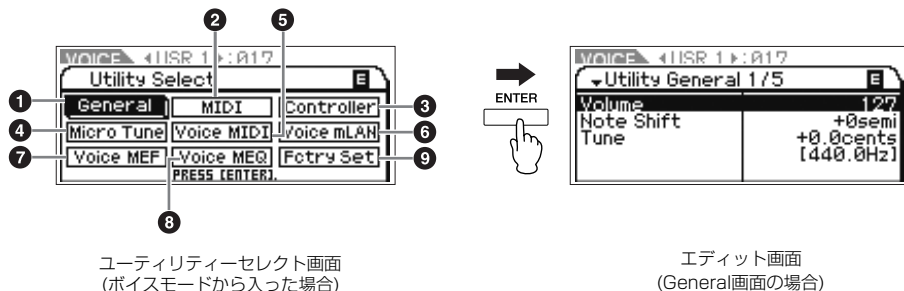
Mid Q (ミドルキュー)	<p>「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: 0.7~10.3</p>	
<p>⑦ Rcv Sw (レシーブスイッチ)</p> <p>パートごとにコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(on)か、しない(off)かを設定します。画面中にあるコントローラーの名称については、そのコントローラーを操作することにより発生するMIDIメッセージを指しています。</p> <p>NOTE ドラムボイスが割り当てられているパートでは、「Sustain (サステイン)」の設定できません。</p> <p>NOTE ユーティリティ MIDI画面の「Bank Select Sw」/「Prg Change Sw」を「off」にした場合、ここでの「Bank Select」/「Program Change」の設定はできません。</p> <p>NOTE この画面の「Control Change」を「off」にすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります。</p> <p>設定値: off, on</p>		
<p>⑧ Fx Send (エフェクトセンド)</p>		
Chorus Send (コーラスセンド)	<p>選択中のパートにおける、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: 0~127</p>	
Reverb Send (リバーブセンド)	<p>選択中のパートにおける、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。</p> <p>設定値: 0~127</p>	
Dry Level (ドライレベル)	<p>選択中のパートにおける、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p>	
Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)	<p>インサーションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサーションエフェクトが有効になります。インサーションエフェクトを切ると音が替わってしまうボイスが割り当てられているパートを、オンに設定するようにしましょう。</p> <p>MOTIF-RACK XSには8系統のインサーションエフェクトが内蔵されているため、同時に8パートまでオンに設定できます。すでに8パートがオンに設定されている場合は、他のパートをオンにできません。</p> <p>設定値: off, on</p>	

ユーティリティー

ユーティリティーでは、システム全体に共通した設定を行ないます。ボイス/マルチモードから[UTILITY]ボタンを押すと各モードのユーティリティーに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。

手順

[UTILITY] → ユーティリティーセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



① General (ジェネラル)

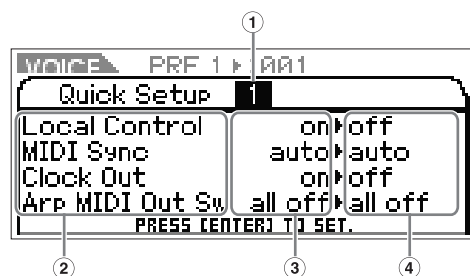
Volume (ボリューム)	本体から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。 設定値: 0~127
Note Shift (ノートシフト)	本体の音源部で鳴るサウンド全体の音程を半音単位で調整します。 設定値: -24semi~+0semi~+24semi
Tune (チューン)	本体音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。音程をセント単位で微調整します。 設定値: -102.4cents [414.7Hz] ~+0cents [440.0Hz] ~ +102.3cents [466.8Hz]
mLAN monitor (mLANモニタースイッチ)	MOTIF-RACK XSとコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続して、コンピューター上のDAWソフトウェアと組み合わせて使う場合に、音をモニターするための内部結線を設定します。 NOTE DAWソフトウェアと組み合わせて使う場合には、DAWソフトウェア側の設定も必要です。詳しくは、「コンピューターを活用した音楽制作」(22ページ)をご覧ください。 設定値: stand alone、with PC、with PC (Mntr) stand alone 本体の音を直接OUTPUT L/MONO、Rに出力するように内部結線が設定されます。本体とコンピューターをIEEE1394ケーブルで接続していない場合、またはIEEE1394ケーブルで接続していてもDAWを使用していない場合の設定です。 with PC 本体の音を直接OUTPUT L/MONO、Rに出力せず、DAWソフトウェア、mLAN端子から出力するように内部結線が設定されます。本体を、DAWソフトウェアのオーディオデバイスとして使用する場合の設定です。この設定にすると、本体の音にコンピューター上のVST Effect をかけることもできます。 with PC (Mntr) MOTIF-RACK XSの音は直接OUTPUT L/MONO、Rに出力し、DAWソフトウェアの音はmLAN端子から出力するように内部結線が設定されます。本体の音をコンピューター上のDAWソフトウェアに録音する場合の設定です。このとき、モニターする本体の音が2重にならないように、DAWソフトウェア側のレックモニターをオフに設定してください。 NOTE 「with PC」に設定して鍵盤演奏をすると、鍵盤を押すタイミングとモニター音との間にずれが生じます。
Power on Mode (パワーオンモード)	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: multi、voice (USR1)、voice (PRE1)、voice (GM) multi 電源を入れるとマルチモードになりユーザーマルチ001が選ばれます。 voice (USR1) 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。
Layer 1-4 Parts (レイヤー 1~4パートスイッチ)	マルチの4パートを1パートで同時に鳴らすかどうかを設定します。このパラメーターが「on」の場合は、パート1~4の「Receive Ch」が何に設定されていても、すべてボイスモードのユーティリティー Voice MIDI画面の「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」で受信するように設定されます。この場合の詳しい操作方法は、「クイックガイド」の40ページをご覧ください。 設定値: off、on NOTE このパラメーターを「on」にしても、実際のパート1~4の「Receive Ch」は、「on」にする直前の設定から変更されません。

IEEE1394 Driver (IEEE1394ドライバー)	<p>本体に別売のmLAN16E2を装着した場合、mLAN16E2を動作させるドライバーを選択します。AI Driverをお使いの場合は、「mLAN」に設定してください。設定値について詳しくは、下記URLのMOTIF-RACK XSのページのIEEE1394ファームウェアをご覧ください。</p> <p>http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl</p> <p>変更した設定を有効にするには、ユーティリティを保存してから電源を入れなおす必要があります。</p>
Knob Disp Time (ノブディスプレイタイム)	<p>パネル上のノブを回したときに、ノブポップアップ(29ページ)を表示するかどうかを設定します。</p> <p>設定値: off、1 sec、1.5 sec、2 sec、3 sec、4 sec、5 sec、keep</p> <p>off.....ノブを押している間だけポップアップを表示します。</p> <p>1 sec~5 sec.....ノブを押す/回すことにより、ポップアップを1~5秒間表示し、その後自動的に閉じます。</p> <p>keep.....ノブを押す/回すことによりポップアップを表示します。他の画面/ダイアログ/ポップアップに移るか、ノブ/[ENTRE]ボタン/[EXIT]ボタンを押すと、ポップアップは閉じます。</p>
Knob Sel Disp Sw (ノブセレクトディスプレイスイッチ)	<p>[SELECT]ボタンを押したときに、ノブセレクトポップアップ(29ページ)を表示するしないかを設定します。ノブポップアップ(29ページ)とは異なり、ポップアップを表示させる時間の設定はできません。</p> <p>設定値: off、on</p>
Audition Button (オーディションボタンファンクション)	<p>[AUDITION]ボタンの機能を切り替えます。「audition sw」に設定した場合は、[AUDITION]ボタンを押すとオーディション再生のオン/オフに、「arpeggio sw」に設定した場合は、アルペジオ再生のオン/オフになります。「arpeggio sw」の場合は、ボイスコモンエディットのArp Select画面(66ページ)またはマルチコモンエディットのArpeggio画面(91ページ)の「Arp Common Sw (アルペジオコモンスイッチ)」の「on/off」と同じ機能になります。</p> <p>設定値: audition sw、arpeggio sw</p>
Bank/Part Wrap (バンク/パートラップアラウンド)	<p>ボイス/マルチモードのバンク/パートの切り替え時に、最後のバンク/パートと最初のバンク/パートを連続して切り替えできるようにする(on)か、切り替えできないようにする(off)かを設定します。ボイスプレイ画面、およびマルチモードの一部の画面で、カーソル[<]/[>]ボタンを使ってバンク/パートを切り替えるときに有効です。</p> <p>設定値: off、on</p>
LCD Contrast (LCDコントラスト)	<p>LCD画面のコントラストを設定します。</p> <p>設定値: 1~16</p> <p>NOTE [UTILITY]ボタンを押しながらエンコーダーノブを回すことでも、コントラストを調節できます。</p>
L&R Gain (L&Rゲイン)	<p>OUTPUT L、R端子の出力ゲインを設定します。</p> <p>設定値: 0dB、+6dB</p>
Assign L&R Gain (アサインL&Rゲイン)	<p>ASSIGNABLE OUT L、R端子の出力ゲインを設定します。</p> <p>設定値: 0dB、+6dB</p>
mLAN Gain (mLANゲイン)	<p>mLAN端子の出力ゲインを設定します。</p> <p>設定値: 0dB、+6dB</p>
2 MIDI	
MIDI In/Out (MIDIイン/アウト)	<p>MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。</p> <p>設定値: MIDI、USB、mLAN (mLAN16E2装着時のみ設定が有効)</p> <p>NOTE 「MIDI In/Out」 = 「USB」に設定している場合は、USBケーブルが本体に接続されていなければ、自動的に「MIDI In/Out」 = 「MIDI」として動作します。</p>
MIDI Sync (MIDIシンク)	<p>アルペジオの再生を、MOTIF-RACK XS本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアまたはMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。</p> <p>設定値: internal、external、auto</p> <p>internal (インターナル)内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に、この設定を利用できます。</p> <p>external (エクスターナル)MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に、この設定を利用できます。</p> <p>auto (オート).....外部からMIDIクロックが入力されている場合、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合、外部機器側で最後に設定されていたテンポで自動的に内部クロックが動作します。外部機器側をマスターとして同期させている場合に、マスター側のMIDI送信を止めてMOTIF-RACK XS本体のアルペジオの再生をしたいときなどに、便利な設定です。</p> <p>NOTE 外部クロックでアルペジオの再生を行なう設定にした場合は、DAWソフトウェア/外部MIDI機器側でMIDIクロックがMOTIF-RACK XSに出力される設定にする必要があります。詳しくは、21ページをご覧ください。</p>
Clock Out (クロックアウト)	<p>MIDI OUT端子からMIDIクロック(F8H)をMIDI出力する(on)か、MIDI出力しない(off)か、を設定します。</p> <p>設定値: off、on</p> <p>NOTE 「MIDI Sync」が「external」の場合、MIDIクロックは出力されません。</p>

各部の名称と機能	Local Control (ローカルコントロール)	ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、本体の音源部と本体のノブ操作が内部的に切り離されます。ただし、ここでの設定には関係なく本体の操作情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。 設定値: off (切り離す)、on (接続する)
ご使用前の準備	Device No. (デバイスナンバー)	MIDIデバイスナンバーを設定します。DAWソフトウェア/外部MIDI機器との間で、バルクダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このMIDIデバイスナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。 設定値: 1～16、all、off all (オール)すべてのMIDIデバイスナンバーのシステムエクスクルーシブメッセージを受信する設定です。送信時には、「1」で送信します。 offバルクダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行わない設定です。送受信しようすると、エラーメッセージがでたり、実行されなかったりします。
音を鳴らす	Bank Select Sw (バンクセレクトスイッチ)	バンクセレクトを送受信するかどうかを設定します。onに設定すると、DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって本体からバンクセレクトを外部機器に送信します。offに設定すると、バンクセレクトを送受信しません。 設定値: off、on
接続について	Prg Change Sw (プログラムチェンジスイッチ)	プログラムチェンジを送受信するかどうかを設定します。onに設定すると、DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって本体からプログラムチェンジを外部機器に送信します。offに設定すると、プログラムチェンジを送受信しません。 設定値: off、on
コンピュータの活用	Receive Bulk (レシーブバルク)	DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送信されたバルクデータを受信するかどうかを設定します。 設定値: protect (受信しない)、on (受信する)
クイックガイド	Controller Reset (コントローラーリセット)	ボイスを切り替えた場合、コントローラー (モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、プレスコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。 設定値: hold (ホールド)、reset (リセット) resetにした場合のボイス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおりです。 ピッチベンド: 中央、モジュレーションホイール: 最小、アフタータッチ: 最小、フットコントローラー: 最大、フットスイッチ: オフ、リボンコントローラー: 中央、プレスコントローラー: 最大、アサインブルファンクション: オフ、エクスプレッション: 最大、サステイン: オフ
MOTIF-RACK XS の概要	Bulk Interval (バルクインターバル)	本体のバルクダンブ機能を使った場合や外部機器からバルクリクエストを受信した場合の送信インターバルを設定します。バルクダンブ機能とは、エディットバッファー (DRAM) 上にある選択中のボイス/マルチのデータを、バルクデータ(システムエクスクルーシブメッセージ)として、DAWソフトウェアや外部MIDI機器などに送信する機能です。 設定値: 0、10ms、20ms、30ms(ミリ秒)
ボイスモード	MIDI Soft Thru (MIDIソフトスルースイッチ)	「MIDI In/Out」が「MIDI」のときに、MIDIインプット端子から入力されたMIDIメッセージを、本体のMIDIアウトプット端子にそのまま出力する(on)か、しない(off)かを設定します。「MIDI In/Out」が「USB」に設定されている場合も、USBケーブルが本体に接続されていないければ、自動的に「MIDI In/Out」=「MIDI」として動作し、この設定が有効になります。 設定値: off、on 【NOTE】 MIDIインプット端子から入力したTiming Clock (F8)をMIDIスルーさせたい場合は、このパラメーターを「on」にし、MOTIF-RACK XSからTiming Clockを出さないように「Clock Out」(99ページ)を「off」に設定する必要があります。
リファレンス	Quick Setup (クイックセットアップ)	ここにカーソルがある場合に、[ENTER]ボタンを押すと、クイックセットアップダイアログ(101ページ)が表示されます。MOTIF-RACK XSでは、主な使い方に合わせて、下記のパラメーター設定の組み合わせを3種類用意しています。 <ul style="list-style-type: none"> Local Control (ローカルコントロール) MIDI Sync (MIDIシンク) Clock Out (クロックアウト) Arp MIDI Out Sw (アルペジオMIDIアウトプットスイッチ) これらの組み合わせは、クイックセットアップダイアログで選択/実行でき、一度に設定を切り替えられます。3種類の各パラメーター設定は、このユーティリティー MIDI画面の下記パラメーターで自由に変更できます。
ユーティリティー	QS 1～3 Local Control (クイックセットアップ1～3 ローカルコントロール)	クイックセットアップ1～3の各パラメーターの設定を変更します。 設定値: Local Control off、on MIDI Sync internal、external、auto Clock Out off、on Arp MIDI Out Sw all off、all on
資料	QS 1～3 MIDI Sync (QS 1～3 MIDIシンク) QS 1～3 Clock Out (QS 1～3 クロックアウト) QS 1～3 Arp MIDI Out Sw (QS 1～3 アルペジオMIDIアウトスイッチ)	

クイックセットアップダイアログ

クイックセットアップのナンバーを選択し、[ENTER]ボタンを押すことで、クイックセットアップを実行するダイアログです。



① クイックセットアップナンバー

ここで、クイックセットアップとして登録されている3種類の組み合わせを選択します。3種類の初期設定は、下表のとおりです。

設定値: 1～3

クイックセットアップナンバー	説明	パラメーター	備考
1	DAWソフトウェアに、アルペジオ以外の演奏を録音する場合の設定です。	Local control: off MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all off	コンピューターのDAWソフトウェアのエコーバック (MIDIスルー) の設定をオンにしてください。
2	DAWソフトウェアにアルペジオも含めた演奏を録音する場合の設定です。	Local control: on MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all on	コンピューターのDAWソフトウェアのエコーバック (MIDIスルー) の設定をオフにしてください。
3	DAWソフトウェアと組み合わせて使用せず、MOTIF-RACK XS単体で使用する場合の設定です。	Local control: on MIDI: internal Clock Out: on Arp MIDI Out Sw: all off	—

② クイックセットアップのパラメーター (表示のみ)

クイックセットアップとして設定するパラメーターを表示します。

③ 各パラメーターの現在の値 (表示のみ)

④ 各パラメーターのクイックセットアップ実行後の値 (表示のみ)

③ Controller (コントローラー)

システム全体に共通の、コントローラーアサインの設定をします。パネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。たとえば、ノブのASSIGN1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、外部フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。

RB Ctrl No. (リボンコントロールナンバー)	リボンコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
FC 1 Ctrl No. (フットコントローラー 1 コントロールナンバー) FC 2 Ctrl No. (フットコントローラー 2 コントロールナンバー)	フットコントローラー 1、2として外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
FS Ctrl No. (フットスイッチコントロールナンバー)	フットスイッチとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
AS 1 Ctrl No. (アサイン1 コントロールナンバー) AS 2 Ctrl No. (アサイン2 コントロールナンバー)	パネルのASSIGN1/ASSIGN2ノブのコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
A. Func 1 Ctrl No. (アサインブルファンクション 1 コントロールナンバー) A. Func 2 Ctrl No. (アサインブルファンクション 2 コントロールナンバー)	ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95

BC Ctrl No. (ブレスコントローラーコントロールナンバー)	ブレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
Arp Sw Ctrl No. (アルペジオスイッチコントロールナンバー)	アルペジオ再生のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
Arp Hold Ctrl No. (アルペジオホールドコントロールナンバー)	Arp Edit (アルペジオエディット) 画面の「Arp Hold」(66ページ)のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
Arp 1-5 Ctrl No. (アルペジオ1～5コントロールナンバー)	各ボイス/マルチに登録されているアルペジオ1～5を切り替えるコントロールナンバーを設定します。 設定値: off、1～95
Arp Assign Mode (アルペジオアサインモード)	各ボイス/マルチに登録されているアルペジオ1～5を切り替えるモードを設定します。 設定値: inc、direct inc.....指定されたコントロールチェンジを受信するたびに、アルペジオ1～5が切り替わります。コントロールチェンジの値はいくつでもかまいません。 direct.....指定されたコントロールチェンジの値により、アルペジオ1～5のどれかが選択されます。0～25(アルペジオ1)、26～50(アルペジオ2)、51～76(アルペジオ3)、77～101(アルペジオ4)、102～127(アルペジオ5)

④ Micro Tune (ユーザーマイクロチューニング)

ユーザーバンクのマイクロチューニングの設定を変更して、オリジナルのマイクロチューニングを作成します。1オクターブ分の調律を作成すると、C -2～G8の範囲のすべてのオクターブに反映されます。

Number (マイクロチューニングナンバー)	オリジナルのマイクロチューニングをユーザーバンクのどこのナンバーに作成するかを設定します。 設定値: 1～8
Name (マイクロチューニングネーム)	ユーザーバンクのマイクロチューニングナンバーに名前を付けます。このパラメーターにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。名前の入力方法について詳しくは、クイックガイドのボイス/マルチネームの設定(文字入力)(47ページ)をご覧ください。
C～B (Cチューニングオフセット～Bチューニングオフセット)	ユーザーバンクのマイクロチューニングについて、各ノートのチューニングをセント単位で操作し、オリジナルのマイクロチューニングを作成します。 設定値: -99cent～+0cent～+99cent

⑤ Voice MIDI (ボイスMIDI)

MIDIに関する設定を行ないます。ボイスモードからユーティリティーに入った場合にのみ表示される画面です。

Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)	ボイスモードのときの、MIDI受信チャンネルを設定します。 設定値: 1～16、omni、off omni (オムニ)すべてのチャンネルを受信する設定です。 NOTE マルチモードのときは、各パートで設定されている受信チャンネルに従います。設定は、マルチパートエディットのVoice画面の「Receive Ch」(94ページ)で行ないます。ただし、ユーティリティー General画面の「Layer 1-4 Parts」(98ページ)が「on」に設定されている間は、マルチモードでも、選択中のマルチのパート1～4の受信チャンネルが、すべて「Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」で設定した値になります。
Transmit Ch (ベーシックスミットチャンネル)	ボイスモードのときの、ノブ操作のMIDI送信チャンネルを設定します。 設定値: 1～16、off
Arp MIDI Out Sw (アルペジオMIDIアウトスイッチ)	ボイスモードのときのアルペジエーターの演奏を、外部にMIDIデータとして出力するかどうかを設定します。「on」にすると出力します。 設定値: off、on
Arp Transmit Ch (アルペジオトランスミットチャンネル)	ボイスモードのときの、アルペジエーターの演奏を外部にMIDIデータとして出力する場合の、MIDI送信チャンネルを設定します。 設定値: 1～16



⑥ Voice mLAN (ボイスmLAN)

別売りのmLAN16E2を装着した場合、ボイスモードにおける、mLAN端子からのオーディオ入力の、出力先やボリューム/パン、エフェクトの深さについて設定します。
ボイスモードからユーティリティーに入った場合にのみ表示される画面です。
各パラメーターについては、マルチコモンエディットのmLAN In画面(91ページ)と同じです。

⑦ Voice MEF (ボイスマスターエフェクト)

ボイスモードにおける、マスターエフェクトの設定を行ないます。全ボイスに共通の設定となります。
ボイスモードからユーティリティーに入った場合にのみ表示される画面です。

Switch (スイッチ)	マスターエフェクトを使用するかどうかを設定します。「on」に設定すると、マスターエフェクトを使用する状態になります。 設定値: off、on
---------------	--

Type (タイプ)	エフェクトタイプを選びます。エフェクトタイプについての詳細は、「MOTIF-RACK XSのしくみ」の59ページをご覧ください。
Preset (プリセット)	各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別冊データリストをご覧ください。
エフェクトパラメーター	エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については61ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別冊データリストのエフェクトタイプリストをご覧ください。
8 Voice MEQ (ボイスマスター EQ) ボイスモードにおけるマスター EQを設定し、ボイス全体の音質補正を行ないます。全ボイスに共通の設定となります。 ボイスモードからユーティリティに入った場合にのみ表示される画面です。 各パラメーターについては、マルチコモンエディットのMEQ画面(92ページ)と同じです。	
9 Factory Set (ファクトリーセット) 本体内蔵のユーザーメモリー (46ページ)を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットを実行する画面です。この画面での設定は、ファクトリーセットを実行すると、自動的に保存されます。実行手順については、「クイックガイド」の「工場出荷時の状態に戻す」(48ページ)をご覧ください。 <div>  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、マルチなどのデータや、ユーティリティ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。必要な設定内容は、バルクダンプ機能を使って前もってコンピューターのDAWソフトウェアなどに保存されることをおすすめします(47ページ)。 </div>	
Auto Factory Set (パワーオンオートファクトリーセット)	オンに設定すると、電源を入れるたびに、自動的に工場出荷時の状態に戻ります。変更した設定を保存するには、変更後にファクトリーセットを実行する必要があります。 設定値: off, on <div>  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、電源を入れ直すと、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。通常はオフの設定にしておいてください。 </div>

資料

メッセージリスト

LCD 表示	説明
All data is initialized upon power-on. Continue?	次に電源を入れたときにすべてのデータが工場出荷状態に戻るよう設定されたときの、確認を求める表示です。
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Bulk data protected.	バルクデータ受信のプロテクト(100ページ)がかかっています。
Completed.	処理が完了したときに表示されます。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、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、バルクデータを受信できません。
Executing...	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。表示中は絶対に電源を切らないでください。
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。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。もう一度送信してみてください。
Mixing Voice full.	ストアできるミキシングボイスの最大数を超過している場合に表示されます。
Now executing Factory set...	工場出荷時の設定に書き換え中です。
Now receiving MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ受信中に表示されます。
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ送信中に表示されます。
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。
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、受信先のボイスと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。
The setting is available upon next power-on after storing Utility.	「IEEE 1394 Driver」(99ページ)の設定を変更してユーティリティをストアすると、次に電源を入れたときから「IEEE 1394 Driver」の設定が有効になることを示しています。

MIDIについて

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

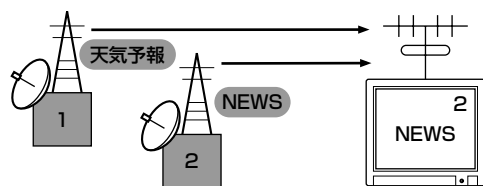
MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「ボイスを選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりできます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけではなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。

MIDIチャンネル

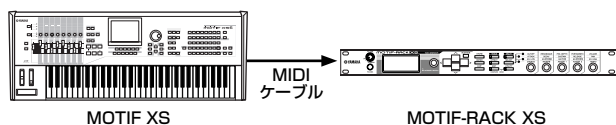
MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

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



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

MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、21ページをご覧ください。



MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」まで規定されていますが、16チャンネル(パート)を超えるMIDIデータも扱えるよう「ポート」という概念があります。詳細は、18ページをご覧ください。

本体で送受信できるMIDIメッセージ

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

チャンネルメッセージ

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

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。

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

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

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

■ コントロールチェンジ

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

バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 0)

バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 32)

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

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

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

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

各ボイスバンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご覧ください。

MIDI について

モジュレーションホイール(コントロールナンバー 1)

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

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 5)

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

ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 65)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB (コントロールナンバー 6)

データエントリー LSB (コントロールナンバー 38)

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

メインボリューム(コントロールナンバー 7)

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

パン(コントロールナンバー 10)

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

エクスプレッション(コントロールナンバー 11)

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

ホールド1(コントロールナンバー 64)

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

ポルタメント(コントロールナンバー 65)

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

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

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 5)でかかり方を調節する必要があります。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 66)

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

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

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 71)

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

リリースタイム(コントロールナンバー 72)

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

アタックタイム(コントロールナンバー 73)

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

ブライトネス(コントロールナンバー 74)

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

ディケイタイム(コントロールナンバー 75)

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

エフェクト1デプス(リバースェンドレベル) (コントロールナンバー 91)

リバースェンドエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクト2デプス(コーラスェンドレベル) (コントロールナンバー 93)

コーラスェンドエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 96)

データデクリメント(コントロールナンバー 97)

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

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

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

外部機器から、ピッチベンドセンシティビティーやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、前述のデータインクリメント/デクリメントでパラメーターの値を設定します。RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチベンドセンシティビティー
00H	01H	ファインチューニング
00H	02H	コースチューニング
7FH	7FH	RPNヌル

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ
126	0~16	モノ
127	0	ポリ

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。
ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。
次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
アフタータッチ	0 (off)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ポルタメント	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
ポルタメントコントロール	ソースキーナンバーを取り消す
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

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

モノ(コントロールナンバー 126)

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

ポリ(コントロールナンバー 127)

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

■ プログラムチェンジ

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

ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご覧ください。

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

■ ピッチベンド

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

■ チャンネルアフタータッチ

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

■ ポリフォニックアフタータッチ

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

システムメッセージ

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

■ システムエクスクルーシブメッセージ

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

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

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。

GMシステムオンを受信すると、マルチのパート1~16のReceiveCh (レシーブチャンネル)はそれぞれ1~16に初期化されます。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

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

MIDIマスターボリューム

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

mmには、音量を設定します(IIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

モードチェンジ

モードを切り替えます。

nIには、デバイスナンバー(100ページ)を設定します。

mIには、0~6を設定します(0: Voice、1~4: 使われません、5: Multi、6: Demo)。

FO 43 1n 7F 03 0A 00 01 0m F7 (16進数)

■ システムリアルタイムメッセージ

アクティブセンシング(FEH)

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

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを、[UTILITY] → MIDI画面 → MIDI Syncで設定できます。

mLAN16E2(別売)の取り付け

別売のmLAN16E2を本体に取り付けると、IEEE1394対応コンピューターとの接続が可能になります。

拡張部品取り付けに関する注意

取り付け作業に入る前に、+(プラス)ドライバーを準備してください。



警告

- 取り付け/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ル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、ヤマハ修理相談センターにご連絡ください。
- 取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 拡張部品のボード部分やコネクタを分解/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。



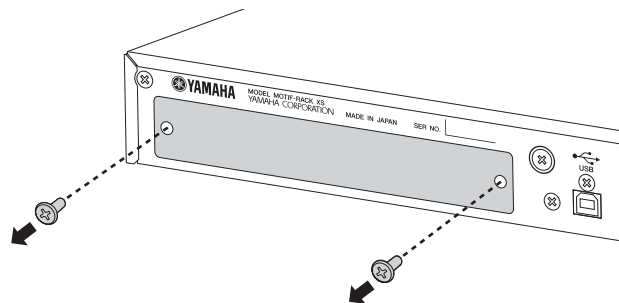
注意

- 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。
- 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。

mLAN16E2の取り付け手順

- MOTIF-RACK XS本体の電源を切り、電源アダプターを抜きます。**
また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。
- 本体のリアパネルにあるmLAN16E2取り付け口のふたを外します。**
mLAN16E2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mLAN16E2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。

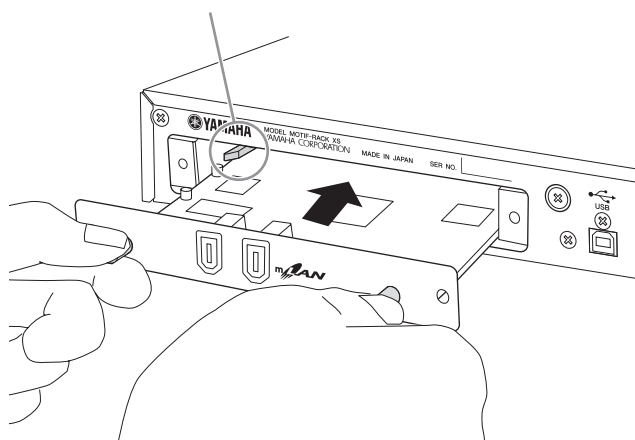


ふたを外した開口部の下側には、複数の金具が並んで取り付けられています。手を切る可能性がありますので、触れないようにご注意ください。

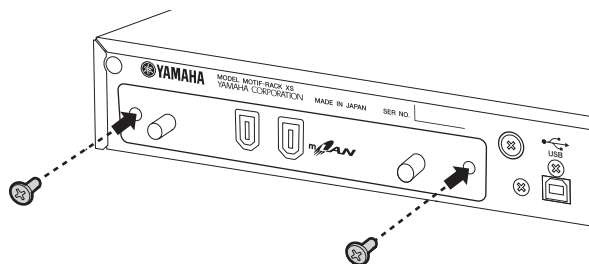
- 取り付けスロット内のガイドレールにmLAN16E2の両端を合わせ、ガイドレールに沿ってmLAN16E2を水平にして差し込みます。**

このとき、mLAN16E2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、mLAN16E2を奥まで確実に差し込みます。

ガイドレール



- 手順2で外したネジ2本で、mLAN16E2と本体を固定します。**



mLAN16E2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。

トラブルシューティング

「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。パルクダンプ機能(47ページ)でデータのバックアップをしてから、ファクトリーセット(48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、または巻末のお客様コミュニケーションセンター 音楽制作機器相談窓口、ヤマハ修理で相談センターにご連絡ください。

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

1. 本体にヘッドフォンを差し込み、MOTIF-RACK XSと外部MIDI機器(キーボードなど)を接続して、各機器の電源を入れ(13ページ)、正常に音が出るかを確認します。
外部オーディオ機器(スピーカーなど)からは音が出なくても、ヘッドフォンから音が出る場合は、外部オーディオ機器や接続に使用しているコードなどに原因があります。
2. ヘッドフォンから音が出ない場合、ボイスやマルチのプログラムを切り替えて、他のプログラムでも同じ症状が出るかを確認します。
切り替えて症状が解消される場合は、切り替える前のプログラムの設定に原因があります。
NOTE 外部シーケンサー上のソングデータのマスターボリュームやエクスプレッションの設定によって音量が一時的に下がっている場合も、プログラムを切り替えることで、症状が解消されます。
3. プログラムを切り替えても症状が解消されない場合、本体のボリュームの設定を確認します。
4. 手順3で音が出ない場合、本体全体(UTILITY)に関する設定や外部MIDI機器の設定、MIDIケーブルなどに原因があります。

音が出ない

本体のボリュームが下がっている場合

- マスターボリュームは十分上がっていますか? 10、14ページ

特定のプログラムの設定に原因がある場合

- ボリュームやレベルに関する設定は適切ですか?
以下の設定を確認してください。
[VOICE]→[EDIT]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Volume」 65ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Volume」 94ページ
MOTIF-RACK XSエディター上で[VOICE]をオン→エレメント/キーを選択→「Amplitude」を選択→「Level」 80ページ
- MOTIF-RACK XSエディター上で、各エレメントやパートがミュートされていませんか?
詳しくは、MOTIF-RACK XSエディターの取扱説明書をご覧ください。
- MOTIF-RACK XSエディター上のエレメントスイッチがオフになっていませんか?
MOTIF-RACK XSエディター上で、[VOICE]をオン→各エレメントスイッチ/キースイッチ 73、84ページ

- 各パートやMOTIF-RACK XSエディター上のエレメント/ドラムキーに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか? 76ページ
- 各パートやボイスの「FEG Depth」が下がっていませんか?
[VOICE]→[EDIT]→「EG」を選択→[ENTER]→「FEG Depth」 68ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「EG」を選択→[ENTER]→「FEG Depth」 96ページ
- エフェクトの設定は間違っていないですか? 33、38ページ
- ベロシティーセンシティビティーが正しく設定されていますか?
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Vel Sens Depth」 / 「Vel Sens Offset」 95ページ
- ノートリミット(Part/Voice)やベロシティーリミットが正しく設定されていますか?
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Note Limit Lo/Hi」 / 「Velocity Limit Lo/Hi」 95ページ
MOTIF-RACK XS Editor上で[Voice]をオン→エレメント/キーを選択→「Oscillator/Pitch」を選択→「Note Limit」 / 「Velocity Limit」 74ページ
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
[VOICE]→[UTILITY]→「Voice MIDI」を選択→[ENTER]→「Receive Ch」 102ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Voice」を選択→[ENTER]→「Receive Ch」 94ページ
- 各パートの出力(Output Select)は、正しく設定されていますか?
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Output Select」 95ページ
- (アルペジオがオンのとき)カテゴリーがCntrのアルペジオタイプを選んでいて、Key Modeの設定がdirect以外になっていませんか?
[VOICE]→[EDIT]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Edit」を選択→[ENTER]→「Key Mode」 67ページ
[VOICE]→[EDIT]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Select」を「Arp 1」～「Arp 5」に設定→「Arp 1 Type」～「Arp 5 Type」を選択→[ENTER]→「Main Ctrgy」 68ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Edit」を選択→[ENTER]→「Key Mode」 96ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Select」を「Arp 1」～「Arp 5」に設定→「Arp 1 Type」～「Arp 5 Type」を選択→[ENTER]→「Main Ctrgy」 96ページ
- アルペジオの音が出ない場合、ノートリミットやベロシティーリミットは正しく設定されていますか?
[VOICE]→[EDIT]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Edit」を選択→[ENTER]→「Note Limit Lo/Hi」 / 「Velocity Limit Lo/Hi」 67ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Arpeggio」を選択→[ENTER]→「Arp Edit」を選択→[ENTER]→「Note Limit Lo/Hi」 / 「Velocity Limit Lo/Hi」 96ページ

- MOTIF-RACK XSエディター上のボイスエレメントエディットのOSC (Oscillator)にある「XA Control」を「legato」に設定し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？ 65、73ページ
- MOTIF-RACK XSエディター上の「XA Control」を「key off sound」に設定し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。 73ページ
- MOTIF-RACK XSエディター上の「XA Control」を「AF 1 on」 / 「AF 2 on」 / 「all AF off」に設定したエレメントが鳴らない場合、A. Func [1]/[2]ボタンまたは対応するコントローラーを操作していますか？ 101ページ

本体のシステム(UTILITY)の設定に原因がある場合

- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか？
[VOICE]→[UTILITY]→「Voice MIDI」を選択→[ENTER]→「Receive Ch」 102ページ
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか？
[VOICE]→[UTILITY]→「MIDI」を選択→[ENTER]→「MIDI In/Out」 99ページ

外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合

- (外部シーケンサーを使う場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとマルチの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか？
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Voice」を選択→[ENTER]→「Receive Ch」 94ページ
- コンピューターのエコーバック(MIDI THRU)は正しく設定されていますか？
詳しい設定は、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
- (ソングデータを再生する場合)ソングデータのメインボリュームやエクスプレッションに、間違った設定はありませんか？

外部オーディオ機器や接続に使用しているケーブルに原因がある場合

- 外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか？ 13ページ
- MIDIケーブルに異常はありませんか？
- 外部機器のボリュームは十分に上がっていますか？

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
..... 33、38、57ページ
- 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 76、88ページ
- マスターボリュームを上げすぎではありませんか？ 65、91ページ

- ボイス全体のボリュームやマルチ各パートのボリュームを上げてはいませんか？ 65、94ページ

音が小さい

- MIDIコントロールによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか？
- フィルターのカットオフ周波数の設定が下がりがすぎではありませんか？ 76、77ページ

音が鳴り続けて止まらない

- [AUDITION]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。

弾いた鍵盤(受信したノートナンバー)のピッチ(音の高さ)が出ない

- ユーティリティ General画面の「Tune」は正しく設定されていますか？ 98ページ
- ユーティリティ General画面の「Note Shift」は正しく設定されていますか？ 98ページ
- ボイスコモンエディットのPlay Mode画面の音律(マイクロチューニング)で特殊な音律が選ばれていませんか？ 66ページ
- Pitchの各パラメーターは正しく設定されていますか？ 74、85ページ
- MOTIF-RACK XSエディター上のボイスエレメントエディットで、LFO画面の「P Mod (ピッチモジュレーションデプス)」が強くなりすぎていませんか？ 82ページ
- 以下の各設定が0以外に設定されていませんか？
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Note Shift」 / 「Detune」 94ページ
MOTIF-RACK XSエディター上で[VOICE]をオン→エレメント/キーを選択→「Oscillator/Pitch」を選択→「Coarse」 / 「Fine」 74ページ
[UTILITY]→「General」を選択→[ENTER]→「Note Shift」 98ページ

音が途切れる

- 全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか？ ... 52ページ

単音しか出ない

- 「Mono/Poly」が「mono」に設定されていませんか？
[VOICE]→[EDIT]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Mono/Poly」 65ページ
[MULTI]→[EDIT]→パート「1」～「16」を選択→[ENTER]→「Play Mode」を選択→[ENTER]→「Mono/Poly」 95ページ

エフェクトがかからない

- エフェクトダイアログのパラメーターは正しく設定されていますか？ 34ページ

- ボイスコモンエディットのエフェクト設定画面で、各エフェクトタイプが「thru (スルー)」や「No Effect」に設定されていたり、MOTIF-RACK XSエディター上の「Element Out」がすべて「thru (スルー)」に設定されていませんか？ 72ページ
- 各パートのインサーションエフェクトスイッチはオンに設定されていますか？ 97ページ

プレイ画面に移動できない、ダイアログが表示されない

- コンペア状態のときは、プレイ画面への移動やダイアログの表示ができません。その場合は、[EDIT]ボタンを押してコンペア状態を解除してから操作してください。

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正しいですか？ 18、20ページ
- 「MIDI In/Out」は正しく設定されていますか？
[UTILITY] → 「MIDI」を選択 → 「MIDI In/Out」
USBケーブルで接続している場合は「USB」に、MIDIケーブルで接続している場合は「MIDI」、IEEE1394ケーブルで接続している場合は「mLAN」に設定してください。 99ページ

接続したMIDI機器と本体との通信がうまくできない

- 「MIDI In/Out」は「MIDI」に設定されていますか？
[UTILITY] → 「MIDI」を選択 → 「MIDI In/Out」 99ページ

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

- 本体はマルチモードになっていますか？
本体がボイスモードの場合、またはユーティリティ General画面の「Layer 1-4 Parts」が「on」に設定されている場合、シーケンスデータを再生させてもうまく鳴らない場合があります 98ページ

バルク受信が正常にできない

- デバイスナンバーの設定は正しいですか？
本体のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。
[UTILITY] → 「MIDI」を選択 → [ENTER] → 「Device No」 100ページ
- 「MIDI In/Out」の設定は、正しいですか？
[UTILITY] → 「MIDI」を選択 → [ENTER] → 「MIDI In/Out」 99ページ
- 「Receive Bulk」が「protect」に設定されていませんか？
[UTILITY] → 「MIDI」を選択 → [ENTER] → 「Receive Bulk」 100ページ
- ケーブルに異常はありませんか？

NOTE 本体に別売のmLAN16E2を取り付けたときの、mLAN端子を使った外部機器との接続に関するトラブルシューティングについては、お使いのドライバのインストールガイドをご覧ください。

NOTE MOTIF-RACK XSエディター、付属DAWソフトウェア、またはUSB-MIDIドライバーに関するトラブルシューティングについては、各ソフトウェアの取扱説明書またはインストールガイドをご覧ください。

仕様

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
	波形メモリー	355MB相当(16bit リニア換算)、2,670ウェーブフォーム
	ボイス	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:128×3ノーマルボイス+32ドラムキット (すべてプリセットからのピックアップ)
	マルチ	ユーザー:128マルチ
エフェクト	リバーブ	9タイプ
	コーラス	22タイプ
	インサーションA	53タイプ (マルチ時最大8系統まで使用可)
	インサーションB	53タイプ (マルチ時最大8系統まで使用可)
	マスターエフェクト	9タイプ
	マスターイコライザー	5バンド (High/HighMid/Mid/LowMid/Low)
	パートイコライザー	3バンド (High/Mid/Low)
アルペジエーター		6,633タイプ (MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ベロシティリミット、ノートリミット設定可)
コントロール		ボリュームノブ、エンコーダーノブ、カーソルボタン、オーディションボタン、ストアボタン、エンターボタン、エグジットボタン、ボイスボタン、エフェクトボタン、エディットボタン、マルチボタン、セレクトボタン、ユーティリティボタン、ノブ1～5
接続端子	フロントパネル	ヘッドフォン
	リアパネル	USB TO HOST、MIDI IN/OUT、デジタルアウトプット、アサインブルアウトプットL/R、アウトプットL(モノラル)/R、DC IN、mLAN(別売mLAN16E2装着時)
その他	ディスプレイ	160×64ドットグラフィックLCD (バックライト付)
	付属品	電源アダプター (PA-301またはヤマハ推奨の同等品)、取扱説明書、Data List (データリスト)、ディスク×1枚(付属DAWソフトウェア)、保証書
	消費電力	待機電力: 0.2W (本体の電源がスタンバイで、ACアダプターがコンセントと接続されている場合) mLAN16E2非装着時(本体のみ): 15W (本体の電源がオンの場合) mLAN16E2装着時: 20W (本体の電源がオンの場合)
	デジタル出力 (COAXIAL)	44.1kHz、24 bit
	寸法	480 (W) × 379.4 (D) × 44 (H) mm
	質量	4.2kg

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) PA・DMI事業部MPマーケティンググループ

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.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/source/motif-rxs/>

* GNU General Public Licenseについては、別冊データリストの巻末をご覧ください。

ソフトウェアのご使用条件

弊社では本ソフトウェアのお客様によるご使用およびお客様へのアフターサービスについて、＜ソフトウェア使用許諾契約＞を設けさせていただいており、お客様が下記条項にご同意いただいた場合にのみご使用いただけます。

本ソフトウェアのディスクの包装を解かれた場合は下記条項にご同意いただけたものとさせていただきますので、下記条項を充分お読みの上開封してください。ご同意いただけない場合は、インストール、コピー、その他のご使用はおやめください。

このソフトウェア使用許諾契約は、本製品に同梱している、スタインバーク社の付属DAWソフトウェアに関して、お客様のご使用条件を規定するものです。付属DAWソフトウェアをインストールする過程で「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」が表示されますが、その契約書は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。インストールする際には、その「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」を無視して「同意します」を一律選択し「次へ」をクリックして、次頁(ユーザー登録)に進んでください。

ソフトウェア使用許諾契約

1. 著作権および使用許諾

弊社はお客様に対し、ソフトウェアプログラムおよびデータファイル(以下「本ソフトウェア」といいます。)を使用する権利を許諾します。本契約条項は、今後お客様に一定の条件付きで配布され得る本ソフトウェアのバージョンアッププログラム、データファイルにも適用されるものとします。本ソフトウェアの権利およびその著作権はスタインバーク社(ドイツ)にあり、弊社は同社からお客様に使用許諾するためのサブライセンス権を得ています。本ソフトウェアの使用によって作成されたデータの権利はお客様が取得しますが、本ソフトウェアは、関連する著作権法規のもとで保護されています。

- お客様ご自身が一時に一台のコンピューターにおいてのみ使用することが出来ます。
- バックアップが許されているものは、バックアップをとる目的のみ、機械で読み取れる形式での本ソフトウェアのコピーを作成することが出来ます。ただし、そのバックアップコピーには本ソフトウェアに表示されている弊社の著作権の表示や他の権利帰属についての説明文もコピーしてください。
- お客様は、製品本体を第三者に譲渡する場合に限り、付属品である本ソフトウェアを使用する権利を、同じ第三者に譲渡できます。ただし、お客様が本ソフトウェアのコピーを保持せず、かつ譲受人が本契約条項に同意する場合に限られます。

2. 使用制限

(1) 本ソフトウェアの使用にあたっては、次のことを遵守してください。

- 本ソフトウェアには著作権があり、その保護のため、お客様が本ソフトウェアを逆コンパイル、逆アセンブル、リバース・エンジニアリング、またはその他のいかなる方法によっても、人間が感得できる形にすることは許されません。
- 本ソフトウェアの全体または一部を複製、修正、改変、賃貸、リース、頒布または本ソフトウェアの内容に基づいて二次的著作物をつくることは許されません。
- 本ソフトウェアをネットワークを通して別のコンピューターに伝送したり、ネットワークで他のコンピューターと共有することは許されません。
- 本ソフトウェアを使用して、違法なデータや公序良俗に反するデータを配信することは許されません。
- 弊社の許可無く本ソフトウェアの使用を前提としたサービスを立ち上げることは許されません。

(2) 楽曲用MIDIデータ等、本ソフトウェアにより使用または入手できる著作権曲については次のことを遵守してください。

- 本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく営業目的で使用することは許されません。
- 本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく複製、転送または配信したり、または不特定多数にむけて再生および演奏することは許されません。
- 本ソフトウェアの使用によって入手できるデータの暗号を著作権者の許可無く解除したり、電子透かしを改変したりすることは許されません。

3. 終了

本契約はお客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日に発効します。本契約は、お客様が著作権法または本契約条項に1つでも違反されたときは、弊社からの終了通知がなくても自動的に終了するものとします。その場合には、ただちに本ソフトウェアとそれに関するドキュメンテーション、およびそれらのコピーをすべて廃棄しなければなりません。

4. 製品の保証

本ソフトウェアがディスク等の媒体で販売された場合や、ディスク等の媒体で製品に同梱された場合には、弊社は、お客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日から14日間に限り(お受け取りの日は、受領書の写しで証明される日とします)、媒体に物理的な欠陥があった場合には、その原因が事故、乱用、誤用など弊社の責に帰さない事由による場合を除き、無償で同種の良品と交換させていただきます。弊社はそれ以上の保証はいたしません。

5. 本ソフトウェアに関する保証

本ソフトウェアのご使用についての一切のリスクはお客様のご負担となります。

本ソフトウェアの商品性、特定の目的への適合性、第三者の権利を侵害しないことの保証は明示であると黙示であるとを問わず、一切いたしません。特にお客様の目的に適合することや、ソフトウェアの操作が中断されないことやソフトウェアの欠陥や瑕疵が修正されることの保証はいたしません。

6. 責任の制限

弊社の義務は、お客様に本契約条項の条件で本ソフトウェアの使用を許諾することがすべてです。

弊社は、本ソフトウェアの使用、誤用またはそれを使用できなかったことにより生じた直接的、派生的、付随的または間接的損害(データの破損、営業上の利益の損失、業務の中断、営業情報の損失などによる損害を含む)については、通常もしくは特別の損害に拘わらず、たとえそのような損害の発生の可能性について予め知らされた場合でも、一切責任を負いません。すべての損害、損失、契約や違法行為等に対する訴訟申立てについて、いかなる場合も、お客様に対する弊社の責任は、お客様が本ソフトウェアの購入のために支払った金額を越えることはありません。

7. 一般事項

本契約条項は、弊社の権限ある者の署名のある書面によらない限り、改訂することはできません。

本契約条項は、日本法の適用を受け、日本法に基づいて解釈されるものとします。本契約に関し紛争が生じた場合には東京地方裁判所を専属管轄裁判所とします。

8. インストール時に表示される契約書

本ソフトウェアをインストールする過程で表示される「スタインバーク・エンドユーザー・ライセンス契約書」は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。

索引

ナンバー

1/4 Shift	87
1/4 tone	87
1/8 tone	87
3 Band EQ (3バンドEQ)	71, 83

A

A Mod (アンプリチュードモジュレーション)	82
A. Func 1 Ctrl No. (アサイン1ファンクション 1 コントロールナンバー)	101
A. Func 2 Ctrl No. (アサイン2ファンクション 2 コントロールナンバー)	101
Acct Strt Qtz (アクセント スタートクオンタイズ) ...	68
Acct Vel Th (アクセント ベロシティスレッシュホールド)	68
AEG (アンプリチュードEG)	80, 86
AEG Attack (アンプリチュードEG アタックタイム)	69, 96
AEG Decay (アンプリチュードEG ディケイタイム) ...	69
AEG Release (アンプリチュードEG リリースタイム)	69, 83
AEG Sustain (アンプリチュードEG サステインレベル)	69
AI Driver	18
Alternate Group (オルタネートグループ)	84
Alternate Pan (オルタネートパン)	80, 86
AMP Level/Pan (アンプリチュード レベル/パン)	79, 85
AMP Scale (アンプリチュードスケール)	81
Arabic 1/2/3 (アラビック 1/2/3)	87

Arp 1-5 Ctrl No. (アルベジオ 1~5 コントロールナンバー)	102
Arp 1-5 Select (アルベジオ 1~5 セレクト)	91
Arp 1~5 Type (アルベジオ 1~5 タイプ)	68, 96
Arp Assign Mode (アルベジオアサインモード)	102
Arp Common Sw (アルベジオコモンスイッチ)	91
Arp Edit (アルベジオエディット)	66, 96
Arp Hold (アルベジオホールド)	66
Arp Hold Ctrl No. (アルベジオホールドコントロールナンバー)	102
Arp MIDI Out Sw (アルベジオMIDIアウトスイッチ)	96, 102
Arp Select (アルベジオセレクト)	66, 96
Arp Sw (アルベジオスイッチ)	66

Arp Sw Ctrl No. (アルベジオスイッチコントロールナンバー)	102
Arp Tempo (アルベジオテンポ)	66, 91
Arp Transmit Ch (アルベジオトランスミットチャンネル)	96, 102
Arpeggio (アルベジオ)	91
Arpeggio (アルベジオセレクト)	83
AS 1 Ctrl No. (アサイン1 コントロールナンバー) ...	101
AS 2 Ctrl No. (アサイン2 コントロールナンバー) ...	101
ASSIGN 1 (アサイン1バリュー)	30
Assign 1 Value (アサイン1バリュー)	71, 93
ASSIGN 2 (アサイン2バリュー)	30
Assign 2 Value (アサイン2バリュー)	71, 93
Assign L&R Gain (アサインL&Rゲイン)	99
Assign Mode (アサインモード)	84
ASSIGNABLE OUTPUT L, R (アサイン1/2アウトプット L, R) 端子	12
ATTACK (AEGアタックタイム)	30
Audio Integration	24

Audition Button (オーディションボタンファンクション)	99
Audition No. (オーディションフレーズナンバー)	66
Audition Note Shift (オーディションフレーズノートシフト)	66
Audition Vel Shift (オーディションフレーズベロシティシフト)	66

[AUDITION](オーディション)ボタン	10
Auto Factory Set (パワーオンオートファクトリーセット)	103
AWM2	49

B

Bank (バンク)	94
Bank Select Sw (バンクセレクトスイッチ)	100
Bank/Part Wrap (バンク/パートラップアラウンド) ...	99
BC Ctrl No. (プレスコントローラーコントロールナンバー)	102
BEF (バンドエリミネートフィルター)	89
BPF (バンドパスフィルター)	88
Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)	79, 81
Bulk Interval (バルクインターバル)	100

C

C~B (Cチューニングオフセット~Bチューニングオフセット)	102
Category (ウェブフォームカテゴリー)	73, 84
Category (カテゴリー)	73, 93
Center Key (カットオフキーフォローセンシティビティ /HPFカットオフキーフォローセンシティビティ セン ターキー)	77
Change Timing (チェンジタイミング)	67
Chorus (コーラス)	59, 73, 93
CHORUS (コーラスセンド)	30
Chorus Ins Send (インサクションコーラスセンド) ...	84
Chorus Pan (コーラスパン)	72, 93
Chorus Return (コーラスリターン)	72, 93
Chorus Send (キーコーラスセンド)	84, 85
Chorus Send (コーラスセンド)	72, 92, 97
Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ) ...	72, 93
Clock Out (クロックアウト)	99
Coarse (コースチューニング)	74, 85
Compressor (コンプレッサー)	60
Control (コントローラー)	71, 83, 93
Controller (コントローラー)	101
Controller Reset (コントローラーリセット)	100
Controller Set 1~6 Element Sw (コントローラーセット1~6エレメントスイッチ)	72
Ctrl Set 1~6 Depth (コントローラーセット1~6デプス)	72
Ctrl Set 1~6 Dest (コントローラーセット1~6デスティネーション)	72
Ctrl Set 1~6 Src (コントローラーセット1~6ソース)	71
Cubase	24
CUTOFF (カットオフ)	30
Cutoff (カットオフ)	68, 76, 85, 96
Cutoff Key Follow (カットオフキーフォロー センシティビティ)	77
Cutoff Offset 1~4 (カットオフ オフセット1~4) ...	79
Cutoff Velocity Sens (カットオフベロシティセンシティビティ)	76, 85

D

DAW	22
DC IN端子	12, 13
DECAY (AEGディケイタイム)	30
Decay (アンプリチュードEG ディケイタイム)	96
Decay (フィルター EG ディケイタイム)	96
Delay (ディレイ)	59, 82
Delay Time (ディレイタイム)	70
Depth (フィルターEG デプス)	96
Detune (デチューン)	94
Device No. (デバイスナンバー)	100
DIGITAL OUTPUT (デジタルアウトプット)端子	12
Distance (ディスタンス)	76

Distortion (ディストーション)	60
DRAM	48
Dry Level (ドライレベル)	92, 97
Dual BEF	89
Dual BPF	89
Dual HPF	89
Dual LPF	89

E

[EDIT](エディット)ボタン	11
Effect (エフェクト)	72, 83, 93
[EFFECT](エフェクト)ボタン	11
EG	68, 83, 96
EG Depth (EGデプス)	76, 78
EG Depth Curve (EGデプスベロシティセンシティビティカーブ)	76, 79
EG Depth Vel Sens (EGデプスベロシティセンシティビティ)	76, 78
Element Out 1~8 (エレメントアウト1~8)	73
Elm Group (エレメントグループ)	74
[ENTER](エンター)ボタン	10
EQ	82, 86
EQ HIGH (EQ/ハイゲイン)	30
EQ LOW (EQ/ローゲイン)	30
EQ MID (EQミドルゲイン)	30
EQ MID F (EQミドルフリケンシー)	30
EQ MID Q (EQミドルキュー)	30
Equal (平均律)	87
[EXIT](エグジット)ボタン	10
Extensions for Steinberg DAW	24

F

F Mod (フィルターモジュレーション)	82
Fade in Time (フェードインタイム)	70, 82
Fade out Time (フェードアウトタイム)	70
FC 1 Ctrl No. (フットコントローラー 1 コントロールナンバー)	101
FC 2 Ctrl No. (フットコントローラー 2 コントロールナンバー)	101
Fctory Set (ファクトリーセット)	103
FEG (フィルター EG)	78
FEG Attack (フィルター EG アタックタイム)	68, 96
FEG Decay (フィルター EG ディケイタイム)	68
FEG Depth (フィルター EG デプス)	68
FEG DEPTH (フィルター EGデプス)	30
FEG Release (フィルター EG リリースタイム)	68
Filter (フィルター)	68, 83, 96
Filter Scale (フィルタースケール)	79
Filter Type (フィルタータイプ)	76, 85
Fine (ファインチューニング)	74, 85
Fine Scaling (ファインスケリングセンシティビティ)	74
Flanger (フランジャー)	59
Freq (フリケンシー)	92, 96
FS Ctrl No. (フットスイッチコントロールナンバー)	101
Fx Send (エフェクトセンド)	97

G

Gain (ゲイン)	77, 92, 96
Gate Time Rate (ゲートタイムレート)	66
General (ジェネラル)	98
GMシステムオン	107
GM/バンク	27
GMボイス	27
GTime Rate (ゲートタイムレート オフセット)	68

H

Half Damper (ハーフダンパースイッチ).....	81
Half Damper Time (ハーフダンパータイム).....	81
High Freq (ハイフリクエンス).....	71, 82
High Gain (ハイゲイン).....	71, 82
Hold Time (ホールドタイム).....	70
HPF (ハイパスフィルタ).....	88
HPF Cutoff (ハイパスフィルタカットオフ).....	77, 85
HPF Key Follow (ハイパスフィルタカットオフ キーフォロセンシティビティ).....	77

I

IEEE1394.....	19
IEEE1394 Driver (IEEE1394ドライバー).....	99
Indian (インディアン).....	87
Ins A (インサーションエフェクトA).....	73
Ins B (インサーションエフェクトB).....	73
Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット).....	85
Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ).....	97
Insertion Connection (インサーションコネクション).....	72

K

Key (キー).....	84
Key Assign Mode (キーアサインモード).....	65
Key Mode (キーモード).....	67
Key on Delay (キーオンディレイ).....	74
Key on Reset (キーオンリセット).....	69, 82
Key Out (ドラムキーアウト).....	83
Kirnberger (キルンベルガー).....	87
Knob Disp Time (ノブディスプレイタイム).....	99
Knob Sel Disp Sw (ノブセレクトディスプレイスイッチ).....	99

L

L&R Gain (L&Rゲイン).....	99
Layer 1-4 Parts (レイヤー1~4パートスイッチ).....	98
LCD Contrast (LCDコントラスト).....	99
LCD (液晶ディスプレイ).....	10
Level (レベル).....	75, 78, 79, 85, 86
Level Key Follow (レベルキーフォロセンシティビティ).....	80
Level Key Follow Center Key (レベルキーフォロセンシティビティセンターキー).....	80
Level Offset 1~4 (レベル オフセット1~4).....	81
Level Velocity Curve (レベルベロシティセンシティビティカーブ).....	79
Level Velocity Offset (レベルベロシティセンシティビティオフセット).....	79
Level Velocity Sens (レベルベロシティセンシティビティ).....	79
LFO (コモNFLFO).....	69
LFO (ローフリクエンスオシレーター).....	52, 81
LFO Phase Offset (LFOフェーズオフセット).....	70
LFO Set 1~3 Depth (LFOセット1~3デプス).....	70
LFO Set 1~3 Depth Offset (LFOセット1~3デプスオフセット).....	70
LFO Set 1~3 Dest (LFOセット1~3デスティネーション).....	70
LFO Set 1~3 Element Sw (LFOセット1~3 エlementスイッチ).....	70
LFO Wave (LFOウェーブ).....	81
Local Control (ローカルコントロール).....	100
Lo-Fi (ローファイ).....	60
Loop (ループ).....	67
Low Freq (ローフリクエンス).....	71, 82
Low Gain (ローゲイン).....	71, 82
LPF (ローパスフィルタ).....	88
LPF12+HPF6.....	89

M

Main 1 Ctgry (メインカテゴリ 1).....	65
-------------------------------	----

Main 2 Ctgry (メインカテゴリ 2).....	65
Main Ctgry (メインカテゴリ).....	68
Master (マスターエフェクト).....	93
MEQ (マスターEQ).....	92
Micro Tune Bank (マイクロチューニングバンク).....	66
Micro Tune No. (マイクロチューニングナンバー).....	66
Micro Tune Root (マイクロチューニングルート).....	66
Mid Freq (ミドルフリクエンス).....	71
Mid Gain (ミドルゲイン).....	71
Mid Q (ミドルキュー).....	71, 97
MIDI.....	99
MIDI In/Out (MIDIイン/アウト).....	99
MIDI IN/OUT端子.....	12
MIDI Soft Thru (MIDIソフトスルースイッチ).....	100
MIDI Sync (MIDIシンク).....	99
MIDI端子.....	18
MIDIチャンネル.....	18, 35
MIDIについて.....	105
MIDIポート.....	18
MIDIマスターボリューム.....	107
Misc (その他).....	61
mLAN 1, 2 (IEEE1394)端子.....	12
mLAN Gain (mLANゲイン).....	99
mLAN In (mLANインプット).....	91
mLAN monitor (mLANモニタースイッチ).....	98
mLAN16E2.....	12, 108
Mono / Poly (モノ/ポリ).....	65, 95
Mono / Stereo (モノ/ステレオ).....	92
MOTIF-RACK XSエディターを使う.....	23
[MULTI](マルチ)ボタン.....	11

N

Name (ウェーブフォームネーム).....	73, 84
Name (ネーム).....	47, 65, 83, 91
Name (ボイスネーム).....	65
Name (マルチネーム).....	91
Note Limit (ノートリミット).....	74
Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー /ハイ).....	67, 95
Note Shift (ノートシフト).....	65, 94, 98
Number (ウェーブフォームナンバー).....	73, 84
Number (ナンバー).....	94

O

Octave Range (オクターブレレンジ).....	67
Octave Shift (オクターブシフト).....	67
OSC (オシレーター).....	73
OUTPUT L/MONO, R (アウトプット 左/モノラル、右端子).....	12, 13
Output Select (アウトプットセレクト).....	85, 92, 95

P

P Mod (ピッチモジュレーション).....	82
PAN (パン).....	30
Pan (パン).....	65, 80, 86, 91, 94
Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス).....	94
Part EQ (パートEQ).....	96
PB Range Lower (ピッチベンドレンジロー).....	65, 94
PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー).....	65, 94
PEG (ピッチEG).....	75
Phase (フェーズ).....	69
Phaser (フェーザー).....	60
PHONES (ヘッドフォン)端子.....	10, 13
Pitch Key Follow (ピッチ キーフォロセンシティビティ).....	75
Pitch Key Follow Center Key (ピッチ キーフォロセンターキー).....	74
Play Mode (プレイモード).....	65, 69, 83, 94
Porta Lgt Slope (ポルタメントレガートスロープ).....	66
Porta Mode (ポルタメントモード).....	65, 95
Porta Sw (ポルタメントスイッチ).....	65
Porta Sw (ポルタメントパートスイッチ).....	95

Porta Time (ポルタメントタイム).....	65, 95
Porta Time Mode (ポルタメントタイムモード).....	65
PORTAMENTO (ポルタメントタイム).....	30
Power on Mode (パワーオンモード).....	98
Preset (プリセット).....	73, 93, 103
Prg Change Sw (プログラムチェンジスイッチ).....	100
PureMajor (純正律<長調>).....	87
PureMinor (純正律<短調>).....	87

Q

Q (キュー).....	82, 92
QS 1~3 Arp MIDI Out Sw (QS1~3 アルペジオセットアップMIDIアウトスイッチ).....	100
QS 1~3 Clock Out (QS1~3 クロックアウト).....	100
QS 1~3 Local Control (クイックセットアップ1~3 ローカルコントロール).....	100
QS 1~3 MIDI Sync (QS1~3 MIDIシンク).....	100
Quantize Strngth (クオンタイズ ストレngth).....	67
Quantize Value (クオンタイズバリュー).....	67
Quick Setup (クイックセットアップ).....	100

R

Random (ランダム).....	74
Random Pan (ランダムパン).....	80, 86
Random SFX (ランダムSFX).....	68
Random Speed (ランダムスピード).....	69
RB Ctrl No. (リボンコントロールナンバー).....	101
Rcv Sw (レシーブスイッチ).....	97
Recall.....	24
Receive Bulk (レシーブバルク).....	100
Receive Ch (レシーブチャンネル).....	94
Receive Note Off (レシーブノートオフ).....	84
Release (AEG リリースタイム).....	96
RELEASE (AEGリリースタイム).....	30
Release (FEG リリースタイム).....	96
RESONANCE (レゾナンス).....	30
Resonance (レゾナンス).....	68, 77, 85, 96
Resonance Velocity Sens (レゾナンスベロシティセンシティビティ).....	77
Reverb (リバーブ).....	59, 73, 93
REVERB (リバーブセンド).....	30
Reverb Ins Send (インサーションリバーブセンド).....	84
Reverb Pan (リバーブパン).....	72, 93
Reverb Return (リバーブリターン).....	72, 93
Reverb Send (キーリバーブセンド).....	84, 85
Reverb Send (リバーブセンド).....	72, 92, 97
REV-X.....	61
RPN (レジスタードパラメーターナンバー).....	106

S

Scaling Pan (スケーリングパン).....	80
Segment (EGタイムベロシティ センシティビティセグメント).....	75, 78, 81
[SELECT](セレクト)ボタン.....	11
SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール).....	68
SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティオフセット).....	68
Shape (シェイプ).....	92
Speed (スピード).....	69, 81
Step Value 1 - 16 (ステップバリュー).....	71
[STORE](ストア)ボタン.....	10
Studio Connections.....	24
Studio Manager V2.....	23
Sub 1 Ctgry (サブカテゴリ 1).....	65
Sub 2 Ctgry (サブカテゴリ 2).....	65
Sub Ctgry (サブカテゴリ).....	68
Sustain (AEG サステインレベル).....	96
SUSTAIN (AEGサステインレベル).....	30
Swing (スイング).....	67
Switch (スイッチ).....	73, 93, 102

Sync Qntz Val (シンククオンタイズバリュー)	91
-------------------------------------	----

T

Tech (テック)	60
TEMPO (アルベジオテンポ)	30
Tempo (ディレイ テンポ)	74
Tempo Speed (テンポスピード)	69
Tempo Sync (ディレイ テンポシンク)	74
Tempo Sync (テンポシンク)	69
Time (タイム)	75, 78, 80, 86
Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティビティ)	76, 79
Time Key Follow Center Key (EGタイムキーフォローセンシティビティセンターキー)	76, 79
Time Vel Sens (EGタイムベロシティセンシティビティ)	81
Time Velocity Sens (EGタイムベロシティセンシティビティ)	75, 78
Transmit Ch (ベースックトランスミットチャンネル)	102
Tremolo & Rotary (トレモロ&ロータリースピーカー)	60
Trigger Mode (トリガーモード)	68
Tune (チューン)	74, 85, 98
Type (EQタイプ)	82
Type (アルベジオタイプ)	68
Type (タイプ)	73, 76, 93, 103

U

Unit Multiply (ユニットマルチプライ)	67
USB TO HOST端子	12, 17, 18
USB-MIDIドライバー	17
User LFO Cycle (ユーザー LFO サイクル)	70
User LFO Slope (スロープ)	71
User LFO Template (テンプレート)	71
[UTILITY](ユーティリティ) ボタン	11

V

Vallot&Yng (バロッティ & ヤング)	87
VCM (Virtual Circuitry Modeling/仮想回路モデリング)	61
Vel Cross Fade (ベロシティークロスフェード)	74
Vel Rate (ベロシティーレート オフセット)	68
Vel Sens (ビッチベロシティーセンシティビティ)	74, 85
Vel Sens Depth (ベロシティーセンシティビティデプス)	95
Vel Sens Offset (ベロシティーセンシティビティ オフセット)	95
Velocity Limit (ベロシティーリミット)	74
Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー /ハイ)	67, 95
Velocity Mode (ベロシティーモード)	67
Velocity Rate (ベロシティーレート)	66
Velocity Sens (ベロシティーセンシティビティ)	85
Voice (ボイス)	94
Voice Elm Pan (ボイスエレメントパン)	94
Voice MEF (ボイスマスターエフェクト)	102
Voice MEQ (ボイスマスター EQ)	103
Voice MIDI (ボイスMIDI)	102
Voice mLAN (ボイスmLAN)	102
Voice with Arp (ボイスウィズアルベジオ)	96
[VOICE](ボイス) ボタン	10
VOLUME (ボリューム)	30
Volume (ボリューム)	65, 91, 94, 98
[VOLUME](ボリューム) ノブ	10, 14

W

Wah (ワウ)	60
Wave (ウェーブ)	69
Wave Bank (ウェーブフォームバンク)	73, 84
Werkmeister (ヴェルクマイスター)	87
Width (ウィズ)	77

X

XA Control (XAコントロール)	73
XA機能 (エクステンデッドアーティキュレーション機能)	51

ア

アウトプットセレクト一覧表	90
アクセントフレーズ	55
アクティブセンシング(FEH)	107
アタックタイム(コントロールナンバー 73)	106
アルベジオ	40, 53
カテゴリー	53
サブカテゴリー	53
アルベジオタイプ	55
ドラムボイス用	55
ノート以外のイベント	56
ノーマルボイス用	55
アルベジオタイプリスト	8, 54
アルベジオネーム	54
アルベジオのテンポ	43, 55
アルベジオ部	53
アンプリチュード	52
アンプリチュードスケールリングの設定例	90

イ

インサージョンエフェクト	57
--------------------	----

エ

エクスプレッション(コントロールナンバー 11)	106
エディットバッファー	48
エディットマーク	31
エフェクト1デプス(リバーブセンドレベル) (コントロールナンバー91)	106
エフェクト2デプス(コーラスセンドレベル) (コントロールナンバー93)	106
エフェクトカテゴリー	59
エフェクト接続	
ボイスモード	58
マルチモード	58
エフェクトタイプ	59
エフェクトパラメーター	61, 73, 93, 103
解説一覧	62
エフェクトパラメーター 1~16	73, 93
エフェクト部	57
エレメント	31, 50, 51
エレメントEQ	57
エレメントエディット	32, 73
エレメントスイッチ1~8	73
エンコーダーノブ	10

オ

オーディオチャンネル	20
オーディオ入力部	53
オーディションフレーズ	16
オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)	107
オールノートオフ(コントロールナンバー 123)	107
オシレーター	51
音源部	50

カ

カーソル[Λ]/[V]/[<]/[>] ボタン	10
外部コントローラー	44
カテゴリーサーチ	28
カテゴリーリスト	87

キ

キー	84
キーエディット	32
キースイッチ	84

ク

クイックセットアップダイアログ	101
クロック	21, 43

コ

工場出荷時の状態に戻す	48
コーラス	57
コモンEQ	57
コモンエディット	31, 36, 91
コントローラー	44, 101
コントローラーセット	44
コントロールチェンジ	42, 45, 101, 105
コントロールナンバー	45
コントローラー部	57
コンペア機能	31

サ

最大同時発音数	52
---------------	----

シ

システムエクススクルーシブメッセージ	107
システムエフェクト	57
システムメッセージ	107
システムリアルタイムメッセージ	107
受信チャンネル	21, 94, 102
出力チャンネル	20
初期化	11, 36
シングル音源	50

ス

ストア	46
ストアコンペア	46
スルーポート	18

ソ

送信チャンネル	21, 96, 102, 105
ソース	45
ソースコード	112
ソステヌートペダル(コントロールナンバー 66)	106

タ

タイミングクロック(F8H)	107
----------------------	-----

チ

チャンネルアフタータッチ	107
チャンネルメッセージ	105
チャンネルモードメッセージ	107

テ

ディケイタイム(コントロールナンバー 75)	106
データインクリメント(コントロールナンバー 96)	106
データエントリー LSB (コントロールナンバー 38)	106
データエントリー MSB (コントロールナンバー 6)	106
データデクリメント(コントロールナンバー 97)	106
データリスト	8
デスティネーション	45
デスティネーションの設定例	88
デモソング	15
デュアルタイプ	89
電源コードフック	12, 13
テンポ(アルベジオ)	43, 66, 91

ト

同期	21
ドラムキー	51
ドラムボイス	27, 50, 52
ドラムボイスエディット	31, 83

トランスミットチャンネル..... 21, 96, 102, 105
トレモロ 52

ニ

入力チャンネル 20

ネ

ネーム 47

ノ

ノートオン/オフ 105
ノーマルボイス 27, 50, 52
ノーマルボイスエディット 31, 64
ノブ1〜5 11, 29, 30, 36

ハ

パート 37
パートEQ 57
パートエディット 36, 94
ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 71) 106
ハイパスフィルター 88
バルクダンブ 47
パン(コントロールナンバー 10) 106
バンクセレクトLSB (コントロールナンバー32) 105
バンクセレクトMSB (コントロールナンバー0) 105
バンドエリミネートフィルター 89
バンドパスフィルター 88

ヒ

ビッチ 51
ビッチベンド 107
ビブラート 52

フ

ファクトリーセット 48, 103
フィルター 51
フィルタースケーリングの設定例 90
フィルタータイプリスト 88
フェバリットカテゴリー 29
ブライトネス(コントロールナンバー 74) 106
フラッシュROM 48
プリセットバンク 27
プリセットプログラム 61
プログラムチェンジ 107

ホ

ボイス 27, 50
ボイスエディット 31
ボイスエフェクトエディット 33
ボイスネーム 47
ボイスモード 27, 50, 64
ポート 35
ホールド1(コントロールナンバー 64) 106
保存 46
ポリ(コントロールナンバー 127) 107
ポリフォニックアフタータッチ 107
ポルタメント(コントロールナンバー 65) 106
ポルタメントタイム(コントロールナンバー 5) 106

マ

マイクローチューニング 87
マイクローチューニングリスト 87
マスターEQ 57
マスターエフェクト 57
マルチエディット 36
マルチエフェクトエディット 38
マルチネーム 47
マルチモード 35, 52, 91

メ

メインボリューム(コントロールナンバー7) 106
メガボイス 53
メガボイス用アルペジオタイプ 53

モ

モードチェンジ 107
モードの機能と入り方 26
文字入力 47
モジュレーションホイール
(コントロールナンバー 1) 106
モノ(コントロールナンバー 126) 107

ユ

ユーザーバンク 27, 35
ユーザーメモリー 48
ユーティリティ 98

ラ

ランダムSFX機能 55

リ

リセットオールコントローラー
(コントロールナンバー 121) 107
リバーブ 57
リリースタイム(コントロールナンバー 72) 106

レ

レガート 51
レシーブチャンネル 21, 94, 102

ロ

ローパスフィルター 88

ワ

ワウワウ 52

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いたします。

ヤマハホームページ

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

*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、弊社では音楽制作機器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 音楽制作機器相談窓口

ナビダイヤル
(全国共通番号)



0570-015-808

市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※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。

■ ご購入に関するお問い合わせ先

国内営業本部 EKB・LM営業部企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL. (03) 5488-5430

PA・DMI 事業部 DMIマーケティング部 DEグループ

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://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/>

お客様サポート&サービス
<http://www.yamaha.co.jp/support/>

*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。

付属DAWソフトウェアについては、6ページをご参照ください。

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

ポリウムコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子など

● 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、製造切後8年です。

● 持込み修理のお願い

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、または最寄りの修理品お持ち込み窓口へ本機をご持参ください。

● 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)  **0570-012-808**
市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※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 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

◆ 修理品お持ち込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45
(浜松サービスステーションは 8:45～17:30)
(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

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内

FAX (011) 512-6109

首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

FAX (03) 5762-2125

浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市東区和田町200 ヤマハ(株)和田工場内

FAX (053) 462-9244

名古屋サービスセンター

〒454-0058

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.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

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/>

お客様サポート&サービス
<http://www.yamaha.co.jp/support/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2008 Yamaha Corporation

この取扱説明書はエコパルプ(ECF: 無塩素系漂白パルプ)を使用しています。
この取扱説明書は大豆油インクで印刷しています。

WM96440 907MWDH4.2-03C0
Printed in Japan