YAMAHA

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOTIF XF

リファレンスマニュアル

この取扱説明書の使い方

MOTIF XF リファレンスマニュアル(本書)は、電子ファイル(PDFファイル)ですので、表示したい項目のページ番号をクリックして表示するリンク機能や、用語の検索機能を活用できます。

NOTE MOTIF XFでは、画面の色を8種類の中から選択できます(220ページ)。
このマニュアルでは、色覚の個人差を問わず多くの方が見やすくなるように配慮するため、ユーティリティーモードで「Color」＝「Yellow」に設定した画面を使用しています。

検索機能

用語を検索するときは、本書を表示しているソフトウェアの機能を使います。
Adobe Readerを使っているときは、検索バーに用語を入力してコンピューターキーボードの<Enter>キーを押すと、入力した用語を検索します。

NOTE 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。http://www.adobe.com/products/reader/

前の画面/次の画面を表示する

Adobe Readerを使っているときは、前の画面/次の画面を表示することができます。
ページのリンクでページを移動したあとに、前の画面に戻りたいときに便利です。

NOTE 前の画面/次の画面ボタンがツールバーに表示されていない場合は、コンピューターキーボードの<Alt>キーを押しながら矢印<←><→>キーでも前の画面/次の画面に移動できます。

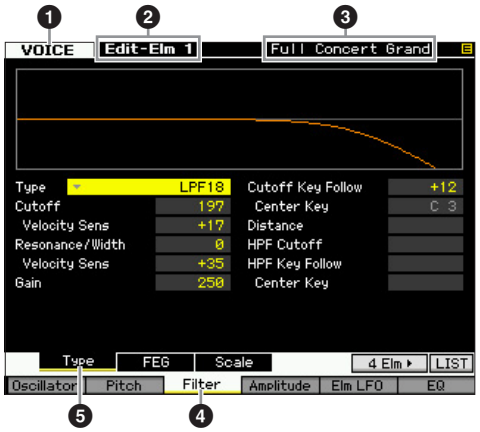
NOTE その他のソフトウェアの機能は、お使いのソフトウェアの取扱説明書などをご参照ください。

機能ツリー図を使う

次のページ以降に、MOTIF XFの機能ツリー図が掲載されています。説明ページをさがすときに、是非この機能ツリー図を活用してください。

たとえば、右記の画面でエディットしていて、説明が必要になったら、右記5箇所を確認してください。

例: ボイスエレメントエディットの[F3] Filter [SF1] Type 画面



❶「VOICE」は、MOTIF XFがボイスモードであることを示しています。機能ツリー図の「ボイスモード」を参照してください。

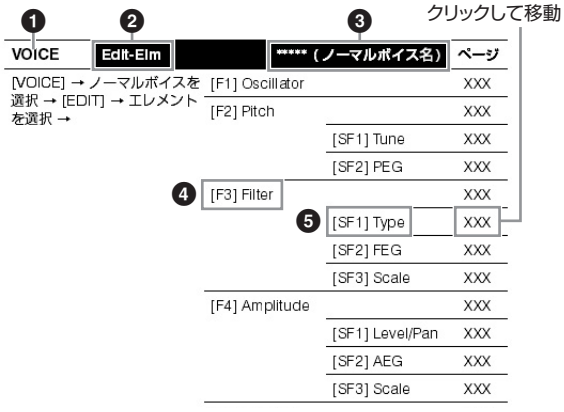
❷「Edit-Elm 1」は、この画面でノーマルボイスのエレメントパラメーターが編集できることを示しています。

❸ 現在選択されているボイスがノーマルボイスかドラムボイスかを確認します。

❹ [F3] Filterボタンを押したあとに、❺ [SF1] Typeボタンが押されていることを示します。

以上の5箇所を、機能ツリー図に当てはめれば、お探しのページを見つけることができます。機能ツリー図のページ番号をクリックすると、該当するページが表示されます。

例: ボイスエディットの機能ツリー



機能ツリー図

ボイスモード

ボイスプレイモード

VOICE	Play		ページ
[VOICE] →		[SF6] INFO*	49
	[F1] Play		48
	[F2] Porta		50
	[F3] EG/EQ		51
	[F4] Arpeggio		52
	[F6] Effect		64

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

ボイスエディットモード（ノーマルボイス）

VOICE	Edit-Common	***** (ノーマルボイス名)	ページ
[VOICE] → ノーマルボイスを選択 → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	55
		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		60
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (ノーマルボイス名)	ページ
[VOICE] → ノーマルボイスを選択 → [EDIT] → エレメントを選択 →	[F1] Oscillator		69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

ボイスエディットモード（ドラムボイス）

VOICE	Edit-Common	***** (ドラムボイス名)	ページ
[VOICE] →ドラムボイスを選択 → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	85
		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		85
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (ドラムボイス名)	ページ
[VOICE] →ドラムボイスを選択 → [EDIT] →ドラムキーを選択 →	[F1] Oscillator		87
	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

ボイスジョブモード

Voice Job		ページ
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

ボイスストアモード

Voice Store	ページ
[VOICE] → [STORE]	54

パフォーマンスモード

パフォーマンスプレイモード

PERF	Play		ページ
[PERFORM] →		[SF6] INFO*	96
	[F1] Play		95
	[F2] Voice		97
	[F3] EG		97
	[F4] Arpeggio		98
	[F6] Effect		107

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

パフォーマンスレコードモード

PERF	Record		ページ
[PERFORM] → [●] (レコード)	[F1] Setup		98

パフォーマンスエディットモード

PERF	Edit-Common		ページ
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	102
		[SF2] Porta	103
		[SF3] Part EQ	103
		[SF4] Other	104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level	104
		[SF2] Master FX	104
		[SF3] Master EQ	105
	[F4] Audio In	[SF1] Output	106
		[SF2] Connect	106
		[SF3] Ins A	107
		[SF3] Ins B	
	[F5] Effect	[SF1] Connect	107
		[SF2] Ins Switch	108
		[SF3] Reverb	108
		[SF4] Chorus	

PERF	Edit-Part		ページ
[PERFORM] → [EDIT] → Partを選択 →	[F1] Voice	[SF1] Voice	109
		[SF2] Output	110
		[SF3] Other	111
	[F2] ARP Main		112
	[F3] ARP Other		114
	[F4] EG		115
	[F5] EQ		116
	[F6] Rcv Switch		116

パフォーマンスジョブモード

Performance Job		ページ
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init	117
	[F2] Recall	117
	[F3] Copy	118
	[F4] Bulk	118

パフォーマンスストアモード

Performance Store	ページ
[PERFORM] → [STORE]	101

ソングモード

ソングプレイモード

SONG	Play		ページ
[SONG] →		[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View		139
	[F2] Play FX		139
	[F3] Track	[SF1] Out	142
		[SF2] Loop	143
	[F4] Chain		143

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

ソングレコードモード

SONG	Record		ページ
[SONG] → [●] (レコード)	[F1] Setup		145
	[F2] Arpeggio		147

ソングエディットモード

SONG	Edit	ページ
[SONG] → [EDIT]		150

ソングジョブモード

Song Job			ページ
[SONG] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo		154
	[F2] Note	01 Quantize	154
		02 Modify Velocity	155
		03 Modify Gate Time	156
		04 Crescendo	156
		05 Transpose	156
		06 Glide	157
		07 Create Roll	157
		08 Sort Chord	158
		09 Separate Chord	158
	[F3] Event	01 Shift Clock	158
		02 Copy Event	159
		03 Erase Event	159
		04 Extract Event	159
		05 Create Continuous Data	160
		06 Thin Out	160
		07 Modify Control Data	161
		08 Beat Stretch	161
	[F4] Measure	01 Create Measure	161
		02 Delete Measure	162
	[F5] Track	01 Copy Track	162
		02 Exchange Track	163
		03 Mix Track	163
		04 Clear Track	163

ソングジョブモード

Song Job			ページ
[SONG] → [JOB] →	[F5] Track	05 Normalize Play Effect	163
		06 Divide Drum Track	163
		07 Put Track to Arpeggio	164
		08 Copy Phrase	165
	[F6] Song	01 Copy Song	165
		02 Split Song to Pattern	165
		03 Clear Song	165

ソングストアモード

Song Store	ページ
[SONG] → [STORE]	144

パターンモード

パターンプレイモード

PATTERN	Play		ページ
[PATTERN] →		[SF6] INFO*	169
	[F1] Play		168
	[F2] Play FX		169
	[F3] Track		169
	[F4] Patch		170
	[F5] Chain		171
	[F6] Remix		175

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

パターンチェーンレコードモード

PATTERN	Chain Record	ページ
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (レコード)		172

パターンチェーンエディットモード

PATTERN	Chain Record		ページ
[PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT]		[SF1] View Filter	173
		[SF2] Copy	173
		[SF3] Song	174
		[SF4] Insert	174
		[SF5] Delete	174

パターンレコードモード

PATTERN	Record		ページ
[PATTERN] → [●] (レコード)	[F1] Setup		178
	[F2] Arpeggio		147

パターンエディットモード

PATTERN	Edit	ページ
[PATTERN] → [EDIT]		179

パターンジョブモード

Pattern Job			ページ
[PATTERN] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo		154
	[F2] Note	01 Quantize	154
		02 Modify Velocity	155
		03 Modify Gate Time	156
		04 Crescendo	156
		05 Transpose	156
		06 Glide	157
		07 Create Roll	157
		08 Sort Chord	158
		09 Separate Chord	158
	[F3] Event	01 Shift Clock	158
		02 Copy Event	159
		03 Erase Event	159
		04 Extract Event	159
		05 Create Continuous Data	160
		06 Thin Out	160
		07 Modify Control Data	161
		08 Beat Stretch	161
	[F4] Phrase	01 Copy Phrase	182
		02 Exchange Phrase	183
		03 Mix Phrase	183
		04 Append Phrase	183
		05 Split Phrase	184
		06 Get Phrase from Song	184
		07 Put Phrase to Song	184
		08 Clear Phrase	185
	[F5] Track	01 Copy Track	185
		02 Exchange Track	185
		03 Mix Track	185
		04 Clear Track	185
		05 Normalize Play Effect	186
		06 Divide Drum Track	186
		07 Put Track to Arpeggio	186
	[F6] Pattern	01 Copy Pattern	186
		02 Append Pattern	186
		03 Split Pattern	187
		04 Clear Pattern	187

パターンストアモード

Pattern Store	ページ
[PATTERN] → [STORE]	177

ミキシングモード

ミキシングプレイモード

SONG PATTERN	Mix Play		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] →	[F1] Part 1-16		190
	[F2] Audio		191
	[F5] Effect		193
	[F6] Vce Edit		198

ミキシングエディットモード

SONG PATTERN	Edit-Common		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General		193
	[F2] Master FX	[SF2] Master FX	193
		[SF3] Master EQ	193
	[F4] Audio In	[SF1] Output	193
		[SF2] Connect	193
		[SF3] Ins A	193
		[SF4] Ins B	
	[F5] Effect	[SF1] Connect	193
		[SF2] Ins Switch	193
		[SF3] Reverb	194
		[SF4] Chorus	

SONG PATTERN	Edit-Part		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パートを選択 →	[F1] Voice	[SF1] Voice	194
		[SF2] Output	194
		[SF3] Other	194
	[F2] ARP Main		194
	[F3] ARP Other		195
	[F4] EG		195
	[F5] EQ		195
	[F6] Rcv Switch		195

ミキシングボイスエディットモード（ノーマルボイス）

SONG PATTERN	Edit-Common		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → ノーマルボイスを選択 → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	55
		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
	[F4] Ctrl Set		60
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F5] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	

SONG PATTERN	Edit-Elm		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → ノーマルボイスを選択 → [F6] Vce Edit → エレメントを選択 →	[F1] Oscillator		69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

ミキシングボイスエディットモード（ドラムボイス）

SONG PATTERN	Edit-Common		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → ドラムボイスを選択 → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	85
		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F4] Ctrl Set		85
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	

SONG PATTERN	Edit-Key		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → ドラムボイスを選択 → [F6] Vce Edit → キーを選択 →	[F1] Oscillator		87
	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

ミキシングボイスジョブモード

Mix Voice Job			ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] →	[F2] Recall		200
	[F3] Copy		200
	[F4] Delete		200

ミキシングボイスストアモード

Mix Voice Store	ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

ミキシングジョブモード

Mix Job			ページ
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F1] Init		195
	[F2] Recall		196
	[F3] Copy	[SF1] Part	196
		[SF2] Voice	196
		[SF3] Perf	197
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F4] Bulk		197
	[F5] Template	[SF1] Mix	197
		[SF2] Perf	197

サンプリングモード

サンプリングモード

SAMPLE	Select	ページ
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] →		120 203

サンプリングレコードモード（ボイス/パフォーマンス）

SAMPLE	Record		ページ
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec		[SF6] INFO*	123
	STANDBY → [F6] Standby		124
	RECORDING → Sampling start**		125
	FINISHED → Sampling stop**		125

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。
** サンプリングの開始/停止の操作は、設定により異なります。

サンプリングレコードモード（ソング/パターン）

SAMPLE	Record		ページ
[SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec		[SF6] INFO*	123
	STANDBY → [F6] Standby		205
	RECORDING → [F6] Start**		206
	FINISHED → [F6] Stop**		206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***		207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***		208

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。
** サンプリングの開始/停止の操作は、設定により異なります。
*** サンプリングの操作の前に"slice+seq"が選択されている時に使用します。

サンプリングエディットモード

SAMPLE	Edit		ページ
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim		127
	[F2] Param		128

サンプリングジョブモード

Sample Job			ページ
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	[F1] KeyBank	01 Copy	130
		02 Delete	131
		03 Move	131
		04 Normalize	131
		05 Time Stretch	132
		06 Convert Pitch	132
		07 Fade In/Out	132
		08 Half Sampling Frequency	133
		09 Stereo to Mono	133
		10 Loop-Remix	133
		11 Slice	134
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	[F2] Waveform	01 Copy	134
		02 Delete	135
		03 Extract	135
		04 Transpose	135
		05 Rename	135
	[F3] Other	01 Optimize Memory	135
		02 Delete All	135
		03 Copy to Flash Memory	135

マスターモード

マスタープレイモード

MASTER	Play		ページ
[MASTER] →		[SF6] INFO*	214

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

マスターエディットモード

MASTER	Edit-Common		ページ
[MASTER] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] Name		214
	[F2] Other		214

MASTER	Edit-Zone		ページ
[MASTER] → [EDIT] → ゾーンを選択 →	[F1] Transmit		215
	[F2] Note		215
	[F3] Tx Switch	[SF1] Program	215
		[SF2] Control	216
	[F4] Preset		216
	[F5] Knob/Slider		217

マスタージョブモード

Master Job		ページ
[MASTER] → [JOB] →	[F1] Init	217
	[F4] Bulk	218

マスターストアモード

Master Store	ページ
[MASTER] → [STORE] →	213

ユーティリティーモード

ユーティリティーモード

UTILITY			ページ
[UTILITY] →		[SF6] INFO*	219
	[F1] Play	[SF1] Play	219
		[SF2] Screen	220
		[SF3] Network	221
		[SF4] Auto Load	223
	[F2] I/O		223
	[F3] Voice	[SF1] Master FX	224
		[SF2] Master EQ	224
		[SF3] Arpeggio	225
		[SF4] Tuning	225
	[F4] Voice Audio	[SF1] Output	226
		[SF2] Connect	227
		[SF3] Ins A	227
		[SF4] Ins B	
	[F5] Control	[SF1] Remote	228
		[SF2] MIDI	228
		[SF3] Control	230
	[F6] Flash		230

*[SF6]が「INFO」の表示になっているときのみ使用できます。

シーケンサーセットアップ

Sequencer Setup		ページ
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

ユーティリティージョブモード

Utility Job	ページ
[UTILITY] → [JOB]	231

ユーティリティーストアモード

Utility Store	ページ
[UTILITY] → [STORE]	219

ファイルモード

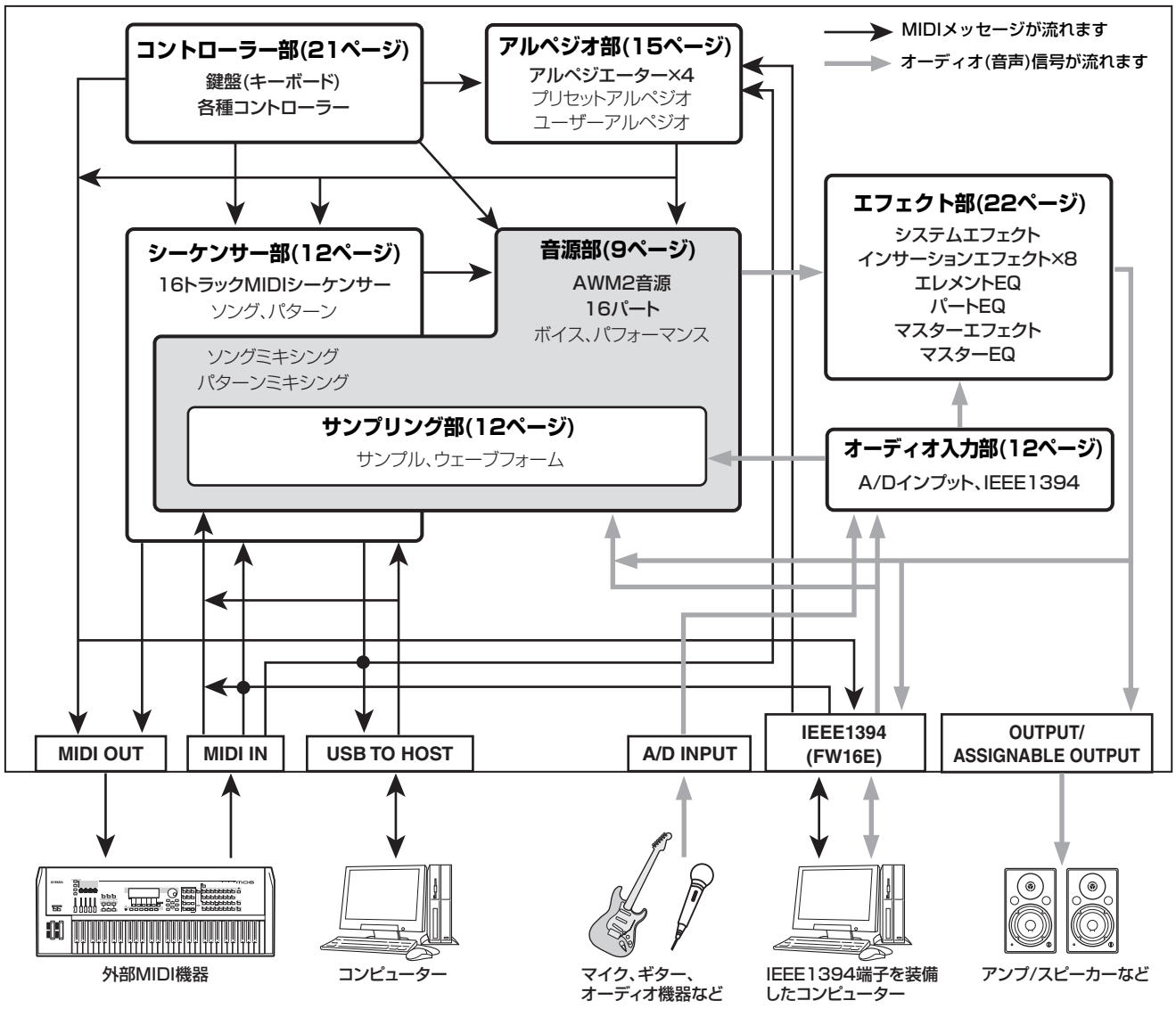
ファイルモード

File			ページ
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save	241
		[SF2] Load	243
		[SF3] Rename	238
		[SF4] Delete	238
		[SF5] New Dir	238
	[F2] Mount		239
	[F3] Format		240
	[F4] Audio	[SF1] Rec	248
		[SF2] Play	

MOTIF XFのしくみ

MOTIF XFを構成する7つのブロック

MOTIF XFは、音源部、サンプリング部、オーディオ入力部、シーケンサー部、アルペジオ部、コントローラー部、エフェクト部の7つのブロックから構成されています。



音源部

シーケンサー部、コントローラー部、アルペジオ部、外部MIDI機器からのMIDI情報を受けて、実際に発音するブロックです。
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

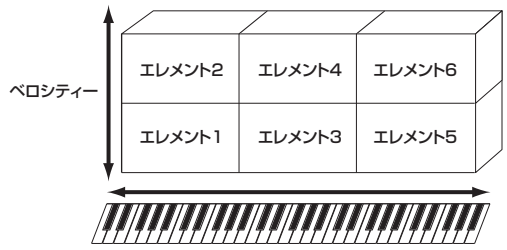
ボイスとは、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことです。MOTIF XFのボイスは、最大8エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73ドラムキー (ドラムボイスの場合)で構成されます。
エレメントおよびドラムキーは、ボイスを構成する音の要素のことで、音作りの最小単位です。たとえば、1つのエレメントやキーだけで、さまざまな楽器音の中から選択した音を出すことができます。さらにノーマルボイスでは、複数のエレメントを組み合わせて使うことで、リアルでバリエーション豊かな音作りが可能になっています。
ボイスは、エレメント/ドラムキー固有のパラメーター (エレメントエディットパラメーター /キーエ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。

NOTE ノーマルボイスの作成やエディットは、ボイスエディット(53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(84ページ)で行ないます。

ノーマルボイスとドラムボイス

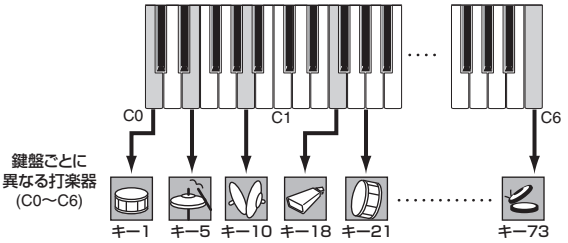
ノーマルボイス

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(10ページ)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、タッチセンシティビティー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、ベ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(ドラムキット)

ドラムボイスは、ドラム専用の特殊なボイスで、C0～C6の範囲の各鍵盤に1つずつドラムキーが割り当てられています。ドラムキーは各鍵盤に固定されていて、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ることができます。ドラムボイスは、ドラムキットともいいます。



MOTIF XFでは、1つのドラムボイスが1つのドラムキットとなっています。(一部、同じ種類の楽器音で作成されたドラムボイスもあります。)

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ために搭載された機能です。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 XF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。

鍵盤を離し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、鍵盤を離したときにエレメントを発音させるのが得意ではありませんでした。MOTIF XFでは、鍵盤を離したときに発音するエレメントをXAモード(=key off sound)で設定することで、鍵盤を離したときに鳴る異なった音を実現しています。

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 XF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。たとえばギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッタータンギング、サックス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、強いベ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 XFでは、パネルのASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンを押しながら演奏したしたときに発音するエレメント(XAモード=AF 1 on、AF 2 on)やすべてのスイッチを離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、特殊な奏法を再現しています。

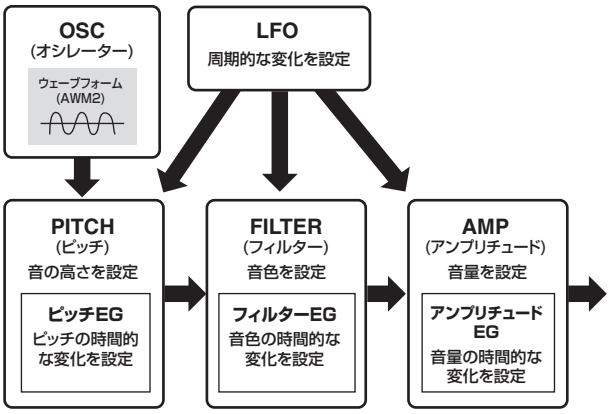
新たな演奏表現を創る

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、70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。エレメントおよびドラムキーは、図のように、オシレーターの画面で選択したウェーブフォームを元にして、「ピッチ」画面でピッチの変化を、「フィルター」画面で音色の変化を、「アンプリチュード」画面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。



オシレーター

オシレーター画面では、サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベ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、鍵盤やベ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、ボイスエディットのオシレーター画面(69ページ)、ドラムボイスエディットのオシレーター画面(87ページ)をご覧ください。

ピッチ

ピッチ画面では、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、ボイスエディットのピッチ画面(71ページ)やピッチEG画面(72ページ)をご覧ください。ドラムボイスに関しては、ドラムボイスエディットのオシレーター画面(87ページ)にピッチに関するパラメーターがあるので、そちらをご覧ください。

フィルター

フィルター画面では、エレメントのフィルタータイプやカットオフ周波数、レゾナンスの設定、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、ボイスエディットのフィルター画面(74ページ)やフィルターEG画面(76ページ) 、フィルタースケール画面(78ページ)、ドラムボイスエディットのフィルター画面(89ページ)をご覧ください。

アンプリチュード

アンプリチュード画面では、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、ボイスエディットのアンプリチュード画面(79ページ)やアンプリチュードEG画面(80ページ) 、アンプリチュードスケール画面(81ページ)、ドラムボイスエディットのアンプリチュード画面(89ページ)をご覧ください。

LFO (ローフリーケ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コモンLFO画面(62ページ)、ボイスエレメントエディットのエレメントLFO画面(82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 1～4バンク×各128ボイス＝合計512ボイス
  (初期状態ではユーザーバンク1にプリセットにないボイス、ユーザーバンク2、3、4にはプリセットからピックアップされたボイスがメモリーされています)

ドラムボイス(ドラムキット)

- プリセットドラムバンク×64ボイス(ドラムキット)＝合計64ボイス(ドラムキット)
- GMドラムバンク×1ボイス(ドラムキット)＝合計1ボイス(ドラムキット)
- ユーザードラムバンク×32ボイス(ドラムキット)＝合計32ボイス(ドラムキット)
  (初期状態ではNo.1～8にプリセットにはないボイス(ドラムキット)、No.9～32にプリセットからピックアップされたボイス(ドラムキット)がメモリーされています)

パフォーマンスモードでの音源部のしくみ

パフォーマンスモードでのパート構成

パフォーマンスモードでは、音源部はボイスモードと同じシングル音源となり、1つのパフォーマンスを選んで演奏できる状態になります。音源は4パートで構成されていて、各パートのボイスを重ねたり、鍵盤の音域やベロシティーによって分けたりして作ることができます。

パフォーマンスについて

ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、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ります。パフォーマンスを作成したり修正したりする作業は、パフォーマンスモード(100ページ)で行ないます。

パフォーマンスのメモリー構成

ユーザー 1～4バンク×各128パフォーマンス＝合計512パフォーマンス

ソング/パターンモードでの音源部のしくみ

ソング/パターンモードでのパート構成

ソング/パターンモードでは、シーケンサー部から同時に16チャンネルの演奏データが再生されるのに対応して、音源部も16パートで構成されています。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。MOTIF XFでは、このマルチ音源の設定をミキシングと呼びます。
ミキシングは、ソングやパターンといったMOTIF XF内部のシーケンスデータを再生する場合だけでなく、外部MIDI機器やコンピューターのシーケンサーソフトからMOTIF XFの音源を鳴らす場合にも使います。この場合、シーケンスデータの入っていない空のソングやパターンを用意して、そのソング/パターンのミキシングを利用します。

ミキシングについて

ミキシングは、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。ミキシングを作成したり修正したりする作業は、ミキシングモード(192ページ)で行ないます。

ミキシングのメモリー構成

ミキシングは、ソングやパターンごとに1つずつ用意されていて、ソングやパターンの番号を切り替えると自動的にミキシングも切り替わります。

ソングモード

ソング1～64に各1つずつミキシングがある＝合計64ミキシング

パターンモード

パターン1～64に各1つずつミキシングがある＝合計64ミキシング

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。

サンプリング部

A/D INPUT端子、IEEE1394端子(別売のFireWire拡張ボードFW16E装着時)から入力されたオーディオ信号や、本体のオーディオ出力をサンプリングして、サンプルとウェーブフォームを作成するブロックです。最大16bit、44.1kHzのクオリティーでサンプリングが可能です。サンプリングしたサンプルやウェーブフォームは、ボイス/パフォーマンスモードでエレメントとして使用したり、ソング/パターンモードでオーディオトラックやフレーズとして使用したりできます。

ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合と、ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合とで、サンプリングの結果、作成されるデータが違います。それぞれ、119ページ、201ページをご覧ください。

オーディオ入力部

A/D INPUT端子やIEEE1394端子(別売のFireWire拡張ボードFW16E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。ADインプット端子からの信号は、インサーションエフェクトにも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	ユーティリティーモードの[F4] Voice Audio	226ページ
パフォーマンスモード	パフォーマンスコモンエディットの[F4] Audio In	106ページ
ソング/パターンモード	ミキシングコモンエディットの[F4] Audio In	193ページ

A/D INPUT端子のゲインの調節は、本体リアパネルのゲインノブで行ないます。

シーケンサー部

コントローラー部や外部MIDI機器からのMIDI情報をトラックに録音し、ソングやパターンを作成するブロックです。

ソングモードでのシーケンサー部のしくみ

ソングについて

ソングは、鍵盤やコントローラーによる演奏をMIDIイベントとして各トラックに録音した、MIDIシーケンスデータです。

ソングのトラック構成

ソングは、シーケンストラック×16とシーントラック、テンポトラックで構成されています。

シーケンストラック1～16
MIDIデータを録音するためのトラックです。リアルタイム録音(144ページ)でデータを録音できます。ソングエディット(150ページ)でデータを挿入/修正できます。

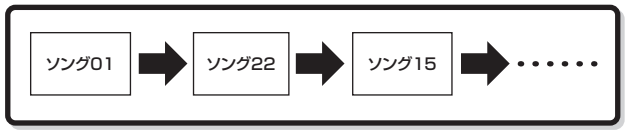
シーントラック
シーンを切り替えるためのトラックです。シーンとは、トラックのミュート/ソロなどの状態を記憶するメモリーで、ソングプレイ(136ページ)で記録や呼び出しができます。シーントラックにシーンを入力することで、トラックのミュート/ソロを自動的に切り替えることができます。リアルタイム録音(144ページ)でデータを録音できます。ソングエディット(150ページ)でデータを挿入/修正できます。

テンポトラック

ソングを再生するテンポを入力するためのトラックです。曲中のテンポ変化を再現できます。リアルタイム録音(144ページ)でデータを録音できます。ソングエディット(150ページ)でデータを挿入/修正できます。

ソングチェーン

複数のソングを連続して再生する機能です。ソングプレイ(143ページ)で再生する順番を設定します。



パターンモードでのシーケンサー部のしくみについて

パターンについて

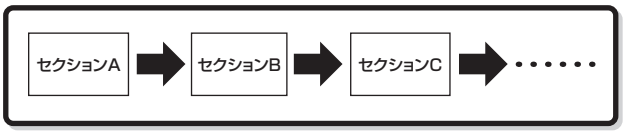
ソングと同じくMIDIシーケンスデータですが、数小節(最大256小節) のリズムパターンを繰り返し再生させるものです。ソングと違って、データに「終わり」というものが無く、ストップボタンを押さない限り再生は止まりません。

セクションについて

パターンにはセクションと呼ばれる16種類(A～P)のバリエーションが用意されていて、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なった演奏を再生できます。
セクションを切り替えても、テンポやミキシングの設定など、パターンとしての設定は切り替わりません。そのため、セクションを1つの曲の中でのAメロ、Bメロ、サビといったバッキングパターンのバリエーションを制作するためのメモリーとして使うことができます。
パターンとセクションの切り替えについては、パターンプレイ(166ページ)をご覧ください。

パターンチェーン

同じパターンの中の複数のセクションを自動的に切り替えながら連続して再生する機能です。Aメロ→Bメロ→サビなど、曲の順番にセクションを並べることで、1曲のバッキングパターンを作成できます。パターンチェーンは、パターンチェーン画面(171ページ)で各パターンに1つずつ作成できます。
作成したパターンチェーンは、チェーンエディット(174ページ)でソングにコンバートできるので、パターンを基にした曲作りができます。



フレーズについて

パターンの最小単位となる1トラックのMIDIシーケンスデータです。ドラムパートのリズムパターンや、ベースパートのベースライン、ギターパートのコードバッキングなど、各パートの演奏フレーズを指します。ユーザーフレーズとして1パターンにつき256個のフレーズを録音できます。

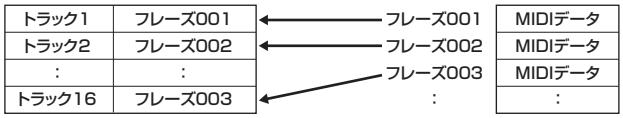
NOTE プリセットフレーズは用意されていません。

パターンのトラック構成

パターンはソングと同様、シーケンストラック、シーントラック、テンポトラックから構成されます。12ページをご覧ください。

トラックとフレーズについて

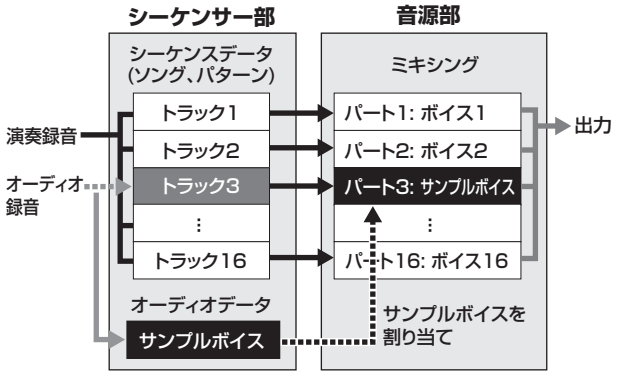
パターンは、フレーズ(上記)をトラックに割り当てることによって作られます。
パターンレコードによるパターンの録音時には、トラックを指定して録音することになりますが、実際には、空のフレーズに演奏データ(MIDIイベント)を録音し、そのフレーズがトラックに割り当てられる仕組になっています。



ソング/パターン共通のしくみ

MIDIトラックとオーディオトラックについて

ソング/パターンのトラック(1～16)は、録音方法により、MIDIトラックとオーディオトラックの2種類が作られます。MIDIトラックは、ソングレコード(144ページ)/パターンレコード(177ページ)で鍵盤演奏をすることによって作られます。MIDIトラックにはMIDIデータが録音され、対応するミキシングのパートにはノーマルボイスかドラムボイスが割り当てられます。
オーディオトラックは、サンプリングレコード(203ページ)でオーディオを録音することで作られます。しかし、実際にはオーディオデータが直接トラックに録音されるわけではなく、対応するミキシングのパートにサンプルボイスが割り当てられ、トラックにはそのサンプルボイスを再生するためのMIDIデータが録音されます。そのトラックを再生すると、MIDIデータによってサンプルボイスが発音することで、あたかもトラック内にオーディオデータが録音されているように機能します。

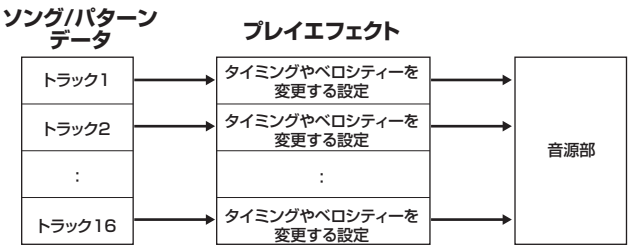


オーディオ録音時のトリガー用MIDI信号がトラック3へ録音されるのと同時に、オーディオデータはサンプルボイスとしてソング/パターン内に取り込まれます。

MIDI信号
オーディオ信号
オーディオ録音時のトリガー用MIDI信号

プレイエフェクト

ソング/パターンを再生する際に、元のデータを変更することなく、一時的に音符のタイミングやベロシティーを変更して曲のノリ(タメやツッコミなど)をトラックごとに変えることができる機能です。ソングのプレイエフェクト画面(141ページ)およびパターンのプレイエフェクト画面(169ページ)で設定します。気に入った設定ができたら、ソングジョブ(163ページ)およびパターンジョブ(186ページ)で元のデータに反映させることもできます。



パフォーマンスモードでのシーケンサー部の働き

パフォーマンスレコーディング

パフォーマンスの演奏を、設定したソングやパターンに録音できます。鍵盤の演奏だけではなく、パフォーマンスで行なうコントローラーや一部のノブの操作、アルペジオの再生まですべてMIDIデータとしてトラックに記録されます。

NOTE パフォーマンスレコーディングのノブ操作では、下記が録音されます。
・TONE1ランプが点灯している場合
CUTOFF、RESONANCE、ATTACK、DECAY、RELEASE
・TONE2ランプが点灯している場合
PAN、REVEB、CHORUS
その他のノブ操作、およびスライダー操作は録音されません。

ソング/パターンのトラック1～4に、パフォーマンスのパート1～4のアルペジオフレーズがそれぞれ録音されます。鍵盤やコントローラーの演奏は、トラック1～4すべてに録音されます。

NOTE パフォーマンスレコーディングの具体的な操作手順については、98ページをご覧ください。

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 XFのアルペジオではアルペジオの枠を大きく超えて、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、ギターのカッティングやピアノのバッキングなど、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「NoAsg」を除く16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
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment

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(ベロシティー)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ともにお使いください。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「データリスト」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。サブカテゴリーはメインカテゴリーによって異なります。

サブカテゴリー一覧

Rock	Rock
PopRk	PopRk
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
---	No Assignment

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つのタイプ内でベ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レメントのベロシティーリミット(71ページ)を、下記に示す各アルペジオのベロシティーリミットに合わせることによって、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ベ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(17ページ)です。

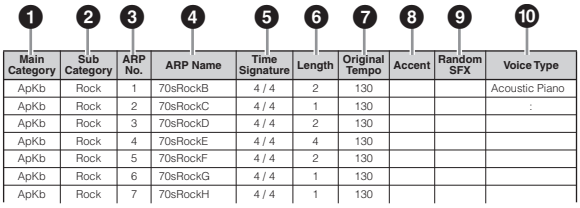
末尾に「_XS」が付加されるタイプ(例: Rock1_XS)
演奏したコードに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ(17ページ)です。

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(17ページ)や、ドラム用のアルペジオタイプ(18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(18ページ)です。

「AF1」「AF2」「AF1&2」が付加されるタイプ (例: Electro Pop AF1)
このアルペジオタイプを再生すると、自動的にASSIGNABLE FUNCTION [1]、[2]ボタンまたはその両方がオンになり、フレーズが再生されます。

アルペジオタイプリストの読み方

別電子ファイル「データリスト」のアルペジオタイプリストの読み方について解説します。



❶ Main Category	❷ Sub Category	❸ ARP No.	❹ ARP Name	❺ Time Signature	❻ Length	❼ Original Tempo	❽ Accent	❾ Random SFX	❿ 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「データリスト」をご覧ください。

❶ Category (カテゴリー)
カテゴリーを示します。

❷ Sub Category (サブカテゴリー)
サブカテゴリーを示します。

❸ ARP No (アルペジオナンバー)

❹ 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。

❺ 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。

❻ Length (レングス)
アルペジオタイプの長さ(小節数) を示します。ループ[*1]をoffに設定したときに再生する小節数です。

❼ 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。

❽ Accent (アクセント)
あらかじめアクセントフレーズ(17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。

❾ Random SFX (ランダムSFX)
あらかじめランダムSFX機能(17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。

❿ 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。ソング/パターンレコードでボイスウィズアルペジオ[*2]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。

*1 ループは、ボイスコモンエディットのアルペジオアザー画面(59ページ)、パフォーマンスパートエディットのアルペジオアザー画面(114ページ)、ミキシングパートエディットのアルペジオアザー画面(195ページ)で設定します。

*2 ボイスウィズアルペジオは、ソングレコードのアルペジオ画面(147ページ)、パターンレコードのアルペジオ画面で設定します。

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、強いベ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、ボイスやパフォーマンス、ミキシング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

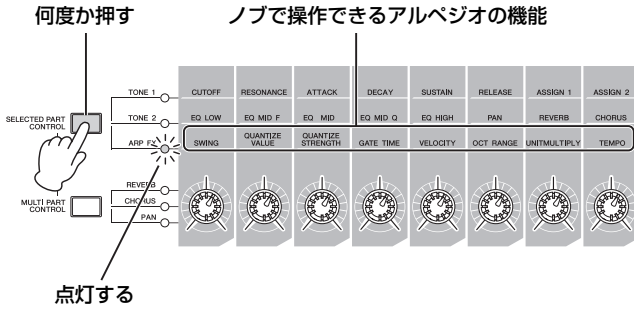
アルペジオ再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

鍵盤を押している間だけ再生する状態	ホールド= off トリガーモード= gate
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	ホールド= 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	トリガーモード= toggle (ホールドのon/offは関係ありません)

NOTE 各モードのホールド、トリガーモードの設定画面については、この項目の最後にある「モードごとのアルペジオ設定画面」をご覧ください。

アルペジオの鳴り方をノブで変更する

[SELECTED PART CONTROL]ボタンを何度か押してARP FXランプを点灯すると、ノブ1～8でアルペジオの鳴り方を変更できる状態になります。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鳴り方を変更してみましょう。
ノブ1～8の効果に付いては、ボイスプレイの「ノブの機能」(46ページ)で確認してください。



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、強いベロシティー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ースレッショルドより大きなベロシティー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、アクセントベロシティースレッショ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。

DJ NOTE 各モードのアクセントベロシティースレッショルドの設定画面については、この項目の最後にある「モードごとのアルペジオ設定画面」をご覧ください。

DJ 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「データリスト」の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	ランダムSFX
ランダムSFX機能の音の大きさ	ランダムSFX ベロシティーオフセット
鍵盤のベロシティーでランダムSFX機能の音の大きさをコントロールするかどうか	ランダムSFX キーオンコントロール

DJ NOTE 各モードのランダムSFX、ランダムSFXベロシティーオフセット、ランダムSFXキーオンコントロールの設定画面については、この項目の最後にある「モードごとのアルペジオ設定画面」をご覧ください。

DJ 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「データリスト」のアルペジオタイプリストをご覧ください。

モードごとのアルペジオ設定画面

モード	画面	参照ページ
ボイスモード	ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面	58ページ
	ボイスコモンエディットのアルペジオアザー画面	59ページ
パフォーマンスモード	パフォーマンスパートエディットのアルペジオメイン画面	112ページ
	パフォーマンスパートエディットのアルペジオアザー画面	114ページ
ソング/パターン再生時の設定	ミキシングパートエディットのアルペジオメイン画面	194ページ
	ミキシングパートエディットのアルペジオアザー画面	195ページ
ソング録音時の設定	ソングレコードのアルペジオ画面	147ページ
パターン録音時の設定	パターンレコードのアルペジオ画面	178ページ

押さえた鍵盤とアルペジオフレーズの関係について

押さえた鍵盤とアルペジオフレーズの関係は、アルペジオタイプのカテゴリーによって4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以外のカテゴリーが該当)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。

DJ NOTE 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。

DJ 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 (カテゴリー : 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、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で確認できます。

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まれており、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、アルペジオ関連パラメーターの1つであるキーモードを「direct」、「thru+direct」、「sort+direct」のいずれかにに設定する必要があります。

NOTE キーモードの設定は、ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面(58ページ)、パフォーマンスパートエディットのアルペジオメイン画面(112ページ)、ミキシングパートエディットのアルペジオメイン画面(194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はなく、楽曲制作などでもクオリティーの高い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キ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。

ボイスモードでアルペジオを再生する

プリセットボイスに設定されているアルペジオを再生してみましょう。

1 プリセットボイスを選択したときに[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンのランプが点灯する場合は、特にアルペジオが有効なボイスです。さっそく鍵盤を押してアルペジオを再生してみましょう。

ボイスを選択したときに[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンのランプが点灯しない場合でも、すべてのボイスにアルペジオは設定されています。[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押してランプを点灯させ、鍵盤を押してアルペジオを再生してみましょう。

2 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」(17ページ)を参考に、鍵盤の押さえ方を色々と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。

3 [SF1]～[SF5]ボタンを押してアルペジオタイプを切り替え、アルペジオフレーズの変化を確認してみましょう。

NOTE [SF1] ARP1～[SF5] ARP5のうち8分音符(♪)マークが表示されていないボタンは、アルペジオタイプが設定されていないため、押してもアルペジオタイプは変更されません。

4 [SELECTED PART CONTROL]ボタンを押して、ARP FXランプを点灯させ、ノブを操作してアルペジオ演奏を変更してみましょう。

ここまで、プリセットボイスに設定されているアルペジオを再生してみました。
続いて、アルペジオタイプを変更してみましょう。

5 [F4]を押してアルペジオ画面を表示し、鍵盤を押してアルペジオを再生させながら、アルペジオタイプを変更します。あらかじめ、選択中のボイスにあったカテゴリー /サブカテゴリーを選んでおくといいでしょう。

気に入ったアルペジオタイプがあれば、その設定はそのままにし、[SF1]～[SF5]を押してアルペジオ設定画面を切り替えてから、引き続きアルペジオタイプを再生します。

6 気に入った設定ができたら、そのボイスをユーザーボイスとして保存(ストア)しておきましょう。ボイスのストアの手順については、54ページをご覧ください。

パフォーマンスモードでのアルペジオ再生/録音

初期状態でユーザー 1～4バンクにメモリーされているパフォーマンスのアルペジオを再生してみましょう。パフォーマンスモードでは、MOTIF XFの搭載している4基のアルペジエーターが最大4つのパートに割り当てられ、4種類の異なったアルペジオを同時に再生させることができます。この機能をフルに活かしたパフォーマンスも多数用意されているので、下記の手順で確認してみましょう。

1 パフォーマンスを選択したときに[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンのランプが点灯する場合は、特にアルペジオが有効なパフォーマンスです。さっそく鍵盤を押してアルペジオを再生してみましょう。

「ボイスモードでアルペジオを再生する」の手順2～4と同じ手順でアルペジオを再生してください。

ここまで、パフォーマンスの各パートに割り当てられたボイスに設定されているアルペジオを再生してみました。
続いて、アルペジオタイプを変更してみましょう。

5 [F4]を押してアルペジオ画面を表示し、アルペジオを再生しながらパートごとにアルペジオタイプを変更します。あらかじめ、そのパートのボイスにあったカテゴリー /サブカテゴリーを選んでおくといいでしょう。
気に入ったアルペジオタイプがあれば、その設定は残し、[SF1]～[SF5]を押してアルペジオ設定画面を切り替えてから、引き続きアルペジオタイプを再生します。

6 気に入った設定ができたら、そのパフォーマンスを保存(ストア)しておきましょう。ストアの手順については、101ページをご覧ください。

MOTIF XFには、パフォーマンスモードの演奏をソングやパターンに録音できるパフォーマンスレコードという機能が搭載されています。この機能を使ってパフォーマンスモードでのアルペジオ演奏を、ソングやパターンに録音してみましょう。パフォーマンスレコードの手順については、98ページをご覧ください。

NOTE MOTIF XFでは、アルペジオ演奏は常にMIDIデータとしてソング/パターンに録音される状態になっています。また、アルペジオが再生されるのは鍵盤を押さえた場合だけで、ソング/パターンで再生されたMIDIデータではアルペジオは再生されません。

パターンモードでのアルペジオの再生/録音

パターン制作の最小単位となる「フレーズ」を、アルペジオを使って作ることも有効な方法です。たくさんのユーザーフレーズを作り、それらをパッチ画面(170ページ)で各セクションの各トラックに割り当てていくことで、曲の伴奏部にあたるリズムパターンを作り上げていきましょう。

1 パターンレコードのアルペジオ画面(178ページ)で、録音を行なうアルペジオタイプを選びます。
ボイスウィズアルペジオを「on」にすると、アルペジオタイプに最も適したボイスが自動的に選択されるので便利です。

2 選択したアルペジオをパターンに録音します。

手順1、2を繰り返して、気に入ったアルペジオを、トラックを変えて次々と録音していきます。すると、気に入ったアルペジオ演奏が、次々と空のフレーズに録音されます。このとき、パターンプレイのパッチ画面(170ページ)でフレーズに名前を付けておくと、あとで目的のフレーズを見つけやすくなります。

3 作成したフレーズを使ってパターン(セクション)を組み立てます。
イントロ、Aメロ、Bメロ、サビなど、曲のバッキングパートを作成する部品となるパターン(セクション)を作ります(170ページ)。

4 パターンチェーンでパターン(セクション)をつなげます。
曲の部品として作成したパターン(セクション)を、まとまった曲になるようにパターンチェーンでつなげます(172ページ)。

5 パターンチェーンの演奏をソングにコンバートします。
詳しくは174ページをご覧ください。

オリジナルのアルペジオタイプの作成方法

アルペジオは、本体にあらかじめプリセットデータとして準備されていますが、自分でユーザーアルペジオとして作ることもできます。
操作は次の順番で行ないます。

1 アルペジオの基になるMIDIシーケンスデータをソング/パターンに録音します。

録音に使用できるのは、ソングまたはパターンの1～16トラック中の任意の4トラックです。シーケンストラックであればどのトラックでもかまいません。
アルペジオに録音できるノートナンバーは最大16種類です。ソング/パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えている場合は、17個目以降の音をカットして変換します。ソング/パターントラックにMIDIシーケンスデータを録音するときは、録音する音符の音程が16種類以内になるように気をつけましょう。

2 アルペジオデータに変換します。

ソングの場合はソングジョブの「07: Put Track to Arpeggio (プットトラックトゥーアルペジオ)」164ページ、パターンの場合はパターンジョブの「07: Put Track to Arpeggio (プットトラックトゥーアルペジオ)」(186ページ)の画面を開いて、変換元のトラックや小節の範囲、変換先のアルペジオナンバーなどを設定します。
設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

作ったアルペジオは、アルペジオ設定画面でユーザーバンクの中から選択し、使用できます。

コントローラー部

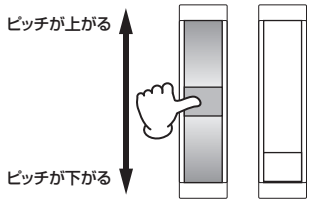
MIDIデータを出力して、音源部やシーケンサー部をコントロールするブロックです。鍵盤を弾いて音源部を演奏したり、ソングやパターンを録音したりできるほか、ノブやスライダーで鍵盤演奏中にボイスやパフォーマンスに変化を加えたり、シーケンサートランスポートボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールしたりできます。

鍵盤

音源部やシーケンサー部に対して演奏データ(ノートデータ)を送り、音を出したり演奏を録音したりするコントローラーです。アルペジオ部にノートデータを送って、アルペジオ演奏をコントロールする働きもあります。OCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンを押して音程を1オクターブ単位で移動したり、ユーティリティーモードのプレイ画面のトランスポーズ(220ページ)で音程を半音単位で移動したり、鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を調節したりできます。

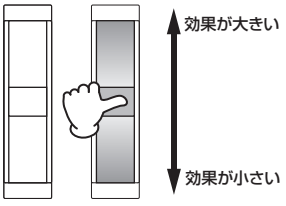
ピッチベンドホイール

鍵盤演奏などで鳴っている音の高さ(ピッチ)、上げたり下げたりするために使うコントローラーです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。ピッチが変化する幅(ピッチベンドレンジ)は、ボイスエディットのプレイモード画面(55ページ)で設定します。また、ボイスエディットのコントローラーセット画面(60ページ)では、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能をボイスごとに割り当てることもできます。



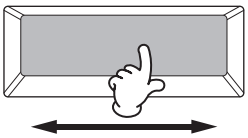
モジュレーションホイール

モジュレーションホイールは、本来は鍵盤演奏の音にビブラートをかけるためのホイールですが、プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。ホイールを一番手前まで回すと効果の深さが最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。効果を使わない場合は、一番手前に戻しておきます。また、ボイスエディットのコントローラーセット画面(60ページ)では、モジュレーションホイールに、さまざまな機能をボイスごとに割り当てることもできます。



リボンコントローラー

表面を指で左右方向にこすることで、特定の機能を連続的に変化させるコントローラーです。プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。リボンコントローラーの効果は、ボイスエディットのコントローラーセット画面(60ページ)で割り当てます。また、リボンコントローラーから指を離したときに値を記憶するか、リセットするかについて、ボイスコモンエディットのジェネラルアザー画面のリボンモード(57ページ)で設定できます。



アサイナブルファンクションボタン

XA機能(10ページ)の一部として、より多彩な表現を実現させるために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。ボイスエレメントエディットのオシレーター画面(69ページ)で設定できます。また、このボタンを押すと、再度押しなおすまでオンとするか、押し続けている間だけオンとするかについて、ボイスコモンエディットのジェネラルアザー画面のアサイナブルファンクション1/2モード(57ページ)で設定できます。
さらに、ボイスエディットのコントローラーセット画面(60ページ)で、さまざまな機能をボイスごとに割り当てて使用することもできます。

ノブ/コントロールスライダー

演奏しながらノブやスライダーを動かすことで、鍵盤演奏などで鳴っているボイスの音色や音質、音量を、リアルタイムに変えることができます。
ボイスモードでのノブ/スライダーの使い方については46ページ、パフォーマンスモードでのノブ/スライダーの使い方については94ページを、ソング/パターンモードでのノブ/スライダーの使い方については138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 XF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。
また、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。

インサーションエフェクト

インサー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ーションA/Bを1セットにした1系統のインサー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したり、ボコーダーとして機能させたりできます。ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)で設定します。
MOTIF XFは8系統のインサーションエフェクトを内蔵しているので、パフォーマンスの場合、パート1～4とA/Dインプットパートの合計5パートすべて、各パートのボイスに設定されたインサーションエフェクトを有効に設定できます。ミキシングの場合は、パート1～16、A/Dインプットパートの合計17パートの中からボイスのインサー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。ただし、パフォーマンス/ミキシングモードの場合、ボコーダーを有効にできるのはパート1のみです。

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。

パートEQ

パフォーマンスとミキシング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。

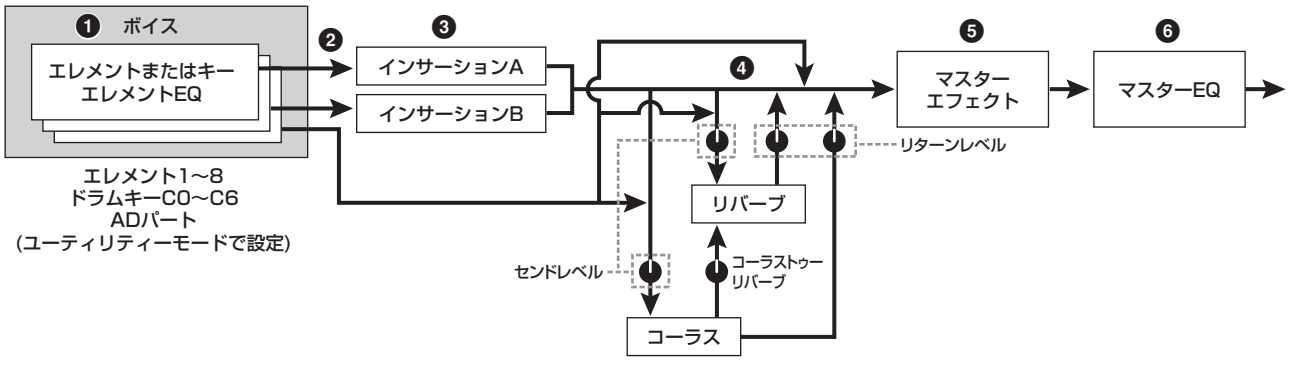
マスター EQ

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。
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のことです。またシェルビングタイプとはフリケンシー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タイプのEQのことです。

NOTE 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のことです。またシェルビングタイプとはフリケンシー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タイプのEQのことです。

各モードでのエフェクト接続と設定

ボイスモード



❶ エレメントまたはドラムキーごとに、エレメントEQを設定する。

設定画面

ボイスエレメントエディットのEQ画面(83ページ)
ドラムボイスの場合はボイスキーエディットのEQ画面(90ページ)

❷ 各エレメントまたは各ドラムキーごとに、インサーションA、Bのどちらに出力するか、またはインサーションをバイパスするかを選択する。

設定画面

ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)
ボイスエレメントエディットのオシレーター画面(69ページ)

NOTE この2つの画面は連動しているので、どちらの画面で設定しても結果は同じです。

❸ インサーションエフェクトについて設定する。

設定画面

ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)
インサーションエフェクトA/B画面(66ページ)

❹ リバーブとコーラスについて設定する。

設定画面

ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)
リバーブ画面/コーラス画面(66ページ)

❺ 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する。

設定画面

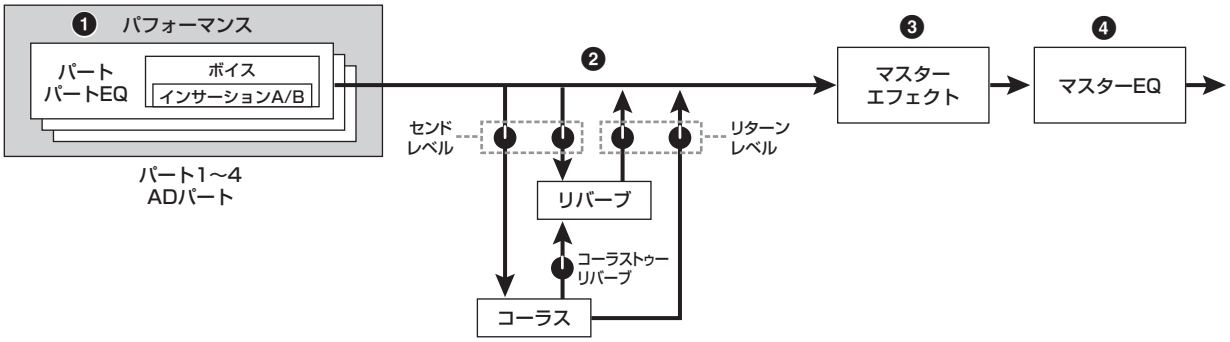
ユーティリティーモードのマスターエフェクト画面(224ページ)

❻ マスター EQを設定する。

設定画面

ユーティリティーモードのマスター EQ画面(224ページ)

パフォーマンスモード



❶ パートごとにパートEQを設定する。

設定画面

パフォーマンスパートエディットのEQ画面(116ページ)

❷ リバーブとコーラスについて設定する。

設定画面

パフォーマンスコモンエディットのコネクト画面(107ページ)
リバーブ画面/コーラス画面(108ページ)
パフォーマンスパートエディットのアウトプット画面(110ページ)

❸ 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する。

設定画面

パフォーマンスコモンエディットのマスターエフェクト画面(104ページ)

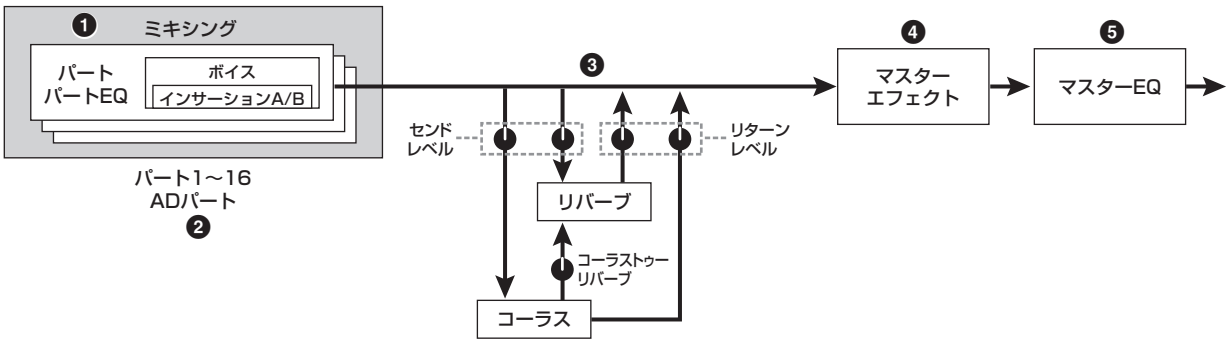
❹ マスター EQを設定する。

設定画面

パフォーマンスコモンエディットのマスター EQ画面(105ページ)

NOTE ボイスモードの❶〜❸の設定(22ページ)は、パフォーマンスモードでも有効です。

ミキシングモード



❶ パートごとにパートEQを設定する。

設定画面

パートエディットのEQ画面(195ページ)

❷ パート1～16、ADパートの中から、インサーションエフェクトをオンにする8パートを選択する。

設定画面

コモンエディットのインサーションエフェクトスイッチ画面(193ページ)

❸ リバーブとコーラスについて設定する。

設定画面

コモンエディットのコネクト画面(193ページ)
リバーブ画面/コーラス画面(194ページ)
パートエディットのアウトプット画面(194ページ)

❹ 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する。

設定画面

コモンエディットのマスターエフェクト画面(193ページ)

❺ マスター EQを設定する。

設定画面

コモンエディットのマスター EQ画面(193ページ)

NOTE インサー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❶～❸の設定(22ページ)が有効になります。

エフェクトプログラムのカテゴリーとタイプについて

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、そのカテゴリー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。

カテゴリー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)、インサーション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– (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拡がりを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	O	–	–	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	O	–	–	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	O	O	O	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
REV-X ROOM	O	–	–	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	O	–	–	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	O	O	O	往年の名機 SPX1000直系のルームリバーブです。
R3 PLATE	O	–	–	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	O	O	O	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
SPACE SIMULATOR	O	–	–	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。空間の奥行きや拡がりを作ったり、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	O	O	–	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	O	O	–	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	O	O	–	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	O	O	–	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。
CONTROL DELAY	–	O	–	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	O	O	–	L/Rの2本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LCR	O	O	–	L/C/Rの3本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LR (Stereo)	O	O	O	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、聴いている人に拡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	O	O	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	O	O	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。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
SPX CHORUS	O	O	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	O	O	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	O	O	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	O	O	"VCM"技術を用いたビンテージ系のフランジャーです。
CLASSIC FLANGER	O	O	癖がないうねりが得られるフランジャーです。
TEMPO FLANGER	O	O	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	–	O	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)

フィードバック回路と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	O	O	"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	O	O	"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	O	O	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	–	O	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)

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。周期的に左右に音を動かすとオートパンになります。
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ップ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	O	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	O	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	O	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充分に増幅すると、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	O	–	ギターアンプシミュレーターです。
AMP SIMULATOR 2	O	–	ギターアンプシミュレーターです。
COMP DISTORTION	O	–	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	O	O	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	O	O	"VCM"技術を用いたビンテージ系のコンプです。
CLASSIC COMPRESSOR	O	–	比較的かか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	O	O	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がタッチワウ、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	O	"VCM"技術を用いたビンテージ系のオートワウです。
VCM TOUCH WAH	O	"VCM" 技術を用いたビンテージ系のタッチワウです。
VCM PEDAL WAH	O	"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	O	O	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	O	–	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	O	–	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	O	O	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	O	–	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。
DYNAMIC FILTER	O	O	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	O	–	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	O	O	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	O	O	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
TECH MODULATION	O	–	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。

Vocoder (ボコーダー)

ボコーダーはインサーションエフェクトの接続方法の設定(インサーションコネクション)により選択できるエフェクトです。カテゴリーとしては選択できません。詳しい設定は、66ページをご覧ください。

エフェクトタイプ	Ins	説明
VOCODER	O	Mic入力音の周波数成分比を分析し、それと同等比に入力音を再合成するエフェクトです。楽器音をロボットボイスのようにしゃべらせたりできます。

Misc (その他)

上記のカテゴリー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	–	O	"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。
PITCH CHANGE	–	O	ピッチを変更するエフェクトです。
EARLY REFLECTION	O	O	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。
HARMONIC ENHANCER	–	O	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	–	O	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	–	O	ピアノのダンパーペダルを踏んだときの倍音の拡がりを再現するエフェクトです。

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 XF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と奥行きといった特長を持っています。
MOTIF XF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、各エフェクト画面のプリセットで設定できます。

プリセットプログラムの設定



エフェクトパラメーター解説

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効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ワ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
BPF1~10 Gain	Vocoder本体回路のBPF1～10のGain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ョルド(効果が効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ワ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
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
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ワ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ワ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節をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)

パラメーター名	パラメーターの意味
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
Formant Offset	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数にオフセットを加える
Formant Shift	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数をBPF単位でずらす
Gate Switch	Off: HPF出力、Noise Generator出力を常に通過させる On: Instに音声入力があるときにHPF出力、Noise Generator出力を通過させる
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	高域成分の調節をする
High Attack	高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
High Gain	高域側においての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] 高域成分の調節をする
	[MULTI BAND COMP] 高域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
High Threshold	高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
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
LFO Speed	[CHORUS系、FLANGER系、TREMOLO、RING MODULATOR] 変調の周波数を設定する
	[TEMPO FRANGER、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] 低域成分の調節を設定する
	[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

パラメーター名	パラメーターの意味
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節する
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] 変調音の音量を調節する
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 Input Level	Noise入力のレベルを設定する
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ソレーターの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を制御する
Pedal Response	Damper Controlの変化に対する追従性を設定する
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

パラメーター名	パラメーターの意味
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変化の感度を設定する
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	フェーズシフターの段数を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
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
Vocoder Attack	Vocoder出力のアタック値を設定する
Vocoder Release	Vocoder出力のリリース値を設定する
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。

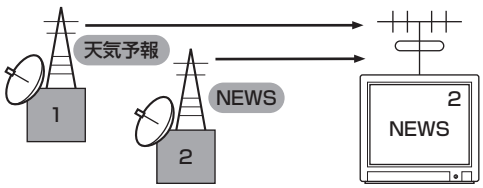
MIDIについて

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。

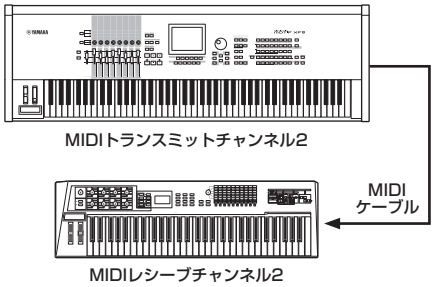
MIDIチャンネル

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チャンネル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、228ページをご参照ください。



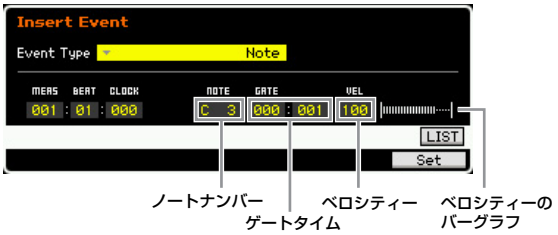
本体で送受信できるMIDIメッセージ

MOTIF XF本体で送受信できるMIDIメッセージについては、別電子ファイル「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に詳細が掲載されています。
またMOTIF XFでは、音源部(synth. part)とシーケンサー部(seq. part)とで、扱えるMIDIメッセージが違います。シーケンサー部で受信可能なMIDIメッセージとは、ソング/パターンのトラックに録音されることを意味します。それに対して、音源部で受信可能なMIDIメッセージとは、MOTIF XF本体のサウンドに影響を与えることを意味します。

MOTIF XFで扱えるMIDIイベント

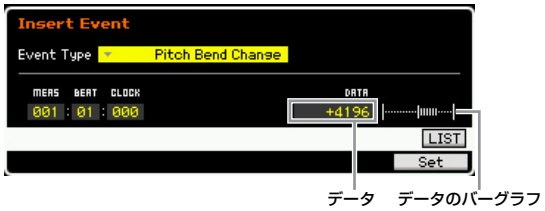
ここでは、MIDIメッセージがソング/パターンに録音されるときのフォーマットである「MIDIイベント」について説明します。これらのイベントは、ソング/パターンエディット画面上で、変更したり新規に挿入したりすることができます。

ノート(Note)



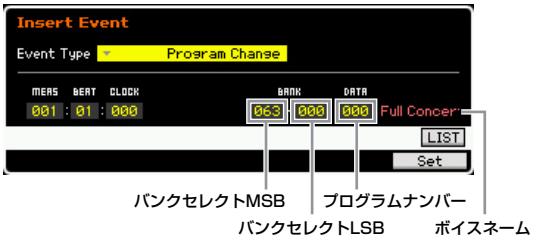
- 音符を示すイベントです。
- ノートナンバー (C -2～G8)では、音程を音名で示します。ゲートタイム(000:001～999:479)では、鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、ビート、クロックで示します。
- ベロシティー (001～127)では、鍵盤を弾く強さを示します。右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

ピッチベンドチェンジ(Pitch Bend Change)



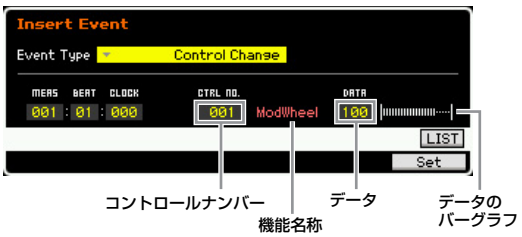
- 音程を連続的に変化させるイベントです。ピッチベンドホイールを操作することで出力します。
- データ(-8192～+0000～+8191)では、ピッチベンドホイールの操作を数値で示します。データの右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

プログラムチェンジ(Program Change)



- ボイスを選択するイベントです。本来はバンクセレクトMSB、LSBは、次項目のコントロールチェンジに含まれるイベントですが、MOTIF XFではこの3つのイベントを入力することでボイスを選択する仕組みになっているため、ここでは便宜的に1つのイベントとして扱えるようになっています。
- バンクセレクトMSB、LSBではボイスバンクを選択します。プログラムナンバーでは、バンクセレクトで選択したボイスカテゴリー、バンクナンバーの中からボイスを選択します。
- ボイスリストについては、別電子ファイルの「データリスト」をご覧ください。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。

コントロールチェンジ/チャンネルモードメッセージ (Control Change/Channel Mode Message)



- ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベントです。コントローラー (モジュレーションホイール、フットコントローラーなど)を操作すると出力されます。
- コントロールナンバー (000～127)では、コントローラーを指定します。データ(000～127)では、コントロールナンバーで指定したコントローラーの効果を、どの程度かけるのかを示します。右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

次に、主要なコントローラーのコントロールナンバーと機能を紹介します。

モジュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

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。データが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 005)

ポルタメントのかかり方をコントロールするMIDIメッセージです。0のときポルタメントの効果はなく、127のとき効果は最大になります。
ポルタメント(コントロールナンバー 065)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB (コントロールナンバー 006)
データエントリー LSB (コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSB (31ページ)や、NRPN MSB、NRPN LSB (31ページ)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

ボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリュームをコントロールするMIDIメッセージです。データが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 010)

パートごとのパン(音の定位)をコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき左に、127のとき右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

パートごとのエクスプレッションをコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化をつけるときに使います。

サステイン(ホールド1)(コントロールナンバー 064)
サステインペダルのオン/ オフをコントロールする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。データが0～63のときサステインペダルがオフ(離した状態)、64～127のときオン(踏んだ状態)になります。

ポルタメント(コントロールナンバー 065)
ポルタメント効果のオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが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。ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかかり方を調節してください。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)
ピアノのソステヌートペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが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。

ソフトペダル(コントロールナンバー 067)
ピアノのソフトペダルのオン/ オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0～63のときソフトペダルがオフ、64～127のときオンになり、ソフトペダルの効果がかかります。

ハーモニックコンテント(コントロールナンバー 071)
ボイスに設定されている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算し、レゾナンスを変更します。

リリースタイム(コントロールナンバー 072)
ボイスに設定されているAEGの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算し、リリースタイムを変更します。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)
ボイスに設定されているAEGの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算し、アタックタイムを変更します。

ブライトネス(コントロールナンバー 074)
ボイスに設定されているフィルターの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に置き替えて元のボイスデータに加算し、カットオフ周波数を変更します。

ディケイタイム(コントロールナンバー 075)
パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ちあがり後の余韻が長くなります。

エフェクトセンドレベル1 (リバーブエフェクト)(コントロールナンバー 091)
リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル3 (コーラスエフェクト)(コントロールナンバー 093)
ディレイ/コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル4 (バリエーションエフェクト)(コントロールナンバー 094)
バリエーション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。

NOTE エフェクトセンドレベル4は、MOTIF XFのソング/パターンモードにおいてデータとして保存できますが、MOTIF XFの音源としては対応していません。

データインクリメント(コントロールナンバー 096)
データデクリメント(コントロールナンバー 097)
RPN (32ページ)でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定したあと、それぞれのパラメーターの値を1つずつ増減(インクリメントで増、デクリメントで減)するMIDIメッセージです。

NRPN MSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー 099)
NRPN LSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 098)
ビブラートやフィルター、EGなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。
NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー (30ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんNRPNが設定されると、そのあと同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールしたあとは、RPNのNull (7FH, 7FH)を送信して誤操作を防止してください。パラメーターについては、「NRPN 」(33ページ)をご覧ください。

NOTE RPN MSBとNRPN LSBは、MOTIF XFのソング/パターンモードにおいてデータとして保存できますが、MOTIF XFの音源としては対応していません。

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)
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)
外部機器から、ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。
RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー (30ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんRPNが設定されると、そのあと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あとは、パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定して誤操作を防止してください。パラメーターについては、「RPN 」(32ページ)をご覧ください。

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音するMIDIメッセージです。

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。次の各データを初期値に戻します。

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

(*RPNとNRPNは番号未設定状態となり、内部データは変更されません。)

次の各データは変更しません。

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

オムニモードオフ(コントロールナンバー 124)

オールノートオフを受信したときと同じ処理を行ないます。ボイスレシーブチャンネルを1に設定します。

オムニモードオン(コントロールナンバー 125)

オールノートオフを受信したときと同じ処理を行ないます。ボイスレシーブチャンネルのみをオムニオンに設定します。

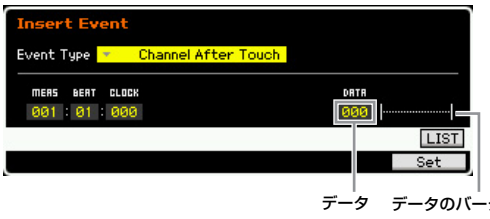
モノ(コントロールナンバー 126)

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)

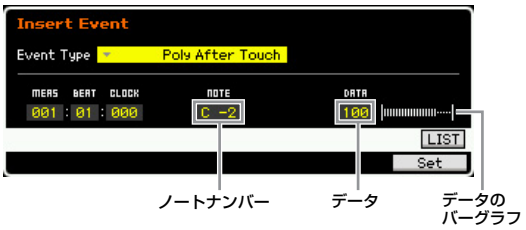
オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

チャンネルアフタータッチ(Channel After Touch)



- 鍵盤を弾いてから、さらに押し込むことで出力するイベントです。
- データ(000～127)では、鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。右側には数値に対応したバーグラフが表示されます。

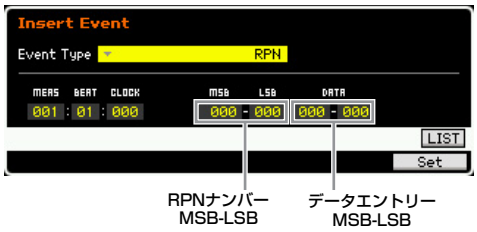
ポリフォニックアフタータッチ(Poly After Touch)



- 鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵ごとに独立したデータとして扱います。本体の鍵盤からは送信しません。内蔵シーケンサーから送信できます。
- ノートナンバー (C -2～G8)では、押さえた鍵盤を示しています。
- データ(000～127)では、鍵盤を押さえる強さを示しています。右側には数値に対応したバーグラフが表示されます。

NOTE ポリフォニックアフタータッチは、MOTIF XFのソング/パターンモードにおいてデータとして保存できますが、MOTIF XFの音源としては対応していません。

レジスタードパラメーターナンバー (RPN)

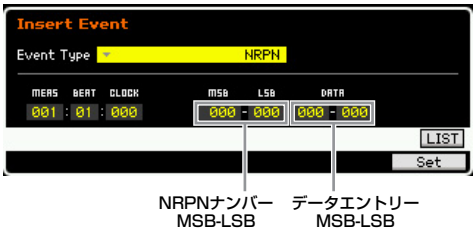


- 音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。
- 本来は、RPN MSB (101)、RPN LSB (100)、データエントリー MSB (6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。MOTIF XFでは、これにデータエントリー LSB (38)を加えた4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。
- いったんRPNが設定されると、そのあと同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPN の値として処理されます。
- このメッセージを使ってコントロールしたあとは、パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定して誤操作を防止してください。
- MOTIF XFの音源部では、RPN MSB (000～127)、RPN LSB (000～127)、データエントリー MSB (000～127)、データエントリー LSB (000～127)の4種類のパラメーターをコントロールできます。

パラメーターリスト(RPN)

RPN ナンバー		パラメーター名	データエントリー (範囲)		初期値	機能
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	ピッチベンドセンシティビティー	000 – 024	—	002	ピッチベンド情報による音程変化の幅を、半音位で設定します。
000	001	ファインチューン	-64 – +63	—	+00	音程をセント単位で変更します。
000	002	コースチューン	-24 – +24	—	+00	音程を半音単位で変更します。
127	127	ヌル	—	—	—	RPNとNRPNの指定を解除して、誤ってデータエントリーを送っても音源の設定が変化しないようにします。

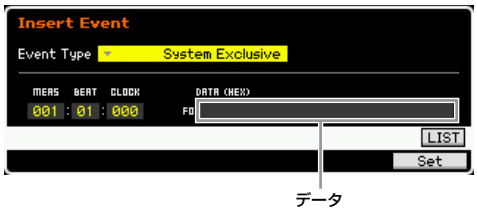
ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN)



- 音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。設定するパラメーターにメーカーごとの互換性はありません。そのため、音源固有の機能をパラメーターとして設定可能で、音色を変更するためのパラメーターなどが多く設定されています。
- 本来は、NRPN MSB (99)、NRPN LSB (98)、データエントリー (6)の3 種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。MOTIF XFでは、3種類のコントロールチェンジを1つにまとめて独立したイベントとして扱っています。
- いったんNRPNが設定されると、そのあと同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールしたあとは、RPNのNull (7FH, 7FH)を送信して誤操作を防止してください。
- フィルターカットオフフリーケンシーやレゾナンスなど独立したコントロールチェンジが定義されているパラメーターについては、NRPNではなく独立したコントロールチェンジで操作するのが一般的です。
- MOTIF XFの音源部では、NRPN MSB (000～127)、NRPN LSB (000～127)、データエントリー MSB (000～127)の3種類のパラメーターをコントロールできます。

♪NOTE NRPNは、MOTIF XFのソング/パターンモードにおいてデータとして保存できますが、MOTIF XFの音源としては対応していません。

システムエクスクルーシブ(System Exclusive)



- 音源やエフェクトの設定を変えたり、スイッチをリモートコントロールしたり、音源モードを切り替えたりなど、MIDIを通して音源の内部設定を変更するためのイベントです。
- 2バイトめにメーカーごとに割り当てられたIDナンバーを設定するために、他のMIDIイベントとは異なりメーカー間の互換性はありません。そのために、MOTIF XF固有の機能をすべてMIDIイベントとして扱うことができます。大きさが17バイトを越えると、カーソルを移動してスクロールして表示します。

内部メモリー

MOTIF XFでは、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなど、さまざまなデータを作成することになります。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリーについて説明します。

内部メモリー

MOTIF XFに使われている内部メモリーについて説明します。各メモリーの扱うデータについては35ページ(次ページ)のメモリー構成をご参照ください。

フラッシュ ROM

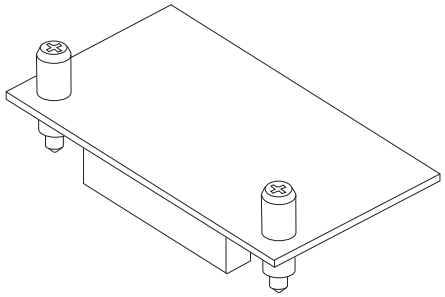
ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことで、従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えません。

DRAM / SDRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読み出し/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。MOTIF XFにはDRAM (Dynamic RAM)とSDRAM (Synchronous Dynamic RAM)の2種類が搭載されています。いずれも電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、USB記憶装置やネットワークで接続されたコンピューターへの保存(セーブ)が必要です。なお、SDRAM上のデータ(サンプリング機能で取り込んだサンプル) については、別売のフラッシュメモリー エクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mへコピーしておくことで、簡単に呼び出すことができ、便利です。

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

別売のフラッシュメモリー エクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mを装着することにより、サンプリング機能で本体に取り込まれたウェーブフォームを保存できます。また、必要なときにいつでも呼び出せるので、サンプリング機能で作ったユーザーボイスを使うときなどに大変便利です。



NOTE 別売のフラッシュ メモリー エクスパンション モジュールFL512M/FL1024Mへ保存できるのは、ウェーブフォームのみです。

エディットバッファーとユーザーメモリー

エディットバッファーとは、1つのボイス/パフォーマンス/マスター /ソングミキシング/パターンミキシングのデータを編集(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、ユーザーメモリーにストアすることになります。

別のボイス/パフォーマンス/マスター /ソング/パターンを選択すると、エディットバッファーの内容は変更後のボイス/パフォーマンス/マスター /ソングミキシング/パターンミキシング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。

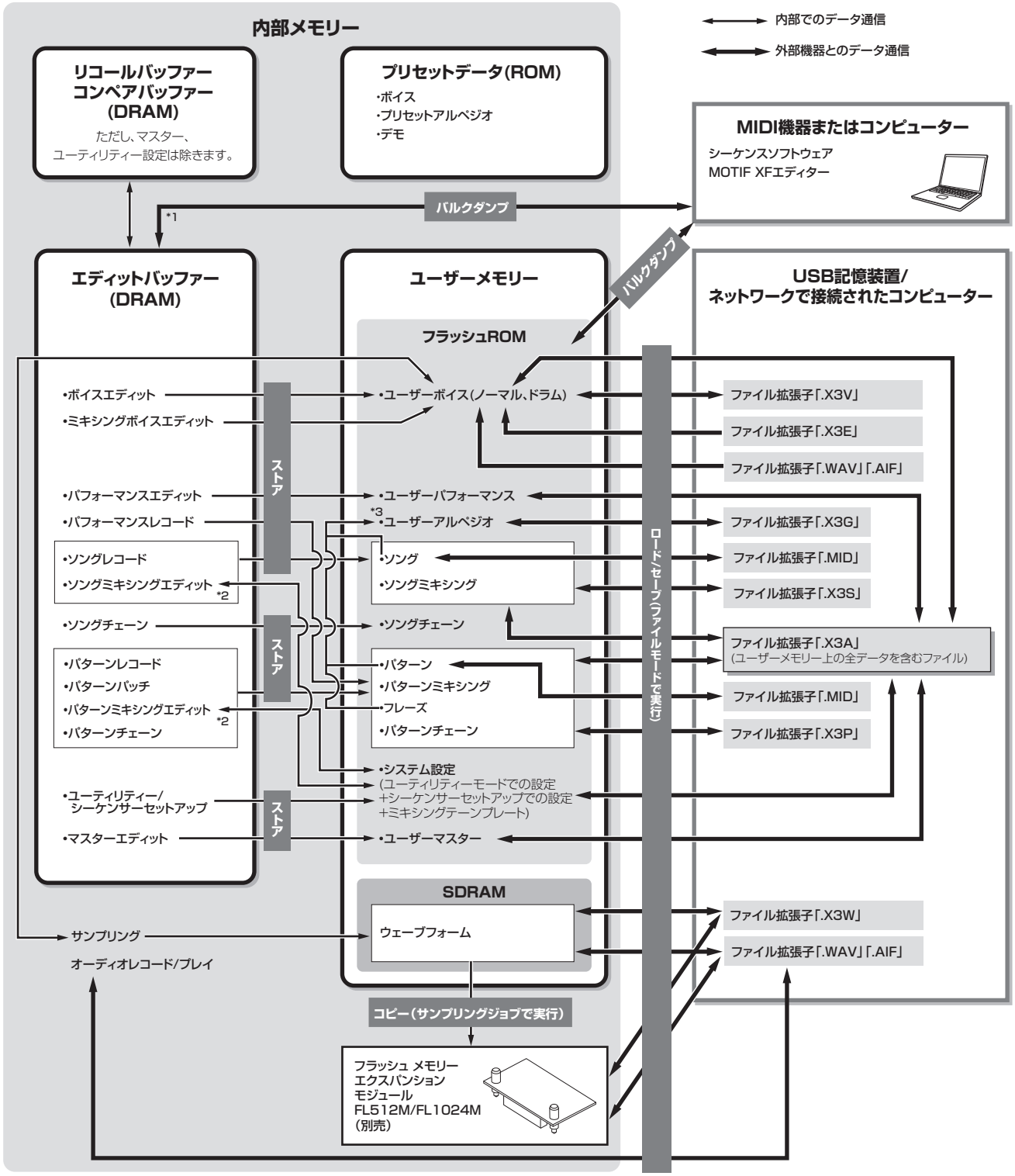
エディットバッファーとリコールバッファー

エディットバッファーのバックアップ用メモリーとしてリコールバッファーが用意されています。これを利用すれば編集中の内容をストアせずに、別のボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファー内に呼び戻す(リコール)ことができます。

NOTE マスターエディットでは、リコールバッファーはありません。

メモリー構成

MOTIF XFの各機能と、内部メモリー /外部機器との関係は以下のとおりです。



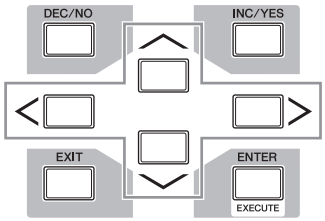
*1 エディットバッファーのバルクダンプは、現在エディット中のデータだけが対象になります。ミキシングボイスエディットはバルクダンプできません。

*2 ソングミキシングジョブモード、パターンミキシングジョブモードで、ミキシング設定をテンプレートとしてシステム設定へ保存したり、システム設定から呼び出すことができます。

*3 ソング/パターンレコードモードで録音したMIDIシーケンスデータを、アルペジオデータに変換できます。[SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio画面、または[PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio画面で実行します。

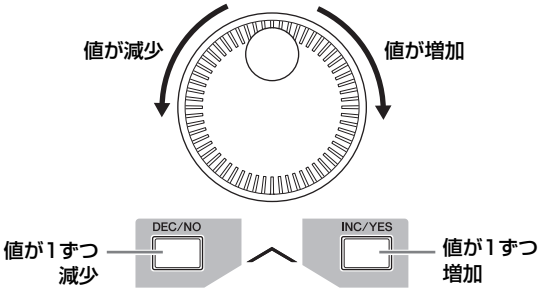
カーソル移動

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



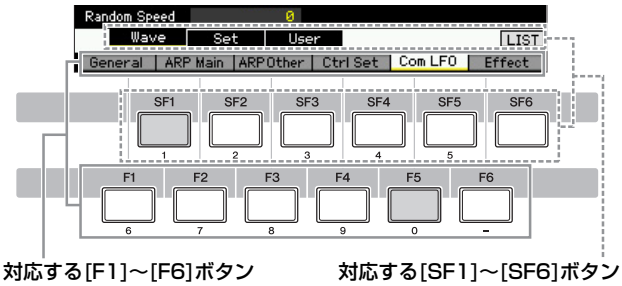
値の変更/設定

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



ファンクションとサブファンクション

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDディスプレイの下に配置された[F1]～[F6](ファンクション)ボタンや[SF1]～[SF6](サブファンクション)ボタンを使います。モードやサブモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名が各画面の最下段に2段にわたってタブの形式で表示されます。この表示に対応するボタンを押すと、画面や機能が切り替わります。
ファンクションボタン[F1]～[F6]は、最大6種類の機能を切り替えることができます。サブファンクションボタン[SF1]～[SF5]は、ファンクションボタンで選択した機能の中にサブ機能が用意されている場合に、サブ機能の画面を切り替えることができます。次の図は、画面最下段の「Com LFO」に対応したファンクションボタン[F5]を押し、「Wave」に対応したサブファンクションボタン[SF1]を押した状態です。
画面の最下段の表示が空欄になっている場合は、その表示に対応するファンクションボタンが機能しないことを示しています。たとえば、下図の[SF4]ボタン、[SF5]ボタンにはサブ機能は割り当てられていません。
[SF6]は、サブ機能ではなく、インフォメーション画面や各種入力補助機能が割り当てられています。

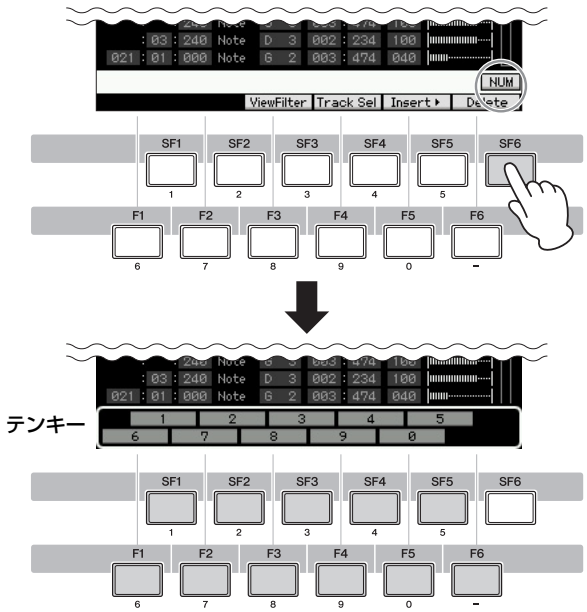


対応する[F1]～[F6]ボタンを押すと、それぞれの機能が呼び出されます。

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

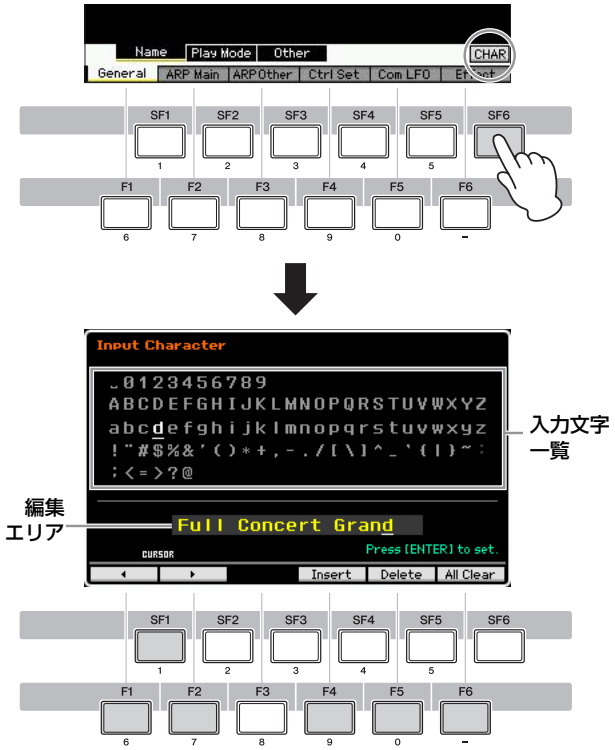
テンキー入力

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



文字入力

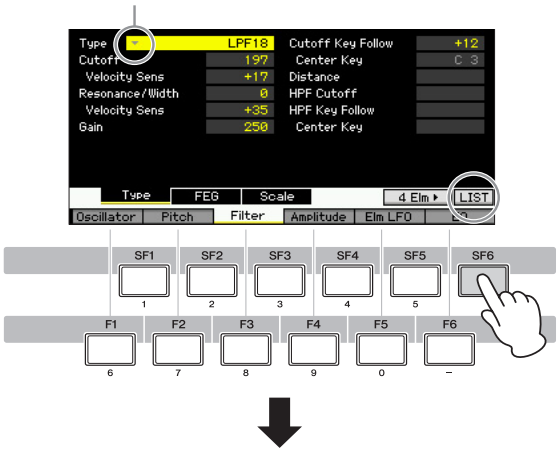
ボイスネームやパフォーマンスネームなど、文字を入力するパラメーターにカーソルを移動すると、画面右下に「CHAR」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押すと、下図のような画面が表示され、文字を入力する状態になります。
編集エリアでは、[F1]/[F2]ボタンを押して左右にカーソルを移動し、文字を入力する位置を選びます。
文字入力一覧では、カーソルボタン、[INC/YES]/[DEC/NO]ボタン、データダイアルを操作して、入力する文字を選びます。
[F4]ボタンを押すと、文字入力一覧で選ばれている文字が、編集エリアに挿入されます。
編集エリアで、カーソルのある文字を消す場合は[F5]ボタン、すべての文字を消すときには[F6]ボタンを押します。
入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して入力した文字を確定させ、文字入力状態から抜けます。

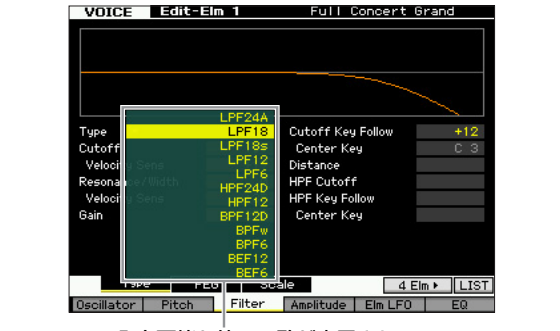


リスト入力

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

リスト入力に対応しているマーク

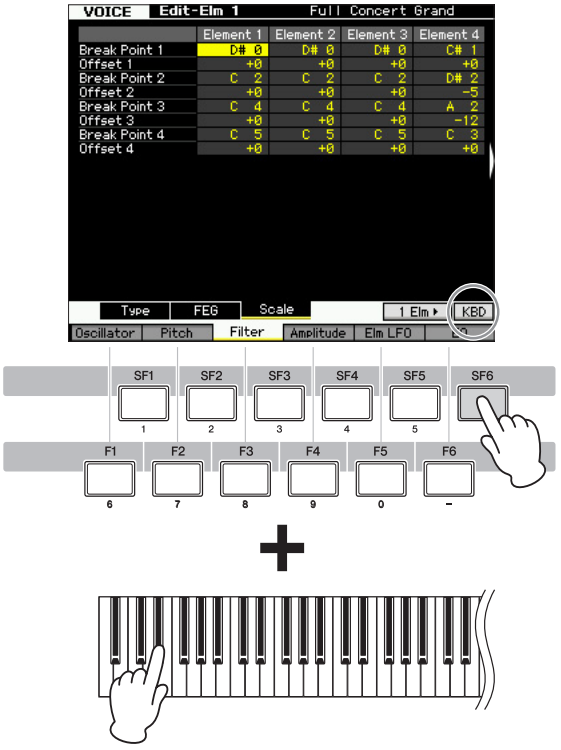




入力可能な値の一覧が表示される

キーボード入力

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



外部機器との接続

NOTE MOTIF XFと外部機器を接続した場合も、音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。詳しくは、取扱説明書をご覧ください。

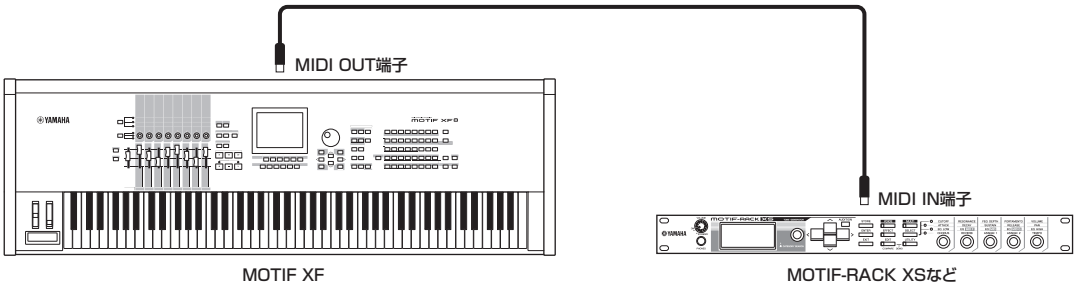
MIDI機器の接続

市販のMIDIケーブルを使って、MOTIF XFのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MOTIF XFから外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでMOTIF XFの音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE MIDIデータの入出力として、MIDI端子、IEEE1394端子(別売のFireWire拡張ボードFW16Eを取り付けた場合)、USB TO HOST端子を使うことができます。ただしこれら3つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDI IN/OUTで設定します。

MOTIF XFで音源モジュールやシンセサイザーをコントロールする場合

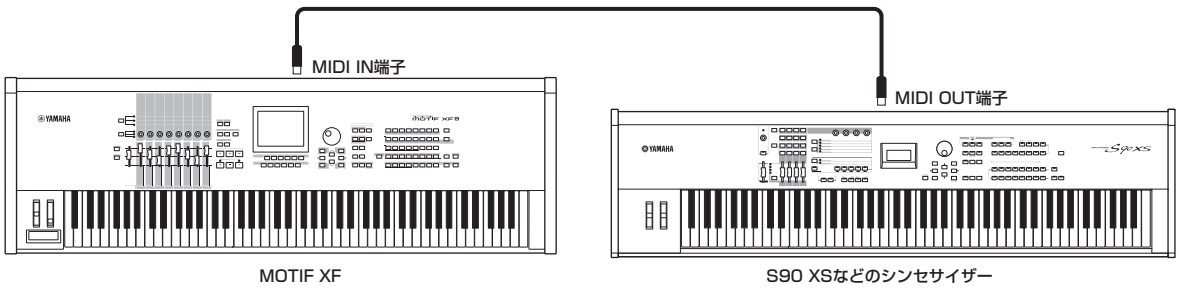
本体の鍵盤演奏やソング/パターン再生で、ほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。MOTIF XFをMIDIマスターキーボードとして使用する場合の使い方です。



この接続では、MOTIF XFのMIDIトランスミットチャンネルと、音源モジュールのMIDIレシーブチャンネルを一致させる必要があります。
MOTIF XFのMIDIトランスミットチャンネルは、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)で設定します。

外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOTIF XFをコントロールする場合

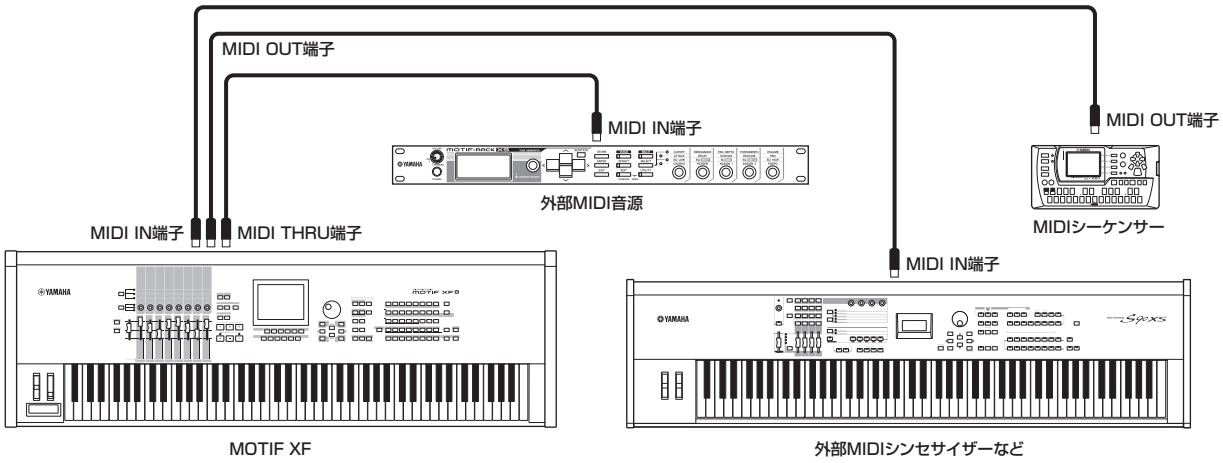
本体の鍵盤ではなく外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のボイスを鳴らしたりボイス変更などをコントロールできます。



この接続では、外部シンセサイザーのMIDIトランスミットチャンネルとMOTIF XFのMIDIレシーブチャンネルを一致させる必要があります。
MOTIF XFのMIDIレシーブチャンネルは、ボイス/パフォーマンスモードではユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)で、ソング/パターンモードではミキシングパートエディットのボイス画面(194ページ)で設定します。

MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合

外部MIDIシーケンサーの再生データを本体に送って鳴らすだけでなく、MIDI THRU端子を通じて別のMIDI音源へ送って鳴らすことができます。下記の接続例では、MIDI IN端子で受信した外部MIDIシーケンサーからの再生データをそのままMIDI THRU端子から外部MIDI音源に出力すると共に、本体MIDI OUT端子からは本体での演奏情報が外部MIDIシンセサイザーに送信されます。



この接続では、外部シーケンサーが送信するチャンネルの内、何チャンネルをMOTIF XFで再生するのかによって設定が異なります。MOTIF XFで再生するのが1チャンネルの場合は、MOTIF XFはボイス/パフォーマンスモードに設定して、再生チャンネルとMOTIF XFのMIDIレシーブチャンネル(ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)を合わせます。MOTIF XFで複数チャンネルを再生する場合は、MOTIF XFをソング/パターンモードに設定し、空のソング/パターンを選択します。

MTR (マルチトラックレコーダー)との接続

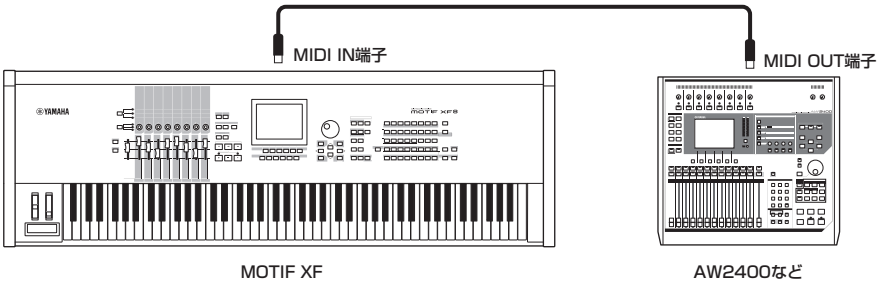
MOTIF XFでは、MTC (MIDIタイムコード)の受信やMMC (MIDIマシーンコントロール)の送信が可能なため、MTCやMMCに対応したマルチトラックレコーダーと同期を取りながら音楽制作ができます。ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDIシンクを「MTC」に設定することで、下記2種類のコントロールが可能になります。

NOTE MTCやMMCを使った音楽制作は、ソングモードのときだけ可能です。

MOTIF XFをマルチトラックレコーダーからのMTCに同期させる

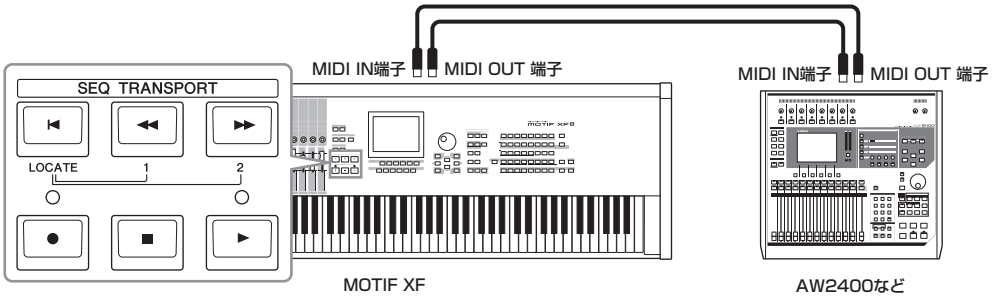
マルチトラックレコーダーの再生をスタートさせることにより出力されたMTC信号を本体で受信したあと、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMTCスタートオフセットで設定した時間を経過したタイミングで、本体ソングの再生が始まります。

NOTE MTC (MIDI Time Code)は複数のオーディオ機器を同期走行させるための信号で、MIDIケーブルを使ってやり取りできるタイムコードです。「時: 分: 秒:フレーム」という単位で構成されています。MOTIF XFはMTCを出力しません。MTCを使って同期をとるためには、ヤマハAW2400などのようなMTCを出力する機器が必要です。



MOTIF XFがMMCでマルチトラックレコーダーをコントロールする

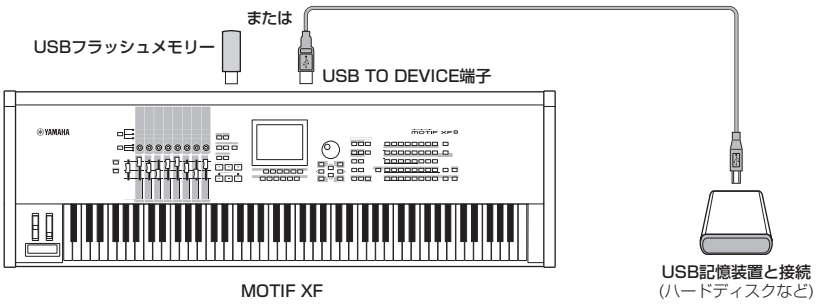
本体のシーケンサートランスポートボタンの操作により、MMC信号が本体からMIDI出力され、MMC対応のマルチトラックレコーダーのスタート/ストップ、早送り/巻き戻しなどをリモート操作できます。



NOTE MMC (MIDI Machine Control)はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

USB記憶装置(デバイス)の接続

USB記憶装置をリアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続します。



ご利用いただけるUSB機器

USB TO DEVICE端子に接続できるUSB機器は、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュメモリーなどの記憶装置、USB接続できるASCIIキーボードなどのうち1台だけです。その他の機器(マウスなど)は接続しても使えません。バスパワー機器(接続したコンピューターなどホスト機器からの電源供給によって駆動されるUSB機器)、セルフパワー機器(それ自身のために電源接続が必要なUSB機器)は、どちらもお使いになれます。
動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。
http://www.yamahasynth.com/jp/support/

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

USB記憶装置のフォーマット

USB TO DEVICE端子に接続したUSB記憶装置にMOなどのメディアを入れた場合、またはそれ自身がメディアとなっているUSB記憶装置(ハードディスクなど)をUSB TO DEVICE端子に接続した場合に、そのデバイスがフォーマットを必要とするデバイスのとき、ファイルモードの[F3]フォーマット画面のデバイスリストに「unformatted device (usb ***)」と表示されます。その場合は、フォーマット画面でフォーマットを実行してください(240ページ)。

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

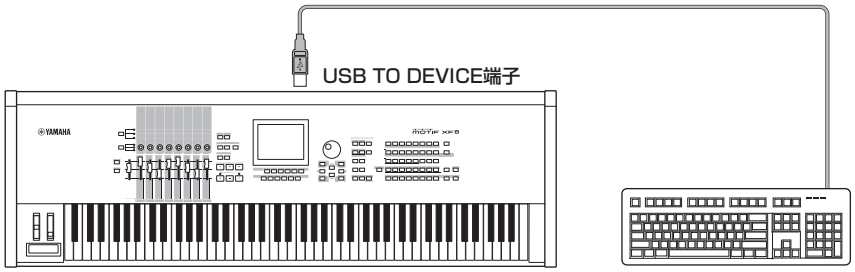
USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご注意ください。

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

USB対応ASCIIキーボードの接続

本体のUSB TO DEVICE端子に、USB対応のASCIIキーボードを接続できます。



これにより、テンキーを使用したパラメーターの数値入力、ボイス名やソング名、ファイル名などのアルファベットでの入力、ファンクションキーやショートカットキーによる本体操作などを行なうことができます。

パネルとキーボードのキーコードとの対応表

MOTIF XF	ASCII キーボード
F1～F6	F1～F6
SF1～SF6	F7～F12
INC/YES	＋
DEC/NO	－
EXIT	Escape
ENTER	Enter
TOP	Insert
REWIND	Home
FORWARD	Page Up
RECORD	Delete

MOTIF XF	ASCII キーボード
STOP	End
PLAY	Page Down
EDIT	Print Screen/Sys Rq
JOB	Scroll Lock
STORE	Pause/Break
UP	UP
DOWN	DOWN
LEFT	LEFT
RIGHT	RIGHT
パネルにはなし	テンキー *、アルファベット

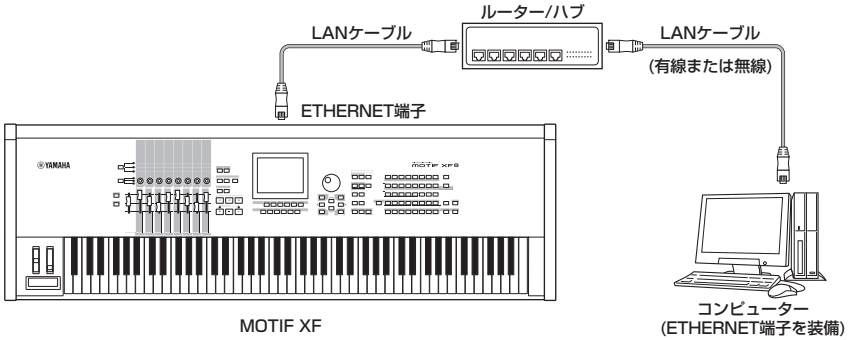
*テンキー入力に対応するモード
・ソング/パターン プレイ　・ファイル
・ソング/パターン エディット　・ユーティリティー
・ソング/パターン ジョブ　・サンプリング
・ミキシングプレイ　・シーケンサーセットアップ

*一部のパラメーターはテンキー入力に対応していません。

ネットワークの接続

MOTIF XFとコンピューターとのLAN接続

市販のLANケーブルを使って、MOTIF XFのETHERNET端子とコンピューターのETHERNET端子を、下図のようにLAN接続されたルーターやハブを経由して接続します。
本体とルーター /ハブとの間は、有線(LANケーブル)で接続してください。



NOTE LANケーブルは、ストレートケーブルをご利用ください。

NOTE コンピューターにETHERNET端子がない場合は、市販のLANアダプターをコンピューターのPCIスロットやPC Cardスロットなどに挿入します。

NOTE ご家庭にブロードバンドルーターがある場合は、ETHERNET端子の空きがあればお使いいただけます。ただし、MOTIF XFをブロードバンドルーターに接続しても、インターネットには接続できません。

ネットワークの設定

本体とコンピューターとの物理的な接続が完了したら、次にネットワークの設定を行ないます。ネットワークの設定は、いわばソフト的な接続にあたり、この設定が違っていると物理的に接続されていてもアクセスはできません。ネットワークの設定を行なうと、MOTIF XFと同じネットワークに接続されているコンピューターとの間で、ファイルのセーブやロードができるようになります。ユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)を開き、順番に設定しましょう。

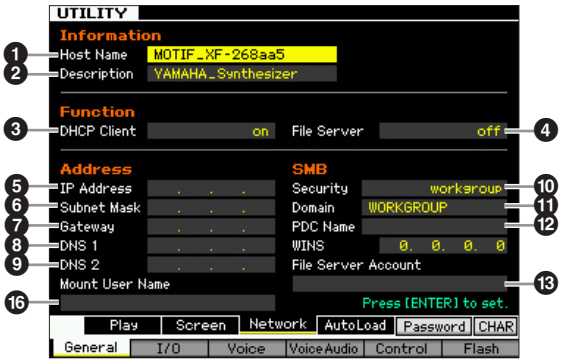
MOTIF XFからコンピューターにアクセスし、ファイル共有をするための設定

MOTIF XFから、同じネットワークに接続されているコンピューターにアクセスするためには、次の設定が必要になります。

1 ユーティリティーモードのネットワーク設定画面を開きます。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F1]ボタンを押したあと、[SF3]ボタンを押してネットワーク画面(221ページ)を表示します。

2 ネットワーク接続に必要なパラメーターを設定します。



ここでは、特に❸、❿、⓰について設定します。

❸ DHCP Client (DHCPクライアント)

ブロードバンドルーターなどのDHCPサーバー機能を持った機器を使ってネットワーク接続している場合は、onに設定します。

ここを「on」に設定すると、❺～❾の設定が不要になります。DHCPサーバー機能を持たない機器を使ってネットワーク接続している場合は、offに設定します。

❿ Security (セキュリティー)

ネットワーク管理者から特に指定がない場合は、「workgroup」に設定します。

⓰ Mount User Name (マウントユーザーネーム)

ネットワーク接続されたコンピューターにアクセスするときに必要なユーザーネームを、ここに入力しておけば、パラメーター設定としてMOTIF XF本体に保存できます。

❶、❷は変更する必要はありません。

❺～❾は、DHCPサーバー機能を持たない機器を使ってネットワーク接続している場合に、設定が必要です。詳細は、ユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)をご参照ください。設定内容は、接続するネットワーク管理者にご確認ください。

❹、⓫～⓭についてはユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)をご参照ください。

3 [ENTER]ボタンを押して、設定を確定します。

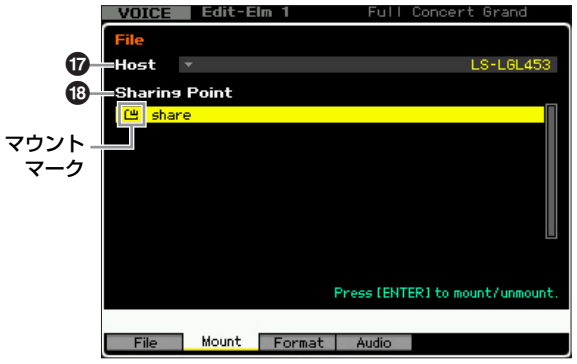
変更した設定が有効になります。

4 コンピューター上で、共有ディレクトリーの設定を行ないます。

お使いのコンピューター上で、MOTIF XFからアクセスしたいフォルダを共有フォルダとして設定します。設定方法は、お使いのコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

5 MOTIF XFのファイルモードで、本体とコンピューターがネットワーク接続できているか確認します。

[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F2]ボタンを押してマウント画面(239ページ)を表示します。Host (⓱)にコンピューター名が表示されていることを確認します。アクセスしたいコンピューター名が表示されていない場合は、[SF5] Charボタンを押して、Host (⓱)に直接コンピューター名を入力します。正常にネットワーク接続されている場合は、入力したコンピューター名も表示されます。



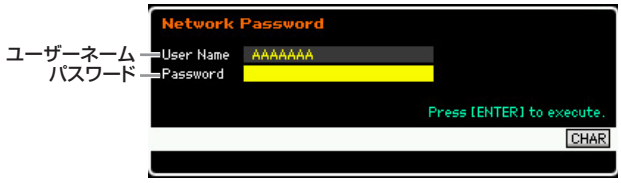
NOTE コンピューター名は、接続しているコンピューター上でご確認ください。詳しくは、お使いのコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

NOTE Windows XP使用時でコンピューター名が表示されない場合は、以下の設定をすることによりコンピューター名を表示できます。

1.「コントロールパネル」→「管理ツール」→「サービス」を開きます。
2.リスト中の「Messenger」をダブルクリックし、「スタートアップの種類」を「自動」に設定します。
3.「適用」ボタンをクリックし、さらに「開始」ボタンをクリックします。

6 ファイルモードで、コンピューターにアクセスし、共有ディレクトリー (共有フォルダー)を表示させます。

ファイルモードのマウント画面を表示します。ホスト(⓱)で、アクセスしたい共有ディレクトリーのあるコンピューター名を選択すると、画面に「Press [ENTER] to access」と表示されます。[ENTER]ボタンを押すと、パスワードを入力する画面が表示されます(下図)。そこで、コンピューター側のユーザーアカウントとそのパスワードを入力して[ENTER]ボタンを押すと、コンピューターとのアクセスが確立します。シェアリングポイント(⓲)に、選択したコンピューター内の共有ディレクトリーが一覧表示されます。



NOTE 手順2の⓰でユーザーネームを設定/保存しておけば、上記画面を呼び出した時点で、ユーザーネームは自動的に表示されます。

NOTE 一度アクセスを確立したコンピューターは、二度目からは上記の操作を行なわなくても、Host (⓱)で選択すると共有ディレクトリーが表示されます。電源を切ると、再度上記の操作は必要となります。

NOTE コンピューターのユーザーアカウントとそのパスワードの確認方法は、お使いのコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

NOTE お使いのコンピューターでパスワードを設定していない場合は、パスワード入力画面が表示されても、何も入力せず[ENTER]ボタンを押せば、アクセスが確立します。

7 共有ディレクトリーをマウントします。

マウント画面のシェアリングポイント(⓲)で、マウントしたい共有ディレクトリーにカーソルを移動して[ENTER]ボタンを押すと、その共有ディレクトリーがマウントされます。

以上の設定により、MOTIF XFから、同じネットワークに接続されているコンピューターとのファイル共有ができます。ファイル操作については、ファイルモードの「ファイル操作をする [F1] File (ファイル)」(237ページ)をご覧ください。

コンピューターからMOTIF XFにアクセスし、ファイル共有するための設定

同じネットワークに接続されているコンピューター側から、MOTIF XFに接続されているUSB記憶装置内のデータを読み込む場合は、さらに以下の設定が必要となります。ユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)を開き、順番に設定しましょう。

NOTE 直接本体に保存されているデータをコンピューター側から読み込むことはできません。コンピューターから読み込みたい本体のデータを、あらかじめ本体に接続しているUSB記憶装置に保存してください。

1 コンピューターからMOTIF XFにアクセスするためのアカウントを設定します。

ファイルサーバーアカウント(⓭)で、アカウントを設定します。アカウントを設定していない場合、「nobody」というアカウント名でアクセスできます。

2 コンピューターからMOTIF XFにアクセスするためのパスワードを設定します。

[SF5] Passwordボタンを押して、パスワードを設定するための画面を表示します。設定方法は、ユーティリティーモードの「パスワードを設定する [SF3]→[SF5] Password (パスワード)」(222ページ)をご覧ください。

3 コンピューターからMOTIF XFをアクセス可能に設定します。

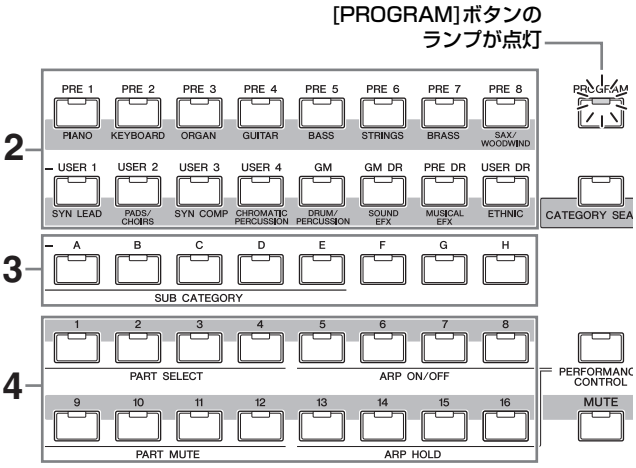
ファイルサーバー (❹)を「on」に設定します。

ボイスモードで演奏する(ボイスプレイ)

ボイスモードは、音色(ボイス)を選んで演奏したり、ボイスを作り変えたりするためのモードです。ボイスモードの入り口に当たるボイスプレイでは、音色(ボイス)を選んで演奏するほか、ボイスの設定を一部作り変えることもできます。
[VOICE]ボタンを押すとボイスモードのボイスプレイに入り、ボイスプレイ画面が表示されます。

ボイスを選ぶ

MOTIF XFのボイスは、16のバンク(プリセット1～8、ユーザー 1～4、GM、プリセットドラム、ユーザードラム、GMドラム)にそれぞれ分類されて記憶されています。バンクの中は8つのグループ(A～H)に分かれていて、各グループに16ボイスずつが記憶されています。ボイスを選ぶ操作は、目的のボイスが記憶されているバンクとグループを選択し、最後に番号(ナンバー)でボイスを選択するという順番で行ないます。



1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。

[PROGRAM]ボタンのランプが点灯し、バンク/グループ/ナンバーでボイスを選択する状態になります。

2 ボイスバンクを選びます。

以下のバンクボタンを押すことで、バンクを選択できます。バンクボタンを押すと、ボイスセレクト画面が表示されます。

ボタン	バンク
[PRE 1]～[PRE 8]ボタン	プリセット1～8バンク
[USER 1]～[USER 4]ボタン	ユーザー 1～4バンク
[GM]ボタン	GMバンク
[GM DR]ボタン	GMドラムバンク
[PRE DR]ボタン	プリセットドラムバンク
[USER DR]ボタン	ユーザードラムバンク

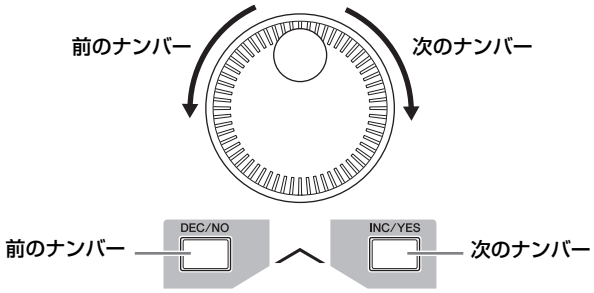
3 グループを選びます。

グループボタン[A]～[H]を押してグループを選びます。
ドラムバンクを選んでいる場合は[A]～[D]ボタンを押してグループを選びます。画面には、選択したグループに含まれる16個のボイスの名前が一覧表示されます。
なお、GMドラムバンクを選択した場合グループは選択できません(GMドラムバンクには1ドラムボイスだけが記憶されているためグループを選ぶ必要がありません)。

4 ボイスを選択します。

ナンバーボタン[1]～[16]を押してボイスを選択します。
これで、目的のボイスが選択できました。

NOTE 同じバンクやグループのボイスを続けて選ぶ場合は、バンクやグループを選びなおす必要はありません。[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを使ってボイスナンバーを増減すると、バンクやグループが自動的に切り替わり、異なるバンクやグループのボイスを次々に選択できます。



ボイスをカテゴリー別に選ぶ(カテゴリーサーチ)

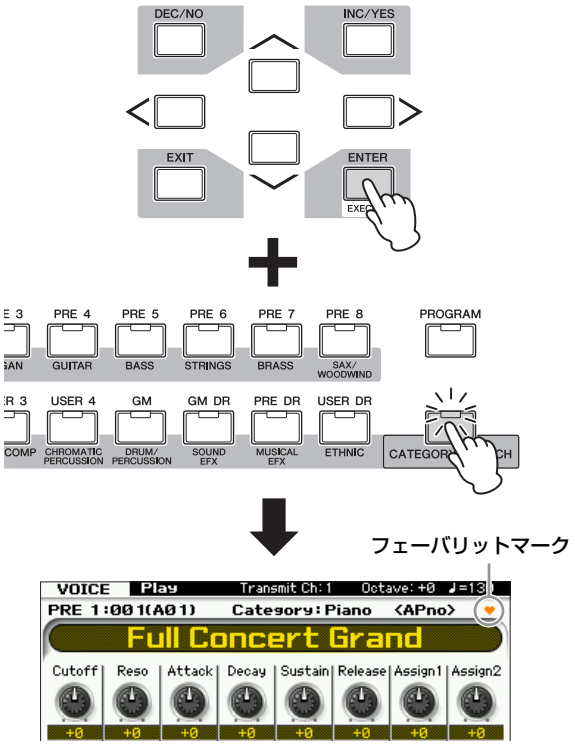
MOTIF XFには、探したい音色の種類や特徴から目的のボイスを検索するカテゴリーサーチ機能があります。カテゴリーサーチの活用方法については、取扱説明書をご覧ください。

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と、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

簡単な方法としては、ボイスプレイ画面で[ENTER]ボタンを押しながら[CATEGIRY SEARCH]ボタンを押すことにより、現在選択されているボイスをフェーバリットカテゴリーに登録できます。



もう一度、同じ操作をすることで、登録を解除できます。演奏中に気に入ったボイスを見つけた場合は、この方法で登録してください。
カテゴリーサーチ機能を使用中に気に入ったボイスを見つけた場合は、下記操作で登録してください。

1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。

2 カテゴリーサーチ画面を表示します。
[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが点灯し、カテゴリーサーチ画面に切り替わります。

3 気に入ったボイスを選びます。
取扱説明書の手順に従って、気に入ったボイスを選びます。

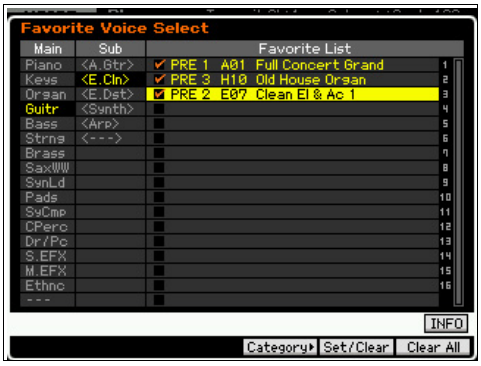
4 フェーバリットカテゴリーに登録します。
[F5]ボタンを押すと、選択中のボイスのフェーバリットスイッチがオンになり、フェーバリットカテゴリーに登録されます。もう一度[F5]ボタンを押すと、フェーバリットスイッチはオフになります。
[F6]ボタンを押すと、画面上のすべてのボイスのフェーバリットスイッチがオフになります。お気に入りのボイスの登録を初めからやり直す場合などにお使いください。

フェーバリットスイッチ



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 フェーバリットセレクト画面を表示します。
カテゴリーサーチ画面の状態で[F4]ボタンを押し、フェーバリットセレクト画面を表示します。
フェーバリットセレクト画面では、カテゴリーに関係なく、フェーバリットスイッチがオンになっているボイスをすべて表示します。



2 ボイスを選びます。
[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを操作すると、ボイスリストでカーソルが上下に移動し、お気に入りのボイスを順番に選択できます。

NOTE フェーバリットカテゴリー内のボイスの順番を並べ替えることはできません。演奏する順番にボイスを並べ替えたい場合には、ストア画面(54ページ)で目的のボイスをユーザー 1～4バンクに保存してください。

ノブやコントロールスライダーを操作して音色を変化させる(コントロールファンクション)

ノブやコントロールスライダーを操作すると、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3種類の機能が割り当てられていて、[SELECTED PART CONTROL]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、TONE1、TONE2、ARP FXランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。操作方法については、取扱説明書をご覧ください。

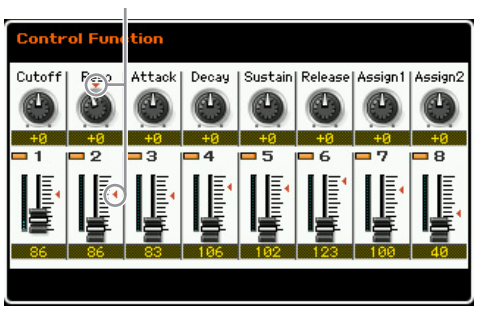
NOTE 音色を変化させたボイスには[E](エディット)マークが表示され、新しいボイスとして保存(ストア)(54ページ)できます。

NOTE 画面上のノブやコントロールスライダーのイラストに赤いマーク(現在の値)が表示されている場合は、ノブやコントロールスライダーを操作してもすぐには音色に反映されません。ノブやコントロールスライダーの位置が現在の値に到達した時点で赤いマークが消え、ノブやコントロールスライダーを動かした結果が音色に反映されるようになります。

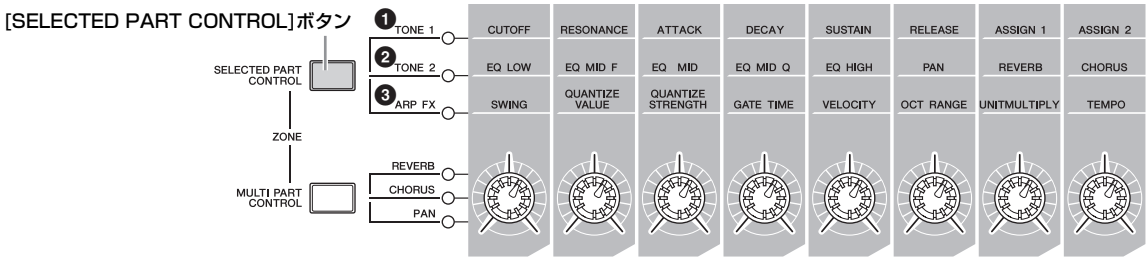
NOTE [SELECTED PART CONTROL]ボタンを長押しすると、必ず一番上の段の機能(TONE1)に切り替わります。

NOTE [SELECTED PART CONTROL]ボタンを押すと、コントロールファンクション画面が表示され、ノブに割り当てられた機能を確認できます。

赤いマーク(現在の値)



ノブの機能



❶ TONE 1が点灯している状態		ノブ1～2はEG/EQ画面(51ページ)のフィルター、ノブ3～6はアンプリチュードEG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(51ページ)を増減して、音色の明るさを変化します。
ノブ2	RESONANCE (レゾナンス)	フィルターのレゾナンス(51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	ATTACK (アタックタイム)	EGのアタックタイム(51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。
ノブ4	DECAY (ディケイタイム)	EGのディケイタイム(51ページ)を増減して、アタックの後、サステインレベルに変化する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5	SUSTAIN (サステインレベル)	EGのサステインレベル(51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。ノブを右に回すとオルガン的な持続性のある音になり、左に回すと打楽器的な減衰の速い音になります。
ノブ6	RELEASE (リリース)	EGのリリースタイム(51ページ)を増減して、鍵盤を離した後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。
ノブ7	ASSIGN 1 (アサイン1)	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。現在割り当てられている機能は、ボイスプレイ画面(48ページ)で確認できます。機能の割り当ては、ボイスコモンエディットのコントローラーセット画面(60ページ)で行ないます。
ノブ8	ASSIGN 2 (アサイン2)	
❷ TONE 2が点灯している状態		ノブ1～5はEG/EQ画面(51ページ)のEQのパラメーターを直接変更します。ノブ6～8はボイスコモンエディットのプレイモード画面(55ページ)とエフェクトコネクト画面(64ページ)のパラメーターを間接的に変更します。
ノブ1	EQ LOW (EQローゲイン)	EQのローゲイン(51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ミドルフリケンシー)	EQのミドルフリケンシー (51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節します。
ノブ3	EQ MID (EQミドルゲイン)	EQのミドルゲイン(51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Middle Q (ミドルキュー)(51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(51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。
ノブ6	PAN (パン)	パン(56ページ)の値を変更して音の左右の定位を調節します。
ノブ7	REVERB (リバーブ)	リバーブセンド(65ページ)を変更して、リバーブエフェクトのかかり方を調節します。
ノブ8	CHORUS (コーラス)	コーラスセンド(65ページ)を変更して、コーラスエフェクトのかかり方を調節します。

❸ ARP FXが点灯している状態		ノブ1～8には、ボイスコモンエディットのアルペジオに関する機能(パラメーター)が割り当てられます。アルペジオ機能をオンにした状態でノブを操作すると効果が確認できます。
ノブ1	SWING (スイング)	アルペジオのスイング(60ページ)の値を増減してリズムをジャストにしたり跳ねさせたりします。ノブを右に回すとリズムの跳ね方が大きくなり、左に回すとジャストに近くなります。
ノブ2	QUANTIZE VALUE (クオンタイズバリュー)	アルペジオにクオンタイズをかける際の基準になる音符(クオンタイズバリュー)(59ページ)を変更します。ノブを右に回すと基準となる音符の長さが長くなり、左に回すと短くなります。
ノブ3	QUANTIZE STRENGTH (クオンタイズストレングス)	アルペジオにクオンタイズをかける際に、音符の発音タイミングを指定した音符の位置にそろえる度合い(クオンタイズストレングス)(59ページ)を変更します。ノブを右に回すとジャストの位置に近くなります。
ノブ4	GATE TIME (ゲートタイム)	アルペジオのゲートタイムレート(60ページ)を増減して、アルペジオの音符の長さを変化させる度合いを変更します。ノブを右に回すと滑らかな演奏になり、左に回すとスタッカート的な演奏になります。
ノブ5	VELOCITY (ベロシティー)	アルペジオのベロシティーレート(60ページ)を増減して、アルペジオの音符のベロシティーを変化させる度合いを変更します。
ノブ6	OCT RANGE (オクターブレンジ)	アルペジオのオクターブレンジ(60ページ)を増減して、アルペジオ演奏の音程の範囲を変更します。
ノブ7	UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	アルペジオのユニットマルチプライ(59ページ)を増減して、アルペジオの演奏時間を伸縮する度合いを変更します。演奏時間を伸縮することで、アルペジオを変化させることができます。
ノブ8	TEMPO (テンポ)	アルペジオのテンポ(59ページ)を増減して、アルペジオのテンポを変更します。

NOTE ノブによるパラメーターの値の変化は、ボイスに設定されている状態からの相対的な変化となります。すなわち、ノブを動かすとボイスに元から設定されている値に対してノブを動かした値がプラス/マイナスされることになります。そのため、元の値が最大/最小に設定されているパラメーターについては、それ以上/以下には変化しません。

コントロールスライダーの機能

コントロールスライダーを操作すると、選択中のボイスを構成する8つのエレメントの音量(79ページ)を増減することで音色を変化させることができます。コントロールスライダー1～8は、エレメント1～8の音量にそれぞれ対応しています。選択中のボイスで使用されているエレメントをインフォメーション画面(49ページ)で確認した上でコントロールスライダーを操作するといいでしょう。
ドラムボイスの場合は、どのコントロールスライダーもボイス全体の音量に対応しています。8つのスライダーのうち、操作しているスライダーの音量が、別のスライダーを操作するまで有効になります。

[E]エディットマークについて

ボイスプレイやボイスエディットでパラメーターの値を変更すると、ディスプレイ右上に[E](エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のボイスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、ストア(54ページ)の操作を行ないます。

エディットマーク



鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを変更する

鍵盤を演奏したときにMIDI OUT端子から出力されるMIDIデータのチャンネルを1～16の範囲で設定します。

1 [TRACK]ボタンを押します。
[TRACK]ボタンのランプが点灯します。

2 [1]～[16]ボタンを押して、MIDI送信チャンネルを切り替えます。

3 [PROGRAM]ボタンを押すと、元の状態に戻ります。

NOTE ここでの設定は、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のキーボードトランスミットチャンネル(❷)と連動しています。

鍵盤の音程をオクターブ単位で変更する

鍵盤の音程を1オクターブ単位で、最大±3オクターブ移動できます。この機能を使うと、ベースやピッコロなど音域の違う楽器を同じ鍵盤の位置で演奏できるようになります。
OCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押して、音程を変更します。[UP]ボタンを押すたびに音程が1、2、3オクターブと高くなり、[DOWN]ボタンを押すたびに-1、-2、-3オクターブと低くなります。両方のボタンを同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。
またOCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンのランプの点灯の仕方によって、何オクターブ変更している状態かを見分けることができます。±1オクターブにした場合はランプが点灯し、±2オクターブにした場合はランプがゆっくり点滅し、±3オクターブにした場合はランプが速く点滅します。

NOTE 鍵盤の音をオクターブ単位で移動させたとき、鍵盤に割り当てられる音がC -1～G8の範囲を超えた場合は、範囲内の音に自動的にシフトされます。

NOTE ここでの設定は、ユーティリティーモードのプレイ画面(219ページ)のオクターブ(❹)の値と連動しています。

NOTE 鍵盤の音程を半音単位で変更したい場合は、ユーティリティーモードのプレイ画面(219ページ)のトランスポーズ(❺)を設定します。

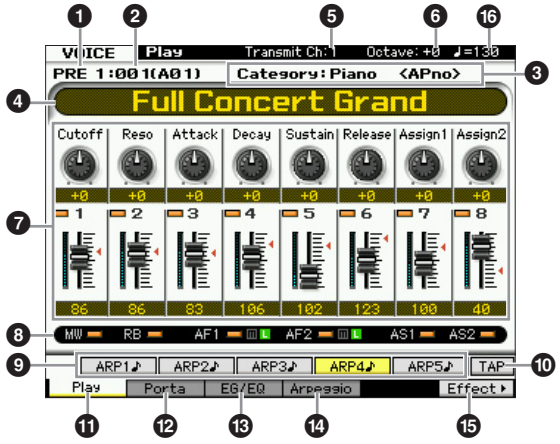
アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムのフレーズやコードバッキングが自動演奏される機能です。
アルペジオの使い方については、取扱説明書をご覧ください。

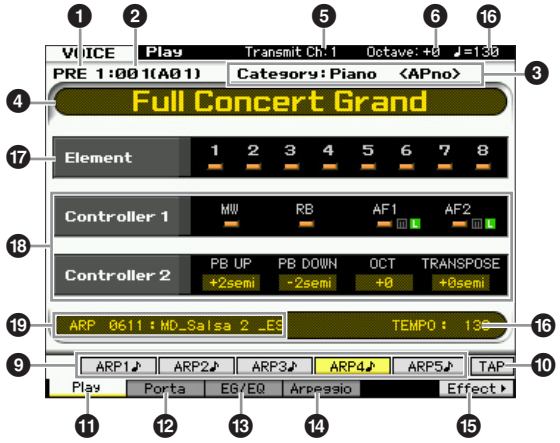
ボイスプレイ画面について [F1] Play (プレイ)

ボイスプレイ画面は、ユーティリティーモードのScreen Setting画面(220ページ)で2つのタイプのデザインを指定でき、[VOICE]ボタンを押して、表示します。

タイプ1のボイスプレイ画面



タイプ2のボイスプレイ画面



❶ ボイスバンク

選択中のボイスのボイスバンクを表示します。
ボイスバンクはボイスが記憶されているメモリーです。
MOTIF XFには次の16個のボイスバンクがあります。

PRE1～8 (プリセット1～8バンク)
MOTIF XFにプリセットされた各128個のボイスが記憶されているバンクです。

USR1～4 (ユーザー 1～4バンク)
自分で作ったボイスを保存するためのバンクです。

GM
GMに準拠した順番で128個のボイスが記憶されているバンクです。

GMDR (GMドラムバンク)
キーの配列がGMに準拠した1つのドラムボイスだけが記憶されているバンクです。

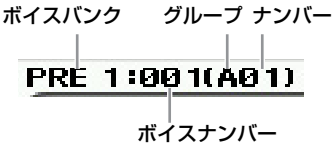
PDR (プリセットドラムバンク)
MOTIF XFにプリセットされた64個のドラムボイスが記憶されているバンクです。

UDR (ユーザードラムバンク)
自分で作ったドラムボイスを保存するためのバンクです。
初期状態ではNo.1～8にプリセットにはないボイス(ドラムキット)、No.9～32にプリセットからピックアップされたボイス(ドラムキット)がメモリーされています。

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。

❷ ボイスナンバー (グループ/ナンバー)

ボイスの番号をバンク内の通し番号(001～128)で表示したものです。



カッコ内には、ボイスの番号がグループ(A～H)とナンバー(01～16)を組み合わせた形式で表示されています。これはボイスを選択する際には使用するグループボタン([A]～[H])およびナンバーボタン([1]～[16])に対応したもので、ボイスナンバーとの関係は下記になります。

グループとナンバー	ボイスナンバー
A01～16	001～016
B01～16	017～032
C01～16	033～048
D01～16	049～064
E01～16	065～080
F01～16	081～096
G01～16	097～112
H01～16	113～128

❸ Category (メインカテゴリー 1/サブカテゴリー 1)
選択中のボイスに設定されているメインカテゴリー 1とサブカテゴリー 1を表示します。カテゴリー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す。ボイスには、メインカテゴリーとサブカテゴリーがそれぞれ2種類ずつ登録されています。
カテゴリーはボイスコモンエディットのジェネラル画面(55ページ)で登録します。カテゴリーについて詳しくはそちらをご覧ください。

❹ ボイスネーム
選択中のボイスの名前を表示します。

❺ Transmit Ch (MIDIトランスミットチャンネル)
鍵盤やコントローラーを演奏したときに送信されるMIDIデータのMIDIチャンネルを表示します。設定方法については47ページをご覧ください。

❻ Octave (オクターブ)
OCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンで設定した鍵盤オクターブ値を表示します。鍵盤の音程が標準状態よりも何オクターブ上下しているかを示します。

❼ コントロールファンクション
ノブとコントロールスライダーの状態を表示します。コントロールファンクション画面(46ページ)と同じ表示です。

❽ アサインセッティング
コントローラーセットのソースが、それぞれのコントローラーに割り当てられているか、いないかを表示します。

❾ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)
[♪](音符)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。アルペジオタイプの設定はアルペジオ画面(52ページ)で行ないます。

❿ [SF6] TAP (タップ)
[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオが再生されます。

♪NOTE [SF6]ボタンをタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。

⓫ [F1] Play (ボイスプレイ)
他の画面からボイスプレイ画面に戻ります。

⓬ [F2] Porta (ポルタメント)
ポルタメント画面(50ページ)を表示します。

⓭ [F3] EG/EQ
EG/EQ画面(51ページ)を表示します。

⓮ [F4] Arpeggio (アルペジオ)
アルペジオ画面(52ページ)を表示します。

⓯ [F6] Effect (エフェクト)
ボイスコモンエディットのエフェクトコネクト画面(64ページ)を表示します。

⓰ テンポ
アルペジオの再生テンポを表示します。

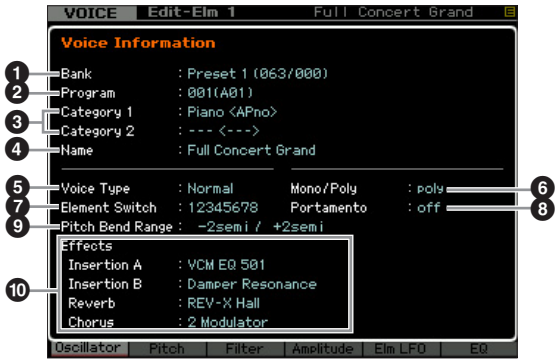
⓱ エレメントのオン/オフ状態
選択されている各エレメントのオン/オフを表示します。
ノーマルボイスを選択している場合のみ、表示します。

⓲ 各コントローラーの値
ピッチベンドレンジ(PB UPとPB DOWN)、オクターブセッティング(OCT)、トランスポーズセッティングの値を表示します。

⓳ アルペジオタイプ
[SF1]～[SF5]ボタンで選ばれたアルペジオタイプを表示します。

選択中のボイスの情報を見る [SF6] INFO (インフォメーション)

ボイスプレイモードの[F2] Porta ～ [F4] Arpeggio 画面に表示されるメニューで、[SF6]ボタンを押すことにより選択中のボイスに関する情報を表示します。値を変更することはできません。



❶ Bank (バンク)
選択中のボイスが保存されているバンクを表示します。カッコ内は、このバンクをMIDIで選択する際のバンクセレクトMSB/バンクセレクトLSBの値を表示しています。

❷ Program (ボイスナンバー)
選択中のボイスのボイスナンバーをバンク内の通し番号で表示します。カッコ内は、グループとナンバーを表示します。

❸ Category 1 (メインカテゴリー 1/サブカテゴリー 1) Category 2 (メインカテゴリー 2/サブカテゴリー 2)
選択中のボイスに設定されているメインカテゴリー 1/サブカテゴリー 1とメインカテゴリー 2/サブカテゴリー 2を表示します。

❹ Name (ボイスネーム)
選択中のボイスの名前を表示します。

❺ Voice Type (ボイスタイプ)
選択中のボイスがノーマルボイス(Normal)かドラムボイス(Drum)かを表示します。

❻ Mono/Poly (モノ/ポリ)
選択中のボイスを単音で演奏する発音方式(Mono)か、和音が演奏できる発音方式(Poly)かを表示します。

❼ Element Switch (エレメントスイッチ)
選択中のボイスの8つのエレメントの使用状況を表示します。数字が表示されているのが使用中のエレメントです。
また、「*(アスタリスク)」が表示されているのは、エレメントスイッチがオンでミュート状態のエレメントで、「−(マイナス)」が表示されているのは、エレメントスイッチがオフのエレメントです。

❽ Portamento (ポルタメント)
選択中のボイスの、ポルタメントスイッチ(50ページ)の設定状況(on/off)が表示されます。

❾ Pitch Bend Range (ピッチベンドレンジ)
選択中のボイスの、ピッチベンドレンジ(56ページ)の設定値(下側/上側)が表示されます。

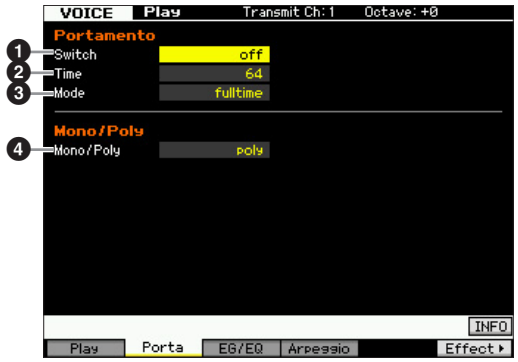
❿ Effects (エフェクト)
選択中のボイスの、Insertion A (インサーションA)、Insertion B (インサーションB)、Reverb (リバーブ)、Chorus (コーラス)の各エフェクトブロックで選択されているエフェクトプログラムを表示します。

NOTE ドラムボイスを選択している場合、❻〜❽は表示されません。

ポルタメントに関する設定 [F2] Porta (ポルタメント)

ポルタメントや発音方式(モノ/ポリ)に関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音から次に弾いた鍵盤の音まで、ピッチを連続的に変化させる機能のことです。
ここでの設定値は、ボイスコモンエディットのプレイモード画面(55ページ)にも直接反映されます。

NOTE ドラムボイスが選択されている場合はこの画面は表示できません。



❶ Portamento Switch (ポルタメントスイッチ)
❷ Portamento Time (ポルタメントタイム)
❸ Portamento Mode (ポルタメントモード)
❹ Mono/Poly Mode (モノ/ポリモード)
ボイスコモンエディットのプレイモード画面(55ページ)と同じです。

ポルタメント効果をかける操作

ボイスにポルタメントの効果をかけてみましょう。

1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイ画面を表示します。
ここで、ポルタメントをかけるボイスを選びます。鍵盤を押さえている間は音が持続するボイスのほうがポルタメント効果を確認しやすくなります。

2 [F2]ボタンを押してポルタメント画面を表示します。

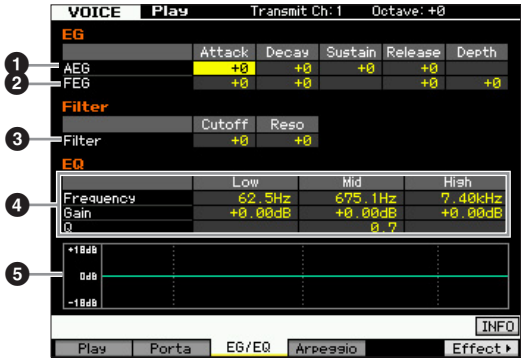
3 ポルタメントスイッチをonに設定します。

4 ポルタメントタイムを設定します。
大きめの値にすると効果が確認しやすくなります。

5 異なる鍵盤を交互に押さえて、ポルタメント効果を確認します。
このとき、低い鍵盤を押さえてから高い鍵盤を押さえるなど、音程の離れた鍵盤を交互に押さえると、ポルタメント効果が確認しやすくなります。

音色を作り変える [F3] EG/EQ

ボイスを構成するすべてのエレメントのEGとEQの値を間接的に変更することで、音色を変更します。簡単な操作で音色を作り変えることができるので、演奏する曲にあわせて音色を調整するような場合に便利です。
ここでの設定値は、ボイスを構成するすべてのエレメントのアンプリチュードEG (80ページ)、フィルター EG (76ページ)、フィルター (74ページ)の値を間接的に増減します。すなわち、ボイスに元から設定されている値に対して、ここの設定値がプラス/マイナスされることになります。そのため、元の値が最大/最小に設定されているパラメーターについては、それ以上/以下には変化しません。
ただし、EQについては、ここでの設定がそのままボイスに反映/保存されます。



❶ AEG (アンプリチュードEG)

鍵盤を弾い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。

Attack (アタックタイム)

鍵盤を弾いてから音量が最大になるまでの(実際はアタックレベル(80ページ)で設定した音量になるまでの)、音量変化にかかる時間を設定します。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。

Decay (ディケイタイム)

音量が最大になった後の音量変化の時間を設定します。

Sustain (サステインレベル)

鍵盤を押さえている間持続し続ける音量を設定します。値を大きくするとオルガン的な持続性のある音になり、値を小さくすると打楽器的な減衰の速い音になります。

Release (リリースタイム)

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合はサステインレベルとリリースタイムは空欄になり、設定できません。

❷ FEG (フィルター EG)

鍵盤を弾い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。実際の音色の変化は、ボイスを構成するエレメントで選ばれているフィルタータイプ(74ページ)によって異なります。

Attack (アタックタイム)

鍵盤を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベル(77ページ)で設定した値になるまでの、音色変化にかかる時間を設定します。

Decay (ディケイタイム)

アタックベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定します。

Release (リリースタイム)

鍵盤を離してからカットオフ周波数がリリースレベルで設定した値になるまでの時間を設定します。

Detph (デプス)

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。

設定値: -64～+0～+63

❸ Filter (フィルター)

カットオフ周波数よりも高い(または低い)周波数の信号を取り除くことで、音色を作り変える働きがあります。ボイスを構成するエレメントで選ばれているフィルタータイプ(74ページ)によって効果が異なります。ローパスフィルターの場合はカットオフ周波数よりも高い周波数の信号を取り除き、ハイパスフィルターの場合はカットオフ周波数よりも低い周波数の信号を取り除きます。

Cutoff (カットオフ)

カットオフ周波数を設定して、音色を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。

Reso (レゾナンス)

カットオフ周波数付近の信号の音量を持ち上げることで音色を作り変えます。値を大きくすると音に独特のクセが付いて音の抜けがよくなります。

設定値: -64～+0～+63

❹ EQ

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。

Frequency (フリケンシー)

音量を増減する周波数を各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)要素に周波数をあわせます。

設定値:
Low: 50.1Hz～2.00kHz
Mid: 139.7Hz～10.1kHz
High: 503.8Hz～14.0kHz

Gain (ゲイン)

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。値を大きくするとフリケンシー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

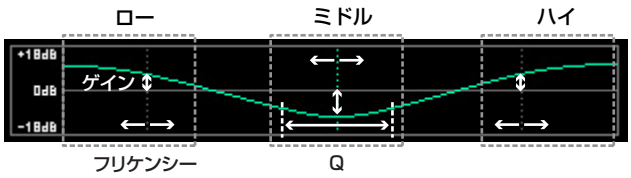
Q (キュー)
音量を増減する帯域の幅を設定します。値を大きくすると帯域の幅が狭くなり、フリケンシーで設定した周波数付近の音だけが増減されます。値を小さくすると帯域の幅が広くなり、フリケンシーで設定した周波数を中心として、広い範囲でなだらかに音量が増減されます。

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、フリケンシー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ビングタイプのEQとなっています。

❺ EQグラフ

EQの設定をグラフで表示します。縦軸が音量、横軸が周波数を示します。



アルペジオに関する設定 [F4] Arpeggio (アルペジオ)

アルペジオに関する基本的な設定を行ないます。バンク(❻)～アルペジオタイプ(❾)については、[SF1]～[SF5]ボタンでページを切り替えて、ARP1～ARP5の5種類の設定を行ないます。ここでの設定値は、ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面(58ページ)にも反映されます。



❶ Switch (スイッチ)
❷ Hold (ホールド)
❸ Tempo (テンポ)
❹ Velocity Limit (ベロシティーリミット)
❺ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)
❻ Bank (バンク)
❼ Category (カテゴリー)
❽ Sub Category (サブカテゴリー)

ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面(58ページ)と同じです。

❾ Type (タイプ)

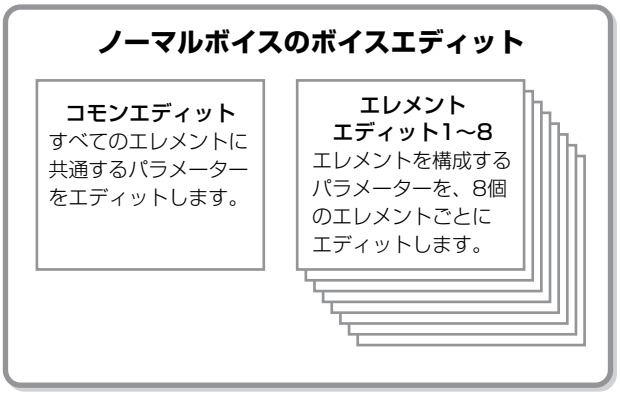
カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面(59ページ)と同じです。

ノーマルボイスを作り変える(ボイスエディット)

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。ボイスエディットに入るには、[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ってから[EDIT]ボタンを押します。

コモンエディットとエレメントエディット

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個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、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。

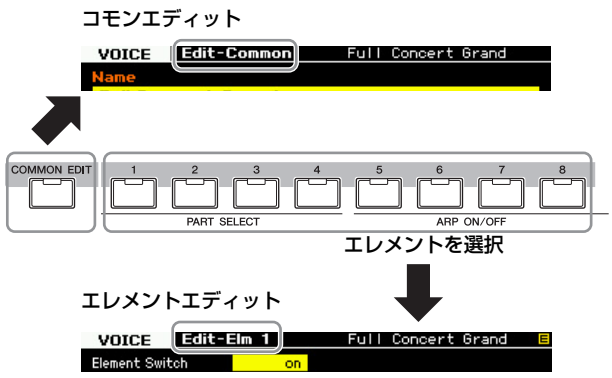


ノーマルボイスを作り変える手順

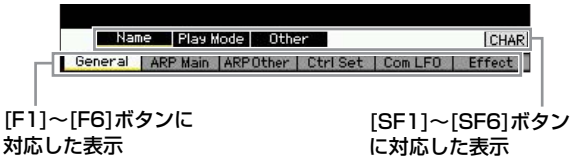
1 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイに入ります。
これから作り変えるノーマルボイスを選びます。

2 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットに入ります。

3 コモンエディットとエレメントエディットを切り替えます。
[COMMON EDIT]ボタンを押すとコモンエディットに、ナンバーボタン[1]～[8]を押すとエレメントエディットに入ります。
エレメントエディットでは、ナンバーボタン[1]～[8]でエディットするエレメントを選択できます。



4 目的のパラメーターがある画面を表示します。
ボイスエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]～[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]～[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。
画面の最下段には、[F1]～[F6]ボタンや[SF1]～[SF6]ボタンに対応した表示があり、どのボタンにどんな画面が割りあてられているかを確認できます。



NOTE [SF6]ボタンには、インフォメーション画面や文字入力機能(37ページ)やテンキー機能(36ページ)、リスト入力機能(37ページ)などの機能が割り当てられます。

5 目的のパラメーターにカーソルを移動します。

6 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

7 手順3～6を繰り返すことで、ボイスエディットを行ないます。

8 変更したボイスに名前をつけます。
コモンエディットのネーム画面(55ページ)でボイスネームを入力します。

9 変更したボイスを保存します。
[STORE]ボタンを押してストア画面(54ページ)を表示し、変更したボイスを保存します。

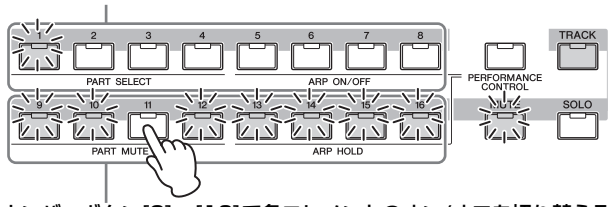
注記
- **作成されたボイスは、他のボイスを選ぶか電源を切ると、失われてしまいます。他のボイスに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してボイスデータを本体に保存してください。**
- **ボイスエディットの内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュ ROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんが、ストアを実行することで、ストア先のボイスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

ボイスを作り変えるときの便利機能

エレメントのオン/オフを切り替える

ボイスエディットモードでは、ナンバーボタン[1]～[8] を使ってエレメントを選択できます。[1]～[8] ボタンのランプがエディット中のエレメントを表わしています。各エレメントのオン/オフを切り替えるには、[MUTE] (ミュート) ボタンをオンにした状態でナンバーボタン [9]～[16] を押します。

ナンバーボタン[1]～[8]でエディットしたいエレメントを選択する

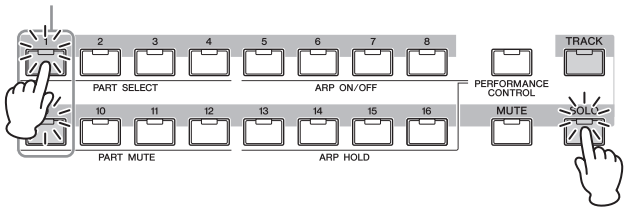


ナンバーボタン[9]～[16]で各エレメントのオン/オフを切り替える

エディットしたいエレメントだけをオンにする

エディットしたいエレメントだけをオンにするのは、[SOLO] ボタンを押してオンにした状態でナンバーボタン [1]～[8]、または[9]～[16] を押します。たとえばエレメント1だけをオンにしてエディットしたい場合は、[1]または[9]ボタンを押して[1]のランプを点灯、[9]のランプを点滅させます。

ナンバーボタン[1]～[8]/[9]～[16]でエディットしたいエレメントだけをオンにする



[E](エディット)マークについて

ボイスプレイモードと同様に、ボイスエディットモードでも[E] (エディット)マークが表示されます。詳細は、47ページをご覧ください。

編集前の音と聞き比べる(コンペア)

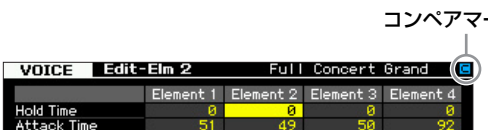
ボイスを作り変えて[E](エディット)マークが表示されているときには、コンペア機能を使って編集前と編集後の音を聞き比べることができます。

1 [EDIT]ボタンを押してコンペア状態に切り替えます。

ボイスエディット状態で[E]マークが表示されているときに、さらに[EDIT]ボタンを押すと、[EDIT]ボタンのランプが点滅してコンペア状態になります。このとき、画面右上に示された[E] (エディット)マークが[C] (コンペア)マークに変わり、メモリーには編集前のボイスが呼び出されています。

ボイスプレイ状態で[E]マークが表示されているときには、[EDIT]ボタンを押してボイスエディットに入ってから再度[EDIT]ボタンを押します。

コンペアマーク



2 もう一度[EDIT]ボタンを押すと元の状態に戻ります。

コンペア状態からもう一度[EDIT]ボタンを押すと、[EDIT]ボタンのランプが点灯状態に戻り、画面右上に示された[C] (コンペア)マークが[E] (エディット)マークに変わって、元の状態に戻ります。

手順1と2を繰り返すことで、編集前と編集後の音を聞き比べます。

NOTE コンペア状態では、画面上の編集ができません。

作ったボイスを保存する(ストア)

1 [STORE]ボタンを押してボイスストア画面に切り替えます。



2 ボイスの保存先を設定します。

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

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

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

4 [INC/YES]ボタンを押すとストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ボイスプレイ画面に戻ります。保存先のボイスが選択された状態になります。

注 記 ストアを実行することで、ユーザーバンクにあるストア先のボイスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については241ページをご覧ください。

NOTE 同じ保存の操作でも、本体メモリーに保存する操作を「ストア」と呼び、USB記憶装置などに保存する操作は「セーブ」と呼びます。

コモンエディットのパラメーターの働き

[VOICE] →ノーマルボイス選択→ [EDIT] → [COMMON EDIT]

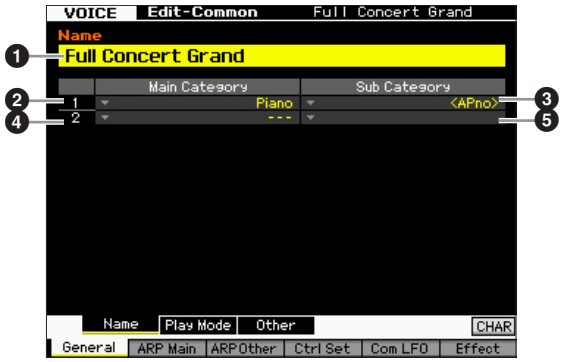
コモンエディットでは、すべてのエレメントに共通するボイスのパラメーターをエディット(編集)します。

★マークについて

初心者の方にとって理解しやすく効果が確認しやすいパラメーターには、★マークを付けています。どのパラメーターを操作すればいいか分からないような場合には、まず★マークの付いたパラメーターから操作することをお勧めします。

ボイスとしての基本設定をする [F1] General (ジェネラル)

ボイスネームを付ける [SF1] Name (ネーム)



❶ Name (ボイスネーム)

ボイスに名前をつけます。英数字を使って最大20文字で設定できます。

[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

❷ Main Category 1 (メインカテゴリー 1)
❸ Sub Category 1 (サブカテゴリー 1)
❹ Main Category 2 (メインカテゴリー 2)
❺ Sub Category 2 (サブカテゴリー 2)

ボイスが属する2種類のメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

カテゴリー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、適切なカテゴリーを設定しておくと、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すことができます。

メインカテゴリー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。

サブカテゴリーはメインカテゴリーの中をさらに細かく分類するためのもので、カテゴリーごとに用意されている最大5種類から選びます。

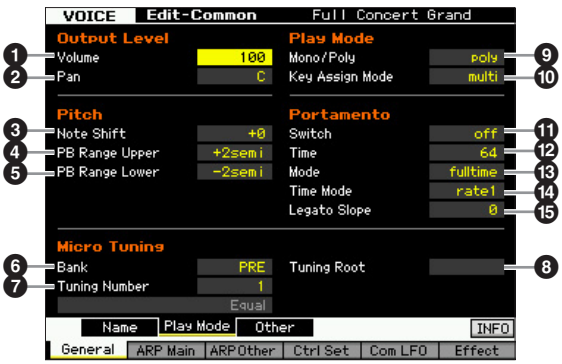
設定値: 下記のリストをご覧ください。

メインカテゴリー		サブカテゴリー				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/ Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

発音方式などを設定する [SF2] Play Mode (プレイモード)

ボイスの音量や発音方式、ピッチ、ポルタメント効果、調律(マイクロチューニング)などに関する設定を行ないます。



❶ 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。

設定値: 0～127

❷ Pan (パン)★

ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

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。

❸ 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

❹ PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー)★
❺ 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

❻ 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: PRE、USR

PRE (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。

USR (ユーザー)
ユーティリティーモードのマイクロチューニング画面(225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。

❼ Tuning Number (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。

設定値:
プリセットバンク: 1～13(右記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

❽ Tuning 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

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、マイクロチューニング画面(225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	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。
5	Kirnberger キルンベルガー	C～B	
6	Vallot&Yng バロッティ & ヤング	C～B	
7	1/4 Shift	―	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
8	1/4 tone	―	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。
9	1/8 tone	―	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。
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		

❾ 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。

⑩ 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。

⑪ Portamento Switch (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。

設定値: off、on

⑫ Portamento Time (ポルタメントタイム)★

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。ポルタメントタイムモード(⑭)の設定によって、パラメーターの働きが変化します。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。

設定値: 0～127

⑬ Portamento 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。

⑭ Portamento 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。

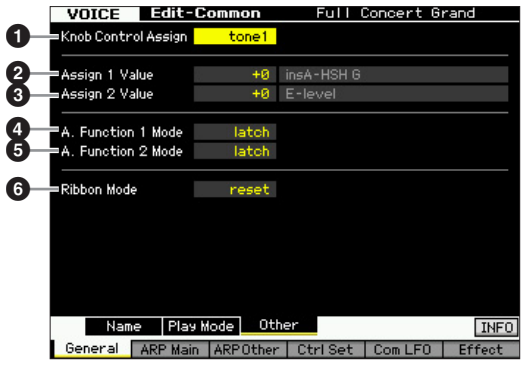
⑮ Portamento Legato Slope (ポルタメント レガートスロープ)

モノ/ポリ(❾)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

ノブやスイッチの設定をする [SF3] Other (ジェネラルアザー)

ノブやスイッチの働き方や状態を設定します。



❶ Knob Control Assign (ノブコントロールアサイン)

ノブ1～8の機能を示す3つのランプのうち、ボイスを選んだときにどのランプが点灯しているかを設定し、ボイスごとに記憶させます。

設定値: tone1、tone2、ARP FX

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

TONE 1ランプが点灯しているときのノブ7 (ASSIGN1)、ノブ8 (ASSIGN2)の、ボイスを選んだときのレベルを設定します。設定値の右側には、それぞれのノブで現在設定されている機能が表示されます。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ASSIGN1/2の機能は、コントローラーセット画面(60ページ)で設定します。

❹ A. Function 1 Mode (アサイナブルファンクション1モード)
❺ A. Function 2 Mode (アサイナブルファンクション2モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンとが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選びます。ラッチタイプ(latch)では、ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。モーメンタリータイプ(momentary)では、ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

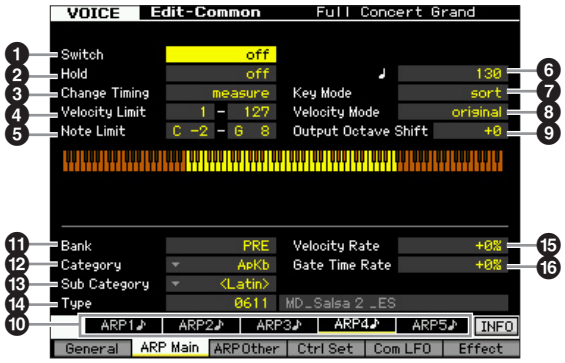
❻ Ribbon Mode (リボンコントローラーモード)

リボンコントローラーの機能の仕方を設定します。リボンコントローラーから指を離したときに、値がリボンの中央位置に戻されるのがリセット(reset)、指を離した位置の状態で値が維持されるのがホールド(hold)です。

設定値: hold (ホールド)、reset (リセット)

アルペジオの設定をする [F2] ARP Main (アルペジオメイン)

アルペジオに関する主要な設定を行ないます。バンク(⓫)～ゲートタイムレートオフセット(⓰)については[SF1]～[SF5]を切り替えて5種類の設定を行ないます。
アルペジオの仕組みや、アルペジオの種類、アルペジオの活用方法などについては、15ページをご覧ください。



♪NOTE パラメーターによっては、画面右下に「KBD」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押して、ノートまたはベロシティーを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❶ Switch (スイッチ)★

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。ここをonに設定されているボイスを呼び出すと、パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンが自動的にオンになります。

設定値: off、on

❷ Hold (ホールド)★

一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離しても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)
鍵盤から手を離している間も内部的にはアルペジオ再生が続き、次に鍵盤を弾くと発音が再開されます。

❸ Change Timing (チェンジタイミング)★

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。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

❹ Velocity Limit (ベロシティーリミット)

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。

設定値: 001～127

❺ Note Limit (ノートリミット)

アルペジオが鳴る鍵盤の範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内の鍵盤を弾いたとき、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。

設定値: C -2～G8

♪NOTE キーモード(❼)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていて、ノートリミット(❻)で設定した範囲外の鍵盤を弾いた場合、音が鳴らないのでご注意ください。

❻ 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外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDIシンク(❺)を「MIDI」/「auto」に設定します。その場合、ここのテンポの設定値が「MIDI」/「auto」となり、変更できません。

❼ Key Mode (キーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: sort、thru、direct、sort+direct、thru+direct

sort (ソート)
複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。

thru (スルー)
複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。

direct (ダイレクト)
アルペジオによる演奏は再生されず、鍵盤を弾いた音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。

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、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります。

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、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります。

♪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(18ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、キーモード(❼)をsort (ソート)やthru (スルー)に設定すると、鍵盤を弾いても音が出ません。

❽ Velocity Mode (ベロシティーモード)

鍵盤を弾い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。

設定値: original、thru

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。

thru (スルー)
実際に鍵盤を弾いたときのベロシティーで再生されます。

❾ Output Octave Shift (アウトプット オクターブシフト)

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。

設定値: -10～+10

❿ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5) 選択

アルペジオメイン画面の下半分にあたる6つのパラメーター(バンク(⓫)～ゲートタイムレート(⓰))については、[SF1]～[SF5]ボタンに対応する5つの画面を切り替えながら、5種類の設定を入力することができる仕組みになっています。そこで、ここでは[SF1]～[SF5]ボタンを押して、画面の下半分を切り替えます。

なお、[SF1]～[SF5]の5つの画面のうち、タイプ(⓮)が「off」以外に設定されている画面には、[SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプが設定されていることを示す「♪」マークが表示されます。

設定値: [SF1]～[SF5]ボタン

⓫ Bank (バンク)

アルペジオタイプのバンクを選びます。本体にプリセットされているアルペジオタイプを選択する場合はPRE (プリセット)、自分で作成したアルペジオタイプを選択する場合はUSR (ユーザー)に設定します。

設定値: PRE (プリセット)、USR (ユーザー)

♪NOTE オリジナルのアルペジオタイプの作成方法については、20ページをご覧ください。

⓬ Category (カテゴリー)

⓭ Sub Category (サブカテゴリー)

バンクでPREを選択した場合に、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。

設定値: カテゴリー一覧表(15ページ)をご覧ください。

♪NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

⓮ Type (タイプ)

カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。選択されたアルペジオタイプはアルペジオタイプ名に表示されます。MOTIF XF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「データリスト」をご覧ください。

♪NOTE 「データリスト」のアルペジオタイプ一覧の読み方については、16ページをご覧ください。

⓯ 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値を設定します。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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -100%～+0%～+100%

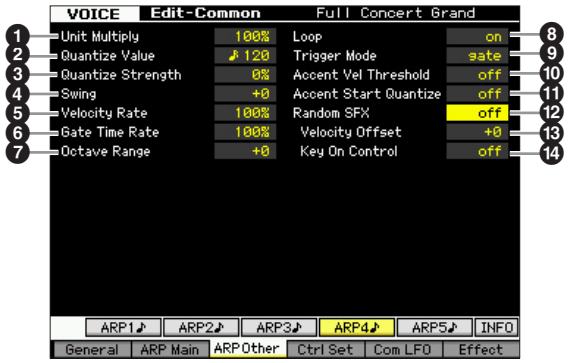
⓰ Gate Time Rate (ゲートタイムレート)

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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -100%～+0%～+100%

アルペジオの設定をする [F3] ARP Other (アルペジオアザー)

アルペジオを再生するときに発音タイミングやベロシティーなどを一時的に変更して、アルペジオのグルーブ感(ノリ)を変更する設定を行ないます。



❶ Unit Multiply (ユニットマルチプライ)

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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

❷ Quantize Value (クオンタイズバリュー)★

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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

❸ Quantize Strength (クオンタイズ ストレングス)

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%でクオンタイズバリュー (❷)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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0%～100%

❹ Swing (スイング)★

クオンタイズバリュー (❷)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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -120～+120

❺ 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%

❻ 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%

❼ Octave Range (オクターブレンジ)

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。
ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -3～+0～+3

❽ Loop (ループ)

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。

設定値: off、on

❾ Trigger Mode (トリガーモード)

鍵盤を押さえるとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする状態(gate)と、鍵盤を押さえ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、鍵盤を離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鍵盤を押さえると、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。

設定値: gate (ゲート)、toggle (トグル)

♪NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、アルペジオメイン画面(58ページ)のホールド(❷)がonに設定されていても、鍵盤を弾く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。

❿ Accent Vel Threshold (アクセント ベロシティースレッショルド)

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、強いベロシティーで鍵盤が演奏され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ベロシティーの強さを設定します。

設定値: off、1～127

⓫ Accent Start Quantize (アクセント スタートクオンタイズ)

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、強いベロシティーで鍵盤が押さえられ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。

設定値: off、on

⓬ Random SFX (ランダムSFX)

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。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off、on

⓭ Random SFX Velocity Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベ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: -64～+0～+63

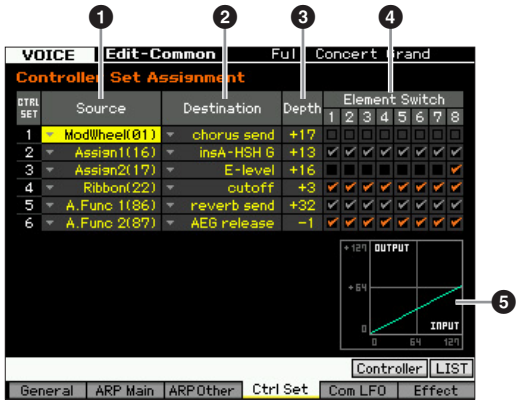
⓮ Random SFX Key On Control (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵盤を押さえたときのベロシティーで再生する(off)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(on)を設定します。

設定値: off、on

コントローラーの設定をする [F4] Ctrl Set (コントローラーセット)

MOTIF XF本体のコントローラーやノブ、ボタンなどには、いろいろな機能を自由に割り当てることができます。たとえば、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたり、モジュレーションホイールを使って音の明るさを変更するなど、コントローラーと機能を様々に組み合わせることができます。
MOTIF XFでは、このコントローラーと機能の組み合わせをコントローラーセットと呼び、ボイスごとに6種類まで設定できます。また、コントローラーのことをコントロールソース、割り当てる機能のことをデスティネーションと呼びます。
この画面では、コントローラーセットの設定を行ないます。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Source (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。
[SF5]ボタンを押しながらコントローラーを操作することで設定することもできます。

設定値:

PitchBend (ピッチベンドホイール)
本体のピッチベンドホイール

ModWheel (モジュレーションホイール)
本体のモジュレーションホイール

AfterTch (アフタータッチ)
鍵盤を押さえたあと、鍵盤を押し込む強さを検出するコントローラー

FootCtrl1 (フットコントローラー 1)
FootCtrl2 (フットコントローラー 2)
リアパネルのFOOT CONTROLLER 1/2端子に接続したフットコントローラー

FootSw (フットスイッチ)
リアパネルのFOOT SWITCH ASSIGNABLE端子に接続されたフットスイッチ

Ribbon (リボンコントローラー)
本体のリボンコントローラー

Breath (ブレスコントローラー)
ユーティリティーモード(225ページ)でブレスコントローラーに割り当てられたコントロールチェンジナンバーを本体に送信する外部コントローラー

Assign 1 (アサイン1)
Assign 2 (アサイン2)
TONE 1ランプが点灯しているときのノブ7、ノブ8

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

NOTE PitchBend (ピッチベンドホイール)は、プレイモード画面(55ページ)のピッチベンドレンジアッパー (❹)、ピッチベンドレンジロワー (❺)でピッチベンドの効果が割り当てられています。

❷ Destination (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。ボリューム、ピッチ、LFOの深さなど、67種類の機能から選択できます。

設定値: 別電子ファイル「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」「Insertion Effect L Parameter 1～32」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、パラメーター番号で表示されます。

デスティネーションの設定例

よく使われる効果について、デスティネーション(❷)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 (insA-prm1/insB-prm1) *3
ワウペダルの効果をかける	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

上記の効果をさせたい場合、コントロールディ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 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = On
*3 [F6] Effect → Insertion A/Bタイプ = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = Rotary Speakerに設定したインサーションエフェクト(insA/insB)
*4 [F6] Effect → Insertion A/Bタイプ = Wah系
[F6] Effect → Element Out = Wah系に設定したインサーションエフェクト(insA/insB)

❸ Depth (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

❹ Element Switch (エレメントスイッチ)★

各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にする(=☑)か、無効にする(=☐)かを選択します。デスティネーション(❷)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。

❺ グラフ(表示のみ)

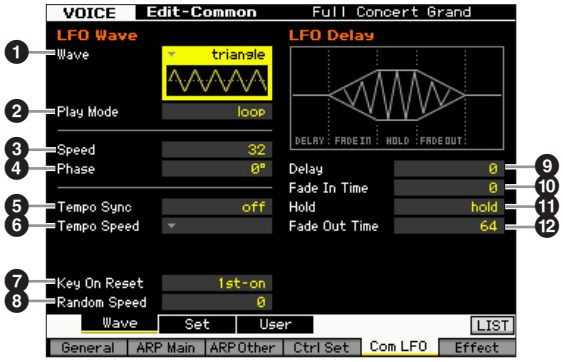
現在選択されているコントロールソースについて、コントロールソースの操作(横軸)に対するデスティネーションのかかり方(縦軸)がグラフに表示されます。

音に周期的な変化をつける [F5] Com LFO (コモンLFO)

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。

揺れ方や揺れの速さを設定する [SF1] Wave (コモンLFOウェーブ)

LFOの揺れ方や揺れの速さ、ディレイなどについて設定します。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Wave (ウェーブ)★

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。ウェーブを選ぶと、波形がイラストで表示されます。

設定値:

triangle (トライアングル: 三角波)	squ2/3 (スクエア: 矩形波2/3)
triangle+ (トライアングル+)	squ3/4 (スクエア: 矩形波3/4)
saw up (ソーアップ: ノコギリ波)	trapezoid (トラペゾイド: 台形波)
saw down (ソーダウン:ノコギリ波)	S/H1 (サンプルアンドホールド1)
squ1/4 (スクエア: 矩形波1/4)	S/H2 (サンプルアンドホールド2)
squ1/3 (スクエア: 矩形波1/3)	user (ユーザー)
square (スクエア: 矩形波)	

user (ユーザー)
オリジナルなウェーブを作成して、LFO波形として使用できる設定です。波形の作成は、コモンLFOユーザー画面(64ページ)で行ないます。

❷ Play Mode (プレイモード)

LFOを繰り返し揺らせ続ける(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。

設定値: loop (ループ)、one shot (ワンショット)

❸ Speed (スピード)★

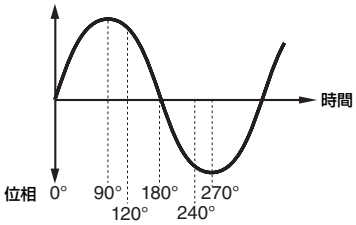
LFOの揺れの速さを設定します。値が大きいほど揺れが速くなります。

設定値: 0~63

❹ Phase (フェーズ)

LFOがリセットされたときの、初期位相を設定します。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°



❺ Tempo Sync (テンポシンク)

LFOの揺れの速さを、アルペジオ/ソング/パターン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)

NOTE アルペジオ/ソング/パターンの再生テンポを外部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。

❻ Tempo Speed (テンポスピード)

Tempo Sync (テンポシンク)=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。

設定値:

16th (16分音符)	whole/3 (全音符の3連符)
8th/3 (8分音符の3連符)	2nd. (付点2分音符)
16th. (付点16分音符)	4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)
8th (8分音符)	4thx5 (4分音符5拍)
4th/3 (4分音符の3連符)	4thx6 (4分音符6拍)
8th.(付点8分音符)	4thx7 (4分音符7拍)
4th (4分音符)	4thx8 (4分音符8拍)
2nd/3 (2分音符の3連符)	4thx16 (4分音符16拍)
4th. (付点4分音符)	4thx32 (4分音符32拍)
2nd (2分音符)	4thx64 (4分音符64拍)

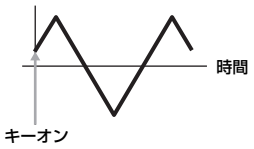
NOTE ここでの音符の長さは、アルペジオ/ソング/パターンの再生テンポが基準となります。

❼ Key On Reset (キーオンリセット)

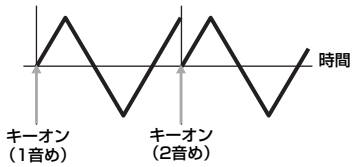
鍵盤を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。次のように3種類の設定が用意されています。

設定値: off、each-on、1st-on

off
LFOの発振はリセットされず、鍵盤を弾きなおすたびに、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。

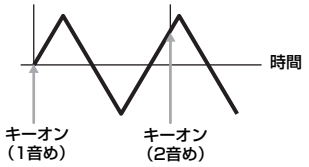


each-on (イーチオン)
鍵盤を弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。



NOTE Wave Type = SH1 or SH2
Key On Reset = Each Key On
の場合は、キーオンごとに初期位相が変わります。
この設定を行なうことにより、たとえばドラムの連打における音質のばらつきを、リアルに再現することができます。

1st-on (ファーストオン)
鍵盤を弾いたときに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。



NOTE 図では、リセット時の位相が常に「0°」になっていますが、実際はフェーズ(❹)で設定した値になります。

❽ Random Speed (ランダムスピード)
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。テンポシンク(❺)=onの場合は設定できません。

設定値: 0～127

❾ Delay (ディレイ)★
鍵盤を弾いてから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。

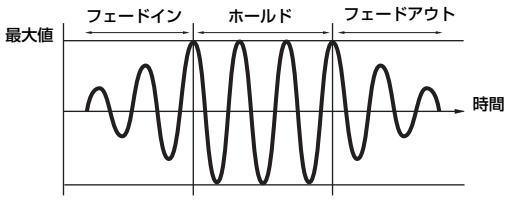
設定値: 0～127

❿ Fade In Time (フェードインタイム)
LFOの効果が徐々に深くかか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

⓫ Hold (ホールド)
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。127に設定すると、フェードアウトには移行しなくなります。

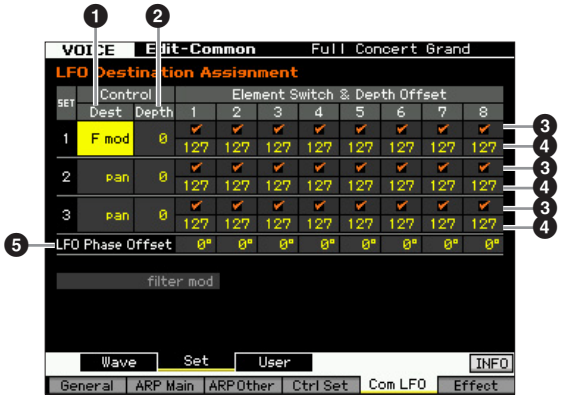
設定値: 0～126、hold



⓬ Fade Out Time (フェードアウトタイム)
鍵盤を弾いて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。

設定値: 0～127

LFOの効果を設定する [SF2] Set (コモンLFOセット)
LFO信号による変調先や変調の深さを設定します。変調先を設定できるセットが3種類(セット1～3)あるので、目的に応じて複数の変調先を選ぶこともできます。



❶ Control Dest (コントロールデスティネーション)★
LFO信号で変調する機能を選択します。

設定値: insA1～insA16、insB1～insB16、insL1～insL32、A mod、P mod、F mod、reso、pan、LFOspd

エフェクトパラメーター
エフェクトパラメーター (insA1～insA16、insB1～insB16、insL1～insL32)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、画面の下部に表示されます。

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 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。

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。

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。

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。

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。

❷ Control Depth (コントロールデプス)★
LFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0～127

❸ Element Switch 1～8 (エレメントスイッチ1～8)★
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。

設定値: ☑ (有効)、☐ (無効)

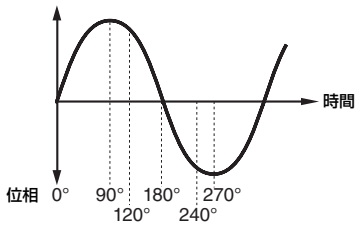
❹ Depth Offset 1～8 (デプスオフセット1～8)
コントロールデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、エレメントごとに増減する設定です。この設定によってコントロールデプスがマイナスになる場合は0に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0～127

❺ LFO Phase Offset (LFOフェーズオフセット)

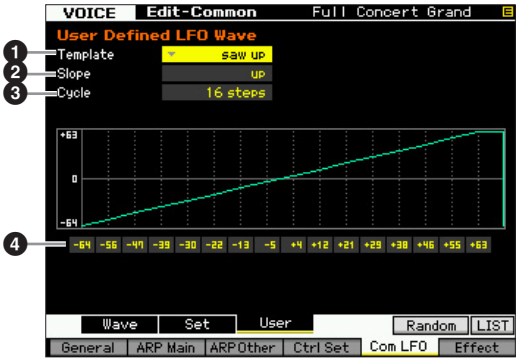
LFOウェーブがリセットされたときの初期位相を、エレメントごとに設定します。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°



オリジナルのLFOウェーブを作る [SF3] User (コモンLFOユーザー)

オリジナルのLFO波形を作成する画面です。最大16ステップ(段階)でLFO波形を作成します。作成したLFO波形は、コモンLFOウェーブ画面のウェーブ(❶)を「user」に設定することで発振され、音として確認できます。



❶ Template (テンプレート)

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 -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 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 +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。

NOTE [SF5] Random (ランダム)ボタンを押して、基になる波形をランダムに作成する方法もあります。[SF5] Random (ランダム)ボタンを押すたびに、異なる波形が表示されます。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❷ Slope (スロープ)

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。

❸ Cycle (サイクル)

波形を作るときのステップ数を決めます。

設定値: 2、3、4、6、8、12、16

❹ レベル1～16

各ステップのレベルを設定します。

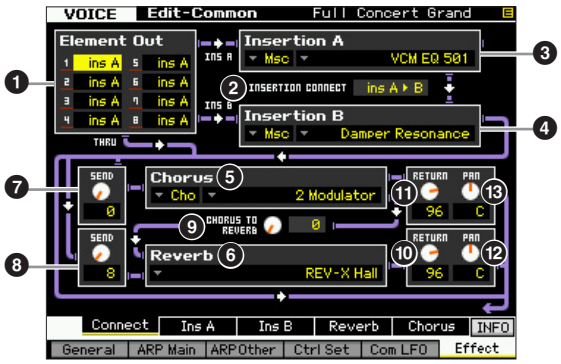
設定値: -64～+63

エフェクトの設定をする [F6] Effect (エフェクト)

ボイスごとのエフェクトの接続や各エフェクトの効果およびパラメーターを設定します。ボイスモードでのエフェクトの構成や仕組みについては、22ページをご覧ください。

エフェクトの接続について設定する [SF1] Connect (コネクト)

エフェクトの接続に関する設定を行ないます。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Element Out 1～8 (エレメントアウト1～8)★

各エレメントの出力先を、インサーションエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサーシ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。インサーションコネクション(❷)が「ins L」に設定されている場合は、「insA」と「insB」のどちらを選択しても同じ出力先(インサーションL)になります。

設定値: thru (スルー)、insA (インサーションA)、insB (インサーションB)

❷ INSERTION CONNECT (インサーションコネクション)

インサーションエフェクト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 XF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(22ページ)をご覧ください。

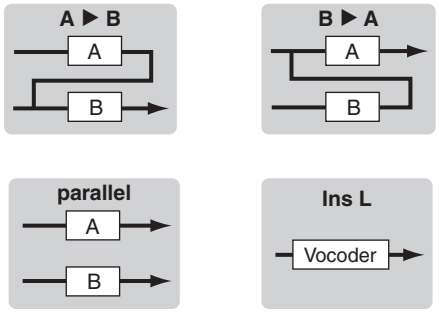
設定値: parallel、Ins A ▶ B、Ins B ▶ A、Ins L

parallel (パラレル)
インサーションエフェクトAとBの出力が個別にマスターエフェクト/マスターEQ、リバーブ、コーラスに送られます。

Ins A ▶ B
インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がマスターエフェクト/マスターEQ、リバーブ、コーラスに送られます。

Ins B ▶ A
インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がマスターエフェクト/マスターEQ、リバーブ、コーラスに送られます。

Ins L (インサーションL)
インサーションエフェクトがインサーションL(ボコーダー)に設定され、インサーションA、Bのラインが統合されます。ボコーダーの出力がマスターエフェクト/マスターEQ、リバーブ、コーラスに送られます。



NOTE 設定を「Ins L」にすると、[SF2]タグの表示が「Ins L」になり、[SF3]タグの表示が消えます。

NOTE ボコーダーの効果のかけ方については、68ページをご覧ください。

NOTE インサーションコネクション(❷)を「Ins L」に設定すると、本体の出力はモノラルとなります。

❸ Insertion A (インサーションAカテゴリー /タイプ)★
❹ Insertion B (インサーションBカテゴリー /タイプ)★

カテゴリーとタイプを設定して、インサーションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを選択します。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は、24ページで詳しく説明しています。

❺ Chorus (コーラスカテゴリー /タイプ)★

カテゴリーとタイプを設定して、コーラスエフェクトのエフェクトタイプを選択します。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は、24ページで詳しく説明しています。

❻ Reverb (リバーブタイプ)★

リバーブエフェクトのエフェクトタイプを選択します。カテゴリーはReverb (リバーブ)に固定されており、タイプからリバーブのエフェクトタイプを選びます。

設定値: エフェクトタイプについては、24ページで詳しく説明しています。

❼ 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。

設定値: 0～127

❽ 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。

設定値: 0～127

❾ 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

❿ 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

⓫ 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

⓬ 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)

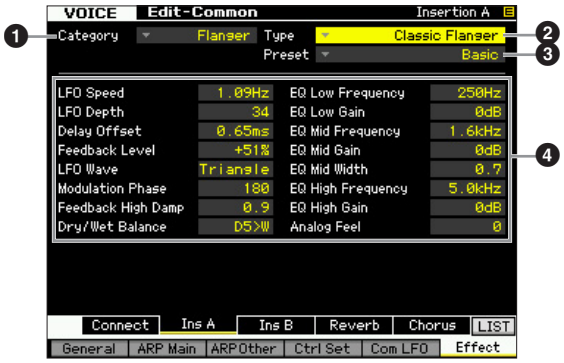
⓭ Chorus Pan (コーラスパン)

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)

エフェクトのパラメーターを設定する
[SF2] Ins A (インサーションエフェクトA)
[SF3] Ins B (インサーションエフェクトB)
[SF4] Reverb (リバーブ)
[SF5] Chorus (コーラス)

コネクト画面のインサーションコネクション(❷)が「parallel」、「ins A ▶ B」、「ins B ▶ A」に設定されている場合の、[SF2]~[SF5]の設定について説明します。
これらの画面では、各エフェクトのパラメーターを設定して、エフェクトのかかり方を調整します。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Category (カテゴリー)
❷ 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は、24ページで詳しく説明しています。

NOTE [SF4] Reverb画面では、カテゴリー (❶)は表示されません。

❸ Preset (プリセット)

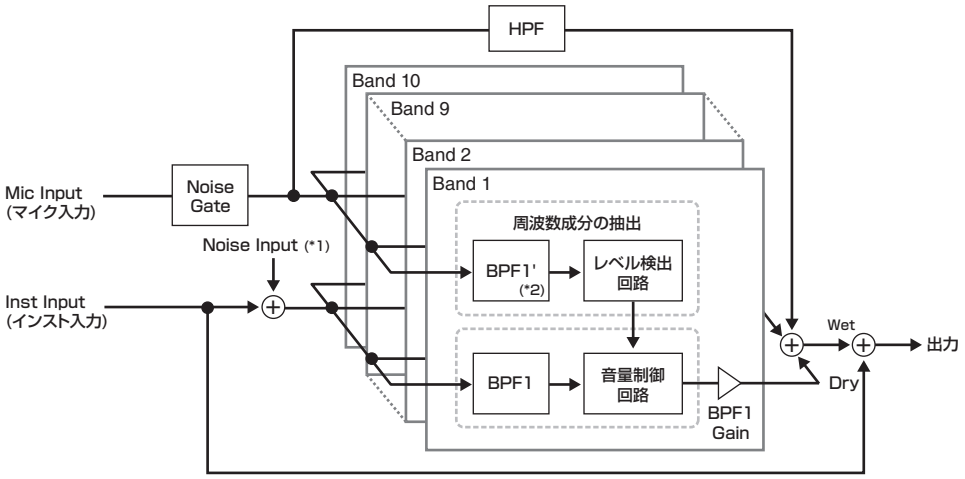
各エフェクトタイプでは、画面下部に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

❹ エフェクトパラメーター

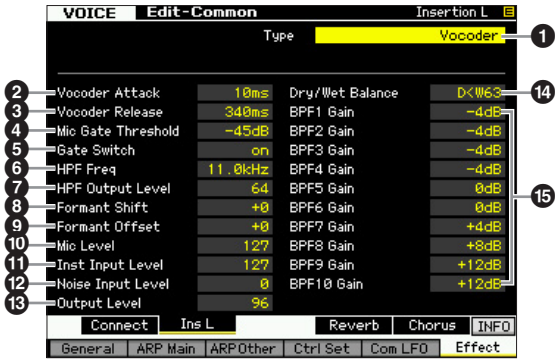
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。エフェクトパラメーターの詳細については27ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別電子ファイル「データリスト」のエフェクトタイプリストをご覧ください。

エフェクトパラメーターを設定する
[SF2] Ins L (インサーションエフェクトL)

ボコーダーのパラメーターを設定して、ボコーダーの効果のかかり方を設定します。コネクト画面(64ページ)のインサーションコネクション(❷)=Ins Lのときに[SF2]ボタンを押すと表示される画面です。
ボコーダーは、マイクから入力された音声の特徴を抽出し、それを用いて楽器本体の音源から入力された音を加工するエフェクターです。マイクを使ってしゃべりながら鍵盤を弾くと、楽器音をロボットボイスのように発音させることができます。ボコーダーを使うためには、マイクを用意し、あらかじめ「ボコーダーを使う手順」(68ページ)のセッティングをする必要があります。



(*1) Vocoder 内で発生させたノイズを使用します。
(*2) BPF1'とBPF1のカットオフ周波数は必ずしも一致しません。Formant Shift、Formant Offsetの設定によって、異なります。



❶ Type (タイプ)

ボコーダーを通す(Vocoder)か通さない(Thru)かの設定をします。

設定値: Thru、Vocoder

❷ Vocoder Attack (ボコーダーアタック)

ボコーダー音のアタックタイム(立ち上がりの早さ)を設定します。値を小さくすると立ち上がりが早くなり、大きくすると遅くなります。

設定値: 1ms～200ms

❸ Vocoder Release (ボコーダーリリース)

ボコーダー音のリリースタイム(減衰の早さ)を設定します。値を小さくすると減衰が早くなり、大きくすると遅くなります。

設定値: 10ms～3000ms

❹ Mic Gate Threshold (マイクゲートスレッショルド)

マイク入力用のノイズゲートのスレッショルドレベルを設定します。ノイズによって意図しないボコーダーの出力が発生しないように、ノイズの音量が大きい場合は、値を大きく設定します。

設定値: -72dB～-30dB

❺ Gate Switch (ゲートスイッチ)

鍵盤を弾いていないときに、HPFアウトプットレベル(❼)で設定された値でマイクの声を出力するかどうかを設定します。通常のボコーダーとして使う場合は、onに設定します。

設定値: off、on

off: マイクの声を常に出力します。

on: 楽器本体の音源からの音声入力がある時だけ、マイクの声を出力します。

❻ HPF Freq (ハイパスフィルター フリケンシー)

マイク入力の音声にかけるHPFのカットオフ周波数を設定します。カットオフ周波数より低い音がカットされるため、周波数を低くすると元の音に近くなり、高くすると低音がカットされます。また周波数を高くすることによって、音声の高域部分に当たる子音をボコーダー出力にミックスし、サ行やハ行の発音をはっきりさせることができます。

設定値: thru、500Hz～16.0kHz

❼ HPF Output Level (ハイパスフィルター アウトプットレベル)

ハイパスフィルターを通ったマイクの音声をボコーダー出力とミックスする音量を設定します。

設定値: 0～127

❽ Formant Shift (フォルマントシフト)

楽器本体の音源から入力される音のバンドパスフィルターのカットオフ周波数を、バンドパスフィルター単位でずらします。出力されるボコーダーの音程を調整したい場合に設定します。

設定値: -2、-1、+0、+1、+2

❾ Formant Offset (フォルマントオフセット)

楽器本体の音源から入力される音のバンドパスフィルター 1～10のカットオフ周波数を、一律に増減する値を設定します。出力されるボコーダーの音程を微調整したい場合に設定します。

設定値: -63～+0～+63

❿ Mic Level (マイクレベル)

マイク入力のレベルを設定します。

設定値: 0～127

⓫ Inst Input Level (インストインプットレベル)

楽器本体の音源から入力される音(インスト入力される音)のレベルを設定します。

設定値: 0～127

⓬ Noise Input Level (ノイズインプットレベル)

ノイズ入力のレベルを設定します。ノイズ音を用いることで、サ行における「シュッ」などの炸裂音の成分を補います。

設定値: 0～127

⓭ Output Level (アウトプットレベル)

ボコーダーの出力レベルを設定します。

設定値: 0～127

⓮ Dry/Wet Balance (ドライ/ウェットバランス)

エフェクトがかかっていないDry出力と、エフェクトの効果がかかっているWet出力のミックス比を設定します。D63>Wではエフェクトの効果はかからず、W側の数値が大きいほどエフェクトの効果は深くなります。

設定値: D63>W～D=W～D<W63

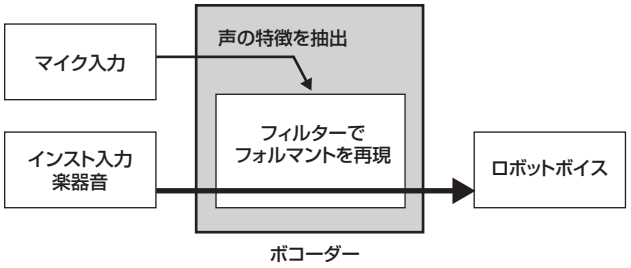
⓯ BPF 1～10 Gain (バンドパスフィルター 1～10ゲイン)

ボコーダー本体回路(インスト入力側)のBPF 1～10の出力ゲインを設定します。BPF 1が周波数の最も低いフォルマントに対応し、順番に周波数が高くなり、BPF 10が最も周波数の高いフォルマントとなります。

設定値: -18dB～+18dB

ボコーダーのしくみ

ボコーダーの原理は、人が声を出すしくみに関係があります。人は声帯で発生する音を口や鼻で共振させて声を出しているのですが、この共振部は周波数特性を持っていて、一種のフィルターとして働き、多数のフォルマントを発生させています。ボコーダーでは、マイクから入力された声からこのフィルターの特徴を抽出し、多数のバンドパスフィルターで声のフォルマントを再現しています。楽器の音をこのフィルターに通すことによって、いわゆるロボットボイスを作り出しているわけです。



ボコーダーを使う手順

ボコーダーを使うためには、マイクを用意して本体のA/D INPUT端子に接続する必要があります。その上で、下記の設定を行なってください。マイクの接続については、取扱説明書をご覧ください。手順の中の「オーディオ機器」と書かれている部分は、マイクと読み替えてください。

1 A/D INPUT端子の入力信号が、ボコーダーのマイク入力に流れ込むための設定をします。

[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ってから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F4]ボタンを押してから[SF1]ボタンを押してアウトプット画面(226ページ)を表示します。そして、A/Dインプットのアウトプットセレクト(❹)を「ins L」に設定します。

DI NOTE パフォーマンスやミキシングでボコーダーを使用する場合には、パフォーマンスコモンエディットまたはミキシングコモンエディットで、[F4]ボタンを押してから[SF1]ボタンを押してアウトプット画面(226ページ)を表示し、A/Dインプットのアウトプットセレクト(❹)を「ins L」に設定する必要があります。

2 A/D INPUT端子の入力ゲインをマイクに設定します。

ユーティリティーモードの状態で[F2]ボタンを押してインプット/アウトプット画面(223ページ)を表示し、マイク/ライン(❶)を「mic」に設定します。

3 ボコーダーに使いたいボイスを選びます。

[VOICE]ボタンを押してボイスプレイに入り、ボイスを選びます。

4 インサーションエフェクトをインサーションLの「Vocoder」に設定します。

[EDIT]ボタンを押したあと、[COMMON EDIT]ボタンを押してボイスコモンエディットに入り、[F6]ボタン、[SF1]ボタンを押してコネクト画面(64ページ)を表示し、インサーションコネクション(❷)を「Ins L」に設定します。インサーションエフェクトLのタイプを「Vocoder」に設定します。

DI NOTE インサーションコネクション(❷)を「Ins L」に設定すると、本体の出力はモノラルとなります。

5 必要に応じて、インサーションエフェクトL画面でボコーダーのパラメーターを設定します。

鍵盤を押さえながらマイクから声を入力すると、ボコーダー音(ロボットボイス)が出力されます。[SF2]ボタンを押して、ボコーダー音を聴きながらボコーダーの設定をしましょう。

6 [STORE]ボタンを押してストア画面(54ページ)を表示し、変更したボイスを保存します。

DI NOTE パフォーマンス/ミキシングモードでボコーダーを使う場合は、ボコーダーを設定したボイスを、パート1に選択します。他のパートに割り当てても、ボコーダーは効果しません。

エレメントエディットのパラメーターの働き

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → ナンバーボタン[1]～[8]

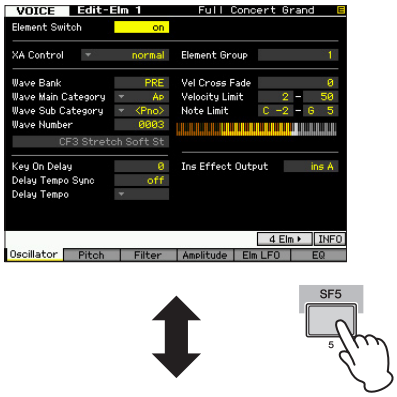
エレメントエディットでは、シンセサイザーの音作りの基本ともいえるパラメーター (オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEGなど)をエレメントごとにエディット(編集)します。

★マークについて
初心者の方にとって理解しやすく効果が確認しやすいパラメーターには、★マークを付けています。どのパラメーターを操作すればいいかわからないような場合には、まず★マークの付いたパラメーターから操作することをお勧めします。

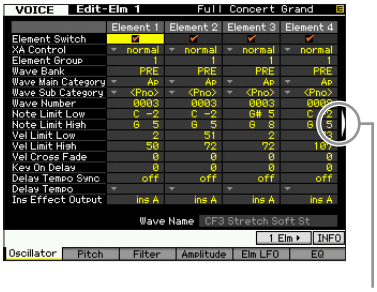
エレメントエディットでの1エレメント表示と4エレメント表示の切り替え

エレメントエディット画面では、[SF5]ボタンを押すたびに、選択中のエレメントだけを表示する画面と、4エレメント分の設定を表示する画面が切り替わります。また、4エレメント分の情報を表示する画面の状態で左右のカーソルボタンを何度か押すと、エレメント1～4を表示する画面と、エレメント5～8を表示する画面が切り替わります。

選択中のエレメントだけを表示する画面



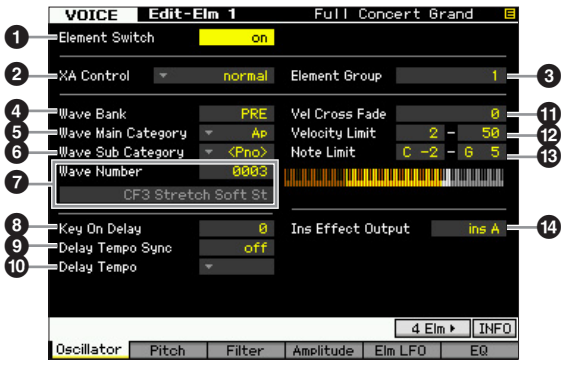
4エレメント分の情報を表示する画面



左右のカーソルボタンで画面が切り替わることを示しています。

ウェーブフォームや発音域を設定する [F1] Oscillator (オシレーター)

各エレメントのウェーブフォームや発音域を設定します。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Element Switch (エレメントスイッチ)★

エレメントを使用するかどうかの設定をします。off (使用しない)に設定すると発音しなくなります。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

❷ 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。XA機能の4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、エレメントグループ(❸)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)
鍵盤を離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順番に発音します。

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

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

(1)自然なレガートを再現する
レガート時に発音する専用のエレメントを準備する
→XAコントロール= normal、legato

(2)鍵盤を離したときに発音する音を再現する
鍵盤を離したときに発音する専用のエレメントを準備する
→XAコントロール= key off sound

(3)同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する
ばらつきを作り出すための専用のエレメントを準備し、切り替えながら発音する
→XAコントロール= wave cycle、wave random

(4)楽器特有の奏法を再現する
特定のスイッチがオンのときにだけ発音するエレメントを準備する
→XAコントロール= all AF off、AF 1 on、AF 2 on

(5)新たな演奏表現を創る
上記で述べてきた機能を用いて、シンセ系の音色で、演奏中にまったく異なった音を鳴らすなど、新たな演奏表現を可能にするエレメントを準備する

❸ Element 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コントロール(❷)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コントロール(❷)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

❹ Wave Bank (ウェーブフォームバンク)
プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォームのどちらをエレメントに割り当てるかを設定します。ユーザーウェーブフォームとは、サンプリングモードでサンプルを元に作成したウェーブフォームを指します。

設定値: PRE (プリセットウェーブフォーム)、USR (ユーザーウェーブフォーム)、FL1 (スロット1のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール)、FL2 (スロット2のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール)

NOTE ウェーブフォームの仕組みやユーザーウェーブフォームの作り方については、サンプリングモード(119ページ)をご覧ください。

❺ Wave Main Category (ウェーブフォーム メインカテゴリー)★
❻ Wave Sub Category (ウェーブフォーム サブカテゴリー)★
ウェーブフォームナンバーを選択する前に、これらのパラメーターを設定すると、より簡単に目的のウェーブフォーム(❼)を探せます
プリセットのウェーブフォームのカテゴリーは、MainとSubが存在し、Sub Categoryの内容や数はMain Categoryごとに異なります。

❼ Wave Number (ウェーブフォームナンバー)★
ウェーブフォームナンバーを設定して、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。プリセットバンクのウェーブフォームについては、別電子ファイル「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。

❽ Key On Delay (キーオンディレイ)
鍵盤を押したあと、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

❾ Delay Tempo Sync (ディレイテンポシンク)
キーオンディレイ(❽)のタイミングを、アルペジオ/ソング/パターン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)

❿ Delay Tempo (ディレイテンポ)
ディレイテンポシンク(❾)=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)	2nd (2分音符)
8th/3 (8分音符の3連符)	whole/3 (全音符の3連符)
16th. (付点16分音符)	2nd. (付点2分音符)
8th (8分音符)	4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)
4th/3 (4分音符の3連符)	4thx5 (4分音符5拍)
8th.(付点8分音符)	4thx6 (4分音符6拍)
4th (4分音符)	4thx7 (4分音符7拍)
2nd/3 (2分音符の3連符)	4thx8 (4分音符8拍)
4th. (付点4分音符)	

⓫ Vel Cross Fade (ベロシティークロスフェード)
ベロシティーリミット(⓬)の範囲外のベロシティーで鍵盤を弾いたときに、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力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に設定するとベロシティーリミットの範囲外のベロシティーで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力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

⓬ 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

⓭ 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鍵盤範囲で、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。

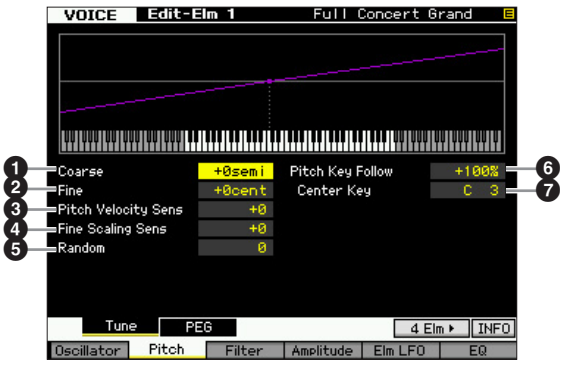
設定値: C -2～G8

⓮ Ins Effect Output (インサーションエフェクト アウトプット)
エレメントから出る信号の出力先のインサーションエフェクトユニットを選択します。thruを選択すると、インサーションエフェクトをバイパスします。このパラメーターは、ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)のエレメントアウト1～8 (❶)と連動しています。このコネクト画面のインサーションコネクション(❷)が「Ins L」に設定されている場合は、「ins A」と「ins B」のどちらを選択しても同じ出力先(インサーションL)になります。

設定値: thru (バイパス)、ins A (インサーションエフェクトA)、ins B (インサーションエフェクトB)

音の高さを変える [F2] Pitch (ピッチ)

チューニングやピッチスケーリングなどを設定する [SF1] Tune (チューン)



❶ 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

❷ 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

❸ Pitch Velocity Sens (ピッチ ベロシティーセンシティビティー)
鍵盤を弾く強さ(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

❹ Fine Scaling Sens (ファイン スケーリングセンシティビティー)
ファインチューニング(❷)によるピッチの変化を、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、高音部の鍵盤を弾いたときほどファインチューニング(❷)の効果が大きく、低音部の鍵盤を弾いたときほどファインチューニング(❷)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

❺ Random (ランダム)
鍵盤を弾く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

❻ Pitch Key Follow (ピッチ キーフォローセンシティビティー)
センターキー (❼)で設定した鍵盤のピッチを基準として、となりの鍵盤との音程を設定します。+100%でとなりの鍵盤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%ではとなりの鍵盤との音程がなくなり、すべての鍵盤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、鍵盤の高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。

設定値: -200%～+0%～+200%

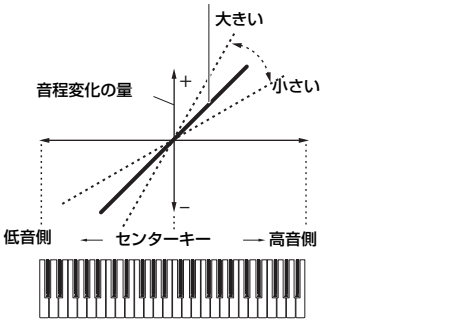
NOTE このパラメーターは、サンプリングした複数の波形を鍵盤に割り当てたり、ノーマルボイスとして打楽器を使う場合など、となりの鍵盤との音程が必ずしも半音である必要がない場合などで有効です。

❼ Pitch Key Follow Center Key (ピッチキーフォロー センシティビティー センターキー)
ピッチキーフォローセンシティビティー (❻)で基準となる鍵盤を設定します。ここで設定したノートナンバーの鍵盤では、キーフォローセンシティビテ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

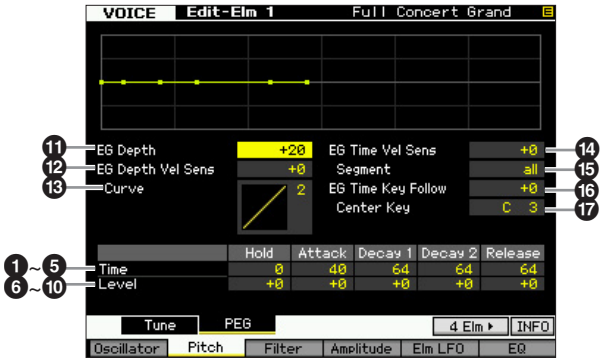
NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

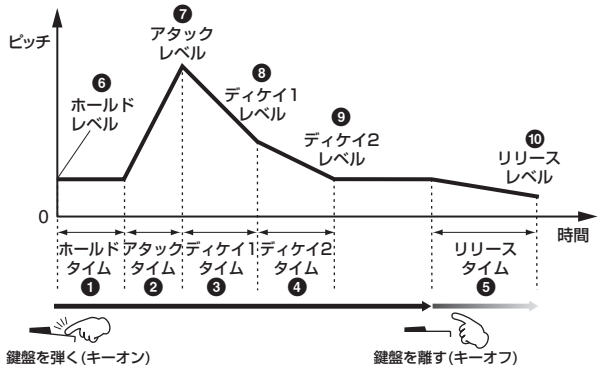
ピッチキーフォローセンシティビティーとセンターキー



ピッチEGを設定する [SF2] PEG (ピッチEG)

ピッチEGに関する設定をします。ピッチEGでは、タイムとレベルを設定して、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音の高さ(ピッチ)の時間的な変化を作ることができます。





Time (タイム)

❶〜❺では、ピッチEGのタイムを設定します。タイムでは、レベル(❻〜❿)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。

設定値: 0〜127

❶ Hold Time (ホールドタイム)

鍵盤を弾いてからホールドレベルで設定したピッチを持続する時間を設定します。

❷ 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、アタックレベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

❸ Decay 1 Time (ディケイ1タイム)

アタックレベルで設定したピッチに達してから、ディケイ1レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

❹ Decay 2 Time (ディケイ2タイム)

ディケイ1レベルで設定したピッチに達してから、ディケイ2レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

❺ Release Time (リリースタイム)

鍵盤を離してからリリースレベルに至るまでの時間を設定します。

Level (レベル)

❻〜❿では、ピッチEGのレベルを設定します。レベルでは、チューン画面(71ページ)で設定したコースチューニングおよび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。

設定値: -128〜+0〜+127

❻ Hold Level (ホールドレベル)

鍵盤を弾いた瞬間のピッチを設定します。

❼ Attack Level (アタックレベル)

鍵盤を弾き、ホールドレベルから最初に変化したときに到達するピッチです。

❽ Decay 1 Level (ディケイ1レベル)

アタックレベルに達してから、次の変化の目標となるピッチです。

❾ Decay 2 Level (ディケイ2レベル)

ディケイ1レベル(❽)に達してから、次の変化の目標となるピッチです。

❿ Release Level (リリースレベル)

鍵盤を離してから、最終的に到達するピッチです。

⓫ EG Depth (EGデプス)

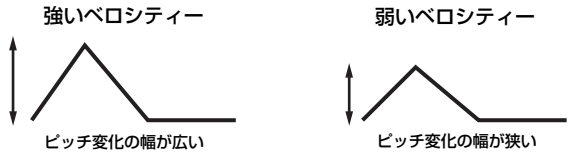
ピッチEGによるピッチの変化幅を設定します。0に設定するとピッチEGによるピッチ変化はなくなり、値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、ピッチ変化の高低が逆になります。

設定値: -64〜+0〜+63

⑫ EG Depth Vel Sens (EGデプス ベロシティーセンシティビティー)

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。

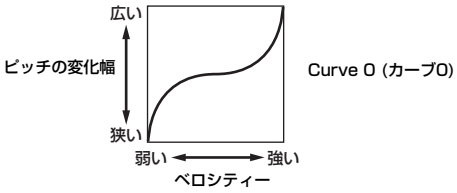
設定値: -64～+0～+63



⑬ EG Depth Vel Sens Curve (EGデプス ベロシティーセンシティビティーカーブ)

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。選択したカーブは画面上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。たとえば下図のカーブ0の場合、中程度のベロシティーの広い範囲でピッチの変化が少なく、逆にベロシティーが最も弱い部分と強い部分はピッチの変化が大きくなっています。



設定値: Curve 0～4 (カーブ0～4)

⑭ EG Time Velocity Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)

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。

設定値: -64～+0～+63



⑮ EG Time Segment (EGタイムセグメント)

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 (⑭)を有効にするかを設定します。

設定値: attack、atk+dcy、decay、atk+rls、all

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。

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。

decay (ディケイ)
ディケイ1/2タイムに対して有効。

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。

all (オール)
ピッチEGのすべてのタイム設定に対して有効。

⑯ EG Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

ピッチEGのピッチ変化の速さを、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、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に設定すると鍵盤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。

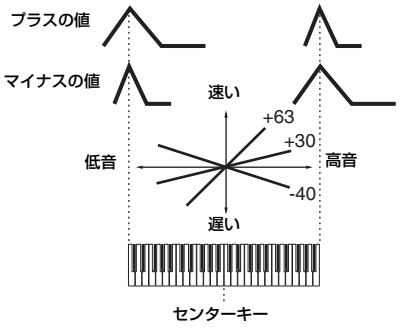
設定値: -64～+0～+63

⑰ EG 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)

EGタイムキーフォローセンシティビティー (⑯)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。

設定値: C -2～G8

EGタイムキーフォローセンシティビティーとセンターキー

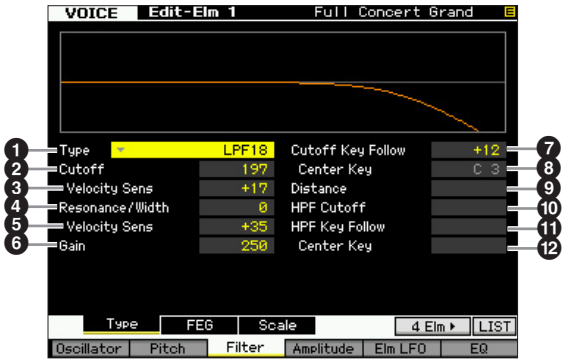


NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

フィルターで音の明るさを変える [F3] Filter (フィルター)

フィルターの種類を選ぶ [SF1] Type (フィルタータイプ)

フィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、フィルターの働きや音色の変化のしかたが大きく異なります。



❶ Type (タイプ)★

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。

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)

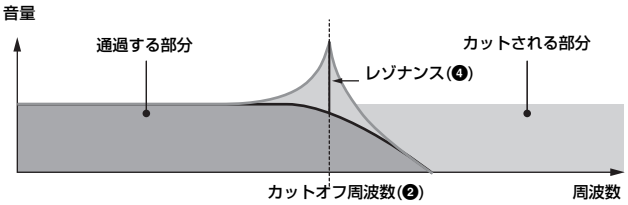
フィルタータイプについて

■ LPF (ローパスフィルター)

カットオフ(❷)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。レゾナンス(❹)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

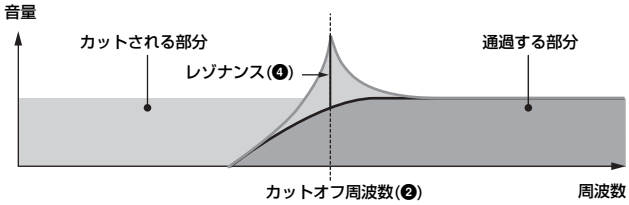
3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。

■ HPF (ハイパスフィルター)

カットオフ(❷)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。レゾナンス(❹)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

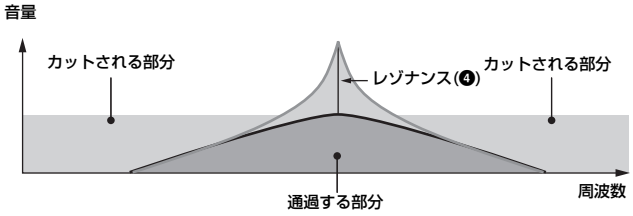
-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

■ 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。

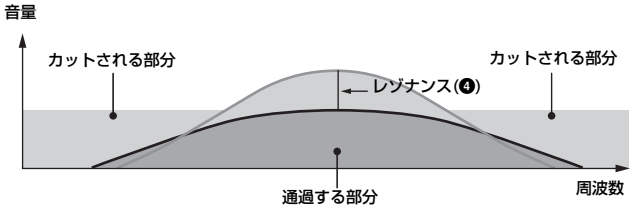
BPF12D

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。



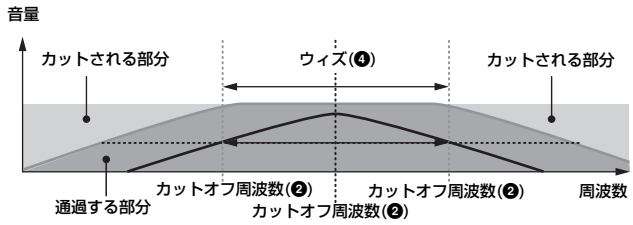
BPF6

-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。

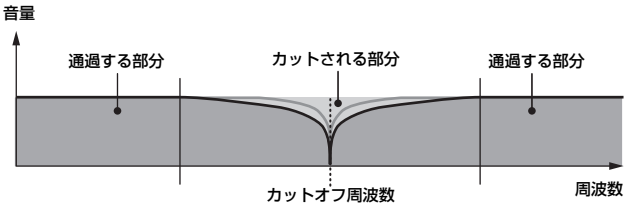


■ BEF (バンドエリミネートフィルター)

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

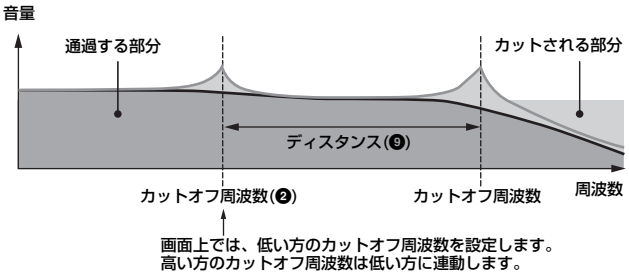


■ デュアルタイプ

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、ディスタンス(❾)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

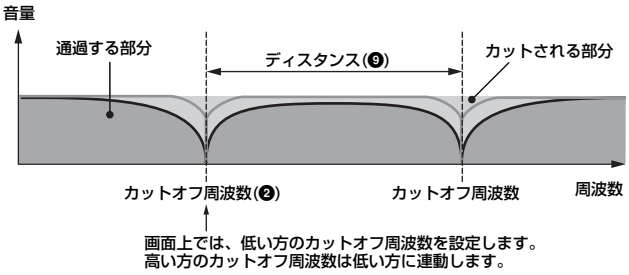
-12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

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

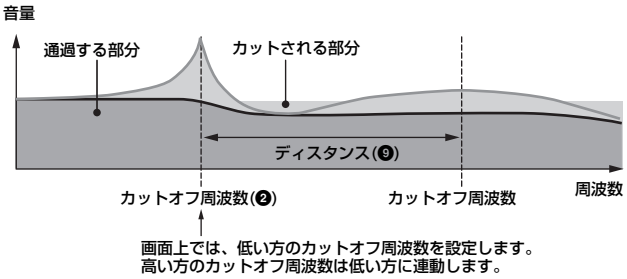
2ポール(-12dB/oct)のLPFとHPFとが組み合わされたフィルターです。HPFカットオフ(❿)とHPFキーフォローセンシティビティー (⓫)を設定できます。画面上にはLPFのグラフのみ表示されます。

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カットオフ(❿)とHPFキーフォローセンシティビティー (⓫)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、ディスタンス(❾)で設定します。



❷ Cutoff (カットオフ)★

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。タイプ(❶)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。

設定値: 0～255

❸ Cutoff Velocity Sens (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)

カットオフ(❷)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は高いほうへ移動します。

設定値: -64～+0～+63

❹ Resonance (レゾナンス)★/Width (ウィズ)

このパラメーターは、タイプ(❶)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、カットオフ(❷)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。

設定値: 0～127

❺ Resonance Velocity Sens (レゾナンス ベロシティーセンシティビティー)

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。

設定値: -64～+0～+63

❻ Gain (ゲイン)

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。

設定値: 0～255

❼ Cutoff Key Follow (カットオフ キーフォローセンシティビティー)

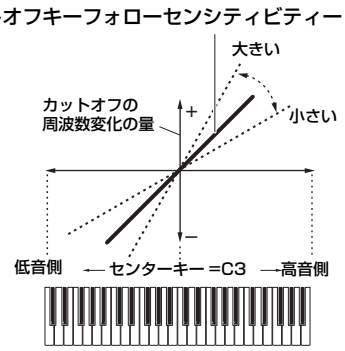
フィルターのカットオフ(❷)を、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。0に設定すると鍵盤による変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で高く、高音部で低くなります。

設定値: -64～+0～+63

❽ Cutoff Key Follow Center Key (カットオフ キーフォローセンシティビティー センターキー)(表示のみ)

カットオフキーフォローセンシティビティー (❼)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。

カットオフキーフォローセンシティビティーとセンターキー



❾ Distance (ディスタンス)

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。タイプ(❶)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。

設定値: -128～+0～+127

❿ HPF Cutoff (ハイパスフィルター カットオフ)

LPF12、LPF6が持っているHPFのカットオフ周波数を設定します。タイプ(❶)がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: 0～255

NOTE 画面上に表示されるグラフでは、LPFのみ表示されます。そのため、このパラメーターを変化させても、画面上のグラフは変化しません。

⓫ 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ビティー)

LPF12、LPF6が持っているHPFのカットオフ(❿)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。タイプ(❶)がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: -200%～+0%～+200%

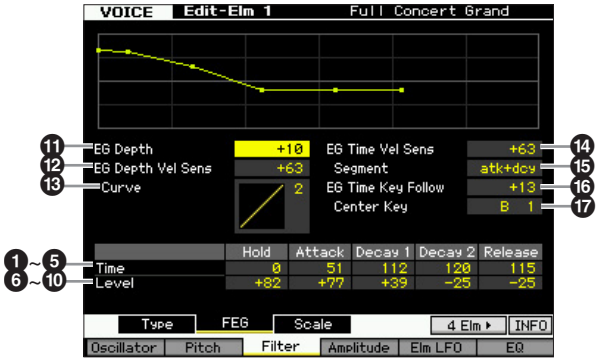
NOTE 画面上に表示されるグラフでは、LPFのみ表示されます。そのため、このパラメーターを変化させても、画面上のグラフは変化しません。

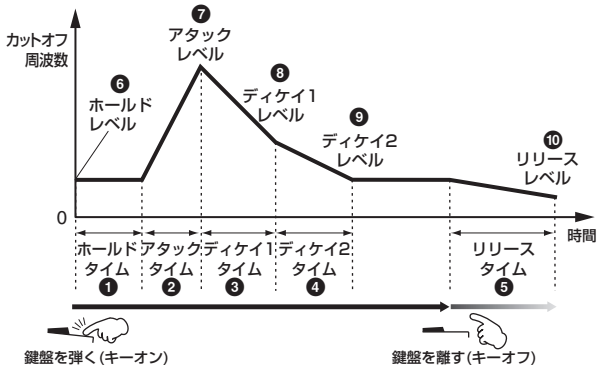
⓬ HPF Key Follow Center Key (ハイパスフィルター カットオフ キーフォローセンシティビティー センターキー)(表示のみ)

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ビティー (⓫)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。

フィルター EGを設定する [SF2] FEG (フィルター EG)

フィルター EGを設定します。フィルター EGでは、タイムとレベルを設定して、鍵盤を弾いた瞬間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ることができます。





Time (タイム)

❶〜❺では、フィルター EGのタイムを設定します。タイムでは、レベル(❻〜❿)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。

設定値: 0〜127

❶ Hold Time (ホールドタイム)

鍵盤を弾いてからホールドレベル(❻)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。

❷ 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、アタックレベル(❼)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。

❸ Decay 1 Time (ディケイ1タイム)

アタックレベル(❼)で設定したカットオフ周波数に達してから、ディケイ1レベル(❽)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。

❹ Decay 2 Time (ディケイ2タイム)

ディケイ1レベル(❽)で設定したカットオフ周波数に達してから、ディケイ2レベル(❾)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。

❺ Release Time (リリースタイム)

鍵盤を離してからリリースレベル(❿)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。

Level (レベル)

❻〜❿では、フィルター EGのレベルを設定します。レベルでは、フィルタータイプ画面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。

設定値: -128〜+0〜+127

❻ Hold Level (ホールドレベル)

鍵盤を弾いた瞬間のカットオフ周波数を設定します。

❼ Attack Level (アタックレベル)

鍵盤を弾いてから最初に変化するカットオフ周波数です。

❽ Decay 1 Level (ディケイ1レベル)

アタックレベル(❼)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。

❾ Decay 2 Level (ディケイ2レベル)

鍵盤を押さえている間、持続し続けるカットオフ周波数です。

❿ Release Level (リリースレベル)

鍵盤を離してから、変化の目的となるカットオフ周波数です。

⓫ EG Depth (EGデプス)

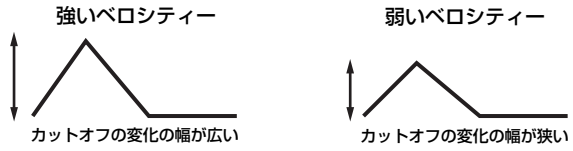
フィルター EGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。0に設定するとフィルター EGによるカットオフ周波数の変化はなくなり、値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、カットオフ周波数変化の高低が逆になります。

設定値: -64〜+0〜+63

⓬ EG Depth Vel Sens (EGデプス ベロシティーセンシティビティー)

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。

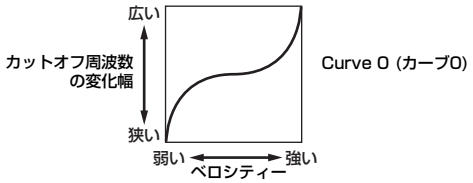
設定値: -64〜+0〜+63



⓭ EG Depth Vel Sens Curve (EGデプス ベロシティーセンシティビティー カーブ)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)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。選択したカーブは画面上にグラフで表示されます。

グラフは、横軸がベロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅で、ベロシティーカーブを表示しています。たとえば下図のカーブ0の場合、中程度のベロシティーの広い範囲でカットオフ周波数の変化が少なく、逆にベロシティーが最も弱い部分と強い部分はカットオフの変化が大きくなっています。

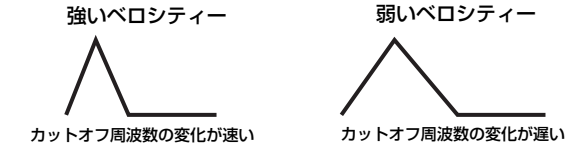


設定値: Curve 0〜4 (カーブ0〜4)

⓮ EG Time Vel Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)

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。

設定値: -64〜+0〜+63



⓯ EG Time Vel Sens 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)

フィルター 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 (⓮)を有効にするかを設定します。

設定値: attack、atk+dcy、decay、atk+rls、all

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。

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。

decay (ディケイ)
ディケイ1/2タイムに対して有効。

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。

all (オール)
フィルター EGのすべてのタイム設定に対して有効。

⓰ EG Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

フィルター EGのカットオフ周波数の変化の速さを、鍵盤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、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に設定すると鍵盤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。

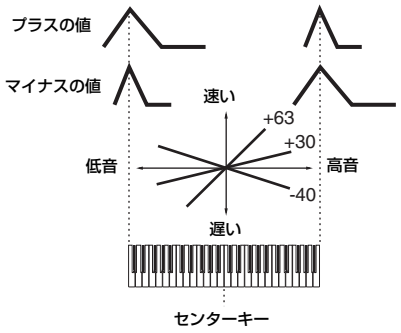
設定値: -64～+0～+63

⓱ EG 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)

EGタイムキーフォローセンシティビティー (⓰)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。

設定値: C -2～G8

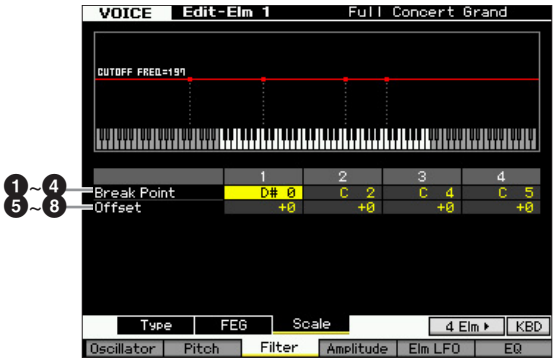
EGタイムキーフォローセンシティビティーとセンターキー



NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

フィルタースケーリングを設定する [SF3] Scale (フィルタースケール)

フィルタースケーリングについて設定します。フィルタースケーリングとは、鍵盤(キー)の高低によって、フィルターのカットオフ周波数を変化させる機能です。鍵盤を4つのブレークポイントで分割し、各ブレークポイントにカットオフ周波数を増減する値(オフセット値)を設定します。この機能を使うと、低音部は信号を豊富に出して太い音に、高音部は信号をカットして素朴な音にするといった、鍵盤の位置によって音の明るさを変えた音作りが可能になります。



❶～❹ Break Point 1～4 (ブレークポイント1～4)

オフセット1～4(❺～❽)を設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

NOTE ブレー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。

❺～❽ Offset 1～4 (オフセット1～4)

4か所のブレークポイントにカットオフ(❷)を増減する値を設定します。

設定値: -128～+0～+127

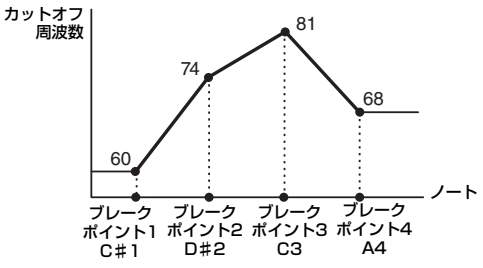
NOTE カットオフ周波数の上限/ 下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。

NOTE ブレークポイント1より下の音は、1のレベルとなります。ブレークポイント4より上の音は、4のレベルとなります。

フィルタースケーリングの設定例

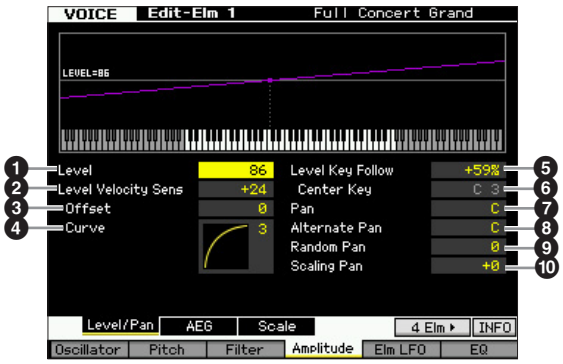
カットオフ周波数=64のときに下記のように設定した場合、各ブレークポイント(Break Point)での周波数は以下のようにオフセット値を加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ周波数となります。

	1	2	3	4
ブレークポイント	C♯1	D♯2	C3	C4
オフセット	-4	+10	+17	+4



音量を設定する
[F4] Amplitude (アンプリチュード)

音量やパンを設定する
[SF1] Level/Pan (レベル/パン)



❶ Level (レベル)★

エレメントの音量を設定します。

設定値: 0～127

❷ Level Velocity Sens (レベル ベロシティーセンシティビティー)★

エレメントの音量を、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

❸ Level Velocity Sens Offset (レベル ベロシティーセンシティビティー オフセット)

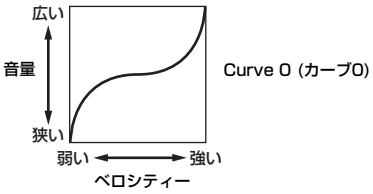
レベルベロシティーセンシティビティー (❷)で決定した音量を一律に増減します。値を64に設定すると、レベルベロシティーセンシティビティー (❷)で決定した音量のまま演奏されます。値を64よりも大きくすると、レベルベロシティーセンシティビティー (❷)で決定した音量が増加され、弱いベロシティーでも音量は大きくなります。値を64より小さくすると、音量は小さくなります。

設定値: 0～127

❹ Level Velocity Sens Curve (レベル ベロシティーセンシティビティー カーブ)★

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)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。選択したカーブは画面上にグラフで表示されます。

グラフは横軸がベロシティー、縦軸が音量で、ベロシティーカーブを表示しています。たとえば下図のカーブ0の場合、中程度のベロシティーの位置ではなだらかに変化し、ベロシティーが最も弱い部分と強い部分では音量は大きく変化します。



設定値: Curve 0～4 (カーブ0～4)

❺ Level Key Follow (レベル キーフォローセンシティビティー)

エレメントの音量を、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大きく、高音部で小さくなります。

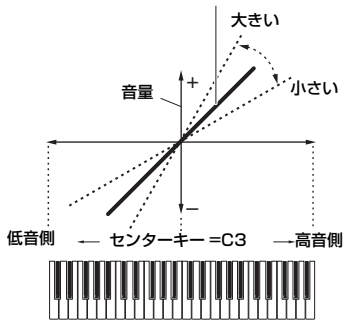
設定値: -200%～+0%～+200%

❻ 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)

(表示のみ)

レベルキーフォローセンシティビティー (❺)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。

レベルキーフォローセンシティビティー =100の場合



❼ 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)

❽ Alternate Pan (オルタネートパン)

鍵盤を弾くたびに、パン(❼)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くなります。

設定値: L64～C～R63

❾ 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。パン(❼)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

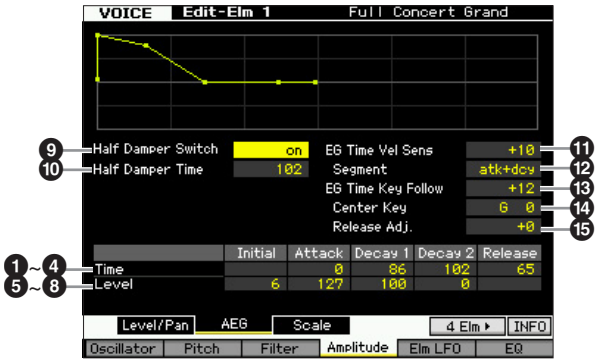
⑩ Scaling Pan (スケーリングパン)

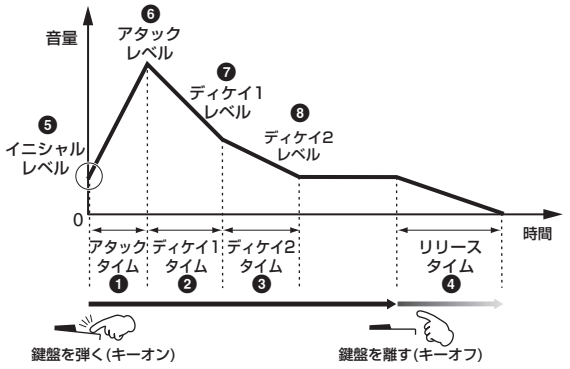
音の定位が、鍵盤の高低によって左右に変化する度合いを設定します。パン(❼)の設定がC3での定位となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど定位が左になり、高音部の鍵盤を弾いたときほど右に移動します。0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。

設定値: -64～+0～+63

アンプリチュードEGを設定する [SF2] AEG (アンプリチュードEG)

アンプリチュードEGを設定します。アンプリチュードEGでは、タイムとレベルを設定して、鍵盤を弾い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。





Time (タイム)★

❶～❹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、レベル(❻～⑩)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。

設定値: 0～127

❶ Attack Time (アタックタイム)

鍵盤を弾いてからアタックレベル(❻)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

❷ Decay 1 Time (ディケイ1タイム)

アタックレベル(❻)で設定した音量に達してから、ディケイ1レベル(❼)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

❸ Decay 2 Time (ディケイ2タイム)

ディケイ1レベル(❼)で設定した音量に達してから、ディケイ2レベル(❽)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

❹ Release Time (リリースタイム)

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

Level (レベル)

❺～❽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、レベル/パン画面(79ページ)で設定した音量の値を基準として、各ポイントでの音量をどの程度変化させるかを設定します。

設定値: 0～127

❺ Initial Level (イニシャルレベル)

鍵盤を弾いた瞬間の音量を設定します。

❻ Attack Level (アタックレベル)

鍵盤を弾いてから最初に変化する音量です。

❼ Decay 1 Level (ディケイ1レベル)

アタックレベル(❻)に達してから、次の変化の目的となる音量です。

❽ Decay 2 Level (ディケイ2レベル)

鍵盤を押さえている間、持続し続ける音量です。

❾ Half Damper Switch (ハーフダンパースイッチ)

ハーフダンパースイッチをオンにすると、別売のフットコントローラー FC3をリアパネルのFOOT SWITCH SUSTAIN端子に接続することにより、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

設定値: off、on

NOTE FC3を使ってハーフダンパー演奏するためには、ユーティリティーモードのプレイ画面(219ページ)のサステインペダル(❹)を「FC3 (half on)」に設定しておく必要があります。ただし、外部MIDI機器からのコントロールチェンジでハーフダンパー機能をコントロールする場合は、サステインペダル(❹)の設定は必要ありません。

⑩ Half Damper Time (ハーフダンパータイム)

ハーフダンパースイッチ(❾)を「on」に設定しているとき、フットコントローラー FC3を一番奥まで踏んだ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。ペダルを踏む深さによって、ハーフダンパータイム(⑩)からリリースタイム(❹)の間で減衰時間を調節できます。ペダルを離すとリリースタイム(❹)で減衰する状態になります。

リリースタイム(❹)を小さな値に設定し、ハーフダンパータイム(⑩)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。

この設定は、ハーフダンパースイッチ(❾)を「on」に設定して、FC3を使用している場合にみ有効です。

設定値: 0～127

⓫ EG Time Velocity Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)

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。

設定値: -64～+0～+63



⓬ EG Time Velocity Sens Segment (EGタイム ベロティーセンシティビティーセグメント)

アンプリチュード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 (⓫)を有効にするかを設定します。

設定値: attack、atk+dcy、decay、atk+rls、all

attack (アタック)
アタックタイムに対して有効。

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。

decay (ディケイ)
ディケイ1/2タイムに対して有効。

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。

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。

⓭ EG Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビティー)

アンプリチュードEGの音量変化の速さを、鍵盤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%に設定すると鍵盤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。

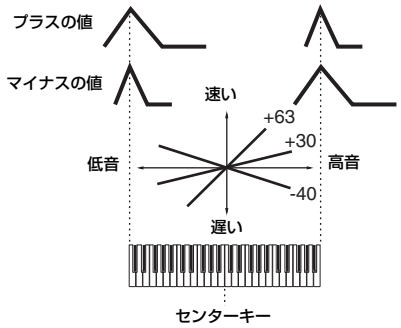
設定値: -64～+0～+63

⓮ EG 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)

EGタイムキーフォローセンシティビティー (⓭)の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、タイム(❶)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。

設定値: C -2～G8

EGタイムキーフォローセンシティビティーとセンターキー



NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

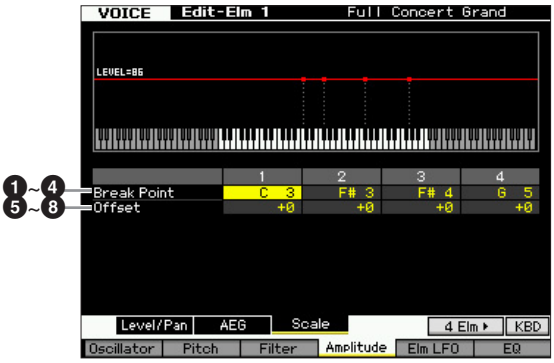
⓯ Release Adj. (EGタイム キーフォローセンシティビティー リリース アジャストメント)

EGタイムキーフォローセンシティビティーのEGリリースに対する感度を調整します。
+63でEGディケイ1、ディケイ2と同じEGタイムキーフォローセンシティビティーになり、値を下げると感度が下がり、−64で EG リリースに対するEGタイムキーフォローセンシティビティーの効果が無くなります。

設定値: -64～+63

アンプリチュードスケーリングを設定する [SF3] Scale (アンプリチュードスケール)

アンプリチュードスケーリングについて設定します。アンプリチュードスケーリングとは、鍵盤(キー)の高低によって、音量を変化させる機能です。キーボードを4つのブレークポイント(ノートナンバー)で分割し、各ブレークポイントに音量を増減する値(オフセット値)を設定します。この機能を使うと、低音部は音量を大きくし、高音部は小さくするなど、鍵盤の位置によって音量を変化させることが可能になります。



❶～❹ Break Point 1～4 (ブレークポイント1～4)

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。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

NOTE ブレークポイントのノートナンバーはブレークポイント1からブレークポイント4まで順番に高くなるように自動調節されます。

❺〜❽ Offset 1〜4 (オフセット1〜4)

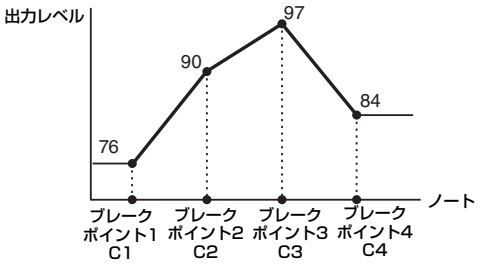
ブレークポイントに音量を増減する値を設定します。

設定値: -128〜+0〜+127

アンプリチュードスケーリングの設定例

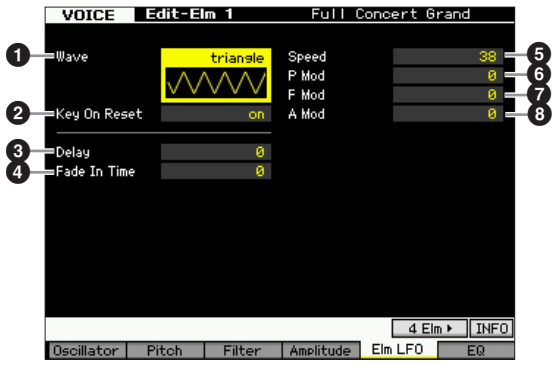
レベル=80のときに下記画面のように設定した場合、各ブレークポイントでの音量は以下のようにオフセット値を加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ音量となります。

	1	2	3	4
ブレークポイント	C1	C2	C3	C4
オフセット	-4	+10	+17	+4



音に周期的な変化をつける [F5] Elm LFO (エレメントLFO)

エレメントごとのLFOを設定します。



❶ Wave (ウェーブ)

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。

設定値: saw (ノコギリ波)、triangle (三角波)、square (矩形波)

❷ Key On Reset (キーオンリセット)

これをonに設定すると、鍵盤を押したときに必ず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、毎回鍵盤を弾いたときの状態から信号波形が始まります。

on
鍵盤を弾くたびに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。

❸ Delay (ディレイ)

鍵盤を弾いてから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

❹ Fade In Time (フェードインタイム)

LFOの効果が徐々に深くかかっていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほど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

❺ Speed (スピード)

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。

設定値: 0〜63

❻ 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くなります。

設定値: 0〜127

❼ 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くなります。

設定値: 0〜127

❽ 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くなります。

設定値: 0〜127

EQで音を補正する [F6] EQ

エレメントごとに装備されているEQを設定して音を補正します。EQでは、特定の周波数の音を増幅(ブースト)したり減衰(カット)したりして周波数ごとの音量バランスを調整できます。

❶ 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)

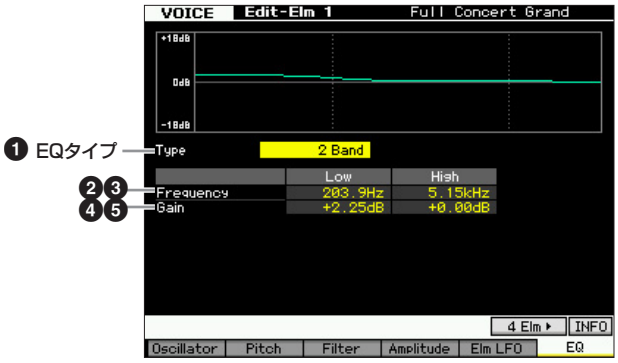
2 Band、P.EQ
下記で説明します。

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。

EQタイプ=「2 Band」の場合

ローフリケンシー (❷)とハイフリケンシー (❸)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、ローゲイン(❹)とハイゲイン(❺)の設定に従ってブースト/カットします。



❷ Low Frequency (ローフリケンシー)

低音側の基準周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz～2.00kHz

❸ High Frequency (ハイフリケンシー)

高音側の基準周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz～10.1kHz

❹ Low Gain (ローゲイン)

ローフリケンシー (❷)より下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

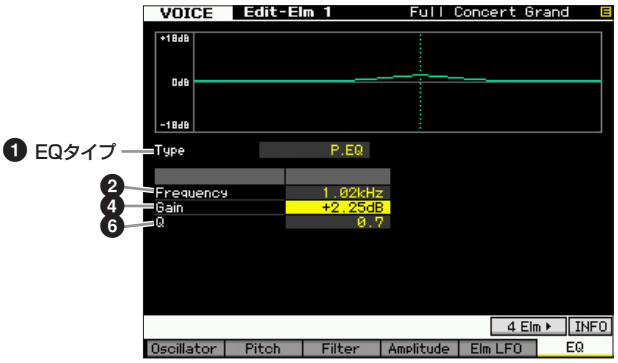
❺ High Gain (ハイゲイン)

ハイフリケンシー (❸)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

EQタイプ=「P.EQ」の場合

ローフリケンシー (❷)付近の信号レベルをローゲイン(❹)の設定に従ってブースト/カットします。また、ブースト/カットする帯域の広さをQ(❻)で設定できます。



❷ Low Frequency (ローフリケンシー)

中心周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz～12.9kHz

❹ Low Gain (ローゲイン)

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

❻ Q (キュー)

ブースト/カットする帯域の幅を設定します。設定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。設定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。

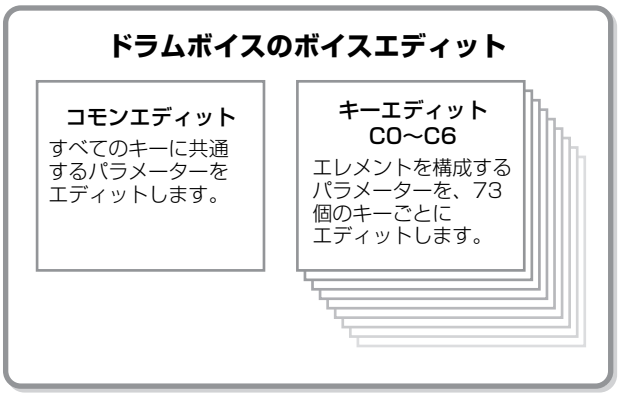
設定値: 0.7～10.3

ドラムボイスを作り変える(ボイスエディット)

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。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。ドラムボイスのボイスエディットに入るには、[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入り、ドラムボイスを選択してから[EDIT]ボタンを押します。

コモンエディットとキーエディット

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」は、C0～C6の各鍵盤に割り当てられた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。

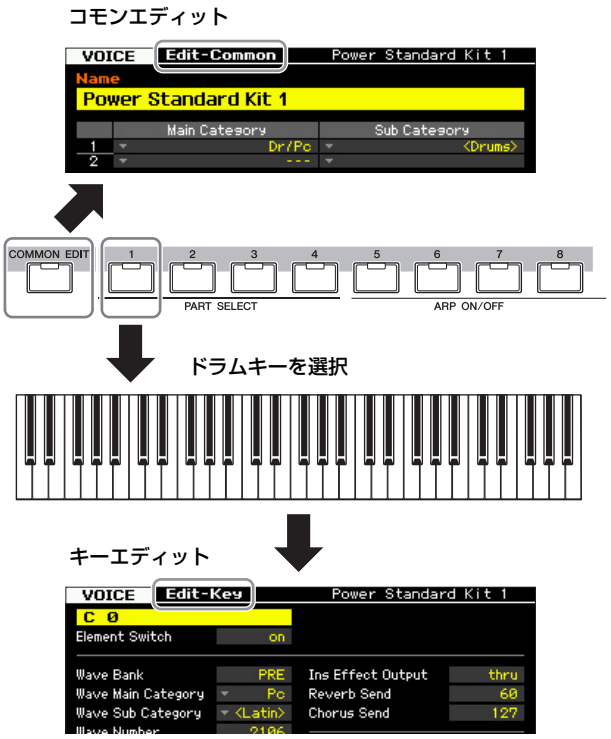


ドラムボイスを作り変える手順

1 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイに入ります。
これから作り変えるドラムボイスを選びます。

2 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットに入ります。

3 コモンエディットとキーエディットを切り替えます。
[COMMON EDIT]ボタンを押すとコモンエディットに、ナンバーボタンの[1]を押すとキーエディットに入ります。キーエディットでは、ドラムキーに対応した鍵盤を押すとドラムキーを選ぶことができます。



4 目的のパラメーターがある画面を表示します。
ボイスエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]～[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]～[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。
画面の最下段には、[F1]～[F6]ボタンや[SF1]～[SF6]ボタンに対応した表示があり、どのボタンにどんな画面が割りあてられているかを確認できます。

NOTE [SF6]ボタンには、インフォメーション画面や文字入力機能(37ページ)やテンキー機能(36ページ)、リスト入力機能(37ページ)などの機能が割り当てられます。

5 目的のパラメーターにカーソルを移動します。

6 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

7 手順3～6を繰り返すことで、ボイスエディットを行ないます。

8 変更したボイスに名前をつけます。
コモンエディットのネーム画面(85ページ)でボイスネームを入力します。

9 変更したボイスを保存します。

[STORE]ボタンを押してストア画面(54ページ)を表示し、変更したボイスを保存します。

注 記 **• 作成されたボイスは、他のボイスを選ぶか電源を切ると、失なわれてしまいます。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。**

• ボイスエディットの内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュ ROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんが、ストアを実行することで、ストア先のボイスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

NOTE ノーマルボイスのボイスエディットで紹介した便利機能については、ドラムボイスのボイスエディットでもそのまま使うことができます。詳細については、「ボイスを作り変えるときの便利機能」(54ページ)をご覧ください。

コモンエディットのパラメーターの働き

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [COMMON EDIT]

コモンエディットでは、すべてのドラムキーに共通するパラメーターをエディット(編集)します。

ボイスとしての設定をする [F1] General (ジェネラル)

NOTE 画面によって、ノーマルボイスのコモンエディットにはあってドラムボイスのコモンエディットにはないパラメーターがあります。

ボイスネームを付ける [SF1] Name (ネーム)

ノーマルボイスのコモンエディットのネーム画面(55ページ)と同じです。

発音方式などを設定する [SF2] Play Mode (プレイモード)

同名のパラメーターについては、ノーマルボイスのコモンエディットのプレイモード画面(55ページ)にある設定と同じです。

ノブやスイッチの設定をする [SF3] Other (ジェネラルアザー)

ノーマルボイスのコモンエディットのジェネラルアザー画面(57ページ)と同じです。

アルペジオの設定をする [F2] ARP Main (アルペジオメイン)

ノーマルボイスのコモンエディットのアルペジオメイン画面(58ページ)と同じです。

アルペジオの設定をする [F3] ARP Other (アルペジオアザー)

ノーマルボイスのコモンエディット画面(59ページ)と同じですが、ドラムボイスでは下記パラメーターがあります。

Fixed SD/BD (フィックスト エスディー /ビーディー)

ドラムボイスにのみ有効なパラメーターです。このパラメーターの設定をオンにすることで、アルペジオ再生においてバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。
ドラムキットの多くは、C1にバスドラム、D1にスネアドラムの音が割り当てられています。しかし、ドラムキットによっては、これら以外のノートにもバス/スネアドラムの音を割り当てている場合があり、アルペジオタイプもそれを想定して作ってあります。したがって、選択しているドラムキットとアルペジオタイプの組み合わせによっては、不自然な鳴り方をする場合があります。その場合に、このパラメーターをオンにすることで、不自然さを解消できる場合があります。たとえば、ボイスプレイ画面で[SF1]～[SF5]ボタンでアルペジオタイプを切り替えたときに、バス/スネアドラムが不自然なサウンドで鳴ったら、Fixed SD/BDパラメーターをオンにしてみてください。

設定値: on、off

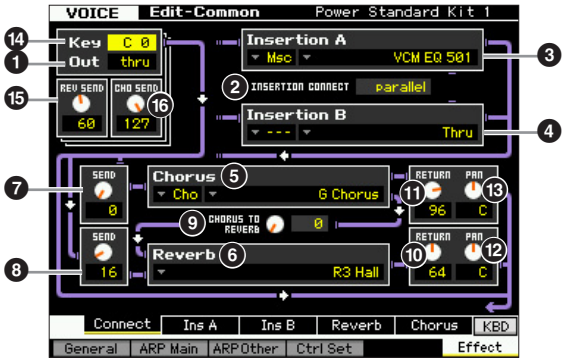
コントローラーの設定をする [F4] Ctrl Set (コントローラーセット)

ノーマルボイスのコモンエディットのコントローラーセット画面(60ページ)と同じです。ただしドラムボイスでは、エレメントスイッチのパラメーターはありません。

エフェクトの設定をする [F6] Effect (エフェクト)

エフェクトの接続について設定する [SF1] Connect (コネクト)

ノーマルボイスのコモンエディット(64ページ)と同じです。ただし、インサーション(A、B)への出力設定(インサーションエフェクトアウト(❶))はエレメントごとではなく、ドラムキーごとの設定となります。また、3つのパラメーターが追加されます。



❶ Out (インサーションエフェクトアウト)

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。キー (⓮)で選択したドラムキーごとに、別の値を設定できます。
インサーションコネクション(❷)が「ins L」に設定されている場合は、「ins A」と「ins B」のどちらを選択しても同じ出力先(インサーションL)になります。

設定値: thru (スルー)、ins A (インサーションA)、ins B (インサーションB)

❷～⓭については、ノーマルボイスのコネクト画面(64ページ)の同じ番号のパラメーターと同じです。

⓮ Key (キー)

設定するドラムキーを選びます。インサーションエフェクトアウト(❶)、キーリバーブセンド(⓯)、キーコーラスセンド(⓰)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

⓯ REV 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。この設定は、インサーションエフェクトアウト(❶)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

NOTE インサーションエフェクトアウト(❶)が「thru」以外に設定されている場合は、別途表示されるインサーションリバーブセンドで、インサーションエフェクト(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。

⓰ CHO 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。この設定は、インサーションエフェクトアウト(❶)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

NOTE インサーションエフェクトアウト(❶)が「thru」以外に設定されている場合は、別途表示されるインサーションコーラスセンドで、インサーションエフェクト(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。

エフェクトのパラメーターを設定する [SF2] Ins A (インサーションエフェクトA)～ [SF5] Chorus (コーラス)

ノーマルボイスのコモンエディット(66ページ)と同じです。

キーエディットのパラメーターの働き

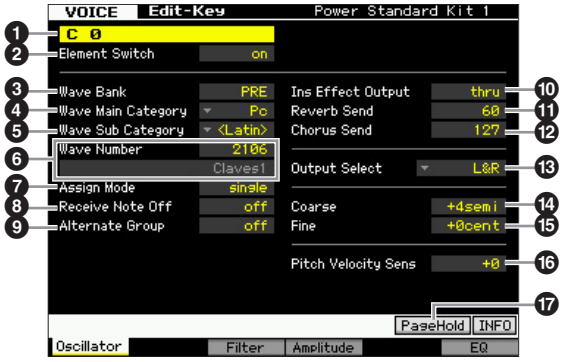
[VOICE] →ドラムボイス選択 → [EDIT] → ドラムキー選択

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。

★マークについて
初心者の方にとって理解しやすく効果が確認しやすいパラメーターには、★マークを付けています。どのパラメーターを操作すればいいか分からないような場合には、まず★マークの付いたパラメーターから操作することをお勧めします。

各キーの波形や発音域を設定する [F1] Oscillator (オシレーター)

各ドラムキーのウェーブフォームや発音方法について設定します。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ キー★

エディット中のドラムキーを表示します。ドラムキーは鍵盤を押さえることで選択できます。

設定値: C0～C6

❷ Element Switch (エレメントスイッチ)★

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。off (使用しない)に設定すると、その鍵盤は発音しなくなります。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

❸ Wave Bank (ウェーブフォームバンク)★

プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォームのどちらをドラムキーに割り当てるかを設定します。ユーザーウェーブフォームとは、サンプリングモードでサンプルを元に作成したウェーブフォームを指します。

設定値: PRE (プリセットウェーブフォーム)、USR (ユーザーウェーブフォーム)、FL1 (スロット1のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール)、FL2 (スロット2のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール)

NOTE ウェーブフォームの仕組みやユーザーウェーブフォームの作り方については、サンプリングモード(119ページ)をご覧ください。

❹ Wave Main Category (ウェーブフォーム メインカテゴリー)★
❺ Wave Sub Category (ウェーブフォーム サブカテゴリー)★

ウェーブフォームナンバーを選択する前に、これらのパラメーターを設定すると、より簡単に目的のウェーブフォーム(❻)を探せます
プリセットのウェーブフォームのカテゴリーは、MainとSubが存在し、Sub Categoryの内容や数はMain Categoryごとに異なります。

❻ Wave Number (ウェーブフォームナンバー)★

ウェーブフォームナンバーを設定して、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。プリセットバンクのウェーブフォームについては、別電子ファイル「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。

❼ 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。

❽ 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

❾ 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

⑩ 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、ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)の同名のパラメーターと連動しています。

このコネクト画面のインサーションコネクションが「Ins L」に設定されている場合は、「ins A」と「ins B」のどちらを選択しても同じ出力先(インサーションL)になります。

設定値: thru (バイパス)、ins A (インサーションエフェクトA)、ins B (インサーションエフェクトB)

⑪ Reverb Send (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。インサーションエフェクトアウトプット(⑩)を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)の同名のパラメーターと連動しています。

設定値: 0～127

⑫ Chorus Send (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。インサーションエフェクトアウトプット(⑩)を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ボイスコモンエディットのコネクト画面(64ページ)の同名のパラメーターと連動しています。

設定値: 0～127

⑬ Output Select (アウトプットセレクト)

ドラムキーの再生音をMOTIF XF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 XF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、インサーションエフェクトアウトプット(⑩)を「thru」に設定した場合のみ有効です。

設定値: 下表参照

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
FW1&2	FW OUTPUT 1と2	ステレオ (1: L、2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3と4	ステレオ (3: L、4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5と6	ステレオ (5: L、6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7と8	ステレオ (7: L、8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9と10	ステレオ (9: L、10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11と12	ステレオ (11: L、12: R)
FW13&14	FW 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
FW1	FW OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	モノラル

NOTE FWに関連する設定(FW1～14)は、別売のFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合だけ有効です。

⑭ Coarse (ピッチコース)★

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

⑮ Fine (ピッチファイン)★

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

⑯ Pitch Velocity Sens (ピッチ ベロシティーセンシティビティー)

鍵盤を弾く強さ(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。

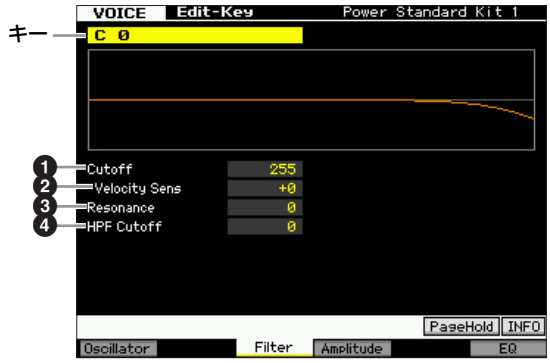
設定値: -64～+0～+63

⑰ [SF5] PageHold (ページホールド)

[SF5] PageHoldボタンをオンにすると、どの鍵盤を押しても、エディット中のキーは変わりません。これにより、エディット中ではないキーの楽器音とバランスをとりながらエディットができます。

フィルターで音の明るさを変える [F3] Filter (フィルター)

各ドラムキーには、ローパスフィルターとハイパスフィルターが1つずつ用意されています。ここでは、カットオフ周波数やレゾナンスを設定して音の特定の周波数成分をカット/パスして、音色を変更します。



❶ 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

❷ Cutoff Velocity Sens (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)★

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は高いほうへ移動します。

設定値: -64～+0～+63

❸ Resonance (レゾナンス)★

カットオフ(❶)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

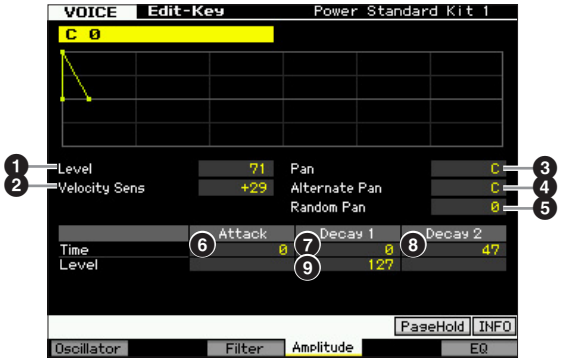
❹ HPF Cutoff (ハイパスフィルター カットオフ)★

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

音量を設定する [F4] Amplitude (アンプリチュード)

各ドラムキーの音量やパン、アンプリチュードEGの設定など、音量に関する設定をします。



❶ Level (レベル)★

ドラムキーの音量を設定します。

設定値: 0～127

❷ Velocity Sens (ベロシティーセンシティビティー)★

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

❸ 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)

❹ Alternate Pan (オルタネートパン)

鍵盤を弾くたびに、パン(❸)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くなります。

設定値: L64～C～R63

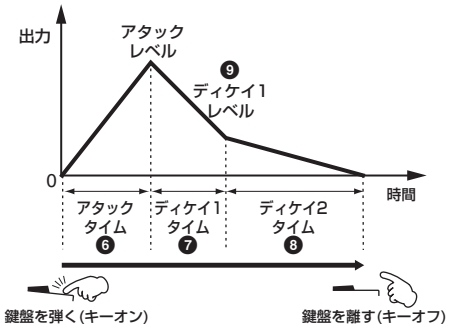
❺ Random Pan (ランダムパン)

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。パン(❸)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

アンプリチュードEG

アンプリチュードEGのタイムとレベルを設定して、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ります。



Time (タイム)★

タイムでは、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。

設定値:

アタックタイム、ディケイ1タイム : 0〜127
ディケイ2タイム : 0〜126、hold

❻ 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。

❼ 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。

❽ 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。

Level (レベル)★

レベルでは、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。

設定値: 0〜127

❾ 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。

EQで音を補正する [F6] 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。ノーマルボイスのエレメントエディットのEQ画面(90ページ)と同じです。

ボイスジョブによる便利機能

ボイスジョブには、ボイスを作るときに便利な機能が用意されています。
ボイスジョブに入るには、ボイスモードで[JOB]ボタンを押します。

ボイスジョブの操作手順

1 [JOB]ボタンを押してボイスジョブに入ります。
ボイスモードの状態で[JOB]ボタンを押します。

2 [F1]～[F4]ボタンを押してジョブを選びます。
[F1]～[F4]ボタンを押して、実行したいボイスジョブの画面に切り替えます。

3 カーソルを移動し、パラメーターを設定します。
ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

4 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。
[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

5 [INC/YES]ボタンを押して、ジョブを実行します。
画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の画面に戻ります。

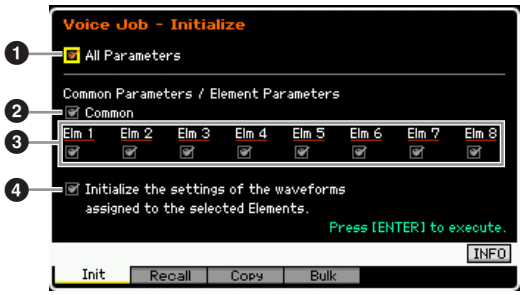
注記 ジョブを実行しても、電源を切ったり他のボイスを選ぶとデータは失なわれてしまいます。電源を切ったり他のボイスを選ぶ前に、[STORE]ボタンを押してボイスを本体に保存してください。

6 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイに戻るか、[EXIT]ボタンを押してジョブに入る前の状態に戻ります。

ボイスを初期状態に戻す [F1] Init (イニシャライズ)

ボイスの初期設定データを呼び出し、ボイスを初期状態に戻します。コモンデータ、各エレメント/ドラムキー単位のデータなど、初期化するデータの種類を指定できます。
白紙の状態からオリジナルのボイスを作る場合には、音作りを始める最初の段階でこのイニシャライズを実行します。
選んでいるボイスがノーマルボイスとドラムボイスで表示が異なります。

ノーマルボイスの場合



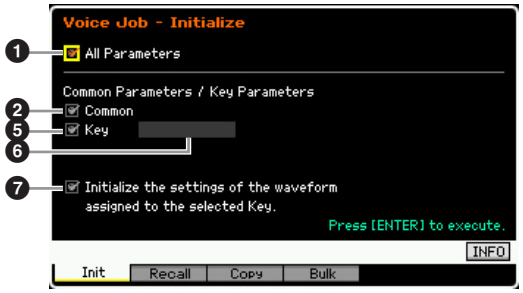
❶ All Parameters (オールパラメーター)
ボイス内の全パラメーターを初期化するかどうかを選択します。

❷ Common Parameters (コモンパラメーター)
コモンエディット内の全パラメーターを初期化するかどうかを選択します。

❸ Element Parameters 1～8 (エレメントパラメーター 1～8)
選択したエレメントのエレメントエディット内の全パラメーターを初期化するかどうかを選択します。

❹ Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements.
選択したエレメントに割り当てられていたウェーブフォームの設定を初期化するかどうかを選択します。

ドラムボイスの場合



❺ Key Parameters (キーパラメーター)

選択したドラムキー (❻)のキーエディット内の全パラメーターを初期化するかどうかを選択します。

❻ ドラムキー

初期化するドラムキーを選択します。

設定値: C0～C6

❼ Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key.

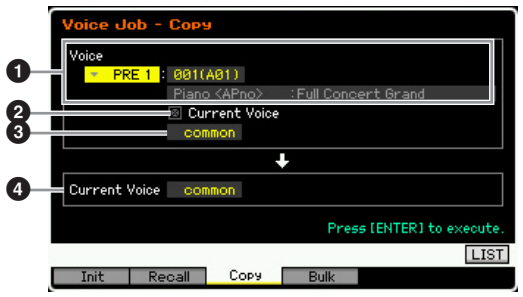
選択したドラムキーに割り当てられていたウェーブフォームの設定を初期化するかどうかを選択します。

保存し忘れたボイスを呼び戻す [F2] Recall (リコール)

あるボイスを作り変えたあと、ストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、作り変えたボイスは消えてしまいます。このような場合にリコールを実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。

他のボイスのエレメントをコピーする [F3] Copy (コピー)

あるボイスのコモンやエレメントのデータ、ドラムキーのデータを、現在選択されているボイスにコピーします。あるボイスが持っているデータを一部利用して、別のボイスを作成する場合に便利な機能です。カレントボイス(❷)をオンにすると、1つのボイスの中で、あるエレメントを別のエレメントにコピーできます。



❶ Voice (ボイス)

バンクとボイスナンバーを設定して、コピー元のボイスを選びます。現在選ばれているボイスがノーマルボイスの場合とドラムボイスの場合とで設定値が変わります。
カレントボイス(❷)がオンの場合は設定できません。

❷ Current Voice (カレントボイス)

ここがオンに設定されていると、現在選ばれているボイスがコピー元のボイスとなります。すなわち、1つのボイスの中でのエレメントのコピーとなります。

❸ コピー元のデータの種類

コピー元のデータの種類やエレメントの番号、ドラムキーを指定します。現在選ばれているボイスがノーマルボイスの場合とドラムボイスの場合とで設定値が変わります。

設定値:

ノーマルボイス : common、element1～8
ドラムボイス : common、key C0～C6

❹ コピー先のデータの種類

コピー先のデータの種類やエレメントの番号、ドラムキーを指定します。現在選ばれているボイスがノーマルボイスの場合とドラムボイスの場合とで設定値が変わります。
コピー元のデータの種類(❸)が「common」に設定されている場合は、ここの表示は自動的に「common」となります。

設定値:

ノーマルボイス : common、element1～8
ドラムボイス : common、key C0～C6

ボイスデータを外部MIDI機器に送る [F4] Bulk (バルクダンプ)

現在選択中のボイスデータを、MIDIのシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)として、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。
[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、そのあと[INC/YES]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE ここでのデータは、MIDIで送信できるデータのみであり、サンプリングされたウェーブフォームは含みません。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは228ページをご覧ください。

パフォーマンスモードで演奏する(パフォーマンスプレイ)

パフォーマンスモードは、パフォーマンスを選んで演奏したり、パフォーマンスを作り変えたりするためのモードです。パフォーマンスとは、複数のボイスを重ねて鳴らすための音色セットのことで、1つのパフォーマンスは最大4つのボイスを組み合わせて作ります。パフォーマンスモードの入り口に当たるパフォーマンスプレイでは、パフォーマンスを選んで演奏するほか、パフォーマンスの設定を一部作り変えることもできます。
[PERFORM]ボタンを押すとパフォーマンスモードのパフォーマンスプレイに入り、パフォーマンスプレイ画面が表示されます。

パフォーマンスを選ぶ

MOTIF XFのパフォーマンスは、ユーザー 1～4バンクに各128個記憶されています。

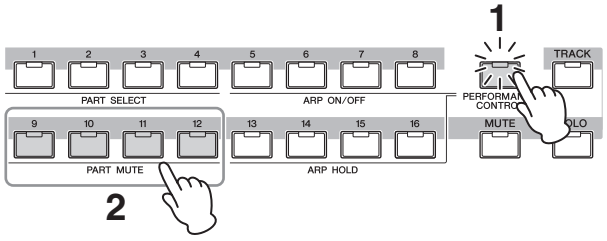
パフォーマンスの選び方は、基本的にはボイスと同じです。44ページをご覧ください。また、パフォーマンスをカテゴリー別に選ぶカテゴリーサーチ機能や、気に入ったパフォーマンスを集めてカテゴリーを作るフェーバリットカテゴリー機能(45ページ)もボイスと同じ操作で行なえます。
ただしパフォーマンスでは、パネル上の、バンク/グループ/ナンバーボタンを使って選ぶことはできません。

パートのオン/オフを切り替える

パフォーマンスプレイでは、パフォーマンスを構成する4パートの発音を次の操作でオン/オフできます。[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイに入った状態で操作してください。

パートのオン/オフを切り替える(ミュート機能)

パートをオフにして発音しない状態にすることをミュートと呼びます。



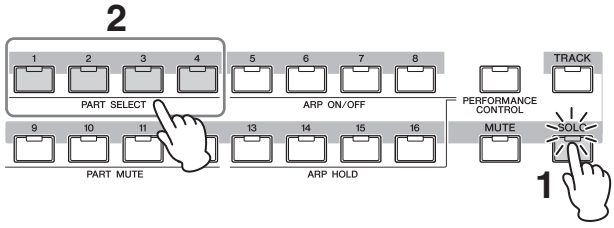
1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。
[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、パートごとのオン/オフを切り替える状態になります。

2 ナンバーボタン[9]～[12]を押すと、ボタンのランプが消灯して1～4のパートがミュートされます。
同じボタンをもう一度押すと、ランプが点灯してミュートが解除されます。
続けて複数のボタンを押すと、複数のパートをミュートできます。

NOTE パートをミュートする機能は、上記の手順1～2を、[MUTE]ボタンを押して、ナンバーボタン[1]～[4]を操作することでも、実現できます。

エディットしたいパートだけをオンにする(ソロ機能)

エディットしたいパートだけを発音状態にすることをソロと呼びます。



1 [SOLO]ボタンを押します。
[SOLO]ボタンのランプが点灯し、あるパートだけをオンにできる状態になります。

2 ナンバーボタン[1]～[4]を押すと、ボタンのランプが点滅して、同じ番号のパートだけが発音する状態(ソロ)になります。
他のボタンを押すと、発音するパートが切り替わります。

NOTE [TRACK]ボタンまたは[PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押すと、MUTE、SOLOの状態から抜けることができます。

アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムのフレーズやコードバッキングが自動演奏される機能です。
MOTIF XFには4基のアルペジエーターが搭載されているので、パフォーマンスを構成する4パートに対して同時に異なったアルペジオをかけることができます。いろいろなパフォーマンスを選んで、アルペジオを鳴らしてみましょう。

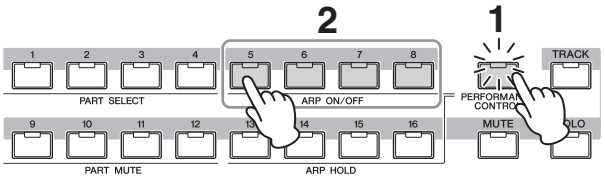
NOTE アルペジオのしくみについては15ページをご覧ください。

アルペジオを使う

最初から記憶されているパフォーマンスにはアルペジオがあらかじめ設定されているので、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにするだけですぐにアルペジオ演奏を楽しめます。
アルペジオの操作方法は、基本的にボイスモード(48ページ)と同じです。

アルペジオのオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオを次の操作ではパートごとにオン/オフできます。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

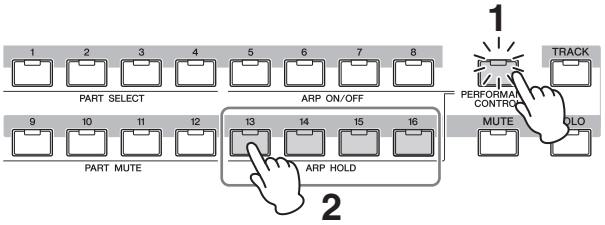
[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、パートごとにアルペジオのオン/オフを切り替える状態になります。

2 ナンバーボタン[5]～[8]を押すたびに、アルペジオのオン/オフが交互に切り替わります。

アルペジオがオンの状態になるとボタンのランプが点灯し、オフになると消灯します。

アルペジオのホールド機能のオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオのホールド機能を、次の操作でパートごとにオン/オフまたはオン/シンクオフにできます(112ページ)。ホールド機能とは、一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける機能です。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

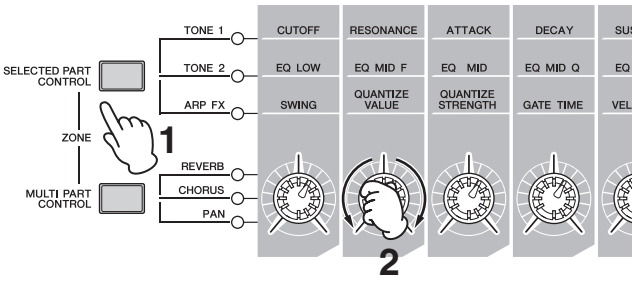
[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、ホールド機能のオン/オフまたはオン/シンクオフをパートごとに切り替える状態になります。

2 ナンバーボタン[13]～[16]を押すたびに、ホールド機能のオン/オフが交互に切り替わります。

ホールド機能がオンの状態になるとボタンのランプが点灯し、オフ/シンクオフになると消灯します。

ノブを操作して音色を変化させる(コントロールファンクション)

ノブを操作すると、選択中のパフォーマン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。各ノブには、パフォーマンスを構成する4パートに対して同時に働く場合とパートごとに働く場合とで切り替えができる機能が3種類と、パートごとにのみ働く機能が3種類、合計6種類の機能が割り当てられていて、[SELECTED PART CONTROL]ボタンと[MULTI PART CONTROL]ボタンで切り替えることができます。



1 ノブに割り当てられている機能を選びます。

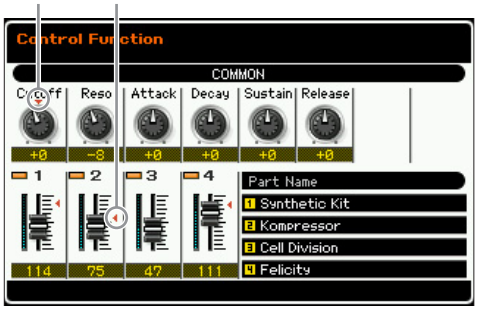
[SELECTED PART CONTROL]ボタンまたは[MULTI PART CONTROL]ボタンを何度か押して、ノブに割り当てられている機能を選びます。ボタンを押すたびに、TONE1、TONE2、ARP FXランプまたはREVERB、CHORUS、PANランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。それに従ってすべてのノブに割り当てられている機能が一度に切り替わります。

NOTE [SELECTED PART CONTROL]ボタンや[MULTI PART CONTROL]ボタンを押すと、コントロールファンクション画面が表示され、ノブに割り当てられた機能を確認できます。

NOTE [SELECTED PART CONTROL]ボタンまたは[MULTI PART CONTROL]ボタンを長押しすると、必ず一番上の段の機能(TONE1、REVERB)に切り替わります。

NOTE 画面上のノブやコントロールスライダーのイラストに赤いマーク(現在の値)が表示されている場合は、ノブやコントロールスライダーを操作してもすぐには音色に反映されません。ノブやコントロールスライダーの位置が現在の値に到達した時点で赤いマークが消え、ノブやコントロールスライダーを動かした結果が音色に反映されるようになります。

赤いマーク(現在の値)



2 音色を変化させます。

演奏しながらノブを操作し、音色の変化を確認します。TONE1、TONE2、ARP FXランプが点灯している場合にノブ1～8にはボイスモードと共通の機能が割り当てられます。詳しくはボイスモードの「ノブの機能」(46ページ)をご覧ください。

REVERB、CHORUS、PANランプが点灯している場合には、ノブ1～4に下記の機能が割り当てられます。

点灯しているランプ	ノブ1～4の機能
REVERB	各パートのリバーブエフェクトの深さ
CHORUS	各パートのコーラスエフェクトの深さ
PAN	各パートのパン

NOTE 音色を変化させたボイスには[E]エディットマークが表示され、新しいボイスとして保存(ストア)(54ページ)できます。

パートの切り替え方

[SELECTED PART CONTROL]ボタンを押した場合、ノブで操作するパートを切り替えることができます。切り替え方は、コントロールファンクション画面を表示した状態で、次の操作を行ないます。

- [COMMON EDIT]ボタンを押すと、Assign1/2を除く、各機能が全パート共通に働く状態になります。
- ナンバーボタン[1]～[4]を押すと、パート1～4が選ばれ、各機能がそのパートだけに働く状態になります。

NOTE コントロールファンクション画面が呼び出されない場合は、[PERFORMANCE CONTROL]ボタンをオンにした上で上記と同じ操作をすれば、パートを切り替えられます。

コントロールスライダーを操作してパートごとの音量を変化させる

コントロールスライダー 1～4を操作すると、選択中のパフォーマンスを構成する4つのパートの音量を増減できます。コントロールスライダー 1～4は、パート1～4の音量にそれぞれ対応しています。コントロールスライダーの状態は、パフォーマンスプレイ画面でも表示されます。

パフォーマンスプレイ画面について [F1] Play (プレイ)

パフォーマンスプレイ画面は、[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入ったときに、最初に表示される画面です。

タイプ1のパフォーマンスプレイ画面



タイプ2のパフォーマンスプレイ画面



❶ パフォーマンスバンク
❷ パフォーマンスナンバー (グループ/ナンバー)

選択中のパフォーマンスのバンクとパフォーマンスナンバーを表示します。

バンクは128個のパフォーマンスが記憶されているメモリーです。MOTIF XFにはUSR 1～4 (ユーザー 1～4)の4つのバンクがあります。

パフォーマンスナンバーはパフォーマンスの番号をバンク内の通し番号(001～128)で表示したものです。カッコ内には、パフォーマンスの番号がグループ(A～H)とナンバー (01～16)を組み合わせた形式で表示されています。これはパフォーマンスを選択する際に使用するグループボタン([A]～[H])およびナンバーボタン([1]～[16])に対応したもので、パフォーマンスナンバーとの関係は下記になります。

グループとナンバー	パフォーマンスナンバー
A01～16	001～016
B01～16	017～032
C01～16	033～048
D01～16	049～064
E01～16	065～080

グループとナンバー	パフォーマンスナンバー
F01～16	081～096
G01～16	097～112
H01～16	113～128

❸ Category (メインカテゴリー <サブカテゴリー >)
選択中のパフォーマンスに設定されているカテゴリーを表示します。カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目で分るようにするためのキーワードで、メインカテゴリーとサブカテゴリーで構成されています。パフォーマンスには、メインカテゴリーとサブカテゴリーが、それぞれ1種類ずつ登録されています。カテゴリーはパフォーマンスコモンエディットのジェネラル画面(102ページ)で登録します。

❹ パフォーマンスネーム
選択中のパフォーマンスの名前を表示します。

❺ Transmit Ch (MIDIトランスミットチャンネル)
鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを表示します。設定方法については47ページをご覧ください。

❻ Octave (オクターブ)
OCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンで設定した鍵盤オクターブ値を表示します。鍵盤の音程が標準状態よりも何オクターブ上下しているかを示します。

❼ コントロールファンクション
ノブとコントロールスライダーの状態を表示します。コントロールファンクション画面(94ページ)と同じ表示です。

❽ ボイスネーム
パート1～4に割り当てられているボイスのボイスネームを表示します。

❾ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)
[♪](音符)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。アルペジオタイプの設定はアルペジオ画面(98ページ)で行ないます。

❿ [SF6] TAP (タップ)
[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオが再生されます。

NOTE [SF6]ボタン をタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。

⓫ [F1] Play (プレイ)
他の画面からパフォーマンスプレイ画面に戻ります。

⓬ [F2] Voice (ボイス)
ボイス画面(97ページ)を表示します。

⓭ [F3] EG
EG画面(97ページ)を表示します。

⓮ [F4] Arpeggio (アルペジオ)
アルペジオ画面(98ページ)を表示します。

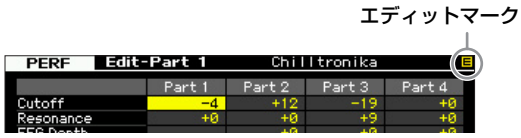
⓯ [F6] Effect (エフェクト)
パフォーマンスコモンエディットのエフェクト画面(107ページ)を表示します。

⓰ テンポ
アルペジオの再生テンポを表示します。

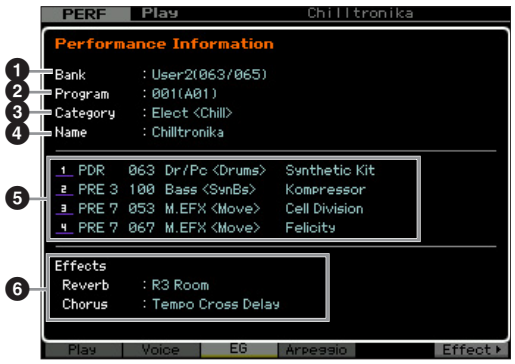
⓱ ボリューム
各パートのボリュームを表示します。

⓲ ノートレンジ/ノートリミット
各パートに割り当てたボイスを表示のノートレンジやノートリミットで再生できます。

[E](エディット)マークについて
パフォーマンスプレイやパフォーマンスエディット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。この表示によって、選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、ストア(101ページ)の操作を行ないます。



選択中のパフォーマンスの情報を見る [SF6] INFO (インフォメーション)
パフォーマンスプレイモードの[F2] Voice～[F4] Arpeggio画面に表示されるメニューで、[SF6]ボタンを押すことにより、選択中のパフォーマンスの情報を表示します。値を変更することはできません。



❶ Bank (バンク)
選択中のパフォーマンスが保存されているバンクを表示します。カッコ内は、このバンクをMIDIで選択する際のバンクセレクトMSB/バンクセレクトLSBの値を表示しています。

❷ Program (パフォーマンスナンバー)
選択中のパフォーマンスの番号をバンク内の通し番号で表示します。カッコ内は、グループとナンバーを表示します。

❸ Category (カテゴリー)
選択中のパフォーマンスに設定されているメインカテゴリーとサブカテゴリーを表示します。

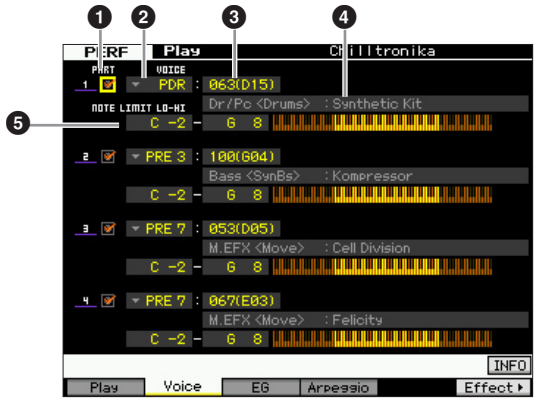
❹ Name (パフォーマンスネーム)
選択中のパフォーマンスの名前を表示します。

❺ パート1～4
各パートに設定されているボイスの、バンク、ナンバー、メインカテゴリー 1/メインカテゴリー 2、ボイスネームを表示します。

❻ Effects (エフェクト)
選択中のパフォーマンスの、Reverb (リバーブ)とChorus (コーラス)で選択されているエフェクトプログラムを表示します。

各パートのボイスに関する設定 [F2] Voice (ボイス)

各パートのボイスとその発音音域を設定します。ここでの設定値は、パートエディットのボイス画面(109ページ)の同名のパラメーターに反映されます。



❶ PART (パートスイッチ)
パートを使用するか(オン)しないか(オフ)を設定します。

❷ ボイスバンク
❸ ボイスナンバー
❹ ボイスネーム
バンクとボイスナンバーを指定して、パートごとのボイスを選びます。選んだボイスの2種類のメインカテゴリーとボイスネームが、ボイスネーム(❹)に表示されます。

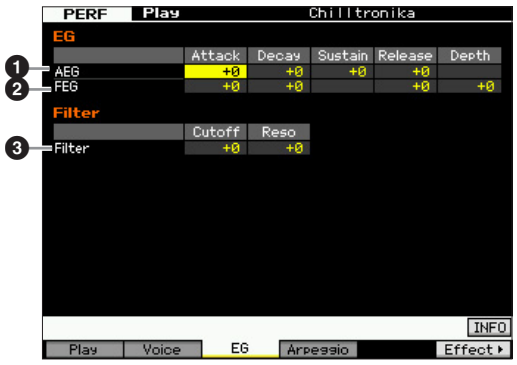
❺ NOTE LIMIT LO-HI (ノートリミット)
ボイスが発音する音程の範囲(最低音と最高音)を、パートごとに設定します。C5～C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C -2～C4とC5～G8の範囲で発音します。

設定値: C -2～G8

DJ NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押しても、ノートを設定できます。詳しくは37ページをご覧ください。

音を作り変える [F3] EG

EGとFilter (フィルター)を設定します。ここでの設定値は、パートエディットのEG画面(115ページ)の同名のパラメーターを間接的に増減します。



❶ AEG (アンプリチュードEG)
音量の時間的な変化を設定します。Attack (アタックタイム)、Decay (ディケイタイム)、Sustain (サステインレベル)、Release (リリースタイム)の4つのパラメーターがあります。詳しくは51ページをご覧ください。

設定値: -64～+0～+63

❷ FEG (フィルター EG)
音の明るさの時間的な変化を設定します。Attack (アタックタイム)、Decay (ディケイタイム)、Release (リリースタイム)、Depth (デプス)の4つのパラメーターがあります。詳しくは51ページをご覧ください。

設定値: -64～+0～+63

❸ Filter (フィルター)
不要な信号を取り除いて音の明るさを変えます。Cutoff (カットオフ周波数)、Reso (レゾナンス)の2つのパラメーターがあります。詳しくは51ページをご覧ください。

設定値: -64～+0～+63

アルペジオに関する設定 [F4] Arpeggio (アルペジオ)

アルペジオに関する基本的な設定を行ないます。「全パートに共通のパラメーター (❶〜❸)」と「パートごとのパラメーター (❹〜❿)」があります。「パートごとのパラメーター」については、アルペジオ画面上でパート1〜4の4種類の設定を入力できます。さらに、[SF1]〜[SF5]ボタンに対応する5つの画面を切り替えて、ARP1〜5の5種類の設定を入力できます。ここでの設定値は、コモンエディットのジェネラルアザー画面(104ページ)、パートエディットのアルペジオメイン画面(112ページ)、アルペジオアザー画面(114ページ)の同名のパラメーターに反映されます。



❶ Common Switch (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。ここを「on」に設定されているパフォーマンスを呼び出すと、パネルのARPEGGIO [ON/OFF]ボタンが自動的にオンになります。

設定値: off、on

❷ Tempo (テンポ)

アルペジオのテンポを設定します。詳しくは、パートエディットのアルペジオメイン画面(113ページ)をご覧ください。

❸ Sync Quantize Value (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)、♪3 80 (16分3連音符)、♪ 120 (16分音符)、♪3 160 (8分3連音符)、♩ 240 (8分音符)、♩3 320 (4分3連音符)、𝅗𝅥 480 (4分音符)

❹ SW (スイッチ)

パートごとのアルペジオ再生のオン/オフを設定します。

NOTE パネル上の[PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押すと、ナンバーボタン[5]〜[8]が、パート1〜4のアルペジオ再生のオン/オフ設定として使用できます。

❺ HOLD (ホールド)

パートエディットのアルペジオメイン画面(112ページ)と同じです。

❻ ボイスバンク/ボイスナンバー /ボイスネーム

(表示のみ)

各パートで選択されているボイスのバンク、ボイスナンバー、ボイスネームを表示します。設定は、ボイス画面(97ページ)で行ないます。

パフォーマンスパートエディットのアルペジオメイン画面(112ページ)で、ボイス ウィズ アルペジオ(❼)を「on」に設定したとき、ここで表示されるボイスは、アルペジオタイプ(❿)に連動して、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスに変更されます。

❼ BANK (バンク)
❽ CATEGORY (カテゴリー)
❾ SUB CATEGORY (サブカテゴリー)
❿ TYPE (タイプ)

パートエディットのアルペジオメイン画面(113ページ)と同じです。

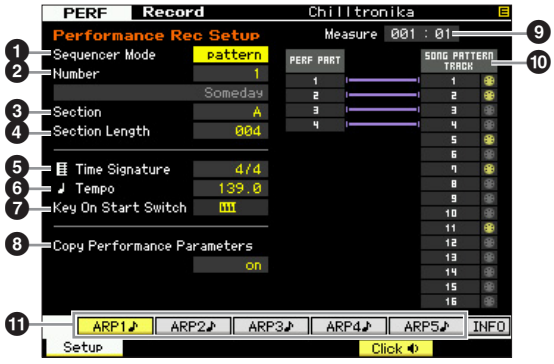
パフォーマンスの演奏を記録する (パフォーマンスレコード)

[PERFORM] → [●](レコード)

パフォーマンスの演奏を、設定したソングやパターンに記録します。鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーや一部のノブの操作、アルペジオの再生まですべてMIDIデータとしてトラックに記録されます。ノブの録音されない機能については、「パフォーマンスモードでのシーケンサー部の働き」(14ページ)をご覧ください。

注記 **パフォーマンスレコードを行なうことにより、録音先に設定したソング/セクション(パターン)は、全トラックが上書きで消去されます。録音開始前に、録音先として選択したソング/セクション(パターン)にデータがないか、確認した上で録音しましょう。データの有無は、録音開始前に画面上に表示される「トラックの状態」欄で確認できます。この欄が全トラック空欄のソング/セクション(パターン)を録音先として選ぶか、あらかじめ全ソング/パターンデータを外部USB記憶装置に保存しておきましょう。**

パフォーマンスを録音する操作手順については、取扱説明書をご参照ください。



❶ Sequencer Mode (シーケンサーモード)
パフォーマンスの演奏をソングとパターンのどちらに録音するかを選びます。

設定値: pattern (パターン)、song (ソング)

❷ パターンまたはソング番号
録音に使用するパターンまたはソングの番号(1～64)を設定します。選択したパターンまたはソングの名前が「パターンネーム(ソングネーム)」に表示されます。

❸ Section (セクション)
シーケンサーモード(❶)に「pattern」を設定した場合に、録音に使用するセクション(A～P)を設定します。選んだセクションに元から記録されていたデータは、録音をスタートした時点ですべて消えてしまいます。

❹ Section Length (セクションレングス)
録音先にパターンを選んだ場合だけ表示されます。録音することによって作られるパターンの長さ(小節数)を設定します。

設定値: 001～256

❺ Time Signature (タイムシグネチャー=拍子)
拍子を設定します。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

❻ Tempo (テンポ)
録音中のテンポを設定します。録音中のアルペジオのテンポは、ここでのテンポに自動的にシンクします。

設定値: 5.0～300.0

NOTE MIDI Sync (MIDIシンク)(228ページ)が「MIDI」または「auto」に設定されているときは、この表示が「MIDI」または「auto」となり変更できません。

NOTE パターンに録音する場合は、必ずここのテンポの設定値が録音先にコピーされます。ソングに録音する場合は、録音先にテンポトラックがないときのみ、コピーされます。

❼ Key On Start Switch (キーオンスタート スイッチ)
鍵盤を押して録音をスタートする状態に設定します。

設定値: (オン)、(オフ)

❽ Copy Performance Parameters (コピーパフォーマンスパラメーターズ)
パフォーマンスコモンエディットやパフォーマンスパートエディットのパラメーターが、ソングやパターンのミキシングにコピーされるかどうかを設定します。

設定値: off、on

❾ Measure (メジャー:ビート)(表示のみ)
現在録音している曲中の位置を、メジャー (小節番号)とビート(拍)で表示します。

❿ トラックの状態(表示のみ)
選択したソングやセクションにデータが録音されているかどうかを、トラックごとに表示します。

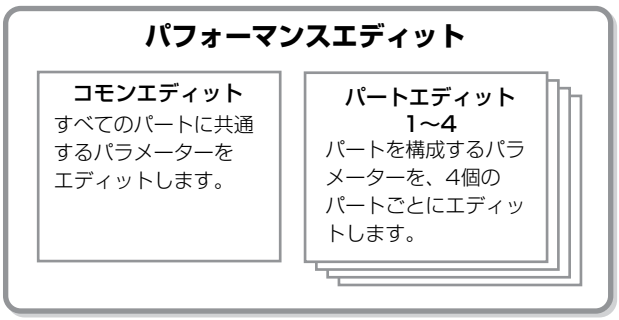
⓫ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)
[♪](音符)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられていて、録音中にワンタッチで切り替えることができます。アルペジオタイプの設定はアルペジオ画面(98ページ)で行ないます。

パフォーマンスを作り変える(パフォーマンスエディット)

パフォーマンスエディットでは、パフォーマンスを構成するさまざまなパラメーターの値を変更して、パフォーマンスを作り変えます。パフォーマンスエディットに入るには、[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入ってから[EDIT]ボタンを押します。

全パート共通のエディットとパートごとのエディット

パフォーマンスは、最大4個のパートで構成されています。パフォーマンスを作り変えるパフォーマンスエディットは、すべてのパートに共通するパラメーターを設定するコモンエディットと、パートを構成するパラメーターをパートごとに設定するパートエディットの2種類に分かれます。



パフォーマンスを作り変える手順

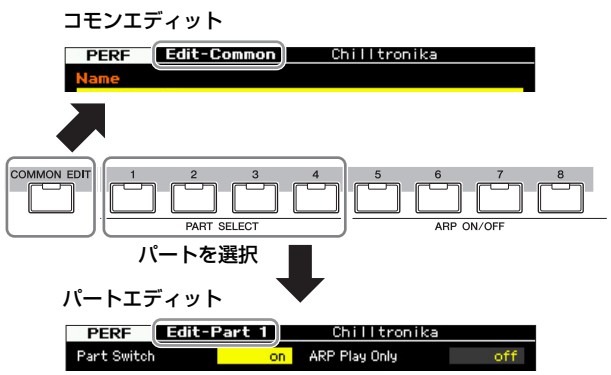
1 [PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイに入ります。

これから作り変えるパフォーマンスを選びます。

2 [EDIT]ボタンを押してパフォーマンスエディットに入ります。

3 コモンエディットとパートエディットを切り替えます。

[COMMON EDIT]ボタンを押すとコモンエディットに、ナンバーボタン[1]〜[4]を押すとパートエディットに入ります。パートエディットでは、ナンバーボタン[1]〜[4]でエディットするパートを選択できます。



4 目的のパラメーターがある画面を表示します。

パフォーマンスエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]〜[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]〜[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。

画面の最下段には、[F1]〜[F6]ボタンや[SF1]〜[SF6]ボタンに対応した表示があり、どのボタンにどんな画面が割りあてられているかを確認できます。



5 目的のパラメーターにカーソルを移動します。

6 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

7 手順3〜6を繰り返すことで、パフォーマンスエディットを行ないます。

8 変更したパフォーマンスに名前をつけます。

コモンエディットのネーム画面(102ページ)でパフォーマンスネームを入力します。

9 変更したパフォーマンスを保存します。

[STORE]ボタンを押してストア画面(101ページ)を表示し、変更したパフォーマンスを保存します。

注記
- **作成されたパフォーマンスは、他のパフォーマンスを選ぶか電源を切ると失なわれてしまいます。他のパフォーマンスに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスデータを本体に保存してください。**
- **パフォーマンスエディットの内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュ ROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんが、ストアを実行することで、ストア先のパフォーマンスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

パフォーマンスを作り変える際の便利機能

パートのオン/オフを切り替える(ミュート機能)

パフォーマンスプレイのときと同様の方法(93ページ)で、パートのオン/オフを切り替えることができます。

エディットしたいパートだけをオンにする(ソロ機能)

パフォーマンスプレイのときと同様の方法(93ページ)で、あるパートだけを発音状態(ソロ)にすることができます。

[E](エディット)マークについて

パフォーマンスプレイモードと同様に、パフォーマンスエディットモードでも [E] (エディットマーク) が表示されます。詳細は、96ページをご参照ください。

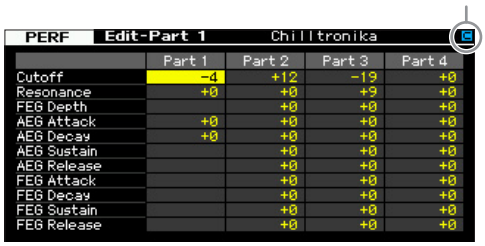
編集前の音と聞き比べる(コンペア)

パフォーマンスを作り変えて[E](エディット)マークが表示されているときには、コンペア機能を使って編集前と編集後の音を聞き比べることができます。

1 [EDIT]ボタンを押してコンペア状態に切り替えます。

パフォーマンスエディット状態で[E]マークが表示されているときに、さらに[EDIT]ボタンを押すと、[EDIT]ボタンのランプが点滅してコンペア状態になります。このとき、画面右上に示された[E](エディット)マークが[C](コンペア)マークに変わり、メモリーには編集前のパフォーマンスが呼び出されています。

パフォーマンスプレイ状態で[E]マークが表示されているときには、[EDIT]ボタンを押してパフォーマンスエディットに入ってから再度[EDIT]ボタンを押します。



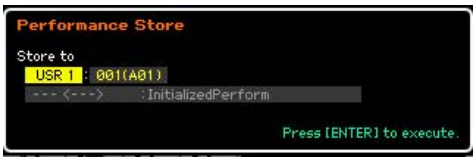
2 もう一度[EDIT]ボタンを押すと元の状態に戻ります。

コンペア状態からもう一度[EDIT]ボタンを押すと、[EDIT]ボタンのランプが点灯状態に戻り、画面右上に示された[C](コンペア)マークが[E](エディット)マークに変わって、元の状態に戻ります。

手順1と2を繰り返すことで、編集前と編集後の音を聞き比べます。

作ったパフォーマンスを保存する(ストア)

1 [STORE]ボタンを押してパフォーマンスストア画面に切り替えます。



2 パフォーマンスの保存先を設定します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを使って、保存先のユーザーバンクとパフォーマンスナンバーを設定します。

バンクボタン[USER 1]～[USER 4]、グループボタン[A]～[H]、ナンバーボタン[1]～[16]で保存先を設定することもできます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

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

4 [INC/YES]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、パフォーマンスプレイ画面に戻ります。

注記 ストアを実行することで、ストア先のパフォーマンスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターにセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については241ページをご覧ください。

コモンエディットのパラメーターの働き

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON EDIT]

コモンエディットでは、すべてのパートに共通するパラメーターをエディット(編集)します。ここでは、コモンエディットのすべてのパラメーターを、[F1] General (ジェネラル)から[F5] Effect (エフェクト)まで、画面の順番に説明します。

★マークについて
初心者の方にとって理解しやすく効果が確認しやすいパラメーターには、★マークを付けています。どのパラメーターを操作すればいいか分からないような場合には、まず★マークの付いたパラメーターから操作することをお勧めします。

パフォーマンスとしての基本設定をする [F1] General (ジェネラル)

パフォーマンスネームを付ける [SF1] Name (ネーム)



❶ Name (ネーム)★
パフォーマンスに名前をつけます。英数字を使って最大20文字で設定できます。[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。
名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

❷ Main Category (メインカテゴリー)★
❸ Sub Category (サブカテゴリー)★
パフォーマンスが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。
カテゴリー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、適切なカテゴリーを設定しておくと、多くのパフォーマンスの中から目的のパフォーマンスを短時間で見つけ出すことができます。
メインカテゴリーは音楽ジャンルや楽器の大きな区分けを示すもので、サブカテゴリーはメインカテゴリーの中をさらに細かく分類するためのものです。

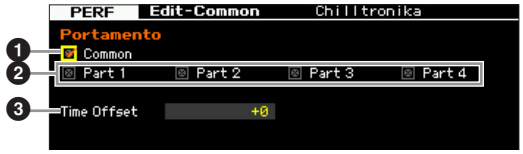
設定値: 右記のリストをご覧ください。

パフォーマンスカテゴリー

Main		Sub	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clsic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		---	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clsic	Classic R&B
		Funk	Funk
		---	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		---	No Assignment
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	No Assignment
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethnc	Ethnic / World
		---	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
		WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	No Assignment
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		---	No Assignment
---	No Assignment	---	No Assignment

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

ポルタメントに関する設定をする [SF2] Porta (ポルタメント)



❶ Portamento Common (ポルタメント コモンスイッチ)★

パフォーマンスにポルタメント効果をかけるか(オン)かけないか(オフ)を設定します。オンに設定すると、パートスイッチ(❷)でオンに設定されているパートにポルタメント効果がかかります。

❷ Portamento Part 1～4 (ポルタメント パートスイッチ1～4)★

各パートにポルタメント効果をかけるか(オン)かけないか(オフ)を設定します。

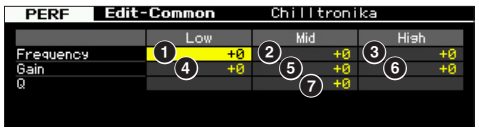
❸ Portamento Time Offset (ポルタメント タイムオフセット)★

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。各パートのボイスに設定されているポルタメントタイムを間接的に増減します。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。

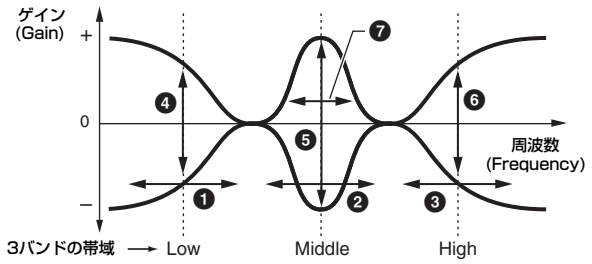
設定値: -64～+63

パートEQを間接的に操作する [SF3] Part EQ (パートEQ)

パートエディットの[F5] EQ (116ページ)の設定値を間接的に増減して、パフォーマンスの音質を補正したり、音を作り変えたりします。



3バンド(Low、Middle、High)のパラメトリックイコライザーです。LowとHighはシェルビングタイプ、Middleはピーキングタイプになっています。



Frequency (フリケンシー)

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。

設定値: -64～+63

❶ Low Frequency (ローフリケンシー)

低音側の基準周波数を設定します。

❷ Middle Frequency (ミドルフリケンシー)

中音域の基準周波数を設定します。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

❸ High Frequency (ハイフリケンシー)

高音側の基準周波数を設定します。

Gain (ゲイン)

フリケ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。

設定値: -64～+63

❹ Low Gain (ローゲイン)

ローフリケンシー(❶)より下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。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

❺ Middle Gain (ミドルゲイン)

ミドルフリケンシー(❷)付近の信号レベルを、ブースト/カットするレベルを設定します。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

❻ High Gain (ハイゲイン)

ハイフリケンシー(❸)より上の周波数帯域をブース/カットするレベルを設定します。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

❼ Q (キュー)

ミドルフリケンシー(❷)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。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定値: -64～+63

ノブやスイッチの設定をする [SF4] Other (ジェネラルアザー)



❶ Knob Control Assign (ノブコントロールアサイン)

ノブ1～8の機能を示す6つのランプのうち、パフォーマンスを選んだときにどのランプが点灯しているかを設定し、パフォーマンスごとに記憶させます。

設定値: tone1、tone2、ARP FX、reverb、chorus、pan

❷ A. Function 1 Mode (アサイナブルファンクション1モード)

❸ A. Function 2 Mode (アサイナブルファンクション2モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選びます。ラッチタイプ(latch)では、ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。
モーメンタリータイプ(momentary)では、ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

❹ Ribbon Mode (リボンコントローラーモード)

リボンコントローラーの機能のしかたを選択します。リボンコントローラーから指を離したときに、値がリボンの中央位置に戻されるのがリセット(reset)、指を離した位置の状態で値が維持されるのがホールド(hold)です。

設定値: hold (ホールド)、reset (リセット)

❺ ARP Common Switch (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。パネル上の[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフにすることもできます。ここでの設定は、パフォーマンスプレイモードでのアルペジオ画面(98ページ)のコモンスイッチに反映されます。

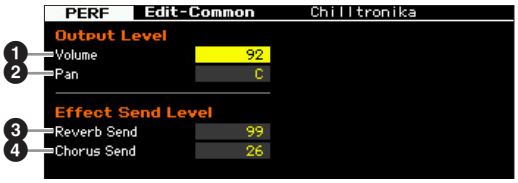
設定値: off、on

❻ ARP Sync Quantize Value (アルペジオ 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。設定値は、パフォーマンスプレイのアルペジオ画面のシンククオンタイズバリュー (98ページ)と同じです。

レベルとマスターエフェクトの設定をする [F2] Level/MEF (レベル/マスターエフェクト)

レベルやパンを設定する [SF1] Level (レベル)



❶ Volume (ボリューム)★

パフォーマンスの音量を設定します。

設定値: 0～127

❷ Pan (パン)★

パフォーマンスのパン(ステレオ定位)を設定します。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

NOTE パフォーマンスを構成するパー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。

❸ 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。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定値: 0～127

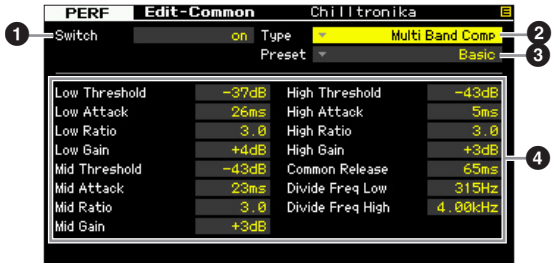
❹ Chorus Send (コーラスセンド)★

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。パネル上のノブを使って、直接この値を設定することもできます。

設定値: 0～127

NOTE パフォーマンスパートエディットで、リバーブセンド/コーラスセンドの値を0に設定しているパートは、ここでリバーブセンド(❸)/コーラスセンド(❹)のレベルを設定しても、そのパートからはリバーブ/コーラスへ信号が送られません。

マスターエフェクトを設定する [SF2] MasterFX (マスターエフェクト)



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Switch (スイッチ)

マスターエフェクトをかけるかどうかを設定します。ここをonに設定されているパフォーマンスを呼び出すと、パネルの[MASTER EFFECT]ボタンが自動的にオンになります。

設定値: off、on

❷ Type (タイプ)

エフェクトタイプを選びます。タイプについては、24ページで詳しく説明しています。

❸ Preset (プリセット)

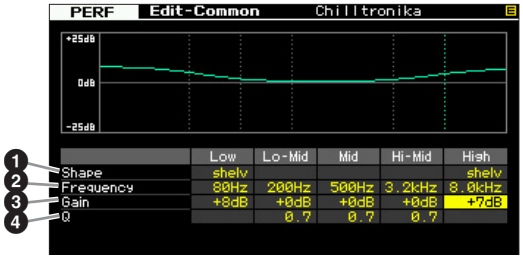
各エフェクトタイプでは、画面下部に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

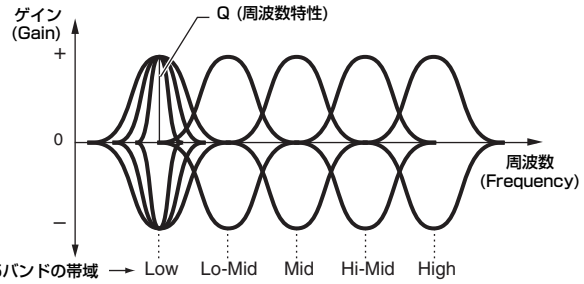
❹ エフェクトパラメーター

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27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、別電子ファイル「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。

マスター EQを設定する [SF3] MasterEQ (マスター EQ)

パフォーマンス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。





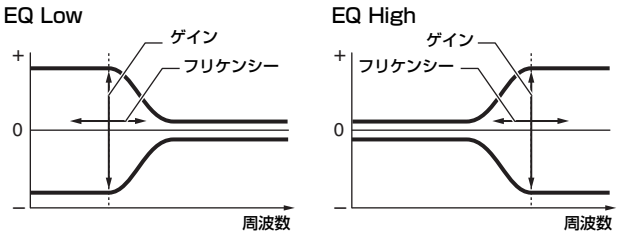
❶ Shape (シェイプ)

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。

設定値: shelv、peak

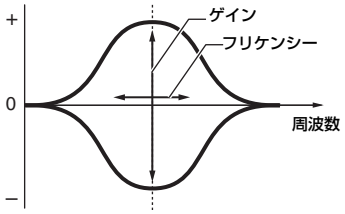
shelv (シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプのイコライザー。



peak (ピーキングタイプ)

特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプのイコライザー。



❷ Frequency (フリケンシー)

ゲイン(❸)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。

設定値:

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

Lo-Mid (ローミッド)、Mid (ミッド)、Hi-Mid (ハイミッド)

100Hz～10.0kHz

High (ハイ)

500Hz ～16.0kHz

❸ Gain (ゲイン)

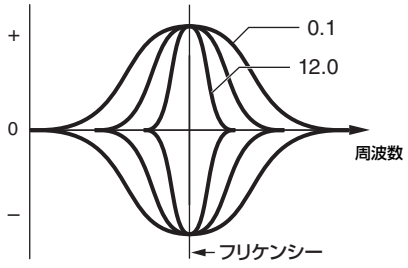
フリケンシー (❷)で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値: -12dB～+0dB～+12dB

❹ Q (キュー)

フリケンシー (❷)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。

設定値: 0.1 ～12.0



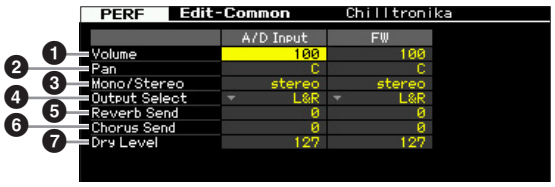
NOTE Low (ロー)とHigh (ハイ)に関しては、シェイプ(❶)を「shelv」に設定すると、キュー (❹)は空欄になり、設定できなくなります。

オーディオインの設定をする [F4] Audio In (オーディオイン)

リアパネルのA/D INPUT端子やIEEE1394端子からのオーディオ入力に関する設定を行ないます。

NOTE FW Inputの設定(FW1～14)は、別売のFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合にのみ有効です。

オーディオインの出力方法について設定する [SF1] Output (アウトプット)



❶ 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

❷ 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)

❸ Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)

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。

設定値: L mono、R mono、L+R mono、stereo

L mono (Lモノラル
左チャンネルの音声だけを使います。

R mono (Rモノラル)
右チャンネルの音声だけを使います。

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。

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。

❹ Output Select (アウトプットセレクト)

オーディオ入力パートの出力先を設定します。

設定値: 下表参照

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
FW1&2	FW OUTPUT 1と2	ステレオ (1: L、2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3と4	ステレオ (3: L、4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5と6	ステレオ (5: L、6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7と8	ステレオ (7: L、8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9と10	ステレオ (9: L、10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11と12	ステレオ (11: L、12: R)
FW13&14	FW 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
FW1	FW OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	モノラル
ins L (A/D Inputのみ)	内部のボコーダーモジュール	モノラル

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❺ Reverb Send (リバーブセンド)

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。

設定値: 0～127

❻ Chorus Send (コーラスセンド)

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。

設定値: 0～127

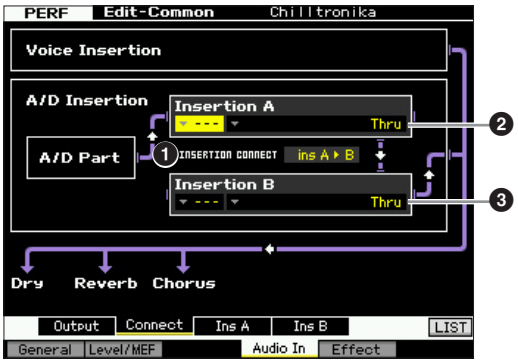
❼ Dry Level (ドライレベル)

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。値を上げるとリバーブやコーラスのかかり方が浅くなります。

設定値: 0～127

A/Dインプットのインサーションエフェクトを設定する [SF2] Connect (インサーションコネクション)

A/Dインプットパートのインサーションエフェクトの設定を行ないます。なお、システムエフェクトについては、エフェクト画面(107ページ)で設定します。
FW入力にはインサーションエフェクトをかけることはできません。



❶ INSERTION CONNECT (インサーションコネクション)

インサーションエフェクト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。

設定値: Ins A ▶ B、Ins B ▶ A

Ins A ▶ B

インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。

Ins B ▶ A

インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。

❷ Insertion A (インサーションAカテゴリー /タイプ)★

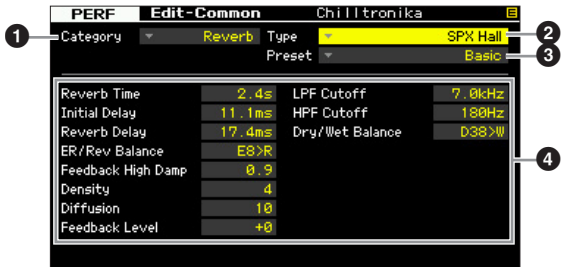
❸ Insertion B (インサーションBカテゴリー /タイプ)★

カテゴリーとタイプを設定して、インサーションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを選択します。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は、24ページで詳しく説明しています。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

エフェクトタイプ/パラメーターを設定する [SF3] Ins A (インサーションエフェクトA) [SF4] Ins B (インサーションエフェクトB)



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Category (カテゴリー)

❷ 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は、24ページで詳しく説明しています。

❸ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面下部に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

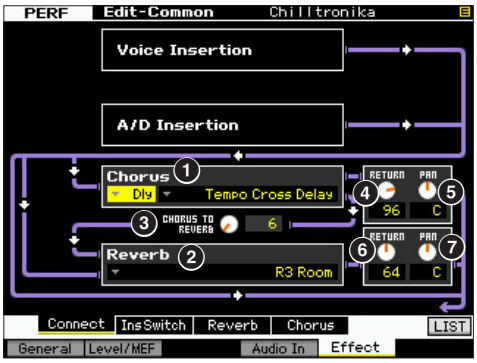
❹ エフェクトパラメーター

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27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、別電子ファイル「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。

エフェクトの設定をする [F5] Effect (エフェクト)

エフェクトの接続や各エフェクトの効果およびパラメーターを設定します。パフォーマンスモードでのエフェクトの構成や仕組みについては、23ページをご覧ください。

エフェクトの接続について設定する [SF1] Connect (エフェクトコネクション)



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Chorus (コーラスカテゴリー /タイプ)

カテゴリーとタイプを設定して、コーラスエフェクトのエフェクトタイプを選択します。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は、24ページで詳しく説明しています。

❷ Reverb (リバーブタイプ)

リバーブエフェクトのエフェクトタイプを選択します。カテゴリーはReverb (リバーブ)に固定されており、タイプからリバーブのエフェクトタイプを選びます。

設定値: エフェクトタイプについては、24ページで詳しく説明しています。

❸ 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

❹ 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を設定します。

設定値: 0～127

❺ 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)

❻ 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を設定します。

設定値: 0～127

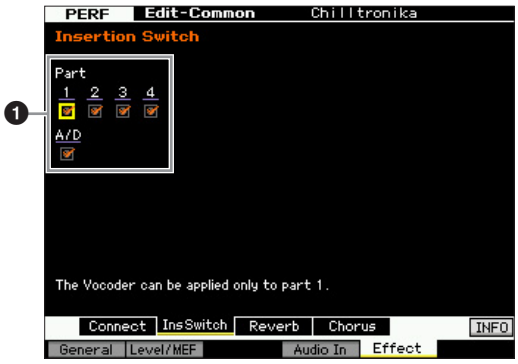
❼ Reverb Pan (リバーブパン)

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)

インサーションを有効にするパートを設定する [SF2] InsSwitch (インサーションスイッチ)

MOTIF XFの搭載する8基のインサーションエフェクトを、パフォーマンスのパート1～4、A/Dインプットパートの合計5パートの内、どのパートにかけるかを設定します。



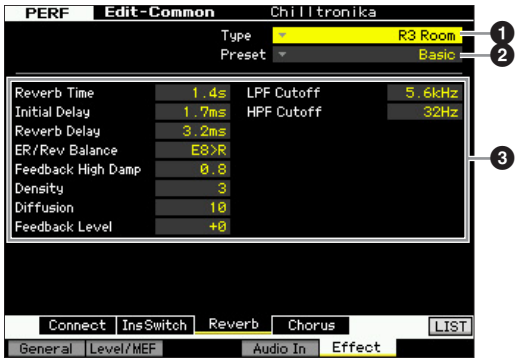
❶ パート1～4、A/D

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優先的にオンに設定するようにしましょう。

MOTIF XFには8基のインサーションエフェクトが内蔵されているため、ここでは同時に5パートすべてオンに設定できます。

NOTE A/Dインプットパートのインサーションエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定は、コモンエディットのオーディオイン画面のインサーションA/B画面で行ないます。パート1～4については、各パートに割り当てたボイスが持っているインサーションエフェクトの設定が有効になるため、パフォーマンスでは設定できません。パートのインサーションエフェクトを変更したい場合は、ボイスモードで該当パートに割り当てられたボイスを選択し、ボイスエディットに入ってボイスのインサーションエフェクトの設定を変更してください。

エフェクトタイプ/パラメーターを設定する [SF3] Reverb (リバーブ) [SF4] Chorus (コーラス)



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Type (タイプ)

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: エフェクトタイプについては、24ページで詳しく説明しています。

❷ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面下部に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

❸ 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27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、別電子ファイル「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。

パートエディットのパラメーターの働き

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択

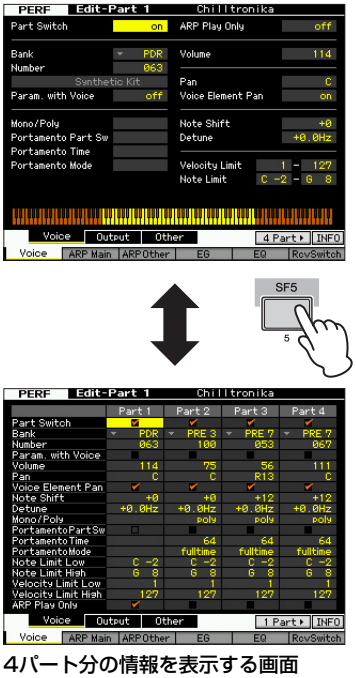
パートエディットでは、パートを構成するパラメーター (ボイス、アルペジオやEG、EQなど)をパートごとにエディット(編集)します。

★マークについて
初心者の方にとって理解しやすく効果が確認しやすいパラメーターには、★マークを付けています。どのパラメーターを操作すればいいか分からないような場合には、まず★マークの付いたパラメーターから操作することをお勧めします。

パートエディットでの1パート表示と4パート表示の切り替え

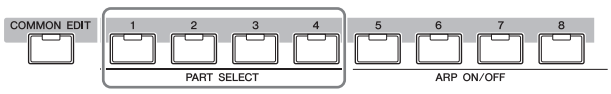
パートエディット画面では、[SF5]ボタンを押すたびに、選択中のパートだけを表示する画面と、4パート分の設定を表示する画面が切り替わります。ただし、[F2] ARP Mainと[F3] ARP Otherについては、4パート表示がありません。

選択中のパートだけを表示する画面



エディットするパートの切り替え

エディットするパートを切り替えるには、[PERFORMANCE CONTROL]ボタンまたは[TRACK]ボタンを押したあと、ナンバーボタン[1]～[4]を押します。

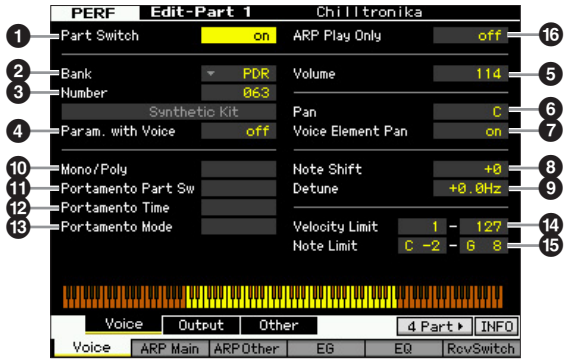


パートの切り替え

NOTE パートのミュートやソロなど、パートエディットの便利機能については、「パフォーマンスを作り変える際の便利機能」(101ページ)、「パフォーマンスジョブによる便利機能」(117ページ)をご覧ください。

パートの波形や発音域を設定する [F1] Voice (ボイス)

各パートのボイスや発音域を設定する [SF1] Voice (ボイス)



❶ Part Switch (パートスイッチ)★

パートを使用するかどうかの設定をします。off (使用しない)に設定すると発音しなくなります。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

❷ Bank (バンク)★

❸ 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。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❹ Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス)

バンク(❷)、ナンバー (❸)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フリケンシー
- 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 モノ/ポリ(❿)、ポルタメントパートスイッチ(⓫)、ポルタメントタイム(⓬)、ポルタメントモード(⓭)については、パラメーター ウィズ ボイス(❹)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、ドラムボイスの場合は常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)

❺ 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。

設定値: 0～127

❻ Pan (パン)★

各パートのパン(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)

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。

❼ Voice Element 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画面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モードでのパン設定をC (センター)とみなします。

設定値: on、off

❽ 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

❾ 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

❿ 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。

⓫ Portamento Part 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。

設定値: off、on

⓬ Portamento Time (ポルタメントタイム)★

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。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。

設定値: 0～127

⓭ Portamento 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。

⓮ Velocity Limit (ベロシティーリミット)

パー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、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 [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してベロシティーを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

⓯ Note Limit (ノートリミット)

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と最高音の鍵盤範囲で、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

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

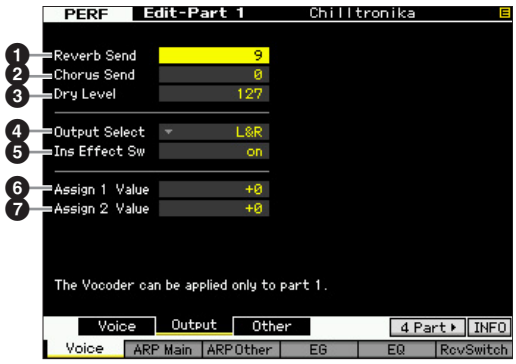
⓰ ARP Play Only (アルペジオ プレイ オンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(on)、しないか(off)を設定します。
オンの場合は、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: off、on

各パートの出力方法を設定する [SF2] Output (アウトプット)

各パートのシステムエフェクトの深さと、音の出力先を設定します。



❶ Reverb Send (リバーブセンド)

各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。

設定値: 0～127

❷ Chorus Send (コーラスセンド)
各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。

設定値: 0～127

❸ Dry Level (ドライレベル)
各パートの、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。値を上げるとリバーブやコーラスのかかり方が浅くなります。

設定値: 0～127

❹ Output Select (アウトプットセレクト)
パフォーマンス各パートの出力先を設定します。

設定値: 下表参照

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
FW1&2	FW OUTPUT 1と2	ステレオ (1: L、2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3と4	ステレオ (3: L、4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5と6	ステレオ (5: L、6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7と8	ステレオ (7: L、8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9と10	ステレオ (9: L、10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11と12	ステレオ (11: L、12: R)
FW13&14	FW 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
FW1	FW OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	モノラル
drum	下記参照*	下記参照*

*「drum」に設定した場合は以下のとおり動作します。
エディット中のパートにノーマルボイスが割り当てられている場合、出力される端子はOUTPUT LとRでステレオ出力になります。
エディット中のパートにドラムボイスが割り当てられている場合は、ドラムキットの各キーのOutput Selectで設定されている出力端子が有効になります。

NOTE FWに関連する設定(FW1～14)は、別売のFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合だけ有効です。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

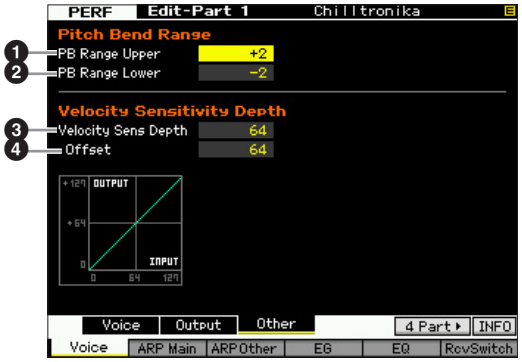
❺ Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)
インサーションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサーションエフェクトが有効になります。
A/Dパートを含めたインサーションエフェクトスイッチの設定は、コモンエディットのエフェクトインサーションスイッチ画面(108ページ)で行ないます。

❻ Assign 1 Value (アサイン1バリュー)
❼ Assign 2 Value (アサイン2バリュー)
TONE 1ランプが点灯しているときのノブ7 (ASSIGN1)、ノブ8 (ASSIGN2)の、ボイスを選んだときの数値を設定します。設定値の右側には、それぞれのノブで現在設定されている機能が表示されます。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ASSIGN1/2の機能は、コントローラーセット画面(60ページ)で設定します。

各パートのピッチベンドやベロシティーについて設定する [SF3] Other (アザー)

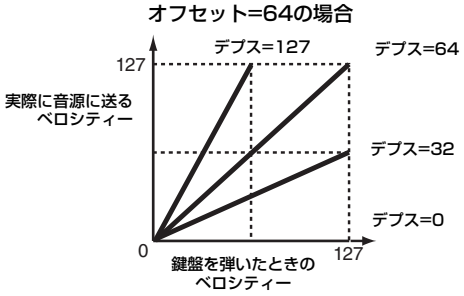


❶ PB Range Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)
❷ PB Range Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)
ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワー (左側)の値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。

設定値: -48～+0～+24

❸ Velocity Sens Depth (ベロシティーセンシティビティー デプス)
「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対する、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。下図のように、値を大きくするほど、「鍵盤を弾い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、「鍵盤を弾い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。

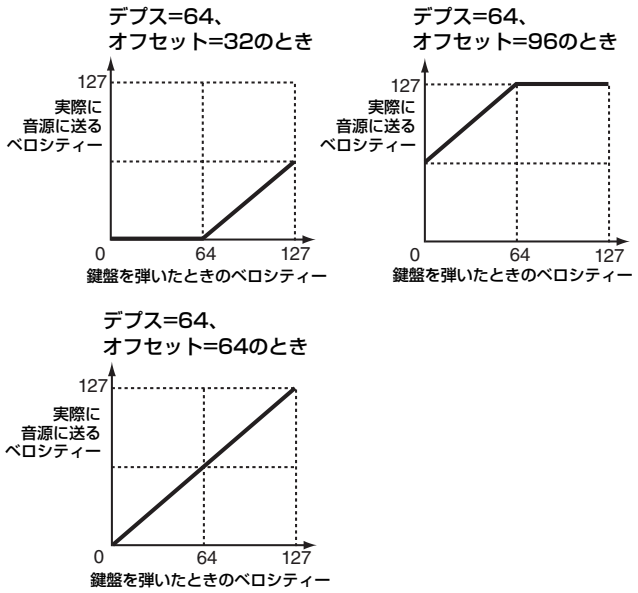
設定値: 0～127



❹ Velocity Sens Depth Offset (ベロシティーセンシティビティーデプス オフセット)

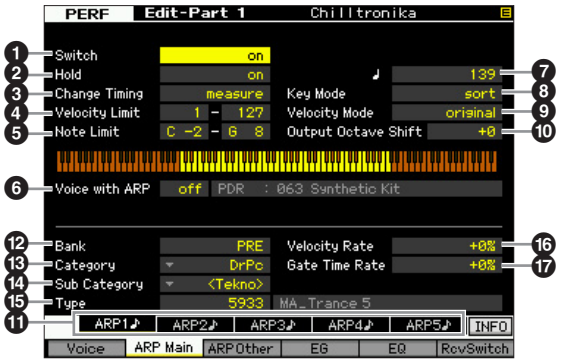
実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。下図のように、ここでの設定値から64を引いて2倍した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティーが1より小さくなる場合は1になり、127より大きくなる場合は127になります。

設定値: 0～127



アルペジオの設定をする [F2] ARP Main (アルペジオメイン)

アルペジオに関する基本的な設定を行ないます。画面の下段(⓫以降)のパラメーターについては[SF1]～[SF5]に登録できます。



♪NOTE この画面には、4パート表示の切り替えがありません。

♪NOTE パラメーターによっては、画面右下に「KBD」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押しながら鍵盤を押してベロシティーやノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❶ Switch (スイッチ)★

パートごとのアルペジオ再生のオン/オフを設定します。

設定値: off、on

❷ Hold (ホールド)★

一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまでアルペジオが鳴り続ける機能をオンオフします。

設定値: sync-off (下記参照)、off、on

sync-off (シンクオフ)

鍵盤から手を離している間も内部的にはアルペジオ再生が続き、次に鍵盤を弾くと発音が再開されます。

♪NOTE [PERFORMANCE CONTROL]ボタンをオンにすることによって、ナンバーボタン[13]～[16]を押すことでも各パートのホールドオン/オフの切り替えができます。ホールド(❷)を「シンクオフ」に設定した場合は、ナンバーボタンでの切り替えは、オン/シンクオフになります。

❸ Change Timing (チェンジタイミング)★

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。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

❹ Velocity Limit (ベロシティーリミット)

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。

設定値: 1～127

♪NOTE Key Mode (キーモード)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていて、ベロシティーリミットで設定した範囲外のベロシティーで鍵盤を弾いた場合、音が鳴らないのでご注意ください。

❺ Note Limit (ノートリミット)

アルペジオが鳴る音程の範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内の鍵盤を弾いたときは、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音程が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。

設定値: C -2～G8

♪NOTE Key Mode (キーモード)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていて、ノートリミットで設定した範囲外の鍵盤を弾いた場合、音が鳴らないのでご注意ください。

❻ 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。タイプ(⓯)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。右にボイスバンクとボイスナンバー、ボイスネームが表示されます。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

♪NOTE アルペジオタイプによってはユーザーボイスが登録されており、工場出荷時で最適な組み合わせになっています。したがって、ユーザーボイスを工場出荷時からエディットしてサウンドを大幅に変えたり他のボイスをストアすると、この組み合わせが最適でなくなることがあります。その場合は、Voice with ARP をオフに設定し、[F1]画面で、現在のアルペジオタイプに最適なボイスを選択してください。

❼ テンポ★

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5.0～300.0

NOTE アルペジオのテンポを外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDIシンク(❺)を「MIDI」/「auto」に設定します。その場合、ここのテンポの設定値が「MIDI」/「auto」となり、変更できません。

❽ Key Mode (キーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: sort、thru、direct、sort+direct、thru+direct

sort (ソート)
複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。

thru (スルー)
複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。

direct (ダイレクト)
アルペジオによる演奏は再生されず、鍵盤を弾いた音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。

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、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります。

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、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります。

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(18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 (キーモード)をsort (ソート)やthru (スルー)に設定すると、鍵盤を弾いても音が出ません。

❾ Velocity Mode (ベロシティーモード)

鍵盤を弾い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。

設定値: original、thru

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。

thru (スルー)
実際に鍵盤を弾いたときのベロシティーで再生されます。

❿ Output Octave Shift (アウトプット オクターブシフト)

アルペジオの音程をオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: -10～+10

⓫ [SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)選択

アルペジオメイン画面の下半分にあたる6つのパラメーター(バンク(⓬)～ゲートタイムレート(⓱))については、[SF1]～[SF5]ボタンに対応する5つの画面を切り替えながら、5種類の設定を入力することができる仕組みになっています。そこで、ここでは[SF1]～[SF5]ボタンをを押して、画面の下半分を切り替えます。

なお、[SF1]～[SF5]の5つの画面のうち、タイプ(⓯)が「off」以外に設定されている画面には、[SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプが設定されていることを示す[♪](音符)マークが表示されます。

設定値: [SF1]～[SF5]ボタン

⓬ Bank (バンク)★

アルペジオタイプのバンクを選びます。本体にプリセットされているアルペジオタイプを選択する場合はPRE (プリセット)、自分で作成したアルペジオタイプを選択する場合はUSR (ユーザー)に設定します。

設定値: PRE (プリセット)、USR (ユーザー)

NOTE オリジナルのアルペジオタイプの作成方法については、20ページをご覧ください。

⓭ Category (カテゴリー)★
⓮ Sub Category (サブカテゴリー)★

バンクでPREを選択した場合に、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。

設定値: カテゴリー一覧表(55ページ)をご覧ください。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

NOTE 別電子ファイル「データリスト」のアルペジオタイプリストの読み方については、本書の16ページをご覧ください。

⓯ Type (タイプ)★

カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。選択されたアルペジオタイプはアルペジオタイプ名に表示されます。MOTIF XF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「データリスト」をご覧ください。

⓰ 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値を設定します。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。
ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: -100%～+0%～+100%

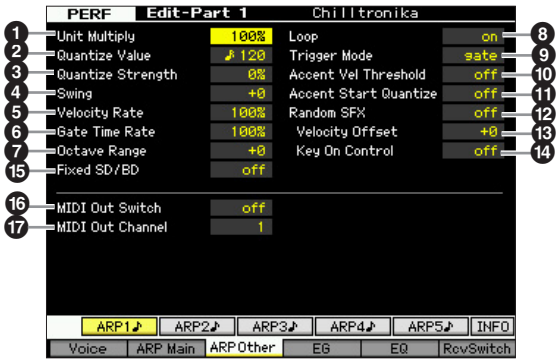
⓱ Gate Time Rate (ゲートタイムレート)

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。
ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: -100%～+0%～+100%

アルペジオの設定をする [F3] ARP Other (アルペジオアザー)

アルペジオを再生する際に発音タイミングやベロシティーなどを一時的に変更して、アルペジオのグループ感(ノリ)を変更する設定を行ないます。



♪NOTE この画面には、4パート表示の切り替えがありません。

❶ Unit Multiply (ユニットマルチプライ)

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。ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

❷ Quantize Value (クオンタイズバリュー)★

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。
ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

❸ Quantize Strength (クオンタイズ ストレングス)

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%でクオンタイズバリュー (❷)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。
ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: 0%～100%

❹ Swing (スイング)★

クオンタイズバリュー (❷)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。ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: -120～+120

❺ 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。ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: 0%～200%

❻ 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。ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: 0%～200%

❼ Octave Range (オクターブレンジ)

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。ノブから操作可能なパラメーターです。

設定値: -3～+0～+3

❽ Loop (ループ)

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。

設定値: off、on

❾ Trigger Mode (トリガーモード)

鍵盤を押さえるとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする状態(gate)と、鍵盤を押さえ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、鍵盤を離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鍵盤を押さえると、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。

設定値: gate (ゲート)、toggle (トグル)

♪NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、アルペジオメイン画面(112ページ)のホールド(❷)がonに設定されていても、鍵盤を弾く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。

❿ Accent Vel Threshold (アクセント ベロシティースレッショルド)

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、強いベロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生することができます。ここでは、アクセントフレーズを再生するベロシティーの強さを設定します。

設定値: off、1～127

⓫ Accent Start Quantize (アクセントスタートクオンタイズ)

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、強いベロシティーで鍵盤が押さえられ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。

設定値: off、on

⓬ Random SFX (ランダムSFX)

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。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off、on

⓭ Random SFX Velocity Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベ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: -64～+0～+63

⓮ Random SFX Key On Control (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵盤を押さえたときのベロシティーで再生する(off)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(on)を設定します。

設定値: off、on

⓯ Fixed SD/BD (フィックスト エスディー /ビーディー)

現在選択されているパートにドラムボイスが割り当てられている場合に有効なパラメーターです。このパラメーターの設定をオンにすることで、アルペジオ再生においてバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。
詳細な説明が85ページにありますので、ご参照ください。

設定値: on、off

⓰ MIDI Out Switch (MIDIアウトスイッチ)

アルペジオ演奏をMIDIアウト端子から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)

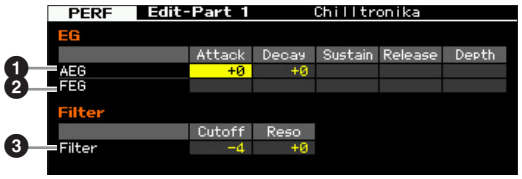
⓱ MIDI Out Channel (MIDIアウトチャンネル)

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。「kbd」では、パフォーマンスプレイで設定したMIDI送信チャンネル(228ページ)で出力します。

設定値: 1～16、kbd (キーボードチャンネル)

音の時間的な変化を設定する [F4] 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。また、フィルターのカットオフ周波数とレゾナンスを設定して、音の明るさなどを変更します。



❶ AEG (アンプリチュードEG)

鍵盤を弾い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、各パートのボイスのアンプリチュードEG画面(80ページ)の値を間接的に増減します。

Attack (アタックタイム)

鍵盤を弾いてから音量が最大になるまでの(実際はアタックレベル(80ページ)で設定した音量になるまでの)、音量変化にかかる時間を設定します。

Decay (ディケイタイム)

音量が最大になった後の音量変化の時間を設定します。

Sustain (サステインレベル)

鍵盤を押さえている間持続し続ける音量を設定します。

Release (リリースタイム)

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合はサステインレベルとリリースタイムは空欄になり、設定できません。

❷ FEG (フィルター EG)

フィルター EGのタイムとレベルを設定します。鍵盤を弾い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、各パートのボイスがフィルターEG画面(76ページ)の値を間接的に増減します。

Attack (アタックタイム)

鍵盤を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベル(77ページ)で設定した値になるまでの、音色変化にかかる時間を設定します。

Decay (ディケイタイム)

アタックベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定します。

Release (リリースタイム)

鍵盤を離してからカットオフ周波数がリリースベルで設定した値になるまでの時間を設定します。

Detph (デプス)

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。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合は、すべてのパラメーターが空欄になり、設定できません。

❸ Filter (フィルター)

カットオフ周波数よりも高い(または低い)周波数の信号を取り除くことで、音色を作り変える働きがあります。各パートのボイスのフィルタータイプ画面(74ページ)の値を間接的に増減します。ボイスを構成するエレメントで選ばれているフィルタータイプ(74ページ)によって効果が異なります。

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。

Resonance/Width (レゾナンス/ウィズ)

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フィルタータイプ画面(74ページ)のフィルタータイプ(❶)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)となります。

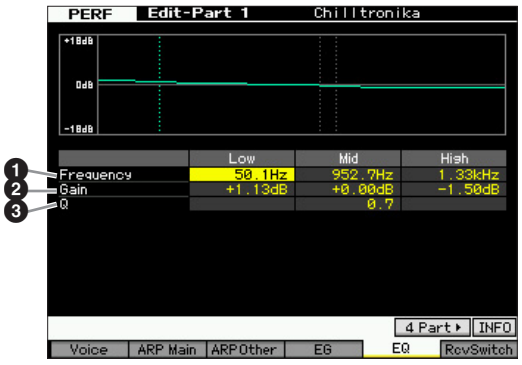
Resonanceの場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、カットオフで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことで、数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。

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 (75ページ)の値を間接的に増減します。

設定値: -64～+0～+63

EQで音を補正する [F5] 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。ローとハイのシェイプは、シェルビングに固定されています。



❶ Frequency (フリケンシー)

ゲイン(❷)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。

設定値:

Low (ロー)
50.1Hz～2.0kHz

Middle (ミドル)
139.7Hz～10.1kHz

High (ハイ)
503.8Hz ～14.0kHz

❷ Gain (ゲイン)

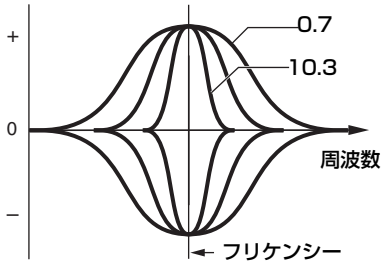
フリケンシー (❶)で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値: -12dB～+0dB～+12dB

❸ Q (キュー)

フリケンシー (❶)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。

設定値: 0.7～10.3



MIDIメッセージを受信するかどうか設定する [F6] RcvSwitch (レシーブスイッチ)

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(=☑)か、しない(=☐)かを設定します。画面中にあるコントローラー名称については、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。

NOTE ドラムボイスが選択されているパートは、Sustain (サステイン)の設定ができません。



パフォーマンスジョブによる便利機能

パフォーマンスジョブには、パフォーマンスを作る際に便利な機能が用意されています。パフォーマンスジョブに入るには、[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入ってから[JOB]ボタンを押します。

パフォーマンスジョブの操作手順

1 [JOB]ボタンを押して、パフォーマンスジョブに入ります。
パフォーマンスモードの状態で[JOB]ボタンを押します。

2 [F1]～[F4]ボタンを押してジョブを選びます。
[F1]～[F4]ボタンを押して、実行したいパフォーマンスジョブの画面に切り替えます。

3 カーソルを移動し、パラメーターを設定します。
ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

4 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。
[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

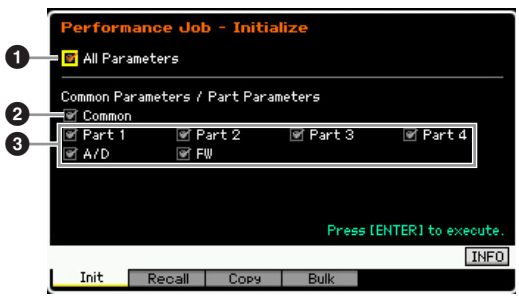
5 [INC/YES]ボタンを押して、ジョブを実行します。
画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の画面に戻ります。

6 [PERFORM]ボタンを押して、パフォーマンスプレイに戻ります。

注 記 **ジョブを実行しても、他のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりするとデータは失われてしまいます。他のパフォーマンスに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスデータを本体に保存してください。**

パフォーマンスを初期状態に戻す [F1] Init (イニシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データを呼び出し、パフォーマンスを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができるので、既存のパフォーマンスの一部を利用して新しいパフォーマンスを作ることができます。



❶ All Parameters (オールパラメーター)
パフォーマンスを構成するすべてのパラメーターを初期化します。ここをオンにすると、カーソルが他のパラメーターに移動しなくなります。

❷ Common Parameters (コモンパラメーター)
コモンエディット(102ページ)のすべてのパラメーターを初期化します。

NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つデータです。したがって、インサーションエフェクトスイッチのパラメーターを初期化したい場合は、パートパラメーター(❸)のPart 1～4のボックスにチェックを入れてください。

❸ Part Parameters (パートパラメーター)

Part 1～4
オンに設定したパートのパートエディット(109ページ)のすべてのパラメーターを初期化します。

A/D (A/D Input)
A/D INPUT端子に接続した機器から入力される音声パートです。コモンエディットのA/D入力パートに関する設定(106ページ)を初期化します。

FW
IEEE1394端子にIEEE1394ケーブルで接続した機器から入力される音声パートです。コモンエディットのFWパートに関する設定(106ページ)を初期化します。

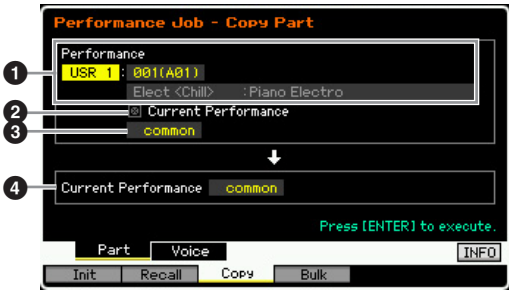
編集したパフォーマンスを呼び戻す [F2] Recall (リコール)

あるパフォーマンスを作り変えたあと、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、作り変えたパフォーマンスは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。

他のパフォーマンスやボイスの設定をコピーする [F3] Copy (コピー)

他のパフォーマンスの設定をコピーする [SF1] Part (パート)

あるパフォーマンスのコモンデータやパートデータを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーします。
あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合に便利な機能です。



❶ Performance (パフォーマンス)

バンクとパフォーマンスナンバーを設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。カレントパフォーマンス(❷)がオンの場合は設定できません。

❷ Current Performance (カレントパフォーマンス)

ここがオンに設定されていると、現在選ばれているパフォーマンスがコピー元のパフォーマンスとなります。すなわち、1つのパフォーマンスの中でのパートのコピーとなります。

❸ コピー元のデータの種類

コピー元のデータの種類やパートの番号を指定します。ここの設定を変更すると、コピー先のデータの種類(❹)がコピー元と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common、Part 1～4、A/D、FW

NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つデータです。したがって、Part 1～4を選択したときのみ、選択したパートのインサーションエフェクトスイッチの情報がコピーされます。

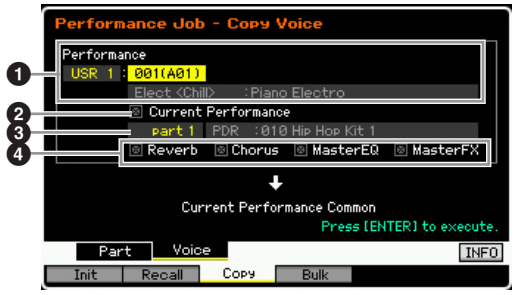
❹ コピー先のデータの種類

コピー先のデータの種類やパートの番号を指定します。ここの設定を変更すると、コピー元のデータの種類(❸)がコピー先と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common、Part 1～4、A/D、FW

ボイスのエフェクトの設定をコピーする [SF2] Voice (ボイス)

ボイスのエフェクトやマスター EQの設定を、選択中のパフォーマンスにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままパフォーマンスに取り込みたいような場合に便利な機能です。



❶ Performance (パフォーマンス)

バンクとパフォーマンスナンバーを設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。カレントパフォーマンス(❷)がオンの場合は設定できません。

❷ Current Performance (カレントパフォーマンス)

ここがオンに設定されていると、現在選ばれているパフォーマンスがコピー元のパフォーマンスとなります。

❸ コピー元のパート番号

コピー元のパフォーマンスのパート番号を指定します。選択されたパートに割り当てられているボイスネームが表示されます。

❹ コピーするボイスのエフェクトの設定

ボイスのエフェクトやマスター EQの設定を選択中のパフォーマンスにコピーするかどうかを設定します。Reverb (リバーブ)、Chorus (コーラス)、Master EQ (マスター EQ)、Master Effect (マスターエフェクト)のチェックしたデータがコピーされます。あるボイスの雰囲気を残したままパフォーマンスに取り込みたいような場合に便利な機能です。

NOTE リバーブまたはコーラスをコピーした場合、センドレベルはコピーされません。コピーしたボイスの雰囲気を残したい場合は、コピーするボイスで設定されているリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、パフォーマンスパートエディットのボイスアウトプット画面(110ページ)でリバーブセンド(❶)またはコーラスセンド(❷)を同様のレベルに設定する必要があります。

パフォーマンスデータを外部MIDI機器に送る [F4] Bulk (バルクダンプ)

現在選択中のパフォーマンスデータを、MIDIのシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)として、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。
[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、そのあと[INC/YES]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE ここでのデータは、MIDIで送信できるデータのみであり、サンプリングされたウェーブフォームは含みません。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは228ページをご覧ください。

サンプリングでボイス/パフォーマンスを作る (サンプリングモード)

ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本体内に録音することをサンプリングといい、本体内に録音されたデータをサンプルといいます。ボイス/パフォーマンスモードから入ったサンプリングモードでは、サンプリングによってサンプルを作成したり、サンプルの修正や編集をしたり、サンプルをウェーブフォームにまとめたりする作業を行ないます。
サンプリングモードに入るには、ボイスモードやパフォーマンスモードの状態で[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押します。

NOTE サンプリングモードには、ソング/パターンモードの状態で[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押して入る方法もあります。ただし、ボイス/パフォーマンスモードから入る場合とは、サンプルの用途や加工のしかたが大きく異なるため、ここではボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入る場合についてだけ説明します。ソング/パターンモードからサンプリングモードに入る場合について知りたい場合は201ページをご覧ください。

注 記 サンプリングで取り込んで作ったサンプルは電源を切ると失われてしまいます。サンプルを保存するため、別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M、USB記憶装置、またはコンピューターのいずれかを準備してください。

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

サンプリングモードの働きや仕組みについて知る

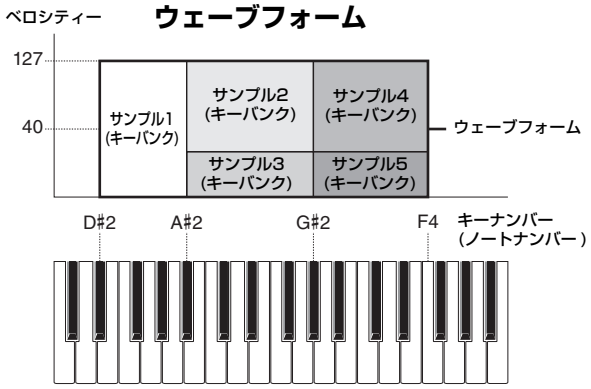
ここでは、サンプルとキーバンク、ウェーブフォームの仕組みと、ボイス/パフォーマンスとの関係について説明します。

サンプルについて

サンプルとは、ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本体内に取り込んだものです。一般的にウェーブと呼ばれるデータとまったく同じものですが、後ほど説明するウェーブフォームと紛らわしいためにMOTIF XFではサンプルと呼んでいます。
サンプルを本体内に取り込む方法として、サンプリングモードでオーディオ信号をサンプリングする方法と、ファイルモードでUSB記憶装置やネットワークで接続されたコンピューターからウェーブファイル(WAV、AIFF)を読み込む方法の2種類の方法があります。

サンプルとキーバンクとウェーブフォーム

MOTIF XF内では、サンプルは必ずいずれかのウェーブフォームに保存されています。たとえば、サンプリングを実行するときにも、USB記憶装置からサンプルを読み込むときにも、必ず保存先のウェーブフォームを選んでから実行する仕組みになっています。言い換えると、ウェーブフォームがサンプルの入れ物になっていると考えてもいいでしょう。
ウェーブフォームには、複数のサンプルを保存することが可能です。たとえば、1つのウェーブフォームに数十個のサンプルを保存することもできます。こうして1つのウェーブフォームに多くのサンプルを保存した場合、1つの鍵盤を演奏してすべてのサンプルが発音するようでは収拾がつかないため、サンプルごとに発音する鍵盤の範囲(キーレンジ)や、ベロシティーの範囲(ベロシティーレンジ)を設定できる仕組みになっています。そうすることで、演奏する鍵盤の位置や鍵盤を弾く強さによって違うサンプルが発音し、バリエーション豊かな音色となります。このように、サンプルごとに設定されている鍵盤の範囲とベロシティーの範囲をキーバンクと呼びます。



ボイスとウェーブフォームの関係

ウェーブフォームは、ボイスに組み込んではじめて鍵盤で演奏することが可能になります。ボイスには、ボイスエディットのエレメントエディット(69ページ)で、1エレメントについて1つずつウェーブフォームを割り当てることができる仕組みになっています。MOTIF XFには、プリセットで3963個

のウェーブフォームが用意されていますが、エレメントエディットでは、それとは別にサンプリングモードで作成したウェーブフォームを選択できます。

NOTE サンプリングの結果作成されるデータの違いからボイス/パフォーマンスモードとソング/パターンに分けて説明していますが、作成されるウェーブフォームは共通なので、次のような方法で互いのサンプリング結果を利用し合うことも可能です。

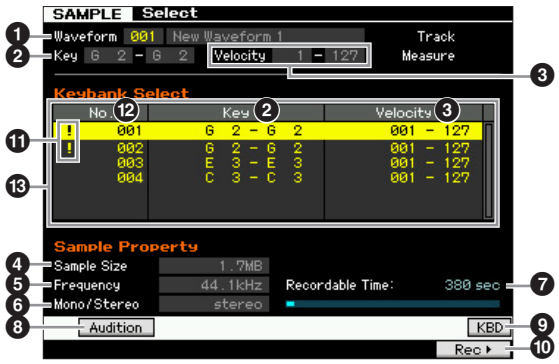
- ボイスモードからサンプリングモードに入った状態でサンプリングによって作成されたボイスを、ソング/パターンのミキシングに割り当てる。
- ソング/パターンモードからサンプリングモードに入った状態で作成されたウェーブフォームを、ボイスモードでエレメントに割り当ててボイスを作成する。

サンプリングモードの入口(サンプリングメイン)

サンプリングメインはサンプリングモードの入口にあたり、ボイスモードやパフォーマンスモードから[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押してサンプリングモードに入ると、必ずこの画面が表示されます。
[EXIT]ボタンを押すと、元のボイスモードやパフォーマンスモードに戻ります。

ウェーブフォームやキーバンクを選ぶ [INTEGRATED SAMPLING]

サンプリングメイン画面では、ウェーブフォームやキーバンクを選択したり、キーバンクに割り当てられているサンプルの情報や音を確認できます。❶でウェーブフォームを選び、⓭でキーバンクを選択します。



❶ Waveform (ウェーブフォーム)

ウェーブフォームナンバーを設定してウェーブフォームを選びます。ウェーブフォームネームが表示されます。

設定値: 001～128

❷ Key (キーレンジ)(表示のみ)

選択中のキーバンクが発音する鍵盤の範囲を表示します。

❸ Velocity (ベロシティーレンジ)(表示のみ)

選択中のキーバンクのベロシティーレンジを表示します。

❹ Sample Size (サンプルサイズ)(表示のみ)

選択中のキーバンクに割り当てられているサンプルの大きさを表示します。

❺ Frequency (フリケンシー)(表示のみ)

選択中のキーバンクに割り当てられているサンプルのサンプリング周波数を表示します。

NOTE サンプリング周波数とは、サンプリングのときにアナログ入力信号を1秒間に何回チェックしてデジタルデータに変換するかを示す数値です。周波数が高くなるほど精度が高くなり、高音質でサンプリングされることになります。音楽用のCDをはじめ、一般的に44.1kHzが標準的な値となっています。

❻ Stereo/Mono (ステレオ/モノ)(表示のみ)

選択中のキーバンクに割り当てられているサンプルが、ステレオかモノラルかを表示します。

❼ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

次のサンプリングでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

❽ [SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、選択中のキーバンクに割り当てられているサンプルが再生されます。サンプルを音で確認できます。

❾ [SF6] KBD (キーボード)

[SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことで、選択中のウェーブフォームに含まれているキーバンクを選択できます。

❿ [F6] Rec (レコード)

このボタンを押すことで、サンプリングレコードセットアップ画面を表示します。サンプリングの設定をするための画面です。詳しくは「サンプリングの準備をする [F6] Rec (セットアップ)」(122ページ)をご覧ください。

⓫ 重複マーク(表示のみ)

他のキーバンクとキーレンジやベロシティーレンジが重なっている場合に重複マークが表示されます。重なっているレンジの発音については、129ページをご覧ください。

⓬ No. (キーバンクナンバー)(表示のみ)

選択中のウェーブフォームに含まれるキーバンクの通し番号です。

⓭ キーバンクの一覧表示

選択中のウェーブフォームに含まれるキーバンクの一覧表示です。[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアル、カーソル[∧]/[∨]ボタンを押して、目的のキーバンクを選択できます。

サンプリングを実行する(サンプリングレコード)

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

サンプリングレコードでは、本体に接続した外部マイクやオーディオ機器などから必要な音を録音(サンプリング)できます。サンプリングされた音(サンプル)は、ウェーブフォームに組み込まれ、ボイスに割り当てることで楽器音として演奏できます。

サンプリングの手順

サンプリングでボイスやパフォーマンスを作る手順について説明します。

1 マイクやオーディオ機器をMOTIF XFに接続します。

接続方法については取扱説明書をご覧ください。
なお、MOTIF XFの再生音をリサンプリングする場合は、この手順は必要ありません。

2 ボイスモードまたはパフォーマンスモードに入ります。

パフォーマンスモードの場合は、元になるパフォーマンスを選びます。

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

サンプリングメイン画面が表示されます。

4 [F6] Recボタンを押してセットアップ画面(122ページ)を表示します。

セットアップ画面で次の設定を行ないます。カッコ内の番号は、セットアップ画面のパラメーターの番号です。

- インプットソース(❷)で、マイクやオーディオ機器を接続した端子を設定します。
- ウェーブフォーム(❻)で、名前の付いていないウェーブフォームを選びます。
- ボイス(❿)で、新しいボイスが保存されるボイスバンクとボイスナンバーを選びます。
- パフォーマンスモードからサンプリングに入っている場合は、パート(❾)で、ボイスが割り当てられるパフォーマンスのパートを選びます。
- 他のパラメーターについては、必要に応じて設定してください。

5 [F6] Standbyボタンを押してスタンバイ画面(124ページ)を表示します。

スタンバイ画面では、次の設定を行ないます。カッコ内の番号は、スタンバイ画面のパラメーターの番号です。

- トリガーモード(❽)で、サンプリングを開始する方法を設定します。通常は、「level」に設定します。
- トリガーモード(❽)を「level」に設定した場合は、トリガーレベル(❼)も設定します。設定方法は、レベルメーターの赤い三角形の表示が、音を鳴らしたときのレベルよりも少し低い位置になるよう設定します。

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

レベルメーターの表示が、クリップしない範囲でできるだけ高いレベルになるように入力レベルを調節します。入力レベルの調節は次の方法で行ないます。

- インプットソースがA/Dインプットの場合は、リアパネルの[GAIN]ノブで入力レベルを調節します。それでも入力レベルが低すぎる(高すぎる)場合には、ユーティリティーモードのMic/Line (223ページ)を切り替えましょう。
- インプットソースがリサンプルの場合は、レコードゲインで入力レベルを調節します。
- インプットソースがFWの場合は、入力レベルの調節はできません。

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

オンに設定すると緑色に、オフに設定するとグレー表示になります。コンファームをオンに設定すると、サンプリングがうまくできなかった場合のやり直しがしやすくなります。

8 [F5] Startボタンを押してサンプリングを開始します。

トリガーモード(❽)を「manual」に設定した場合は、ボタンを押すと同時に画面にRECORDINGと表示され、サンプリングが開始されます。
トリガーモード(❽)を「level」に設定した場合は、画面にWAITINGと表示されてサンプリングは開始されません。

9 サンプリングする音を鳴らします。

トリガーモード(❽)を「level」に設定した場合は、音が鳴ってトリガーレベル(❼)を超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわってサンプリングが開始されます。
サンプリング実行中は、サンプリングされている音が波形で表示されます。

10 [F6] Stopボタンを押してサンプリングを終了します。

手順7でコンファームをオンに設定した場合は、サンプリング終了画面(125ページ) が表示されます。[SF1] Audition (オーディション)ボタンを押して、録音したサンプルを音で確認します。録音に問題がなければ、[ENTER]ボタンを押して取り込んだ音を「サンプル」として確定させ、セットアップ画面に戻ります。録音を取り消してもう一度サンプリングをやり直す場合は、[EXIT]ボタンを押してスタンバイ画面に戻り、手順5からやり直します。

手順7でコンファームをオフに設定した場合は、取り込んだ音は「サンプル」として自動的に確定され、セットアップ画面に戻ります。

NOTE ただし、手順4でセットアップ画面のレコードネクスト(❹)をオンに設定した場合は、サンプルデータを確定後またはサンプリング終了後、スタンバイ画面に戻ります。連続的なサンプリングを終了する場合は、[EXIT]ボタンを押します。

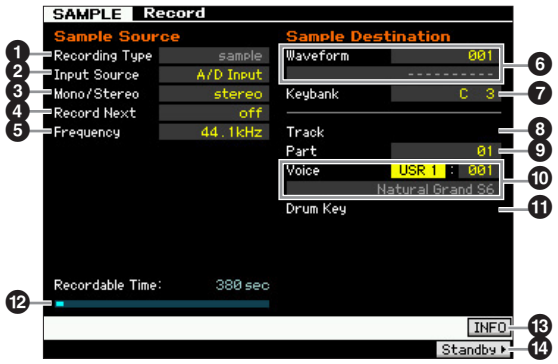
11 ウェーブフォームを保存します。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M (別売)が装着されている場合は、サンプリングジョブのコピー (135ページ)を使って保存しましょう。
装着されていない場合は、ファイルモードで、USB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存します。

注 記 サンプリングで取り込んで作ったサンプルは、電源を切ると消えてしまいます。電源を切る前に必ずフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)にコピー (135ページ)するか、USB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(241ページ)してください。

サンプリングの準備をする [F6] Rec (セットアップ)

サンプリングを実行するための準備をします。サンプリングメイン画面から[F6]ボタンを押してこの画面に入ります。[EXIT]ボタンを押すとサンプリングメイン画面に戻ります。



❶ Recording Type (レコーディングタイプ)

サンプリングの方法を設定します。ただし、ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合は、「sample (サンプル)」で固定されているため、設定の必要はありません。

❷ Input Source (インプットソース)

どこから入力されたオーディオ信号をサンプリングするかを設定します。

設定値: A/D Input、resample、FW

A/D Input (A/Dインプット)
A/D INPUT端子からの入力音を録音ソースとします。

resample (リサンプル)
本体のOUTPUT端子からの出力信号を録音ソースとします。

FW
IEEE1394端子(別売のFireWire拡張ボードFW16Eを装着した場合)からの入力音を、録音ソースとします。
この入力音は、コンピューター側のFWポート3、4から送信されたオーディオ信号です。

❸ Mono/Stereo (モノ/ステレオ)

モノラルとステレオのどちらでサンプリングするか、モノラルで設定する場合にLとRのどちらの信号をサンプリングするかを設定します。

設定値: L mono、R mono、L+Rmono、stereo

L mono
左チャンネルをモノラルでサンプリングします。

R mono
右チャンネルをモノラルでサンプリングします。

L+Rmono
左右のチャンネルをミックスしてモノラルでサンプリングします。

stereo
ステレオでサンプリングします。

❹ Record Next (レコードネクスト)

「on」に設定すると、サンプリングを実行したあとに取り込んだサンプルをデータとして確定すると、自動的に前回割り当てたキーの隣のキーがサンプルの取り込み先として設定された状態でスタンバイ画面に戻ります。したがって、サンプリングを数回にわたって連続的に行ないたい場合に便利です。たとえば、サンプリング用の素材CDなどからサンプリングを行なう場合には、この設定を「on」にし、トリガーモードを「level」に設定すると、自動的にいくつもの素材を連続してサンプリングできます。
連続的なサンプリングを終了する場合は、スタンバイ画面で[EXIT]ボタンを押します。

設定値: off、on

NOTE [SF1] Confirm (コンファーム)ボタン(124ページ)をオンにしてサンプリングを実行した場合は、サンプリング終了後、「FINISHED (フィニッシュト)」状態の画面になります。そこで、データを確定すると、次のサンプリングを行なうための「STANDBY (スタンバイ)」状態の画面に戻ります。

NOTE ドラムボイスの各キーに割り当てるサンプルを素材CDから続けてサンプリングする場合にもこの方法が使えます。

NOTE ボイスモード/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入り、Voice (ボイス)をoff以外に設定し、上記Source (録音ソース)をresample (リサンプル)に設定すると、Next = offに固定されます。

❺ Frequency (フリケンシー)

サンプリング周波数(フリケンシー)を設定します。インプットソース(❷)を「FW」に設定すると、ここでの設定値は44.1kHz固定となります。
通常は、最もクオリティーの高い44.1kに設定しましょう。44.1k以外の設定は、ローファイな質感が欲しい場合などの目的に応じて使います。なお、44.1kHz以外を選択した場合、入力された信号によっては、モニター出力の音質が実際に録音される音質と異なることがあります。

設定値: 44.1k (44.1kHz)、22.0kLo (22.05kHzローファイ)、11.0kLo (11.025kHzローファイ)、5.5kLo (5.5125kHzローファイ)

❻ Waveform (ウェーブフォーム)

ウェーブフォームナンバーを設定して、サンプルの取込先となるウェーブフォームを指定します。

設定値: 001～128

注 記 **コピー先のウェーブフォームにあったデータは、上書きされて消えしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

❼ Keybank (キーバンク)

サンプルの取込先となるキーバンクのノートナンバーを設定します。サンプリング終了後にサンプリングエディット(126ページ)で修正できます。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❽ Track (トラック)

ボイス/パフォーマンスからサンプリングモードに入った場合は設定できません。

❾ Part (パート)

サンプリングの結果作成されたボイス(❿)を、選択中のパフォーマンスの1～4パートのうち、どのパートに割り当てるかを設定します。「off」に設定すると、サンプリング結果はパフォーマンスには反映されません。
パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合にのみ設定できるパラメーターです。ボイス(❿)の設定がoffのときは、空欄になり、設定できなくなります。

設定値: off、1～4

❿ Voice (ボイス)

ボイスバンクとボイスナンバーを設定して、サンプリングの結果作成されたウェーブフォーム(❻)を割り当てるボイスを指定します。ボイスバンクを「USR1～4」に設定すると、エレメント1にウェーブフォーム(❻)が割り当てられたノーマルボイスが新規作成されます。ボイスバンクを「UDR」に設定すると、指定したドラムボイスのドラムキー (⓫)にウェーブフォーム(❻)が割り当てられます。「off」に設定するとボイスは作成されず、ウェーブフォーム(❻)だけが作成されることになります。

設定値:
ボイスバンク: off、USR1～4 (ユーザー 1～4)、UDR (ユーザードラム)
ボイスナンバー: 001～128

注 記 **ボイスバンクを「USR1～4」に設定した場合は、コピー先のボイスナンバーにあったボイスデータは上書きされて消えしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

⓫ Drum Key (ドラムキー)

ボイスバンク(❿)を「UDR」設定した場合に、ウェーブフォーム(❻)を割り当てるキーを設定します。

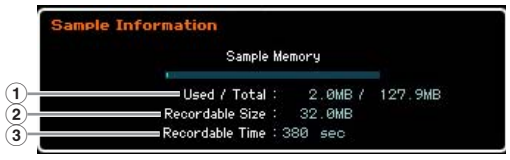
設定値: C0～C6

⓬ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

残りのメモリーでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

⓭ [SF6] INFO (インフォメーション)

サンプリングメモリーの状態を表示します。



① **Used/Total (ユーズド/トータル)**(表示のみ)
使用済みのメモリー容量と全メモリー容量を表示します。

② **Recordable Size (レコーダブルサイズ)**(表示のみ)
次のサンプリングで使用できるメモリー容量を表示します。

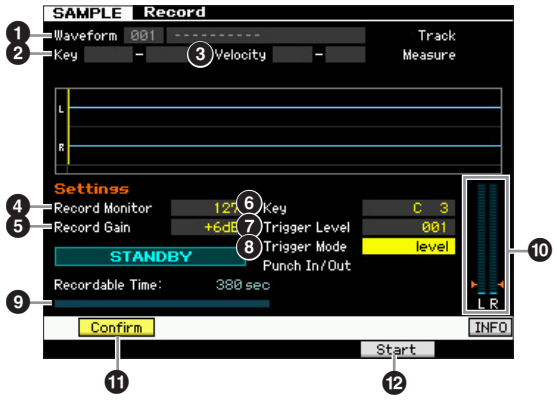
③ **Recordable Time (レコーダブルタイム)**(表示のみ)
次のサンプリングでレコーディング可能な秒数を表示します。モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間です。

⓮ [F6] Standby (スタンバイ)

このボタンを押すことで、サンプリングレコードスタンバイ画面を表示します。サンプリングを実行するための画面です。詳しくは「サンプリングを実行する [F6] Standby (スタンバイ)」(124ページ)をご覧ください。

サンプリングを実行する [F6] Standby (スタンバイ)

サンプリングを実行するための画面です。セットアップ画面から[F6]ボタンを押してこの画面に入ります。[EXIT]ボタンを押すとセットアップ画面に戻ります。



❶ Waveform (ウェーブフォーム)(表示のみ)

選択されているウェーブフォームナンバーとウェーブフォームネームを表示します。

❷ Key (キーレンジ)(表示のみ)

選択中のキーバンクのキーレンジを表示します。

❸ Velocity (ベロシティーレンジ)(表示のみ)

選択中のキーバンクのベロシティーレンジを表示します。

❹ Record Monitor (レコードモニター)

インプットソース(122ページ)からの入力音を、ヘッドフォン端子やアウトプット端子から出力する音量(モニター音量)を設定します。サンプリング実行中は、サンプリングされている音のモニター音量となります。

設定値: 0～127

❺ Record Gain (レコードゲイン)

インプットソース(122ページ)がリサンプルに設定されている場合のみ、有効なパラメーターです。本体の演奏をリサンプリングする際の音量を設定します。数値が大きいほど、リサンプリング時の音量が上がります。サンプリングを実行する前に、本体を演奏しながらレベルメーター (⓫)で音量を確認し、適切な値を設定しましょう。

設定値: -12dB、-6dB、+0dB、+6dB、+12dB

❻ Key (キー)

サンプリングレコードセットアップ画面で設定したキーバンク(123ページ)の値が表示されます。ここで変更することも、サンプリング終了後にサンプリングエディット(126ページ)で修正することもできます。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❼ Trigger Level (トリガーレベル)

トリガーモード(❽)が「level」に設定されている場合に、サンプリングが開始するレベルを設定します。設定したレベルは、レベルメーターに赤い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずにサンプリングできます。

設定値: 000～127

❽ Trigger Mode (トリガーモード)

何をキッカケにしてサンプリングを開始するか、について設定します。

設定値: level、manual

level (レベル)

インプットソースからの入力レベルがトリガーレベル(❼)で設定した音量を超えたときに、サンプリングが自動的に開始する設定です。

manual (マニュアル)

[F6] Recボタンを押すことでサンプリングを開始する状態です。インプットソースからの入力レベルに関係なく、いつでもサンプリングを開始できます。

❾ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

次のサンプリングでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。
下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

❿ レベルメーター

インプットソースからの入力レベルをグラフで表示します。高いクオリティーでサンプリングするためには、決してクリップしない範囲で、できるだけ入力レベルを上げる必要があります。

NOTE 入力レベルの調節は次の方法で行ないます。

- インプットソースがA/Dインプットの場合は、リアパネルのGAINノブで入力レベルを調節します。それでも入力レベルが低すぎる(高すぎる)場合には、ユーティリティーモードのMic/Line (223ページ)を切り替えましょう。
- インプットソースがリサンプルの場合は、レコードゲイン(❺)で入力レベルを調節します。
- インプットソースがFWの場合は、入力レベルの調節はできません。

⓫ [SF1] Confirm (コンファーム)

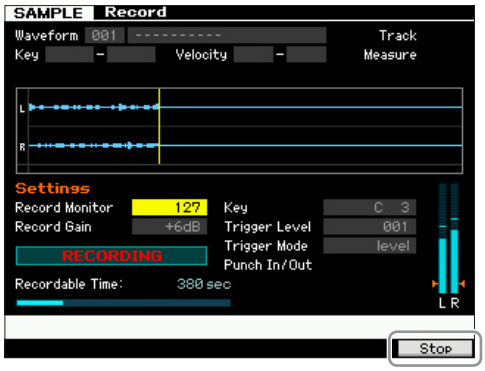
サンプリング終了後に、結果を確認するかどうかを設定します。このボタンをオンにすると、サンプリング終了後に結果を確認する状態となります。サンプリングがうまくできなかった場合のやり直しがしやすくなります。
このボタンをオフにすると、サンプリング終了後、サンプリングされたデータは確定され、セットアップ画面(122ページ)になります。ただし、セットアップ画面でレコードネクスト(❹)をオンにしてサンプリングを行なった場合は、サンプリング終了後、「STANDBY (スタンバイ)」状態に戻ります。

⓬ [F5] Start (スタート)

このボタンを押すことで、サンプリングが実行されます。
トリガーモード(❽)を「level」に設定した場合は、[F5] Startボタンを押してサンプリングを実行しても、画面にWAITINGと表示されてサンプリングは開始されません。インプットソースからトリガーレベル(❼)を超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわってサンプリングが開始されます。
トリガーモード(❽)を「manual」に設定した場合は、ボタンを押すと同時にサンプリングが開始させます。

サンプリング実行中の画面

サンプリング実行中は、サンプリングされている音が波形で表示されます。

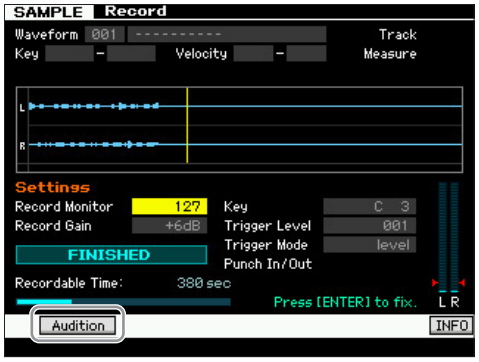


[F6] Stop (ストップ)

このボタンを押すことでサンプリングが終了します。サンプリングが終了すると、サンプリング終了後の画面が表示されます。

サンプリング終了後の画面(コンファーム=オンの場合)

[SF1] Confirm (コンファーム)ボタン(124ページ)をオンにしサンプリングを実行した場合、サンプリング終了後は、「FINISHED (フィニッシュト)」状態になります。この状態では、[SF1]ボタンで録音したサンプルの確認ができます。確認後、サンプリング結果を確定する場合は[ENTER]ボタンを押します。サンプリング結果を破棄してやり直す場合は、[EXIT]ボタンを押します。



[SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、録音したサンプルが再生されます。適切に録音できたかを確認できます。

NOTE [SF1] Confirm (コンファーム)ボタン(124ページ)をオフにしてサンプリングを実行した場合、サンプリング終了後は、自動的にサンプルが確定されて、セットアップ画面(122ページ)が表示されます。ただし、セットアップ画面でレコードネクスト(❹)をオンにしてサンプリングを行なった場合は、サンプリング終了後、「STANDBY (スタンバイ)」状態に戻ります。

サンプルを修正する(サンプリングエディット)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

サンプリングエディットでは、録音したサンプルを修正したり、サンプルの設定を変更したりできます。サンプリングメイン画面から[EDIT]ボタンを押すとサンプリングエディット画面が表示されます。[EXIT]ボタンを押すとサンプリングメイン画面に戻ります。

サンプルを修正する手順

1 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押してサンプリングモードに入ります。
サンプリングメイン画面(120ページ)が表示されます。

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

3 [EDIT]ボタンを押してサンプリングエディットに入ります。

4 [F1] Trim/[F2] Paramボタンを押して、トリム画面とパラメーター画面を切り替えます。
それぞれの画面で目的のパラメーターを設定します。

5 [SF1] Auditionボタンを押して、パラメーターを変更した結果を音で確認します。

手順4と手順5を繰り返すことで、サンプルを修正します。

6 [EXIT]ボタンを押してサンプリングメイン画面に戻ります。

ヒント

エクストラクトを実行すると、サンプルのスタートポイントよりも前の部分やエンドポイントよりも後ろの部分など、実際には再生されない不要な部分を削除して、サンプルを小さくしてメモリーを節約できます。エクストラクトの実行は、次の操作で行ないます。

1 [F1] Trimボタンを押してトリム画面を表示します。

2 [ENTER]ボタンを押して、エクストラクトを実行するかどうかを確認する画面を表示します。
この画面で[DEC/NO]ボタンを押すとエクストラクトは実行されずに元の画面に戻します。

3 [INC/YES]ボタンを押して、エクストラクトを実行します。

NOTE エクストラクトを実行すると、サンプルを実行前の状態に戻すことはできません。大切なサンプルを加工する場合は、事前にサンプルジョブのコピー (130ページ)を使ってサンプルのバックアップをとっておきましょう。

サンプルを修正する際のヒント

プレイモードの設定について
サンプルには大きく分けてワンショットとループの2種類があります。
ループのサンプルとは、ドラムのリズム演奏やギターやキーボードのリズムバッキングを録音したサンプルのように、繰り返しループ再生して使うサンプルのことです。
ワンショットのサンプルとは、効果音など、ループせずに1度だけ(ワンショット)再生して使うサンプルのことです。
サンプルを修正する最初の手順で、パラメーター画面(128ページ)のプレイモード(❻)を、サンプルの用途にあったものに設定する必要があります。

サンプルの不要な部分が再生されないように設定する方法(ワンショットの場合)
サンプルの再生範囲は、トリム画面(127ページ)のスタートポイント(❻)とエンドポイント(❽)で設定できます。たとえば、サンプルの最初の部分はスタートポイント(❻)の数値を増やし、サンプルの最後の部分はエンドポイント(❽)の数値を減らすことで再生されないように設定します。
ワンショットのサンプルでは、スタート/エンドポイントを厳密に設定する必要はありません。[SF1] Auditionボタンを押して発音を確認し、不自然にならないことに気をつけて設定しましょう。設定後は、エクストラクト(135ページ)を実行しておきましょう。

サンプルの不要な部分が再生されないように設定する方法(ループの場合)
ループで使用するサンプルでは、ループ演奏させたときにリズムが正しく演奏されるように、スタート/エンドポイントを厳密に設定する必要があります。
下記の手順で設定しましょう。

1 プレイモードをループに設定します。
[F2] Paramボタンを押してパラメーター画面(128ページ)を表示し、プレイモード(❻)を「loop」に設定します。

2 スタートポイントを、1小節目の1拍目の頭に設定します。
[F1] Trimボタンを押してトリム画面(127ページ)を表示し、スタートポイント(❻)を設定します。

3 スタートポイントとループポイントを一致させます。
[SF2]ボタンを押して、表示をLP=STの状態にします。

4 サンプルをループ再生して正確なリズムが演奏されるように、エンドポイント(❽)を調節します。
[SF1] Auditionボタンを押し続けてサンプルをループ再生して、リズムが正しく演奏されているかどうかを確認しながらエンドポイント(❽)を増減します。

5 エクストラクト(135ページ)を実行します。

サンプルのテンポを設定する方法

リズム演奏を録音したサンプルのテンポが分からない場合の設定方法です。

1 ループ演奏してもリズムが正しく演奏されるように、スタート/エンドポイントを設定します。

エクストラクトも実行しておいてください。

2 拍子とメジャーを設定します。

[F1] Trimボタンを押してトリム画面(127ページ)を表示し、拍子(⓮)とメジャー (⓯)を設定します。

3 テンポ(❾)を増減して、エンドポイント(❽)の値がサンプルに設定されているエンドポイントとピッタリ合う状態に設定します。

テンポ(⓭)の値をいったん大きくしてから徐々に下げていくと、エンドポイント(❽)が徐々に増加し、ある値に達するとテンポを下げてもエンドポイントは増加しなくなります。この値がサンプルに設定されているエンドポイントです。そして、エンドポイントが増加しなくなったときのテンポが、そのサンプルに最適なテンポとなります。

サンプルの再生範囲を設定する [F1] Trim（トリム）

サンプルの再生範囲やループ範囲などを設定する画面です。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「NUM」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押して[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンをテンキー代わりに使って小節数を入力することもできます。テンキー入力について詳しくは、36ページをご覧ください。

❶ Waveform（ウェーブフォーム）(表示のみ)

選択されているウェーブフォームナンバーとウェーブフォームネームを表示します。

❷ Key（キーレンジ）(表示のみ)

選択中のキーバンクのキーレンジを表示します。

❸ Velocity（ベロシティーレンジ）(表示のみ)

選択中のキーバンクのベロシティーレンジを表示します。

❹ Track（トラック）(表示のみ)

選択中のソング/パターンのトラックを表示します。ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合にのみ表示されます。

❺ Measure（メジャー）(表示のみ)

選択中のソング/パターンの小節番号を表示します。ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合にのみ表示されます。

❻ Start Point（スタートポイント）

再生を開始する位置です。この位置よりも左側にあるデータは再生されません。[SF2] LP=STボタンを押すと、スタートポイントの値がループポイント(❼)にコピーされます。

設定値: 0000000～エンドポイント

❼ Loop Point（ループポイント）

ループを開始する位置です。プレイモードが「loop」に設定されていると、このループポイントとエンドポイント(❽)の間がループ再生されます。

設定値: 0000000～エンドポイント

❽ End Point（エンドポイント）

再生を終了する位置です。この位置よりも右側にあるデータは再生されません。エンドポイントは、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、下記のテンポ(⓭)、拍子(⓮)、メジャー (⓯)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的に変更されます。

設定値: 0000000～サンプルの長さ

❾ Level（レベル）

サンプルの音量を設定します。

設定値: -95.25dB～-0.00dB

❿ Pan（パン）

ステレオのサンプルについて、左右の定位を設定します。

設定値: L64 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

⓫ Coarse Tune（コースチューン）

サンプルのピッチを半音単位で調節します。

設定値: -64～+0～+63

⓬ Fine Tune（ファインチューニング）

サンプルのピッチをセント単位で調節します。

設定値: -64～+0～+63

⓭ Tempo（テンポ）

サンプルのテンポを設定します。

テンポの値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ、拍子(⓮)、メジャー (⓯)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値: 5.0～300.0

⓮ Meter (拍子)

サンプルの拍子を設定します。
拍子の値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ(⓭)、拍子、メジャー (⓯)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

⓯ Measure (メジャー)

再生させるサンプルの長さを、小節数/拍数で設定します。
小節数/拍数を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ(⓭)、拍子(⓮)、メジャーの設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値:
メジャー: 000～032
ビート: 00～15 (拍子(⓮)の設定によって異なります)

NOTE ここで設定するメジャーは、スタートポイントからエンドポイントまでの長さを表します。たとえばスタートポイントから2小節分再生させたい場合は、「002:00」と設定します。

⓰ Play Mode (プレイモード)

サンプルの再生方法を設定します。

設定値: loop、one shot、reverse

loop (ループ)
スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、ループポイントへ戻り、ループポイントとエンドポイントの間を何度も繰り返し再生します。1～2小節のリズム演奏を録音したブレイクビーツと呼ばれるサンプルに使います。

one shot (ワンショット)
スタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生します。効果音などのサンプルに使います。

reverse (リバース)
エンドポイントからスタートポイントまでを1度だけ逆再生します。リバースシンバルなどの特殊効果をねらったサウンドを作るのに便利です。

⓱ Key Range (キーレンジ)

選択中のサンプルが割り当てられているキーバンクが発音する鍵盤の範囲を設定します。同じウェーブフォームに含まれる複数のサンプルを異なった鍵盤の範囲で発音する設定にすると、鍵盤によって色々な音が鳴るボイスを作ることができます。

設定値: C -2～G8

⓲ Velocity Range (ベロシティーレンジ)

選択中のサンプルが割り当てられているキーバンクが発音するベロシティーの範囲を設定します。同じウェーブフォームに含まれる複数のサンプルを異なったベロシティーの範囲で発音する設定にすると、鍵盤を弾く強さによって色々な音が鳴るボイスを作ることができます。

設定値: 1～127

⓳ [SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、選択中のサンプルが再生されます。適切にエディットできたかを確認できます。

⓴ [SF2] LP=ST

[SF2]ボタンを押すたびに、表示がLP=STとLP≠STの間で切り替わります。
LP=STが表示されている場合は、スタートポイントとループポイントのアドレスが常に同じで、どちらを変更しても同じ値で連動します。この状態で[SF2]ボタンを押すと、表示がLP≠STに変わり、スタートポイントとループポイントのアドレスは互いに連動せず、個別に調節ができるようになります。この状態で[SF2]ボタンを押すと、スタートポイントのアドレス値がループポイントにコピーされ、両者は同じ値になります。また表示もLP=STに戻ります。

㉑ [SF3] Display (ディスプレイ)

サンプルの波形表示に、スタートポイント(❻)とエンドポイント(❽)の両方が表示されるように、適切な大きさに設定します。

㉒ [SF4] Zoom Out (ズームアウト)
㉓ [SF5] Zoom In (ズームイン)

サンプルの波形表示を拡大/縮小します。

㉔ [F1] Trim (トリム)

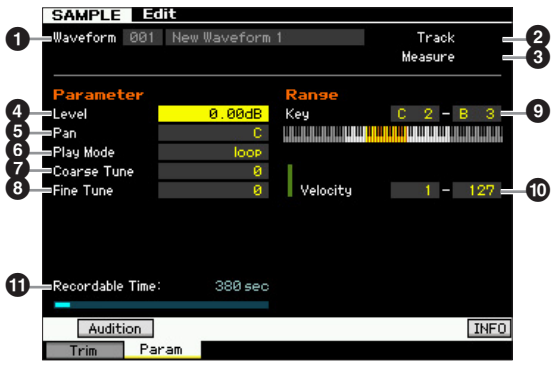
他の画面からトリム画面に戻ります。

㉕ [F2] Param (パラメーター)

サンプルのパラメーターとキーバンクの範囲を設定するための画面を表示します。

サンプルのパラメーターを設定する [F2] Param (パラメーター)

サンプルのパラメーターとキーバンクの範囲を設定するための画面です。



❶～⓾については、トリム画面(127ページ)の同名のパラメーターと同じ機能です。

NOTE パラメーターによっては、画面右下に「KBD」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押しながら鍵盤を押して、ノートまたはベロシティーを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

⓫ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

残りのメモリーでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

複数のキーバンクが重なったレンジの発音について

複数のキーバンクが重なったレンジ(キー、ベロシティー)にあるサンプルを鳴らす場合、小さいナンバーのキーバンクに割り当てられているサンプルから順に、オーディオ2チャンネル分が優先して鳴ります。たとえば、最小ナンバーのキーバンクにステレオのサンプルが割り当てられている場合は、最小ナンバーのキーバンクのサンプルだけが鳴ります。最小ナンバーと次に小さいナンバーのキーバンクにモノラルのサンプルが割り当てられている場合は、両方のキーバンクのサンプルだけが鳴ります。最小ナンバーのキーバンクにモノラルのサンプル、次に小さいナンバーのキーバンクにステレオのサンプルが割り当てられている場合は、最小のキーバンクのサンプルだけが鳴ります。
この仕様は、他のモードでユーザーウェーブフォームを使用する場合も同様です。

サンプルやウェーブフォームを編集する(サンプリングジョブ)

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

サンプルやウェーブフォームを編集・加工するための機能です。19種類のサンプリングジョブが用意されています。

機能		説明
[F1] Keybank	キーバンク	キーバンクに割り当てられているサンプルに関するジョブ
01: Copy	コピー	指定したウェーブフォームのキーバンクを、別のウェーブフォームにコピーします。キーバンクに割り当てられているサンプルも一緒にコピーされます。
02: Delete	デリート	指定したキーバンクをサンプルごと削除します。
03: Move	ムーブ	指定したウェーブフォームのキーバンクを、別のウェーブフォームに移動します。キーバンクに割り当てられているサンプルも一緒に移動されます。
04: Normalize	ノーマライズ	指定したキーバンクに含まれるサンプルの音量を、指定した範囲で最大限に増幅します。
05: Time-Stretch	タイム ストレッチ	指定したキーバンクに含まれるサンプルのピッチを変えずに、テンポだけを変える機能です。
06: Convert Pitch	コンバートピッチ	指定したキーバンクに含まれるサンプルのテンポを変えずに、ピッチだけを変える機能です。
07: Fade In/Out	フェードイン/アウト	指定したキーバンクに含まれるサンプルの音量を変化させて、フェードインやフェードアウトの状態にします。
08: Half Sampling Frequency	ハーフサンプリング フリケンシー	指定したキーバンクに含まれるサンプルのサンプリング周波数を半分に変更します。
09: Stereo to Mono	ステレオ トゥー モノ	指定したキーバンクに含まれるステレオのサンプルをモノラルに変換します。
10: Loop-Remix	ループリミックス	指定したキーバンクに含まれるサンプルを指定した条件でスライスし、ランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいサンプルに作り変える機能です。
11: Slice	スライス	指定したキーバンクに含まれるサンプルを指定した条件でスライスします。ソング/パターンモードからこのジョブに入った場合は、スライスを実行したあと、そのサンプルを元通りに再生するためのノートデータを自動的に生成します。
[F2] Waveform	ウェーブフォーム	ウェーブフォームに関するジョブ
01: Copy	コピー	指定したウェーブフォームを別のウェーブフォームにコピーします。指定したウェーブフォームに含まれるキーバンクやサンプルも含めてコピーします。
02: Delete	デリート	指定したウェーブフォームを削除します。指定したウェーブフォームに含まれるキーバンクやサンプルも含めて削除します。
03: Extract	エクストラクト	指定したウェーブフォームに含まれるサンプルの不要な部分を取り除きます。
04: Transpose	トランスポーズ	指定したウェーブフォームのキーバンクのキーの設定を、半音単位で変更します。
05: Rename	リネーム	指定したウェーブフォームの名前を編集します。
[F3] Other	アザー	その他のジョブ
01: Optimize Memory	オプティマイズ メモリー	サンプリングに使われるメモリーを最適化します。
02: Delete All	デリート オール	ユーザーウェーブフォームをすべて消去します。
03: Copy to Flash Memory	コピー トゥ フラッシュ メモリー	内蔵のSDRAM上のウェーブフォームを、別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール(FL512M/FL1024M)へコピーします。

サンプリングジョブの設定手順

1 サンプリングジョブに入ります。

サンプリングモードで[JOB]ボタンを押し、サンプリングジョブに入ります。

2 目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。

[F1] Keybank (キーバンク)ボタン、[F2] Waveform (ウェーブフォーム)ボタン、[F3] Other (アザー)ボタンを押して、目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。

3 目的のジョブ画面を表示します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアル、[∧]/[∨](カーソル上下)ボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。ジョブの画面が表示されます。

[EXIT]ボタンを押すと、ジョブメニュー画面に戻ります。

4 必要なパラメーターの値を設定します。

必要なパラメーターへカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を設定します。

ここで画面上[SF4]ボタンに該当するメニューに「Apply」と表示されている場合は、手順5に進みます。「Apply」と表示されていない場合は、手順7に進んでください。

5 [SF4] Applyボタンを押してジョブを実行します。

この時点では、サンプルは一時的に書き換えられただけで、まだデータとしては確定していません。

6 ジョブの実行結果を確認します。

[SF1] Auditionボタンを押して、ジョブの実行結果を試聴します。その結果サンプリングをやり直す必要がなければ、手順7に進みます。サンプリングをやり直す必要があれば、[SF4] Applyボタンをもう一度押してジョブの実行をキャンセルし、実行前の状態に戻します。その場合、手順4からやり直します。

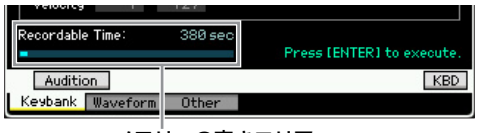
7 [ENTER]ボタンを押して、ジョブの実行結果をサンプルデータとして確定します。

注 記 **ジョブの実行結果を確定すると、データを元の状態に戻すことはできません。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

8 [EXIT]ボタンを2回押すとサンプリングメイン画面に戻ります。

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

NOTE ジョブの中には、メモリーに一定の空きエリアがなければ実行できないものがあります。メモリーの空きエリアが不足している場合は、ジョブは実行されません。メモリーの空きエリアは、ジョブ画面最下段にグラフで表示されるほか、インフォメーション画面(123ページ)でも確認できます。



メモリーの空きエリア

注 記 **ジョブを実行しても、電源を切るとデータは失われてしまいます。電源を切る前に、ファイルモード(241ページ)でUSB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターに保存してください。**

[F1] Keybank (キーバンク)ジョブグループ

サンプルを編集/加工するためのジョブが集められています。編集/加工するサンプルは、ウェーブフォームとキーバンクを指定することで選択します。

キーバンクジョブグループに共通の操作

キーバンクジョブグループでは、[SF1]ボタンと[SF5]ボタンに共通の操作が割り当てられています。



[SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、指定したキーバンクに割り当てられているサンプルが再生されます。サンプルを音で確認できます。

[SF6] KBD (キーボード)

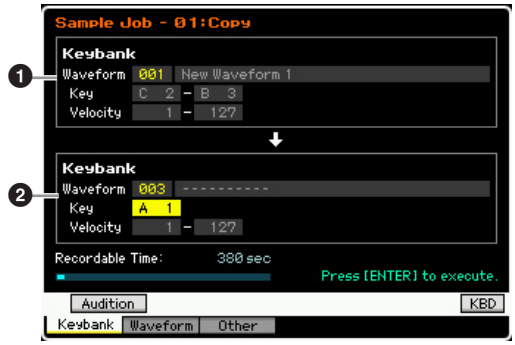
Waveformにカーソルがあるときだけ表示されます。[SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことで、選択中のウェーブフォームに含まれているキーバンクを選択できます。

[SF6] INFO (インフォメーション)

「INFO」の表示が出ているときに[SF6]ボタンを押すと、サンプリングメモリーの状態を確認するための画面が表示されます。詳しくは123ページご覧ください。

01: Copy (コピー)

指定したキーバンクを、別のウェーブフォームにコピーします。キーバンクに割り当てられているサンプルも一緒にコピーされます。あるウェーブフォームでサンプリングしたサンプルを、他のウェーブフォームで使う場合に便利なジョブです。



❶ コピー元のキーバンク
❷ コピー先のキーバンク

コピー元のキーバンクの設定は、ウェーブフォームナンバー(001～128)を選択後、[SF6] KBDボタン(130ページ)によって、選択中のウェーブフォームからキーバンクを選択します。コピー先のキーバンクの設定は、ウェーブフォームナンバー (001～128)を選択後、Key (キー)にカーソルを合わせ、データダイアルや[SF6] KBDボタンなどで1つのキーを指定します。またベロシティーは、自動的にコピー元のキーバンクと同じ値になります。

NOTE この画面内の[SF1] Auditionボタンを押すことで、コピー元のキーバンクのサンプルを確認できます。

02: Delete (デリート)

指定したキーバンクをサンプルごと削除します。不要なサンプルを削除することで空きメモリーを増やすことができます。

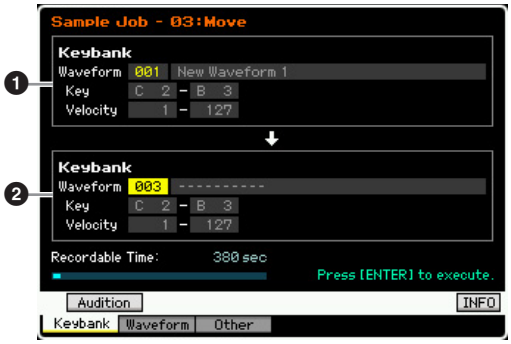


❶ 削除するキーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、削除するキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

03: Move (ムーブ)

指定したウェーブフォームのキーバンクを、別のウェーブフォームに移動します。キーバンクに割り当てられているサンプルも一緒に移動します。



❶ 移動元のキーバンク
❷ 移動先のキーバンク

ウェーブフォームナンバー (001～128)を設定します。移動元のウェーブフォームを設定することで、キーバンクを指定します。移動元のキーバンクは、[SF5] Keybankボタンや[SF6] KBDボタンによって、選択中のウェーブフォーム内にある他のキーバンクに変更することができます。移動先のキーレンジ、ベロシティーは自動的に移動元のキーバンクと同じ値になります。

NOTE この画面内の[SF1] Auditionボタンを押すことで、移動元のキーバンクのサンプルが確認できます。

04: Normalize (ノーマライズ)

指定したキーバンクに含まれるサンプルの音量を、指定した範囲で最大限に増幅します。小さな音量でサンプリングしてしまったサンプルを、適正な音量に増幅する際に使うと便利なジョブです。レシオの値で増幅の度合いを設定できます。



❶ キーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、ノーマライズを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Ratio (レシオ)

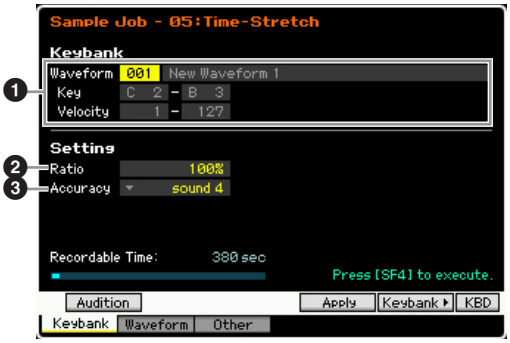
サンプルを増幅する割合を設定して、ノーマライズ実行後のサンプルの音量を設定します。
100%に設定すると、サンプルの最大レベルがクリップ寸前のレベルになるようにサンプルの音量を増幅します。100%よりも大きい値では、サンプルをクリップさせることができます。通常は100%、または100%以下に設定します。

設定値: 1%～800%

注 記 ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。

05: Time-Stretch (タイムストレッチ)

指定したキーバンクに含まれるサンプルのピッチを変えずに、長さだけを変える機能です。長さを変えることでテンポが変更されるため、サンプルのテンポをソングやパターンのテンポに合わせる場合に便利です。



❶ キーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、タイムストレッチを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Ratio (レシオ)

タイムストレッチ後のサンプルの長さを、元のサンプルの長さを基準(100%)としてパーセントで設定します。テンポを変更したいときは下記の式で設定値を計算してください。
設定値=元のテンポ÷変更後のテンポ×100

設定値: 25% ～ 400%

❸ Accuracy (アキュラシー)

タイムストレッチを実行する際に、音質とビート感のどちらを優先するかを設定します。

設定値: sound 4～sound 1、normal、rhythm 1～rhythm 2

sound 4～sound 1 (サウンド4～1)
音質を優先した設定です。sound4が最も音質重視の設定になります。

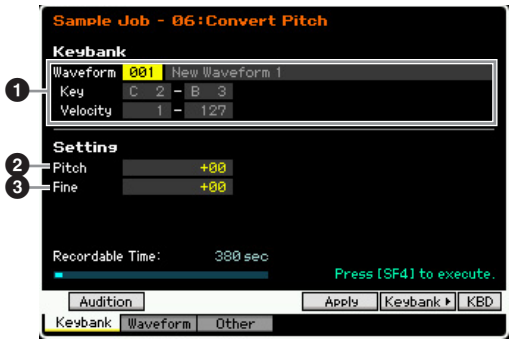
normal (ノーマル)
音質とビート感のバランスを重視した設定です。

rhythm 1～rhythm 2 (リズム1～2)
ビート感を優先した設定です。rhythm2が最もビート感重視の設定になります。

注 記 ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。

06: Convert Pitch (コンバートピッチ)

指定したキーバンクに含まれるサンプルのテンポを変えずに、音程(ピッチ)だけを変える機能です。



❶ キーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、コンバートピッチを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Pitch (ピッチ)

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

設定値: -12～+0～+12

❸ Fine (ファイン)

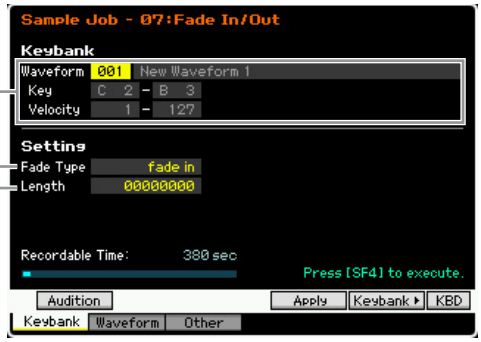
音程の変化幅を1セント単位で設定します。1セントは半音の1/100の音程を示します。微妙な音程の変化を調整します。

設定値: -50～+0～+50

注 記 ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。

07: Fade In/Out (フェードイン/アウト)

指定したキーバンクに含まれるサンプルの音量を変化させて、フェードインやフェードアウトの効果をかけます。
フェードインは、サンプルのスタート部分の音量が徐々に大きくなる効果です。フェードアウトは、サンプルの終了部分の音量が徐々に小さくなる効果です。



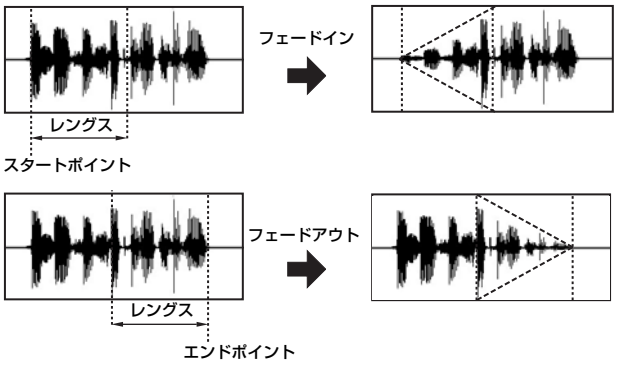
❶ キーバンク
ウェーブフォームナンバーを設定することで、フェードイン/アウトを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Fade Type (フェードタイプ)
フェードインとフェードアウトのどちらの効果を付けるかを選びます。

設定値: fade in (フェードイン)、fade out (フェードアウト)

❸ Length (レングス)
フェードインやフェードアウトの効果の長さを設定します。フェードインを選択した場合には、スタートポイントからフェードインが完了するまでの長さを設定します。フェードアウトを選択した場合には、フェードアウトの開始からエンドポイントまでの長さを設定します。
サンプリングモードのセットアップ画面(122ページ)で設定するフリケンシー (サンプリング周波数)が、44.1kHzの場合、レングス4410が約0.1秒に相当します。

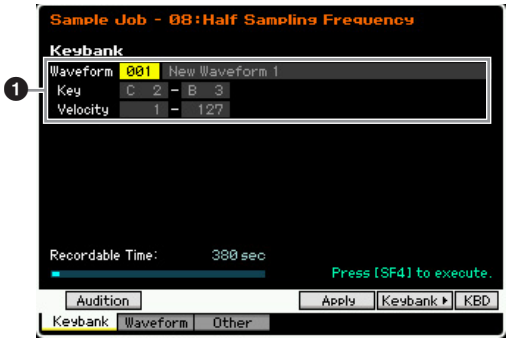
設定値: 0000000～エンドポイント



注 記 **ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。**

08: Half Sampling Frequency (ハーフサンプリング フリケンシー)

指定したキーバンクに含まれるサンプルのサンプリング周波数を半分に変更します。精度(サンプリング周波数)の高いデータを低いデータに変換できます。変換後はサンプルのサイズが半分になります。



❶ キーバンク
ウェーブフォームナンバーを設定することで、ハーフサンプリングフリケンシーを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

注 記 **ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。**

09: Stereo to Mono (ステレオ トゥー モノ)

指定したキーバンクに含まれるステレオのサンプルをモノラルに変換します。



❶ キーバンク
ウェーブフォームナンバーを設定することで、ステレオトゥーモノを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Type (タイプ)
ステレオのLチャンネルとRチャンネルのうち、どのデータを使ってモノラルを作るかを設定します。

設定値: L+R ▶ MONO、L ▶ MONO、R ▶ MONO

L+R ▶ MONO
LチャンネルとRチャンネルのデータをミックスしてモノラルデータを作成します。

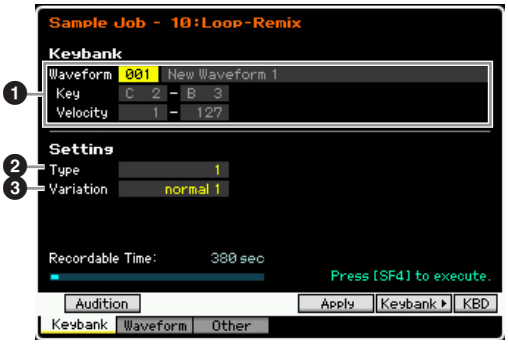
L ▶ MONO
Lチャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。

R ▶ MONO
Rチャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。

注 記 **ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。**

10: Loop-Remix (ループ リミックス)

指定したキーバンクに含まれるサンプルを指定した条件でスライスし、ランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいサンプルに作り変える機能です。



❶ キーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、ループリミックスを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❷ Type (リミックスタイプ)

ループ範囲を分断する度合いや、並べ替えるルールを設定します。

設定値: 1 ～ 4

❸ Variation (リミックス バリエーション)

ループリミックスによって元のサンプルがどう変化するかを設定します。

設定値: normal 1～2、reverse 1～2

normal 1～2 (ノーマル1～2)

元の演奏データの分割と並べ替えだけを行ないます。

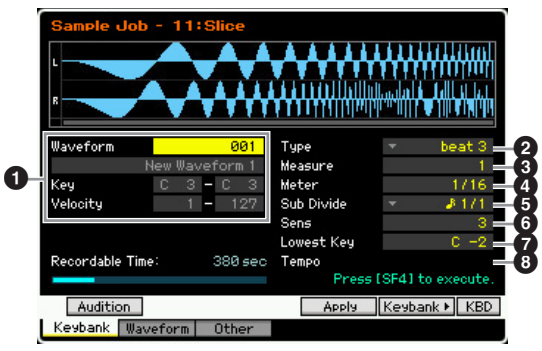
reverse 1～2 (リバース1～2)

分割と並べ替えに加え、部分的に再生する順番を逆にします。

注 記 **ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。**

11: Slice (スライス)

指定したキーバンクに含まれるサンプルを、指定した条件で分割します。分割されたサンプルは、ローエストキー (❼)から半音単位で並べられるキーバンクに順番に割り当てられます。ソング/パターンモードからこのジョブに入った場合は、スライスを実行したあと、そのサンプルを元通りに再生するためのノートデータを自動的に生成します。



❶ キーバンク

ウェーブフォームナンバーを設定することで、スライスを実行するサンプルが割り当てられているキーバンクを指定します。設定されたウェーブフォームナンバーのキーレンジ、ベロシティーレンジも表示されます。

❼ Lowest Key (ローエストキー)

スライスしたサンプルを割り当てるキーバンクを、どのキーから並べるかを設定します。

設定値: C -2～G8

NOTE このパラメーターは、タイプ=slice+seq (スライス+シーケンス)でサンプリングしたあとのレコードスライス画面(208ページ)では設定できず、MOTIF XF6でC1固定、MOTIF XF7でE0固定、そしてMOTIF XF8ではA -1固定となります。

❷ Type (スライスタイプ)
❸ Measure (メジャー)
❹ Meter (メーター)
❺ Sub Divide (サブディバイド)
❻ Sens (センシティビティー)
❽ Tempo (テンポ)

タイプ=slice+seq (スライス+シーケンス)でサンプリングしたあとのレコードスライス画面(208ページ)と同じです。

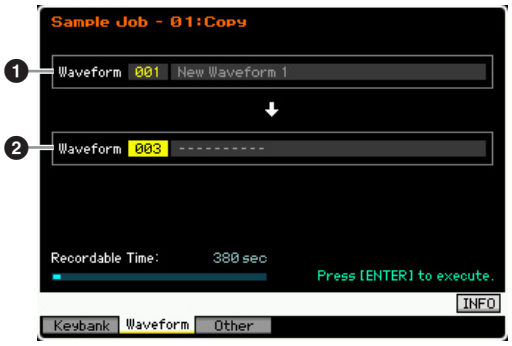
注 記 **ジョブの実行は、[SF4] Applyボタンによる一時的なデータの書き換え、および[ENTER]ボタンによるデータ確定の2段階に分かれています。[ENTER]ボタンによるデータ確定操作をせずに他の画面に移動すると、ジョブの実行結果は失われます。**

[F2] Waveform (ウェーブフォーム) ジョブグループ

ウェーブフォームを編集するためのジョブが集められています。

01: Copy (コピー)

指定したウェーブフォームを別のウェーブフォームにコピーします。指定したウェーブフォームに含まれるキーバンクやサンプルも含めてコピーします。



❶ Waveform（コピー元のウェーブフォーム）
❷ Waveform（コピー先のウェーブフォーム）
ウェーブフォームナンバー（001～128）を設定し、コピー元とコピー先のウェーブフォームを指定します。

注 記 **コピー先のウェーブフォームにあったデータは、上書きされて消えしまいますので、ご注意ください。**

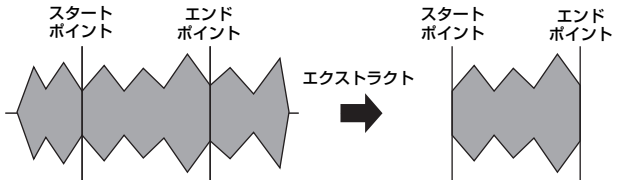
02: Delete（デリート）

指定したウェーブフォームを削除します。指定したウェーブフォームに含まれるキーバンクやサンプルも含めて削除します。

Waveform（ウェーブフォーム）
ウェーブフォームナンバーを設定し、削除するウェーブフォームを指定します。

03: Extract（エクストラクト）

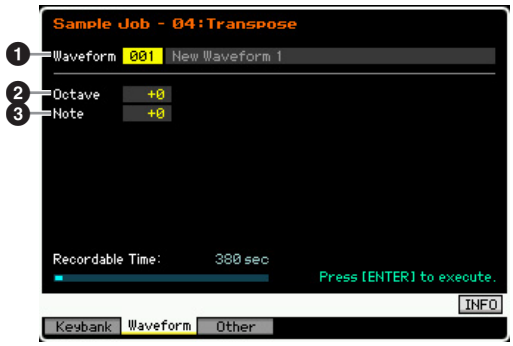
指定したウェーブフォームに含まれるすべてのサンプルの不要な部分を取り除きます。不要な部分とは、各サンプルのスタートポイントよりも前の部分やエンドポイントよりも後ろの部分です。



Waveform（ウェーブフォーム）
ウェーブフォームナンバーを設定し、エクストラクトを実行するウェーブフォームを指定します。

04: Transpose（トランスポーズ）

指定したウェーブフォームのキーバンクのキーの設定を、オクターブ単位や半音単位で変更します。



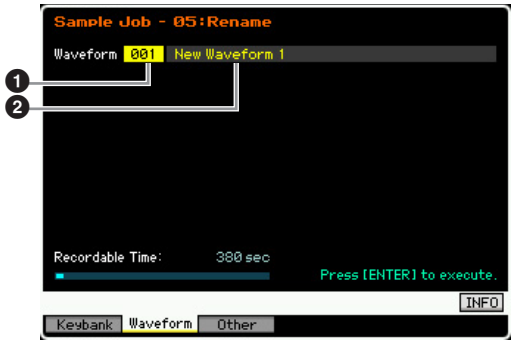
❶ Waveform（ウェーブフォーム）
ウェーブフォームナンバーを設定し、トランスポーズを実行するウェーブフォームを指定します。

❷ Octave（オクターブ）
キーバンクのキーの設定をオクターブ単位で変更します。
設定値: -3～+0～+3

❸ Note（ノート）
キーバンクのキーの設定を半音単位で変更します。
設定値: -11～+0～+11

05: Rename（リネーム）

指定したウェーブフォームに名前を付けます。



❶ Waveform（ウェーブフォーム）
ウェーブフォームナンバーを設定し、リネームを実行するウェーブフォームを指定します。

❷ Name（ネーム）
ウェーブフォームの名前を、英数字を使って最大10文字で設定できます。名前の入力方法については、基本操作の「文字入力」（37ページ）をご覧ください。

[F3] Other（アザー）ジョブグループ

01: Optimize Memory（オプティマイズ メモリー）

サンプリングに使われるメモリーを最適化します。メモリーの最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、メモリーの空き容量が増える場合があります。

02: Delete All（デリート オール）

ユーザーウェーブフォームをすべて消去します。ウェーブフォームに含まれるキーバンクやサンプルも含めて消去します。

03: Copy to Flash Memory（コピー トゥ フラッシュメモリー）

内蔵のSDRAM上のウェーブフォームを、別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mへコピーします。

ソングを再生する(ソングプレイ)

ソングモードは、ソングを録音したり、修正や編集をしたり、再生したりするためのモードです。ソングモードの入り口に当たるソングプレイでは、ソングを選んで再生するほか、演奏のノリを変更することができます。ここでは、ソングプレイでソングを再生する操作や、ソングプレイの各画面について説明します。[SONG]ボタンを押すとソングプレイに入ります。

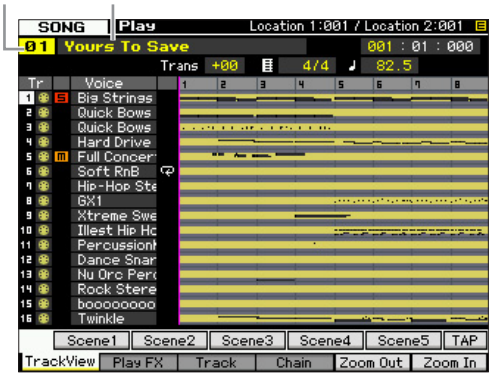
NOTE ソングモードのトラックビュー画面では、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すことにより、現在選択されているトラックに対応するミキシングパートの、ボイスを変更できます。

ソングを再生する操作

1 [SONG]ボタンを押します。

ソングプレイに入り、トラックビュー画面が表示されます。

ソングナンバー　ソングネーム



2 ソングを選びます。

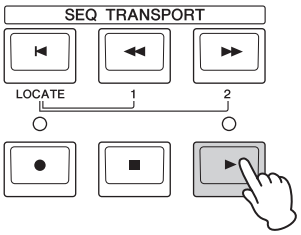
ソングナンバーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルでソングを選びます。ソングネームが表示されます。

NOTE [PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させると、グループボタン[A]～[D]とナンバーボタン[1]～[16]でソングを選ぶことができます。ボタンとソングナンバーとの関係は下記になります。

ボタンの組み合わせ	ソングナンバー
[A]+[1]～[16]	01～16
[B]+[1]～[16]	17～32
[C]+[1]～[16]	33～48
[D]+[1]～[16]	49～64

3 [▶](プレイ)ボタンを押します。

ソングの再生が始まります。
ソングの最後まで再生すると自動的に停止します。



[■](ストップ)ボタンを押すとソングの再生が停止します。もう一度[▶](プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置から再生が始まります。

いろいろな再生方法

曲の途中から再生する

曲の途中から再生するには、下記の操作で再生位置を変更してから[▶](プレイ)ボタンを押します。ソングの早送り、巻き戻しなどの操作は、ソングの停止時だけでなく再生中も行なうことができます。

早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押します。
すばやく早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押し続けます。
巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押します。
すばやく巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押し続けます。
ソングの先頭にジャンプ	[⏮](トップ)ボタン押します。
ロケーション1にジャンプ	[⏮](トップ)ボタンを押しながら[◀◀](巻戻し)ボタンを押します。
ロケーション2にジャンプ	[⏮](トップ)ボタンを押しながら[▶▶](早送り)ボタンを押します。

演奏が正しく再生されない場合には

曲の途中から再生した場合、ピッチがずれたり、音量が小さくなったりすることがあります。これは、早送りや巻き戻しで再生しなかった小節に記録されているMIDIデータが再生されないことが原因です。
このような場合には、シーケンサーセットアップのアザー画面(233ページ)で、ソングイベントチェイス(❹)を「PC+PB+Ctrl」や「all」に設定します。すると、早送りや巻き戻しをしても正しく再生されるようになります。

ロケーション1/2へ小節番号を記憶させるには

ロケーション1/2へ小節番号を記憶させるには、記憶したい小節を選んだのち、[STORE]ボタンを押しながら[◀◀]/[▶▶](巻戻し/早送り)ボタンを押します。ここでの設定は、トラックビュー画面の最上段に表示されます。

ロケーション1　ロケーション2



トラックビュー画面を表示している場合には、下記のような操作で再生位置を変更することもできます。

早送り/巻戻し

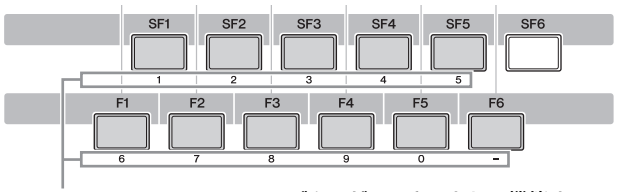
1 カーソルをメジャーに移動します。

2 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで、小節を進めたり戻したりします。

曲中の自由な位置にジャンプ

1 カーソルをメジャーに移動します。

2 [SF6] NUMボタンを押して、[SF1]～[SF5]、[F1]～[F6]ボタンをテンキーとして機能させます。



[SF1]～[SF5]、[F1]～[F6]ボタンがテンキーとして機能する

3 [SF1]～[SF5]、[F1]～[F5]ボタンを使って移動先の小節数を入力します。

画面の上部に入力した小節数が表示されます。

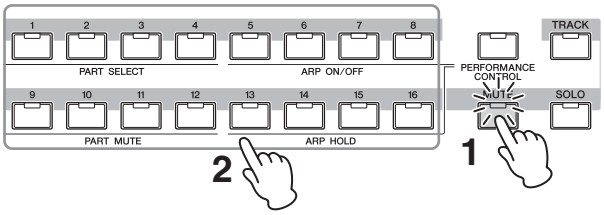


4 [ENTER]ボタンを押します。

[ENTER]ボタンを押した瞬間に再生位置が移動します。

トラックのミュート/ソロ

特定のトラックの演奏を消音(ミュート)するには

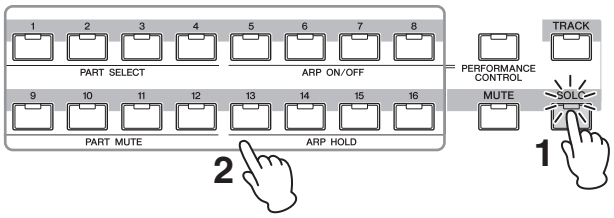


1 [MUTE]ボタンを押して、ナンバーボタン[1]～[16]のランプを点灯させます。

2 ミュートしたいトラック番号と同じナンバーボタン[1]～[16]を押します。

ナンバーボタン[1]～[16]ボタンを押すと、押されたボタンのランプが消灯し、ミュートされます。

特定のトラックだけを演奏する状態(ソロ)にするには



1 [SOLO]ボタンを押して、ランプを点灯させます。

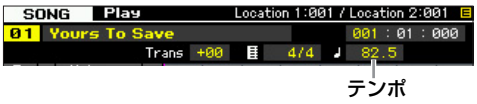
2 ソロにしたいトラック番号と同じナンバーボタン[1]～[16]を押します。

ナンバーボタン[1]～[16]ボタンを押すと、押されたボタンのランプが点滅し、ソロ状態になります。

テンポを変更して再生する

1 カーソルをテンポに移動します。

2 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで、テンポを変更します。



ソング再生時の設定を登録する(ソングシーン)

トラックビュー画面では、テンポやトラックのミュート/ソロ、トランスポーズ、ソングミキシングの設定の一部などの設定を、ソングシーンとして[SF1]～[SF5]の5カ所に登録できます。この機能により、多くのボタン操作やコントローラー操作が必要となるさまざまなパラメーター設定を、ワンタッチで呼び出すことができます。ソングを再生/録音させながら使うと大変便利な機能です。

ソングシーンのパラメーター

テンポ値	ソングモード	トラックビュー画面(139ページ)
トランスポーズ値		
プレイエフェクトの全設定(16トラック分)		プレイエフェクト画面(141ページ)
ボリューム(16パート分)	ミキシングモード	パート1～16画面(190ページ)
パン(16パート分)		
リバーブセンド(16パート分)		
コーラスセンド(16パート分)		
カットオフ周波数(16パート分)		EG画面(195ページ)
レゾナンス(16パート分)		
AEGアタック(16パート分)		
AEGリリース(16パート分)		

ソングシーンの登録

必要な設定をしたあと、[STORE]ボタンを押しながら[SF1]～[SF5]ボタンを押します。登録されたシーンには、8分音符(♪)マークが表示されます。さらに[STORE]ボタンを押すことにより、現在選択されているソングを保存します。

注 記　ソングを保存せずに、違うソングを選んだり電源を切ったりすると、[SF1]～[SF5]ボタンに登録したソングシーンが失われますのでご注意ください。

ソングシーンの呼び出し

[SF1]～[SF5]ボタンを押します。

ソングを連続再生する(ソングチェーン)

本体に記憶されているソングを順番に再生する機能をチェーンプレイといい、ソングチェーン画面で再生の順番を設定し、再生を行ないます。

1 ソングチェーン画面(143ページ)を表示します。

トラックビュー画面で[F4]ボタンを押します。



2 [▶](プレイ)ボタンを押して、再生をスタートさせます。

ソングナンバー欄に設定されているソングを、チェーンナンバーの番号順に再生します。

データの入っていないソングが設定されている場合は、1小節分のカウントの後、次のチェーンナンバーに移動します。skipが設定されているチェーンナンバーは無視されます。

チェーンナンバーにstopが設定されている場合は、演奏がいったん自動的に停止し、[▶](プレイ)ボタンを押すことで続きの再生がスタートします。チェーンナンバーにendが設定されている場合は、演奏が自動的に停止します。

3 曲途中でストップする場合は、[■](ストップ)ボタンを押します。

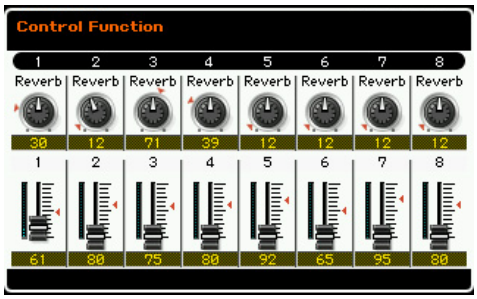
NOTE ソングチェーンは、ソングチェーン画面が表示されているときだけ演奏可能です。

ノブやコントロールスライダーの機能について

ノブを使うと、ミキシングの各パートのパンやエフェクト、カットオフやレゾナンスなどの設定を手軽に変更できます。また、コントロールスライダーを使うと、ミキシングの各パートのボリュームを変更できます。

各パートのパンやエフェクトの深さを変える

[MULTI PART CONTROL]ボタンを押して、コントロールファンクション画面を表示します。



パート1～8と9～16の切り替え

ノブやスライダーで操作するパートの切り替えは、コントロールファンクション画面を表示した状態で、次の操作で行ないます。

ナンバーボタン[1]～[8]を押すと、ノブ1～8およびコントロールスライダー 1～8がパート1～8に切り替わります。

ナンバーボタン[9]～[16]を押すと、ノブ1～8およびコントロールスライダー 1～8がパート9～16に切り替わります。

ノブ

[MULTI PART CONTROL]ボタンを押すたびに、REVERB、CHORUS、PANランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。

REVERBランプを点灯させると、ノブ1～8はパートごとのリバーブセンドを調節できます。

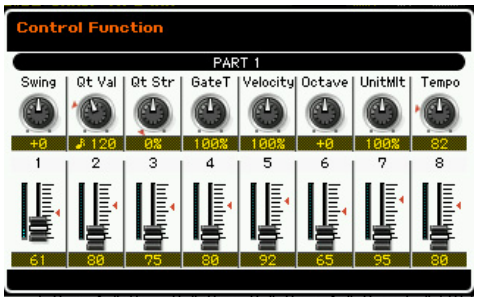
CHORUSランプを点灯させると、ノブ1～8はパートごとのコーラスセンドを調節できます。

PANランプを点灯させると、ノブ1～8はパートごとのパンを調節できます。

NOTE [MULTI PART CONTROL]ボタンを長押しすると、必ず一番上の段の機能(REVERB)に切り替わります。

パートごとのカットオフやレゾナンスの設定を変える

[SELECTED PART CONTROL]ボタンを押して、コントロールファンクション画面を表示します。



パートの切り替え

ノブに割り当てられた機能は、選択中のパートにだけ働きます。パートの切り替えは、コントロールファンクション画面を表示した状態で、ナンバーボタン[1]～[16]を押して切り替えます。

ノブ

[SELECTED PART CONTROL]ボタンを押してランプが点灯させた段の機能が、各ノブに割り当てられます。

	Knob 1	Knob 2	Knob 3	Knob 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Knob 5	Knob 6	Knob 7	Knob 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTE 各機能について詳しくは、ボイスモードの「ノブの機能」(46ページ)をご覧ください。

パートごとのボリュームを変更する

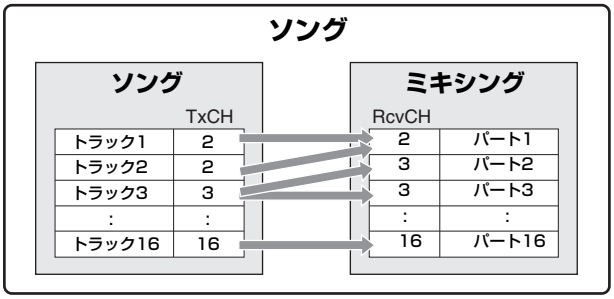
コントロールスライダー 1～8では、常にミキシングの各パートのボリュームを変更できます。

パートの切り替え

コントロールスライダー 1～8は、[TRACK]ボタンにランプが点灯している状態で、ナンバーボタン[1]～[8]を押すと1～8パート、ナンバーボタン[9]～[16]を押すと9～16パートのボリュームを変更できます。

各トラックを再生するミキシングの設定を変更する

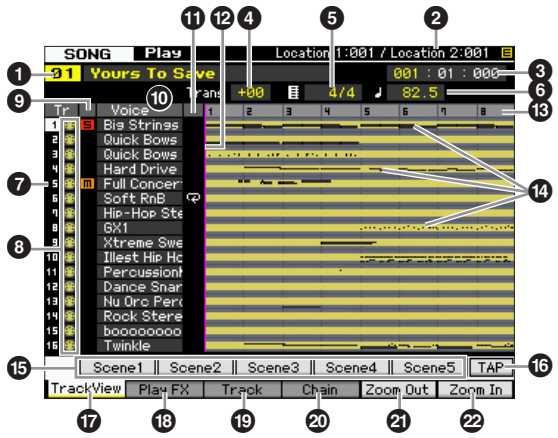
各トラックの音色やボリューム、パンなどミキシングの設定を変更するには、[MIXING]ボタンを押してミキシングモード(188ページ)に入り、トラックに対応したパートの設定を変更します。
ただし、必ずしもトラック1がパート1に対応しているわけではありません。
トラックとパートは下図のように内部的にMIDI接続されていて、トラックのトランスミットチャンネルと、パートのレシーブチャンネルが一致するパートにデータが送られる仕組みになっています。トラックのトランスミットチャンネルはソングトラック画面(142ページ)で、パートのレシーブチャンネルはミキシングのボイス画面(194ページ)で設定します。



トラックビュー画面について [F1] TrackView (トラックビュー)

[SONG]

ソングモードに入ったときに、最初に表示される画面です。



❶ ソングナンバー、ソングネーム

ソングを選択します。

設定値:

ソングナンバー: 01～64
ソングネーム: この欄にカーソルを置き、[SF6] CHARボタンを押すことにより、現在選択されているソングの名前を編集します。

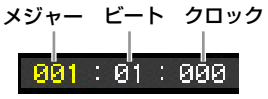
NOTE 名前の入力について詳しくは37ページをご覧ください。

❷ Location (ロケーション)(表示のみ)

ロケーション1、2に設定されている小節数を表示します。ロケーションの設定方法については、「曲の途中から再生する」(136ページ)をご覧ください。

❸ Meas (メジャー)

演奏をはじめる位置を設定します。また、再生中の位置を表示します。小節の設定方法については、「曲の途中から再生する」(136ページ)をご覧ください。



設定値:
メジャー (小節): 001～999
ビート(拍)、クロック: 表示のみ

❹ Trans (トランスポーズ)

ソング全体の音程を半音単位で変更します。

設定値: -36～+36

❺ 拍子

ソングの拍子を設定します。ソングの再生開始位置(❸)が先頭以外に設定されているとき、拍子(❺)を変更すると、現在設定されている小節(❸)以降の拍子が変更されます。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

❻ テンポ

ソングを再生するテンポを設定します。

設定値: 5.0～300.0

NOTE 外部MIDI機器のテンポに、本体のソング再生テンポを同期させたい場合、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDIシンク(❺)を「MIDI」に設定します。その場合、このテンポの設定値が「MIDI」となり、変更できません。

❼ トラック番号(表示のみ)

トラック番号を表示します。

❽ データの有無(表示のみ)

各トラックにデータが記録されているかどうかを表示します。

空欄: データが記録されていない空のトラックです。
: MIDIシーケンスデータが記録されており、MIDIトラックとして機能しています。
: MIDI シーケンスデータに加え、サンプルデータが録音されており、オーディオトラックとして機能しています。

NOTE オーディオトラックとは、対応しているミキシングのパートに、サンプルボイスが割り当てれらているトラックのことです。また、対応しているミキシングのパートにサンプルボイス以外のボイスが割り当てられているトラックは、MIDIトラックといいます。オーディオトラックとMIDIトラックについて、詳しくは、「MOTIF XFのしくみ」の「MIDIトラックとオーディオトラックについて」(14ページ)をご覧ください。

❾ ミュート/ソロ(表示のみ)

各トラックにミュート/ソロが設定されているかどうかを表示します。ミュート/ソロの設定方法については、「トラックのミュート/ソロ」(137ページ)をご覧ください。

空欄: ミュート/ソロとも設定されていません。
M: ミュート(消音)が設定されています。
S: ソロが設定されています。

❿ ボイスネーム

各トラックに対応するミキシングパートの、ボイスネームが表示されます。

⓫ ループ(表示のみ)

各トラックにループ再生のオン()/オフ(空欄)設定を表示します。ループ再生の設定は、トラックループ画面(143ページ)で設定します。

設定値: 空欄(ループオフ)、 (ループオン)

⓬ ソングポジションライン

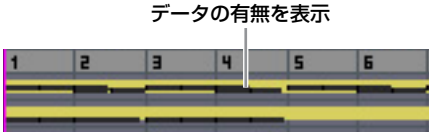
メジャー (❸)で設定されている曲中の位置を表示します。

⓭ 小節番号(表示のみ)

小節番号を表示します。[F5] Zoom Out/[F6] Zoom Inボタンによるズームの設定によって小節番号の表示間隔が変わります。

⓮ シーケンスデータバー

各トラックについて、トラックの最初からデータが記録されている最後までを棒グラフで表示します。各トラックのデータが記録されている範囲を確認できます。MIDIトラックについては、データが記録されている位置を、シーケンスデータバー内の横線で表示します。



⓯ [SF1] Scene 1～[SF5] Scene 5 (シーン1～5)

あらかじめソング再生時の設定(ソングシーン)とアルペジオの設定を登録し、各ボタンを押して二つ同時に呼び出すことができます。シーンの登録については、「ソング再生時の設定を登録する(ソングシーン)」(137ページ)を、アルペジオの設定については、147ページをご覧ください。

NOTE ソング再生時、[SF1] Scene 1～[SF5] Scene 5を押してシーン/アルペジオを切り替えると、ソングシーンのみ再生音に反映されます。アルペジオはソング再生時はかかりません。

NOTE シーンが登録されたボタンには、8分音符(♪)マークが表示されます。アルペジオ設定が割り当てられているボタンについては、ソングレコードのアルペジオ画面(147ページ)でご確認ください。

⓰ [SF6] TAP (タップ)

[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオが再生されます。

NOTE [SF6]ボタンをタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。

⓱ [F1] TrackView (トラックビュー)

他の画面からトラックビュー画面に切り替えます。

⓲ [F2] Play FX (プレイエフェクト)

プレイエフェクト画面(141ページ)を表示します。ソングを演奏(再生)する際に一時的に音符のタイミングやベロシティーなどを変更して曲のノリを変えることができます。

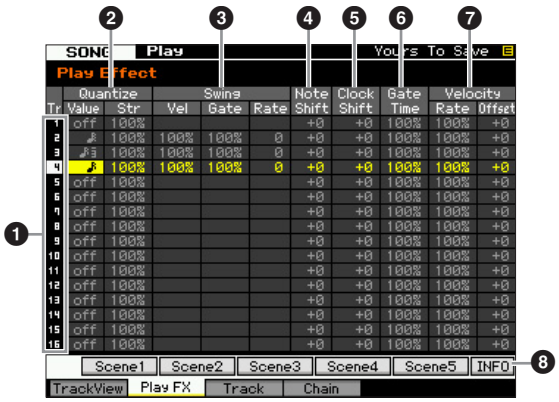
⓳ [F3] Track (ソングトラック)
ソングトラック画面(142ページ)を表示します。トラックごとにアウトプットチャンネルなどを設定します。

⓴ [F4] Chain (ソングチェーン)
ソングチェーン画面(143ページ)を表示します。複数のソングを連続再生することができます。

㉑ [F5] Zoom Out (ズームアウト)
㉒ [F6] Zoom In (ズームイン)
トラックビューウィンドウの小節番号(⓲)の間隔を拡大/縮小して、表示する小節の範囲を変更します。[F5] Zoom Outボタンを押すと小節番号の間隔が徐々に狭くなり、広い範囲を表示できる状態になります。[F6] Zoom Inボタンを押すと、小節番号の間隔が徐々に広くなり、狭い範囲を拡大して表示する状態になります。

ソングのノリを変えて再生する [F2] Play FX (プレイエフェクト)

ソングを再生する際に、一時的に音符のタイミングやベロシティーなどを変更して曲のノリを変える機能です。
プレイエフェクトの設定は間接的なもので、実際にソングデータを書き替えているわけではありません。プレイエフェクトの設定を実際のソングデータに反映させるには、ソングジョブのノーマライズ プレイエフェクト(163ページ)を使います。



❶ トラック番号(表示のみ)
トラック番号を表示します。

❷ Quantize (クオンタイズ)
音符の発音タイミングを指定した音符にそろえる機能をクオンタイズといいます。ここでは、Value (バリュー)とStr (ストレングス)の2つのパラメーターを設定して、トラックごとのクオンタイズを設定します。

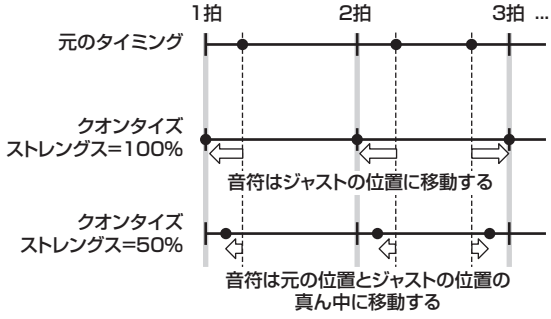
Quantize Value (クオンタイズバリュー)
クオンタイズやスイングをかける際の、基準となる音符を設定します。

設定値: off、 (32分音符)、 (16分3連音符)、 (16分音符)、 (8分3連音符)、 (8分音符)、 (4分3連音符)、 (4分音符)

Quantize Str (クオンタイズストレングス)
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%でクオンタイズバリュー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。

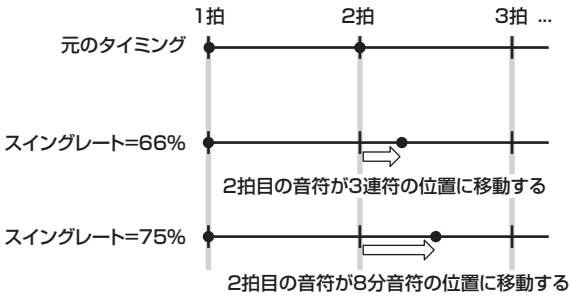
設定値: 0%～100%

元のデータに4分音符でクオンタイズをかけた場合



❸ Swing (スイング)
リズムの裏側に当たる音符のタイミングやベロシティー、ゲートタイム(音の長さ)を変化させて、リズムを跳ねさせる機能をスイングといいます。実際には、クオンタイズバリューで設定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたる音符のタイミングやベロシティー、ゲートタイムを変化させて、リズムにスイング感を出します。たとえばクオンタイズバリューが4分音符の場合、4分音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3…拍と数えたときの2、4拍目にあたる音符を変更します。ただし、クオンタイズバリューが3連系の場合には、メジャーの先頭から数えて3つ目、6つ目にあたる音符を変更します。

元のデータに4分音符でスイングをかけた場合



ここでは、Swing Vel (スイングベロシティー)、Swing Gate (スイングゲートタイム)、Swing Rate (スイングレート)の3つのパラメーターを設定して、トラックごとのスイングを設定します。ただし、クオンタイズバリュー (❷)がオフに設定されている場合は、スイングはすべて空欄となり設定できません。

Swing Vel (スイングベロシティー)
該当する音符のベロシティーを増減して、リズムにスイング感を出します。100%で元のベロシティーのまま変わらず、99%以下にすると裏拍のベロシティーは弱くなり、101%以上にすると強くなります。ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

設定値: 0%～100%～200%

Swing Gate (スイングゲートタイム)
該当する音符のゲートタイムを増減して、リズムにスイング感を出します。100%で元のゲートタイムのまま変わらず、99%以下にすると裏拍のゲートタイムは短く、101%以上にすると長くなります。ゲートタイムが0になる場合は最終的に1にします。

設定値: 0%～100%～200%

Swing Rate (スイングレート)
該当する音符の発音タイミングを前後に移動して、リズムにスイング感を出します。50%で元のゲートタイムのまま変わらず、数値を大きくするほど発音タイミングが後ろに移動してリズムの跳ね方が大きくなります。

設定値:

クオンタイズバリュー (❷)	スイング(❸)の設定値
Quantize Value = offの場合	0～0
Quantize Value = 32分の場合	0～30
Quantize Value = 16分3連の場合	0～40
Quantize Value = 16分の場合	0～60
Quantize Value = 8分3連の場合	0～80
Quantize Value = 8分の場合	0～120
Quantize Value = 4分3連の場合	0～160
Quantize Value = 4分の場合	0～240

❹ Note Shift (ノートシフト)
トラック内のすべての音符の音程を半音単位で上下に移動します。

設定値: -99～+0～+99

❺ Clock Shift (クロックシフト)
トラック内のすべての音符の発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。

設定値: -120～+0～+120

❻ Gate Time (ゲートタイム レート)
トラック内のすべての音符のゲートタイム(長さ)を一律に増減します。ゲートタイムが0になる場合は最終的に1にします。

設定値: 0%～100%～200%

❼ Velocity (ベロシティー)
トラック内のすべての音符のベロシティーを一律に増減します。ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

Velocity Rate (ベロシティーレート)
元のベロシティーに一定の値(レート)を掛けて変化します。

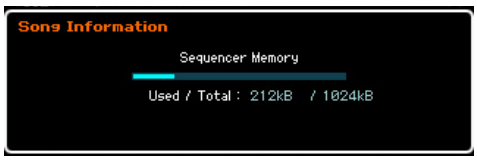
設定値: 0%～100%～200%

Velocity Offset (ベロシティーオフセット)
元のベロシティーに一定の値(オフセット)を加えて変化します。

設定値: -99～+0～+99

❽ [SF6] INFO (インフォメーション)
シーケンサーメモリーの使用量と全メモリー量を表示します。シーケンサーメモリーとは、ソングとパターンを保存するための本体内のメモリーのことです。このメモリーの使用量が全メモリー量に達すると、それ以上ソングやパターンの保存ができなくなります。その場合には、ソングジョブ(165ページ)またはパターンジョブ(187ページ)で不要なデータを削除して使用量を減らしてください。

もう一度[SF6]ボタンを押すか、[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。

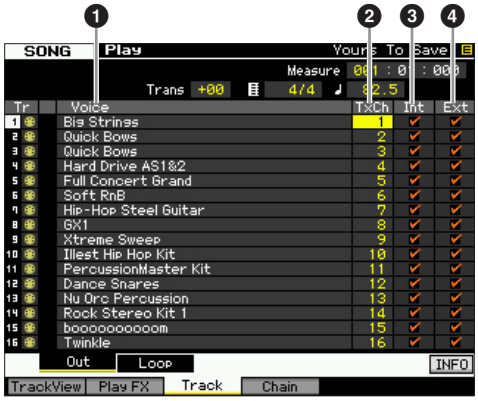


トラックのチャンネルやループを設定する [F3] Track (ソングトラック)

トラックごとにアウトプットチャンネルやループに関するパラメーターなどを設定します。

トラックのチャンネルを設定する [SF1] Out (アウトプットチャンネル)

各トラックのMIDI送信チャンネルを設定します。



❶ Voice (ボイスネーム)(表示のみ)
各トラックに対応したミキシングパートの、ボイスネームが表示されます。

❷ TxCh (トランスミットチャンネル)
各トラックの演奏データのMIDI送信チャンネルを設定します。offに設定すると、データは再生されません。ソングモードでMOTIF XF本体の鍵盤やノブ、ホイールなどを操作すると、選択中トラックのトランスミットチャンネルで本体の音源部や外部MIDI機器へ送信されます。

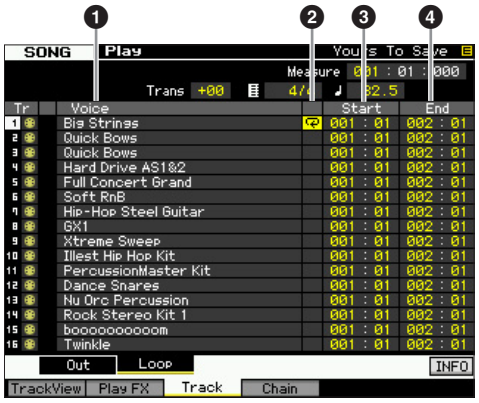
設定値: 1～16、off

❸ Int (インターナルスイッチ)
各トラックの演奏データをMOTIF XF本体の音源部に送信するかどうかを設定します。オフに設定すると、データは本体の音源部には送信されなくなります。

❹ Ext (エクスターナルスイッチ)
各トラックの演奏データを外部MIDI機器に送信するかどうかを設定します。オフに設定すると、データは外部MIDI機器には送信されなくなります。

ループ再生について設定する [SF2] Loop (ループ)

各トラックのループ再生について設定します。



❶ Voice (ボイスネーム)(表示のみ)

各トラックに対応するミキシングパートの、ボイスネームが表示されます。ソングを再生すると、表示されているボイスで再生されます。

NOTE 各トラックに対応するミキシングパートのボイスは、ミキシングモードのパート1～16画面(190ページ)で変更できます。

❷ ループ

トラックごとにループ再生を設定します。ループをオンにしたトラックは、スタート(❸)とエンド(❹)の間をループ再生する状態になります。

設定値: 空欄(ループオフ)、(ループオン)

❸ Start (スタート)
❹ End (エンド)

ループ演奏の範囲を設定します。ループをオンに設定したトラックでは、ここで設定した範囲を繰り返し再生する状態になります。

設定値: メジャー(小節):ビート(拍)

ソングを連続再生する [F4] Chain (ソングチェーン)

ソングチェーンは、本体に記憶されているソングを順番に再生する機能です。この画面では、再生するソングの順番を設定します。



❶ チェーンナンバー (表示のみ)

ソングを並べるメモリーの番号です。ナンバーは001～100まで用意されていて、画面を上下にスクロールして入力します。001から順番にソングを再生します。

❷ ソングナンバー
❸ ソングネーム(表示のみ)

再生するソングナンバーを設定します。ソングナンバーを設定すると、ソングネームが表示されます。データが入っていないソングを設定すると、1小節再生して次のチェーンナンバーに移動します。ソングナンバー以外に、skip、end、stopを設定できます。

設定値: skip、end、stop、01～64

skip (スキップ)
指定されたチェーンナンバーは無視され(スキップされ)て、次のチェーンナンバーに指定されたソング再生へ続きます。

stop (ストップ)
ソング再生をストップします。そのあと、[▶](プレイ)ボタンを押すと続きのチェーンナンバーから再生が再スタートします。

end (エンド)
ソングチェーンの終わりを示すエンドマークです。

ソングチェーンを組む

ソングチェーンを組む手順を紹介します。ソングチェーンは自動的に本体に保存(ストア)されるので、ストア操作は必要ありません。

1 ソングチェーン画面(143ページ)を表示します。
トラックビュー画面で[F4]ボタンを押します。

2 ソングを再生させたい順番に並べます。
カーソルボタンを使ってチェーンナンバー 001のソングナンバー欄にカーソルを移動し、データダイアルや[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンを使ってソングを選びます。同様に、チェーンナンバー 002、003、004～に再生させたいソングを順番に並べていきます。

3 いったん設定したソングを消したいときには、skipを使います。
消したいソングナンバーにカーソルを移動し、データダイアルや[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンを使って設定を「skip」に変更します。すると、そのチェーンナンバーは無視されるので、消去したのと同じ結果となります。

4 曲の最後にはendを設定します。
チェーンナンバーにendが設定されていると、演奏が止まります。
曲の途中で演奏が自動的に止まり、[▶](プレイ)ボタンで続きを再生するような場合には、stopを設定します。

NOTE ソングチェーンはシステムデータとしてストアされます。

NOTE ソングチェーンの再生方法については、「ソングを連続再生する(ソングチェーン)」(138ページ)をご覧ください。

ソングを録音する(ソングレコード)

ソングレコードでは、ソングの各トラックに演奏データ(MIDIデータ)を録音してソングを作成します。ここでは、ソングレコードで各トラックに演奏データを録音する操作について説明します。ソングプレイから[●](レコード)ボタンを押すとソングレコードに入ります。

NOTE 音声データ(オーディオデータ)の録音は、サンプリングレコード(203ページ)で行ないます。

リアルタイム録音

ソングレコードでは、実際に鍵盤を演奏したりコントローラーを操作したりしながら録音する、リアルタイム録音を行ないます。すでに録音されているトラックを再生して聴きながら録音することもできます。また、外部MIDI機器から送られたシーケンスデータを16トラックまで同時に録音できる設定(148ページ)も可能です。
リアルタイムレコーディングには、リプレース、オーバーダブ、パンチの3つの方法があり、必要に応じて選択できます。

ソングを録音する手順

ソングを録音する作業は、次のような流れになります。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイに入り、録音するソングを選びます(136ページ)。
新しくソングを作成する場合には、データの入っていないソングを選びます。データの入っていないソングが見つからない場合には、ソングジョブのクリアソング(165ページ)でソングに入っているデータを消しましょう。

2 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。
ソングの拍子やテンポ、録音するトラックや録音に使うボイス、録音方法などを設定し、録音の準備を行ないます。アルペジオを使って録音する場合は、アルペジオ画面(147ページ)でアルペジオに関する設定を行ないます。

3 リアルタイム(147ページ)で録音を行ないます。

4 録音したデータをソングジョブ(153ページ)で編集したり、ソングエディット(150ページ)で細かく修正したりします。

5 [STORE]ボタンを押してソングストア画面(144ページ)を表示し、録音したソングをソング01～64に保存します。

注 記 録音されたソングは、他のソングを選んだり、他のモードボタンを押したり、電源を切ったりすると、失われてしまいます。他のソングや他のモードに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してソングデータを本体に保存してください。

6 必要に応じて、USB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターにソングデータを保存します(241ページ)。

ソングを保存する[STORE](ストア)

録音や編集、修正などの作業をしたソングデータを保存します。ソングを保存すると、電源をオフにしても消えない状態になります。ソングモードで[STORE]ボタンを押すと、ソングストア画面が表示されます。
ソングストアで保存されるのは、次のデータです。

シーケンスデータ
選択中のソング

音源データ
ミキシング設定(コモンエディットパラメーター、パートエディットパラメーター)

NOTE ミキシングボイスはミキシングボイスストア(199ページ)でのみ保存されます。

ソングストアは次の手順で行ないます。

1 ソングストア画面を表示します。
ソングモードで[STORE]ボタンを押し、ソングストア画面を表示します。



2 保存先のソングナンバーを設定します。
設定したソングナンバーに保存されているソングのソングネームが表示されます。

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

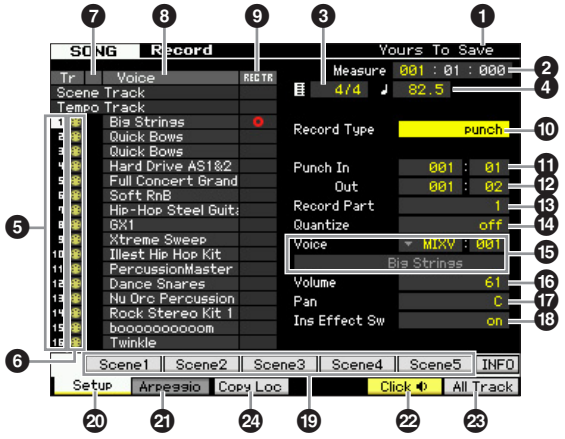
3 [ENTER]ボタンを押すと、実行を確認する画面が表示されます。
ストアを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。ソングのストアが中止されて元の画面に戻ります。

4 [INC/YES]ボタンを押してストアを実行します。
ストアが終わると「Completed.」と表示されたあと、ソングプレイ画面に戻ります。

NOTE 「Sequence memory full.」というメッセージが表示された場合、シーケンサー用の内部メモリーの使用量が全メモリー量に達っしており、それ以上ソングを保存できません。その場合は、ソングジョブのクリアソング(165ページ)などで不要なソングデータを削除してから、再度[STORE]ボタンを押して保存してください。

ソングの録音準備をする [F1] Setup (レコードセットアップ)

ソングを録音するための準備を行ないます。



❶ ソングネーム(表示のみ)

選択中のソングのソングネームを表示します。ソングの選択はソングプレイ画面(136ページ)で行ないます。

❷ Meas (メジャー)

録音をはじめる位置を設定します。また、録音中の位置を表示します。



設定値:
メジャー (小節): 001～999
ビート(拍)、クロック: 表示のみ

❸ 拍子

ソングの拍子を設定します。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

❹ テンポ

リアルタイム録音のソングを録音するテンポを設定します。

設定値: 5.0～300.0

♪NOTE ここで設定したテンポは、録音後のソングのテンポとなります。

♪NOTE 外部MIDI機器のテンポに、本体の録音するテンポを同期させたい場合、ユーティリティーモードのMIDI画面(228ページ)のMIDIシンク(❺)を「MIDI」に設定します。この場合、ここのテンポの設定値が「MIDI」となり、変更できません。

❺ トラック番号(表示のみ)

トラック番号を表示します。

❻ トラックの種類(表示のみ)

各トラックが、MIDIトラックとオーディオトラックのどちらのトラックとして機能しているかを示します。
オーディオトラックとは、対応しているミキシングのパートに、サンプルボイスが割り当てられているトラックのことです。また、対応しているミキシングのパートにサンプルボイス以外のボイスが割り当てられているトラックはMIDIトラックとなります。ボイスが割り当てられていないトラックは空欄になります。

設定値: (MIDIトラック)、(オーディオトラック)、空欄(ボイスが割り当てられていないトラック)

❼ ミュート/ソロ(表示のみ)

ソロが設定されているかどうかを表示します。ミュート/ソロの設定方法については、137ページをご覧ください。

空欄: ミュート/ソロとも設定されていません。
M: ミュート(消音)が設定されています。
S: ソロが設定されています。

❽ Voice (ボイスネーム)(表示のみ)

各トラックに対応するミキシングパートの、ボイスネームが表示されます。

❾ REC TR (レコードトラック)

録音を行なうトラックを選びます。ここで目的のトラックにカーソルを移動したり、[TRACK]ボタンが点灯している状態でナンバーボタン[1]～[16]を押したりしてトラックを選択すると、REC TR欄に丸印が入ります。
All Track (オールトラック)については、[F6]ボタンを押して設定します。[F6]ボタンを押すとAll Track状態となり、トラック1～16すべてのREC TR欄に丸印が入ります。

設定値: Scene Track、Tempo Track、1～16、All Track

Scene Track (シーントラック)
トラックミュートのオン/オフや、ソングシーンの切り替えを記録するためのトラックです。

Tempo Track (テンポトラック)
曲中のテンポ変化を記録するためのトラックです。

1～16
演奏を録音するためのトラックです。選択したトラックに演奏データを録音します。

All Track (オールトラック)
トラック1～16がすべて録音状態になり、外部MIDI機器から送られたシーケンスデータを16トラックまで同時に録音できます。

❿ Record Type (レコードタイプ)

録音方法を選びます。

設定値: replace、overdub、punch

replace (リプレース)
すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合に、上書きでリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えます。

overdub (オーバーダブ)
すでにデータの入っているトラックに対して録音した場合に、重ねてリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えません。

punch (パンチ)
すでにデータの入っているトラックを、部分的にリアルタイム録音で録音し直す方式です。あらかじめ設定した録音開始小節/拍と終了小節/拍の間を、上書き録音で書き換えます。

ソングモードのレコードセットアップ画面において、Record Type (レコードタイプ)を「punch (パンチ)」に設定したときに、ソングモードのトラックビュー画面で設定したロケーション1/2 (140ページ)の小節を、それぞれPunch In (パンチイン)とPunch Out (パンチアウト)にコピーできます。
Record Type (レコードタイプ)を「punch (パンチ)」に設定すると、[F3]ボタンに「Copy Loc」が表示されます。
[F3]ボタンを押すことでコピーされます。

NOTE 選択中のレコードトラック(❾)が、「Scene Track (シーントラック)」や「Tempo Track (テンポトラック)」の場合、overdub (オーバーダブ)は選択できません。

⓫ Punch In (パンチイン)
⓬ Punch Out (パンチアウト)

レコードタイプ(❿)に「punch」を選択した場合に、パンチ録音の録音開始小節/拍(パンチイン)と録音終了小節/拍(パンチアウト)を設定します。

設定値: 001:01～999:16

⓭ Record Part (レコードパート)

選択中のレコードトラックに録音されるミキシングのパートを指定します。

設定値: 01～16

⓮ Quantize (レコードクオンタイズ)

リアルタイム録音の際のあいまいなタイミングの音符を、ジャストのタイミングにそろえて録音する機能です。ここでは、どのタイミングにそろえるかを設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

⓯ Voice (ボイス)

ボイスバンクとボイスナンバーを設定して、録音に使うボイスを設定します。ここでの設定が、レコードパート(⓭)のボイスの設定となります。また、選択されたボイスの名前が、次の行に表示されます。

設定値:

ボイスバンク

PRE1～8、USR1～4、GM、PDR、UDR、GMDR、SMPL (サンプルボイス) 、MIXV (ミキシングボイス)

・SMPL (サンプルボイス)

サンプルレコーディングでトラックにオーディオを録音することで作成されるボイスです。選択中のパターンに保存されているサンプルボイスだけが設定可能です。

・MIXV (ミキシングボイス)

ミキシングモードで修正/保存されたボイスです。選択中のパターンに保存されているミキシングボイスだけが設定可能です。詳しくは199ページをご覧ください。

ボイスナンバー

001～128

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

⓰ Volume (ボリューム)

音量を設定します。ここでの設定が、レコードパート(⓭)の音量の設定となります。

設定値: 0～127

⓱ Pan (パン)

音の左右の定位を設定します。ここでの設定が、レコードパート(⓭)のパンの設定となります。

設定値: L63～C～R63

⓲ Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

選択したボイスに設定されているインサーションエフェクトを有効にするかどうかを設定します。ここでの設定が、レコードパート(⓭)のインサーションエフェクトスイッチの設定となります。

設定値: off、on

NOTE MOTIF XFには8系統のインサーションエフェクトが装備されていて、インサーションエフェクトスイッチは1つのソングについて8パートまでオンに設定できます。すでに8パートでインサーションエフェクトスイッチがオンに設定されてしまっている場合は、ここの設定を「on」にすることができません。その場合は、ミキシングモードのパート1～16画面(190ページ)で、他のパートのインサーションエフェクトスイッチをオフに変更してください。

⓳ [SF1] Scene1～[SF5] Scene5 (シーン1～5)

録音中に各ボタンを押すことで、ソングシーンとアルペジオ設定を同時に切り替えることができます。詳しくは、トラックビュー画面(139ページ)をご覧ください。

⓴ [F1] Setup (レコードセットアップ)

他の画面からレコードセットアップ画面に戻ります。

㉑ [F2] Arpeggio (レコードアルペジオ)

レコードアルペジオ画面を表示します。ソングの録音で使用するアルペジオの設定を行ないます。

㉒ [F5] Click (クリック)

メトロノームを鳴らすかどうかを切り替えます。[F5]ボタンを押すたびにクリックのオン/オフが交互に切り替わります。オンの場合は、[F5]クリックボタンにアイコン「」が表示されます。

NOTE メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、シーケンサーセットアップのクリック画面(231ページ)で設定します。

㉓ [F6] All Track (オールトラック)

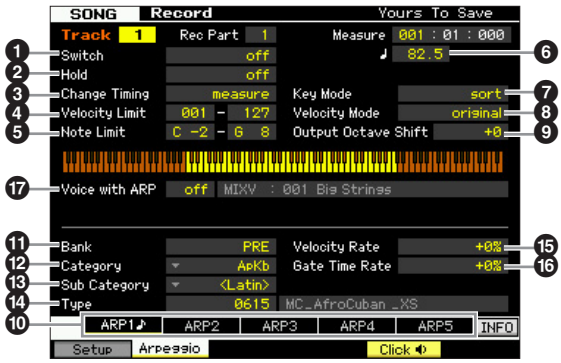
レコードトラック(❾)の設定をAll Track (オールトラック)に変更します。詳しくはレコードトラック(❾)の説明(145ページ)をご覧ください。

㉔ Copy Loc (コピーロケーション)

このボタンを押すことにより、ロケーション1(140ページ)の小節番号をPunch In (パンチイン)に、ロケーション2 (140ページ)の小節番号をPuch Out (パンチアウト)にコピーします。

アルペジオを設定する [F2] Arpeggio (レコードアルペジオ)

ソングの録音で使用するアルペジオの設定を行ないます。



❶～⑯は、ボイスコモンエディットのアルペジオメイン画面(58ページ)の、同名のパラメーターと同じ機能です。

⑰ 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。タイプ(⑭)で設定したアルペジオタイプを変更することによって、そのアルペジオタイプに最適なボイスを、トラックに対応するミキシングパートにコピーするかどうかを設定します。onに設定すると、アルペジオタイプに最適なボイスがミキシングのパートにコピーされます。offに設定すると、アルペジオタイプを変更しても、ボイスはコピーされません。onに設定すると、右にコピーされるボイスのボイスバンクとボイスナンバー、ボイスネームが表示されます。

設定値: on (コピーされる)、off (コピーされない)

NOTE アルペジオタイプによってはユーザーボイスが登録されており、工場出荷時で最適な組み合わせになっています。したがって、ユーザーボイスを工場出荷時からエディットしてサウンドを大幅に変えたり他のボイスをストアすると、この組み合わせが最適でなくなることがあります。その場合は、Voice with ARP をオフに設定し、[F1]画面で、現在のアルペジオタイプに最適なボイスを選択してください。

[SF1] Scene1～[SF5] Scene5ボタンでアルペジオタイプを呼び出す

ソングレコードのアルペジオ画面で設定したアルペジオは、セットアップ画面(145ページ)またはトラックビュー画面(139ページ)の[SF1] Scene1～[SF5] Scene5ボタンを押すことで、各ボタンに登録されているシーンと同時に呼び出すことができます。[SF1] Scene1～[SF5] Scene5ボタンに表示される8分音符(♪)マークは、シーンが登録されていることを表しています。アルペジオの設定が割り当てられているかは、このソングレコードのアルペジオ画面で確認できます。この画面で8分音符(♪)マークが消えているボタン、すなわち該当画面でアルペジオタイプを「off」に設定しているボタンを押した場合は、アルペジオタイプは変更されません。

リアルタイム録音の手順

リアルタイム録音を使って演奏を録音する手順を説明します。レコードセットアップ画面のレコードタイプとレコードトラックの設定によって手順が異なります。

NOTE 録音の大きな流れについては、「ソングを録音する手順」(144ページ)をご覧ください。

上書き録音(リプレース)

[SONG] → [●](レコード) → レコードトラックを選択 → Type=replace → [▶](プレイ)

空のトラックやすでにデータの入っているトラックに対して、上書きで録音を行ないます。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

NOTE リプレースで大切なデータを誤って上書き録音してしまった場合には、ソングジョブのアンドゥー/リドゥー(154ページ)で録音操作を取り消すことができます。

録音手順 レコードトラックが1～16の場合

トラック1～16に演奏データを上書き録音します。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面(136ページ)を表示し、録音するソングを選びます。

新しいソングを作成する場合は、空のソングを選びます。

2 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。

この画面で、レコードトラックを1～16、レコードタイプをreplaceに設定します。必要に応じて、テンポ、拍子、メジャー、クオンタイズ、ボイスなどを設定します。

3 メトロノームを鳴らす場合は、[F5] Clickボタンを押してクリックをオンにします。

メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、シーケンサーセットアップのクリック画面(231ページ)で設定します。

4 [▶](プレイ)ボタンを押すとランプが点滅し、予備カウントのあと、録音がスタートします。

鍵盤やコントローラーを演奏して録音します。

5 [■](ストップ)ボタンを押すと、録音が終了してソングプレイ画面に戻ります。

録音手順 レコードトラックがAll Track (オールトラック)の場合

外部MIDI機器やコンピューターから送られてくるシーケンスデータを16トラック同時に録音します。

1 MOTIF XFを外部MIDIシーケンサーやコンピューターと接続し、電源を入れます。

2 [UTILITY]ボタンを押したあと、[F5] Controlボタンと[SF2] MIDIボタンを押して、MIDIコントロール画面(228ページ)を表示します。

この画面で、MIDIシンクをMIDIに、シーケンサーコントロールをinまたはin/outに設定します。

3 [SEQ SETUP]ボタンを押したあと、[F1] Clickボタンを押して、クリック画面(231ページ)を表示します。

この画面で、レコーディングカウントをoffに設定します。

4 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面(136ページ)を表示し、録音するソングを選びます。

新しいソングを作成する場合は、空のソングを選びます。

5 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。

この画面で、レコードトラックをAll Trackに、レコードタイプをreplaceに設定します。また、拍子を元の曲と同じに、クオンタイズはoffに設定します。

6 外部MIDIシーケンサーやコンピューターのシーケンサーソフトをスタートします。

MOTIF XFも自動的に録音がスタートします。

7 外部MIDIシーケンサーやコンピューターのシーケンサーソフトを停止すると録音が終了し、ソングプレイ画面になります。

録音手順 レコードトラックがTempo Track (テンポトラック)の場合

テンポトラックにテンポデータをリアルタイムに録音します。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面(136ページ)を表示し、録音するソングを選びます。

2 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。

この画面で、レコードトラックをTempo Track、レコードタイプをreplaceに設定します。必要に応じて、テンポ、拍子、メジャー、クオンタイズなどを設定します。

3 メトロノームを鳴らす場合は、[F5] Clickボタンを押してクリックをオンにします。

メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、シーケンサーセットアップのクリック画面(231ページ)で設定します。

4 [▶](プレイ)ボタンを押すとランプが点滅し、予備カウントのあと、録音がスタートします。

テンポを変化させるタイミングで、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを操作してテンポ値を入力していきます。

5 [■](ストップ)ボタンを押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

NOTE 録音されたテンポデータは、テンポトラックのソングエディット画面(151ページ)で確認や修正ができます。

録音手順 レコードトラックがScene Track (シーントラック)の場合

シーントラックにトラックミュートのオン/オフやシーンの切り替えデータをリアルタイムに録音します。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面(136ページ)を表示し、録音するソングを選びます。

2 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。

この画面で、レコードトラックをScene Track、レコードタイプをreplaceに設定します。必要に応じて、テンポ、拍子、メジャー、クオンタイズなどを設定します。

3 メトロノームを鳴らす場合は、[F5] Clickボタンを押してクリックをオンにします。

メトロノーム音の鳴り方(音符の細かさや音量、録音前の予備カウントの小節数など)については、シーケンサーセットアップのクリック画面(231ページ)で設定します。

4 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯します。

5 [▶](プレイ)ボタンを押すとランプが点滅し、予備カウントの後、録音がスタートします。

ミュートのオン/オフやシーンを切り替えるタイミングで、ナンバー [1]～[16]ボタンや[F1] Scene1ボタン～[F5] Scene5ボタンを押します。

6 [■](ストップ)ボタンを押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

NOTE 録音されたトラックミュートのオン/オフやシーンの切り替えデータは、テンポトラックのソングエディット画面(151ページ)で確認や修正ができます。

録音前のリハーサル

ソングの録音中に[●](レコード)ボタンを押すと、[●](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードで、録音前に試し弾きする場合に便利です。ソングの録音中は、[●](レコード)ボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを交互に切り替えられます。

重ね録音(オーバーダブ)

[SONG] → [●](レコード) → レコードトラックを選択 → Type=overdub → [▶](プレイ)

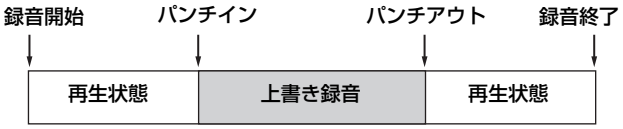
空のトラックやすでにデータの入っているトラックに対して、重ね書きで録音を行ないます。重ね録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。
オーバーダブの手順は、「上書き録音(リプレース)」のレコードタイプをoverdubに変えれば、あとは同じ操作となります。

NOTE レコードトラック(❾)が、Tempo Track (テンポトラック)またはScene Track (シーントラック)に指定されている場合、overdub (オーバーダブ)は選択できません。

指定した範囲だけを自動的に上書き録音(パンチ録音)

[SONG] → [●](レコード) → レコードトラックを選択 → Type=punch → [▶](プレイ)

録音を開始する位置(パンチイン)と終了する位置(パンチアウト)をあらかじめ設定し、その範囲内を自動的に上書き録音する方法です。すでにデータの入っているトラックの一部を、リアルタイムで録音し直す場合に便利です。録音をスタートするとすべてのパートの再生が始まり、パンチインの位置で自動的に録音状態になり、パンチアウトの位置で自動的に録音状態から抜けて再生状態になります。



パンチイン、パンチアウトの設定方法

1 [●](レコード)ボタンを押してレコードセットアップ画面(145ページ)を表示します。

2 レコードタイプをpunchに設定します。

3 パンチイン、パンチアウトにカーソルを移動し、上書き録音を開始する位置と終了する位置のメジャー (小節)とビート(拍)を設定します。

パンチインとパンチアウトの設定以外は、各トラックの「上書き録音(リプレース)」と同じ手順です。

ソングに録音したデータを修正する（ソングエディット）

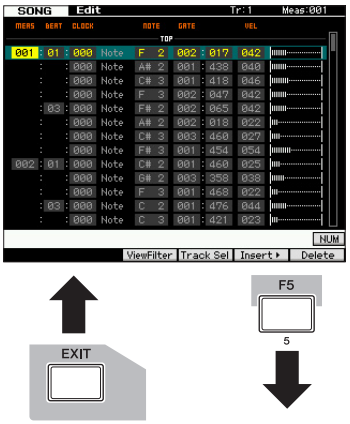
ソングエディットでは、ソングに録音した演奏データ(MIDIデータ)の修正や削除、新たなデータの挿入を行ないます。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてソングの完成度を高めたりできます。ソングプレイから[EDIT]ボタンを押すとソングエディットに入ります。

NOTE ソングエディットでは、演奏データをイベント単位で編集します。イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

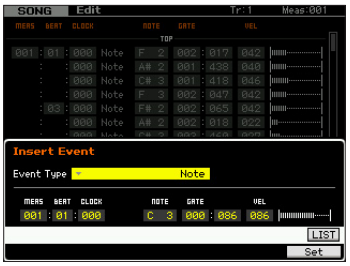
イベントリストとインサートイベント

ソングエディットには、入力済みのイベントを修正/削除するイベントリストと、新たなイベントを挿入するインサートイベントの2つの状態があります。ソングプレイから[EDIT]ボタンを押してソングエディットに入ると、自動的にイベントリスト状態になります。インサートイベントに切り替えるには、[F5] Insertボタンを押します。

イベントリスト



インサートイベント



イベントリスト

イベントリストでは、入力済みのイベントを修正したり、削除したりします。

インサートイベント

インサートイベントでは、新たなイベントを挿入します。
イベントリストから[F5] Insertボタンを押すとインサートイベント画面に切り替わります。イベントリストに戻るには[EXIT]ボタンを押します。

録音した演奏データ(イベント)を修正する手順

入力済みのイベントを修正したり、削除したりする場合の操作を説明します。

1 ソングプレイから[EDIT]ボタンを押してソングエディットに入ります。

イベントリストのリストビュー画面(151ページ)が表示されます。

2 修正するトラックを選びます。

[F4] Track Selボタンを押すと、1～16トラック、シーントラック、テンポトラックの順番にトラックが切り替わります。1～16トラックが選択されているときにナンバー[1]～[16]ボタンを押すと、1～16トラックの中の目的のトラックを選ぶことができます。

3 修正したいイベント、パラメーターにカーソルを移動します。

[∧]/[∨](カーソル上下)ボタンを押して、修正したいイベントにカーソルを移動します。
[◀◀](巻戻し)/[▶▶](早送り)ボタンを使うと、カーソルを小節単位で移動できます。
続いて、[<]/[>](カーソル左右)ボタンを押して、修正したいパラメーターにカーソルを移動します。

NOTE 各イベントの表示とパラメーターについては、「MIDIについて」の「本体で送受信できるMIDIメッセージ」(29ページ)をご覧ください。

NOTE 他のイベントが多くて目的のイベントになかなかたどり着けない場合には、ビューフィルターが便利です。
ビューフィルターは、設定したイベントを表示しなくすることで、目的のイベントを見つけやすくする機能です。
ビューフィルター画面については、152ページをご覧ください。

4 パラメーターの設定やイベントの位置を変更します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
イベントの位置を変更する場合は、MEAS (メジャー=小節)、BEAT (ビート=拍)、CLOCK (クロック)の値を変更します。
[F6] Deleteボタンを押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。

NOTE 画面の[SF6]の位置に「NUM」と表示されるパラメーターでは、[SF6] NUMボタンを押すことで[F1]～[F6]、[SF1]～[SF5]ボタンがテンキーとして機能するようになります。

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

5 設定が完了したら、[ENTER]ボタンを押して設定を確定します(点滅が止まります)。

点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。

6 [EXIT]ボタンを押すとソングプレイ画面に戻ります。

新たな演奏データ(イベント)を挿入する手順

新たなイベントを挿入する場合の操作を説明します。

1 イベントリストから[F5] Insertボタンを押してインサートイベント画面を表示します。

2 挿入するイベントの種類、挿入する位置(メジャー、ビート、クロック)、イベントのパラメーターを設定します。

各イベントとパラメーターについては「MOTIF XFで扱えるMIDIイベント」(30ページ)をご覧ください。



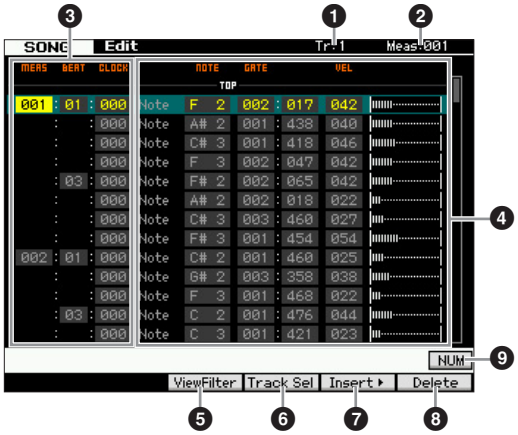
3 [F6] Setボタンを押すとイベントが入力されます。画面は閉じないので、続けてイベントを挿入できます。

[ENTER]ボタンを押すとイベントが入力され、インサートイベント画面が閉じます。

4 [EXIT]ボタンを押すと、イベントリスト画面に戻ります。

リストビュー画面について

指定したトラックに入力されているイベントを数値で表示する画面で、入力済みのイベントを修正したり、削除したりできます。



パラメーターによっては、画面右下に「NUM」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押すと、[F1]～[F6]、[SF1]～[SF5]ボタンがテンキーとして機能するようになります。テンキー入力、キーボード入力について詳しくは36、37ページをご覧ください。

❶ トラック(表示のみ)

選択中のトラックを表示します。トラックの変更は[F4] Track Selボタンとナンバー [1]～[16]ボタンで行ないます。

設定値: トラック01～16、Scene (シーン)、Tempo (テンポ)

❷ メジャー (表示のみ)

選択中の小節を表示します。小節の変更は、[◀◀](巻戻し)/[▶▶](早送り)ボタンで行ないます。

設定値:

メジャー : 001～999

❸ MEAS (メジャー)、BEAT (ビート)、CLOCK (クロック)

イベントの位置を表示します。数値を変更すると、イベントの位置を修正できます。

設定値:

メジャー : 001～999
ビート: 01～08(拍子によって変わります)
クロック: 000～479(拍子によって変わります)

❹ イベント、パラメーター

トラックに入力されているイベントを表示します。各イベントとパラメーターについては「MOTIF XFで扱えるMIDIイベント」(30ページ)をご覧ください。

設定値:

トラック01～16のイベント

Note (ノート)
PB (ピッチベンド)
PC (プログラムチェンジ)
CC (コントロールチェンジ)
CAT (チャンネルアフタータッチ)
PAT (ポリフォニックアフタータッチ)
RPN

NRPN
Exc (システムエクスクルーシブ)
CM (チャンネルモードメッセージ)

シーントラックのイベント
Scene Memory (シーンメモリー)
Track Mute (トラックミュート)

テンポトラックのイベント
Tempo Change (テンポチェンジ)

❺ [F3] ViewFilter (ビューフィルター)
ビューフィルターを設定する画面(152ページ)が表示されます。

❻ [F4] Track Sel (トラックセレクト)
トラックの表示が、01～16、Scene (シーン)、Tempo (テンポ)の順番で切り替わります。トラックに01～16が選択されているときに、ナンバーボタン [1]～[16]を押すと、トラック01～16が選択できます。

❼ [F5] Insert (インサート)
インサートイベント画面(151ページ)に切り替えます。

❽ [F6] Delete (デリート)
カーソルのあるイベントが削除されます。ただし、削除できない行にカーソルがある場合は、表示されません。削除できない行は、先頭/最後尾の行です。

❾ [SF6] NUM
MEAS (メジャー)、BEAT (ビート)、CLOCK (クロック)、GATE (ゲートタイム)、VEL (ベロシティー)にカーソルがある場合、このタブ表示が「NUM」になります。この場合、[SF6]ボタンを押すことにより、数値入力によるこれらのパラメーター編集ができます。詳細手順は、36ページをご覧ください。

目的のイベントを見つけやすくする [F3] View Filter (ビューフィルター)

他のイベントが多くて目的のイベントになかなかたどり着けないような場合には、ビューフィルターが便利です。ビューフィルターは、設定したイベントを表示しなくすることで、目的のイベントを見つけやすくする機能です。
イベントリストのリストビュー画面から[F3] ViewFilterボタンを押すとビューフィルター画面が表示されます。



❶ ビューフィルターを設定するイベントの種類
☐をチェックしていないイベントにビューフィルターがかかり、画面に表示されなくなります。
チェックを入れて☑の状態にすると、画面に表示されるようになります。

設定値: Note (ノート)
Pitch Bend (ピッチベンド)
Program Change (プログラムチェンジ)
Control Change (コントロールチェンジ)*
Channel After Touch (チャンネルアタフータッチ)
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)
RPN
NRPN
System Exclusive (システムエクスクルーシブ)
Channel Mode Message (チャンネルモードメッセージ)
*さらに、コントロールナンバー (0～119、all)を指定できます。

❷ [F5] Clear All (クリアオール)
すべてのイベントのチェックがはずれます。特定のイベントだけを表示したいときなどには、[F5]ボタンを押してすべてのイベントのチェックをはずしてから、目的のイベントにチェックを入れるとすばやく操作できます。

❸ [F6] Set All (セットオール)
すべてのイベントにチェックが入ります。すべてのイベントを表示したいときに使います。

ソングを編集する(ソングジョブ)

録音されたソングデータを、さまざまに編集(加工)するための機能です。
30種類のソングジョブが用意されています。ソングジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

機能		説明
[F1] Undo/Redo	アンドゥー/リドゥー	アンドゥーは直前に行なった操作を取り消して、操作を行なう前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。
[F2] Note	ノート	ノートデータに関するジョブ
01: Quantize	クオンタイズ	リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえます。
02: Modify Velocity	モディファイ ベロシティー	音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。
03: Modify Gate Time	モディファイ ゲートタイム	音符の発音時間(ゲートタイム)を変更します。
04: Crescendo	クレッシェンド	音符の発音の強さ(ベロシティー)をだんだん強く(弱く)します。
05: Transpose	トランスポーズ	音符の音程を半音単位で上下します。
06: Glide	グライド	音程が滑らかに変化するように、音符をピッチベンドデータに置き換えます。
07: Create Roll	クリエート ロール	指定範囲内に音符を挿入して、ティンパニやスネアなどのロールを作成します。
08: Sort Chord	ソートコード	和音を構成する音符を音程順に並べ替えます。
09: Separate Chord	セパレートコード	和音を構成する音符の発音タイミングをずらして、ギターのコードストローク演奏を再現します。
[F3] Event	イベント	イベントに関するジョブ
01: Shift Clock	シフトクロック	指定した範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。
02: Copy Event	コピーイベント	指定した範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。
03: Erase Event	イレース イベント	指定した範囲の指定したデータを消去します。
04: Extract Event	エクストラクト イベント	指定した範囲から特定のデータだけを抽出し、指定したトラックにコピーします。
05: Create Continuous Data	クリエート コンティニュアスデータ	ピッチベンドやエクスプレッションなどの連続データを作成します。
06: Thin Out	シンアウト	指定したデータを間引きしてデータ量を約半分に減らします。
07: Modify Control Data	モディファイ コントロールデータ	ピッチベンドやコントロールチェンジなどのデータの値を変更します。
08: Beat Stretch	ビートストレッチ	指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。
[F4] Measure	メジャー	小節に関するジョブ
01: Create Measure	クリエート メジャー	指定した位置に空白の小節を挿入します。
02: Delete Measure	デリート メジャー	指定した小節を削除します。
[F5] Track	トラック	トラックに関するジョブ
01: Copy Track	コピートラック	指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。
02: Exchange Track	エクスチェンジ トラック	2つのトラックの間でデータの交換をします。
03: Mix Track	ミックストラック	2つのトラックのすべてのデータを合わせます。
04: Clear Track	クリアトラック	トラックから指定したデータを消去します。
05: Normalize Play Effect	ノーマライズ プレイエフェクト	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。
06: Divide Drum Track	ディバイド ドラムトラック	指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、ドラム楽器ごとの演奏データを取り出してトラック1～8に移動します。
07: Put Track to Arpeggio	プット トラック トゥー アルペジオ	トラックに記録されている演奏データをアルペジオデータに変換します。
08: Copy Phrase	コピーフレーズ	パターンのトラックデータ(フレーズ)を、ソングのトラックにコピーします。
[F6] Song	ソング	ソング全体に関するジョブ
01: Copy Song	コピーソング	ソングの全データを別のソングにコピーします。
02: Split Song to Pattern	スプリット ソング トゥー パターン	指定したソングを分割してパターンへコピーします。
03: Clear Song	クリアソング	ソングのすべてのデータを消去します。64ソングをまとめて消すこともできます。

ソングジョブの設定手順

1 ソングプレイ画面で[JOB]ボタンを押して、ソングジョブに入ります。

2 [F1]～[F6]ボタンを押して、目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。

3 データダイアル、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタン、カーソルボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと、ジョブの画面に入ります。

4 必要なパラメーターへカーソルを移動し、データダイアル、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンで値を設定します。

5 設定が完了したら[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。

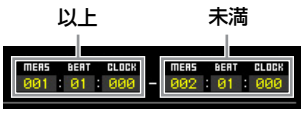
注 記 **一部のジョブでは、ジョブを実行すると、実行先のデータが上書きされて、消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

6 [EXIT]ボタンを2回押すとソングプレイ画面に戻ります。

NOTE 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。ジョブ操作を誤った場合や元データと聴き比べたい場合は、[F1]ボタンを押して「Undo/Redo」機能を使いましょう。

注 記 **ジョブを実行しても、電源を切ったり他のソングを選ぶとデータは失なわれてしまいます。電源を切ったり他のソングを選ぶ前に、[STORE]ボタンを押してソングデータを本体に保存(144ページ)してください。**

NOTE 一部のデータを書き換えるジョブでは、下図のように、***以上～***未満でその範囲を設定します。したがって、終点の一つ前のクロックまでが、ジョブの対象です。ジョブの対象範囲を小節数だけで設定する場合も、同じ条件です。



NOTE ジョブでサンプルボイスのコピーを行なう場合、ジョブによってはコピー元のトラックにサンプルボイスを指定するバンクセレクト/プログラムチェンジイベントが入力されている場合だけ、サンプルボイスをコピーします。

[F1] Undo/Redo (アンドゥー /リドゥー)

Undo (アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo (リドゥー)は、アンドゥーで取り消した操作を再び実行します。



❶ 次に実行するのがUndo (アンドゥー)かRedo (リドゥー)かを表示します。

❷ アンドゥー /リドゥーを実行する対象となる操作を表示します。直前に実行した操作が、アンドゥー /リドゥーの実行対象とならない場合は、ここに「Impossible」と表示されます。

注 記
- **ミキシング設定については、アンドゥー /リドゥーできませんので、ご注意ください。**
- **ソングデータをストア(保存)したあとでも、直前に行なった操作で消えたデータをアンドゥーで呼び戻すことができます。ただし、ソングナンバーやモードを変更するとアンドゥー /リドゥーが実行できなくなるので、ご注意ください。**

[F2] Note (ノート)ジョブグループ

01: Quantize (クオンタイズ)

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符(ノートイベント)を好みのタイミングにそろえます。



❶ Track (トラック)、範囲

クオンタイズをかけるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Quantize (クオンタイズ分解能)

クオンタイズによってタイミングの修正を行なうときの、修正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。

設定値: off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)、200 (16分音符+16分3連音符)、400 (8分音符+8分3連音符)

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❸ Strength (ストレングス)

クオンタイズによって、音符が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%では音符は元の位置から動かず、100%で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。

設定値: 000%～100%

❹ Swing Rate (スイングレート)

クオンタイズ分解能(❷)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後ろに移動して、リズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。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。

クオンタイズ分解能(❷)の設定によって働きや設定値や異なります(下記参照)。

設定値: クオンタイズ(❷)の設定により、異なります。詳しくは、プレイエフェクト画面のスイング(142ページ)をご覧ください。

クオンタイズ分解能(❷)が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合

設定した音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3...拍と数えたときの偶数拍(裏拍)に当たるデータを後ろに移動します。設定値は、クオンタイズ分解能(❷)の音符2つ分の長さを100%として、音符を移動する割合を設定します。50%で偶数拍(裏拍)のジャストのタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連符の位置、75%で符点音符の位置となります。

クオンタイズ分解能(❷)が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合

3連音符の最後の拍にあたるデータを移動します。設定値は、クオンタイズ分解能(❷)の音符3つ分の長さを100%として、音符を移動する割合を設定します。66%でジャストのタイミング(スイング感なし)となります。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75%で付点音符の位置、83%で6連音符の位置となります。

クオンタイズ分解能(❷)が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合

8分音符、16分音符の偶数拍にあたるデータのみを移動します。クオンタイズ分解能(❷)の音符のうち8分音符の2つ分または16分音符の2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連音符の3つ目の位置となります。

NOTE スイングレート(❹)は、ストレングス(❸)が100%に設定されているときに裏拍の位置に移動してくるすべての音符に対して効果がかかるしくみになっています。そのため、ストレングス(❸)が99%以下に設定されていると、ジャストの位置にない音符がスイングレート(❹)によって後ろに移動してしまうことになり、予期しないリズムになる場合があります。こうしたことを防ぐために、スイングレート(❹)を使うときにはストレングス(❸)を100%に設定するようにしてください。

❺ Gate Time (ゲートタイム)

クオンタイズ分解能(❷)で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。クオンタイズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオンタイズ分解能が8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、8分音符または16分音符の裏拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。

実際の音符のゲートタイムは、ここの設定が100%で元のまま、99%以下で元より短く、101%以上で元より長くなります。ゲートタイムが0になる場合は最終的にゲートタイムは1になります。

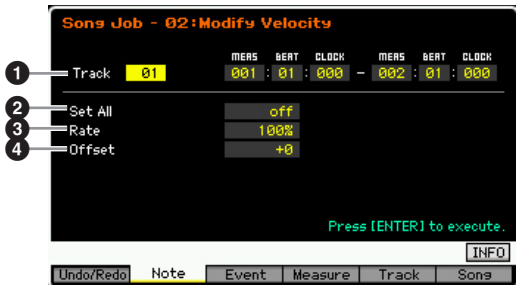
設定値: 000%～200%

02: Modify Velocity (モディファイ ベロシティー)

音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。ベロシティーは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティー=元のベロシティー ×レート(❸)+オフセット(❹)

ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。



❶ Track (トラック)、範囲

ベロシティーを変更するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Set All (セットオール)

数値を指定すると、指定した範囲のすべての音符のベロシティーが同じ値になります。オフに設定するとセットオールは働きません。レート(❸)やオフセット(❹)で調整する場合は、オフのままにします。「off」以外に設定するとレート(❸)、オフセット(❹)の設定は空欄になり無効となります。

設定値: off、001～127

❸ Rate (レート)

元のベロシティーを変更する割合を%で設定します。99%以下でベロシティーは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティーのままです。セットオール(❷)がoff以外のときは、空欄になり無効となります。

設定値: 000%～200%

❹ Offset (オフセット)

元のベロシティーを増減する値を設定します。-1以下でベロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティーのままです。セットオール(❷)がoff以外のときは、空欄になり無効となります。

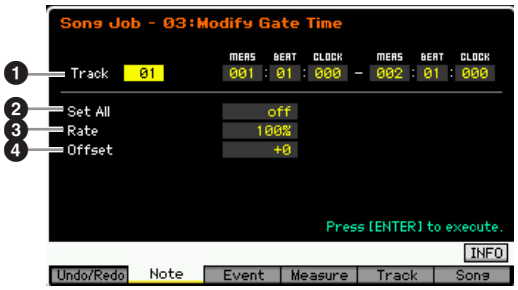
設定値: -127～+127

03: Modify Gate Time (モディファイ ゲートタイム)

音符の発音時間(ゲートタイム)を変更します。ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×レート(❸)+オフセット(❹)

ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。



❶ Track (トラック)、範囲

ゲートタイムを変更するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Set All (セットオール)

数値を指定すると、指定した範囲のすべての音符のベロシティーが同じ値になります。オフに設定するとセットオールは働きません。レート(❸)やオフセット(❹)で調整する場合は、オフのままにします。「off」以外に設定するとレート、オフセットの設定は空欄になり無効となります。

設定値: off、0001～9999

❸ Rate (レート)

元のゲートタイムを変更する割合を%で設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオール(❷)がoff以外のときは、空欄になり無効となります。

設定値: 000%～200%

❹ Offset (オフセット)

元のゲートタイムにどのくらいの値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。セットオール(❷)がoff以外のときは、空欄になり無効となります。

設定値: -9999～+9999

04: Crescendo (クレッシェンド)

音符の発音の強さ(ベロシティー)をだんだん強く(弱く)します。



❶ Track (トラック)、範囲

ベロシティーを変更するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Velocity Range (ベロシティーレンジ)

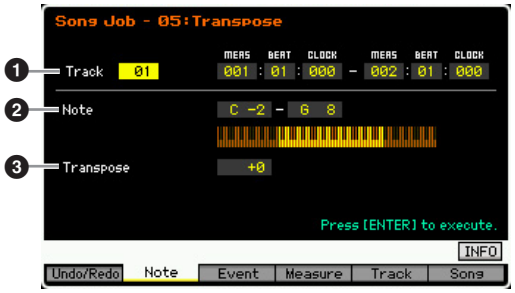
クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のベロシティーを基準値として、終点の直前のベロシティーが「元の値+ベロシティーレンジ(❷)」になるように段階的にベロシティーの値を増減します。ベロシティーの値が1～127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きなベロシティー(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さなベロシティー(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。

設定値: -127～+127

NOTE このジョブでは、クレッシェンド/デクレッシェンドを実現するために、指定した範囲にあるノートイベントのベロシティを一括変更します。したがって、発音中の音にクレッシェンドをかけるようデータを変更すること はできません。全音符など長く発音している音に対してクレッシェンド/デクレッシェンドを かけたい場合は、「クリエートコンティニュアスデータ」ジョブでエクスプレッション(コントロールチェンジ11)の連続データを作ってください。

05: Transpose (トランスポーズ)

音符の音程を半音単位で上下します。



❶ Track (トラック)、範囲

音程を変更するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Note (ノート)

トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。[SF6]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも設定できます。

設定値: C -2～G8

❸ Transpose (トランスポーズ)

音程を変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

設定値: -127～+127

06: Glide (グライド)

指定範囲の音符の音程が滑らかに変化するように、ノートイベントをピッチベンドデータに置き換えます。



❶ Track (トラック)、範囲

グライドを実行する変更するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Glide Time (グライドタイム)

グライドに要する時間を設定します。値が大きいほど音程がゆっくりと、なめらかに変化します。

設定値: 000～100

❸ PB Range (ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドレンジとは、ピッチベンドの変化幅を半音単位の数値で表示したものです。ここでは、選択中のトラックに対応したミキシングパートに割り当てられているボイスの、ピッチベンドレンジの値を設定します。すると、そのピッチベンドレンジに対応したピッチベンドデータでノートイベントが置き換えられます。

設定値: 01～24

NOTE 設定した範囲にピッチベンドレンジより大きい音程差の音符がある場合、その音符はピッチベンドデータには置き換えられません。もし、目的の音符がピッチベンドデータに置き換えられない場合には、ピッチベンドレンジ(❸)を目的の音符の音程差よりも大きな値に設定する必要があります。たとえば、1オクターブの音程変化を再現するにはピッチベンドレンジを12以上に設定する必要があります。

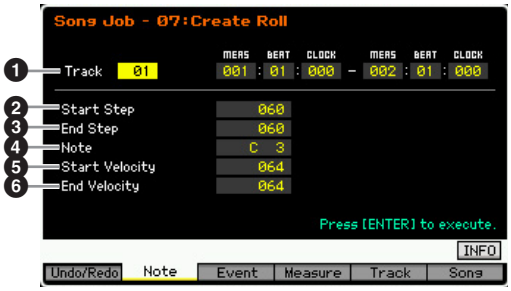
NOTE ピッチベンドレンジ(❸)をボイスのピッチベンドレンジと異なる値に設定してジョブを実行した場合、そのままでは元のデータとは違った演奏になってしまいます。そこで、データを目的通りの音程差で演奏させるために、ボイスのピッチベンドレンジの値を変更するための下記のMIDIデータを、ソングエディット(150ページ)でトラックに挿入してください。

RPN [000-000] xxx

(xxxにピッチベンドの値を入力します)

07: Create Roll (クリエートロール)

指定範囲内に音符を挿入して、ティンパニやスネアなどのロールを作成します。またロールのクレッシェンド/デクレッシェンド設定もできます。



❶ Track (トラック)、範囲

クリエートロールを実行するトラック(01～16)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Start Step (スタートステップ)
❸ End Step (エンドステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。スタートステップ(❷)は指定した範囲の最初の時点でのクロック、エンドステップ(❸)は指定した範囲の最後の時点でのクロックです。これにより、ロールの始まりと終わりでロールの細かさを変化させることができます。

設定値: 015～999

NOTE 64分音符～32分音符で演奏されているロールを作成するためには、30～60に設定します。

❹ Note (ノート)

ロールの演奏を作成する鍵盤の高さを設定します。[SF6]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。

設定値: C -2～G8

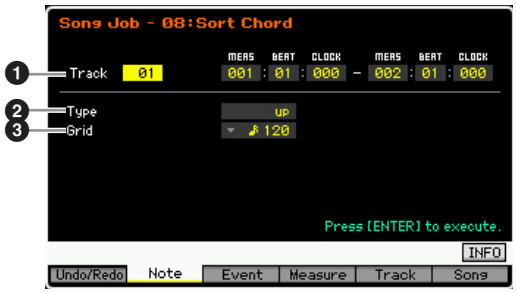
❺ Start Velocity (スタートベロシティー)
❻ End Velocity (エンドベロシティー)

ベロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。Start Velocity (スタートベロシティー)は指定した範囲の最初の時点でのベロシティー、End Velocity (エンドベロシティー)は指定した範囲の最後の時点でのベロシティーです。つまり、ロールのクレッシェンド/デクレッシェンドを設定することになります。

設定値: 001～127

08: Sort Chord (ソートコード)

和音を構成する音符を音程順に並べ替えます。ここでいう並び替えとは、ソングエディットのリストビュー画面(151ページ)上における順番の並べ替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。このジョブは、ギターのストローク感を再現するために、次項のセパレートコードの前処理として使います。



❶ Track (トラック)、範囲

ソートコードを実行するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Type (タイプ)

ノートイベントを並べ替える順番を設定します。

設定値: up、down、up&down、down&up

up (アップ)
高い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのアップストロークが再現できます。

down (ダウン)
低い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのダウンストロークが再現できます。

up&down (アップ&ダウン)
グリッド(❸)で設定した音符の、表の拍(奇数拍)はup、裏の拍(偶数拍)はdownになります。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのコードストロークのアップダウンを繰り返す演奏が再現できます。

down&up (ダウン&アップ)
グリッド(❸)で設定した音符の、表の拍(奇数拍)はdown、裏の拍(偶数拍)はupになります(一般的なギターの奏法です)。この設定でソートコードジョブを実行したあとセパレートコードジョブを実行すると、ギターのコードストロークのアップダウンを繰り返す演奏が再現できます。

❸ Grid (グリッド)

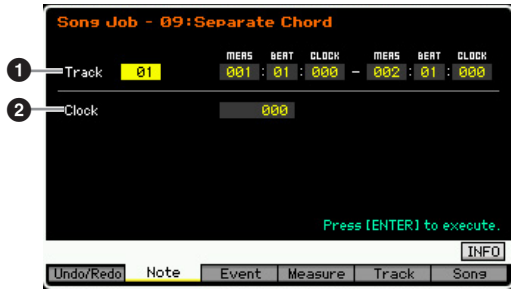
ソートコードの基準となる音符を設定します。タイプ(❷)でアップ&ダウンまたはダウン&アップを選択した場合、ここで設定した音符が基準となります。

設定値: 𝅘𝅥𝅯 (32分音符)、𝅘𝅥𝅯𝅝 (16分3連音符)、𝅘𝅥𝅯 (16分音符)、𝅘𝅥𝅮𝅝 (8分3連音符)、♪ (8分音符)、 𝅗𝅥𝅝 (4分3連音符)、 ♩ (4分音符)

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

09: Separate Chord (セパレートコード)

和音を構成する音符の発音タイミングをずらして、ギターのコードストローク演奏を再現します。



❶ Track (トラック)、範囲

セパレートコードを実行するトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Clock (クロック)

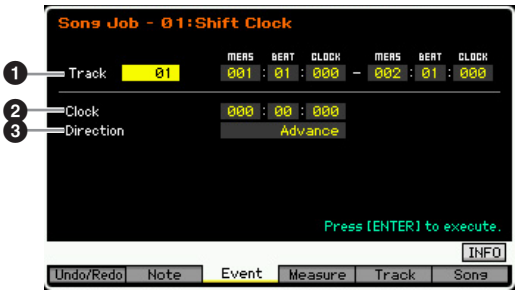
和音を構成する音符の発音タイミングを、何クロックずつずらすかを設定します。
セパレートコードされた音符が、次のノートデータ(音符)や小節線(設定範囲)を超えるような設定をすると、超えないぎりぎりのクロック位置にノートがずらされます。

設定値: 000～999

[F3] Event (イベント)ジョブグループ

01: Shift Clock (シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を前後にずらします。



❶ Track (トラック)、範囲

シフトクロックを実行するトラック(01～16、tempo、scene、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Clock (クロック)

データを前後に移動する量を、メジャー (小節)、ビート(拍)、クロックで設定します。

設定値: 001:1:000～999:4:479
(選択中のソングが4/4拍子の場合)

NOTE ビートとクロックの設定値は、拍子によって異なります。

❸ Direction (ディレクション)

データを前に移動するか、後ろに移動するかを設定します。Advance (アドバンス)は前に移動、Delay (ディレイ)は後ろに移動になります。

設定値: Advance (アドバンス)、Delay (ディレイ)

02: Copy Event (コピーイベント)

指定した範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。



❶ Track (トラック)、範囲

コピー元の(01～16、tempo、scene、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Number of Times (コピー回数)

何回コピーするかを指定します。

設定値: x 01～x 99

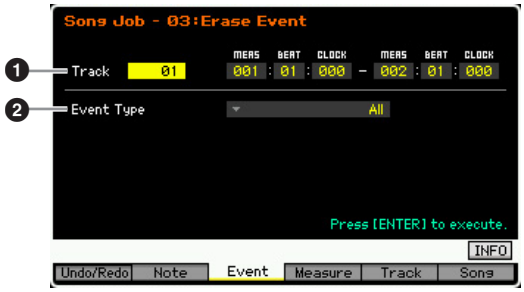
❸ Track (トラック)、位置

コピー先のトラック(01～16、tempo、scene、all=全トラック)と位置(小節:拍:クロック)を指定します。

注 記 **コピーを実行すると、コピー先のトラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。**

03: Erase Event (イレースイベント)

指定した範囲の指定したイベントを消去します。



❶ Track (トラック)、範囲

イレースイベントを実行するトラック(01～16、tempo、scene、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Event Type (イベントタイプ)

消去するイベントの種類を設定します。allに設定すると、すべてのイベントが消去されます。CC & Ch.Modeについては、コントロールナンバーを設定できます。

設定値:

Trackに01～16が選択されている場合

Note (ノート)
Program Change (プログラムチェンジ)
Pitch Bend (ピッチベンド)
CC & Ch.Mode (コントロールチェンジとチャンネルモードメッセージ)*
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)
System Exclusive (システムエクスクルーシブ)
all (オール)
*さらに、コントロールナンバー (000～127、all)を指定できます。

Trackに「tempo」が選択されている場合

Tempo Change (テンポチェンジ)

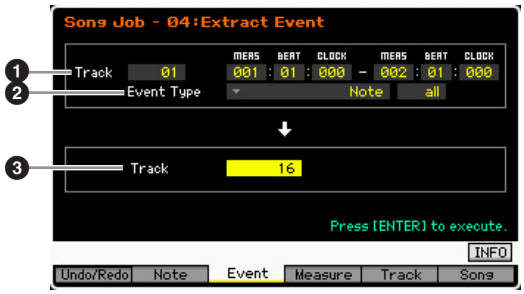
Trackに「scene」が選択されている場合

Scene Memory (シーンメモリー)
Track Mute (トラックミュート)

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

04: Extract Event (エクストラクト イベント)

指定した範囲から特定のデータだけを抽出し、指定したトラックに移動します。



❶ Track (トラック)、範囲

エクストラクトイベントを実行するトラック(01～16)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Event Type (イベントタイプ)

抽出するイベントの種類を設定します。NoteとCC & Ch.Modeについては、さらに特定の値(ノートナンバー、コントロールナンバー)を設定できます。

設定値: Note (ノート)*、
Program Change (プログラムチェンジ)、
Pitch Bend (ピッチベンド)、
CC & Ch.Mode (コントロールチェンジとチャンネルモードメッセージ)*、
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)、
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)、
System Exclusive (システムエクスクルーシブ)
*さらに、ノートナンバー (C -2～G8、all)、コントロールナンバー (000～127、all)を指定できます。

NOTE Note(ノート)を選択した場合、ノートナンバーは、[SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことでも設定できます。

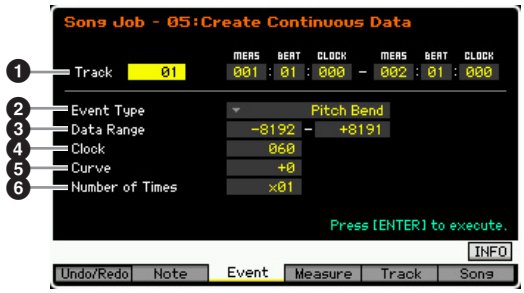
❸ Track (トラック)

移動先のトラック(01～16)を指定します。

注 記 **エクストラクトイベントを実行すると、移動先のトラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。**

05: Create Continuous Data (クリエート コンティニュアスデータ)

ピッチベンドやエクスプレッションなどの連続データを作成します。



❶ Track (トラック)、範囲

連続データを作成するトラック(01～16、tempo、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Event Type (イベントタイプ)

データを作成するイベントの種類を選択します。

設定値:

トラック(❶)に01～16またはallが選択されている場合

Pitch Bend (ピッチベンド)
Control Change (コントロールチェンジ)*
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)
System Exclusive (システムエクスクルーシブ)
*さらに、コントロールナンバー (0～119)を指定できます。

トラック(❶)にtempoが選択されている場合

Tempo Change (テンポチェンジ)

NOTE テンポトラックにこのジョブを実行することにより、ソングのテンポを徐々に速くしたり(アッチェレランド)、徐々にゆっくりしたり(リタルダンド)することができます。ソング最後の数小節に、このジョブを実行するとよいでしょう。

NOTE 「システムエクスクルーシブ」を選択した場合は、マスターボリュームのイベントがコンティニュアスデータを作成します。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❸ Data Range (データレンジ)

この設定値の範囲内で、連続データが自動作成されます。

設定値:

イベントタイプ(❷)	設定値
Control Change Ch After Touch System Exclusive	0～127
Pitch Bend	-8192～+8191
Tempo Change	5.0～300.0

❹ Clock (クロック)

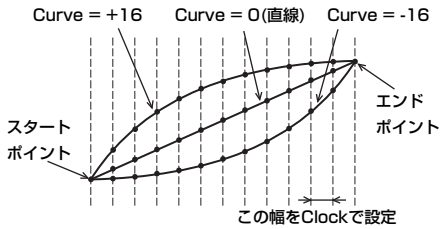
作成するデータの間隔をクロック単位で設定します。

設定値: 001～999

❺ Curve (カーブ)

作成する連続データの変化カーブを設定します。カーブの形については図をご覧ください。

設定値: -16～+16



❻ Number of Times (入力回数)

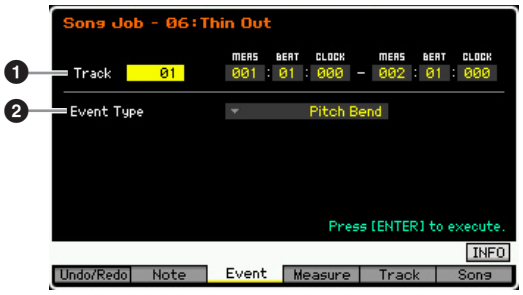
同じデータを何回か繰り返し入力する際に、繰り返す回数を設定します。

たとえば、M001: 1: 000～M003: 1: 000の範囲で連続データを入力した場合、入力回数(❻)を03に設定すると、同じデータをさらにM003: 1: 000～M005: 1: 000とM005: 1: 000～M007: 1: 000の範囲にも入力します。このコマンドを使うと、エクスプレッションやカットオフを連続的に変化させて、トレモロやワウなどの効果を入力するといったことが可能になります。

設定値: x 01～x 99

06: Thin Out (シンアウト)

指定したデータをひとつおきに間引きしてデータ量を約半分に減らします。



❶ Track (トラック)、範囲

シンアウトを実行するトラック(01～16、tempo、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Event Type (イベントタイプ)

どのイベントデータを間引くかを指定します。イベントの間隔が60クロック以上あるデータはシンアウトしません。

設定値:

トラック(❶)に01～16またはallが選択されている場合

Pitch Bend (ピッチベンド)
CC & Ch.Mode (コントロールチェンジとチャンネルモードメッセージ)*
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)
*さらに、コントロールナンバー (0～127、all)を指定できます。

トラック(❶)にtempoが選択されている場合

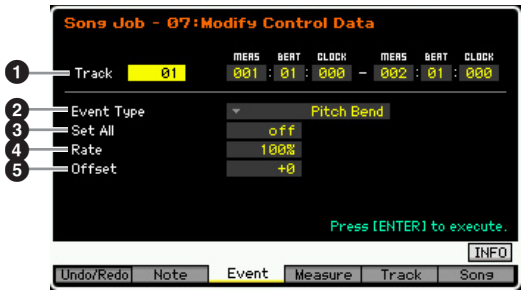
Tempo Change (テンポチェンジ)

07: Modify Control Data (モディファイ コントロールデータ)

ピッチベンドやコントロールチェンジなどのデータの値を変更します。データの値は以下の計算式で変更されます。

変更後のデータの値=元の値×レート(❹)+オフセット(❺)

変更した結果、値の範囲を超える場合は、最高値または最低値になります。



❶ Track (トラック)、範囲

データの値を変更するトラック(01～16、tempo、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Event Type (イベントタイプ)

どのイベントの値をモディファイ(変更)するかを設定します。

設定値:

トラック(❶)に01～16またはallが選択されている場合

Pitch Bend (ピッチベンド)
CC & Ch.Mode (コントロールチェンジとチャンネルモードメッセージ)*
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)
*さらに、コントロールナンバー (0～127、all)を指定できます。

トラック(❶)にtempoが選択されている場合

Tempo Change (テンポチェンジ)

❸ Set All (セットオール)

指定した範囲のすべてのデータを同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート(❹)、オフセット(❺)の設定は空欄となり、設定できなくなります。

設定値: off、000～127 (ただし、イベントタイプ(❷)がPitch Bendの場合はoff、-8192～+8191、Tempo Changeの場合はoff、5.0～300.0)

❹ Rate (レート)

元のデータを変更する割合を%で設定します。セットオール(❸)がoff以外のときは空欄となり、設定できなくなります。

設定値: 000%～200%

❺ Offset (オフセット)

元のデータにどのくらいの値を加える(減らす)かを設定します。セットオール(❸)がoff以外のときは空欄となり、設定できなくなります。

設定値: -127～+127 (ピッチベンドは-8192～+8191)

08: Beat Stretch (ビートストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。



❶ Track (トラック)、範囲

ビートストレッチを実行する(01～16、all=全トラック)と範囲(小節:拍:クロック)を指定します。

❷ Rate (レート)

時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。

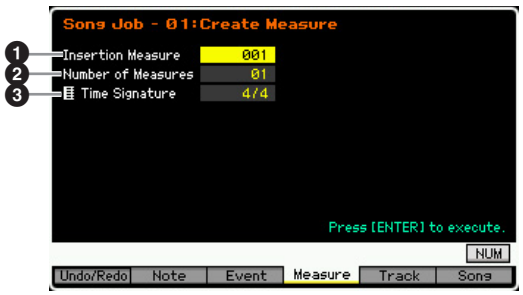
設定値: 025%～400%

NOTE ビートストレッチを実行すると、指定した範囲の始点はそのままで、終点がずれます。またビートストレッチの範囲外のデータは、実行後もそのまま残ります。指定したデータを引き伸ばした場合は元のデータと重なり、縮めた場合は元のデータとの間に空白ができます。

[F4] Measure (メジャー)ジョブグループ

01: Create Measure (クリエート メジャー)

指定した位置に空白の小節を挿入します。空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、空白小節は挿入されず、設定した拍子だけが入力されます。その場合、基本拍子と異なる拍子を指定すると、変拍子の効果を得ることができます。



❶ 挿入する位置

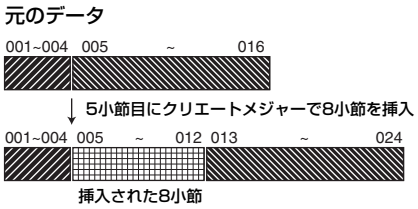
空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー (小節)で指定します。

設定値: 001～999

❷ 挿入する小節の数

挿入する空白小節の小節数を設定します。

設定値: 01～99



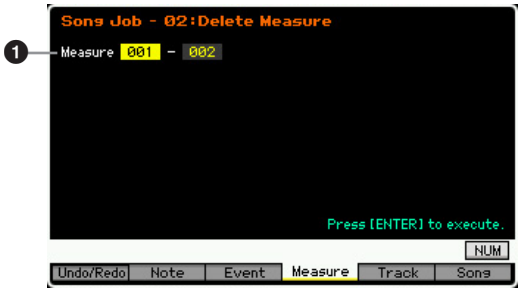
❸ 挿入する小節の拍子

挿入する小節の拍子を設定します。ソングの元の拍子と異なる拍子(変拍子)の小節を挿入することもできます。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

02: Delete Measure (デリート メジャー)

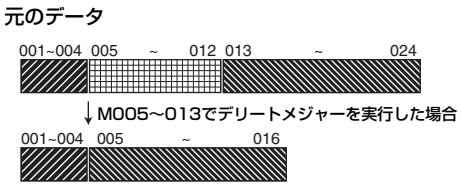
指定した小節を削除します。削除された以降の小節および拍子データは前に移動(詰める)します。



❶ 削除する小節の範囲

削除する小節の範囲を設定します。

設定値: 001～999



[F5] Track (トラック)ジョブグループ

01: Copy Track (コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。



❶ コピー元のSong (ソング)、Track (トラック)

コピー元のソング(01～64)とトラック(01～16)を設定します。Current (カレントソング)の□をチェックすると、現在選択中のソングがコピー元のソングとして選ばれ、トラックのみ設定可能となります。

❷ コピーするデータの種類

□をチェックしたデータがコピーされます。

設定値: Sequencer Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Play Effect (プレイエフェクトの設定)、
Mix Part Parameter (ミキシングパートパラメーター)、
Sample Voice (サンプルボイス)

NOTE Sample Voice (サンプルボイス)の□をチェックした場合、コピー先のソングのサンプルボイスに空きがないときは、エラーメッセージが表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、ミキシングボイスジョブ[F3]デリート(200ページ)で使っていないサンプルボイスを消してから、このジョブを実行してください。

❸ コピー先のSong (ソング)、Track (トラック)

コピー先のソング(01～64)とトラック(01～16)を設定します。Current Song (カレントソング)の□をチェックすると、現在選択中のソングがコピー先のソングとして選ばれ、トラックのみ設定可能となります。

注 記
- **コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥーは実行できませんので、ご注意ください。**

02: Exchange Track (エクスチェンジ トラック)

2つのトラックの間でデータの交換をします。



❶ Track (トラック)

データを交換する2つのトラック(01～16)を設定します。

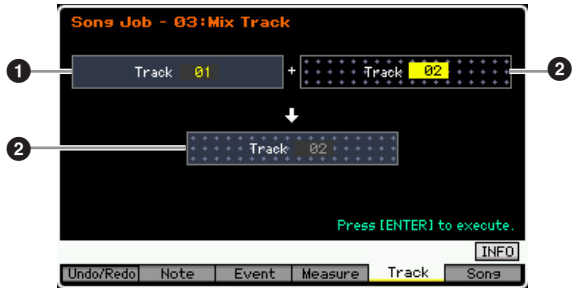
❷ 交換するデータの種類

□をチェックしたデータがエクスチェンジ(交換)されます。

設定値: Sequencer Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Play Effect (プレイエフェクトの設定)、
Mix Part Parameter (ミキシングパートパラメーター)

03: Mix Track (ミックストラック)

❶と❷で設定する2つのトラックのすべてのデータをミックスして、❷のトラックに書き込みます。サンプルボイスを使っているトラックに対してジョブを実行すると、サンプルボイス発音用のノートデータだけがミックスされます。サンプルボイス自体はミックスされるわけではありません。



04: Clear Track (クリアトラック)

指定したトラックからデータを消去します。



❶ Track (トラック)

データを消去するトラック(01～16、tempo、scene、all=全トラック)を設定します。

❷ クリア(消去)するデータの種類

□をチェックしたデータがクリア(消去)されます。

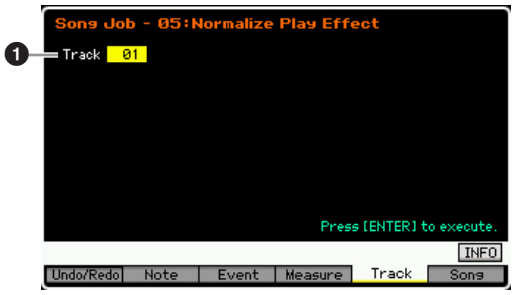
設定値: Sequencer Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Play Effect (プレイエフェクトの設定)、
Mix Part Parameter (ミキシングパートパラメーター)、
Sample Voice (サンプルボイス)

注 記 **サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー /リドゥーは実行できませんので、ご注意ください。**

NOTE サンプルボイスにチェックを入れてクリアトラックを実行した場合でも、内蔵SDRAM上にあるウェーブフォーム自体は消去されません。ウェーブフォーム自体を消去したい場合は、サンプリングジョブのデリート(135ページ)を実行してください。

05: Normalize Play Effect (ノーマライズ プレイエフェクト)

プレイエフェクト(141ページ)の設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。

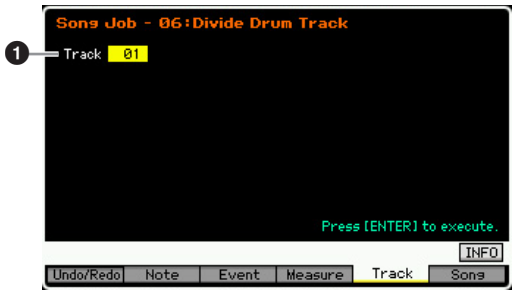


❶ Track (トラック)

このジョブを実行するトラック(01～16、all=全トラック)を指定します。

06: Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、ドラム楽器ごとの演奏データを取り出し、下記のようにトラック1～8に振り分けます。この振り分けは、GMドラムボイスのノート配列に従ったものです。したがって、このジョブは、GMドラムボイスを使って録音されたシーケンスデータに最も適切に働きます。GMドラムボイス以外でも、ノート配列が同じようなドラムボイスであれば、有効にお使いいただけます。別電子ファイル「データーリスト」の「ドラムキットアサインリスト」をよくご確認のうえ、お使いください。



❶ Track (トラック)

このジョブを実行するトラック(01～16)を指定します。

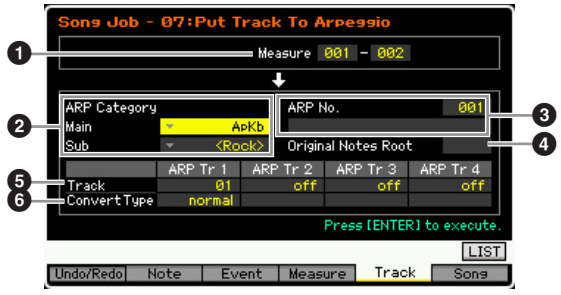
トラック1	Bass Drum
トラック2	Click、Bass Drum、Snare Drum、その他
トラック3	Snare Drum
トラック4	Brush SD、Side Stick、Hand Clap、その他
トラック5	Hi Hat
トラック6	Ride Cymbal
トラック7	Tom、Crash/Splash/Chinese Cymbal
トラック8	Percussion、その他

*トラック2に振り分けられたBass Drum、Snare Drumは、トラック1、3に振り分けられたBass Drum、Snare Drumとは違うノートナンバーに割り当てられているBass Drum、Snare Drumです。

注 記　ディバイドドラムトラックを実行すると、トラック1～8にある元のデータは、上書きされて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

07: Put Track to Arpeggio (プット トラック トゥー アルペジオ)

ソング/パターントラックに記録されている演奏データをアルペジオデータに変換します。
変換できるノートデータは最大16個です(同じノートナンバーは数に入れません)。
アルペジオ作成のためにMIDIシーケンスデータを録音するとき、特に複数のトラックを使う場合などは、異なるノートデータが16個を超えないようご注意ください。



❶ 範囲

アルペジオデータに変換する小節の範囲を設定します。

設定値: 001～999

❷ ARP Category (アルペジオカテゴリー)

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。選択可能なカテゴリーの種類については、15ページのカテゴリー一覧をご覧ください。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❸ ARP No. (アルペジオナンバー /ネーム)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーとアルペジオネームを設定します。このナンバーに元から入っていたアルペジオは消えます。
アルペジオネームは、英数字を使って最大20文字で設定できます。
[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

❹ Original Notes Root (オリジナル ノートルート)

変換方式(❻)が「org notes (オリジナルノート)」に設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❺ Track (トラック)

アルペジオのトラックごとに、変換元のソングのトラック番号を設定します。

❻ Convert Type (コンバートタイプ=変換方式)

ソングのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を、下記3種類の変換方式から選択します。アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値: normal、fixed、org notes

normal (ノーマルアルペジオ)
鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。

fixed (フィックスト=固定)
鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。

org notes (オリジナルノート)
fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換されます。

08: Copy Phrase (コピーフレーズ)

パターンのトラックデータ(フレーズ)を、ソングのトラックにコピーします。



❶ コピー元のPattern (パターン)、Phrase (フレーズ)

パターンナンバーとフレーズナンバー (001～256)を設定して、コピー元のフレーズを設定します。

❷ Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス)

オンに設定すると、コピー元のフレーズが録音されているトラックに対応したミキシングパートに、サンプルボイスが割り当てられている場合、そのサンプルボイスも一緒にコピーされます。

❸ Track (トラック)、Measure (メジャー)

コピー先のソング(現在選択中のソング)のトラックと小節(001～999)の先頭を設定します。

注 記 **コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。ただし、ミキシング設定はそのまま残ります。**

[F6] Song (ソング)ジョブグループ

01: Copy Song (コピーソング)

ソングの全データを別のソングにコピーします。



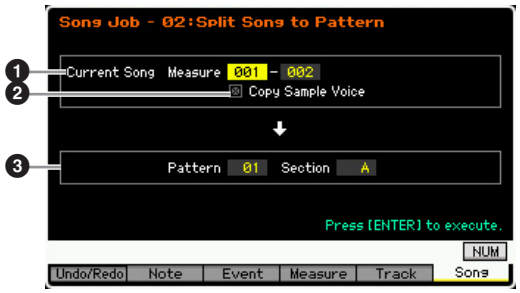
❶ コピー元のSong (ソング)

❷ コピー先のSong (ソング)

注 記 **コピー先のソングにあったデータは、上書きされて消えますので、ご注意ください。**

02: Split Song To Pattern (スプリット ソング トゥー パターン)

指定したソングを分割してパターンへコピーします。



❶ 範囲

パターンへコピーする小節の範囲を設定します。

設定値: 001～999

❷ Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス)

オンに設定すると、コピー元のソングの各トラックで使われているサンプルボイスを、コピー先のパターンのサンプルボイスにコピーし、コピー先のパターンのミキシングパートにそのサンプルボイスを割り当てます。コピー元のソングでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

❸ Pattern (パターン)、Section (セクション)

コピー先のパターンとセクション(A～P)を設定します。

注 記 **コピー先のパターン、セクションにあったデータ、またミキシング設定は、上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。**

03: Clear Song (クリアソング)

指定したソングのすべてのデータ(サンプルボイス、ミキシングボイスを含む)を消去します。各ソングをクリアするだけでなく、全64ソングをまとめてクリアすることもできます。



❶ Song (ソング)

消去するソングを設定します。

NOTE クリア対象として選択したソングデータの中にサンプルボイスがある場合、クリアソングを実行しても、内蔵SDRAM上にあるウェーブフォーム自体は消去されません。ウェーブフォーム自体を消去したい場合は、サンプリングジョブのデリート(135ページ)を実行してください。

パターンを再生する(パターンプレイ)

パターンモードでは、パターンを録音したり、修正や編集をしたり、再生したりするためのモードです。パターンモードの入口にあたるパターンプレイでは、パターンを選んで再生するほか、パターンの素材となるフレーズを組み合わせてパターンを作ったり、パターンをつないでパターンチェーンを作ったりできます。[PATTERN]ボタンを押すとパターンプレイに入ります。

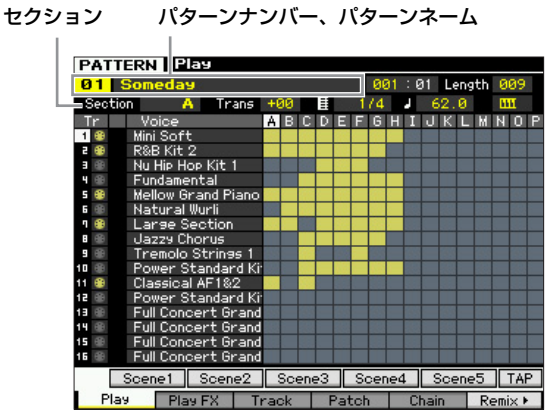
NOTE パターンとは、数小節を繰り返し演奏する伴奏パターンのことです。パターンにはセクションと呼ばれる16種類のバリエーションが用意されていて、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なった演奏を再生できます。パターンは、16トラックで構成され、パッチ画面(170ページ)で各トラックにフレーズを並べることで作成します。パターンやセクション、フレーズについて、詳しくは13ページをご覧ください。

NOTE パターンモードのプレイ画面では、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すことにより、現在選択されているトラックに対応するミキシングパートの、ボイスを変更できます。

パターンを再生する操作

1 [PATTERN]ボタンを押します。

パターンプレイに入り、プレイ画面(168ページ)が表示されます。



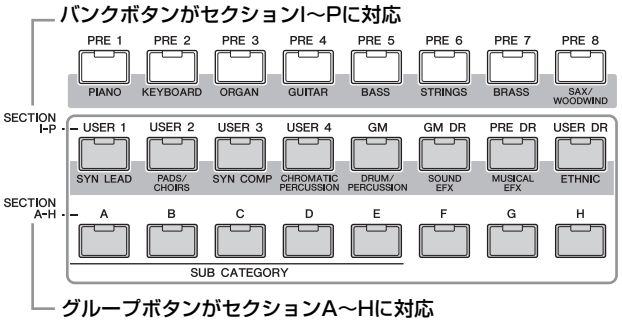
2 パターン(01～64)を選びます。

パターンナンバーにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルでパターンを選びます。パターンネームが表示されます。
[PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させると、グループボタン[A]～[D]とナンバーボタン[1]～[16]でパターンを選ぶことができます。ボタンとパターンナンバーとの関係は下記になります。

ボタンの組み合わせ	パターンナンバー
[A]+[1]～[16]	01～16
[B]+[1]～[16]	17～32
[C]+[1]～[16]	33～48
[D]+[1]～[16]	49～64

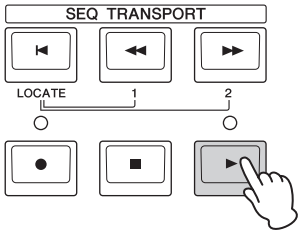
3 セクション(A～P)を選びます。

セクションにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルでセクションを選びます。
[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させると、グループボタン[A]～[H]とバンクボタン[USER 1]～[USER DR]ボタンでセクションを選ぶことができます。



4 [▶](プレイ)ボタンを押します。

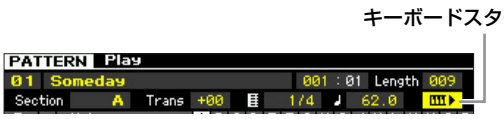
パターンの再生が始まります。
[■]ボタンを押すまで、繰り返し再生が続きます。
[■](ストップ)ボタンを押すとパターンの再生が停止します。もう一度[▶](プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置から再生が始まります。



いろいろな再生方法

鍵盤を弾いて再生をスタートする

キーボードスタートをオンに設定すると、鍵盤を弾いてパターンの再生をスタートできます。
プレイ画面のキーボードスタートにカーソルを移動し、[INC/YES]ボタンを押すとキーボードスタートがオンになります。この状態で鍵盤弾くと、パターンの再生がスタートします。



曲の途中から再生する

曲の途中から再生するには、再生位置を変更してから[▶](プレイ)ボタンを押します。パターンの早送り、巻き戻しなどの操作は、パターンの停止時だけでなく再生中も行なうことができます。

早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押します。
すばやく早送り	[▶▶](早送り)ボタンを押し続けます。
巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押します。
すばやく巻戻し	[◀◀](巻戻し)ボタンを押し続けます。
パターンの先頭にジャンプ	[⏮](トップ)ボタン押します。

早送り/巻戻し

ソングプレイモード(137ページ)と同じです。

曲中の自由な位置にジャンプ

ソングプレイモード(137ページ)と同じです。

再生しながらセクションを切り替える

パターンの再生中に、グループボタン[A]～[H]とバンクボタン[USER 1]～[USER DR]ボタンを押すと、セクションを切り替えることができます。
再生中にセクションを切り替える操作をすると、すぐには切り替わらず、画面上部のセクションの表示位置に「NEXT」と次のセクション名が表示された状態になります。そして、現在再生中のセクションが終わるタイミングで、セクションが切り替わります。
セクションA～Pに、イントロ、Aメロ、フィルイン、サビ、エンディングなどの曲を構成する演奏を録音しておくと、再生しながらセクションを切り替えることで、1曲分の演奏を再生できます。



セクションの表示位置

トラックのミュート/ソロ

ソングプレイモード(137ページ)と同じです。

テンポを変更して再生する

ソングプレイモード(137ページ)と同じです。

パターン再生時の設定を登録する(パターンシーン)

プレイ画面では、テンポやトラックのミュート/ソロ、トランスポーズ、パターンミキシングの設定の一部などの設定を、パターンシーンとして[SF1]～[SF5]ボタンの5カ所に登録できます。この機能により、多くのボタン操作やコントローラー操作が必要となるさまざまなパラメーター設定を、ワンタッチで呼び出すことができます。パターンを再生/録音させながら使うと大変便利な機能です。
パターンシーンパラメーターは、ソングシーンと同じですので、137ページをご覧ください。

パターンシーンの登録

必要な設定をしたあと、[STORE]ボタンを押しながら[SF1]～[SF5]ボタンを押します。登録されたシーンには、8分音符(♪)マークが表示されます。さらに[STORE]ボタンを押すことにより、現在選択されているパターンを保存します。

注記　パターンを保存せずに、違うパターンを選んだり電源を切ったりすると、[SF1]～[SF5]ボタンに登録したパターンシーンが失われますのでご注意ください。

パターンシーンの呼び出し

[SF1]～[SF5]ボタンを押します。

セクションを連続再生する(パターンチェーン)

パターンチェーン機能を使うと、セクションを連続再生して、1曲分のドラムパートや伴奏パートを作成できます。
チェーンプレイ画面(171ページ)は、パターンチェーンの入口にあたる画面で、あらかじめ作成したパターンチェーンを再生します。パターンプレイ画面から[F5] Chainボタンを押すと、チェーンプレイ画面に入ります。

パターンチェーンの作成は、チェーンレコード画面(172ページ)やチェーンエディット画面のインサート機能(173ページ)で行ないます。
パターンチェーンの修正は、チェーンエディット画面(173ページ)で行ないます。

各トラックを再生するミキシングの設定を変更する

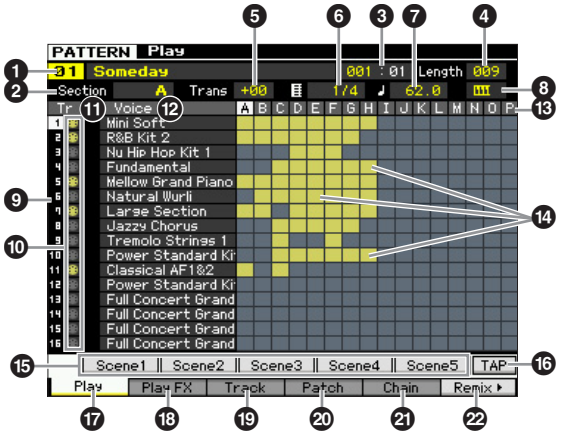
パターンモードでも各トラックの音色やボリューム、パンなど再生するミキシングの設定ができます。設定や仕組みについては、ソングモード(139ページ)と同じです。

ノブやコントロールスライダーの機能について

ノブやコントロールスライダーを使うと、ミキシングのパートごとのパンやエフェクトの設定や、特定のパートのカットオフやレゾナンスの設定を手軽に変更できます。詳しくは、138ページをご覧ください。

パターンを演奏する [F1] Play (プレイ)

パターンモードに入ったときに、最初に表示される画面です。パターンとセクションを選んで再生します。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「NUM」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押して[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンをテンキー代わりに使って小節数を入力することもできます。テンキー入力について詳しくは、36ページをご覧ください。

❶ パターンナンバー、パターンネーム

パターンナンバー (01～64)を変更してパターンを選びます。選択されたパターンのパターンネームが表示されます。パターンネーム欄にカーソルを置けば、[SF6] CHARボタンを押すことにより、パターンネームを変更できます。

NOTE 名前の入力について詳しくは37ページをご覧ください。

❷ Section (セクション)

セクションを選びます。セクションとはパターンのバリエーションのことで、1つのパターンの中でセクションを切り替えることで異なった演奏を再生できます。
セクションはグループボタン[A]～[H]とバンクボタン[USER 1]～[USER DR]、[ETHNIC]ボタンで選ぶこともできます。詳しくは166ページをご覧ください。

設定値: A～P

❸ メジャー

演奏をはじめる位置を設定します。また、再生中の位置を表示します。小節はSEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタンで設定することもできます。詳しい設定方法については、166ページをご覧ください。

設定値:
メジャー (小節): 001～256 (小節の範囲はレングス(❹)の設定によって変わります)
ビート(拍): 表示のみ



❹ Length (レングス)

パターンの長さを設定します。

設定値: 001～256

❺ Trans (トランスポーズ)
❻ 拍子
❼ テンポ

ソングプレイモードと同じです。140ページの同名パラメーターをご覧ください。

❽ キーボードスタート

オンに設定すると、鍵盤を弾くと同時にパターン再生をスタートします。

設定値: (オン)、(オフ)

❾ トラック番号(表示のみ)

トラック番号を表示します。

❿ トラックの種類(表示のみ)

各トラックが、MIDIトラックとオーディオトラックのどちらのトラックとして機能しているかを示します。
オーディオトラックとは、対応しているミキシングのパートに、サンプルボイスが割り当てられているトラックのことです。また、対応しているミキシングのパートにサンプルボイス以外のボイスが割り当てられているトラックはMIDIトラックとなります。ボイスが割り当てられていないトラックは空欄になります。MIDIトラックとオーディオトラックについては、14ページをご参照ください。

設定値: (MIDIトラック)、(オーディオトラック)

⓫ ミュート/ソロ(表示のみ)

各トラックにミュート/ソロが設定されているかどうかを表示します。ミュート/ソロの設定方法については、167ページをご覧ください。

空欄: ミュート/ソロとも設定されていません。
M: ミュート(消音)が設定されています。
S: ソロが設定されています。

⓬ Voice (ボイスネーム)

各トラックに対応するミキシングパートの、ボイスネームが表示されます。

⓭ セクション
⓮ データマーク

セクションA～Pの各トラックにデータが設定されているかどうかを表示します。データが入力されているセクション/トラックには、データマークが表示されます。

⓯ [SF1] Scene1～[SF5] Scene5 (シーン1～5)

あらかじめパターン再生時のパネル設定(パターンシーン)とアルペジオ設定を登録し、各ボタンを押して二つ同時に呼び出すことができます。シーンの登録については167ページを、アルペジオの設定については147ページをご覧ください。

NOTE パターン再生時、[SF1] Scene1～[SF5] Scene5(シーン1～5)を押してシーン/アルペジオを切り替えると、パターンシーンのみ再生音に反映されます。アルペジオは、パターン再生時はかかりません。

NOTE シーンが登録されたボタンには、8分音符(♪)マークが表示されます。アルペジオ設定が割り当てられているボタンについては、パターンレコードのアルペジオ画面(178ページ)でご確認ください。

⑯ [SF6] TAP (タップ)
[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオが再生されます。

NOTE [SF6]ボタンをタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。

⑰ [F1] Play (プレイ)
他の画面からプレイ画面に切り替えます。

⑱ [F2] Play FX (プレイエフェクト)
プレイエフェクト画面(169ページ)を表示します。

⑲ [F3] Track (パートラック)
パートラック画面(169ページ)を表示します。

⑳ [F4] Patch (パッチ)
パッチ画面(170ページ)を表示します。

㉑ [F5] Chain (パターンチェーン)
パターンチェーン画面(171ページ)を表示します。

㉒ [F6] Remix (リミックス)
リミックス画面(175ページ)を表示します。
このボタンは、選択中のセクションのうち、データが存在するトラックにカーソルがあるときのみ、表示されます。

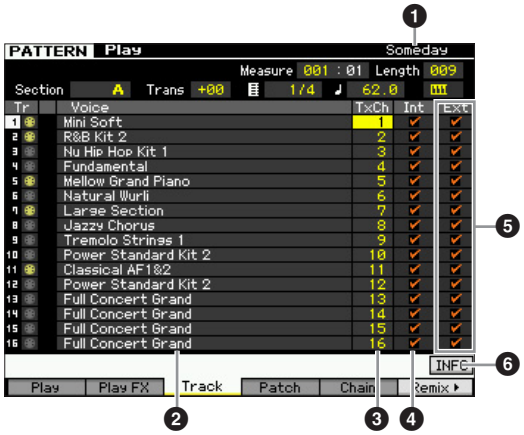
パターンのノリを変えて再生する [F2] Play FX (プレイエフェクト)

パターンを再生する際に、一時的に音符のタイミングやベロシティーなどを変更して曲のノリを変える機能です。
プレイエフェクトの設定は間接的なもので、実際にパターンデータを書き替えているわけではありません。プレイエフェクトの設定を実際のパターンデータに反映させるには、パターンジョブのノーマライズプレイエフェクト(186ページ)を使います。

操作手順についてはソングと同じです。141ページをご覧ください。

トラックを設定する [F3] Track (パートラック)

トラックごとのMIDI送信チャンネルを設定します。



番号のないパラメーターについては、プレイ画面(168ページ)をご覧ください。

❶ パターンネーム(表示のみ)
選択中のパターンのパターンネームを表示します。

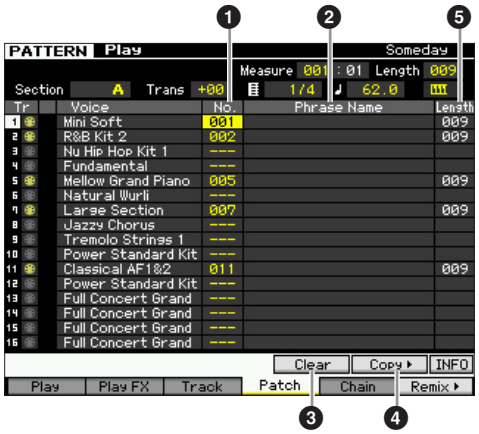
❷ Voice (ボイスネーム)(表示のみ)
❸ TxCh (トランスミットチャンネル)
❹ Int (インターナルスイッチ)
❺ Ext (エクスターナルスイッチ)
ソングプレイモードと同じです。142ページの同名パラメーターをご覧ください。

❻ [SF6] INFO (インフォメーション)
シーケンサーメモリーの使用量と全メモリー量を表示します。シーケンサーメモリーとは、ソングとパターンを保存するための本体内のメモリーのことです。このメモリーの使用量が全メモリー量に達すると、それ以上ソングやパターンの保存ができなくなります。その場合には、ソングジョブ(153ページ)またはパターンジョブ(181ページ)で不要なデータを削除して使用量を減らしてください。
もう一度[SF6]ボタンを押すか、[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。



パターンを作成する [F4] Patch (パッチ)

パターンの各トラックにフレーズをはめ込んでパターンを作成します。1つのパターンナンバーについて、A～Pのセクションごとに16種類のパターンを作成できます。
使用できるフレーズは、選択中のパターンで作成したユーザーフレーズです。他のパターンのフレーズを使う場合は、[SF5]ボタンを押してコピー機能を使います。



番号のないパラメーターについては、プレイ画面(168ページ)をご覧ください。

❶ No. (フレーズナンバー)

フレーズナンバーを設定して、トラックに割り当てるフレーズを選びます。あらかじめ選択中のパターンにて作成した256種類のユーザーフレーズから設定します。初期状態では、ユーザーフレーズにはフレーズは保存されていません。「---」を設定すると、フレーズが割り当てられていない空のトラックになります。

設定値: ---(オフ)、001～256

NOTE MOTIF XFにはプリセットフレーズはありません。

❷ Phrase Name (フレーズネーム)

選択されたフレーズのフレーズネームを表示します。[SF6] CHARボタンを押すことにより、フレーズネームを変更できます。

NOTE 名前の入力について詳しくは37ページをご覧ください。

❸ [SF4] Clear (クリア)

選択中のフレーズの割り当てをキャンセルして、トラックを空の状態にします。割り当てを取り消したいフレーズにカーソルを移動してから、[SF4]ボタンを押します。

❹ [SF5] Copy (コピー)

他のパターンで保存されているフレーズを、選択中のパターンにコピーし、指定したトラックに割り当てます。他のパターンのフレーズを使ってパターンを作成する場合に便利な機能です。



① コピー元のフレーズ

パターンナンバーとフレーズナンバー (001～256)を設定して、コピー元のフレーズを選びます。

② Copy Sample Voice (コピー サンプルボイス)

オンに設定すると、コピー元のフレーズにサンプルボイスが録音されている場合、一緒にコピーされます。

③ Current Pattern Phrase (カレントパターンフレーズ)、Track (トラック)

コピー先のフレーズナンバー (001～256)と、フレーズを割り当てるトラック(01～16)を設定します。

注記
- **コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー /リドゥー (182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。**

❺ Length (レングス)(表示のみ)

プレイ画面のレングス(168ページ)で設定した各トラックのパターンの長さを表示します。

パターンの作成手順

1 プレイ画面(168ページ)で、作成するパターンを選びます。

2 [F4]ボタンを押してパッチ画面を表示します。

3 作成するセクション(A～P)を選びます。

セクションにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルで、作成するセクションを選びます。

4 パターンの小節数(レングス)や拍子、テンポを設定します。

レングスや拍子、テンポにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルで値を設定します。

5 トラックにフレーズを割り当てます。

フレーズを割り当てるトラックにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンまたはデータダイアルでフレーズナンバーを設定します。フレーズの割り当ては、パターンの再生中でも操作できます。

フレーズを確認するには

フレーズを確認するには、次の手順でフレーズを割り当てたトラックをソロ状態にします。
[SOLO]ボタンを押してランプを点灯したあと、ナンバーボタン[1]～[16]から、フレーズを割り当てたトラック番号のボタンを押します。

フレーズを作成するには

フレーズを作成するには、次のような方法があります。

- パターンレコード(177ページ)でフレーズを録音します。
- [SF5]ボタンのコピー機能を使って、他のパターンからコピーします。
- パターンジョブのゲットフレーズフロムソング機能(184ページ)を使って、ソングの一部分をフレーズに取り込みます。

6 手順3～5を繰り返して、1曲分のパターンを完成させます。

手順3～5を繰り返すことで、イントロ、Aメロ、サビ、エンディングなど、曲の各部分を担当するセクションを作成し、1曲分のパターンを完成させます。

NOTE あるセクションを元にして別のセクションを作る場合は、パターンジョブのコピーパターン(186ページ)を使うと便利です。

7 [STORE]ボタンを押してパターンを保存します。

パターンの保存(ストア)については177ページをご覧ください。

セクションを連続再生する [F5] Chain (パターンチェーン)

パターンチェーンは、あるパターンに含まれるセクションを連続して再生する機能です。イントロ、Aメロ、サビ、エンディングなど、曲の各部分を担当するセクションを連続して再生することで、セクションを曲としてまとめることができます。完成したパターンチェーンをソングのトラックにMIDIデータとして展開することもできるので、曲のドラムパートやバッキングパートを作成すると便利です。パターンプレイ画面から[F5] Chainボタンを押すと、パターンチェーンに入ります。

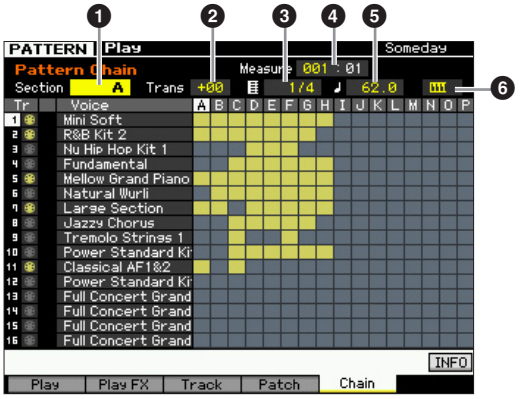
パターンチェーンは、1つのパターンについて1つだけ作成できます。パターンを切り替えると、自動的にパターンチェーンも切り替わります。
パターンチェーンには、次の4種類のデータを記録できます。

- セクションを再生する順番
- トラックのミュートのオン/オフ
- テンポの変更
- 拍子の変更

パターンチェーンを作成する方法には、パターンレコード画面でリアルタイム録音する方法と、パターンエディット画面でデータを1つずつ挿入する方法の2種類があります。パターンレコード画面でリアルタイム録音したパターンチェーンデータを、パターンエディット画面で編集することもできます。

パターンチェーンを再生する チェーンプレイ

チェーンプレイ画面では、あらかじめ作成したパターンチェーンを再生します。
チェーンプレイ画面は、パターンチェーンの入口にあたり、パターンプレイ画面から[F5] Chainボタンを押すとチェーンプレイに入ります。



チェーンプレイ画面は、パターンナンバーを選択できないことを除けばパターンプレイ画面と同じです。ここで説明していない画面表示については、パターンプレイ画面(168ページ)をご覧ください。

NOTE パラメーターによっては、画面右下に「NUM」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押して[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンをテンキー代わりに使って小節数を入力することもできます。テンキー入力について詳しくは、36ページをご覧ください。

❶ Section (セクション)
パターンチェーンを再生すると、再生中のセクションが表示されます。切り替わるタイミングを待っている場合は、「NEXT」が表示されます。

❷ Trans (トランスポーズ)
パターンチェーン全体の音程を半音単位で変更できます。

設定値: -36～+0～+36

❸ 拍子
パターンチェーン画面に切り替えたときには、パターンに設定されている拍子を表示します。パターンチェーンを再生すると、再生中の拍子が表示されます。

❹ Measure (メジャー)
パターンチェーンを再生すると、再生中のパターンチェーンの小節番号が表示されます。小節を設定してから[▶](プレイ)ボタンを押すと、パターンチェーンの途中から再生をスタートできます。

設定値: 001～999

❺ テンポ
パターンチェーン画面に切り替えたときには、パターンに設定されているテンポを表示します。パターンチェーンを再生すると、再生中のテンポが表示されます。

設定値: 5.0～300.0

❻ キーボードスタート
オンに設定すると、鍵盤を弾くと同時にパターンチェーンをスタートします。

設定値: ▶オン、オフ

パターンチェーンの再生方法
チェーンプレイ画面を表示し、パターンチェーンを再生するパターンを選んでから[▶](プレイ)ボタンを押すと、選択したパターンに記録されているパターンチェーンが再生されます。パターンチェーンを最後まで再生すると自動的に停止します。[■](ストップ)ボタンを押すとパターンチェーンの再生が停止します。
もう一度[▶](プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置から再生が始まります。
再生中は、チェーンデータに従ってパターンの演奏が再生され、画面中のセクション、トラックのミュート、テンポの表示が自動的に切り替わります。

NOTE パターンチェーンのデータの中身を確認するには、パターンエディット画面(179ページ)を表示します

リアルタイム録音でパターンチェーンを作る [●]チェーンレコード
チェーンレコード画面では、リアルタイム録音でパターンチェーンを作成します。チェーンプレイ画面から[●](レコード)ボタンを押すとチェーンレコード画面が表示されます。[EXIT]ボタンを押すとチェーンプレイ画面に戻ります。

パターンレコードでは、セクションの切り替え、トラックのミュートオン/オフ、テンポの変更を、パターンチェーンデータとしてリアルタイムに記録します。
レコードタイプはreplace (リプレース)に固定されているので、同じ場所を2回録音すると、1回のデータが消えて2回目のデータが上書き録音されます。
チェーンエディット画面のインサートイベント機能(174ページ)を使うと、パターンチェーンデータを編集できます。



チェーンレコード画面の機能については、番号の付いているパラメーターはチェーンプレイ画面(171ページ)を、
それ以外のパラメーターについてはパターンプレイ画面(168ページ)をご覧ください。

パターンチェーンをリアルタイム録音する手順

1 チェーンプレイ画面で、パターンチェーンを録音するパターンを選びます

2 [●](レコード)ボタンを押します。
[●](レコード)ボタンのランプが点灯し、チェーンレコード画面が表示されます。

3 録音スタート時の設定を行ないます。
セクション、トラックのミュートオン/オフ、テンポ、拍子について、スタート時の設定を行ないます。このとき、カーソルをテンポに移動しておきます。

4 録音をスタートする小節を設定します。
通常は、[⏮](トップ)ボタンを押して、1小節目から録音をはじめます。

5 [▶](プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。

セクションの切り替えは、[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させ、グループボタン[A]～[H]とバンクボタン[USER 1]～[USER DR]ボタンで行ないます。
トラックのミュートオン/オフは、[MUTE]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバーボタン[1]～[16]で行ないます。
テンポの変更は、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタン、データダイアル、または[SF6] NUMボタンを押したあと、[SF1] 1～ [SF5] 5、[F1] 6～ [F5] 0をテンキーとして使って行ないます。

NOTE テンキー入力について詳しくは36ページをご覧ください。

6 [■](ストップ)ボタンを押して録音をストップします。

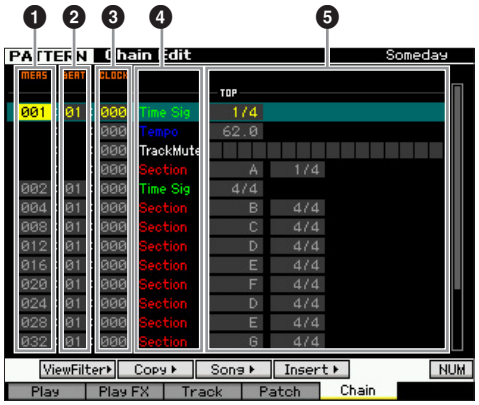
7 録音したチェーンデータをパターンに保存します。

[STORE]ボタンを押します。

NOTE パターンストアについて詳しくは177ページをご覧ください。

パターンチェーンを修正する [EDIT]チェーンエディット

チェーンエディットでは、録音したパターンチェーンをイベント単位で修正します。イベントとは、トラックに記録された個々のデータのことです。パターンチェーンでは、セクションの切り替え、トラックのミュートオン/オフ、テンポチェンジ、拍子の4種類のイベントを記録できます。
チェーンプレイ画面から[EDIT]ボタンを押すとチェーンエディット画面が表示されます。[EXIT]ボタンを押すとチェーンプレイ画面に戻ります。



❶ MEAS (メジャー)
❷ BEAT (ビート)
❸ CLOCK (クロック)

曲中でのイベントの位置を示します。メジャーは小節。ビートは拍。クロックは1拍を480分割した値で拍の中での位置を示します。値を変更すると、イベントの位置を修正できます。

設定値:
MEAS (メジャー): 001～256
BEAT (ビート): 01～16 (値の範囲は拍子によって異なります)
CLOCK (クロック): 000～479 (値の範囲は拍子によって異なります)

❹ イベントの種類
❺ 設定値

パターンチェーンでは、下記の4種類のイベントが記録されます。

Section (セクション)	セクションの切り替え	A～P、end (曲の終わりを示します)
TrackMute (トラックミュート)	トラックのミュートオン/オフ	左からトラック1～16を示し、mの表示があるトラックがミュートオンになります。
Tempo (テンポ)	テンポチェンジ	005.0～300.0
TimeSig (タイムシグネチャー)	拍子	1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

[SF1] ViewFilter (ビューフィルター)

チェーンエディット画面に表示するかどうかを、イベントごとに設定できます。チェーンエディット画面で、表示されるイベント数が多すぎて目的のイベントが見つけにくい場合に便利です。

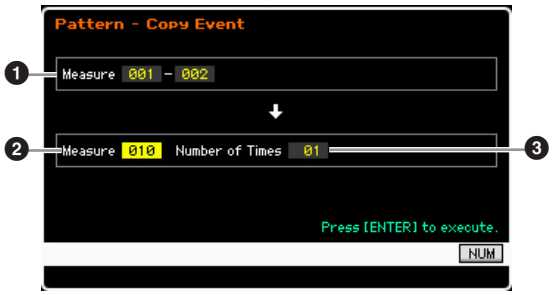


❶ Time Signature (拍子)
❷ Section (セクション)
❸ Track Mute (トラックミュート)
❹ Tempo Change (テンポチェンジ)

オンに設定したイベントが、チェーンエディット画面で表示されます。設定をオフにすると再び表示されなくなります。

[SF2] Copy (コピーイベント)

ある小節を他の小節にコピーします。



❶ コピー元の範囲
❷ コピー先の先頭小節

コピー元の小節の範囲と、コピー先の先頭小節を設定します。

設定値: 001～256

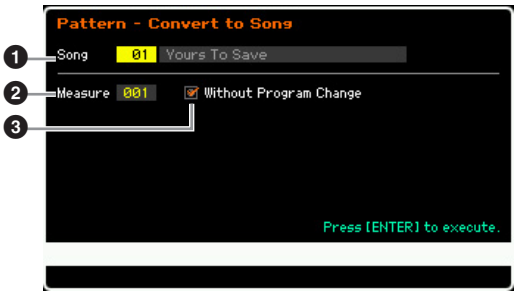
❸ Number of Times (コピー回数)

コピーする回数を設定します。

設定値: 01～99

[SF3] Song (コンバート トゥー ソング)

作成したパターンチェーンをMIDIシーケンスデータに変換して、指定したソングにコピーできます。この機能を使えば、パターンを利用したソングのドラムパートや伴奏パート作りが便利になります。



❶ コピー先のソング

ソングナンバー (01～64)を設定して、コピー先のソングを指定します。ソングネームが表示されます。

❷ コピー先の先頭小節

コピー先の先頭小節を設定します。

設定値: 001～999

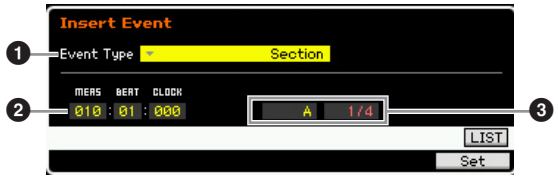
❸ Without Program Change (ウィズアウト プログラム チェンジ)

オンに設定すると、ミキシングの設定とテンポ設定のみコピー先のソング(❶)に書き込みます。テンポ設定については、コピー先の先頭小節(❷)に書き込みます。オフに設定すると、各フレーズに記録されているボイスの設定も、コピー先の先頭小節(❷)に、プログラムチェンジとして書き込みます。

注 記 **コピー先のソングデータは、上書きされて消えてしまいます。実行後、アンドゥー/リドゥー (182ページ)は実行できません。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

[SF4] Insert (インサートイベント)

新たなイベントを挿入します。この機能をステップ入力の替わりに使って、1ステップずつ目的のイベントを入力できます。イベントの種類(❶)、設定値(❷)、挿入位置(❸)を設定したのち、[F6] Setボタンまたは[ENTER]ボタンを押すとイベントが挿入されます。



❶ Event Type (イベントタイプ)

挿入するイベントの種類を選びます。

設定値: Time Signature (拍子)、Section (セクション)、end (エンド)、Tempo Change (テンポチェンジ)、Track Mute (トラックミュート)

end (エンド)

曲の終わりを示します。

❷ イベントの挿入位置

イベントを挿入する位置を設定します。

設定値:

MEAS (メジャー): 001～999
BEAT (ビート): 01～16 (拍子によって異なります)
CLOCK (クロック): 000～479 (拍子によって異なります)

❸ 設定値

挿入するイベントの値を入力します。イベントタイプ(❶)によって値の種類が異なります。

設定値:

Time Signature (拍子): 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4
Section (セクション): A～P、end (曲の終わりを示します)
Tempo Change (テンポチェンジ): 005.0～300.0
Track Mute (トラックミュート): m (ミュートオン)、空欄(ミュートオフ)

[SF5] Delete (デリート)

カーソルのあるイベントが削除されます。ただし、削除できない行にカーソルがある場合は、表示されません。削除できない行は、先頭/最後尾の行および自動生成される拍子/テンポの行です。

パーターンチェーンを修正する手順

1 チェーンプレイ画面でパターンを選びます。

あらかじめパターンチェーンを修正するパターンを選択します。

2 [EDIT]ボタンを押します。

チェーンエディット画面に入ります。

3 入力されているイベントを修正します。

修正したいイベントのメジャー /ビート/クロックや設定値にカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタン、データダイアルで値を変更します。
目的のデータが見つけにくいときには、[SF1]ボタンを押してビューフィルターを設定します。
[SF2]ボタンのコピー機能を使うと、ある小節を他の小節にコピーできます。

入力されているイベントを削除するには、削除したいイベントにカーソルを移動し、[SF5]ボタンを押します。

新たにイベントを挿入するには、[SF4]ボタンを押して表示されるインサート画面を設定します。この機能をステップ入力の替わりに使って、1ステップずつ目的のイベントを入力できます。

4 作成したパターンチェーンをソングにコピーします。

[SF3]ボタンを押して表示されるコンバート トゥー ソング画面では、作成したパターンチェーンをMIDIシーケンスデータに変換して、指定したソングにコピーできます。この機能を使えば、パターンを利用したソングのドラムパートや伴奏パート作りが便利になります。

5 作成したパターンチェーンを保存します。

[STORE]ボタンを押して表示されるストア画面では、作成したパターンチェーンが選択中のパターンデータの中の一つの情報として、まとめて保存されます。パターンデータを保存すると、電源を切っても保存されたパターンが持つパターンチェーンのデータは消えません。

新しいイベントの挿入手順

1 チェーンエディットから[SF4] Insertボタンを押してインサート画面を表示します。

2 挿入するイベントの種類、挿入する位置(メジャー、ビート、クロック)、イベントの設定値を設定します。

3 [F6] Setボタンを押してイベントを入力します。

画面は閉じないので、続けてイベントを挿入できます。[ENTER]ボタンを押すとイベントが入力され、インサート画面が閉じます。

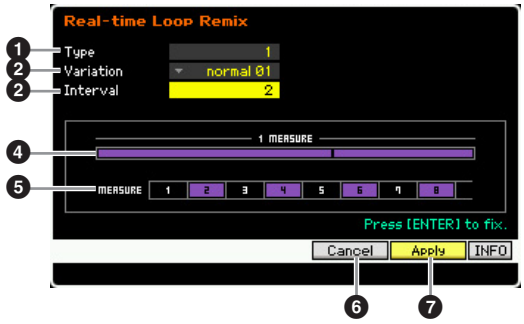
4 [EXIT]ボタンを押して、チェーンエディット画面に戻します。

パターンを細かく分割して新しい演奏に変える [F6] Remix (リミックス)

リミックスは、選択したトラックに記録されている演奏データ(MIDIデータ)を、設定した音符長で分割してその一部分を並べ替え、新しい演奏に変える機能です。リミックスを使うと、1つのパターンから、異なったリズムの多彩なバリエーションパターンを簡単な操作で作成できます。

DJ NOTE リミックスは、スライスされたサンプルボイスを使っているトラックに対して実行すると、スライスされた個々のサンプルの発音タイミングが並べ替えられて効果的です。スライスされたサンプリングボイスとは、サンプリングタイプ=SLICE+SEQでサンプリングしたり、サンプルジョブのスライスを実行したウェーブフォームを使用しているサンプリングボイスのことです。

DJ NOTE この画面は、選択中のセクションのうち、データが存在するトラックにカーソルがあるときのみ、表示できます。



❶ Type (タイプ)

1小節をどのように分割するかを設定します。タイプの設定によって、分割するタイミングや分割数が異なります。タイプごとの分割の仕方については、タイプ図(❹)をご覧ください。

設定値: 1～16

❷ Variation (バリエーション)

設定したタイプ(❶)で分割された小節を、どのように並べ替えるかを設定します。バリエーションの設定によって、分割されたトラックを並べ替えるルールが異なります。

設定値: normal 01～16、reverse 01～16、break 01～16、pitch 01～16、roll 01～16、fill 01～48

normal 01～16 (ノーマル01～16)

分割された演奏データの並べ替えだけを行ないます。16種類のバリエーションがあります。

reverse 01～16 (リバース01～16)

分割された演奏データの並べ替えに加え、部分的にサンプルをリバース再生します。16種類のバリエーションがあります。

break 01～16 (ブレーク01～16)

分割された演奏データの並べ替えに加え、部分的にデータを削除して無音部分を作ったり、ゲートタイムを変化させたりします。16種類のバリエーションがあります。

pitch 01～16 (ピッチ01～16)

分割された演奏データの並べ替えに加え、部分的にサンプルのピッチを変えて再生します。16種類のバリエーションがあります。

roll 01～16 (ロール01～16)

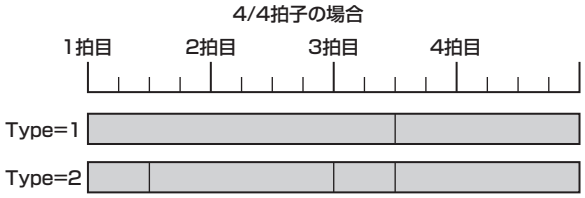
分割された演奏データの並べ替えに加え、部分的にロール再生を付加します。16種類のバリエーションがあります。

fill 01～48 (フィル01～48)
分割された演奏データの並べ替えに加え、部分的にフィルイン再生を付加します。48種類のバリエーションがあります。

❸ Interval (インターバル)
何小節ごとにリミックスを行なうかを設定します。たとえば設定値が1の場合は1小節ごととなり、すべての小節をリミックスします。設定値が2の場合は2小節ごととなり2小節目、4小節目、6小節目…を、設定値が3の場合は3小節ごととなり3小節目、6小節目、9小節目…をリミックスします。
インターバル図(❺)に、リミックスが行なわれる小節を示す図が表示されます。

設定値: 1～8

❹ リミックスタイプ図
タイプ(❶)で設定されているタイプの、小節を分割するタイミングや分割数を図示します。図では、分割するタイミングを、1小節を16分割した単位で示しています。
たとえば4/4拍子の場合、タイプ=1では3拍目の2つ目の16分音符(裏拍)の位置で、タイプ=2では1拍目の裏拍と3拍目の頭、そして3拍目の裏拍の3か所で分割することになります。



❺ インターバル図
インターバル(❸)の設定で、何小節目ごとにリミックスするかを図示します。図では例として1～8小節目までが示され、インターバルの設定によってリミックスされる小節がハイライト表示されます。



❻ [SF4] Cancel (キャンセル)
いったん実行して確定されていないリミックスを取り消します。リミックスが実行されていないときや、リミックスが確定されたあとの状態では、このボタンは機能しません。

❼ [SF5] Apply (アプライ)
リミックスを実行します。リミックスを実行した後、リミックス結果を確認し、リミックスをやり直す場合は[SF4]ボタンを、リミックス結果を確定する場合は[ENTER]ボタンを押します。

リミックスの実行手順

1 タイプ(❶)、バリエーション(❷)、インターバル(❸)を設定します。

2 [SF5]ボタンを押してリミックスを実行します。

3 再生してリミックス結果を確認します。
リミックスをやり直す場合は、[SF4]ボタンを押します。

4 [ENTER]ボタンを押してリミックス結果を確定します。

5 [STORE]ボタンを押して、リミックスで作成したパターンを保存(ストア)します。

パターンを録音する(パターンレコード)

パターンレコードでは、パターンの各トラックに演奏データ(MIDIデータ)を録音して、パターンの素材となるフレーズを作成します。パターンプレイから[●](レコード)ボタンを押すとパターンレコードに入ります。

NOTE 音声データ(オーディオデータ)の録音は、サンプリングレコード(203ページ)で行ないます。

リアルタイム録音

パターンレコードでは、実際に鍵盤を演奏したりコントローラーを操作したりしながら録音する、リアルタイム録音を行ないます。すでに録音されているトラックを再生して聴きながら録音することもできます。
リアルタイムレコーディングには、リプレース(上書き録音)、オーバーダブ(重ね録音)の2つの方法があり、必要に応じて選択できます。

パターンを録音する手順

パターンを録音する作業は、次のような流れになります。

1 録音するパターンとセクションを選びます。
[PATTERN]ボタンを押してパターンプレイ画面(168ページ)を表示し、録音を行なうパターンとセクションを選びます。新しくパターンを作成する場合には、データの入っていないパターンを選びます。データの入っていないパターンが見つからない場合には、パターンジョブのクリアパターン(187ページ)でパターンに入っているデータを消しましょう。

2 [●](レコード)ボタンを押して、レコードセットアップ画面(178ページ)を表示します。

3 レコードセットアップ画面で録音の準備をします。
レコードセットアップ画面で、録音するトラックや録音方法などを設定して録音の準備を行ないます。
録音トラックとしてフレーズの割り当てられていないトラックを選んだ場合は、演奏が空のフレーズに録音され、そのフレーズが指定したトラックに割り当てられます。
フレーズが割り当てられているトラックを選んだ場合は、そのフレーズに対して重ねて録音する状態になります。
アルペジオを使って録音する場合は、アルペジオ画面(147ページ)でアルペジオに関する設定を行ないます。

4 リアルタイムで録音を行ないます。
[▶](プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。録音が終われば、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップします。

5 録音したデータをパーターンジョブ(181ページ)で編集したり、パターンエディット(179ページ)で細かく修正したりします。

6 パターンを保存します。
[STORE]ボタンを押してパターンストア画面を表示し、パターンを保存します。
これで、電源をオフにしても消えない状態になりました。

注 記 録音されたパターンは、他のパターンを選んだり、他のモードボタンを押したり、電源を切ったりすると、失われてしまいます。他のパターンや他のモードに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してパターンデータを本体に保存してください。

7 必要に応じて、USB記憶装置やネットワーク接続されたコンピューターにパターンデータを保存します(241ページ)。

パターンを保存する [STORE](パターンストア)

録音や編集、修正などの作業をしたパターンデータを保存します。パターンを保存すると、電源をオフにしても消えない状態になります。パターンモードで[STORE]ボタンを押すと、パターンストア画面が表示されます。
パターンストアで保存されるのは、次のデータです。

シーケンスデータ
選択中のパターン(セクションA～P)、パターンチェーン、フレーズ001～256

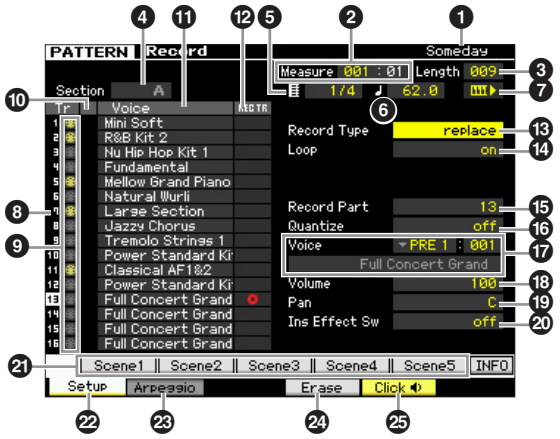
音源データ
ミキシング設定(コモンエディットパラメーター、パートエディットパラメーター)

NOTE ミキシングボイスはミキシングボイスストア(199ページ)でのみ保存されます。

パターンストアの操作手順は、ボイスストア(54ページ)やソングストア(144ページ)と同じです。

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

パターンの録音準備をする [F1] Setup (レコードセットアップ)



❶ パターンネーム(表示のみ)

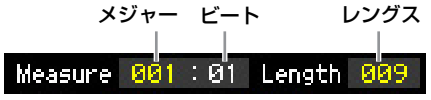
選択中のパターンのパターンネームを表示します。パターンの選択はパターンプレイ画面(168ページ)で行ないます。

❷ Measure (メジャー)

録音をはじめる位置を設定します。また、録音中の位置を表示します。

設定値:

メジャー (小節): 001～256
ビート(拍): 表示のみ



❸ Length (レングス)

パターンの長さを設定します。録音の結果作成されるフレーズの長さになります。

設定値: 001～256

❹ Section (セクション)(表示のみ)

録音を行なうセクションを表示します。セクションの設定はパターンプレイ画面(168ページ)で行ないます。

❺ 拍子

パターンの拍子を設定します。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

❻ テンポ

ソングレコードのテンポ(❹)と同じです。145ページをご覧ください。

❼ キーボードスタート

オンに設定すると、鍵盤を弾くと同時にパターンの録音をスタートします。

設定値: (オン)、(オフ)

❽ トラック番号(表示のみ)
❾ トラックの種類(表示のみ)
❿ ミュート/ソロ(表示のみ)
⓫ Voice (ボイスネーム)(表示のみ)

ソングレコードの場合と同じです。145ページの同名パラメーターをご覧ください。

⓬ REC TR (レコードトラック)

録音を行なうトラックを選びます。ここで目的のトラックにカーソルを移動したり、[TRACK]ボタンが点灯している状態でナンバーボタン[1]～[16]を押したりしてトラックを選択すると、REC TR欄に丸印が入ります。

設定値: 1～16

⓭ Record Type (レコードタイプ)

録音方法を選びます。

設定値: replace、overdub

replace (リプレース)
すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合に、上書きでリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えます。

overdub (オーバーダブ)
すでにデータの入っているトラックに対して録音した場合に、重ねてリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えません。

⓮ Loop (ループ)

リアルタイム録音時に、ループ録音を行なうかどうかを設定します。オンに設定すると、レコーディングの際に、フレーズを繰り返し録音することになります。ドラムを録音する際に、レコードタイプ(⓭)を「overdub」に設定し、同じ小節を何度にも分けて入力すると録音しやすくなります。オフに設定すると、フレーズの最後までくると録音が終了します。

⓯ Record Part (レコードパート)
⓰ Quantize (レコードクオンタイズ)
⓱ Voice (ボイス)
⓲ Volume (ボリューム)
⓳ Pan (パン)
⓴ Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

ソングレコードの場合と同じです。146ページの同名パラメーターをご覧ください。

㉑ [SF1] Scene1～[SF5] Scene5 (シーン1～5)

録音中に各ボタンを押すことで、パターンシーンとアルペジオ設定を同時に切り替えることができます。詳しくは、パターンプレイ画面(168ページ)をご覧ください。

㉒ [F1] Setup (レコードセットアップ)

他の画面からレコードセットアップ画面に戻ります。

㉓ [F2] Arpeggio (レコードアルペジオ)

ソングモードのレコードアルペジオ画面(147ページ)と同じ機能です。そちらのページをご覧ください

㉔ [F4] Erase (イレース)

リアルタイム録音を開始すると、[F4] Erase (イレース)ボタンが表示されます。このボタンを押しながら鍵盤を押すと、そのノート番号が、すでに入力されているノート番号と一致した場合に、その該当するノート番号が再生されるタイミングで、入力済みのノートデータ が消去されます。ドラムのループ録音の際、間違った音を消すような場合にとても便利な機能です。

㉕ [F5] Click (クリック)

ソングレコードの場合と同じです。146ページのクリック(㉒)をご覧ください。

リアルタイム録音の手順

リアルタイム録音を使って演奏を録音する手順を説明します。レコードセットアップ画面のレコードタイプとレコードトラックの設定によって手順が異なります。
ソングレコード画面(147ページ)と同じ機能です。

パターンを修正する(パターンエディット)

パターンエディットでは、フレーズに録音した演奏データ(MIDIデータ)の修正や削除、新たなデータの挿入を行ないます。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてフレーズの完成度を高めたりすることができます。パターンプレイから[EDIT]ボタンを押すとパターンエディットに入ります。

DJ NOTE パターンエディットでは、演奏データをイベント単位で編集します。イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、フレーズに記録されている個々の演奏データのことです。

DJ NOTE パターンエディットには、イベントリストとイベントインサートの2つの画面があります。詳しくは、ソングエディット(150ページ)をご覧ください。

録音データ(イベント)を修正する手順

1 パターンプレイ画面でエディットするトラックを選びます。

特定のフレーズをエディットしたい場合は、[F4]ボタンを押してパッチ画面(170ページ)を表示し、エディットしたいフレーズを選びます。

2 [EDIT]ボタンを押してパターンエディットに入ります。

イベントリストのリストビュー画面(151ページ)が表示されます。

DJ NOTE [TRACK]ボタンを押してランプを点灯させると、パターンエディットに入ったあとでもナンバーボタン[1]~[16]でトラックを選ぶことができます。

3 修正したいイベント、パラメーターにカーソルを移動します。

[∧]/[∨](カーソル上下)ボタンを押して、修正したいイベントにカーソルを移動します。[◀◀](巻戻し)/[▶▶](早送り)ボタンを使うと、カーソルを1小節単位で移動できます。続いて、[<]/[>](カーソル左右)ボタンを押して、修正したいパラメーターにカーソルを移動します。

DJ NOTE 各イベントの表示とパラメーターについては、「MOTIF XFで扱えるMIDIイベント」(30ページ)をご覧ください。

DJ NOTE 他のイベントが多くて目的のイベントになかなかたどり着けないような場合には、ビューフィルターが便利です。ビューフィルター画面については152ページをご覧ください。

4 パラメーターの設定やイベントの位置を変更します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
イベントの位置を変更する場合は、MEAS (メジャー)=小節、BEAT (ビート)=拍、CLOCK (クロック)の値を変更します。
[F6] Deleteボタンを押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。

5 設定が完了したら、[ENTER]ボタンを押して設定を確定します(点滅が止まります)。

点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。

6 [EXIT]ボタンを押すとパターンプレイ画面に戻ります。

7 [STORE]ボタンを押してパターンストア(177ページ)に入り、パターンを保存します。

新たな演奏データ(イベント)を挿入する手順

新たなイベントを挿入する場合の操作を説明します。

1 インサートイベント画面を表示します。

イベントリストから[F5] Insertボタンを押して
インサートイベント画面を表示します。



2 挿入するイベントタイプ、挿入する位置(メジャー、ビート、クロック)、イベントのパラメーターを設定します。

イベントタイプにカーソルを移動しているときに[SF6] LISTボタンを押すと、入力できるイベントタイプの一覧が表示され、設定値を選ぶことができます。
イベントタイプとパラメーターについては「MOTIF XFで扱えるMIDIイベント」(30ページ)をご覧ください。

3 [F6] Setボタンを押すとイベントが入力されます。

画面は閉じないので、続けてイベントを挿入できます。
[ENTER]ボタンを押すとイベントが入力され、インサートイベント画面が閉じます。

4 [EXIT]ボタンを押すと、イベントリスト画面に戻ります。

リストビュー画面について

指定したフレーズに入力されているイベントを数値で表示する画面です。入力済みのイベントを修正したり、削除したりできます。

ソングエディットのリストビュー画面と同じ機能です。詳しくは「リストビュー画面について」(151ページ)をご覧ください。

目的のイベントを見つけやすくする [F3] ViewFilter (ビューフィルター)

ソングエディットのビューフィルターと同じ機能です。「目的のイベントを見つけやすくする [F3] View Filter (ビューフィルター)」(152ページ)をご覧ください。

パターンを編集する(パターンジョブ)

録音されたパターンデータやフレーズデータを、さまざまに編集(加工)するための機能です。
36種類のパターンジョブが用意されています。パターンジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

機能		説明
[F1] Undo/Redo	アンドゥー/リドゥー	アンドゥーは直前に行なった操作を取り消して、操作を行なう前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。
[F2] Note	ノート	ノートデータに関するジョブ
01: Quantize	クオンタイズ	リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえます。
02: Modify Velocity	モディファイ ベロシティー	音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。
03: Modify Gate Time	モディファイ ゲートタイム	音符の発音時間(ゲートタイム)を変更します。
04: Crescendo	クレッシェンド	音符の発音の強さ(ベロシティー)をだんだん強く(弱く)します。
05: Transpose	トランスポーズ	音符の音程を半音単位で上下します。
06: Glide	グライド	音程が滑らかに変化するように、音符をピッチベンドデータに置き換えます。
07: Create Roll	クリエート ロール	指定範囲内に音符を挿入して、ティンパニやスネアなどのロールを作成します。
08: Sort Chord	ソートコード	和音を構成する音符を音程順に並べ替えます。
09: Separate Chord	セパレートコード	和音を構成する音符の発音タイミングをずらして、ギターのコードストローク演奏を再現します。
[F3] Event	イベント	イベントに関するジョブ
01: Shift Clock	シフトクロック	指定した範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。
02: Copy Event	コピーイベント	指定した範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。
03: Erase Event	イレース イベント	指定した範囲のすべてのデータを消去し、休符にします。
04: Extract Event	エクストラクト イベント	指定した範囲から特定のデータだけを抽出します。
05: Create Continuous Data	クリエート コンティニュアスデータ	ピッチベンドやエクスプレッションなどの連続データを作成します。
06: Thin Out	シンアウト	指定したデータを間引きしてデータ量を約半分に減らします。
07: Modify Control Data	モディファイ コントロールデータ	ピッチベンドやコントロールチェンジなどのデータの値を変更します。
08: Beat Stretch	ビートストレッチ	指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。
[F4] Phrase	フレーズ	フレーズに関するジョブ
01: Copy Phrase	コピーフレーズ	パターン間でフレーズをコピーします。
02: Exchange Phrase	エクスチェンジ フレーズ	フレーズ間でデータを交換します。
03: Mix Phrase	ミックスフレーズ	2つのフレーズのすべてのデータを合わせて1つのフレーズにします。
04: Append Phrase	アペンドフレーズ	2つのフレーズを前後につないで1つのフレーズにします。
05: Split Phrase	スプリットフレーズ	あるフレーズを指定した位置で分けて2つのフレーズに分離します。
06: Get Phrase from Song	ゲット フレーズ フロム ソング	ソングのデータの一部をコピーして新たなフレーズを作ります。
07: Put Phrase to Song	プット フレーズ トゥー ソング	フレーズをソングにコピーします。
08: Clear Phrase	クリアフレーズ	指定したフレーズのすべてのデータを消去します。
[F5] Track	トラック	トラックに関するジョブ
01: Copy Track	コピートラック	指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。
02: Exchange Track	エクスチェンジ トラック	2つのトラックの間でデータの交換をします。
03: Mix Track	ミックストラック	2つのトラックすべてのデータを合わせて1つのトラックにします。
04: Clear Track	クリアトラック	トラックから指定したデータを消去します。
05: Normalize Play Effect	ノーマライズ プレイエフェクト	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。
06: Divide Drum Track	ディバイド ドラムトラック	指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、ドラム楽器ごとの演奏データを取り出してトラック1～8に移動します。
07: Put Track to Arpeggio	プット トラック トゥー アルペジオ	トラックに記録されている演奏データをアルペジオデータに変換します。

機能		説明
[F6] Pattern	パターン	パターンに関するジョブ
01: Copy Pattern	コピーパターン	パターンの全データを別のパターンにコピーします。
02: Append Pattern	アペンド パターン	2つのパターンを前後につないで1つのパターンにします。
03: Split Pattern	スプリットパターン	あるパターンを指定した位置で分けて2つのパターンに分離します。
04: Clear Pattern	クリアパターン	パターンのすべてのデータを消去します。64パターンをまとめて消すこともできます。

パターンジョブの設定手順

1 パターンプレイ画面で[JOB]ボタンを押します。
パターンジョブに入ります。

2 [F1]ボタン～[F6]ボタンを押します。
目的のジョブグループのジョブメニューを表示します。

3 [ENTER]ボタンを押してジョブ画面を表示します。
[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアル、[∧]/[∨](カーソル上下)ボタンを押して目的のジョブへカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。ジョブの画面が表示されます。

4 必要なパラメーターへカーソルを移動し、値を設定します。
必要なパラメーターへカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を設定します。

5 [ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。
実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。ジョブ画面の中には、実行を確認する画面か表示される場合があります。その場合は、[INC/YES]ボタンを押すとジョブが実行されます。ジョブの実行を中止する場合は、[DEC/NO]ボタンを押します。

注記 ジョブによっては、実行すると、実行先のデータが上書きされて、消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークで接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

6 [EXIT]ボタンを2回押すとパターンプレイ画面に戻ります。

NOTE 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。

NOTE ジョブ操作を誤った場合や元データと聴き比べたい場合は、[F1]ボタンを押して「00.Undo/Redo」機能を使いましょう。

注記 ジョブを実行しても、電源を切ったり他のパターンを選ぶとデータは失なわれてしまいます。電源を切ったり他のパターンを選ぶ前に、[STORE]ボタンを押してパターンデータを本体に保存してください。

NOTE ジョブでサンプルボイスのコピーを行なう場合、ジョブによってはコピー元のトラックにサンプルボイスを指定するバンクセレクト/プログラムチェンジイベントが入力されている場合だけ、サンプルボイスをコピーします。

[F1] Undo/Redo (アンドゥー /リドゥー)

ソングジョブと同じ機能です(154ページ)。

[F2] Note (ノート)ジョブグループ

ノートデータに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです(154～158ページ)。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001～256)と範囲(小節:ビート:クロック)になります。

[F3] Event (イベント)ジョブグループ

イベントに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです(158～161ページ)。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001～256)と範囲(小節:ビート:クロック)になります。

NOTE 03: イレースイベントでは、ソングモードの場合と違って、イベントタイプとしてTempo Change (テンポチェンジ)、Scene Memory (シーンメモリー)、Track Mute (トラックミュート)は選べません。

NOTE 05: クリエートコンティニュアスデータと07: モディファイコントロールデータでは、ソングジョブと違って、イベントタイプとしてTempo Change (テンポチェンジ)は選べません。

[F4] Phrase (フレーズ)ジョブグループ

01: Copy Phrase (コピーフレーズ)

パターン間でフレーズをコピーします。サンプルボイスを使っているフレーズを、サンプルボイスごとコピーすることもできます。あるパターンで使っているフレーズを、別のパターンで使い回す場合に便利なジョブです。



❶ コピー元のフレーズ
❷ コピー先のフレーズ

パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (001～256)を設定して、コピー元とコピー先のフレーズを指定します。また、Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、コピー元/コピー先のフレーズを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

❸ Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス)

オンに設定すると、コピー元のフレーズで使われているサンプルボイスごとフレーズをコピーします。サンプルボイスを使っているフレーズをコピーする場合には、必ずオンに設定します。
コピー先のパターンのサンプルボイスに空きがない場合は、エラーメッセージが表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02: Delete」(131ページ)で使っていないサンプルボイスを消してから、このジョブを実行してください。

注 記
- **コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えてしまいますので、ご注意ください。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー /リドゥー (182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。**

02: Exchange Phrase (エクスチェンジ フレーズ)

パターン間で、フレーズ(❶と❷)を交換します。異なるパターンで作成したフレーズを交換する場合に便利なジョブです。



❶ 交換するフレーズA
❷ 交換するフレーズB

パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (001～256)を設定して、交換する2つのフレーズを指定します。また、Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、交換するフレーズA/Bを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

NOTE サンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスは交換されません。

03: Mix Phrase (ミックスフレーズ)

2つのフレーズ(❶と❷)のすべてのデータをミックスして、❷のフレーズに書き込みます。ドラムとパーカッションのフレーズをミックスするなど、2つのフレーズをミックスして新しいフレーズを作る場合に便利なジョブです。



❶ ミックス元のフレーズ
❷ ミックス先のフレーズ

パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (001～256)を設定して、ミックスする2つのフレーズを指定します。ジョブを実行すると、2つのフレーズをミックスした結果が❷のフレーズに書き込まれます。また、Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、ミックスするフレーズを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

NOTE サンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスはミックスされません。

04: Append Phrase (アペンド フレーズ)

2つのフレーズ(❷と❶)を前後につないで、1つのフレーズ(❷)にします。短いフレーズをつないで、長いフレーズを作る場合に便利なジョブです。



❶ アペンド元のフレーズ
❷ アペンド先のフレーズ

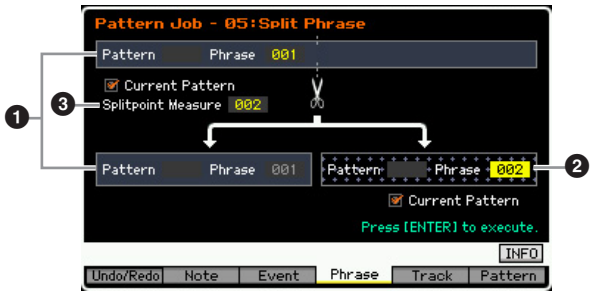
パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (001～256)を設定して、前後につなぐ2つのフレーズを指定します。❷のフレーズの後ろに❶のフレーズがコピーされてつながり、結果が❷のフレーズに書き込まれます。また、Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、前後につなぐフレーズを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

NOTE サンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスはつながりません。

NOTE このジョブを実行した結果フレーズの長さが256小節を超える場合は、エラーが表示され、ジョブは実行されません。

05: Split Phrase (スプリットフレーズ)

あるフレーズ(❶)を指定した小節(スプリットポイントメジャー (❸))で分けて、2つのフレーズ(❶と❷)に分割します。長いフレーズを短いフレーズに分けたり、あるフレーズを途中から消したりする場合に便利なジョブです。



❶ 元のフレーズ

パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (001～256)を設定して、分割する元のフレーズを指定します。ジョブを実行したあとは、指定した小節(スプリットポイントメジャー (❸))よりも前側だけが残ります。また、Current Pattern(カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、分割する元のフレーズを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

❷ 分割先のフレーズ

パターンナンバー (01～64)とフレーズナンバー (off、001～256)を設定して、分割先のフレーズを指定します。ジョブを実行したあとは、フレーズ❶の後側が移動してきます。パターンナンバーまたはフレーズナンバーをoffに設定すると、フレーズ❶の後側は消去されます。また、Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが、分割先のフレーズを含むパターンとして選択され、フレーズのみ設定可能となります。

注 記　フレーズ❷に入っていたデータは、上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

❸ Splitpoint Measure (スプリットポイントメジャー)

フレーズ❶を分割する小節(002～256)を設定します。

06: Get Phrase from Song (ゲット フレーズ フロム ソング)

ソングのデータの一部をコピーして新たなフレーズを作ります。このジョブを使うと、ソングの中の気に入ったドラムやベースの演奏を簡単にフレーズとして取り込み、他の曲で使うことができます。



❶ コピー元のソング、トラック、小節の範囲

ソングナンバー (01～64)、トラックナンバー (01～16)、小節の範囲(001～999)を設定して、コピー元の小節を指定します。小節の範囲が257小節を超えると、エラーメッセージが出てジョブが実行できません。その場合は、小節の範囲が256小節以内になるように設定しなおしてください。

❷ コピー先のフレーズ

フレーズナンバー (001～256)を設定して、コピー先のフレーズを指定します。現在選択中のパターンのフレーズが選ばれます。

注 記　コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

❸ Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス)

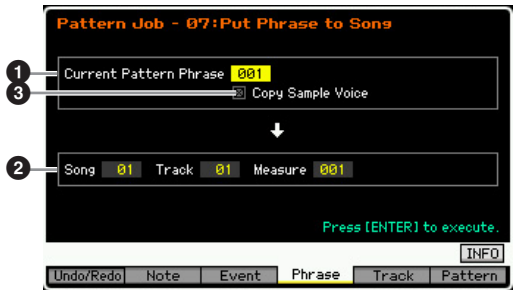
オンに設定すると、コピー元のトラックで使用しているサンプルボイスを、現在選択されているパターンにコピーし、コピー先のフレーズ(❷)に割り当てます。サンプルボイスを使っているトラックをコピーする場合には、必ずオンに設定します。

選択中のパターンのサンプルボイスに空きがない場合は、エラーメッセージが表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02: Delete」(131ページ)で使っていないサンプルボイスを消してから、このジョブを実行してください。

注 記　サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー /リドゥー (182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。

07: Put Phrase to Song (プット フレーズ トゥー ソング)

フレーズをソングにコピーします。このジョブを使うと、気に入ったフレーズを直接ソングに貼り付けてソングを作ることができます。



❶ コピー元のフレーズ

フレーズナンバー (001～256)を設定して、コピー元のフレーズを指定します。

❷ コピー先のソング、トラック、小節

ソングナンバー (01～64)、トラックナンバー (01～16)、小節(001～999)を設定して、コピー先の位置を指定します。

注 記　コピー先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

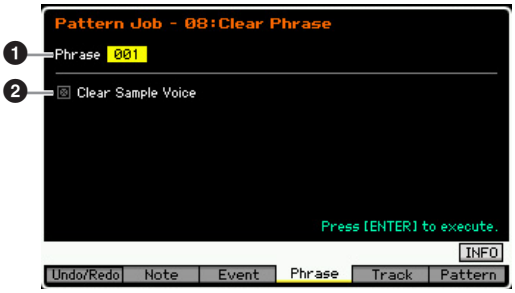
❸ Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス)

オンに設定すると、コピー元のフレーズで使用しているサンプルボイスを、コピー先のソングにコピーし、コピー先のトラックに割り当てます。サンプルボイスを使っているフレーズをコピーする場合には、必ずオンに設定します。
コピー先のソングのサンプルボイスに空きがないときは、エラーメッセージが表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02: Delete」(131ページ)で使っていないサンプルボイスを消してから、このジョブを実行してください。

注 記 **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー(182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。**

08: Clear Phrase (クリアフレーズ)

指定したフレーズのすべてのデータを消去します。



❶ Phrase (フレーズ)

データを消去するフレーズ(001～256)を選びます。

❷ Clear Sample Voice (クリア サンプルボイス)

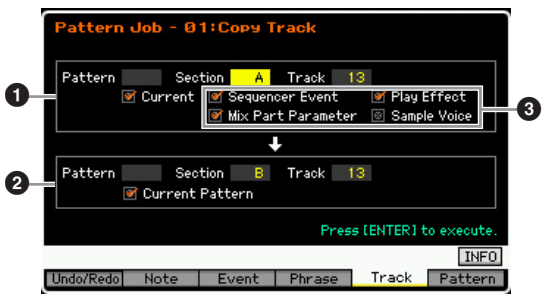
オンに設定すると、❶で設定したフレーズで使用されているサンプルボイスを一緒に消去します。

注 記 **サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー/リドゥー(182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。**

[F5] Track (トラック)ジョブグループ

01: Copy Track (コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。あるパターンのトラックを、別のパターンで使い回す場合に便利なジョブです。



❶ コピー元のトラック
❷ コピー先のトラック

パターン(01～64)、セクション(A～P)、トラック(01～16)を設定して、コピー元やコピー先のトラックを指定します。
Current/Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンがコピー元/コピー先のパターンとして選ばれ、セクションとトラックのみ設定可能となります。

注 記 **コピー先のトラックに入っていたデータは消えてしまいますので、ご注意ください。**

❸ コピーするデータの種類

□をチェックしたデータがコピーされます。

設定値: Sequencer Event (トラックの中のすべてのイベント)、
Play Effect (プレイエフェクトの設定)、
Mix Part Parameter (ミキシングパートパラメーター)、
Sample Voice (サンプルボイス)

NOTE コピーするデータの種類(❸)でSample Voiceの□をチェックした場合、コピー先のパターンのサンプルボイスに空きがないときは、エラーメッセージが表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02: Delete」(131ページ)で使っていないサンプルボイスを消してから、このジョブを実行してください。

注 記 **サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー/リドゥー(182ページ)は実行できませんので、ご注意ください。**

02: Exchange Track (エクスチェンジ トラック)

ソングジョブと同じ機能です(163ページ)。

03: Mix Track (ミックストラック)

ソングジョブと同じ機能です(163ページ)。

04: Clear Track (クリアトラック)

指定したトラックから指定したデータを消去します。



❶ トラック

セクション(A～P、all)とトラック(01～16、all)を設定して、データを消去するトラックを指定します。

❷ クリア(消去)するデータの種類

□をチェックしたデータがクリア(消去)されます。

設定値: Sequencer Event (トラックの中のすべてのイベント)
Play Effect (プレイエフェクトの設定)
Mix Part Parameter (ミキシングパートパラメーター)
Sample Voice (サンプルボイス)

注 記 **サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー/リドゥーは実行できませんので、ご注意ください。**

NOTE サンプルボイスにチェックを入れてクリアトラックを実行した場合でも、内蔵のSDRAM上にあるウェーブフォーム自体は消去されません。ウェーブフォーム自体を消去したい場合は、サンプリングジョブのデリート(135ページ)を実行してください。

05: Normalize Play Effect (ノーマライズ プレイエフェクト)

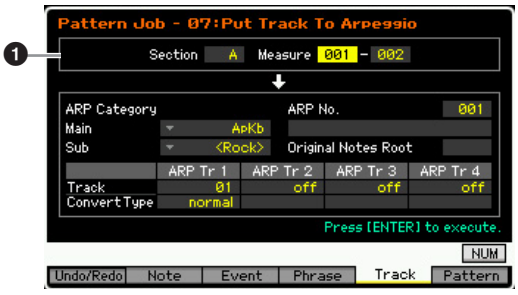
ソングジョブと同じ機能です(163ページ)。

06: Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

ソングジョブと同じ機能です(163ページ)。

07: Put Track to Arpeggio (プット トラック トゥー アルペジオ)

トラックに記録されている演奏データをアルペジオデータに変換します。
アルペジオに録音できるノートナンバーは最大16種類です。したがって、パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えている場合は、17個目以降の音をカットして変換します。パターントラックにMIDIシーケンスデータを録音するとき、4つのトラックをフルに使う場合などは、録音する音符の音程が16種類以内になるように、ご注意ください。



❶ 範囲
セクション(A～P)とメジャー (小節=001～256)を設定して、アルペジオデータに変換する小節の範囲を指定します。

他のパラメーターについては、ソングジョブと同じ機能です(164ページ)。

[F6] Pattern (パターン)ジョブグループ

01: Copy Pattern (コピーパターン)

パターンの全データを別のパターンにコピーします。



❶ コピー元のパターン
❷ コピー先のパターン
パターンナンバー (01～64)とセクション(A～P、all)を設定して、コピー元とコピー先のパターンを指定します。コピー元のセクションを「all」に設定すると、コピー先も自動的に「all」に設定され、指定したナンバーのパターン全体がコピーされます。Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンがコピー元/コピー先のパターンとして選ばれ、セクションのみ設定可能となります。

❸ Copy Pattern Chain (コピーパターンチェーン)
オンに設定すると、コピー元のパターンで録音されているパターンチェーンデータも含めてコピーが実行されます。

02: Append Pattern (アペンドパターン)

2つのパターン(❷と❶)を前後につないで、1つのパターン(❷)にします。実際には、パターン❶を構成するフレーズが、パターン❷を構成するフレーズの後側にそれぞれコピーされることで、パターンがつながります。短いパターンをつないで、長いパターンを作る場合に便利なジョブです。



❶ アペンド元のパターン
❷ アペンド先のパターン
パターンナンバー (01～64)とセクション(A～P)を設定して、前後につなぐ2つのパターンを指定します。❷のパターンの後ろに❶のパターンがコピーされてつながり、結果が❷のパターンに書き込まれます。Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンがアペンド元/アペンド先のパターンとして選ばれ、フレーズのみ設定可能となります。

❸ Keep Original Phrase (キープ オリジナル フレーズ)

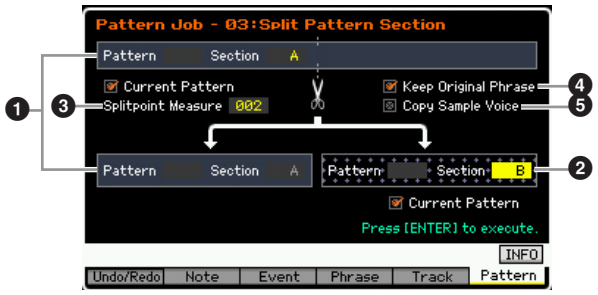
オンに設定すると、アペンド先に指定されたパターン❷を構成するフレーズは変更されず、各フレーズのアペンド結果は空きフレーズに書き込まれます。そのため、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズ(185ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数×2だけ確保してから実行してください。
オフに設定すると、アペンド先に指定されたパターン❷を構成するフレーズ自体が書き替わります。

NOTE サンプルボイスを使っているパターンに対してこのジョブを実行しても、サンプルボイスはつながりません。

NOTE このジョブを実行した結果パターンの長さが256小節を超える場合はエラーが表示され、ジョブは実行されません。

03: Split Pattern (スプリットパターン)

あるパターン(❶)を指定した小節で分けて、2つのパターン(❶と❷)に分割します。実際には、パターン❶を構成する各フレーズを指定した小節で分割し、後側を別のフレーズにコピーすることでパターンが分割されます。長いパターンを短いパターンに分ける場合に便利なジョブです。



❶ 分割元のパターン

パターンナンバー (01～64)とセクション(A～P)を設定して、分割する元のパターンを指定します。ジョブを実行したあとは、指定した小節よりも前側だけが残ります。Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが分割元のパターンとして選ばれ、セクションのみ設定可能となります。

❷ 分割先のパターン

パターンナンバー (off、01～64)とセクション(off、A～P)を設定して、分割先のパターンを指定します。ジョブを実行したあとは、パターン❶の後側が移動してきます。パターンナンバーまたはセクションをoffに設定すると、パターン❶の後側は消去されます。Current Pattern (カレントパターン)の□をチェックすると、現在選択中のパターンが分割先のパターンとして選ばれ、セクションのみ設定可能となります。

注記 パターン❷に入っていたデータは、上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

❸ Splitpoint Measure (スプリットポイント メジャー)

パターン❶を分割する小節(002～256)を設定します。

❹ Keep Original Phrase (キープ オリジナル フレーズ)

オンに設定すると、元のパターン❶を構成するフレーズは変更されず、分割後の前側のフレーズは空きフレーズに書き込まれます。そのため、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズ(185ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数だけ確保してから実行してください。
オフに設定すると、元のパターン❶を構成するフレーズ自体が書き替わります。

❺ Copy Sample Voice (コピー サンプルボイス)

オンに設定すると、分割元のパターンデータの中にサンプルボイスがある場合、これをコピーします。

04: Clear Pattern (クリアパターン)

指定したパターンを消去します。特定のセクションだけを消去することもできます。



❶ 消去するパターン

データを消去するパターンを選びます。パターンに「all」を設定すると、MOTIF XFのすべてのパターンが消去されます。セクションに「all」を設定すると、指定したパターンナンバー (01～64、all)のすべてのセクション(A～P、all)が消去されます。

❷ Clear Pattern Chain (クリアパターンチェーン)

オンに設定すると、指定したパターンに記録されているパターンチェーンデータも消去します。オフに設定すると、チェーンデータは消去されません。

NOTE クリア対象として選択したパターンデータの中にサンプルボイスがある場合、クリアパターンを実行しても、内蔵のSDRAM上にあるウェーブフォーム自体は消去されません。ウェーブフォーム自体を消去したい場合は、サンプリングジョブのデリート(135ページ)を実行してください。

ソング/パターン再生時のマルチ音源を設定する(ミキシングモード)

ソングやパターンを再生するときの音源部の設定をミキシングと呼びます。ミキシングモードでは、ソングやパターンの演奏にあわせてミキシングの各パートのボイスを入れ替えたり、曲に合わせてエフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変える作業を行ないます。
ミキシングモードに入るには、ソングモードやパターンモードの状態で[MIXING]ボタンを押します。

NOTE ボイスモード、パフォーマンスモード、マスターモードの状態からはミキシングモードに入ることはできません。

ミキシングモードの働きや仕組みについて知る

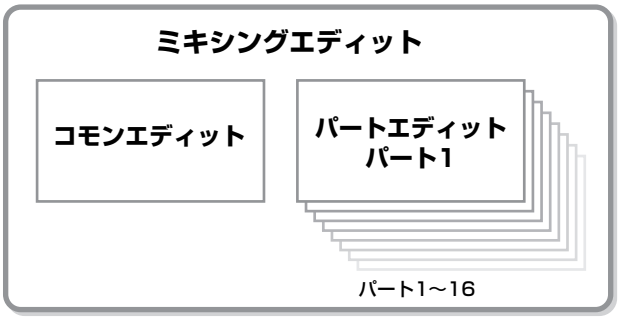
ここでは、ミキシングの働きや仕組みについて説明します。

ミキシングについて

ソング/パターンモードでは、シーケンサー部から同時に複数チャンネルの演奏データが再生されるのに対応して、音源部も同時に複数パートが発音するマルチ音源の状態に切り替わります。このマルチ音源の設定をミキシングと呼びます。ミキシングは、ソングやパターンごとに1つずつ用意されていて、ソングやパターンの番号を切り替えると自動的にミキシングも切り替わります。ミキシングについて詳しくは、MOTIF XFのしくみの「ソング/パターンモードでの音源部のしくみ」(11ページ)をご覧ください。

コモンエディットとパートエディット

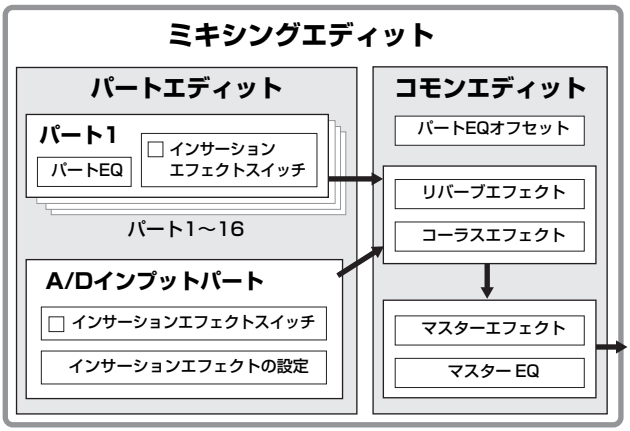
ミキシングを作り変えるミキシングエディットには、コモンエディットとパートエディットの2つのサブモードがあります。コモンエディットは、マスターエフェクトやマスターEQの設定、コントローラーの設定など、すべてのパートに共通する設定を行ないます。パートエディットは、ミキシングの16パートをソング/パターンの各トラックにあわせて作り変えるためのさまざまな設定を行ないます。



ミキシングのエフェクトおよびEQの構成

ミキシングでは、2種類のEQと3種類のエフェクトが設定できます。
2種類のEQとは、パートEQとマスターEQです。
パートEQは、各パートに1つずつ用意されていて、各パートごとの音作りをします。パートエディットのEQ画面(195ページ)で操作します。ただし、コモンエディットのパートEQ画面(193ページ)によって、全パートのパートEQの設定を一度に増減することが可能です。
マスターEQは、1つのミキシングに1つだけ用意されていて、ミキシング全体に効果がかかります。コモンエディットのマスターEQ画面(193ページ)で操作します。

3種類のエフェクトとは、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、マスターエフェクトの3種類です。
リバーブエフェクトとコーラスエフェクトは、1つのミキシングに1つずつ用意されていて、すべてのパートに効果がかかります。各エフェクトの設定は、コモンエディットのリバーブ/コーラス画面(194ページ)で行ないます。ただし、各エフェクトの効果の深さについては、パートエディットのコネクト画面(193ページ)でパートごとに設定できます。
マスターエフェクトは、1つのミキシングに1つだけ用意されていて、ミキシング全体に効果がかかります。コモンエディットのマスターエフェクト画面(193ページ)で操作します。



ミキシングのインサーションエフェクト

ミキシングで使用できるエフェクトとして、上記の3種類以外に、ボイスに設定されているインサーションエフェクトがあります。ただし、16パートすべてのボイスのインサーションエフェクトが有効になるわけではありません。
ミキシングには、8個のインサーションエフェクトが装備されていて、パート1～16とA/Dインプットパートのうち、8つのパートについてインサーションエフェクトを使用できます。どのパートでインサーションエフェクトを使用するかの設定は、各パートのインサーションエフェクトスイッチで行ないます。ミキシングプレイのパート1～16画面(190ページ)で操作します。

インサーションエフェクトの効果の種類やかかり方の設定については、下記で行ないます。

パート1～16
ミキシングボイスエディット(193ページ)のコネクト画面、インサーションA/B画面で、各パートに割り当てられているボイスをエディットし、ミキシングボイスまたはユーザーボイスとしてストア(199ページ)します。

A/Dインプットパート
コモンエディットのインサーションA/B画面(193ページ)で設定します。

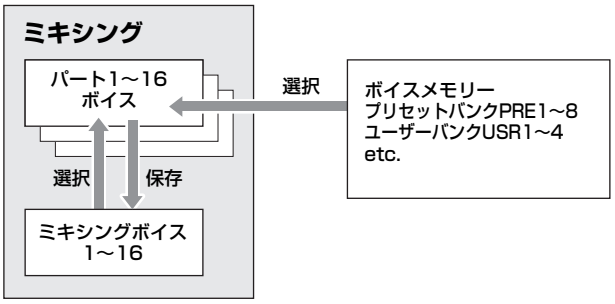
ミキシングボイスについて

ミキシングには、ノーマルボイスを保存するためのメモリーが16個用意されています。このメモリーに保存されたボイスをミキシングボイスと呼んでいます。

通常、ミキシングの各パートには、ボイスメモリーのボイスを選んで割り当てます。このとき、たとえばユーザーメモリーのボイスを使ってソングやパターン用のミキシングを組んだあとで、そのボイスをうっかり作り変えたり、消したりすると、せっかく作ったソング/パターンの演奏が予期しないものに替わってしまうことになります。
このようなことを防ぐために、ミキシングボイスが用意されています。たとえば上記のように、ユーザー 1～4メモリーに保存されているボイスをミキシングで使う場合には、一度ミキシングボイスとして保存してから目的のパートに割り当てるようにすれば、うっかりミスが防げます。また、ミキシングの中で使用しているボイスを作り変えたあとは、必ずミキシングボイスとして保存するようにしましょう。

ミキシングボイスは、ミキシングごとに(すなわちソング/パターンごとに)16個ずつ用意されています。ソング/パターンを切り替えるとミキシングが切り替わり、同時にミキシングボイスも切り替わるわけです。

もし、あるソング/パターンで使っているミキシングボイスを、他のソング/パターンでも使いたいような場合には、ミキシングボイスジョブのコピー機能(200ページ)で、目的のソング/パターンにコピーできます。



ミキシングボイスを保存するためのメモリーは、ソングとパターンを合計して256ボイス分だけしか用意されていません。そのため、ソング1～16で各16個のミキシングボイスを保存すると、それだけでミキシングボイスのメモリーが一杯になり、他のソングやパターンではミキシングボイスが保存できない状態になります。
このような場合には、不要なミキシングボイスを見つけて、ミキシングボイスジョブのデリート(200ページ)で削除するようにしましょう。

NOTE ミキシングボイスメモリーの使用状況は、ミキシングボイスインフォメーション画面(199ページ)確認できます。

ミキシングを設定する手順

1 ソング/パターンモードで、これから作り変えるソングやパターンを選びます。

2 [MIXING]ボタンを押して、ミキシングモードに入ります。
ミキシングプレイのパート1-16画面(190ページ)が表示されます。

3 パート1～16画面または、オーディオパート画面でパートごとのボイスの選択や、ボリューム、パンの設定などを行ないます。

4 パートに共通する設定やパートごとの詳細設定を行ないます。

- マスターエフェクトやマスター EQの設定、コントローラーの設定など、すべてのパートに共通する設定を行なう場合には、ミキシングプレイから[EDIT]ボタンを押し、[COMMON EDIT]ボタンを押してコモンエディット(193ページ)に入ります。
- 各パートをより詳細に設定する場合には、ミキシングプレイから[EDIT]ボタンを押し、ナンバーボタン[1]～[16]を押して、パートエディット(194ページ)に入ります。ただし、オーディオパートのパートごとの設定をする場合は、ミキシングプレイから[EDIT]ボタンを押し、[COMMON EDIT]ボタンと[F4]ボタンを続けて押してオーディオイン画面(193ページ)に入ります。

5 必要に応じてパートに割り当てられたボイスを編集します。

パートに割り当てたボイスを作り変える場合は、ミキシングプレイから[F6]ボタンを押してミキシングボイスエディット(198ページ)に入ります。

- すべてのエレメントに共通の設定を行なう場合は、[COMMON EDIT]ボタンを押してミキシングボイスコモンエディット(200ページ)に入ります。
- エレメントごとの設定を作り変える場合は、さらにナンバーボタン[1]～[8]を押して、ミキシングボイスエレメントエディット(200ページ)に入ります。

6 必要に応じて作り変えたボイスを、ミキシングボイスとして保存します。

ミキシングボイスエディットの状態で[STORE]ボタンを押して、ミキシングボイスストア画面(199ページ)を表示します。

7 作り変えたミキシングを、選択中のソング/パターンに保存します。

[STORE]ボタンを押して、ソングストア画面またはパターンストア画面を表示します。
保存の操作手順は、144ページをご覧ください。

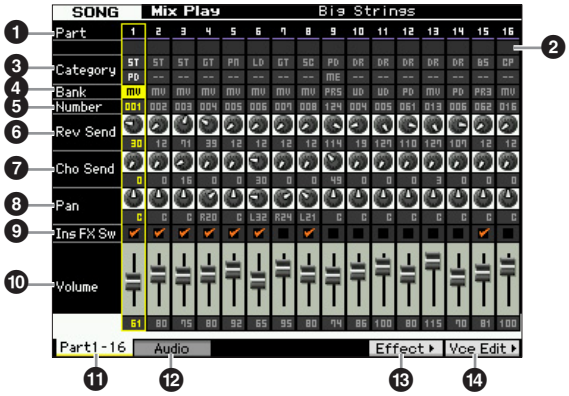
8 [SONG]ボタンまたは[PATTERN]ボタンか、[EXIT]ボタンを押すと、ミキシングモードから抜けて元のモードに戻ります。

ミキシングの入口にあたるモード(ミキシングプレイ)

ミキシングプレイはミキシングの入口に当たり、ソングモードやパターンモードから[MIXING]ボタンを押してミキシングモードに入ると、必ずミキシングプレイ状態になります。ミキシングプレイでは、ミキシングエディットの曲作りに重要なパラメーターを集めて操作しやすくしています。

ミキサー画面で各パートを設定する [F1] Part1-16 (パート1～16)

ミキシングの各パートの主要なパラメーターを設定します。この画面は、パートエディットのボイス画面(194ページ)とアウトプット画面(194ページ)から曲作りにとりわけ重要なパラメーターを集め、操作しやすくしています。この画面のパラメーターと、パートエディットの同名のパラメーターは、どちらを変更しても連動して変更されます。



❶ Part (パート)(表示のみ)
パートの番号です。
[TRACK]ボタンのランプが点灯していると、ナンバーボタン[1]～[16]でパートを選択できます。

❷ ミュート/ソロ/エディット(表示のみ)
パートの状態を表示します。
[MUTE]ボタンのランプが点灯していると、ナンバーボタン[1]～[16]で各パートのミュートのオン/オフを切り替えられます。
[SOLO]ボタンのランプが点灯していると、ナンバーボタン[1]～[16]でソロパートを選択できます。

設定値: M (ミュート)、S (ソロ)、E (エディット)マーク

エディットマーク
そのパートで選択されているボイスが、ミキシングボイスエディットで作り変えられたあと、まだ保存されていないことを示します。

❸ Category (カテゴリー)(表示のみ)
選択中のボイスの、2つのメインカテゴリーを表示します。
[CATEGORY SEARCH]ボタンを押してランプを点灯させると、カテゴリーサーチ機能(44ページ)でボイスを選ぶことができます。選択したボイスのボイスネームは、画面最上段右側に表示されます。

❹ Bank (バンク)
❺ Number (ナンバー)
バンクとナンバーを設定してボイスを設定します。
[PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させ、バンクボタン[PRE 1]～[USER DR]、グループボタン[A]～[H]、ナンバーボタン[1]～[16]でボイスを選びます。選択したボイスのボイスネームは、画面右上に表示されます。

設定値:
Bank (バンク): PR1～8 (プリセット1～8)、US1～4 (ユーザー 1～4)、GM、GD (GMドラム)、PD (プリセットドラム)、UD (ユーザードラム)、SP (サンプルボイス)、MV (ミキシングボイス)
Number (ナンバー): 1～128

❻ Rev Send (リバーブセンド)
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。

設定値: 0～127

❼ Cho Send (コーラスセンド)
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。

設定値: 0～127

❽ Pan (パン)
パートごと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)

❾ Ins FX Sw (インサーションエフェクトスイッチ)
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。

MOTIF XFには8基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することはできません。この場合は、いずれかのパートをオフに設定してから目的のパートをオンします。なお、インサーションエフェクトは、[F2]オーディオパート画面のA/Dインプットパートを含めて8パートまでとなります。

設定値: ☑ (オン)、☐ (オフ)

❿ Volume (ボリューム)
パートの音量を設定します。

設定値: 0～127

⓫ [F1] Part1-16 (パート1～16)
オーディオミキサー画面からこの画面に切り替えます。

⓬ [F2] Audio (オーディオパート)
オーディオインプットについて設定するための、オーディオパート画面に切り替えます。

⓭ [F5] Effect (エフェクト)
コモンエディットのエフェクト画面(193ページ)にジャンプします。

⓮ [F6] Vce Edit (ミキシングボイスエディット)
ミキシングボイスエディットに入り、選択中のパートに割り当てられているボイスを作り変える状態になります。ただし、選択中のパートにサンプルボイスが割り当てられている場合、このボタンは表示されず、ミキシングボイスエディットはできません。

オーディオインを設定する [F2] Audio (オーディオパート)

A/D INPUT端子やIEEE1394入力端子(FireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合に限る)から入力される、オーディオ信号に対する設定を行ないます。この画面は、コモンエディットのオーディオイン画面(193ページ)から重要なパラメーターを集め、操作しやすくしています。この画面のパラメーターと、コモンエディットの同名のパラメーターは、どちらを変更しても連動して変更されます。



❶ Part (パート)(表示のみ)
パートの番号です。

AD (A/Dインプットパート)
リアパネルのA/D INPUT端子から入力されたオーディオ信号に対する設定を行ないます。

FW (FWインプットパート)
IEEE1394入力端子(別売のFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合に限る)から入力された、オーディオ信号に対する設定を行ないます。このオーディオ信号は、コンピューター側のFWポート3、4から送信されたものです。

以下の設定については、パート1～16画面(190ページ)の同名のパラメーターと同じ機能となります。

❷ Rev Send (リバーブセンド)
❸ Cho Send (コーラスセンド)
❹ Pan (パン)
❺ Ins FX Sw (インサーションエフェクトスイッチ)*
❻ Volume (ボリューム)

* A/Dインプットパートのみ有効

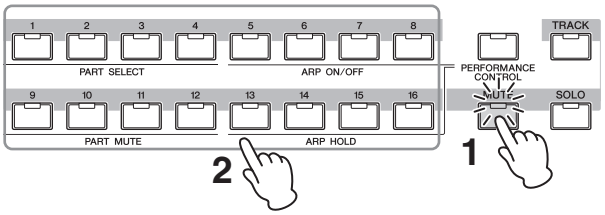
ミキシングを作り変える(ミキシングエディット)

ミキシングエディットでは、ソング/パターンの演奏にあわせてミキシングを作り変え、曲としての完成度を高める作業をします。ミキシングエディットには、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。

ミキシングを作り変えるときの便利機能

あるパートのオン/オフを切り替える(ミュート機能)

パートをオフにして発音しない状態にすることをミュートと呼びます。



1 [MUTE]ボタンを押して、ナンバーボタン[1]〜[16]のランプを点灯させます。

[MUTE]ボタンのランプが点灯し、パートごとのオン/オフを切り替える状態になります。

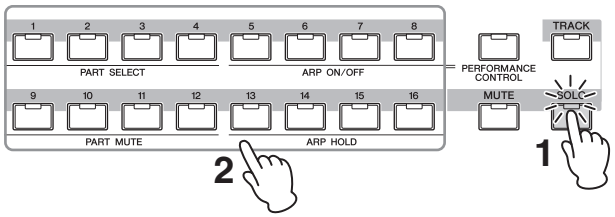
2 ナンバーボタン[1]〜[16]を押すと、ボタンのランプが消灯してその番号のパートがミュートされます。

同じボタンをもう一度押すと、ランプが点灯してミュートが解除されます。

続けて複数のボタンを押すと、複数のパートをミュートできます。

あるパートだけをオンにする(ソロ機能)

あるパートだけを発音状態にすることをソロと呼びます。



1 [SOLO]ボタンを押して、ランプを点滅させます。

[SOLO]ボタンのランプが点灯し、現在選択中のパートだけがオンの状態になります。

2 ナンバーボタン[1]〜[16]を押すと、ボタンのランプが点滅して、その番号のパートだけが発音する状態(ソロ)に切り替わります。

他のボタンを押すと、発音するパートが切り替わります。

NOTE [TRACK]ボタンを押すと、MUTE、SOLOの状態から抜けることができます。

[E](エディット)マークについて

ミキシングプレイやミキシングエディット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。この表示によって、選択中のミキシング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(192ページ)の操作を行ないます。

エディットマーク



編集前の音と聞き比べる(コンペア)

ミキシングを作り変えて[E](エディット)マークが表示されているときには、コンペア機能を使って編集前と編集後の音を聞き比べることができます。操作方法は、ボイスモードの場合(54ページ)と同じです。

作ったミキシングを保存する(ストア)

作ったミキシング設定は、ソングまたはパターンデータとして保存されます。操作方法については、取扱説明書をご覧ください。

コモンエディットのパラメーターの働き

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

ミキシングの全パートに共通する設定を変更して、ミキシングを作り変えます。

ノブやスイッチを設定する [F1] General (ジェネラル)

ノブやスイッチの働き方や状態を設定します。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのアザー画面(104ページ)と同じ機能です。

マスターエフェクトとマスター EQを設定する[F2] MasterFX (マスターエフェクト)

マスターエフェクトを設定する [SF2] MasterFX (マスターエフェクト)

マスターエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを設定します。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのマスターエフェクト画面(104ページ)と同じ機能です。

マスター EQを設定する [SF3] MasterEQ (マスター EQ)

ミキシング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。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのマスターイコライザー画面(105ページ)と同じ機能です。

オーディオインプットパートの設定をする [F4] Audio In (オーディオイン)

リアパネルのA/D INPUT端子やIEEE1394端子からのオーディオ入力に関する設定を行ないます。
なお、FW Inputの設定は、オプションのFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合にのみ有効です。

出力先などを設定する [SF1] Output (アウトプット)

オーディオインプットパートのリバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルや、出力先の設定を行ないます。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのアウトプット画面(106ページ)と同じ機能です。

インサーションエフェクトの接続方法を設定する [SF2] Connect (インサーションエフェクトコネクション)

インサーションエフェクト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。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのインサーションエフェクトコネクション画面(106ページ)と同じ機能です。

インサーションエフェクトの効果を設定する [SF3] Ins A (インサーションエフェクトA) [SF4] Ins B (インサーションエフェクトB)

インサーションエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを設定して、効果のかかり方を調整します。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのインサーションエフェクA/インサーションエフェクトB (107ページ)と同じ機能です。

エフェクトの設定をする [F5] Effect (エフェクト)

エフェクトの接続や各エフェクトの効果およびパラメーターを設定します。ミキシングモードでのエフェクトの構成やしくみについては、23ページをご覧ください。

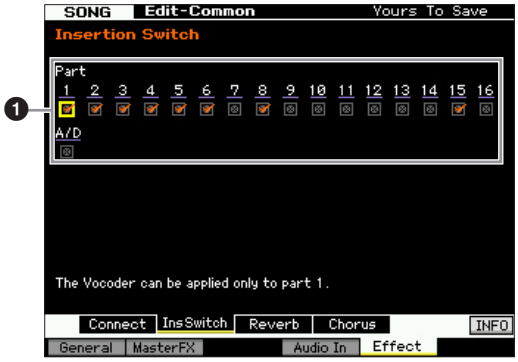
エフェクトの接続について設定する [SF1] Connect (コネクト)

リバーブエフェクトとコーラスエフェクトのリターンレベル、エフェクトパン、コーラストゥーセンドレベルについて設定します。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのコネクト画面(107ページ)と同じ機能です。

インサーションを有効にするパートを設定する [SF2] InsSwitch (インサーションスイッチ)

MOTIF XFの搭載する8基のインサーションエフェクトを、ミキシングのパート1～16、A/Dインプットパートの合計17パートの内、どのパートにかけるかを設定します。



❶ パート1～16、A/D

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優先的にオンに設定するようにしましょう。

MOTIF XFには8基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することはできません。この場合は、いずれかのパートをオフに設定してから目的のパートをオンします。

NOTE インサーションエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定は、A/Dインプットパートについてはコモンエディットのオーディオイン画面のインサーションエフェクトA/B画面で行ないます。パート1～16については、各パートに割り当てたボイスが持っているインサーションエフェクトの設定が有効になるため、ミキシングでは設定できません。パートのインサーションエフェクトを変更したい場合は、ミキシングボイスエディットに入ってボイスのインサーションエフェクトの設定を変更してください。

リバーブやコーラスの効果を設定する [SF3] Reverb (リバーブ) [SF4] Chorus (コーラス)

タイプとプリセットを設定して、各エフェクトのエフェクトタイプを設定します。また、各エフェクトのパラメーターを設定して、エフェクトのかかり方を調整します。

この画面は、パフォーマンスコモンエディットのリバーブ画面、コーラス画面(108ページ)と同じ機能です。

パートエディットのパラメーターの働き

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1]～[16]パート選択

パートエディットでは、パートを構成するパラメーター (ボイス、アルペジオやEG、EQなど)をパートごとに設定します。

パートエディットでの1パート表示と4パート表示の切り替え

パートエディット画面では、パフォーマンスパートエディット(109ページ) と同様に、[SF5]ボタンを押すたびに、選択中のパートだけを表示する画面と、4パート分の設定を表示する画面が切り替わります。ただし、[F2] ARP Mainと[F3] ARP Otherについては、4パート表示がありません。

エディットするパートの切り替え

エディットするパートを切り替えるには、ナンバーボタン[1]～[16]を押します。

NOTE パートのミュートやソロなど、パートエディットの便利機能については、「ミキシングを作り変えるときの便利機能」(192ページ)をご覧ください。

パートの基本的な設定をする [F1] Voice (ボイス)

各パートのボイスや発音域を設定する [SF1] Voice (ボイス)

現在選択中のパートのMIDIレシーブチャンネルを設定します。MIDIレシーブチャンネル(❶)以外のパラメーターは、パフォーマンスパートエディットのボイス画面(109ページ)と同じ機能です。



❶ Receive Channel (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。

設定値: 01～16、off

エフェクトの深さと音の出力先を設定する [SF2] Output (アウトプット)

各パートのリバーブエフェクト、コーラスエフェクトの深さと、音の出力先を設定します。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのアウトプット画面(110ページ)と同じ機能です。

ピッチベンドやベロシティーについて設定する [SF3] Other (アザー)

各パートのピッチベンドやベロシティーについて設定します。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのアザー画面(111ページ)と同じ機能です。

アルペジオの基本的な設定をする [F2] ARP Main (アルペジオメイン)

アルペジオに関する基本的な設定を行ないます。画面の下段のパラメーターについては[SF1]～[SF5]に登録できます。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのアルペジオメイン画面(112ページ)と同じ機能です。

アルペジオのノリを変更する [F3] ARP Other (アルペジオアザー)

アルペジオを再生するさいに発音タイミングやベロシティーなどを一時的に変更して、アルペジオのグループ(ノリ)を変更する設定を行ないます。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのアルペジオアザー画面(114ページ)と同じ機能です。

音の時間的な変化を設定する [F4] EG (エンベロープジェネレーター)

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。また、フィルターのカットオフとレゾナンスを設定して、音の明るさなどを変更します。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのEG画面(115ページ)と同じ機能です。

イコライザーで音を補正する [F5] EQ (イコライザー)

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。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのEQ画面(116ページ)と同じ機能です。

MIDIメッセージを受信するかどうか設定する[F6] RcvSwitch (レシーブスイッチ)

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。

この画面は、パフォーマンスパートエディットのレシーブスイッチ画面(116ページ)と同じ機能です。ミキシングモードでは、コントロールチェンジだけでなく、プログラムチェンジ/バンクセレクトも設定できます。

ミキシングジョブによる便利機能

ミキシングジョブには、ミキシングを作る際に便利な機能が用意されています。ミキシングモードで[JOB]ボタンを押すとミキシングジョブに入ります。
[EXIT]ボタンを押すとミキシングプレイに戻ります。

ミキシングジョブの操作手順

1 ミキシングプレイかミキシングエディットで[JOB]ボタンを押し、ミキシングジョブに入ります。

2 [F1]～[F6]ボタンを押して実行したいミキシングジョブの画面に切り替えます。

3 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

4 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。
[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

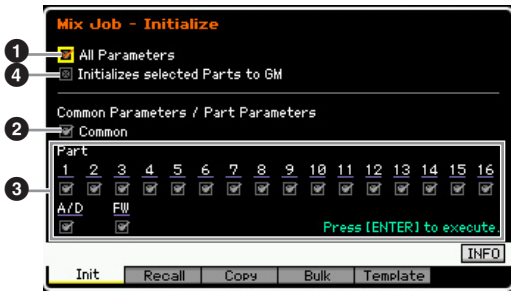
5 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。
画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、ミキシングプレイ画面に戻ります。

6 [MIXING]ボタンを押すと、ミキシングプレイ画面に戻ります。

注 記 **ジョブを実行しても、電源を切ったり他のソング/パターンを選ぶとミキシングデータは失なわれてしまいます。電源を切ったり他のソング/パターンを選ぶ前に、[STORE]ボタンを押してソング/パターンデータを本体に保存することで、ミキシングデータを保存してください。**

ミキシングを初期状態に戻す [F1] Init (イニシャライズ)

ミキシングの初期設定データを呼び出し、ミキシングを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができるので、既存のミキシングの一部を利用して新しいミキシングを作ることができます。



❶ All Parameters (オールパラメーター)
ミキシングを構成するすべてのパラメーターを初期化します。ここをオンにすると、コモンパラメーター (❷)とパートパラメーター (❸)の設定ができなくなります。

❷ Common Parameters (コモンパラメーター)
コモンエディット(193ページ)のすべてのパラメーターを初期化します。

NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つデータです。したがって、インサーションエフェクトスイッチの

パラメーターを初期化したい場合は、パートパラメーター(❸)のPart 1～16のボックスにチェックを入れてください。

❸ Part Parameters (パートパラメーター)

Part 1～16
オンに設定したパートのパートエディット(194ページ)のすべてのパラメーターを初期化します。

A/D (A/Dインプット)
A/D INPUT端子から入力されるオーディオ入力パートです。コモンエディットのA/Dインプットパートに関する設定(193ページ)を初期化します。

FW
IEEE1394端子にIEEE1394ケーブルで接続した機器から入力される音声パートです。コモンエディットのFWパートに関する設定(193ページ)を初期化します。

NOTE FWは、オプションのFireWire拡張ボード(FW16E)を装着した場合にのみ使用可能です。

❹ Initialize selected Parts to GM

GM (ジェネラルMIDI)対応の音源としてミキシングを初期化します。オールパラメーター (❶)がオンの場合は、すべてのパラメーターが初期化され、オフの場合は、コモンパラメーター (❷)とパートパラメーター (❸)でオンに設定されたパラメーターが初期化されます。

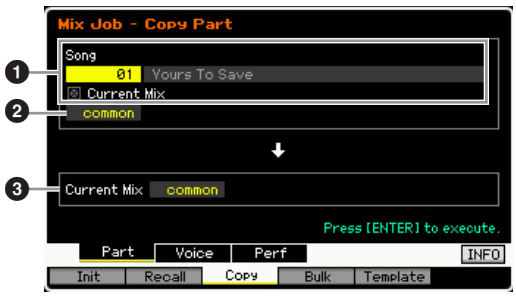
[F2] Recall (リコール)

あるソング/パターンのミキシングを作り変えたのち、ストア(保存)しないまま別のソング/パターンを選ぶと、作り変えたミキシングデータは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。

他のミキシングやボイス/パフォーマンスエディットの設定をコピーする [F3] Copy (コピー)

他のミキシングの設定をコピーする [SF1] Part (コピーパート)

あるミキシングのミキシングコモンデータやミキシングパートデータを、現在エディット中のミキシングにコピーします。あるミキシングが持っているデータを一部利用して、別のミキシングを作成する場合に便利な機能です。



コピー元の設定

❶ ソングモードの場合: ソングナンバー パターンモードの場合: パターンナンバー

ソングナンバー (パターンモードの場合はパターンナンバー)を設定して、コピー元のミキシングを選びます。選択されたソング/パターンの名前が右側に表示されます。Current Mix (カレントミキシング)にチェックマークを入れると、エディット中のミキシングがコピー元として選ばれます。

❷ データの種類

コピー元のデータの種類を選びます。

設定値: Common、Part1～16、A/D、FW

NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つデータです。したがって、Part 1～16を選択したときのみ、選択したパートのインサーションエフェクトスイッチの情報がコピーされます。

コピー先の設定

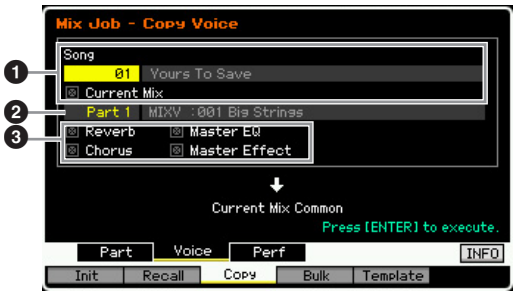
❸ 現在エディット中のパート

現在エディット中のミキシングのどのパートにコピーするか、設定します。

設定値: Common、Part1～16、A/D、FW

ボイスのコモンエディットの設定をミキシングにコピーする [SF2] Voice (コピーボイス)

指定したパートで設定されているボイスの、コモンエディットの特定の設定を、選択中のミキシングにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままミキシングに取り込みたいような場合に便利な機能です。



❶ ソングモードの場合: ソングナンバー パターンモードの場合: パターンナンバー

ソングナンバー (01～64)/パターンナンバー (01～64)を設定して、コピー元のミキシングを選びます。選択されたソング/パターンの名前が右側に表示されます。Current Mix (カレントミキシング)にチェックマークを入れると、エディット中のミキシングがコピー元として選ばれます。

❷ パート番号

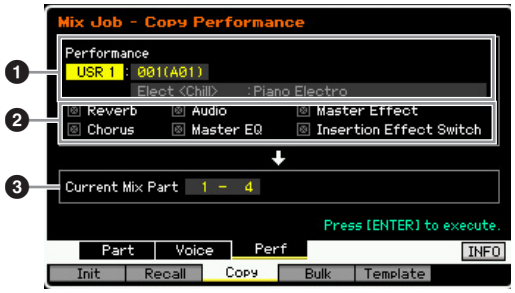
コピー元のボイスが設定されているパート(Part1～16)を選びます。選択されたパートに割り当てられているボイスの名前が右欄に表示されます。

❸ コピーするデータの種類

コピーするデータの種類を選びます。チェックしたデータのみ、ボイスからミキシングへコピーされます。

パフォーマンスのエディットの設定をミキシングエディットにコピーする [SF3] Perf (コピーパフォーマンス)

指定したパフォーマンスのコモンエディットとパートエディットの設定を、選択中のミキシングにコピーします。ミキシングでパフォーマンスの音色を再現する場合に便利な機能です。



❶ バンク、パフォーマンスナンバー

バンク(USR1～4)とパフォーマンスナンバー (001(A01)～128(H16))を設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。選択されたパフォーマンスのパフォーマンスネームが右欄に表示されます。

❷ データの種類

コピーするデータの種類を選びます。Insertion Effect Switchにチェックを入れた(オンにした)場合は、コピー先のパート(❸)で設定したミキシングのパートに、パフォーマンスのパート1～4のインサーションエフェクトスイッチのデータがコピーされます。Insertion Effect Switch以外にチェックを入れた(オンにした)場合は、チェックしたデータが、パフォーマンスコモンからミキシングコモンへコピーされます。チェック項目にないパフォーマンスエディットのデータは、チェックに関係なくコピーされます。

❸ コピー先のパート

コピーされるパートエディットの設定と、インサーションエフェクトスイッチの設定(チェックを入れた場合のみ)を、現在エディット中のミキシングのどの4パートにコピーするか、設定します。

設定値: 1～4、5～8、9～12、13～16

NOTE コピー先の各パートでのMIDI受信チャンネルは、パート1～4の場合=1、パート5～8の場合=5、パート9～12の場合=9、パート13～16の場合=13 になります。

ミキシングデータを外部MIDI機器に送る [F4] Bulk (バルクダンプ)

現在選ばれているミキシングデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。
[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、そのあと[INC/YES]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

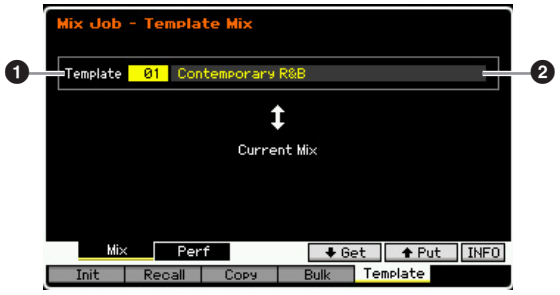
NOTE ここでのデータは、MIDIで送信できるデータのみであり、サンプリングされたウェーブフォームは含みません。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは228ページをご覧ください。

ミキシングやパフォーマンスのテンプレートをコピーする [F5] Template (テンプレート)

ミキシングテンプレートにデータを保存したり、読み出したりする [SF1] Mix (テンプレートミキシング)

現在ミキシングに設定されているデータをミキシングテンプレートに保存したり、ミキシングテンプレートに保存されているデータを呼び出したりします。
ミキシングテンプレートとは、ミキシングの設定を保存するための32個のメモリーです。32個のメモリーをソングモードとパターンモードで共用します。



❶ Template (ミキシングテンプレートナンバー)

データを保存したり読み出したりするミキシングテンプレートを選びます。現在ミキシングに設定されているデータをミキシングテンプレートの設定を読み出す場合は[SF4]ボタンを、ミキシングテンプレートに保存する場合には[SF5]ボタンを押します。

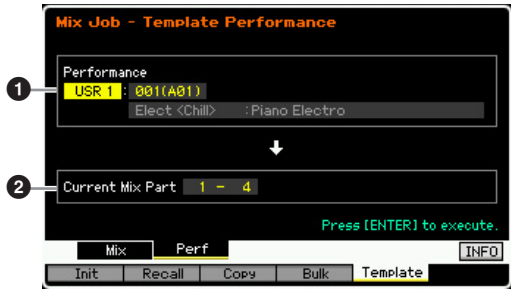
設定値: 01～32

❷ ミキシングテンプレートネーム

名前を付けたり変更したりできます。名前の付け方については、37ページをご覧ください。

パフォーマンスのエディットの設定をミキシングエディットにコピーする [SF2] Perf (テンプレートパフォーマンス)

指定したパフォーマンスのコモンエディットとパートエディットの設定を、選択中のミキシングにコピーします。パフォーマンスの4パートの設定を用いて、ミキシングでマルチ音源用の設定として使用する場合に便利な機能です。



❶ バンク、パフォーマンスナンバー

バンク(USR1～4)とパフォーマンスナンバー (001(A01)～128(H16))を設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。選択されたパフォーマンスのパフォーマンスネームが右欄に表示されます。

❷ コピー先のパート

現在エディット中のミキシングのどの4パートにコピーするか、設定します。

設定値: 1～4、5～8、9～12、13～16

NOTE コピー先の各パートでのMIDI受信チャンネルは、パート1～4の場合=1～4、パート5～8の場合=5～8、パート9～12の場合=9～12、パート13～16の場合=13～16 になります。
前述のコピーパフォーマンスジョブと違い、すべてのミキシングパートが異なった受信チャンネルに設定されるので、テンプレートパフォーマンス実行後のミキシング設定は、マルチ音源用の設定として、より有効に活用できます。
なお、コピー元のパフォーマンスで、パートスイッチがオフのパートは、コピー先のミキシングパートでは受信チャンネルがオフになります。

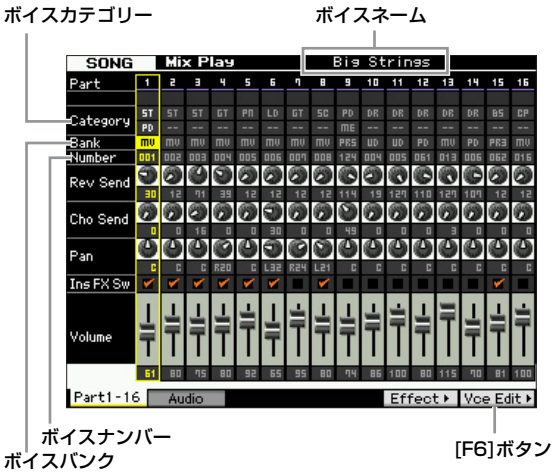
ミキシングのボイスを作り変える(ミキシングボイスエディット)

ミキシングには、ノーマルボイスを保存するためのメモリーが16個用意されています。このメモリーに保存されたボイスをミキシングボイスと呼んでいます。ミキシングボイスエディットでは、ミキシングの1～16パートに割り当てたボイスを作り変えて、ミキシングボイスとして保存する操作を行ないます。ミキシングボイスジョブには、ソング/パターンの作成に便利な機能が用意されています。
ミキシングプレイから[F6] Vce Editボタンを押すとミキシングボイスエディットに入ります。

NOTE ミキシングボイスについて詳しくは、189ページをご覧ください。

ミキシングボイスを作り変える手順

1 ソングモードまたはパターンモードから[MIXING]ボタンを押してミキシングモードのミキシングプレイに入ります。



2 作り変えたいボイスが割り当てられているパートにカーソルを移動します。

画面右上にボイスネームが表示されます。
この画面でボイスを選ぶこともできます。[PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させ、バンクボタン[PRE1]～[GM]、グループボタン[A]～[H]、ナンバーボタン[1]～[16]でボイスを選びます。

3 [F6] Vce Editボタンを押して、ミキシングボイスエディットに入ります。

4 コモンエディットとエレメントエディット(ノーマルボイス)/キーエディット(ドラムボイス)を切り替えます。

コモンエディット画面を表示するには、[COMMON EDIT]ボタンを押します。ボイスやアルペジオ、コントローラー、エフェクトのようなに全体に関連するパラメーターをエディットするときは、コモンエディットを行ないます。
ノーマルボイスのエレメントエディット画面を表示するには、ナンバーボタン[1]～[8]のいずれかを押します。ドラムボイスのキーエディット画面を表示するには、ナンバーボタン[1]を押します。
オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、EG(エンベロープジェネレーター)のように、ボイスのサウンドを決定づける基本的なパラメーターの編集をしたいときは、エレメントエディットまたはドラムキーエディットを行ないます。

5 目的のパラメーターがある画面を表示します。

ミキシングボイスエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]～[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]～[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。

6 カーソルを目的のパラメーターに移動します。

7 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

8 手順4～7を繰り返すことで、ミキシングボイスのエディットを行ないます。

9 変更したミキシングボイスに名前をつけます。

コモンエディットのネーム画面(55ページ)でミキシングボイスネームを入力します。

10 変更したミキシングボイスを保存します。

[STORE]ボタンを押してストア画面(199ページ)を表示し、変更したボイスを保存します。

11 [MIXING]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、ミキシングプレイ画面に戻ります。

ミキシングボイスを作り変えるときの便利機能

エレメントのオン/オフを切り替える

ボイスエレメントエディットの場合と同じです(54ページ)。

エディットしたいエレメントだけをオンにする

ボイスエレメントエディットの場合と同じです(54ページ)。

[E](エディット)マークについて

ボイスモードと同様に、ミキシングボイスエディットでも[E](エディットマーク) が表示されます。詳細は、ボイスプレイモードの47ページをご覧ください。

編集前の音と聞き比べる(コンペア)

ボイスエレメントエディットの場合と同じです(54ページ)。

ミキシングボイスの情報を表示する [SF6] INFO (インフォメーション)

選択中のボイスに関する情報を表示します。ミキシングボイスエディット状態で、[SF6] INFOボタンを押すと表示されます。ただし、画面右下の[SF6]ボタンの機能を示す表示がINFOとなっているときのみの機能となります。パネル上のいずれかのボタンを押すと、元の状態に戻ります。

表示されている項目のうち同名のものについては、ボイスモードの場合(49ページ)と同じです。

作ったミキシングボイスを保存する(ストア)

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

1 [STORE]ボタンを押してミキシングボイスストア画面に切り替えます。



2 ミキシングボイスの保存先を設定します。

データダイアル、または[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使って、保存先のユーザーバンク(USR1～USR4、MIXV)とミキシングボイスナンバーを設定します。バンクボタン[USER 1]～[USER 4]、グループボタン[A]～[H]、ナンバーボタン[1]～[16]で保存先を設定することもできます。ドラムボイスのときは[USER DR]のみになります。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

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

4 [INC/YES]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ミキシングプレイ画面に戻ります。

注記 ストアを実行することで、ストア先のミキシングボイスデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

ミキシングボイスジョブによる便利機能

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

ミキシングボイスジョブとしてまとめられた便利機能です。

ミキシングボイスジョブの操作手順

1 [JOB]ボタンを押してミキシングボイスジョブに入ります。

ミキシングボイスエディットの状態で[JOB]ボタンを押します。

2 [F2]～[F4]ボタンを押して、ジョブを選びます。

[F2]～[F4]ボタンを押して、実行したいミキシングボイスジョブの画面に切り替えます。

3 カーソルを移動し、パラメーターを設定します。

ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

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

[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

5 [INC/YES]ボタンを押して、ジョブを実行します。

画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の画面に戻ります。

注 記 ジョブを実行しても、電源を切ったり他のボイスを選ぶとデータは失なわれてしまいます。電源を切ったり他のボイスを選ぶ前に、[STORE]ボタンを押してボイスを本体に保存してください。

6 [EXIT]ボタンを押すと、ミキシングボイスエディットに戻ります。

編集した音を呼び戻す [F2] Recall (リコール)

あるミキシングボイスを作り変えたのち、ストア(保存)しないまま別のミキシングボイスを選ぶと、作り変えたミキシングボイスは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。

他のミキシングボイスをコピーする [F3] Copy (コピー)

あるソングやパターンに保存されているミキシングボイスを、別のソングやパターンのミキシングボイスにコピーします。



❶ コピー元のミキシングボイス

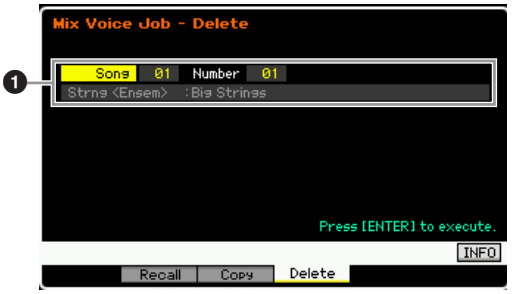
ソングまたはパターン、ソング/パターンナンバー (01～64)、ミキシングボイスナンバー (01～16、all)を設定して、コピー元となるミキシングボイスを選びます。下段には、選択したミキシングボイスのメインカテゴリー 1/メインカテゴリー 2：ボイスネームが表示されます。

❷ コピー先のミキシングボイス

コピー先のミキシングボイスを設定します。設定方法は❶と同じです。

ミキシングボイスを削除する [F4] Delete (デリート)

不要なミキシングボイスを削除します。
ミキシングボイスを保存するためのメモリーは、ソングとパターンを合計して256ボイス分だけしか用意されていません。そのため、ソング1～16で各16個のミキシングボイスを保存すると、それだけでミキシングボイスのメモリーが一杯になり、他のソングやパターンではミキシングボイスが保存できない状態になります。そこで、曲中で使っていない、不要なミキシングボイスは、このジョブを使ってできるだけ削除するようにしておきましょう。



❶ 削除するミキシングボイス

削除するミキシングボイスを指定します。

設定値:

ソング/パターン: song、pattern
ソング/パターンナンバー : 01～64
ミキシングボイスナンバー : 01～16、all

コモンエディットのパラメーターの働き

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

ボイスモードのコモンエディットと同じです(55ページ)。
ただし、一部のコモンパラメーターは、ミキシングボイスエディットでは編集できません。

エレメントエディットのパラメーターの働き

[MIXING] → [F6] Vce Edit → エレメント選択[1]～[8]

ボイスモードのエレメントエディットと同じです(69ページ)。

ソングやパターンにオーディオを録音する (サンプリングモード)

ソング/パターンモードから入ったサンプリングモードでは、ソングやパターンのトラックに使用できるオーディオを録音したり、録音したオーディオを修正したり編集したりできます。
サンプリングモードに入るには、ソングモードやパターンモードの状態で[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押します。

NOTE サンプリングモードには、ボイス/パフォーマンスモードの状態で[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押して入る方法もあります。ただし、ソング/パターンモードから入る場合とは、サンプルの用途や加工のしかたが大きく異なるため、ここではソング/パターンモードからサンプリングモードに入る場合についてだけ説明します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入る場合については119ページをご参照ください。

注 記 サンプリングで取り込んで作ったサンプルは電源を切ると失われてしまいます。サンプルを保存するため、別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M、USB記憶装置、またはコンピューターのいずれかを準備してください。

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

サンプリングモードの働きや仕組みについて知る

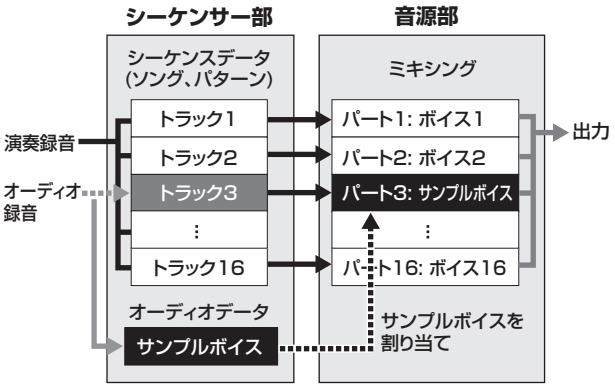
ここでは、ソング/パターンにオーディオを録音する仕組みや、サンプルとサンプルボイス、ミキシングの関係について説明します。

NOTE サンプル、ウェーブフォーム、キーバンクについては、119ページをご覧ください。

ソングやパターンにオーディオを録音する

MOTIF XFでは、ソング/パターンのトラックにはMIDIデータだけが録音される仕組みになっているため、トラックの中に直接オーディオデータが録音されるわけではありません。実際には、次のようなしくみになります。

あるトラックにオーディオデータを録音したとき、録音したオーディオデータはサンプルボイスとしてソング/パターン内に保存され、そのトラックと対応しているミキシングのパートに自動的に割り当てられます。そして、トラックにはそのサンプルボイスを再生するためのトリガーとなるMIDIデータが録音されます。すると、そのトラックを再生するとトリガーとなるMIDIデータによってサンプルボイスが発音することで、あたかもトラック内にオーディオデータが録音されているように機能します。



オーディオ録音時のトリガー用MIDI信号がトラック3へ録音されるのと同時に、オーディオデータはサンプルボイスとしてソング/パターン内に録音されます。

MIDI信号
オーディオ信号
オーディオ録音時のトリガー用MIDI信号

スライスのしくみについて

スライスでは、次の2つの作業をサンプルに対して同時に行なっています。

1つ目は、元のサンプルをリズムに合わせて8分音符や16分音符単位の細かいサンプルに分割し、そのサンプルを半音単位のキーバンクに順番に割り当てて1つのサンプルボイスとして保存する作業です。さらに、元のサンプルボイスが割り当てられていたミキシングのパートに、新しく保存されたサンプルボイスを割り当て直すことも自動的に行なわれます。

2つ目は、これまで元のサンプルを再生するために1つのノートデータだけが入力されていたトラックに、複数のサンプルを順番に鳴らすための多くのノートデータを入力する作業です。このとき、ノートデータの音程はサンプルが割り当てられたキーバンクに従って半音単位に並び、ノートデータの長さはサンプルを分割したときの8分音符や16分音符といった長さになります。

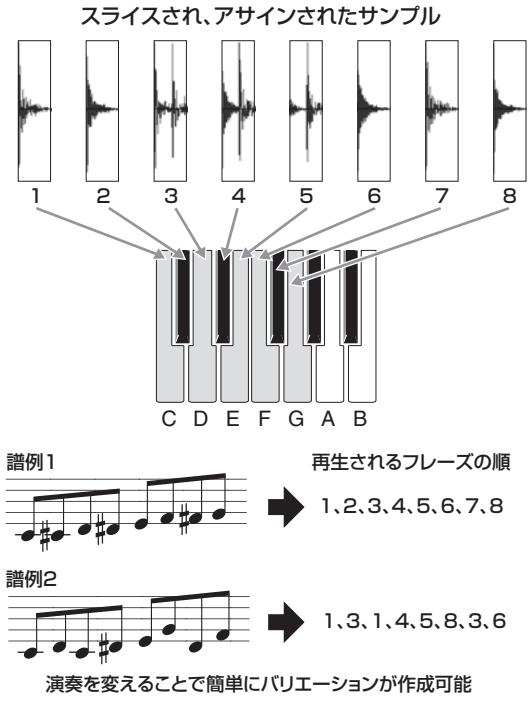
こうして、スライス前とスライス後で、まったく同じサウンドが再現できるわけです。

しかし、同じサウンドが再現できるだけではスライスを行なった意味がありません。では、スライスにはどんなメリットがあるのでしょうか。

スライスには、大きく2つのメリットがあります。

1つ目は、リアルタイムにテンポを変更できることです。長いサンプルの状態でテンポを変更するには、タイムストレッチというジョブを実行する必要があるため、テンポを変更するには若干の時間がかかります。しかし、スライスを実行して細かいサンプルに分割した状態では、ノートデータを再生するテンポを変更するだけでサンプルのテンポを変更できます。まさに、リアルタイムでテンポが変更できるわけです。

2つ目は、演奏のバリエーションが簡単にできることです。たとえば、サンプルを発音するために入力しているノートデータのベロシティーやタイミングを変更してみましょう。すると、ノートデータのベロシティーを変更することでサンプルの強弱やアクセントの位置を変更できますし、ノートデータのタイミングを微妙に移動することで、リズムをシャッフルやスイングさせることができます。さらに、ノートデータの順番を入れ替えるとサンプルの再生順序が変更され、元の演奏とリズムや音の流れの違うフレーズをすぐに作ることができます。このように、サンプルをスライスすることで演奏のバリーションを簡単に作れる状態になるわけです。



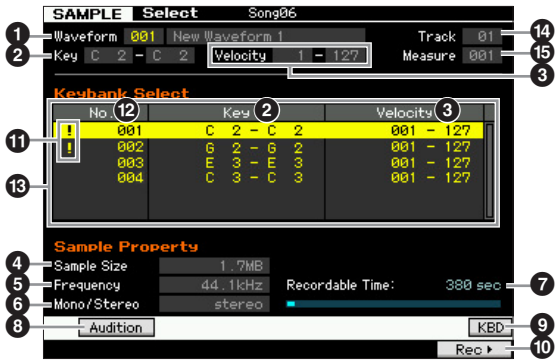
サンプリングモードの入口(サンプリングメイン)

サンプリングメインはサンプリングモードの入口にあたり、サンプリングモードに入ると必ずこの画面が表示されます。
ソングモードやパターンモードから[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押すとサンプリングモード(ソング/パターン)に入ります。[EXIT]ボタンを押すと、元のソングモードやパターンモードに戻ります。

NOTE ここでは、ソング/パターンモードからサンプリングモードに入った場合の詳細設定について説明します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合については、120ページをご覧ください。

ウェーブフォームやキーバンクを選ぶ [INTEGRATED SAMPLING]

サンプリングメイン画面では、ウェーブフォームやキーバンクを選択したり、キーバンクに割り当てられているサンプルの情報や音を確認できます。



❶～❸、[SF1]、[SF6]、[F6]については、ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合と同じ機能です。120ページをご覧ください。

❹ Track (トラック)(表示のみ)

ソングモードやパターンモードで選択中のトラック番号を表示します。

❺ Measure (メジャー)(表示のみ)

ソングモードやパターンモードで現在設定されている小節番号を表示します。

NOTE サンプリングの結果作成されるデータの違いからボイス/パフォーマンスモードとソング/パターンに分けて説明していますが、作成されるウェーブフォームは共通なので、次のような方法で互いのサンプリング結果を利用し合うことも可能です。

- ボイスモードからサンプリングモードに入った状態でサンプリングによって作成されたボイスを、ソング/パターンのミキシングに割り当てる。
- ソング/パターンモードからサンプリングモードに入った状態で作成されたウェーブフォームを、ボイスモードでエレメントに割り当ててボイスを作成する。

オーディオを録音する(サンプリングレコード)

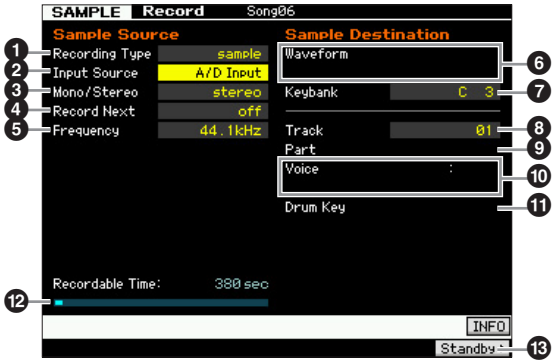
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

サンプリングレコードでは、本体に接続した外部マイクやオーディオ機器などからソング/パターンのトラックに、間接的にオーディオを録音(サンプリング)できます。ソング/パターンモードからサンプリングモードに入った場合の、サンプリングの手順については、取扱説明書(冊子)をご参照ください。

NOTE ここでは、ソング/パターンモードからサンプリングモードに入った場合について説明します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合については、121ページをご覧ください。

録音の準備をする [F6] Rec (セットアップ)

録音を実行するための準備をします。サンプリングメイン画面から[F6]ボタンを押してこの画面に入ります。[EXIT]ボタンを押すとサンプリングメイン画面に戻ります。
録音の準備ができたら、[F6] Standbyボタンを押してスタンバイ画面(205ページ)に入ります。



❶ Recording Type (レコーディングタイプ)

録音方法を設定します。ここでの設定により、録音の手順や録音によって作られるデータが異なります。

設定値: slice+seq、sample、sample+note

slice+seq (スライス+シーケンス)
録音終了後に、取り込んだサンプルを分割してサンプルボイスに保存し、サンプルボイスを発音(再生)するためのノートデータを自動的に作成します。たとえば、8分音符でリズムを刻んでいる1小節のドラムパターンを録音してスライスを実行した場合は、サンプルを8分音符単位で8個に分割して半音単位ごとに並べたサンプルボイスが作成され、それを順番に発音するための8分音符のノートデータが半音単位で作成されます。

sample (サンプル)
オーディオをサンプルとして取り込んでサンプルボイスを作成します。再生のためのノートデータが作成されないため、ソング/パターンを再生しても録音したサンプルは再生されません。

sample+note (サンプル+ノート)
録音終了後に、取り込んだサンプルをサンプルボイスに保存し、サンプルボイスを発音させるためのノートデータを1つだけ自動的に作成します。

❷ Input Source (インプットソース)

どこから入力されたオーディオ信号を録音するかを設定します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合のインプットソース(122ページ)をご覧ください。

❸ Stereo/Mono (ステレオ/モノ)

ステレオとモノラルのどちらで録音するかを設定します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合のステレオ/モノ(122ページ)をご覧ください。

❹ Record Next (レコードネクスト)

レコーディングタイプ(❶)を「sample」に設定した場合、有効になるパラメーターです。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合のレコードネクスト(122ページ)をご覧ください。

NOTE レコーディングタイプ(❶)を「slice+seq」または「sample+note」に設定した場合はoffに固定され、設定できません。

❺ Frequency (フリケンシー)

サンプリング周波数(フリケンシー)を設定します。ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合のフリケンシー (123ページ)をご覧ください。

❻ Waveform (ウェーブフォーム)

ウェーブフォームナンバーを設定して、サンプルの取込先となるウェーブフォームを指定します。

設定値: 001～128

注 記 **コピー先のウェーブフォームにあったデータは、上書きされて消えしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

❼ Keybank (キーバンク)

サンプルの取込先となるキーバンクのノートナンバーを設定します。サンプリング終了後にサンプリングエディット(210ページ)で修正できます。レコーディングタイプを「slice+seq」に設定した場合には、取込先のキーバンクが固定されているため設定できません。

設定値: C -2～G8

NOTE レコーディングタイプを「slice+seq」に設定した場合は、スライスされたサンプルが、MOTIF XF6はC1から、MOTIF XF7はE0から、MOTIF XF8はA -1から半音単位で割り当てられます。

❽ Track (トラック)

サンプルを録音するトラックを選択します。録音終了後には、この設定に従ってサンプルボイスを割り当てるミキシングのパートが決まります。また、レコーディングタイプを「slice+seq」や「sample+note」に設定した場合には、ここで設定したトラックにサンプルボイスを再生するためのノートデータが作成されます。

設定値: 01～16

❾ Part (パート)

ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合は設定できません。

❿ Voice (ボイス)

ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合は設定できません。

⓫ Drum Key (ドラムキー)

ソング/パターンからサンプリングモードに入った場合は設定できません。

⓬ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

残りのメモリーで録音可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

⓭ [F6] Standby (スタンバイ)

このボタンを押すことで、スタンバイ画面を表示します。サンプリングを実行するための画面です。詳しくは「録音を開始する [F6] Standby (スタンバイ)」(205ページ)をご覧ください。

録音を開始する [F6] Standby (スタンバイ)

録音を開始するための画面です。セットアップ画面から[F6]ボタンを押してこの画面に入ります。[EXIT]ボタンを押すとセットアップ画面に戻ります。

録音の準備ができたら、[F5] Startボタンを押して録音を開始します。ただし、録音の開始方法は、トリガーモード(⑩)の設定によって異なります。

トリガーモード(⑩)を「level」に設定した場合

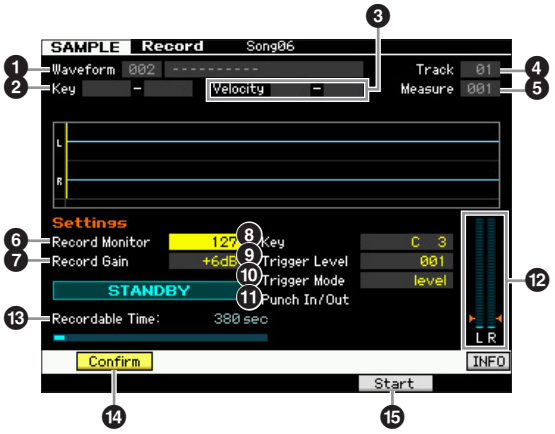
[F5] Startボタンを押してサンプリングを実行しても、画面にWAITINGと表示されて録音は開始されません。インプットソースからトリガーレベル(❾)を超える信号が入ってきたときに、画面表示がRECORDINGにかわって録音が開始されます。

トリガーモード(⑩)を「meas」に設定した場合

[F5] Startボタンを押してサンプリングを実行しても、画面にWAITINGと表示されて録音は開始されません。パンチイン/アウト小節(⑪)をメジャー (❺)よりも後になるよう設定し、次に[▶](プレイ)ボタンを押してソング/パターンの再生をスタートさせます。再生小節がパンチイン小節になると、画面表示がRECORDINGにかわって録音が開始され、パンチアウト小節になると自動的に録音が終了します。

トリガーモード(⑩)を「manual」に設定した場合

ボタンを押すと同時に録音が開始されます。



❶ Waveform (ウェーブフォーム)(表示のみ)
選択されているウェーブフォームナンバーとウェーブフォームネームを表示します。

❷ Key (キーレンジ)(表示のみ)
選択中のキーバンクのキーレンジを表示します。

❸ Velocity (ベロシティーレンジ)(表示のみ)
選択中のキーバンクのベロシティーレンジを表示します。

❹ Track (トラック)(表示のみ)
ソングモードやパターンモードで録音を行なうトラック番号を表示します。

❺ Measure (メジャー)
ソングモードやパターンモードで現在設定されている小節番号を表示します。[◀◀]/[▶▶](巻き戻し/早送り)ボタンを押して変更できます。

設定値:
ソングモードからサンプリングモードに入った場合: 001～999
パターンモードからサンプリングモードに入った場合: 001～256

❻ Record Monitor (レコードモニター)
インプットソース(204ページ)からの入力音を、ヘッドフォン端子やアウトプット端子から出力する音量(モニター音量)を設定します。録音実行中は、録音されている音のモニター音量となります。

設定値: 0～127

❼ Record Gain (レコードゲイン)
インプットソース(204ページ)がリサンプルに設定されている場合のみ、有効なパラメーターです。本体の演奏をリサンプリングする際の音量を設定します。数値が大きいほど、リサンプリング時の音量が上がります。録音を実行する前に、本体を演奏しながらレベルメーター (⑫)で音量を確認し、適切な値を設定しましょう。

設定値: -12dB、-6dB、+0dB、+6dB、+12dB

❽ Key (キー)
サンプリングレコードセットアップ画面で設定したキーバンク(204ページ)の値が表示されます。ここで変更することも、録音終了後にサンプリングエディット(210ページ)で修正することもできます。

設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❾ Trigger Level (トリガーレベル)
トリガーモード(⑩)が「level」に設定されている場合に、録音が開始するレベルを設定します。設定したレベルは、レベルメーターに赤い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

設定値: 000～127

❿ Trigger Mode (トリガーモード)
何をきっかけにして録音を開始するか、について設定します。

設定値: level、meas、manual

level (レベル)
インプットソースからの入力レベルがトリガーレベル(❾)で設定した音量を超えたときに、録音が自動的に開始される設定です。

meas (メジャー)
ソング/パターンのパンチイン/アウト小節(⑪)と合わせて設定します。[F6] Start (スタート)ボタンを押したあと、ソング/パターン再生がパンチイン小節に到達したときに録音をスタートさせる方式です。ソング/パターン再生がパンチアウト小節に到達するか再生を停止する

と、録音は自動的にストップします。他のトラックの演奏をモニターしながら録音することができます。

manual (マニュアル)
[F6] Recボタンを押すことで録音を開始する状態です。インプットソースからの入力レベルに関係なく、いつでも録音を開始できます。

⓫ Punch In/Out (パンチイン/アウト)

トリガーモード(⓾)が「meas」に設定されている場合に、録音を開始する小節(パンチイン小節)と録音を終了する小節(パンチアウト小節)を設定します。

設定値:
ソングモードからサンプリングモードに入った場合: 001～999
パターンモードからサンプリングモードに入った場合: 001～256

⓬ レベルメーター

⓭ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合の同名パラメーター (124ページ)をご覧ください。

⓮ [SF1] Confirm (コンファーム)

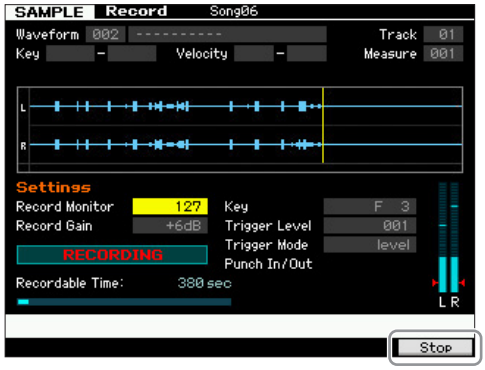
セットアップ画面(203ページ)のレコーディングタイプを、「sample」または「sample+note」に設定した場合に表示されるボタンです。サンプリング終了後に、結果を確認するかどうかを設定します。
ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合のコンファーム(124ページ)をご覧ください。

⓯ [F5] Start (スタート)

このボタンを押すことで、録音が開始されます。
ただし、録音の開始方法は、トリガーモード(⓾)の設定によって異なります。

録音中の画面

録音中は、録音されている音が波形で表示されます。



[F6] Stop (ストップ)

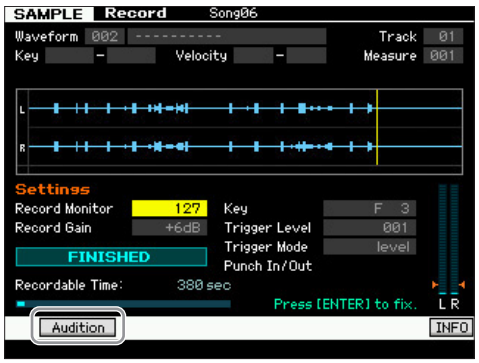
このボタンを押すことで録音が終了します。
サンプリングが終了すると、サンプリング終了後の画面が表示されます。

録音終了後の画面

以下の場合、サンプリング終了後は、「FINISHED (フィニッシュト)」状態になります。

- レコーディングタイプ(204ページ)を「sample」または「sample+note」設定し、[SF1] Confirm (コンファーム)ボタン(206ページ)をオンにした場合
- レコーディングタイプを「slice+seq」に設定した場合

「FINISHED 」状態では、[SF1]ボタンで録音したサンプルの確認ができます。確認後、サンプリング結果を確定する場合は[ENTER]ボタンを押します。サンプリング結果を破棄してやり直す場合は、[EXIT]ボタンを押します。



[SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、録音したサンプルが再生されます。サンプルを音で確認できます。

NOTE レコーディングタイプ(204ページ)を「sample」または「sample+note」に設定し、[SF1] Confirmボタン(206ページ)をオフにした場合、サンプリング終了後は、自動的にサンプルが確定されて、セットアップ画面(203ページ)が表示されます。ただし、セットアップ画面でレコードネクスト(❹)をオンにしてサンプリングを行なった場合は、サンプリング終了後、「STANDBY(スタンバイ)」状態に戻ります。

NOTE レコーディングタイプ(204ページ)を「slice+seq」に設定した場合、「FINISHED」状態でのサンプルの確定作業後に、レコードトリム画面が表示されます。

サンプルの不要部分を削除する レコードトリム画面

レコーディングタイプ(204ページ)が「slice+seq」の場合、録音終了後に取り込んだサンプルをデータとして確定すると、この画面が表示されます。スライスを実行する準備のために、サンプルの不要な部分を削除します。
[EXIT]ボタンを押すと、セットアップ画面に戻ります。
レコードトリム画面では、次の手順で操作します。

1 サンプルの始まりの部分にスタートポイントを合わせます。

[SF1] Auditionボタンを押して音を聴いたり、[SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom Inボタンを押して波形表示を拡大したりして確認しながら作業を行ないます。

NOTE [SF6] NUMを押すと、[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンがテンキーとして機能します。[EXIT]ボタンを押すと、元の状態に戻ります。詳しくは36ページをご覧ください。

2 サンプルのテンポ(❾)、拍子(❿)、メジャー (⓫)を設定します。

すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ(❾)、拍子、メジャー (⓫)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

3 必要に応じてループポイント(❼)の設定を行ないます。

[SF2]ボタンの表示がLP=STの場合、スタートポイントとループポイントのアドレスが常に同じで、どちらを変更しても同じ値で連動します。この状態で[SF2]ボタンを押すと、表示がLP≠STに変わり、スタートポイントとループポイントのアドレスは互いに連動せず、個別に調節ができるようになります。この状態で[SF2]ボタンを押すと、スタートポイントのアドレス値がループポイントにコピーされ両者は同じ値になります。また表示もLP=STに戻ります。

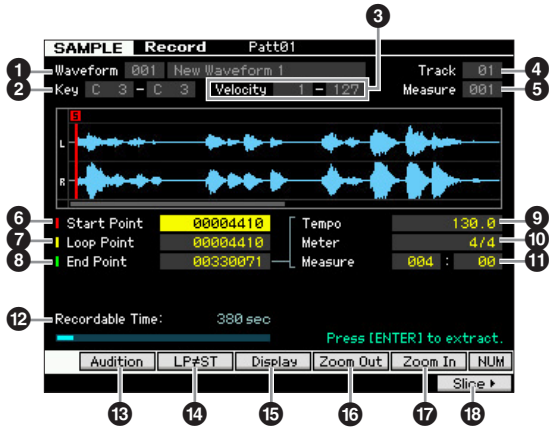
4 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが表示されます。

[DEC/NO]ボタンを押すとエクストラクトは実行されず、元の画面に戻ります。

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

6 [F6] Sliceボタンを押して、レコードスライス画面を表示します。

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



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「NUM」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押して[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンをテンキー代わりに使って小節数を入力することもできます。テンキー入力について詳しくは、36ページをご覧ください。

❶～❺については、スタンバイ画面(205ページ)と共通の機能です。

❻ Start Point (スタートポイント)

再生を開始する位置です。この位置よりも左側にあるデータは再生されません。

設定値: 0000000～エンドポイント

❼ Loop Point (ループポイント)

ループ再生を開始する位置を決定します。プレイモードが「loop」に設定されていると、サンプルはこのループポイントとエンドポイント(❽)の間で再生されます。[SF2]ボタンにLP=STが表示されている場合は、スタートポイント(❻)の値がループポイントにコピーされます。

設定値: 0000000～エンドポイント

❽ End Point (エンドポイント)

再生を終了する位置です。この位置よりも右側にあるデータは再生されません。エンドポイントは、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、下記のテンポ(❾)、拍子(❿)、メジャー (⓫)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的に変更されます。

設定値: 0000000～サンプルの長さ

❾ Tempo (テンポ)

サンプルのテンポを設定します。
テンポの値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ、拍子(❿)、メジャー (⓫)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値: 5.0～300.0

❿ Meter (拍子)

サンプルの拍子を設定します。
拍子の値を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ(❾)、拍子、メジャー (⓫)の設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

⓫ Measure (メジャー)

サンプルの小節数/拍数を設定します。
小節数/拍数を変更すると、スタートポイントからエンドポイントまでの長さが、テンポ(❾)、拍子(❿)、メジャーの設定によって決められる長さと一致するように、自動的にエンドポイント(❽)が変更されます。

設定値:
メジャー: 000～032
ビート: 00～15(拍子(❿)の設定によって異なります)

⓬ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

残りのメモリーでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。
下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

⓭ [SF1] Audition (オーディション)

このボタンを押し続けることで、選択中のサンプルが再生されます。サンプルを音で確認できます。

⓮ [SF2] LP=ST

[SF2]ボタンを押すたびに、表示がLP=STとLP≠STの間で切り替わります。
LP=STが表示されている場合は、スタートポイントとループポイントのアドレスが常に同じで、どちらを変更しても同じ値で連動します。この状態で[SF2]ボタンを押すと、表示がLP≠STに変わり、スタートポイントとループポイントのアドレスは互いに連動せず、個別に調節ができるようになります。この状態で[SF2]ボタンを押すと、スタートポイントのアドレス値がループポイントにコピーされ、両者は同じ値になります。また表示もLP=STに戻ります。

⓯ [SF3] Display (ディスプレイ)

サンプルの波形表示に、スタートポイント(❻)とエンドポイント(❽)の両方が表示されるように、適切な大きさに設定します。

⓰ [SF4] Zoom Out (ズームアウト)
⓱ [SF5] Zoom In (ズームイン)

サンプルの波形表示を拡大/縮小します。

⓲ [F6] Slice (スライス)

レコードスライス画面(208ページ)を表示します。

サンプルをリズムに合わせて分割するレコードスライス画面

レコーディングタイプ(204ページ)が「slice+seq」の場合に、レコードスライス画面から[F6] Sliceボタンを押すことでこの画面が表示されます。スライス画面では、スライスの条件を設定したのち、スライスを実行してサンプルをリズムに合わせて細かく分割します。スライスを実行すると、サンプルを分割してサンプルボイスに保存し、サンプルボイスを発音(再生)するためのノートデータを自動的に作成します。

レコードスライス画面では、次の手順で操作します。

1 スライスタイプ(❻)でサンプルの性質にあったスライス方法を選びます。

2 メジャー (❼)でサンプルの小節数を設定します。

3 拍子(❽)、サブディバイド(❾)、センス(❿)で、分割する音符の細かさを設定します。

4 [SF4] Applyボタンを押してスライスを実行します。
「Apply」の表示が「Cancel」に変わります。この時点では、サンプルは一時的に書き換えられただけで、まだデータとしては確定していません。

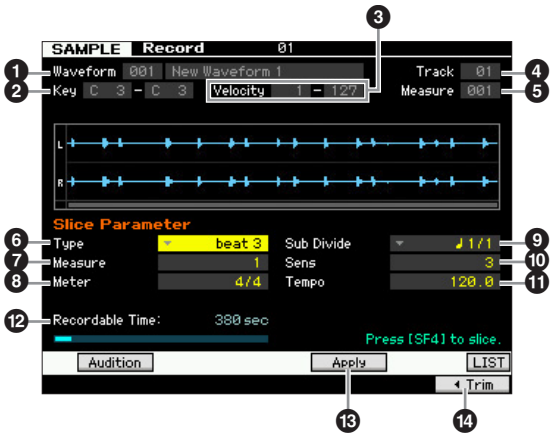
5 スライスの実行結果を確認します。
スライスされたデータが割り当てられている鍵盤(MOTIF XF6はC1から、MOTIF XF7はE0から、MOTIF XF8はA -1から)を弾いて、スライスの実行結果を試聴します。その結果サンプリングをやり直す必要がなければ、手順6に進みます。音がぶつぶつ途切れたりノイズが入るなど、サンプリングをやり直す必要があれば、[SF4] Cancelボタンを押してスライスの実行をキャンセルし、実行前の状態([SF4] Apply)に戻します。この場合、手順1からやり直します。

6 [ENTER]ボタンを押して、スライスの実行結果をサンプルデータとして確定します。
セットアップ画面が表示されます。

7 [EXIT]ボタンを何度か押してソングモード/パターンモードに戻ります。
スライスを実行したトラックを再生してみましょう。

8 [STORE]ボタンを押して、ソング/パターンを内部メモリーに保存(ストア)します。

9 ウェーブフォームを保存します。
別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュール(FL512M/FL1024M)が装着されている場合は、サンプリングジョブのコピー (135ページ)を使って保存しましょう。
装着されていない場合は、ファイルモードで、USB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存します。



❶～❺については、スタンバイ画面(205ページ)と共通の機能です。

❻ Type (スライスタイプ)

サンプルの特徴に合ったスライスのタイプを選びます。スライスのされ方やスライス後の音質に影響があるので、適切に選ぶ必要があります。

設定値: beat1～3、phrase 1～4、quick

beat1～3 (ビート1～3)
ドラムやアタックの早いベースなど、ディケイが短くてパーカッシブなフレーズに適したスライスタイプです。3種類のバリエーションがあります。

phrase 1～4 (フレーズ1～4)
シンバルなどのように、ディケイが長いフレーズに適したスライスタイプです。4種類のバリエーションがあります。

quick (クイック)
サンプルの特徴に関係なく、単純に各小節をサブディバイドの音符長で等分割します。1小節の分割数は、(拍子の分子)×(サブディバイドの分母)となります。

♪NOTE どのタイプを選べばよいかについてのヒントとして、「スライスタイプ選択と試行のノウハウ」(209ページ)をご参照ください。

♪NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❼ Measure (メジャー)

サンプルの小節数を設定します。スライスを実行すると、ここで設定した小節数のシーケンスデータが作成されます。なお、シーケンスデータは、サンプリングがスタートする小節の先頭から作成されます。

設定値: 1～8

❽ Meter (拍子)

サンプルを何拍子とみなすかを設定します。ここで設定する値が、サンプルをスライスするときの基準の分割数になります。

設定値: 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

❾ Sub Divide (サブディバイド)

基本の分割数は拍子で決め、さらに細かい音符を部分的に含むようなフレーズの場合に、サブディバイドを設定します。

たとえば、4分音符と8分音符を含むサンプルの場合は、Meter=4/4、Sub Divide=1/2と設定します。
スライスタイプ=beat1～2の場合は、無効となります。

設定値:
拍子(❽)=1～8/4の場合: 4分(1/1)、8分(1/2)、4分3連(1/3)、16分(1/4)、8分3連(1/6)、32分(1/8)、16分3連(1/12)
拍子(❽)=1～16/8の場合: 8分(1/1)、16分(1/2)、8分3連(1/3)、32分(1/4)、16分3連(1/6)
拍子(❽)=1～16/16の場合: 16分(1/1)、32分(1/2)、16分3連(1/3)

♪NOTE サンプルがステレオサンプルの場合は64分割、モノラルサンプルの場合は128分割を超えるような設定はできません。

❿ Sens (センシティビティー)

サブディバイドで設定した分解能をさらに微調整します。大きい値ほど分解能が上がり、細かい音符や小さな音の音符まで検出して分割します。
スライスタイプ=quickの場合は、無効となります。

設定値: 1～5

⓫ Tempo (テンポ)

サンプルの再生テンポを設定します。選択中のソング/パターンの再生テンポにも反映されます。

設定値: 005～300

⓬ Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

次のサンプリングでレコーディング可能な秒数を表示します。ただし、モノラルでサンプリング周波数44.1kHzの設定でレコーディングするときの時間になります。下のグラフでは、全メモリー量に対する使用済みのメモリー量をブルーのラインで示しています。

⓭ [SF4] Apply (アプライ)

このタブ表示がApply (アプライ)の場合は、録音終了後のスライス実行前であることを示しています。この場合、ボタンを押すとスライスが実行され、表示がCancel (キャンセル)に変わります。
このタブ表示がCancel (キャンセル)の場合は、録音およびスライスの実行後に、まだ実行結果が確定されていないことを示しています。この場合、ボタンを押すとスライス実行前の状態(表示がApply)に戻ります。

⓮ [F6] Trim (トリム)

レコードトリム画面(207ページ)に戻って、サンプルの不要な部分を削除する作業をやり直します。

スライスタイプ選択と試行のノウハウ

ディケイが短くパーカッシブなフレーズをスライスする場合

はじめにスライスタイプをbeat1に設定してスライスしてみましょう。
beat1でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプをbeat2に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをセンスで微調整します。

beat1でスライスした結果、アタックの音がダブって聞こえたり、リズム感が崩れたりした場合は、スライスタイプをbeat3に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで大きく調整し、センスで微調整します。

ディケイが長いフレーズをスライスする場合

はじめに、スライスタイプをphrase1に設定してスライスしてみましょう。
phrase1でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプをphrase2に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで大きく調整し、センスで微調整します。
phrase1でスライスした結果、サンプルのつなぎ目が目立ちすぎる場合は、スライスタイプをphrase3、サブディバイドを小さく設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで大きく調整し、センスで微調整します。この設定は、ストリングやブラスの長く伸びた音(ビブラートがかかっていないもの)や、ピッチが一定した音をスライスする場合に適しています。また、ディケイが短く、パーカッシブなフレーズにかけると、エコーっぽい効果をかけることができます。
phrase1でスライスした結果、サンプルのつなぎ目が目立ちすぎる場合は、スライスタイプをphrase4、サブディバイドを大きく設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで大きく調整し、センスで微調整します。この設定は、ストリングやブラスの長く伸びた音(ビブラートがかかっているもの)や、ボーカルなどをスライスする場合に適しています。

スライス時の必要ウェーブメモリー

スライス処理によって作られるウェーブデータは、切り出された個々のウェーブデータの長さが、それぞれ元の1.5倍となるようにテール部が合成されて付加され、さらに先頭と末尾にフェード部が付加されます。これら付加されるデータにより、再生時のBPMを変更した場合の音質を高めると同時に、サウンドのスムーズなつながりを得ています。(ただし、スライスタイプ=quickの場合、テール部分は付加されません。)
スライス処理を実行するためには、ウェーブメモリー上に、これらの合成演算を行なうための作業空きエリアと、出来上がった分割波形を置くための空きエリアが必要となります。サンプリング周波数が44.1kHzの場合、各スライスタイプごとに必要な空きエリアのサイズは、およそ以下のようになります。

beat 1	元波形サイズ×N+(0.3×分割数) kbyte
beat 2	元波形サイズ×N+(0.2×分割数) kbyte
beat 3	元波形サイズ×N+(0.3×分割数) kbyte
phrase 1	元波形サイズ×N+(5.8×分割数) kbyte
phrase 2	元波形サイズ×N+(1.4×分割数) kbyte
phrase 3	元波形サイズ×N+(0.4×分割数) kbyte
phrase 4	元波形サイズ×N+(1.4×分割数) kbyte
quick	元波形サイズ×N+(0.7×分割数) kbyte

「N」は、モノラルサンプルの場合は5.5、ステレオサンプルの場合は8です。ステレオサンプルの場合、分割数はモノラルサンプルの場合の2倍で計算します。

サンプルを修正する(サンプリングエディット)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

サンプリングエディットでは、録音したサンプルを修正したり、サンプルの設定を変更したりできます。サンプリングメイン画面から[EDIT]ボタンを押すとサンプリングエディット画面が表示されます。[EXIT]ボタンを押すとサンプリングメイン画面に戻ります。

サンプリングエディットの内容は、ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合とまったく同じです。
サンプリングエディットについては126ページをご覧ください。

サンプルやウェーブフォームを編集する(サンプリングジョブ)

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

サンプルやウェーブフォームを編集/加工するための機能です。19種類のサンプリングジョブが用意されています。

サンプリングジョブの内容は、ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合とまったく同じです。サンプリングジョブについては129ページをご覧ください。

マスターキーボードとして使う(マスターモード)

マスターモードではMOTIF XFを、最大8チャンネルの外部MIDI音源を同時にコントロール可能なマスターキーボードとして使うための設定を行ないます。作成したマスタープログラムは128種類まで本体に登録し、切り替えて使うことができます。マスタープログラムには、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったプログラムの中から必要なものを登録できるので、マスタープログラムを切り替えることで、MOTIF XF本体のモードやプログラムの設定と外部MIDI機器をコントロールするための設定を同時に切り替えることができます。たとえば、ライブステージなどで、MOTIF XF本体でソングを再生したり、パフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。
[MASTER]ボタンを押すとマスターモードのマスタープレイに入ります。

マスターモードの入口(マスタープレイ)

マスタープレイはマスターモードの入口にあたり、他のモードから[MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ると、必ずこの画面が表示されます。

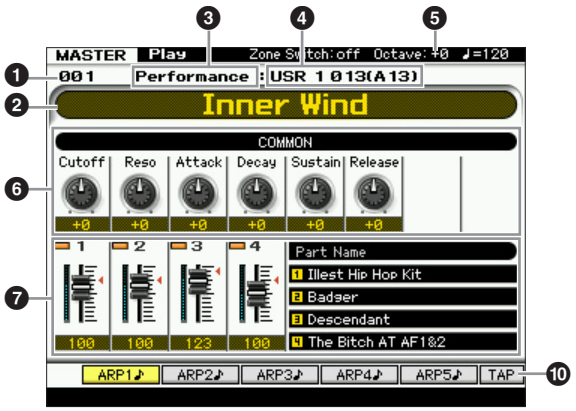
マスタープログラムを選ぶ

MOTIF XFには、マスタープログラムがユーザー 1バンクに128個記憶されています。バンクの中は8つのグループ(A～H)に分かれていて、各グループに16個ずつのマスタープログラムが記憶されています。マスタープログラムを選ぶ操作は、目的のマスタープログラムが記憶されているグループボタン[A]～[H]を選択し、次にナンバーボタン[1]～[16]でマスタープログラムを選択するという順番に行ないます。マスタープログラムの選び方は、基本的にはボイスと同じです。ただしカテゴリーサーチはご使用できません。44ページをご覧ください。

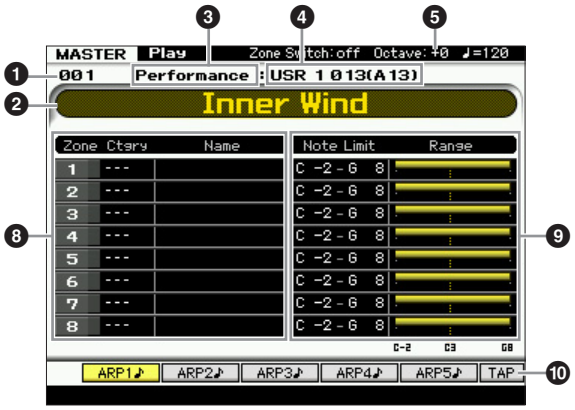
マスターモードで演奏する(マスタープレイ) [MASTER]

マスタープレイでは、あらかじめ作成したマスタープログラムを選んで演奏します。マスタープログラムを切り替えると、MOTIF XF本体のモードやプログラムの設定と外部MIDI機器をコントロールするための設定を同時に切り替えることができます。

タイプ1のマスタープレイ画面



タイプ2のマスタープレイ画面



❶ マスタープログラムナンバー (グループ/ナンバー)
選択中のマスタープログラムナンバーを表示します。001～128の通し番号になります。

♪NOTE カッコ内では、マスタープログラムナンバーがグループ(A～H)とナンバー (01～16)を組み合わせた形式で表示されます。これは、グループボタン[A]～[H]とナンバーボタン[1]～[16]に対応したもので、マスタープログラムナンバーとの関係は下記になります。

グループ/ナンバー	プログラムナンバー
A01～16	001～016
B01～16	017～032
C01～16	033～048
D01～16	049～064
E01～16	065～080
F01～16	081～096
G01～16	097～112
H01～16	113～128

❷ マスタープログラムネーム(表示のみ)
選択中のマスタープログラムの名前を表示します。

❸ モード(表示のみ)
選択中のマスタープログラムで設定されているモードを表示します。本体の状態が表示されているモードに切り替わります。Voice (ボイスモード)、Performance (パフォーマンス)、Pattern (パターン)、Song (ソング)の4つの状態があります。

❹ プログラムナンバー (表示のみ)
マスタープログラムを選んだときに呼び出されるプログラムナンバーを表示します。モードによって表示がかわります。

ボイスモード	ボイスバンク：ボイスナンバー
パフォーマンスモード	パフォーマンスバンク：パフォーマンスナンバー
ソングモード	ソングナンバー
パターンモード	パターンナンバー

❺ Octave (オクターブ)
OCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンで設定した鍵盤オクターブ値を表示します。鍵盤の音程が標準状態よりも何オクターブ上下しているかを示します。

❻ ノブ1～8
ノブ1～8に設定されているパラメーターと、現在の設定値を表示します。[SELECTED PART CONTROL]ボタンを何度か押すと、ランプが移動して設定されているパラメーターが切り替わります。パラメーターの詳細については、以下をご覧ください。

ボイスモード	46ページ
パフォーマンスモード	94ページ
ソングモード	138ページ
パターンモード	167ページ

❼ コントロールスライダー 1～8
コントロールスライダー 1～8に設定されているボリュームの値を表示します。コントロールスライダーの設定はモードによって切り替わります。

ボイスモード	エレメント1～8のボリューム
パフォーマンスモード	パート1～4のボリューム
ソングモード	ミキシングの1～16パートのボリューム(ナンバーボタン[1]～[16]で切り替え)
パターンモード	

[SF1] ARP1～[SF5] ARP5 (アルペジオ1～5)
モードがボイス/パフォーマンスモードの場合は、[SF1]～[SF5]にアルペジオタイプが登録されます。[♪](音符)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが登録されていて、演奏中にワンタッチで呼び出せます。

[SF1] Scene1～[SF5] Scene5 (シーン1～5)
モードがソング/パターンモードの場合は、[SF1]～[SF5]にシーンが登録されます。トラックのミュート/ソロの設定が、演奏中にワンタッチで呼び出せます。

❽ ゾーンネーム
各ゾーンの名前を表示します。

❾ ノートリミット/レンジ
ゾーンごとのノートレンジを、ノート名と水平なグラフで表示します。

❿ [SF6] TAP (タップ)
[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオが再生されます。

NOTE [SF6]ボタンをタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。

マスタープログラムを作り変える(マスターエディット)

マスターエディットでは、マスタープログラムを構成するさまざまなパラメーターの値を変更してマスタープログラムを作り変えます。
マスタープレイから[EDIT]ボタンを押すとマスターエディットに入ります。[EXIT]ボタンを押すとマスタープレイに戻ります。

全ゾーン共通のエディットと、ゾーンごとのエディット

マスターモードでは、鍵盤を最大8つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたり、ノブやコントロールスライダーの機能を変えたりすることができます。これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができるなど、マスターキーボードが複数あるかのように使用できます。
マスタープログラムを作り変えるマスターエディットは、すべてのゾーンに共通するパラメーターを設定するコモンエディットと、ゾーンを構成するパラメーターをゾーンごとに設定するゾーンエディットの2種類に分かれます。

マスタープログラムを作り変える手順

1 [MASTER]ボタンを押してマスタープレイに入ります。
これから作り変えるマスタープログラムを選びます。

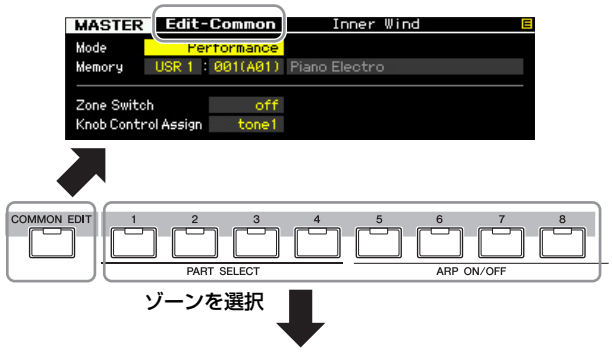
2 [EDIT]ボタンを押してマスターエディットに入ります。

3 鍵盤をいくつかの領域(ゾーン)に分けて使う場合は、アザー画面のゾーンスイッチを「on」に設定します。

4 コモンエディットまたはゾーンエディットを切り替えます。

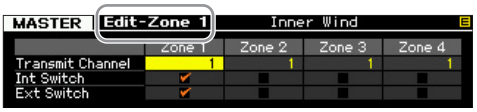
[COMMON EDIT]ボタンを押すとコモンエディットに、ナンバーボタン[1]～[8]を押すとゾーンエディットに入ります。
ゾーンエディットでは、ナンバーボタン[1]～[8]でエディットするゾーンを選択できます。

コモンエディット



ゾーンを選択

ゾーンエディット



5 目的のパラメーターがある画面を表示します。

マスターエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]～[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]～[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。
画面の最下段には、[F1]～[F6]ボタンや[SF1]～[SF6]ボタンに対応した表示があり、どのボタンにどんな画面が割りあてられているかを確認できます。

6 目的のパラメーターにカーソルを移動します。

7 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

8 手順4～7を繰り返すことで、マスターエディットを行ないます。

9 変更したボイスに名前をつけます。

コモンエディットのネーム画面(214ページ)で名前を入力します。

10 変更したマスタープログラムを保存します。

[STORE]ボタンを押してストア画面(213ページ)を表示し、変更したマスタープログラムを保存します。

注記
- **作成されたマスタープログラムは、他のマスタープログラムを選んだり、他のモードボタンを押したり、電源を切ったりすると、失われてしまいます。他のマスタープログラムや他のモードに切り替える前に、または電源を切る前に、[STORE]ボタンを押してマスターデータを本体に保存してください。**
- **マスターエディットの内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュ ROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんが、ストアを実行することで、ストア先のマスターデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

[E]エディットマークについて

マスターエディット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。この表示によって、選択中のマスター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、ストアの操作を行ないます。

マスターを保存する(ストア)

[MASTER] → [STORE]

1 [STORE]ボタンを押してマスターストア画面に切り替えます。



2 マスタープログラムの保存先を設定します。

[DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルを使って、保存先のマスターナンバーを設定します。
バンクボタン[USER 1]、グループボタン[A]～[H]、ナンバーボタン[1]～[16]で保存先を設定することもできます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

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

4 [INC/YES]ボタンを押すとストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、マスタープレイ画面に戻ります。

注記 ストアを実行することで、ストア先のマスターデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

コモンエディットパラメーターの働き

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

コモンエディットでは、すべてのゾーンに共通するパラメーターをエディット(編集)します。

マスタープログラムに名前を付ける [F1] Name (ネーム)

マスタープログラムと、マスターを構成する1～8のゾーンそれぞれに名前を付けます。マスタープログラムの名前は英数字を使って最大20文字、ゾーンの名前は英数字を使って最大20文字で設定できます。
[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

他のパラメーターを設定する [F2] Other (アザー)

マスタープログラムが選ばれたときに、本体で呼び出されるモードやメモリーなどを設定します。



❶ Mode (モード)

マスタープログラムを選んだときに呼び出されるモードを設定します。

設定値: voice、performance、pattern、song

❷ Memory (メモリー)

マスタープログラムを選んだときに呼び出されるメモリーナンバー設定します。選択されたボイス/パフォーマンス/ソング/パターンのバンク/ナンバーと名前が表示されます。

設定値: モード(❶)の設定によって設定値が変わります。

モード=Voiceの場合
ボイスバンク: PRE1～8、USR1～4、GM、GMDR、PDR、UDR
ボイスナンバー: 001(A01)～128 (H16)

モード= Performanceの場合
パフォーマンスバンク: USR1～4
パフォーマンスナンバー: 001(A01)～128 (H16)

モード= Patternの場合
パターンナンバー: 01～64

モード= Songの場合
ソングナンバー: 01～64

❸ Zone Switch (ゾーンスイッチ)

鍵盤をいくつかの領域(ゾーン)に分けて使う(on)か、使わない(off)かを設定します。[SELECTED PART CONTROL]ボタンと[MULTI PART CONTROL]ボタンを同時に押すことで切り替えることができます。ゾーンについては、212ページの「全ゾーン共通のエディットと、ゾーンごとのエディット」をご覧ください。

❹ Knob Ctrl Assign (ノブコントロールアサイン)

マスタープログラムが選択されたときに、[SELECTED PART CONTROL]ボタンや[MULTI PART CONTROL]ボタンのどの機能を割り当てるか、設定します。「zone」に設定すると、すべてのランプが消灯し、ゾーンエディットのノブ/スライダー画面(217ページ)によって設定された機能が有効になります。

設定値: モード(❶)の設定によって設定値が変わります。ただし、「zone」はゾーンスイッチ(❸)がオンのときのみ設定できます。

モード=Voiceの場合
tone 1、tone 2、ARP FX、zone

モード= Performance、Pattern、Songの場合
tone 1、tone 2、ARP FX、reverb、chorus、pan、zone

❺ [F6] Get Name (ゲットネーム)

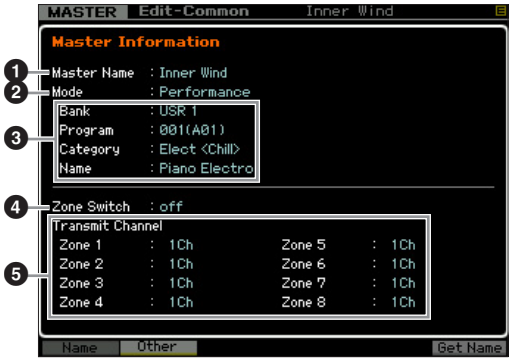
[F6] Get Nameボタンを押すと、現在選択されているボイス/パフォーマンス/ソング/パターンの名前が、編集中のマスターネームにコピーされます。

❻ [SF6] INFO (インフォメーション)

選択しているマスタープログラムの情報を一覧する画面を表示します。

選択中のパフォーマンスの情報を見る [SF6] INFO (インフォメーション)

選択中のマスタープログラムの情報を表示します。値を変更することはできません。



❶ Master Name (マスターネーム)

選択中のマスタープログラムの名前を表示します。

❷ Mode (モード)
選択中のマスタープログラムで設定されているモードを表示します。本体の状態が表示されているモードに切り替わります。Voice (ボイスモード)、Performance (パフォーマンス)、Pattern (パターン)、Song (ソング)の4つの状態があります。

❸ プログラム
マスタープログラムを選んだときに呼び出されるプログラムナンバーとプログラムネームを表示します。モードによって表示がかわります。

ボイスモード	ボイスバンク、ボイスナンバー、ボイスカテゴリー、ボイスネーム
パフォーマンスモード	パフォーマンスバンク、パフォーマンスナンバー、パフォーマンスカテゴリー、パフォーマンスネーム
ソングモード	ソングナンバー、ソングネーム
パターンモード	パターンナンバー、パターンネーム

❹ Zone Switch (ゾーンスイッチ)
鍵盤をいくつかの領域(ゾーン)に分けて使うかどうかを表示します。

❺ Transmit Channel (トランスミットチャンネル)
各ゾーンのMIDI送信チャンネルを表示します。

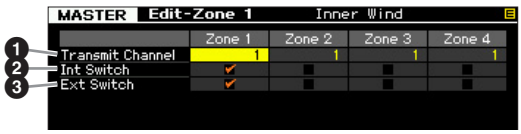
ゾーンエディットパラメーターの働き

[MASTER] → [EDIT] → [1]～[8]

マスタープログラムを構成する各ゾーンの設定を、ゾーンごとに編集(エディット)します。マスタープレイから[EDIT]ボタンを押し、ナンバーボタン[1]～[8]を押すとゾーンエディットに入ります。[EXIT]ボタンを押すとマスタープレイに戻ります。

MIDI送信チャンネルと送信スイッチの設定 [F1] Transmit (トランスミット)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージの、送信に関する設定を行ないます。



❶ Transmit Channel (トランスミットチャンネル)
各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、MIDI出力するときのチャンネルを設定します。

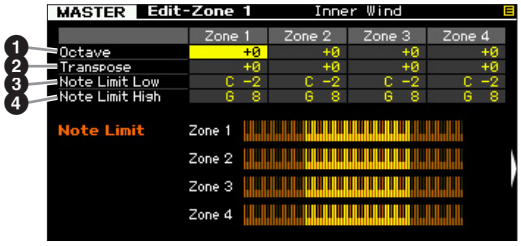
設定値: 1～16

❷ Int Switch (インターナルスイッチ)
各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、本体内部の音源へ送信するか(☑)、しないか(☐)を設定します。

NOTE ユーティリティーモードのコントロールMIDI画面(228ページ)のローカルコントロールをオフにしている場合、インターナルスイッチのオン/オフに関係なく、本体内部の音源へは送信されません。

❸ Ext Switch (エクスターナルスイッチ)
各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、外部へMIDI出力するか(☑)、しないか(☐)を設定します。

各ゾーンの音域の設定 [F2] Note (ノート)



❶ Octave (オクターブ)
各ゾーンの鍵盤の音程をオクターブ単位で上下に移動します。上下に3オクターブずつ移動できます。

設定値: -3～+0 (標準)～+3

❷ Transpose (トランスポーズ)
各ゾーンの鍵盤の音程を半音単位で移調します。

設定値: -11～+0 (標準)～+11

❸ Note Limit Low (ノートリミット ロー)
❹ Note Limit High (ノートリミット ハイ)
最高音と最低音を設定し、各ゾーンが発音する鍵盤の範囲を設定します。

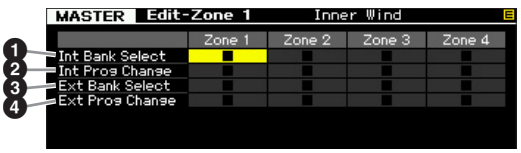
設定値: C -2～G8

NOTE [SF6] KBDボタンを押しながら鍵盤を押してノートを設定することもできます。キーボード入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

MIDIデータの送信スイッチの設定 [F3] Tx Switch (トランスミットスイッチ)

音色変更のためのMIDIデータの送信スイッチ [SF1] Program (プログラム)

音色を変更するためのMIDIデータ(バンクセレクト、プログラムチェンジ)を、本体の音源部(内部音源)や外部MIDI機器に送信する(☑)か、送信しない(☐)かを設定します。



❶ Int Bank Select (インターナル バンクセレクト)
バンクセレクトMSB/LSBを内部音源に送るかどうかを設定します。

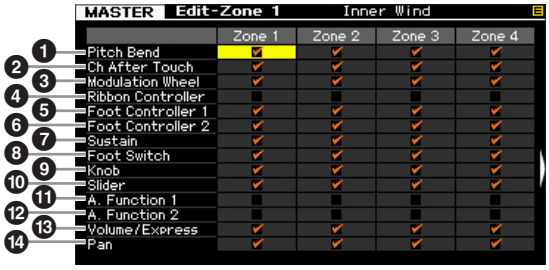
❷ Int Prog Change (インターナル プログラムチェンジ)
プログラムチェンジを内部音源に送るかどうかを設定します。

❸ Ext Bank Select (エクスターナル バンクセレクト)
バンクセレクトMSB/LSBを外部MIDI機器に送るかどうかを設定します。

❹ Ext Prog Change (エクスターナル プログラムチェンジ)
プログラムチェンジを外部MIDI機器に送るかどうかを設定します。

他のMIDIデータの送信スイッチ [SF2] Control (コントロール)

コントロールチェンジやピッチベンド、チャンネルアフタータッチなど、音色変更以外のMIDIデータを、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送信するかどうかを設定します。



それぞれのMIDIデータを、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送信する(☑)か、送信しない(☐)かを設定します。

❶ Pitch Bend (ピッチベンド)
ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIデータ

❷ Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ)
鍵盤を押し込んだときに発生するMIDIデータ(アフタータッチ)

❸ Modulation Wheel (モジュレーションホイール)
モジュレーションホイール操作で発生するMIDIデータ

❹ Ribbon Controller (リボンコントローラー)
リボンコントローラー操作で発生するMIDIデータ

❺ Foot Controller 1 (フットコントローラー 1)
❻ Foot Controller 2 (フットコントローラー 2)
別売のフットコントローラーを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIデータ

❼ Sustain (サステイン)
別売のフットスイッチをSUSTAIN端子に取り付け、足で操作したときに発生するMIDIデータ(サステイン)

❽ Foot Switch (フットスイッチ)
別売のフットスイッチをASSIGNABLE端子に取り付け、足で操作したときに発生するMIDIデータ

❾ Knob (ノブ)
ノブ操作で発生するMIDIデータ

❿ Slider (スライダー)
スライダー操作で発生するMIDIデータ

⓫ A. Function 1 (アサイナブルファンクション1)
⓬ A. Function 2 (アサイナブルファンクション2)
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンの操作で発生するMIDIデータ

⓭ Volume/Express (ボリューム/エクスプレッション)
ノブやスライダーを操作したときに出力されるMIDIボリュームデータ

⓮ Pan (パン)
ノブやスライダーを操作したときに出力されるMIDIパンデータ

各ゾーンの初期値を設定する [F4] Preset (プリセット)

マスタープログラムを変更したときに、各ゾーンから音源へ送信するMIDIメッセージを設定します。



❶ Bank MSB (バンクセレクトMSB)
❷ Bank LSB (バンクセレクトLSB)
❸ Program Change (プログラムチェンジ)
各ゾーンの音色の初期値を設定します。選ばれる音色は、外部MIDI機器の種類によって異なります。

設定値:
Bank MSB (バンクMSB): 000～127
Bank LSB (バンクLSB): 000～127
Program Change (プログラムチェンジ): 001～128

❹ Volume (ボリューム)
各ゾーンの音量の初期値を設定します。

設定値: 000～127

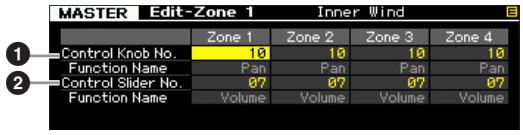
❺ Pan (パン)
各ゾーンの音の定位(パン)の初期値を設定します。

設定値: L64～C～R63

❻ [F6] MIDI Send (MIDIセンド)
この画面で値を設定しているときに、MIDIデータが送信されるか、されないかを設定します。オンに設定すると、外部MIDI機器で目的の音色に切り替えられるかどうかを確認しながら値を設定できます。

ノブとスライダーの設定を行なう [F5] KnobSlider (ノブ/スライダー)

各ゾーンのノブとコントロールスライダーが、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。



NOTE コモンエディットのアザー画面(214ページ)のノブコントロールアサインが「zone」に設定されている場合にのみ有効な設定です。言い換えると、[SELECTED PART CONTROL]ボタンや[MULTI PART CONTROL]ボタンのすべてのランプが消灯している場合にのみ有効な設定です。

❶ Control Knob No. (コントロールノブナンバー)
各ゾーンのノブを操作したときに、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。ノブ1～8が、それぞれゾーン1～8のノブとして機能します。

設定値: 0～95

❷ Control Slider No. (コントロールスライダーナンバー)
各ゾーンのコントロールスライダーを操作したときに、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。コントロールスライダー 1～8が、それぞれゾーン1～8のコントロールスライダーとして機能します。

設定値: 0～95

マスタージョブによる便利機能

マスタージョブには、マスタープログラムを作る際に便利な機能が用意されています。マスタープレイから[JOB]ボタンを押すとマスタージョブに入ります。[EXIT]ボタンを押すとマスタープレイに戻ります。

マスタージョブの操作手順

1 [JOB]ボタンを押してマスタージョブに入ります。
マスターモードの状態で[JOB]ボタンを押します。

2 [F1]または[F4]ボタンを押して、ジョブを選びます。
[F1]または[F4]ボタンを押して、実行したいボイスジョブの画面に切り替えます。

3 カーソルを移動し、パラメーターの設定をします。

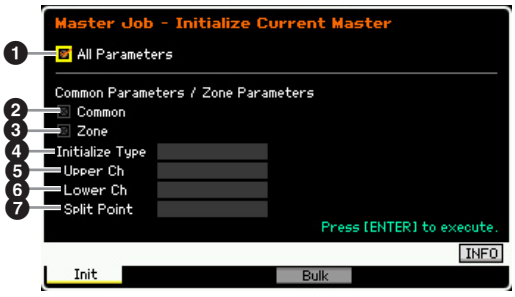
4 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。
[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

5 [INC/YES]ボタンを押して、ジョブを実行します。
画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の画面に戻ります。

6 [MASTER]ボタンを押して、マスタープレイ画面に戻ります。

マスタープログラムを初期状態に戻す [F1] Init (イニシャライズ)

マスタープログラムの初期設定データを呼び出し、マスタープログラムを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができるので、既存のマスタープログラムの一部を利用して新しいマスタープログラムを作ることができます。



❶ All Parameters (オールパラメーター)
すべてのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、すべてのパラメーターが初期化される状態になり、他の設定はできなくなります。

設定値: on、off

❷ Common (コモン)

コモンエディットのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、コモンエディットのパラメーターが初期化される状態になります。

設定値: on、off

❸ Zone (ゾーン)

ゾーンエディットのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、ゾーンエディットのパラメーターが初期化される状態になります。4〜7で初期化後の設定を選べます。
オフに設定すると、4〜7のパラメーターは設定できなくなります。

設定値: on、off

❹ Initialize Type (イニシャライズ タイプ)

ゾーンエディットのパラメーターを初期化する方法を設定します。3つのタイプのいずれかを選択します。これ以外の状態にしたい場合は、近いタイプで初期化してからゾーンエディットで修正してください。

設定値: split、zone、layer

split (スプリット)
ゾーン1、2をonにして、それぞれのMIDI送信チャンネルを5、6の値に設定し、スプリットポイント(❼)で音域を上下2つの部分に分けた状態に設定します。このように、ある音程を境にして上側と下側で異なった音を演奏する状態を、スプリットと呼びます。

zone (ゾーン)
ゾーン1〜4をオン、ゾーン5〜8をオフにして、MIDI送信チャンネルを1〜8に設定します。

layer (レイヤー)
ゾーン1、2をonにして、それぞれのMIDI送信チャンネルを5、6の値に設定します。鍵盤を弾くと、2つのゾーンが同時に鳴ります。この状態をレイヤーと呼びます。

❺ Upper Ch (アッパーチャンネル)
❻ Lower Ch (ロワーチャンネル)

イニシャライズタイプ(❹)が「layer」または「split」に設定されている場合に、ゾーン1、2のMIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1〜16

❼ Split Point (スプリットポイント)

イニシャライズタイプ(❹)が「split」に設定されている場合に、ゾーン1のノートリミットハイとゾーン2のノートリミットローの値を設定します。ゾーン1のノートリミットハイはスプリットポイントの半音下の音程に、ゾーン2のノートリミットローはスプリットポイントと同じ音程になります。

設定値: C -2〜G8

NOTE ノートリミットハイ、ノートリミットローについては、ゾーンエディットのノート画面(215ページ)で設定するパラメーターです。

データを外部MIDI機器に送る [F4] Bulk (バルクダンプ)

現在選ばれているマスタープログラムのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。
[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、そのあと[INC/YES]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE ここでのデータは、MIDIで送信できるデータのみであり、サンプリングされたウェーブフォームは含みません。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは228ページをご覧ください。

システムに関する設定をする(ユーティリティーモードなど)

ユーティリティーモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。他のモードから[UTILITY]ボタンを押すとユーティリティーモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。
また、[PERFORM]ボタン、[SONG]ボタン、[PATTERN]ボタンが点灯している状態で、[SEQ SETUP]ボタンを押すことにより、ソングやパターンなどのシーケンサー機能に関するシステム設定画面を呼び出し、設定できます。

ユーティリティーを設定する手順

1 ユーティリティーモードに入ります。

[UTILITY]ボタンを押すとランプが点灯し、ユーティリティーモードに入ります。

2 設定したい画面を表示します。

[F1]～[F5]ボタンを押して、設定したい画面を表示します。[SF1]～[SF5]ボタンにサブ画面が割り当てられている場合は、さらに[SF1]～[SF5]ボタンを押して画面を選びます。

3 目的のパラメーターを設定します。

目的のパラメーターにカーソルを移動し、[DEC/NO]/[INC/YES]ボタン、データダイアルで値を設定します。

注 記 **「Press [ENTER] to set.」というメッセージが表示されている画面では、パラメーターを設定したあと、[ENTER]ボタンを押して設定を確定してください。設定を確定しなければ、[STORE]ボタンを押して保存しても、その設定は保存されません。**

4 変更した設定を本体に保存します。

[STORE]ボタンを押すと、変更した設定が、シーケンサーセットアップ(231ページ)の設定と一緒に本体に保存されます。

注 記 **ストアの操作を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。**

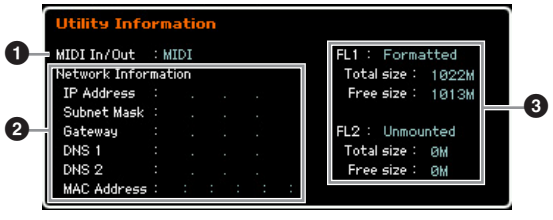
NOTE シーケンサーセットアップで、[STORE]ボタンを押して設定を保存する場合も、ユーティリティーの設定が一緒に保存されます。

5 ユーティリティーモードから抜けます。

[EXIT]ボタンを押すと、ユーティリティーモードから抜けて、元のモードのプレイの状態に戻ります。

システムインフォメーション画面を表示する [SF6] INFO (インフォメーション)

MIDI IN/OUTの設定と、ネットワークの設定について表示します。設定はできません。



❶ MIDI IN/OUT(表示のみ)

MIDIデータが、MIDI端子、USB端子、FWのどこを通って入出力するかを表示します。設定の変更は、MIDI画面(228ページ)で行ないます。

❷ Network Information (ネットワーク インフォメーション)

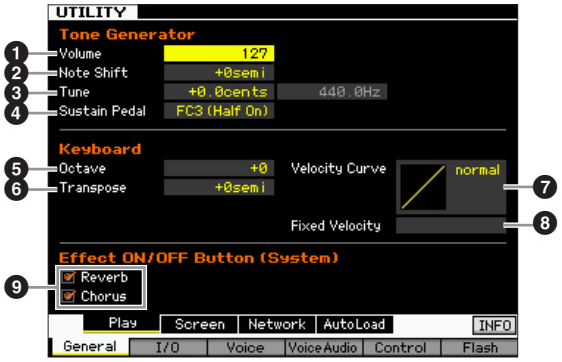
ネットワークの設定について表示します。設定の変更はネットワーク画面(221ページ)で行ないます。

❸ FL1/FL2(表示のみ)

別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mが装着されているかどうかの情報が表示されます。装着されている場合は容量、フォーマット済みかどうかの情報が表示されます。

システム全般の設定をする [F1] General (ジェネラル)

本体の音源やキーボードの設定をする [SF1] Play (プレイ)



Tone Generator (トーンジェネレーター)

本体の音源部に関連する設定です。ここでの設定は、本体音源部だけに影響します。MIDI出力には影響しません。

❶ 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

❷ 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

❸ 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～+0cents～+102.3cents

❹ Sustain Pedal (サステインペダル)

リアパネルのFOOT SWITCH SUSTAIN端子に接続するフットコントローラーの種類を選びます。

FC3をお使いの場合

ハーフダンパー対応のFC3をお使いの場合、「FC3 (half on)」を選び、ボイスエレメントエディットのアンプリチュードEG画面(80ページ)のハーフダンパースイッチをオンに設定してください。ハーフダンパー演奏しない場合は、「FC3 (half off)」を選んでください。

FC4、FC5をお使いの場合

「FC4/5」を選んでください。FC4やFC5では、フットコントローラーを使ったハーフダンパー演奏はできません。

設定値: FC3 (half on)、FC3 (half off)、FC4/5

NOTE 外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏することもできます。その場合、サステインペダルセレクトの設定は必要ありません。

Keyboard (キーボード)

本体の鍵盤(キーボード)に関する設定を行ないます。ここでの設定は、MIDI出力に影響します。

❺ Octave (オクターブ)

鍵盤の音程をオクターブ単位で上下に移動します。パネルのOCTAVE [DOWN]/[UP]ボタンの操作と連動します。

設定値: -3～+0～+3

❻ Transpose (トランスポーズ)

鍵盤の音程を半音単位で移調します。

設定値: -11semi～+0semi～+11semi

NOTE 本体の音源部が再生できる音程の範囲(C -2～G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が発音します。

❼ Velocity Curve (ベロシティーカーブ)

ベロシティーカーブを設定することで、鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決めます。画面に表示されるグラフの横軸は鍵盤を弾く強さ、縦軸が鍵盤から出力されるベロシティーを示しています。

設定値: normal、soft、hard、wide、fixed

norm (ノーマル)
鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例しています。

soft (ソフト)
全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。

hard (ハード)
全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。

wide (ワイド)
キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。

fixed (フィックス)
鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。フィックスベロシティー (❽)で設定した値が、一定のベロシティー値となります。

❽ Fixed Velocity (フィックスベロシティー)

鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。ベロシティーカーブ(❼)で「fixed」を設定した場合に限り、有効です。

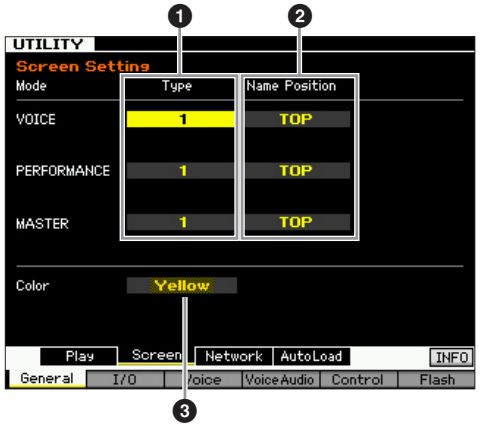
設定値: 1～127

❾ Effect ON/OFF Button (System) (エフェクト オン/オフボタン<システム>)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM]ボタンをオンにしたときに、実際にシステムエフェクト(リバーブ、コーラス)が有効になる(オン)か、ならない(オフ)かを設定します。

LCD画面のデザインを変更する [SF2] Screen (スクリーン セッティング)

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



❶ Type (タイプ)

「1」を選ぶと、画面上にノブ/スライダーの現在の状態が表示されます。
「2」を選ぶと、画面上に各エレメント/パートのオン/オフ状態や、コントローラーやアルペジオの現在の状態が表示されます。

設定値: 1、2

❷ Name Position (ネームポジション)

音色プログラム名の表示位置が上(Top)、か下(Bottom)を選びます。

設定値: Top、Bottom

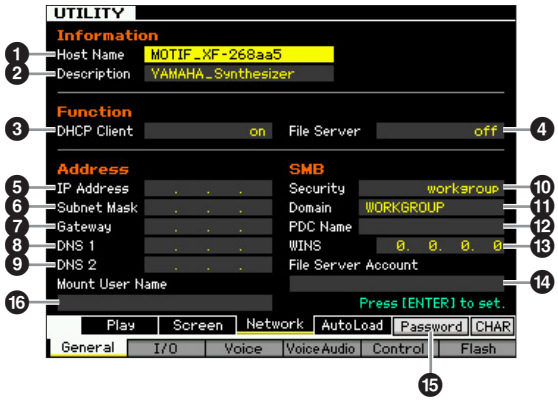
❸ Color (カラー)

色(全画面のパラメーター値、カーソル、選択状態など)を選びます。色は8種類の中から選びます。

設定値: Red、Pink、Purple、Blue、Aqua、Green、Yellow、White

ネットワーク設定をする [SF3] Network (ネットワーク)

MOTIF XFをETHERNET (イーサーネット)端子経由でネットワークに接続するための設定を行ないます。この画面で設定を変更した場合は、[ENTER]ボタンを押して設定を確定してください。



❶ Host Name (ホストネーム)

ネットワーク上の他のコンピューターからMOTIF XFへアクセスするときに使うコンピューター名(NetBIOS名)を設定します。ネットワーク上で、他のコンピューターと重複しない名前を設定してください。特に必要がなければ、初期値から変更する必要はありません。
[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

❷ Description (デスクリプション)

MOTIF XFの簡単な説明文を設定します。この説明文は、自由に設定できます。設定した説明文は、ネットワーク上の他のコンピューターから参照されます。複数の MOTIF XFを同じネットワークにつなぐときに、判別しやすい説明文を設定しておくと便利です。特に必要がなければ、初期値から変更する必要はありません。
[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、名前を入力します。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

❸ DHCP Client (DHCPクライアント)

MOTIF XFをDHCPサーバーのクライアントとして機能させるかどうかを設定します。「on」に設定するとDHCPサーバーのクライアントとなり、IPアドレス(❺)などのネットワーク設定がDHCPサーバーによって自動的に割り当てられる状態になります。ネットワーク内にDHCPサーバーがある場合は「on」に設定します。ネットワーク内にDHCPサーバーがない場合やIPアドレス(❺)などのネットワーク設定に特定の値を入力する場合は「off」に設定します。

設定値: on、off

❹ File Server (ファイルサーバー)

MOTIF XFのファイルサーバー機能を有効にするかどうかを設定します。「on」に設定すると、ネットワーク上の他のコンピューターから、MOTIF XFに接続しているUSB記憶装置へアクセスできます。

設定値: on、off

NOTE 本体のパスワード(⓯)を設定せずにここの設定をオンにすると、「Password is unspecified.」というエラーメッセージが表示されます。オンにする場合は、先にパスワード(⓯)を設定してください。

❺ IP Address (IPアドレス)

IPアドレスを設定します。DHCPクライアント(❸)が「on」に設定されている場合は自動設定となるため、入力する必要はありません。DHCPクライアント(❸)機能が「off」に設定されている場合は、ここでの設定内容を、接続するネットワーク管理者にお問い合わせください。

設定値: 各0～255

❻ Subnet Mask (サブネットマスク)

サブネットマスクを設定します。DHCPクライアント(❸)が「on」に設定されている場合は自動設定となるため、入力する必要はありません。DHCPクライアント(❸)機能が「off」に設定されている場合は、ここでの設定内容を、接続するネットワーク管理者にお問い合わせください。

設定値: 各0～255

❼ Gateway (ゲートウェイ)

ゲートウェイを設定します。DHCPクライアント(❸)が「on」に設定されている場合は自動設定となるため、入力する必要はありません。DHCPクライアント(❸)機能が「off」に設定されている場合は、ここでの設定内容を、接続するネットワーク管理者にお問い合わせください。

設定値: 各0～255

❽ DNS 1 (ドメインネームサーバー 1)
❾ DNS 2 (ドメインネームサーバー 2)

ドメインネームサーバーのアドレスを設定します。DNS 1 (プライマリー)およびDNS 2 (セカンダリー)の2つまで設定できます。ドメインネームサーバーを利用しない場合は、DNS 1、DNS 2ともに「0.0.0.0」を設定してください。また、DNS 1のみ利用する場合は、DNS2には「0.0.0.0」を設定してください。
DHCPクライアント(❸)機能が「on」に設定されている場合は、自動設定となるため、入力する必要はありません。

設定値: 各0～255

❿ Security (セキュリティー)

ネットワーク上の他のコンピューターからMOTIF XFのファイルサーバー機能へアクセスするときの、認証方法を設定します。MOTIF XF本体へ設定したアカウント(⓮)とパスワードを使って認証する場合は、「workgroup」に設定します。MOTIF XFを接続したネットワーク上にあるドメインコントローラーを使って認証する場合は、「domain」を設定します。

設定値: domain、workgroup

⓫ Domain (ドメイン)

MOTIF XFを接続する、ネットワークのワークグループ名あるいはドメイン名を設定します。MOTIF XFのファイルサーバー機能にアクセスするネットワーク上にあるコンピューターと、同じワークグループ名/ドメイン名を設定してください。名前の入力方法については37ページをご覧ください。

⓬ PDC Name (プライマリードメイン コントローラーネーム)

ネットワーク上の、ドメインコントローラーのホスト名(NetBIOS名)あるいはIPアドレスを設定します。セキュリティー (⓾)を「domain」に設定した場合に、ここで設定されたドメインコントローラーを使って認証が行なわれます。

⓭ WINS (ウィンズ)

WINSサーバーのアドレスを設定します。PDC Name (⓬)をホスト名(NetBIOS名)で設定する場合には、必ずWINSサーバーのアドレスを設定しておきます。利用しない場合は、「0.0.0.0」を設定してください。

設定値: 各0～255

⓮ File Server Account (ファイルサーバー アカウント)

MOTIF XFのファイルサーバー機能へ、ネットワーク上の他のコンピューターからアクセスするときに用いるアカウント名(ユーザー名)を設定します。名前の入力方法については37ページをご覧ください。

NOTE 初期設定ではアカウントは設定されていません。アカウントが設定されていない場合、「nobody」というアカウント名でアクセスできます。

⓯ [SF5] Password (パスワード)

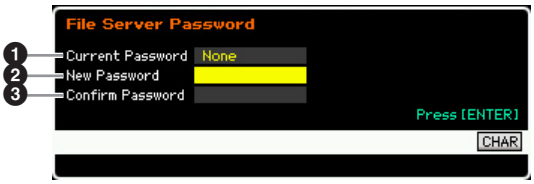
ネットワーク接続された他の機器からMOTIF XFにアクセスするためのパスワードを、設定/変更するための画面を表示します。工場出荷状態ではパスワードは設定されていません。他の機器からMOTIF XFにアクセスしたい場合は、ここでパスワードを設定してください。

⓰ Mount User Name (マウントユーザーネーム)

ネットワーク接続されたコンピューターにアクセスするときに必要なユーザーネームを、パラメーター設定としてMOTIF XF本体に保存します。
これにより、コンピューターへのログイン時に表示されるダイアログにユーザーネーム(42ページ)が自動的に表示されます。

パスワードを設定する [SF3]→[SF5] Password (パスワード)

ネットワーク接続された他の機器からMOTIF XFにアクセスするためのパスワードを設定します。[SF6] CHARボタンを押して文字入力画面を表示させ、パスワードを入力します。文字の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。



❶ Current Password (カレント パスワード)

現在設定されているパスワードを入力します。文字数は5～8文字です。
パスワードが設定されていない場合は、「None」と表示されます。

❷ New Password (ニュー パスワード)

変更後の新しいパスワードを入力します。文字数は5～8文字です。

❸ Confirm Password (コンファーム パスワード)

確認のために新しいパスワードをもう一度入力します。文字数は5～8文字です。

パスワードの設定手順

❶～❸を入力した後で[ENTER]ボタンを押してパスワードの変更を実行します。
入力に問題がある場合には、下記のエラーメッセージが表示されて変更が実行されません。

「Password is invalid.」
カレント パスワード(❶)が間違っています。

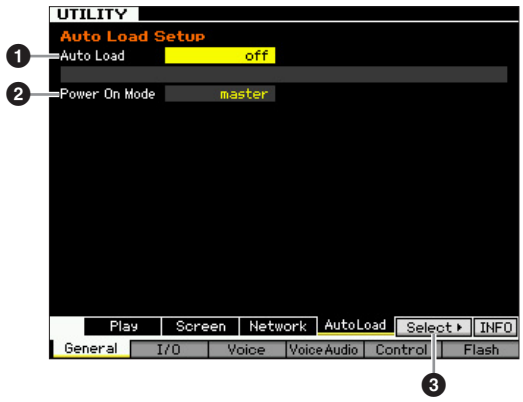
「Confirmed password is invalid.」
ニュー パスワード(❷)とコンファーム パスワード(❸)が一致しませんでした。

「Password is too short」
入力したパスワードの文字数が短すぎます。5文字以上で入力しなおしてください。

NOTE カレントパスワードを忘れてしまった場合は、ファクトリーセット画面(231ページ)で工場出荷状態に戻します。

電源を入れたときの状態を設定する [SF4] Auto Load (オートロード)

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



❶ Auto Load (オートロード)

電源を入れたときに、USB記憶装置上の指定されたファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定します。画面には、自動的にロードされるファイルが表示されます。オートロードファイルは[SF5] Selectボタンで指定します。

設定値: on、off

❷ 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:

performance
電源を入れるとパフォーマンスモードになりユーザーパフォーマンス001が選ばれます。

voice (USER1)
電源を入れるとボイスモードになり、ユーザーボイスUSR1: 001が選ばれます。

voice (PRE1)
電源を入れるとボイスモードになり、プリセットボイスPRE1: 001が選ばれます。

voice (GM)
電源を入れるとボイスモードになり、プリセットボイスGM: 001が選ばれます。

master
電源を入れるとマスターモードになり、ユーザーマスター 001が選ばれます。

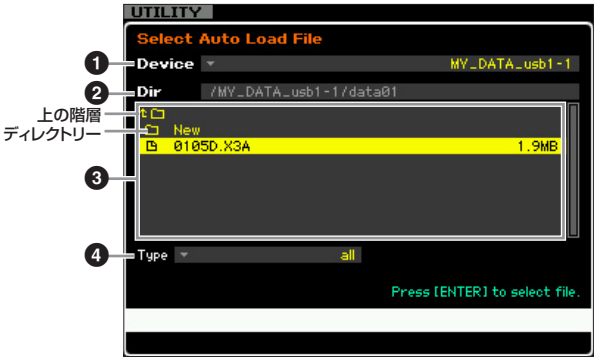
NOTE 設定を変更した場合は、必ず[STORE]ボタンを押して設定を本体に保存してから電源を切ってください。設定を保存せずに電源を切ると、設定の変更が無効になります。

❸ [SF5] Select (セレクト)

セレクトオートロードファイル画面が開き、オートロード(❶)がonに設定されている場合に、電源を入れたときに自動的にロードされるファイルを指定します。

自動的にロードされるファイルを指定する [SF4]→[SF5] Select (セレクト)

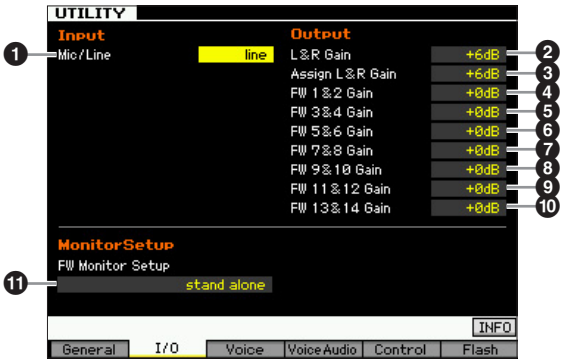
オートロードがonに設定されている場合に、電源を入れたときに自動的にロードされるファイルを指定します。ファイルにカーソルを移動して、[ENTER]ボタンを押すことにより、ファイルを指定します。



❶〜❹については、ファイルモードのファイル画面(237ページ)の同名のパラメーターと同じ機能となります。

オーディオの入出力について設定する [F2] I/O (インプット/アウトプット)

オーディオの入出力について設定します。



❶ Mic/Line (マイク/ライン)

A/D INPUT端子の入力ゲインをマイクにするかラインにするかを設定します。

設定値: mic、line

mic (マイク)
マイク、ギター、ベースなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定します。

line (ライン)
シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定します。

❷ L&R Gain (L&Rゲイン)

OUTPUT L、R端子の出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

❸ Assign L&R Gain (アサイナブルアウトL&Rゲイン)

ASSIGNABLE OUT L、R端子の出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

❹〜⓾ FW Gain (FWゲイン)

IEEE1394端子の出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

⓫ FW Monitor Setup (FWモニターセットアップ)

MOTIF XF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、DAWの取扱説明書をご覧ください。

設定値: stand alone、with PC、with PC (DirectMonitor)

stand alone

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。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。

with PC

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。本体の音を直接OUTPUT L/MONO、Rに出力せず、DAWソフトウェア、IEEE1394端子から出力するように内部結線が設定されます。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 (DirectMonitor)

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。MOTIF XFの音は直接OUTPUT L/MONO、Rに出力し、DAWソフトウェアの音はIEEE1394端子から出力するように内部結線が設定されます。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。

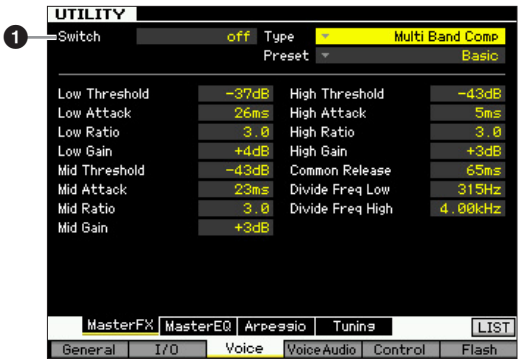
NOTE IEEE1394ケーブルでコンピューターと接続していない場合は、「stand alone」に設定しておきましょう。

ボイスモードのマスターエフェクト/EQなどの設定をする [F3] Voice (ボイス)

ボイスモードにおける、マスターエフェクトやマスターEQ、オーディオ入力パート、マイクロチューニング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モードに入った場合にのみ表示される画面です。

マスターエフェクトを設定する [SF1] MasterFX (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モードに入った場合にのみ表示される画面です。
ボイスモードで、パネルの[MASTER EFFECT]ボタンを長く押すことにより、この画面を呼び出すこともできます。



❶ Switch (スイッチ)

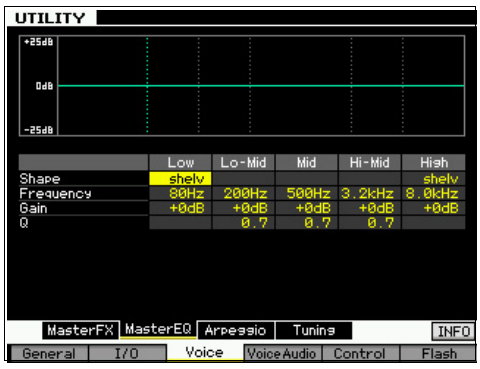
マスターエフェクトを使用するかどうかを設定します。onに設定すると、ボイスモードに入ると同時に[MASTER EFFECT]ボタンのランプが点灯し、マスターエフェクトを使用する状態になります。

設定値: on、off

他のパラメーターについては、パフォーマンスコモンエディットのマスターエフェクト画面(104ページ)と同じ機能になります。

マスター EQを設定する [SF2] MasterEQ (マスター EQ)

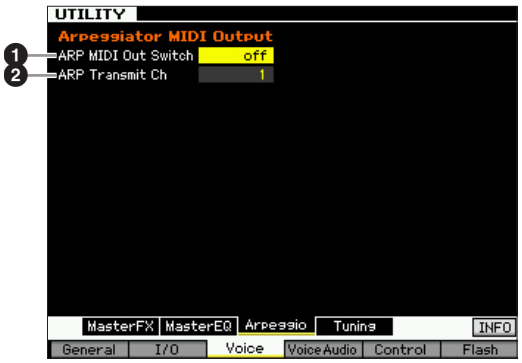
ボイスモードにおけるマスターEQを設定し、ボイス全体の音質補正を行ないます。全ボイスに共通の設定となります。
ボイスモードからユーティリティーモードに入った場合にのみ表示される画面です。



パフォーマンスコモンエディットのマスターEQ画面(105ページ)と同じ機能になります。

アルペジエーターの演奏をMIDI OUT端子から出力する設定をする [SF3] Arpeggio (アルペジオ)

ボイスモードにおける、アルペジエーターのMIDI出力に関する設定と、コントローラーアサインの設定をします。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モードに入った場合にのみ表示される画面です。



❶ ARP MIDI Out Switch (アルペジオ MIDIアウトスイッチ)

アルペジエーターの演奏をMIDI OUT端子から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: on、off

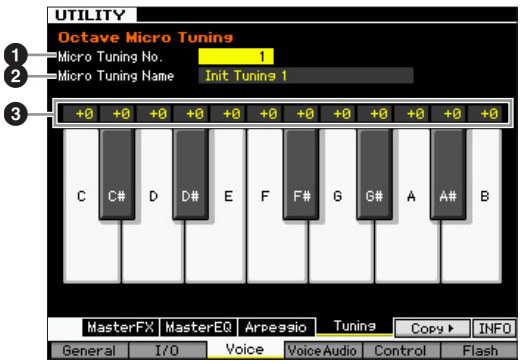
❷ ARP Transmit Ch (アルペジオ トランスミットチャンネル)

アルペジエーターの演奏をMIDI OUT端子から出力する場合の、MIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1～16

オリジナルのマイクロチューニングを作成する [SF4] Tuning (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。
ユーザーバンクにあらかじめ保存してあるオリジナルのマイクロチューニングを、別のナンバーにコピーし、それを元にして作成することもできます。
ボイスモードからユーティリティーモードに入った場合にのみ表示される画面です。



❶ Micro Tuning No. (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

❷ Micro Tuning 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。名前の入力方法については37ページをご覧ください。

❸ 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、各鍵盤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: -99～+0～+99(セント)

[SF5] Copy (コピー)

ユーザーバンクにあらかじめ保存してあるオリジナルのマイクロチューニングを、別のナンバーにコピーします。

コピーの手順

1. マイクロチューニングナンバー 1～8を設定して、コピー元のユーザーバンクのマイクロチューニングナンバーを選びます。
2. [SF5]ボタンを押してコピー画面を表示します。
3. マイクロチューニングナンバー 1～8を設定して、コピー先のユーザーバンクのマイクロチューニングナンバーを選びます。
4. [ENTER]ボタンを押すとコピーが実行されます。

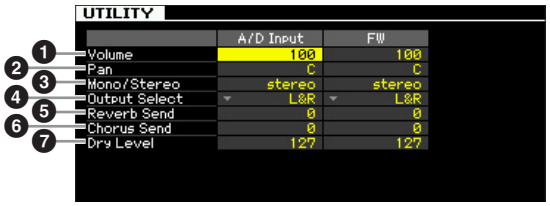
ボイスモードのオーディオ入力に関して設定する [F4] VoiceAudio (ボイスオーディオ)

ボイスモードにおける、A/D INPUT端子やIEEE1394端子からのオーディオ入力の、出力先やボリューム/パン、インサーションエフェクト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モードに入った場合にのみ表示される画面です。

NOTE FW Inputの設定(FW1～14)は、オプションのFireWire拡張ボードを装着した場合にのみ有効です。

出力先などについて設定する [SF1] Output (アウトプット)

ボイスモードにおけるオーディオ入力パートの、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モードに入った場合にのみ表示される画面です。



A/D InputとFWについて、下記の項目を設定します。A/D InputはA/D INPUT端子からの、FWはIEEE1394端子からのオーディオ入力を示します。

❶ 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

❷ 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)

❸ Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)
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。

設定値: stereo、L mono、R mono、L+R mono

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。

L mono (Lモノラル)
左チャンネルの音声だけを使います。

R mono (Rモノラル)
右チャンネルの音声だけを使います。

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。

❹ Output Select (アウトプットセレクト)
オーディオ入力パートの出力先を設定します。

設定値: 下表参照

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
FW1&2	FW OUTPUT 1と2	ステレオ (1: L、2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3と4	ステレオ (3: L、4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5と6	ステレオ (5: L、6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7と8	ステレオ (7: L、8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9と10	ステレオ (9: L、10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11と12	ステレオ (11: L、12: R)
FW13&14	FW 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
FW1	FW OUTPUT 1	モノラル
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	モノラル
ins L (A/D Inputのみ)	内部のボコーダーモジュール	モノラル

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

❺ Reverb Send (リバーブセンド)
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。

設定値: 0～127

❻ Chorus Send (コーラスセンド)
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。

設定値: 0～127

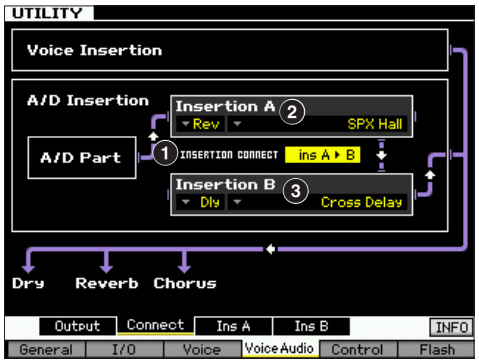
❼ Dry Level (ドライレベル)
オーディオ入力パートの、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)を通らない信号の量を設定します。値を大きくすると、リバーブやコーラスがかからない音が大きくなり、リバーブやコーラスのかかり方が浅くなります。

設定値: 0～127

NOTE アウトプットセレクト(❹)を「L&R」以外にすると、❺～❼のパラメーターは空欄になり、設定できなくなります。

インサーションエフェクトの接続方法を設定する [SF2] Connect (インサーションコネクション)

ボイスモードにおけるA/Dインプットパートの、インサーションエフェクトの接続方法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モードに入った場合にのみ表示される画面です。



❶ INSERTION CONNECT (インサーションコネクション)

インサーションエフェクト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。

設定値: Ins A ▶ B、Ins B ▶ A

Ins A ▶ B
インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。

Ins B ▶ A
インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。

❷ Insertion A (インサーションAカテゴリー /タイプ)★

❸ Insertion B (インサーションBカテゴリー /タイプ)★

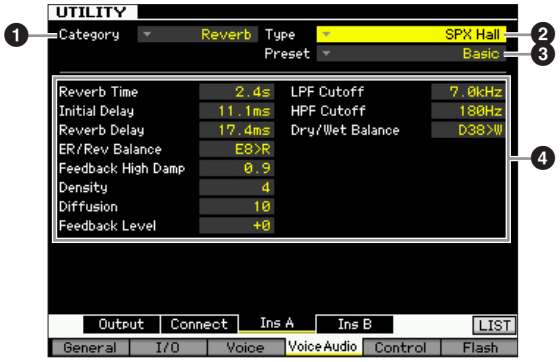
カテゴリーとタイプを設定して、インサーションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを選択します。カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについては、24ページで詳しく説明しています。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してリストを表示させ、その中から選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは、37ページをご覧ください。

インサーションエフェクトの効果を設定する [SF3] Ins A (インサーションエフェクトA) [SF4] Ins B (インサーションエフェクトB)

ボイスモードでの、オーディオ入力パートにかかるインサーションエフェクトの設定を行ないます。
ボイスモードからユーティリティーモードに入った場合にのみ表示される画面です。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Category (カテゴリー)

❷ 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は、24ページで詳しく説明しています。

❸ Preset (プリセット)

各エフェクトタイプでは、画面下部に表示されるパラメーター群の設定により、エフェクトのかかり方を変えることができます。パラメーター群の設定は、何種類かがテンプレートとして用意されており、この欄で選択できます。

❹ 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27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、別電子ファイル「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。

リモートやMIDIの設定をする [F5] Control (コントロール)

リモートやMIDIの設定を行ないます。

リモートコントロールDAWの種類を設定する [SF1] Remote (リモートセッティング)

リモートコントロールするコンピューターのDAWアプリケーションの種類を設定します。MOTIF XFでは、Cubase 4～5、Logic Pro 7.2～LogicStudio、SONAR 5.2～8、Digital Performer 5.1～6に対応しています。



❶ DAW Type (DAWタイプ)

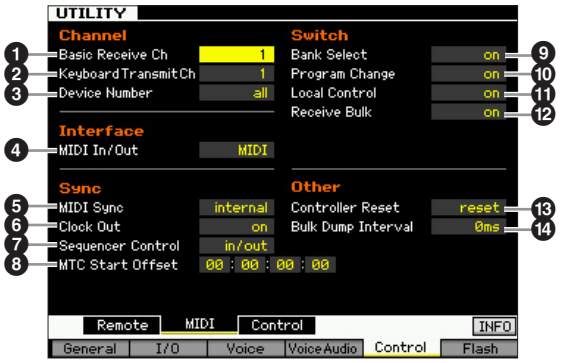
接続しているコンピューター上で使用しているDAWアプリケーションの種類を設定します。

設定値: Cubase、Logic、Sonar、Digital Performer

NOTE DAWタイプ(❶)を切り替えると、リモートセッティングは確定されます。

MIDIに関する設定をする [SF2] MIDI

MIDIに関する設定を行ないます。



❶ Basic Receive Ch (ベーシック レシーブチャンネル)

ボイス/パフォーマンスモードのときの、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 ソング/パターンモードのときは、ミキシングの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、ミキシングパートエディットのボイス画面(194ページ)で行ないます。

❷ Keyboard Transmit Ch (キーボード トランスミットチャンネル)

ボイス/パフォーマンスモードのときの、鍵盤演奏やコントローラー操作の、MIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1～16、off

NOTE ソング/パターンモードのときは、鍵盤演奏やコントローラー操作によって発生したMIDIイベントは、選択中のトラックのアウトプットチャンネルで、本体音源部や外部MIDI機器へ送信されます。トラックのアウトプットチャンネルは、ソングプレイのアウトプットチャンネル画面(142ページ)で設定します。

❸ Device Number (デバイスナンバー)

MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器との間で、バルクダンプ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
バルクダンプ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わない設定です。送受信しようとすると、エラーメッセージがでたり、実行されなかったりします。

❹ MIDI In/Out

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。

設定値: MIDI、USB、FW (FireWire拡張ボード装着時のみ設定が有効)

NOTE MIDIメッセージ送受信用をする際、MIDI、USB、FWの2種類以上を同時に使うことはできません。

❺ MIDI Sync (MIDIシンク)

ソング/パターン/アルペジオの再生を、MOTIF XF本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続した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。

設定値: internal、MIDI、auto、MTC

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する場合はこの状態にします。

MIDI
MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器をマスターとする場合、この設定にします。この場合、外部MIDI機器側は、MIDIクロックがMOTIF XFに出力される設定にする必要があります。

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。このとき、MOTIF XF上でテンポ変更はできません。外部MIDI機器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 XF本体のソング/パターン/アルペジオの再生をしたいとき、便利な設定です。

MTC (MIDIタイムコード)
MIDI入力されるMTC信号で動作します。このとき、MMC信号をMIDI出力します。本体をMTCによる同期演奏のスレーブとして使用したり、MMCに対応したMTRなどの外部機器と連携させて音楽制作

をする場合、この設定にします。MTCへの設定はソングモードに対してのみ有効です。

NOTE MTCに設定した場合は、ソングおよびソングモードでのアルペジオを再生できません。パターンおよびパターンモードでのアルペジオは再生できます。

NOTE MTC (MIDI Time Code)は複数のオーディオ機器を同期演奏するための信号で、MIDIケーブルを使ってやり取りできるタイムコードです。「時: 分: 秒: フレーム」という単位で構成されています。MOTIF XFはMTCを受信して同期することはできますが、本体からMTCを出力することはできません。

NOTE MMC (MIDI Machine Control)はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

❻ Clock Out (クロックアウト)

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。

設定値: on、off

❼ Sequencer Control (シーケンサーコントロール)

スタート(FAH)、コンティニュー (FBH)、ストップ(FCH)、ソングポジションポインター (F2H)を送受信するかどうかを設定します。

設定値: off、in、out、in/out

off
送受信しません。

in
受信のみします。送信はしません。

out
送信のみします。受信はしません。

in/out
送受信します。

❽ MTC Start Offset (MTCスタートオフセット)

MIDIタイムコードを受信してから、シーケンサーをスタートするまでの間隔を設定します。MTC対応の機器と同期する場合、曲の頭を相手の機器とそろえるときに使います。

設定値: 時:分:秒:フレーム
時: 00～23
分: 00～59
秒: 00～59
フレーム: 00～29

❾ Bank Select (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、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MIDI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

❿ Program Change (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、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MIDI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

⓫ 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、本体のキーボード/コントローラー部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報は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)

⓬ Receive Bulk (レシーブバルク)

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)

⓭ 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、ブ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。

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
ブレスコントローラー	最大
アサイナ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

⓮ Bulk Dump Interval (バルクダンプ インターバル)

本体のバルクダンプ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、またはシーケンストラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報を再生する場合の送信インターバルを設定します。バルクダンプ機能とは、エディットバッファー (DRAM)やユーザーメモリーのフラッシュ ROM上のデータを、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、外部MIDI機器やコンピューター上のシーケンサーなどのソフトウェアに送信する機能です。

設定値: 0～900ms (ミリ秒)

NOTE 本体のバルクダンプ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、30ms以上に設定しても実際には30msのインターバルで送信されます。ソングまたはパターンのトラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報を再生する場合は、テンポ設定にかかわらず、ここでの設定どおりのインターバルでバルク送信されます。

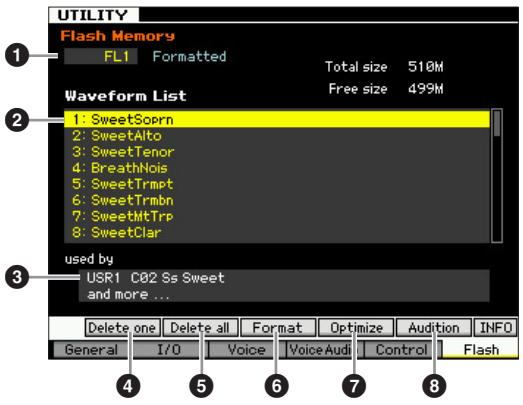
コントローラーの設定をする [SF3] Control (コントローラーアサイン)



パネルのコントローラーやノブなどには、MIDIのコントロール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、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。

フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)に対して処理を行なう [F6] Flash (フラッシュ)]

この画面では、別売のフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mに対して、フォーマットやオプティマイズなどの処理を行ないます。



❶ フラッシュメモリーエクスパンションモジュールの番号

2つあるスロットのうち、どちらに装着したモジュールに対して処理を行なうかを設定します。「FL1」を選んだ場合はスロット1に、「FL2」を選んだ場合はスロット2に装着したモジュールに対して処理を行ないます。

NOTE FL512M/FL1024Mが取り付けられていない場合は、スロット(FL1またはFL2)の表示の右に「Unmounted」と表示されます。フォーマットされていないFL512M/FL1024Mが取り付けられている場合は「Unformatted」と表示され、フォーマットされているFL512M/FL1024Mが取り付けられている場合は「Formatted」と表示されます。

❷ ウェーブフォーム一覧

❶で選択したモジュールに保存されている、全ウェーブフォームが一覧表示されます。この一覧から1つを選んで[SF5]ボタンを押すと、選択したウェーブフォームの音を聞けます。

❸ ボイス

❷で選択したウェーブフォームが、本体のどのボイスで使われているかを表示します。選択したウェーブフォームが実際に有効活用されているかどうかをチェックできます。デリート(❹)機能を実行する前などに確認するとよいでしょう。

❹ [SF1] Delete One (デリートワン)

選択したウェーブフォームをひとつ消去します。
❶でスロット番号を選び、❷で消去したいウェーブフォームを選んだあと、このボタンを押すことで選択したウェーブフォームを消去できます。

❺ [SF2] Delete all (デリートオール)

一覧表示されているウェーブフォームを一括消去します。
❶でスロット番号を選んだあとにこのボタンを押すと、選択したスロットに装着されているモジュール上のすべてのウェーブフォームが消去されます。

❻ Format (フォーマット)

装着したフラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/1024Mをフォーマットします。フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/1024Mは、工場出荷時点でフォーマットされていないので、装着直後にフォーマットの実行が必要です。
❶でモジュールを装着したスロット番号を選んだあと、このボタンを押すと確認ダイアログが表示されるので、[INC/YES]ボタンを押してフォーマットを実行します。

注 記 **すでにフォーマット済みのモジュールに対してもフォーマット操作は可能です。このような場合は、モジュールに保存されているすべてのウェーブフォームデータは消去されますので、ご注意ください。**

❼ Optimize (オプティマイズ)

フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024Mの「オプティマイズ = 最適化」を実行します。「最適化」とは、すでに使用中のメモリーエリアと未使用のメモリーエリアを整理することで、残りの有効メモリー容量を最大限に有効活用できるようにする機能です。
❶でスロット番号を選んだあと、このボタンを押すと確認ダイアログが表示されるので、[INC/YES]ボタンを押して最適化を実行します。

注 記 **オプティマイズは数十分かかる場合があります。また、オプティマイズを途中でキャンセルすることはできませんが、途中で電源を切るとフラッシュメモリーエクスパンパンションモジュール上のデータは消えてしまいますので、途中で電源を切らないようご注意ください。**

❽ Audition (オーディション)

このボタンを押すことにより、現在選択されているウェーブフォームの音を聞くことができます。

工場出荷時の状態に戻す [JOB] (ファクトリーセット)

ユーティリティージョブモードでは、本体内蔵のユーザーメモリー (34ページ)を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットのジョブを実行します。
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。

注 記 **ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなどのデータや、ユーティリティーモードでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。また、フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)に保存したウェーブフォームデータもクリアされます。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USB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存されることをおすすめします(241ページ)。**



❶ All (オール)

オンに設定すると、現在のユーザーメモリーの内容が、すべて工場出荷時の状態に戻ります。
オフに設定すると、ユーザーバンク1(USR1)のすべてのボイスデータ(A01～H16)とユーザードラムバンク(UDR)のドラムボイスデータ(A01～A08)のみが、工場出荷時の状態に戻ります。

設定値: ☑ オン、☐ オフ

❷ Power On 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、自動的に工場出荷状態にもどり、デモソングとデモパターンが読み込まれる状態になります。通常は、オフにしておきます。

設定値: ☑ オン、☐ オフ

注 記 **パワーオンオートファクトリーセットにチェックを入れてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。通常はチェックを外してオフの設定にしておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、チェックを外した状態でファクトリーセットを実行します。**

工場出荷状態にする手順は、取扱説明書をご参照ください。

シーケンサーの設定をする [SEQ SETUP](シーケンサーセットアップ)

パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードで[SEQ SETUP]ボタンを押すと、再生/録音に関する設定を行なう画面が表示されます。
シーケンサーセットアップの設定をしたあとは、[STORE]ボタンを押して、本体に保存してください。ユーティリティーモードの設定と一緒に本体に保存されます。

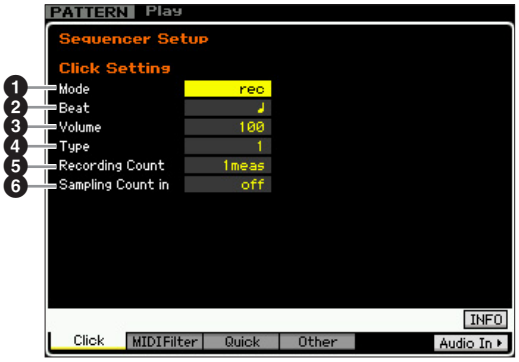
注 記 **ストアの操作をせずに電源をオフにすると、変更した設定はメモリーから消えてしまいます。**

NOTE ボイスモードでは[SEQ SETUP]ボタンを押しても、設定画面は表示されません。またマスターモードでは、モードがSong/Pattern/Performance (214ページ)のときのみ、設定画面が表示されます。

クリック音(メトロノーム音)を設定する [F1] Click (クリック)

パフォーマンス/ソング/パターンモードにおける、クリック音(メトロノーム音)の設定を行ないます。パフォーマンス/ソング/パターンモードに共通の設定となります。

NOTE クリック音は内部音源を使うので、その再生によって同時発音数が消費されます。



❶ Mode (モード)

どの状態でクリック音を鳴らすかを設定します。

設定値: off、rec、rec/play、always

off
クリック音を鳴らしません。

rec
パフォーマンス/ソング/パターンの録音中にクリック音を鳴らします。

rec/play
録音中/再生中にかかわらず、シーケンサーが動いている間はクリック音を鳴らします。

always
シーケンサーの動作に関係なく、常にクリック音を鳴らします。

❷ Beat (ビート)

クリック音を鳴らす間隔を設定します。

設定値: ♪ (16 分音符)、♪ (8 分音符)、♩ (4 分音符)、𝅗𝅥 (2 分音符)、𝅝 (全音符)

❸ Volume (ボリューム)
クリック音のボリュームを設定します。

設定値: 0～127

❹ Type (タイプ)
クリック音の種類を選びます。メトロノーム音、スティック音など、10種類のバリエーションがあります。

設定値: 1～10

❺ Recording Count (レコードカウント)
レコードモードで、[▶](プレイ)ボタンを押してから実際に録音がスタートされるまでの予備の小節数を設定します。

設定値: off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音がスタートする)、1meas～8meas

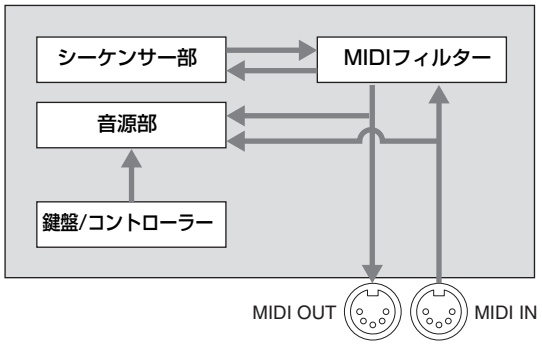
❻ Sampling Count in (サンプリングカウントイン)
ソング/パターンモードからサンプリングモードに入り、Type = sample+note、Trigger Mode = measでサンプリングする場合のサンプリングを、スタートさせてからソング/パターンがスタートするまでの予備の小節数を設定します。

設定値: off (サンプリングスタートと同時にソング/パターンもスタートする)、1meas～8meas

MIDIフィルターを設定する [F2] MIDI Filter (MIDIフィルター)

MIDI入力/出力されるイベントの中から、カットする(フィルターをかける)ものを設定します。MIDI出力については、パフォーマンスの演奏データや、ソング/パターンの再生データに対する設定になります。鍵盤演奏やアルペジエーターの出力についてはフィルターはかかりません。ただし、シーケンサーの再生データについては、MIDI OUT端子からの出力データだけでなく、内部音源に対する出力についてもフィルターがかかります。

MIDI入力については、MIDI IN端子から入力されたMIDIデータの内、シーケンサーに録音されるデータについてのみフィルターがかかります。内部音源に対する入力についてはフィルターはかかりません。

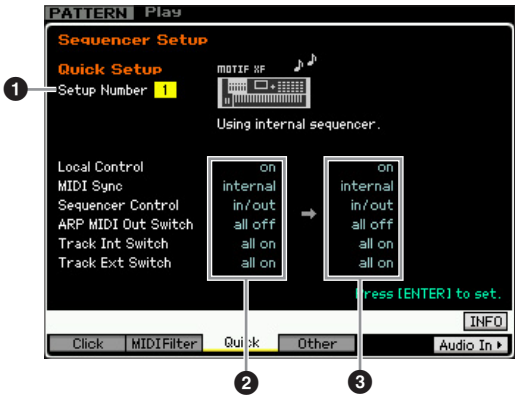


フィルターをかけるMIDIイベント
Note (ノート)、Program Change (プログラムチェンジ)、Control Change (コントロールチェンジ)、Pitch Bend (ピッチベンド)、Channel After Touch (チャンネルアフタータッチ)、Polyphonic After Touch (ポリフォニックアフタータッチ)、System Exclusive (エクスクルーシブ)、Channel Mode Message(チャンネルモードメッセージ)

設定値: ☑フィルターをかける、☐フィルターをかけない

クイックセットアップ機能を設定する [F3] Quick (クイックセットアップ)

パフォーマンス/ソング/パターンモードの外部接続に関するパラメーターの設定を、プリセットの中から選ぶだけで定められた設定に一度に変更する機能です。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。



NOTE パフォーマンスモードからクイックセットアップに入った場合、「Track INT Switch」と「Track EXT Switch」は表示されません。

❶ Setup Number (セットアップナンバー)
プリセットされているセットアップを番号で選びます。選択されたセットアップの設定内容は、実行後の設定値(❷)に一覧表示されます。

設定値: 1～4

1	Using internal Sequencer	単独で内部のシーケンサー機能(ソングまたはパターン)を使用するための設定です。
2	Recording internal sequencer to computer	ソング/パターンの再生データを外部コンピューターに送って、アプリケーションソフトウェアに記録するための設定です。
3	Recording on computer	コンピューターのアプリケーションソフトウェアに演奏情報を記録するための設定です。外部からMIDIクロックが入力された場合は外部クロックに同期し、外部からMIDIクロックが入力されない場合は内部クロックに同期します。
4	Recording arpeggio to computer	アルペジオ再生のデータを外部コンピューターに送って、アプリケーションソフトウェアに記録するための設定です。

❷ 現在の設定値
各パラメーターの現在の設定値を表示します。セットアップナンバー (❶)を設定後、[ENTER]ボタンを押すと、実行後の設定値(❸)が❷にコピーされ、クイックセットアップが実行されます。

❸ 実行後の設定値
セットアップナンバー (❶)で選択されている、プリセットセットアップの設定内容を表示します。

ソング/パターンに関するその他の設定 [F4] Other (アザー)

パターンの切り替え方など、ソング/パターンモードに関するその他の設定を行ないます。

NOTE ここでの設定は、パフォーマンスモードでは直接関係ありません。



❶ Quantize (クオンタイズ)

パターン再生中にセクションを変更した場合、実際にパターンが切り替わるタイミングを設定します。

設定値: 1 (小節単位)、1/2 (2分音符単位)、1/4 (4分音符単位)、1/8 (8分音符単位)、1/16 (16分音符単位)

❷ Tempo Hold (テンポホールド)

パターンナンバーを切り替えたときに、パターンデータ上のテンポ設定に従ってテンポを変更する(off)か、パターンデータ上のテンポ設定を無視してテンポを一定とする(on)か、を設定します。テンポを変えずにパターンナンバーを切り替えたい場合にonに設定します。通常はoffに設定します。

設定値: on、off

NOTE パターンチェーン上のテンポについては、このパラメーター設定の影響を受けません。

❸ Load Mixing (ロードミキシング)

ソング/パターンナンバーを切り替えたときに、ソング/パターンデータ上のミキシング設定に変更する(on)か、ミキシング設定を無視する(off)か、を設定します。通常はonに設定します。

設定値: on、off

NOTE ソングチェーン再生時にロードミキシングが「off」に設定されていると、ソングが切り替わってもミキシング設定は切り替わりません。

❹ Song Event Chase (ソング イベントチェイス)

ソングを途中から再生したり早送り/巻き戻したりする場合などに、特定のイベントが読み飛ばされないようにします。イベントチェイスを設定したイベントは、早送り/巻き戻しをしても、正しく再現されるようになります。

設定値: off、PC (プログラムチェンジ)、PC+PB+Ctrl (プログラムチェンジ+ピッチベンド+コントロールチェンジ)

NOTE offを以外に設定すると、ソングを途中から再生する場合も、指定したイベントを曲のはじめから高速で再生する状態になります。そのためスタートしてから曲が始まるまでに多少時間がかかったり、早送り/巻き戻しのスピードが遅くなったりする場合があります。

ファイルを操作する(ファイルモード)

ファイルモードでは、本体で作成したボイスやパフォーマンス、ソング、パターン、ウェーブフォームなどのデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置からデータを読み込んだりします。また、ネットワークで接続されたコンピューターのドライブをマウントして、直接データのやり取りをすることもできます。
他のモードから[FILE]ボタンを押すとファイルモードに入ります。ファイルモードに入る前のモードによって、保存したり読み込んだりできるデータの種類が異なります。

NOTE ネットワークで接続されたコンピューターのドライブをマウントする場合は、あらかじめLANケーブルでルーターやハブとMOTIF XFやコンピューターを接続するとともに、ユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)を設定して、MOTIF XFをネットワークに接続された状態にしておく必要があります。LANの仕組みや接続方法については41ページをご覧ください。

ファイルモードで使われる用語について

ファイルモードの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイルモードで出てくる用語について説明します。

ファイル(File)

メモリーやハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。MOTIF XFやコンピューターがメモリーやハードディスクにデータを保存したり、読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りを行ないます。ファイルには、次に説明するファイル名と拡張子が付けられています。

ファイル名

ファイルにつけた名前をファイル名といいます。MOTIF XFでは20文字までの英数字を使って設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けられたりしますが、MOTIF XFではカナや漢字は記号に置き換えて表示されます。

拡張子

「.mid」や「.wav」などのように、ファイル名の最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、MOTIF XFでは自分で入力したり変更したりすることはできません。MOTIF XFでは保存するデータの種類ごとに10種類の拡張子が決められています(235ページ)。

ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B (バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト)やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト)という単位を使います。
1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

デバイス(Device)

ファイルを保存したり読み出したりするメモリーやハードディスクなどの外部記憶装置のことをデバイスと呼びます。MOTIF XFが扱えるデバイスには、本体のUSB TO DEVICE端子に接続されたフラッシュメモリー、ハードディスクと、ネットワークで接続されたコンピューターのドライブなどがあります。

ディレクトリー (Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイル名と同じようにディレクトリー名が設定されます。ただし、ディレクトリー名には拡張子はありません。

カレント

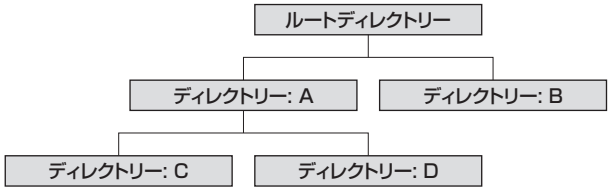
「現在作業中の」という意味を表す形容詞です。デバイスやディレクトリーの前に付けて、カレントデバイス(現在作業中のデバイス)、カレントディレクトリー (現在作業中のディレクトリー)というように使われます。

階層構造(ツリー構造)

メモリーやハードディスクに保存されているファイルが膨大な数になってくると、ファイルを整理するためのディレクトリーの数も多くなり、ディレクトリーを整理するために、ディレクトリーの中にディレクトリーを作成する必要が出てきます。このようなディレクトリーの中にディレクトリーが入るような複雑なディレクトリー構成のことを階層構造(またはツリー構造)と呼びます。このとき、メモリーやハードディスクを開いたときに最初に表示される場所を「ルートディレクトリー」と呼びます。

ディレクトリー (フォルダー)の移動について

図のようなディレクトリー構成を持つハードディスクを例にとって、ディレクトリーの移動について説明します。
まず、このハードディスクのルートディレクトリーを開くと、AとBの2つのディレクトリーだけが表示されます。次にディレクトリー Aに入ると、CとDの2つのディレクトリーが表示されます。さらにディレクトリー Cに入ると、ディレクトリーは何も表示されなくなり、ディレクトリー Cに保存されているファイルだけが表示されます。
このように、表示されるディレクトリーの中に入って階層構造の下側に移動することを、「階層を下がる」といいます。
次に、ディレクトリー Cからディレクトリー Bに移動してみましょう。まず階層を一つ上がってディレクトリー Aに移動します。さらにもう一度階層を上がってルートディレクトリーに移動します。すると再びディレクトリー AとBが表示される状態になるので、目的のディレクトリー Bに入ります。
このように、離れた位置にあるディレクトリーに移動するためには、上下に接しているディレクトリーを1つずつたどりながら目的のディレクトリーに移動する必要があります。



NOTE ファイル画面(237ページ)では、階層を下がる操作は、移動したいディレクトリーにカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押します。
階層を上がる操作は、ディレクトリー /ファイルリスト(❸)の最上段に移動して[ENTER]ボタンを押します。

パス

ファイルやディレクトリーの場所を示す表示のことをパスと呼んでいます。パスの書き方は、デバイス(記憶装置)からスラッシュ (/)でディレクトリー名をつないでいきます。たとえば、先ほどの図でディレクトリー Cをパス付きで表示すると、「/USB_HDD/A/C」となります。

マウント(Mount)

メモリーやハードディスクなどのデバイス(外部記憶装置)を、MOTIF XFが認識して使用可能な状態にすることを指します。MOTIF XFでは、USB記憶装置の場合はUSB端子に接続する事で自動的にマウントが実行されます。ネットワークで接続されたコンピューターのデバイスについては、マウント画面(239ページ)でマウントの操作を行ないます。
なお、マウントを解除することをアンマウント(Unmount)と呼びます。

フォーマット(Format)

メモリーやハードディスクなどのデバイス(外部記憶装置)を初期化することをフォーマットと呼びます。フォーマットすると、そのデバイスに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー)は消えてしまいます。

セーブ(Save)、ロード(Load)

メモリーやハードディスクなどのデバイスにデータを保存することをセーブ、デバイスからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

MOTIF XFで読み書きできるファイルの種類について

MOTIF XFでは、ロード可能なファイルタイプとセーブ可能なファイルタイプが下記表のように異なります。目的に応じて、適切なファイルタイプを選びましょう。

セーブできるファイルタイプ

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All (オール)	.X3A	ユーザーメモリー上のすべてのデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
All Voice (オールボイス)	.X3V	ユーザーバンク(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのボイスデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。サンプリングで取り込まれたサンプルを使っているユーザーボイスがある場合、該当するウェーブフォームも合わせて保存(セーブ)されます。
All Arpeggio (オールアルペジオ)	.X3G	アルペジオメモリー (フラッシュ ROM) 上に作成された全ユーザーアルペジオデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
All Song (オールソング)	.X3S	シーケンスメモリー (フラッシュ ROM) に保存(ストア)されたすべてのソングデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各ソングに保存(ストア)されているすべてのミキシングデータとミキシングボイス、すべてのサンプルボイスも合わせて保存(セーブ)されます。
All Pattern (オールパターン)	.X3P	シーケンスメモリー (フラッシュ ROM) に保存(ストア)されたすべてのパターンデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各パターンに保存(ストア)されているすべてのミキシングデータとミキシングボイス、すべてのサンプルボイスも合わせて保存(セーブ)されます。
SMF (スタンダードMIDIファイル)	.MID	ソング/パターンモードで作成した1つのシーケンスデータのうち、シーケンストラック(TR1～16)とテンポトラックのデータを、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)として保存(セーブ)します。

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All Waveform (オールウェーブフォーム)	.X3W	サンプリング機能により制作された、SDRAM上の全ウェーブフォームデータや別売のフラッシュエクスパンションモジュール(FL512M/FL1024M)上の全ウェーブフォームデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。各ウェーブフォームで使われているすべてのサンプルデータも合わせて保存(セーブ)されます。ただし、FL512M/FL1024M上のサンプルデータを含むかどうかは、ロード/セーブ実行前に選択できるので、ファイルの中に必ずしも含まれているとは限りません。
WAV (WAVファイル)	.WAV	サンプリング機能で作成された1つのサンプルを、WAVファイルとして保存(セーブ)します。WAVファイルは、ウィンドウズなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットです。
AIFF (AIFFファイル)	.AIF	サンプリング機能で作成された1つのサンプルを、AIFFファイルとして保存(セーブ)します。AIFFファイルは、Macなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットです。

* セーブしたときにファイルに自動的に付加される拡張子。

ロードできるファイルタイプ

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All (オール)	.X3A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: X3A)を、再度そのままロードします。
all without system (オールウィズアウト システム)	.X3A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: X3A)を、ユーティリティーモードでのすべての設定を除外して、再度ロードします。
All Voice (オールボイス)	.X3V	「All Voice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: X3V)を、再度そのままロードします。
Voice (ボイス) 1 bank voice (ワンバンクボイス)	.X3A .X3V	「All (オール) 」または「All Voice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: X3AまたはX3V)の中から、特定のボイスまたはボイスバンクを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X3A、X3Vのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、243ページをご覧ください。
Performance (パフォーマンス)	.X3A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子X3A)から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X3Aのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、245ページをご覧ください。
All Arpeggio (オールアルペジオ)	.X3G	「All Arpeggio (オールアルペジオ)」でセーブしたファイル(拡張子: X3G)を、再度そのままロードします。
All Song (オールソング)	.X3S	「All Song (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: X3S)を、再度そのままロードします。
Song (ソング)	.X3A .X3S .MID	「All (オール) 」または「All Song (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: X3AまたはX3S)の中から、特定のソングだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X3A、X3Sのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、245ページをご覧ください。
All Pattern (オールパターン)	.X3P	「All Pattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: X3P)を、再度そのままロードします。
Pattern (パターン)	.X3A .X3P .MID	「All (オール) 」または「All Pattern (パターン)」でセーブしたファイル(拡張子: X3AまたはX3P)の中から、特定のパターンだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X3A、X3Pのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、245ページをご覧ください。
All Waveform (オールウェーブフォーム)	.X3W	「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: X3W)を、再度そのままロードします。
Waveform (ウェーブフォーム)	.X3A .X3W	「All (オール) 」または「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: X3AまたはX3W)の中から、特定のウェーブフォームだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子X3A、X3Wのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、246ページをご覧ください。
WAV (WAVファイル)	.WAV	WAVファイル(拡張子: WAV)をロードします。詳細は247ページをご覧ください。
AIFF (AIFFファイル)	.AIF	AIFFファイル(拡張子: AIF)をロードします。詳細は247ページをご覧ください。
Sample Voice (サンプルボイス)	.X3A .X3S .X3P	「All (オール)」、「All Song (オールソング)」、「All Pattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: X3A、X3S、X3P)から、特定のサンプルボイスだけを取り出してロードします。ソングモード、パターンモードからファイルモードに入った場合だけ有効です。このタイプを選ぶと、拡張子X3A、X3S、X3Pのファイルアイコンがに変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、246ページをご覧ください。
MOTIF XF Editor (MOTIF XFエディター)	.X3E	Web上からダウンロード可能なコンピューター用アプリケーションソフトであるMOTIF XF専用エディターで保存されたファイル(拡張子: X3E)を、本体にロードします。エディター形式ファイルの中には、エディターで作成されたすべてのユーザーボイスデー タと、現在選択中のミキシングデータが入っています。MOTIF XFにロード可能なのは、ユーザーボイスデータのみです。

MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8データとの互換性について

MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8とMOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8は完全互換となります。

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8データとの互換性について

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8で制作したデータのうち、ボイス、ウェーブフォーム、サンプルボイスについては、下記の方法でMOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8にロードできます。

● オール

MOTIF ESのファイルモードで、ファイルタイプ「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A)を、そのままMOTIF XFにロードできます。この場合、[F1] File (ファイル)画面でType=「All」に設定してください。

● ボイス

MOTIF ESのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「All Voice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A、W7V)の中から、特定のボイスだけを取り出してMOTIF XF本体にロードできます。[F1] File (ファイル)画面でType=「Voice」に設定してください。

MOTIF ESのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A)の中から、すべてのボイスを取り出してMOTIF XF本体にロードできます。また、MOTIF ESのファイルモードで、ファイルタイプ「All Voice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W7V)を、そのままMOTIF XFにロードできます。これらの場合、[F1] File (ファイル)画面でType=「All Voice (オールボイス)」に設定してください。またボイスエディターファイル(拡張子: W7E)もロードできます。

NOTE MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8とMOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8とではプリセットウェーブフォームやエフェクトのしくみが違うので、まったく同じサウンドを得られないことをご了承ください。

● ウェーブフォーム

MOTIF ESのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A、W7W)の中から、特定のウェーブフォームだけを取り出してMOTIF XF本体にロードできます。[F1] File (ファイル)画面でType=「Waveform」に設定してください。

MOTIF ESのファイルモードで、ファイルタイプ「All Waveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: W7W)を、そのままMOTIF XFにロードできます。この場合、[F1] File (ファイル)画面でType=「AllWaveform」に設定してください。

● サンプルボイス

MOTIF ESのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「All Song (オールソング)」、「All Pattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A、W7S、W7P)の中から、特定のサンプルボイスだけを取り出してMOTIF XF本体にロードできます。ソングモード/パターンモードからファイルモードに入った上で、[F1] File (ファイル)画面でType=「Sample Voice」に設定してください。

データを保存(セーブ)する場合のファイルタイプの選択例

保存するデータ		ファイルタイプ
すべてのデータ		All
ユーザーボイス		All Voice
パフォーマンス		All
ソング	ユーザーボイス使用	All
	ユーザーボイス未使用	All Song
	ソングデータを他の機器に読み込ませる場合	SMF
パターン	ユーザーボイス使用	All
	ユーザーボイス未使用	All Pattern
	パターンデータを他の機器に読み込ませる場合	SMF
サンプリングデータ	すべてのサンプルデータ	All Waveform
	サンプルをコンピューターに読み込ませる場合	WAV、AIFF

ファイル操作をする [F1] File (ファイル)

ファイル画面では、デバイスの選択やディレクトリーの移動、ファイルのセーブ、ロード、リネーム、デリートなど、ファイルモードの主要な操作をすべて行ないます。



NOTE パラメーターによっては、画面右下に「LIST」が表示されます。その場合は、[SF6]ボタンを押してリスト表示させ、その中から選ぶことができます。詳細は、37ページをご覧ください。

❶ Device (デバイス)

本体にマウントされているメモリーやハードディスクなどのデバイスから、ファイルの読み書きを行なうデバイスを選びます。ここで選ばれたデバイスがカレントデバイスとなります。この設定を変更すると、ディレクトリー (❷)の表示が、選択したデバイスのルートディレクトリーに変更されます。画面右上に、選択したデバイスの容量が「使用済み容量/全体容量」として表示されます。

❷ Dir (ディレクトリー)

作業中のディレクトリー (カレントディレクトリー)を、パス付きで表示します。ここで表示されたディレクトリーの中身が、ディレクトリー/ファイルリスト(❸)に表示されます。ディレクトリーの移動は、ディレクトリー/ファイルリスト(❸)で行ないます。

❸ ディレクトリー/ファイルリスト

カレントディレクトリー内のディレクトリーやファイルの一覧を表示します。最上段に上の階層に移動するための表示があり、その下にディレクトリーとファイルが、それぞれアルファベット順に表示されます。
ディレクトリーとファイルは左端のマークで区別できます。

🗀..... ディレクトリー
🗋..... ファイル

ディレクトリーについてはディレクトリー名が、ファイルについてはファイル名と拡張子そしてファイルサイズが表示されます。

ディレクトリーを移動する操作
階層を下がる場合は、移動したいディレクトリーにカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押します。
階層を上がる場合は、ディレクトリー /ファイルリスト(❸)の最上段に移動して[ENTER]ボタンを押します。

❹ Type (タイプ)
セーブ/ロードするデータの種類を選びます。ファイルモードに入る前のモードによって設定できる値が変わります。
各タイプの詳細については、「ファイルを保存(セーブ)する操作手順」(241ページ)、「ファイルを読み込む(ロード)操作手順」(243ページ)をご覧ください。

❺ セーブ元/ロード先のメモリー
セーブ元やロード先となるボイスやパフォーマンス、ソング、パターンを設定します。タイプ(❹)の設定によって表示が異なり、設定できる値が変わります。
セーブ元のメモリーについては「ファイルを保存(セーブ)する操作手順」(241ページ)を、ロード先のメモリーについては「ファイルを読み込む(ロード)操作手順」(243ページ)をご覧ください。

❻ [SF1] Save (セーブ)
ファイル名を入力する画面が表示され、セーブを実行します。セーブの手順について詳しくは「ファイルを保存(セーブ)する操作手順」(241ページ)をご覧ください。

❼ [SF2] Load (ロード)
ロードを実行します。ロードの手順について詳しくは「ファイルを読み込む(ロード)操作手順」(243ページ)をご覧ください。

❽ [SF3] Rename (リネーム)
ファイル名の変更を行ないます。変更後のファイル名を入力する画面が表示され、変更後のファイル名を入力します。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は、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

リネームは下記の手順で行ないます。
1. ディレクトリー /ファイルリスト(❸)でファイル名を変更するファイルにカーソルを移動します。
2. [SF3]ボタンを押して文字入力画面を表示します。
3. 変更後のファイル名(❻)を入力します。
4. [ENTER]ボタンを押すとファイル名が変更されます。

❾ [SF4] Delete (デリート)
ファイルの削除を実行します。

ファイルの削除は下記の手順で行ないます。
1. ディレクトリー /ファイルリスト(❸)で削除するファイルにカーソルを移動します。
2. [SF4]ボタンを押してデリート画面を表示します。
3. [ENTER]ボタンを押すと、ファイルが削除されます。

❿ [SF5] New Dir (ニューディレクトリー)
現在作業中のディレクトリー内に、新しいディレクトリーを作成します。新しいディレクトリーネームを入力する画面が表示され、ディレクトリーネームを入力します。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は、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

ディレクトリーの作成は下記の手順で行ないます。
1. [SF5]ボタンを押してニューディレクトリー画面を表示します。
2. ディレクトリーネーム(❼)を入力します。
3. [ENTER]ボタンを押すと、新しいディレクトリーが作成されます。

⓫ [F1] File (ファイル)
ファイルモードの他の画面からファイル画面に切り替えます。

⓬ [F2] Mount (マウント)
マウント画面を表示します。詳しくは239ページをご覧ください。

⓭ [F3] Format (フォーマット)
メモリーやハードディスクなどのUSB接続されたデバイス(外部記憶装置)を初期化するための画面です。詳しくは240ページをご覧ください。

⓮ [F4] Audio (オーディオ)
本体での演奏をオーディオファイルとして録音したり、再生したりする画面です。詳しくは取扱説明書をご覧ください。

ファイルの操作手順

ファイル画面では、次の手順で操作します。

1 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入ります。

ファイル画面(237ページ)が表示されます。

2 ファイル操作をするデバイスをマウントします。

セーブ/ロードするメモリーやハードディスクなどのデバイスをマウントします。

USB記憶装置は、本体のUSB TO DEVICE端子に接続すると自動的にマウントされます。ネットワークで接続されたコンピューターのドライブは、マウント画面(239ページ)でマウントを行ないます。

3 ファイル操作をするデバイスを選びます。

デバイス(❶)で、マウントしているデバイスの中から、データのセーブ/ロードを行なうデバイスを選びます。

4 ファイル操作をするディレクトリーに移動します。

選んだデバイスに複数のディレクトリーが存在する場合には、セーブ/ロードを行なうディレクトリーに移動します。

ディレクトリーの移動は次の操作で行ないます。

階層を下がる場合は、移動したいディレクトリーにカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押します。

階層を上がる場合は、ディレクトリー /ファイルリスト(❸)の最上段に移動して[ENTER]ボタンを押します。

ディレクトリー (❷)には、現在作業中のディレクトリー(カレントディレクトリー)がパス付きで表示され、ディレクトリー /ファイルリスト(❸)にはカレントディレクトリー内のディレクトリーやファイルが表示されます。

NOTE 新しいディレクトリーを作成してファイルを保存する場合は、[SF5] New Dirボタンを押して新しいディレクトリーを作成します。ディレクトリーを作成する手順については238ページをご覧ください。

5 ファイル操作をするデータの種類を選びます。

ファイル画面のタイプ(❹)で、ファイル操作を行なうデータの種類を選びます。すると、設定したデータの種類に関連するファイルだけが画面に表示されます。

NOTE ファイルモードに入る前のモードによって、設定できるデータの種類が異なります。目的のタイプが選べない場合は、そのタイプのデータを扱うモードに入ってから、もう一度[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り直してください。

6 操作するファイルを選びます。

ファイル画面のディレクトリー /ファイルリスト(❸)で、操作するファイルにカーソルを移動します。

セーブ(❻)、ニューディレクトリー (❿)を実行する場合、この操作は必要ありません。

ファイルのリネームやデリートの場合は、ここで[SF3] Renameボタンや[SF4] Deleteボタンを押します。リネームやデリートの操作については、238ページをご覧ください。

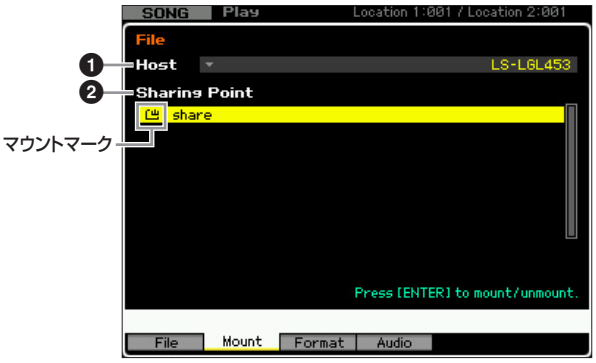
7 セーブ元やロード先となるメモリーを選びます。

ファイル画面のセーブ元/ロード先のメモリー (❺)で、ボイスやパフォーマンス、ソング、パターンなどを選びます。

セーブやロードの場合は、ここで[SF1] Saveボタンや[SF2] Loadボタンを押します。セーブの操作については「ファイルを保存(セーブ)する操作手順」(241ページ)、ロードの操作については「ファイルを読み込む(ロード)操作手順」(243ページ)をご覧ください。

ネットワークデバイスをマウントする [F2] Mount (マウント)

ネットワークで接続されたコンピューターの共有ディレクトリーをマウントするための画面です。



❶ Host (ホスト)

ネットワークに接続されているコンピューターの中から、デバイスをマウントするコンピューターを選びます。ここでは、コンピューター側で設定しているコンピューター名が表示されます。

NOTE [SF5] CHARボタンを押して、文字入力画面を表示させ、コンピューター名を直接入力できます。ホスト(❶)に、ご利用のコンピューター名が表示されていない場合は、この操作を行なうと表示されます。名前の入力方法について詳しくは基本操作の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

NOTE [SF6] LISTボタンを押してデバイスリストを表示させ、その中から設定値を選ぶこともできます。リスト入力について詳しくは37ページをご覧ください。

NOTE コンピューター名は、接続しているコンピューター上でご確認ください。詳しくは、お使いのコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

❷ Sharing Point (シェアリングポイントリスト)

ホスト(❶)で選択したコンピューター内の共有ディレクトリーが一覧表示されます。ここで、共有ディレクトリーのマウントとアンマウントを切り替えることができます。

ここで表示される共有ディレクトリーは、コンピューター側で設定している共有フォルダー名です。

マウント/アンマウントの切り替え
マウントしたい共有ディレクトリーにカーソルを移動して[ENTER]ボタンを押すと、その共有ディレクトリーがマウントされ、マウントマークが表示されます。マウントされた共有ディレクトリーにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと、マウントマークは消えてマウントは解除されます。

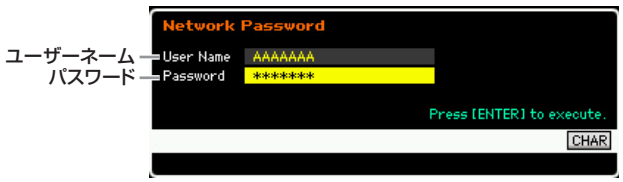
マウントの操作手順

ネットワークで接続されたコンピューターのドライブをマウントするには、次の手順で操作します。

1 MOTIF XFをネットワークに接続します。
ネットワークに接続する設定は、ユーティリティーモードのネットワーク画面(221ページ)で行ないます。

2 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、続いて[F2]ボタンを押してマウント画面を表示します。

3 マウントする共有ディレクトリー(フォルダー)のあるコンピューターを選びます。
ホスト(❶)で、ネットワークに接続されているコンピューターの中から、マウントする共有ディレクトリーのあるコンピューターを選びます。ホスト(❶)に選択したいコンピューター名が表示されていない場合は、[SF5] CHARボタンを押して直接コンピューター名を入力します。入力したコンピューター名も選択可能となります。
このとき、まだアクセスが確立していないコンピューターを選択すると、画面に「Press [ENTER] to access」と表示されます。[ENTER]ボタンを押すと、パスワードを入力する画面が表示されます(下図)。そこで、ユーザーネームとパスワードの欄に、コンピューターのユーザーアカウントとそのパスワードを入力して[ENTER]ボタンを押すと、コンピューターとのアクセスが確立します。シェアリングポイントリスト(❷)に、選択したコンピューター内の共有ディレクトリーが一覧表示されます。



NOTE 一度アクセスを確立したコンピューターは、上記の操作を行なわなくても、ホスト(❶)で選択すると共有ディレクトリーが表示されます。電源を切ると、再度上記の操作は必要となります。

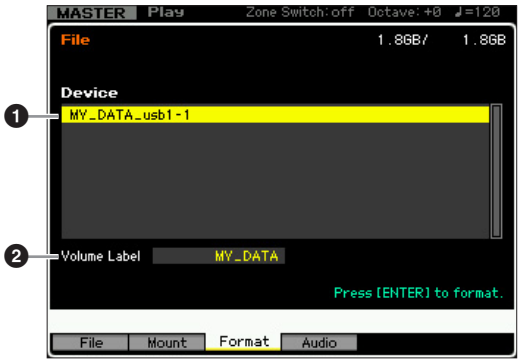
NOTE コンピューターのユーザーアカウントとそのパスワードの確認方法は、お使いのコンピューターの取扱説明書をご覧ください。

NOTE お使いのコンピューターでパスワードを設定していない場合は、パスワード入力画面が表示されても、何も入力せず[ENTER]ボタンを押せば、アクセスが確立します。

4 共有ディレクトリーをマウントします。
シェアリングポイントリスト(❷)で、マウントしたい共有ディレクトリーにカーソルを移動して[ENTER]ボタンを押すと、その共有ディレクトリーがマウントされ、マウントマークが表示されます。マウントされた共有ディレクトリーにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと、マウントマークは消えてマウントは解除されます。
マウントされた共有ディレクトリーは、ファイル画面(237ページ)のデバイスで選択できます。

デバイスをフォーマットする [F3] Format (フォーマット)

USB記憶装置や、ハードディスクなどのUSB接続されたデバイス(外部記憶装置)を初期化するための画面です。



❶ Device (デバイスリスト)
USB接続されたデバイスを一覧表示します。フォーマットを実行するデバイスを選択します。フォーマットが必要なデバイスは、「unknown device (usb***)」と表示されます。***にはフォーマットが必要なデバイスにつけられる通し番号が表示されます。1つのデバイス内に複数のパーティションがある場合は、通し番号の横にパーティション番号も表示されます。

❷ Volume Label (ボリュームラベル)
フォーマットするデバイスにボリュームラベルを設定します。ボリュームラベルとは、デバイスに付ける名前のことです。英数字を使って最大11字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

フォーマットの操作手順

1 フォーマットするデバイスをUSB TO DEVICE端子に接続します。

2 デバイスリスト(❶)でフォーマットするデバイスを選びます。

3 必要に応じてボリュームラベル(❷)を入力します。

4 [ENTER]ボタンを押すと、実行を確認する画面が表示されます。

フォーマットを中止する場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押します。

5 [INC/YES]ボタンを押すとフォーマットが実行されます。

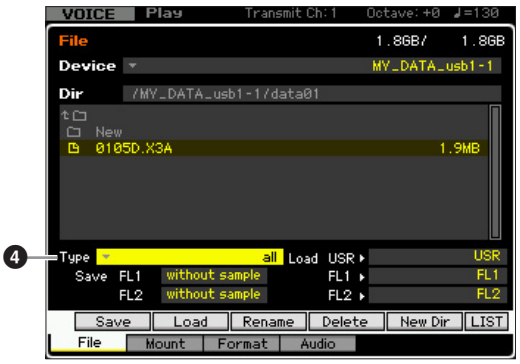
注記 フォーマットを行なうとデバイス内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。確認されるときは、MOTIF XF上では表示されないデータがデバイスに存在する可能性がありますので、ご注意ください。

ファイルを保存(セーブ)する操作手順

ファイルを保存(セーブ)する画面では、保存(セーブ)するデータの種類や、ファイルモードに入る前のモードによって、設定値や操作手順が大きく変化します。ここでは、次の3つのケースに分けて、「タイプ」と「セーブ元のメモリー」の設定値と操作手順を説明します。

- データをまとめて保存(セーブ)する
- 指定したボイスで使用しているサンプルを保存(セーブ)する
- 指定したソングやパターンをスタンダードMIDIファイルで保存する

データをまとめて保存(セーブ)する



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、保存(セーブ)するデバイスとディレクトリーを設定します。

NOTE ファイルモードに入る前のモードによって、設定できるタイプ(❹)が異なります。ソングを保存したい場合は、ソングモードから、パターンを保存したい場合は、パターンモードからファイルモードに入ってください。

NOTE 各タイプで保存(セーブ)されるデータについて詳しくは235ページをご覧ください。

NOTE セーブ時につけたいファイル名に近いファイルを、この時点で選んでおくと、ファイル名入力画面を呼び出した時点で、そのファイル名が初期設定として表示されます。ファイル名をゼロからインプットする必要がなくなるので、便利です。

2 タイプ(❹)を「all」、「all voice」、「all arpeggio」、「all waveform」、「editor」、「all song」、「all pattern」のいずれかに設定します。

NOTE ウェーブフォームデータを含むファイルの場合、セーブしたときのバンク(USR、FL1、FL2)ごとにどのバンクにロードするかをオプションで設定できます。

NOTE ウェーブフォームデータ(サンプル)を含むデータのタイプを選択した場合は、画面左下で、各メモリー部ごとにサンプルデータも含めてセーブするかどうかを設定してください。セーブ時のウェーブフォームのデータ構成については、248ページをご参照ください。

3 [SF1]ボタンを押して、ファイル名を入力する画面を表示させます。

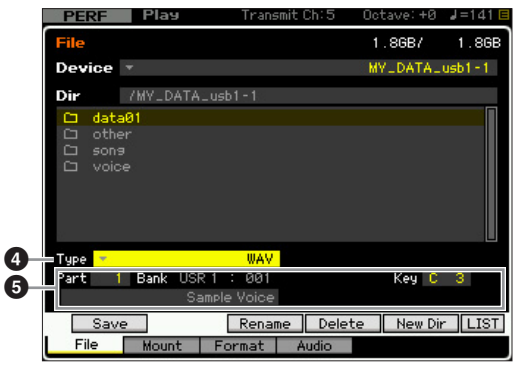
4 ファイル名を入力し、[ENTER]ボタンを押します。

確認画面が表示されます。
ファイル名は、英数字を使って最大20字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

5 [INC/YES]ボタンを押し、保存(セーブ)を実行します。

指定したボイスで使用しているサンプルを保存(セーブ)する

指定したボイスで使用しているサンプルを、コンピューターで読み込めるファイル形式で保存(セーブ)します。どのモードから入っても選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、保存(セーブ)するデバイスとディレクトリーを設定します。

NOTE セーブ時につけたいファイル名に近いファイルを、この時点で選んでおくと、ファイル名入力画面を呼び出した時点で、そのファイル名が初期設定として表示されます。ファイル名をゼロからインプットする必要がなくなるので、便利です。

2 タイプ(❹)を「WAV」または「AIFF」に設定します。

NOTE WAVまたはAIFFフォーマットで保存(セーブ)する場合、キーバンクのスタートポイントなどの一部のパラメーター情報は保存されません。したがって、このファイルを外部機器などにロードすると、波形の先頭が再生開始位置になるなどの違いが生じます。

3 セーブ元のメモリー (❺)を設定します。

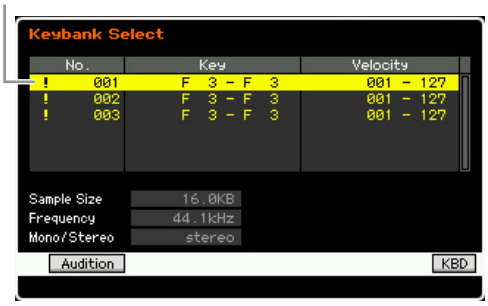
保存(セーブ)するユーザーサンプルが割り当てられている現在選択中のボイスとエレメントやキーを設定します。

NOTE プリセットボイスが割り当てられているパートや、プリセットウェーブフォームが割り当てられているボイス、エレメント、キーを設定すると、エラーが表示され、保存(セーブ)は実行されません。

NOTE ファイルモードに入る前に、ボイスモードでノーマルボイスを選んでいた場合と、ドラムボイスを選んでいた場合、パフォーマンス/ソング/パターンモードに入った場合とでは設定できるメモリーが異なります。セーブしたいサンプルが割り当てられているボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選択してからファイルモードに入ってください。

4 [SF1]ボタンを押して、キーバンクを選択する画面を表示させます。

キーバンク



5 カーソルを移動して、保存するサンプルが割り当てられているキーバンクを選びます。

[SF1]ボタンを押すとサンプルが再生され、サンプルを音で確認できます。

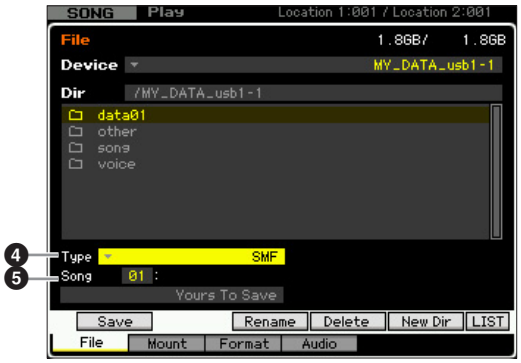
6 [ENTER]ボタンを押して、ファイル名を入力する画面を表示させます。

7 ファイル名を入力し、[ENTER]ボタンを押します。確認画面が表示されるので、[INC/YES]ボタンを押し、保存を完了します。

ファイル名は、英数字を使って最大20字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

指定したソングやパターンをスタンダードMIDIファイルで保存する

指定したソングやパターンをスタンダードMIDIファイルとして保存します。スタンダードMIDIファイルで保存すると、他のMIDI機器やコンピューターのアプリケーションなどに読み込ませることができます。ソングモードとパターンモードからファイルモードに入ったときに選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、保存(セーブ)するデバイスとディレクトリーを設定します。

NOTE セーブ時につけたいファイル名に近いファイルを、この時点で選んでおくと、ファイル名入力画面を呼び出した時点で、そのファイル名が初期設定として表示されます。ファイル名をゼロからインプットする必要がなくなるので、便利です。

2 タイプ(❹)を「SMF」に設定します。

3 セーブ元のメモリー (❺)を設定します。

NOTE ファイルモードに入る前のモードによって、設定できるメモリー (❺)が異なります。ソングをセーブしたい場合は、ソングモードから、パターンをセーブしたい場合はパターンモードから入ってください。

4 [SF1]ボタンを押してファイル名を入力する画面を表示させます。

5 ファイル名を入力し、[ENTER]ボタンを押します。確認画面が表示されるので、[INC/YES]ボタンを押し、保存を完了します。

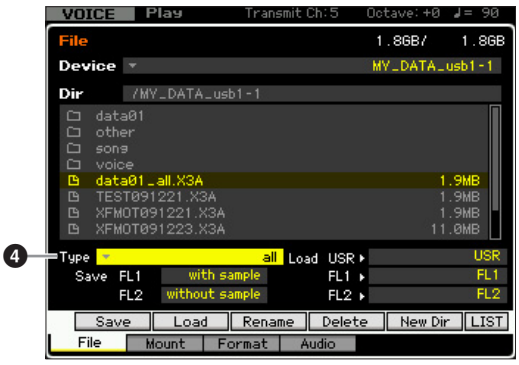
ファイル名は、英数字を使って最大20字で設定できます。名前の入力方法については、「基本操作」の「文字入力」(37ページ)をご覧ください。

ファイルを読み込む(ロード)操作手順

ファイルを読み込む(ロード)画面では、ロードするデータの種類や、ファイルモードに入る前のモードによって、設定値や操作手順が大きく変化します。ここでは、次の8つのケースに分けて、操作手順を説明します。

- データをまとめてロードする
- all、all voiceファイルからボイスをロードする
- all、all waveformファイルから、1ウェーブフォームをロードする
- allファイルからパフォーマンスをロードする
- all、all song (all pattern)ファイルから1ソング(1パターン)をロードする
- all、all song、all patternファイルから1サンプルボイスをロードする
- WAVまたはAIFFファイルをロードする
- SMFファイルをロードする

データをまとめてロードする



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードファイルが保存されているデバイスとディレクトリーを設定します。

NOTE ファイルモードに入る前のモードによって、設定できるタイプ(❹)が異なります。ソングをロードしたい場合は、ソングモードから、パターンをロードしたい場合は、パターンモードからファイルモードに入ってください。

2 タイプ(❹)を「all」、「all without system」、「all voice」、「all arpeggio」、「all waveform」、「editor」、「all song」、「all pattern」のいずれかに設定します。

設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー /ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ウェーブフォームデータ(サンプル)を含むデータのタイプを選択した場合は、画面右下のLoad 部で、各メモリー部ごとに本体のどのメモリー部(USR、FL1、FL2)にロードするかを設定してください。ロード時のウェーブフォームのデータ構成については、248ページをご参照ください。

3 データを読み込むファイルを選びます。

ディレクトリー /ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

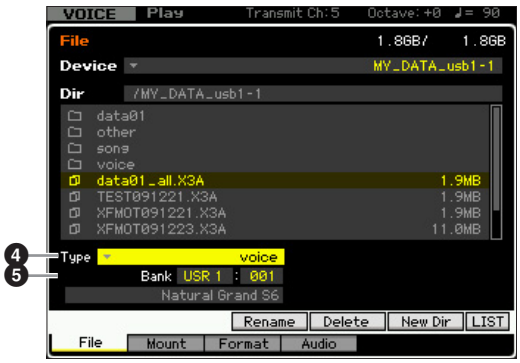
4 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。

ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

5 [INC/YES]ボタンを押して、ロードを実行します。

注記 ロードを実行すると、本体に保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

all、all voiceファイルからボイスをロードする



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「voice」または「1bank voice」に設定します。

設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー /ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ここでは、[SF2] Load (ロード)ボタンはまだ表示されません。実際にロードする1ボイスを選択したとき(手順6)に、表示されます。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。

タイプ(❹)を「voice」に設定している場合は、ボイスのデータをロードするボイスバンクとボイスナンバーを設定します。タイプ(❹)を「1bank voice」に設定している場合は、ボイスのデータをロードするボイスバンクのみを設定します。

NOTE ファイルモードに入る前に、ボイスモードに入っていた場合と、パフォーマンス/ソング/パターンモードに入っていた場合とでは設定項目が異なります。ロード先にしたいモードからファイルモードに入ってください。

4 データを読み込むファイルにカーソルを移動します。

ディレクトリー /ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

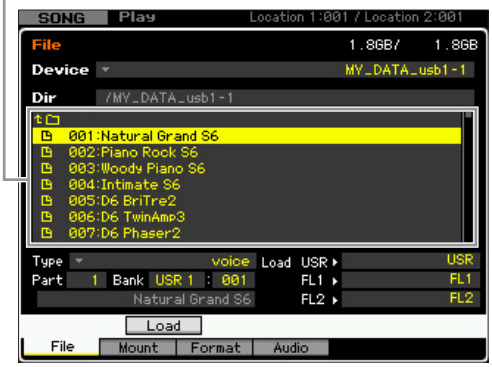
5 タイプ(❹)を「voice」に設定している場合は、[ENTER]ボタンを押して、ディレクトリー /ファイルリストに現在選択中のバンクに含まれるボイスの一覧を表示させます。タイプ(❹)を「1 bank voice」に設定している場合は、[ENTER]ボタンを押して、

ディレクトリー /ファイルリストにボイスバンクの一覧を表示させます。

本体パネル上のバンクボタンを押すことで、ディレクトリー /ファイルリストに表示されるボイスの一覧を切り替えることができます。

NOTE [USER DR]ボタンを押してUDRバンクを一覧表示させた場合、ロード先のメモリー (❺)は、「UDR」に切り替わり、固定されます。同様に、ロード先のメモリー (❺)でドラムボイスを設定した場合でも、連動してディレクトリー /ファイルリストにUDRバンクのボイス一覧が表示されます。

ボイス一覧



6 ロードするボイスまたはバンクにカーソルを移動します。

[SF2] Load (ロード)ボタンが表示されます。

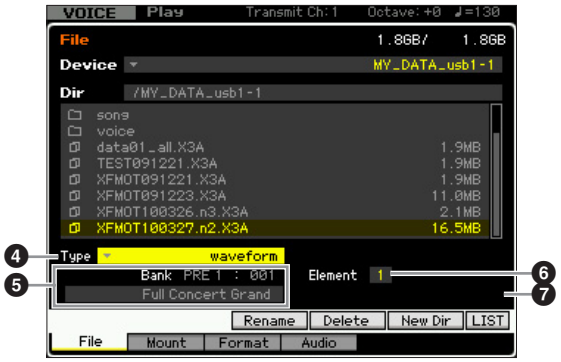
7 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。

ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

8 [INC/YES]ボタンを押して、ロードを実行します。

注 記 ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

all、all waveformファイルから、1ウェーブフォームをロードする



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「waveform」に設定します。

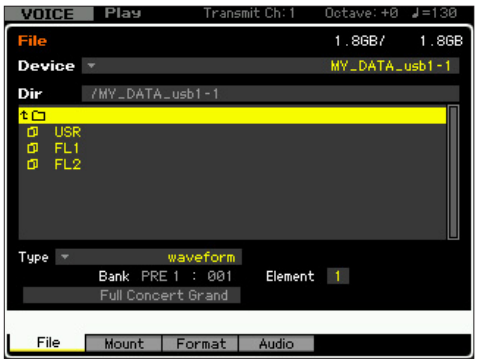
設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー /ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ここでは、[SF2] Load (ロード)ボタンはまだ表示されません。実際にロードする1ウェーブフォームを選択したとき(手順6)に、表示されます。

3 データを読み込むファイルを選びます。

ディレクトリー /ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

4 [ENTER]ボタン押すと、ファイルに含まれる3種類のメモリー (USR、FL1、FL2)が表示されるので、ロードさせたいウェーブフォームのあるメモリーにカーソルを移動します。



5 [ENTER]ボタンを押して、ファイルに含まれるウェーブフォームの一覧を表示させます。

ウェーブフォーム一覧



6 ロードするウェーブフォームにカーソルを移動します。

[SF2] Load (ロード)ボタンが表示されます。

7 ウェーブフォームをロードするボイスのエレメント(❻)を設定します。

ウェーブフォームは、空いているウェーブフォームナンバーにロードされた上で、指定したエレメントに割り当てられます。

NOTE ロード先にドラムボイスは設定できません。

NOTE ファイルモードに入る前に、ボイスモードに入っていた場合と、パフォーマンス/ソング/パターンモードに入っていた場合とでは設定項目が異なります。ロード先にしたいモードからファイルモードに入ってください。

8 画面右下のLoad部にカーソルを移動させ、ロード先となる本体のメモリー部(❼)を選択します。

「USR」を選ぶと、本体SDRAMにロードされます。
「FL1」または「FL2」を選ぶと、フラッシュメモリーエクスパンションボードのスロット1、2にそれぞれロードされます。
「FL1 without image」または「FL2 without image」を選ぶと、フラッシュエクスパンションボードのスロット1、2にそれぞれパラメーター設定だけがロードされます。

9 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。

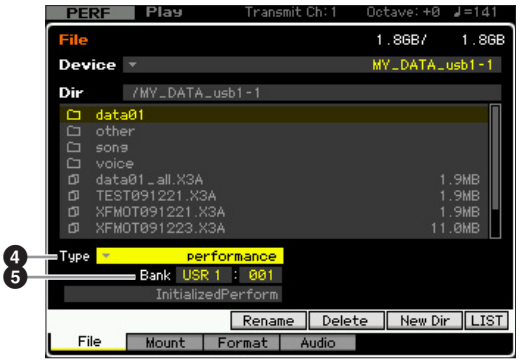
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

10 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注記 ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

allファイルからパフォーマンスをロードする

パフォーマンスモードからファイルモードに入った場合のみ選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「performance」に設定します。

設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー/ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ここでは、[SF2] Load (ロード)ボタンはまだ表示されません。実際にロードする1パフォーマンスを選択したとき(手順6)に、表示されます。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。

パフォーマンスをロードするパフォーマンスバンクとパフォーマンスナンバーを設定します。

NOTE パフォーマンスナンバーを「all」に設定すると設定したパフォーマンスバンクの128ボイスをすべて読み込みます。

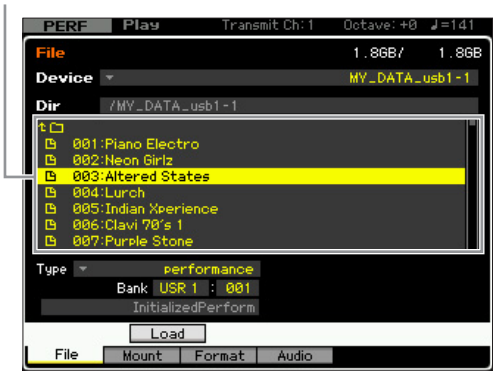
4 データを読み込むファイルを選びます。

ディレクトリー/ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

5 [ENTER]ボタンを押して、ディレクトリー/ファイルリストに現在選択中のバンクに含まれるパフォーマンスの一覧を表示させます。

本体パネル上のバンクボタンを押すことで、ディレクトリー/ファイルリストに表示されるパフォーマンスの一覧を切り替えることができます。

パフォーマンス一覧



6 ロードするパフォーマンスにカーソルを移動します。

[SF2] Load (ロード)ボタンが表示されます。

7 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。

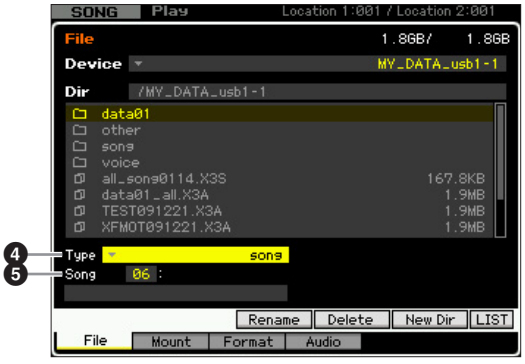
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

8 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注記 ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

all、all song (all pattern)ファイルから1ソング(1パターン)をロードする

ソングモードまたはパターンモードからファイルモードに入った場合のみ選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「song」または「pattern」に設定します。

設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー /ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ここでは、[SF2] Load (ロード)ボタンはまだ表示されません。実際にロードする1ソングまたは1パターンを選択したとき(手順6)に、表示されます。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。

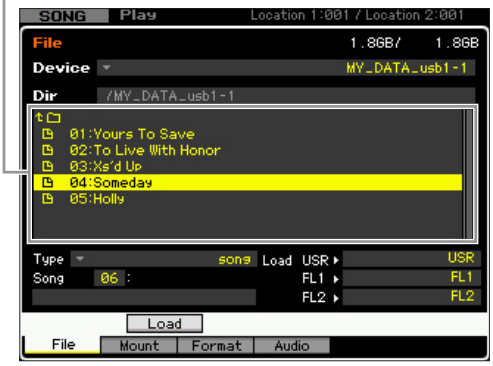
ソングをロードするソングナンバー、またはパターンをロードするパターンナンバーを設定します。

4 データを読み込むファイルを選びます。

ディレクトリー /ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

5 [ENTER]ボタンを押して、ディレクトリー /ファイルリストにファイルに含まれていたソングー覧またはパターンー覧を表示させます。

ソングー覧



6 ロードするソングまたはパターンにカーソルを移動します。

[SF2] Load (ロード)ボタンが表示されます。

7 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。

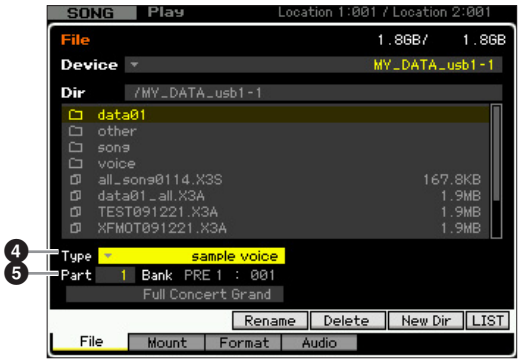
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

8 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注 記 ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。

all、all song、all patternファイルから1サンプルボイスをロードする

ソングモードまたはパターンモードからファイルモードに入った場合のみ選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「sample voice」に設定します。

設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー /ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE ここでは、[SF2] Load (ロード)ボタンはまだ表示されません。実際にロードする1サンプルボイスを選択したとき(手順7)に、表示されます。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。

ロードしたサンプルボイスを割り当てるパートを設定します。

NOTE サンプルボイスは、ファイルモードに入る前に選択されていたソングまたはパターンの空きサンプルボイスメモリーに、ロードされます。

4 データを読み込むファイルを選びます。

ディレクトリー /ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

5 [ENTER]ボタンを押し、ディレクトリー /ファイルリストに、ファイルに含まれていたソングー覧またはパターンー覧のどちらを表示するかを選択する画面を表示させます。

ソングかパターンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと、ディレクトリー /ファイルリストに、ファイルに含まれていたソングー覧またはパターンー覧が表示されます。

ソングー覧



6 ソング/パターンを選んで[ENTER]ボタンを押すと、各ソング/パターンに含まれていたサンプルボイスの一覧が表示されます。

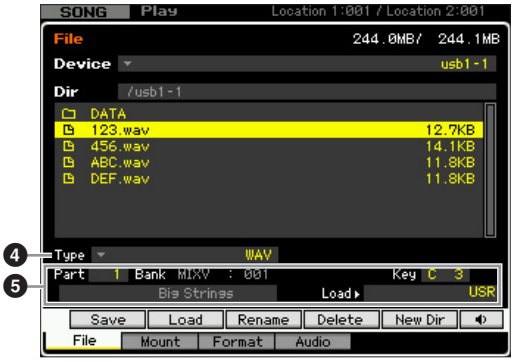
7 ロードするサンプルボイスにカーソルを移動します。
[SF2] Load (ロード)ボタンが表示されます。

8 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

9 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注 記 **ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

WAVまたはAIFFファイルをロードする



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「WAV」または「AIFF」に設定します。
設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー/ファイルリストに表示されなくなります。

NOTE [SF6] (スピーカーマーク)のボタンを押すことにより、選択中のWAV/AIFFファイルが再生されます。本体にオーディオファイルをロードする前に、この機能を使うとよいでしょう。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。
ロードしたWAVやAIFFを割り当てるエレメントやドラムキーを設定します。

NOTE ファイルモードに入る前に、ボイスモードに入っていた場合と、パフォーマンス/ソング/パターンモードに入っていた場合とでは設定項目が異なります。ロード先にしたいモードからファイルモードに入ってください。

4 データを読み込むファイルを選びます。
ディレクトリー/ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

5 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

6 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注 記 **ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

SMFファイルをロードする

ソングモードまたはパターンモードから入った場合にのみ選ぶことができます。



1 「ファイルの操作手順」(239ページ)に従って、ロードするデバイスとディレクトリーを設定します。

2 タイプ(❹)を「SMF」に設定します。
設定したタイプをロードできないファイルは、ディレクトリー/ファイルリストに表示されなくなります。

3 ロード先のメモリー (❺)を設定します。
ロードしたスタンダードMIDIファイルをロードするソングナンバーやパターンナンバーおよびセクションを設定します。

NOTE ファイルモードに入る前のモードによって、設定できるメモリー (❺)が異なります。ソングにロードしたい場合は、ソングモードから、パターンにロードしたい場合は、パターンモードからファイルモードに入ってください。

4 データを読み込むファイルを選びます。
ディレクトリー/ファイルリストに表示されているファイルは、すべて選ぶことができます。

5 [SF2]ボタンを押して、実行を確認する画面を表示させます。
ロードを中止する場合は[DEC/NO]ボタンを押します。

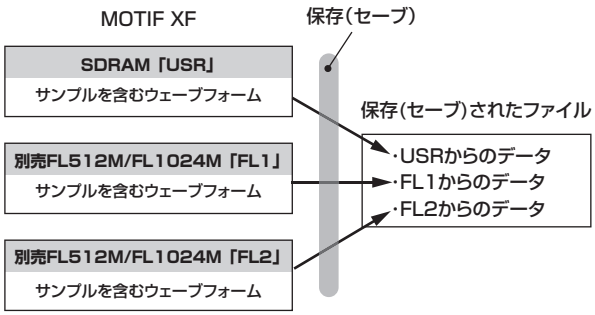
6 [INC/YES]ボタンを押してロードを実行します。

注 記 **ロードを実行すると、指定したメモリーに保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置またはネットワークに接続されたコンピューターに保存(セーブ)しておくこと(241ページ)を、おすすめします。**

サンプルデータの保存(セーブ)/読み込み(ロード)

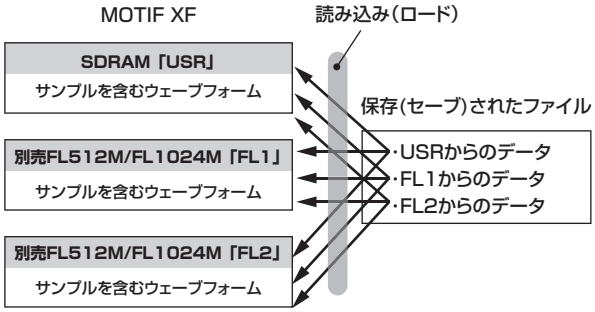
サンプルも含むウェーブフォームデータは、本体上の「USR」(SDRAM―34ページ)にあるか、別売フラッシュメモリー拡張モジュール(FL512M/FL1024M)の「FL1」(スロット1)、「FL2」(スロット2)に保存されています。このようなウェーブフォームデータは、下図に示すように、3つのメモリー部(USR、FL1、FL2)をすべて保存(セーブ)したり、また逆に読み込んだり(ロード)したりできます。USB記憶装置またはネットワーク上のコンピューターでは、1つのファイルの中に、3つのメモリー部がそのままのイメージで保存されます。

ウェーブフォームデータ構成(セーブ時)



SDRAMのデータについては、設定に関係なくセーブ実行によってサンプルデータは必ずファイルの中に保存されます。別売のFL512M/1024M上のデータについては、セーブを実行する前に画面の左下(TYPE欄の下)で、サンプルも含めて保存するかどうかを選択します。「FL1」または「FL2」が選択されている場合は、サンプルを含むウェーブフォームが保存されます。「FL1 without sample」または「FL2 without sample」が選択されている場合は、サンプルを含まない(パラメーターの設定のみの)ウェーブフォームが保存されます。

ウェーブフォームデータ構成(ロード時)



ファイル内の各メモリー部(USR、FL1、FL2)を本体のどのメモリー部(USR、FL1、FL2)にロードするかを、ロード実行前に選択できます。また、ファイル内にあるサンプルデータも合わせてロードするかどうかについても、ロード実行前に選択できます。これらは画面右下のLoad部で選択できます。

「USR」が選択されたメモリー部は、データがそのまま本体SDRAMにロードされます。「FL1」または「FL2」が選択されたメモリー部は、サンプルを含むウェーブフォームデータがFL512M/FL1024M 1または2にロードされます。「FL1 without sample」または「FL2 without sample」が選択されたメモリー部は、サンプルを含まないウェーブフォームデータがFL512M/FL1024M 1または2にロードされます。

オーディオレコード/プレイ機能 [F4] Audio (オーディオ)

本体での演奏をUSB記憶装置またはネットワーク接続されたコンピューターに、WAV形式(44.1kHz/16bit/ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。

また、本体に接続しているUSB記憶装置またはコンピューターに保存されているWAVまたはAIFF形式のオーディオファイルを、本体で再生することができます。

これらの機能をオーディオレコード/プレイ機能と呼びます。詳しい操作手順は、取扱説明書をご覧ください。

索引

シンボル

.AIF 236
.MID 235, 236
.WAV 236
.X3A 235, 236
.X3E 236
.X3G 235, 236
.X3P 235, 236
.X3S 235, 236
.X3V 235, 236
.X3W 236

ナンバー

1 bank voice (ワンバンクボイス) 236
1/4 Shift 56
1/4 tone 56
1/8 tone 56
1st-on (ファーストオン) 63
2 Band 83

A

A Mod (アンプリチュードモジュレーション) 82
A. Function 1/2 (アサイナブルファンクション1/2) 216
A. Function 1/2 Mode (アサイナブルファンクション1/2モード) 57, 104
A/D 108, 194
Accent Start Quantize (アクセントスタートクオンタイズ) 60, 114
Accent Vel Threshold (アクセントベロシティースレッショルド) 60, 114
Accuracy (アキュラシー) 132
AEG (アンプリチュードEG) 51, 80, 97, 115
AIFF (AIFFファイル) 236
All (オール) 235, 236
All Arpeggio (オールアルペジオ) 235, 236
All Parameters (オールパラメーター) 91, 117, 195, 217
All Pattern (オールパターン) 235, 236
All Song (オールソング) 235, 236
All Track (オールトラック) 146, 148
All Voice (オールボイス) 235, 236
All Waveform (オールウェーブフォーム) 236
all without system (オールウィズアウトシステム) 236
Alternate Group (オルタネートグループ) 87
Alternate Pan (オルタネートパン) 79, 89
Amplitude (アンプリチュード) 79, 89
Append Pattern (アペンドパターン) 186
Append Phrase (アペンドフレーズ) 183
Apply (アプライ) 176, 209
Arabic 1/2/3 (アラビック1/2/3) 56
ARP Category (アルペジオカテゴリー) 164
ARP Common Switch (アルペジオコモンスイッチ) 104
ARP FX 57, 104, 139
ARP Main (アルペジオメイン) 58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch (アルペジオMIDIアウトスイッチ) 225
ARP No. (アルペジオナンバー/ネーム) 164
ARP Other (アルペジオアザー) 59, 85, 114, 195
ARP Play Only (アルペジオ プレイ オンリー) 110
ARP Sync Quantize Value (アルペジオシンククオンタイズバリュー) 104
ARP Transmit Ch (アルペジオトランスミットチャンネル) 225
ARP1～ARP5 (アルペジオ1～5) 49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpeggio (アルペジオ) 49, 52, 96, 98, 225
Arpeggio (レコードアルペジオ) 146, 147, 178
ASSIGN 1/2 (アサイン1/2) 46
Assign 1/2 Value (アサイン1/2バリュー) 57, 111
Assign L&R Gain (アサイナブルアウトL&Rゲイン) 224
Assign Mode (アサインモード) 87
ASSIGNABLE FUNCTION (アサイナブルファンクション) [1]/[2]ボタン 21
ATTACK (アタックタイム) 46
Attack Level (アタックレベル) 72, 77, 80
Attack Time (アタックタイム) 72, 77, 80
Audio (オーディオ) 238, 248
Audio (オーディオパート) 191
Audio In (オーディオイン) 106, 193
Audition (オーディション) 120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load (オートロード) 223

B

BANK (バンク) 98
Bank (バンク) 49, 52, 59, 97, 109, 113, 190
Bank (マイクロチューニングバンク) 56
Bank LSB (バンクセレクトLSB) 216
Bank MSB (バンクセレクトMSB) 216
Bank Select (バンクセレクトスイッチ) 229
Basic Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル) 228
BEAT (ビート) 151, 173
Beat (ビート) 231
Beat Stretch (ビートストレッチ) 161
beat1～3 (ビート1～3) 209
BEF (バンドエリミネートフィルター) 75
Boost 12 83
Boost 18 83
Boost 6 83
BPF (バンドパスフィルター) 74
BPF 1～10 Gain (バンドパスフィルター 1～10ゲイン) 67
break 01～16 (ブレーク01～16) 175
Break Point 1～4 (ブレークポイント1～4) 78, 81
Breath (ブレスコントローラー) 61
Bulk (バルクダンプ) 92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval (バルクダンプインターバル) 229

C

Cancel (キャンセル) 176
CAT (チャンネルアフタータッチ) 32, 151
CATEGORY (カテゴリー) 98
Category (カテゴリー) 52, 59, 66, 97, 107, 113, 190, 227
Category (メインカテゴリー) 96
Category (メインカテゴリー 1/サブカテゴリー 1) 49
Category 1/2 (メインカテゴリー・サブカテゴリー 1/2) 49
CC (コントロールチェンジ) 30
Ch After Touch (チャンネルアフタータッチ) 216
Chain (ソングチェーン) 141, 143
Chain (パターンチェーン) 169, 171
Change Timing (チェンジタイミング) 58, 112
Channel After Touch (チャンネルアフタータッチ) 32
CHAR 37
CHO SEND (キーコーラスセンド) 86
Cho Send (コーラスセンド) 191
CHORUS (コーラス) 46
Chorus (コーラス) 24, 66, 86, 108, 194
Chorus (コーラスカテゴリー/タイプ) 65, 107
Chorus Pan (コーラスパン) 65, 108
Chorus Return (コーラスリターン) 65, 108
Chorus Send (コーラスセンド) 65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB (コーラス トゥー リバーブ) 65, 108
Clear (クリア) 170
Clear All (クリアオール) 152
Clear Pattern (クリアパターン) 187
Clear Pattern Chain (クリアパターンチェーン) 187
Clear Phrase (クリアフレーズ) 185
Clear Sample Voice (クリアサンプルボイス) 185
Clear Song (クリアソング) 165
Clear Track (クリアトラック) 163, 185
Click (クリック) 146, 179, 231
CLOCK (クロック) 151, 173
Clock (クロック) 158, 160
Clock Out (クロックアウト) 229
Clock Shift (クロックシフト) 142
Coarse (コースチューニング) 71
Coarse (ピッチコース) 88
Coarse Tune (コースチューン) 127
Color (カラー) 220
Com LFO (コモンLFO) 62
Common (コモン) 218
Common Parameters (コモンパラメーター) 91, 117, 195
Common Switch (コモンスイッチ) 98
Compressor (コンプレッサー) 25
Confirm (コンファーム) 124, 206
Confirm Password (コンファームパスワード) 222
Connect (インサーションエフェクトコネクション) 193
Connect (インサーションコネクション) 106, 227
Connect (エフェクトコネクション) 107
Connect (コネクト) 64, 86, 193
Control (コントローラーアサイン) 230
Control (コントロール) 216, 228
Control Change (コントロールチェンジ) 30
Control Depth (コントロールデプス) 63
Control Dest (コントロールデスティネーション) 63
Control Knob No. (コントロールノブナンバー) 217
Control Slider No. (コントロールスライダーナンバー) 217
Controller Reset (コントローラーリセット) 229
Convert Pitch (コンバートピッチ) 132
Convert Type (コンバートタイプ=変換方式) 164
Copy (コピー) 92, 118, 130, 134, 170, 196, 200, 225
Copy (コピーイベント) 173
Copy Event (コピーイベント) 159
Copy Loc (コピーロケーション) 146
Copy Pattern (コピーパターン) 186
Copy Pattern Chain (コピーパターンチェーン) 186
Copy Performance Parameters (コピーパフォーマンスパラメーターズ) 99
Copy Phrase (コピーフレーズ) 165, 182
Copy Sample Voice (コピーサンプルボイス) 165, 170, 183, 184, 185, 187
Copy Song (コピーソング) 165
Copy to Flash Memory (コピー トゥ フラッシュメモリー) 135
Copy Track (コピートラック) 162, 185
Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ) 160
Create Measure (クリエートメジャー) 161
Create Roll (クリエートロール) 157
Crescendo (クレッシェンド) 156
Ctrl Set (コントローラーセット) 60, 85
Cubase 228
Current Password (カレントパスワード) 222
Current Pattern Phrase (カレントパターンフレーズ) 170
Current Performance (カレントパフォーマンス) 118
Current Voice (カレントボイス) 92
Curve (カーブ) 160
CUTOFF (カットオフ) 46
Cutoff (カットオフ) 75, 89
Cutoff Key Follow (カットオフキーフォローセンシティビティー) 76
Cutoff Key Follow Center Key (カットオフキーフォローセンシティビティーセンターキー) 76
Cutoff Velocity Sens (カットオフベロシティーセンシティビティー) 75, 89
Cycle (サイクル) 64
[C]コンペアマーク 54, 101, 192, 199

D

Data Range (データレンジ) 160
DAW Type (DAWタイプ) 228
[DEC/NO] (デック/ノー)ボタン 36
DECAY (ディケイタイム) 46
Decay 1 Level (ディケイ1レベル) 72, 77, 80
Decay 1 Time (ディケイ1タイム) 72, 77, 80
Decay 2 Level (ディケイ2レベル) 72, 77, 80
Decay 2 Time (ディケイ2タイム) 72, 77, 80
Delay (ディレイ) 24, 63, 82
Delay Tempo (ディレイテンポ) 70

Delay Tempo Sync (ディレイテンポシンク).....70
Delete (デリート) 131, 135, 152, 174, 200, 238
Delete All (デリートオール) 135
Delete all (デリートオール).....230
Delete Measure (デリートメジャー) 162
Delete One (デリートワン).....230
Depth (デプス) 61
Depth Offset 1～8 (デプスオフセット1～8) 63
Description (デスクリプション) 221
Destination (デスティネーション).....61
Detune (デチューン) 110
Device (デバイス) 237
Device Number (デバイスナンバー).....228
DHCP Client (DHCPクライアント) 221
Dir (ディレクトリー) 237
direct (ダイレクト).....113
Direction (ディレクション) 159
Display (ディスプレイ) 128, 208
Distance (ディスタンス) 76
Distortion (ディストーション).....25
Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック) 163, 186
DNS 1/2 (ドメインネームサーバー 1/2).....221
Domain (ドメイン).....222
down (ダウン).....158
down&up (ダウン&アップ).....158
DRAM 34
Drum Key (ドラムキー).....123, 204
Dry Level (ドライレベル) 106, 111, 226
Dry/Wet Balance (ドライ/ウェットバランス).....67
Dual BEF.....75
Dual BPF.....75
Dual HPF.....75
Dual LPF 75

E

each-on (イーチオン) 62
Effect (エフェクト) 49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
Effect ON/OFF Button (System) (エフェクトオン/オフボタン).....220
Effects (エフェクト) 50, 97
EG 96, 97, 115, 195
EG Depth (EGデプス).....72, 77
EG Depth Vel Sens (EGデプスベロシティーセンシティビティー) 73, 77
EG Depth Vel Sens Curve (EGデプスベロシティーセンシティビティーカーブ) 73, 77
EG Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティビティー) 73, 78, 81
EG 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) 73, 78, 81
EG Time Segment (EGタイムセグメント).....73
EG Time Vel Sens (EGタイムベロシティーセンシティビティー) 77
EG Time Vel Sens 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).....78
EG Time Velocity Sens (EGタイムベロシティーセンシティビティー) 73, 81
EG Time Velocity Sens Segment (EGタイムベロティーセンシティビティーセグメント).81
EG/EQ.....49, 51
Element Group (エレメントグループ).....70
Element Out 1～8 (エレメントアウト1～8) 65
Element Parameters 1～8 (エレメントパラメーター 1～8).....91
Element Switch (エレメントスイッチ)..50, 61, 69, 87
Element Switch 1～8 (エレメントスイッチ1～8)...63
Elm LFO (エレメントLFO) 82
End (エンド).....143
end (エンド) 143
End Point (エンドポイント) 127, 207
End Step (エンドステップ).....157
End Velocity (エンドベロシティー).....157
EQ 51, 83, 90, 116, 195
EQ HIGH (EQハイゲイン) 46
EQ LOW (EQローゲイン) 46
EQ MID (EQミドルゲイン) 46
EQ MID F (EQミドルフリケンシー) 46
EQ MID Q (EQミドルキュー) 46
Equal (平均律) 56
EQグラフ 52
EQタイプ
2 Band 83
PEQ.....83
Erase (イレース) 179
Erase Event (イレースイベント).....159
ETHERNET (イーサーネット)端子 41
Event (イベント)ジョブグループ.....158, 182
Event Type (イベントタイプ) 159, 160, 161, 174
Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ).....183
Exchange Track (エクスチェンジトラック) .. 163, 185
Ext (エクスターナルスイッチ).....142, 169
Ext Bank Select (エクスターナルバンクセレクト) . 216
Ext Prog Change (エクスターナルプログラムチェンジ) 216
Ext Switch (エクスターナルスイッチ).....215
Extract (エクストラクト).....135
Extract Event (エクストラクトイベント) 159
[E]エディットマーク .. 47, 54, 96, 101, 192, 199, 213

F

F Mod (フィルターモジュレーション).....82
[F1]～[F6] (ファンクション)ボタン.....36
Fade In Time (フェードインタイム).....63, 82
Fade In/Out (フェードイン/アウト) 132
Fade Out Time (フェードアウトタイム) 63
Fade Type (フェードタイプ).....133
FEG (フィルター EG) 51, 76, 97, 115
File (ファイル).....237, 238
File Server (ファイルサーバー).....221
File Server Account (ファイルサーバーアカウント).....222
Filter (フィルター).....51, 74, 89, 97, 116
Fine (ピッチファイン).....88
Fine (ファイン).....132
Fine (ファインチューニング) 71
Fine Scaling Sens (ファインスケーリングセンシティビティー) 71
Fine Tune (ファインチューニング) 127
fingered (フィンガード) 57, 110
Fixed SD/BD (フィックスト エスディー /ビーディー) 85, 115
Fixed Velocity (フィックスベロシティー).....220
Flanger (フランジャー).....25
Flash (フラッシュ) 230
Foot Controller 1/2 (フットコントローラー 1/2) . 216
Foot Switch (フットスイッチ) 216
Formant Offset (フォルマントオフセット) 67
Formant Shift (フォルマントシフト) 67
Format (フォーマット) 230, 235, 238, 240
Frequency (フリケンシー) .. 105, 116, 120, 123, 204
fulltime (フルタイム).....57, 110
FW Gain (FWゲイン) 224
FW Monitor Setup (FWモニターセットアップ) 224

G

Gain (ゲイン) 76, 105, 116
Gate Switch (ゲートスイッチ) 67
GATE TIME (ゲートタイム) 47
Gate Time (ゲートタイム).....155
Gate Time (ゲートタイムレート) 142
Gate Time Rate (ゲートタイムレート) 59, 60, 113, 114
Gateway (ゲートウェイ) 221
General (ジェネラル) 55, 85, 102, 193, 219
Get Name (ゲットネーム) 214
Get Phrase from Song (ゲット フレーズ フロム ソング).....184
Glide (グライド) 157
Glide Time (グライドタイム) 157
GM.....48
GMボイス 48
Grid (グリッド).....158

H

Half Damper Switch (ハーフダンパースイッチ)..... 80
Half Damper Time (ハーフダンパータイム) 80
Half Sampling Frequency (ハーフサンプリングフリケンシー).....133
High Frequency (ハイフリケンシー) 83, 103
High Gain (ハイゲイン).....83, 103
HOLD (ホールド) 98
Hold (ホールド).....52, 58, 63, 112
Hold Level (ホールドレベル) 72, 77
Hold Time (ホールドタイム).....72, 77
Host (ホスト) 239
Host Name (ホストネーム).....221
HPF (ハイパスフィルター).....74
HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ) 76, 89
HPF Freq (ハイパスフィルターフリケンシー) 67
HPF Key Follow (ハイパスフィルターカットオフ キーフォロー センシティビティー).....76
HPF Key Follow Center Key (ハイパスフィルターカットオフ キーフォロー センシティビティーセンターキー) 76
HPF Output Level (ハイパスフィルターアウトプットレベル).....67

I

I/O (インプット/アウトプット).....223
[INC/YES] (インク/イエス)ボタン.....36
Indian (インディアン) 56
INFO (インフォメーション).....49, 96, 123, 130, 142, 169, ...199, 214, 219
Init (イニシャライズ).....91, 117, 195, 217
Initial Level (イニシャルレベル).....80
Initialize selected Parts to GM 196
Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key 92
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements 91
Initialize Type (イニシャライズタイプ).....218
Input Source (インプットソース) 122, 204
Ins A (インサーションエフェクトA) 66, 86, 107, 193, 227
Ins B (インサーションエフェクトB) 66, 86, 107, 193, 227
Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット).....71, 88
Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ).....111, 146, 178
Ins FX Sw (インサーションエフェクトスイッチ).....191
Ins L (インサーションエフェクトL).....66
Insert (インサート).....152
Insert (インサートイベント) 174
Insertion A (インサーションAカテゴリー /タイプ) 65, 107, 227
Insertion B (インサーションBカテゴリー /タイプ) 65, 107, 227
INSERTION CONNECT (インサーションコネクション) 65, 107, 227
InsSwitch (インサーションスイッチ).....108, 193
Inst Input Level (インストインプットレベル).....67
Int (インターナルスイッチ) 142, 169
Int Bank Select (インターナルバンクセレクト).....216
Int Prog Change (インターナルプログラムチェンジ).....216
Int Switch (インターナルスイッチ) 215
Interval (インターバル).....176
IP Address (IPアドレス) 221

J

Job (ジョブ)
Master (マスター).....217
Mixing (ミキシング) 195
Mixing Voice (ミキシングボイス).....199
Pattern (パターン).....181
Performance (パフォーマンス).....117
Sampling (サンプリング).....129
Song (ソング) 153
Voice (ボイス).....91

K

KBD (キーボード).....37, 120, 130
Keep Original Phrase (キープ オリジナル フレーズ) 187
Key (キー) 86, 124, 205
Key (キーレンジ).....120, 124, 127, 205
Key Assign Mode (キーアサインモード).....57
Key Mode (キーモード) 58, 113
Key On Delay (キーオンディレイ) 70
Key On Reset (キーオンリセット) 62, 82
Key On Start Switch (キーオンスタートスイッチ)...99

Key Parameters (キーパラメーター) 92
Key Range (キーレンジ) 128
Keybank (キーバンク) 123, 204
Keybank (キーバンク)ジョブグループ 130
Keyboard Transmit Ch (キーボードトランスミットチャンネル) 47, 228
Kirnberger (キルンベルガー) 56
Knob (ノブ) 216
Knob Control Assign (ノブコントロールアサイン) 57, 104
Knob Ctrl Assign (ノブコントロールアサイン) 214
KnobSlider (ノブ/スライダー) 217

L

L&R Gain (L&Rゲイン) 223
LAN接続 41
Length (レングス) 133, 168, 170, 178
Level (レベル) 79, 89, 104, 127
level (レベル) 124, 205
Level Key Follow (レベルキーフォローセンシティビティー) 79
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) 79
Level Velocity Sens (レベルベロシティーセンシティビティー) 79
Level Velocity Sens Curve (レベルベロシティーセンシティビティーカーブ) 79
Level Velocity Sens Offset (レベルベロシティーセンシティビティーオフセット) ..79
Level/MEF (レベル/マスターエフェクト) 104
Level/Pan (レベル/パン) 79
LFO (ローフリーケンシーオシレーター) 11
LFO Phase Offset (LFOフェーズオフセット) 64
LIST 37
Load (ロード) 238
Load Mixing (ロードミキシング) 233
Local Control (ローカルコントロール) 229
Location (ロケーション) 140
Lo-Fi (ローファイ) 25
Loop (ループ) 60, 114, 143, 178
Loop Point (ループポイント) 127, 207
Loop-Remix (ループリミックス) 133
Low Frequency (ローフリケンシー) 83, 103
Low Gain (ローゲイン) 83, 103
Lower Ch (ロワーチャンネル) 218
Lowest Key (ローエストキー) 134
LP=ST 128, 208
LPF (ローパスフィルター) 74
LPF12+BPF6 75

M

Main Category (メインカテゴリー) 102
Main Category 1/2 (メインカテゴリー 1/2) 55
manual (マニュアル) 124, 206
Master Name (マスターネーム) 214
MasterEQ (マスター EQ) 105, 193, 224
MasterFX (マスターエフェクト) 104, 193, 224
MEAS (メジャー) 151, 173
Meas (メジャー) 140, 145
meas (メジャー) 205
Measure (メジャー :ビート) 99
Measure (メジャー) .127, 128, 134, 165, 172, 178, 203, 205, 208, 209
Measure (メジャー)ジョブグループ 161
Memory (メモリー) 214
Meter (拍子) 128, 207, 209
Meter (メーター) 134
Mic Gate Threshold (マイクゲートスレッショルド) . 67
Mic Level (マイクレベル) 67
Mic/Line (マイク/ライン) 223
Micro Tuning Name (マイクロチューニングネーム) 225
Micro Tuning No. (マイクロチューニングナンバー) 225
Middle Frequency (ミドルフリケンシー) 103
Middle Gain (ミドルゲイン) 103
MIDI 29, 228
MIDI Filter (MIDIフィルター) 232
MIDI IN/OUT 219
MIDI In/Out 228
MIDI IN/OUT/THRU端子 38
MIDI Out Channel (MIDIアウトチャンネル) 115
MIDI Out Switch (MIDIアウトスイッチ) 115
MIDI Send (MIDIセンド) 217
MIDI Sync (MIDIシンク) 228
MIDIイベント 30
MIDIチャンネル 29
MIDIトラック 14
MIDIフィルター 232
MIDIメッセージ 29
Misc (その他) 26
Mix (テンプレートミキシング) 197
Mix Phrase (ミックスフレーズ) 183
Mix Track (ミックストラック) 163, 185
MIXV (ミキシングボイス) 146
MMC (MIDI Machine Control) 40, 229
Mode (モード) 214, 215, 231
Modify Control Data (モディファイコントロールデータ) 161
Modify Gate Time (モディファイゲートタイム) 156
Modify Velocity (モディファイベロシティー) 155
Modulation Wheel (モジュレーションホイール) 216
Mono/Poly (モノ/ポリ) 50, 56, 110
Mono/Poly Mode (モノ/ポリモード) 50
Mono/Stereo (モノ/ステレオ) 122
Mono/Stereo (モノラル/ステレオ) 106, 226
MOTIF XF Editor (MOTIF XFエディター) 236
Mount (マウント) 238, 239
Mount User Name (マウントユーザーネーム) 222
Move (ムーブ) 131
MTC (MIDI Time Code) 39, 229
MTC Start Offset (MTCスタートオフセット) 229
multi (マルチ) 57, 87

N

Name (ネーム) 55, 85, 102, 135, 214
Name (パフォーマンスネーム) 97
Name (ボイスネーム) 50, 55
Name Position (ネームポジション) 220
Network (ネットワーク) 221
Network Information (ネットワークインフォメーション) 219
New Dir (ニューディレクトリー) 238
New Password (ニューパスワード) 222
No. (キーバンクナンバー) 120
No. (フレーズナンバー) 170
Noise Input Level (ノイズインプットレベル) 67
normal 01～16 (ノーマル01～16) 175
Normalize (ノーマライズ) 131
Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト) 163, 186
Note (ノート) 30, 135, 156, 157, 215
Note (ノート)ジョブグループ 154, 182
Note Limit (ノートリミット) 58, 71, 110, 112
Note Limit High (ノートリミットハイ) 215
NOTE LIMIT LO-HI (ノートリミット) 97
Note Limit Low (ノートリミットロー) 215
Note Shift (ノートシフト) 56, 110, 142, 219
NRPN (ノンレジスタードパラメーターナンバー) 31
NUM 36
Number (ナンバー) 109, 190
Number of Times (入力回数) 160
Number of Times (コピー回数) 159, 173

O

OCT RANGE (オクターブレンジ) 47
Octave (オクターブ). 47, 49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range (オクターブレンジ) 60, 114
Offset (オフセット) 156, 161
Offset 1～4 (オフセット1～4) 78, 82
one shot (ワンショット) 62, 128
Optimize (オプティマイズ) 230
Optimize Memory (オプティマイズメモリー) 135
Original Notes Root (オリジナルノートルート) 164
Oscillator (オシレーター) 69, 87
Other (アザー) 111, 194, 214, 233
Other (アザー)ジョブグループ 135
Other (ジェネラルアザー) 57, 85, 104
Out (アウトプットチャンネル) 142
Out (インサーションエフェクトアウト) 86
Output (アウトプット) 106, 110, 193, 194, 226
Output Level (アウトプットレベル) 67
Output Octave Shift (アウトプットオクターブシフト) 59, 113
Output Select (アウトプットセレクト) 88, 106, 111, 226
overdub (オーバーダブ) 178

P

P Mod (ピッチモジュレーション) 82
PageHold (ページホールド) 88
PAN (パン) 46
Pan (パン) 56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 191, 216, 217, 226
Param (パラメーター) 128
Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス) .. 109
Part (コピーパート) 196
Part (パート) 118, 123, 190, 191, 204
PART (パートスイッチ) 97
Part EQ (パートEQ) 103
Part Parameters (パートパラメーター) 117, 196
Part Switch (パートスイッチ) 109
Part1-16 (パート1～16) 190, 191
Password (パスワード) 222
PAT (ポリフォニックアフタータッチ) 32, 151
Patch (パッチ) 170
Pattern (パターン) 165, 236
Pattern (パターン)ジョブグループ 186
PB Range (ピッチベンドレンジ) 157
PB Range Lower (ピッチベンドレンジロワー) 56, 111
PB Range Upper (ピッチベンドレンジアッパー) 56, 111
PC (プログラムチェンジ) 30
PDC Name (プライマリードメインコントローラーネーム) 222
PEG (ピッチEG) 72
PEQ 83
Perf (コピーパフォーマンス) 197
Perf (テンプレートパフォーマンス) 197
Performance (パフォーマンス) 118, 236
Phase (フェーズ) 62
Phaser (フェーザー) 25
Phrase (フレーズ) 185
Phrase (フレーズ)ジョブグループ 182
Phrase Name (フレーズネーム) 170
phrase 1～4 (フレーズ1～4) 209
Pitch (ピッチ) 71, 132
pitch 01～16 (ピッチ01～16) 175
Pitch Bend (ピッチベンド) 216
Pitch Bend Change (ピッチベンドチェンジ) 30
Pitch Bend Range (ピッチベンドレンジ) 50
Pitch Key Follow (ピッチキーフォローセンシティビティー) 71
Pitch Key Follow Center Key (ピッチキーフォローセンシティビティー センターキー) 71
Pitch Velocity Sens (ピッチベロシティーセンシティビティー) 71, 88
Play (プレイ) 96, 168, 169, 219
Play (ボイスプレイ) 49
Play FX (プレイエフェクト) 141, 169
Play Mode (プレイモード) 55, 62, 85, 128
Poly After Touch (ポリフォニックアフタータッチ) .. 32
Porta (ポルタメント) 49, 50, 103
Portamento (ポルタメント) 50
Portamento Common (ポルタメントコモンスイッチ) 103
Portamento Legato Slope (ポルタメントレガートスロープ) 57
Portamento Mode (ポルタメントモード) . 50, 57, 110
Portamento Part 1～4 (ポルタメントパートスイッチ1～4) 103
Portamento Part Sw (ポルタメントパートスイッチ) 110
Portamento Switch (ポルタメントスイッチ) 50, 57
Portamento Time (ポルタメントタイム) .. 50, 57, 110
Portamento Time Mode (ポルタメント タイムモード) 57
Portamento Time Offset (ポルタメントタイムオフセット) 103
Power On Auto Factory Set (パワーオン オートファクトリーセット) 231
Power On Mode (パワーオンモード) 223
Preset (プリセット) 66, 105, 107, 108, 216, 227
Program (パフォーマンスナンバー) 97
Program (プログラム) 215

Program (ボイスナンバー) 49
Program Change (プログラムチェンジ)....30, 216
Program Change (プログラムチェンジスイッチ) ...229
punch (パンチ) 145
Punch In (パンチイン) 146
Punch In/Out (パンチイン/アウト) 206
Punch Out (パンチアウト) 146
PureMajor (純正律<長調>) 56
PureMinor (純正律<短調>) 56
Put Phrase to Song
(プット フレーズ トゥー ソング) 184
Put Track to Arpeggio
(プット トラック トゥー アルペジオ) 164, 186

Q

Q (キュー) 83, 103, 105, 116
Quantize (クオンタイズ) 141, 154, 233
Quantize (クオンタイズ分解能) 154
Quantize (レコードクオンタイズ) 146, 178
QUANTIZE STRENGTH
(クオンタイズストレングス) 47
Quantize Strength
(クオンタイズストレングス) 59, 114
QUANTIZE VALUE (クオンタイズバリュー) 47
Quantize Value (クオンタイズバリュー) 59, 114
quick (クイック) 209
Quick (クイックセットアップ) 232

R

Random (ランダム) 71
Random Pan (ランダムパン) 79, 89
Random SFX (ランダムSFX) 60, 115
Random SFX Key On Control
(ランダムSFXキーオンコントロール) 60, 115
Random SFX Velocity Offset
(ランダムSFXベロシティーオフセット) 60, 115
Random Speed (ランダムスピード) 63
Rate (レート) 155, 156, 161
Ratio (レシオ) 131, 132
RcvSwitch (レシーブスイッチ) 116, 195
Rec (セットアップ) 122, 203
Rec (レコード) 120
REC TR (レコードトラック) 145, 178
Recall (リコール) 92, 117, 196, 200
Receive Bulk (レシーブバルク) 229
Receive Channel (レシーブチャンネル) 194
Receive Note Off (レシーブノートオフ) 87
Record Gain (レコードゲイン) 124, 205
Record Monitor (レコードモニター) 124, 205
Record Next (レコードネクスト) 122, 204
Record Part (レコードパート) 146, 178
Record Type (レコードタイプ) 145, 178
Recordable Size (レコーダブルサイズ) 123
Recordable Time (レコーダブルタイム)
....120, 123, 124, 129, 204, 206, 208, 209
Recording Count (レコードカウント) 232
Recording Type (レコーディングタイプ) 122
RELEASE (リリース) 46
Release Adj.
(EGタイム キーフォローセンシティビティー
リリース アジャストメント) 81
Release Level (リリースレベル) 72, 77
Release Time (リリースタイム) 72, 77, 80
Remix (リミックス) 169, 175
Remote (リモートセッティング) 228
Rename (リネーム) 135, 238
replace (リプレース) 178
resample (リサンプル) 122
RESONANCE (レゾナンス) 46
Resonance (レゾナンス) 75, 89
Resonance Velocity Sens
(レゾナンスベロシティーセンシティビティー) 75
REV SEND (キーリバーブセンド) 86
Rev Send (リバーブセンド) 191
REVERB (リバーブ) 46
Reverb (リバーブ) 24, 66, 86, 108, 194
Reverb (リバーブタイプ) 65, 107
Reverb Pan (リバーブパン) 65, 108
Reverb Return (リバーブリターン) 65, 108
Reverb Send (リバーブセンド)
....65, 88, 104, 106, 110, 226
reverse (リバース) 128
reverse 01～16 (リバース01～16) 175
REV-X 26
Ribbon Controller (リボンコントローラー) 216
Ribbon Mode (リボンコントローラーモード) 57, 104
RPN (レジスタードパラメーターナンバー) 31

S

sample (サンプル) 204
Sample Size (サンプルサイズ) 120
Sample Voice (サンプルボイス) 236
sample+note (サンプル+ノート) 204
Sampling Count in (サンプリングカウントイン) 232
Save (セーブ) 238
Scale (アンプリチュードスケール) 81
Scale (フィルタースケール) 78
Scaling Pan (スケーリングパン) 80
Scene Track (シーントラック) 148
Scene1～Scene5 (シーン1～5)
....140, 146, 168, 178, 212
Screen (スクリーン セッティング) 220
SDRAM 34
Section (セクション) 99, 165, 168, 172, 173, 178
Section Length (セクションレングス) 99
Security (セキュリティー) 221
Select (セレクト) 223
Sens (センシティビティー) 134, 209
Separate Chord (セパレートコード) 158
[SEQ SETUP](シーケンサーセットアップ)ボタン 231
Sequencer Control (シーケンサーコントロール) 229
Sequencer Mode (シーケンサーモード) 99
Set (コモンLFOセット) 63
Set All (セットオール) 152, 155, 156, 161
Setup (レコードセットアップ) 145, 146, 178
Setup Number (セットアップナンバー) 232
[SF1]～[SF6] (サブファンクション)ボタン 36
Shape (シェイプ) 105
Sharing Point (シェアリングポイントリスト) 239
Shift Clock (シフトクロック) 158
single (シングル) 57, 87
skip (スキップ) 143
Slice (スライス) 134, 208
slice+seq (スライス+シーケンス) 204
Slider (スライダー) 216
Slope (スロープ) 64
SMF (スタンダードMIDIファイル) 235
SMPL (サンプルボイス) 146
Song (コンバート トゥー ソング) 174
Song (ソング) 165, 236
Song (ソング)ジョブグループ 165
Song Event Chase (ソングイベントチェイス) 233
sort (ソート) 113
Sort Chord (ソートコード) 158
sort+direct (ソート+ダイレクト) 113
Source (ソース) 61
Speed (スピード) 62, 82
Split Pattern (スプリットパターン) 187
Split Phrase (スプリットフレーズ) 184
Split Point (スプリットポイント) 218
Split Song To Pattern
(スプリット ソング トゥー パターン) 165
Splitpoint Measure
(スプリットポイントメジャー) 184, 187
Standby (スタンバイ) 123, 124, 205
Start (スタート) 125, 143, 206
Start Point (スタートポイント) 127, 207
Start Step (スタートステップ) 157
Start Velocity (スタートベロシティー) 157
Stereo to Mono (ステレオ トゥー モノ) 133
Stereo/Mono (ステレオ/モノ) 120, 204
Stop (ストップ) 206
stop (ストップ) 143
Strength (ストレングス) 155
SUB CATEGORY (サブカテゴリー) 98
Sub Category (サブカテゴリー) 52, 59, 102, 113
Sub Category 1/2 (サブカテゴリー 1/2) 55
Sub Divide (サブディバイド) 134, 209
Subnet Mask (サブネットマスク) 221
Sustain (サステイン) 216
SUSTAIN (サステインレベル) 46
Sustain Pedal (サステインペダル) 220
SW (スイッチ) 98
SWING (スイング) 47
Swing (スイング) 60, 114, 141
Swing Rate (スイングレート) 155
Switch (スイッチ) 52, 58, 105, 112, 224
Sync Quantize Value
(シンククオンタイズバリュー) 98
System Exclusive (システムエクスクルーシブ) 33

T

TAP (タップ) 49, 140, 169, 212
Tech (テック) 26
Template (テンプレート) 64, 197
Template (ミキシングテンプレートナンバー) 197
TEMPO (テンポ) 47
Tempo (テンポ) 52, 98, 99, 127, 134, 207, 209
Tempo Change (テンポチェンジ) 173
Tempo Hold (テンポホールド) 233
Tempo Speed (テンポスピード) 62
Tempo Sync (テンポシンク) 62
Tempo Track (テンポトラック) 148
Thin Out (シンアウト) 160
thru (スルー) 113
thru+direct (スルー +ダイレクト) 113
Time Signature (拍子) 99, 173
Time-Stretch (タイムストレッチ) 132
Track (ソングトラック) 141, 142
Track (トラック)
..123, 127, 159, 163, 164, 165, 170, 203, 204, 205
Track (トラック)ジョブグループ 162, 185
Track (トラック)と位置 159
Track (トラック)と範囲
....154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
Track (パターントラック) 169
Track Mute (トラックミュート) 173
Track Sel (トラックセレクト) 152
TrackView (トラックビュー) 139, 140
Trans (トランスポーズ) 140, 168, 172
Transmit (トランスミット) 215
Transmit Ch (MIDIトランスミットチャンネル) 49, 96
Transmit Channel (トランスミットチャンネル) 215
Transpose (トランスポーズ) 135, 156, 157, 215, 220
Tremolo & Rotary
(トレモロ&ロータリースピーカー) 25
Trigger Level (トリガーレベル) 124, 205
Trigger Mode (トリガーモード) 60, 114, 124, 205
Trim (トリム) 127, 128, 207, 209
Tune (チューン) 71, 220
Tuning (マイクロチューニング) 225
Tuning Number (マイクロチューニングナンバー) 56
Tuning Root (マイクロチューニングルート) 56
Tx Switch (トランスミットスイッチ) 215
TxCh (トランスミットチャンネル) 142, 169
Type (スライスタイプ) 134, 209
TYPE (タイプ) 98
Type (タイプ) 133, 158, 220
Arpeggio (アルペジオ) 52, 59, 113
Click (クリック) 232
Effect (エフェクト) 66, 107, 108, 227
EQ 83
File (ファイル) 238
Filter (フィルター) 74
Master FX (マスターエフェクト) 105
Remix (リミックス) 175
Roop-Remix (ループリミックス) 134
Vocoder (ボコーダー) 67

U

Undo/Redo (アンドゥー /リドゥー) 154, 182
Unit Multiply (ユニットマルチプライ) 59, 114
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ) 47
up (アップ) 158
up&down (アップ&ダウン) 158
Upper Ch (アッパーチャンネル) 218
USB TO DEVICE端子 40
USB記憶装置(デバイス) 40
Used/Total (ユーズド/トータル) 123
User (コモンLFOユーザー) 64

V

Vallot&Yng (バロッティ &ヤング)....56
Variation (バリエーション)....175
Variation (リミックス バリエーション)....134
Vce Edit (ミキシングボイスエディット)....191
VCM (Virtual Circuitry Modeling/仮想回路モデリング)....26
Vel Cross Fade (ベロシティークロスフェード)....70
VELOCITY (ベロシティー)....47
Velocity (ベロシティー)....142
Velocity (ベロシティーレンジ)....120, 124, 127, 205
Velocity Curve (ベロシティーカーブ)....220
Velocity Limit (ベロシティーリミット)....52, 58, 71, 110, 112
Velocity Mode (ベロシティーモード)....58, 113
Velocity Range (ベロシティーレンジ)....128, 156
Velocity Rate (ベロシティーレート)..59, 60, 113, 114
Velocity Sens (ベロシティーセンシティビティー)...89
Velocity Sens Depth (ベロシティーセンシティビティーデプス)....111
Velocity Sens Depth Offset (ベロシティーセンシティビティーデプスオフセット) 112
ViewFilter (ビューフィルター)....152, 173, 180
Vocoder (ボコーダー)....26
Vocoder Attack (ボコーダーアタック)....67
Vocoder Release (ボコーダーリリース)....67
Voice (コピーボイス)....196
Voice (ボイス)....92, 96, 97, 109, 118, 123, 146, 178, 194, 204, 224, 236
Voice (ボイスネーム)...142, 143, 145, 168, 169, 178
Voice Element Pan (ボイスエレメントパン)....110
Voice Type (ボイスタイプ)....50
Voice with ARP (ボイス ウィズ アルペジオ)..112, 147
VoiceAudio (ボイスオーディオ)....226
Volume (ボリューム)....56, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 216, 219, 226, 232
Volume/Express (ボリューム/エクスプレッション)....216

W

Wah (ワウ)....25
WAV (WAVファイル)....236
Wave (ウェーブ)....62, 82
Wave (コモンLFOウェーブ)....62
Wave Bank (ウェーブフォームバンク)....70, 87
Wave Main Category (ウェーブフォーム メインカテゴリー)....70, 87
Wave Number (ウェーブフォームナンバー)....70, 87
Wave Sub Category (ウェーブフォーム サブカテゴリー)....70, 87
Waveform (ウェーブフォーム)....120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
Waveform (ウェーブフォーム)ジョググループ....134
Waveform (コピー先のウェーブフォーム)....135
Waveform (コピー元のウェーブフォーム)....135
Werckmeist (ヴェルクマイスター)....56
Width (ウィズ)....75
WINS (ウィンズ)....222
Without Program Change (ウィズアウト プログラムチェンジ)....174

X

XA....10
XA Control (XAコントロール)....69
XA機能 (エクスパンデッド アーティキュレーション機能)..10, 70

Z

Zone (ゾーン)....218
Zone Switch (ゾーンスイッチ)....214, 215
Zoom In (ズームイン)....128, 141, 208
Zoom Out (ズームアウト)....128, 141, 208

ア

アクセントフレーズ....17
アサインセッティング....49
アタックタイム....90
アフタータッチ....32
アペンド先のパターン....186
アペンド先のフレーズ....183
アペンド元のパターン....186
アペンド元のフレーズ....183
アルペジオ....15
　演奏....93
　カテゴリー....15
　サブカテゴリー....15
　パートごとにオン/オフ....94
　ホールド機能....94
アルペジオ再生
　パターンモード....19
　パフォーマンスモード....19
　ボイスモード....18
アルペジオタイプ
　ドラムボイス用....18
　ノート以外のイベント....18
　ノーマルボイス用....17
アルペジオタイプネーム....16
アルペジオ部....15
アンプリチュード....11
アンプリチュードEG....90

イ

移動先のキーバンク....131
移動元のキーバンク....131
イニシャライズ....91, 117, 195, 217
イベント....150, 151
イベントの種類....173
イベントの挿入位置....174
イベントリスト....150
インサーションA/B....22
インサーションエフェクト....22, 189
インサートイベント....150, 151, 174, 180
インターバル図....176

ウ

ウェーブフォーム....119
ウェーブメモリー....210

エ

エディット....190
エディットバッファー....34
エディットリコール....92, 117
エフェクトカテゴリー....24
エフェクト接続
　パフォーマンスモード....23
　ボイスモード....22
　ミキシングモード....23
エフェクトタイプ....24
エフェクトパラメーター...27, 66, 105, 107, 108, 227
　解説一覧....27
エフェクト部....22
エレメント....10
　オン/オフ....54, 199
　ソロ....54, 199
エレメントEQ....22
エレメントエディット....53
　ボイス....69
　ミキシングボイス....200
演奏データ(イベント)
　修正/削除....150
　挿入....151, 180

オ

オーディオトラック....14
オーディオ入出力....223
オーディオ入力部....12
オーディオを録音....201
オートロード....223
オーバーダブ(重ね録音)....149
オールサウンドオフ....31
オシレーター....10
音源部....9

カ

カーソルボタン....36
階層構造(ツリー構造)....234
外部MIDI機器....38
拡張子....234
カレント....234

キ

キー....87
キーエディット....84, 87
キーバンク....119, 131, 132, 133, 134
キーボードスタート....168, 172, 178
キーボード入力....37

ク

クイックセットアップ....232
グラフ....61
クリア(消去)するデータの種類....163, 185
クリック音(メトロノーム音)....231

ケ

現在エディット中のパート....196
現在の設定値....232
鍵盤....21
鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル....47
鍵盤の音程をオクターブ単位で変更....47

コ

交換するデータの種類....163
交換するフレーズA/B....183
工場出荷時の状態に戻す....231
コピー....92, 118
コピー先のキーバンク....131
コピー先の先頭小節....173, 174
コピー先のソング....174, 165
コピー先のソング/トラック/小節....184
コピー先のソングとトラック....162
コピー先のデータの種類....92, 118
コピー先のトラック....185
コピー先のパート....197, 198
コピー先のパターン....186
コピー先のフレーズ....183, 184
コピー先のミキシングボイス....200
コピーするデータの種類....162, 185, 196
コピーするボイスのエフェクトの設定....118
コピー元のキーバンク....131
コピー元のソング....165
コピー元のソング/トラック/小節の範囲....184
コピー元のソングとトラック....162
コピー元のデータの種類....92, 118
コピー元のトラック....185
コピー元のパート番号....118
コピー元のパターン....186
コピー元のパターンとフレーズ....165
コピー元の範囲....173
コピー元のフレーズ....170, 183, 184
コピー元のミキシングボイス....200
コモンエディット....53, 84, 100, 188, 212
　ドラムボイス....85
　ノーマルボイス....55
　パフォーマンス....102
　マスター....214
　ミキシング....193
　ミキシングボイス....200
コントローラーセット....60
コントロールスライダー....21, 47, 95, 138
コントロールスライダー 1～8....212
コントロールチェンジ....30
コントローラー部....21
コントロールファンクション....49, 96
コンバート トゥー ソング....174

サ

最大同時発音数....12
削除するキーバンク....131
削除する小節の範囲....162
削除するミキシングボイス....200
サンプリング
　FINISHED (終了後)....125, 206
　RECORDING (録音中)....125, 206
　STANDBY (スタンバイ)....124, 205
　セットアップ画面....122, 203
　手順....121
サンプリングエディットモード....126, 210
サンプリングジョブ....129, 210
サンプリング部....12

サンプリングメイン画面.....120, 203
サンプリングモード.....119, 201
サンプリングレコードモード.....121, 203
サンプル.....119

シ

シーケンサーセットアップ.....231
シーケンサー部.....12
シーケンスデータバー.....140
シーケンストラック1～16.....12
シーントラック.....12
システムエクスクルーシブ.....33
システムエフェクト.....22
システム設定.....219
実行後の設定値.....232
重複マーク.....120
消去するパターン.....187
小節番号.....140
シングル音源.....9

ス

ストア(保存)
ソング.....144
パターン.....177
パフォーマンス.....101
ボイス.....54
マスター.....213
ミキシング.....192
ミキシングボイス.....199
スライス.....202
スライスタイプ.....209

セ

セーブ(Save).....235
セーブ(保存).....241
セーブ元/ロード先のメモリー.....238
セクション.....13, 168
接続
LAN.....41
MIDI機器.....38
MTR (マルチトラックレコーダー).....39
USB記憶装置(デバイス).....40
設定値.....173, 174

ソ

ゾーンエディット.....212, 215
ゾーンネーム.....212
挿入する位置.....161
挿入する小節数.....162
挿入する小節の拍子.....162
ソロ.....140, 145, 168, 178, 190
ソング
再生.....136
録音.....144
録音準備.....145
ソングエディットモード.....150
ソングシーン.....137
ソングジョブモード.....153
ソングストア.....144
ソングチェーン.....13, 138, 143
ソングトラック.....12
ソングナンバー.....139, 143, 196
ソングネーム.....139, 143, 145
ソング番号.....99
ソングプレイモード.....136
ソングポジションライン.....140
ソングレコードモード.....144

チ

チェーンエディット.....173
チェーンナンバー.....143
チェーンプレイ.....171
チェーンレコード.....172
チャンネルモードメッセージ.....30
チューニング(Tune).....71, 220
チューニングオフセット.....225

テ

データインクリメント.....31
データエントリー LSB.....30
データエントリー MSB.....30
データダイアル.....36
データデクリメント.....31
データの有無.....140
データの種類.....196, 197
データマーク.....168
ディケイ1タイム.....90
ディケイ1レベル.....90
ディケイ2タイム.....90
ディレクトリー.....237
ディレクトリー (Dir).....234
ディレクトリー (フォルダー)移動.....235
デバイス(Device).....234
デバイスナンバー.....228
デュアルタイプ.....75
テンキー入力.....36
テンポ.....58, 113, 140, 145, 168, 172, 178
テンポトラック.....13

ト

同期.....39
トラック.....151, 185
トラックの状態.....99
トラックの種類.....145, 168, 178
トラック番号.....140, 141, 145, 168, 178
トラックビュー画面.....139
ドラムキー.....10, 92
ドラムキット.....9
ドラムボイス.....9
ドラムボイスエディット.....84
トランスポーズ.....220

ナ

内部メモリー.....34
名前の入力.....37

ネ

ネットワーク設定.....42

ノ

ノート.....30
ノートリミット.....212
ノートレンジ.....212
ノーマルボイス.....9
ノブ.....21, 46, 94, 138
ノブ1～8.....212
ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN).....33

ハ

パーターンチェーン.....174
パート
オン/オフ.....93
切り替え.....95, 109
ソロ.....93, 101, 192
ミュート.....93, 101, 192
パート1～16.....194
パート1～4.....97, 108
パートEQ.....22
パートエディット.....100, 188
パフォーマンス.....109
ミキシング.....194
パート番号.....196
ハイパスフィルター.....74
パス.....235
パスワード.....222
パターン
再生.....166
作成手順.....170
チェーンプレイ.....171
録音.....177
録音準備.....178
パターンエディットモード.....179
パターンシーン.....167
パターンジョブモード.....181
パターンストア.....177
パターンチェーン.....13, 167, 171
ソングへ変換.....174
パターンナンバー.....168, 196
パターンネーム.....168, 169, 178
パターン番号.....99
パターンプレイモード.....166
パターンレコードモード.....177
パフォーマンス.....11
選択.....93
パフォーマンスエディットモード.....100
パフォーマンスカテゴリーリスト.....102
パフォーマンスジョブモード.....117
パフォーマンスストア.....101
パフォーマンスナンバー.....197, 198
パフォーマンスナンバー (グループ/ナンバー).....95
パフォーマンスネーム.....96
パフォーマンスバンク.....95
パフォーマンスプレイ画面.....95
パフォーマンスプレイモード.....93
パフォーマンスレコード.....14, 98
パラメーター.....151
バルクダンプ.....92, 118, 197, 218
範囲.....164, 165, 186
バンク.....197, 198
パンチ録音.....149
バンドエリミネートフィルター.....75
バンドパスフィルター.....74

ヒ

ピッチ.....10
ピッチベンドチェンジ.....30
ピッチベンドホイール.....21
ビューフィルターを設定するイベントの種類.....152
拍子.....140, 145, 168, 172, 178

フ

ファイル(File).....234
ファイル名.....234
ファイル共有.....42, 43
ファイルサイズ.....234
ファイルセーブ.....241
ファイルタイプ.....235, 237
セーブ.....235
ロード.....236
ファイルモード.....234
手順.....239
ファイルリスト.....237
ファクトリーセット.....231
フィルター.....10
フィルタータイプ.....74
フェーバリットカテゴリー.....45
フォーマット.....241
フォーマット(Format).....235
ブライトネス.....31
フラッシュ ROM.....34
フラッシュメモリーエクスパンションモジュール FL512M/FL1024M（別売拡張メモリー).....34
フレーズ.....13
プレイエフェクト.....14
プログラム.....215
プログラムチェンジ.....30
プログラムナンバー.....212
分割先のパターン.....187
分割先のフレーズ.....184
分割元のパターン.....187

ホ

ボイス.....9
選択する.....44
ボイスエディットモード.....53, 84
ボイスカテゴリーリスト.....55
ボイスジョブモード.....91
ボイスストア.....54
ボイスナンバー.....97, 98
ボイスナンバー (グループ/ナンバー).....48
ボイスネーム.....49, 96, 97, 98, 140
ボイスバンク.....48, 97, 98
ボイスプレイ画面.....48
ボイスプレイモード.....44

ボコーダー
しくみ....68
手順....68
保存(ストア)
ソング....144
パターン....177
パフォーマンス....101
ボイス....54
マスター....213
ミキシング....192
ミキシングボイス....199
保存(セーブ)....241
指定したボイスで使用しているサンプル....241
スタンダードMIDIファイル....242
データをまとめて保存(セーブ)....241
ポリフォニックアフタータッチ....32
ポルタメント効果....50

マ

マイクロチューニング....56, 225
コピー....225
マイクロチューニングリスト....56
マウント....235, 240
マスターEQ....22
マスターエディットモード....212
マスターエフェクト....22
マスタージョブ....217
マスターストア....213
マスタープレイモード....211
マスタープログラムナンバー(グループ/ナンバー)....211
マスタープログラムネーム....211
マスターモード....211

ミ

ミキシング....188
インサーションエフェクト....189
構成....188
設定手順....189
ミキシングエディットモード....192
ミキシングジョブモード....195
ミキシングストア....192
ミキシング設定....139
ミキシングテンプレート....197
ミキシングテンプレートネーム....197
ミキシングプレイモード....190
ミキシングボイス....189
ミキシングボイスエディット....198
ミキシングボイスジョブ....199
ミキシングボイスストア....199
ミキシングモード....188
ミックス先のフレーズ....183
ミックス元のフレーズ....183
ミュート....140, 145, 168, 178, 190

メ

メガボイス....15
メガボイス用アルペジオタイプ....15
メジャー....151, 168
メトロノーム(クリック音)....231
メモリー構成....35

モ

モード....212
文字入力....37
モジュレーションホイール....21
元のフレーズ....184

ユ

ユーザーアルペジオ....20, 35
ユーザーフレーズ....35
ユーザーボイス....35
ユーザーメモリー....34, 35
ユーティリティーモード....219

ヨ

読み込む(ロード)....243
AIFFファイル....247
SMFファイル....247
WAVファイル....247
ウェーブフォーム....244
サンプルボイス....246
ソング....245
データをまとめてロード....243
パターン....245
パフォーマンス....245
ボイス....243

ラ

ランダムSFX機能....17

リ

リアルタイム録音....144, 147, 177
リコールバッファー....34
リスト入力....37
リストビュー....151, 180
リバーサル....149
リプレース(上書き録音)....147
リボンコントローラー....21
リミックス....175
リミックスタイプ図....176
リモートコントロール....228

ル

ループ....140, 143

レ

レコードスライス....208
レコードトリム....207
レジスタードパラメーターナンバー(RPN)....32
レベル1～16....64
レベルメーター....124, 206

ロ

ロード(Load)....235
ロード(読み込む)....243
ローパスフィルター....74
録音
All Track(オールトラック)....148
Scene Track(シーントラック)....148
Tempo Track(テンポトラック)....148
オーバーダブ(重ね録音)....149
ソング....144
トラック1～16....147
パターン....177
パターンチェーン....172
パンチ録音....149
リプレース(上書き録音)....147
録音データ(イベント)
修正....179



ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
http://www.yamahasynth.com/jp/

ヤマハマニュアルライブラリー
http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/

あなたの音楽生活をフルサポート　ミュージックイークラブ
http://www.music-eclub.com/

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
© 2010 Yamaha Corporation
006MW-A0