MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

MOTIF ES

取扱説明書

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Modular Synthesis Plug-in System / Real-time External Control Surface

MOTIF ES6
MOTIF ES7
MOTIF ES8

YAMAHA

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

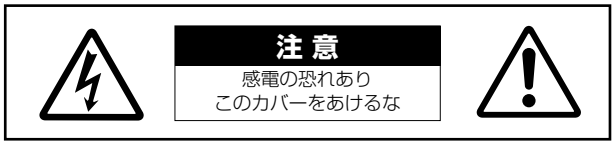
■ 「警告」と「注意」について

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

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

■ 本体の内部に表示されている注意マークについて

本体の内部には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、カバーを外さないでください。この内部には、お客様が修理/ 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。」

⚠ 警告

電源 / 電源コード

必ず実行

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

必ず実行

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

必ず実行

電源コード / プラグは、必ず付属のものを使用する。
他の電源コード / プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。

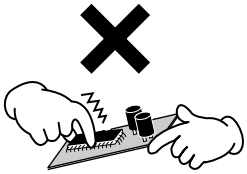
禁止

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

分解禁止

禁止

この製品の内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意

禁止

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

禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意

禁止

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

異常に気づいたら

必ず実行

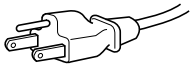
電源コード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なにおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源コード

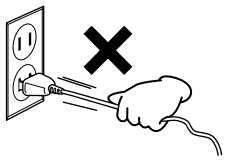
必ず実行

アースプラグを確実に取り付ける。
感電のおそれがあります。（アースプラグの取り付け方については 26 ページをご参照ください。）



必ず実行

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

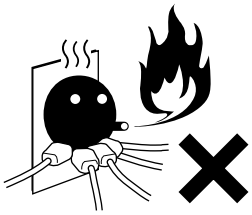


必ず実行

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

禁止

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



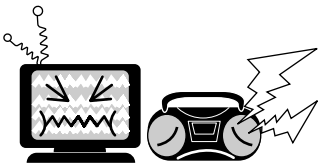
設置

禁止

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

禁止

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



禁止

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

必ず実行

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

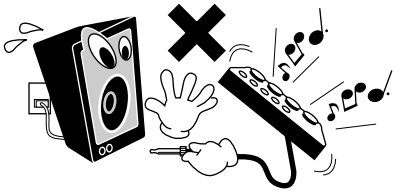
禁止

本体の放熱ファンや放熱用スリットに本などを置いて、ふさがない。
本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。

接続

必ず実行

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



手入れ

禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

使用時の注意

ご注意ください

本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。

禁止

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

禁止

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

禁止

本体の上にのったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

データの保存

作成したデータの保存とバックアップ

必ず実行

DRAMのデータ(186ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはUSB記憶装置/スマートメディアに保存してください。

禁止

フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなる恐れがあります。

スマートメディア/外部メディアのバックアップ

必ず実行

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

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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

音楽を楽しむエチケット

これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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

はじめに

このたびはヤマハミュージックプロダクションシンセサイザー MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

MOTIF ESは、MIDIとオーディオサンプルを自由に組み合わせて融合させるINTEGRATED SAMPLING SEQUENCER機能や、コンピューター上のシーケンスソフトウェアに対するリモートコントロール機能など、本格的なプロフェッショナルニーズに対応した音楽制作用シンセサイザーです。

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただけますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただけますようお願い申し上げます。

付属品

□ 電源コード　□ 2P-3P変換器　□ 取扱説明書(本書)　□ インストールガイド
□ CD-ROM x 3枚　□ 保証書　□ データリスト
□ SQ01 V2用ユーザー登録カード、シリアルNo.ラベル
(CD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に同封)

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8には、下記3枚のCD-ROMが付属品として同梱されています。

● TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

このCD-ROMには、MOTIF ESを使う際に役立つコンピューターソフトウェアが納められています。
ソフトウェアには、本格的な音楽制作に役立つミキサー機能がプラグインとして搭載されたシーケンスソフトウェア「SQ01 V2」、コンピューターを使ってシンセサイザーのボイス(楽器音色)を視覚的に捉えながら編集できる「ボイスエディター」、ソング/パターン再生に必要なミキシング設定をコンピューター画面上で編集できる「マルチパートエディター」などが含まれています。
詳しくは、別冊のインストールガイドおよびソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。

● Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

このCD-ROMには、MOTIF ES上で使用できるさまざまなデータが納められています。内容については、CD-ROMに納められたリストファイルをご参照ください。これらのデータは、ファイルモードでMOTIF ESにロードすることにより、MOTIF ES上で使います。MOTIF ES本体にUSBケーブルでUSB TO DEVICE端子に接続したCD-ROMドライブ*にこのCD-ROMを入れる、またはコンピューター上でCD-ROMからコピーをとったUSB記憶装置*をUSB TO DEVICE端子に接続する、またはコンピューター上でCD-ROMからコピーをとったスマートメディアを本体リアパネルのカードスロットに入れた上で、ロードを実行してください。
各データのロード方法については、下記の各ページをご参照ください。

・ボイス　拡張子: W7V..... 87ページ
・パターン　拡張子: W7P..... 133ページ
・WAVファイル　拡張子: WAV..... 100ページ、109ページ

* 本体で使用できるUSB機器(モデル名など)の確認方法については、29ページをご参照ください。

NOTE WAVファイルをロードする場合は、ロード実行前にDIMM(動作モデルの確認方法については289ページをご参照ください)を本体に取り付けておく必要があります。また、このCD-ROMのボイスではユーザーウェーブフォームを使用しているので、ボイスのロード実行前にもDIMMを取り付けておく必要があります。DIMMを取り付けずにロードを実行しようとすると、エラーメッセージが画面に表示されます。

● TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System

このCD-ROMには、プラグインボード(74ページ)上のオリジナルボイス(ボードボイス)を編集するための、コンピューターソフトウェアなどが納められています。
詳しくは、CD-ROMに納められたReadmeファイルをご参照ください。

● 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

● この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法などに基づき、許されていません。

特長

- 高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を内蔵しています。さまざまな楽器ごとに分類されているこれらの音色(ボイス)は、カテゴリーサーチ機能を使うことで簡単に呼び出すことができます。 60ページ
- パフォーマンスでは、異なる4つのボイスを同時に鍵盤で鳴らしたり、スプリットで左右の鍵域に分けて鳴らすことができます。 67ページ
- INTEGRATED SAMPLING SEQUENCER機能を使ってオーディオサンプルとMIDIデータを融合させることができます。 172ページ
  - DIMMを取り付けることにより、最大512MB(256MBx2枚)のメモリーを使ってサンプル録音と編集ができます。 289ページ
  - AIFFファイル、WAVファイル、ヤマハAシリーズなど他のサンプラーデータを読み込むことができ、幅広い互換性を確保しています。 100ページ 270ページ
  - リサンプリング機能を使えば、MOTIF ESでの演奏をそのままサンプルとして録音できます。 99ページ
  - スライス機能を使えば、サンプルを拍ごとに自動分割し、分割された個々のサンプルはMIDIノートデータとなります。したがって、元のサンプルはMIDIシーケンスデータとして扱うことになり、テンポなどの設定をピッチや音質を損なうことなく、自由に変えることができます。 106ページ
- リバーブ(20タイプ)、コーラス(49タイプ)、2系統を1セットとして最大8セットまで設定可能なインサーションエフェクト(116タイプ)、マスターエフェクト(8タイプ)、と5バンドのデジタルイコライザー(パートEQ 3Band、マスター EQ 5Band)を搭載した多彩なエフェクトシステムを使って、曲作りの幅を大きく広げることができます。 177ページ
- 演奏しながら4つのノブとスライダーを使うことで、フィルター、音量、エフェクト、EGなどの調節をリアルタイムにできます。 50ページ
- パターンモードでは、個々の素材としてフレーズを1トラックずつ作り、それらを組み合わせて最大16トラックのパターンを作り上げることができます。 106ページ
- ボイスモードで作るボイスとは別に、ソング/パターンモード専用の「ミキシングボイス」を作成できます。ソングモード/パターンモードでボイスをエディットし、そのまま専用ボイスとして保存できるので、曲作りがスムーズに行なえます。 105ページ
- 押鍵したノートデータから自動的にさまざまなシーケンスフレーズを再生するアルペジオ機能を使って、演奏の幅を広げることができます。ドラムボイス(160ページ)ではこの機能を使ってさまざまなリズムパターンを呼び出すことができるので、あなたの演奏意欲や創作意欲を刺激することでしょう。ノーマルボイス(160ページ)では、押鍵したコードに合わせてシーケンスフレーズが変わるため、曲調に合わせたアルペジオを演奏できます。また押鍵したノートやベロシティによってもアルペジオを再生させる/させない、を設定できるためリアルタイムパフォーマンスでの可能性が広がります。 66ページ
- パターンモードで取り込んだオーディオサンプルや録音したMIDIデータを、パターンチェーン機能でつなげていくことができます。できあがったチェーンをソングにコンバートして、1つの曲(ソング)として完成させることができます。 115ページ
- ソングシーンを使えば、トラックミュートの設定状態や、パン/ボリュームなどノブやスライダーでコントロールできるパラメーターの設定状態をそのまま記憶させ、後でワンタッチで呼び出すことができます。ソング再生/録音中に使うと大変便利です。 123ページ
- 4つの独立したゾーンを持つマスターキーボードとして使えるよう、マスターモードが準備されています。マスターモードでは、さらにMOTIF ESをマスターキーボードとして使うモード(ボイス/パフォーマンスモード)にするか、シーケンサーとして使うモード(ソング/パターンモード)にするかを、簡単に設定できます。 136ページ
- 2段ファンクション方式(ファンクション[F1]-[F6]ボタン、サブファンクション[SF1]-[SF5]ボタン)により、わかりやすくて操作しやすいインターフェースを実現しています。 47ページ
- リモートモードでは、パネルボタン操作によりコンピューターのシーケンスソフトウェアをコントロールできます。トラックミュート設定、シーケンサートランスポート(Play、Stop、Recordなど)操作、ノブやスライダーを使ったMIDIトラック/オーディオトラックのミキシングやパン、イコライザー、エフェクトセンド調節などを、コンピューターのマウスを使うことなくコントロールできます。 147ページ
- Modular Synthesis Plug-in System対応の拡張スロットを3つ搭載し、AN音源、FM音源、VA音源などの音源システムを拡張できます。これらのプラグインボードを装着することにより、音色、エフェクト、発音数、音源パート数などを増やすことができます。さらにMOTIF ESでは、これらのプラグインボードを装着しただけですぐに最適な音色設定で鳴らすことができるよう、プラグインボイスがあらかじめ準備されています。 74ページ
- ASSIGNABLE OUTPUT端子、A/D INPUT端子、MIDI端子、USB端子、メモリーカード(スマートメディア)スロットなど、幅広いインターフェースを装備しています。またオプションで、AIEB2またはmLANボードを取り付けることもできます。 39ページ
- コンピューターと接続するためのUSB TO HOST端子と、ハードディスク、フラッシュディスクなど記憶装置と接続するためのUSB TO DEVICE端子の、2種類のUSB端子を使って自由にデータのやりとりができます。 29ページ
- 付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」には、MOTIF ESのボイスをコンピューター上から編集できるボイスエディターなど、便利なソフトウェアが入っています。 142ページ

取扱説明書の使い方

各部の名称と機能 16ページ
フロントパネル、リアパネルのボタンやコントロールの一覧です。

ご使用前の準備 26ページ
電源の接続方法、外部機器やコンピューターとの接続方法、電源の入れ方について説明します。

目的別目次 9ページ
従来の目次と違い、MOTIF ESでできることを具体的に列挙してあります。あなたのやりたいことがすぐに見つかります。

MOTIF ESのしくみ 154ページ
MOTIF ESの内部構成を紹介します。

基本操作 45ページ
MOTIF ESを使う上での基本的な操作方法について、説明します。

クイックガイド 55ページ
MOTIF ESを使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。

リファレンス 188ページ
各モードのパラメーターについて解説します。辞書を引くようにしてお使いいただけます。

故障かな？と思ったら 279ページ
MOTIF ESがうまく機能しない場合にお読みください。
ヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談になる前にお読みください。

資料 275ページ
オプション機器の取り付け方法や、仕様、エラーメッセージ一覧などを掲載しています。

データリスト(別冊)
ボイス、ウェーブ、アルペジオ、パターンフレーズなどのプリセットデータのリストや、MIDIに関する資料を掲載してあります。

インストールガイド(別冊)
付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に入っている専用ソフトウェアのインストール方法を書いたガイドです。

MOTIF ESのLCD画面には、モードや機能によってさまざまな表示が現われます。画面の説明をする場合に、どのような操作で呼び出せるのかを明確にするために、矢印記号(→)を使います。たとえば、下記のように記載した場合は、[VOICE]ボタンを押し、ノーマルボイスを選び、[EDIT]ボタンを押し、エレメントを選択し、[F1] OSCボタンを押し、[SF2] OUTPUTボタンを押す、という操作、またはその操作で現われる画面を指します。

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

♪NOTE 確認メッセージ(52ページ)やコントロールファンクション(50ページ)などが画面に表示されている場合は、[EXIT]ボタンを押して表示を抜けてから、またリモートコントロールモード(147ページ)に入っている場合は、REMOTE [ON/OFF]ボタンを押して通常の状態に戻ってから、上記矢印表記の操作を行なってください。

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

＊この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

目的別目次

聞く(鳴らす)

- デモソング/デモパターンを聞く 55ページ
- 複数のソングを続けて聞く（ソングチェーンプレイ) 59ページ
- 複数のセクションを続けて聞く（パターンチェーンプレイ) 115ページ
- アルペジオを鳴らす ..... 66ページ(ボイスモード)、70ページ(パフォーマンスモード)、105ページ(ソング/パターンモード)

鍵盤を弾く

- ボイスを選んで弾く ..... 60ページ(ボイスモード)、102ページ(ソング/パターンモード)
- プラグインボードのボイスを選んで弾く ..... 74ページ(ボイスモード)、121ページ(ソング/パターンモード)
- パフォーマンスを選んで弾く 67ページ
- マスターキーボードとして活用する 136ページ
- メトロノームを鳴らす ..... [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all 262ページ
- 鍵盤の発音領域を低音部と高音部に分け、違うボイスで演奏(スプリット演奏)する ..... 70ページ(パフォーマンスモード)、141ページ(マスターモード)
- 複数のボイスを重ねて鳴らす(レイヤー) ..... 70ページ(パフォーマンスモード)、141ページ(マスターモード)

選ぶ

- ボイスを選ぶ ..... 60ページ(ボイスモード)、102ページ(ソング/パターンモード)
  楽器の種類やキャラクターを基にボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能) 62ページ

- パフォーマンスを選ぶ 67ページ
- ソングを選ぶ 56ページ
- パターンを選ぶ 56ページ
  セクションを選ぶ 57ページ
  フレーズを選んで、パターンの各トラックに割り当てる 113ページ

- ソング/パターン用のミキシングテンプレートを選ぶ 103ページ
- マスターを選ぶ 136ページ
- アルペジオタイプを選ぶ ..... 66ページ(ボイスモード)、70ページ(パフォーマンスモード)、105ページ(ソング/パターンモード)
- ウェーブフォームを選ぶ 174ページ
- フィルタータイプを選ぶ 209ページ
- エフェクトタイプを選ぶ
  リバーブタイプ/コーラスタイプ/インサーションエフェクトタイプを選ぶ
  [VOICE] → ボイス選択 → [F3] EFFECT 194ページ
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT 215ページ
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT 235ページ
  マスターエフェクトタイプを選ぶ
  [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF 262ページ
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF 214ページ
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF 234ページ
  マスター EQタイプを選ぶ
  [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ 261ページ
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ 214ページ
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ 234ページ

コントローラーを使う ..... 64ページ(ボイスモード)、69ページ(パフォーマンスモード)、104ページ(ソング/パターンモード)

- コントローラーのしくみを知る 154ページ
- コントローラーに割り当てる機能を決める(コントローラーセット) 155ページ
- コントローラーに割り当てるコントロールチェンジナンバーを決める 156ページ
- ピッチベンドホイール使用時のピッチの変化幅(ピッチベンドレンジ)を設定する
  [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower 190ページ
  [SONG]/[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower 235ページ
- ノブでコントロールできるパラメーターを知りたい ..... 81ページ(ボイスモード)、90ページ(パフォーマンスモード)、129ページ(ソング/パターンモード)
- コントロールスライダーでコントロールできるパラメーターを知りたい 140ページ
- フットスイッチをサステインペダルとして使う 42ページ

- フットスイッチでソングまたはパターン再生をスタート/ストップする ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW 263ページ
- フットスイッチで、ボイスやパフォーマンスを切り替える ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW 263ページ
- フットスイッチで、アルペジオ再生のオン/オフを切り替える ..... [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW 263ページ
- ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さに対する音の出方を決める ..... [UTILITY]→ [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve 260ページ
- ボイスを切り替えたとき、コントローラー (モジュレーションホイールなど)の設定が解除されないようにする
  [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold 261ページ

鳴らしたい音だけを鳴らす

- ボイスエディットモードで、各エレメントを一時的にオン/オフする 79ページ
- ボイスエディットモードで、各エレメントの使う/使わないを設定する
  [VOICE] → [EDIT] → [エレメント選択] → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off 195ページ

- パフォーマンスエディットモードで、各パートの使う/使わないを設定する
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [パート選択] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off 216ページ

- ソングプレイモード/パターンプレイモードで各トラック(パート)のオン/オフを設定する 58ページ
- ソング/パターン各パートの受信チャンネルをオフにすることで、再生をオフにする
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [パート選択] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh .. 235ページ

ボリューム(音量)/レベルを調節する

- 全体
  楽器本体から出力される全体音量(マスターボリューム)を調節する ..... [MASTER VOLUME] 18ページ
  音源部で鳴らす音量全体を調節する ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume 260ページ
  全体の出力ゲインを調節する(より大きな音量を得る/細かい音量の調節をする) ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT 261ページ

- ボイスモード
  コントロールスライダー (CS1～CS4) を使って、各エレメントのボリュームバランスを調節する
  [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level 81ページ
  ボイスエディットモードで、全エレメント共通のボリュームを調節する
  [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume 190ページ

- パフォーマンスモード
  コントロールスライダー (CS1～CS4) を使って各パートのボリュームバランスを調節する
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume 91ページ
  パフォーマンスエディットモードで、全パート共通のボリュームを調節する
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volume 213ページ
  オーディオ入力音 (マイク入力音声や外部オーディオ機器の再生音) のボリュームを調節する
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume 215ページ

- ソングモード/パターンモード
  コントロールスライダー (CS1～CS4)を使って、ミキシング各パートのボリュームバランスを調節する
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → パート選択 → [F1] VOL/PAN → VOLUME 130ページ
  A/D入力音(マイクや外部オーディオ)のボリュームを調節する
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIOIN → [SF1] OUTPUT → Volume .. 235ページ

マイクや外部オーディオ機器から音を入力する

- オーディオ入力パートのしくみを知る 165ページ
- A/D INPUT端子にマイクを接続する ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = mic 72ページ
- A/D INPUT端子にオーディオ機器を接続する ..... [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line =line 73ページ
- オーディオ入力音に関する設定を行なう
  [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN 215ページ
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN 235ページ

- マイクからの入力音をサンプリングする 94ページ
- 外部オーディオ機器からの入力音をサンプリングする 98ページ
- プラグインボード(PLG100-VH)を使って、マイク入力音声にボーカルハーモニーエフェクトをかける 78ページ

プラグインボードを使う

- プラグインボードを取り付ける 283ページ
- プラグインボードの取付状況を確認する ..... [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS 75ページ
- プラグインボードの受信ポートを確認する ..... [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDI 75ページ

- シングルパートプラグインボード(PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-DX、PLG150-VLなど)のボイスを選んで鳴らす ..... 75ページ(ボイスモード)、121ページ(ソング/パターンモード)
- マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)を使って、XGソングを鳴らす 77ページ
- エフェクトプラグインボード(PLG100-VH)を使って、マイク入力音にエフェクトをかける 78ページ

データを作る

- ボイスを作る
  - ボイスエディットモードでノーマルボイスを作る 79ページ
  - ボイスエディットモードでドラムボイスを作る 82ページ
  - ボイスエディットモードでプラグインボイスを作る 85ページ
  - サンプリング機能を使ってノーマルボイス/ドラムボイスを作る 94ページ
  - サンプリング機能を使ってサンプルボイスを作る 106ページ
  - WAVファイル/AIFFファイルをロードしてノーマルボイス/ドラムボイスを作る 100ページ
  - WAVファイル/AIFFファイルをロードしてサンプルボイスを作る 109ページ
  - ソング/パターン専用のボイス(ミキシングボイス)を作る 105ページ
- パフォーマンスを作る 87ページ
- ソングを作る
  - 鍵盤演奏を、ソングの任意のトラックに録音(リアルタイム録音)する 118ページ
  - 既に録音されたトラックに、部分的に再録音(リアルタイム録音)する ..... [SONG] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Type = punch 119ページ
  - 既に録音されたトラックに、データを消さずに重ねて録音(リアルタイム録音)する ..... [SONG] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Type = overdub 119ページ
  - ソングの録音(リアルタイム録音)中に、メトロノームを鳴らす ..... [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec 262ページ
  - パフォーマンスを使ってソングを録音する 120ページ
  - プラグインボードのボイスを使ってソングを録音する 121ページ
  - ソングの任意のトラックにステップ録音する ..... [SONG] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Type = step 238ページ
  - 既に録音されたソングデータを、トラック別にエディットする ..... [SONG] → [EDIT] → トラック選択 124ページ
  - ソング途中にテンポ変更のデータを入れる ..... [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL 125ページ
  - ソング途中にボイス切替のデータを入れる
    [SONG] → [EDIT] → トラック選択 → バンクセレクトMSB/LSB、プログラムチェンジ挿入 225ページ
  - ソング各パート間のボリューム調節など、ミキシングを設定する ..... [SONG] → [MIXING] 127ページ
  - コピー、クリア(消去)、クオンタイズなど、データの一括変換をする ..... [SONG] → [JOB] → ジョブ選択 126ページ
- パターンを作る
  - プリセットフレーズを各トラックに割り当てる(パッチ機能) ..... [PATTERN] → [F4] PATCH 113ページ
  - パターントラックに、お気に入りのリズム(オーディオデータ)をサンプリングしてパターン(フレーズ)を作る 106ページ
  - パターントラックに、WAVファイル/AIFFファイルをロードしてパターン(フレーズ)を作る 109ページ
  - パターントラックに、鍵盤演奏を録音してリズムパターン(フレーズ)を作る 110ページ
  - パターントラックに、アルペジオ再生で見つけたお気に入りのリズムパターンを録音して、パターン(フレーズ)を作る 112ページ
  - パターンのリアルタイム録音中に、メトロノームを鳴らす ..... [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec 262ページ
  - パターンの任意のトラックにステップ録音する ..... [PATTERN] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Type = step 238ページ
  - 既に録音されたパターンデータを、トラック(フレーズ)別にエディットする ..... [PATTERN] → [EDIT] → トラック選択 124ページ
  - パターン各パート間のボリューム調節など、ミキシングを設定する ..... [PATTERN] → [MIXING] 127ページ
  - コピー、クリア(消去)、クオンタイズなど、データの一括変換をする ..... [PATTERN] → [JOB] → ジョブ選択 126ページ
  - セクションを並べてパターンチェーンを作る ..... [PATTERN] → [F6] CHAIN 115ページ
  - パターンチェーンをソングデータに変換する ..... [PATTERN] → パターン選択 → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG 117ページ
- マスターを作る 136ページ
- アルペジオを作る 130ページ
- ウェーブフォームを作る 94ページ

作ったデータを保存する

- ボイスの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 85ページ
- パフォーマンスの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 91ページ
- ソング/パターンの保存
  - ソングミキシング/パターンミキシングを、内部メモリーへ保存(ストア)する 131ページ
  - ソングデータ/パターンデータを、USB記憶装置へ保存(セーブ)する 132ページ
- ミキシング設定をテンプレートとして保存する 104ページ
- マスターの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 137ページ
- アルペジオの保存 269ページ
- サンプリングで取り込んだ音(サンプル)の保存 97ページ

作ったデータに名前を付ける 53ページ

データの復元

- ボイス
  エディット前のボイスとエディット中のボイスとを聞き比べる(コンペア機能) 80ページ
  エディットしたにもかかわらず保存を忘れたボイスを呼び戻す(リコール機能) 82ページ
- パフォーマンス
  エディット前のパフォーマンスとエディット中のパフォーマンスとを聞き比べる(コンペア機能) 89ページ
  エディットしたにもかかわらず保存を忘れたパフォーマンスを呼び戻す(リコール機能) 91ページ
- ソング/パターン
  録音したばかりのトラックを録音前の状態に戻したり、ジョブを実行したばかりのデータを実行前の状態に戻す
  [SONG]または[PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO 127ページ
  エディット前のソング/パターンミキシングと、エディット中のソング/パターンミキシングとを聞き比べる(コンペア機能) 129ページ
  エディットしたにもかかわらず保存を忘れたソング/パターンミキシングを呼び戻す(リコール機能) 129ページ

初期化する

- 内部のユーザーメモリー (フラッシュ ROM、DRAM)領域を工場出荷時の状態に戻す 44ページ
- スマートメディアを初期化(フォーマット)する 268ページ
- エディット中のボイスを初期化する ..... [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT 208ページ
- エディット中のパフォーマンスを初期化する ..... [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT 219ページ
- エディット中のマスターを初期化する ..... [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT 273ページ
- エディット中のソングミキシングを初期化する ..... [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT 236ページ
- エディット中のパターンミキシングを初期化する ..... [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT 248ページ

ピッチに関する設定(チューニング、ノートシフト)

- 全モード共通
  鍵盤のオクターブを変える ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave 63ページ
  鍵盤の各キーを半音単位でシフトする ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose 63ページ
  音源部で鳴らす音の各キーを、半音単位でシフトする ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift 260ページ
  他の楽器とチューニングを合わせる(マスターチューニング) ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune 260ページ
- ボイスモード
  各ボイスで使用する音律(マイクロチューニング)を設定する
  [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. 190ページ
  ボイス各エレメントのピッチを、半音単位でシフトする
  [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse 196ページ
  ボイス各エレメントのピッチを、微調節する ..... [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Fine 196ページ
  どの鍵盤を弾いても同じピッチで鳴るように、ボイス各エレメントに設定する
  [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 ..... 197ページ
- パフォーマンスモード
  パフォーマンス各パートのピッチを、半音単位でシフトする ..... [PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift 218ページ
  パフォーマンス各パートのピッチを、微調節する ..... [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune 218ページ
- ソングモード/パターンモード
  ソング/パターン各パートのピッチを、半音単位でシフトする
  [SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift 236ページ
  ソング/パターン各パートのピッチを、微調節する
  [SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune 236ページ
- マスターモード
  マスター各ゾーンの鍵盤ピッチを、オクターブ単位でシフトする
  [MASTER] → マスター選択 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE → Octave 272ページ
  マスター各ゾーンの鍵盤ピッチを、半音単位でシフトする
  [MASTER] → マスター選択 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE → Transpose 272ページ

外部MIDI機器/コンピューターと接続して使う

- 本体のMIDI入出力端子として、(MIDI端子、USB端子、mLAN端子のうち)どれを使うかを決める
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT 264ページ
- 外部シーケンサーまたはコンピューターのシーケンスソフトを再生し、MOTIF ESの音で鳴らす 36ページ
- 本体が、バルクダンプを受信できるよう/できないよう、設定する
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk = on/protect 264ページ
- 外部MIDI音源だけを鳴らし本体を鳴らさない(ローカル設定をオフにする)
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off 264ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターと本体を同期させる
  本体をMIDIマスター機器として使う場合
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, SeqCtrl = out 36ページ
  本体をMIDIスレーブ機器として使う場合
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, SeqCtrl = in 36ページ
  本体をMTCスレーブ機器として使う場合
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, SeqCtrl = in 37ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターとMOTIF ESを同期させない
  MOTIF ESのソングまたはパターンをスタート/ストップさせたときに、外部のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, SeqCtrl = off 264ページ
  外部のシーケンサーをスタート/ストップさせたとき、本体のソングまたはパターンをスタート/ストップさせないようにする
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl = off 264ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターとMOTIF ESボイスのLFOウェーブの変化の速さを同期させる
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI 264ページ
  [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on 193ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターと、特定のMIDIイベントを送受信しないように設定する
  [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER 262ページ
- MIDI送信チャンネル(トランスミットチャンネル)を設定する
  ボイスモード/パフォーマンスモードでの、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを決める
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh 64ページ
  ソング/パターン各トラックの送信チャンネル、およびポートを設定する
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL 221ページ
  アルペジオ再生データの送信チャンネルを設定する ..... [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh 262ページ
- MIDI受信チャンネル(レシーブチャンネル)を設定する
  ボイスモード/パフォーマンスモードでの、MIDI受信チャンネルを決める ..... [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh 263ページ
  ソングミキシング/パターンミキシング各パートの受信チャンネルを設定する
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh 235ページ
- プログラムチェンジの送受信に関する設定
  本体でのボイス/パフォーマンス選択で、外部MIDI機器にバンクセレクト/プログラムチェンジがMIDI送信されるよう/されないよう設定する
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange 264ページ
  外部MIDI機器から、MOTIF ESのボイス/パフォーマンスを変更できるよう/できないよう、設定する
  [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange 264ページ
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange 236ページ
  本体でのソング/パターン再生データを、外部MIDI機器では鳴らさない(MIDI OUTしない)ように設定する
  [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER 262ページ
- ソング/パターンの各トラックを、内蔵音源で鳴らすか外部MIDI音源で鳴らすかを決める
  [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW 222ページ

こんなこともできる

- 電源を入れたときに、スマートメディア/USB記憶装置から自動的にファイルをロードする 135ページ
- 電源を入れたときのモード(画面)を決める ..... [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode 261ページ
- ドラムボイスのキーや、パフォーマンス/ソング/パターンのパートにより、違う出力先(アウトプット端子)を設定する 31ページ

目次

はじめに 6
付属品 6
特長 7
取扱説明書の使い方 8

目的別目次 9

各部の名称と機能 16

フロントパネル 16
リアパネル 22

ご使用前の準備(電源を入れる前の準備) 26

電源の準備 26
スマートメディア/USB記憶装置(デバイス)の準備 27
- 電源を切ったら消えるデータ/電源を切っても消えないデータ 27
- スマートメディアの取り扱いについて 28
- USB記憶装置(デバイス)について 29

接続について 31
- 外部オーディオ機器との接続 31
- 外部MIDI機器との接続 34
- コンピューターとの接続 38
- 各種コントローラーとの接続 42

電源を入れる/切る 43
- 各接続機器の電源を入れる順番 43
- MOTIF ESの電源オン/オフ 43

ユーザーメモリーを工場出荷時の状態に戻す 44

基本操作 45

各モードへの入りかた/抜けかた 45
- モード構成 45
- モード一覧 46

ファンクションとサブファンクション 47
プログラムを選ぶ 47
カーソルの移動とパラメーターの設定 49
ノブ(KN)とコントロールスライダー (CS) 50
- ノブ(KN) 50
- コントロールスライダー(CS) 51

エディット(編集)について 51
- エディットマーク 51
- コンペア機能 52
- エディットリコール機能 52

確認メッセージについて 52
インフォメーション画面 53
ノート(キー)の指定 53
ネーミング 53

クイックガイド(鳴らしてみる) 55

デモソング/パターンを聞く 55
鍵盤を弾く(ボイスプレイモード) 60
- ボイス(楽器音色)を選ぶ 60
- コントローラーを使う 64
- アルペジオを使う 66

鍵盤を弾く(パフォーマンスプレイモード) 67
- パフォーマンスを選ぶ 67
- コントローラーを使う 69
- アルペジオを使う 70
- 各パートに好きなボイスを割り当てる 70
- オーディオ入力音を活用する 72

プラグインボードを使う 74
- プラグインボードの種類 74
- シングルパートプラグインボードを使う 75
- マルチパートプラグインボードを使う 77
- エフェクトプラグインボードを使う 78

クイックガイド(使いこなす) 79

ボイスをエディット(編集)する 79
- ノーマルボイスをエディットする 79
- ドラムボイスをエディットする 82
- プラグインボイスをエディットする 85
- 作ったボイスを保存する 85

パフォーマンスをエディット(編集)する 87
- 作ったパフォーマンスを保存する 91

サンプリング機能を使ってボイスを作る 94
- マイクで自分の声をサンプリングしてノーマルボイスを作る 94
- オーディオ機器の再生音をサンプリングしてドラムボイスを作る 98

ソング作りに挑戦する 102
- ソングモード/パターンモードでの鍵盤演奏 102
- パターンを作る 106
- ソングを作る 117
- 作ったソング/パターンを保存する 131

マスターキーボードとして使う(マスターモード) 136
- マスターを選ぶ 136
- マスターの設定と登録 137
- ゾーン(鍵域)ごとに機能を設定する 137

クイックガイド(コンピューターと接続して使う) 142

コンピューターを使うための準備 142
コンピューターから本体をコントロールする 143
- シーケンスソフトウェアを使って本体をマルチ音源として鳴らす 143
- マルチパートエディターを使って本体のミキシングを設定する 144
- ボイスエディターを使って本体ボイスを編集する 145
- ウェーブエディター TWEを使って本体サンプルを編集する 146

本体からコンピューターをコントロールする 147
- 本体からリモートコントロールできるソフトウェア 148
- リモートコントロール機能を使うための準備 148
- リモートコントロールモードでのパネル機能 150

MOTIF ESのしくみ 154

内部構成 154
コントローラー部 154
音源部 157
シーケンサー部 165
サンプリング部 172
エフェクト部 177
MIDIについて 181
MIDIチャンネル 181
本体で送受信できるMIDIメッセージ 181
内部メモリーとファイル管理 185
データの保存 185

リファレンス 188

ボイスモード 188
ボイスプレイモード 188
ボイスエディットモード 189
ボイスストアモード 208
ボイスジョブモード 208
パフォーマンスモード 212
パフォーマンスプレイモード 212
パフォーマンスエディットモード 213
パフォーマンスジョブモード 219
パフォーマンスストアモード 220
ソングモード 221
ソングプレイモード 221
ソングレコードモード 222
ソングエディットモード 225
ソングジョブモード 226
ソングミキシングモード 233
ソングミキシングエディットモード 234
ソングミキシングジョブモード 236
ソングミキシングストアモード 237
パターンモード 241
パターンプレイモード 241
パターンレコードモード 243
パターンエディットモード 244
パターンジョブモード 244
パターンミキシングモード 248
パターンミキシングエディットモード 248
パターンミキシングジョブモード 248
パターンミキシングストアモード 248
ミキシングボイスモード 249
ミキシングボイスエディットモード 249
ミキシングボイスジョブモード 250
ミキシングボイスストアモード 250
サンプリングモード 251
サンプリングレコードモード 251
サンプリングエディットモード 255
サンプリングジョブモード 256
ユーティリティモード 260
ユーティリティモード 260
ユーティリティジョブモード 265
ファイルモード 266
ファイルモード 266
マスターモード 271
マスタープレイモード 271
マスターエディットモード 271
マスタージョブモード 273
マスターストアモード 274

資料 275

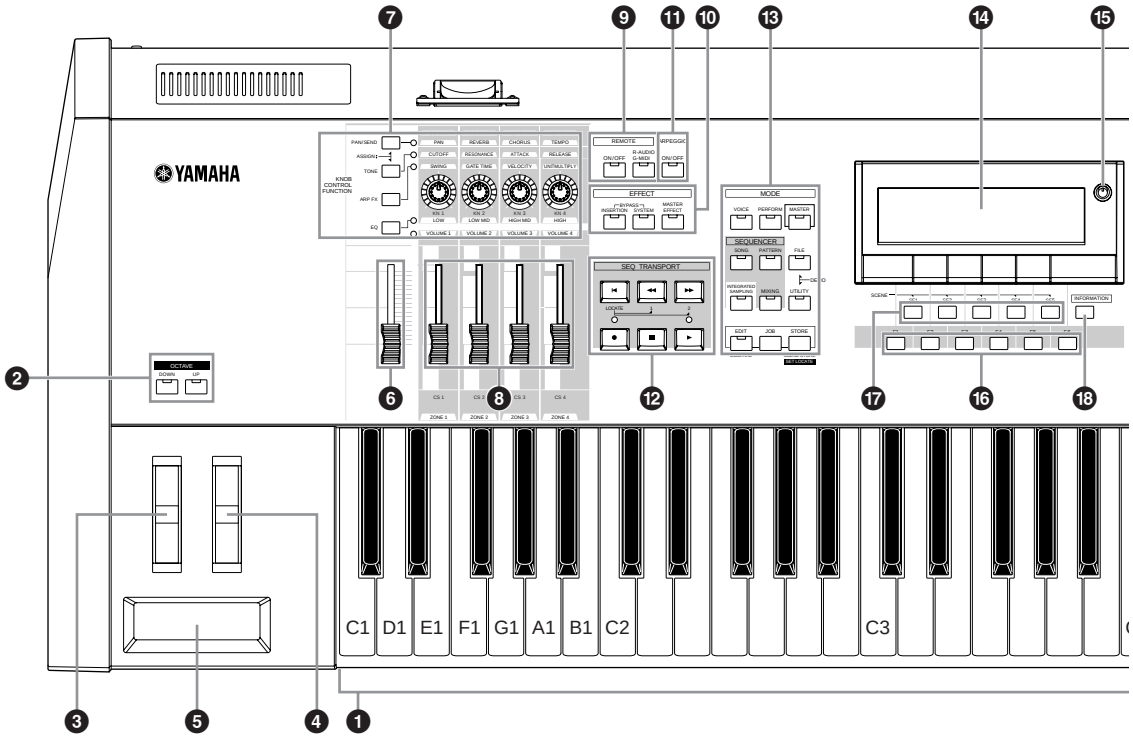
インフォメーション画面一覧 275
メッセージリスト 277
故障かな？と思ったら 279
拡張部品(別売)の取り付け 282
本体に取り付けることができる拡張部品 282
拡張部品を取り付ける位置 282
拡張部品取り付けに関する注意 282
プラグインボードの取り付け 283
AIEB2またはmLAN16Eの取り付け 285
DIMM (拡張メモリー)の取り付け 289
用語集 290
仕様 292

索引 294

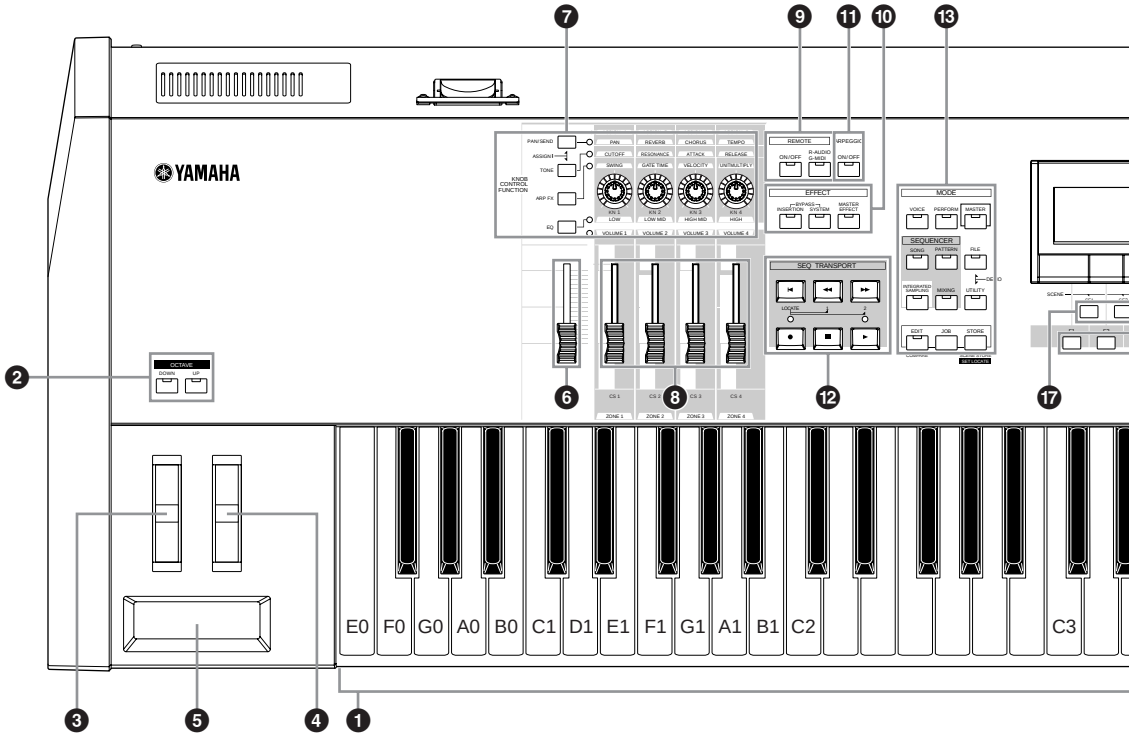
各部の名称と機能

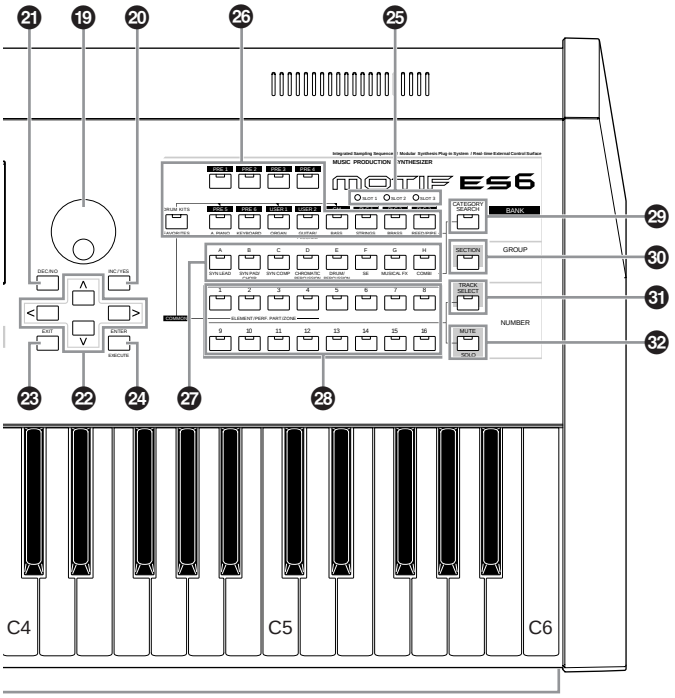
フロントパネル

MOTIF ES6

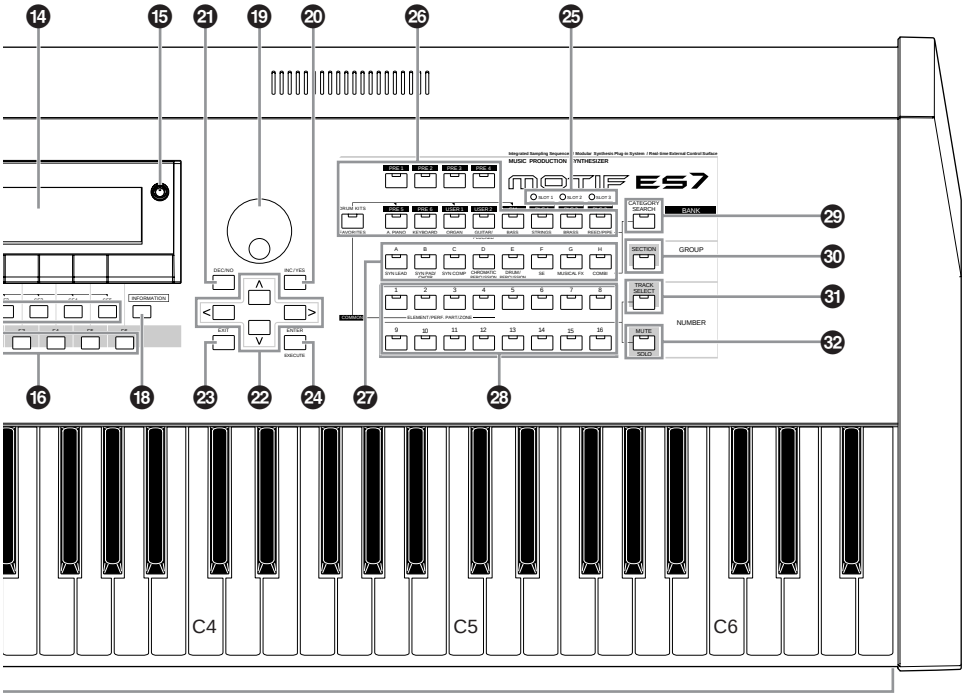


MOTIF ES7

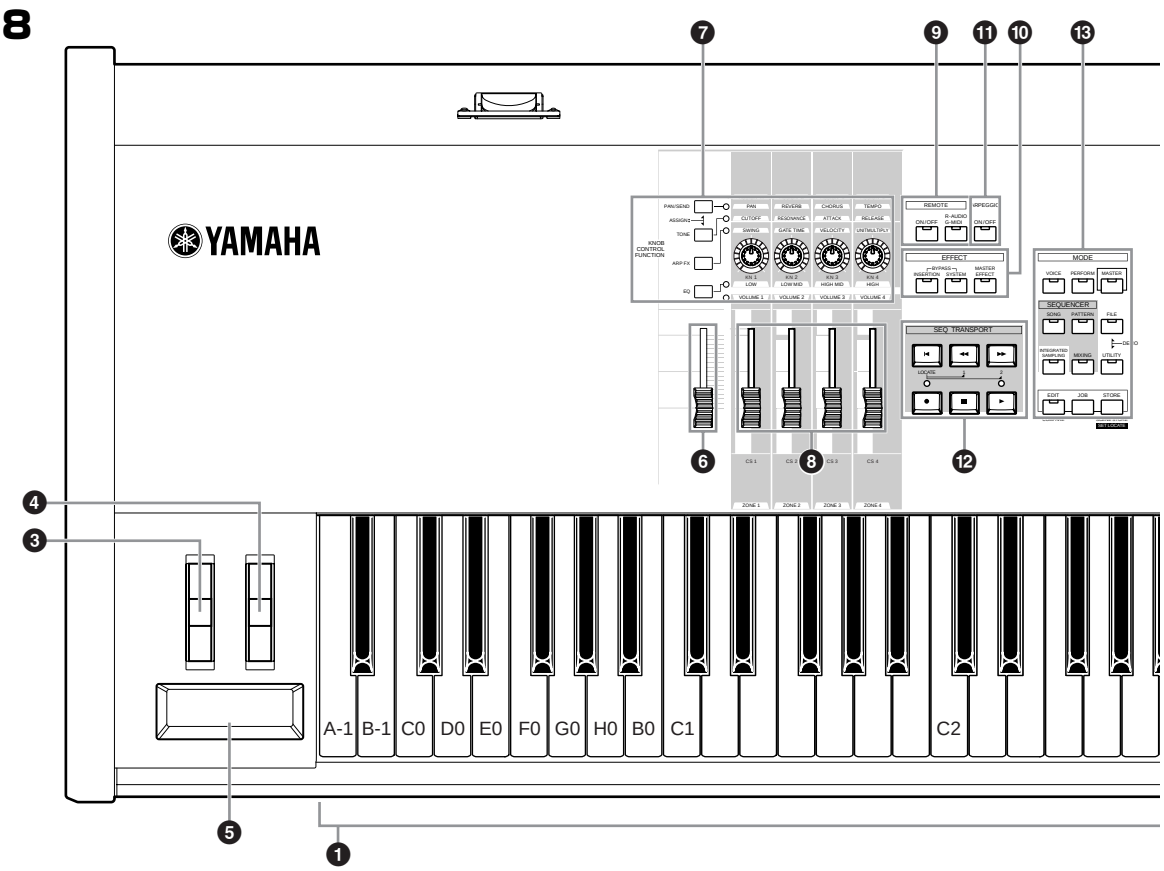




NOTE [OCTAVE]ボタンが両方ともオフ(消灯)の場合に限り、鍵盤の各キーに対して図に示した音名(ノートネーム)が対応します。
ノートリミットなどのパラメーター設定で、ノートを指定する場合の参考にしてください。



MOTIF ES8



❶ **鍵盤**

MOTIF ES6は61鍵、MOTIF ES7は76鍵、MOTIF ES8は88鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。アフタータッチは、ボイスごとにさまざまな機能を割り当てることができます(155ページ)。

❷ **OCTAVE [UP]/[DOWN] (オクターブアップ/ダウン)ボタン** (→63ページ)

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

NOTE このボタンは、MOTIF ES8にはありません。

❸ **ピッチベンドホイール** (→64ページ)

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

❹ **モジュレーションホイール** (→64ページ)

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

❺ **リボンコントローラー** (→65ページ)

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

❻ **MASTER VOLUME (マスターボリューム)スライダー**

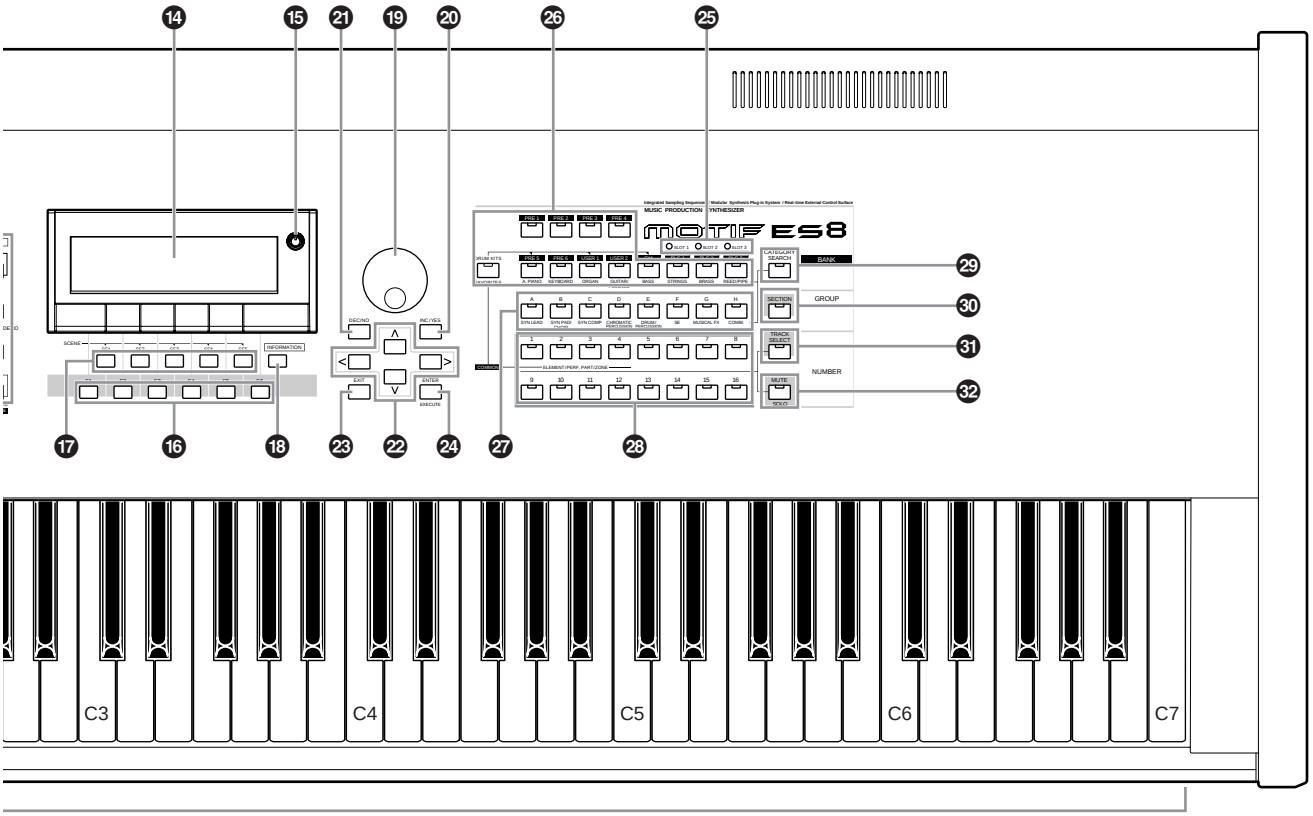
マスターボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

❼ **KNOB CONTROL FUNCTION (ノブコントロールファンクション)ボタンおよびKN (ノブ)1〜4** (→50ページ)

4つのノブを回すことで、演奏中のボイスの音色やアルペジオ再生に関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。左どなりにある4つの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押すことにより、ノブの機能を切り替えます。

❽ **CS (コントロールスライダー)1〜4** (→51ページ)

ボイスモードではノーマルボイスを構成する4つのエレメントのボリュームを(81ページ)、パフォーマンスモードでは4つのパートのボリュームを(91ページ)、ソングモード/パターンモードでは現在選択されているパートを含む4つのパートのボリュームを(130ページ)、マスターモードでは4つのゾーンのボリュームなどを(140ページ)、それぞれ調節します。



NOTE ユーティリティモード[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD画面のOctave (オクターブ)が「0」に設定してある場合に限り、鍵盤の各キーに対して図に示した音名(ノートネーム)が対応します。ノートリミットなどのパラメーター設定で、ノートを指定する場合の参考にしてください。

NOTE スライダーがすべて0になっている場合(すべて下がりきっている場合)、本体の音が鳴らない可能性があります。鍵盤を弾いても音が鳴らない場合、ソング/パターンを再生させても音が鳴らない場合などは、スライダーの位置を上げてみてください。

NOTE [MASTER VOLUME]では、本体からの出力音に対するアナログの音量調節を行ないます。それに対して、4つのコントロールスライダー (CS)での音量調節では、各データのMIDIボリューム値を書き換えます。

❾ REMOTE (リモート)ボタン (→143ページ)

[ON/OFF]ボタンをオンにすると本体はリモートモードになり、パネルのボタンやコントローラーを使って、本体に接続したコンピューター上のシーケンスソフトウェアをコントロールできるようになります。
[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE画面でModeAまたはModeBを「General」に設定した場合、[R-AUDIO/G-MIDI]ボタンで、コントロールする対象をオーディオトラック(ランプが赤)、MIDIトラック(ランプが緑)のどちらかに切り替えます。

NOTE [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = MIDI、または[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE画面でModeA、Bともにoffの場合、REMOTE [ON/OFF]ボタンを押してもリモートコントロールモードに入れません。これらのパラメーターを適切に設定(148ページ)してからREMOTE [ON/OFF]ボタンを押してください。

❿ EFFECT (エフェクト)ボタン (→177ページ)

このシンセサイザーには、インサーションエフェクト(2系統×8セット)、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターエフェクトの3種類のエフェクトがあり、ボイス、パフォーマンスによる鍵盤演奏や、ソング、パターンの再生音にその効果が付加されます。ここでは、ワンタッチで各エフェクトのオン/オフを切り替えます。

BYPASS表記の下にある[INSERTION]ボタンと[SYSTEM]ボタンをオン(ランプを点灯)することにより、これらのエフェクトを本体サウンドにかけないようにします。

[MASTER EFFECT]ボタンは、オン(ランプを点灯)することにより、これらのエフェクトを本体サウンドにかけるようにします。また、このボタンはしばらく押し続けることにより、マスターエフェクト設定画面を呼び出すことができます。

⓫ ARPEGGIO (アルペジオ)ボタン (→66ページ)

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

⓬ SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタン (→56ページ)

ソング/パターンシーケンスデータの再生/録音をコントロールします。

[⏮](トップ)ボタン

ソングやパターンの先頭小節まで戻します。

[◀◀](リワインド)ボタン

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

[▶▶](フォワード)ボタン

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

[●](レコード)ボタン

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

[■](ストップ)ボタン

ソングやパターンの再生やレコーディングを止めます。

[▶](プレイ)ボタン

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

⓭ MODE (モード)ボタン (→45ページ)

ボイスモードをはじめ、MOTIF ESの各モードに入るためのボタンです。

⓮ LCD (液晶ディスプレイ)

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

⓯ LCDコントラスト調節ノブ (→43ページ)

ディスプレイのコントラストを調節します。時計回りの方向に回すと表示が濃くなります。

⓰ [F1]〜[F6] (ファンクション)ボタン (→47ページ)

各モードの中にある機能(ファンクション)を選ぶボタンです。

⓱ [SF1]〜[SF5] (サブファンクション)ボタン (→47ページ)

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

各プレイモード/レコードモードでは、アルペジオタイプの登録/切替ボタンとして機能します(66 、70 、123ページ)。

また、ソングプレイ/ソングレコード/パターンチェーンレコードモードでは、SONG SCENE (ソングシーン)ボタンとしても機能します(123ページ)。

⓲ [INFORMATION] (インフォメーション)ボタン (→53ページ)

このボタンを押すと、選択されているモードに関する情報が、LCD画面(ディスプレイ)に表示されます。もう一度このボタンを押すか別のボタンを押すことにより、元の画面に戻ります。

また、表示されている画面によっては、文字種の選択(54ページ)、数値の入力(49ページ)、音符の種類の選択(49ページ)、キーの選択(53ページ)に使います。

⓳ データダイアル (→49ページ)

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

⓴ [INC/YES] (インク/イエス)ボタン (→49ページ)

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

㉑ [DEC/NO] (デック/ノー)ボタン (→49ページ)

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

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

㉒ カーソルボタン (→49ページ)

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

㉓ [EXIT] (イグジット)ボタン (→46ページ)

MOTIF ESのディスプレイに表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このキーを使います。

㉔ [ENTER] (エンター)ボタン

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

㉕ SLOT (スロット)1〜3ランプ (→284ページ)

プラグインボードの装着状況を示すランプです。LEDランプが点灯しているスロットに、プラグインボードが正常に装着されています。

NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)はスロット1にのみ装着できます。

NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)は、スロット3にのみ装着できます。

㉖ BANK (バンク)ボタン (→60ページ)

ボイス/パフォーマンスバンクを切り替えます。
カテゴリーサーチ機能を使用している時は、カテゴリー選択ボタンとして機能します。
パターンモードで[SECTION] (セクション)ボタンがオンの場合は、セクション切替用のボタンとして機能します。

㉗ GROUP (グループ) [A]〜[H]ボタン (→48ページ)

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

パターンモードで[SECTION] (セクション)ボタンがオンの場合は、セクション切替用のボタンとして機能します。

㉘ NUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタン (→48ページ)

[TRACK SELECT] (トラックセレクト)ボタンと[MUTE] (ミュート)ボタンのオン/オフ状態により、以下のような機能を持たせることができます。

<table>
<tr><th rowspan="2"></th><th colspan="3">NUMBER (ナンバー) 1〜16ボタンの機能</th></tr>
<tr><th>TRACK SELECTボタンオンの場合</th><th>MUTEボタンオンの場合</th><th>TRACK SELECTボタンオフ、MUTEボタンオフの場合</th></tr>
<tr><td>ボイスプレイモード</td><td>キーボード送信チャンネルの切替</td><td>—</td><td>選ばれたグループ内の16種類のボイスを選択</td></tr>
<tr><td>ボイスエディットモード</td><td colspan="2">エレメント選択(1〜4)および各エレメントのミュート設定(9〜12)</td><td>—</td></tr>
<tr><td>パフォーマンスプレイモード</td><td>キーボード送信チャンネルの切替</td><td rowspan="2">パフォーマンス各パートのミュート設定(1〜4のみ)</td><td rowspan="2">選ばれたグループ内の16種類のパフォーマンスを選択(ボイスにカーソルがある場合はボイスを選択)</td></tr>
<tr><td>パフォーマンスエディットモード</td><td>パフォーマンスパート選択(1〜4のみ)</td></tr>
<tr><td>マスタープレイモード</td><td>ボイスモード/パフォーマンスモードが登録されている場合はキーボード送信チャンネルの切替、ソングモード/パターンモードが登録されている場合はソング/パターンのトラック選択</td><td>—</td><td>選ばれたグループ内の16種類のマスターセッティングを選択</td></tr>
<tr><td>マスターエディットモード</td><td>ゾーン選択(1〜4のみ)</td><td>—</td><td>—</td></tr>
<tr><td>ソング/パターンプレイモード</td><td>ソング/パターンのトラック選択</td><td>ソング/パターン各トラックのミュート設定</td><td rowspan="2">選ばれたグループ内の16種類のソング/パターンを選択</td></tr>
<tr><td>ソング/パターンミキシングモード</td><td>ソング/パターンの音源パート選択</td><td>ソング/パターンの音源各パートのミュート設定</td></tr>
<tr><td>ミキシングボイスエディットモード</td><td colspan="2">エレメント選択(1〜4)および各エレメントのミュート設定(9〜12)</td><td>—</td></tr>
</table>

㉙ [CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン (→62ページ)

パフォーマンスモードでこのボタンをオンにすると、BANK (バンク)ボタン群の中の[PRE 5]〜[PLG 3] ボタンとGROUP (グループ)ボタン群が、パフォーマンスカテゴリー選択用のボタン群として機能します。

パフォーマンスモード以外のモードでこのボタンをオンにすると、BANK (バンク)ボタン群の中の[PRE 5]〜[PLG 3]ボタンとGROUP (グループ)ボタン群がボイスカテゴリー選択用のボタン群として機能します。

㉚ [SECTION] (セクション)ボタン (→57ページ)

パターンモードでこのボタンをオンにすると、GROUP (グループ) [A]〜[H]ボタンがセクションA〜Hの切替用ボタンとして、BANK (バンク)ボタン群の中の[PRE 5]〜[PLG 3] ボタンがセクションI〜Pの切替用ボタンとして、それぞれ機能します。

㉛ [TRACK SELECT] (トラックセレクト)ボタン (→58ページ)

ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、NUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタンでソング/パターンのトラックを選ぶことができます。

この他にも、モードによってこのボタンをオンにした時のNUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタンの機能が違います。

「㉘ NUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタン」をご参照ください。

㉜ [MUTE] (ミュート)ボタン (→58ページ)

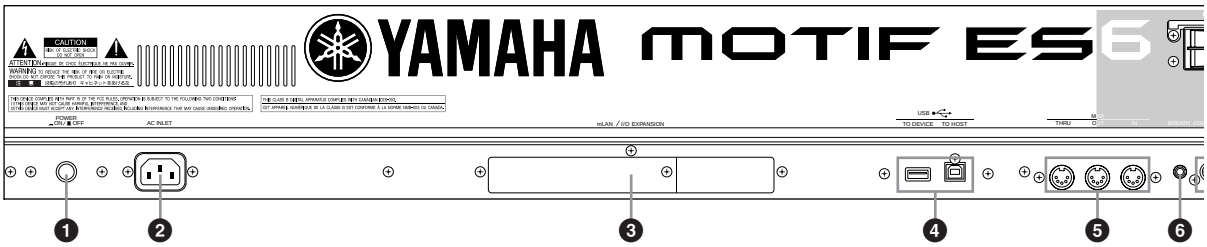
ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、NUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタンでソング/パターンのトラックミュート(音を鳴らさない)ができます。また、ソング/パターンモードでこのボタンを押しながらNUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタンの1つを押すと、そのトラックだけをオンにする(ソロ)ことができます。

この他にも、モードによってこのボタンをオンにした時のNUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタンの機能が違います。

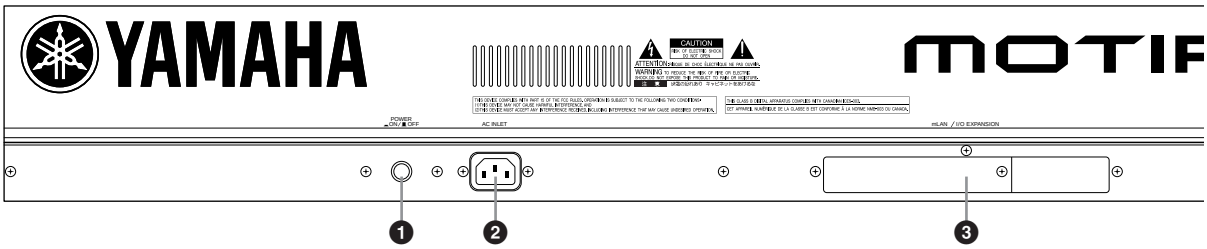
「㉘ NUMBER (ナンバー) [1]〜[16]ボタン」をご参照ください。

リアパネル

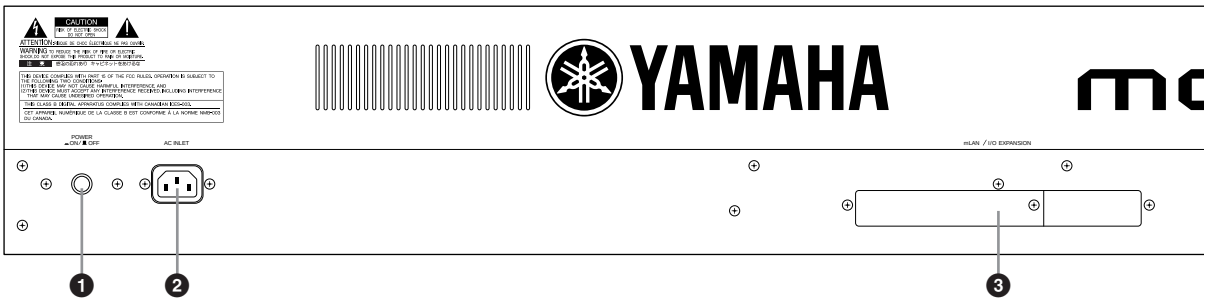
MOTIF ES6

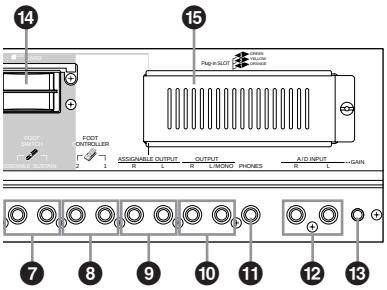


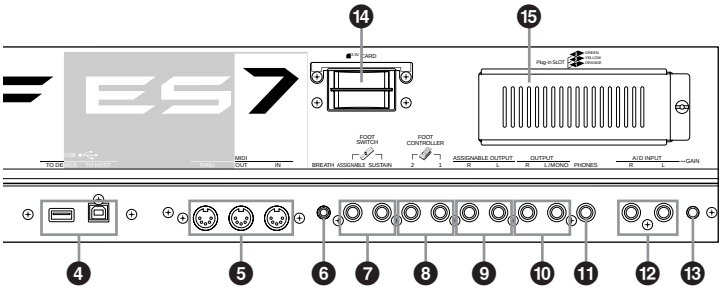
MOTIF ES7

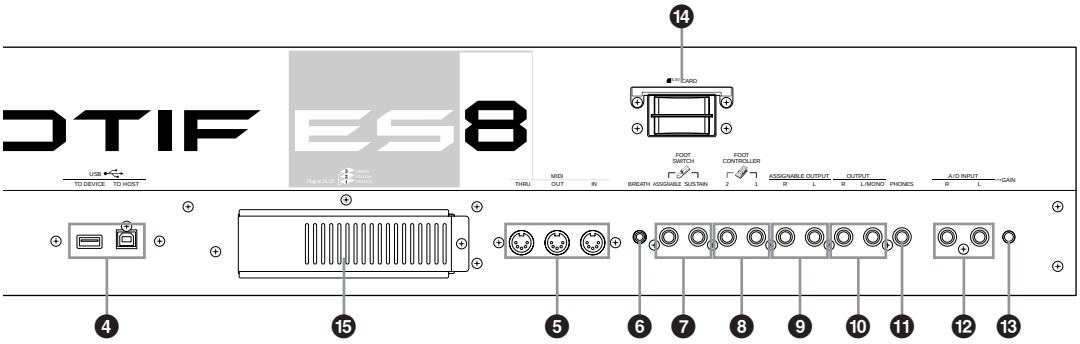


MOTIF ES8




14
15
Plug-in SLOT
FOOT CONTROLLER
ASSIGNABLE OUTPUT
OUTPUT
A/D INPUT
GAIN
7
8
9
10
11
12
13


14
15
CARD
Plug-in SLOT
FOOT SWITCH
FOOT CONTROLLER
MIDI
ASSIGNABLE OUTPUT
OUTPUT
A/D INPUT
GAIN
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13


14
CARD
USB
TO DEVICE
TO HOST
MIDI
THRU
OUT
IN
FOOT SWITCH
FOOT CONTROLLER
ASSIGNABLE OUTPUT
OUTPUT
A/D INPUT
GAIN
4
15
5
6
7
8
9
10
11
12
13

❶ POWER (パワー)スイッチ (→43ページ)

電源のオン/オフスイッチです。

❷ AC INLET (ACインレット)端子 (→26ページ)

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

❸ mLAN拡張ボード(mLAN16E)、またはI/O拡張ボード(AIEB2)取り付け口 (→25ページ)

別売のmLAN16E、またはAIEB2のどちらかを本体に装着できます。

mLAN16Eを取り付けることで、mLAN対応機器との接続が可能になります。

AIEB2を取り付けることで、アナログのアウトプット端子を6つ、デジタルアウトプット/インプット端子を2セット(コアキシャル、オプティカルで1セットずつ)を、本体に増設できます。

❹ USB端子 (→29ページ)

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

USB TO DEVICE端子は、本体とUSB対応の記憶装置(ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、MOドライブ、フラッシュディスクなど)とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(266ページ)で行ないます。

NOTE 29ページに、USBに関連した説明があります。ご参照ください。

USBとは
USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。従来のシリアルポートとの接続時よりも高速なデータ転送が可能になります。

❺ MIDI IN/OUT/THRU端子 (→34ページ)

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からMOTIF ESをコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT端子からはMOTIF ESの演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。

MOTIF ESで他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

❻ BREATH (ブレス)端子 (→42ページ)

別売のブレスコントローラー (BC3)を接続します。ブレスコントローラーに吹き込む息の強さで、音量や音色を変化させることができます。

❼ FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子 (→42ページ)

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

ASSIGNABLE (アサイナブル)端子に接続したフットスイッチには、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てることができます。

❽ FOOT CONTROLLER1、2 (フットコントローラー)端子 (→42ページ)

別売のフットコントローラー (FC7など)を接続します。音色、音量、ピッチなどを足元でコントロールできます。

❾ ASSIGNABLE OUT L、R (アサイナブルアウトプット左、右)端子 (→42ページ

OUTPUT端子とは別に、特定の音やパートを独立して出力させることができるアナログ出力端子です。特定の音やパートだけに、本体とは違うエフェクトをかけたい場合などに使います。

独立して出力できる音、またはパートは以下のとおりです。

- ドラムボイス各キーに割り当てられた楽器音 (→203ページ)
- パフォーマンスの各パート* (→218ページ)
- ソングの各パート* (→235ページ)
- パターンの各パート* (→235ページ)

*オーディオ入力パート(AUDIO INパート)を含む

❿ OUTPUT L/MONO、R (アウトプット左/モノラル、右)端子 (→31ページ)

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

⓫ PHONES (ヘッドフォン)端子 (→31ページ)

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

⓬ A/D INPUT (A/Dインプット)端子 (→33ページ)

本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。

マイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をパフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでのオーディオ入力パート(AUDIO INパート)として鳴らすことができます。またサンプリングモード(251ページ)で、この端子からの入力音声を録音して、サンプルとして本体に取り込むことができます。

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

⓭ GAIN (ゲイン)ノブ (→73ページ)

A/D INPUT端子から入力される信号のゲインを調節します。接続したマイクや楽器などの信号レベルに合わせて調節します。

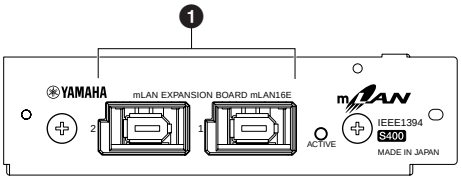
⓮ CARD (カードスロット) (→27ページ)

スマートメディアをセットし、本体内部メモリーとさまざまなデータのやり取りが行なえます。なお、スマートメディアについての注意が28ページに記載されています。操作の前に必ずお読みください。

⓯ plug-in SLOT 1、2、3 (プラグインボード取り付け口) (→283ページ)

別売のプラグインボードを装着することによって本体の音源システムを拡張できます。MOTIF ESでは目的に合わせて最大3種類のプラグインボードを装着できます。

■ 別売のmLAN16Eを取り付けた場合



❶ mLAN 1、2 (IEEE1394)端子

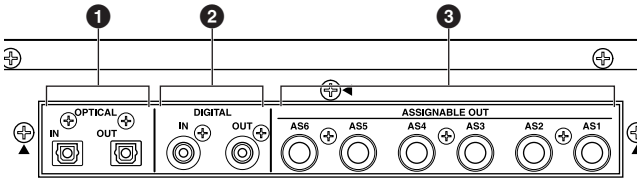
mLAN製品やIEEE1394対応製品と接続する端子です。IEEE1394標準ケーブル(6ピン)で接続します。

mLANについて
「mLAN」は業界標準規格であるハイパフォーマンスシリアルバス「IEEE1394」を採用し、それを発展させた音楽のためのデジタルネットワークです。

＊mLANおよび上記のロゴはヤマハ株式会社の商標です。

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

■ 別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合



❶ OPTICAL IN、OUT (オプティカルインプット、アウトプット)端子 (→33ページ、34ページ)

オプティカルケーブル(光ケーブル)タイプのデジタル入出力端子です。OPTICAL INには、レコーディングするデジタル信号(デジタル周波数48kHz、44.1kHz、32kHz)を入力します。OPTICAL OUTからは、デジタル信号(デジタル周波数44.1kHz)が出力されます。

❷ DIGITAL IN、OUT (デジタルインプット、アウトプット)端子 (→33ページ、34ページ)

コアキシャル(RCAピン)タイプのデジタル入出力端子です。デジタル記号の規格はCD/DAT (S/P DIF)フォーマットです。

DIGITAL INには、レコーディングするデジタル信号(デジタル周波数48kHz、44.1kHz、32kHz)を入力します。DIGITAL OUTからは、デジタル信号(デジタル周波数44.1kHz)が出力されます。

❸ ASSIGNABLE OUT AS 1〜6 (アサイナブルアウトプット1〜6)端子 (→31ページ)

本体のOUTPUT端子やASSIGNABLE L/R端子とは別に、特定の音やパートを独立してこれらの端子からアナログ出力できます。より多くの特定音やパートに対して、本体とは違うエフェクトをかけたい場合などに使います。

独立して出力できる音、またはパートは以下のとおりです。

- ドラムボイス各キーに割り当てられた楽器音 (→203ページ)
- パフォーマンスの各パート* (→218ページ)
- ソングの各パート* (→235ページ)
- パターンの各パート* (→235ページ)

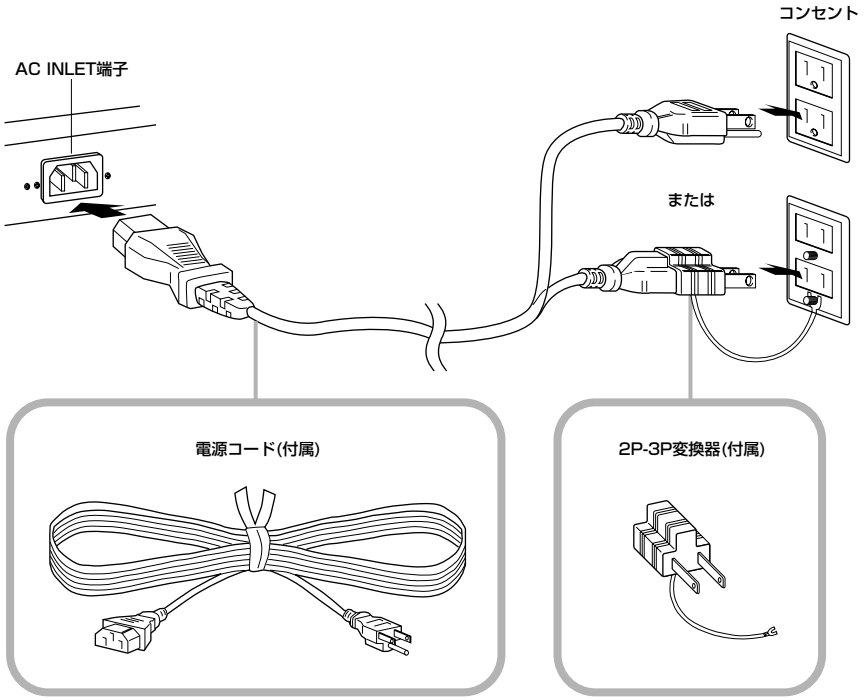
*オーディオ入力パート(AUDIO INパート)を含む

NOTE OPTICAL OUT端子、DIGITAL OUT端子からのオーディオ音声出力精度は、周波数は44.1kHzで一定ですが、ビット数については20ビットまたは24ビットで切替可能です。切替は、[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT画面のDigital (デジタル)パラメーターで行ないます。

ご使用前の準備(電源を入れる前の準備)

ここでは、電源の準備、MOTIF ESとオーディオ機器/MIDI機器/コンピューターとの接続、電源をオンにするまでのセットアップ作業を行ないます。最初にお読みください。なお実際の電源オン/オフについては、43ページをご参照ください。

電源の準備



1 MOTIF ESの電源をオフにします。

2 付属の電源コードのプラグをMOTIF ESリアパネルのAC INLET端子に接続します。

3 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。

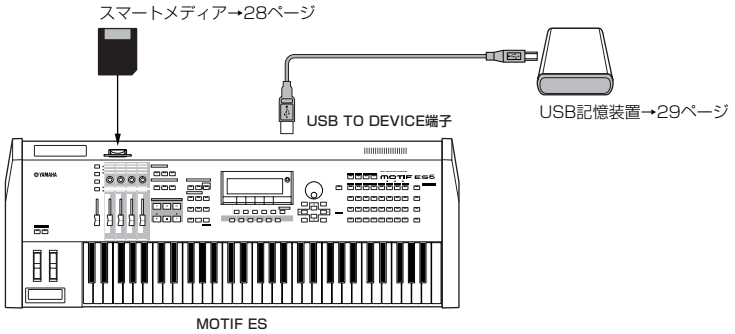
MOTIF ESは、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

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

電源は必ずAC100Vを使用してください。

スマートメディア/USB記憶装置(デバイス)の準備

本体では、ボイス/パフォーマンスのような音色プログラムデータ、ソング/パターン/アルペジオのようなシーケンスデータ、サンプリングで取り込んだウェーブフォームなど、さまざまなデータを制作できます。これらのデータは、種類によって保存方法が異なるだけでなく、電源を切ったら消えてしまうものもあるため、あらかじめスマートメディアやUSB記憶装置(ハードディスクドライブ、フラッシュディスクなどのデバイス)を準備する必要があります。
スマートメディアは本体のカードスロットに入れた上で、またUSB記憶装置はUSB TO DEVICE端子に接続した上で、本体で制作したデータを保存(セーブ)できます。保存(セーブ)されたデータは、スマートメディア/USB記憶装置から本体へ読み込む(ロードする)ことができます。
これらセーブ/ロードの操作は、ファイルモード(266ページ)で行ないます。



NOTE データセーブ/ロードは、カードスロットに入っているスマートメディアと本体、またはUSB TO DEVICE端子に接続したUSB記憶装置と本体の間で行ないます。スマートメディアとUSB記憶装置の間ではデータのコピーはできませんのでご注意ください。

電源を切ったら消えるデータ/電源を切っても消えないデータ

本体で制作できるデータの種類と保存される本体内部メモリーは以下のとおりです。下記のうちDRAMに保存(ストア)されるデータについて、電源を切る前にスマートメディア/USB記憶装置へ保存(セーブ)する必要があります。

本体で制作できるデータ	ページ	データ制作を行なうモード	保存(ストア)される内部メモリー (ユーザーメモリー)	
ボイス	79	ボイスモード	フラッシュ ROM	
ミキシングボイス	105	ミキシングボイスモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
パフォーマンス	87	パフォーマンスモード	フラッシュ ROM	
ソング*	117	ソングモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
ソングチェーン	59	ソングチェーンモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
パターン*	106	パターンモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
パターンチェーン	115	パターンチェーンモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
フレーズ(パターン)	110	パターンモード	DRAM	→ 電源を切ったら消えます!
アルペジオ	130	ソングモード、パターンモード	フラッシュ ROM	
マスター	136	マスターモード	フラッシュ ROM	
ウェーブフォーム**	94	サンプリングモード	DIMM (DRAM)	→ 電源を切ったら消えます!
ミキシングテンプレート***	103	ソングミキシングモード、パターンミキシングモード	フラッシュ ROM	
システム設定	185	ユーティリティモード	フラッシュ ROM	

* ミキシング設定(103、127ページ)も含みます。

** サンプリングで本体内に取り込んだサンプルを基にユーザーボイスやサンプルボイスを作った場合、それらをスマートメディア/USB記憶装置へ保存(セーブ)することで、該当するウェーブフォームも自動的に保存(セーブ)されます。

*** ソングやパターンのミキシング設定は、各ソング/各パターンデータとして保存(ストア)する方法と、どのソング/パターンかに関係なく、テンプレートとして保存(ストア)する方法との2種類があります。

NOTE 本体で制作できるデータ、内部メモリー、およびスマートメディア/USB記憶装置への保存するときのファイルとの関係について、186ページに構成図があります。本格的にデータ制作を行なう場合の参考にしてください。

本体カードスロットで扱えるスマートメディアには、最大128MBまでのデータを保存できます。サンプリングを実行するためにDIMM (289ページ)を増設してサンプリングを行なった場合は、128MBを超えるデータの保存(セーブ)が必要になるかもしれませんので、大容量のUSB記憶装置をご用意することをおすすめします。

スマートメディア™*の取り扱いについて

* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

スマートメディアをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

■ ご利用いただけるスマートメディアの種類

この商品では3.3V (3V)のスマートメディアがご使用になれます。5Vのスマートメディアはご使用になれません。

■ カードのメモリー容量

スマートメディアは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MBの7種類がご使用になれます。SSFDCフォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

NOTE SSFDCとはSolid State Floppy Disk Card (スマートメディアの別称)の略です。またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

■ スマートメディアの挿入/取り出し

スマートメディアの入れかた

スマートメディアの端子部(金色)を下向きにして、スマートメディアスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

- スマートメディアの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。
- スマートメディアスロットにゴミや異物が入らないようにご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

スマートメディアの取り出し

あらかじめ楽器本体がスマートメディアにアクセス中**でないことを確認した上で、カードを取り出して(引き抜いて)ください。アクセス中は、アクセス中であることを示すメッセージが楽器本体のLCDに表示されます。

** アクセス中: セーブやロード、フォーマット、デリート、メイクディレクトリーなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でスマートメディアを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。

アクセス中にスマートメディアを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。スマートメディアがこわれたり、楽器本体/スマートメディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

■ スマートメディアのフォーマット

スマートメディアはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット(初期化)してからご使用ください(268ページ)。なお、フォーマットを行なうとスマートメディア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。

NOTE この機器でフォーマットしたスマートメディアは他の機器で使用できなくなる場合があります。

■ スマートメディアについてのご注意

スマートメディアの取り扱いと保管

静電気によってスマートメディアのデータが失われる場合があります。スマートメディアに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、スマートメディアを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。
直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。
スマートメディアの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。

スマートメディアにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

スマートメディアは、スマートメディアのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(○マークの中)に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているスマートメディアは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。

逆に、セーブする場合などは、ご使用の前にスマートメディアのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。

１度はがしたシールは、再使用しないでください。

■ データのバックアップ

スマートメディアの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のスマートメディアに保存しておかれることをおすすめします。

■ 盗難防止金具について

この機器には、スマートメディアの盗難防止用に盗難防止金具が付いています。必要に応じて、盗難防止金具を取り付けてください。

盗難防止金具の取り付け方

1. ＋ドライバーで金具を取り外します。
2. 金具を上下逆にして、取り付けます。

USB記憶装置(デバイス)について

USB記憶装置をリアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続する場合、以下の点にご注意ください。

■ 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、フラッシュディスク、MOドライブなどの記憶装置1台だけです。その他の機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は接続しても使えません。
バスパワー機器(接続したコンピューターなどホスト機器からの電源供給によって駆動されるUSB機器)、セルフパワー機器(それ自身のために電源接続が必要なUSB機器)、どちらもお使いになれます。

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.yamaha.co.jp/product/syndtm/index.html

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とき、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端子に接続したときに、「Disk or card unformatted」というメッセージがLCD画面に表示されるかもしれません。
その場合は、ファイルモードでフォーマットを実行してください(268ページ)。

USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご注意ください。

USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB記憶装置がセルフパワー機器の場合)やUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止する恐れがあります。

ファイルモードでセーブ/ロード/デリートなどデータのアクセス中に、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディア(カードや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。

■ 誤消去防止

各USB記憶装置には、誤ってデータを消してしまわないようにするため、ライトプロテクトができるものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。
逆にセーブする場合などは、ご使用の前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

2種類のUSB端子について

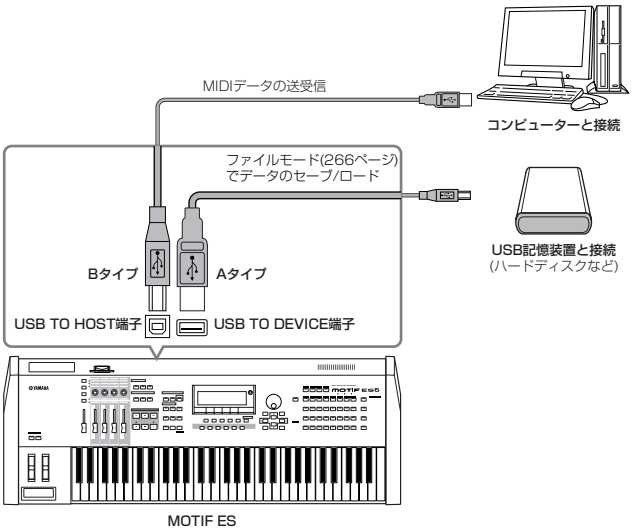
本体リアパネルに、2種類のUSB端子がついています。
どちらもUSB端子ですが、形状/用途が違いますので、接続するときに間違わないようご注意ください。

■ USB TO HOST端子

本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号を扱えます。
USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO HOST端子はB端子ですので、Bタイプのコネクタを差し込んでください。

■ USB TO DEVICE端子

本体とUSB対応の記憶装置(ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスクなど)とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、またUSB記憶装置から本体へデータを読み込むことができます。USB記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(266ページ)で行ないます。
USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO DEVICE端子はA端子ですので、Aタイプのコネクタを差し込んでください。



NOTE 上記のように接続してもコンピューターから、本体USB TO DEVICE端子に接続された記憶装置にアクセスできるわけではありません。USB TO DEVICE端子に接続された記憶装置上のファイルは、本体ファイルモードでアクセスしてください。

NOTE MOTIF ES上ではUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器を接続し使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定

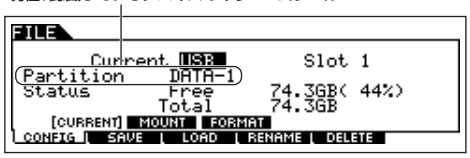
1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入ります。

2 [SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押して、現在選択認識されている記憶装置(デバイス)を確認します。

Current = CARDの場合：
カードスロットに入っているスマートメディアが現在選択されていることを意味します。

Current = USBの場合：
USB接続されている記憶装置が現在選択されていることを意味します。

現在、認識しているデバイスのボリュームラベル



3 スマートメディアにアクセスしたい場合はCurrent = CARD、USB接続されている記憶装置にアクセスしたい場合はCurrent = USBに設定します。

接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合、Current = USBに設定したあと、さらにSlot (スロット)の番号を設定してください。どのメディアがどのスロット番号に対応しているかについては、Volume Label (ボリュームラベル)またはPartition (パーティション)の表示で確認してください。

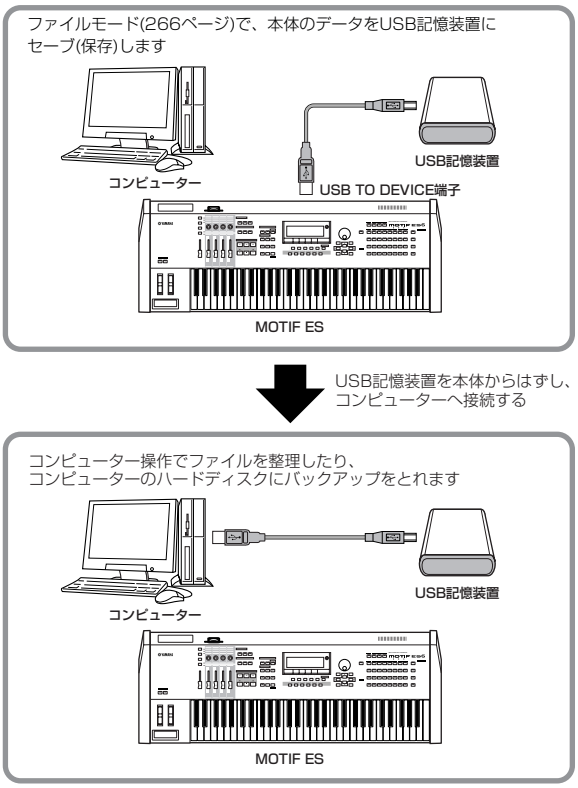
以上の操作をした上で、[F2]〜[F5]ボタンで呼び出される各画面での機能を実行します。

NOTE 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とき、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、フラッシュディスクなど)をUSB TO DEVICE端子に接続したときに、「Disk or card unformatted」というメッセージがLCD画面に表示されるかもしれません。その場合は、ファイルモードでフォーマットを実行してください(268ページ)。

TIP コンピューターのハードディスクにバックアップ

■ MOTIF ESで作ったデータをコンピューターのハードディスクにバックアップする

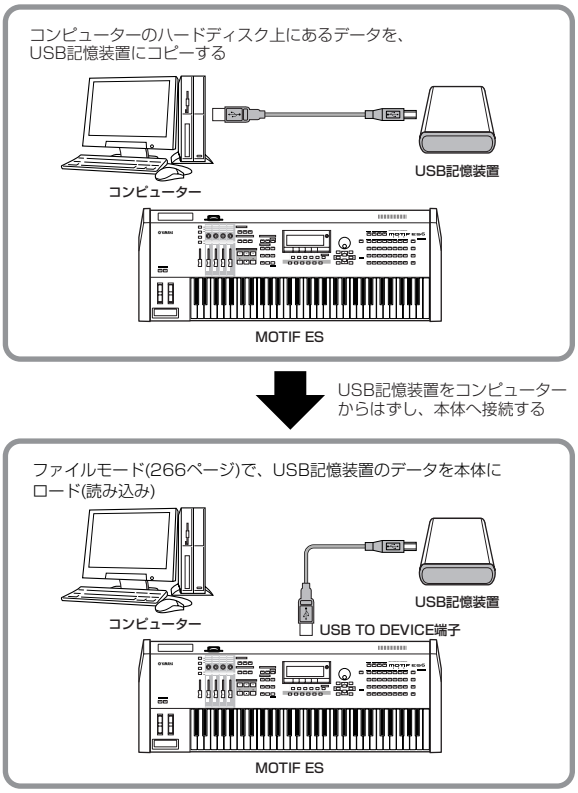
本体で制作したデータをスマートメディアやUSB記憶装置に保存(セーブ)したあと、それらのメディアをコンピューターに読み込ませてファイルを整理したり、コンピューターのハードディスクにコピーすることでバックアップをとれます。



NOTE 本体カードスロットに入れたスマートメディアについても、ここでの説明と同様の方法でコンピューターのハードディスクにバックアップをとれます。

■ コンピューター上のデータをMOTIF ESに読み込む

コンピューターのハードディスクに保存してあるファイルを、スマートメディアやUSB記憶装置にコピーしたあと、それらのメディアをMOTIF ESに読み込ませる(ロードする)ことができます。MOTIF ESで作ったファイルだけでなく、MOTIF ES以外で作られたファイルをコンピューターのハードディスクからMOTIF ES本体に持ち込むこともできます。たとえばスタンダードMIDIファイルをソングまたはパターンデータとして読み込んだり(ロードしたり)、WAVファイルやAIFFファイルをウェーブフォームデータとして読み込む(ロードする)ことができます。



接続について

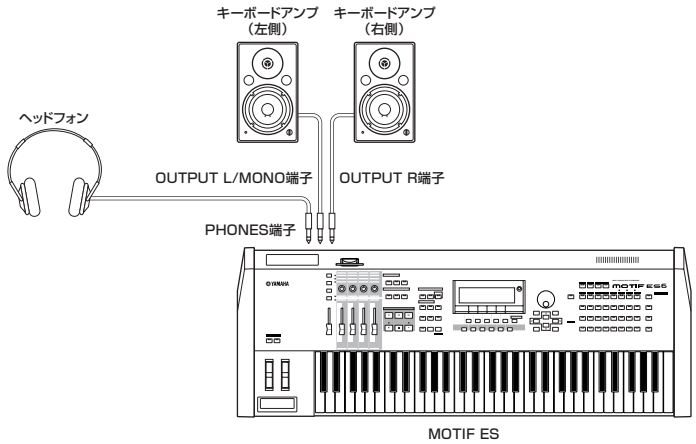
外部オーディオ機器との接続

MOTIF ESにはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。
ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

オーディオ出力

■ 2台のキーボードアンプを使う場合(アナログ出力)

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



NOTE　キーボードアンプを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

■ ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子とは別系統で出力できる、ASSIGNABLE OUTPUT L、R端子が標準装備されていますので、特定のドラムキーやパートを独立してこれらの端子からアナログ出力できます。また、別売の拡張ボードAIEB2またはmLAN16Eを取り付けることにより、さらに出力端子を追加できます。AIEB2を取り付けた場合は6つの出力端子を追加でき、mLAN16Eを取り付けた場合は14個の出力端子に該当する出力を1本のIEEE1394ケーブルで、デジタル出力として追加できます。どの端子から何のパートを出力するかについては、下記画面で設定します。

ドラムボイス各キーの出力端子	ボイスエディットモード([VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → ドラムキー選択 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT画面のOutputSelパラメーター)で、ドラムボイスデータとして設定できます。この画面での設定は、ボイスモード以外のモードで、ドラムボイスを選びOutputSel = drumに設定しているパートでも有効です。	203ページ
パフォーマンス各パートの出力端子	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT画面のOutputSelパラメーターで、パフォーマンス各パートの出力端子が設定できます。[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT画面のOutputSelパラメーターで、パフォーマンスのオーディオ入力パートの出力端子が設定できます。	218ページ
ソング各パートの出力端子	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT画面のOutputSelパラメーターで、ソング各パートの出力端子が設定できます。[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT画面のOutputSelパラメーターで、ソングのオーディオ入力パートの出力端子が設定できます。	235ページ
パターン各パートの出力端子	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT画面の OutputSelパラメーターで、パターン各パートの出力端子が設定できます。[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT画面のOutputSelパラメーターで、パターンのオーディオ入力パートの出力端子が設定できます。	235ページ

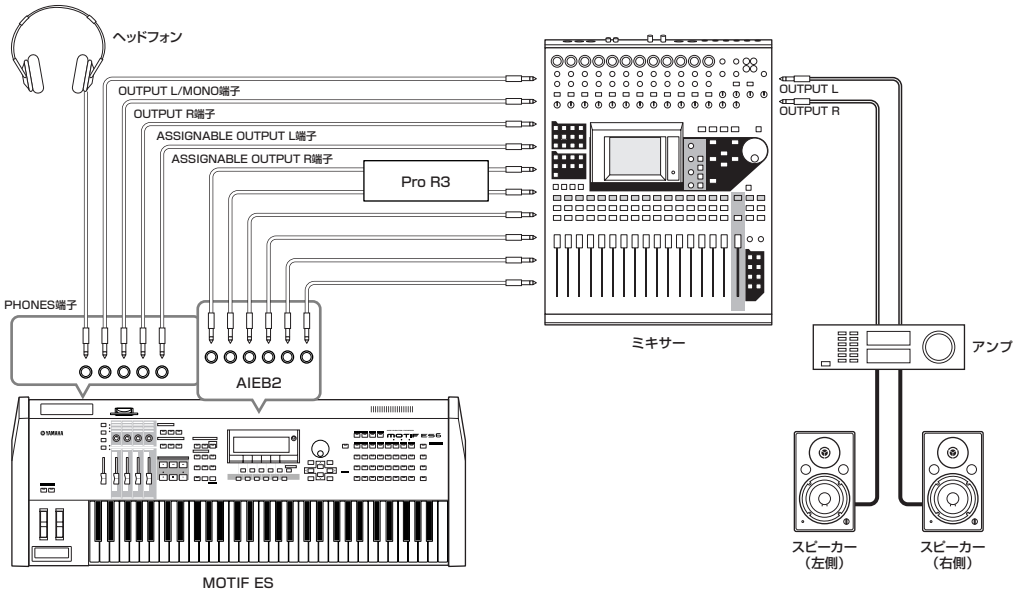
これらの画面上では、下表のとおり設定ができます。

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル	
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ	
as1&2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT1と2	ステレオ(1: L、2: R)	*
as3&4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT3と4	ステレオ(3: L、4: R)	*
as5&6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT5と6	ステレオ(5: L、6: R)	*
as7&8	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT7と8	ステレオ(7: L、8: R)	**
as9&10	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT9と10	ステレオ(9: L、10: R)	**
as11&12	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT11と12	ステレオ(11: L、12: R)	**
as13&14	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT13と14	ステレオ(13: L、14: R)	**

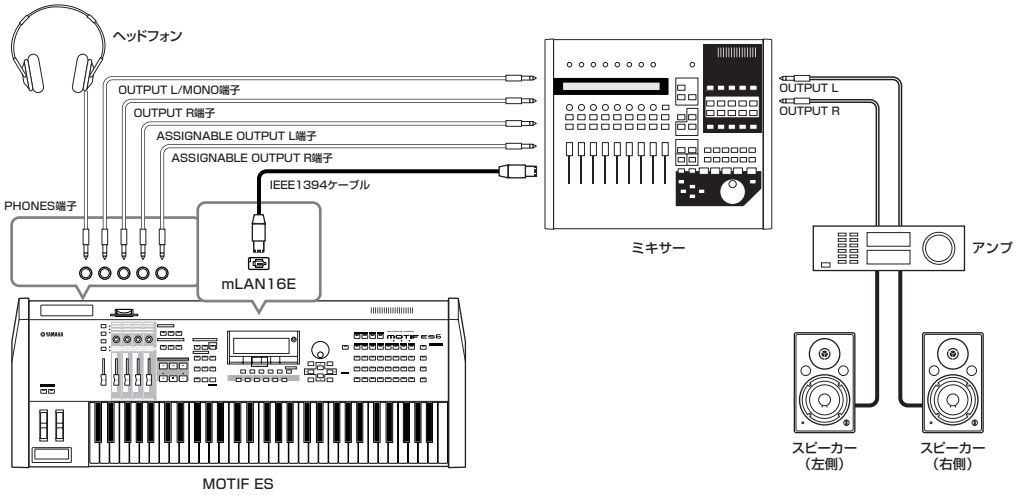
LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル	
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル	
as1	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 1	モノラル	*
¦	¦	¦	¦
as6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 6	モノラル	*
as7	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 7	モノラル	**
¦	¦	¦	¦
as14	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 14	モノラル	**

*別売のAIEB2またはmLAN16Eを取り付けた場合
**別売のmLAN16Eを取り付けた場合

● 別売AIEB2を取り付けた場合(アナログ出力)



● 別売mLAN16Eを取り付けた場合(アナログ出力/デジタル出力)

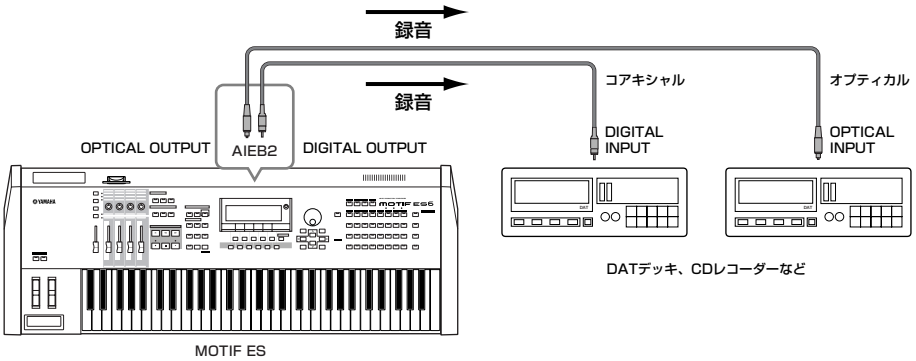


NOTE ここで、OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子と、これらとは別系統で出力される出力端子について、下記の点にご注意ください。

- OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンでは、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターできます。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子(AIEB2のASSIGNABLE OUT端子も含む)、mLAN16EのmLAN端子から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/ソング/パターンのパートのサウンドは、OUTPUT L/MONO端子、OUTPUT R端子からは出力されません。したがって、ASSIGNABLE OUTPUT端子の出力と同じ音声信号をヘッドフォンでモニターできません。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子(AIEB2のASSIGNABLE OUT端子も含む)、mLAN16EのmLAN端子から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/ソング/パターンのパートのサウンドは、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターイコライザー、マスターエフェクトがかっていない状態で、設定された各端子から出力されます。(パートEQとインサーションエフェクトだけがかかっています。)

■ 別売AIEB2を使ったデジタル出力

別売のAIEB2を装着することで、本体リアパネルのOUTPUT端子から出力されるサウンドと同じサウンドを、デジタルで出力できます。
オプティカル端子とコアキシャル端子から同時に同じ音声を出力できます。
下図のような接続により音質劣化のないデジタル出力ができるので、本体での鍵盤演奏やソング/パターン再生などを、高音質で外部メディアに録音できます。

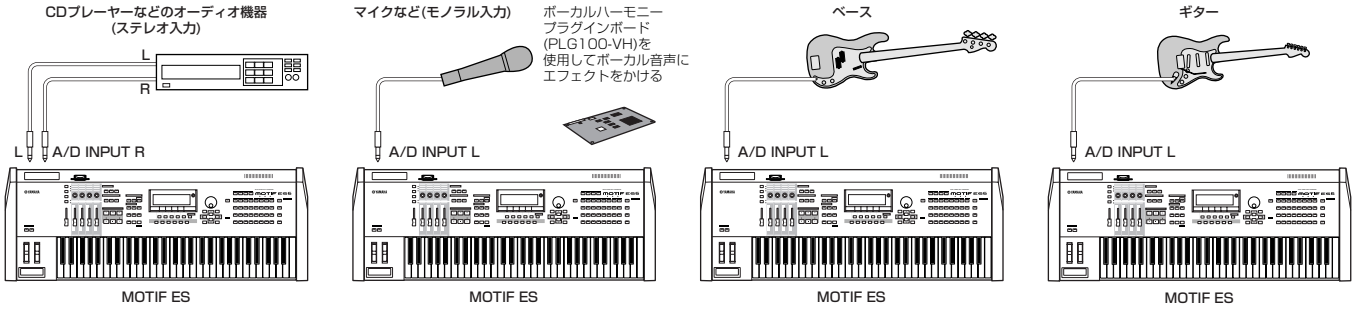


NOTE AIEB2からのデジタル出力精度を、ユーティリティモードの[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT画面のDigital (デジタル)パラメーターで設定できます(261ページ)。

オーディオ入力

■ A/D端子にマイクやオーディオ機器を接続(アナログ入力)

A/D INPUT端子にマイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をパフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでオーディオ入力パート(AUDIO INパート)として鳴らすことができます。またサンプリングモード(172ページ)で、この端子からの入力音声を録音して、サンプルとして本体に取り込むことができます。
マイクを接続した場合、別売のボーカルハーモニープラグインボード(74ページ)を使って、入力音声にエフェクトをかけることができます。



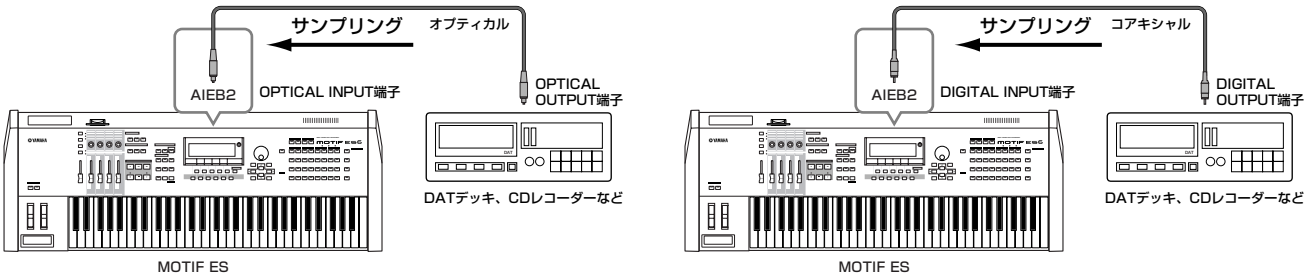
NOTE 接続する機器によって、ユーティリティモードでの設定を変える必要があります。[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT (インプット)画面のMic/Lineパラメーターを下記のとおり設定してください。
マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic (マイク)」に設定します。
オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line (ライン)」に設定します。

NOTE 上記の接続をする場合、リアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブのによる入力音声のゲイン調節が必要です。73ページをご参照ください。

NOTE ボイスモードにはA/Dパートがありませんので、ここでの接続によるA/D入力音をボイスモードでは鳴らすことはできません。

■ 別売のAIEB2を使ったデジタル入力

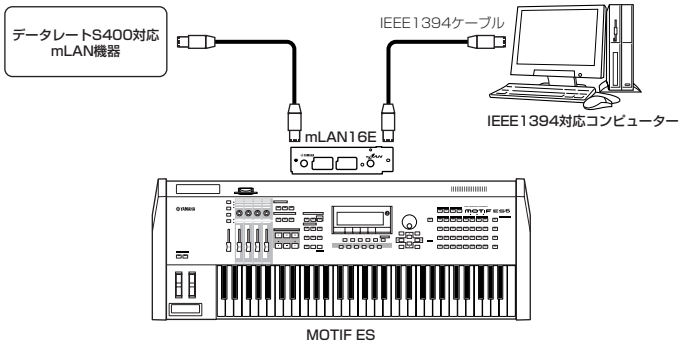
別売のI/O拡張ボードAIEB2を装着した場合には、MOTIF ESからサウンドをデジタル出力するだけでなく、CDプレーヤーやDATテープレコーダーなどのデジタル機器の出力を、デジタル信号でMOTIF ESに入力することが可能となります。
デジタル入力端子には、オプティカルとコアキシャルの2つの端子があります。



NOTE OPTICAL INPUT (オプティカル端子)からの入力とDIGITAL INPUT (コアキシャル端子)からの入力は、同時にはできません。どちらから入力するかをユーティリティモード、[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT画面のDigital (デジタル)パラメーターで設定します(261ページ)。

■ 別売のmLAN16Eを使ったデジタル入力

別売のmLAN16Eを本体に取り付けることにより、IEEE1394ケーブルを使ってmLAN対応の機器と接続できます。下図のような接続により、従来のオーディオケーブルやMIDIケーブルを使った接続に該当する、データのやりとりができます。



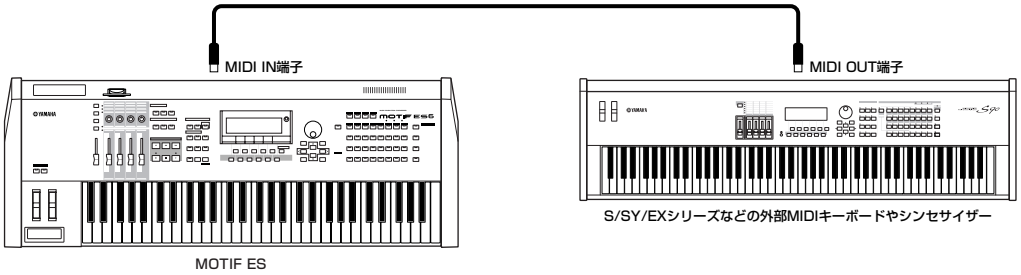
外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、MOTIF ESのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MOTIF ES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 ES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、mLAN端子(別売のmLAN16Eを取り付けた場合)、USB TO HOST端子(次ページ)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モード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER画面のMIDI IN/OUTパラメーターで設定します (264ページ)。

■ 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOTIF ES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。



MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとMOTIF ES本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。
外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。
MOTIF ES本体のMIDI受信チャンネルについては、電源を入れたあとで以下の確認をしてください。

ボイスモードまたはパフォーマンスモードで使用している場合(シングル音源として使用している場合)

ユーティリティモードでベーシック受信チャンネルを確認します。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH (チャンネル)画面のBasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて外部キーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに変更します。

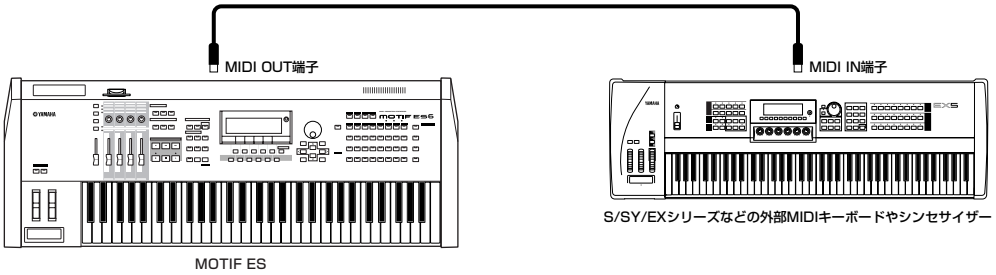
ソングモードまたはパターンモードで使用している場合(マルチ音源として使用している場合)

音を鳴らしたいパートの受信チャンネル設定を、外部キーボードの送信チャンネルに合わせます。
[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて変更します。受信チャンネルが外部キーボードの送信チャンネルと同じ数字に設定されているパートは、外部キーボードの演奏によってすべて同時に鳴ります。鳴らしたいパートの受信チャンネルだけを、外部キーボードの送信チャンネルに合わせましょう。

NOTE ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード=鍵盤演奏用の音源モード)とソングモード/パターンモード(マルチ音源モード=シーケンサー再生用の音源モード)では、本体の音源機能が異なります。詳細は、163ページをご参照ください。

■ MOTIF ESで外部MIDIキーボード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。本体のボイスだけでなく、ほかの音源のボイスも同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



TIP 本体音源と外部音源の鳴らし分け(その1)

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。電源を入れたあとで、以下の確認をしてください。

■ ボイスモードまたはパフォーマンスモードで鍵盤演奏をしている場合

画面右上のTCH (Transmit Channel = 送信チャンネル)でMIDI送信チャンネルが確認できます。変更する場合は、[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた上で、NUMBERボタンのいずれかを押します。外部音源の音だけを出したい場合は、MOTIF ES本体のボリュームを下げるか、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH (スイッチ)画面のLocalCtrl (ローカルコントロール)をオフに設定します。
外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

■ ソングモードまたはパターンモードで、ソング/パターン再生や鍵盤演奏をしている場合

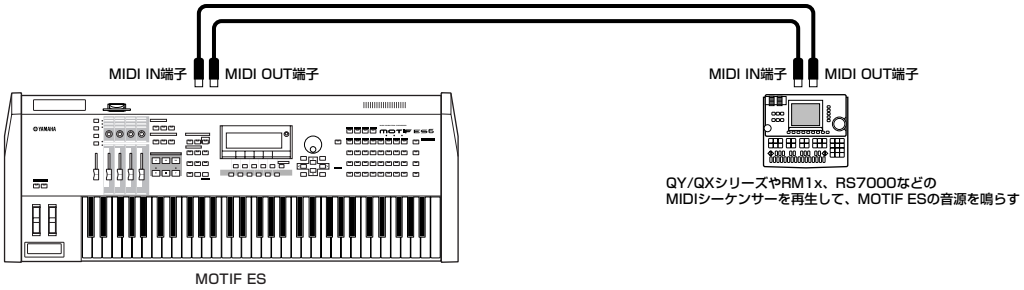
各トラックの送信チャンネルを確認します。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL (チャンネル)画面で確認し、必要に応じて変更してください。また、送信チャンネルの設定とは関係なく、各トラックの再生データや鍵盤演奏を内部/外部音源に送るかどうかを設定できます。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)画面で設定します。
この場合の外部MIDI音源は、マルチ音源モード(=シーケンサー再生用の音源モード)にした上で、パート別に受信チャンネルを設定します。詳細は、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

上記以外でもマスターモードでのゾーン設定により、鍵盤演奏による内部音源/外部音源の鳴らし分けができます(137ページ)。

NOTE ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード=鍵盤演奏用の音源モード)とソングモード/パターンモード(マルチ音源モード=シーケンサー再生用の音源モード)では、本体の音源機能が異なります。詳細は、163ページをご参照ください。

■ 外部MIDIシーケンサーを使って、MOTIF ESへのレコーディングや自動演奏を行なう場合

外部MIDIシーケンサーの再生データを本体に送って鳴らしたり、ソング/パターンデータとして録音できます。



この接続例では、本体をソングモードまたはパターンモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。
また、MIDI同期に関する設定も必要です。下記をご参照ください。

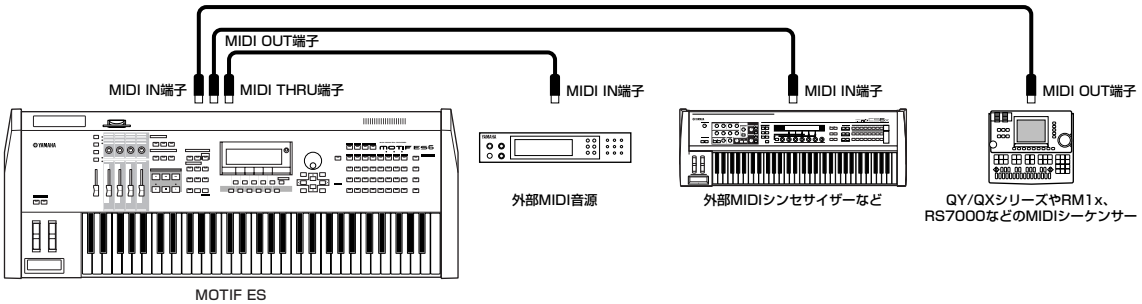
外部MIDIシーケンサーと本体との同期(マスター機器とスレーブ機器)

本体のソング/パターン再生や外部MIDIシーケンサーでの再生では、テンポをとるために機器内蔵のクロックを使っています。外部MIDIシーケンサーと本体とをMIDI接続して両者のソングを同時に再生する場合などは、どちらのクロックを使うかを設定することで両者のテンポ同期をとる必要があります。この場合、自身のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自身のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。
上図接続例で、外部MIDIシーケンサーの再生データをMOTIF ESのソング/パターンに録音する場合など、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使う場合は、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

♪NOTE 外部MIDIシーケンサーを使って本体のソングに録音する方法を、143ページで説明しています。ご参照ください。

■ 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、本体MIDI OUT端子からは本体での演奏情報が送信され、外部MIDIシーケンサーからの再生データはそのままMIDI THRU端子から出力されます。



この接続例では、本体をソングモードまたはパターンモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。同様に、スルーした先にある外部MIDI音源も、マルチ音源のモード(状態)に設定してください。
また、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使っているので、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

TIP 本体音源と外部音源の鳴らし分け(その2)

この接続により、外部MIDIシーケンサーの再生データの特定のチャンネルデータを本体音源で鳴らし、残りのチャンネルデータを外部音源で鳴らす、といった鳴らし分けができます。
たとえば、外部MIDIシーケンサーで16チャンネルで構成されるソングデータを再生し、そのうち1〜9チャンネルのデータをMOTIF ESの音で鳴らし、10〜16チャンネルのデータをMIDIスルーさせた上で別のMIDI音源で鳴らしたい場合、下記のとおり設定してください。
MOTIF ES本体では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを1〜9のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE画面のReceiveCh (レシーブチャンネル=受信チャンネル)で設定を行ないます。
外部MIDI音源では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを10〜16のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。

■ mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN16Eを装着した場合)

32ページでのmLAN接続では、オーディオデータだけでなくMIDIメッセージも同時に送受信できます。
またコンピューターとの接続でもmLAN接続ができ(39ページ)、コンピューターと本体との間でMIDIデータ/オーディオデータの送受信ができます。

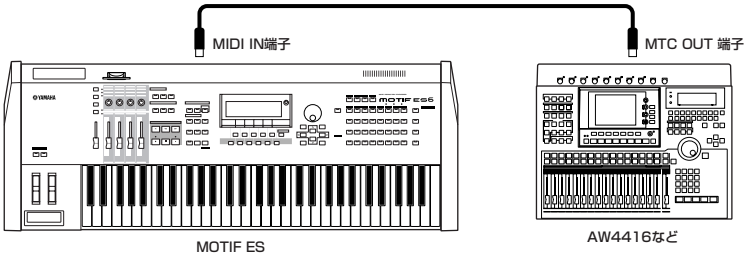
■ MTR (マルチトラックレコーダー)との接続

MOTIF ES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。ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (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 ESをマルチトラックレコーダーからのMTCに同期させる

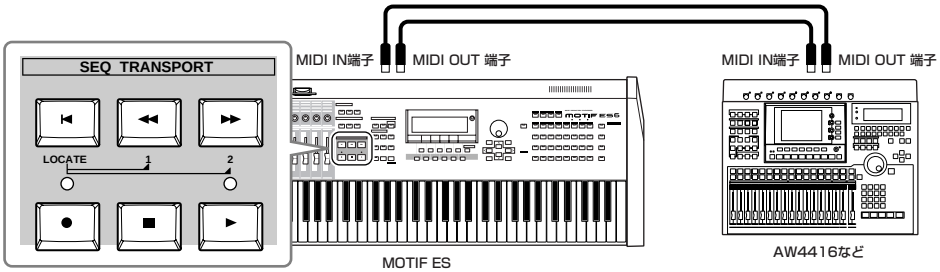
マルチトラックレコーダーの再生をスタートさせることにより出力されたMTC信号を本体で受信したあと、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMTC StartOffset (MTCスタートオフセット)で設定した時間を経過したタイミングで、本体ソングの再生が始まります。



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 ES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AW4416などのようなMTCを出力する機器が必要です。

● MOTIF ES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SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)部のパネル操作により、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。

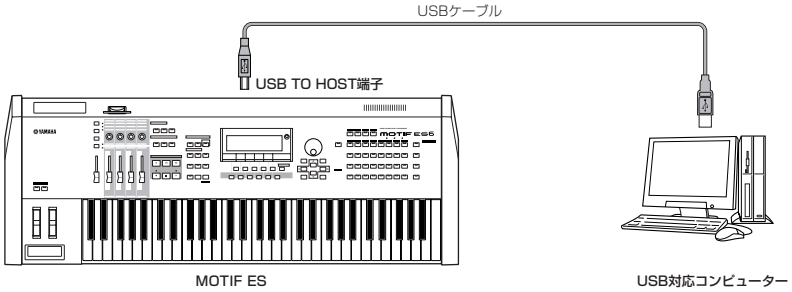
コンピューターとの接続

本体とコンピューターを接続することで、MIDIデータの送受信ができます。コンピューター上でシーケンサーを再生させて本体音源を鳴らしたり、付属のボイスエディターを使ってユーザーボイスの制作などができます。

NOTE Macintoshコンピューター(Mac OS Xを除く)と本体とのMIDI接続では、使いたいアプリケーションソフトウェア(シーケンスソフトやボイスエディターなど)だけでなく、OMSをコンピューターへインストールする必要があります。詳細は、別冊インストールガイドをご参照ください。

USB TO HOST端子を使って接続する場合

この方法で接続する場合は、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面のMIDI IN/OUTを「USB」に設定してください。



NOTE USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO HOST端子はB端子になります。USBケーブルのAタイプのコネクタをコンピューターのUSB端子に、Bタイプのコネクタを本体リアパネルのUSB TO HOST端子に接続してください。

NOTE コンピューター (Windows/Macintosh)と本体とのUSB接続では、使いたいアプリケーションソフトウェア(シーケンスソフトやボイスエディターなど)だけでなく、USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールする必要があります。詳細は、別冊インストールガイドをご参照ください。

NOTE リモートコントロール機能(コンピューターのシーケンスソフトを本体からコントロールする機能)を使う場合は、上記のようにUSBケーブルを使うことをおすすめします。

MIDIチャンネルとMIDIポート

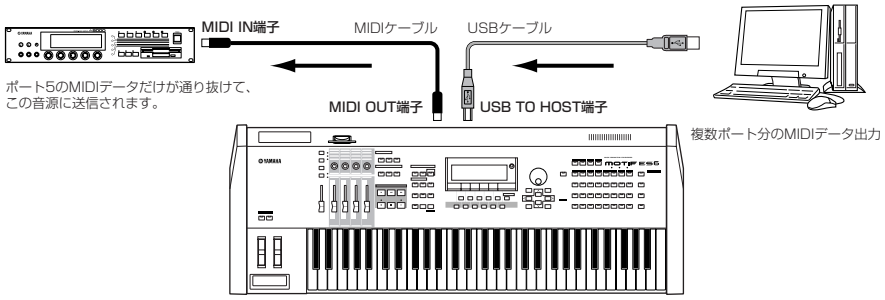
MIDIケーブルでは同時に16チャンネル分のMIDIデータを同時に送受信できますが、USBケーブルでは16チャンネル分を超えるMIDIデータを同時に送受信できます。
MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。したがって、上記の接続例ではコンピューターから最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータが出力できます。

NOTE 本体音源部で同時に受信できるポート数は最大3までです。

NOTE USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなくMIDIポートも、送信側と受信側で合わせる必要があります。

TIP スルーポート設定

MIDIポートは16チャンネルを超えるMIDIデータを扱うためだけでなく、音源を鳴らし分けるための手段としても使えます。
たとえば下記の接続例の場合、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面のThruPort (スルーポート)を「5」に設定することで、ポート5のMIDIデータだけを本体とは別の音源で鳴らすことができます。



ポート1～3のデータが受信されます。
MIDIポートと本体内部音源との関係については、163ページをご参照ください。

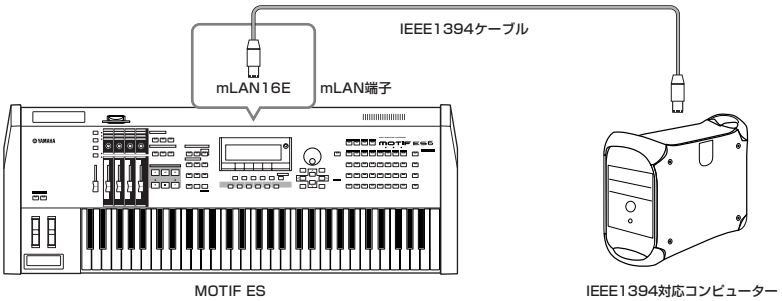
USB TO HOST端子ご使用時の注意

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

- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
  - すべてのアプリケーション（ボイスエディター、マルチパートエディター、SQ01など)を終了させてください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してください。（鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。）
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、3秒以上間隔を空けて行なってください。

mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN16Eを装着した場合)

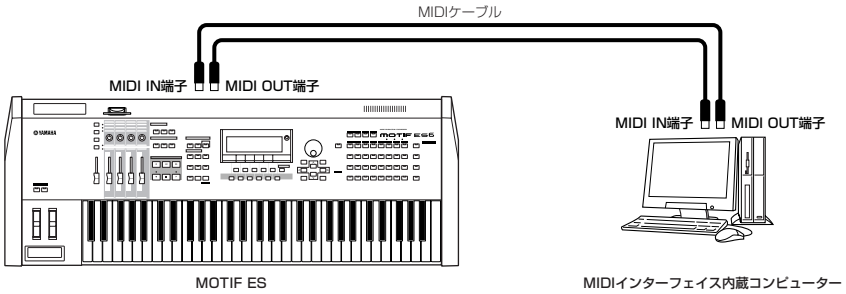
別売のmLAN16Eを本体に取り付けることにより、IEEE1394ケーブルを使ってIEEE1394端子を装備したコンピューターと接続できます。
この方法で接続する場合は、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面のMIDI IN/OUTを「mLAN」に設定してください。



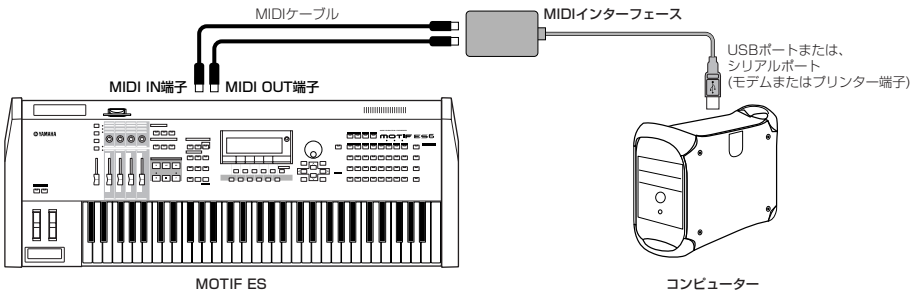
IEEE1394ケーブルを使ったmLAN接続では、MIDIデータとオーディオデータの送受信ができます。たとえば、本体での演奏を、オーディオデータとしてコンピューターにハードディスクレコーディングすることができます(153ページ)。

MIDI端子を使って接続する場合

● MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合



● 外付けのMIDIインターフェースを使用する場合



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

NOTE　USB端子が準備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使ってMOTIF ESのUSB TO HOST端子と接続することをおすすめします。

コンピューターからMIDIでボイスを選ぶ

コンピューター上のアプリケーションソフトウェアから、MIDIメッセージで本体のボイスを選択できます。この場合はMIDIメッセージとして下記3つを本体に送信する必要があります。

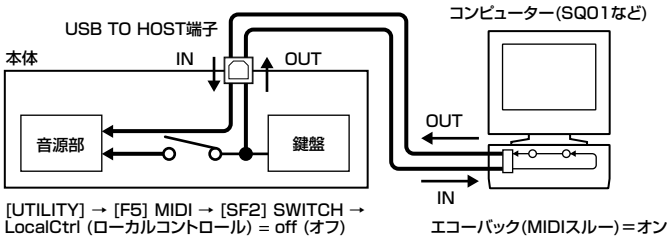
・バンクセレクトMSB
・バンクセレクトLSB
・プログラムチェンジ

本体ボイスに割り当てられている、バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムチェンジは、別冊データリストに記載されています。

コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定

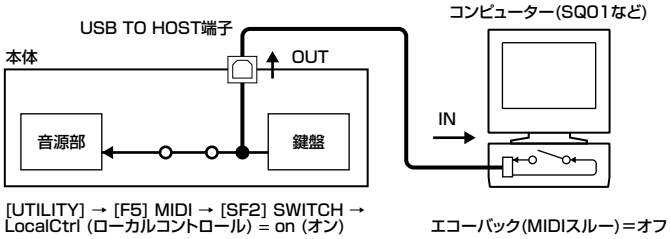
本体をコンピューターと接続して使用する場合、通常は、鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときに本体のローカルコントロールの設定がオンになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。
コンピューター上のアプリケーションにもよりますが、一般的には以下のように設定すると音が重なって鳴らず、適切なサウンドが得られます。

● アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オンのとき



NOTE バルクダンプなど、システムエクスクルーシブデータの送受信の際は、次の"エコーバック=オフ"の設定でご使用ください。

● アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オフのとき



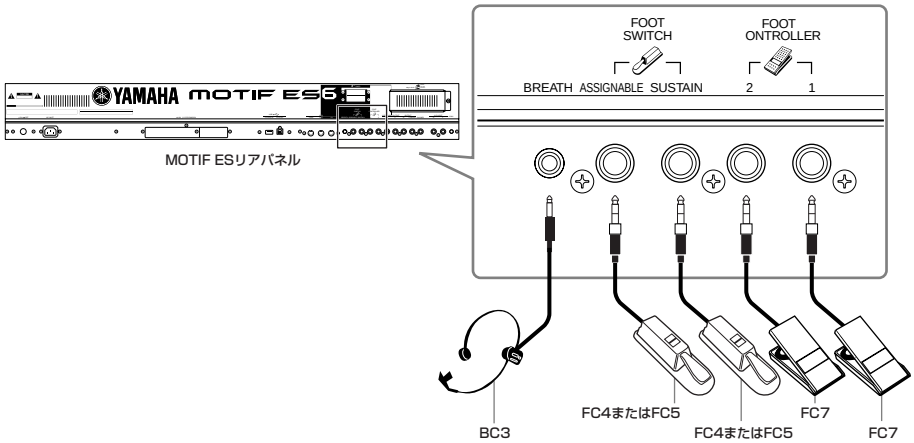
NOTE エコーバックがオフのとき、本体のローカルコントロールのオン/オフにかかわらず、コンピューター上で再生されたMIDIメッセージは、音源部に伝達されます。

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

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

各種コントローラーとの接続

下記のように、リアパネルの各端子にコントローラーを接続することにより、音色や音量など、さまざまなパラメーターをコントロールできます。



■ ブレスコントローラー

別売のブレスコントローラー (BC3など)を、リアパネルのBREATH端子に接続して使用します。パネル上の各種コントローラーと同様に、さまざまな機能を割り当てて本体へのコントローラーとして使用できます。ブレスコントローラーに吹き込む息の強さで、ボイスのパラメーター(音色、音量、ピッチなど)を変化させる(連続可変コントロールする)ことができます。特に管楽器系のボイスの音量、音色のコントロールに向いています。

NOTE　ボイスごとにブレスコントローラーに関するパラメーターを設定できます(192ページ)。

■ フットスイッチ(アサイナブル)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を、リアパネルのFOOT SWITCH ASSIGNABLE端子に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の機能を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行ないます。たとえば、両手で演奏しているときに、足元の操作でボイスやパフォーマンスを切り替えたり、ソングやパターンをスタートさせたり、アルペジオホールド(189ページ)をオンにしたりすることができます。

NOTE　フットスイッチ機能は全モード共通で割り当てます。設定はユーティリティモードで行ないます(263ページ)。

■ フットスイッチ(サステイン)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を、リアパネルのSUSTAIN端子に接続して使用します。
フットスイッチを踏んだまま鍵盤から指を離しても、鍵盤を押さえたままと同じ状態の音が鳴り続けます。
たとえば、オルガンのように鍵盤を押している限り音量が減衰しないボイスを選んでいる場合は、フットスイッチを踏んだまま鍵盤から指を離しても、音は減衰せずに鳴り続けます。
それに対して、ピアノのように鍵盤を押さえたままにしていても音が減衰するボイスを選んでいる場合は、フットスイッチを踏んだまま鍵盤から指を離すと、音はスムーズに減衰して消えます。つまり、ダンパーペダルのような音に余韻を付けた演奏ができるわけです。

NOTE　フットスイッチ(サステイン)を踏んだまま鍵盤から指を離してもアンプリチュードEG (162ページ)のサステインレベルが維持されます。

NOTE　サステイン端子に接続したフットスイッチに、サステイン以外の機能を割り当てることはできません。

■ フットコントローラー

別売のフットコントローラー (FC7など)を、リアパネルのFOOT CONTROLLER端子に接続して使用します。パネル上の各種コントローラーと同様に、さまざまな機能を割り当てて本体へのコントローラーとして使用できます。両手で演奏しているときに、足元でボイスのパラメーター (音色、音量、ピッチなど)を変化させる(連続可変コントロールする)ことができるので、ライブパフォーマンスなどで使用すると大変便利です。

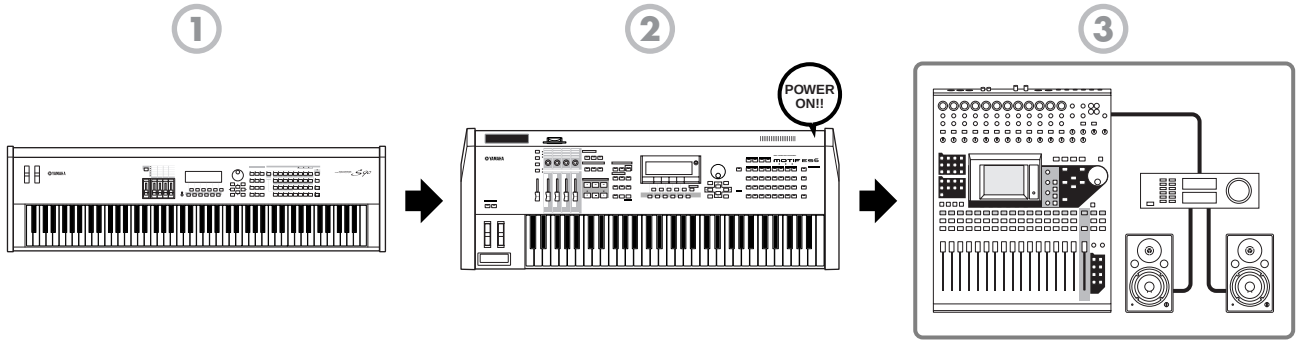
NOTE　ボイスごとにフットコントローラーに関するパラメーターを設定できます(192ページ)。

電源を入れる/切る

各接続機器の電源を入れる順番

本体と必要な機器の接続が完了したら、MOTIF ESと外部オーディオ装置のボリュームが絞られていること(0になっていること)を確認し、MIDI送信側の機器 → MIDI受信側の機器 → 外部オーディオ装置(ミキサー → アンプ)の順で電源を入れてください。
また、電源を切る場合は外部オーディオ装置のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

例) MOTIF ESがMIDI受信側の機器の場合



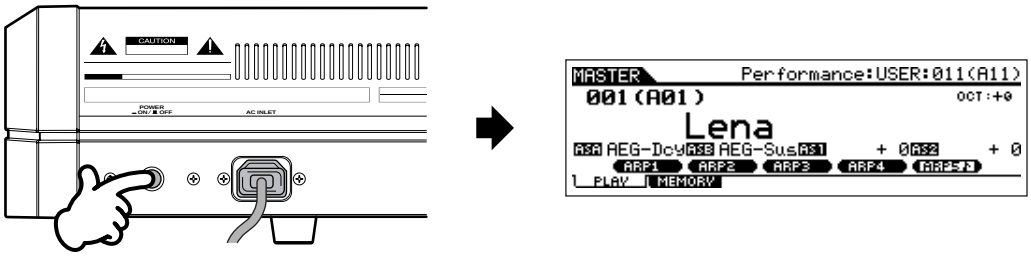
MIDI送信側の機器　　MOTIF ES (MIDI受信側の機器)　　外部オーディオ装置(ミキサー → アンプ)

MOTIF ESの電源オン/オフ

ここでは、MOTIF ES本体の音を鳴らすためのオーディオ装置(アンプ+スピーカー)が接続されている場合を想定して説明します。

1 MOTIF ES本体と周辺機器が正しく接続されていることを確認します。また、MOTIF ES本体、および接続したオーディオ装置(アンプ)のボリュームを0まで下げてください。

2 MOTIF ESリアパネルにある[POWER]スイッチを押すと、電源が入ります。
LCDにオープニング画面(プラグインボードの接続確認画面)が表示され、しばらくするとマスターモードの画面になります。



MOTIF ESリアパネル　　マスターモードの画面

NOTE 工場出荷時点での電源を入れたときのモードはマスターモードです。電源を入れたときのモードについては、ユーティリティモード[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER (アザー)画面のPowerOnMode (パワーオンモード)で設定できます(261ページ)。

NOTE 工場出荷時ではオートロード(135ページ)がオンに設定されており、電源が立ち上がったあと通常の状態になるまでしばらく時間がかかります。オートロードについては、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER画面で、オン/オフ設定を切り替えられます(135ページ)。

3 接続したオーディオ装置の電源を入れます。

4 MOTIF ES本体と、アンプのボリュームを最適な位置に調節します。

5 LCD画面が見えにくい場合は、コントラスト調節ノブを回して調節します。

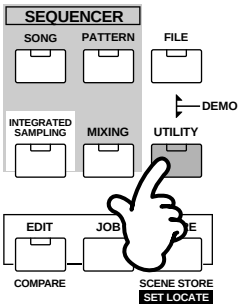
6 オーディオ装置の電源を切るかボリュームを下げてから、MOTIF ES本体の電源を切ります。

ユーザーメモリーを工場出荷時の状態に戻す

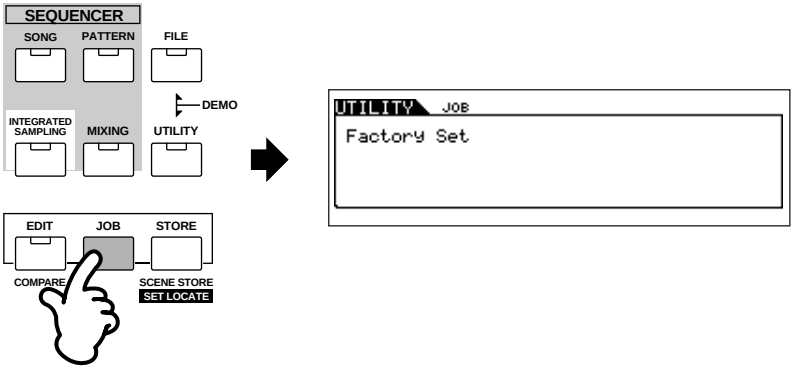
ユーザーメモリー上のデータ(186ページ)を初期化して工場出荷時の状態に戻す機能、ファクトリーセットを実行します。

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、ユーティリティモードでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失なわないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってスマートメディアやUSB記憶装置などに保存されることをおすすめします(85、91、131ページ)。

1 [UTILITY]ボタンを押してランプを点灯させ、ユーティリティモードに入ります。



2 [JOB]ボタンを押してユーティリティジョブモードに入ります。



3 [ENTER]ボタンを押すと、ファクトリーセットを実行してもよいか、確認を求めるメッセージが画面に現われます。

[DEC/NO]ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、ファクトリーセットが実行されます。

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

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

♪NOTE プラグインボードに関するユーティリティモードでの設定は、本体wのユーザーメモリー上ではなく、各ボード上のメモリーにストア(保存)されます。したがって、上記の操作で初期化されることはありません。

基本操作

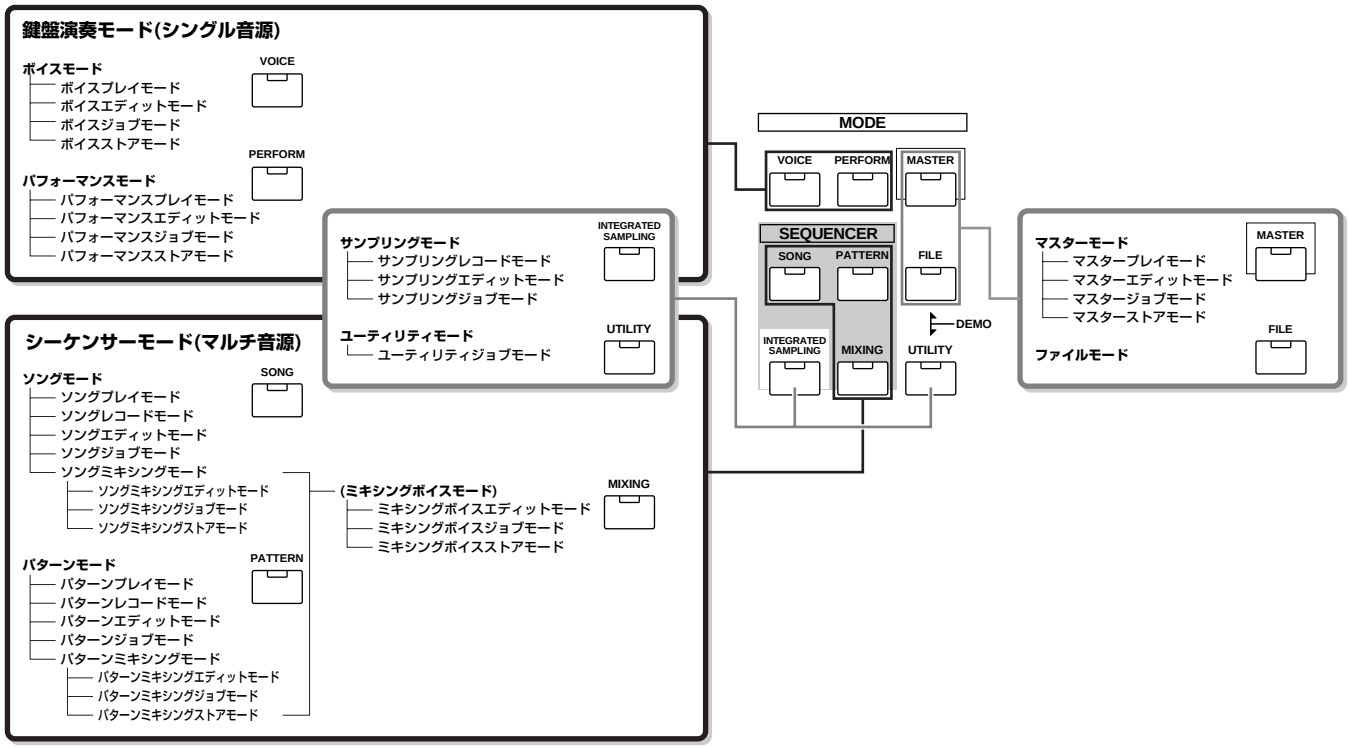
ここでは、MOTIF ESを使う上での基本となるモードの構成や、いろいろなモードで共通して使われる操作方法などについて説明します。
説明に入る前に、モード名の意味を説明しておきましょう。

用語	意味	詳細を説明しているページ
ボイス	楽器の音色	158
パフォーマンス	ボイスを重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セット	158
ソング	MIDIイベントで構成される曲データ	166
パターン	MIDIイベントで構成されるリズムパターンデータでループ再生するもの	167
サンプリング	自然界の音、オーディオ再生音などを録音して楽器音として演奏できるようにする機能	172
マスター	ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードでの設定を登録するプログラム	136
ファイル	本体で制作したさまざまなデータを管理するためのファイル	186

各モードへの入りかた/抜けかた

モード構成

多彩な機能を効率よく使い分けることができるように用意された、さまざまなモードの構成について説明しておきましょう。
まず、本体音源をシングル音源(同時に1つのMIDIチャンネルメッセージだけを受信する音源)として使うか、マルチ音源(同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信する音源)として使うかで、2つに分かれます。すなわち、本体音源をシングル音源として使うボイスモード、パフォーマンスモードと、マルチ音源として使うソングモード、パターンモードです。
また、2つの音源の状態に共通して使われるモードとして、サンプリングモードとユーティリティモードがあります。ボイスモード/パフォーマンスモードからこの2つのモードに入った場合と、ソングモード/パターンモードからの2つのモードに入った場合とで、機能が異なる場合があります。
さらに、ボイスモード、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードのある状態(パネル設定)を登録し、あとでワンタッチで呼び出せるマスターモードや、各モードで制作したデータをファイル管理するためのファイルモードといった、特別なモードがあります。



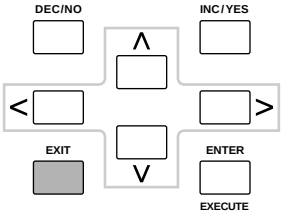
モード一覧

各モードの機能と、各モードへの入りかたは下表のとおりです。

各モード		機能	モードへの入りかた
ボイスモード	ボイスプレイモード	ボイスの演奏	[VOICE]
	ボイスエディットモード	ボイスの作成/編集	[VOICE] → [EDIT]
	ボイスジョブモード	ボイスの初期化など	[VOICE] → [JOB]
	ボイスストアモード	ボイスの保存	[VOICE] → [STORE]
パフォーマンスモード	パフォーマンスプレイモード	パフォーマンスの演奏	[PERFORM]
	パフォーマンスエディットモード	パフォーマンスの作成/編集	[PERFORM] → [EDIT]
	パフォーマンスジョブモード	パフォーマンスの初期化など	[PERFORM] → [JOB]
	パフォーマンスストアモード	パフォーマンスの保存	[PERFORM] → [STORE]
ソングモード	ソングプレイモード	ソングの演奏	[SONG]
	ソングレコードモード	ソングの録音	[SONG] → [●] (レコード)
	ソングエディットモード	ソングのMIDIイベント編集	[SONG] → [EDIT]
	ソングジョブモード	ソングのデータ一括変換	[SONG] → [JOB]
	ソングミキシングモード	ソングのパート別音源設定	[SONG] → [MIXING]
	ソングミキシングエディットモード	ソングのパート別音源詳細設定	[SONG] → [MIXING] → [EDIT]
	ソングミキシングジョブモード	ソングミキシングの初期化など	[SONG] → [MIXING] → [JOB]
	ソングミキシングストアモード	ソングミキシングの保存	[SONG] → [MIXING] → [STORE]
パターンモード	パターンプレイモード	パターンの演奏	[PATTERN]
	パターンレコードモード	パターンの録音	[PATTERN] → [●] (レコード)
	パターンエディットモード	パターンのMIDIイベント編集	[PATTERN] → [EDIT]
	パターンジョブモード	パターンのデータ一括変換	[PATTERN] → [JOB]
	パターンミキシングモード	パターンのパート別音源設定	[PATTERN] → [MIXING]
	パターンミキシングエディットモード	パターンのパート別音源詳細設定	[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]
	パターンミキシングジョブモード	パターンミキシングの初期化など	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]
	パターンミキシングストアモード	パターンミキシングの保存	[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]
(ミキシングボイスモード)	ミキシングボイスエディットモード	ソング/パターン用ボイスの作成/編集	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED
	ミキシングボイスジョブモード	ソング/パターン用ボイスの初期化など	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]
	ミキシングボイスストアモード	ソング/パターン用ボイスの保存	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]
サンプリングモード	サンプリングレコードモード	サンプルの録音	[INTEGRATED SAMPLING]
	サンプリングエディットモード	サンプルの編集	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]
	サンプリングジョブモード	サンプルのデータ一括変換	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]
ユーティリティモード	ユーティリティモード	システム設定	[UTILITY]
	ユーティリティジョブモード	ファクトリーセット(工場出荷時に戻す)	[UTILITY] → [JOB]
マスターモード	マスタープレイモード	マスターの演奏	[MASTER]
	マスターエディットモード	マスターの作成/編集	[MASTER] → [EDIT]
	マスタージョブモード	マスターの初期化など	[MASTER] → [JOB]
	マスターストアモード	マスターの保存	[MASTER] → [STORE]
ファイルモード	ファイルモード	ファイルの管理	[FILE]

■ 現在表示されている画面からの抜けかた

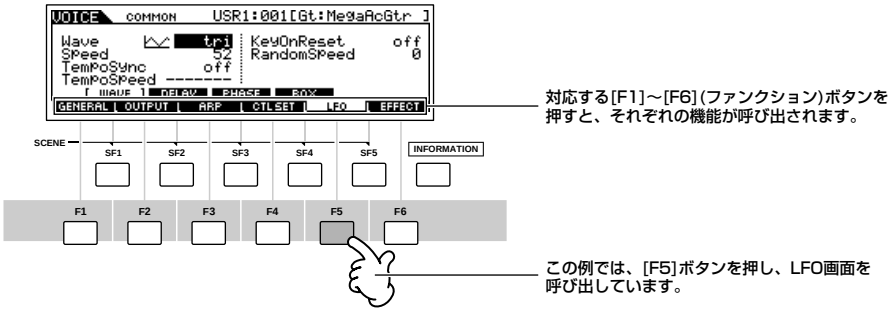
どの画面を表示させている場合でも(ただしファイルモード、ソング/パターンレコードモード、リモートコントロールモード画面は除く)、[EXIT]ボタンを押すことで前の画面に戻ることができます。また、[EXIT]ボタンを何回か押すことにより、ボイスプレイモード、パフォーマンスプレイモード、ソングプレイモード、パターンプレイモード、マスタープレイモードのいずれかに戻ります。



ファンクションとサブファンクション

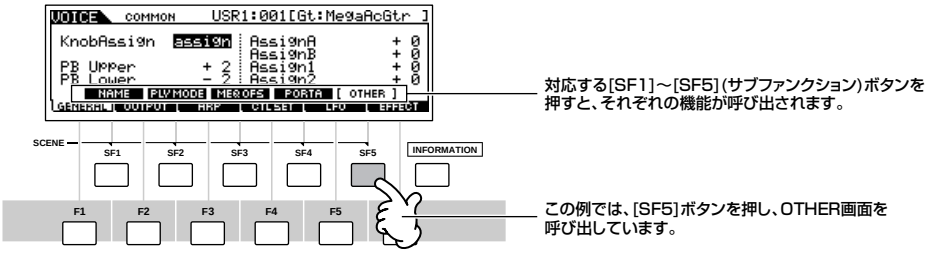
各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDの下に配置された[F1]〜[F6](ファンクション)ボタンや[SF1]〜[SF5](サブファンクション)ボタンを使います。
下図のように、特定のモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名がLCD画面の最下段に表示されます。

[F1]〜[F6](ファンクション)ボタン



最大6つの機能名が表示されます。また、モードによって表示される機能の数や内容が異なります。

[SF1]〜[SF5](サブファンクション)ボタン



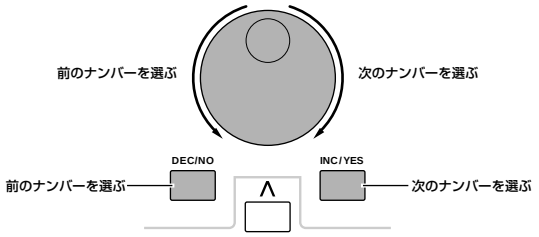
最大5つの機能名が表示されます。また、モードによって表示されるサブ機能の数や内容が異なります。

プログラムを選ぶ

MOTIF ESを使った演奏では、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスターといった5種類の「演奏用プログラム」の中から1つを選ぶ必要があります。これらプログラムは、各モードのプレイモードで選びますが、その操作方法は共通になっています。

■ [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使う方法

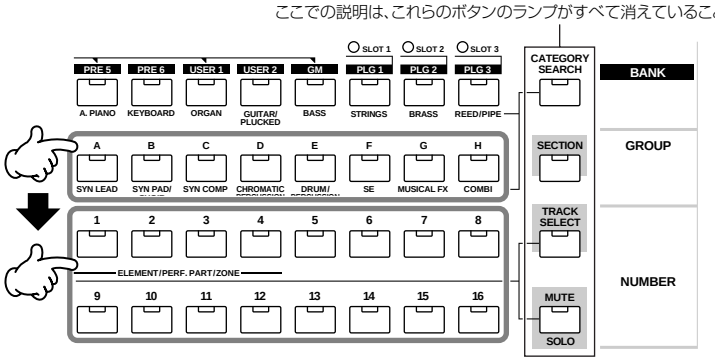
各モードのプレイモードで[INC/YES]ボタンを押すと、次のナンバーのプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスター)を呼び出せます。また、[DEC/NO]ボタンを押すと、前のナンバーのプログラムを呼び出せます。[INC/YES]ボタンまたは[DEC/NO]ボタンを押すだけで直接プログラムが切り替わるので、現在選ばれているプログラムと1つか2つしかナンバーが離れていないプログラムを選ぶ場合に便利です。
また、データダイアルを右方向に回すと、現在のプログラムより次のナンバーのプログラムに切り替えることができます。また、左方向に回すと、現在のプログラムより前のナンバーのプログラムに切り替えることができます。ダイレクトにしかも連続的にプログラムを切り替えることができます。



■ GROUP (グループ)、NUMBER (ナンバー)ボタンを使う方法

下記のように、GROUPボタンA～Hのいずれかを押したあと、NUMBERボタン1～16のいずれかを押すことで、プログラムナンバーを選択できます。

ここでの説明は、これらのボタンのランプがすべて消えていることを前提とします。



NOTE ボイス選択については、カテゴリサーチ機能という便利な方法があります。62ページをご参照ください。

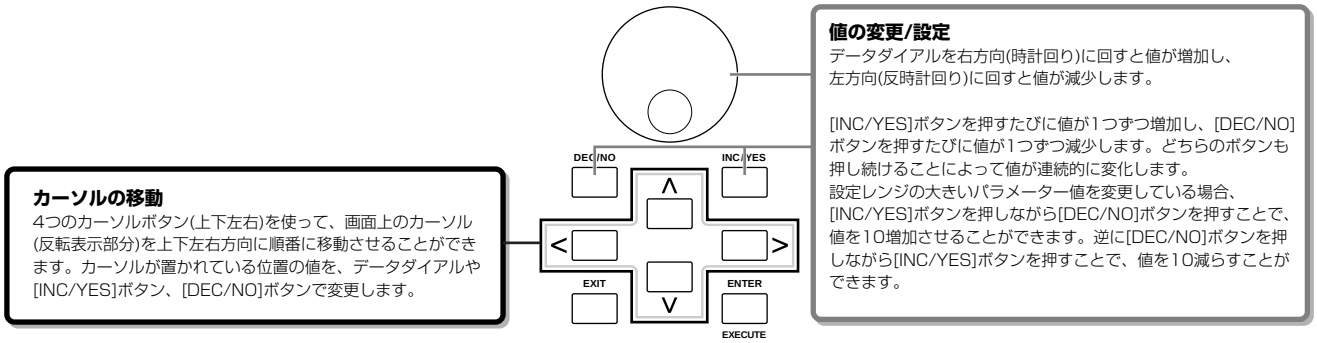
プログラムナンバーとグループ/ナンバーとの関係は以下の表のとおりです。

プログラムナンバー	グループ	ナンバー	プログラムナンバー	グループ	ナンバー	プログラムナンバー	グループ	ナンバー	プログラムナンバー	グループ	ナンバー
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

NOTE ボイスを選ぶ場合には、GROUP (グループ)、NUMBER (ナンバー)ボタンを押す前に、BANK (バンク)ボタンを押す必要があります。

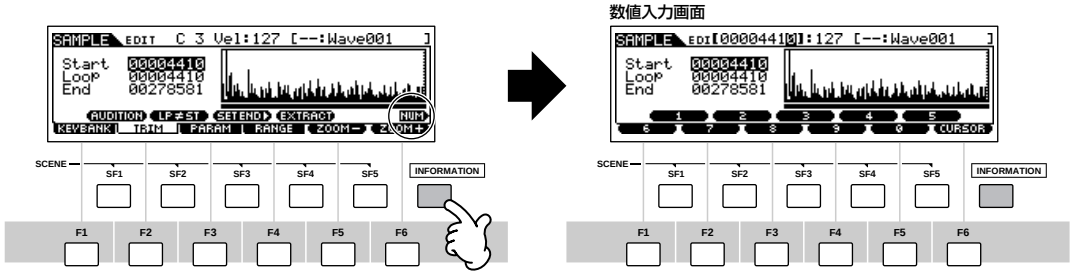
NOTE プログラムによって選択できる数が違います。たとえばノーマルボイス、パフォーマンス、マスターは001～128ですが、ソングやパターンは001～064です。

カーソルの移動とパラメーターの設定



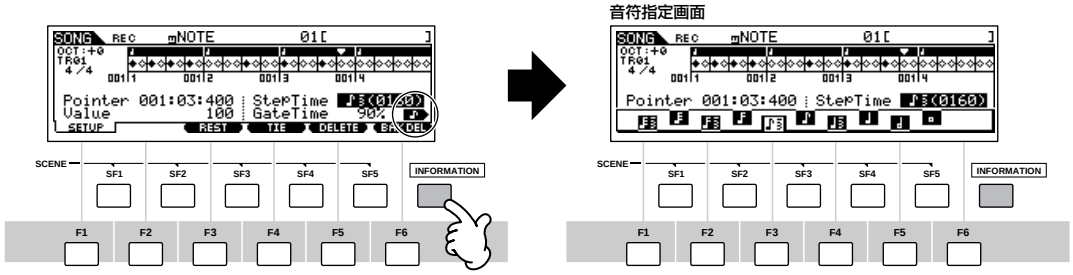
■ 数値をダイレクトに入力する

ウェーブのスタートポイント、エンドポイントなど、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、数値をダイレクトに入力する方法があります。そのようなパラメーターの設定欄にカーソルがある場合、画面右下に[NUM]表示が現われ、[INFORMATION]ボタンを押すと下図のように数値入力画面が呼び出されます。[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。[F6] CURSOR (カーソル)ボタンを押して数値入力欄にカーソルを移動させた上で、カーソルボタンで入力したい桁にカーソルを移動し、[SF1] ～ [SF5]ボタンと [F1] ～ [F5]ボタンのいずれかを押してその桁の数値を入力します。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ます。



■ 音符を選択する

ソングやパターンでのステップ録音などで、音符の種類を指定するパラメーターの設定欄にカーソルがある(画面右下に音符マークが表示される)場合、[INFORMATION]ボタンを押すことにより音符指定画面を呼び出せます。[F1] ～ [F6]ボタン、[SF1] ～ [SF5]ボタンを押すことにより、音符を指定します。



ノブ(KN)とコントロールスライダー (CS)

ノブ(KN)

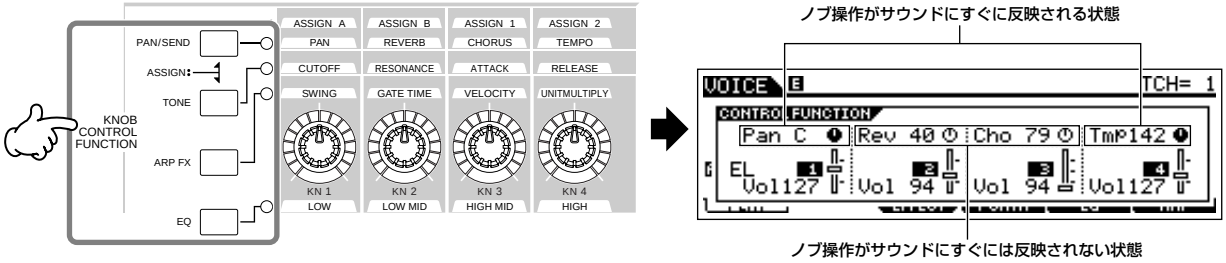
演奏しながらノブを回すことで、鍵盤演奏などで鳴っているボイスまたはパフォーマンスの音色や音質を、リアルタイムに変えることができます。右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。KNOB CONTROL FUNCTIONボタンのいずれかを押すことにより、各ノブに持たせる機能を下記7種類の中から選びます。

ノブ(KN)に割り当てられる機能

ボタン操作	ランプが点灯するボタン	各ノブで調節できる機能			
		KN1 (ノブ1)	KN2 (ノブ2)	KN3 (ノブ3)	KN4 (ノブ4)
[PAN/SEND]ボタンを押した場合	[PAN/SEND]ボタン	ボイスやパフォーマンスのパン(ステレオ定位)	リバーブエフェクトへのセンドレベル	コーラスエフェクトへのセンドレベル	ソング/パターン/アルペジオの再生テンポ
[TONE]ボタンを押した場合	[TONE]ボタン	フィルターのカットオフ周波数(音の明るさ)	レゾナンス(カットオフ周波数付近のレベル、音のクセ)	音のアタックタイム(発音時の音の立ち上がり)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離したあとの減衰時間)*
[ARP FX]ボタンを押した場合	[ARP FX]ボタン	アルペジオ再生のスイング	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)	アルペジオ再生音のベロシティ (強さ)	アルペジオ再生の時間をテンポを基に伸縮できます。
[EQ]ボタンを押した場合	[EQ]ボタン	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQ、ソングモード/パターンモードではパートEQの、低音域でのレベル調節	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQの、中低音域でのレベル調節、ソングモード/パターンモードではパートEQの中域でのレベル調節	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQの、中高音域でのレベル調節、ソングモード/パターンモードでは無効	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQ、ソングモード/パターンモードではパートEQの、高音域でのレベル調節
[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押した場合	[PAN/SEND]ボタン [TONE]ボタン	ユーティリティモード[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられた機能(263ページ)		ボイスごとに割り当てられた機能([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET画面で割り当てられた機能(155ページ)	
[TONE]ボタンと[ARP FX]ボタンを同時に押した場合**	すべて消灯	マスターごとに割り当てられた機能([MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F5] KN/CS画面で割り当てられた機能(140ページ)			
[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押した場合	[ARP FX]ボタン [EQ]ボタン	ユーティリティモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で割り当てられた、マスターエフェクトに関するパラメーター			

* ドラムボイスを選んでいる場合は、押鍵しているかどうかに関係なく、音の減衰時間を調節します。
** マスターモードでゾーンスイッチをオンに設定した場合に限ります(137ページ)。

[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンのいずれかを押すと、上表に従ってランプが点灯/消灯し、LCD画面にはノブとコントロールスライダーの状態(現在割り当てられている機能と設定状態)が表示されます。
LCD画面上のノブイラストが黒で表示されている場合は、ノブを動かした結果がすぐにサウンドに反映されます。
LCD画面上のノブイラストが白で表示されている場合は、ノブを回してもすぐにはサウンドに反映されません。ノブの位置が現在の値に到達した時点でノブイラストが黒に変わり、ノブを動かした結果がサウンドに反映されるようになります。



コントロールスライダー (CS)

演奏しながらコントロールスライダーを操作することで、現在鍵盤で演奏しているボイスまたはパフォーマンスのボリュームや、ソング/パターンの特定パートのボリュームを調節できます。またマスターモードでゾーンスイッチをオンに設定(137ページ)すると、ボリューム以外のさまざまな機能を割り当てることができます。

コントロールスライダー (CS)に割り当てられる機能

モード		各スライダーで調節できる機能			
		CS1	CS2	CS3	CS4
ボイスモード	ノーマルボイスを選んでいる場合(60ページ)	エレメント1のボリューム	エレメント2のボリューム	エレメント3のボリューム	エレメント4のボリューム
	ドラムボイスを選んでいる場合(61ページ)	ボイス全体のボリューム(どのスライダーを操作しても結果は同じ)			
パフォーマンスモード		パート1のボリューム	パート2のボリューム	パート3のボリューム	パート4のボリューム
ソングモード/パターンモード	トラック(パート)1〜4を選んでいる場合	トラック1(パート1)のボリューム	トラック2(パート2)のボリューム	トラック3(パート3)のボリューム	トラック4(パート4)のボリューム
	トラック(パート)5〜8を選んでいる場合	トラック5(パート5)のボリューム	トラック6(パート6)のボリューム	トラック7(パート7)のボリューム	トラック8(パート8)のボリューム
	トラック(パート)9〜12を選んでいる場合	トラック9(パート9)のボリューム	トラック10(パート10)のボリューム	トラック11(パート11)のボリューム	トラック12(パート12)のボリューム
	トラック(パート)13〜16を選んでいる場合	トラック13(パート13)のボリューム	トラック14(パート14)のボリューム	トラック15(パート15)のボリューム	トラック16(パート16)のボリューム
マスターモード	ゾーンスイッチをオンに設定している場合(137ページ)	マスターごとに割り当てられた機能([MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F4] KN/CS画面で割り当てられた機能(140ページ)			

NOTE [MASTER VOLUME]では、本体からの出力音に対するアナログの音量調節を行ないます。それに対して、4つのコントロールスライダー(CS)での音量調節では、各データのMIDIボリューム値を書き換えます。

エディット(編集)について

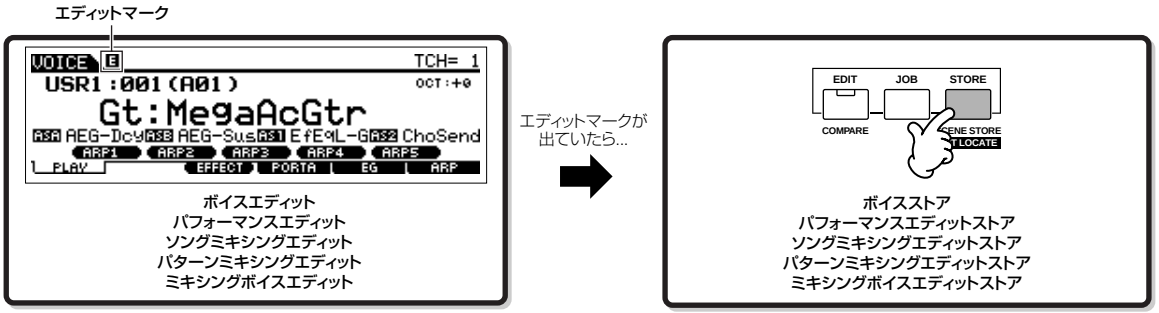
本体でのデータ制作方法として、パラメーターのエディット(ボイス、パフォーマンスなど)、MIDIデータの録音(ソング、パターンなど)、オーディオデータの録音(サンプリング)の3種類があります。
ここでは、ボイス、パフォーマンス、ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイスをエディットする際の、共通の操作方法を説明します。

NOTE MIDIデータの録音については、118ページ(ソング)、110ページ(パターン)をご参照ください。オーディオデータの録音(サンプリング)については、94ページ、106ページをご参照してください。

NOTE ソングエディット(ソングMIDIデータの編集機能)、パターンエディット(パターンMIDIデータの編集機能)は、ここでの説明の対象ではありません。それぞれ、124ページをご参照ください。

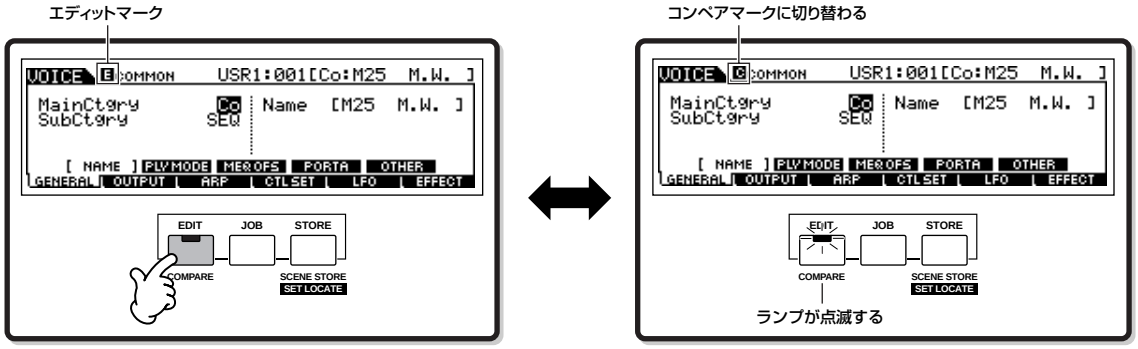
エディットマーク

ボイスモード(プレイモード、エディットモード)、パフォーマンスモード(プレイモード、エディットモード)、ソングミキシングモード、パターンミキシングモード、ミキシングボイスモードでは、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンや、ノブ、コントロールスライダーを使ってさまざまなパラメーターを調節します。パラメーターの値を変更すると、LCD画面左上に[E] (エディットマーク)が表示されます。これは、現在選択されているプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイス)の一部の設定が変更され、エディット(編集)中の状態になったことを示しています。エディット操作によって本体上で実現できた状態(サウンドなど)を保存しておきたい場合は、別のプログラムを選ぶ前に、ストアモードで現在のプログラムを内部ユーザーメモリーに保存してください。



コンペア機能

各エディットモードでは、エディットしたサウンドとエディットする前のサウンドを聞きくらべる(コンペアする)ことができます。
たとえば、ボイスエディットモードでエディット中に(LCD画面左上にエディットマークが表示されている状態で)[EDIT]ボタンを押すと、ランプが点滅し、LCD画面左上の[E] (エディット)マークが[C] (コンペア)マークに切り替わります。



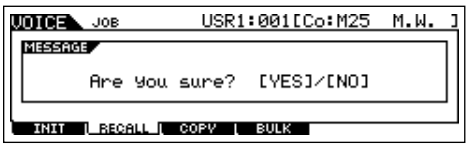
エディットリコール機能

各エディットモードでエディットしたサウンドを、内部メモリーに保存(ストア)しないまま別のプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン)を選ぶと、エディットした結果は消えてしまいます。しかし、実際にはリコールバッファ (187ページ)と呼ばれるバックアップエリアにエディット結果は残っているので、各ジョブモードにあるエディットリコール機能を使うことで呼び戻せます。

ジョブモード	エディットリコール画面の呼び出しかた
ボイス	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
パフォーマンス	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
ソングミキシング	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
パターンミキシング	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

確認メッセージについて

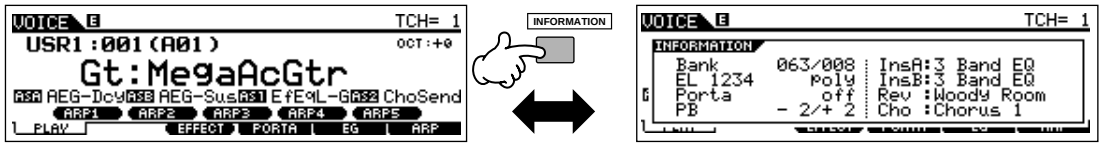
ジョブ、ストア、およびファイル操作などを実行しようとすると、下図のような確認メッセージが表示されます。



このようなメッセージが現れた場合、[INC/YES]ボタンを押すことにより、操作を実行することができ、[DEC/NO]ボタンを押すことにより、操作を中止できます。

インフォメーション画面

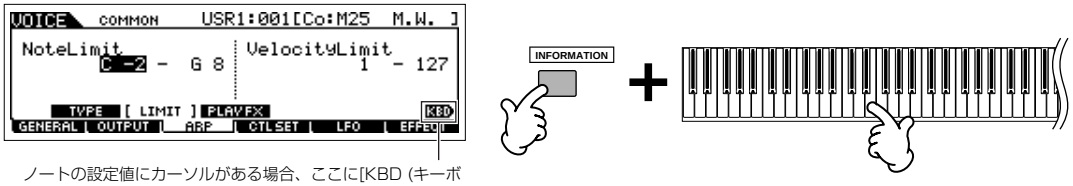
[INFORMATION]ボタンを押すと、現在選ばれているモードに関する情報が画面に表示され、確認ができます。たとえば、ボイスプレイモードでは次のようなインフォメーション画面が表示され、そのボイスのバンクやプログラムナンバーをはじめ、ボイスの発音方式やエフェクトなどの情報が一度に確認できます。



詳細は、275ページをご参照ください。

ノート(キー)の指定

パラメーター設定の中には、特定のノート(キー)設定操作が必要になる場合があります。通常、各ノートは、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタン、またはデータダイアルを使って画面上で設定できますが、次に示すように本体の鍵盤を用いて設定することもできます。



ノートの設定値にカーソルがある場合、ここに[KBD (キーボード)]の文字が表示され、[INFORMATION]ボタンを押したまま鍵盤を押すことで、ノートを指定できます。

NOTE 各鍵盤に割り当てられているノートネーム(音名)については、16ページをご参照ください。

ネーミング

ボイスなど制作したデータや、それらをスマートメディアやUSB記憶装置に保存するファイルに名前を付ける(ネーミングする)ことができます。本体で名前を付けることができるデータは、以下のとおりです。ここでは、下記各データに名前を付けるときの共通の操作方法を説明します。

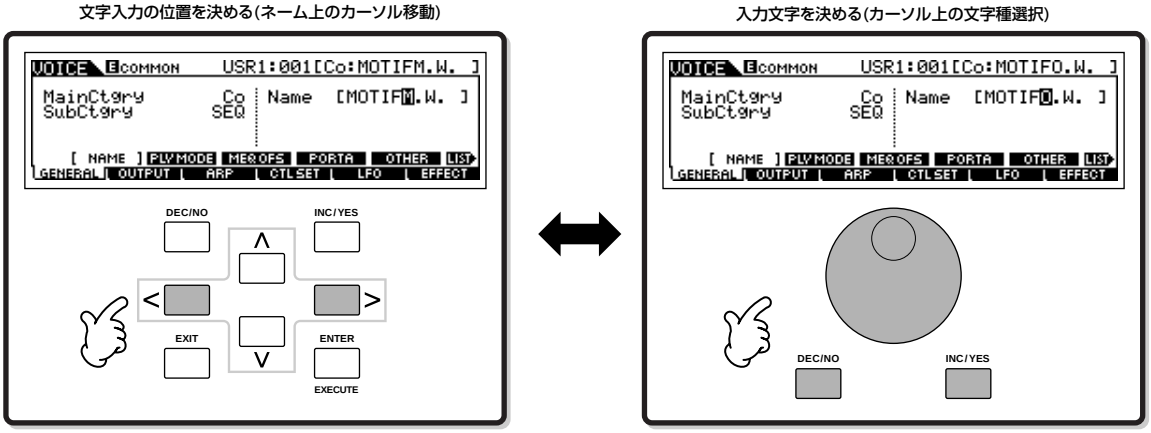
本体で名前をつけることができるデータ	名前入力画面の呼び出しかた	参照ページ
ボイス	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80ページ
パフォーマンス	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89ページ
ソング	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233ページ
パターン	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248ページ
ミキシングテンプレート	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237ページ
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106ページ
フレーズ	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246ページ
マスター	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138ページ
ウェーブフォーム	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	258ページ
アルペジオ	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130ページ
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130ページ
スマートメディアやUSB記憶装置のボリュームラベル	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266ページ
スマートメディアやUSB記憶装置に保存するファイル/フォルダー	[FILE] → [F2] SAVEまたは[F4] RENAME	132ページ

まず、上記表の「名前入力画面の呼び出しかた」に従って名前入力画面を呼び出し、カーソルボタンを使って名前入力位置にカーソルを移動します。詳細は、以下のとおりです。

NOTE 入力した名前は上記各データの一部ですので、各データの保存方法に従って保存してください。

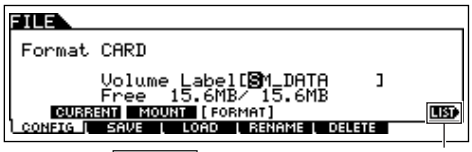
■ ネーミングの基本操作

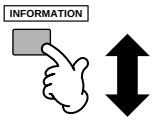
下図のとおり、カーソルボタンによる文字入力位置を決める操作と、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンによる入力文字を決める操作とを繰り返すことで、名前を決めます。



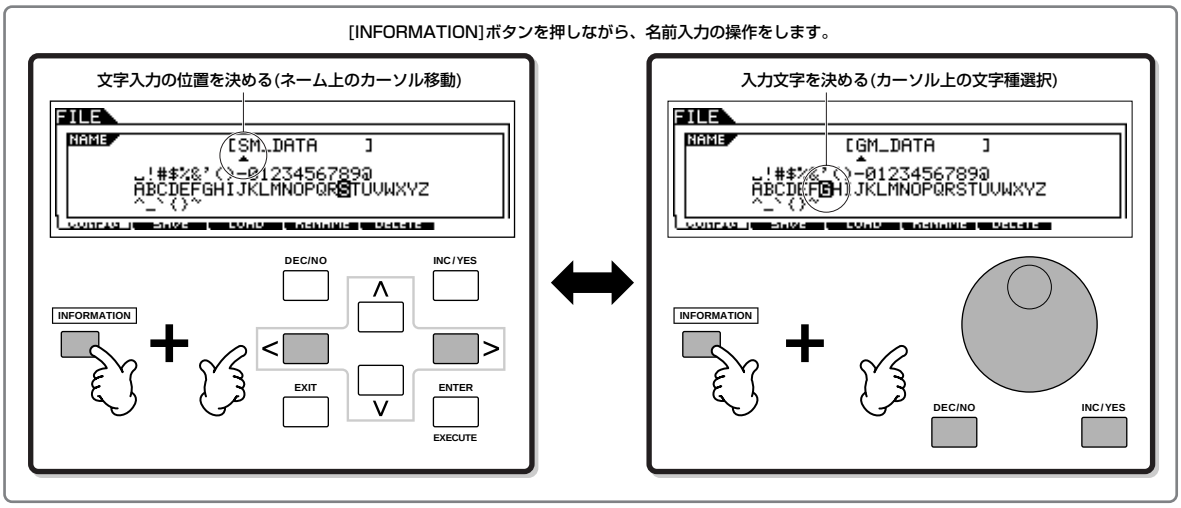
■ キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法

上記の方法では、入力文字を選ぶときに自分の使いたい文字がいつ画面に現われるかがわかにくいかもしれません。そんなときは、下図のとおりキャラクターリストを使うと便利です。





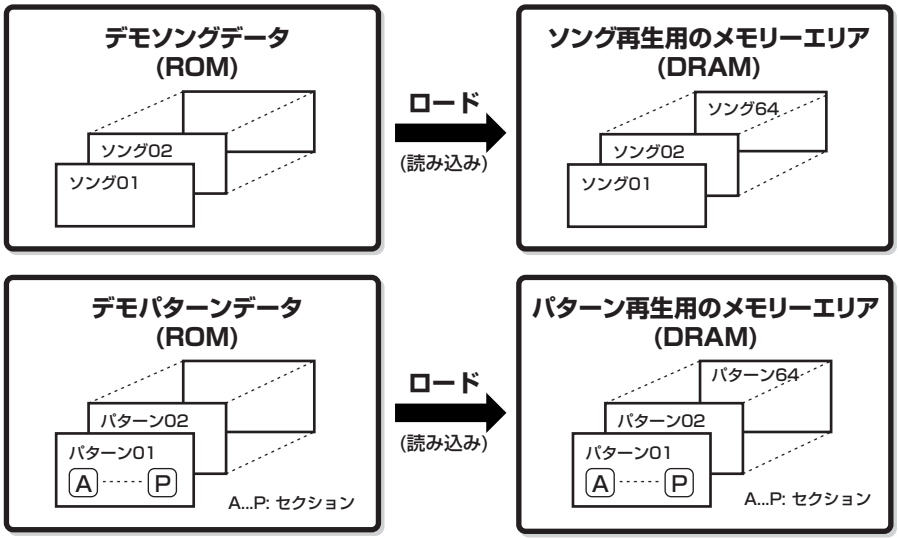
ネーム上にカーソルが置かれている時は、この[LIST]の文字が表示され、名前入力中であることを示します。
このとき、[INFORMATION]ボタンを押さえると、入力可能な文字種の一覧(キャラクターリスト)が現れます。
[INFORMATION]ボタンから指を離すとキャラクターリストは消え、元の画面に戻ります。



クイックガイド(鳴らしてみる)

デモソング/パターンを聞く

本体にあらかじめ準備してあるデモソング/デモパターンを聞いてみましょう。
デモソング/デモパターンを鳴らすためには、まずデータのあるROM領域から実際に再生させるためのメモリーエリア(DRAM)にデータを読み込んでから、ソングモード/パターンモードで再生します。



NOTE ROM、DRAMについては、187ページをご参照ください。

デモデータをロードすると、本体内に既にソングデータ/パターンデータがある場合、消去されてしまいます。また、デモデータが適正な音で鳴るよう、ユーティリティモードの下記設定を初期化します。
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (ボリューム)、NoteShift (ノートシフト)、Tune (チューン)
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset (コントロールリセット)
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS (エフェクトバイパス)
既存のデータを保存しておきたい場合は、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)しましょう。

電源を入れたときにデモソング/パターンデータが自動的に読み込まれる(オートロードされる)場合があります。たとえば下記のようなケースです。

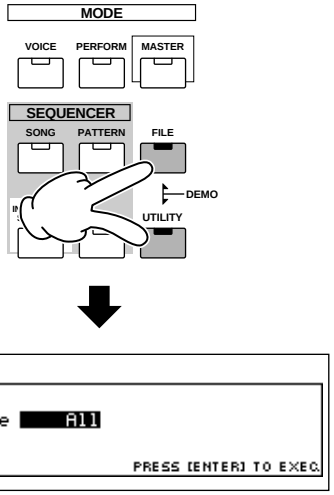
・工場出荷時、またはファクトリーセット(44ページ)を実行したあとで、カードスロットにスマートメディアを入れないで電源を入れた場合

・工場出荷時、またはファクトリーセット(44ページ)を実行したあとで、カードスロットに入っているスマートメディアにオートロード用ファイルが無い状態で電源を入れた場合

これらのようなケースでは、手順1～3は不要です。
[SONG]ボタンを押してソングモードに入った状態で手順4から操作を進めてください。

NOTE 電源を入れたときに、デモソング/パターンデータ、またはカードスロットに入ったスマートメディア内にある指定のファイルを自動的に読み込む「オートロード」という機能があります。詳細は、135ページをご参照ください。

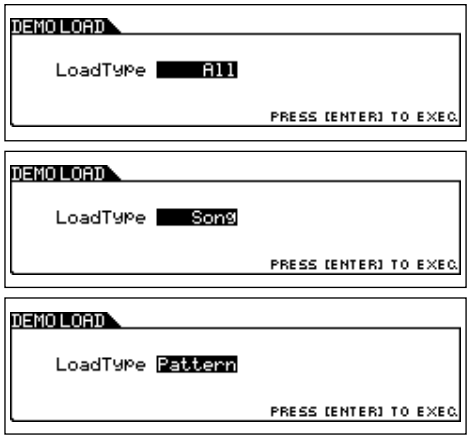
1 **[FILE]ボタンと[UTILITY]ボタンを同時に押します。**



2 LoadType (ロードタイプ) = All (オール)に設定します。

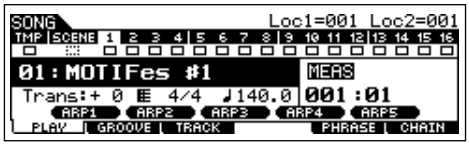
ロードタイプとして、下記3種類を選択できますが、ここでは「All (オール)」を選びます。

All (オール)	ソングデータとパターンデータの両方をロードします。
Song (ソング)	デモソングだけをロードします。
Pattern (パターン)	デモパターンだけをロードします。



3 [ENTER]ボタンを押して、データをロードします。

ロードが完了すると、自動的にソングプレイモードの画面になります。

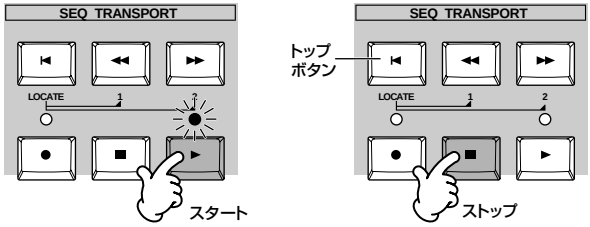


手順2で「Pattern (パターン)」を選んだ場合は、ロード完了後、自動的にパターンプレイモードの画面になります。

NOTE この取扱説明書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、デモソング名など実際の仕様と異なる場合があります。

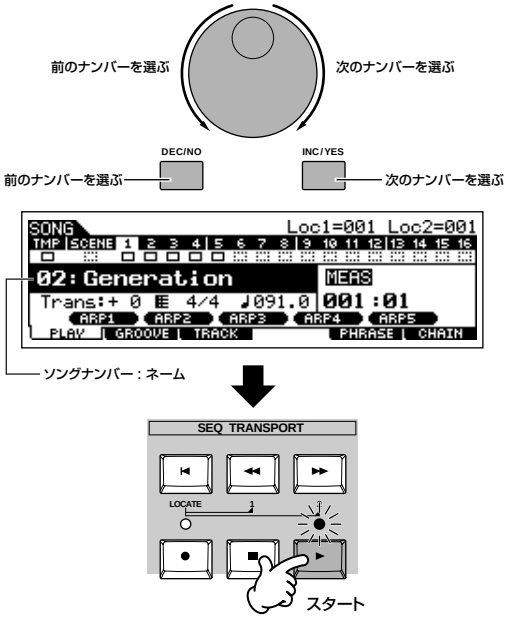
4 [▶] (プレイ)ボタンを押して、ソングの再生をスタートします。

ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。
ソングの再生中に[■] (ストップボタン)を押すと、ソングの再生が一時停止します。もう一度[▶] (プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置からソングの再生が続きます。このとき、[⏮] (トップ)ボタンを押してから[▶] (プレイ)ボタンを押すと、ソングの先頭から再生がスタートします。



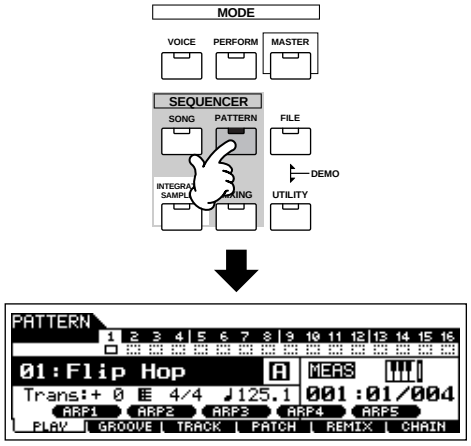
5 別のソングを選んで、鳴らしてみましょう。

カーソルを「ソングナンバー : ネーム」の位置に合わせた上で、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って選びます。



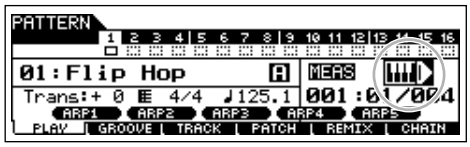
続いて、パターンを鳴らしてみましょう。

6 [PATTERN]ボタンを押してパターンモードに入ります。



7 [▶] (プレイ)ボタンを押して、パターン再生をスタートします。

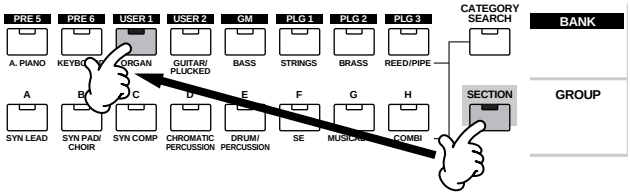
鍵盤を弾くと同時にパターン再生をスタートさせる方法があります。パターンプレイ画面の右端にある鍵盤イラストにカーソルを合わせて[INC/YES]ボタンを押すと、 ▶ イラストが表示されます。この状態で鍵盤を弾くと、パターン再生も同時にスタートします。



鍵盤イラストにカーソルを合わせた状態で[DEC/NO]ボタンを押すと、 ▶ 表示が消えます。

8 セクションを切り替えます。

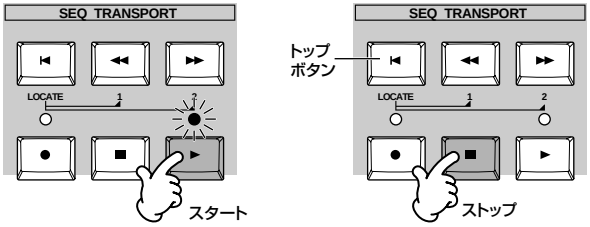
[SECTION]ボタンを押してランプを点灯させた上で、[PRE 5]〜[PLG 3]、[A]〜[H]ボタンのいずれかを押して、16個あるセクションの中の1つを選びます。[A]〜[H]ボタンでセクションA〜Hが、[PRE 5]〜[PLG 3]ボタンでセクションI〜Pが呼び出されます。パターンを鳴らしながら、セクションを切り替えてリズムバリエーションを聞いてみましょう。



♪NOTE デモパターンデータには、必ずしもセクションA〜Pすべてにデータがあるわけではありません。したがって、セクションボタンを押してもパターンが鳴らない場合があります。

9 [■] (ストップ)ボタンを押して、パターン再生をストップします。

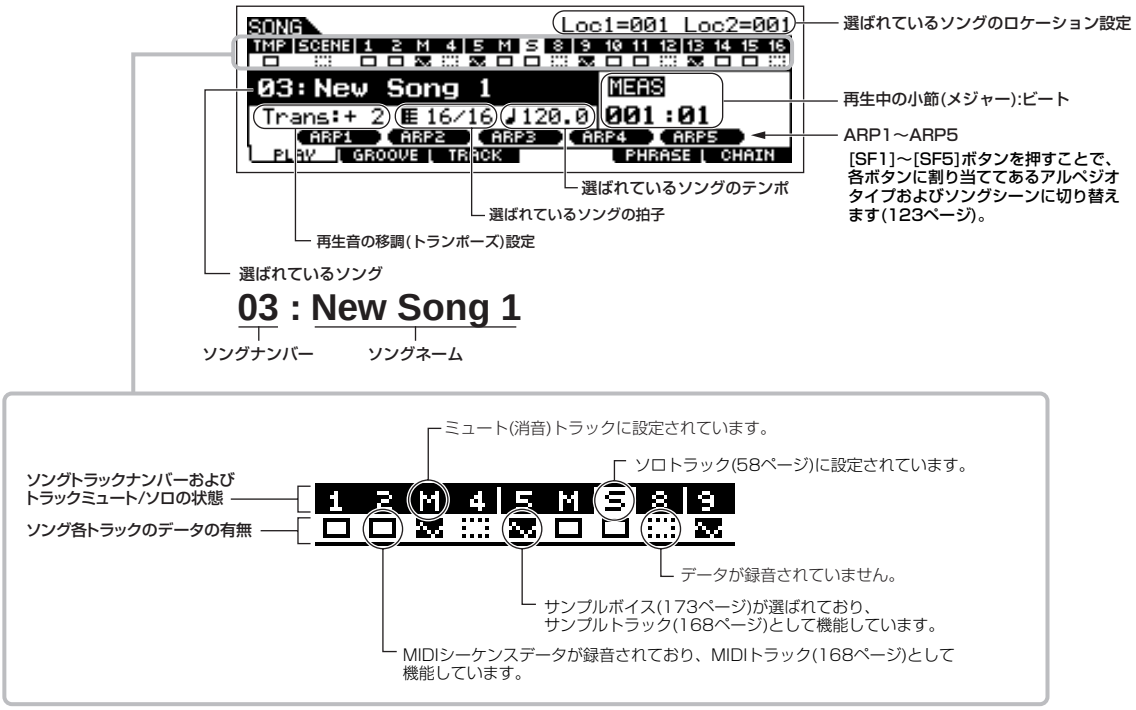
ソングと違い、パターンの再生は基本的にループ再生を繰り返しますので、[■] (ストップ)ボタンを押さない限り、再生は停止しません。
パターンの再生中に[■] (ストップ)ボタンを押すと、パターンの再生が一時停止します。もう一度[▶] (プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置からパターンの再生が続きます。このとき、[⏮] (トップ)ボタンを押してから[▶] (プレイ)ボタンを押すと、パターンの先頭から再生がスタートします。



10 別のパターンを選んで、鳴らしてみましょう。

パターンの選び方は、ソングの選び方と同じです。手順5をご参照ください。

ソングプレイモード画面上のパラメーター



ソングトラック、パターントラックのミュート/ソロ

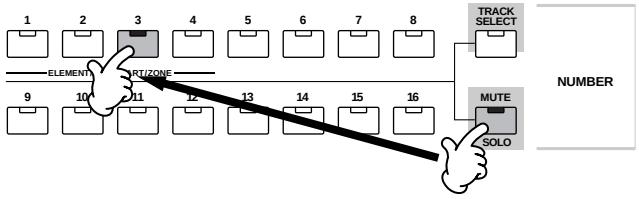
■ 特定のトラックをミュートさせる(オフにする)場合

1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯させます。

もう一度[MUTE]ボタンを押すとランプが消灯します。

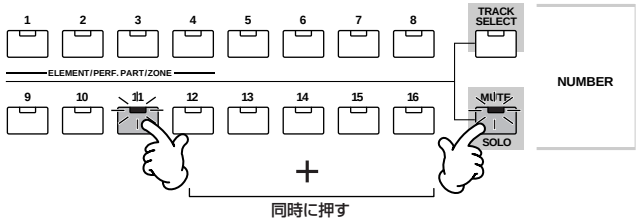
2 NUMBER (ナンバー)[1]〜[16]ボタンのいずれかを押して、ミュート(消音)させたいトラックナンバーを選びます。

該当するトラックのランプが消え、再生音がミュート(消音)されます。もう一度同じナンバーボタンを押すと、ランプが点灯しミュート(消音)が解除されます。



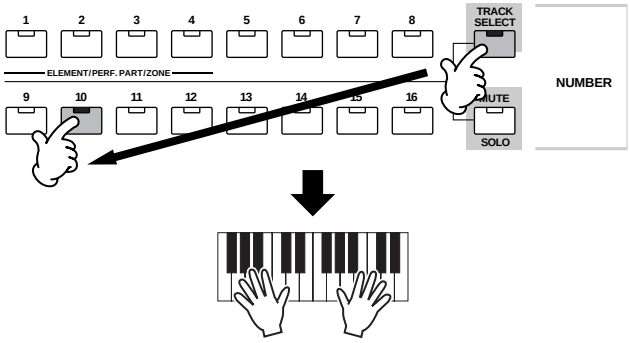
■ 特定のトラックだけをオンにする(ソロにする)場合

[MUTE]ボタンを押しながら、NUMBER (ナンバー)[1]〜[16]ボタンのいずれかを押して、ソロにしたいトラックナンバーを選びます。ソロトラックを1度選ぶと、[MUTE]ボタンのランプが点滅しソロトラック選択モードになります。この状態では、NUMBER (ナンバー)[1]〜[16]ボタンのいずれかを押すだけでソロトラックを切り替えることができます。
もう一度[MUTE]ボタンを押すと、ソロトラック選択モードを抜けます。



ソングトラック、パターントラックを選んで鍵盤を弾く

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、NUMBER (ナンバー)[1]〜[16]ボタンのいずれかを押して、トラックを選びます。この状態で鍵盤を弾くと、選択されたトラックに該当する音源パートで設定されているボイスが鳴ります。

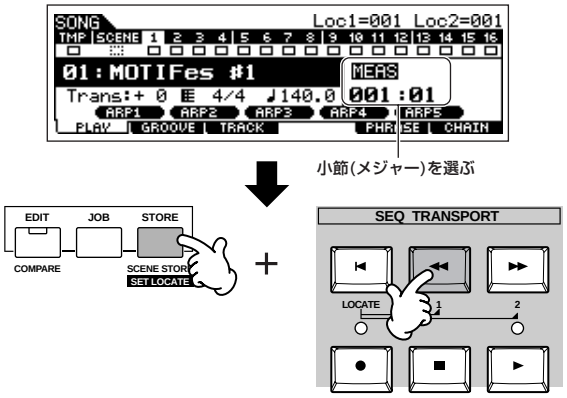


ソングのロケーション設定

ソングプレイモードでは、特定の小節ナンバーをあらかじめ記憶させておき、ソングの停止/再生中に関わらずその小節ナンバーを呼び出す機能(ロケーション設定)があります。ロケーションは、2つの小節ナンバーを設定しておくことができます。

■ ロケーション1、2に小節ナンバーを設定する

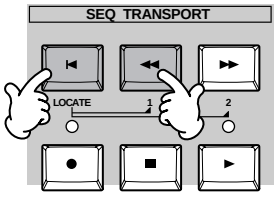
ロケーション1に設定したい小節を選んだ後、[SET LOCATE]ボタンを押しながら[◀◀]ボタンを押すと、ロケーション1が設定されます。同様に[SET LOCATE]ボタンを押しながら[▶▶]ボタンを押すと、ロケーション2が設定されます。



この例では、ロケーション1に小節ナンバーが記憶されます。

■ ロケーション1、2を呼び出す

[LOCATE]ボタンを押しながら、[◀◀]ボタンまたは[▶▶]ボタンを押すことにより、ロケーション1または2に記憶させた小節が呼び出されます。

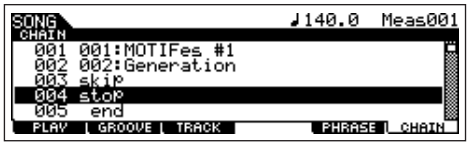


ソングチェーン

ソングを好きな順番に並べて連続再生させる機能です。デモソングを使って、チェーンプレイをしてみましょう。

1 [F6] CHAINボタンを押してソングチェーン画面を呼び出します。

画面上のリストの順番に従ってソングが連続再生されることになります。



2 ソングを再生させたい順番に並べます。

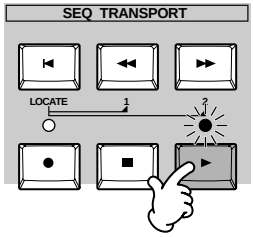
カーソルボタンを使ってチェーン画面上の001にカーソルを合わせ、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って、ソングを選びます。同様に、002、003、004 ... に再生させたいソングを順番に並べていきます。

また、ソングナンバー以外に下記設定ができます。

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。その後、[▶]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。

3 ソングチェーンプレイを再生します。

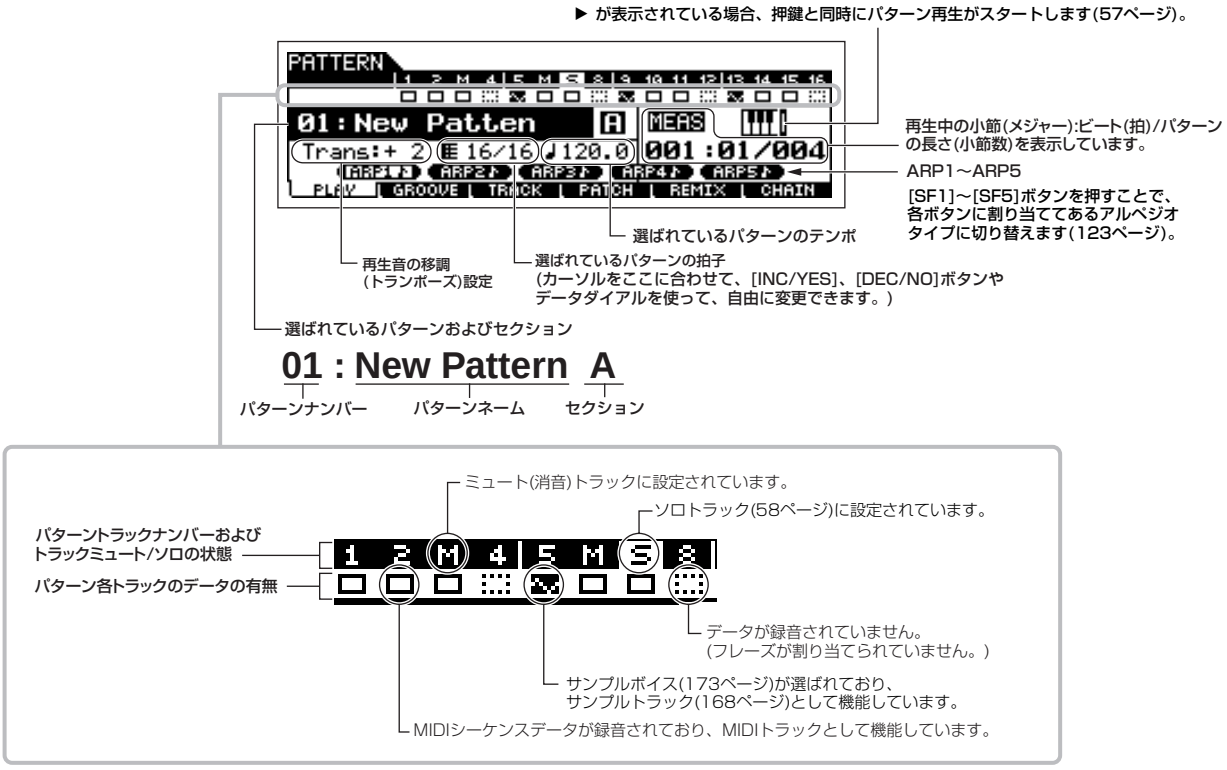
カーソルボタンを使って、カーソルを画面トップに移動させた上で、[▶]プレイボタンを押します。



手順2で設定したチェーンの、最後のソング再生が終わったら、自動的にソングチェーンプレイはストップします。チェーンの途中で止めたい場合は、ストップボタンを押します。

NOTE ソングチェーンプレイは、ソングチェーン画面が表示されているときだけ再生可能です。

パターンプレイモード画面上のパラメーター



パターンチェーン

現在選択されているパターンのセクション切替の順番をプログラムして、自動的に切替再生する機能です。
パターンチェーンのしくみについては168ページを、パターンチェーンの作り方については115ページをご参照ください。

鍵盤を弾く(ボイスプレイモード)

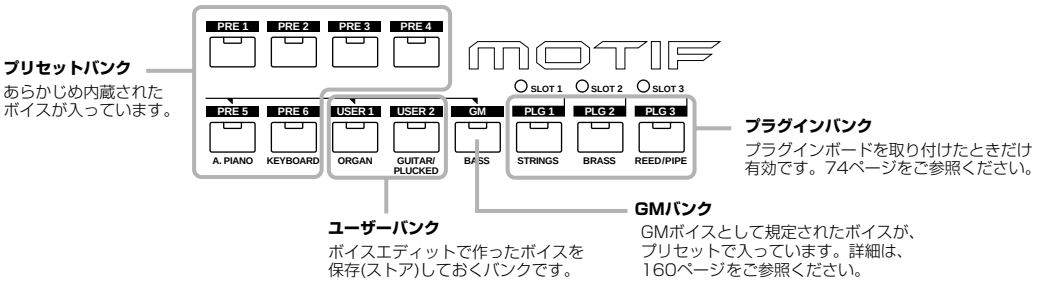
鍵盤演奏を楽しむための操作方法として、ボイスプレイモードでの演奏方法を説明します。

ボイス(楽器音色)を選ぶ

ノーマルボイスを選ぶ

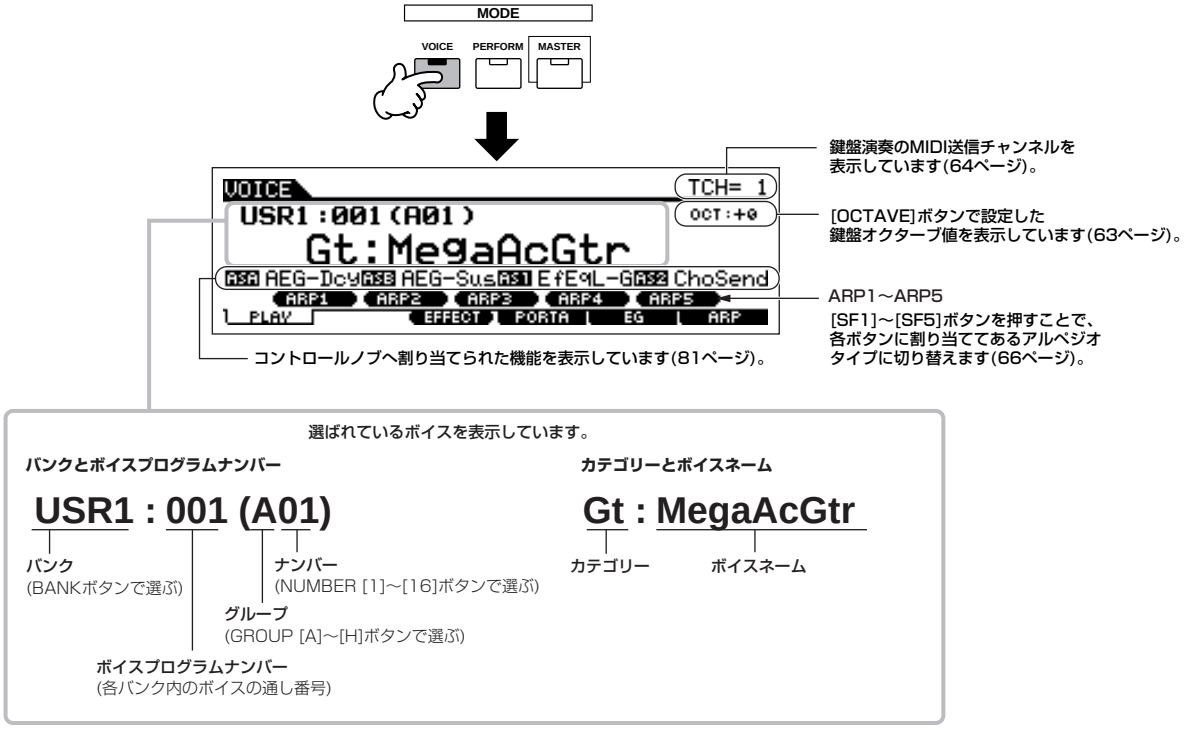
本体に搭載されているボイスには、鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」と、各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」の2種類があります。ここでは、まずノーマルボイスの選び方を説明します。
ボイスプレイモードでは、下図にあるように、さまざまなボイスバンク(プリセット1〜6/ユーザー 1〜2/GMプリセット/プラグイン1〜3)の中から好きなものを選んで、鍵盤を弾きます。

ボイスバンク



1 **[VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。**

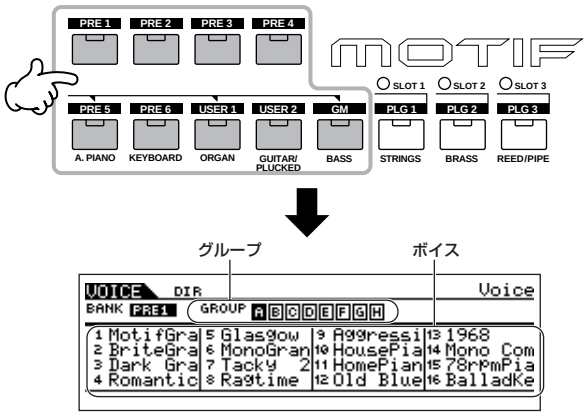
この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。
また、ボイスプレイモード画面に表示されている各項目は以下のとおりです。



NOTE この取扱説明書に記載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、ボイスネームなど実際の仕様と異なる場合があります。

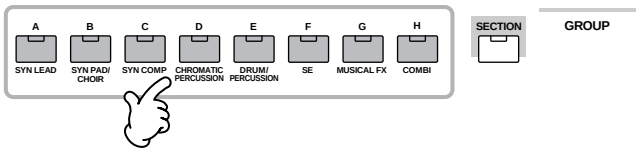
2 ノーマルボイスのバンクを選びます。

プリセット1～6、ユーザー 1～2、GMの中から1つを選びます。



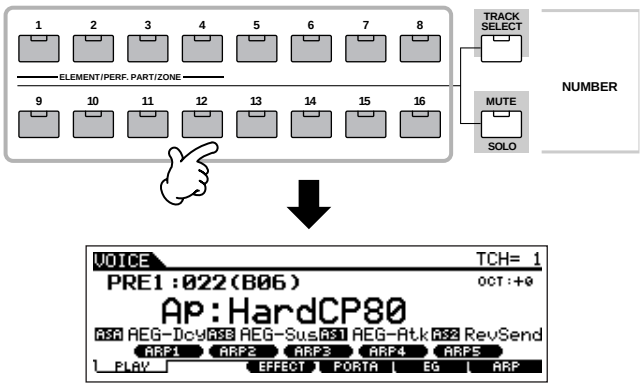
3 ノーマルボイスのグループを選びます。

グループA～Hの中から1つを選びます。



4 ボイスナンバーを選びます。

ナンバー 1～16の中から1つを選びます。



5 鍵盤を弾いてみましょう。

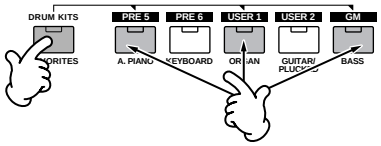
ドラムボイスを選ぶ

本体に搭載されているボイスには、鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」と、各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」の2種類があります。前ページでは、ノーマルボイスの選び方を説明しましたので、ここではドラムボイスの選び方を説明します。

1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。

2 ドラムボイスのバンクを選びます。

[DRUM KITS]ボタンを押しながら、[PRE 5] (プリセットドラム)、[USER 1] (ユーザードラム)、[GM] (GMドラム)の中の1つを選んで押します。



3 ドラムボイスのグループを選びます。

ノーマルボイスの場合と同じ操作方法ですが、手順2でプリセットドラムバンクを選んだ場合はグループA～Dから1つを、ユーザードラムバンクを選んだ場合はグループA、Bどちらか1つを、GMドラムバンクを選んだ場合はグループAを選びます。

4 ボイスナンバーを選びます。

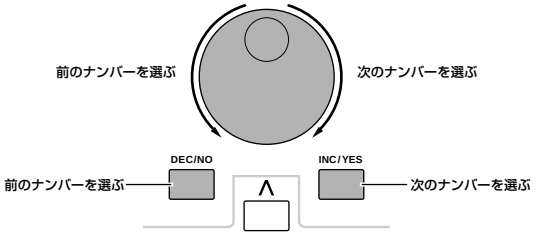
ノーマルボイスの場合と同じ操作方法です。

5 鍵盤を弾いて、どの鍵盤にどんな打楽器が割り当てられているか、聞いてみましょう。

♪NOTE ドラムボイスを選んだ場合、どの鍵盤に何の打楽器が割り当てられているかの詳細は、別冊データリストに掲載されています。

[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使ってボイスを選ぶ

前ページや上記の手順3～4での操作の代わりに、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使って、ボイスを選べます。



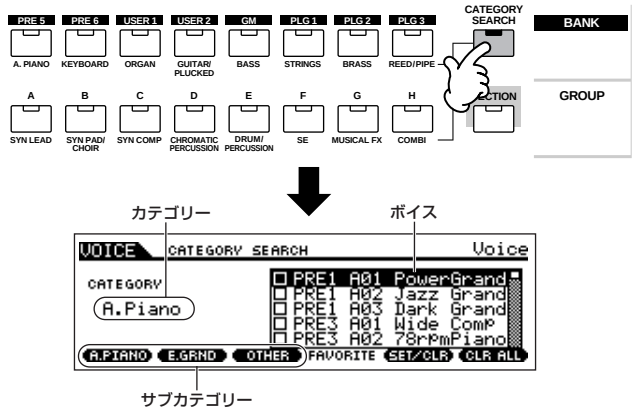
♪NOTE ボイスモード以外のモードでは、ボイスの選択方法が違います。パフォーマンスモードについては71ページ、ソングモード/パターンモードについては102ページをご参照ください。

楽器の種類やキャラクターを基にボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能)

本体上のボイスは、バンク/グループとは別に16種類の「カテゴリー」という概念で分類できます。カテゴリーは、ボイスをピアノ、ギターといった、楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。
特定のカテゴリーを指定しその中から使いたいボイスをすばやく探せる便利な機能、「カテゴリーサーチ」を使ってボイスを選んでみましょう。

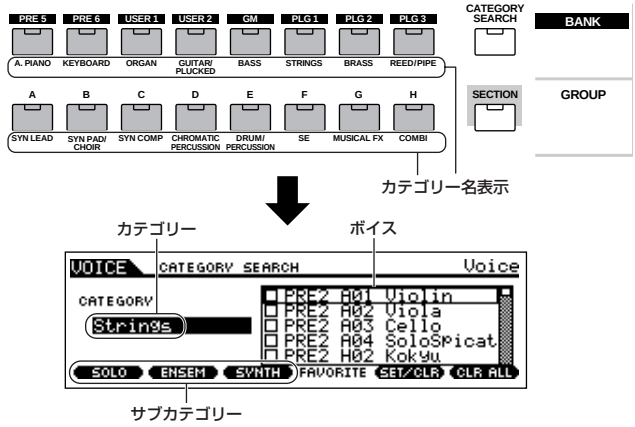
1 [CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、カテゴリーサーチ機能をオンにします。

これにより、BANKボタン群とGROUPボタン群がカテゴリー指定ボタンとして機能するようになります。
もう一度、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが消え、カテゴリーサーチ機能は解除されます。

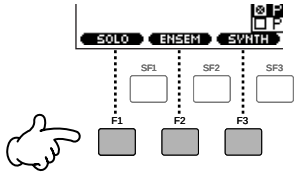


2 カテゴリーを指定します。

BANKボタン群とGROUPボタン群のどれかを押すことによりカテゴリーを指定すると、画面に、指定されたカテゴリー名とそのカテゴリー内のボイスが一覧表示され、各カテゴリーの最初のボイスが選ばれます。



各カテゴリーサーチの画面では、画面下にサブカテゴリーが表示されます。サブカテゴリーは現在指定されているカテゴリーをさらに分類したものです。[F1]〜[F3]ボタンを押すことで、各サブカテゴリーの最初のボイスを選びます。

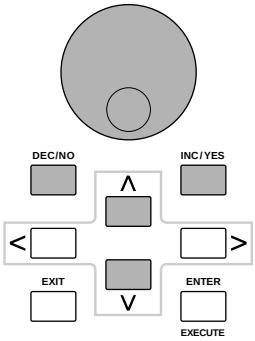


NOTE カーソル[<]ボタンを押してカーソルをカテゴリー位置に移動させ、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでカテゴリーを選ぶことができます。この場合、カーソル[>]ボタンでカーソルをボイス位置に移動させてから手順3に進んでください。

NOTE ユーザーボイスなどでは、カテゴリーに登録されていない場合があります。このようなボイスはカテゴリー「-----」としてサーチをかければ見つけられます。

3 画面上のボイスリスト表示の中から、ボイスを選びます。

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン、またはカーソル[∧][∨]ボタンを使ってボイスを選びます。



4 もう一度[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが消え、カテゴリーサーチ機能は解除され元の画面に戻ります。

NOTE [ENTER]ボタン、[EXIT]ボタンを押すことでも、元の画面に戻れます。

■ フェーバリットカテゴリー (お気に入りのカテゴリー)

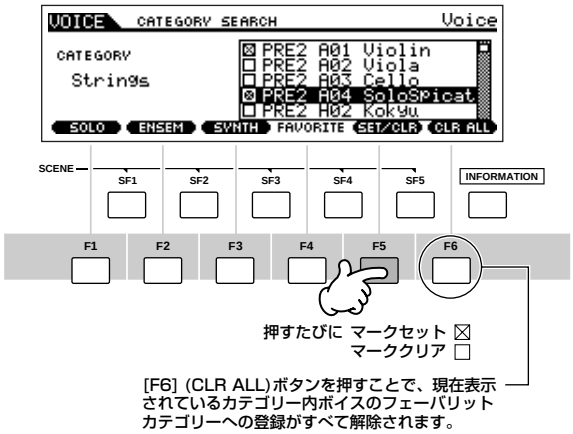
自分の好きなボイスだけを集めた、「お気に入りのカテゴリー」を作ることができます。たとえば、ORGAN (オルガン)のカテゴリーからいくつかのボイスを選び、BRASS (ブラス)やSYN LEAD (シンセリード)のカテゴリーからもいくつかのボイスを選ぶなど、いろいろなカテゴリーから使いたいボイスを集めておけます。

1 **[CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、カテゴリーサーチ機能をオンにします。**

2 **カテゴリー、サブカテゴリーを指定した上でボイスを選びます(前ページ参照)。**

3 **[F5] SET/CLRボタンを押して、手順2で選んだボイスをフェーバリットカテゴリーに登録します。**

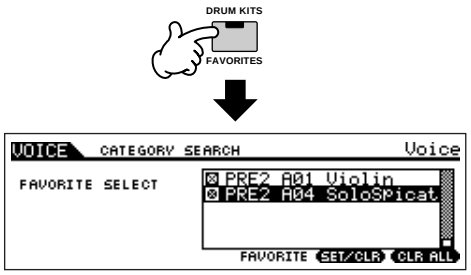
もう一度[F5]ボタンを押すと、フェーバリットカテゴリーへの登録はクリアされます。



4 **必要に応じて手順2〜3を繰り返し、ほかのボイスもフェーバリットカテゴリーに登録します。**

5 **[FAVORITES]ボタンを押すと、手順2〜4で登録したボイスがフェーバリットカテゴリーに登録されていることが確認できます。**

この画面上でも、[F5] SET/CLRボタン、[F6] CLR ALLボタンでフェーバリットカテゴリーへの登録/解除を実行できます。



6 **もう一度[FAVORITES]ボタンを押すことで、カテゴリーサーチ画面に戻ります。**

7 **[CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、カテゴリーサーチ画面を抜けると、フェーバリットカテゴリー設定が自動的に内部メモリー (フラッシュ ROM) に保存されます。**

手順7の操作をせずに電源を切ると、手順3〜4でのフェーバリットカテゴリー設定が失われてしまいます。ご注意ください。

フラッシュ ROMへの書き込み中、画面に「Please keep power on.」と表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて、次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

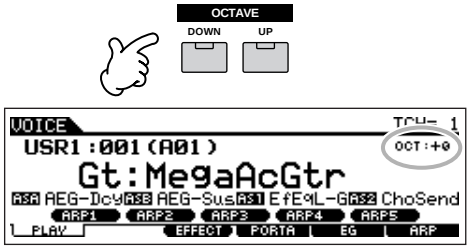
鍵盤のオクターブアップ/ダウン設定 (MOTIF ES6/MOTIF ES7)

鳴らしたい音域と演奏する鍵盤がマッチしない場合は、オクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域をオクターブ単位でシフトします。

パネル上の[OCTAVE UP]ボタンを押すたびに、鍵盤が1オクターブずつアップします。[OCTAVE DOWN]ボタンを押すたびに、鍵盤が1オクターブずつダウンします。

-3〜0(標準設定)〜+3の範囲で設定できます。オクターブアップしている場合は[OCTAVE UP]ボタンのランプが点灯し、オクターブダウンしている場合は[OCTAVE DOWN]ボタンのランプが点灯します。現在のオクターブの値は、LCD画面の右上に表示されます。

[OCTAVE UP]ボタンと[OCTAVE DOWN]ボタンを両方同時に押すと、ボタンのランプが消え、標準設定(0)に戻ります。

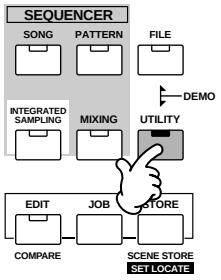


NOTE [OCTAVE]ボタンによる鍵盤のオクターブ設定は、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave (オクターブ)でも設定できます。また、ほかのモードに切り替えても、ここでの設定は維持されます。

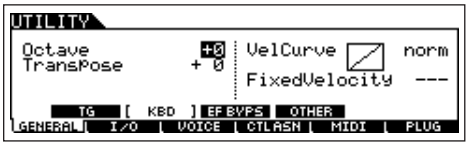
TIP 鍵盤のキーを変える(トランスポーズ)

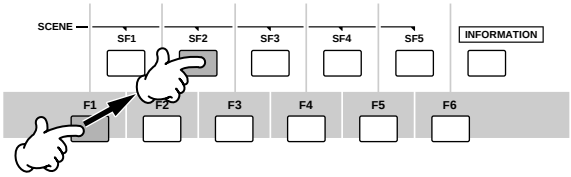
鍵盤はオクターブ単位だけでなく、半音単位でシフトさせることもできます。

1 **[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入ります。**



2 [F1] GENERALボタン、[SF2] KBDボタンを順に押します。





3 カーソルボタンを使って、カーソルをTranspose (トランスポーズ)に移動します。

4 [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使ってTranspose (トランスポーズ)の数値を変更します。

5 [STORE]ボタンを押して、手順4での設定を内部メモリー (フラッシュ ROM) に保存します。

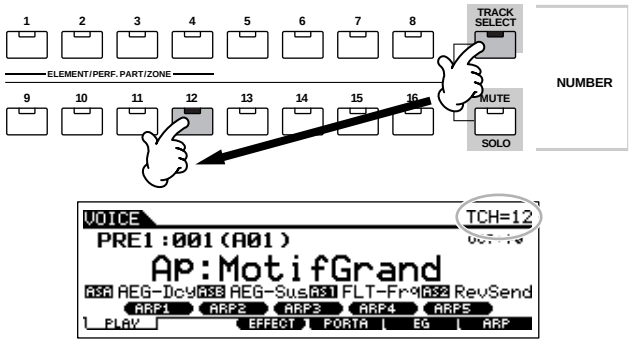
手順5の操作をせずに電源を切ると、手順4でのトランスポーズ設定が失われてしまいます。ご注意ください。

フラッシュ ROMへの書き込み中、画面に「Please keep power on.」と表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて、次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

NOTE 鍵盤のトランスポーズ設定はモード共通の設定で、ほかのモードに切り替えても設定は維持されます。

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた状態でナンバーボタン[1]〜[16]を押すと、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが切り替わります。

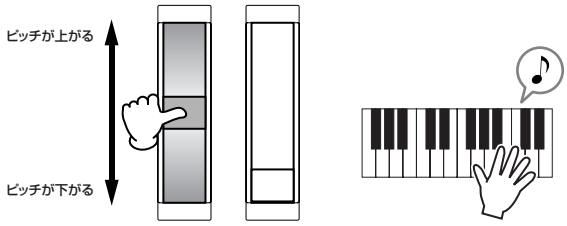


NOTE 鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル)でも設定できます。また、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定で、ソングモード/パターンモードには関係ありません。

コントローラーを使う

ピッチベンドホイール

鍵盤演奏で鳴っている音のピッチを、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。鍵盤演奏をしながら、ピッチベンドを上下に動かしてみましょう。



ピッチベンドホイール

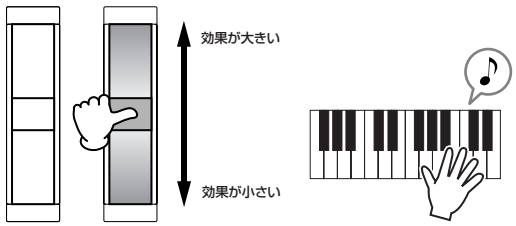
NOTE プリセットのボイスには、ピッチベンドレンジ(効果の幅)が、あらかじめ設定されています。ピッチベンドレンジは、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER画面で変更し、その設定値をユーザーボイスとして保存(ストア)できます。このとき、奥へ回すとピッチが下がり手前へ回すとピッチが上がる、といった逆の設定もできます。

NOTE ボイスごとに、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能を、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET画面で、追加で割り当てることができます。機能割り当ての設定は、ユーザーボイスとしてストア(保存)できます。ピッチベンド以外の機能を割り当てている場合でも、ピッチベンド効果は有効です。

NOTE ピッチベンドホイールに割り当てられている機能に関係なく、ピッチベンドホイールを動かすことによって発生するMIDIメッセージは同じです。

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(変調効果)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。
鍵盤演奏をしながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。



モジュレーションホイール

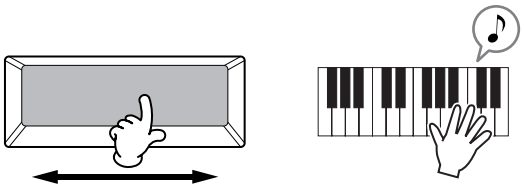
NOTE 演奏音に意図しない効果がかからないよう、モジュレーションホイールを使わないときは、一番手前に戻しておきましょう。

NOTE ボイスごとに、モジュレーションホイールにさまざまな機能を、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET画面で、割り当てることができます。機能割り当ての設定は、ユーザーボイスとして保存(ストア)できます。

NOTE モジュレーションホイールに割り当てられている機能に関係なく、モジュレーションホイールを動かすことによって発生するMIDIメッセージは同じです。

リボンコントローラー

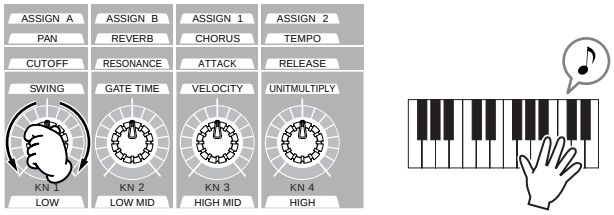
表面を指で左右方向にこすることで、特定の機能を連続的に変化させるコントローラーです。プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。
鍵盤演奏をしながら、リボンコントローラーの表面をこすってみましょう。



NOTE リボンコントローラーに割り当てられている機能に関係なく、リボンコントローラーをこすることによって発生するMIDIメッセージは同じで、全ボイス共通に設定できます。また、リボンコントローラーから指を離したときの機能のしかたを、全ボイス共通に設定できます。いずれも[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN画面で設定します。

ノブ(KN)

演奏しながらノブを回すことで、鍵盤演奏で鳴っているボイスの音色や音質を、リアルタイムに変えることができます。右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。各ノブに持たせる機能は、プリセットの各ボイスにあらかじめ設定されています。ボイスを選び、鍵盤を弾きながらノブを回してみましょう。



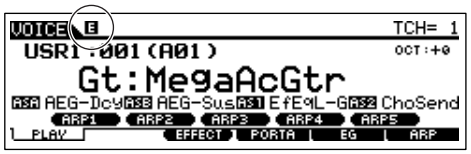
また、[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンのどれかを押すことにより、各ノブに持たせる機能を切り替えることができます。各ボタンを押した場合のノブの機能は、81ページをご参照ください。

NOTE ノブを回しても、すぐにその結果がサウンドに反映されない場合があります。基本操作(50ページ)をご参照ください。

エディットマークについて

ボイスプレイモードでノブやスライダーをコントロールすると、ボイスの持つパラメーターを書き換えることになります。ボイスパラメーターが書き換えられると、ボイスプレイモードの画面左上に[E] (エディット)マークが表示され、ボイスがエディット中でストア(保存)されていないことを示します。

エディットマーク

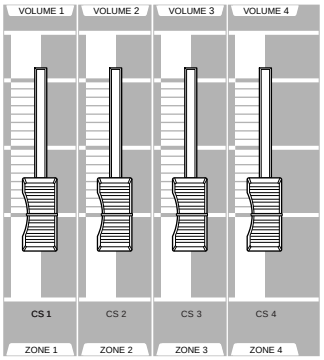


ノブコントロールによって作られたサウンドが気に入った場合は、ボイスストアモードでユーザーボイスとしてストア(保存)してください(85ページ)。

[E] (エディット)マークは、他のボイスやモードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は失われますので、他のボイスを選ぶ前に必要に応じてストア(保存)してください。間違って失った場合は、エディットリコール機能(82ページ)を使って呼び戻すことができます。

コントロールスライダー (CS)について

ボイスモードでのコントロールスライダーは、ノーマルボイス各エレメント、またはドラムボイス全キーの出力レベルを調節します。ノーマルボイスが選択されている場合は、エレメント間のバランス調節に使えます。



NOTE コントロールスライダーを操作することで、意図せずにボイスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上に上げてください。

NOTE コントロールスライダーを操作しても、すぐにその結果がサウンドに反映されない場合があります。基本操作(50ページ)をご参照ください。

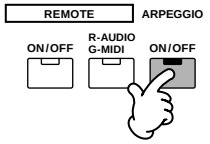
アルペジオを使う

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やフレーズが、その時点で選択されているボイスで自動演奏される機能です。プリセットの各ボイスには、本体内蔵のアルペジオタイプがあらかじめ割り当てられているので、[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。いろいろなボイスを選んで、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、169ページをご参照ください。

1 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押してオンにします。

現在選択されているボイスによっては、あらかじめオン(ランプが点灯)に設定されている場合もあります。

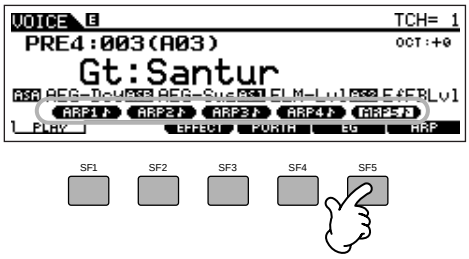


2 鍵盤を弾いて、アルペジオを鳴らしてみましょう。

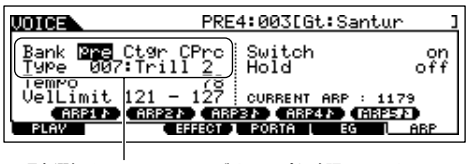
自動演奏されるリズムパターンは、アルペジオタイプの選択だけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わります。試してみましょう。詳細は169ページで説明しますので、参考にしてください。

■ 演奏中にアルペジオタイプを切り替える

プリセットのボイスには、[SF1]〜[SF5]ボタンにもアルペジオタイプが登録されています。8分音符(♪)マークの表示が、アルペジオタイプが登録されていることを意味します。また、登録されているアルペジオタイプと同じアルペジオタイプが選択されていると、[SF1]〜[SF5]ボタンに該当するLCD表示(ARP1♪〜ARP5♪)が反転表示されます。
[SF1]〜[SF5]ボタンを押してアルペジオタイプを切り替え、鍵盤を弾いてみましょう。



現在、選択されているアルペジオタイプについては、[F6] ARP(アルペジオ)画面で確認できます。



現在選択されているアルペジオタイプを確認できます。

Bank (バンク)	pre (プリセット=本体にあらかじめ搭載)か usr (ユーザー =自分で制作)かを表示します。
Ctgr (カテゴリー)	詳細は、169ページをご参照ください。
Type (タイプ)	詳細は、別冊データリストをご参照ください。

お気に入りのアルペジオタイプを[SF1]〜[SF5]ボタンに登録する

[SF1]〜[SF5]ボタンに登録するアルペジオタイプは、以下の方法により、初期設定から変更できます。変更した設定は、ボイスストアモードでユーザーボイスとして保存できます。

1 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにします。

2 [VOICE] → [F6] ARP画面でアルペジオタイプを選びます。

3 [STORE]ボタンを押さえながら、[SF1]〜[SF5]ボタンのどれかを押します。

現在選択されているアルペジオタイプが[SF1]〜[SF5]ボタンに登録されます。[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンがオフでこの操作をすると、登録が解除されます。

4 必要に応じて手順2〜3を繰り返します。

5 [STORE]ボタンを押して離すことでボイスストアモードに入り、ユーザーボイスとして保存します(85ページ)。

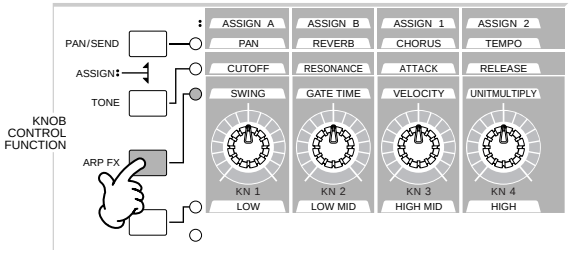
NOTE [STORE]ボタンを押したままでは、[SF1]〜[SF5]ボタンへのアルペジオタイプ登録を待機しています。[STORE]ボタンを押して離すとボイスストアモードに入ります。両者の違いにご注意ください。

■ ノブでアルペジオ演奏をコントロールする

ノブを回すことでアルペジオ演奏のテンポや音量などを、調節できます。また調節した結果が気に入った場合は、ボイスストアモードでユーザーボイスとして保存できます。。

1 KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX]ボタンを押して、ランプをオンにします。

ボイスによっては、あらかじめオンに設定されている場合もあります。



2 アルペジオを鳴らしながら、ノブを回してみましょう。

[ARP FX]ボタンをオンにした場合のノブの機能は81ページの表をご参照ください。

3 必要に応じて、ボイスストアモードでユーザーボイスとして保存します(85ページ)。

鍵盤を弾く(パフォーマンスプレイモード)

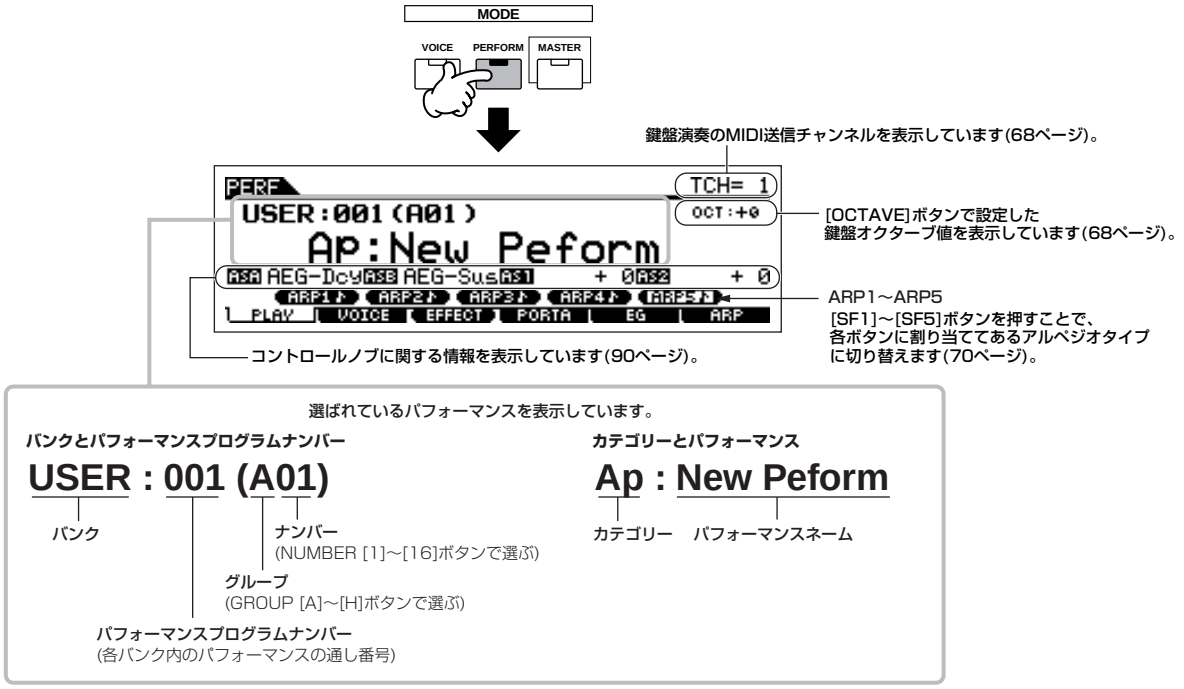
パフォーマンスプレイモードは、ボイスプレイモードと同様、鍵盤演奏をするためのモードです。ここでは、パフォーマンスプレイモードでの演奏方法を説明します。
パフォーマンスとは、最大4個のボイスを組み合わせて作った音色セットです。複数のボイスをレイヤーして(重ねて)演奏したり、別々の発音領域にスプリットして(分けて)演奏できます。

パフォーマンスを選ぶ

本体には、あらかじめ用意されたパフォーマンス128個(1バンク分)が、ユーザーメモリー (フラッシュ ROM)上にあります。パフォーマンスプレイモードでは、1個のユーザーバンクに入っている128個のパフォーマンスから、好きなものを選んで演奏します。バンクが1つだけですので、パフォーマンスプレイモードではバンク選択の操作は必要ありません。

1 [PERFORM]ボタンを押して、パフォーマンスプレイモードに入ります。

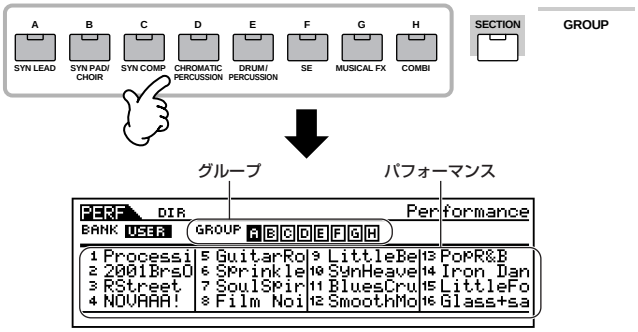
この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。
また、パフォーマンスプレイモード画面に表示されている各項目は以下のとおりです。



NOTE この取扱説明書に記載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、パフォーマンスネームなど実際の仕様と異なる場合があります。

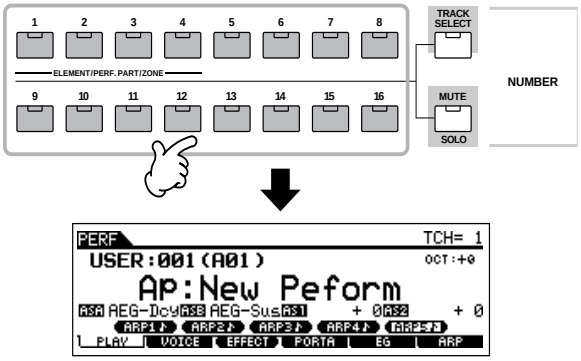
2 パフォーマンスグループを選びます。

グループA〜Hの中から1つを選びます。



3 パフォーマンスナンバーを選びます。

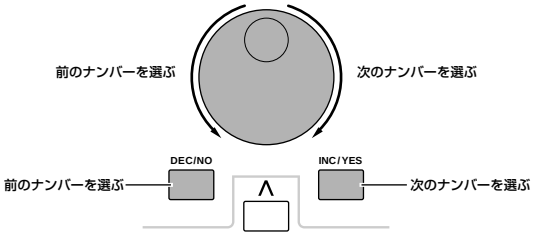
ナンバー 1〜16の中から1つを選びます。



4 **鍵盤を弾いてみましょう。**

[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使ってパフォーマンスを選ぶ

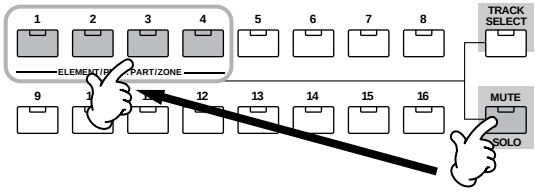
前ページや上記の手順2〜3での操作の代わりに、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使って、パフォーマンスを選べます。



各パートのミュート/ソロ

パフォーマンスは複数のボイスパート(最大4ボイス)から構成されています。それぞれのパートは個別にオン/オフできます。

各パートのミュート/ソロ設定方法は、ソングトラック、パターントラックのミュート/ソロの場合と同じです。58ページをご参照ください。



楽器の種類やキャラクターを基にパフォーマンスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能)

ボイスプレイモードと同様、パフォーマンスモードでもカテゴリーサーチ機能が使えます。操作方法は、ボイスモードの場合と同じです(62ページ)。フェーバリットカテゴリーも、ボイスモードと同様に使えます。

鍵盤のオクターブアップ/ダウン設定(MOTIF ES6/MOTIF ES7)

ボイスプレイモードの場合(63ページ)と同様に、パネル上の[OCTAVE UP/DOWN]ボタンで鍵盤のオクターブアップ/ダウン設定ができます。

NOTE [OCTAVE]ボタンによる鍵盤のオクターブ設定は、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave (オクターブ)でも設定できます。また、ほかのモードに切り替えても、ここでの設定は維持されます。

TIP 鍵盤のキーを変える(トランスポーズ)

ボイスプレイモードの場合(63ページ)と同様に、ユーティリティモードで鍵盤トランスポーズの設定ができます。

NOTE 鍵盤のトランスポーズ設定はモード共通の設定で、ほかのモードに切り替えても設定は維持されます。

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル

ボイスプレイモードの場合(64ページ)と同様に、[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた状態でナンバーボタン[1]〜[16]を押すと、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが切り替わります。

NOTE 鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル)でも設定できます。また、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定で、ソングモード/パターンモードには関係ありません。

コントローラーを使う

ピッチベンドホイール

操作方法は、ボイスプレイモードの場合(64ページ)と同じです。

NOTE ピッチベンドレンジ(効果の幅)は、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。

NOTE ピッチベンドホイールへの、ピッチベンド以外の機能の割り当ては、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。

NOTE ピッチベンドホイールに割り当てられている機能に関係なく、ピッチベンドホイールを動かすことによって発生するMIDIメッセージは同じです。

モジュレーションホイール

操作方法は、ボイスプレイモードの場合(64ページ)と同じです。

NOTE 演奏音に意図しない効果がかからないよう、モジュレーションホイールを使わないときは、一番手前に戻しておきましょう。

NOTE モジュレーションホイールへの機能割り当ては、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。

NOTE モジュレーションホイールに割り当てられている機能に関係なく、モジュレーションホイールを動かすことによって発生するMIDIメッセージは同じです。

リボンコントローラー

操作方法は、ボイスプレイモードの場合(65ページ)と同じです。

NOTE リボンコントローラーへの機能割り当ては、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。

NOTE リボンコントローラーに割り当てられている機能に関係なく、リボンコントローラーを動かすことによって発生するMIDIメッセージを、パフォーマンス別に設定できます。また、リボンコントローラーから指を離したときの機能のしかたを、パフォーマンス別に設定できます。いずれも[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN画面で設定します。

ノブ(KN)

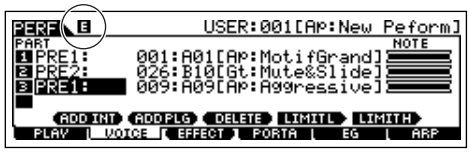
演奏しながらノブを回すことで、鍵盤演奏で鳴っているパフォーマンスの音色や音質を、リアルタイムに変えることができます。右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。各ノブに持たせる機能は、各パフォーマンスにあらかじめ設定されています。パフォーマンスを選び、鍵盤を弾きながらノブを回してみましょう。
また、[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンのどれかを押すことにより、各ノブに持たせる機能を切り替えることができます。各ボタンを押した場合のノブの機能は、90ページをご参照ください。

NOTE ノブを回してもその結果がサウンドに反映されない場合があります。基本操作(50ページ)をご参照ください。

エディットマークについて

ノブをコントロールすると、パフォーマンスの持つパラメーターを書き換えることになります。パフォーマンスパラメーターが書き換えられると、パフォーマンスプレイモードの画面左上に[E] (エディット)マークが表示され、パフォーマンスがエディット中でストア(保存)されていないことを示します。

エディットマーク



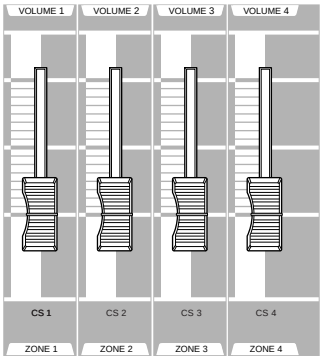
ノブコントロールによって作られたサウンドが気に入った場合は、パフォーマンスストアモードでストア(保存)してください(91ページ)。

[E] (エディット)マークは、他のパフォーマンスやモードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は失われますので、他のパフォーマンスを選ぶ前に必要に応じてストア(保存)してください。間違って失った場合は、エディットリコール機能(91ページ)を使って呼び戻すことができます。

パフォーマンスのユーザーバンクには、工場出荷時点であらかじめ用意されたパフォーマンス128個が入っています。パフォーマンスストアモード(91ページ)で保存操作をすると、工場出荷時点でのパフォーマンスが消えますのでご注意ください。なお、ユーティリティモード[UTILITY] → [JOB]画面で[ENTER]ボタンを押すことにより、工場出荷時点でのパフォーマンスを呼び戻すことができます(44ページ)。

コントロールスライダー (CS)について

パフォーマンスモードでのコントロールスライダーは、パフォーマンス各パートの出力レベルを調節します。パフォーマンスパート間のバランス調節に使えます。



NOTE コントロールスライダーを最小(0)にすることで、意図せずにパフォーマンスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上に上げてください。

アルペジオを使う

ボイスモードと同じ操作方法で、パフォーマンスモードでもアルペジオ機能を使えます。
パフォーマンスモードでは、パフォーマンスごとに、アルペジオタイプおよび関連パラメーターを設定し、パート別にアルペジオを鳴らす/鳴らさないを設定できます。したがって、全パートのボイスがアルペジオ演奏するようにも、特定パートのボイスだけがアルペジオ演奏するようにも設定できます。たとえば、任意のパートにドラムボイスを割り当て、そのパートだけがアルペジオ演奏するように設定しておけば、ドラムのリズムパターンをバックにした鍵盤演奏ができます。
本体には、あらかじめ用意された各パフォーマンスに、アルペジオ関連設定が入っています。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 パート別に、違うアルペジオタイプを鳴らすことはできません。

NOTE アルペジオのしくみについては、169ページをご参照ください。

■ 演奏中にアルペジオタイプを切り替える

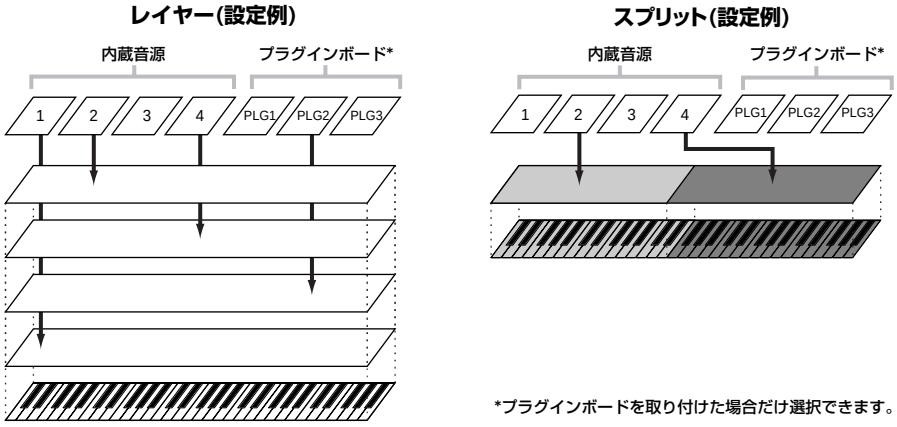
パフォーマンスプレイモードでも、ボイスプレイモードの場合(66ページ)と同様に、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ったアルペジオタイプの登録/切替操作ができます。
各パフォーマンスで鳴らすアルペジオタイプは、[PERFORM] → [F6] ARP画面、または[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP画面で選択します。
[SF1]〜[SF5]ボタンへのアルペジオタイプを変更登録した場合は、パフォーマンスストアモード(91ページ)で保存します。

■ ノブでアルペジオ演奏をコントロールする

ノブを回すことでアルペジオ演奏のテンポや音量などを、調節できます。また調節した結果が気に入った場合は、パフォーマンスストアモードで保存できます。
操作方法は、ボイスモードの場合(66ページ)と同じです。

各パートに好きなボイスを割り当てる

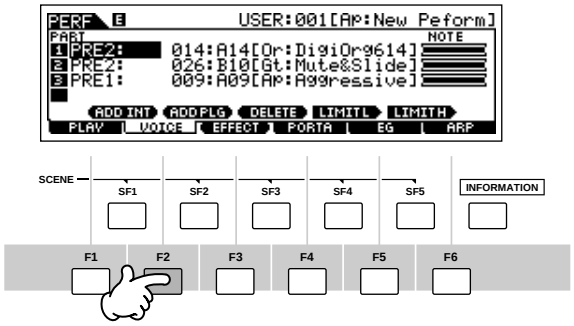
パフォーマンスは、4つの内蔵音源パートおよび3つのプラグイン音源パートの中から最大4つのパート(ボイス)を組み合わせて作ります。複数のボイスをレイヤーして(重ねて)演奏したり、別々の発音領域にスプリットして(分けて)演奏できます。お気に入りのボイスを好きな鍵域に割り当てることで、あなたのパフォーマンスに合った設定を作ってみましょう。



*プラグインボードを取り付けた場合だけ選択できます。

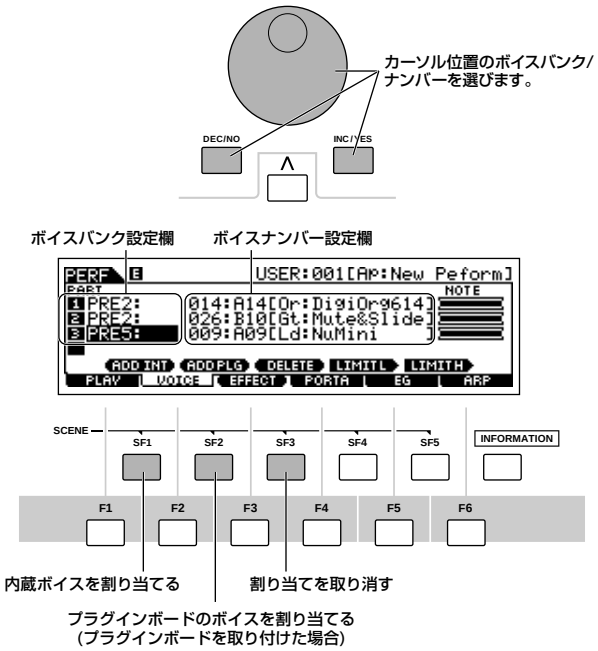
1 パフォーマンスプレイモードで、[F2] VOICEボタンを押します。

現在、選択されているパフォーマンスの各パートに、どんなボイスが割り当てられているかを示すリスト画面が現われます。



2 各パートにボイスを割り当てます。

カーソルボタンを使って、いずれかのパートのボイスバンク設定欄またはボイスナンバー設定欄に、カーソルを移動します。カーソル位置のパートにボイスが割り当てられている場合は、データダイアルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使ってボイスバンク/ナンバーを、使いたいものに変更します。カーソル位置のパートにボイスが割り当てられていない場合(空欄の場合)、[SF1] ADD INT、[SF2] ADD PLGボタンを使ってボイス割り当ての設定を行なってから、ボイスバンク/ナンバーを選びます。
ボイスバンク/ナンバーを選ぶとき、BANK、GROUP、NUMBERボタンを使ったボイスの選び方(60ページ)も使えます。



♪NOTE マルチパートプラグインボードPLG100-XGのボイスを、パフォーマンスパートに割り当てることはできません。

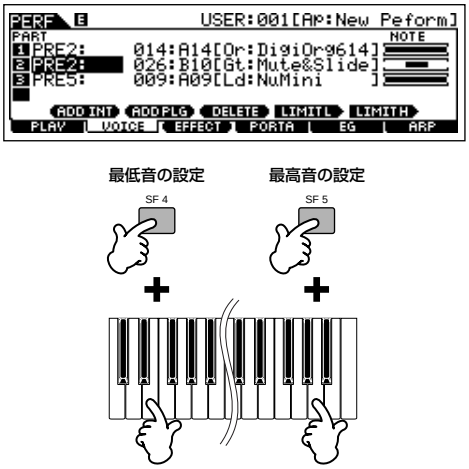
パートに内蔵ボイスを割り当てた場合、ボイスバンク設定欄では、以下のとおりバンクを選択できます。

PRE1 (プリセット1) ～ PRE6 (プリセット6)	ノーマルボイスのプリセットバンク1～6です。ボイスモードでの[PRE1]～[PRE6]ボタンに該当します。
USER1 (ユーザー 1)、USER2 (ユーザー 2)	ノーマルボイスのユーザーバンクです。ボイスモードでの[USER1]、[USER2]ボタンに該当します。
GM	GMノーマルボイスバンクです。ボイスモードでの[GM]ボタンに該当します。
PDR (プリセットドラム)	ドラムボイスのプリセットバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[PRE5]ボタンに該当します。
GMDR (GMドラム)	GMドラムボイスバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[GM]ボタンに該当します。
UDR (ユーザードラム)	ドラムボイスのユーザーバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[USER1]ボタンに該当します。

パートにプラグインボードのボイスを割り当てた場合、選択できるボイスバンクは取り付けたプラグインボードによって違います。
詳細はプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

3 各パートの発音鍵域を設定します。

[SF4] LIMIT Lボタンを押しながら鍵盤を押すことで発音域の最低音を、[SF5] LIMIT Hボタンを押しながら鍵盤を押すことで発音域の最高音を設定します。



4 コントロールスライダーを使って、パート間の音量を調節します。

5 設定が気に入ったら、パフォーマンスストアモードで保存しましょう。

[STORE]ボタンを押してパフォーマンスストアモードに入り、ストア(保存)先のパフォーマンスナンバーを決めたあと、[ENTER]ボタンを押すことで保存ができます。パフォーマンスストアに関する詳細は、91ページをご参照ください。

オーディオ入力音を活用する

パフォーマンスモードでは、A/D INPUT端子にマイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をオーディオ入力パートとして鳴らすことができます。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されます。オーディオ入力パートに関する設定は、パフォーマンスごとに行ないパフォーマンスストアモードで保存します。

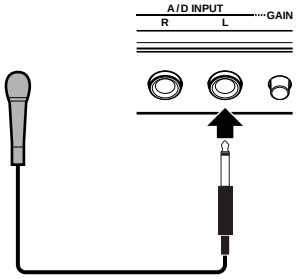
NOTE オーディオ入力パートは、ソングモード、パターンモードでも扱えます。ボイスモードのみ、扱えません。またここでの説明は、パフォーマンスモードを例にしていますが、ソングモード/パターンモードでも接続方法は基本的に同じです。ソング/パターンでは、マイクに関する設定(下記手順8に該当)はソングミキシングエディットモード/パターンミキシングモードで行ないます。

マイクを接続する

マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器をA/D INPUT端子に接続する場合の説明です。

1 **本体の電源がオフになっていること、および本体リアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。**

2 **本体リアパネルのA/D INPUT L端子へ、マイク端子を差し込みます。**

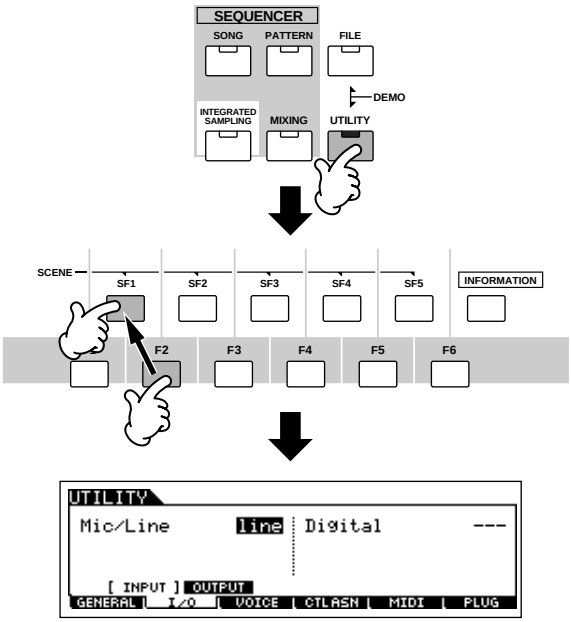


NOTE マイクは、ダイナミック型マイクをご使用ください。コンデンサーマイクは使用できませんので、ご注意ください。

3 **本体の電源をオンにします。**

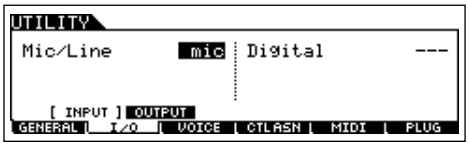
4 **[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイモードに入り、演奏に使うパフォーマンスを選びます。**

5 **[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、さらに[F2] I/Oボタン、[SF1] INPUTボタンを押します。**



6 **Mic/Line (マイク/ライン) = mic (マイク)に設定します。**

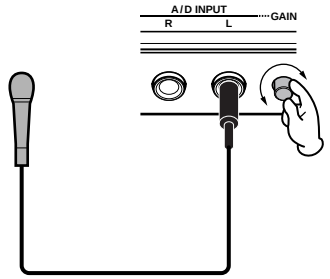
カーソルボタンを使ってカーソルをMic/Line (マイク/ライン)の設定位置へ移動したあと、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使って、Mic/Line (マイク/ライン) = mic (マイク)に設定します。



NOTE マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic (マイク)」に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line (ライン)」に設定します。

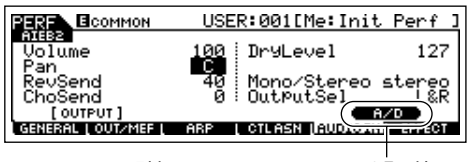
NOTE ここでの設定は、全モードに共通です。また設定を保存しておきたい場合は、[STORE]ボタンを押してください。

7 **本体リアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブを回して、マイク音声の入力レベルを調節します。**



8 **[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN画面で、必要な設定を行ないます。**

設定できるパラメーター詳細は、リファレンス(215ページ)をご参照ください。



別売のAIEB2またはmLAN16Eを取り付けている場合は、[SF5] A/Dボタンを押して、A/D画面を呼び出します。

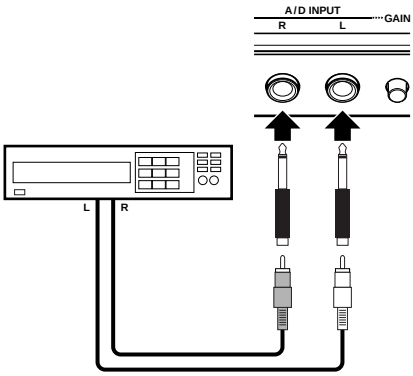
9 **設定を保存しておきたい場合は、パフォーマンスストアモードで保存します(91ページ)。**

オーディオプレーヤーを接続して鳴らす

CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの出力レベルの高い機器をA/D INPUT端子に接続する場合の説明です。

1 **本体とオーディオプレーヤーの電源がオフになっていること、また本体リアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。**

2 **本体リアパネルのA/D INPUT端子へ、オーディオプレーヤーからのケーブルを差し込みます。**



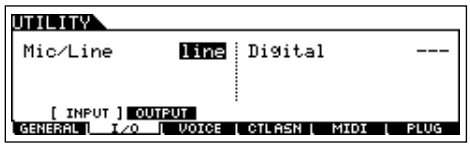
3 **オーディオプレーヤーの電源をオンにしたあと、本体の電源をオンにします。**

4 **[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイモードに入り、演奏に使うパフォーマンスを選びます。**

5 **[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、さらに[F2] I/Oボタン、[SF1] INPUTボタンを押します。**

6 **Mic/Line (マイク/ライン) = line (ライン)に設定します。**

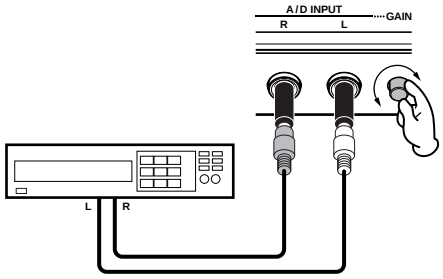
カーソルボタンを使ってカーソルをMic/Line (マイク/ライン)の設定位置へ移動したあと、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使って、Mic/Line (マイク/ライン) = line (ライン)に設定します。



NOTE マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic (マイク)」に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line (ライン)」に設定します。

NOTE ここでの設定は、全モードに共通です。また設定を保存しておきたい場合は、[STORE]ボタンを押してください。

7 **本体リアパネルにあるGAIN (ゲイン)ノブを回して、オーディオ音声の入力レベルを調節します。**



8 **[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN画面で、必要な設定を行ないます。**

設定できるパラメーター詳細は、リファレンス(215ページ)をご参照ください。別売のAIEB2またはmLAN16Eを取り付けている場合は、[SF5] A/Dボタンを押してA/D画面を選びます。

9 **設定を保存しておきたい場合は、パフォーマンスストアモードで保存します(91ページ)。**

NOTE A/D端子以外にも、AIEB2 (別売)装着時のOPTICAL INPUT端子、DIGITAL INPUT端子からのオーディオ入力音声や、mLAN16E (別売)装着時のmLAN端子からのオーディオ入力音声も、オーディオ入力パートとして扱います。詳細は、165ページをご参照ください。

プラグインボードを使う

別売のプラグインボードを装着することで、本体の音源システムを拡張できます。単なるボイス数の拡張ではなく、音源システム自体を拡張するしくみになっていますので、同時発音数も増えます。プラグインボードのボイスは、本体のボイスと同じように演奏したり、パフォーマンス、ソング、パターンのパートの1つとして使用できます。
MOTIF ESはモジュラーシンセシスプラグインシステム(下記参照)に対応しているので、モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応したプラグインボードを装着できます。

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

モジュラーシンセシスプラグインシステム

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

プラグインボードの種類

プラグインボードにはシングルパートプラグインボード、マルチパートプラグインボード、エフェクトプラグインボードの3つのタイプがあり、目的に合った音源システムを構築できます。

シングルパートプラグインボード

本体に鍵盤演奏用に1パート、すなわちシングル音源(162ページ)を追加するプラグインボードです。本体搭載のAWM2音源以外の音源システムを搭載したプラグインボードもあります。

● アナログフィジカルモデリングプラグインボード(PLG150-AN)

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

● ピアノプラグインボード(PLG150-PF)

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

● アドバンストDX/TXプラグインボード(PLG150-DX)

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

● バーチャルアコースティックプラグインボード(PLG150-VL)

楽器の発音原理そのものをリアルタイムにシミュレートする物理モデル音源(VA音源)により、PCM系音源では得られないリアルサウンドを堪能できます。別売のブレスコントローラー (BC3)やウィンドMIDIコントローラー (WX5)と組み合わせて、表現豊かな管楽器演奏も楽しめます。

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

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

マルチパートプラグインボード

本体にマルチ音源(162ページ)を追加するプラグインボードです。

● XGプラグインボード(PLG100-XG)

16パートのXG音源を搭載するプラグインボードです。市販のXG/GMマークのついたソングデータを多彩な音色やエフェクトによる豊かな表現力を用いて演奏させます。

エフェクトプラグインボード

本体にエフェクトブロックを追加するプラグインボードです。

● ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)

4種類のエフェクトタイプにより、任意のパートにハーモニーエフェクトを付加できます。コード進行やコーラスパートの演奏をあらかじめMIDIデータとして用意することで、ボーカル音声にコーラスパートを自動的に付加できます。また、マイクとキーボードを使って、ボコーダーのような使い方もできます。

シングルパートプラグインボードを使う

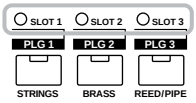
PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-DX、PLG150-VL、PLG150-DR、PLG150-PCなどのシングルパートプラグインボードを取り付けて、ボイスモードでプラグインボイスを選んで弾いてみましょう。

1 **本体の電源をオフにした上で、シングルパートプラグインボードを、本体に取り付けます。**

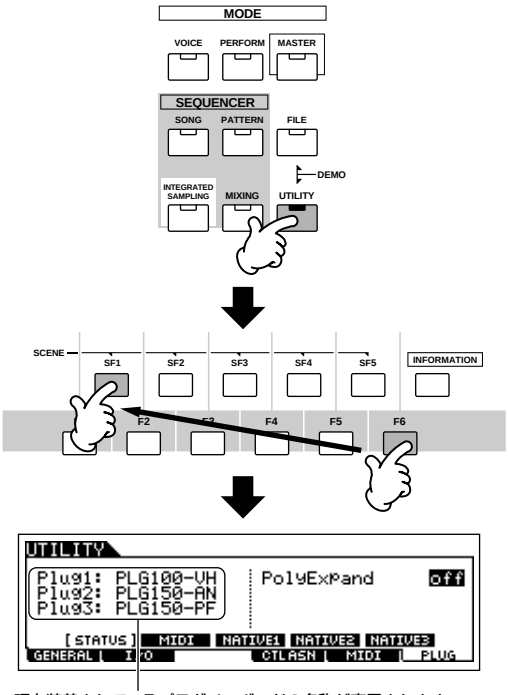
283ページをご参照ください。

2 **本体の電源をオンにします。**

取り付けたスロットに該当するボタンのランプが点灯します。

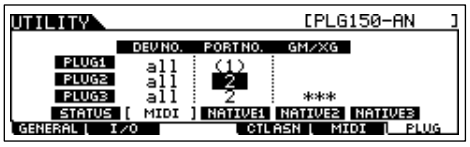


3 **[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS画面で、プラグインボードの取付状況を確認します。**



現在装着されているプラグインボードの名称が表示されます。

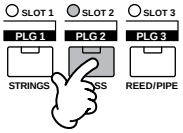
4 **[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI画面で、ポートを「2」または「3」に設定します。**



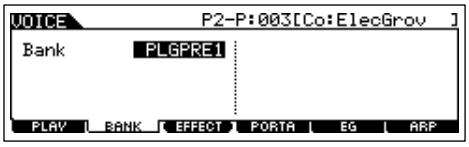
NOTE ここでのポート設定を「1」または「off」にしておくと、ソング/パターン再生のときに内蔵ボイスとプラグインボードのボイスが同時に鳴ってしまう可能性があります。したがって、ソングモード/パターンモードで使用する場合は、「2」または「3」に設定することをおすすめします。また同様のトラブルを防ぐため、マルチパートプラグインボードを既に取り付けてある場合は、マルチパートプラグインボードのポートナンバーと違う値に設定しておくことをおすすめします。

5 **[VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入ってから、プラグインボイスを選びます。**

プラグインボイスの選び方は、ノーマルボイスの選び方(60ページ)と同じですが、バンクとしてプラグインバンクのいずれかを選びます。取り付けたスロットに該当するボタンを押します。



さらに、各プラグインボードでのバンクを選択します。[F2] BANKボタンを押し、バンク選択画面を呼び出した上で選びます。



NOTE 各プラグインボードのバンク構成については、プラグインボードの取扱説明書をご参照ください。PLGPRE (プラグインプリセット)についてはプラグインボイスリストを、035/000のように表記されるボードボイスバンクについては、ボイスマップ/リストをご参照ください。PLGUSR (プラグインユーザー)は、本体でエディットして保存(ストア)したボイスのバンクです。

6 **鍵盤を弾いてみましょう。**

NOTE プラグインボードを取り付けた直後に手順5でユーザーバンク(PLG1USR、PLG2USR、PLG3USR)を選択した場合、鍵盤を弾いても音は出ません。ボイスエディットモードでユーザープラグインボイスを作った上で、鍵盤演奏してみましょう。

プラグインボイスとボードボイス

シングルプラグインボードを取り付けることによって鳴らせるボイスには、プラグインボイスとボードボイスの2種類があります。
ボードボイスとは、プラグインボードを装着した本体機器上のパラメーターを付加していない、プラグインボード上のオリジナルボイスを指します。それに対してプラグインボイスは、ボードボイスにエフェクトやEGなど、本体機器のさまざまなパラメーターを加工して作り上げたボイスを指します。プラグインボイスの素材が、ボードボイスともいえます。
MOTIF ESでは、プラグインボイスがあらかじめ準備されているので、プラグインボードを取り付けただけですぐにプラグインボードサウンドによる演奏を楽しめます。

NOTE プラグインボイスは、本体のボイスエディットモードでパラメーターの編集(エディット)ができます。

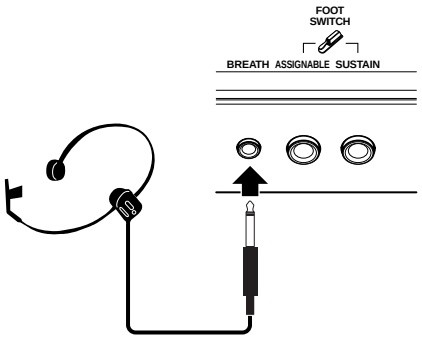
NOTE ボードボイスは、プラグインボードに付属のエディター (コンピューターソフトウェア)を使って、パラメーターの編集(エディット)ができます。

TIP PLG150-VLを取り付けブレスコントローラーで演奏する

PLG150-VLでは、楽器の発音原理そのものをリアルタイムにシミュレートする物理モデル音源(VA音源)を採用しているため、管楽器音色などはブレスコントローラーを使って演奏すると、よりリアルな感覚を得られるでしょう。

1 プラグインボードPLG150-VLを、本体に取り付けます。

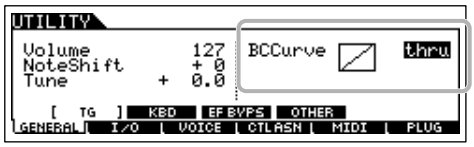
2 ブレスコントローラー BC3を、リアパネルに接続します(42ページ)。



3 本体の電源をオンにします。

4 プラグインボードPLG150-VLに関する設定を、ユーティリティモードで行ないます。前ページの手順3〜4に該当します。

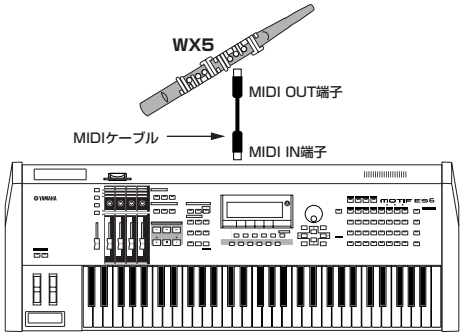
5 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurveで、ブレスコントローラーカーブを設定します(260ページ)。



6 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ってから、プラグインボイスを選びます。

7 ブレスコントローラーに息を吹き込んでみましょう。

また、PLG150-VLのプラグインボイスを鳴らす方法として、ヤマハウィンドコントローラー WX5も使えます。この場合、本体との接続はMIDIケーブルを使います。



マルチパートプラグインボードを使う

マルチパートプラグインボードPLG100-XGの使用方法として、ソングモードでXGソングを鳴らす方法を例にとって説明します。あらかじめ、スマートメディアまたはUSB記憶装置にXGソング(スタンダードMIDI)ファイルを準備してください。

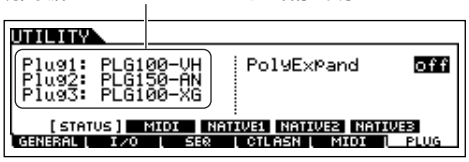
1 **本体の電源をオフにした上で、マルチパートプラグインボードPLG100-XGを本体のスロット3に取り付けます。**

283ページをご参照ください。

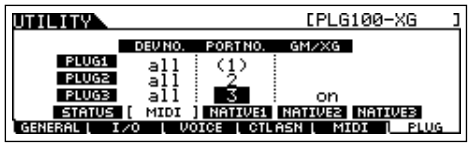
2 **本体の電源をオンにします。**

3 **[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS画面で、プラグインボードの取付状況を確認します。**

現在装着されているプラグインボードの名称が表示されます。



4 **[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI画面で、受信ポートとして「2」または「3」に設定します。**



NOTE ここでのポート設定を「1」または「off」にしておくと、ソング/パターン再生のときに内蔵ボイスとPLG100-XGのボイスが同時に鳴ってしまう可能性がありますので、「2」または「3」に設定することをおすすめします。また同様のトラブルを防ぐため、シングルプラグインボードを既に取り付けてある場合は、シングルプラグインボードのポートナンバーと違う値に設定しておくことをおすすめします。

5 **[SONG]ボタンを押してソングモードに入ってから、[FILE]ボタンを押してファイルモードに入ります。**

6 **[FILE] → [F3] LOAD画面で、スマートメディアまたはUSB記憶装置からXGソング(スタンダードMIDI)ファイルを本体にロードします。**

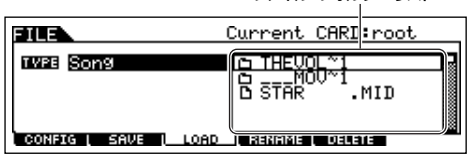
1 **XGソングの入ったスマートメディアをカードスロットに入れる、またはXGソングの入ったメディアを、USB TO DEVICE端子に接続されたUSB記憶装置のスロットに入れます。**

2 **[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。**

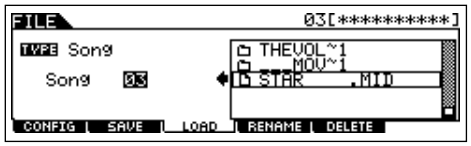
「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

3 **[FILE] → [F3] LOAD → TYPE (タイプ) = Song (ソング)に設定します。**

ファイル/フォルダーリスト



4 **カーソルボタンを使ってカーソルをファイルリストに移動した上で、XGソングファイルを選び、[ENTER]ボタンを押します。**

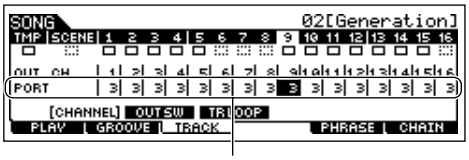


5 **ロード先のソングナンバーを選んだ上で、[ENTER]ボタンを押すとロードが開始されます。**

既にデータが存在するソングをロード先として選んでロードを実行した場合、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

7 **[SONG]ボタンを押してソングモードに戻り、XGソングをロードした先のソングナンバーを選択します。**

8 **[SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL画面で、全トラックの送信ポート設定を、手順4で設定した受信ポートナンバーに設定します。**



送信ポートを設定します。

9 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、XGソングを再生します。**

エフェクトプラグインボードを使う

エフェクトプラグインボードPLG100-VHを使って、パフォーマンス、ソング、パターンの任意のパートにプラグインインサーション(177ページ)として、エフェクトをかけることができます。ここでは例として、パフォーマンスモードでのマイク入力音声にPLG100-VHのエフェクトをかけるために必要な設定方法を説明します。

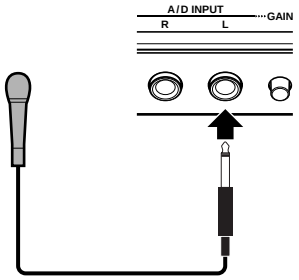
NOTE ソング/パターンでは、エフェクトプラグインボードに関する設定(下記手順6〜7に該当)はソングミキシングエディットモード/パターンミキシングモードで行ないます。

NOTE ボイスモードでは、エフェクトプラグインボードを使えません。

1 本体の電源をオフにした上で、エフェクトプラグインボードPLG100-VHを本体のスロット1に取り付けます。

283ページをご参照ください。

2 本体リアパネルのA/D INPUT L端子へマイク端子を差し込みます(72ページ)。



NOTE マイクは、ダイナミック型マイクをご使用下さい。コンデンサーマイクは使用できませんので、ご注意ください。

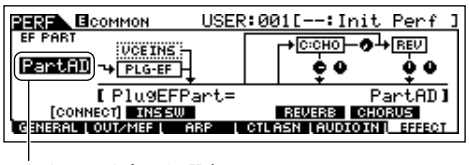
3 本体の電源をオンにします。

4 [PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイモードに入り、パフォーマンスを選んだ上でマイクに関する必要な設定を行ないます。

詳細は、72ページの手順4〜9に従ってください。

5 [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS画面で、プラグインボードの取付状況を確認します。

6 [PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT画面で、プラグインインサーションエフェクトをかけるパートとして「PartAD」を選択します。

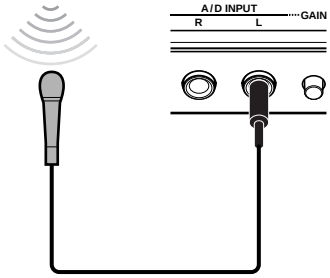


ここにカーソルを合わせて設定します。

7 [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF画面で、エフェクトタイプを選ぶなど、必要な設定を行ないます。

詳細は、プラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

8 マイクに音声を入力して、エフェクトのかかり具合を確かめます。



9 必要に応じて、マイク入力音声やPLG100-VHの設定を、パフォーマンスとしてパフォーマンスストアモードで保存します(91ページ)。

クイックガイド(使いこなす)

ボイスをエディット(編集)する

[VOICE] → [EDIT]操作により呼び出せるボイスエディットモードでは、ボイスを構成するさまざまなパラメーターをエディット(編集)することで、オリジナルのボイスを作ります。プリセットボイスのパラメーター設定を変更することで、ボイスを好みのサウンドに変えてみましょう。ボイスエディットは、ボイスの種類によって操作方法やパラメーターが違います。

● ノーマルボイスのエディット

鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」は、最大4個のエレメントで構成されています。ノーマルボイスのエディットは、4つのエレメントに共通のパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントごとのパラメーターを設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。

● ドラムボイスのエディット

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

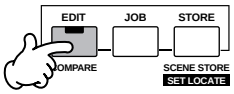
● プラグインボイスのエディット

プラグインボードを取り付けることによって演奏できる「プラグインボイス」のエディットは、基本的にはノーマルボイスと同じ操作方法ですが、プラグインボイスはエレメントが1つだけである点が違います。

ノーマルボイスをエディットする

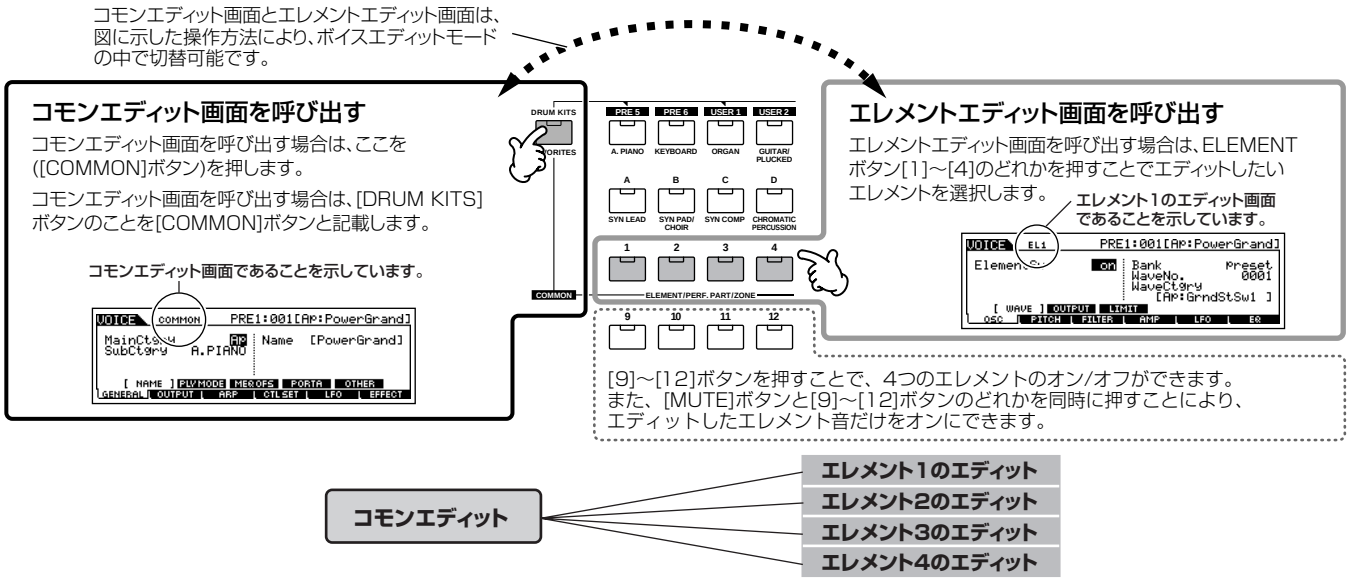
1 **[VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入り、エディットの対象とするノーマルボイスを選びます(60ページ)。**

2 **[EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。**



3 **目的に応じて、コモンエディットまたはエレメントエディット画面を呼び出します。**

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG (エンベロープジェネレーター)など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーターをエディットしたい場合は、エレメントエディット画面を呼び出してください。
アルペジオ、コントローラー、エフェクトなどのパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。



4 [F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

● ボイスのサウンドを作る基本パラメーター

エレメント選択 → [F1] 〜 [F6]

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった、ボイス作りに欠かせないシンセサイザーの基本とも言えるパラメーターは、エレメントエディット画面で設定を行ないます。

[F1] OSC (オシレーター)	160ページ、195ページ
[F2] PITCH (ピッチ)	160ページ、196ページ
[F3] FILTER (フィルター)	161ページ、197ページ
[F4] AMP (アンプリチュード)	162ページ、199ページ
[F5] LFO	162ページ、201ページ
[F6] EQ (イコライザー)	178ページ、201ページ

● エフェクト関連パラメーター 177ページ、194ページ

[COMMON] → [F6] EFFECT (エフェクト)

DSP (デジタルシグナルプロセッサー)を使って、ボイスサウンドに残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工します。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。ボイスエディットでは、コモンエディット画面でエフェクト関連の設定を行ないます。

● コントローラー関連のパラメーター 155ページ、192ページ

[COMMON] → [F4] CTL SET (コントローラーセット)

ピッチベンド、モジュレーションホイール、リボンコントローラー、ノブ(ASSIGN 1、2)、鍵盤のアフタータッチといった本体に装備されているコントローラーや、フットスイッチ、フットコントローラー、ブレスコントローラーといった本体リアパネルに接続するオプションのコントローラーに、どのような機能を割り当てるかを、ボイスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

● アルペジオ関連のパラメーター 169ページ、191ページ

[COMMON] → [F3] ARP (アルペジオ)

アルペジオタイプや再生テンポなどを、ボイスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

5 手順3〜4を繰り返すことで、ノーマルボイスエディットを行ないます。

6 エディットしたノーマルボイスに名前を付けます。

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

7 エディット内容を、ユーザーメモリー(187ページ)に保存(ストア)します。

ボイスストアモードで保存します。詳細は、85ページをご参照ください。

8 必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたボイスを、スマートメディア/USB記憶装置に保存します。

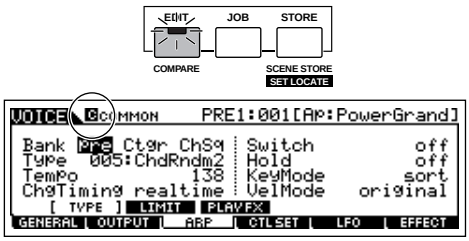
ボイスエディット内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんので、必ずしもこの操作は必要ありません。必要に応じて行なってください。詳細は、85ページをご参照ください。

コンペア機能

エディット中のボイスについて、エディット前の音とエディット中の音とを聞き比べることができます。

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

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



2 もう一度[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態([E]マークが表示され、[EDIT]ボタンランプが点灯している状態)に戻ります。

手順1と2を繰り返すことで、エディット前の音、エディット中の音を聞き比べます。

NOTE コンペア状態では、ボイスエディットはできません。

TIP ノブを使ってエディットする

ボイスエディットモードだけでなく、ボイスプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりボイスパラメーターが変更されます。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	現在選択されているボイスのパン(ステレオ定位)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	190ページ
REVERB (リバーブ)	リバーブエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	191ページ
CHORUS (コーラス)	コーラスエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	191ページ
TEMPO (テンポ)	アルペジオ再生のテンポを調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [F6] ARP → Tempo	189ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を上げ下げすることで、音の明るさを調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG →CUTOF	189ページ
RESONANCE (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量をブースト/カットします。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG →RESO	189ページ
ATTACK (アタックタイム)	音のアタックタイム(音の立ち上がりに要する時間)を調節します。たとえば、音の立ち上がりが遅いストリングス系のサウンドなどでは、ノブを右に回してアタックタイムを長めに設定してみるとよいでしょう。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → ATK (AEG)	189ページ
RELEASE (リリースタイム)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離してから音が消えるまでの時間)を調節します。音に余韻をつけて長く響かせたい場合は、ノブを右に回してリリースタイムを長くします。逆に歯切れのいいサウンドを作る場合はリリースタイムを短くします。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → REL (AEG)	189ページ

NOTE ここでの設定は、ボイスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	アルペジオ再生のスイング感を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	192ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	192ページ
VELOCITY (ベロシティ)	アルペジオ再生音のベロシティ (強さ)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	192ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	アルペジオ再生の時間を、テンポを基に伸縮します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	192ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	マスターEQ低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	190ページ
LO MID (ローミッド)	マスターEQ中低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	190ページ
HI MID (ハイミッド)	マスターEQ中高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	190ページ
HI (ハイ)	マスターEQ高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	190ページ

NOTE ボイスエディットモードでのEQ設定は、[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ画面での、全ボイス共通のマスターEQ設定に対するオフセットです。

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	263ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT]→ [COMMON] → [F4] CTL SET画面で割り当てられたパラメーター	192ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

NOTE 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関する全ボイス共通のパラメーター ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

TIP コントロールスライダー (CS)を使ってエディットする

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

ボイスモードでのコントロールスライダーは、ノーマルボイス各エレメント、またはドラムボイス全キーの出力レベルを調節します。ノーマルボイスが選択されている場合は、エレメント間のバランス調節に使えます。

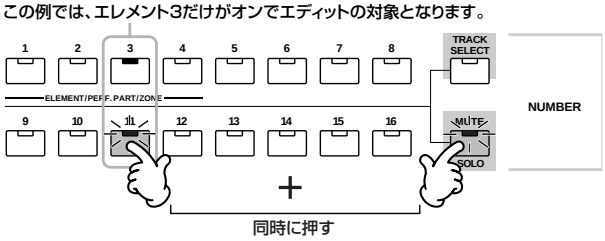
NOTE コントロールスライダーを操作することで、意図せずにボイスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上に上げてください。

エディットしたいエレメントだけをオンにする(ソロ)

1 ノーマルボイスエディット中に、[MUTE]ボタンを押しながら [9]〜[12]のどれかを押します。

[MUTE]ボタンと押されたナンバーボタンのランプが点滅し、該当するエレメントだけがオンでエディットできる状態になります。

この例では、エレメント3だけがオンでエディットの対象となります。



2 別のエレメントをエディットしたい場合は、[9]〜[12]のどれか(手順1で選んだナンバーを除く)を押します。

3 もう一度[MUTE]ボタンを押すと、ソロが解除されます。

エディットリコール

あるボイスをエディットしているときに、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。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(リコール)ができます。

1 ボイスモードで[JOB]ボタンを押して、ボイスジョブモードに入ります。

2 [F2] RECALL (リコール)ボタンを押して、リコール画面を呼び出します。

3 [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。

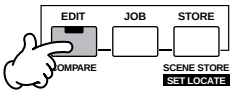
[DEC/NO]ボタンを押すと元の画面に戻ります。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、エディットリコールが実行され、ボイスエディットの最終状態が復元されます。

ドラムボイスをエディットする

1 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入り、エディットの対象とするドラムボイスを選びます(61ページ)。

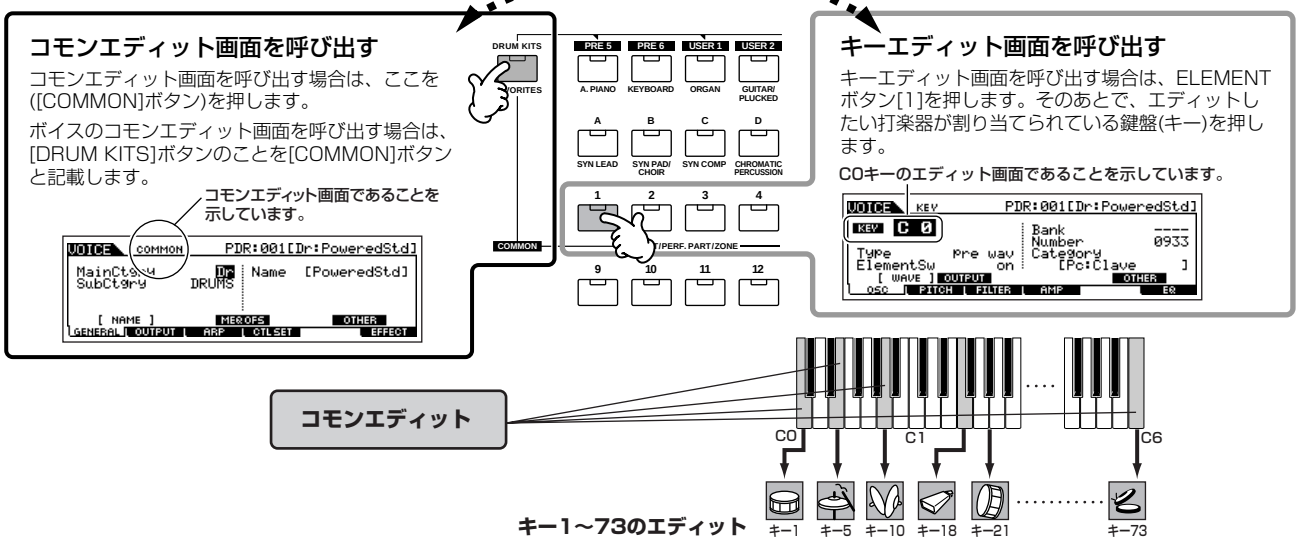
2 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。



3 目的に応じて、コモンエディットまたはキーエディット画面を呼び出します。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG (エンベロープジェネレーター)など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーターをエディットしたい場合は、キーエディット画面を呼び出してください。そのあとで、エディットしたい打楽器が割り当てられている鍵盤(キー)を押します。アルペジオ、コントローラーなど、ボイスに附随の設定をするパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面とキーエディット画面は、図に示した操作方法により、ボイスエディットモードの中で切替可能です。



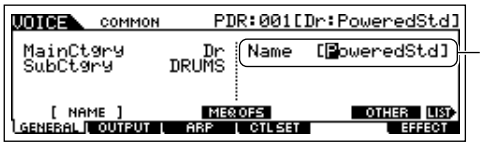
4 **[F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。**

エディットできる代表的なパラメーターは、ノーマルボイスと同じです(80ページ)。ノーマルボイスのエレメントエディットは、ドラムボイスではキーエディットが該当します。なお、ドラムボイスエディットではLFO設定はありません。

5 **手順3〜4を繰り返すことで、ドラムボイスエディットを行ないます。**

6 **エディットしたドラムボイスに名前を付けます。**

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。



7 **エディット内容を、ユーザーメモリーに保存(ストア)します。**

ボイスストアモードで保存します。詳細は、85ページをご参照ください。

8 **必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたボイスを、スマートメディア/USB記憶装置に保存します。**

ボイスエディット内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんので、必ずしもこの操作は必要ありません。必要に応じて行なってください。詳細は、85ページをご参照ください。

TIP 自分の好みの打楽器を各鍵盤(キー)に割り当てる

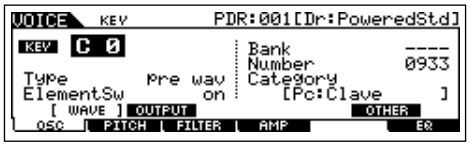
[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE

ドラムボイスエディットでは、各打楽器のサウンドを調節するだけでなく、各鍵盤への打楽器の割り当てを自由に変えることでオリジナルのドラムキット(ドラムボイス)を作ることができます。

1 **ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。**

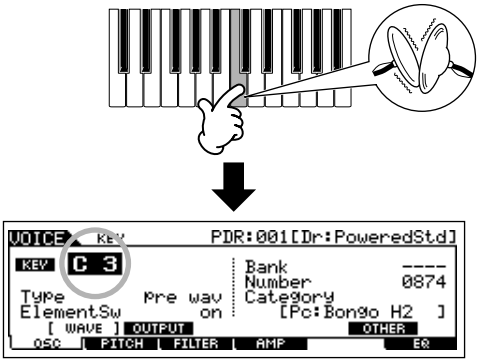
82ページの手順3をご参照ください。

2 **[F1] OSC → [SF1] WAVE画面を呼び出します。**



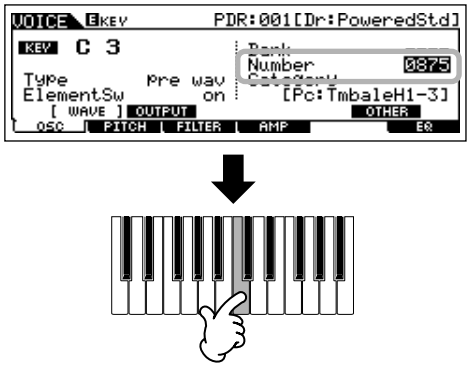
3 **打楽器を割り当てたい鍵盤を押します。**

現在割り当てられている打楽器音が鳴ります。



4 **ウェーブを選ぶことで、鍵盤に打楽器を割り当てます。**

Number (ナンバー)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで番号を変更することで、ウェーブを選びます。変更したら、手順3で指定した鍵盤を弾いて音を確かめます。



5 **手順3〜4を繰り返すことで、オリジナルのドラムキットを作ります。**

6 **完成したドラムキットを、ドラムボイスとしてユーザーメモリーにストア(保存)します。**

ボイスストアモードで保存します。詳細は、85ページをご参照ください。

7 **必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたボイスを、スマートメディア/USB記憶装置に保存します。**

TIP ハイハットオープンとクローズが同時に発音しないようにする

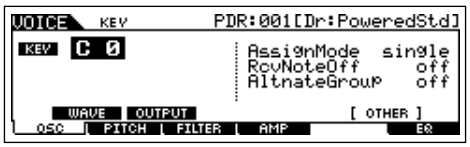
[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup (オルタネートグループ)

ドラムボイスの各キーに割り当てられた打楽器の中には、ハイハットシンバルのオープンとクローズのように、同時に発音することがあり得ない組み合わせがあります。このような打楽器を1つのグループに登録しておくことで、現実のドラムセットのサウンドをリアルに再現します。
プリセットのドラムボイスではオルタネートグループがあらかじめ設定されているので、この操作をする必要はありませんが、自分で打楽器を割り当てる作業をしている場合などは、忘れずに設定しましょう。

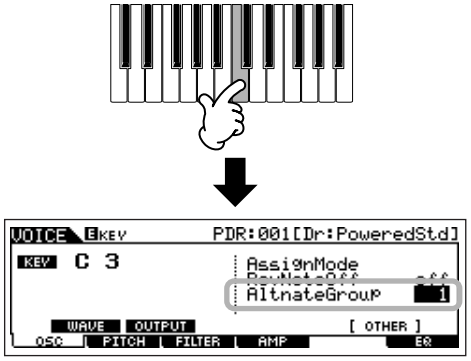
1 ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。

82ページの手順3をご参照ください。

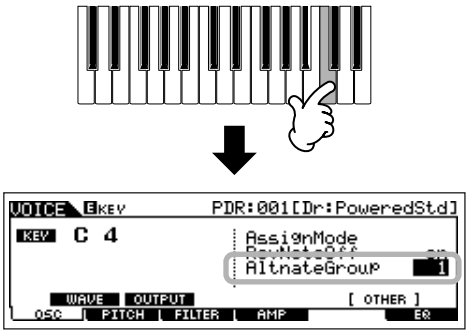
2 [F1] OSC → [SF5] OTHER画面を呼び出します。



3 ハイハットオープンに該当する鍵盤を弾き、AltnateGroup (オルタネートグループ) = 1に設定します。



4 ハイハットクローズに該当する鍵盤を弾き、AltnateGroup (オルタネートグループ) = 1に設定します。



5 設定が正しくできたか確認します。

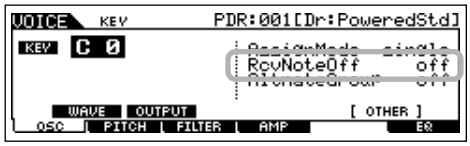
ハイハットオープンが割り当てられた鍵盤を弾いたすぐあとにハイハットクローズが割り当てられた鍵盤を弾くと、ハイハットクローズの音が鳴ると同時にハイハットオープンの発音が途中で止まります。

以上の設定も、ドラムボイスデータの一部ですので、必要に応じてボイスストアモードでストア(保存)を行なってください。

TIP 鍵盤を離したときの鳴りかたを決める

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

鍵盤から指を離したとき(ノートオフのとき)に、打楽器の発音を止めるか止めないかの設定ができます。
RcvNoteOff (レシーブノートオフ) = off (オフ)に設定すると、該当するキーを一度押したら(すぐに離鍵したとしても)打楽器音は必ず最後まで鳴ります。on (オン)に設定した場合は、該当するキーを離した時点で打楽器の発音は止まります。



TIP 鍵盤(キー)ごとの出力先を変える

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel (アウトプットセレクト)

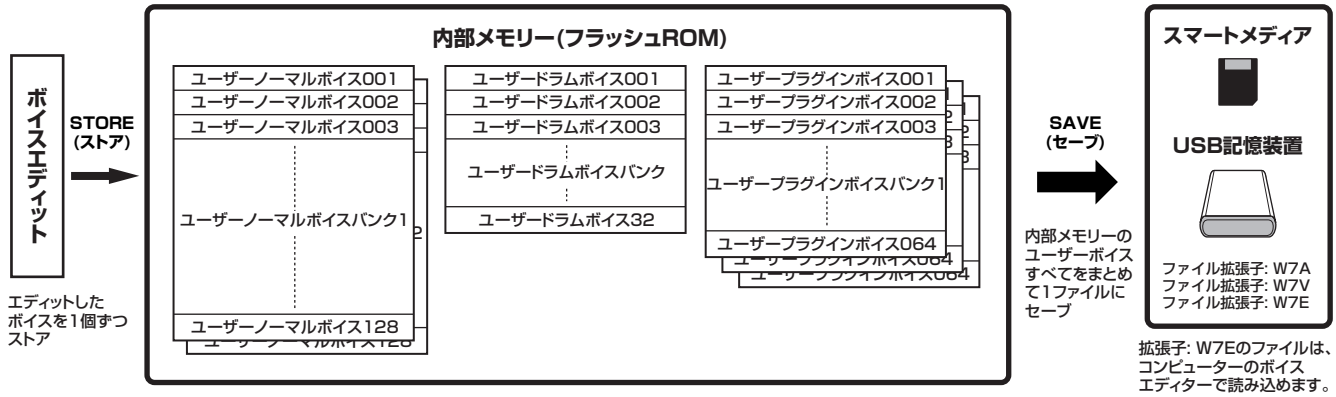
ドラムボイスでは、鍵盤(キー)ごとに出力端子を変えられます。特定の打楽器に、本体とは別のエフェクターをかけたい場合などにこの機能を使うと便利です。
詳細は、31ページをご参照ください。

プラグインボイスをエディットする

プラグインボードを取り付けることによって演奏できる「プラグインボイス」のエディットは、基本的にはノーマルボイスと同じ操作方法ですので79ページをご参照ください。ただし、プラグインボイスはエレメントが1つだけである点がノーマルボイスと違いますので、ご注意ください。また、設定できるパラメーターも一部違います。詳細は、リファレンス(205ページ)をご参照ください。

作ったボイスを保存する

ボイスエディットモードで作ったボイスの保存には、内部メモリーへの保存(ストア)と、スマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)の2種類に分けられます。



ボイスストアモードでの保存先はフラッシュ ROMですので、保存されたユーザーボイスは電源を切っても消えません。したがって、スマートメディア/USB記憶装置への保存は必ずしも必要ではありませんが、バックアップとして、またデータライブラリー構築のためご活用ください。

内部メモリーにユーザーボイスとして保存(ストア)する

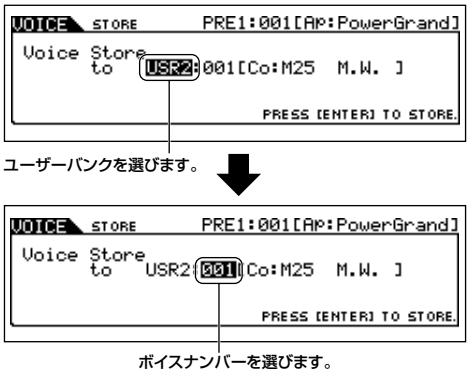
[VOICE] → [STORE]

1 ボイスエディットが終わった時点で[STORE]ボタンを押し、ボイスストアモードに入ります。

ストアは、別のボイスを選ぶ前に実行してください。

2 ボイスの保存(ストア)先を設定します。

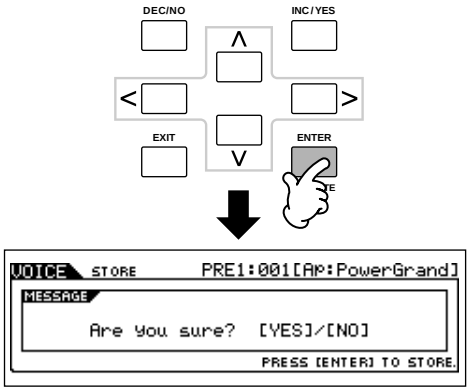
データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、ユーザーバンク(ノーマルボイスの場合はUSR1またはUSR2、ドラムボイスの場合はUDR、プラグインボイスの場合はP1-U～P3-U)およびボイスナンバーを設定します。



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ます。大切なデータは、あらかじめスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。

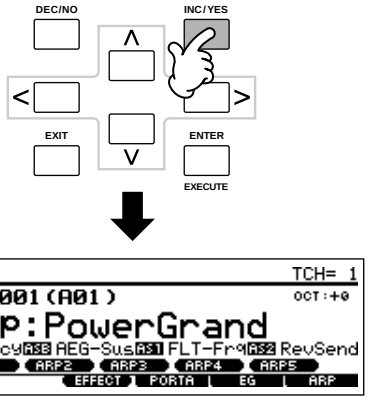
3 [ENTER]ボタンを押します。

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]ボタンを押します。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。



ストアの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

ストア(保存)を実行せずに、ほかのボイスを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。ボイスストアは、ほかのボイスを選ぶ前に実行してください。

スマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

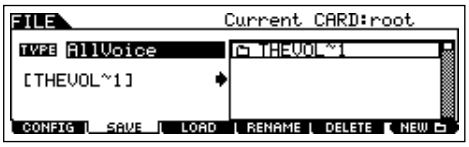
保存先が、スマートメディアでもUSB記憶装置でも操作は同じです。スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 **[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。**

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 **[F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。**

3 **TYPE (タイプ) = All Voice (オールボイス)と設定します。**

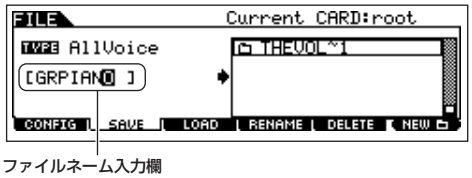


TYPE (タイプ)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでファイルタイプを設定します。ボイスデータをセーブできるファイルタイプとして下記3種類がありますが、ここでは例として「AllVoice (オールボイス)」に設定します。

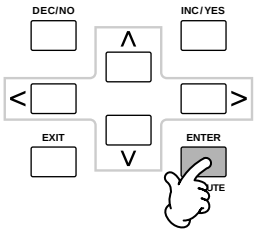
All (オール)	ボイスだけでなく、本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: W7A)にセーブします。
AllVoice (オールボイス)	すべてのボイスを、一括で1つのファイル(拡張子: W7V)にセーブします。
Voice Editor (ボイスエディター)	すべてのボイスを、一括で1つのボイスエディター用ファイル(拡張子: W7E)としてセーブします。

4 **ファイルネームを入力します。**

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。



5 **[ENTER]ボタンを押すと、セーブが実行されます。**



手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

セーブ実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

■ スマートメディア/USB記憶装置からボイスを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

前ページで、「AllVoice (拡張子: W7V)」でセーブ(保存)したボイスデータを、再度本体へ呼び戻してみましょう。

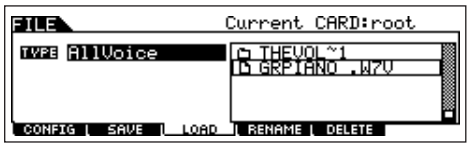
1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

前ページでセーブしたファイルには、すべてのユーザーボイスが入っています。
すべてのボイスを一括でロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = AllVoice (オールボイス)と設定します。
任意のボイスだけをロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)と設定します。

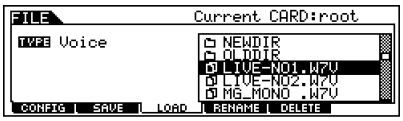


4 ロードするファイル( )を選択します。

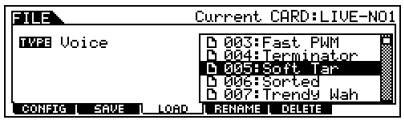
前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7V) にカーソルを合わせましょう。手順3でTYPE (タイプ) = AllVoice (オールボイス)を選んだ場合は、手順5に進んでください。手順3でTYPE (タイプ) = Voice (ボイス)を選んだ場合は、以下の操作を行なってから手順5に進んでください。

TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)に設定した場合

TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)に設定すると、拡張子: W7V、拡張子: W7Aのファイルの中から、任意のボイスだけを本体へロードできます。

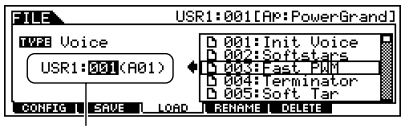


前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7V)にカーソルを合わせて選びます。



ロード元(選んだファイル中)のボイスバンクを選びます。

ユーザーノーマルボイスバンクは[USER1]、[USER2]ボタンのいずれかを押して、ユーザードラムボイスバンクは[DRUM KITS]ボタンを押しながら[USER1]ボタンを押して、ユーザープラグインボイスバンクは[PLG1]、[PLG2]、[PLG3]のいずれかを押して選んでください。
画面上には選択したバンクの全ボイスがリスト表示されるので、ロードしたいボイスにカーソルを合わせます。



ロード先のボイスナンバーを選択します。

ノーマルボイス、プラグインボイスをロードする場合は、ロード先のボイスバンクを変更できます。上記イラストの「USR1」の位置にカーソルを合わせて切り替えてください。ただしプラグインボイスをロードする場合は、ロード元のボイスデータとロード先のボイスバンクとで、想定するプラグインボードが同じになるようご注意ください。
たとえばロード元が PLG150-AN のデータであれば、ロード先のボイスバンクも PLG150-AN が装着されたスロットに該当するボイスバンクを選んでください。

NOTE ロード元のボイスバンク/ナンバーを変更したい場合は、[EXIT]ボタンを押して画面を元に戻してから(上記最初のイラストの状態に戻してから)、操作をやりなおしてください。

本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

ロード実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

パフォーマンスをエディット(編集)する

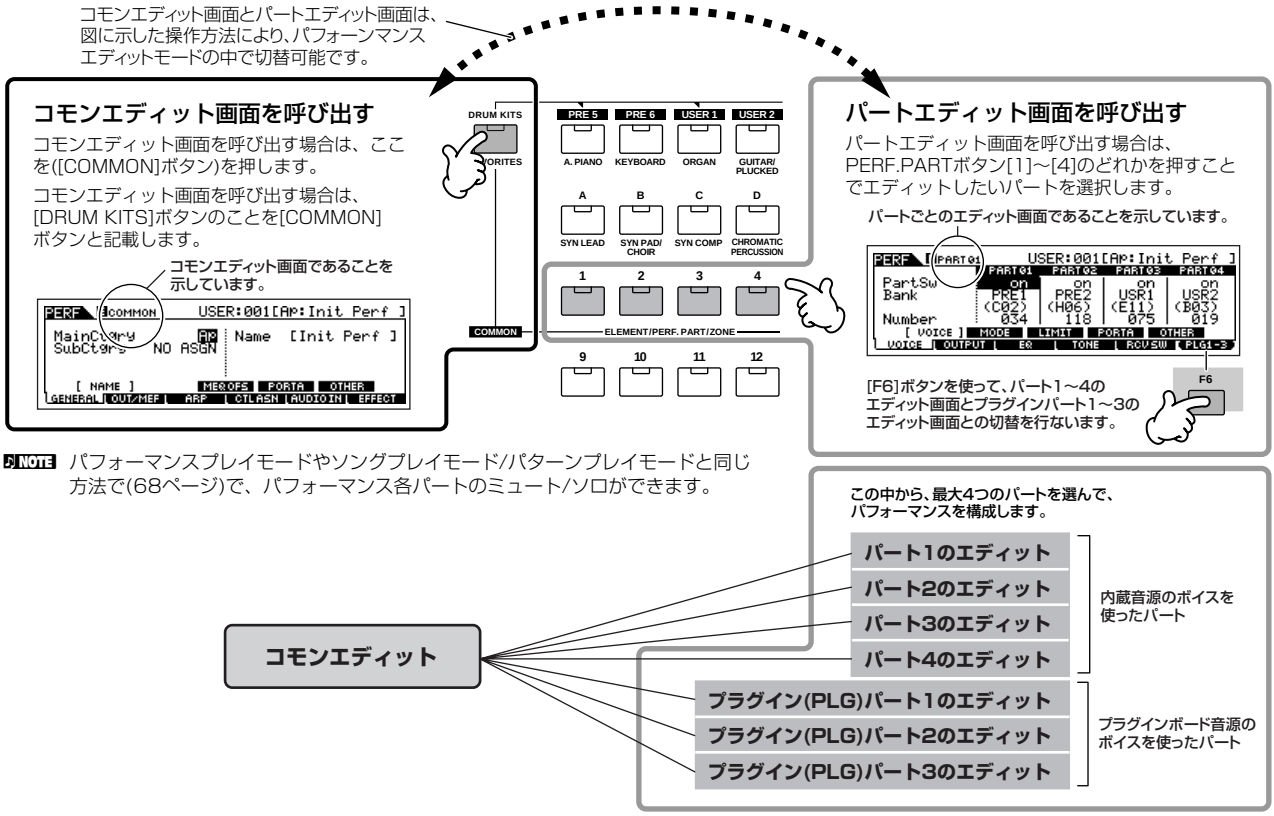
[PERFORM] → [EDIT]操作により呼び出せるパフォーマンスエディットモードでは、パフォーマンスを構成するさまざまなパラメーターをエディット(編集)することで、オリジナルのパフォーマンスを作ります。パフォーマンスは、合計7パート(4つの内蔵音源パート+3つのプラグインパート)の中から、最大4つのパートを選んで構成します。パフォーマンスプレイモードで、各パートへのボイスの割り当てや各パートでの発音鍵域を設定したら、パフォーマンスエディットモードで、さらに詳細な設定をしましょう。

1 **[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入り、エディットの対象とするパフォーマンスを選びます(67ページ)。**

2 **[EDIT]ボタンを押してパフォーマンスエディットモードに入ります。**

3 **目的に応じて、コモンエディットまたはパートエディット画面を呼び出します。**

パート別のパラメーターをエディットする場合は、パートエディット画面を呼び出してください。
全パートに共通のパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。



4 **[F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。**

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

● パフォーマンス各パートのボイスに関するパラメーター

216ページ

パート選択 → [F1] VOICE (ボイス)

各パートに割り当てるボイスや発音鍵域については、パフォーマンスプレイモードでも設定できます(71ページ)。パフォーマンスエディットモードでは、さらにポルタメントやアルペジオスイッチ(アルペジオを再生させるかどうかのオン/オフ設定)などが設定できます。

● パフォーマンスのサウンドを作る基本パラメーター

218ページ

パート選択 → [F4] TONE (トーン)

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった、各パートのボイスサウンドを決めるパラメーターは、パートエディット画面で設定を行ないます。

● オーディオ入力パートに関するパラメーター

215ページ

[COMMON] → [F5] AUDIO IN (オーディオイン)

パフォーマンスモードでは、A/D INPUT端子などに接続した機器からの入力音声を、オーディオ入力パートとして鳴らすことができます。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されます。オーディオ入力パートに関する設定は、パフォーマンスごとにコモンパラメーターとして用意されています。

● 各パートの出力端子に関するパラメーター 218ページ

パート選択 → [F2] OUTPUT (アウトプット) → [SF3] SELECT → OutputSel (アウトプットセレクト)

パフォーマンスサウンドをどの出力端子から出力するか、パート別に設定できます。パート別に違うスピーカーで鳴らしたい場合や、本体とは別の、外部エフェクトをかけたい場合に設定します。

● エフェクト関連パラメーター 177ページ、214ページ

[COMMON] → [F6] EFFECT (エフェクト)

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (マスターエフェクト)

DSP (デジタルシグナルプロセッサー)を使って、パフォーマンスサウンドに残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけます。パフォーマンスエディットでは、コモンエディット画面でエフェクト関連の設定を行ないます。

● マスター EQ関連パラメーター 178ページ、214ページ

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (マスター EQ)

各パフォーマンスで使うマスター EQの設定を行ないます。ここでは、各帯域での設定だけでなく、高音域と低音域でのEQ形状の設定も行ないます。

● コントローラー関連のパラメーター 155ページ 214ページ

[COMMON] → [F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)

リボンコントローラー、ノブ(ASSIGN 1、2)といった本体に装備されているコントローラーや、フットコントローラー、ブレスコントローラーといった本体リアパネルに接続するオプションのコントローラーを操作したときに発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。

NOTE 各コントローラーに何の機能を割り当てるかについては、各パートに割り当てられたボイスの、ボイスエディットモードでの設定に従います。

● アルペジオ関連のパラメーター 169ページ 214ページ

[COMMON] → [F3] ARP (アルペジオ)

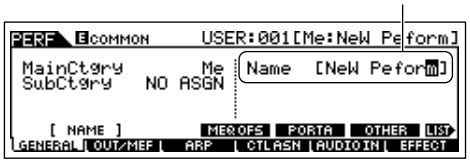
アルペジオタイプや再生テンポなどを、パフォーマンスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

5 **手順3〜4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。**

6 **エディットしたパフォーマンスに名前を付けます。**

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

パフォーマンスネームを入力します。



7 **エディット内容を、ユーザーメモリー (186ページ)に保存(ストア)します。**

パフォーマンスストアモードで保存します。詳細は、91ページをご参照ください。

8 **必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたパフォーマンスを、スマートメディア/USB記憶装置に保存します。**

パフォーマンスエディット内容を保存するユーザーメモリーはフラッシュ ROMで、電源を切ってもデータが消えることはありませんので、必ずしもこの操作は必要ありません。必要に応じて行なってください。詳細は、91ページをご参照ください。

コンペア機能

ボイスエディットモードの場合と同様に、パフォーマンスエディットでも、コンペア機能でエディット前の音とエディット中の音とを聞き比べることができます。

1 **パフォーマンスエディット中([E]マークが表示されている状態)に、[EDIT]ボタンを押します。**

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

2 **もう一度[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。**

手順1と2を繰り返すことで、エディット前の音、エディット中の音を聞き比べます。

NOTE コンペア状態では、パフォーマンスエディットはできません。

TIP ノブを使ってエディットする

パフォーマンスエディットモードだけでなく、パフォーマンスプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりパフォーマンスパラメーターが変更されます。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	現在選択されているパフォーマンスのパン(ステレオ定位)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	213ページ
REVERB (リバーブ)	リバーブエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	213ページ
CHORUS (コーラス)	コーラスエフェクトへのセンドレベル量をコントロールします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	213ページ
TEMPO (テンポ)	アルペジオ再生のテンポを調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F6] ARP → Tempo	213ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を上げ下げすることで、音の明るさを調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG →CUTOF	213ページ
RESONANCE (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量をブースト/カットします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG →RESO	213ページ
ATTACK (アタックタイム)	音のアタックタイム(音の立ち上がりに要する時間)を調節します。たとえば、音の立ち上がりが遅いストリングス系のサウンドなどでは、ノブを右に回してアタックタイムを長めに設定してみるとよいでしょう。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → ATK (AEG)	213ページ
RELEASE (リリースタイム)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離してから音が消えるまでの時間)を調節します。音に余韻をつけて長く響かせたい場合は、ノブを右に回してリリースタイムを長くします。逆に歯切れのいいサウンドを作る場合はリリースタイムを短くします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → REL (AEG)	213ページ

NOTE ここでの設定は、パフォーマンスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	アルペジオ再生のスイング感を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	214ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	214ページ
VELOCITY (ベロシティ)	アルペジオ再生音のベロシティ (強さ)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	214ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	アルペジオ再生の時間を、テンポを基に伸縮します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	214ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	マスター EQ低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	213ページ
LO MID (ローミッド)	マスター EQ中低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	213ページ
HI MID (ハイミッド)	マスター EQ中高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	213ページ
HI (ハイ)	マスター EQ高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	213ページ

NOTE ここでのEQ設定は、[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (マスター EQ)画面での、マスター EQ設定に対するオフセットです。

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	263ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	各パートのボイスの、ボイスモードでの設定に従います。	192ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

NOTE 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関するパラメーター ([PERFORM] → パフォーマンス選択 → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

TIP コントロールスライダー (CS)を使ってエディットする

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

パフォーマンスモードでのコントロールスライダーは、パフォーマンス各パートの出力レベルを調節します。パフォーマンスパート間のバランス調節に使えます。

NOTE コントロールスライダーを最小(0)にすることで、意図せずにパフォーマンスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上に上げてください。

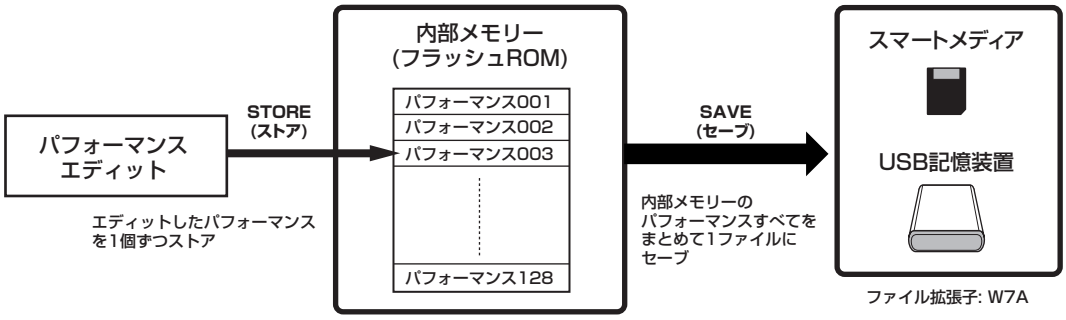
エディットリコール

あるパフォーマンスをエディットしているときに、保存(ストア)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。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(リコール)ができます。

1. **パフォーマンスモードで[JOB]ボタンを押して、パフォーマンスジョブモードに入ります。**
2. **[F2] RECALL (リコール)ボタンを押して、リコール画面を呼び出します。**
3. **[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]ボタンを押すと元の画面に戻ります。
4. **[INC/YES]ボタンを押すと、エディットリコールが実行され、パフォーマンスエディットの最終状態が復元されます。**

作ったパフォーマンスを保存する

パフォーマンスプレイモード、パフォーマンスエディットモードで作ったパフォーマンスの保存には、内部メモリーへの保存(ストア)と、スマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)の2種類に分けられます。



パフォーマンスストアモードでの保存先はフラッシュ ROMですので、保存されたパフォーマンスは電源を切っても消えません。したがって、スマートメディア/USB記憶装置への保存は必ずしも必要ではありませんが、バックアップとして、またデータライブラリー構築のためご活用ください。

内部メモリーにパフォーマンスを保存(ストア)する

[PERFORM] → [STORE]

1 パフォーマンスモードで[STORE]ボタンを押し、パフォーマンスストアモードに入ります。

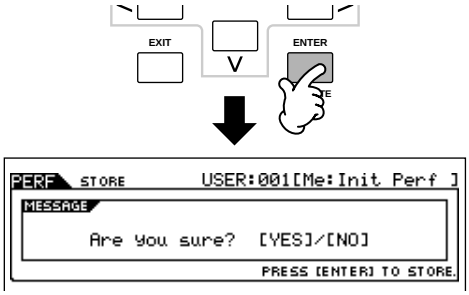
2 パフォーマンスの保存(ストア)先を設定します。

データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、パフォーマンスナンバーを設定します。

! 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ます。大切なデータは、あらかじめスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。

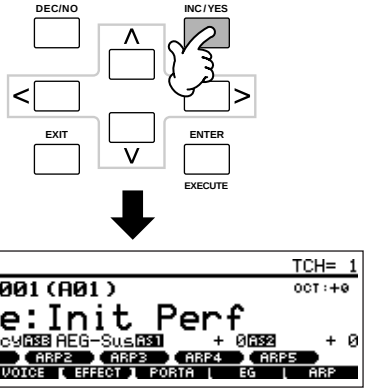
3 [ENTER]ボタンを押します。

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]ボタンを押します。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。



ストアの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please keep ower on.」が表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

ストア(保存)を実行せずに、ほかのパフォーマンスを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。パフォーマンスストアは、ほかのボイスを選ぶ前に実行してください。

スマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

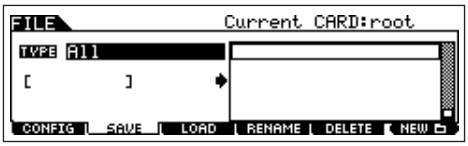
保存先が、スマートメディアでもUSB記憶装置でも操作は同じです。スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 **[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。**

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 **[F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。**

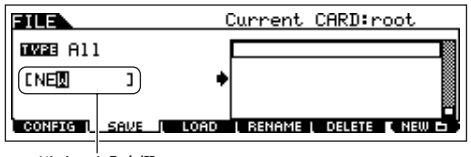
3 **TYPE (タイプ) = All (オール)と設定します。**



TYPE (タイプ)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでファイルタイプを設定します。
ファイルタイプ「All (オール)」は、パフォーマンスだけでなく本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: W7A)にセーブするものです。パフォーマンスに割り当てたボイスの設定も、そのまま保存(セーブ)されるわけです。

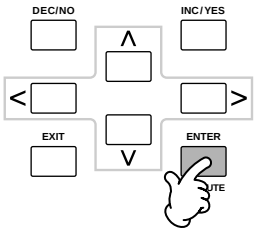
4 **ファイルネームを入力します。**

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。



ファイルネーム入力欄

5 **[ENTER]ボタンを押します。**



手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

6 **[INC/YES]ボタンを押すと、セーブが実行されます。**

画面に「Completed.」が表示されるとセーブが終了し、実行前の表示に戻ります。

セーブ実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

■ スマートメディア/USB記憶装置からパフォーマンスを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

前ページで、「All (拡張子: W7A)」でセーブ(保存)したパフォーマンスデータを、再度本体へ呼び戻してみましょう。

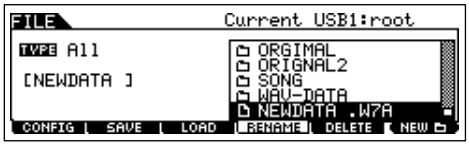
1 **[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。**

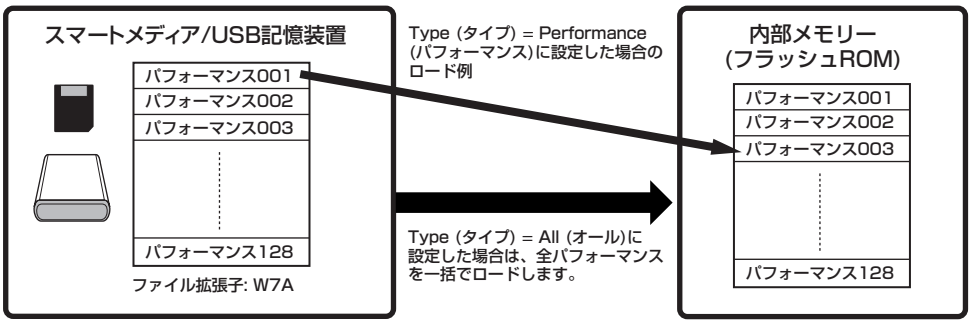
「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 **[F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。**

3 ロードするファイルタイプを設定します。

前ページでセーブしたファイルには、本体で選択できる全パフォーマンスが入っています。
すべてのパフォーマンスを一括でロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = All (オール)と設定します。この場合、パフォーマンスだけでなく、本体で制作できるすべてのデータをロードすることになります。
任意のパフォーマンスだけをロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)と設定します。





ファイルタイプをAll (オール)に設定した上でロードを実行すると、本体上で制作できるすべてのデータがロードされます。これにより、本体上のユーザーメモリーすべてが書き換わりますので、ご注意ください。

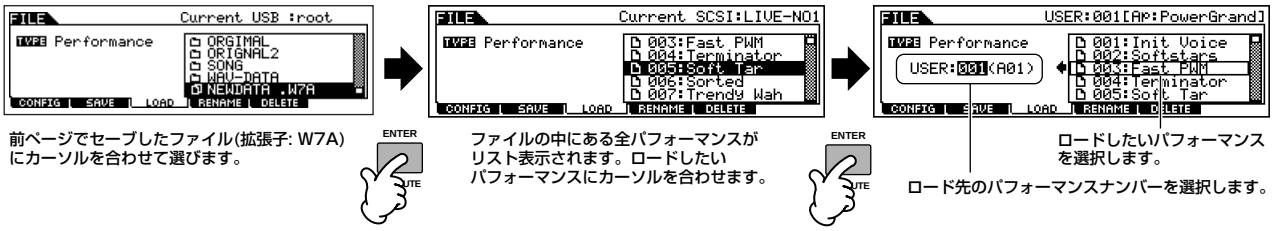
NOTE ファイルタイプをPerformance (パフォーマンス)に設定した上でロードを実行した場合、本体上のユーザーボイスがエディット作業で書き換わっていれば、パフォーマンスのサウンドは適切に再現されません。

4 ロードするファイル( )を選択します。

前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7A)にカーソルを合わせましょう。
手順3でTYPE (タイプ) = All (オール)を選んだ場合は、手順5に進んでください。
手順3でTYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)を選んだ場合は、以下の操作を行なってから手順5に進んでください。

TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)でファイルをロードする場合

TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)に設定すると、拡張子: W7Aのファイルの中から、任意のパフォーマンスだけを本体へロードできます。



本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

ロード実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。
楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

サンプリング機能を使ってボイスを作る

サンプリング機能を使うことで、人の声やCDなどで再生されるオーディオデータを、「サンプル」として本体に取り込み、楽器音として演奏できます。
ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入った場合と、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った場合とで、サンプリング方法や作られるデータが違います。ここでは、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ってサンプリングを行ない、ユーザーボイスを作る操作方法を説明します。

NOTE ソングモード/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説明は、173ページをご参照ください。

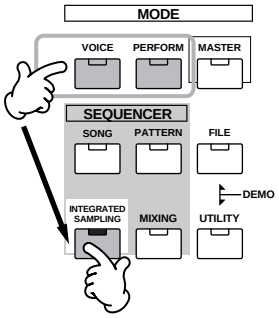
重要 サンプリングを実行する場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、289ページをご参照ください。
また、サンプリングで取り込むウェーブ(サンプル)の容量によっては、本体カードスロットで扱えるスマートメディア(最大128MB)に保存しきれない可能性があります。サンプリングを実行する場合は、大容量のUSB記憶装置を用意することをおすすめします。

マイクで自分の声をサンプリングしてノーマルボイスを作る

1 本体にマイクを接続します。

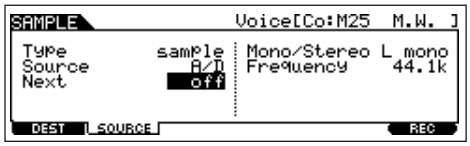
72ページの手順1～8を実行してください。

2 ボイスモードまたはパフォーマンスモードで[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、サンプリングモードに入ります。



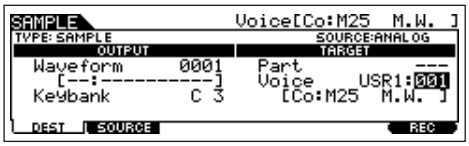
3 [F2] SOURCE (ソース)ボタンを押してサンプリングソース(元)に関する設定画面を呼び出し、下記画面のように設定します。

Type (タイプ) = sample (サンプル)、Source (ソース) = A/D、Next (ネクスト) = off、Mono/Stereo = L mono、Frequency = 44.1kに設定します。



各パラメーターの詳細については、251ページをご参照ください。

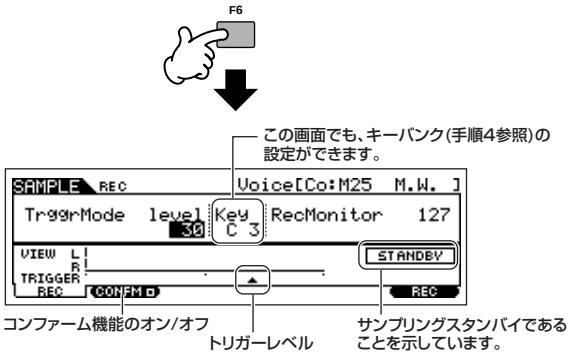
4 [F1] DEST (デスティネーション)ボタンを押してサンプリング先に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。



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ます。データが入っていないナンバー ([---:--------]と表示されるナンバー)を選択します。ウェーブフォームの詳細は、173ページをご参照ください。
Keybank (キーバンク)	ここでは「C3」と設定しましょう。サンプリング終了後、ここで設定した鍵盤でサンプリングした音を確認できます。キーバンクの詳細は、173ページをご参照ください。
Part (パート)	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設定します。現在、選択されているパフォーマンスのどのパートに、サンプリングによって作ったボイス(下記)を割り当てるかを設定します。
Voice (ボイス)	バンクをノーマルボイス用バンク(USR1またはUSR2)に設定したあと、ユーザーボイスナンバーを設定します。サンプリング終了後、ここで設定したユーザーボイスを選んで鍵盤を弾くと、サンプリング音(サンプル)が聞けます。

NOTE Voice (ボイス) = off (オフ)に設定すると、サンプリング終了後にボイスを選ぶことでサンプリング音(サンプル)を聞くことができません。その場合は、ウェーブフォームを選ぶことでサンプリング音(サンプル)を呼び出します。ウェーブフォームの選び方は、174ページをご参照ください。

5 [F6] REC (レコード)ボタンを押してサンプリングレコード画面(サンプリングスタンバイ状態)を呼び出し、必要な設定を行ないます。



● コンファーム機能の設定

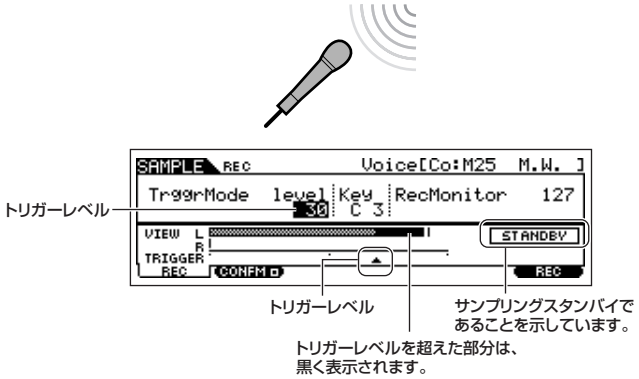
[F2] CONFM (コンファーム)ボタンをオン(▣)にすることで、サンプリング終了後の確認や、サンプリングがうまくできなかった場合のやり直しがしやすくなります。ここでは、オンにしましょう。

● トリガーモードの設定

トリガーモードとは、サンプリングが実際にスタートする「きっかけ」を意味します。「きっかけ」として、たとえばボタン操作でスタートさせたり、ソング/パターン再生である小節に来たらスタートさせたり、といった設定ができます。ここでは、マイク入力音声がある一定レベルを超えたら自動的にサンプリングがスタートするよう、TrggrMode (トリガーモード) = level (レベル)と設定します。

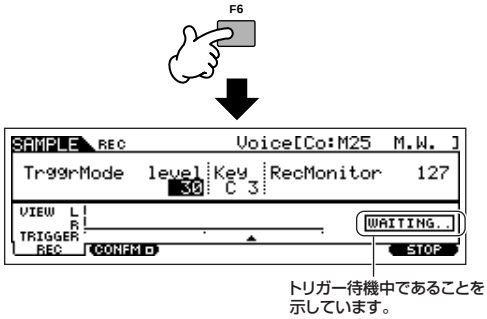
● トリガーレベルの設定

TrggrMode (トリガーモード) = level (レベル)と設定した場合の、サンプリングが自動的にスタートするための音声レベル(トリガーレベル)を設定します。マイクに音声を入れると、音声レベルがどのぐらいかを示すバーが表示されます。これを見ながら、適切なレベルをトリガーレベルとして設定します。



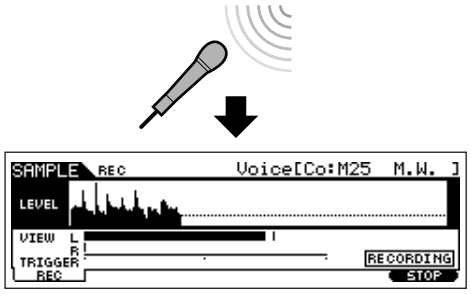
6 もう1度[F6] REC (レコード)ボタンを押して、サンプリングレコード画面をトリガー待機状態にします。

マイクへの入力音声レベルがトリガーレベルを超えるまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。

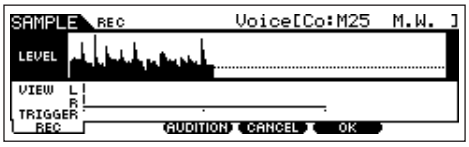


7 サンプリングしたい音声を、マイクに向かって入力します。

手順4でKeyBank (キーバンク)に設定した鍵盤(C3)のピッチで、マイクに向かって声を出しましょう。マイクへの入力音声レベルがトリガーレベルを超えると、自動的にサンプリングがスタートします。

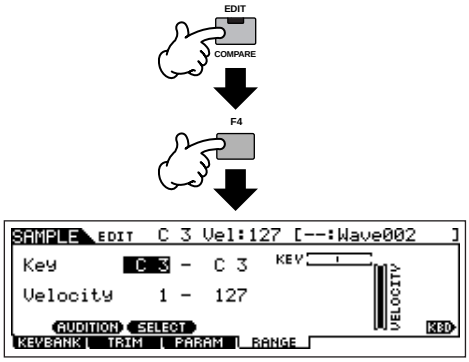


8 [F6] STOP (ストップ)ボタンを押してサンプリングを止め、サンプリング結果を確認します。



[F3] AUDITION (オーディション)ボタンを押すと、サンプリングしたばかりの音を聞けます。
その結果、サンプリングをもう一度やり直したい場合は、[F4] CANCEL (キャンセル)ボタンを押してサンプリングスタンバイ画面に戻り、手順5からもう一度操作します。サンプリングをやり直す必要が無い場合は、[F5] OKボタンを押して、サンプリングで取り込んだ音を「サンプル」として確定させ、[F1] DEST (デスティネーション)画面、または[F2] SOURCE (ソース)画面に戻ります。
なお、手順5でコンファーム機能をオフにした場合は、上記画面ではなく、[F1] DEST (デスティネーション)画面、または[F2] SOURCE (ソース)画面に戻ります。

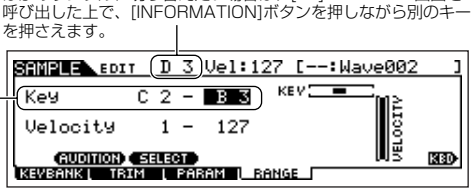
9 [EDIT]ボタンを押してサンプリングエディットモードに入り、[F4] RANGE (レンジ)ボタンを押してレンジ設定画面を呼び出します。



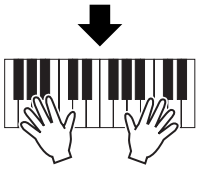
10 サンプルを鳴らせるキーレンジを設定します。

サンプリング直後では、手順4でKeyBank (キーバンク)に設定した鍵盤でしかサンプリング音(=サンプル)を鳴らせません。この画面上で、サンプル音を鳴らせる鍵域が広がるよう、設定します。たとえば、C2〜B3と設定してみましょう。

現在選択されているサンプルのオリジナルキーが表示されます。
ほかのサンプルに切り替えたい場合は、[F1] KEYBANK画面を呼び出した上で、[INFORMATION]ボタンを押しながら別のキーを押さえます。



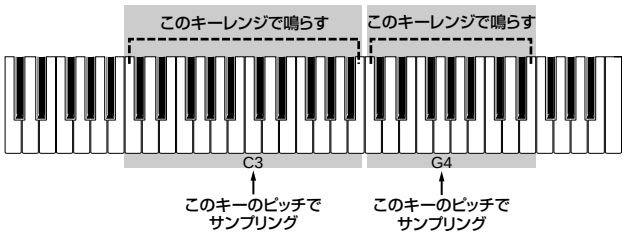
キーレンジ(鍵域)を設定します。
データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使うか、[INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を弾くことで設定します。



設定したキーレンジ内の鍵盤を弾いて確認します。
サンプリングしたあなたの声が、各鍵盤に合ったピッチで鳴ります。

11 (必要に応じて)手順4〜10を繰り返し、サンプリング音(=サンプル)を同じボイス(ウェーブフォーム)に追加します。

たとえば、手順4ではKeybank (キーバンク) = G4と設定、手順7ではG4のピッチでマイクへ声を出し、手順10ではキーレンジをC4〜E5に設定してみましょう。結果として、サンプリング音(=サンプル)が下図のような鍵域に割り当てられます。



サンプリングで取り込んだ音(サンプル)を鍵盤で弾くと、サンプリングをしたときのオリジナルキーから離れるほど音質は悪くなります。したがって、音域別にサンプリングを行なうことで、鍵域ごとの音質差をなくします。

12 スマートメディア/USB記憶装置に、ユーザーボイスをセーブ(保存)します。

「サンプルの保存について」(97ページ)をご参照ください。

サンプリングによって取り込まれた音(サンプル)はDIMM (187ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。したがって、スマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)は必ず行なってください。

サンプル、キーバンク、ウェーブフォーム、ボイスについて

サンプリング機能を使う上で、またボイスのしくみを理解する上で必要な用語の意味を説明します。サンプリング操作をすることで、サンプル → キーバンク → ウェーブフォーム → ボイスが形成されていくプロセスを理解しましょう。

● サンプル
サンプリングによって取り込まれた音を、サンプルといいます。

● キーバンク
鍵盤演奏できるようにするために、サンプルを鍵盤に割り当てる必要があります。サンプリングを実行するときは、任意のキーに割り当てておき(94ページの手順4)、あとでキーレンジ(鍵域)を広げるよう設定しなおします(96ページの手順10)。
サンプルが割り当てられたキーレンジ/ベロシティレンジをキーバンクといいます。
96ページの手順10ではキーレンジを設定しましたが、同じ画面でベロシティレンジを設定することも可能で、結果としてキーバンクを作っているわけです。

● ウェーブフォーム
複数のキーバンクの集合体をウェーブフォームといいます。ノーマルボイスでは、各エレメントにこのウェーブフォームが割り当てられます。96ページの手順11により、1つのウェーブフォームにキーバンクを順次加えていくことになります。

● ボイス
ウェーブフォームにピッチ、フィルター、アンプリチュードといった音作りの基本設定や、エフェクト、EQなどの設定を加えてエレメントを作り、さらにこのエレメントを4個組み合わせることでボイスを作り上げます。

NOTE ボイスエディットモード[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE (ウェーブ)画面で、本体にプリセットで搭載されている全ウェーブフォームだけでなく、サンプリング機能で作ったウェーブフォームも選択できます。

サンプルの保存について [FILE] → [F2] SAVE

サンプリングによって本体に取り込んだ音(サンプル)は、鍵盤の任意の鍵域に割り当てられウェーブフォームとしてDIMM(187ページ)上に保存されますが、DIMM上のデータは電源を切ると消えてしまうので、スマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。なお、サンプルを保存する方法は下記4種類があります。いずれもファイルモードのセーブ画面で実行します。

セーブ実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、 USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

● ユーザーボイスとしてセーブ(保存)する

これにより、ボイスを構成するウェーブフォーム、およびウェーブフォームを構成するサンプルも、自動的に保存されます。スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE = All (オール)またはAllVoice (オールボイス)に設定します。

TYPE = All (オール)に設定した場合は、ユーザーボイスだけでなく本体で作られたすべてのデータが保存(セーブ)されます。

TYPE = AllVoice (オールボイス)に設定した場合は、本体で作られたすべてのユーザーボイス、およびユーザーボイスの各エレメント(ドラムボイスの場合は各キー)に割り当てられているウェーブフォームも、合わせて保存(セーブ)されます。

4 ファイルネームを入力します。

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

5 [ENTER]ボタンを押すと、セーブが実行されます。

手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

● ウェーブフォームとしてセーブ(保存)する

ボイスを構成するウェーブフォームを保存することで、ウェーブフォームを構成するサンプルも自動的に保存されます。
セーブ(保存)の操作手順は、「ユーザーボイスとしてセーブ(保存)する」と同じですが、手順3でTYPE = AllWaveform (オールウェーブフォーム)に設定してください。セーブを実行することにより、本体で作られたすべてのウェーブフォームが保存(セーブ)されます。

● WAVファイルとしてセーブ(保存)する

特定のサンプルだけを取り出して、WAVファイルとして保存できます。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。
スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 ボイスモードで、保存したいサンプルを含むユーザーボイスを選び、[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F2] SAVE (セーブ)画面で、TYPE = Wavに設定します。

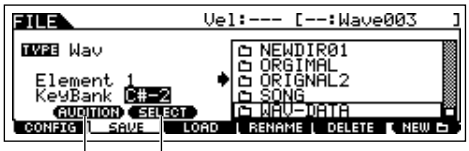
3 ファイルネームを入力します。

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

4 [ENTER]ボタンを押したあと、セーブ(保存)したいサンプルを選択します。

手順1でノーマルボイスを選んだ場合

Element (エレメント)とKeyBank (キーバンク)を設定すると、現在選択されているノーマルボイスに割り当てられているサンプルが順次呼び出されます。[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンで音を確認し、セーブ(保存)したいサンプルを見つけます。

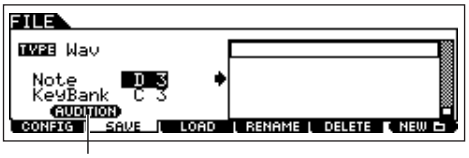


KeyBankの位置にカーソルがある場合のみ、表示される機能です。[SF2]ボタンを押すたびに、ベロシティ方向のキーバンクが切り替わります。

[SF1]ボタンを押すことにより、選んだサンプルを鳴らして確認することができます。

手順1でドラムボイスを選んだ場合

Key (キー)を設定すると、現在選択されているドラムボイスに割り当てられているサンプルが順次呼び出されます。[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンで音を確認し、セーブ(保存)したいサンプルを見つけます。



[SF1]ボタンを押すことにより、選んだサンプルを鳴らして確認することができます。

5 [ENTER]ボタンを押すと、セーブが実行されます。

手順3で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

● AIFFファイルとしてセーブ(保存)する

特定のサンプルだけを取り出して、AIFFファイルとして保存できます。AIFFファイルは、マッキントッシュ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。
操作手順は、手順2でTYPE = AIFFに設定する点を除けば、「WAVファイルとしてセーブ(保存)する」と同じです。

オーディオ機器の再生音をサンプリングしてドラムボイスを作る

94ページでは、マイク入力によるサンプリング方法を説明しましたが、オーディオプレーヤーの再生音をサンプリングすることも可能です。ここでは、オーディオプレーヤーの再生音をサンプリングして、ドラムボイスを作る方法を説明します。

重要 サンプリングを実行する場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取り付け方法は、289ページをご参照ください。
また、サンプリングで取り込むウェーブ(サンプル)の容量によっては、本体カードスロットで扱えるスマートメディア(最大128MB)に保存しきれない可能性があります。サンプリングを実行する場合は、大容量のUSB記憶装置を用意することをおすすめします。

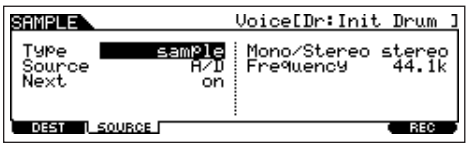
1 **本体にオーディオ機器を接続します。**

73ページの手順1～8を実行してください。

2 **ボイスモードまたはパフォーマンスモードで[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、サンプリングモードに入ります。**

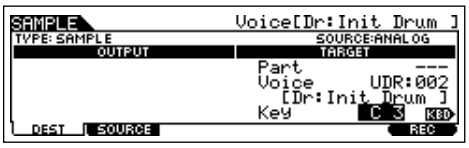
3 **[F2] SOURCE (ソース)ボタンを押してサンプリングソース(元)に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。**

Type (タイプ) = sample (サンプル)、Source (ソース) = A/D、Next (ネクスト) = on、Mono/Stereo = stereo、Frequency = 44.1kに設定します。Next (ネクスト) = onに設定しておくことで、サンプリングを繰り返し実行できます。ノーマルボイスを作る場合と違い、ドラムボイスを作る場合はサンプルを順次鍵盤に割り当てていくことになるので、Next (ネクスト) = onに設定しておく方が便利です。



各パラメーターの詳細については、251ページをご参照ください。

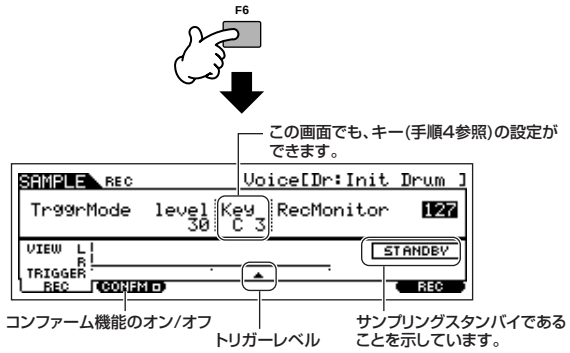
4 **[F1] DEST (デスティネーション)ボタンを押してサンプリング先に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。**



Part (パート)	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設定します。現在、選択されているパフォーマンスのどのパートに、サンプリングによって作ったボイス(下記)を割り当てるかを設定します。
Voice (ボイス)	バンクをドラムボイス用バンク(UDR)に設定したあと、ユーザーボイスナンバーを設定します。サンプリング終了後、ここで設定したユーザーボイスを選んで鍵盤を弾くと、サンプリング音(サンプル)が聞けます。
Key (キー)	ここでは「C3」と設定しましょう。サンプリング終了後、ここで設定した鍵盤でサンプリングした音を確認できます。

NOTE Voice (ボイス) = off (オフ)に設定すると、サンプリング終了後にボイスを選ぶことでサンプリング音(サンプル)を聞くことができません。その場合は、ウェーブフォームを選ぶことでサンプリング音(サンプル)を呼び出します。ウェーブフォームの選び方は、174ページをご参照ください。

5 **[F6] REC (レコード)ボタンを押してサンプリングレコード画面(サンプリングスタンバイ状態)を呼び出し、必要な設定を行ないます。**



● コンファーム機能の設定

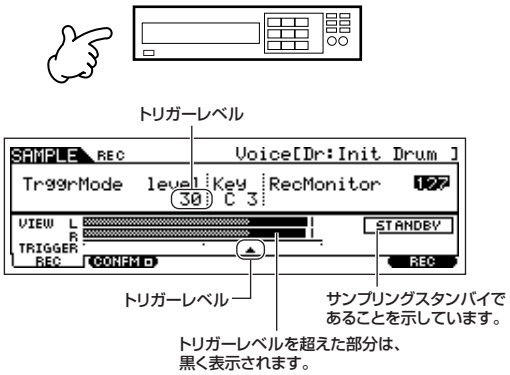
[F2] CONFM (コンファーム)ボタンをオン(▣)にすることで、サンプリング終了後の確認や、サンプリングがうまくできなかった場合のやり直しがしやすくなります。ここでは、オンにしましょう。

● トリガーモードの設定

トリガーモードとは、サンプリングが実際にスタートする「きっかけ」を意味します。「きっかけ」として、たとえばボタン操作でスタートさせたり、ソング/パターン再生である小節に来たらスタートさせたり、といった設定ができます。ここでは、オーディプレーヤーからのライン入力音声がある一定レベルを超えたら自動的にサンプリングがスタートするよう、TrggrMode (トリガーモード) = level (レベル)と設定します。

● トリガーレベルの設定

TrggrMode (トリガーモード) = level (レベル)と設定した場合の、サンプリングが自動的にスタートするための音声レベル(トリガーレベル)を設定します。オーディオプレーヤーを再生させると、音声レベルがどのぐらいかを示すバーが表示されます。これを見ながら、適切なレベルをトリガーレベルとして設定します。

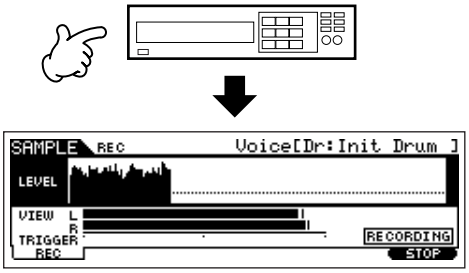


6 もう1度[F6] REC (レコード)ボタンを押して、サンプリングレコード画面をトリガー待機状態にします。

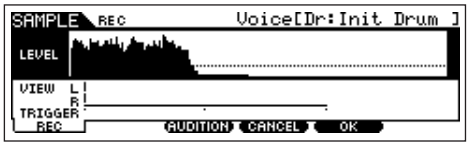
オーディオプレーヤーからの入力音声レベルがトリガーレベルを超えるまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。

7 オーディオプレーヤーを再生します。

本体への入力音声レベルがトリガーレベルを超えると、自動的にサンプリングがスタートします。



8 [F6] STOP (ストップ)ボタンを押してサンプリングを止め、オーディオプレーヤーの再生もストップします。

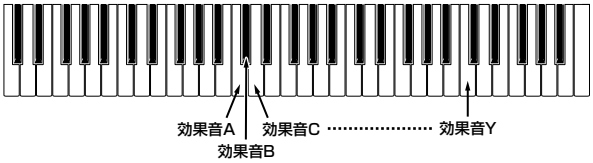


[F3] AUDITION (オーディション)ボタンを押すと、サンプリングしたばかりの音を聞けます。
その結果、サンプリングをもう一度やり直したい場合は、[F4] CANCEL (キャンセル)ボタンを押してサンプリングスタンバイ画面に戻り、手順5からもう一度操作します。サンプリングをやり直す必要が無い場合は、[F5] OKボタンを押して、サンプリングで取り込んだ音を「サンプル」として確定させ、サンプリングスタンバイ画面に戻ります。
なお、手順5でコンファーム機能をオフにした場合は、上記画面は表示されずにサンプリングスタンバイ画面に戻ります。

9 手順5〜8を繰り返し、サンプリング音(サンプル)を順次、同じドラムボイスに追加します。

手順7では、前回と違う音をサンプリングします。サンプルを割り当てる鍵盤は、前回割り当てた鍵盤の右隣の鍵盤が自動的に設定されますが、手順5の画面で変更することも可能です。

手順5〜8を繰り返し、各鍵盤にサンプリング音(=サンプル)を割り当てていくことで、たとえば以下のようなドラムボイスを作ることができます。



10 スマートメディア/USB記憶装置に、ユーザーボイスをセーブ(保存)します。

「サンプルの保存について」(97ページ)をご参照ください。

サンプリングによって取り込まれた音(サンプル)はDIMM (187ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。したがって、スマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)は必ず行なってください。

サンプリングソースの例

サンプリングの元となるソース音として、以下のような例があります。参考にしてください。

● **エフェクトプラグインボードPLG100-VHの効果がかかったマイク入力音をサンプリングする**

マイク入力で自分の声をサンプリングする方法として、なまの声でなくエフェクトプラグインボードPLG100-VHの特殊な効果がかかった声をサンプリングできます。「エフェクトプラグインボードを使う」(78ページ)の説明に従ってPLG100-VHに関する設定を行なったあと、サンプリングを実行します。

● **mLAN対応機器の音声を入力してサンプリングする**

34ページの説明を参考にして本体に接続したあと、サンプリングを実行します。[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (ソース) = mLAN1〜4に設定します。

● **ベースやギターの音をA/D入力してサンプリングする**

33ページの説明を参考にして本体に接続したあと、サンプリングを実行します。[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (ソース) = A/Dに設定します。

● **DATプレーヤーなどオーディオ機器の再生音をデジタル入力してサンプリングする**

別売のI/O拡張ボードAIEB2を本体に取り付ければ、デジタル出力端子を持つオーディオ機器の再生音をデジタル入力でサンプリングできます。
AIEB2の取り付け方は285ページ、オーディオ機器と本体とのデジタル接続については34ページをご参照ください。
[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (ソース) = AIEB2に設定します。

● **鍵盤演奏音をサンプリングする(=リサンプリング)**

サンプリングで取り込んだ音(サンプル)にさまざまな加工をしたあと、改めてサンプリングしなおす方法です。
[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source (ソース) = resampleに設定します。

● **WAVファイル/AIFFファイルをロードしてウェーブフォーム/ボイスを作る**

次ページをご参照ください。

TIP WAVファイル/AIFFファイルをロードしてウェーブフォーム/ボイスを作る

マイク入力やオーディオ機器再生によるサンプリング以外にも、WAVファイル/AIFFファイルを外部から取り込んでサンプルとして扱うことができます。ファイルモードで操作します。
WAVファイル/AIFFファイルの入ったスマートメディアをカードスロットに入れる、またはWAVファイル/AIFFファイルの入ったUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

重要 WAVファイル/AIFFファイルを本体へロードする場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、289ページをご参照ください。また、サンプリングで取り込むウェーブ(サンプル)の容量によっては、本体カードスロットで扱えるスマートメディア(最大128MB)に保存しきれない可能性があります。サンプリングを実行する場合は、大容量のUSB記憶装置を用意することをおすすめします。

NOTE ここでは、ボイスモードからファイルモードに入った場合を説明しますが、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でも基本的には同じです。その場合、手順4ではロード先のパフォーマンス、およびパートを設定することになります。

1 ボイスモードで[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

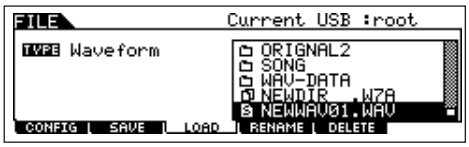
「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

TYPE (タイプ) = Waveform (ウェーブフォーム)に設定します。

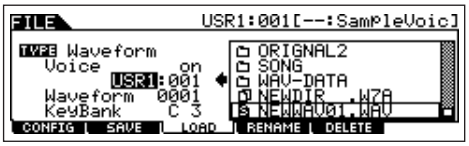
このファイルタイプでは、TYPE (タイプ) = AllWaveform (オールウェーブフォーム)としてセーブされたファイル(拡張子: W7W)の中から特定のウェーブフォームだけを取り出してロードしたり、WAVファイル/AIFFファイルをウェーブフォームとしてロードすることができます。



4 ロードするファイル( )を選択し、ロード先を設定します。

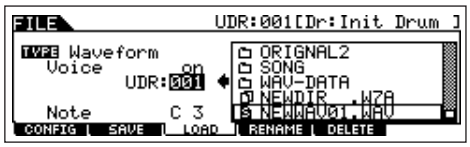
WAVファイル(拡張子: WAV)またはAIFFファイル(拡張子: AIF)にカーソルを合わせると、ロード先を設定するパラメーターが画面上に現われます。

WAVファイル/AIFFファイルをノーマルボイスに割り当てる場合



Voice	on (オン)に設定することで、ロード先としてボイスを指定できます。
USER1: 001(A01)	Voice=onの場合のみ、有効です。ロードしたWAVファイル/AIFFファイルのストア(保存)先として、「USR1」または「USR2」を選んだ上でボイスナンバーを選びます。
Waveform (ウェーブフォーム)	ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、どのウェーブフォームナンバーに割り当てるかを設定します。
KeyBank (キーバンク)	ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、ウェーブフォーム上のどのキーバンクに割り当てるかを設定します。

WAVファイル/AIFFファイルをドラムボイスに割り当てる場合



Voice	on (オン)に設定することで、ロード先としてボイスを指定できます。
UDR: 001(A01)	Voice=onの場合のみ、有効です。ロードしたWAVファイル/AIFFファイルのストア(保存)先として、「UDR」を選んだ上でボイスナンバーを選びます。
Note (ノート)	ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、ドラムボイスのどの鍵盤に割り当てるかを設定します。

NOTE ドラムボイスにWAVファイル/AIFFファイルを割り当てる場合、ウェーブフォームには空いているナンバーに自動的に割り当てられます。

本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

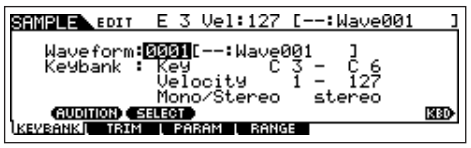
画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

ロード実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

6 手順4〜5で作ったボイスの種類により、下記操作を行ないます。

手順4〜5でノーマルボイスを作った場合

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]操作でサンプリングエディットモードに入り、[F1] KEYBANK (キーバンク)ボタンを押してキーバンク設定画面を呼び出します。この画面上でウェーブフォームとキーバンクを選びます。キーバンクは、[INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押したり、[SF2] SELECTボタンを押すことにより選びます。

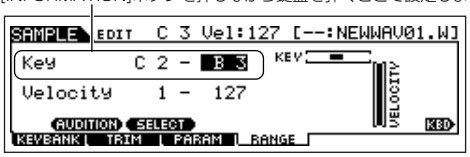


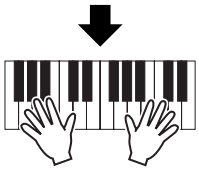
続いて[F4] RANGE (レンジ)ボタンを押します。

手順5でのロード直後では、手順4でKeyBank (キーバンク)に設定した鍵盤でしかサンプルを鳴らせません。この画面上で、サンプルを鳴らせる鍵域が広がるよう、設定します。

キーレンジ(鍵域)を設定します。

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使うか、[INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を弾くことで設定します。



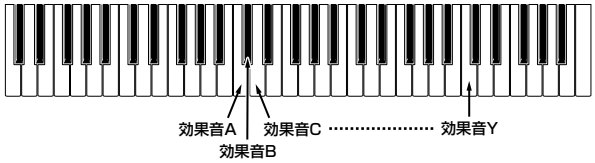


設定したキーレンジ内の鍵盤を弾いて確認します。

ロードしたWAVファイル/AIFFファイルが、各鍵盤に合ったピッチで鳴ります。

手順4〜5でドラムボイスを作った場合

手順4〜5を繰り返し、各鍵盤にサンプルを割り当てていくことで、たとえば以下のようなドラムキットが自動的に作られていますので、このまま手順7に進んでください。



7 作ったボイスを鍵盤で弾いてみましょう。

[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ったあと、手順4で設定したボイスナンバーを選びます。

ソング作りに挑戦する

ここでは、シーケンサー機能(ソングモード/パターンモード)を使ってソングを作り上げていくプロセスを説明します。音楽制作ツールとして活用する例として参考にしてください。

ソングモード/パターンモードでの鍵盤演奏

ボイスモード/パフォーマンスモードと違い、ソングモード/パターンモードでの本体音源はマルチ音源(162ページ)になっているので、鍵盤、ノブ、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラーによる演奏で得られるサウンドは、現在選択されているソング/パターンの音源に関する設定(ソングミキシング/パターンミキシング)に従います。

ボイスを選ぶ

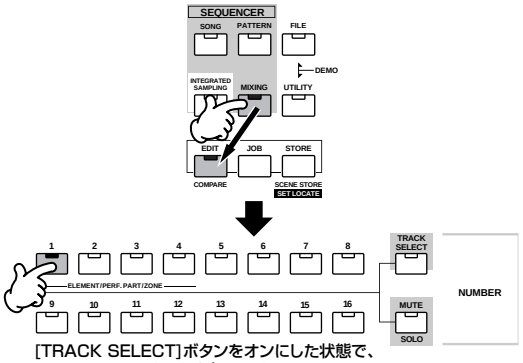
ボイスモードでの選び方と違い、下記操作を行ないます。ソングモード/パターンモードでのボイス設定は、ソングミキシング/パターンミキシングデータとして扱われます。

1 **[SONG]ボタン/[PATTERN]ボタンを押してソングモード/パターンモードに入ったあと、これから制作を行なうソングナンバー /パターンナンバーを選択します。**

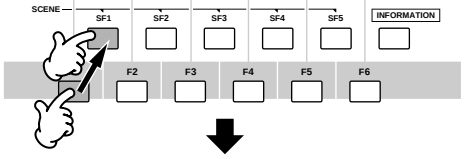
ソング/パターンの選び方は56ページをご参照ください。

2 **[MIXING]ボタン、[EDIT]ボタンを順に押してミキシングエディットモードに入ったあと、任意のパート(トラック)を選択し、[F1] VOICE (ボイス)ボタン、[SF1] VOICE (ボイス)ボタンを順に押してボイス設定画面を呼び出します。**

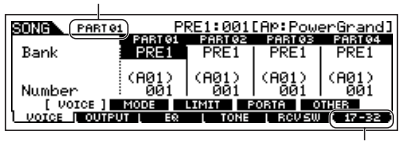
ソングトラック/パターントラックの選択方法は、58ページをご参照ください。



[TRACK SELECT]ボタンをオンにした状態で、[1]〜[16]のいずれかを押します。



現在のパートナンバーを示しています。01〜16は内蔵音源のパート、17〜32はマルチパートプラグインボードの音源パート、PLG1〜3はシングルパートプラグインボードの音源パートを示しています。ここでの説明は内蔵音源パートを例にしています。



[F6]ボタンを押すことにより、パート01〜16設定用画面、パート17〜32設定用画面、PLG1〜3設定用画面を順に呼び出せます。

3 **下記操作により、ボイスを選びます。**

- Bank (バンク)欄にカーソルを合わせ、ボイスバンクを選びます。データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使います。

PRE1 (プリセット1) 〜 PRE6 (プリセット6)	ノーマルボイスのプリセットバンク1〜6です。ボイスモードでの[PRE1]〜[PRE6]ボタンに該当します。
USER1 (ユーザー 1) USER2 (ユーザー 2)	ノーマルボイスのユーザーバンクです。ボイスモードでの[USER]ボタンに該当します。
GM	GMノーマルボイスバンクです。ボイスモードでの[GM]ボタンに該当します。
PDR (プリセットドラム)	ドラムボイスのプリセットバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[PRE5]ボタンに該当します。
GMDR (GMドラム)	GMドラムボイスバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[GM]ボタンに該当します。
UDR (ユーザードラム)	ドラムボイスのユーザーバンクです。ボイスモードでの[DRUM KITS]ボタン+[USER]ボタンに該当します。
SMPL (サンプル)	サンプルボイスバンクです。サンプルボイスは、サンプリング(173ページ)によって作られるボイスです。
MIXV (ミキシングボイス)	ソングモード/パターンモード専用のミキシングボイス(105ページ)です。

- Number (ナンバー)欄にカーソルを合わせ、ボイスナンバーを選びます。データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使います。
  詳細は、別冊のデータリストをご参照ください。

♪NOTE [TRACK SELECT]ボタンをオフにすれば、60ページで説明した方法でノーマルボイスを選択できます。

♪NOTE この画面でも、カテゴリーサーチ機能(62ページ)を使ってボイス(ただしサンプルボイス、ミキシングボイスを除く)を選択できます。

♪NOTE [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [F2] VOICE画面、または[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [F2] VOICE画面でも、現在選択されているソングまたはパターン各パートのボイス設定を変更/確認できます。このときも、カテゴリーサーチ機能(62ページ)を使えます。

♪NOTE ソングモード/パターンモードでのプラグインボードのボイスの選び方は、121ページをご参照ください。

4 **鍵盤を弾いて、音を確かめます。**

5 **手順2〜4を繰り返し、各パート(トラック)のボイス設定(ミキシング設定)を行ないます。**

6 **必要に応じて、設定を保存します。**

現在選択されているソング/パターンの、各パートでのボイス設定(ミキシング設定)を、下記の方法で保存します。

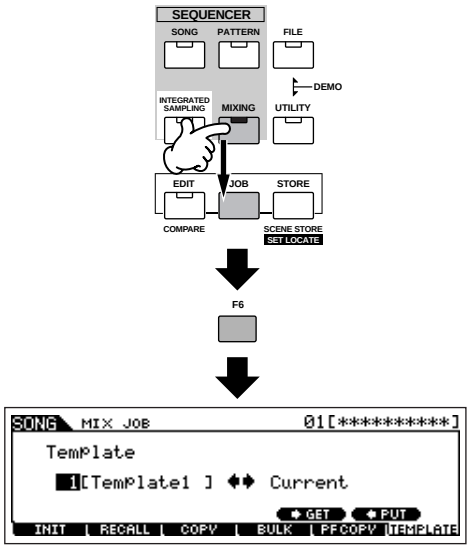
- まず、ソングミキシング/パターンミキシングとして保存(ストア)します。[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことでストアを実行します(131ページ)。
- さらに、電源を切る前に、スマートメディアまたはUSB記憶装置にファイルとして保存(セーブ)します。[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、セーブ(保存)を実行します。詳細は、132ページをご参照ください。

ミキシングテンプレートを選ぶ

32個の内蔵音源パートの設定(ミキシング設定)が、ソング/パターン制作用のミキシングテンプレートとしてあらかじめ準備されており、ソングミキシングジョブモードまたはパターンミキシングジョブモードで呼び出すことができます。作りたいソング/パターンのイメージに合った設定がミキシングテンプレートの中にあれば、それを呼び出すだけですぐにソング/パターン制作に入れます。

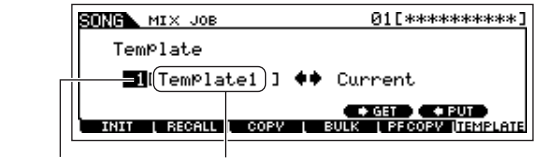
1 **[SONG]ボタン/[PATTERN]ボタンを押してソングモード/パターンモードに入ったあと、これから制作を行なうソングナンバー /パターンナンバーを選択します。**

2 **[MIXING]ボタン、[JOB]ボタン、[F6] TEMPLATE ボタンを順に押してミキシングジョブモードのミキシングテンプレート選択画面を呼び出します。**



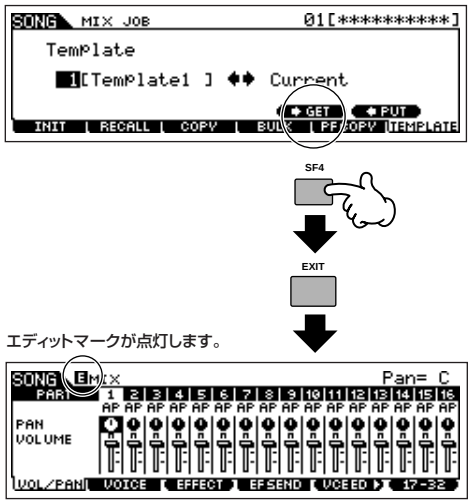
3 **テンプレートナンバー欄にカーソルを合わせ、ミキシングテンプレートを選択します。**

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使ってナンバーを選択します。
また、ミキシングテンプレートリストについては、別冊データリストをご参照ください。



テンプレートナンバー　テンプレートネーム

4 **[SF4] GET (ゲット)ボタンを押すことで、選択したテンプレートを呼び出します。**



5 **鍵盤を弾いて、ボイスなどの設定を確認してみましょう。**

トラック(パート)を順次選び鍵盤を弾いてみることで、各パートのミキシング設定(ボイスなどの設定)を確認できます。
また、各パートの具体的な設定を確認したい場合は、ミキシングモード、ミキシングエディットモードの各画面を見てください。

6 **必要に応じて、ボイスなど、ミキシング設定を変更します。**

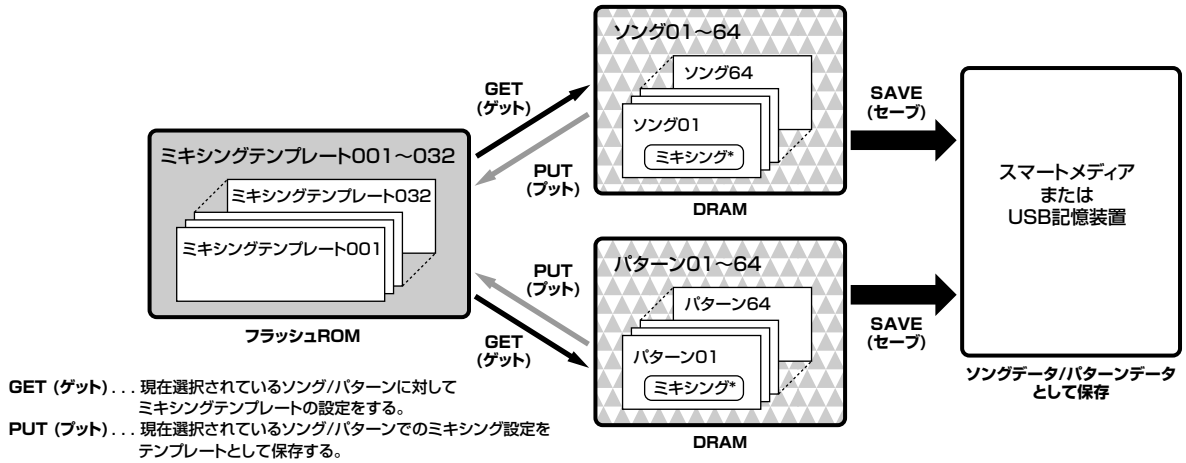
トラック(パート)別に、ボイスなどの設定を、あなたのソング作りに合うように変更します。
ミキシングエディットの詳細については、127ページをご参照ください。

7 必要に応じて、設定を保存します。

現在選択されているソング/パターンの、各パートでのボイス設定(ミキシング設定)を、下記の方法で保存します。

- まず、ソングデータ/パターンデータとして保存(ストア)します。[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことでストアを実行します(131ページ)。
- さらに、電源を切る前に、スマートメディアまたはUSB記憶装置にファイルとして保存(セーブ)します。[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、セーブ(保存)を実行します。詳細は、132ページをご参照ください。

また、あなたが作ったミキシング設定を、テンプレートとして保存することも可能です。上記手順4の画面で[SF5] PUT (プット)ボタンを押すと保存が実行されます。
ミキシング設定に関するメモリー構造をまとめると下図のようになります。



*ソングミキシングモード/パターンミキシングモードで、ソングデータ/パターンデータとして設定を変更できます。

ミキシングテンプレートはフラッシュ ROM上にありますが、ソングデータ/パターンデータはミキシング設定も含め、すべてDRAM上にあります。DRAM上のデータは、電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前にスマートメディアまたはUSB記憶装置への保存が必要です。

ミキシングテンプレートへの保存(プット)や各ソング/パターンへの保存(ストア)をせずに、ほかのソング/パターンを選んだり、モードを切り替えたりすると、それまでエディットしていたミキシング設定は消えてしまいます。またエディット操作をしなくても、ソング/パターンを再生したり、外部MIDI機器からMIDIメッセージを受信しただけで、ミキシング設定は書き替わる可能性があります。ミキシング設定の保存(プット、ストア)は、これらの操作を実行する前に行なってください。

コントローラーを使う

ソングモード/パターンモードでの鍵盤演奏でも、ボイスモードやパフォーマンスモードと同様の方法で、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラー、ノブ、コントロールスライダーなどのコントローラーを使用できます。

NOTE ソングモード/パターンモードでのピッチベンドレンジ(効果の幅)は、現在選択されているソングまたはパターンの、ミキシングエディットモードでの設定に従います。[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lowerで設定します。

NOTE ソングモード/パターンモードでのピッチベンドホイールへのピッチベンド以外の機能の割り当て、モジュレーションホイールへの機能割り当て、リボンコントローラーへの機能割り当て、ノブ(ASSIGN1、2)への機能割り当ては、ソングミキシング/パターンミキシング各パートに割り当てられているボイスの、ボイスモードでの設定に従います。

NOTE ノブ(ASSIGN A、B)の機能は、ユーティリティモード[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられた機能です。

NOTE リボンコントローラーに割り当てられている機能に関係なく、リボンコントローラーを動かすことによって発生するMIDIメッセージを、ソングミキシング/パターンミキシング別に設定できます。また、リボンコントローラーから指を離したときの機能のしかたを、ソングミキシング/パターンミキシング別に設定できます。いずれも[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN画面で設定します。

NOTE ソングモード/パターンモードでのコントロールスライダーについては、130ページをご参照ください。

エディットマークについて

ソングモード/パターンモードでノブをコントロールすると、ソングミキシング/パターンミキシングの持つパラメーターを書き換えることになります。このとき、画面左上に[E] (エディット)マークが表示され、ソングミキシング/パターンミキシングがエディット中でストア(保存)されていないことを示します。
ノブコントロールによって得られたサウンドが気に入った場合は、ソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードでストア(保存)してください(131ページ)。

NOTE ソングミキシング/パターンミキシングのエディットマークは、パラメーター設定を行なっていない以下のような場合でも表示されます。

- 本体および外部シーケンサーによるソング/パターン再生で、ボイスなどの設定変更があった場合
- ソングミキシング/パターンミキシングのテンプレートを呼び出した場合

[E] (エディット)マークは、他のソング/パターンやモードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は失われますので、他のソング/パターンを選ぶ前に必要に応じてストア(保存)してください。間違って失った場合は、エディットリコール機能(129ページ)を使って呼び戻すことができます。

アルペジオを使う

ボイスモードやパフォーマンスモードと同様に、ソングモード、パターンモードでの鍵盤演奏でもアルペジオ機能を使えます。

1 **[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE (モード)画面で、現在選択されているパートのArpSwitch (アルペジオスイッチ) = on (オン)に設定します。**

このパラメーターは、同じ受信チャンネル(ReceiveCh)に設定されたパートにだけ、同時にオンにできます。

2 **[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE (タイプ)画面で、アルペジオタイプを選びます。**

3 **パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにして、鍵盤を弾くとアルペジオが鳴ります。**

NOTE ボイスモードやパフォーマンスモードと同様、ソングプレイモード、パターンプレイモード画面でも[SF1] ～ [SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録できます。

NOTE アルペジオタイプなど、関連する設定はソングミキシング/パターンミキシングとして扱われます。

オーディオ入力音を活用する

パフォーマンスモードと同様に、ソングモード/パターンモードでもオーディオ入力パートを扱え、[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN画面で必要な設定を行ないます。

ソングモード/パターンモード専用のボイス(ミキシングボイス)

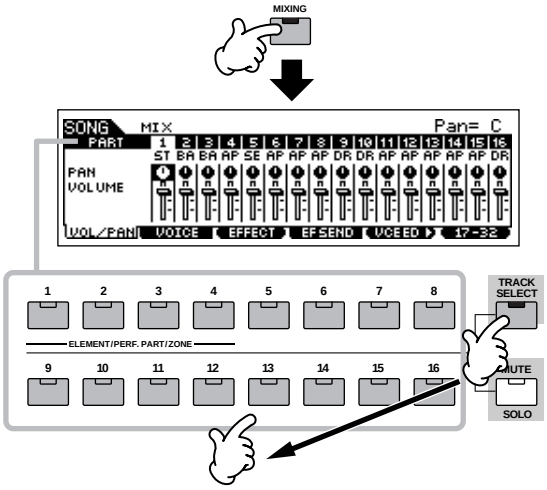
ソング/パターンを選んだときに呼び出される各パートのユーザーボイスは、ボイスモードでエディットしたものです。したがって、ソング/パターンを選んだときに鍵盤演奏で鳴るサウンドが予期せず変わっていた、といったことが起こるかもしれません。このようなことが起こらないよう、ソングモード/パターンモード専用のボイスである「ミキシングボイス」が用意されています。

NOTE ミキシングボイスとして制作できるボイスは、ノーマルボイスだけです。

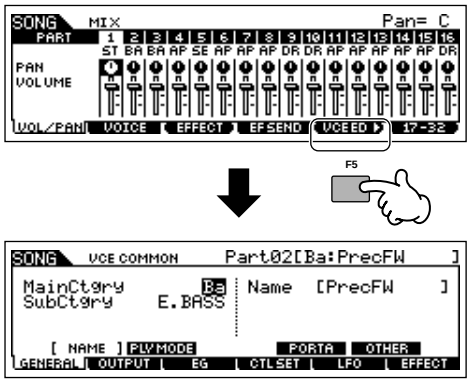
1 **[SONG]ボタン/[PATTERN]ボタンを押してソングモード/パターンモードに入ったあと、ミキシング編集を行なうソングナンバー /パターンナンバーを選択します。**

ソング/パターンの選び方は56ページをご参照ください。

2 **[MIXING]ボタンを押してランプを点灯させてソングミキシングモード/パターンミキシングモードに入り、エディットしたいボイスが割り当てられているパートを選びます。**



3 **[F5] VCE ED (ボイスエディット)ボタンを押してミキシングボイスエディットモードに入ります。**



NOTE 選択したパートに割り当てられているボイスがノーマルボイスの場合だけ、ミキシングボイスエディットモードに入れます。

4 **目的に応じて、コモンエディットまたはエレメントエディット画面を呼び出します。**

コモンエディット、エレメントエディットについては、ボイスモードでのボイスエディットと同じしくみ/操作です。79ページをご参照ください。

5 **[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。**

エディットできるパラメーター、エディットの操作方法については、ボイスモードでのボイスエディットと同じです。80ページをご参照ください。

6 **手順4～5を繰り返すことで、ミキシングボイスエディットを行ないます。**

7 エディットしたミキシングボイスに名前を付けます

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

8 エディットしたミキシングボイスを、内蔵メモリーに保存(ストア)します。

1 [STORE]ボタンを押してミキシングボイスストアモードに入ります。

2 保存(ストア)先のボイスバンクを「MIXING (ミキシング)」に設定したあと、保存(ストア)先のボイスナンバーを選びます。

3 [ENTER]ボタンを押してストアを実行します。

J.NOTE ストア(保存)先のボイスバンクを「USER1 (ユーザー 1)」または「USER2 (ユーザー 2)」に設定すると、エディットしたボイスをミキシングボイスではなくユーザーボイスとしてストア(保存)できます。

9 ソングミキシング/パターンミキシングを保存(ストア)します。

[EXIT]ボタンを何回か押してソングミキシングモード/パターンミキシングモードに戻り、[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことでストアを実行します(131ページ)。

10 電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータ/パターンデータをセーブ(保存)します(132ページ)。

ミキシングボイスはソング各パート/パターン各パートに割り当てられるボイスで、DRAM上にストア(保存)されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

パターンを作る

ソングを作る上で基本となるリズムパターンは、パターンモードで作るのが有効です。パターンモードでソングの伴奏にあたるデータを作り、それをソングデータに変換(コンバート)したあと、ソングモードでメロディラインを録音するとよいでしょう。ここでは、パターンデータの素材ともいえる1トラックのリズムパターン(これを「フレーズ」と呼びます)を作る方法を説明します。

パターンデータは、DRAM (187ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

任意のトラックにリズムパターンを録音してフレーズを作る

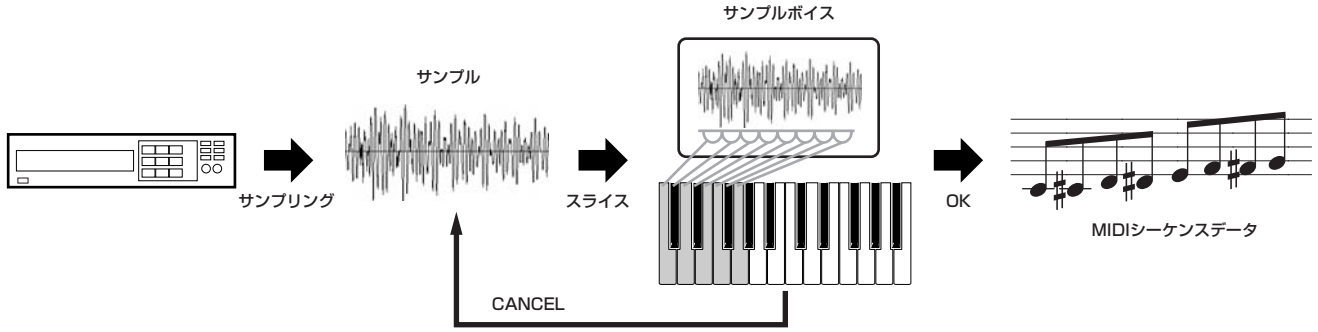
ここでは、パターンデータの素材ともいえる「フレーズ」の作り方を説明します。下記5種類の方法について説明します。

■ パターントラックに、お気に入りのリズム(オーディオデータ)をサンプリングする 106ページ
■ パターントラックに、WAVファイル/AIFFファイルをロードする 109ページ
■ パターントラックに、鍵盤演奏を録音してリズムパターン(フレーズ)を作る 110ページ
■ パターントラックに、アルペジオ再生で見つけたお気に入りのリズムパターンを録音する 112ページ
■ パターントラックにフレーズを割り当て、それを基にオリジナルパターンを作る 113ページ

最初の2つの方法は、MIDIデータだけでなく、サンプリング機能などで外部から取り込んだオーディオデータも使うことになります。オーディオデータを扱うにはDIMMを取り付ける必要があります(289ページ)。次の3つの方法はMIDIイベントのみ使います。

■ パターントラックに、お気に入りのリズム(オーディオデータ)をサンプリングする

CDなどに入っているリズムパターン(オーディオ再生音)をサンプリングしたあと、それを拍子に合わせて分割(スライス)し、MIDIシーケンスデータを作る方法があります。



重要 サンプリングを実行する場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、289ページをご参照ください。

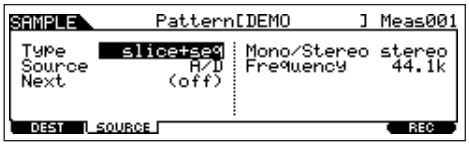
1 本体のA/D INPUT端子にオーディオ機器を接続します。

73ページの手順1～8を実行してください。
ただし手順4では、[PATTERN]ボタンを押してパターンモードに入ったあと、これから制作を行なうパターンナンバー、セクションを選択します。また手順8では、[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN画面で必要な設定を行ないます。

2 パターンプレイモードで[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、サンプリングモードに入ります。

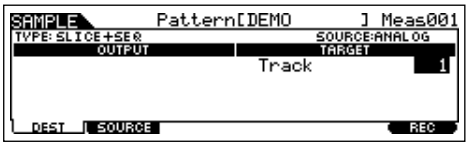
3 [F2] SOURCE (ソース)ボタンを押してサンプリングソース(元)に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。

Type (タイプ) = slice+seq (スライス+シーケンサー)、Source (ソース) = A/D、Next (ネクスト) = (off)、Mono/Stereo = stereo、Frequency = 44.1kに設定します。



各パラメーターの詳細については、253ページをご参照ください。

4 [F1] DEST (デスティネーション)ボタンを押してサンプリング先に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。



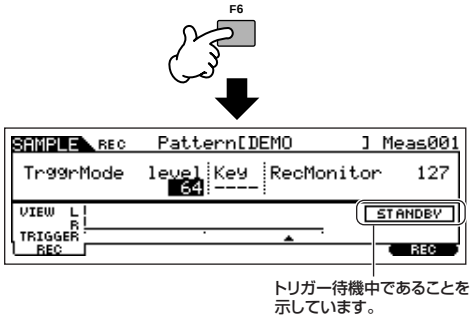
Track (トラック)	現在、選択されているパターンのどのトラックに、サンプリングによって取り込んだ音(サンプルボイス)をを割り当てるか、設定します。

5 [F6] REC (レコード)ボタンを押してサンプリングレコード画面(サンプリングスタンバイ状態)を呼び出し、TrggrMode (トリガーモード) = level (レベル)に設定した上でトリガーレベルを設定します。

詳細は、98ページの手順5をご参照ください。

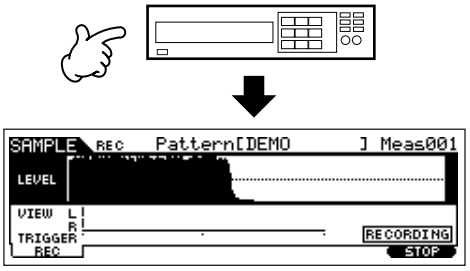
6 もう一度[F6] REC (レコード)ボタンを押して、サンプリングレコード画面をトリガー待機状態にします。

オーディプレーヤーからの入力音声レベルがトリガーレベルを超えるまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。



7 オーディオプレーヤーを再生します。

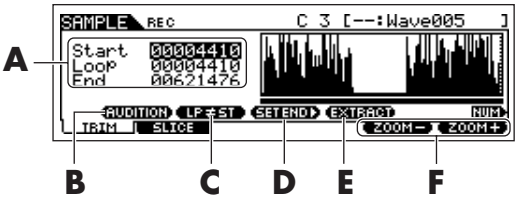
本体への入力音声レベルがトリガーレベルを超えると、自動的にサンプリングがスタートします。



8 [F6] STOP (ストップ)ボタンを押してサンプリングをストップします。

サンプリングしたい部分の再生が終わるタイミングに合わせて、[F6] STOP (ストップ)ボタンを押すと、スライスに関する設定画面が現われます。また、オーディオプレーヤーの再生も止めます。

9 [F1] TRIM (トリミング)画面で、取り込んだサンプルを編集します。



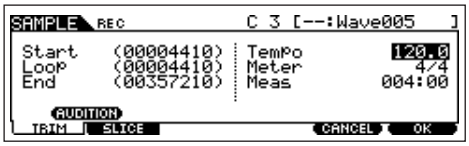
A	取り込んだサンプルのうち、必要な部分(再生させたい範囲)を設定します。
B	[SF1]ボタンを押すことで、録音したサンプルをこの画面での設定に従って鳴らすことができます。
C	LP=STと表示されている場合はStart (スタートポイント)とLoop (ループスタートポイント)のアドレス値は常に同じで、どちらを変更しても同じ値で連動します。この状態で[SF2]ボタンを押すと表示がLP≠STに変わります。この状態ではStart (スタートポイント)とLoop (ループスタートポイント)のアドレス値は連動せず、個別に値の調節ができます。この状態で[SF2]ボタンを押すとStartの値をLoopにコピーされ両者は同じ値になります。また表示がLP=STに戻ります。
D	下記をご参照ください。
E	[SF4]ボタンを押すことで、スタートポイント〜エンドポイント以外の部分を取り除きます(エクストラクトします)。
F	[F5]、[F6]ボタンを押すことで、画面上のウェーブ(波形)を拡大/縮小できます。

1 [SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押して、取り込んだサンプルの音を聞きます。

2 取り込んだサンプルのうち、必要な部分を決め、設定します。

Startの設定欄でサンプルの必要な部分のスタートポイントを、Endの設定欄でサンプルの必要な部分のエンドポイントを設定します。

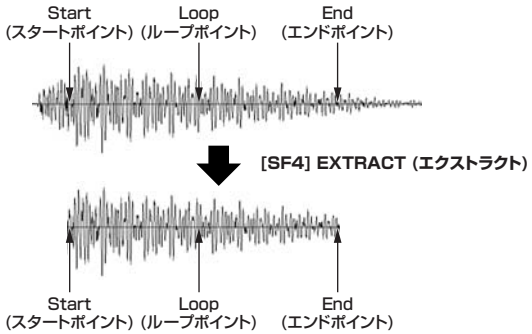
エンドポイントを決めるには、[SF3] SET END (セットエンド)ボタンを押して呼び出される下記画面を使うと便利です。



市販のオーディオ素材集のCDでは、テンポ、拍子などが記載されている場合があります。それらの情報を参考に設定してみましょう。

設定が終わったら[ENTER]ボタンを押してエンドポイントを決定します。[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押して実行結果を確認し、問題がなければ[F6] OKボタンを押してデータを確定させます。実行をキャンセルして元に戻したい場合は、[F5] CANCELボタンを押してください。

3 メモリー容量に余裕がない場合は、不要になったスタートポイント以前とエンドポイント以降を取り除くため、[SF4] EXTRACT (エクストラクト)ボタンを押します。



4 [F2] SLICE (スライス)ボタンを押してスライス画面を呼び出します。

10 [F2] SLICE (スライス)画面で、サンプルのスライスを実行します。

1 各パラメーターの設定をします。

Measure (メジャー)	サンプルを何小節のリズムパターンとみなすかを設定します。
Meter (メーター)	サンプルを何拍子のリズムパターンとみなすかを設定します。

そのほかのパラメーターについては、254ページを参考に、必要に応じて設定してください。

2 [ENTER]ボタンを押すと実行確認を求めるメッセージが表示されるので、[INC/YES]ボタンを押すことでスライスを実行します。

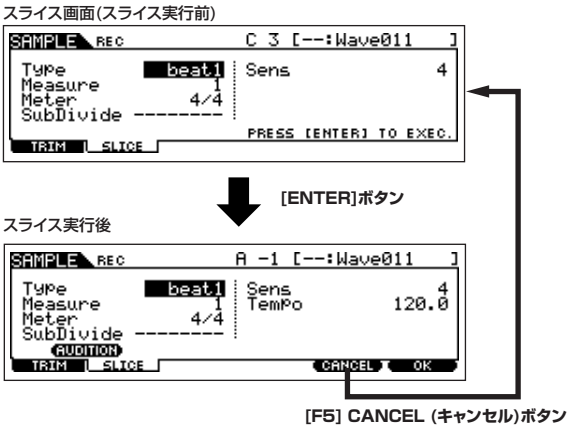
3 実行結果の確認をします。

C1から順に鍵盤を押すことで、どのようにサンプルがスライスされたかを確認します。

また、スライスされたサンプルが割り当てられた鍵盤を使って作られたMIDIシーケンスデータを、[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押すことにより、聞くことができます。

4 手順10の3での確認で問題無ければ、[F6] OKボタンを押してスライスの実行結果をデータとして確定させます。

手順10の3での確認で問題がある場合は、[F5] CANCEL (キャンセル)ボタンを押すことでスライス実行前の画面に戻り、もう一度手順10の1からやり直します。



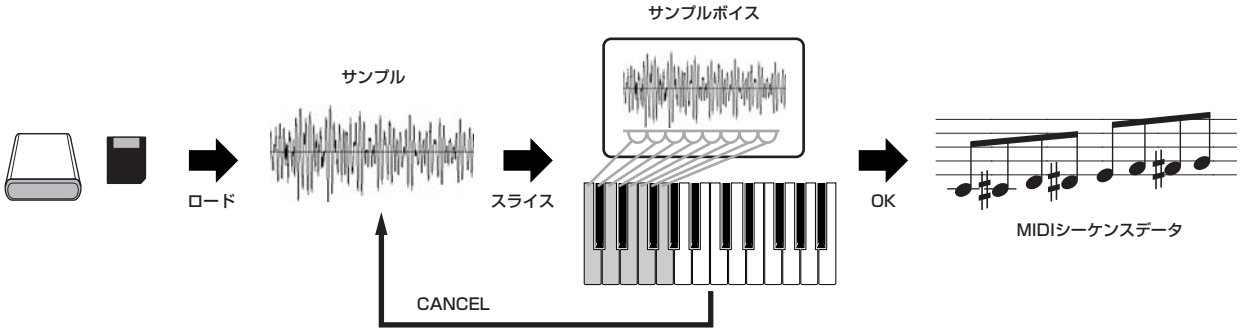
11 [PATTERN]ボタン、または[EXIT]ボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。

12 [▶] (プレイ)ボタンを押してパターンを鳴らしてみましょう。

13 電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。

■ パターントラックに、WAVファイル/AIFFファイルをロードする

WAVファイルやAIFFファイルなど、コンピューター上で扱われる音声ファイルを本体に読み込んだあと、それを拍子に合わせて分割(スライス)し、MIDIシーケンスデータを作る方法があります。
WAVファイル/AIFFファイルの入ったスマートメディアをカードスロットに入れる、またはWAVファイル/AIFFファイルの入ったUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。



重要 WAVファイル/AIFFファイルを本体へロードする場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、289ページをご参照ください。
また、サンプリングで取り込むウェーブ(サンプル)の容量によっては、本体カードスロットで扱えるスマートメディア(最大128MB)に保存しきれない可能性があります。サンプリングを実行する場合は、大容量のUSB記憶装置を用意することをおすすめします。

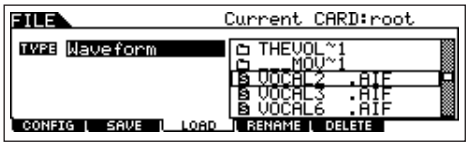
1 **パターンプレイモードでこれから制作を行なうパターンナンバーとセクションを選択したあと、[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。**

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 **[F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。**

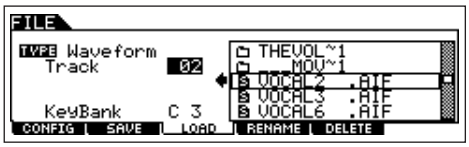
3 **ロードするファイルタイプを設定します。**

TYPE (タイプ) = Waveform (ウェーブフォーム)に設定します。これにより、TYPE (タイプ) = AllWaveform (オールウェーブフォーム)としてセーブされたファイル(拡張子: W7W)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たり、WAVファイル/AIFFファイルをウェーブフォームとしてロードすることができます。



4 **ロードするファイル( )を選択し、ロード先を設定します。**

WAVファイル(拡張子: WAV)またはAIFFファイル(拡張子: AIF)にカーソルを合わせると、ロード先を設定するパラメーターが画面上に現われます。



Track (トラック)	ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、サンプルとして、現在選択されているパターンのどのトラックに割り当てるかを設定します。
KeyBank (キーバンク)	ロードしたWAVファイル/AIFFファイルを、サンプルとしてどの鍵盤に割り当てるかを設定します。ロード直後は、ここで設定した鍵盤でサンプルを鳴らせます。

本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 **[ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。**

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

ロード実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

6 **手順4でKeyBank (キーバンク)に設定した鍵盤を弾き、ロードしたファイルの音が鳴るかどうか確認します。**

7 **[INTEGRATED SAMPLING]ボタン、[JOB]ボタンを押し、サンプリングジョブモードに入ります。**

8 サンプリングジョブのスライス画面を呼び出します。

[F1] KEYBANK (キーバンク)ボタンを押したあと、12: Slice (スライス) にカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押します。

9 サンプルのスライスジョブを実行します。

1 各パラメーターの設定をします。

Measure (メジャー)	サンプルを何小節のリズムパターンとみなすかを設定します。
Meter (メーター)	サンプルを何拍子のリズムパターンとみなすかを設定します。
LowestKey (ローエストキー)	スライス後にサンプルが割り当てられる鍵盤の最低音を設定します。

そのほかのパラメーターについては、258ページを参考に、必要に応じて設定してください。

2 [ENTER]ボタンを押すと実行確認を求めるメッセージが表示されるので、[INC/YES]ボタンを押すことでスライスを実行します。

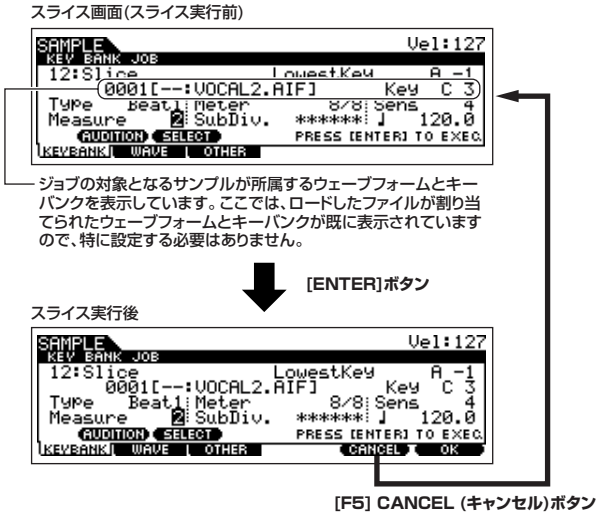
3 実行結果の確認をします。

手順9の1でLowestKey (ローエストキー)に設定したキーから順に鍵盤を押すことで、どのようにサンプルがスライスされたかを確認します。

また、スライスされたサンプルが割り当てられた鍵盤を使って作られたMIDIシーケンスデータを、[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押すことにより、聞くことができます。

4 手順9の3での確認で問題無ければ、[F6] OKボタンを押してスライスの実行結果をデータとして確定させます。

手順9の3での確認で問題がある場合は、[F5] CANCEL (キャンセル)ボタンを押すことでスライス実行前の画面に戻り、もう一度手順 9の1からやり直します。



10 [PATTERN]ボタン、または[EXIT]ボタンを押してパターンプレイモードに戻ります。

11 [▶] (プレイ)ボタンを押してパターンを鳴らしてみましょう。

12 必要に応じて、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。

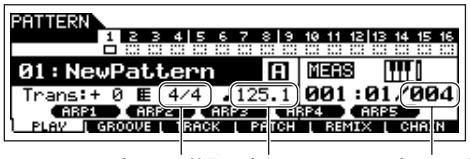
■ パターントラックに、鍵盤演奏を録音してリズムパターン(フレーズ)を作る

1 パターンプレイモードで、これから制作を行なうパターンナンバーとセクションを選択します。

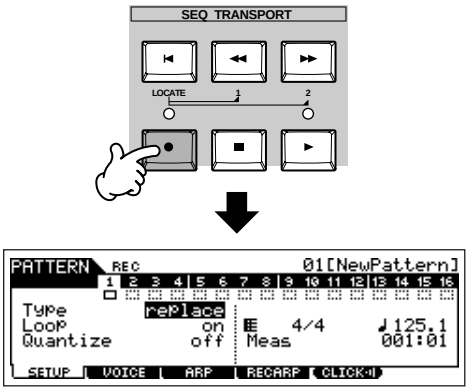
2 127ページ～128ページの操作方法に従って、ボイス設定などのミキシング設定を行ないます。

このあと、レコードモードに入ってからボイスを選択することも可能ですが、録音に使うボイスの詳細な設定をしたい場合は、レコードモードに入る前に設定しておくとよいでしょう。

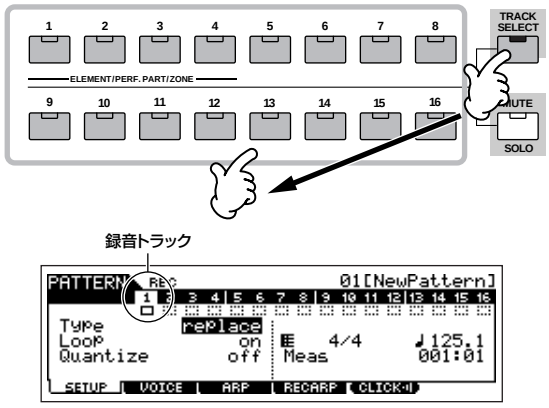
3 パターンの拍子、テンポ、長さ(小節数)を設定します。



4 [●] (レコード)ボタンを押して、パターンレコードモードに入ります。



5 録音するトラックを[1]〜[16]の中から選択します。

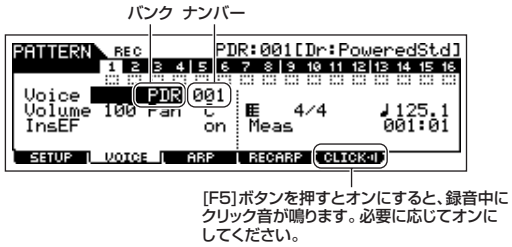


6 [F1] SETUP (セットアップ)画面で、録音に関する設定を行ないます。

Type (タイプ) = overdub (オーバーダブ)、Loop (ループ) = on (オン)に設定します。これにより、手順2で設定した小節数で録音がループされ、一度録音した音を消さずに新しい音を重ねて録音できます。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。詳細は、243ページをご参照ください。

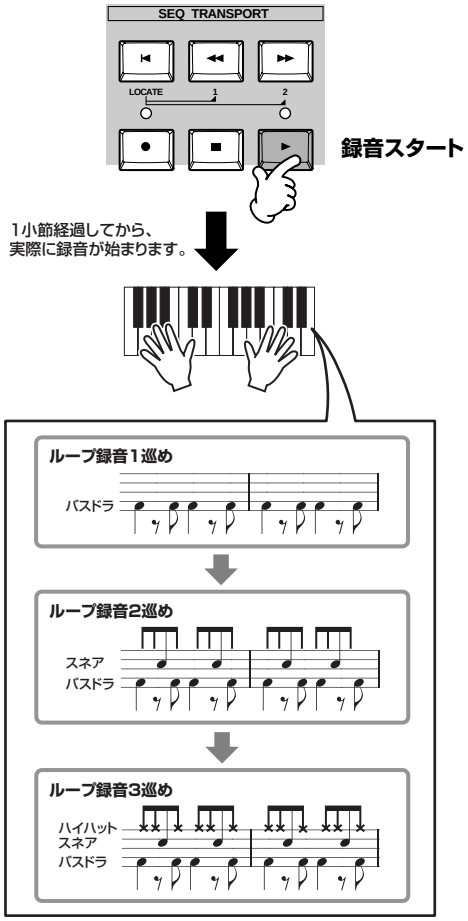
7 [F2] VOICE (ボイス)画面で、録音に使うボイスに関する設定をします。

[F2] VOICE (ボイス)ボタンを押してボイス設定画面を呼び出したあと、設定します。手順2のミキシング設定でボイスに関する設定ができていれば、ここで改めて設定する必要はありません。



8 [▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。

たとえば、ドラムボイスを選んでいる場合は、下記楽譜のようなリズムパターンを録音してみましょう。録音はループされますので、一度録音したデータを次のループのときに聞くことができます。
一度録音したデータを聞きながらさらに違う音を重ねて録音します。



9 [■] (ストップ)ボタンを押して録音をストップします。

パターンレコードモードを抜け、パターンプレイモードに戻ります。

10 [▶] (プレイ)ボタンを押して、録音したパターンを聞いてみましょう。

11 手順4〜10を繰り返して、ほかのトラックにもリズムパターンを録音します。

12 電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータをセーブ(保存)します(132ページ)。

■ パターントラックに、アルペジオ再生で見つけたお気に入りのリズムパターンを録音する

アルペジオで演奏されるリズムパターンは、選択されたアルペジオタイプだけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わるため(169ページ)、音楽制作上の意欲をかきたてられることでしょう。たとえば、ドラムボイスを使ったアルペジオ再生でいろいろなリズムパターンを鳴らすうちに、自分の気に入ったリズムパターンが見つかったら、それをパターンデータとして録音するのも有効な方法でしょう。

1 **パターンプレイモードで、これから制作を行なうパターンナンバーとセクションを選択します。**

2 **127ページ～128ページの操作方法に従って、ボイス設定などのミキシング設定を行ないます。**

このあと、レコードモードに入ってからボイスを選択することも可能ですが、録音に使うボイスの詳細な設定をしたい場合は、レコードモードに入る前に設定しておきます。

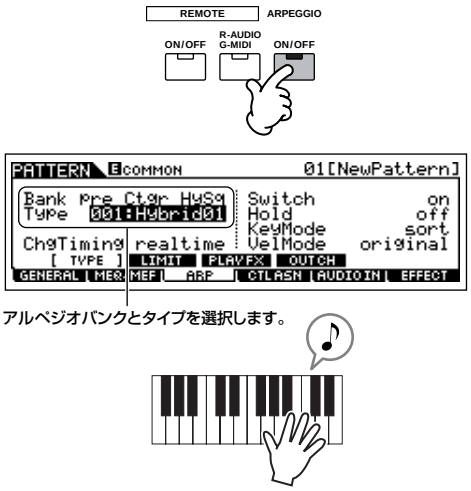
3 **アルペジオを鳴らしながら、自分の好きなリズムパターンを探します。**

1 **[MIXING]ボタン、[EDIT]ボタンを順に押してミキシングエディットモードに入ったあと、任意のパート(あとで録音するトラック)を選択し、[F1] VOICE (ボイス)ボタン、[SF2] MODE (モード)ボタンを順に押します。**

2 **選択されているパート(トラック)につき、ArpSwitch (アルペジオスイッチ) = on (オン)に設定します。**

3 **[COMMON]ボタン、[F3] ARP (アルペジオ)ボタン、[SF1] TYPE (タイプ)ボタンを押してアルペジオタイプ選択画面を呼び出します。**

4 **[SF1] TYPE (タイプ)画面でアルペジオタイプを選び、パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにして鍵盤を弾いてアルペジオを鳴らします。**



アルペジオバンクとタイプを選択します。

いろいろなアルペジオタイプを選んだり、[SF1]～[SF4]画面にあるパラメーターを調節したりしてアルペジオを鳴らしましょう。お気に入りのリズムパターンが見つかったら、手順4に進みます。

4 **パターンプレイモードに戻り、パターンの拍子、テンポ、長さ(小節数)を設定します。**

5 **[●] (レコード)ボタンを押して、パターンレコードモードに入ります。**

6 **必要に応じて、録音するトラックを1～16の中から選択します。**

トラックの選択方法は、58ページをご参照ください。

7 **[F1] SETUP (セットアップ)画面で、録音に関する設定を行ないます。**

ここでは、Type (タイプ) = replace (リプレース)、Loop (ループ) = off (オフ)に設定します。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。詳細は、243ページをご参照ください。

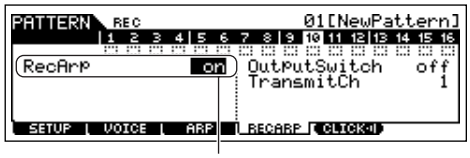
8 **[F2] VOICE (ボイス)画面で、録音に使うボイスに関する設定をします。**

[F2] VOICE (ボイス)ボタンを押してボイス設定画面を呼び出したあと、設定します。手順2のミキシング設定で、ボイスに関する設定ができていれば、ここで改めて設定する必要はありません。

9 **[F3] ARP (アルペジオ)画面で、録音に使うアルペジオに関する設定をします。**

[F3] ARP (アルペジオ)ボタンを押してアルペジオ設定画面を呼び出したあと、設定します。手順3で、アルペジオに関する設定ができていれば、ここで改めて設定する必要はありません。

10 **[F4] REC ARP (レコードアルペジオ)画面で、RecArp = on (オン)に設定します。**



ここをオンにすると、アルペジオ再生音がMIDIシーケンスデータとしてトラックに録音されます。

11 **[▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。**

鍵盤を押して、アルペジオを鳴らしましょう。

12 **パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオフにした上で、[▶] (プレイ)ボタンを押して、録音したパターンを聞いてみましょう。**

13 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

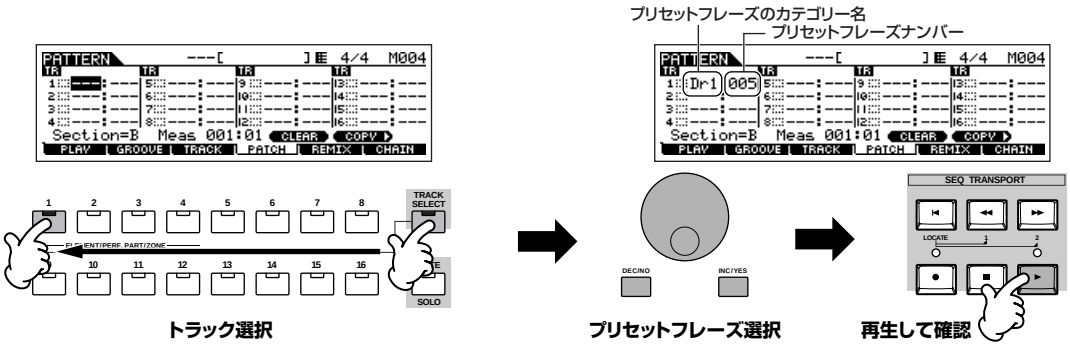
■ パターントラックにフレーズを割り当て、それを基にオリジナルパターンを作る

パターンデータの制作方法として、1トラックのリズムパターン(これを「フレーズ」と呼びます)を、任意のトラックに割り当てて組み立てていく方法(パッチ機能)があります。
プリセットで準備されているプリセットフレーズ、録音で作ったユーザーフレーズ、付属のCD-ROM「Sound Library for MOTIF ES6/7/8」のパターンデータを本体にロードすることによって作られたユーザーフレーズを、トラックに順次割り当てていくことで、1つのパターンを組み立てます。

1 **パターンプレイモードで、これから制作を行なうパターンナンバー、セクションを選択します。**

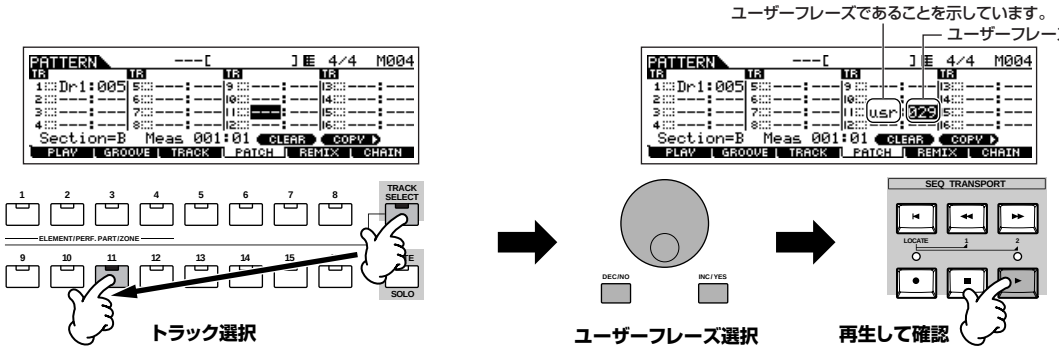
2 **[F4] PATCH (パッチ)ボタンを押してパッチ画面を呼び出します。**

3 **任意のトラックを選んで、プリセットフレーズを割り当てます。**



4 **別のトラックを選んで、ユーザーフレーズを割り当てます。**

各パターンには256個のユーザーフレーズが準備されていますが、現在選択されているパターンでリズムパターンを録音したり、付属のCD-ROM「Sound Library for MOTIF ES6/7/8」のパターンデータを現在選択されているパターンにロードしない限り、データとしては空です。



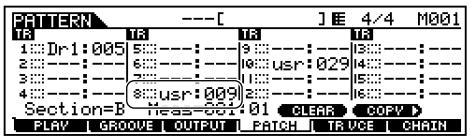
5 **別のトラックを選んで、ほかのパターンからユーザーフレーズをコピーして割り当てます。**

パッチ機能で割り当てられるユーザーフレーズは、現在選択されているパターンに所属するものに限られますが、下記方法により、ほかのパターンで録音されたユーザーフレーズ、またはほかのパターントラックに割り当てられているユーザーフレーズをコピーして、現在選択されているパターンの任意のトラックに割り当てることができます。

1 **[F4] PATCH (パッチ)画面で[SF5] COPY (コピー)ボタンを押して、コピー画面を呼び出します。**

2 **コピー元のパターンナンバー、フレーズナンバーと、コピー先(現在パッチ編集中のパターン)のフレーズナンバー、トラックナンバーを設定したあと、[ENTER]ボタンを押してコピーを実行します。**

3 **[EXIT]ボタンを押して[F4] PATCH (パッチ)画面に戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してパターンを鳴らし、割り当てられたフレーズを確認します。**



6 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。**

グルーブ機能でリズムのノリを調節する

グルーブ機能を使って、ノートデータ(音符)の実際の発音タイミング、ゲートタイム(音符の長さ)などをトラックごとに調節し、リズムパターンのグルーブ感(ノリ)を変えることができます。グルーブ設定画面では、1小節を16分割(1拍を4分割)したグリッド(格子)が表示されるので、どのタイミングで、何のパラメーターを、どの程度変更したか、1つの画面上で確認できます。

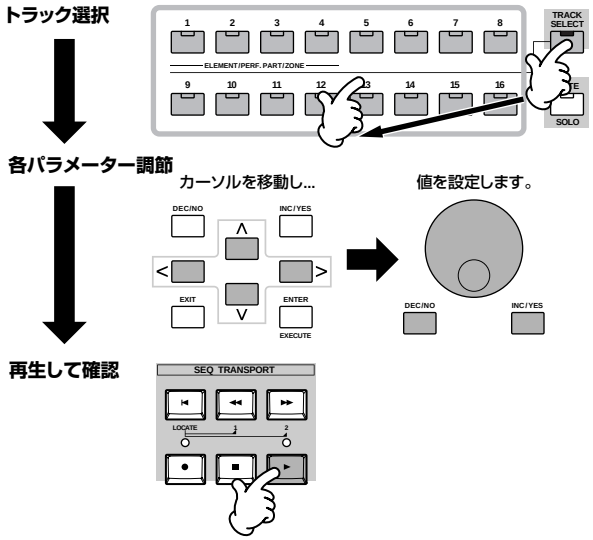
NOTE ここでの設定されたグルーブは、全小節に対して同じようにかかります。小節ごとに違うグルーブ設定をかけることはできませんので、ご注意ください。

NOTE グルーブ設定により、MIDIシーケンスデータ(録音、サンプリング、ロード、パッチ機能によって作られる演奏情報データ)が書き換わることはありません。グルーブ設定は、MIDIシーケンスデータとは別扱いで保存(セーブ)することになります。パターンのデータ構成については、167ページをご参照ください。

1 **パターンプレイモードで、これからグルーブ調節を行なうパターンナンバー、セクションを選択します。**

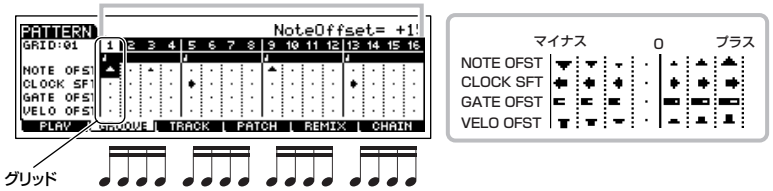
2 **[F2] GROOVE (グルーブ)ボタンを押してグルーブ画面を呼び出します。**

3 **任意のトラックを選んで、グルーブ調節をします。**



NOTE 再生したまま、トラック選択、各パラメーター調節をすることも可能です。

1小節を16分割(1拍を4分割)した各グリッドの、調節したいパラメーターにカーソルを合わせ、値を設定します。



NOTE OFST (ノートオフセット)	指定したグリッドにある音符のピッチを、半音単位で上下します。
CLOCK SFT (クロックシフト)	指定したグリッドにある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。
GATE OFST (ゲートタイムオフセット)	指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。
VELO OFST (ベロシティオフセット)	指定したグリッドにある音符のベロシティを増減します。

4 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

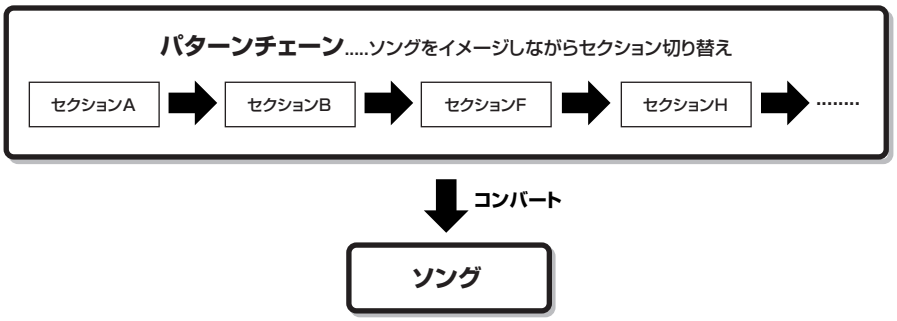
TIP グループ設定をMIDIシーケンスデータに変換する

[F2] GROOVE (グルーブ)画面での設定により、MIDIシーケンスデータ(録音、サンプリング、ロード、パッチ機能によって作られる演奏情報データ)が書き換わることはありませんが、これらの設定をMIDIシーケンスデータに変換することは可能です。パターンジョブモード[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)画面(247ページ)で、データ変換したいトラックを指定したあと、[ENTER]ボタンを押すことでデータ変換できます。

セクション、パターンチェーンを作る

■ セクションを作る

各パターンにはバリエーションとして、A～Pの16種類の「セクション」が準備されています。ソングの基本伴奏となるリズムパターンを必要な数だけセクションとして作りましょう。そのあとで、それらセクションを切り替えた演奏情報としてパターンチェーンを作ります。完成したパターンチェーンは、それを伴奏としたメロディラインが録音できるよう、ソングデータにコンバートします。



NOTE パターンミキシング、グルーブ、フレーズボイス(トラックボイス)のオン/オフ設定(167ページ)などは、全セクション共通の設定です。

同じパターン内であれば、1つのユーザーフレーズをさまざまなセクション/トラックに割り当てられます。このとき、ユーザーフレーズをあるセクション/トラックでエディットして変更すると、同じユーザーフレーズが割り当てられている別のセクション/トラックの再生音も、自動的に変わってしまいますのでご注意ください。

■ リアルタイム演奏を録音してパターンチェーンを作る

パターンを実際に鳴らしながらセクションを切り替える操作を、そのまま録音することでパターンチェーンを作ります。

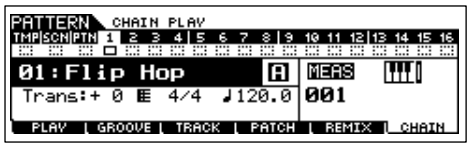
1 **パターンプレイモードで、既にデータを作ったパターンナンバーを選択します。**

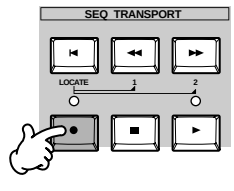
2 **[F6] CHAIN (チェーン)ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。**

3 **[●] (レコード)ボタンを押してパターンチェーンレコードモードに入り、基本設定を行ないます。**

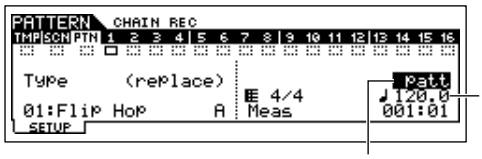
パターンチェーンレコードセットアップ画面では、録音トラック、テンポを設定します。
パターンチェーンのトラックとして、演奏中のテンポ変更情報を記録するテンポトラック(tempo)、演奏中のトラックオン/オフ情報を記録するシーントラック(scene)、演奏中のセクション切替情報を記録するパターントラック(patt)の3種類が準備されています。
ここでは、patt (パターン)に設定します。

パターンチェーンプレイ画面





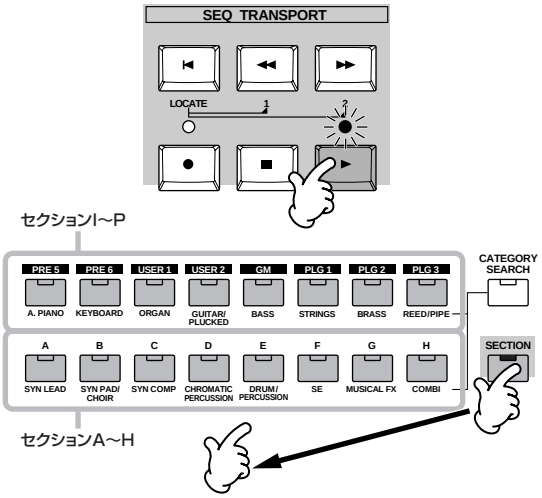
パターンチェーンレコードセットアップ画面



ここでは、録音トラックにpatt(パターン)を選んでセクションの切替情報を録音します。

4 **[▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートさせ、パターン演奏を始めます。**

好きなタイミングで必要なセクションに切り替えていきます。



5 **[■] (ストップ)ボタンを押して録音をストップします。**

パターンチェーン画面に戻ります。

6 **[▶] (プレイ)ボタンを押してパターンチェーンを鳴らしてみましょう。**

7 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。**

同様の方法で、テンポトラック、シーントラックも録音します。
手順3で録音トラックをtempoに設定した場合は、手順4の録音中、画面のテンポ設定欄(♩)にカーソルを合わせ、データダイアル、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使って、テンポチェンジをリアルタイム録音します。
手順3で録音トラックをsceneに設定した場合は、手順4の録音中、トラックのオン/オフ切替をボタン操作することによりリアルタイム録音します。

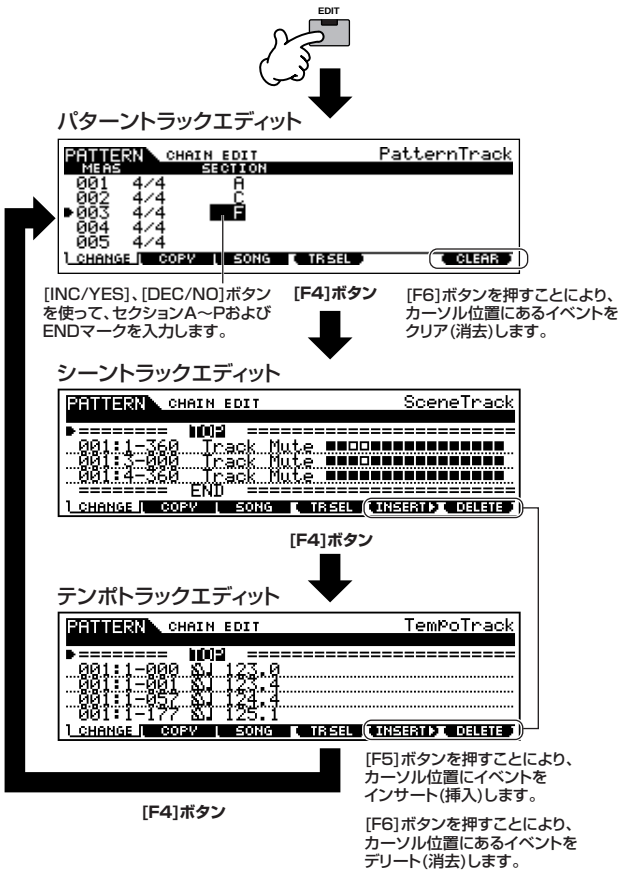
■ パターンチェーンをエディットする

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)できます。イベントとは、「セクションを切り替えた」(セクションチェンジ)、「テンポを切り替えた」(テンポチェンジ)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。

1 **パターンプレイモードで、既にパターンチェーンを作ったパターンナンバーを選択します。**

2 **[F6] CHAIN (チェーン)ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。**

3 **[EDIT]ボタンを押してパターンチェーンエディットモードに入り、各トラックのエディットを行ないます。**



4 **[EXIT]ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面に戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してパターンチェーンを鳴らしてみましょう。**

5 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。**

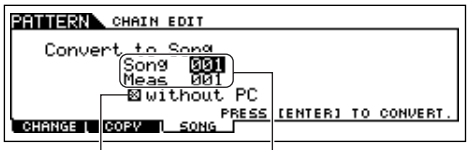
■ パターンチェーンをソングデータにコンバート(変換)する

1 **パターンプレイモードで、すでにパターンチェーンを作ったパターンナンバーを選択します。**

2 **[F6] CHAIN (チェーン)ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。**

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

4 **[F3] SONG (ソング)ボタンを押してソングへのコンバート画面を呼び出し、コンバート先のソングを設定します。**



パターンチェーンデータをコンバートする先のソングナンバーと、先頭小節を設定します。

without PCにチェックマークを入れると、MIDIシーケンスデータ中にあるプログラムチェンジはコピーされません。

5 **[ENTER]ボタンを押してコンバートを実行します。**

パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先ソングの先頭小節へコピーされます。

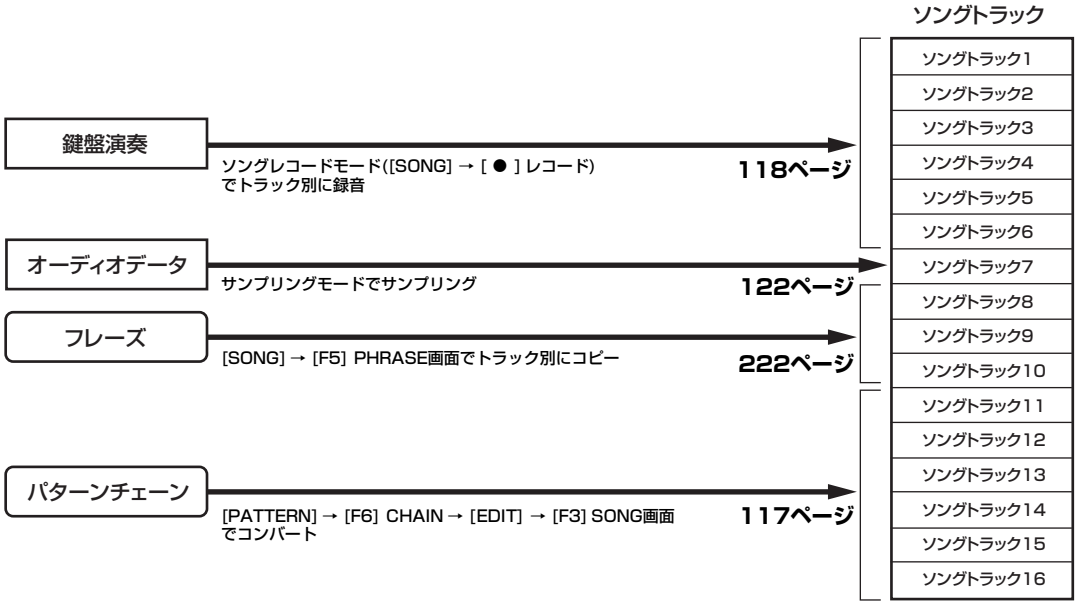
この機能を実行すると、コンバート先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えるので、ご注意ください。

6 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。**

ソングデータは、DRAM (187ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

ソングを作る

「ソング作りに挑戦する」では、ソングデータの作り方として、下図のような例を想定しています。パターンモードで作ったフレーズやパターンチェーンをソングデータに変換し、それらを伴奏としてメロディラインなどの鍵盤演奏を録音したり、効果音をサンプリングで取り込みます。



ソングデータは、DRAM (187ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

ソングトラックに鍵盤演奏を録音する(ソングレコードモード)

■ ソングのトラックに鍵盤演奏を録音する(リプレース)

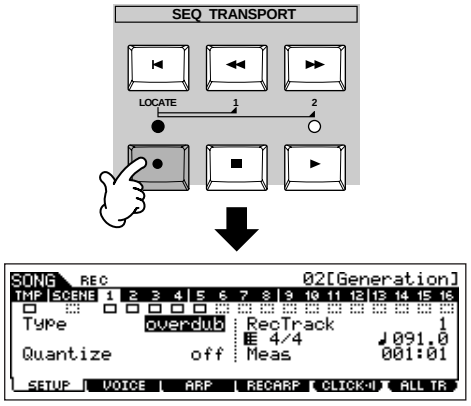
データが入っていない空のトラック、またはデータが入っているトラックに上書きで録音する(既存データは消去する)方法を説明します。

1 **ソングプレイモードで、これから制作を行なうソングナンバーを選択します。**

2 **103ページ～104ページの操作方法に従って、ボイス設定などのミキシング設定を行ないます。**

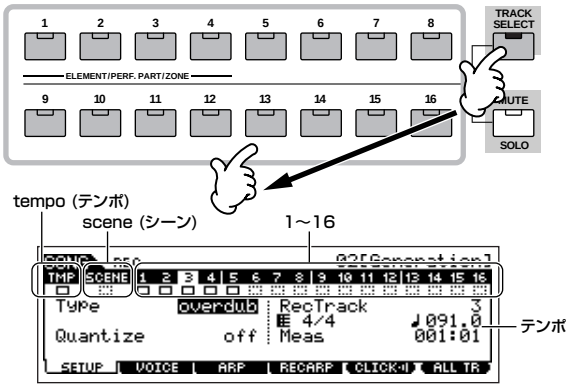
このあと、レコードモードに入ってからボイスを選択することも可能ですが、録音に使うボイスの詳細な設定をしたい場合は、レコードモードに入る前に設定しておくとよいでしょう。

3 **[●] (レコード)ボタンを押して、ソングレコードモードに入ります。**



4 **録音するトラックを1～16の中から選択します。**

ソングでは録音トラック(RecTrack)として、鍵盤演奏を録音する1～16トラックのほかにも、再生中のソングシーン(123ページ)切替を記録するシーントラック、再生中のテンポ変更を記録するテンポトラックがあります。ここでは、鍵盤演奏を録音するので[1]～[16]の中から1つを選びます。



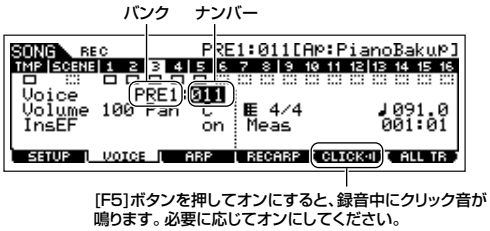
♪NOTE 録音トラック(RecTrack)として、1～16を同時に録音する設定(multi=マルチ)があります。これは、コンピューターなどの外部シーケンサーの再生データをそのまま本体のソングに録音する場合などに使います。詳細は、143ページをご参照ください。

5 **[F1] SETUP (セットアップ)画面で、録音に関する設定を行ないます。**

Type (タイプ) = replace (リプレース)に設定します。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。詳細は、222ページをご参照ください。

6 **[F2] VOICE (ボイス)画面で、必要な設定をします。**

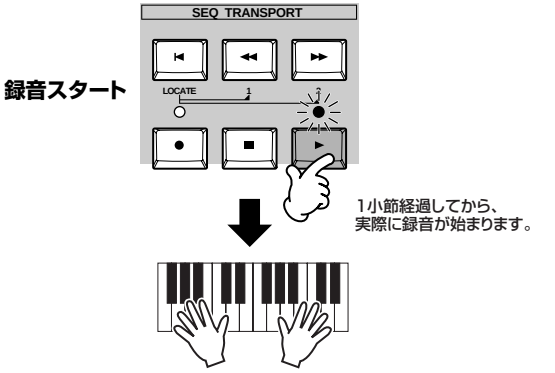
[F2] VOICE (ボイス)ボタンを押してボイス設定画面を呼び出したあと、設定します。手順2のミキシング設定でボイスに関する設定ができていれば、ここで改めて設定する必要はありません。



♪NOTE ソング先頭でのボイス、ボリューム、パン設定などノートイベント以外の設定は、ソングミキシングとして管理されますので、トラックにMIDIシーケンスデータとして録音されません。ソング途中でこれらの設定を変更した場合は、トラックにMIDIシーケンスデータとして録音されます。

7 **[▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。**

ほかのトラックに既にデータが存在している場合は、その演奏に合わせて鍵盤を弾きましょう。また、録音しながら[F2] VOICE画面でボイスを変更したり、[F3] ARP画面でアルペジオタイプを変更できます。



8 **[■] (ストップ)ボタンを押して録音をストップします。**

ソングレコードモードを抜け、ソングプレイモードに戻ります。

9 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、録音したソングを聞いてみましょう。**

10 **手順3～9を繰り返して、ほかのトラックにも鍵盤演奏を録音します。**

11 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

■ 部分的に録音をやり直す(パンチイン/アウト)

一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、パンチイン/アウト録音があります。たとえば、ソングの中で3小節〜5小節の間を録音し直したい場合を説明しましょう。

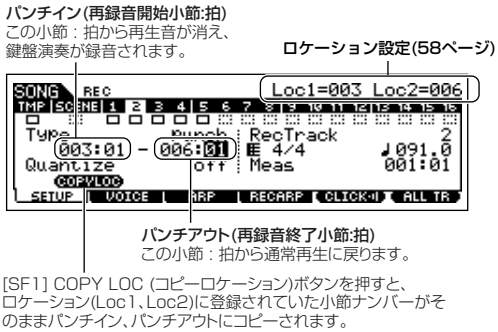
1 **ソングプレイモードで、これから制作を行なうソングナンバーを選択します。**

2 **[●] (レコード)ボタンボタンを押して、ソングレコードモードに入ります。**

3 **録音をやり直したいトラックを1〜16の中から選択します。**

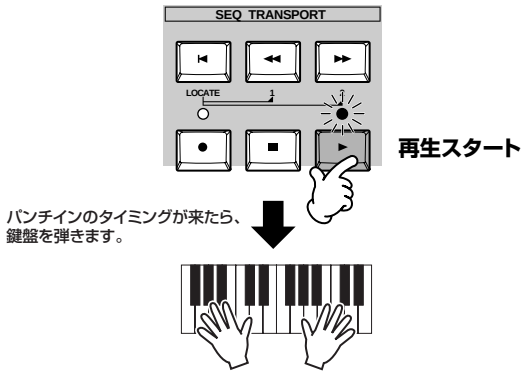
4 **[F1] SETUP (セットアップ)画面で、録音に関する設定を行ないます。**

Type (タイプ) = punch (パンチ)に設定し、録音しなおしたい部分の小節範囲を設定します。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。
詳細は、222ページをご参照ください。



5 **[▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。**

実際の録音は、パンチイン〜パンチアウトの範囲で行なわれます。



6 **パンチアウトのタイミングが過ぎたら、[■] (ストップ)ボタンを押して録音をストップします。**

7 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、録音したソングを聞いてみましょう。**

8 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

NOTE パンチイン/アウト録音方式はソングレコードモードでのみ有効です。パターンレコードモードにはありません。

■ 作ったデータに重ねて録音する(オーバーダブ)

一度録音したトラックに、重ねてデータを追加したい場合はオーバーダブ録音を使います。鍵盤演奏音だけでなく、ノブやリボンコントローラーなどコントローラーの操作だけをあとから重ねたい場合に使うとよいでしょう。

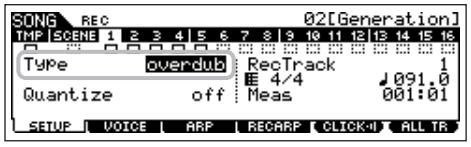
1 **ソングプレイモードで、これから制作を行なうソングナンバーを選択します。**

2 **[●] (レコード)ボタンを押して、ソングレコードモードに入ります。**

3 **録音をやり直したいトラックを1〜16の中から選択します。**

4 **[F1] SETUP (セットアップ)画面で、録音に関する設定を行ないます。**

Type (タイプ) = overdub (オーバーダブ)に設定します。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。詳細は、222ページをご参照ください。



5 **[▶] (プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。**

既存データの再生が始まります。再生中に、必要なタイミングで鍵盤を弾けば、弾いた音が追加録音されます。

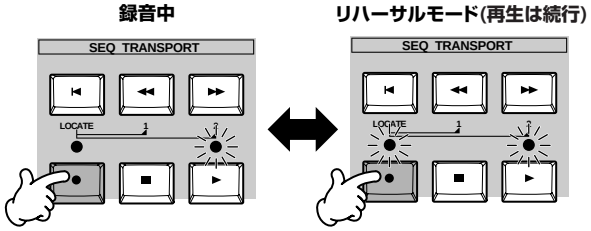
6 **[■] (ストップ)ボタンを押して録音をストップします。**

7 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、録音したソングを聞いてみましょう。**

8 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

TIP 録音前のリハーサル

ソング/パターンの録音中に [●] (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、録音前に試し弾きとして使ってください。ソング/パターンの録音中は、[●] (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。



TIP ソング途中にテンポ変更データを入れる

既にデータのあるソングの途中のテンポを変更する方法として、下記3種類があります。

● テンポトラック

118ページの手順4でType = replace (リプレース)、RecTrack = tempo (テンポ)に設定し、テンポ値にカーソルを合わせた状態で録音を開始します。録音中は、既存データの再生を聞きながらテンポ値を変更します。

● ソングエディット

ソングプレイモードで[EDIT]ボタンを押してソングエディットモードに入ります。[F4] TR SEL (トラックセレクト)ボタンでテンポトラック(TMP)を選び、既存のテンポデータを書き換えたり、[F5] INSERT (インサート)ボタンを使って新しいテンポデータを入れたりします。
ソングエディットについては、124ページをご参照ください。

● ステップ録音

118ページの手順4でType = step (ステップ)、RecTrack = tempo (テンポ)に設定し、[▶] (プレイ)ボタンを押すことでステップ録音を開始します。ステップ録音画面では、Value (バリュー)がテンポ値を示しているので、そこにカーソルを合わせます。[▶▶] (フォワード)ボタンでソングポインター (ソングの位置)を進めながら、テンポ変更の必要がある位置で値を変更します。
ステップ録音については、238ページをご参照ください。

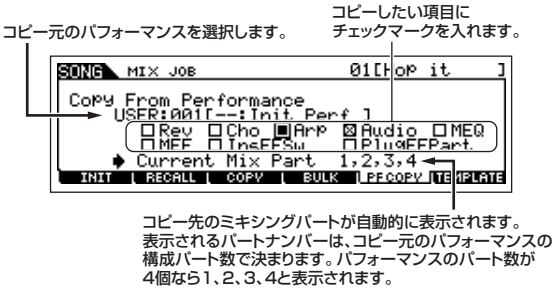
TIP パフォーマンスを使って録音する

パフォーマンスモードで作ったサウンドを使って録音したい場合は、パフォーマンスの最大4パートの設定をソング各パートのミキシングにコピーした上で録音を実行します。

1 [SONG]ボタン、[MIXING]ボタン、[JOB]ボタンを押してソングミキシングジョブモードに入ります。

2 [F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)ボタンを押して、パフォーマンスコピー画面を呼び出します。

3 [F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)画面上で必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してコピーを実行します。



コピー先のミキシングパートは、1から順番に割り当てられます。コピーを実行することで、コピー先にもともと設定してあったミキシング設定は消えますので、ご注意ください。

4 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、トラック1を選択して鍵盤を弾きます。

コピー元のパフォーマンスと同じサウンドが鳴ることが確認できます。

5 ソングトラック1に、鍵盤演奏を録音をします。

6 [SONG] → [MIXING] → [STORE]画面で、ソングミキシングを保存(ストア)します。

パフォーマンスからコピーしてきた設定を、ソングミキシングとして保存する必要があります。

7 電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に可能です。

ステップ録音

ここでの説明は、鍵盤演奏をリアルタイムに録音する方式を前提としていますが、音符を1個ずつ入力してソングを作り上げていくステップ録音という方式もあります。リアルタイムの演奏ではうまく弾けない難しいメロディなどの録音に有効でしょう。ソングレコードモードの[F1] SETUP (セットアップ)画面で、Type = step (ステップ)に設定することでステップ録音ができますが、操作法法の詳細は238ページをご参照ください。

NOTE ステップ録音は、ソングモード、パターンモード共に有効です。

TIP プラグインボードのボイスを使って録音する

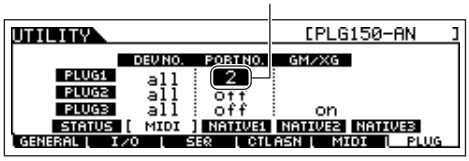
PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-DXなどのシングルプラグインボードのボイスを使った鍵盤演奏を、ソングに録音する場合の操作方法を説明します。

1〜4

75ページの操作手順1〜4に従って、シングルプラグインボードを本体に取り付け、必要な設定を行ないます。

手順4では、PORT NO. (ポートナンバー)を「2」または「3」に設定します。マルチパートプラグインボードを取り付けている場合は、マルチパートプラグインボードのポートナンバーと違うナンバーに設定します。

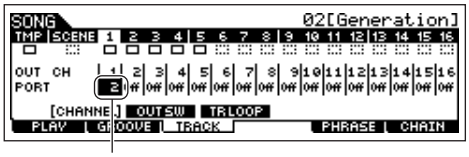
スロット1にシングルパートプラグインボードを取り付けた場合、この位置の数値を設定します。



5 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入り、[F3] TRACKボタン、[SF1] CHANNEL (チャンネル)ボタンを順に押して、MIDI出力設定画面を呼び出します。

6 シングルパートプラグインボードを取り付けたスロットと同じナンバーのトラックを選択し、下記のとおり設定します。

手順4で設定したポートナンバーと同じポートナンバーを設定してください。



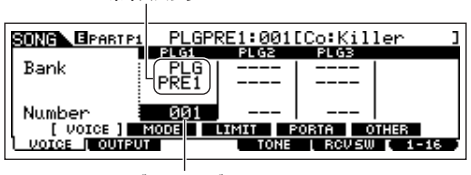
スロット1にシングルパートプラグインボードを取り付けた場合、この位置の数値を設定します。

7 プラグインボードのボイスを選びます。

[MIXING]ボタン、[EDIT]ボタンを押してミキシングエディットモードに入ったあと、NUMBERボタンのいずれかを押して、パートエディット画面を呼び出します。[F6]ボタンを1〜2回押すことにより、プラグインボード音源パート(PLGパート)設定画面(下図)を呼び出します(164ページ)。続いて、[TRACK SELECT]ボタンをオンにし、[1]ボタンを押すことによりスロットに取り付けられたプラグインボードのパートを選択します。

さらに、[F1] VOICE (ボイス)ボタン、[SF1] VOICE (ボイス)ボタンを押して呼び出された画面上で、プラグインボードのボイスを選びます。

ボイスバンク



ボイスナンバー

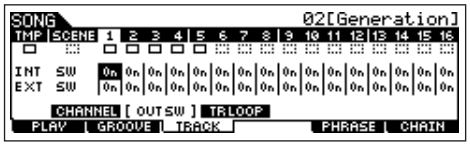
ここで一度鍵盤を弾いて、プラグインボードのボイスが鳴っているかどうか、確かめてみましょう。音が鳴らない場合は、下記の点をご確認ください。

- **該当トラックのOUT CH (アウトプットチャンネル)と、音源側の該当パートの受信チャンネルが一致していない可能性があります。**

  上記画面で[SF2] MODE (モード)ボタンを押して呼び出される画面上のReceiveCh (レシーブチャンネル=受信チャンネル)が、手順6で示した画面のトラック1でのOUT CH (アウトチャンネル=出力チャンネル)と一致しているかどうか、確認してください。

- **該当トラックでの鍵盤演奏やデータ再生の送信先が外部音源だけになっている可能性があります。**

  ソングプレイモードで[F3] TRACK → [SF2] OUT SW (アウトスイッチ)ボタンを押して呼び出される画面で、該当するトラック(この場合トラック1)でINT SW (インターナルスイッチ) = on (オン)になっていることを確認してください。



8 ソングトラック1に、鍵盤演奏を録音をします。

9 [SONG] → [MIXING] → [STORE]画面で、ソングミキシングを保存(ストア)します(131ページ)。

プラグインボイスに関する設定を、ソングミキシングとして保存する必要があります。

10 電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に可能です。

グルーブ機能でリズムのノリを調節する

パターンプレイモードと同様に、ソングプレイモードでもグルーブ機能を使えます。
詳細は、パターンプレイモードでの説明(114ページ)をご参照ください。

1 **ソングプレイモードで、これからグルーブ調節を行なうソングナンバーを選択します。**

2 **[F2] GROOVE (グルーブ)ボタンを押してグルーブ画面を呼び出します。**

3 **任意のトラックを選んで、グルーブ調節をします。**

4 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータとしてセーブ(保存)します(132ページ)。**

ソングデータは、DRAM (187ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

ソングトラックに効果音などをサンプリングする

CDなどに入っている効果音(オーディオ再生音)を、ソングを再生させながら任意の位置にサンプリングする方法があります。既に作ったソングデータの好きな箇所に、効果音を入れましょう。

重要 サンプリングを実行する場合、DIMMを取り付ける必要があります。DIMMの取付方法は、289ページをご参照ください。

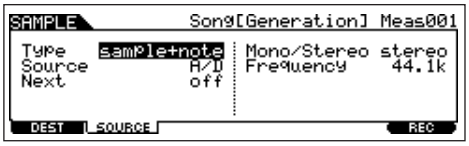
1 **本体のA/D INPUT端子にオーディオ機器を接続します。**

73ページの手順1～8を実行してください。
ただし手順4では、[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、これから制作を行なうソングナンバーを選択します。
また手順8では、[SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN画面で必要な設定を行ないます。

2 **ソングモードで[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押し、サンプリングモードに入ります。**

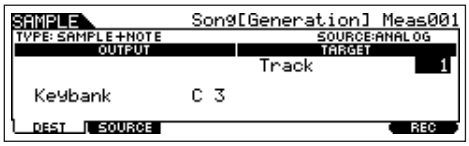
3 **[F2] SOURCE (ソース)ボタンを押してサンプリングソース(元)に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。**

Type (タイプ) = sample + note (サンプル+ノート)、Source (ソース) = A/D、Next (ネクスト) = off、Mono/Stereo = stereo、Frequency = 44.1kに設定します。



各パラメーターの詳細については、253ページをご参照ください。

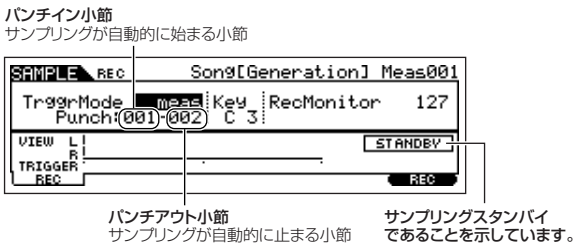
4 **[F1] DEST (デスティネーション)ボタンを押してサンプリング先に関する設定画面を呼び出し、下記のように設定します。**



Track (トラック)	現在、選択されているソングのどのトラックに、サンプリングによって取り込んだ音(サンプルボイス)を割り当てるか、設定します。
KeyBank (キーバンク)	サンプリングによって取り込んだ音(サンプル)を割り当てる鍵盤を設定します。

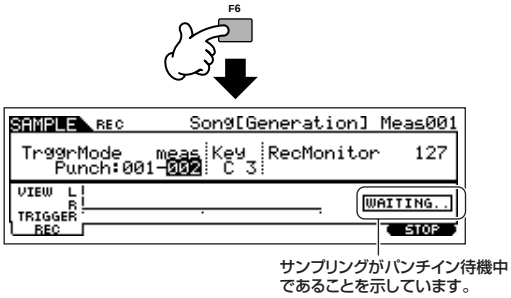
5 **[F6] REC (レコード)ボタンを押してサンプリングレコード画面(サンプリングスタンバイ状態)を呼び出し、必要な設定を行ないます。**

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



6 **もう一度[F6] REC (レコード)ボタンを押して、サンプリングレコード画面をパンチイン待機状態にします。**

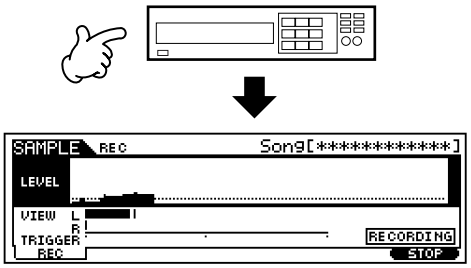
ソング再生がパンチイン小節に来るまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。



7 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、ソング再生をスタートします。**

8 **ソング再生がパンチイン小節を過ぎたら(サンプリングが始まったら)、オーディオプレーヤーを再生します。**

オーディオ再生音がサンプリングされます。



9 **ソング再生がパンチアウト小節を過ぎたら(サンプリングが終了したら)、オーディオプレーヤーの再生をストップします。**

[F3] AUDITION (オーディション)ボタンを押すと、サンプリングしたばかりの音を聞けます。
その結果、サンプリングをもう一度やり直したい場合は、[F4] CANCEL (キャンセル)ボタンを押してサンプリングスタンバイ画面に戻り、手順5からもう一度操作します。サンプリングをやり直す必要が無い場合は、[F5] OKボタンを押して、サンプリングで取り込んだ音を「サンプル」として確定させ、[F1] DEST (デスティネーション)画面、または[F2] SOURCE (ソース)画面に戻ります。
なお、手順5でコンファーム機能をオフにした場合は、上記画面ではなく、[F1] DEST (デスティネーション)画面、または[F2] SOURCE (ソース)画面に戻ります。

10 **[SONG]ボタン、または[EXIT]ボタンを押してソングプレイモードに戻ります。**

11 **[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを鳴らしてみましょう。**

サンプリングで取り込んだ効果音がソング再生中に適切なタイミングで鳴るかどうか確認しましょう。効果音が鳴るタイミングが合っていない場合は、ソングエディットモードで発音タイミングを調節できます。ソングエディットについては、124ページをご参照ください。

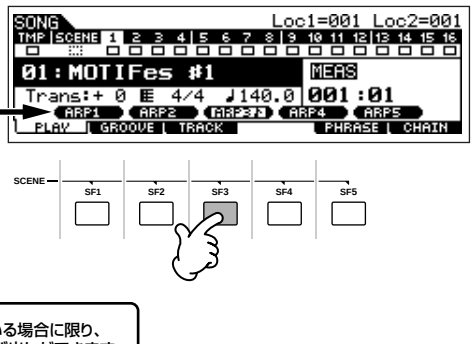
12 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

ソングシーンとアルペジオタイプを[SF1]～[SF5]ボタンに登録する

ソングモードでは、画面下にARP1～ARP5が表示されている場合に限り、ソングシーンとアルペジオタイプを[SF1]～[SF5]ボタンに登録できます。登録された状態はソングごとに保存されます。
ソングシーンとは、トランスポーズ、テンポ、トラックミュートや音源に関する簡単な設定([PAN/SEND]ランプがオンの場合および[TONE]ランプがオンの場合のノブと、コントロールスライダーで操作できるすべてのパラメーター設定)を、ソングごとに5種類、[SF1]～[SF5]ボタンに登録するものです。
アルペジオタイプについては、ボイスモードの場合と同じです(66ページ)。登録したソングシーンとアルペジオタイプは、画面下にARP1～ARP5が表示されている場合に限り、[SF1]～[SF5]ボタンを使って同時に呼び出せます。

● ソングシーン/アルペジオタイプの登録

● ソングシーン/アルペジオタイプの呼び出し



画面下部にARP1～ARP5と表示されている場合に限り、ソングシーン/アルペジオタイプの登録/呼び出しができます。

■ 録音中にソングシーン/アルペジオタイプを切り替える

ARP1～ARP5メニューはソングプレイ画面(上記)だけでなく、ソングレコードモードの[F3] ARP画面にも表示されます。これにより、[F3] ARP画面を表示させておくことで、録音中にソングシーン/アルペジオタイプを自由に変更できます。

■ ソングシーンの切替タイミングをソングに録音する

ソングには、ソングシーンの切替情報だけを記録する「シーントラック」があります。118ページの手順4でRecTrack = scene (シーン)に設定すれば、録音中に[SF1]～[SF5]ボタンを自由に押すことでソングシーン切替のタイミングを録音できます。このとき画面はARP1～ARP5が表示されていない画面でもソングシーン切替は可能です。

NOTE ここでのアルペジオに関する説明は、パターンモードでも同様に可能です。

NOTE ボイスモードやパフォーマンスモードの場合と同様、アルペジオタイプを登録するときは、[ARPEGGIO]ボタンをオンにしておいてください。オフのまま登録作業をすると、登録が解除されます。

NOTE ソングモード/パターンモードでのアルペジオタイプの選び方は、105ページをご参照ください。

録音したソングデータを編集する

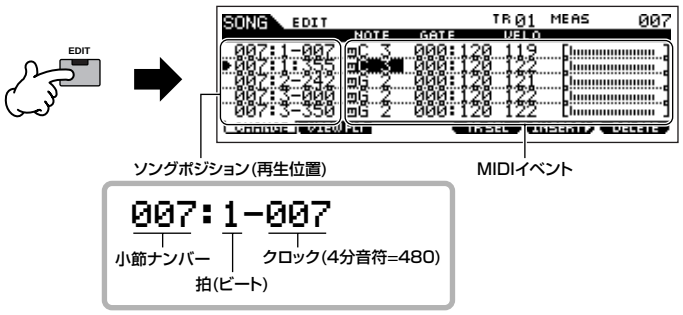
録音したソングデータに対する編集機能として、ソングエディットモードとソングジョブモードがあります。
リアルタイムの演奏を録音して作ったソング/パターンデータは、音符のタイミングが少しずれていたり、演奏ミスで間違った音が録音されていたりします。それらを修正するためにソングエディットモードがあります。
また録音後に、曲のキーを変えたり、ボリュームを一括して上げ下げしたり、音符のタイミングを整理するなど、ソングデータの全体または一部を、一括で変換したい場合のためにソングジョブモードがあります。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に可能です。

■ 録音したソングデータをMIDIイベント単位で編集する(ソングエディットモード)

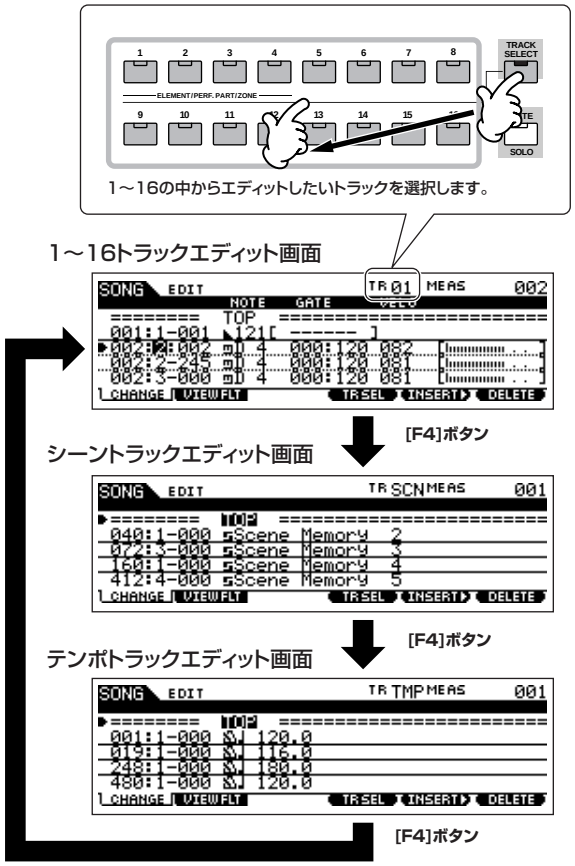
1 **[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、これから編集を行なうソングナンバーを選択します。**

2 **[EDIT]ボタンを押してランプを点灯させてソングエディットモードに入り、[F1] CHANGE (チェンジ)ボタンを押してイベントリスト画面を呼び出します。**



3 エディットしたいトラックを選びます。

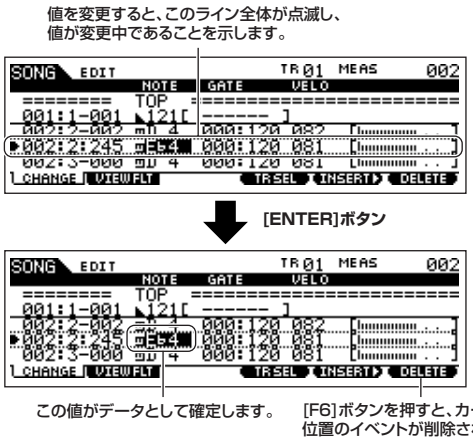
[F4] TR SEL (トラックセレクト)ボタンを押して、3種類のトラックのどれかを選択します。
1～16トラックのどれかを選びたい場合は、1～16トラックエディット画面が表示されているときに、[TRACK SELECT]ボタンをオンにした状態で[1]～[16]ボタンのどれかを押します。



4 ソングデータをイベント単位で編集(エディット)します。

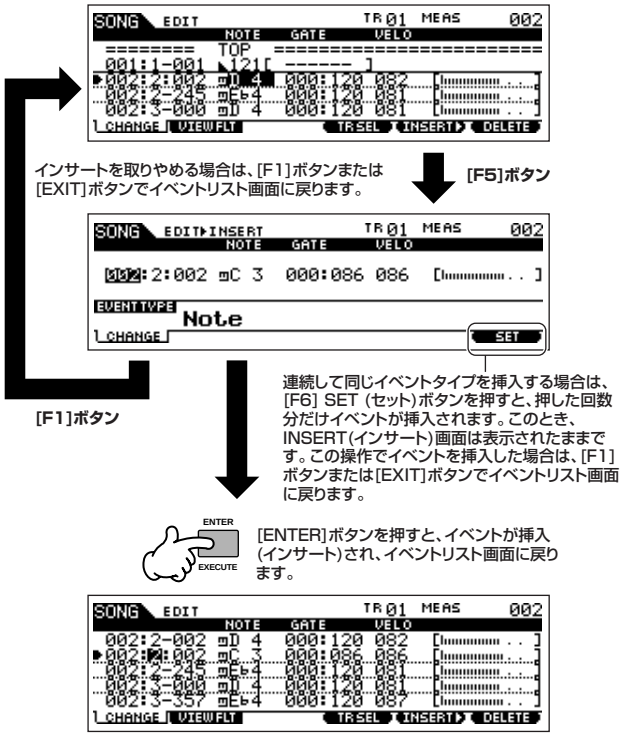
● 既存のイベントを修正/削除する方法

イベントリスト画面で、エディットしたいイベントにカーソルを移動します。データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで数値を変更すると、カーソル位置のイベント表示が点滅します。この状態で[ENTER]ボタンを押すと、点滅が止まりデータ修正が完了します。また、[F6]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。



● 新しくイベントを入力する方法

イベントリスト画面で、イベントを挿入(インサート)したい場所にカーソルを移動した上で、以下の手順に従ってください。



イベントリスト画面では、ノートイベント(音符)だけでなく、ボイス、ボリューム、パンなどさまざまなイベントを扱えます。これにより、たとえば1つのボイスだけで録音した場合でも、あとからイベントリスト画面でボイス変更などの情報を入れることができます。

♪NOTE イベントリストで扱えるイベントについては、225ページをご参照ください。

♪NOTE エディットしたいイベントだけをイベント画面に表示させたい場合は、[F2] VIEW FLT (ビューフィルター)画面で設定ができます。詳細は、225ページをご参照ください。

5 **[▶] (プレイ)ボタンを押して、エディットしたソングデータを聞いて確かめます。**

ソングエディットモードでもソング再生はできるので、手順4でのエディット結果をすぐに確認できます。また、エディットしたトラックだけを再生させたい場合は、ソロ機能(58ページ)を使うとよいでしょう。

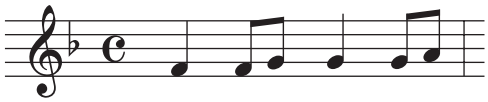
6 **手順3〜5を繰り返して、ほかのトラックもエディットします。**

7 **エディットが終了したら、[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻ります。**

8 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

■ 録音したソングデータをジョブで一括変換する(ソングジョブモード)

ここでは、クオンタイズ(音符のタイミングを整理するジョブ)を例に説明しますが、クオンタイズ以外のジョブでも基本的な操作方法は同じですので、参考にしてください。
たとえば、下図のような4拍子のフレーズを、録音したとします。



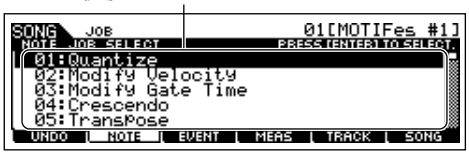
演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合もあります。そういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直すジョブとして「クオンタイズ」があります。

1 **[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、ジョブを実行したいソングナンバーを選択します。**

2 **[JOB]ボタンを押して、ソングジョブモードに入ります。**

下図にあるとおり、6種類のグループに分かれます。
ここでは、6種類のグループに分かれ、それぞれ[F1]〜[F6]ボタンを押して選びます。

ジョブがリスト表示されます。
画面に表示しきれないジョブも、カーソルを移動してスクロールできます。



[F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6]

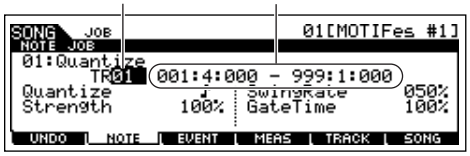
[F1] UNDO	アンドゥー/リドゥー (実行結果を取り消してデータを元に戻す=アンドゥー、再度実行する=リドゥー)
[F2] NOTE	ノートイベント(音符)に関するジョブ
[F3] EVENT	イベントに関するジョブ
[F4] MEAS	小節に関するジョブ
[F5] TRACK	トラックに関するジョブ
[F6] SONG	ソング全般に関するジョブ

3 **[F2] NOTE (ノート)ボタンを押したあと「01: Quantize (クオンタイズ)」にカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押してクオンタイズジョブ画面を呼び出します。**

4 **ジョブ実行の準備として、各パラメーターを設定します。**

ジョブを実行するトラック、ジョブを実行する範囲を設定したあと、上記の楽譜サンプルに合わせて、Quantize (クオンタイズ) = ♪(8分音符)に設定します。Strength (ストレングス) =100%、SwingRate (スイングレート) = 050%、GateTime (ゲートタイム) = 100%に設定します。これらのパラメーターについては、227ページをご参照ください。

ジョブを実行するトラック　ジョブを実行する範囲



♪NOTE クオンタイズ値は、必ず演奏した楽譜より細かい音符を設定してください。

5 **[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。**

ジョブが終了すると、画面に「Completed.」が表示され、実行前の表示に戻ります。

ジョブの実行に時間がかかる場合は、画面上に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

6 **[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを再生させることにより、ジョブの実行結果を確認します。**

ジョブの実行結果に問題が無ければ手順7に進みます。
ジョブの実行結果に問題がある場合は、ソングジョブモードの[F1] UNDO (アンドゥー)画面でアンドゥーを実行し、ソングデータをジョブ実行前の状態に戻し手順4からやり直します。アンドゥー機能については、次ページをご参照ください。

7 **電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。**

上記のクオンタイズ以外にも、ソングジョブモード(226ページ)、パターンジョブモード(244ページ)には、トラックに録音されたMIDIシーケンスデータを一括で変換する、さまざまなジョブが準備されています。

TIP ソングデータをジョブ実行前の状態に戻す(アンドゥー)/実行後の状態にする(リドゥー)

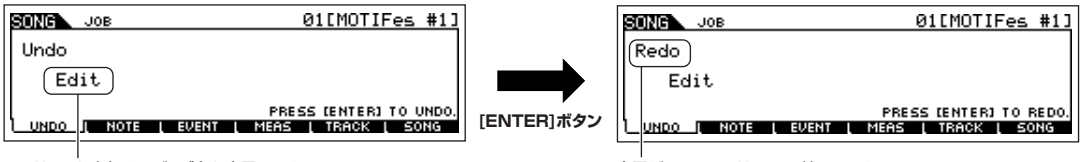
ソングジョブの実行結果に問題がある場合や、ジョブの実行前/実行後の状態を聞き比べたい場合は、アンドゥー /リドゥージョブを使います。ジョブの実行後、下記操作の手順1～4を、必要に応じて繰り返してください。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを再生します。

ジョブ実行結果が確認できます。

2 ソング再生をストップしたあと、[JOB]ボタン、[F1] UNDO (アンドゥー)ボタンを押してアンドゥー画面を呼び出し、[ENTER]ボタンを押してアンドゥーを実行します。

ソングデータがジョブ実行前の状態に戻ります。



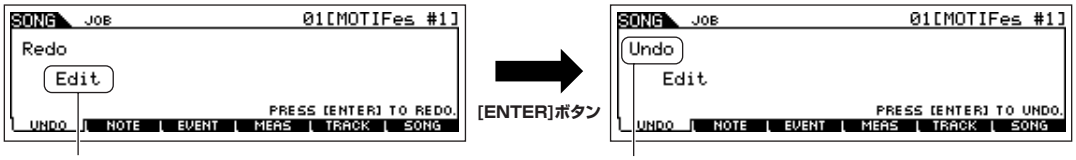
アンドゥーを実行するジョブ名を表示します。　表示が Redo (リドゥー)に替わります。

3 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを再生します。

ジョブ実行前の状態を確認できます。

4 ソング再生をストップしたあと、[JOB]ボタン、[F1] UNDO (アンドゥー)ボタンを押してアンドゥー画面を呼び出し、[ENTER]ボタンを押してリドゥーを実行します。

ソングデータが、再びジョブ実行後の状態になります。



リドゥーを実行するジョブ名を表示します。　表示がUndo (アンドゥー)に替わります。

NOTE アンドゥー/リドゥーは、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)に対して有効です。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に有効です。

ミキシング編集でソングを仕上げる(ミキシングモード/ミキシングエディットモード)

作ったソングのミキシング設定をすることで、ソングを仕上げます。

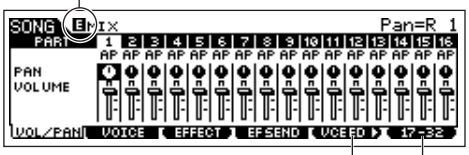
NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に有効です。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、ミキシング編集を行なうソングナンバーを選択します。

2 [MIXING]ボタンを押してランプを点灯させてソングミキシングモードに入ります。

[F1]～[F4]ボタンで呼び出される各画面で、パラメーター設定をします。

ミキシングのパラメーターを変更するとエディットマークが点灯します。

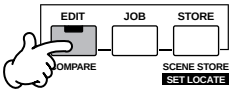


[F5] VCE EDボタンを押すことにより、ミキシングボイスエディットモード(105ページ)に入ります。

[F6]ボタンを押すことにより、パート01～16 (内蔵音源用パート)、パート17～32 (マルチパートプラグインボードPLG100-XG用パート)、PLG1～3 (シングルパートプラグインボード用パート)設定用画面を順に呼び出せます。

ソングミキシングモードでは簡単なミキシング設定ができます。設定できるパラメーターについては、233ページをご参照ください。
さらに細かい設定をしたい場合は、ソングミキシングエディットモードに入ります。

3 [EDIT]ボタンを押してソングミキシングエディットモードに入ります。



4 目的に応じて、コモンエディットまたはパートエディット画面を呼び出します。

全パートに共通に設定されるパラメーターをエディットする場合はコモンエディット画面を、パート別に設定されるパラメーターをエディットする場合はパートエディット画面を呼び出します。

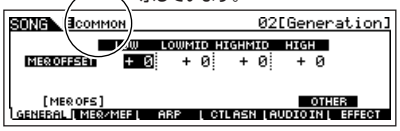
コモンエディット画面とパートエディット画面は、図に示した操作方法により、ソングミキシングエディットモードの中で切替可能です。

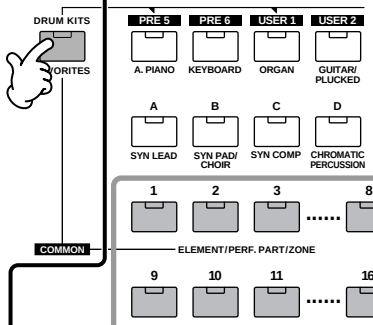
コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ([COMMON]ボタン)を押します。

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS]ボタンのことを[COMMON]ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

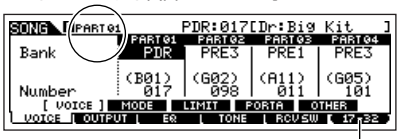




パートエディット画面を呼び出す

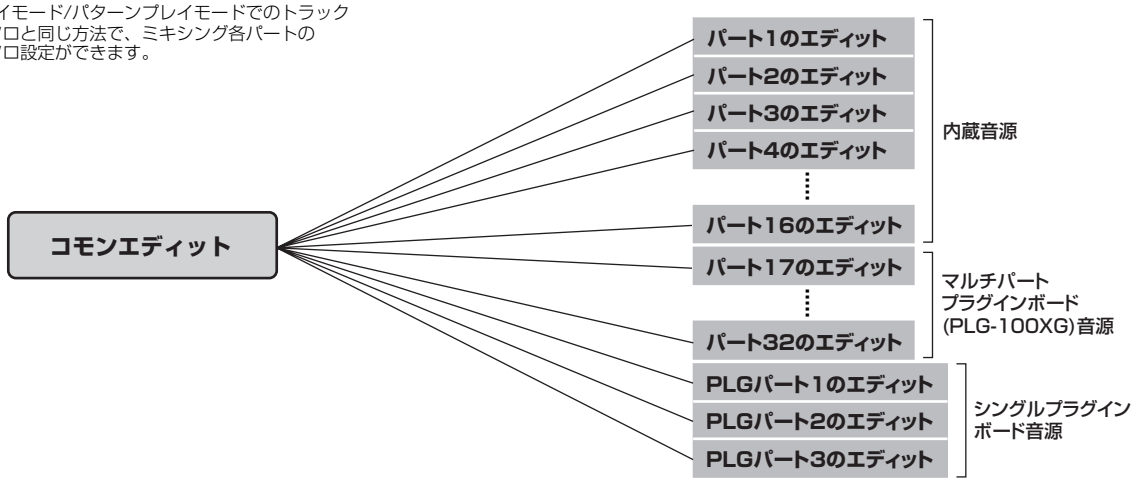
パートエディット画面を呼び出す場合は、[1]〜[16]ボタンのどれかを押すことでエディットしたいパートを選択します。

パート1のエディット画面であることを示しています。



[F6]ボタンを使って、パート1〜16設定用画面、パート17〜32設定用画面、PLG1〜3設定用画面を順に呼び出せます。

♪ NOTE ソングプレイモード/パターンプレイモードでのトラックミュート/ソロと同じ方法で、ミキシング各パートのミュート/ソロ設定ができます。



♪ NOTE パート17〜32 (マルチパートプラグインボードPLG100-XG音源用パート)には、コモンエディットはありません。パート17〜32のミキシング設定はソングごとではなく64ソング共通の設定になります。

5 [F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできるパラメーターについては、234ページをご参照ください。

6 手順4〜5を繰り返すことで、ソングミキシングエディットを行ないます。

7 ソングミキシングを内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)します。

[EXIT]ボタンを押してソングミキシングモードに戻り、[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことでストアを実行します(131ページ)。

8 電源を切る前に、内部メモリーに保存(ストア)したソングミキシングを、スマートメディア/USB記憶装置にソングデータとして保存(セーブ)します(132ページ)。

TIP ノブを使ってエディットする(ソングモード/パターンモード)

ソングミキシングエディットモード/パターンミキシングエディットモードだけでなく、ソングプレイモード/パターンプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりパラメーターが変更されます。なお、各パラメーターについてはパフォーマンスモードの場合とほぼ同じです(90ページ)。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	235ページ
REVERB (リバーブ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	235ページ
CHORUS (コーラス)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	235ページ
TEMPO (テンポ)	ソング/パターンのテンポ	57ページ 59ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	236ページ
RESONANCE (レゾナンス)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	236ページ
ATTACK (アタックタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	236ページ
RELEASE (リリースタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	236ページ

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	234ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Gate Time Rate	234ページ
VELOCITY (ベロシティ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Velocity Rate	234ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	234ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → Low Gain	235ページ
LO MID (ローミッド)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → Mid Gain	235ページ
HI MID (ハイミッド)	—	—
HI (ハイ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → High Gain	235ページ

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	263ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	各パートのボイスの、ボイスモードでの設定に従います。	192ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

Note 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関するパラメーター ([SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

コンペア機能とエディットリコール(ソングモード/パターンモード)

ボイスモード、パフォーマンスモードと同様です。詳細は、80ページ、82ページをご参照ください。

TIP コントロールスライダー (CS)を使ってエディットする(ソングモード/パターンモード)

[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

ソングモード/パターンモードでのコントロールスライダーは、ミキシング各パートの出力レベルを調節します。パート間のバランス調節に使えます。

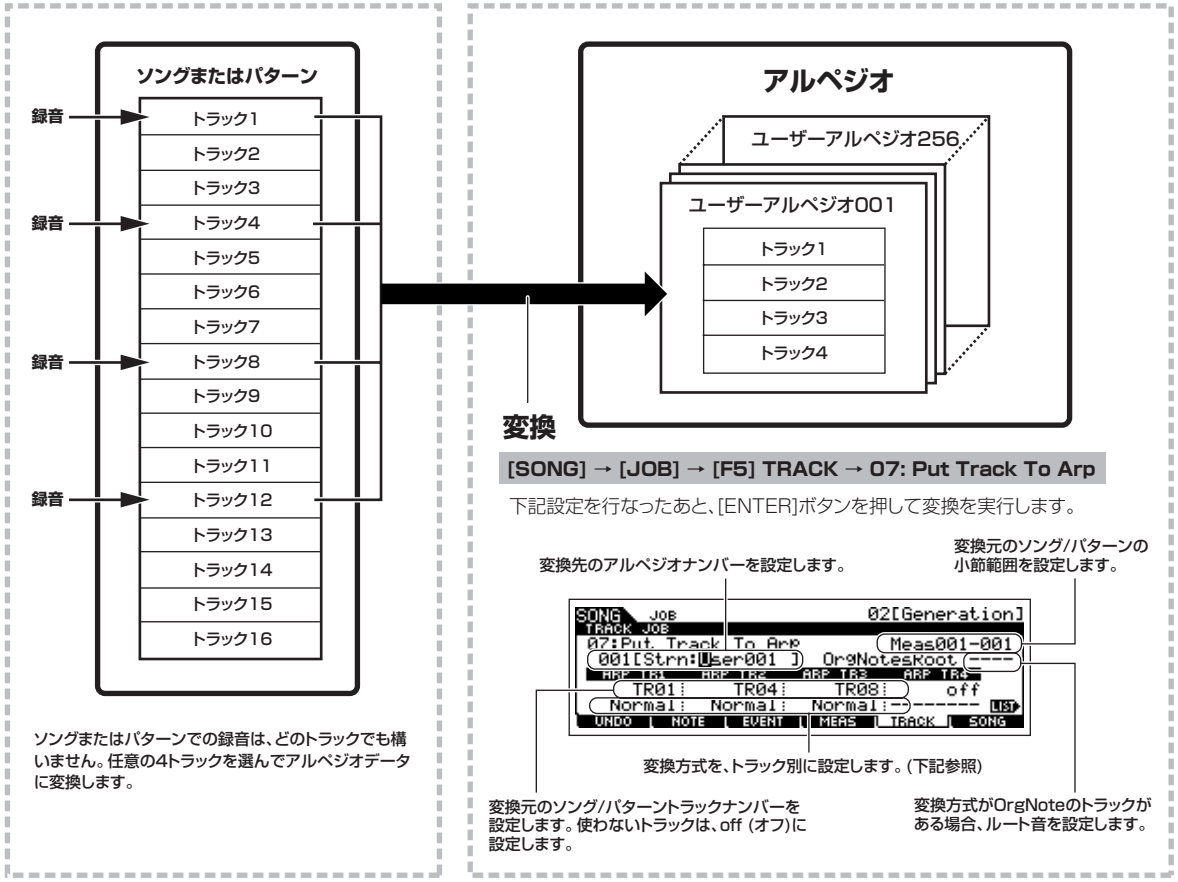
NOTE コントロールスライダーを最小(0)にすることで、意図せずにソング/パターンが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上に上げてください。

TIP アルペジオを作る

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、自分で作ることもできます。
操作の流れは下図のとおりで、アルペジオの基となるMIDIシーケンスデータを、ソングまたはパターンの任意のトラック(最大4つまで)に録音したあと、ジョブ画面でアルペジオデータに変換します。

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。

2 ソング/パターンに録音されたMIDIシーケンスデータを、アルペジオデータに変換します。



■ ソング/パターンデータからアルペジオへの変換方式

ソング/パターン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とき、下記3種類の変換方式があり、ジョブ画面でトラック別に設定できます。これらの設定がアルペジオ演奏の可能性を広げます。

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。
OrgNotes (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。

ソング/パターンのトラックへのMIDIシーケンスデータを録音は、以上の点を想定した上で行なってください。
たとえば、以下のような制作例が考えられます。参考にしてください。

● ドラム/パーカッションのリズムパターンを作る場合(ドラムボイスを使って録音)

トラック 1	さまざまな打楽器音を使って、基本のリズムパターンを録音する。	➡ Fixedで変換
トラック 2〜4	それぞれ特定の打楽器だけを使って、別のリズムパターンを録音する。	➡ Normalで変換

● ベースラインを作る場合(ノーマルボイスを使って録音)

トラック 1	ベースラインを好きなキーで録音する。	➡ 録音時に使ったキーをルート音として設定した上で、OrgNoteで変換
トラック 2〜4		➡ off

● ギターのバッキングを作る場合(キーボードメガボイスを使って録音)

トラック 1	バッキングを好きなキーで録音する。	➡ Normalで変換
トラック 2	特定奏法のサウンドが割り当てられた鍵盤だけを使って、別のリズムを録音する。	➡ Fixedで変換
トラック 3〜4		➡ off

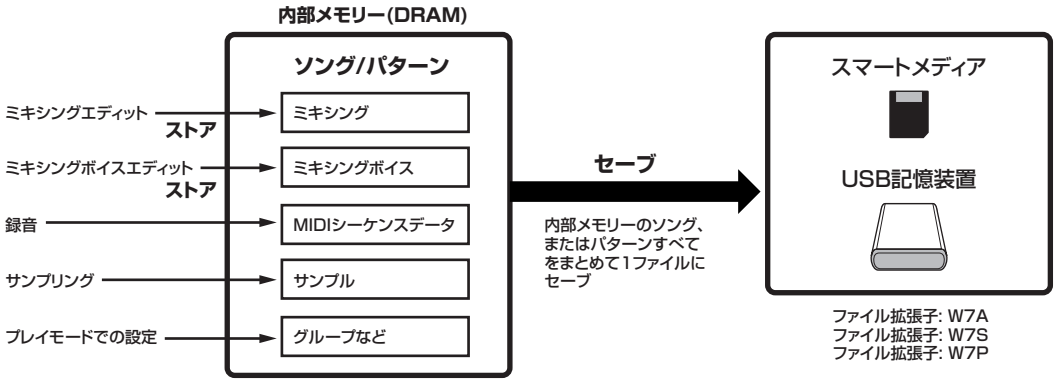
♪NOTE アルペジオに録音できるノートナンバーは最大16種類です。したがって、ソング/パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えている場合は、17個め以降の音をカットして変換します。ソング/パターントラックにMIDIシーケンスデータを録音するとき、4つのトラックをフルに使う場合などは、異なるノートナンバーが16を超えないよう、ご注意ください。

■ アルペジオデータの保存

上記の方法で作ったアルペジオデータは、フラッシュ ROM上に保存されるので、電源を切っても消える心配はありません。USB記憶装置に保存する場合は、132ページの操作方法の手順3でファイルタイプを「All」または「UsrArp」に設定してください。

作ったソング/パターンを保存する

今まで作ってきたソング/パターンのデータはDRAM (187ページ)上にあります。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、スマートメディアやUSB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。なおミキシングについては、データとして確定させるために、スマートメディアやUSB記憶装置へ保存(セーブ)する前に内部メモリーへの保存(ストア)が必要です。



内部メモリーにソングミキシング/パターンミキシングを保存(ストア)する

[MIXING] → [STORE]

[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことで、ストアを実行します。これにより、現在選択されているソング/パターンの一部として、ミキシング設定が確定します。

ストア(保存)を実行せずに、ほかのソング/パターンを選んだりモードを切り替えたりすると、それまでエディットしていたミキシング設定は消えてしまいます。またエディット操作をしなくても、ソング/パターンを再生したり、外部MIDI機器からMIDIメッセージを受信しただけで、ミキシング設定は書き替わる可能性があります。ミキシングストアは、ほかのソング/パターンを選ぶ前に実行してください。

スマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

ソングデータ、パターンデータ、サンプルは、DRAM (187ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)してください。

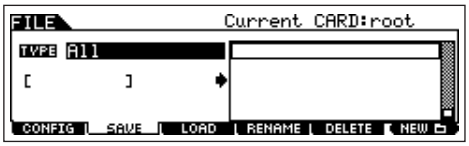
スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE (タイプ) = All (オール)と設定します。

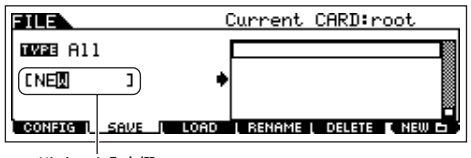


TYPE (タイプ)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでファイルタイプを設定します。
ソングデータやパターンデータをセーブするファイルタイプとして下記4種類が選択できますが、ソングを制作するプロセスでさまざまなデータが作られたので、ここでは「All (オール)」を選びましょう。

All (オール)	本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: W7A)にセーブします。
All Song (オールソング)	すべてのソングを、一括で1つのファイル(拡張子: W7S)にセーブします。各ソングでサンプリングによって作られたサンプルボイス(ウェーブフォーム)や、エディットしたミキシング設定/ミキシングボイスも一緒にセーブされます。
All Pattern (オールパターン)	すべてのパターンを、一括で1つのファイル(拡張子: W7P)としてセーブします。各パターンでサンプリングによって作られたサンプルボイス(ウェーブフォーム)や、エディットしたミキシング設定/ミキシングボイスも一緒にセーブされます。
SMF (スタンダードMIDIファイル)	1つのソングまたはパターンセクションの、1〜16トラック(MIDIシーケンスデータ)とテンポトラックを、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)としてセーブします。

4 ファイルネームを入力します。

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。



ファイルネーム入力欄

5 [ENTER]ボタンを押して、セーブを実行します。

手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルが既にある場合、実行確認の画面が表示されます。この場合、[INC/YES]ボタンを押すとセーブが実行されます。
画面に「Completed.」が表示されるとセーブが終了し、実行前の表示に戻ります。

セーブ実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

ソング/パターンのセクションをスタンダードMIDIファイルとして保存する

スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

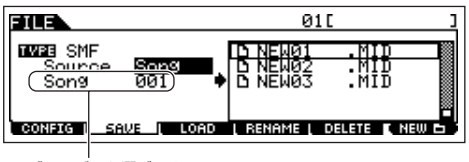
1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

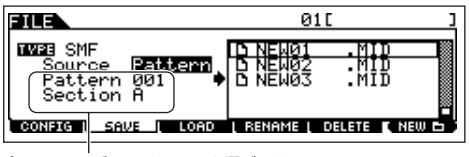
3 TYPE = SMF (スタンダードMIDIファイル)に設定し、セーブ(保存)するソング/パターンを選びます。

ソングをSMFとしてセーブする場合



ソングナンバーを選びます。

パターンをSMFとしてセーブする場合



パターンナンバーとセクションを選びます。

4 ファイルネームを入力します。

カーソルをファイルネーム入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

5 [ENTER]ボタンを押して、セーブを実行します。

手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルが既にある場合、実行確認の画面が表示されます。この場合、[INC/YES]ボタンを押すとセーブが実行されます。セーブが終了すると、実行前の画面表示に戻ります。

♪NOTE スタンダードMIDIファイルを、スマートメディア/USB記憶装置から本体へロードする場合は、ファイルタイプとしてSong(ソング)またはPattern (パターン)を選んでください。

♪NOTE ソングやパターンをSMFで保存(セーブ)した場合、保存されるデータの中にミキシング設定は含まれません。ミキシング設定も含めたソング全体の保存は、ファイルタイプを「All」、「AllSong」または「AllPattern」に設定した上で行なってください。

サンプルボイスをWAVファイル/AIFFファイルとして保存する

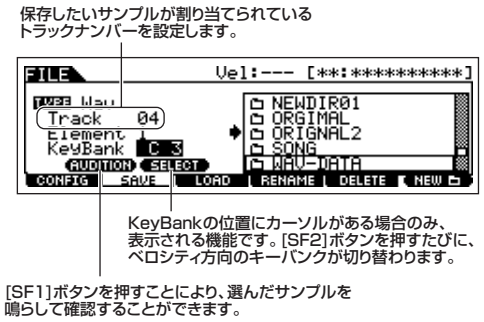
スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 ソングモード/パターンで、保存したいサンプルを含むソング/パターンを選んだあと、[FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE = WavまたはAiffに設定して[ENTER]ボタンを押したあと、セーブ(保存)したいサンプルを選択します。



4 [ENTER]ボタンを押すと、セーブが実行されます。

同じ名前のファイルが既にある場合、実行確認の画面が表示されます。この場合、[INC/YES]ボタンを押すとセーブが実行されます。セーブが終了すると、実行前の画面表示に戻ります。

スマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)したファイルを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

132ページで、「All (拡張子: W7A)」でセーブ(保存)したファイルを、再度本体へ呼び戻してみましょう。

ファイルタイプをAllに設定してロードを行なうと、本体ユーザーメモリー上のすべてのデータが書き換わります。本体ユーザーメモリー上の大切なデータはあらかじめスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)しておいてください。

♪NOTE 拡張子: W7Aのファイルの中からウェーブフォームだけを取り出してロードする場合、ウェーブフォームをボイスへ割り当てたいときはボイスモードにしてから、パフォーマンスに割り当てたいときはパフォーマンスモードでパフォーマンスを選んでから、ソングに割り当てたいときはソングモードでソングを選んでから、パターンに割り当てたいときはパターンモードでパターンを選んでから、下記手順に入ります。

♪NOTE 拡張子: W7Aのファイルの中からサンプルボイスだけを取り出してロードする場合、サンプルボイスをソングに割り当てたいときはソングモードでソングを選んでから、パターンに割り当てたいときはパターンモードでソングを選んでから下記手順に入ります。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、基本設定を行ないます。

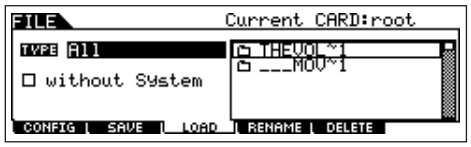
「スマートメディア/USB記憶装置を使う場合の基本設定」(30ページ)での説明に従ってください。

2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

下記タイプのどれかを選択すれば、「All (拡張子: W7A)」でセーブ(保存)されたファイルをロードできます。

All (オール)	本体で制作したすべてのデータを、本体にロードします。
Voice (ボイス)	ファイルの中から、任意のボイスだけを取り出して本体にロードします。
Performance (パフォーマンス)	ファイルの中から、任意のパフォーマンスだけを取り出して本体にロードします。
Song (ソング)	ファイルの中から、任意のソングだけを取り出して本体にロードします。
Pattern (パターン)	ファイルの中から、任意のパターンだけを取り出して本体にロードします。
Waveform (ウェーブフォーム)	ファイルの中から、任意のウェーブフォームだけを取り出して本体にロードします。
Sample Voice (サンプルボイス)	ファイルの中から、任意のサンプルボイスだけを取り出して本体にロードします。



4 ロードするファイル( )を選択します。

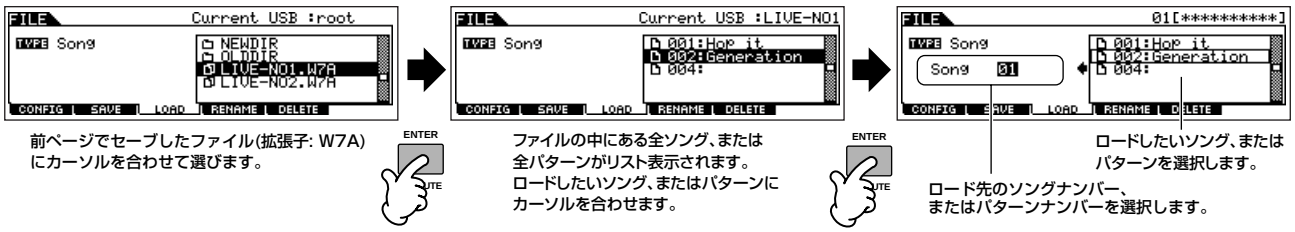
前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7A)にカーソルを合わせましょう。
手順3でTYPE (タイプ) = All (オール)を選んだ場合は、手順5に進んでください。
手順3でそのほかのファイルタイプを選んだ場合は、以下の操作を行なってから手順5に進んでください。

● TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)、Performance (パフォーマンス)に設定した場合

拡張子: W7Aのファイルの中から、任意のボイスまたは任意のパフォーマンスだけを本体へロードできます。

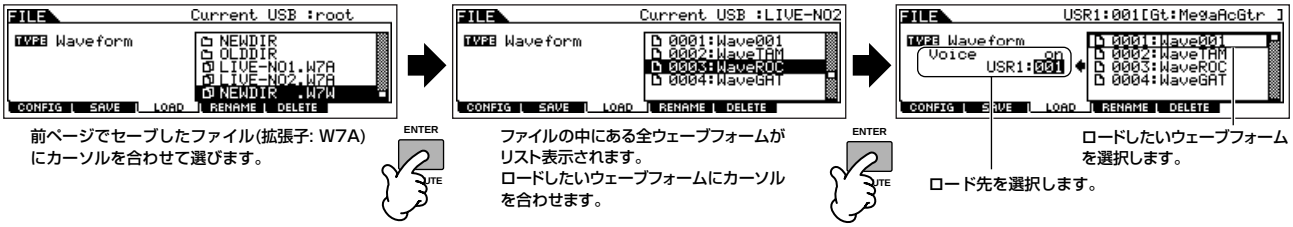
● TYPE (タイプ) = Song (ソング)、Pattern (パターン)に設定した場合

拡張子: W7Aのファイルの中から、任意のソングまたは任意のパターンだけを本体へロードできます。



● TYPE (タイプ) = Waveform (ウェーブフォーム)に設定した場合

拡張子: W7Aのファイルの中から、任意のウェーブフォームだけを本体へロードできます。

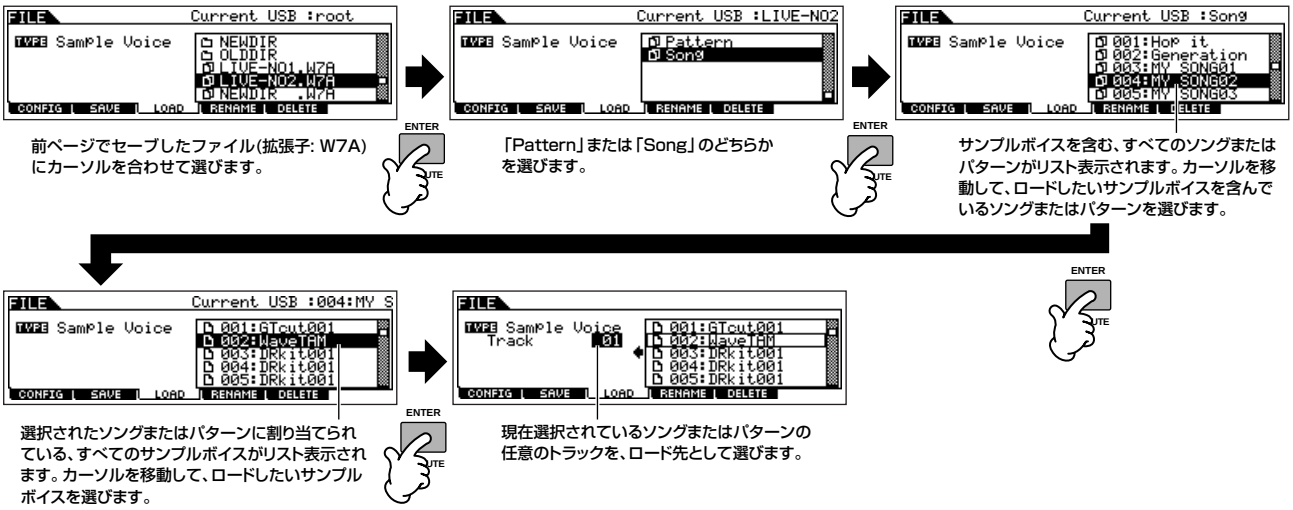


TYPE (タイプ) = Waveform (ウェーブフォーム)に設定した場合に限り、ファイルモードに入る前のモードによってロード先の設定方法が違います。

ボイスモードからファイルモードに入った場合	ロード先としてボイスバンク/ボイスナンバーを設定します。
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	ロード先として、現在選択されているパフォーマンスのパートと、ボイスバンク/ボイスナンバーを設定します。
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	現在選択されているソングまたはパターンのどのトラックに割り当てるかを設定します。

● TYPE (タイプ) = Sample Voice (サンプルボイス)に設定した場合

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に限り、拡張子: W7A のファイルの中からサンプルボイスをロードできます。



本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

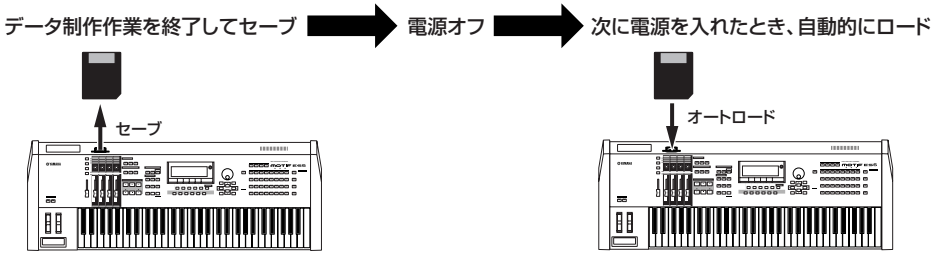
5 [ENTER]ボタンを押すと、ロードが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

ロード実行中は、スマートメディアをカードスロットから取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の破損の原因になります。

TIP 電源を入れたときに自動的にファイルをロードする(オートロード)

データ制作を続けていく場合、バックアップファイルを1つ決めておき、本体の電源を入れるたびにそのファイルがロードされれば、すぐにデータ制作を再開でき、便利です。



これを実現するためには、以下の手順でオートロードをオンに設定する必要があります。

NOTE 工場出荷時ではオートロードがオンに設定されています。

NOTE オートロードが可能なファイルタイプは、All (オール)、Plugin All Bulk (プラグインオールバルク) 1、2、3だけです。

1 オートロードさせたいファイルに以下の名前を付け、スマートメディア/USB記憶装置に1つのフォルダー(ルートも含む)にまとめてセーブ(保存)します。

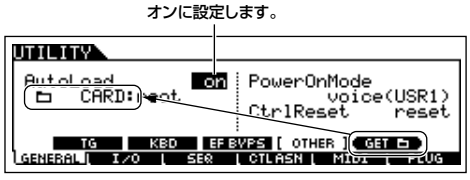
ファイルタイプ	ファイル名
All (オール)	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1 (プラグインオールバルクスロット1用)	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 2 (プラグインオールバルクスロット2用)	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 3 (プラグインオールバルクスロット3用)	AUTOLD3.W7B

ファイルをセーブした先のフォルダーをセレクトしたままの状態で次の手順に進んでください。

2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入ったあと、[F1] GENERALボタン、[SF4] OTHERボタンを順に押して、オートロード設定画面を呼び出します。

3 AutoLoad (オートロード)をon (オン)に設定したあと、[SF5] GETボタンを押します。

これにより、手順1でセレクトしたままのフォルダーが、オートロードの対象として登録されます。



4 [STORE]ボタンを押して、オートロードオンの状態を保存します。

NOTE オートロードをオンに設定していても、電源を入れたときにオートロード用ファイルが見つからない場合(スマートメディア/USB記憶装置がセットされていない、またはセットされていてもオートロード用ファイルが入っていない場合など)は、内蔵ROMにあるデモソング/パターンデータ (55ページ)がオートロードされます。

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、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、必要なものを最大128種類までマスター設定として登録しておき、いつでもワンタッチで呼び出して使えます。たとえば、ライブで使用する曲順に合わせてボイスを登録しておいたり、レコーディングなどのマスターキーボード用の設定としてパフォーマンスを使ったプログラムを作成できます。
下記は、マスターの設定例です。

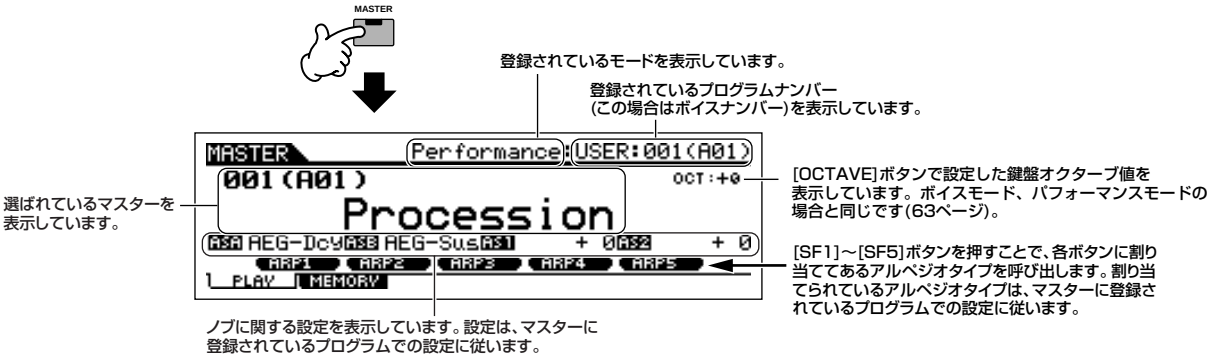
マスターナンバー	設定の例		
	登録モード	登録プログラムナンバー	ゾーンスイッチ*
001	ボイスモード	ボイスナンバー 102 (プリセット1)	オフ
002	ボイスモード	ボイスナンバー 088 (プリセット3)	オフ
003	ボイスモード	ボイスナンバー 049 (プリセット2)	オフ
004	ボイスモード	ボイスナンバー 092 (プリセット2)	オン
005	パフォーマンスモード	パフォーマンスナンバー 044	オフ
:	:	:	:
127	パターンモード	パターンナンバー 061	オン
128	ソングモード	ソングナンバー 025	オン

*ゾーンスイッチについては、137ページをご参照ください。

マスターを選ぶ

本体には、あらかじめ用意されたマスター 128個(1バンク分)が、ユーザーメモリー (フラッシュ ROM)上にあります。実際に選んで試してみましょう。

1 [MASTER]ボタンを押して、マスタープレイモードに入ります。

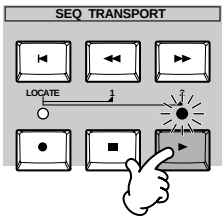


2 マスターナンバーを選びます。

マスターの選び方は、基本的にはボイスと同じですが、ユーザーバンクが1つあるだけですのでバンクの選択は必要ありません。

3 演奏します。

ボイス、またはパフォーマンスモードが登録されている場合は、鍵盤を弾いてみましょう。
ソング、またはパターンモードが登録されている場合は、[▶] (プレイ)ボタンを押して鳴らしてみましょう。



マスターの設定と登録

1 **マスタープレイモードで、これから設定/登録を行なうマスターナンバーを選択します。**

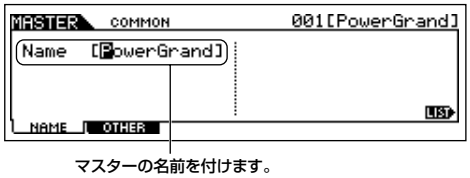
2 **[F2] MEMORY (メモリー)ボタンを押して、モード設定画面を呼び出します。**

3 **マスターに登録したいモード、マスターに登録したいプログラムナンバー、ゾーンスイッチ(138ページ)のオン/オフを設定します。**

Mode = Voiceに設定した場合	ボイスナンバーを設定します。
Mode = Performanceに設定した場合	パフォーマンスナンバーを設定します。
Mode = Songに設定した場合	ソングナンバーを設定します。
Mode = Patternに設定した場合	パターンナンバーを設定します。

4 **マスターに名前を付けます。**

マスターエディットモード[EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。



5 **登録した設定をマスターとして保存(ストア)します。**

1 **[STORE]ボタンを押してマスターストアモードに入ります。**

2 **データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って、ストア先のマスターナンバーを設定します。**

ストアを実行すると、ストア先のマスターデータは失われます。大切なデータはあらかじめスマートメディア/USB記憶装置に保存することをおすすめします。

3 **[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。**

ストアをキャンセルしたい場合は、この時点で[DEC/NO]ボタンを押します。

4 **[INC/YES]ボタンを押して、ストアを実行します。**

ストアの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

ストア(保存)を実行せずに、ほかのマスターを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。マスターストアは、ほかのマスターを選ぶ前に実行してください。

6 **必要に応じて、ユーザーメモリーにストアされたマスターを、スマートメディア/USB記憶装置に保存します。**

詳細は、132ページをご参照ください。ファイルタイプは「All」に設定します。

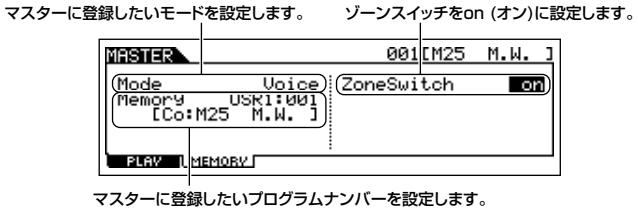
ゾーン(鍵域)ごとに機能を設定する

マスターモードでは、鍵盤を最大4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。
最大4個のゾーンに関する設定をマスターエディットモードで行ない、ユーザーマスターとして保存(ストア)することができます。

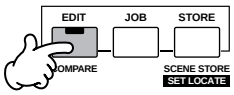
1 **マスタープレイモードで、これから設定/登録を行なうマスターナンバーを選択します。**

2 **[F2] MEMORY (メモリー)ボタンを押して、モード設定画面を呼び出します。**

3 マスターに登録したいモード、マスターに登録したいプログラムナンバーを設定したあと、ゾーンスイッチをオンに設定します。

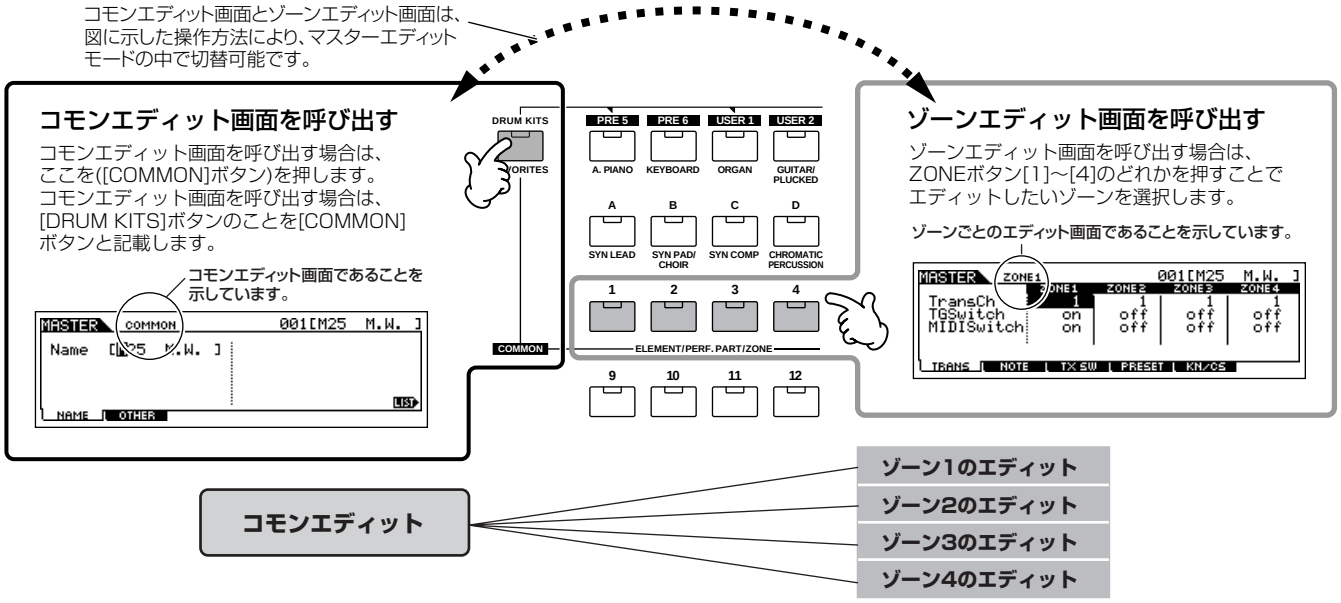


4 [EDIT]ボタンを押してマスターエディットモードに入ります。



5 目的に応じて、コモンエディットまたはゾーンエディット画面を呼び出します。

全ゾーンに共通に設定されるパラメーターをエディットする場合はコモンエディット画面を、ゾーン別に設定されるパラメーターをエディットする場合はゾーンエディット画面を呼び出します。



6 [F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

どのような設定ができるか、具体的な例を次ページで説明します。

7 マスターに名前を付けます。

マスターエディットモード[EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、53ページをご参照ください。

8 登録した設定をマスターとして保存(ストア)します。

詳細は、137ページの手順5〜6をご参照ください。

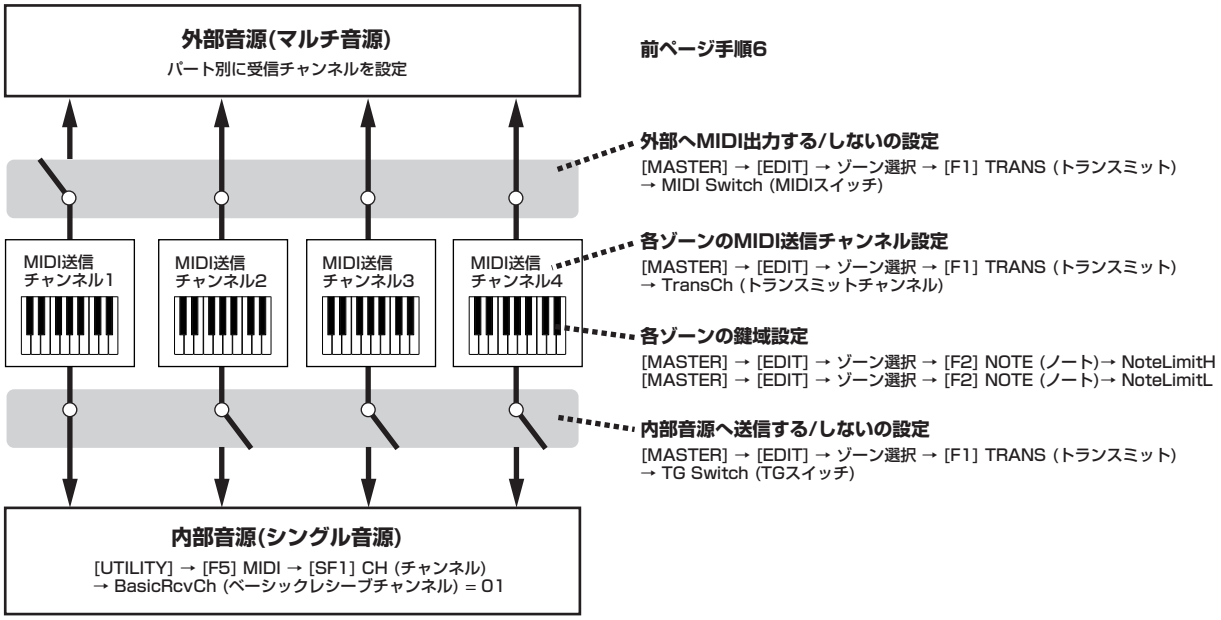
鍵域(ゾーン)によって外部音源と内部音源を鳴らし分ける

前ページの手順6で設定できる実例として、いくつかご紹介します。

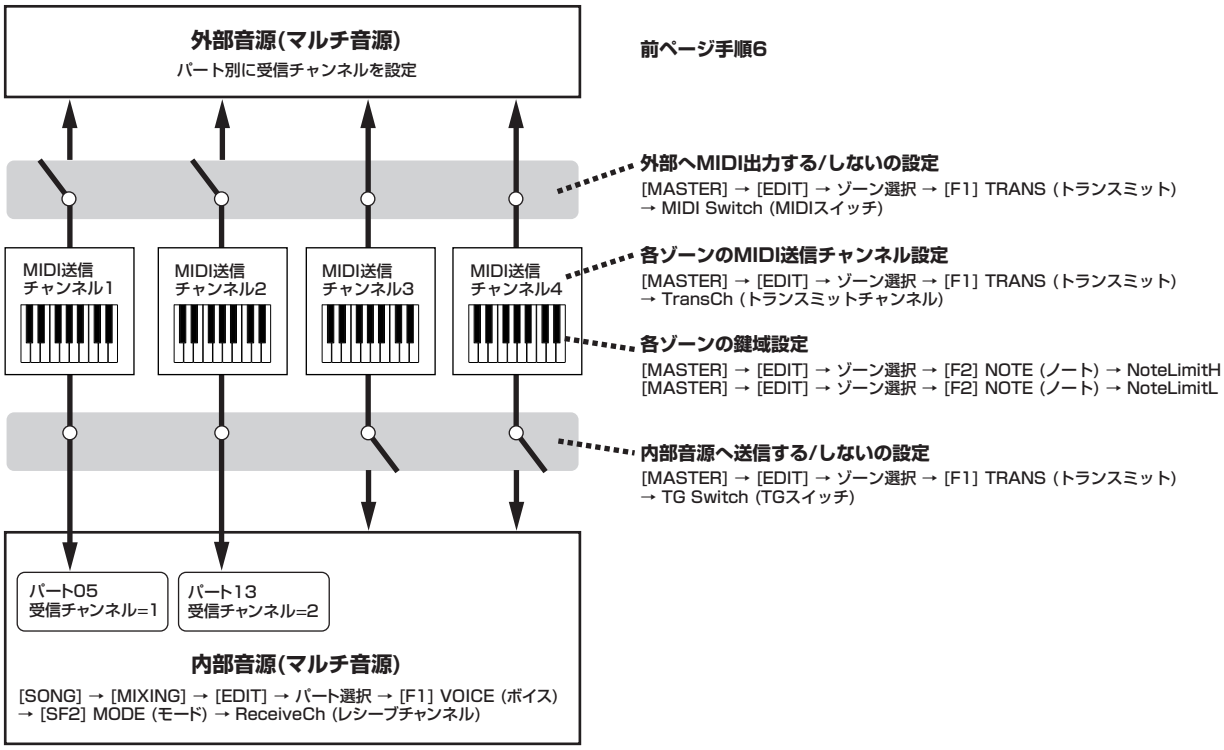
NOTE 下記の例では、4つのゾーンをすべて使っていますが、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F1] TRANS (トランスミット) → MIDI Switch (MIDIスイッチ)、および[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F1] TRANS (トランスミット) → TG Switch (TGスイッチ)の設定により、使用するゾーンの数を決められます。

NOTE 下記の例では、4つのゾーンが別々の鍵域になっていますが、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE (ノート)での設定により、異なるゾーンの鍵域を重ねる設定(レイヤー設定)も可能です。

■ ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード)を登録する場合

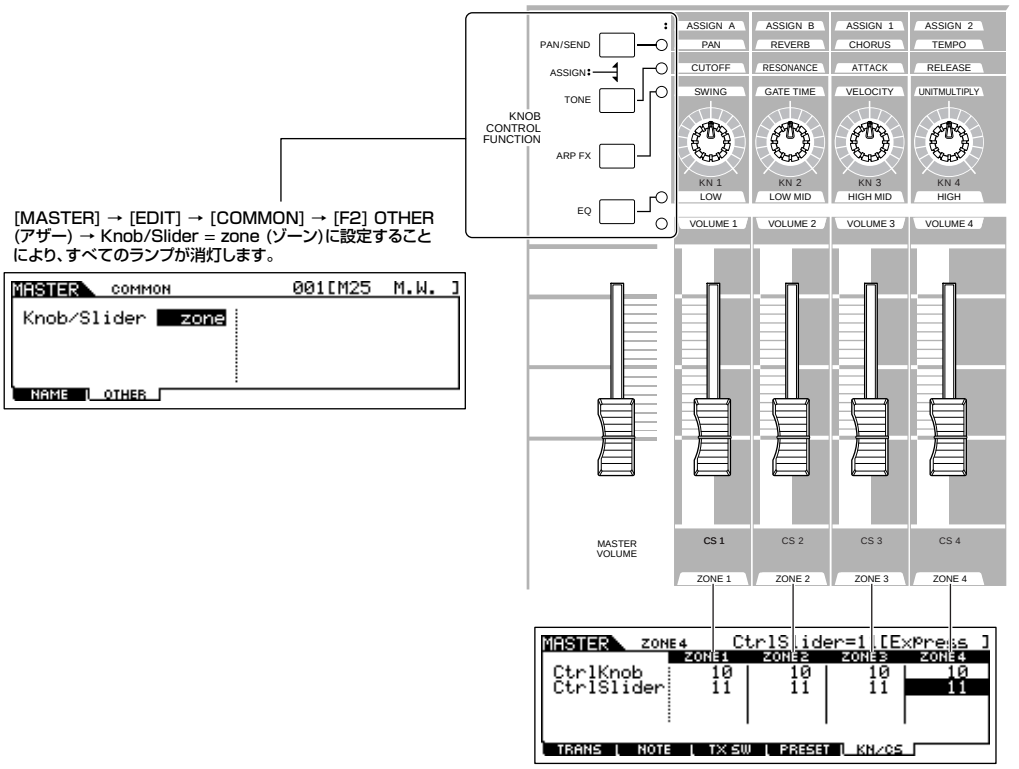


■ ソングモード/パターンモード(マルチ音源モード)を登録する場合



鍵域(ゾーン)ごとにノブ/スライダーへコントロールチェンジナンバーを割り当てる

マスターモードでは、パネルのノブ/スライダーそれぞれを各ゾーン専用のコントローラーとし、コントロールチェンジ番号を割り当てることができます。138ページの手順6で以下のように設定します。



[MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER (アザー) → Knob/Slider = zone (ゾーン)に設定することにより、すべてのランプが消灯します。

[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F5] KN/CS (ノブ/コントロールスライダー)画面で、各ゾーンがノブ/スライダーに割り当てるコントロールチェンジ番号を設定します。

上記の例では、すべてのゾーンのスライダーのコントロールチェンジ番号を11(エクスプレッション)に、ノブのコントロールチェンジ番号を10(パン)に設定しています。これにより、スライダーでは各ゾーンの音量バランスを、ノブでは各ゾーンのパン(ステレオ定位)のバランスを調整できます。

TIP 鍵域(ゾーン)のスプリット、レイヤーをワンタッチで設定する

各ゾーンの鍵域は、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE (ノート)画面の、NoteLimitH (ノートリミットハイ)とNoteLimitL (ノートリミットロー)を設定することにより決まりますが、鍵盤を高音域と低音域の2つに分けるスプリット設定と、全鍵域に2つの設定を重ね合わせるレイヤーについては、下記のとおりワンタッチで呼び出す方法があります。

NOTE ここで呼び出される設定は、ゾーン1とゾーン2の2つのゾーンを使った設定です。

1 マスタープレイモードで[JOB]ボタンを押し、マスタージョブモードに入ります。

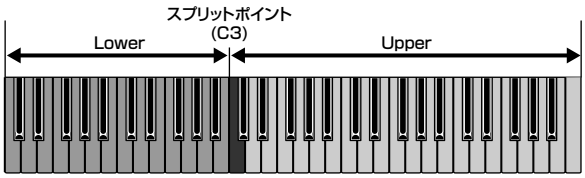
2 [F1] INIT (イニシャライズ)ボタンを押し、イニシャライズ画面を呼び出します。

3 All (オール)のチェックマークを[DEC/NO]ボタンで解除した上で、Zone (ゾーン)にチェックマークを入れます。

4 Type (タイプ)として、「Split (スプリット)」または「Layer (レイヤー)」を選び、下記設定を行ないます。

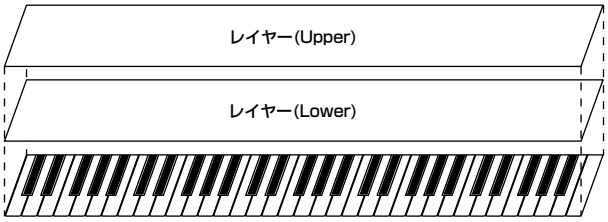
Split (スプリット)を選んだ場合

UpperCh (アッパーチャンネル = スプリットの高音域ゾーンのMIDI送信チャンネル)、LowerCh (ロワーチャンネル = スプリットの低音域ゾーンのMIDI送信チャンネル)、SplitPoint (スプリットポイント = 高音域ゾーンと低音域ゾーンの境界点)を設定します。



Layer (レイヤー)を選んだ場合

UpperCh (アッパーチャンネル=ゾーン1のMIDI送信チャンネル)、LowerCh (ロワーチャンネル=ゾーン2のMIDI送信チャンネル)を設定します。



5 [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。

この時点で[DEC/NO]ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

6 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。

ジョブが終了すると、画面に「Completed.」が表示され、実行前の表示に戻ります。

ジョブの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されます。このメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に[POWER]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

クイックガイド(コンピューターと接続して使う)

本体とコンピューターを接続することにより、両者の間でMIDIデータのやりとりができます。
ここでは、コンピューターと本体をUSBケーブルで接続し、付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に入っているソフトウェアを使うことによってできる機能と、そのおおまかな操作の流れを説明します。

NOTE 各ソフトウェアのインストール方法および動作環境については、別冊インストールガイドをご参照ください。

NOTE 各ソフトウェアの操作方法については、それぞれに付属のPDFマニュアルまたはオンラインヘルプをご参照ください。

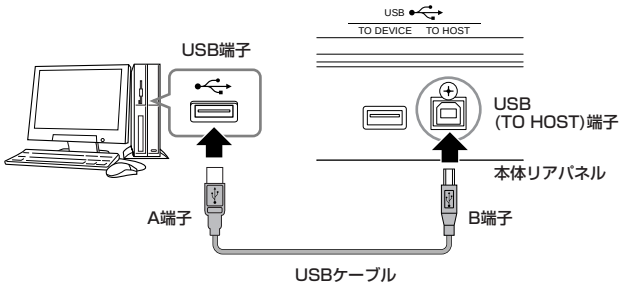
NOTE 別売のmLAN16Eを本体に取り付けてコンピューターと接続すると、MIDIデータだけでなくオーディオ信号のやりとりもできます(39ページ)。

コンピューターを使うための準備

1 ソフトウェアの動作環境を確認します。

- 付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に入っているソフトウェアについては、別冊インストールガイドをご参照ください。
- その他のソフトウェアについては、それぞれの取扱説明書をご参照ください。

2 コンピューターと本体をUSBケーブルを使って接続します。



NOTE USB接続以外にも、MIDIケーブルで接続する方法(40ページ)、IEEE1394ケーブルで接続する方法(39ページ)があります。

3 コンピューターを起動し、CD-ROMドライブに付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」を入れます。

4 MOTIF ESの電源を入れます。

5 USB MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

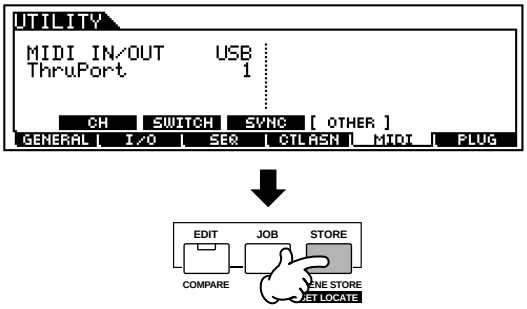
- Windowsの場合は、手順4の操作により、新しいハードウェアに関するウィザード画面がコンピューター上に自動的に現われるので、画面の説明文に従って、USB MIDIドライバーをインストールします。詳細は、別冊インストールガイドをご参照ください。
- Macintoshの場合は、OMSをインストールした上でUSB MIDIドライバーをインストールします。詳細は、別冊インストールガイドをご参照ください。

NOTE 別売のmLAN16Eを本体に取り付け、IEEE1394ケーブルでコンピューターと接続している場合は、mLANドライバーをインストールします。

6 各種ソフトウェアをコンピューターにインストールします。

- 付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に入っているソフトウェア(ボイスエディター、SQ01など)の場合は、別冊インストールガイドをご参照ください。
- その他のソフトウェアについては、それぞれの取扱説明書を参照してください。

7 本体ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面で、MIDI IN/OUT = USBに設定したあと、[STORE]ボタンを押して設定を保存します。



ユーティリティモードでの設定は、システム設定として内部フラッシュROMへストア(保存)されます。フラッシュ ROMへの書き込み中(画面に「Please keep power on.」と表示されます)には、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失なわれたり、システムデータが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

コンピューターから本体をコントロールする

シーケンスソフトウェアを使って本体をマルチ音源として鳴らす

付属のCD-ROMに入っているシーケンスソフトウェアSQ01を使うことにより、さまざまなソングデータをコンピューター操作で再生し、本体音源を鳴らすことができます。

1 「コンピューターを使うための準備」(142ページ)の操作手順に従って準備をしたあと、コンピューターにSQ01をインストールします。

詳細は、別冊インストールガイドをご参照ください。

2 コンピューターでSQ01を起動し、MIDIに関する設定、同期に関する設定を確認します。

MIDIに関する設定については、別冊インストールガイドをご参照ください。
同期に関する設定については、SQ01のオンラインヘルプをご参照ください。

3 SQ01で再生させたいソングファイルを選択します。

SQ01の「ファイル」メニューの中から「開く」を選び、画面上に現れたダイアログボックス上で再生させたいソングファイルを選びます。

4 本体パネルの[UTILITY]ボタン、[F5] MIDI、[SF3] SYNCボタンを順に押して、MIDI同期に関する設定画面を呼び出し、MIDI Sync = MIDI、SeqCtrl = inに設定します。

この設定により、本体が外部からのスタート信号(FA)によりソング再生がスタートし、外部からのクロックによって再生が進行することになります。

5 MOTIF ES本体パネルの[SONG]ボタンを押して、ソングモードに入ります。

6 ソング再生をスタートします。

SQ01の[▶](プレイ)ボタンをクリックして、ソング再生をスタートします。

TIP シーケンスソフトウェアの再生データを、本体ソングにマルチ録音する

付属のCD-ROMに入っているシーケンスソフトウェアSQ01で再生したソングデータを、本体のソングに録音することができます。

1 「コンピューターを使うための準備」(142ページ)の操作手順に従って、準備をします。

2 コンピューターでSQ01を起動し、MIDIに関する設定、同期に関する設定を確認します。

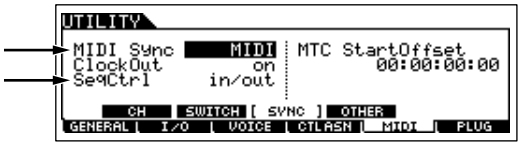
MIDIに関する設定については、別冊インストールガイドをご参照ください。
同期に関する設定については、SQ01のオンラインヘルプをご参照ください。

3 SQ01で再生させたいソングファイルを選択します。

SQ01の「ファイル」メニューの中から「開く」を選び、画面上に現れたダイアログボックス上で再生させたいソングファイルを選びます。

4 本体パネルの[UTILITY]ボタン、[F5] MIDI、[SF3] SYNCボタンを順に押して、MIDI同期に関する設定画面を呼び出し、MIDI Sync = MIDI、SeqCtrl = inに設定します。

この設定により、本体が外部からのスタート信号(FA)によりソング再生/録音がスタートし、外部からのクロックによって再生/録音が進行することになります。



5 本体パネルの[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入り、録音をしたいソングナンバーを選びます。

6 [●] (レコード)ボタンを押してソングレコードモードに入ります。

7 RecTrack = multi (マルチ)に設定します。

これにより、1〜16トラックに同時録音できる状態になります。

8 SQ01の再生をスタートします。

これにより、本体側の録音も同時にスタートします。

9 SQ01の再生をストップします。

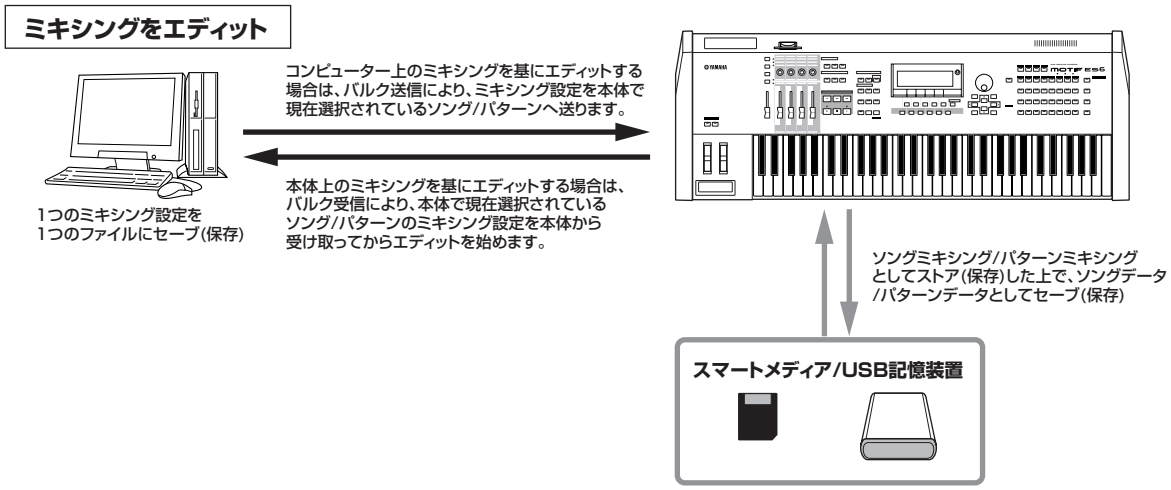
これにより、本体側の録音も同時にストップします。

10 MOTIF ESのソングデータとして保存します。

ソングナンバーを変える前に、ソングミキシングをストア(保存)します(131ページ)。
電源を切る前に、スマートメディア/USB記憶装置に、ソングデータをセーブ(保存)します(132ページ)。

マルチパートエディターを使って本体のミキシングを設定する

付属のCD-ROMに入っているマルチパートエディター (Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8)を使うことにより、本体で現在選択されているソング/パターンのミキシングに関連するさまざまなパラメーターを、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながらエディット(編集)できます。



NOTE 本体ソング/パターンの各パートでユーザーボイスを使う場合は、コンピューターでミキシングエディットを行なう前に、本体からユーザーボイスデータをバルク受信する必要があります。

NOTE 本体ソング/パターンの、ミキシングボイスが割り当てられたパートのエディットはできません。

1 「コンピューターを使うための準備」(142ページ)の操作手順に従って準備をしたあと、コンピューターにマルチパートエディターをインストールします。

マルチパートエディターのインストール方法は、別冊インストールガイドをご参照ください。

2 MOTIF ES本体をソングモードまたはパターンモードにしたあと、ミキシング設定をしたいソングまたはパターンを選択します。

3 コンピューター上でマルチパートエディターを起動します。

詳細は、マルチパートエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

4 マルチパートエディター上で、MIDIに関する設定を確認します。

詳細は、マルチパートエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

5 コンピューター画面上でパラメーターを編集(エディット)することで、オリジナルのミキシングを作ります。

詳細は、マルチパートエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

6 本体でソング/パターンを鳴らす、または各パートを選択して鍵盤を弾いてみる、などしてエディット結果を確認します。

7 エディット結果を、本体のソングミキシング/パターンミキシングとして保存(ストア)します。

[MIXING]ボタン、[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入り、[ENTER]ボタンを押してストアを実行します。

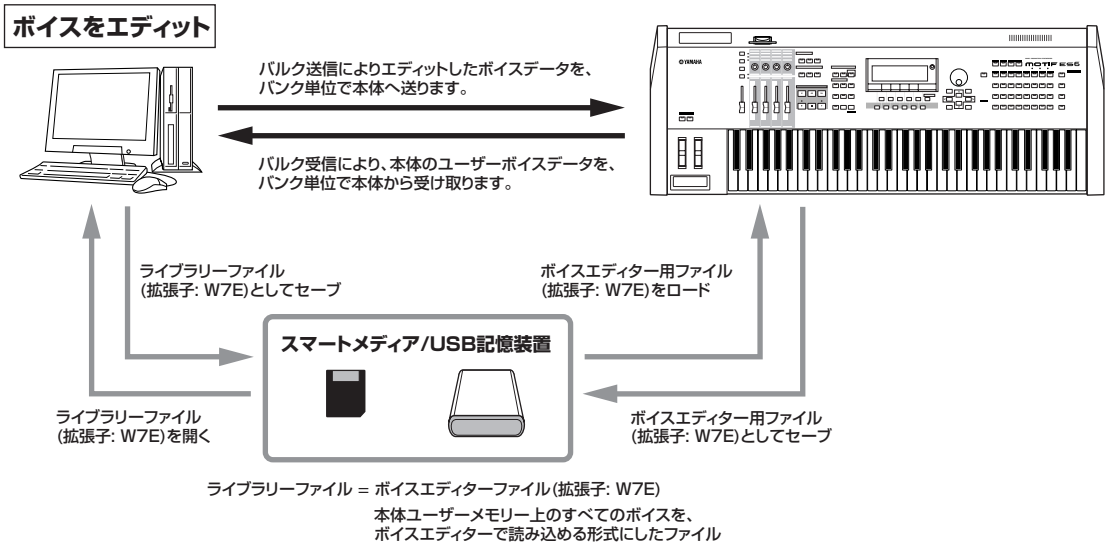
8 本体のソング/パターンデータをスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)します。

NOTE ミキシング設定をテンプレートとして保存する方法もあります。132ページをご参照ください。

9 エディットした結果を、マルチパートエディターのファイルとしてコンピューターのハードディスクに保存します。

ボイスエディターを使って本体ボイスを編集する

付属のCD-ROMに入っているボイスエディター (Voice Editor for MOTIF ES6/7/8)を使うことにより、本体ボイスに関連するさまざまなパラメーターを、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながらエディット(編集)できます。



1 **「コンピューターを使うための準備」(142ページ)の操作手順に従って準備をしたあと、コンピューターにボイスエディター (Voice Editor for MOTIF ES6/7/8)をインストールします。**

ボイスエディターのインストール方法は、別冊インストールガイドをご参照ください。

2 **MOTIF ES本体をボイスモードにしたあと、コンピューター上で ボイスエディターを起動します。**

詳細は、ボイスエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

3 **ボイスエディター上で、MIDIに関する設定を確認します。**

詳細は、ボイスエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

4 **エディットするボイスデータを、コンピューター上に呼び出します。**

ライブラリーファイルを新規に作るか、既存のライブラリーファイルを開きます。また必要に応じて、バルク受信により本体側からユーザーボイスのデータを取り込みます。
詳細は、ボイスエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

5 **コンピューター画面上でパラメーターを編集(エディット)することで、オリジナルのボイスを作ります。**

詳細は、ボイスエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

6 **エディットが終了したら、その結果をストア(保存)した上で、MOTIF ES本体へバルク送信します。**

詳細は、ボイスエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

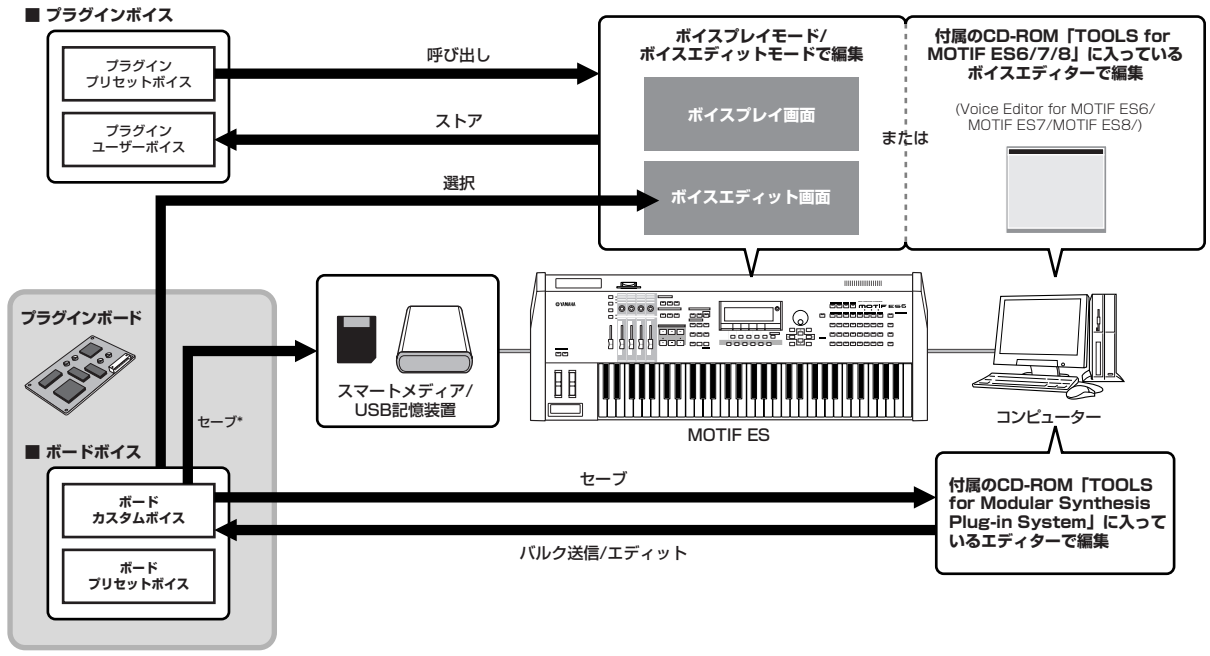
ボイスエディター (コンピューター)からMOTIF ESへのバルク送信は、バンク単位で行なわれるため、送信先ユーザーバンクのボイスデータはすべて書き換えられます。本体ユーザーボイスバンクのデータを保存しておきたい場合は、バルク送信を実行する前に、スマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)しておきましょう。

7 **エディットした結果をライブラリーファイルとしてコンピューターのハードディスクに保存します。**

8 **本体ボイスプレイモードで、ユーザーボイスを選んで弾いてみましょう。**

プラグインボイスエディットとボードボイスエディット

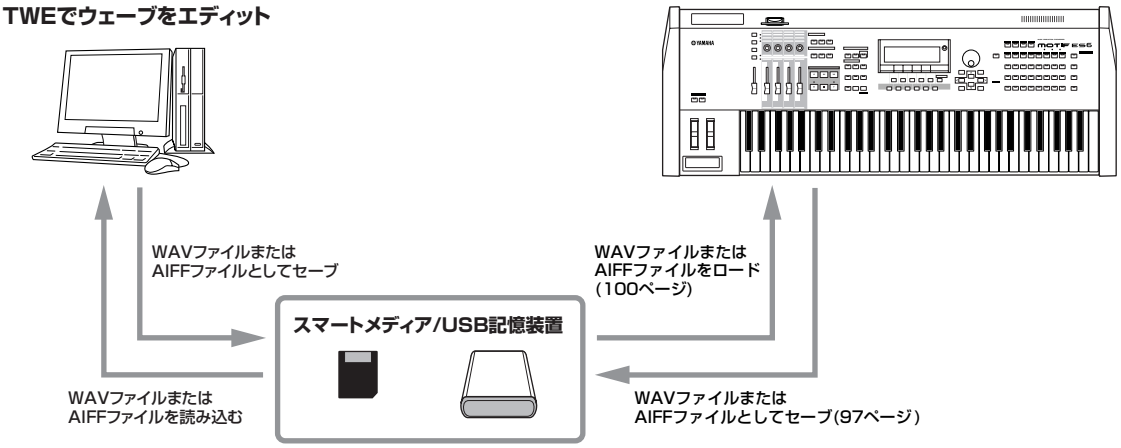
76ページでも説明したように、プラグインボードのボイスとして「プラグインボイス」と「ボードボイス」の2種類があります。プラグインボイスについては、本体ボイスエディットモードや上記ボイスエディターを使って編集をします。それに対して、プラグインボード上の素材とも言えるボードボイスについては、付属のCD-ROM「TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System」に入っているエディターを使うことで編集ができます。



*Type=PluginAllBulk 1, 2, 3 (プラグインオールバルク1、2、3)でセーブ/ロード(拡張子: W2B)

ウェーブエディター TWEを使って本体サンプルを編集する

付属のCD-ROMに入っているウェーブエディター TWEを使うことにより、サンプリングで本体に取り込んだサンプルなどのウェーブ(波形)を、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながらエディット(編集)できます。

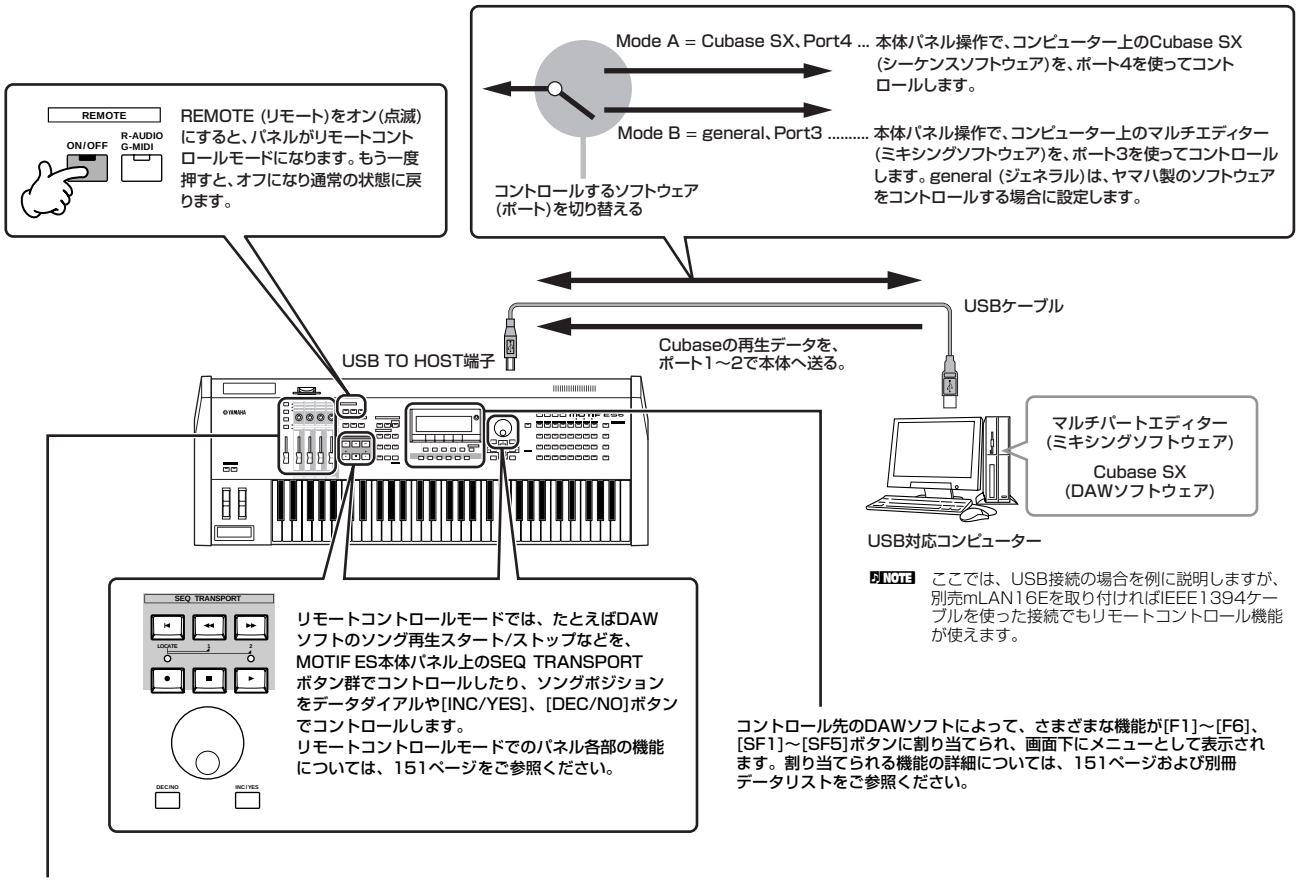


NOTE TWEのインストール方法および動作環境は、別冊インストールガイドをご参照ください。

NOTE TWEの使用方法については、付属のPDFマニュアルをご参照ください。

本体からコンピューターをコントロールする

コンピューター上のソフトウェアからMOTIF ES本体をコントロールするだけでなく、逆にMOTIF ES側からパネル操作によりコンピュータ上のソフトウェアをコントロールすることも可能です。
コンピューター上のソフトウェアは、通常マウスやキーボードといった入力デバイスを使って操作しますが、Cubase SX、SONAR 2.0など「DAW (デジタルオーディオワークステーション)」と呼ばれる音楽ソフトウェアや、付属CD-ROMに入っているマルチパートエディターなどのコンピューターソフトウェアでは、コンピューターのキーボードやマウスではなく専用のハードウェア(コントローラー)を使って操作する方法があります。そのハードウェアの代表的なモデルともいえるヤマハ01Xなどと同じような操作がパネル上でできる「リモートコントロール機能」が、MOTIF ESには搭載されています。
MOTIF ESでは、下図に示した例のように、本体と接続したUSBケーブルが扱える4つのポートのうち2つのポートをコンピューターへのコントロール用に使い、残り2ポートでコンピューターからのシーケンス再生データを本体に送る、といったことができます。



NOTE ここでは、USB接続の場合を例に説明しますが、別売mLAN16EをIEEE1394ケーブルを使った接続でもリモートコントロール機能が使えます。

本体からリモートコントロールできるソフトウェア

Windows

SQ01 V2
SOL2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor for MOTIF-RACK
Multi Part Editor for MOTIF ES

Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

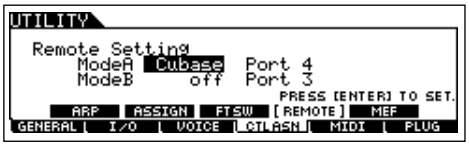
リモートコントロール機能を使うための準備

本体側での準備

1 **[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USBに設定します。mLAN接続をしている場合(mLAN16E装着時)は、「mLAN」に設定します。**

2 **[F4] CTL ASN (コントロールアサイン)ボタン、[SF4] REMOTE (リモート)ボタンを順に押して、リモートコントロール設定画面を呼び出します。**

3 **前ページのイラストを参考に、コントロールするソフトウェア、およびポート番号を設定します。**



4 **[ENTER]ボタンを押して、手順3での設定を実際にパネルに呼び出します。**

5 **[STORE]ボタンを押して、手順1と4での設定をシステム設定として保存します。**

ユーティリティモードでの設定は、[STORE]ボタンを押すことでユーザーメモリー (フラッシュ ROM)に保存されます。保存(ストア)せずに電源を切ると、設定が失なわれてしまいますので、ご注意ください。

ユーザーメモリーへの書き込み中(画面に「Please keep power on.」と表示されます)には、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなる恐れがあります。

コンピュータ側での準備

1 **「コンピューターを使うための準備」(142ページ)の操作手順に従って準備をしたあと、コンピューターに各種ソフトウェアをインストールします。**

付属のCD-ROMに入っているヤマハ製のソフトウェアについては、インストールガイドをご参照ください。

2 **MOTIF ES本体をソングモードまたはパターンモードにしたあと、コンピューター上で各種ソフトウェアを起動します。**

詳細は、各ソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

3 **コンピューター各種ソフトウェア上で、MIDIに関する設定およびリモートコントロールに関する設定を行ないます。**

前ページのイラストを参考に、ポート設定を行なってください。詳細は、各ソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。次ページは設定方法の概略です。

■ Cubase SX

1 Cubaseのメニューから、[デバイス] → [デバイスの設定]で「デバイスの設定」ウィンドウを開きます。

2 (たとえば「本体側での準備」手順3で、ポートを4に設定した場合は) [追加/除去]タブをクリックし、「Mackie Control」を追加します。

3 追加されたMackie Controlデバイスを選択し、[設定]タブをクリックします。

4 MIDI入力ポートを「YAMAHA USB IN 0-4」に、MIDI出力ポートを「YAMAHA USB OUT 0-4」に設定します。

NOTE ここではMackie Controlの各ボタン機能を設定できますが、MOTIF ESではUserA、B (FootSw)には対応していません。

■ SONAR

1 SONARのメニューから[オプション] → [MIDI デバイス]でMIDI Devicesウィンドウを開きます。

2 (たとえば「本体側での準備」手順3で、ポートを4に設定した場合は)「入力デバイス」に「YAMAHA USB IN 0-4」を加え、「出力デバイス」に「YAMAHA USB OUT 0-4」を加えます。

3 SONARのメニューから[オプション] → [外部コントローラー]でControl Surfacesウィンドウを開きます。

4 [外部コントローラーを追加]アイコンをクリックして、[外部コントローラー]で「Mackie Control」を選択し、(たとえば「本体側での準備」手順3で、ポートを4に設定した場合は)入力ポートを「YAMAHA USB IN 0-4」に、出力ポートを「YAMAHA USB OUT 0-4」に設定します。

■ Digital Performer

1 Digital Performerのメニューから[Basics] → [Control Surface Setup]でControl Surfaceウィンドウを開きます。

2 Driverの欄で「Mackie Control」を選択します。

「Mackie Control」が選択肢に現れない場合は下記を参照してください。

3 「Unit」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「Unit」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で接続ポートを選択します。

手順2で、Mackie Control が選択できない場合

1) www.motu.comからMackie Control Plug-inをダウンロードし、適切な場所に解凍します。

2) 解凍の結果できたMackie Controlファイルを、Digital PerformerをインストールしたフォルダーのPlug-insフォルダーに移動します。

3) Digital Performerを再起動します。

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

■ Logic

MOTIF ESを先に起動した場合

1 MOTIF ESのリモートコントロールの対象を「Logic」に設定したあと、リモートコントロールモードに入ります。

2 Logicを起動します。

LogicがMOTIF ESを認識し、関連する設定が自動的に行なわれます。

Logicを先に起動した場合

1 Logic を起動したあと、MOTIF ESの電源を入れる。

MOTIF ES側でリモートコントロールの対象として既に「Logic」に設定されていた場合は、MOTIF ESが立ち上がった時点で「Logic」に認識されるので、手順2は不要です。

2 MOTIF ESで、リモートコントロールの対象を「Logic」に設定したあと、リモートコントロールモードに入ります。

LogicがMOTIF ESを認識し、関連する設定が自動的に行なわれます。

MIDIインタフェースをあとからコンピューターに接続した場合などで、LogicがMOTIF ESを自動認識できないときは、下記手順を行なってください。

1) Logicのメニューから[オプション] → [Preference] → [Control Surface] → [Install]を選びます。

2) 呼び出されたINSTALLウィンドウ上で、Logic Controlをスキャンします。

スキャンに成功するとMOTIF ESが認識され、関連する設定が自動的に行なわれます。

この操作を実行してもLogicがMOTIF ESを自動認識できない場合は、下記手順を行なってください。

1) Logicのメニューから[オプション] → [Preference] → [Control Surface] → [Install]を選びます。

2) 呼び出されたINSTALLウィンドウ上で、Logic Controlを「ADD」します。

3) 呼び出されたCONTROL SURFACE SETUPウィンドウ上で、入力ポートと出力ポートを指定します。

Logic Controlは、Emagic Inc.の登録商標です。

■ SQ01

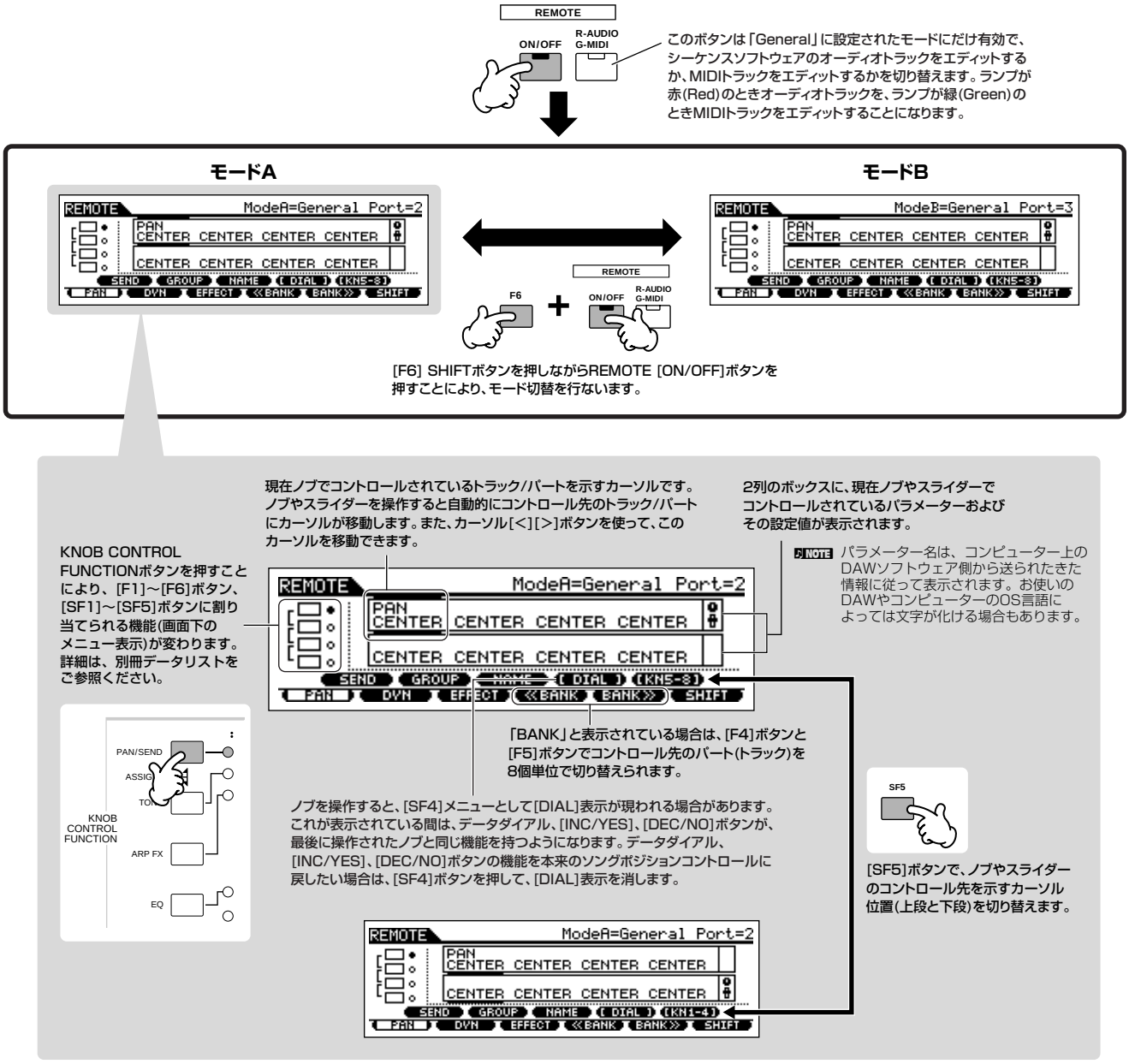
MIDIポートに関する設定は、別冊インストールガイドをご参照ください。リモートコントロールについては、下記手順で設定してください。

1 SQ01の[設定]メニューから[リモートコントロール]を選択して、リモートコントロール設定画面を開きます。

2 モードとして「01X」を選び、入力デバイス/出力デバイスに適切なポートを設定します。

リモートコントロールモードでのパネル機能

[REMOTE ON/OFF]ボタンを押してランプを点滅させることで、リモートコントロールモードに入ります。
画面が下記のような表示になり、パネルのボタン、ノブ、スライダー、データダイアルは、コンピューター上のソフトウェアに対する「リモートコントローラー」となり、本来の操作はできなくなります。
もう一度[REMOTE ON/OFF]ボタンを押すことで、通常の状態に戻ります。



以下にMOTIF ES パネルのボタンがどのような機能を持つか、ボタン別に説明します。

■ SEQ TRANSPORTボタン

SEQ TRANSPORTボタンを使って、コンピューター DAWソフトウェア上のソング再生(スタート、ストップなど)をコントロールします。また、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使ってソングポジションをコントロールします。

NOTE 画面中央の2列のボックス(ノブ/スライダーにコントロールされるパラメーターが表示)内にカーソル表示がある場合、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンにはノブコントロール機能が割り当てられており、ソングポジションをコントロールできません。その場合は、カーソル[<][>]ボタンを何回か押してカーソル表示を消去するか、[SF4]ボタンに[DIAL]が表示されている場合は[SF4]ボタンを押してカーソル表示を消去すれば、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンがソングポジションコントロール機能に戻ります。

■ ノブ、データダイアル、[PRE1]〜[PRE4]ボタン

01Xなどに装備されている8個のノブの機能を、MOTIF ESの4個のノブに割り当て、各トラック(パート)のパンなど、さまざまなパラメーターをコントロールします。8個のうちの1〜4と5〜8のどちらの機能を持たせるかは、[SF5]ボタンで切り替えます。またコントロール先のトラック(パート)は、[F4]ボタンと[F5]ボタン(「<<BANK」「BANK>>」と表示されている場合に限る)を使って、8個単位で切り替えます。
01Xなどの8個のノブは、それ自身がオン/オフのボタンにもなっていますが、MOTIF ESのノブはボタン機能がついていないので、[PRE1]〜[PRE4]ボタンで代行します。なお最後に操作したノブについては、そのボタン機能を[ENTER]ボタンでも代行できます。
01Xなどの8個のノブは、パラメーター値が設定したい値に到達するまで何回でも回すことができますが、MOTIF ESのノブでは1回しか回せないため、調節中のパラメーター値をコントロールしきれない場合があります。その場合は、データダイアルで代行します。最後に回されたノブに該当する機能が、自動的にそのままデータダイアルにも割り当てられているので、ノブを回したあとすぐにデータダイアルで細かな調節ができます。

NOTE データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを本来の機能(ソングポジションの変更)に戻したい場合は、[SF4] DIALボタンを押してLCD画面該当位置の[DIAL]表示を消します。

■ コントロールスライダー

01Xなどに装備されている8個のフェーダーの機能を、MOTIF ESの4個のスライダーに割り当て、各トラック(パート)のボリュームなどをコントロールします。8個のうちの1〜4と5〜8のどちらの機能を持たせるかは、[SF5]ボタンで切り替えます。またコントロール先のトラック(パート)は、[F4]ボタンと[F5]ボタン(「<<BANK」「BANK>>」と表示されている場合に限る)を使って、8個単位で切り替えます。

■ [F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタン

[F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンには、148ページ「MOTIF ES本体側での準備」手順3で設定したリモートコントロールの対象ソフトウェアに合わせた機能が割り当てられます。
「General」に設定した場合は、ヤマハ製のソフトウェアをコントロールする01Xのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部に01Xのパネルボタン名称が表示されます。
「Logic」に設定した場合は、Logicをコントロールする Logic Controlのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部にLogic Controlのパネルボタン名称が表示されます。
「Cubase」「SONAR」「D.Perf」に設定した場合は、それらのソフトウェアをコントロールするMackie Controlのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部にMackie Controlのパネルボタン名称が表示されます。また、これらの機能割り当ては、4つの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押すことにより変更します。以上のことをまとめた一覧表が別冊データリストに掲載されています。

NOTE [F1]〜[F6]ボタン、[SF1]〜[SF5]ボタンに割り当てられる機能のうち、画面下部に[DIAL]のように[ ]で表示されている機能は、01X、Mackie Control、Logic Controlの機能とは関係なく、MOTIF ES上でのオリジナル機能です。

■ データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン

これらの操作子は、コンピューター DAWソフト上のソングポジションをコントロールするのが本来の機能ですが、ノブを操作した場合は、最後に操作したノブの機能がそのまま割り当てられ、画面下の[SF4]メニューに[DIAL]と表示されます。このとき、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンのソングポジションコントロール機能は解除されます。[SF4] DIALボタンを押すと、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンが本来のソングポジションコントロール機能に戻り、[SF4]メニューの[DIAL]表示が消えます。

■ カーソル[<][>]ボタン

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンのコントロール先(トラック、パートなど)を、画面上のカーソルを左右に移動させることで変更します。たとえば、画面の上段ボックス内にカーソルがある場合は、カーソル[>]ボタンを押すことにより、1→2→3→4→カーソル無し→1→2 .... の順にカーソルが移動します。画面上にカーソルがある状態では、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使ってカーソル位置のトラック(パート)の任意のパラメーターを調節できます。カーソルが無い状態では、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンは本来の機能であるソングポジションをコントロールします。

■ カーソル[∧][∨]ボタン

Mode (モード)を「General」に設定した場合は、01XのDISPLAY[∧][∨]ボタンの機能が割り当てられます。
Mode (モード)を「General」以外に設定した場合は、Mackie Control、Logic Controlのカーソル上下ボタンと同じ機能になります。

■ [EXIT]ボタン

Mode (モード)を「General」に設定した場合は、このボタンに01Xの[PAGE SHIFT]ボタンの機能が割り当てられます。
Mode (モード)を「General」以外に設定した場合は、このボタンは無効です。

■ BANK、GROUP、NUMBERボタン

01X、Mackie Control、Logic Controlのフェーダー上部にあるボタンの機能が割り当てられます。

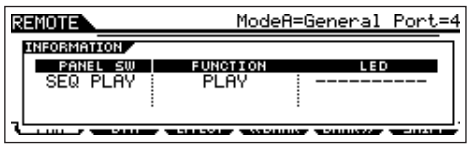
[PRE1]〜[PRE4]ボタン	01X、Mackie Control、Logic Controlに装備されている8個のダイアルは、それ自身がオン/オフのボタンにもなっています。リモートコントロールモードでの[PRE1]〜[PRE4]ボタンには、これらコントローラーのダイアルの、ボタン機能に該当する機能が割り当てられます。
[PRE5]〜[PLG3]ボタン	Mode (モード)を「General」以外に設定した場合に有効で、Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある [REC/RDY]ボタンの機能が、これらのボタンに割り当てられます。
[A]〜[H]ボタン	Mode (モード)を「General」以外に設定した場合に有効で、Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある [SOLO]ボタンの機能が、これらのボタンに割り当てられます。
[1]〜[8]ボタン、[TRACK SELECT]ボタン	Mode (モード)を「General」に設定した場合は、これらのボタンに01Xの9個の[SEL]ボタンの機能が割り当てられます。Mode (モード)を「General」以外に設定した場合は、[1]〜[8]ボタンに、Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある[MUTE]ボタンの機能が割り当てられます。
[9]〜[16]ボタン、[MUTE]ボタン	Mode (モード)を「General」に設定した場合は、これらのボタンに01Xの9個の[ON]ボタンの機能が割り当てられます。Mode (モード)を「General」以外に設定した場合は、[9]〜[16]ボタンに、Mackie ControlやLogic Controlパネルに8個ある[SELECT]ボタンの機能が割り当てられます。

各ボタンの機能を画面上で確認する

リモートコントロールモードでの各ボタンの機能を、LCD画面上で確認ができます。

1 リモートコントロールモードで、[INFORMATION]ボタンを押して、パネルボタンの機能を示すインフォメーション画面を呼び出します。

2 機能を確認したいボタンを押します。



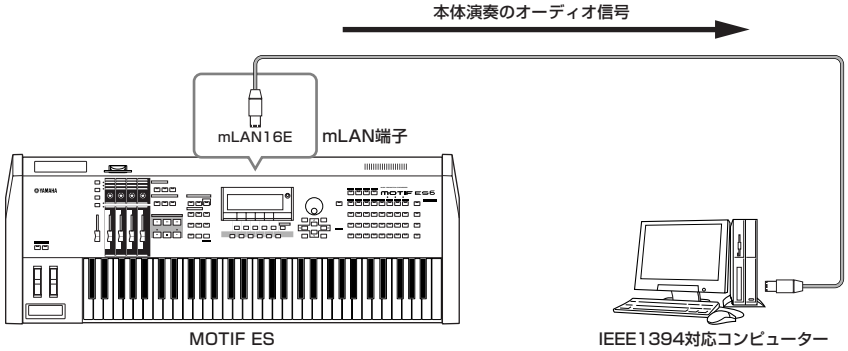
上記の画面は、SEQ TRANSPORTの[▶](プレイ)ボタンを押したときに表示されます。このように個別のボタンを押して、割り当てられている機能を確認します。

3 もう一度[INFORMATION] ボタンを押すと、通常のリモートコントロールモードに戻ります。

NOTE インフォメーション画面が表示されている間は、パネル上のボタンを押してもコンピューターをリモートコントロールすることはできません。

mLAN接続で、コンピューターに本体演奏をハードディスクレコーディングする

別売のmLAN16Eを本体に取り付け、コンピュータと本体をIEEE1394ケーブルで接続すれば(mLAN接続すれば)、本体演奏のオーディオ信号をコンピューターに送ることができます。コンピューターにmLAN対応のシーケンスソフトウェアがインストールされていれば、受け取ったオーディオ信号をハードディスクレコーディングできます。
ここでは、ソングモードでの鍵盤演奏音やソング再生音をコンピューターにハードディスクレコーディングする場合を例として、必要な設定を説明します。



コンピューターとmLAN接続するときの準備

本体側での準備

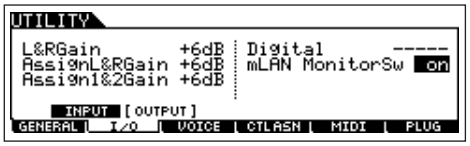
1 別売のmLAN16Eを、本体に取り付けます(288ページ)。

2 本体の電源を入れたあと、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLANに設定します。

3 [SONG]ボタンを押してソングモードに入り、再生したい、またはミキシング設定を使いたいソングを選択します。

4 [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT画面で、mLAN MonitorSw = on (オン)に設定します。

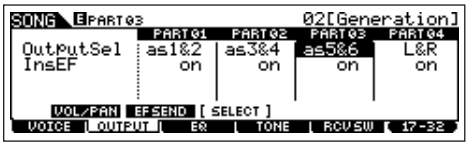
mLAN端子経由でコンピューターに送られたオーディオ音声を、OUTPUT L/MONO端子、R端子からも出力できるようにする設定です。この設定により、ハードディスクレコーディングする本体サウンドをモニターできます。



5 ソング各パートのオーディオ出力先を設定します。

[SONG] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT (セレクト)画面にあるOutputSelパラメーターを設定します。たとえば、パート1でOutputSel = as1&2、パート2でOutputSel = as3&4、パート3でOutputSel = as5&6に設定します。

OutputSel = as1&2、as3&4 ... の設定は、AIEB2を本体に取り付けている場合はAIEB2の各端子を指しますが、mLAN16Eを本体に取り付けている場合は、本体演奏のオーディオチャンネルを設定することになります。



コンピューター側での準備

1 本体とコンピューターを、IEEE1394ケーブルで接続します。

2 mLAN接続に必要なドライバーなど、必要なソフトウェアをインストールします。

mLAN16Eに付属の取扱説明書をご参照ください。

3 mLAN対応のシーケンスソフトウェアをインストールします。

付属のCD-ROMに入っているヤマハ製のソフトウェアについては、インストールガイドをご参照ください。

4 コンピューターの各種ソフトウェア上で、オーディオに関する設定を確認します。

詳細は、各ソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

ハードディスクレコーディングを行なう

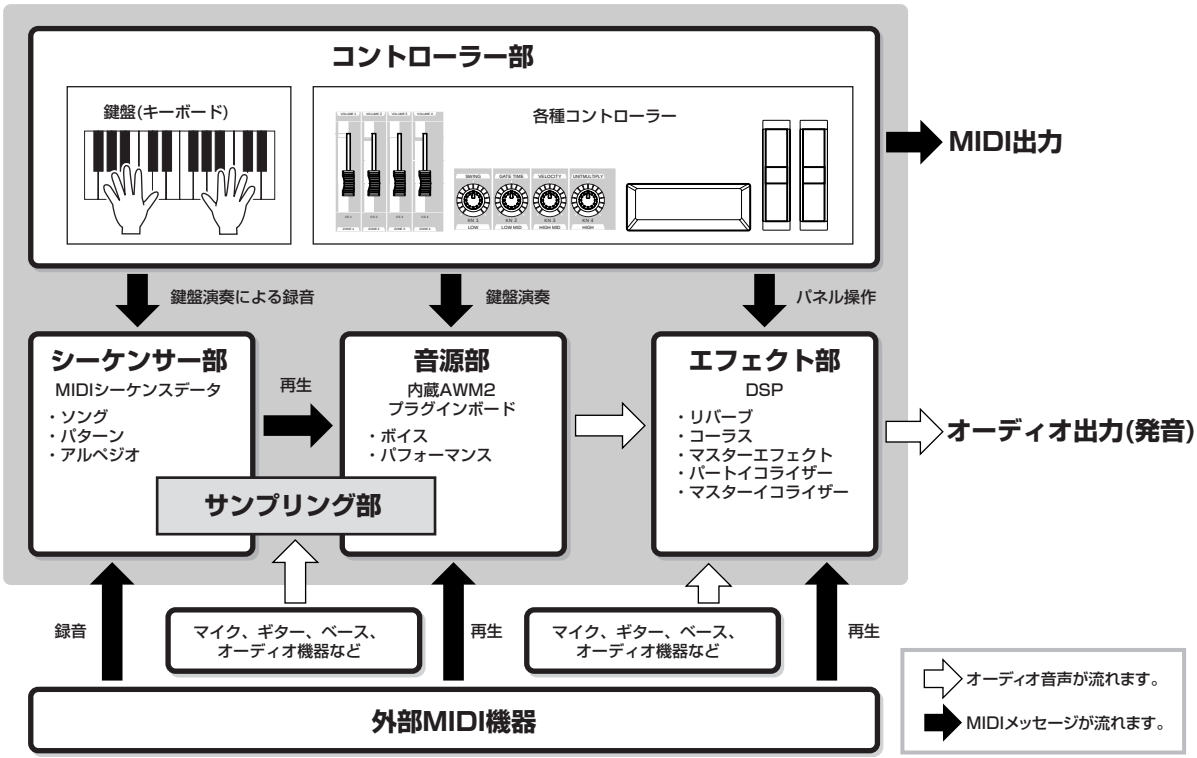
以上の準備が終わったら、コンピューター上のシーケンスソフトウェアに、本体での鍵盤演奏やソング再生を録音してみましょう。詳細は、シーケンスソフトウェア付属の取扱説明書をご参照ください。

MOTIF ESのしくみ

ここでは、MOTIF ESをより理解していただくために、本体内部の構成に関する説明、本体内部での通信や本体とMIDI接続された外部機器との通信で必要なMIDIに関する説明、本体で制作したさまざまなデータの管理/保存に関する説明をします。

内部構成

本体内部は、下図のようなブロック構成になっています。



コントローラー部

本体には、演奏を行なうためのコントローラーとして、鍵盤(キーボード)、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラー、ノブ、コントロールスライダーが用意されています。
鍵盤(キーボード)は実際に音を出す装置ではなく、弾いた音の高さ(ピッチ)や強さなどの演奏情報を音源部に送信するための装置です。同様に各種コントローラーも、動かすことによってその変化情報を送信するための装置です。鍵盤演奏や各種コントローラー操作による情報は、MIDIメッセージとして本体の音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

MOTIF ESで使えるコントローラー

本体で操作できるコントローラーおよび説明ページは、下記のとおりです。

● 本体に装備されているコントローラー

鍵盤(イニシャルタッチ、アフタータッチ)..... 18ページ
ピッチベンドホイール 64ページ
モジュレーションホイール 64ページ
リボンコントローラー 65ページ
ノブ(KN) 50ページ
コントロールスライダー (CS) 51ページ

● リアパネルの端子に接続して使うコントローラー(オプション)

フットコントローラー 42ページ
フットスイッチ 42ページ
ブレスコントローラー 42ページ

各モードでのコントローラー関連設定

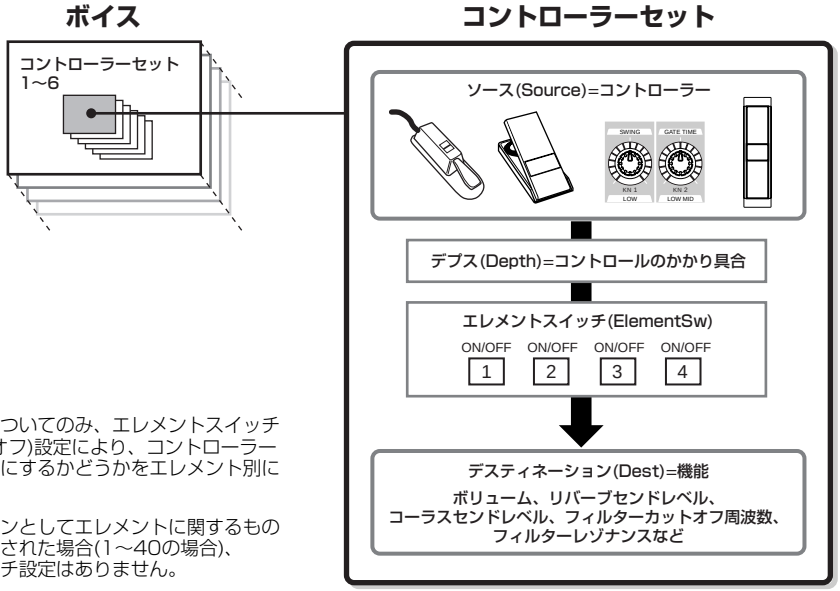
コントローラー関連の設定を行なう画面は、下記のとおりです。
ASSIGNABLE端子に接続されたフットスイッチとアサインノブA/Bだけが、モードや選択されているプログラム(ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンなど)に関係無く、本体システム共通の設定となります。

ボイスモード	コントローラーセット(ボイスごとの設定)	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	下記参照
	コントローラーへのコントロールチェンジナンバー割り当て(全ボイス共通の設定)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	262ページ
パフォーマンスモード	コントローラーへのコントロールチェンジナンバー割り当て(パフォーマンスごとに設定)	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	214ページ
ソングモード	コントローラーへのコントロールチェンジナンバー割り当て(ソングごとにミキシング設定)	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	234ページ
パターンモード	コントローラーへのコントロールチェンジナンバー割り当て(パターンごとにミキシング設定)	[PATTERN] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	248ページ
全モード共通	アサインノブA/Bへの機能、およびコントロールチェンジナンバーの割り当て	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	263ページ
	フットスイッチ(ASSIGNABLE端子)への機能、およびコントロールチェンジナンバーの割り当て	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	263ページ

コントローラーセット

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET **192ページ**

ピッチベンドホイールをはじめとするパネル上の各種コントローラーは、いろいろな機能を割り当てて使用できます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて、自由に機能を変更できます。これらのコントローラーの割り当てを「コントローラーセット」と呼びます。
下図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定できます。



NOTE ノーマルボイスについてのみ、エレメントスイッチON/OFF (オン/オフ)設定により、コントローラー操作の働きを有効にするかどうかをエレメント別に設定できます。

NOTE デスティネーションとしてエレメントに関するものでない機能が設定された場合(1〜40の場合)、エレメントスイッチ設定はありません。

● ソース (Source)とデスティネーション (Dest)

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

● 1つのソースで複数のデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール) 、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)に設定し、コントロールセット2をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール) 、Dest (デスティネーション)=ELM PAN (エレメントパン)に設定したとします。この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーション効果が強くなると同時に、左から右へのパンニング効果も得られます。このように、複数のコントローラーセットを使えば、1つのソース(=コントローラー)操作で複数のデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

● 複数のソースで1つのデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール) 、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFO ピッチモジュレーションデプス)に設定し、コントロールセット2をSource (ソース)=FC (フットコントローラー)、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)に設定したとします。
この場合、演奏状況によって、ピッチモジュレーション効果のコントロールをモジュレーションホイールで行なったり、フットコントローラーで行なったりと、2つのコントローラーを使い分けることができます。このように、複数のコントローラーセットを使えば、複数のソース(=コントローラー)操作で1つのデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

NOTE ボイスモードで設定されたコントローラーセットは、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでボイスを選んだ場合でも有効です。

NOTE 各コントローラーの操作が、コントローラーセットの設定に従って機能するのは本体の音源部に対してだけです。MIDI接続された外部音源へは、割り当てられたコントロールチェンジナンバー (下記参照)によるMIDIメッセージが送信されます。

コントローラーへのコントロールチェンジナンバー割り当て

各コントローラーの操作が、コントローラーセットの設定に従って機能するのは本体の音源部に対してだけです。MIDI接続された外部音源へは、下記方法で割り当てられたコントロールチェンジナンバーによるMIDIメッセージが送信されます。
下記は、MOTIF ESで扱える全コントローラーにコントロールチェンジを割り当てる方法をまとめたものです。

コントローラー	操作により発生するMIDIメッセージ	コントロールチェンジナンバーを設定する画面
鍵盤演奏によるアフタータッチ	チャンネルアフタータッチ (DnH)	—
ピッチベンドホイール	ピッチベンド (EnH)	—
モジュレーションホイール	コントロールチェンジ (BnH、01H)	—
フットスイッチ (SUSTAIN端子)*	コントロールチェンジ (BnH、40H)	—
アサインノブA、B*	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
フットスイッチ (ASSIGNABLE端子)*	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
リボンコントローラー	コントロールチェンジ (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN [PATTERN] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
アサインノブ1、2		
フットコントローラー 1、2		
ブレスコントローラー		

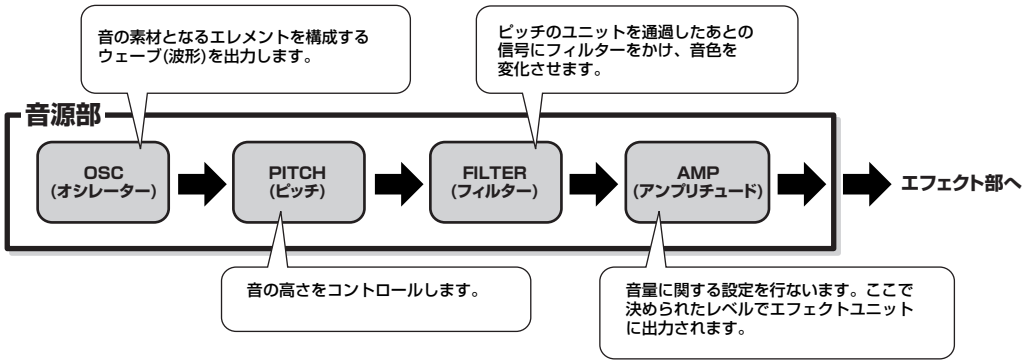
*コントローラーセットの対象にならないコントローラーです。

上表にもあるとおり、鍵盤演奏によるアフタータッチ、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、SUSTAIN端子に接続されたフットスイッチには、各コントローラー自体が本来固定的に持っている(または割り当てられている)MIDIコントロールの機能があります。したがって、コントローラーを動かした場合、コントローラーセットなどによる機能の割り当てとは関係なく、決まったMIDIメッセージが外部MIDI機器へ出力されます。たとえば、コントローラーセットによってピッチベンドホイールにパン機能を割り当ててある場合にピッチベンドホイールを動かすと、本体音源部に対してはパンのコントロール機能が働きますが、外部へはピッチベンドデータがMIDI出力されます。
そのほかのコントローラーについては、コントローラーセットなどによる機能の割り当てとは関係なく、上表に示した画面で設定したコントロールナンバーによるコントロールチェンジメッセージが、外部MIDI機器へ出力されます。

以上のしくみを利用することによって、本体音源部と外部MIDI音源に対してそれぞれ別々のコントロールが行なえるので、さまざまな効果的演出が行なえます。たとえば、あるボイスのコントローラーセットではアサインノブ1にレゾナンス機能を割り当てておき、コントロールチェンジナンバーとしては1(モジュレーション)を割り当てておくとします。そのボイスの演奏を行なう場合に、アサインノブ1を動かすと、本体サウンドはレゾナンスのコントロールによるボイスの音色変化が得られ、外部MIDI接続されたシンセサイザーなどでは、モジュレーションコントロールによる音色変化が得られることになります。

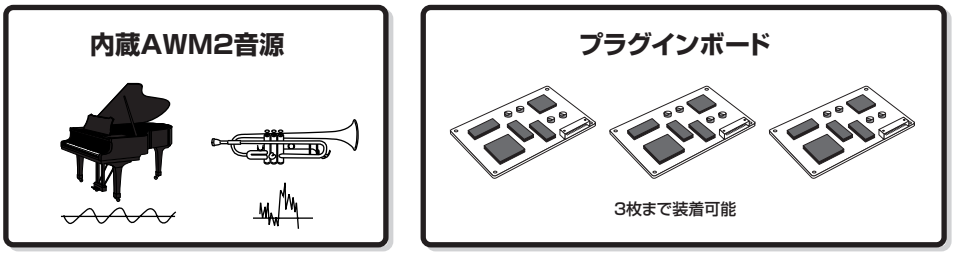
音源部

音源部は、鍵盤演奏、各種コントローラー操作、シーケンサー (ソング/パターン/アルペジオ)再生などによって発生するMIDIメッセージに従って、実際に音を鳴らす部分です。



内蔵AWM2音源とプラグインボード

本体の音源は、内蔵のAWM2音源と別売のプラグインボードの音源との、2つに分けられます。



● AWM2 (Advanced Wave Memory2)

ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。
さらにサンプリング機能を使えば、マイクや外部オーディオ機器を通じて任意の音素材を本体内メモリーに録音し(取り込み)、プリセットのウェーブ同様に活用できます。

● プラグインボード

74ページをご参照ください。

ボイス、パフォーマンスとミキシング

本体でサウンドを作る上で基本となる3種類のプログラムについて説明します。

● ボイス

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことをボイスといいます。1つのボイスは、最大4エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73キー(ドラムボイスの場合)で構成されます。ボイスは、エレメント/キー固有のパラメーターと、全エレメント/全キー共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。ボイスエディットの作業は、ボイスモード(188ページ)、ミキシングボイスエディットモード(249ページ)で行ないます。

● パフォーマンス

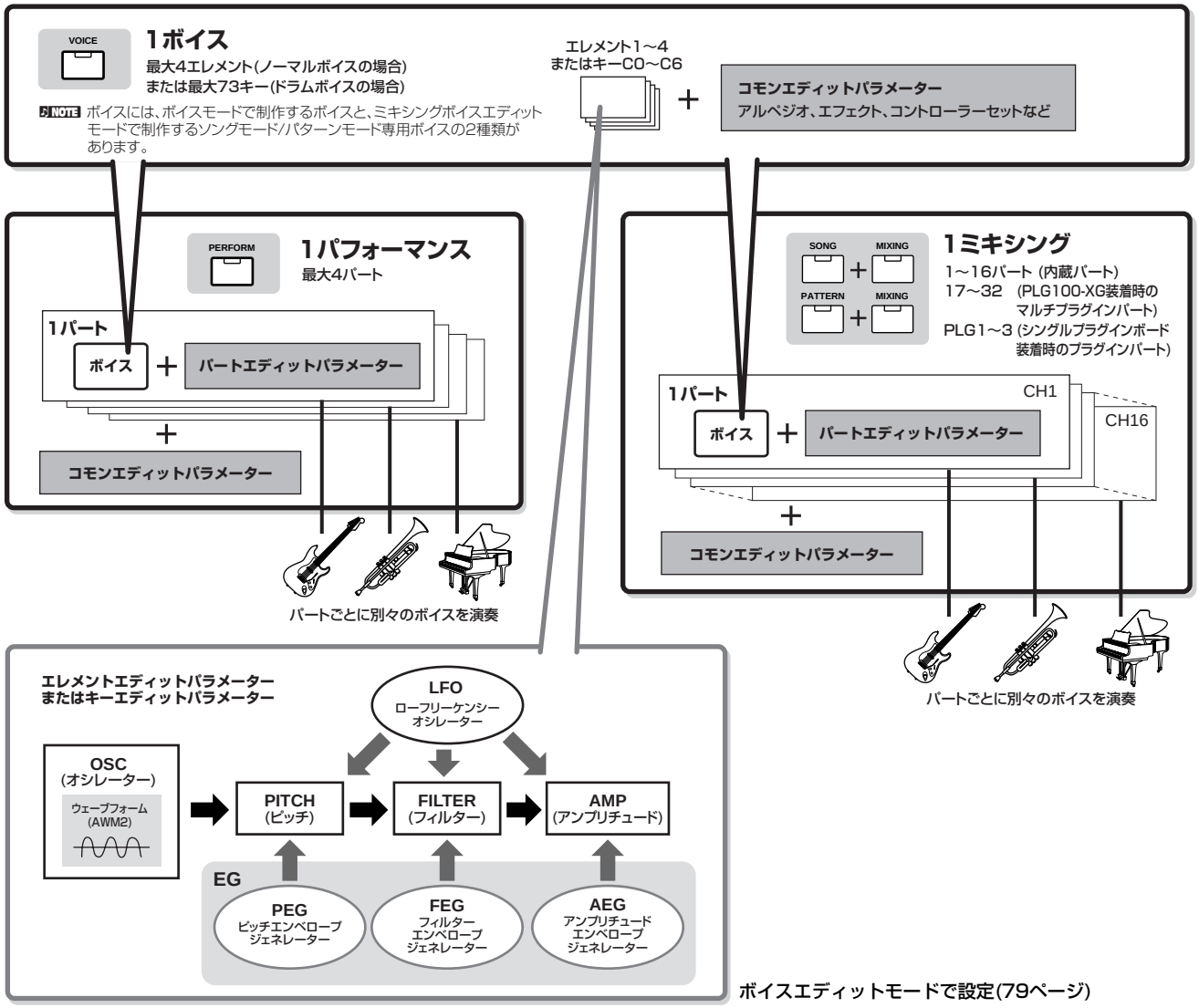
ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。パフォーマンスエディットの作業は、パフォーマンスモード(212ページ)で行ないます。

● ミキシング

ボイスを、ソングモード/パターンモードでの音源各パート用に設定したものをミキシングといいます。1つのミキシングには最大34パート分(163ページ)のボイスを重ねられます。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ります。ミキシングエディットの作業は、ソングミキシングモード(233ページ)、パターンミキシングモード(248ページ)で行ないます。

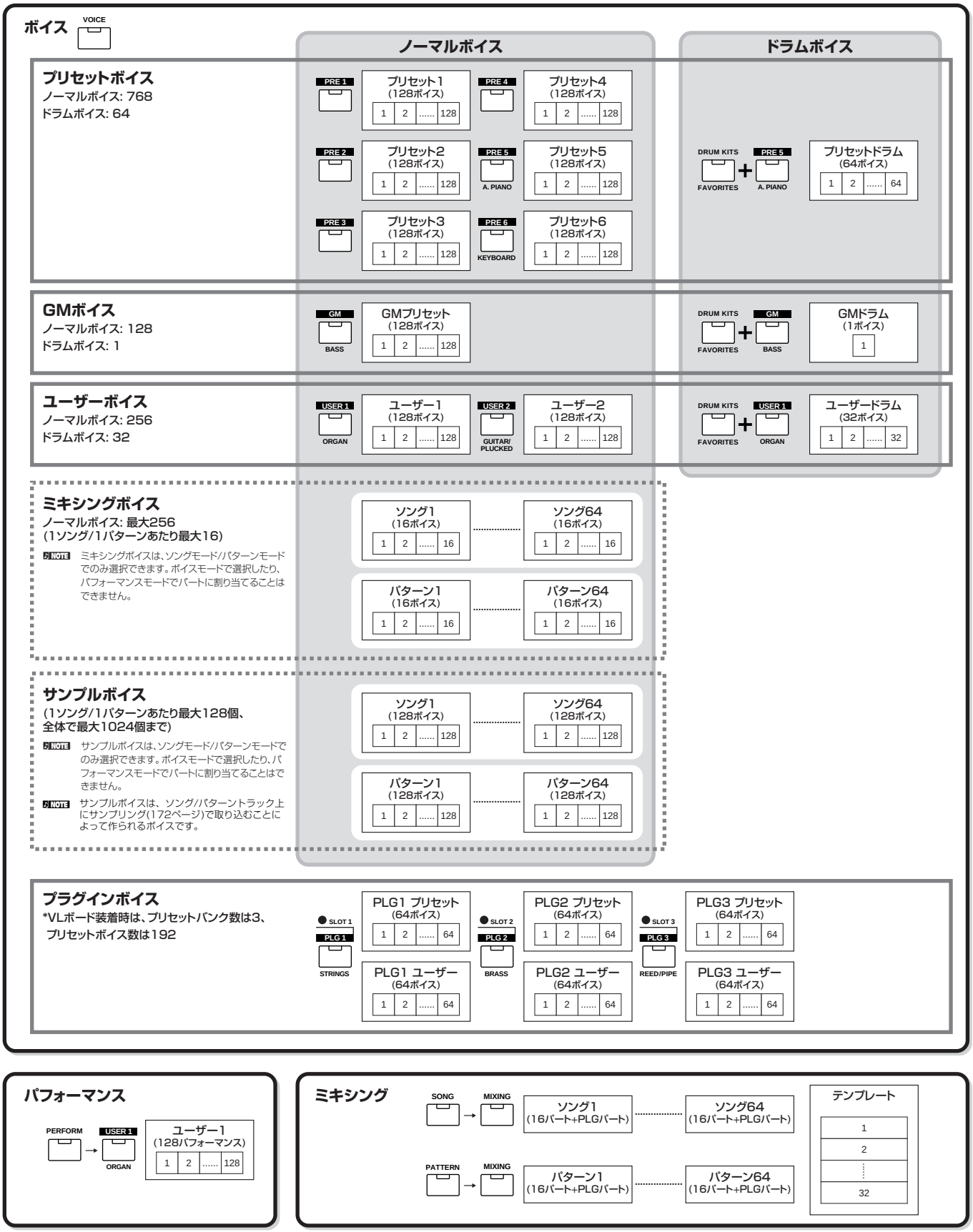
NOTE ミキシングは、データとしてはソング、パターンに属します。

ボイス、パフォーマンスとミキシングの構成を図示すると以下のようになります。



NOTE ドラムボイスのキーエディットでは、LFO設定はありません。

また、本体に搭載されているボイス/パフォーマンス/ミキシングのメモリー (バンク)構成を図示すると以下のようになります。



NOTE ミキシングボイスは、ソングモード/パターンモードでのみ選択できます。ボイスモードで選択したり、パフォーマンスモードでパートに割り当てることはできません。

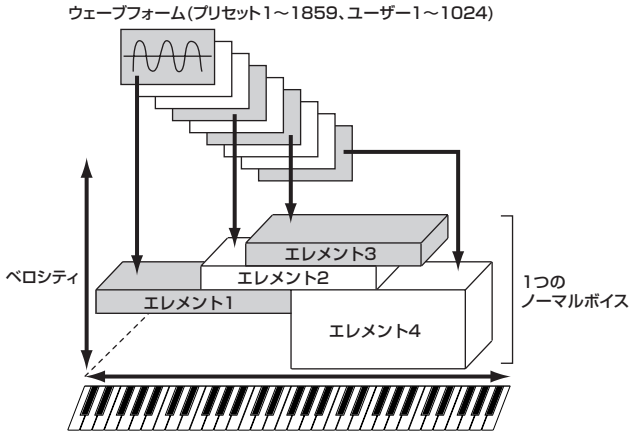
NOTE サンプルボイスは、ソングモード/パターンモードでのみ選択できます。ボイスモードで選択したり、パフォーマンスモードでパートに割り当てることはできません。

NOTE サンプルボイスは、ソング/パターントラック上にサンプリング(172ページ)で取り込むことによって作られるボイスです。

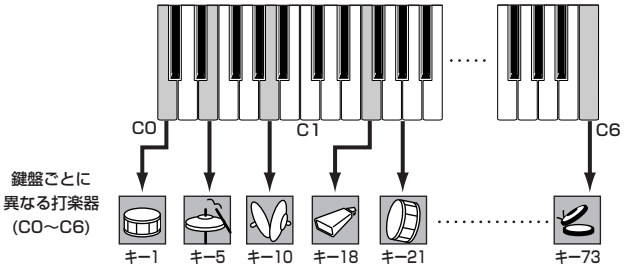
■ ノーマルボイスとドラムボイス

ボイスは、鍵盤どおりのピッチで発音するノーマルボイスと、ドラム専用の特殊なボイスであるドラムボイスの2種類に分けられます。ノーマルボイスは、音の素材である波形(ウェーブ)が割り当てられたエレメントを、最大4つまで組み合わせて構成します。
ドラムボイスは、各キー (鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられたキットを、1つのボイスとしてまとめて扱います。

ノーマルボイス



ドラムボイス



■ GMボイス

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

■ ボイスのサウンドを作る基本パラメーター

1つのボイスは、さまざまなパラメーターから構成されていますが、160ページ～162ページのイラストで示したオシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFO、と3つのエンベロープジェネレーター (PEG、FEG、AEG)の設定が、ボイスのサウンドを作る基本となります。
オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードが、音の三要素である音の高さ、音色、音量を決めます。また、LFOとエンベロープジェネレータが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの時間的変化を決めます。
これらシンセサイザーの基本とも言えるパラメーターについて説明します。

● オシレーター

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F1] OSC

シンセサイザーで、基本的なピッチを決定する波形を発振する装置をオシレーターといいます。AWM2音源搭載のMOTIF ESでは、音の素材ともいえる波形(ウェーブ)を各エレメントに割り当て、出力します。
ノーマルボイスの場合、オシレーターでは各エレメントの発音鍵域やベロシティ範囲も設定できます。たとえば、あるエレメントは高音域の鍵盤で鳴るように設定し、別のエレメントは低音域の鍵盤で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤によって違った音が鳴るように演出できます。また、異なる波形(ウェーブ)を割り当てた2つのエレメントを、同じ発音鍵域に設定しておき、1つのエレメントのベロシティを低めの範囲(弱い範囲)に、別のエレメントのベロシティを高めの範囲(強い範囲)に設定しておけば、同じ鍵盤を弾いても、弱く弾いた場合と強く弾いた場合で違う音が鳴るような演出ができます。左のイラストをご参照ください。

♪NOTE エレメントへの波形(ウェーブ)の割り当ては、[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE画面で行ないますが、厳密にはウェーブフォームを割り当てることになります。ウェーブとウェーブフォームについては、173ページをご参照ください。

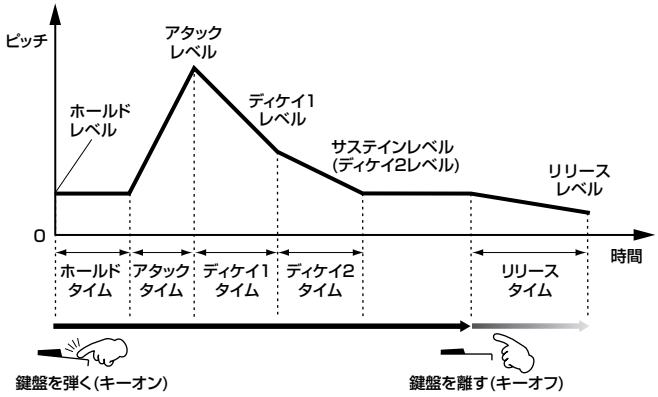
● ピッチ

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F2] PITCH

オシレーターから出力された波形(ウェーブ)の、ピッチをコントロールするユニットです。
エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター) によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのピッチが変化します。たとえば、シンセブラスなどに有効な、オートベンド効果(ピッチが自動変化する効果)などを演出できます。PEGはエレメントごとに設定できます。



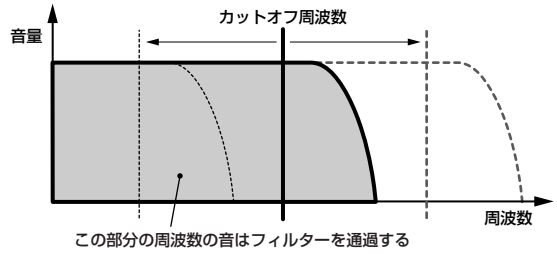
● フィルター

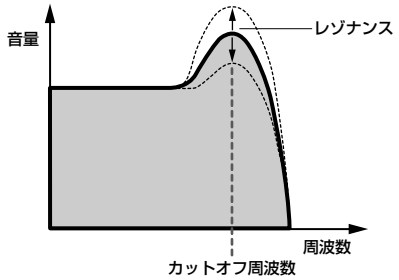
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F3] FILTER

ピッチユニットを通過したあとの音声から、特定の周波数帯域を削って、音色を作りかえるユニットです。

カットオフ周波数とレゾナンス

フィルターの一種、たとえばローパスフィルターでは、ある周波数までは信号を通過させますが、それ以上の周波数は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリケンシー)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えます。また、カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストするのがレゾナンスです。レゾナンスの調整により、音にクセをつけます。



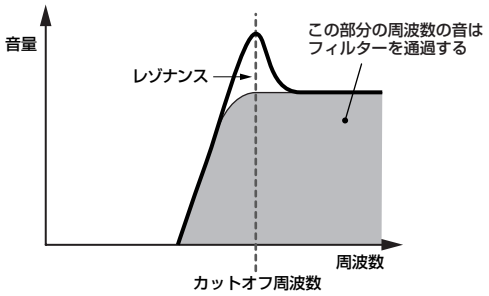


主なフィルタータイプ

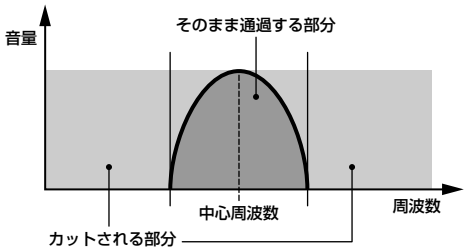
上記の図は、ローパスフィルターを例にしたものですが、MOTIF ESには、この他にもさまざまなタイプのフィルターが内蔵されています。ここでは、主なタイプ4つを説明します。

・ローパスフィルター (上図を参照)
特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。

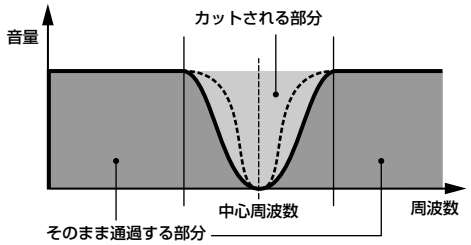
・ハイパスフィルター
特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。



・バンドパスフィルター
特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。バンド幅の設定で、通過させる帯域の幅を調節します。

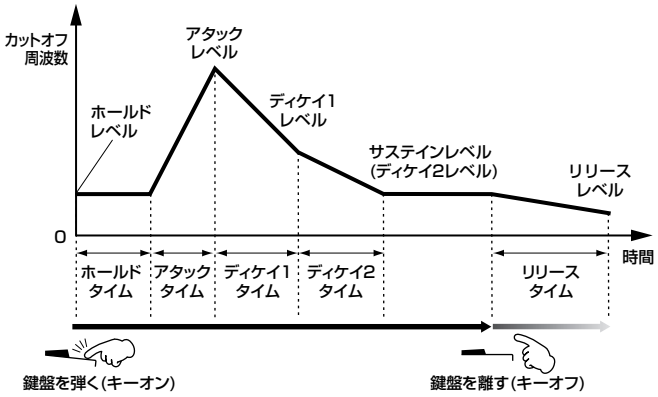


・バンドエリミネートフィルター
特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号を通過させるフィルターです。



FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色の時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのカットオフ周波数が変化します。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを演出できます。FEGはエレメントごとに設定できます。



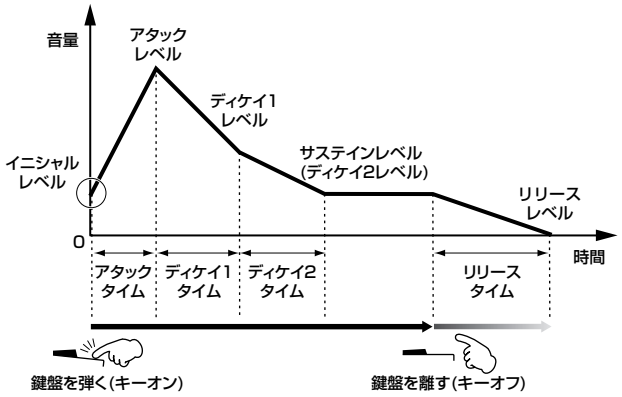
● アンプリチュード

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F4] AMP

フィルターを通過したあとの音声の、音量に関する設定を行なうユニットです。ここで決められたレベルでエフェクトユニットに出力されます。また、AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって、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。

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって、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。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、アンプリチュードエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスの音量が変化します。たとえば、ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない設定です。なお、AEGはエレメントごとに設定できます。



♪NOTE リアパネルのSUSTAIN端子に接続したフットスイッチを踏んだまま鍵盤から指を離すと、音は上図のサステインレベルで維持され鳴り続けます。ただし、ピアノのようにAEGのサステインレベルが0のボイスの場合は、音は鳴り続けることなく、自然に減衰して消えます。

● LFO (ローフリケンシーオシレーター)

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F5] LFO

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

LFOは低周波を発振するユニットです。
LFOから発振された低周波によって、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(周期的な揺れを受け)、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。

シングル音源(ボイス/パフォーマンスモード)とマルチ音源(ソング/パターンモード)

本体音源部は、選んだモードによって性格の違う2種類の状態(シングル音源とマルチ音源)になります。両者の違いは、受信できるMIDIチャンネル数の違いによります。

● シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、単一のMIDIチャンネルのMIDIメッセージだけを受信し発音する音源のことをシングル音源といいます。MOTIF ESでは、ボイスモード/パフォーマンスモードでの音源部の状態がシングル音源になります。

♪NOTE シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)でのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル) で設定します。

● マルチ音源(ソングモード/パターンモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、複数のMIDIチャンネルのMIDIメッセージを同時に受信し発音する音源のことをマルチ音源といいます。MOTIF ESでは、ソングモード/パターンモードでの音源部の状態がマルチ音源になり、最大で34パートが用意されています。

♪NOTE マルチ音源(ソングモード/パターンモード)でのMIDI受信チャンネルは、[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル) で、パートごとに設定します。

♪NOTE 本体でソング/パターンを再生する場合だけでなく、外部MIDIシーケンサーを再生させて本体音源部で鳴らす場合も、ソングモードまたはパターンモードに設定します。

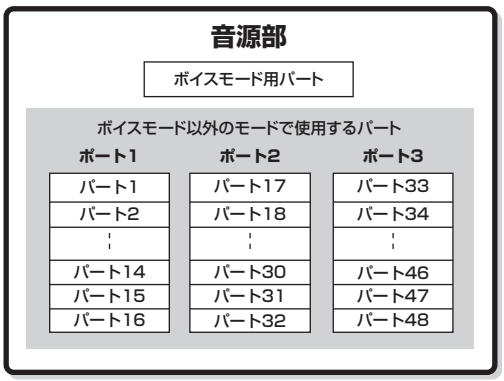
最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。
本体内蔵AWM2音源では最大で128音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が止まり音切れが起きてしまいます。減衰しない/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で計算されます。ノーマルボイスでは最大4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。

♪NOTE プラグインボードを取り付けた場合は、最大同時発音は増加します。プラグインボードの最大同時発音数については、プラグインボードの取扱説明書でご確認ください。

音源のパート構成

コントローラー部やシーケンサー部から音源部への情報送信には、MIDI (ミディ)メッセージが使われています。
MIDIメッセージには、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられており、同時に16パート分の情報を扱う仕組みになっています。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。
本体の音源部(内蔵/プラグイン)では、3つのMIDIポートを扱うことで、以下のようなパート構成を実現しています。



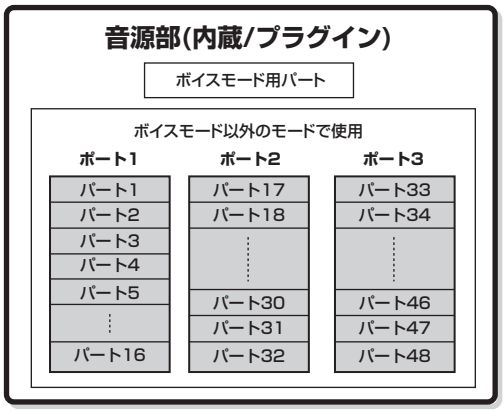
この図のように、ボイスモード以外のモードでは48パート分のスペースが用意されていますが、実際に使われるパート数は、このあとで説明するいくつかの例で示すとおり、最大でもソング/パターンモードのときの34パートです。

NOTE USBケーブルでは8つのMIDIIポートを扱うことができます。MOTIF ESでは、音源部については上図のように扱えるMIDIポートは3つです。

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

■ ボイスモード(シングル音源)でのパート構成

1つのボイスを使って鍵盤演奏するためのモードです。したがって、音源パートはボイスモード用パートの1つだけが有効です。プラグインボイスで演奏する場合も、このボイスモード用パートが使われます。ボイスモードでは有効な音源パートが1つだけですので、音源が受信できるMIDIチャンネルは1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をソングモードまたはパターンモードに設定することを、おすすめします。



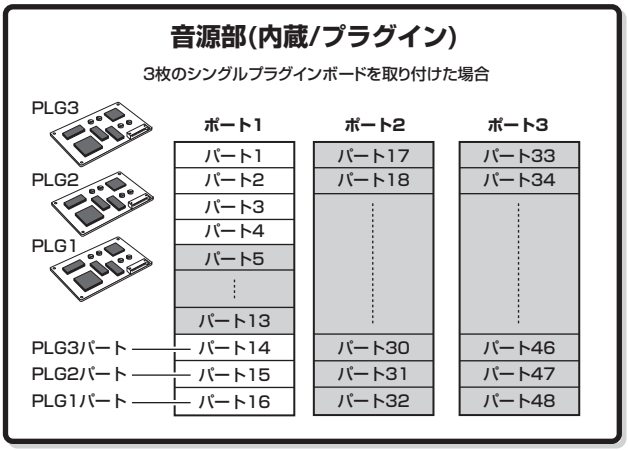
1～48は使われません。

NOTE ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

NOTE ボイスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

■ パフォーマンスモード(シングル音源)でのパート構成

4つのボイスを重ねて鍵盤演奏するためのモードです。音源パートは下図のように7つが有効ですが、実際にはこのうちの4パートまでを使えます。複数パートが使えるモードですが、音源が受信できるMIDIチャンネルはボイスモードと同様、1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をソングモードまたはパターンモードに設定することを、おすすめします。



5～13、17～48は使われません。

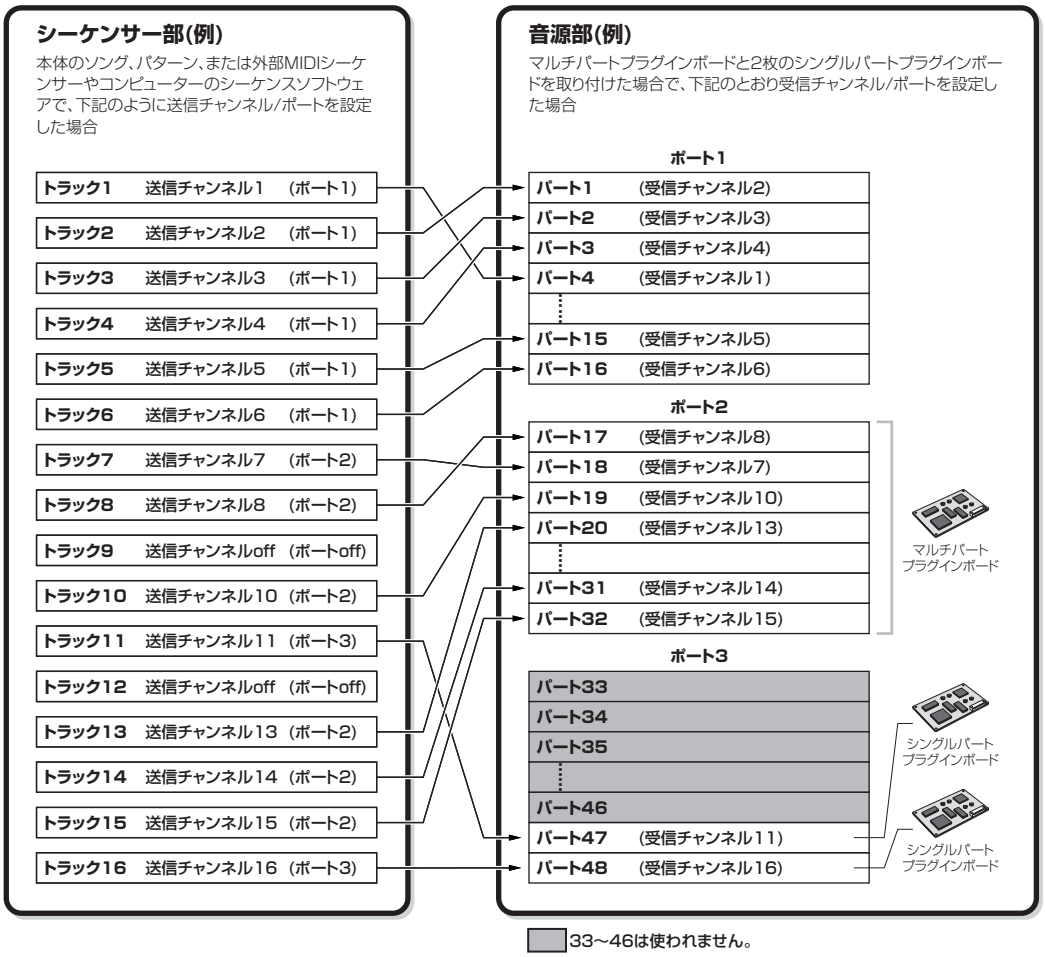
パート1～4、14～16の中から最大で4パート使われます。
実際には、パートスイッチをオンにしたパートで音が鳴ります。

NOTE パフォーマンスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

NOTE パフォーマンスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

■ ソングモード/パターンモード(マルチ音源)でのパート構成

複数の音源パートを持ち、それぞれで異なるボイス/異なるメロディーを鳴らせるモードです。複数の音源パートに個別にMIDI受信チャンネルを設定できるため、本体のソング/パターン再生はもちろん、本体とMIDI接続したシーケンサーを再生させたい場合にも有効なモードです。下図のように、シーケンサー各トラックの再生データは、MIDI送信チャンネル/ポートと同じ受信チャンネル/ポートが設定されている音源パートで、鳴ります。



本体シーケンサー各トラックの送信チャンネル/ポート設定は、ソングの場合は[SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL画面で、パターンの場合は[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL画面で行ないます。内蔵AWM2音源のボイスを鳴らす場合はポートを1に設定することで、パート1〜16を使います。ポート2〜3 (パート17〜48)で本体音源のボイスは鳴らせないのでご注意ください。プラグインボードのボイスは、どのポートでも鳴らせます。
音源部各パートの受信チャンネル設定は、ソングの場合は[SONG] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)で、パターンの場合は[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)で行ないます。また、プラグインボードをどのポートで鳴らすかは、[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI画面で設定します。

NOTE MIDIについては、181ページをご参照ください。

NOTE シングルパートプラグインボードは、1枚につき同時に1ボイスだけ使えます。複数パートは使えませんのでご注意ください。

NOTE ソングモード/パターンモードでの鍵盤演奏で鳴るボイスやボリューム、パンなどの設定は、その時点で選択されているパート(トラック)でのミキシング設定(パートパラメーター設定)に従います。コントローラーやエフェクトタイプなどの設定は、その時点で選択されているソング/パターンのミキシング設定(コモンパラメーター設定)に従います。

オーディオ入力パート (AUDIO INパート)

パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードではオーディオ入力音声を「パート」として扱います。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されます。また、入力音声 (L、Rチャンネル)をどのように処理するかを設定するパラメーターや、本体サウンドとして出力するときの出力端子を設定するパラメーターも用意されています。オーディオ入力パートに関する設定は、それぞれパフォーマンスごと、ソングミキシングごと、パターンミキシングごとに保存(ストア)します。ボイスモードでは、オーディオ入力パートは準備されていません。
本体では下記3種類のオーディオ入力パートが扱えますが、オプションボードのmLAN16EとAIEB2を同時に装着できないため、同時に扱えるのは2種類(mLAN16Eを取り付けていれば5ステレオパート)です。

A/D入力パート	A/D INPUT端子に接続した機器から入力される音声パート(1ステレオパート)です。
mLAN入力パート (mLAN16E装着の場合)	オプションのmLAN16Eを装着した場合に、mLAN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。IEEE1394ケーブル1本で4つのステレオパートを入力できます。
AIEB2入力パート (AIEB2装着の場合)	オプションのAIEB2を装着した場合に、OPTICAL INPUT (オプティカル端子)またはDIGITAL INPUT (コアキシャル端子)に接続した機器から入力される音声パート(1ステレオパート)です。 OPTICAL INPUT (オプティカル端子)からの入力とDIGITAL INPUT (コアキシャル端子)からの入力は、同時にはできません。どちらから入力するかをユーティリティモード、[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT画面のDigital (デジタル)パラメーターで設定します。

以上3種類パートに関する設定は、下記各画面で行ないます。

パフォーマンスモード	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
ソングモード	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
パターンモード	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

NOTE A/D入力パートには本体のインサーションエフェクトをかけられますが、mLAN入力パート、AIEB2入力パートにはかけられません。

シーケンサー部

シーケンサー部は、鍵盤や各種コントローラーによる演奏情報をMIDIデータとして録音/編集したり、その演奏情報(MIDIデータ)を再生する部分です。シーケンサー部によって、ソング/パターン/アルペジオが再生され、再生情報はMIDIメッセージとして音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

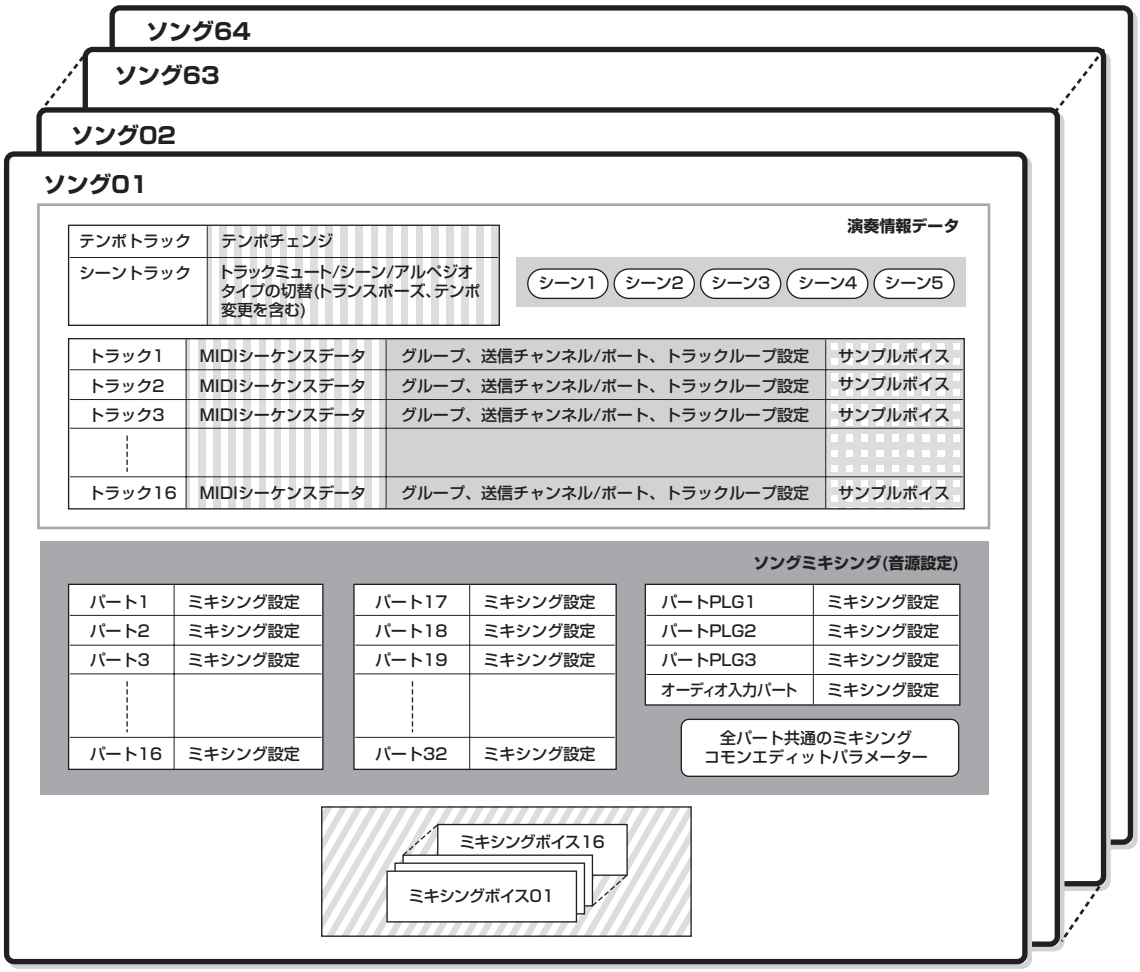
NOTE ソングは、ソングモードでだけ再生できます。ほかのモードでは再生できません。
パターンは、パターンモードでだけ再生できます。ほかのモードでは再生できません。
アルペジオは、全モードで再生できます。

ソングとパターン

ソングとパターンは、マルチトラックで構成されるMIDIシーケンスデータのことです。
ソングとは、一般的なシーケンサーの「曲(ソング)」に当たるもので、再生させた場合に、データの「終わり」のところで再生が自動的にストップします。
パターンとは、1小節〜256小節の長さのリズムパターンのことで、ループ再生をさせて使います。したがって、パネル操作で再生を停止させない限り、リズムパターンは繰り返し再生を続けます。パターンの素材となるフレーズは、本体内にプリセットデータとして用意されています。

■ ソングのデータ構成

ソングは以下のようなデータ構成になっています。
鍵盤演奏やコントローラー操作などの演奏情報を、MIDIシーケンスデータとしてトラックごとに録音/制作し、音源部に関するパラメーターをソングミキシングとして設定します。



NOTE パート17〜32は、全ソングに共通の設定です。

- ソングプレイモードで設定
- ソングレコードモード、ソングエディットモード、ソングジョブモードで制作
- ソングミキシングモード、ソングミキシングエディットモードで設定
- ミキシングボイスエディットモードで制作
- ソングモードからサンプリングモードに入って制作

● ソングミキシング

ソングレコードモードで演奏を録音した場合、ソング先頭のセットアップデータ(ボイスナンバー、パン、ボリュームなどノートイベント以外の設定)は、MIDIシーケンスデータとして録音されません。これらはソングミキシングデータとして扱われますので、別途ソングミキシングストアモード(131ページ)で保存する必要があります。
ソングミキシング設定は音源に関する設定ですので、本体ソングの再生だけでなく外部MIDI機器から送られてきたシーケンサー再生データにも有効です。

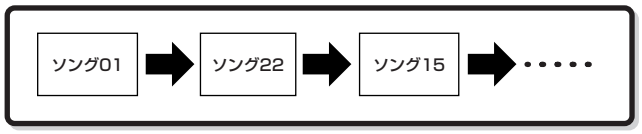
NOTE マルチパートプラグインボードPLG100-XGを取り付けた場合、16個の音源パートをミキシング設定できますが、これはソングごとの設定ではなく64ソング共通の設定になります。

● シーン

トランスポーズ、テンポ、トラックミュートなどの設定や、音源に関する設定([PAN/SEND]ランプがオンの場合、および[TONE]ランプがオンの場合のノブと、コントロールスライダーで操作できるすべてのパラメーターの設定)を、ソングシーンといいます。5種類のソングシーンを、ソングごとに[SF1]〜[SF5]ボタンに登録できます。

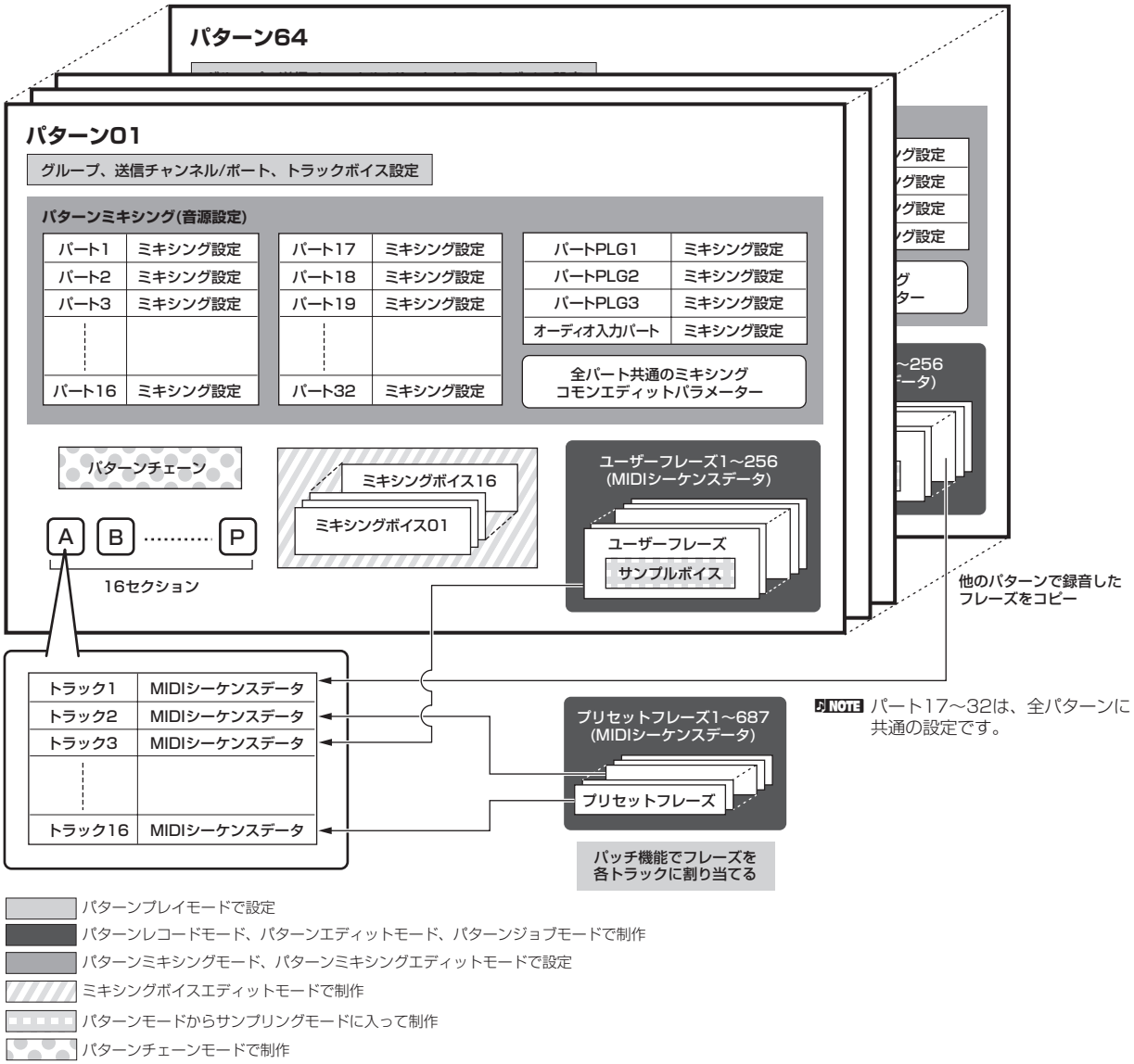
● ソングチェーン

ソングチェーンとは、複数のソングをつないで再生する機能です。
[SONG] → [F6] CHAIN画面でソングチェーンを作り、再生します。
本体で1種類のソングチェーンを制作できます。



■ パターンのデータ構成

パターンは以下のようなデータ構成になっています。
トラックごとにMIDIシーケンスデータを録音したり、パターンの素材とも言えるフレーズ(プリセット/ユーザー)を各トラックに割り当てることにより作ります。また、音源部のパラメーターをパターンミキシングとして設定します。



NOTE パート17～32は、全パターンに共通の設定です。

● パターンミキシングとフレーズボイス

パターンレコードモードで演奏を録音した場合、パターン先頭のセットアップデータ(ボイス、パン、ボリュームなどノートイベント以外の設定)は、MIDIシーケンスデータとして録音されません。これらはパターンミキシングデータとして扱われますので、別途パターンミキシングストアモード(131ページ)で保存する必要があります。ただしボイスに関してだけは、ソングの場合と違い、録音時に「フレーズボイス」として記録され、通常の再生ではこの設定に従います。
パターンミキシング設定は音源に関する設定ですので、本体パターンの再生だけでなく外部MIDI機器から送られてきたシーケンサー再生データにも有効です。

NOTE マルチパートプラグインボードPLG100-XGを取り付けた場合、16個の音源パートをミキシング設定できますが、これはパターンごとの設定ではなく64パターン共通の設定になります。

● セクション

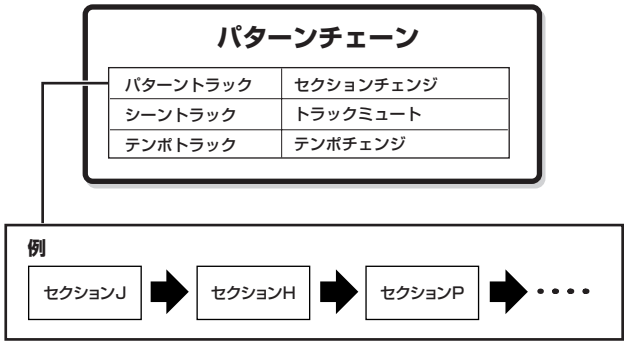
パターンは、パターンのバリエーションとして16個の「セクション」で構成されています。パターンを選んだあと、セクションを指定することで再生ができます。

● フレーズ

パターンの最小単位となる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。
パターンの素材となるフレーズについては、本体にプリセットデータとして687個内蔵されています。また、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。

● パターンチェーン

パターンチェーンとは、同一パターンの複数セクションをつないで1つの曲の形にしたものです。あらかじめパターンチェーンを作っておくことで、パターン再生でセクションを変更する操作を自動化できます。
[PATTERN] → CHAIN画面で録音したり、[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]画面で編集することでパターンチェーンを作り、[PATTERN] → [F6] CHAIN画面で再生します。
またパターンチェーンは、[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG画面でソングにコンバートできるため、パターンを基にした曲作りができます。
本体では、各パターンにつき1個ずつのパターンチェーンを制作できます。



■ MIDIトラックとサンプルトラック

ソング/パターンのトラック(1～16)は、録音方法により、MIDIトラックとサンプルトラックの2種類が作られます。
MIDIトラックは、ソングレコードモード/パターンレコードモードで鍵盤演奏をすることによって作られます。
それに対してサンプルトラックは、サンプリングモードでサンプルを取り込むことによって作られます。

● サンプルボイスを使ったサンプルトラック

ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入ってサンプルを取り込んだ場合に、自動的に作られ保存されるボイスを「サンプルボイス」といいます。サンプルボイスを使って作られたトラックを、MIDIトラックに対してサンプルトラックといいます。サンプルボイスは各ソング/パターンに固有のボイスとして保存されます。したがって、あるソング/パターンでサンプリングして作ったサンプルボイスを、別のソング/パターンで使いたい場合はソングジョブモード(226ページ)、パターンジョブモード(244ページ)でのコピー操作が必要です。

■ MIDIトラックの録音方式

[SONG] または [PATTERN] → [●] (レコード)→ [F1] SETUP → Type

ソング/パターンへの録音でポイントとなる、MIDIトラックの録音方式を説明します。ここで説明する録音方式は、ソングレコードモード/パターンレコードモードのセットアップ画面で、録音を開始する前に選びます。

NOTE サンプルトラックの録音方式については、173ページをご参照ください。

● リアルタイム録音とステップ録音

リアルタイム録音

演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながら録音する方式です。このあとで説明する、リプレース、オーバーダブ、ループ、パンチイン/アウトはすべてリアルタイム録音方式です。

ステップ録音(Type=step)

演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながらではなく1音ずつ順番に入力しながら録音する方式です。

● リプレースとオーバーダブ(ソング/パターン)

リプレース(Type=replace)

すでにデータが入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行なう方式をリプレースといいます。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。

オーバーダブ(Type=overdub)

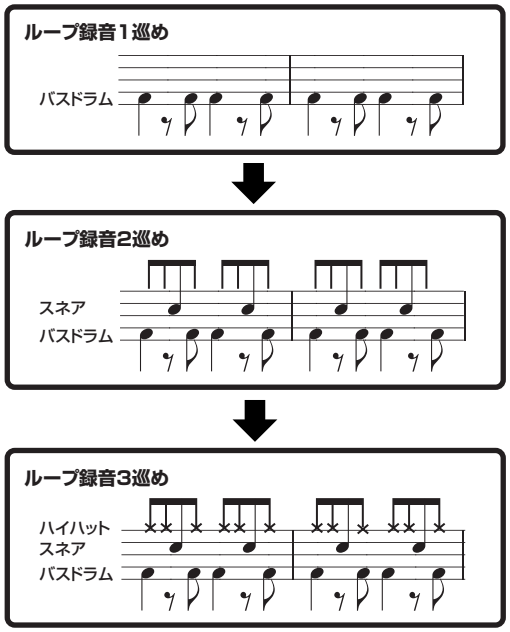
すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行なう方式です。重ねて録音するため、元のデータは消えません。この録音方式は、パターンでのループ録音と組み合わせて使うとたいへん便利です。

● ループ録音(パターン)

[PATTERN] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Loop = on

パターンは、1小節～256小節の長さのパターンを、ループ再生させるものですが、録音も同様にループ方式で行ないます。ループ録音とオーバーダブ録音方式を組み合わせて、下例のように録音できます。

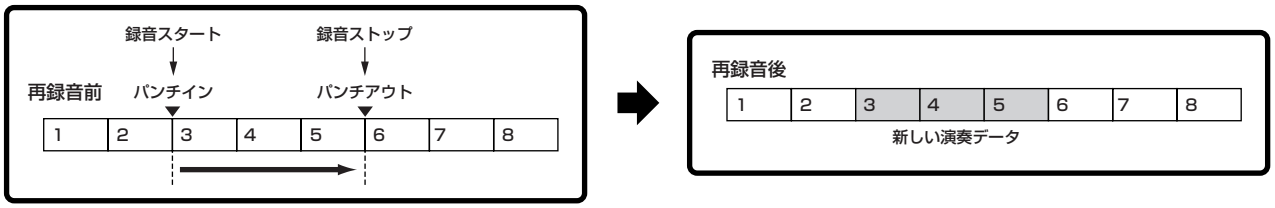
例 バスドラム→スネア→ハイハットの順で録音する場合



NOTE ループ録音はリアルタイム録音方式です。

● パンチイン/アウト録音(ソング)(Type=punch)

一度録音した曲(ソング)を部分的に録音し直す方式です。録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節〜5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。



NOTE パンチイン/アウト録音はリアルタイム録音方式です。

NOTE パンチイン/アウト録音はリプレース録音方式になります。

アルペジオ

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。自動演奏されるアルペジオは、アルペジオタイプの選択だけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わるため、音楽制作やライブパフォーマンスの上でもさまざまな可能性を追求できます。

NOTE すべてのモードにおいて、同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードのように、複数パートを鳴らせるモードでも同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。

■ アルペジオタイプのカテゴリー

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18種類のカテゴリーに分類されます。

LCD表示	カテゴリー名	説明
Seq	Synth Sequence	シンセ系音色に適した、主に1〜2音のポリフォニック数の分散和音フレーズを集めたものです。
ChSq	Synth Chord Sequence	シンセ系音色に適した、主に3音以上のポリフォニック数のリズミックなコードフレーズを集めたものです。
HySq	Synth Hybrid Sequence	低音部でベース系フレーズ、中高音部でシーケンス/コード系フレーズが再生されるようにプログラムされたものです。 スプリット設定のボイスに適したアルペジオです。また、HybVel...と記されるアルペジオタイプでは、ベロシティレンジごとに違うシーケンスが組まれています。ノーマルボイスのエレメント別のベロシティリミット設定と組み合わせて、ベロシティによるアルペジオと音色の変化が実現できます。
ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	アコースティックピアノや、エレピ、クラビなどエレクトリックキーボードに適したアルペジオがあります。
Orgn	Organ	オルガンに適したアルペジオです。
GtPl	Guitar & Plucked	ギターやハープなどのアルペジオです。
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	ギターのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Bass	Bass	ベース、シンセベースのアルペジオです。
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	ベースのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Strn	Strings	ストリングス、ピチカートなどのアルペジオです。
Bras	Brass	ブラスのアルペジオです。
RdPp	Reed & Pipe	サックス、フルートなどのアルペジオです。
Lead	Synth Lead	シンセリードのアルペジオです。
PdMe	Synth Pad & Musical FX	シンセパッドや、ヒット系音色などミュージカルFX音色に適したアルペジオです。
CPrc	Chromatic Percussion	クロマチックパーカッションのアルペジオです。
DrPc	Drum & Percussion	ドラムやパーカッションのアルペジオで、主にドラムキットで使用するようプログラムされています。
Comb	Combination	ドラム、ベース、シーケンス/コード系アルペジオがミックスされたアルペジオです。パフォーマンスモードで有効です。
Cntr	Control	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、それによって押鍵中の音色が変化します。 ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、この場合KeyMode=directで使用します。

NOTE **キーボードメガボイス**

通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ベロシティ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してキーボードメガボイスでは、ベロシティ (鍵盤を弾く強さ)によって音量/音質が変わるだけではなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。たとえば、ギターのさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、キーボードメガボイスではノート/ベロシティを指定することで、それらを呼び出せます。

■ アルペジオ演奏の種類

18種類のカテゴリーに分類され、全部で1,787種類が本体内に用意されているアルペジオタイプは、使用を想定するボイスによって、下記のように鳴りかたが違います。

● 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2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(オクターブ音を含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。
押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ	これらのアルペジオタイプでは、コードを伴ったアルペジオデータがあらかじめ用意されています。1つの鍵盤を押したとき、その音がルートとなるようにノート変換(音符変換)されたアルペジオが、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リズムパターンの音(ノート)が変換されます。つまり、弾いたコードに合わせたアルペジオ演奏ができるわけです。

NOTE 上記2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。また、押鍵数に応じて上記2種類の鳴り方が混在するアルペジオタイプもあります。

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

● ドラムボイス用のアルペジオタイプ　　カテゴリー : 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だけ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だけ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だけ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だけ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。

● パフォーマンス用のアルペジオタイプ　　カテゴリー : Comb

弾く鍵盤によって、ノーマルボイス用のアルペジオが鳴ったり、ドラムボイス用のアルペジオが鳴るようプログラムされたアルペジオです。弾く鍵域や和音の押さえ方を変えることで、ドラムによるリズムパターン、ベースライン、シーケンス/コード系アルペジオを同時に鳴らすことができるので、複数のボイスを重ねたパフォーマンスモードでの演奏に最適です。

● 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の音色が変化していきます。
ノートオン/オフ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KeyMode (キーモード)をdirect (ダイレクト)に設定する必要があります。画面は下記のとおりです。

ボイスモード	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
パフォーマンスモード	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
ソングモード	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
パターンモード	[PATTERN] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ 各モードでのアルペジオ関連設定

各モードでのアルペジオ関連の設定を行なう画面は、下記のとおりです。

● ボイスモード

ボイス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定	[VOICE] → ボイス選択 → [F6] ARP	189ページ
	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	191ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(ボイスごとに設定)	[VOICE] → ボイス選択 → [F1] PLAY	188ページ
アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定(全ボイス共通の設定)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	262ページ

NOTE アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定は、ボイスモードでは全ボイス共通の設定ですが、他のモードではパフォーマンスごと、ソングごと、パターンごとの設定になります。

● パフォーマンスモード

パフォーマンス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F6] ARP	213ページ
	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	214ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(パフォーマンスごとに設定)	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F1] PLAY	212ページ

● ソングモード

ソング選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	234ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(ソングごとに設定)	[SONG] → ソング選択 → [F1] PLAY	221ページ
	[SONG] → ソング選択 → [●] (レコード) → [F3] ARP	223ページ
ソング録音中のアルペジオ再生音に関する設定	[SONG] → ソング選択 → [●] (レコード) → [F4] RECARP	223ページ

NOTE ソングモードでのアルペジオ関連設定は、ミキシング設定として扱われます。保存したい場合は、ソングミキシングストアモードで保存した上で、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置にソングデータとしてセーブ(保存)してください。

● パターンモード

パターン選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	248ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(パターンごとに設定)	[PATTERN] → パターン選択 → [F1] PLAY	241ページ
	[PATTERN] → パターン選択 → [●] (レコード) → [F3] ARP	243ページ
パターン録音中のアルペジオ再生音に関する設定	[PATTERN] → パターン選択 → [●] (レコード) → [F4] REC ARP	243ページ

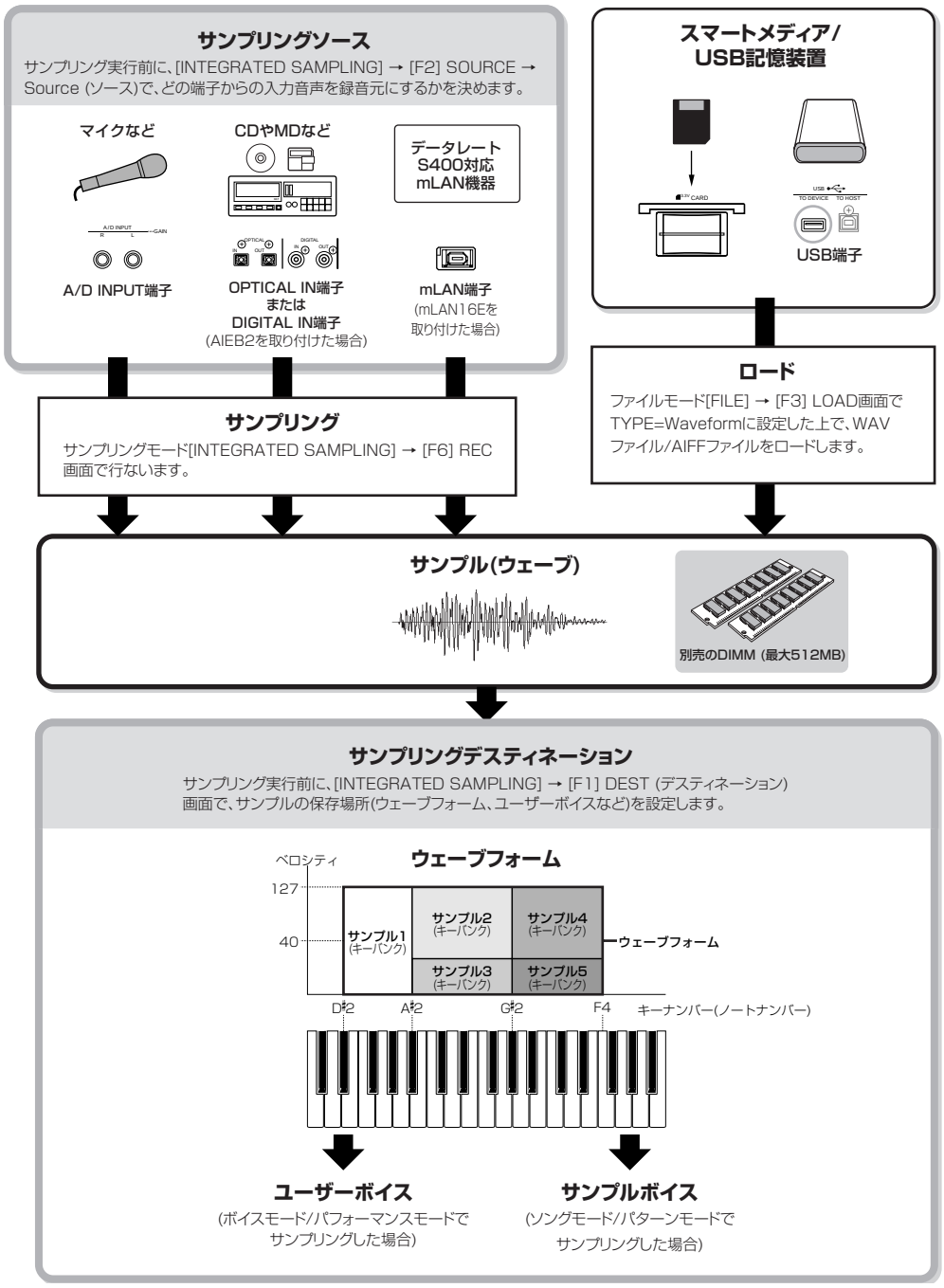
NOTE パターンモードでのアルペジオ関連設定は、ミキシング設定として扱われます。保存したい場合は、パターンミキシングストアモードで保存した上で、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)してください。

サンプリング部

サンプリング部では、ボーカル音声、CDプレーヤーの再生音などのオーディオ音声を本体内にサンプルとして取り込み、鍵盤で演奏できるようにするサンプラー機能が備わっています。サンプルを本体内に取り込む(録音する)ことをサンプリングといいます。

重要 サンプリングを実行するには、別売のDIMMを本体に取り付ける必要があります(289ページ)。

NOTE 外部のオーディオ音声を本体内にサンプルとして取り込む方法として、コンピューター上で扱われる既存のウェーブ(WAV/AIFFファイル)を、ファイルモードで本体にロードする方法もあります。



サンプリングによって作られるデータ

サンプリングによって本体に取り込まれるのがウェーブ(波形)データであることは、モードに関係なく同じですが、それに附随するパラメーターについてはモードや設定によって違います。以下に、サンプリングによって作られるものをまとめて説明します。

● 全モード共通で作られるデータ

サンプル(ウェーブ)

サンプリングしたときに本体内に取り込まれる生のオーディオデータのことです。

キーバンク

本体内に取り込んだサンプルデータを割り当てるキー (ノート)とベロシティの範囲を、キーバンクといいます。

ウェーブフォーム

サンプルデータが割り当てられたたキーバンクの集合体をウェーブフォームといいます。

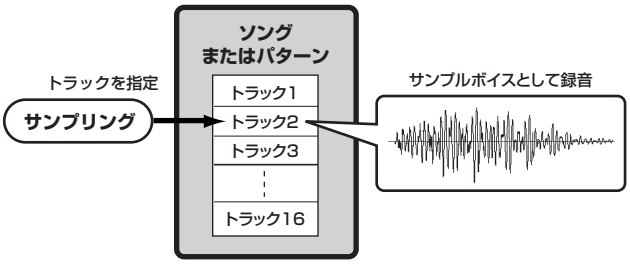
● ボイス/パフォーマンスモードでサンプリングした場合に作られるデータ

ユーザーボイス(ボイス/パフォーマンスモード)

サンプリングで本体内に取り込んだサンプル(ウェーブ)は、そのままでは鳴らすことはできません。ユーザーボイスとして保存し、それを呼び出すことで鍵盤演奏ができます。ユーザーボイスはプリセットボイスと同様に、パフォーマンスのパートに割り当てることができます。

● ソング/パターンモードでサンプリングした場合に作られるデータ

サンプルボイス

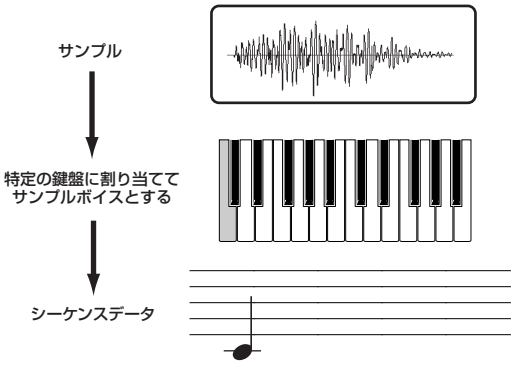


ソング/パターンモードでサンプリングしたときに自動的に作られ保存されるボイスを、サンプルボイスといいます。サンプルボイスは、指定したトラックに対応した音源パートに割り当てられ、ソング/パターン再生中に鳴らすことができます。
サンプルボイスは、サンプリングしたときに選ばれていたソング/パターン固有のボイスです。したがって、別のソング/パターン選択時にサンプリングしたボイスを鳴らすことはできません。

NOTE サンプルボイスは、ボイス/パフォーマンスモードでは選ぶことができません(ボイスエディットでサンプルボイスのウェーブを選択することはできます)。

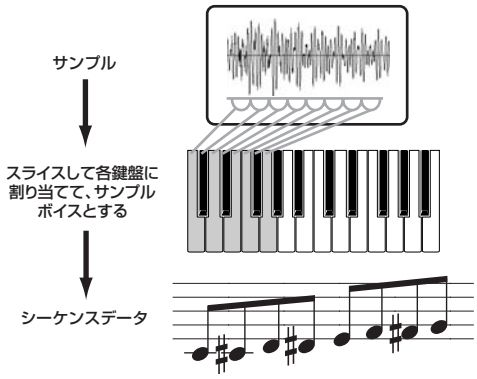
ノートデータ

ソングモード/パターンモードの[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE画面でType = sample+noteと設定した上でサンプリングを行なうと、取り込んだサンプル(ウェーブ)を特定の鍵盤に割り当てることでサンプルボイスを作り、下図のようなMIDIシーケンスデータを指定のトラックに記録します。

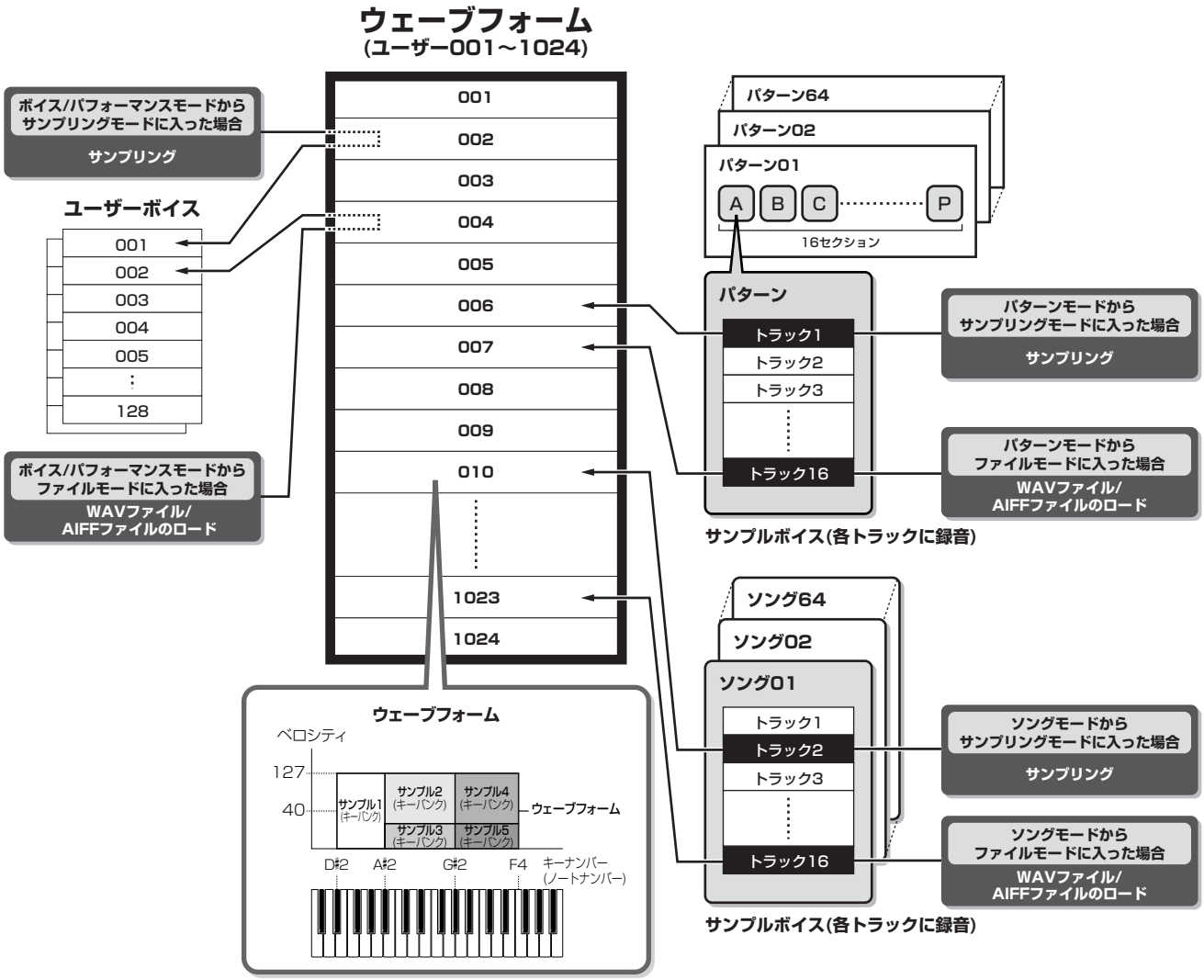


オーディオフレーズに即したキーバンクとシーケンスデータ

ソングモード/パターンモードの[INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE画面でType = slice+seqと設定した上でサンプリングを行なうと、取り込んだサンプル(ウェーブ)をスライス(分割)して鍵盤に割り当てることでサンプルボイスを作り、下図のようなMIDIシーケンスデータを指定のトラックに記録します。



ウェーブフォームとユーザーボイス/サンプルボイス



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ってサンプリングをする場合、サンプルの保存先としてウェーブフォームナンバーとユーザーボイスナンバーを、あらかじめ指定できます。
ボイスモード/パフォーマンスモードからファイルモードに入ってWAVファイル/AIFFファイルをロードする場合、サンプルのロード先としてウェーブフォームナンバーとユーザーボイスナンバーを、あらかじめ指定できます。

NOTE ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入ってサンプリングをする場合、サンプルの保存先として、トラックをあらかじめ指定できます。保存先となるウェーブフォームは、空いている小さいナンバーから順に割り当てられ、サンプリングをしたときに自動的に保存されます。
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てWAVファイル/AIFFファイルをロードする場合、サンプルのロード先として、トラックをあらかじめ指定できます。保存先となるウェーブフォームは、空いている小さいナンバーから順に割り当てられ、ロードをしたときに自動的に保存されます。

NOTE 1つのウェーブフォームに割り当てられるキーバンクは最大128個までです。本体全体で作成できるキーバンクは最大4096個です。

■ ウェーブフォームを選んで聞く方法

ボイスエディットモード[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE (ウェーブ)画面で、本体に搭載されている全ウェーブフォームを選び聞くことができます。この画面でBank (バンク) =usr wave (ユーザーウェーブフォーム)に設定すれば、サンプリングやWAVファイル/AIFFファイルのロードで本体に取り込んで作ったウェーブフォームを、順に選んで聞くことができます。
また、サンプリングモード[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK (キーバンク)画面でも、ユーザーウェーブフォームを順に選んで聞くことができます。

トリガーモード

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TrggrMode

サンプリングの基礎知識として、トリガーモードについて説明します。トリガーモードとは、実際のサンプリングをスタートさせる「きっかけ」を決める設定です。

■ ボタン操作でスタートする方式

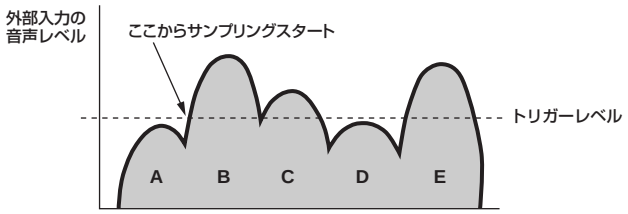
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TrggrMode = manual (マニュアル)

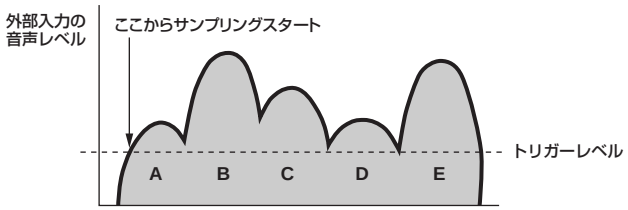
サンプリングレコードスタンバイ画面で、[F6] RECボタンを押すとすぐにサンプリングがスタートする方式です。入力音声のレベルやソング/パターンの再生/停止に関係なく、サンプリングをスタートします。

■ 入力音声がトリガーレベルを超えたら自動的にスタートする方式

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TrggrMode = level (レベル)

サンプリングスタンバイ画面で[F6] RECボタンを押すとサンプリングウェイティング画面になり、その状態でトリガーレベル(サンプリングがスタートするきっかけとなるレベル)を超える入力音声が入力されたとき、サンプリングがスタートする方式です。トリガーレベルを図で説明すると以下のようになります。



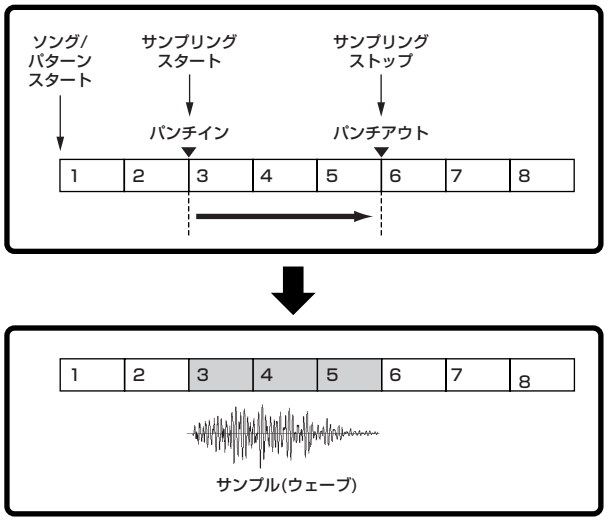


この図からわかるように、レコーディングトリガーレベルが大きくなるほど、サンプリングをスタートするのに大きな入力信号(大きな音)が必要になります。逆に、トリガーレベルが小さくなるほど、ちょっとした雑音でもサンプリングがスタートしてしまうので、注意が必要です。

■ ソング/パターンが任意の再生位置に来たら自動的にスタートする方式

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TrggrMode = meas (メジャー)

この方式は、ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入った場合で、サンプリングタイプを「Slice+Seq」または「Sample+Note」に設定したときだけ有効です。
サンプリングスタンバイ画面で[F6] RECボタンを押すとサンプリングウェイティング画面になり、その状態でソング/パターンの再生と連動させてサンプリングをスタート/ストップさせる方式です。



サンプル(ウェーブ)の再生方法

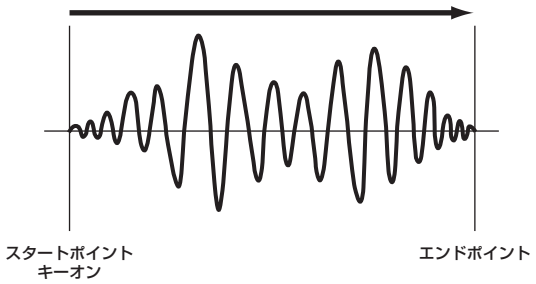
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode (プレイモード)

取り込んだサンプルを鍵盤を弾いて鳴らす場合、3種類の再生方法を選ぶことができます。

■ ワンショット再生

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode (プレイモード) = oneshot

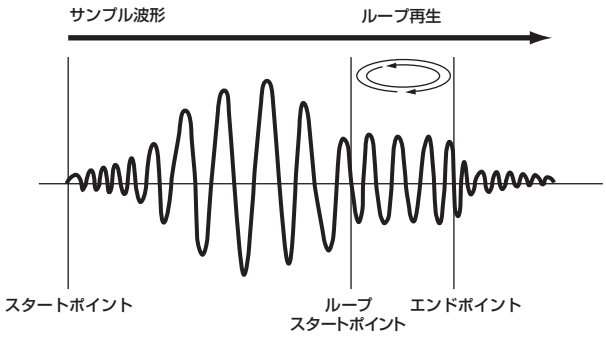
鍵盤を弾くたびに、サンプルのスタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生する方法です。ドラムやパーカッションなどの比較的音の短いサンプルを再生する場合にこの方法を使います。



■ ループ再生

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode (プレイモード) = loop

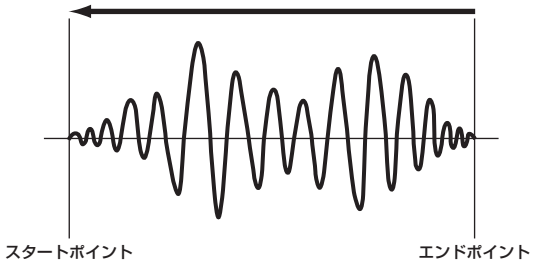
これは、サンプルの一部を繰り返して再生させることにより、ブラスなどの持続音やピアノなどの比較的減衰時間が長い音を実現するために使われます。MOTIF ESでは、鍵盤を押している間、サンプルのスタートポイントから再生が始まり、その後ループスタートポイントからエンドポイントを繰り返し再生します。多くの持続音は波形のアタックの部分に特長があるので、その部分の手前にスタートポイントを設定して再生をスタートさせ、比較的抑揚のない持続部分にループスタートポイントとエンドポイントを設けて繰り返し再生させることにより(本来必要な連続した再生時間をループ再生によってかせぐことにより)、メモリー容量を節約しながらさまざまな持続音を実現できます。
ループ再生の各ポイントは、自由に設定できます。
MOTIF ESでは、ディスプレイにサンプル波形のイメージ全体を表示させることができるので(拡大/縮小も可)、波形を視覚的に捉えながら、各ポイントを正確に指定できます。



■ リバース再生

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode (プレイモード) = reverse

鍵盤を弾くたびに、サンプルのエンドポイントからスタートポイントまでを1度だけ逆再生する方法です。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。



エフェクト部

音源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。DSP (デジタルシグナルプロセッサー)と呼ばれる回路を用いてエフェクトの処理を行ないます。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

エフェクトの構成

エフェクト部は、システムエフェクト、インサーションエフェクト、マスターエフェクト、パートイコライザー、マスターイコライザーから構成されています。

■ システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。
システムエフェクトを使用する場合は、各パートに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ音声を送ります。エフェクトで加工された音声(ウェット音)は、全パート共通のリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされます。

リバーブ

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

コーラス

ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。
49個のエフェクトタイプを内蔵しています。

NOTE 各モードでのシステムエフェクト関連設定画面については、179ページ、180ページをご参照ください。

■ インサーションA、B

インサーションエフェクトは、特定のパートに対して効果をかけるタイプのエフェクトです。
インサーションエフェクトでは、ドライ/ウェットのバランスでエフェクトをかける深さを調節します。ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできます。
本体には、インサーションA、Bを1セットとして8セットのインサーションエフェクトを内蔵しており、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでは最大8パートにまでインサーションエフェクトをかけられます。
各系統には、116個のエフェクトタイプがあります。

NOTE ボイスモードで使えるインサーションエフェクトは1セットだけです。

NOTE 各モードでのインサーションエフェクト関連設定画面については、179ページ、180ページをご参照ください。

NOTE オーディオ入力パート(AUDIO INパート)のうち、mLAN入力パート、AIEB2入力パートにインサーションエフェクトをかけることはできません。

■ プラグインインサーション

エフェクトプラグインボード(74ページ)を装着した場合の、インサーションエフェクトです。ボイスモード以外のモードで機能します。

NOTE 各モードでのプラグインインサーションエフェクト関連設定画面については、179ページ、180ページをご参照ください。

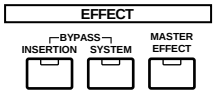
■ マスターエフェクト

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。
8個のマスターエフェクトタイプがあります。

NOTE 各モードでのマスターエフェクト関連設定画面については、179ページ、180ページをご参照ください。

パネルのエフェクトボタン

パネル上3つのEFFECTボタンを押すことで、ワンタッチで各エフェクトのオン/オフを切り替えられます。



BYPASS表記の下にある[INSERTION]ボタンをオンにすると、インサーションエフェクトが解除されます(バイパスされます)。内蔵インサーションだけ解除、プラグインインサーションだけ解除、両方とも解除、といった詳細設定も、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS画面でできます。
BYPASS表記の下にある[SYSTEM]ボタンをオンにすると、システムエフェクトが解除されます(バイパスされます)。リバーブエフェクトだけ解除、コーラスエフェクトだけ解除、両方とも解除、といった詳細設定も、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS画面でできます。
[MASTER EFFECT]ボタンをオンにした場合は、マスターエフェクトが有効になります。また、このボタンはしばらく押し続けると、各モードでのマスターエフェクト設定画面が呼び出されます。

ノブでマスターエフェクトをコントロールする

KNOB CONTROL FUNCTIONの[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押して、両方のランプをオンにすると、ユーティリティモードの[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で割り当てられたマスターエフェクト関連のパラメーターを、ノブを使ってコントロールできます。

■ イコライザー (EQ)

一般的にイコライザー (EQ)は、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。
本体には、3種類のEQ (エレメントEQ、パートEQ、マスター EQ)が搭載されています。

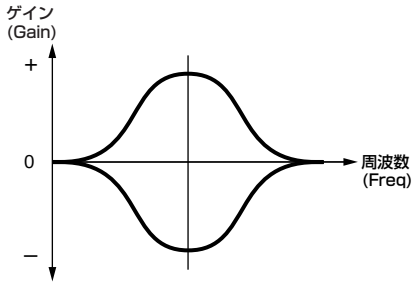
● エレメントEQ

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/キー選択 → [F6] EQ

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各キーが持つEQです。EQの持つ2タイプの形状のいずれかを選んでパラメーターを設定します。

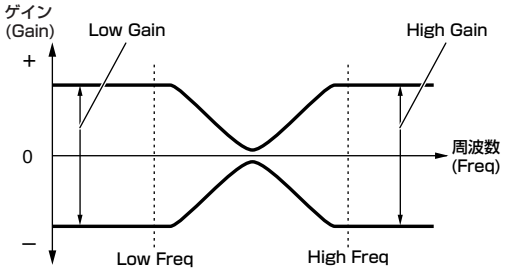
ピーキングタイプ

特定の周波数帯域の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



シェルビングタイプ

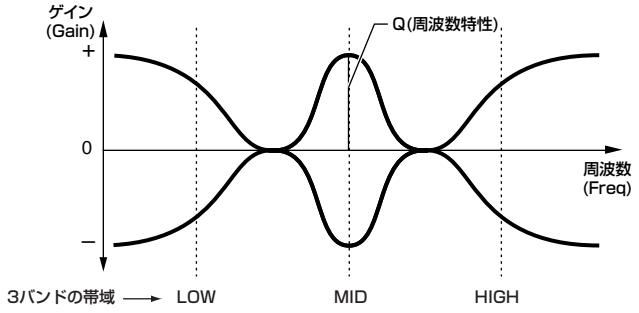
特定の周波数以下または特定の周波数以上の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



NOTE 実際には、全帯域のレベルを一律に上げ下げする設定もあります。

● パートEQ

パフォーマンス/ソング/パターン各パートのサウンドにかける、3バンドのEQです。高周波数域と低周波数域はシェルビングタイプ、中周波数域はピーキングタイプです。

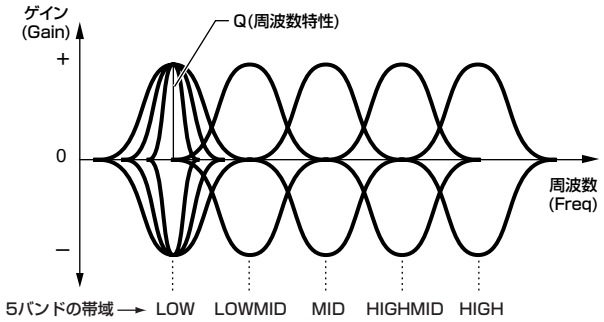


NOTE ボイスモードにはパートEQがありません。

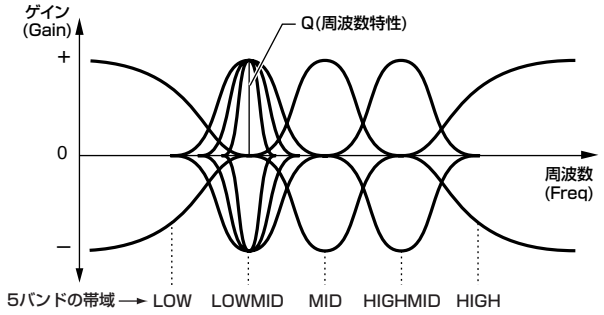
● マスター EQ

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。高周波数域と低周波数域の形状を、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。

全5バンドをピーキングタイプに設定したEQ



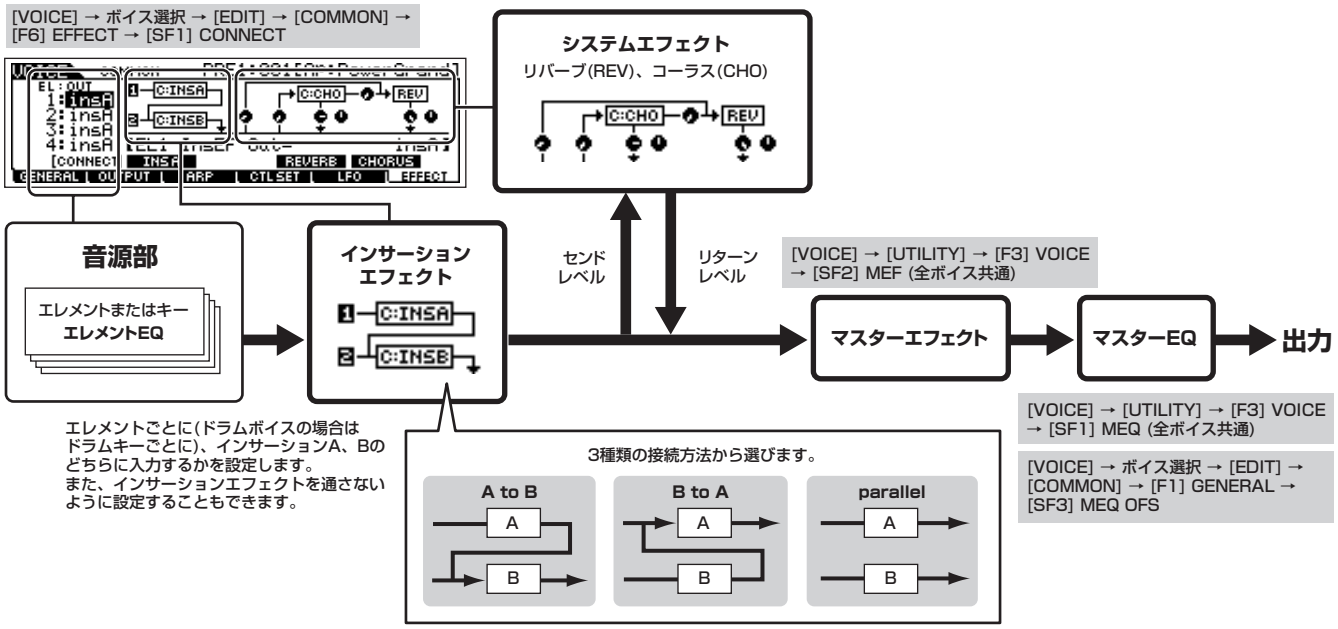
LOW(ロー)とHIGH(ハイ)をシェルビングタイプに設定したEQ



各モードでのエフェクト接続

● ボイスモード

ボイスモードでのエフェクト設定はボイスごとに設定し、ユーザーボイスとして内部フラッシュ ROMに保存します。ただし、マスターエフェクトとマスター EQは全ボイス共通の設定で、ユーティリティモードで設定したあと[STORE]ボタンを押すことで、システム設定として内部フラッシュ ROMに保存します。

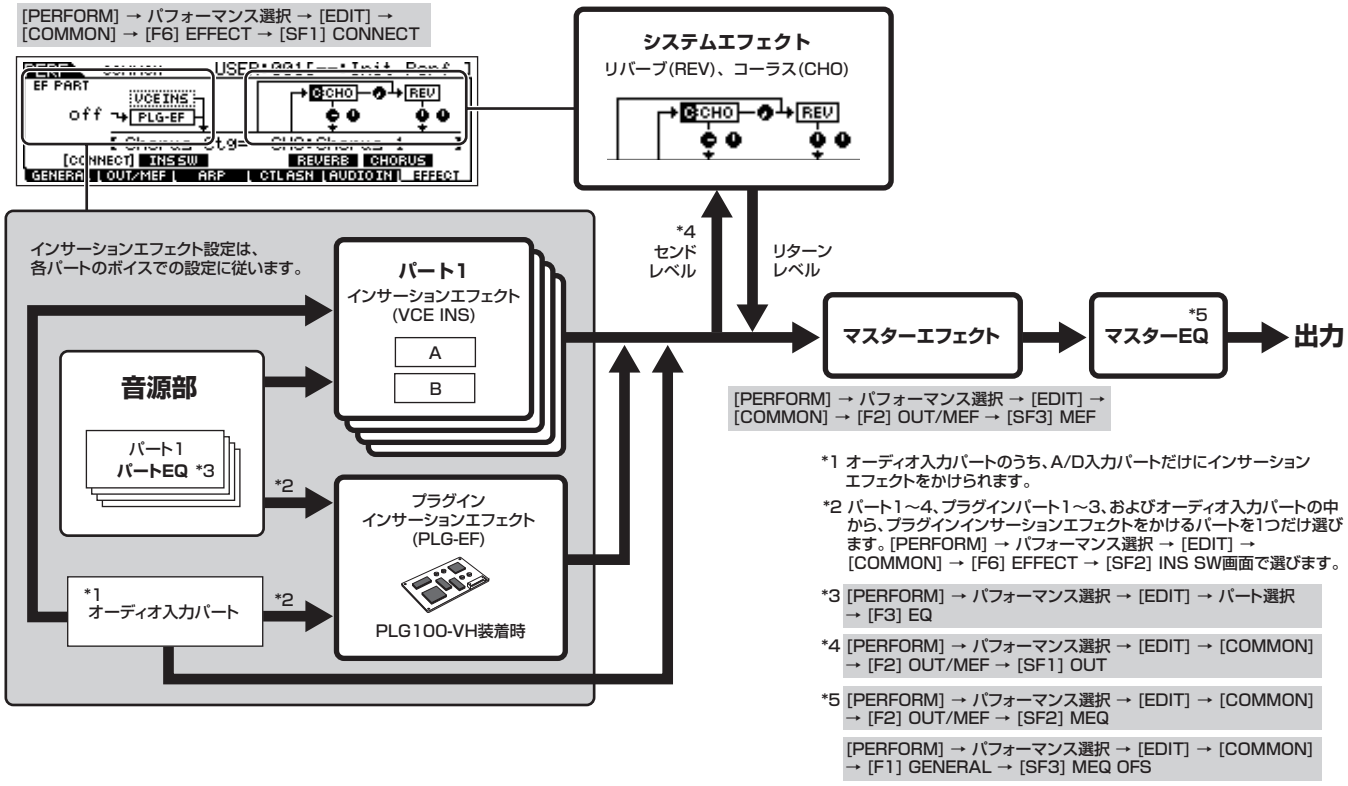


NOTE 「parallel」は、プラグインボイスに対しては設定できません。

NOTE ボイスモードでは、プラグインインサーションエフェクト(エフェクトプラグインボード装着時)はありません。

● パフォーマンスモード

パフォーマンスモードでのエフェクト設定はパフォーマンスごとに設定し、ユーザーデータとして内部フラッシュ ROMに保存します。



*1 オーディオ入力パートのうち、A/D入力パートだけにインサーションエフェクトをかけられます。

*2 パート1～4、プラグインパート1～3、およびオーディオ入力パートの中から、プラグインインサーションエフェクトをかけるパートを1つだけ選びます。[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW画面で選びます。

*3 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

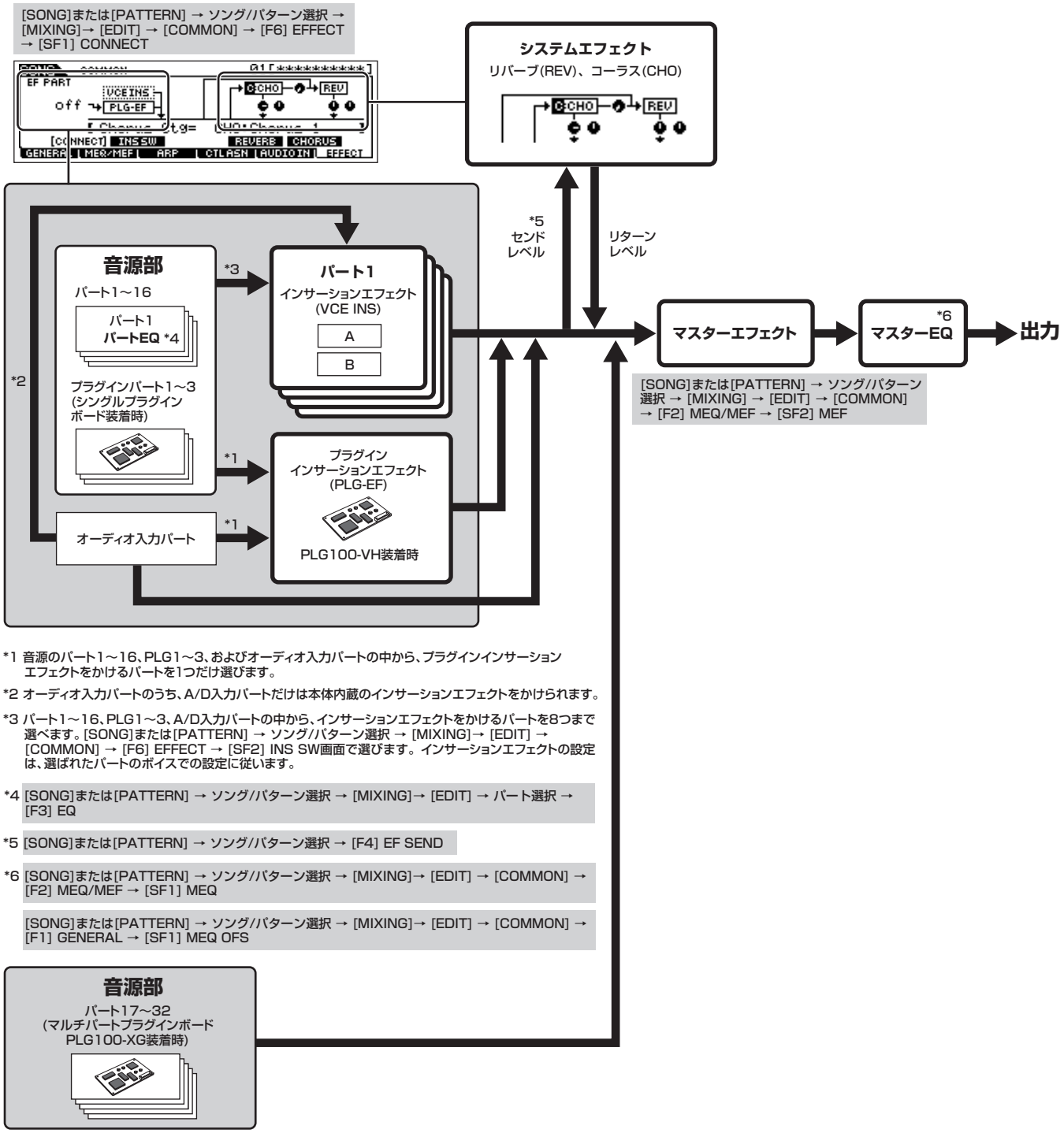
*4 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT

*5 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● ソングモード/パターンモード

ソングモード/パターンモードでのエフェクト設定はソング/パターンごとに設定し、ソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードで内部DRAMに保存(ストア)したあと、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。



*1 音源のパート1～16、PLG1～3、およびオーディオ入力パートの中から、プラグインインサーションエフェクトをかけるパートを1つだけ選びます。

*2 オーディオ入力パートのうち、A/D入力パートだけは本体内蔵のインサーションエフェクトをかけられます。

*3 パート1～16、PLG1～3、A/D入力パートの中から、インサーションエフェクトをかけるパートを8つまで選べます。[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING]→ [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW画面で選びます。インサーションエフェクトの設定は、選ばれたパートのボイスでの設定に従います。

*4 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING]→ [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

*5 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [F4] EF SEND

*6 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING]→ [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING]→ [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS

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

NOTE プラグインボードのパートにはパートEQはかかりません。

NOTE ASSIGNABLE OUTPUT端子(別売のAIEB2を装着した場合は、ASSIGNABLE OUT端子も含む)やmLAN端子(別売のmLAN16Eを装着した場合)から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/ソング/パターンのパートのサウンドは、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターEQ、マスターエフェクトがかっていない状態で、設定された各端子から出力されます。(パートEQとインサーションエフェクトだけがかかっています。)

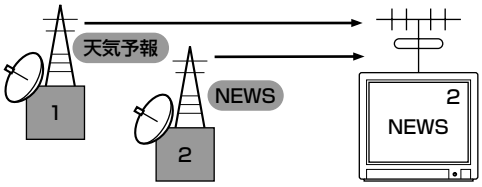
MIDIについて

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

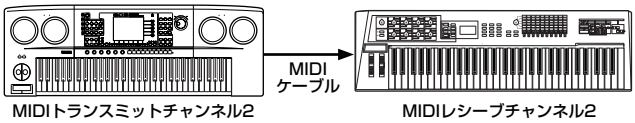
MIDIチャンネル

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パート分の情報を送る仕組みになっています。

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



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。
MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、35ページをご参照ください。



MIDIチャンネルは「16」まで規定されていますが、16チャンネル(パート)を超えるMIDIデータも扱えるよう「ポート」という概念があります。詳細は、38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

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

NOTE 音源部 (Voice Part) とシーケンサー部 (Sequcner part) とで扱えるMIDIイベントが違います。別冊「データリスト」では、それぞれのMIDIインプリメンテーションチャートが掲載されています。

チャンネルメッセージ

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

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。
ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離したときに送信されるメッセージです。
各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。
ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0 (C -2)～127 (G8)です。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1～127です。

■ コントロールチェンジ

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

バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000)
バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032)

外部機器からボイスのバンクを選択するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBの働きが異なります。
MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのバンクを設定します。
実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。
ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジをセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。
各ボイスバンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

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。値が0のときモジュレーションはかからず、127のとき最大にかかります。
ビブラートの深さ以外にも以下のパラメーターの効果のかかり具合(深さ)をコントロールします。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

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

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

RPN MSB、RPN LSB (183ページ)や、NRPN MSB、NRPN LSB (183ページ)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

メインボリューム(コントロールナンバー 007)

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

パン(コントロールナンバー 010)

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

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

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

ホールド1(コントロールナンバー 064)

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

ポルタメント(コントロールナンバー 065)

ポルタメント効果のオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0～63のときポルタメントがオフ、64～127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。
また、Mono/Polyの設定がMonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。
ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかかり方を調節する必要があります。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

ピアノのソステヌートペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0～63のときソステヌートがオフ、64～127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。
特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

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

リリースタイム(コントロールナンバー 072)
パートごとのAEGリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0〜127の値を−64〜+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)
パートごとのAEGアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0〜127の値を−64〜+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、アタックタイムが変更されます。

ブライトネス(コントロールナンバー 074)
パートごとのフィルターカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0〜127の値を−64〜+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、カットオフ周波数が変更されます。

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

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

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

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

NRPN LSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 098)(プラグインボードにのみ効果)
NRPN MSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー 099)(プラグインボードにのみ効果)
外部機器から、ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。
NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー(182ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんNRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、いったんパラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。詳しくはプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 100)
RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー 101)
外部機器から、ピッチベンドセンシティビティ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、データインクリメント/デクリメント(上記参照)でパラメーターの値を設定します。
RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。
以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチベンドセンシティビティ
00H	01H	ファインチューニング
00H	02H	コースチューニング
7FH	7FH	RPN ヌル

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ
126	0~16	モノ
127	0	ポリ

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)
各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。
ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)
コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。
次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
アフタータッチ	0 (off)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ポルタメント	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
ポルタメントコントロール	ソースキーナンバーを取り消す
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)
各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

モノ(コントロールナンバー 126)

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

ポリ(コントロールナンバー 127)

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

■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。
ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

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

■ ピッチベンド

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

■ チャンネルアフタータッチ

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

■ ポリフォニックアフタータッチ

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

システムメッセージ

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

■ システムエクスクルーシブメッセージ

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

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします(シーケンスプレイモード)。そのため、NRPNとバンクセレクトについては受信できなくなります。

F0 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

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

MIDIマスターボリューム

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。
mmには、音量を設定します(llは無視)。

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (16進数)

■ システムリアルタイムメッセージ

シーケンサー(ソング/パターン)をコントロールするメッセージです。

アクティブセンシング(FEH)

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

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Syncで設定できます。

スタート(FAH)

曲を先頭から再生するメッセージです。曲の先頭で[▶] (プレイ)ボタンを押したときに送信されます。

コンティニュー (FBH)

曲を途中(現在の位置)から再生するメッセージです。曲が途中で停止しているときに[▶] (スタート)ボタンを押すと送信されます。

ストップ(FCH)

曲をストップするメッセージです。曲の再生中に[■] (ストップ)ボタンを押すと送信されます。

NOTE タイミングクロックの送信、スタート、コンティニュー、ストップの送受信のオン/オフは、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrlで設定します。

■ システムコモンメッセージ

リアルタイムメッセージ同様、シーケンサーをコントロールするメッセージで、ソングセレクト、ソングポジションポインターがあります。

内部メモリーとファイル管理

MOTIF ES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。

データの保存

本体で制作したさまざまなデータの保存方法として、下記3種類があります。

● ストア

制作したデータを、内部メモリー (ユーザーメモリー)に保存する機能名です。各データのストアは、それぞれ下記画面で行ないます。

ボイス	[VOICE] → ボイス選択 → [STORE]	85ページ
パフォーマンス	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [STORE]	91ページ
ソングミキシング	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [STORE]	131ページ
パターンミキシング	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [STORE]	131ページ
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	106ページ
マスター	[MASTER] → マスター選択 → [STORE]	137ページ
システム設定	[UTILITY] → [STORE]*	260ページ

*ユーティリティモードで[STORE]ボタンを押すと、すぐにシステム設定のストア(保存)が始まります。

ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイスのストア(保存)先はDRAM (187ページ)ですので、電源を切ると消えてしまいます。ストア後、電源を切る前に、必ずファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存してください。

ボイスのストア(保存)など、フラッシュ ROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示中)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に [POWER] スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。フラッシュ ROMへのデータ書き込み中は、絶対に電源を切らないでください。

● セーブ　**[FILE] → [F2] SAVE**

制作したデータを、外部メモリー (スマートメディア/USB記憶装置)にファイルとして保存する機能名です。データのセーブは、ファイルモードで行ないます。セーブでは、全データを1つのファイルにまとめたり、個別のデータだけを1つのファイルにまとめるなど、さまざまな方法で保存できます。詳細は、メモリー構成(186ページ)やリファレンス(188ページ)をご参照ください。
ファイルモードでセーブしたデータは、同じくファイルモードでロードすることによって本体に呼び出すことができます。

● バルクダンプ

エディットバッファ (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(バルクダンプする)ことで保存します。
エディットバッファ上でエディット中のデータは、それぞれ下記画面でバルクダンプ(送信)ができます。

ボイス	[VOICE] → ボイス選択 → [JOB] → [F4] BULK
パフォーマンス	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [JOB] → [F4] BULK
ソングミキシング	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
パターンミキシング	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
マスター	[MASTER] → マスター選択 → [JOB] → [F4] BULK

♪NOTE ミキシングボイスは、本体パネル操作ではバルクダンプできません。

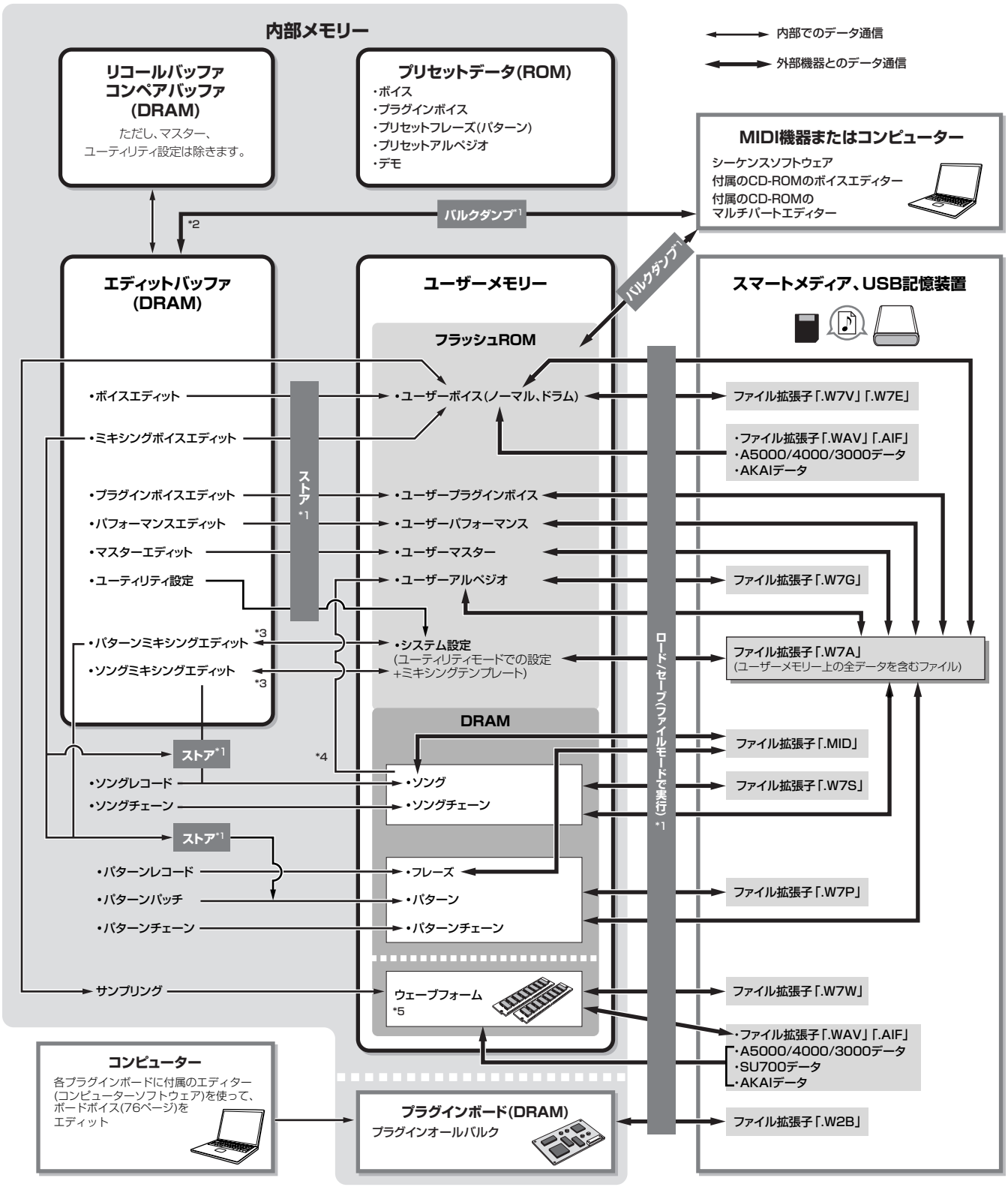
♪NOTE ユーザーアルペジオとシステム設定の一部は、バルクダンプされません。

♪NOTE ユーザーメモリー (フラッシュ ROM)上のデータは、本体がバルクリクエストを受信すると、外部MIDI機器へ送信されます。バルクリクエストやバルクダンプフォーマットについては、別冊データリストをご参照ください。

ボイスとプラグインボイスについては、コンピューター上のボイスエディター (付属のCD-ROMに入っているソフトウェア)とのバルク送受信もできます。ボイスエディターでボイスの編集を行なったあと、コンピューターから本体へボイスデータをバンク単位でまとめてバルク送信したり、本体で編集しストア(保存)したボイスを、同様にコンピューターへバルク送信できます。
同様にソングミキシングとパターンミキシングについても、コンピューター上のマルチパートエディター (付属のCD-ROMに入っているソフトウェア)とのバルク送受信ができます。マルチパートエディターでミキシングの編集を行なったあと、コンピューターから本体へミキシングデータをバルク送信したり、本体で編集しストア(保存)したミキシングを、同様にコンピューターへバルク送信できます。

メモリー構成

MOTIF ES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 バルクダンプ、セーブ、ストアについては、185ページをご参照ください。
*2 エディットバッファのバルクダンプは、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。
*3 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。
*4 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 Arp画面、または[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp画面で実行します。
*5 別売のDIMMを取り付けていない場合、サンプリングやファイルロードによってウェーブフォームを本体に取り込めません。

内部メモリー

メモリー構成(前ページ)の中で出てくる用語について説明します。

● フラッシュ ROM

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

● DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読みだし/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されている DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、スマートメディアやUSB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。

● DIMM (別売拡張メモリー)

サンプリング機能を使うときや、ウェーブフォーム/WAVファイル/AIFFファイルをロードするときには、DIMMをあらかじめ取り付けておく必要があります。DRAMと同様、DIMM上のデータも電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前にスマートメディア/USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。

● 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、リコールバッファはありません。

リファレンス

ボイスモード

■ データ制作の流れ

ボイスプレイモードとボイスエディットモードで、さまざまなパラメーター値を設定することでボイスデータを作ります。
ボイスジョブモードでは、初期化などデータ制作をサポートする機能(ジョブ)が使えます。
データ制作が完了したら、ボイスストアモードで、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のユーザーバンクにデータを保存(ストア)します。さらにバックアップをとっておきたい場合は、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

ボイスプレイモード　[VOICE] → ボイス選択

ボイスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、ボイスエディットモードで行ないますが、ボイスプレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーボイスとして内部メモリー (フラッシュ ROM)に保存できます。

NOTE ボイスプレイモードやボイスエディットモードでは、各ボイスに対するパラメーターを設定します。全ボイスに共通のパラメーター (マスター EQ、マスターエフェクトなど)は、ユーティリティモードの[UTILITY] → [F3] VOICE画面で設定します。

NOTE ボイスプレイモードでエディットできるパラメーターは、ボイスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

NOTE プラグインボイスを選んでいる場合、エディットできないパラメーターがあります。

[F1] PLAY (プレイ)	
TCH (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ています。 [TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバーボタン[1]〜[16]を押すことにより変更できます。 また、ユーティリティモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh)でも変更できます。
OCT (オクターブ)	[OCTAVE]ボタンで設定した鍵盤オクターブ値を表示しています。ユーティリティモード([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)でも変更できます。
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ユーティリティモード([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN)で行ないます。ノブ左にあるランプの上2つが点灯しているとき、ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)はここに表示された機能で動作します。
NOTE TCH (トランスミットチャンネル)、OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、ボイスストア(208ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ボイスエディットモードのコモンパラメーター ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET)で行ないます。ノブ左にあるランプの上2つが点灯しているとき、ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)はここに表示された機能で動作します。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) 〜 [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]〜[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(66ページ)をご参照ください。

[F2] BANK (バンク)

この画面は、プラグインボードを装着しプラグインボードのボイスを選択している場合のみ有効です。
プラグインボイスを選ぶか、ボードボイスを選ぶかを設定します。ボードボイスとは、プラグインボードの素材でパラメーター加工を一切していないオリジナルボイスのことです。プラグインボイスは、ボードボイスにさまざまなパラメーター加工をしてMOTIF ESで使えるようにしたボイスです。詳細は74ページをご参照ください。

設定値: スロット1に装着したプラグインボードを使ったプラグインボイスを選んでいる場合: PLG1USR (ユーザープラグインボイス)、PLGPRE1 (プリセットプラグインボイス)、032/000...(ボードボイスのバンクセレクトMBS/LSBを示しています。装着したプラグインボードにより表示される数値は違います)。

[F3] EFFECT (エフェクト)

ボイスプレイモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、ボイスエディットモードのエフェクト設定画面 ([EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT)が呼び出されます。この画面で、現在選択されているボイスのエフェクト設定をします。詳細は、194ページをご参照ください。

[F4] PORTA (ポルタメント)

発音方式(モノ/ポリ)やポルタメント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。

Mono/Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 **設定値:** mono、poly NOTE PortaSw=onに設定した場合でMono/Poly=Monoに設定したとき、任意の鍵盤を押したまま別の鍵盤を押すと、あとで押した鍵盤の音は改めて発音するのではなく、最初に押した鍵盤の発音経過(AEG/PEG/FEG)を引き継いだ上で鳴ります。これにより、レガート演奏の滑らかさを実現します。また、レガートさ(滑らかさ)の度合いを[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (レガートスロープ)で、設定します(190ページ)。

PortaSw (ポルタメントスイッチ)	現在選択されているボイスで鍵盤演奏したときに、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
PortaTime (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音程の変化にかかる時間が長くなります。 **設定値:** 0 ～ 127
PortaMode (ポルタメントモード)	ポルタメントモードを設定します。ポルタメントモードの設定によってポルタメントを機能させる方法が決まります。 **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)..... どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

[F5] EG (エンベロープジェネレーター)

アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEG (エンベロープジェネレーター)の設定、およびフィルターのカットオフ周波数とレゾナンスの設定をします。ここでの設定はボイスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。
画面上の表にある各パラメーターは、下表のようになります。

	ATK (アタック)	DCY (ディケイ)	SUS (サステイン)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	CUTOF (カットオフ)	RESO (レゾナンス)
AEG	アタックタイム	ディケイタイム	サステインレベル	リリースタイム	---	---	---
FEG			---		深さ	カットオフ周波数	レゾナンス

設定値: -64 ～ 0 ～ +63 (上記の---を除く)

[F6] ARP (アルペジオ)

アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています。[SF1]～[SF5]ボタンについては、[F1] PLAY画面での説明(前述)をご参照ください。

Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリー)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリーを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリー内の通し番号です。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
Tempo (テンポ)	アルペジオのテンポを設定します。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync (MIDIシンク) = MIDIに設定されているときは、この表示が[MIDI]となり変更できません。 **設定値:** 1 ～ 300
VelLimit (ベロシティリミット)	アルペジオが鳴るベロシティの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 **設定値:** 1 ～ 127 NOTE リミット外のベロシティで押鍵したときは、アルペジオは鳴らず通常の発音となります。
Switch (スイッチ)	アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます。 **設定値:** off、on
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自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のオン/オフを設定します。 **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るしくみになります。つまり、押鍵/離鍵がアルペジオ再生のオン/オフ(スタート/ストップではなく)となります。

ボイスエディットモード　[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT]

選んだボイスの種類(ノーマルボイス、ドラムボイス、プラグインボイス)によってエディットできるパラメーターが違いますので、分けて説明します。

ノーマルボイスを選択した場合

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット　[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]

4つのエレメントに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] NAME (ネーム)	エディット中のボイスの属するカテゴリー (メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。ボイスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

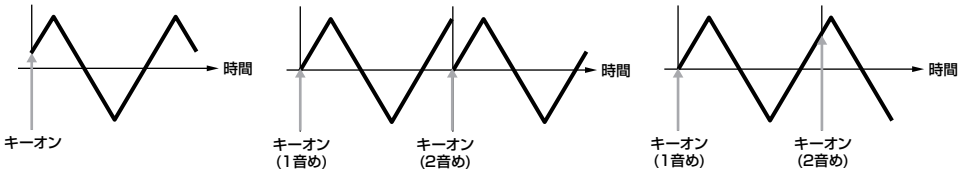
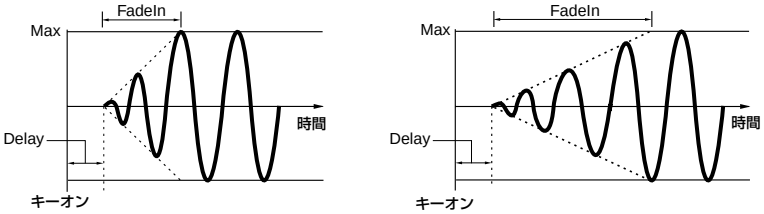
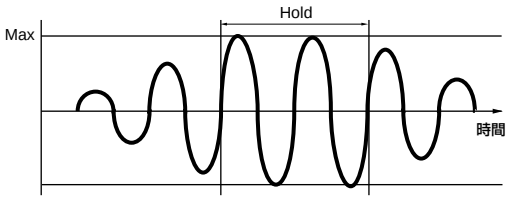
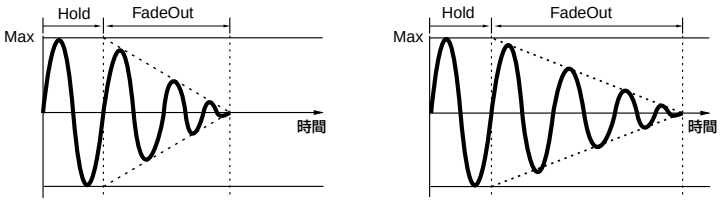
[SF2] PLY MODE (プレイモード)	音源部の発音のさせかたやマイクロチューニングに関するパラメーターが用意されています。
Mono/Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 **設定値:** mono、poly
KeyAsgnMode (キーアサインモード)	キーアサインの方式を選択します。single (シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi (マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 **設定値:** single、multi
M. TuningNo. (マイクロチューニングナンバー)	現在選択されているボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。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:** マイクロチューニングリスト(209ページ)をご参照ください。
M. TuningRoot (マイクロチューニングルート)	マイクロチューニングの準備音を設定します。 **設定値:** C～B
[SF3] MEQ OFS (マスターEQオフセット)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ画面で設定される、全ボイス共通のマスター EQ (イコライザー)設定値に対するオフセットを、MID (ミドル)以外に関して設定します。パネルのノブを使ってエディットすることもできます。 **設定値:** -64 ～ +63
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ポルタメント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、を連続的に変化させる機能です。
Switch (スイッチ)	エディット中のボイスで鍵盤演奏したときに、ポルタメント効果をかける(on)/かけない(off)を設定します。 **設定値:** off、on
Time (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
Mode (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)..... どんな弾き方でもポルタメントがかかります。
TimeMode (タイムモード)	ピッチが変化する時間的基準を設定します。 **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。
LegatoSlope (レガートスロープ)	Switch (スイッチ)=on、Mono/Poly (モノ/ポリ)=monoと設定してポルタメント演奏する場合の、レガート音の立ち上がりの度合いを設定します。値が大きくなるほど、レガート音の立ち上がりが遅くなります。 **設定値:** 0～7
[SF5] OTHER (アザー)	ノブやピッチベンドホイールなどのコントローラーに関する設定を行ないます。
KnobAssign (アサイン)	エディット中のボイスが選択されたときの、ノブの機能を設定します。パネルの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンランプのオン/オフ状態を、ボイスごとに記憶させます。 **設定値:** pan、tone、assign、MEQofs、MEF、arpFx
PB Upper (ピッチベンドレンジアッパー) PB Lower (ピッチベンドレンジロワー)	ピッチベンドホイールのレンジ(範囲)を設定します。 **設定値:** -48 ～ +24
AssignA (アサインA) AssignB (アサインB) Assign1 (アサイン1) Assign2 (アサイン2)	KnobAssign =「assign」に設定された場合の、ノブでコントロールし設定された値を、ボイスごとに設定します。
[F2] OUTPUT (アウトプット)	
Volume (ボリューム)	ボイスの音量を設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。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** ステレオボイスの場合、パンの効果がわかりにくい場合があります。ステレオボイスとは、たとえば2エレメントで構成されるボイスで、エレメントエディットでのパン([F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)設定がそれぞれL63とR63に設定されているようなボイスを指します。

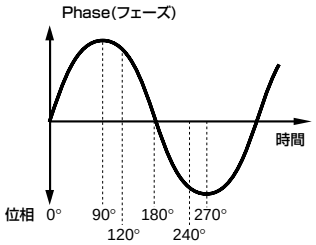
RevSend (リバーブセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。パネルのノブを使って、直接この値を設定することもできます。 **設定値:** 0 ～ 127
ChoSend (コーラスセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。パネルのノブを使って、直接この値を設定することもできます。

NOTE ボイスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。

[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています。
Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリー)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリーを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリー内の通し番号です。ここでユーザーアルペジオ(Bank=usr)を選び、カーソルをType設定欄に置いた状態で[SF5] CLEARボタンを押すと、選択されているユーザーアルペジオデータが消去されます。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
Tempo (テンポ)	アルペジオのテンポを設定します。MIDIシンクパラメーター (264ページ)が「MIDI」に設定されているときは、この表示が[MIDI]となり変更できません。 **設定値:** 1 ～ 300
ChgTiming (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場合の、実際に切り替わるタイミングを決めます。 **設定値:** realtime (リアルタイム)、measure (メジャー) realtime (リアルタイム) ..... アルペジオタイプを変更したタイミングですぐに切り替わります。 measure (メジャー) ..... アルペジオタイプを変更してから、次の小節頭のタイミングで実際に切り替わります。
Switch (スイッチ)	鍵盤を弾いたときに、アルペジオを再生をさせる(オン)かさせない(オフ)かを設定します。パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます。 **設定値:** off、on
Hold (ホールド)	一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のオン/オフを設定します。 **設定値:** sync-off (下記参照)、off、on sync-off (シンクオフ) ..... 鍵盤を弾いたときに1音め(最初の和音)のアルペジオ再生の発音は、リセットされます(アルペジオデータの最初から発音します)。1音めをノートオフして2音めを弾いた場合、2音めではリセットされません。鍵盤から手を離している間、アルペジオ再生は聞こえませんが、内部的には再生が続いており、2音めを弾くとその時点から発音が再開されるしくみです。
KeyMode (キーモード)	キーモード(鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のしかた)を設定します。 **設定値:** sort、thru、direct、sortdirect、thrudirect sort (ソート) ..... 複数の鍵盤を弾いたとき、弾いた順に関係なく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、弾いた順によってアルペジオ再生が変わります。 direct (ダイレクト) ..... アルペジオのシーケンスデータ上のノートイベントを再生せず、押鍵音がそのまま鳴ります。アルペジオデータ内のコントロールチェンジのみを使う場合に有効です。アルペジオ再生によって、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タイプや、カテゴリーCntr (コントロール)のタイプを選択している場合に有効な設定です。 sortdirect ..... sort (ソート)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。 thrudirect ..... thru (スルー)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。 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(170ページ)。このようなアルペジオを選んでいる場合で、KeyMode =sortまたはthruに設定されていると、鍵盤を弾いても音が出ません。 NOTE sort、thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。
VelMode (ベロシティモード)	アルペジオ各構成音の発音ベロシティを決めます。 **設定値:** original、thru original (オリジナル) ..... アルペジオのシーケンスデータが、あらかじめ持っているベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。 thru (スルー) ..... シーケンスデータが持っているベロシティ値に関係なく、実際に鍵盤を弾いたときのベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。
[SF2] LIMIT (リミット)	
NoteLimit (ノートリミット)	アルペジオを発生させる鍵盤の、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間の鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 **設定値:** C -2～G8 NOTE 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の範囲の押鍵でアルペジオが機能します。 NOTE [INFORMATION]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。 NOTE KeyMode (キーモード)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていてアルペジオノートリミット以外の鍵域音を弾いた場合、音が鳴りませんのでご注意ください。

VelocityLimit (ベロシティリミット)	アルペジオを発生させる押鍵の強さ(ベロシティ)の、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 **設定値:** 1～127 NOTE 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の範囲の押鍵でアルペジオが鳴ります。
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	アルペジオのプレイエフェクトに関する設定を行ないます。プレイエフェクトとは、アルペジオを再生する際に、MIDIノートの発音タイミングやベロシティなどを一時的に修正/変更する機能です。演奏のグルーブ感(ノリ)を変更できます。
UnitMultiply (ユニットマルチプライ)	アルペジオ再生の時間を伸ばしたり、縮めたりします。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。 **設定値:** 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%
Swing (スイング)	裏拍の発音タイミングをクロック単位で移動することにより、アルペジオ再生にスイングをかけることができます。 **設定値:** -120 ～ +120
QuntValue (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、基準の音符長さを指定します。 **設定値:** 32分音符　8分3連音符　4分音符 16分3連音符　8分音符 16分音符　4分3連音符
QuntStrength (クオンタイズストレングス)	クオンタイズをかける強さを設定します。100%で、前述QuntValue (クオンタイズバリュー)パラメーターで設定した音符のタイミングにそろいます。 **設定値:** 0%～100%
VelocityRate (ベロシティレート)	ベロシティ (鍵盤の強弱)のレート値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのベロシティにかけた値が、再生時のベロシティとなります。値を100%に設定すると、元のベロシティ値のまま変化しません。値を100%より大きくするとベロシティは強くなり、100%より小さくすると弱くなります。 **設定値:** 0% ～ 200% NOTE ここでの設定によってベロシティが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。また、ここでの設定によってベロシティが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。
GateTimeRate (ゲートタイムレート)	ゲートタイム(音符の長さ)のレート値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのゲートタイムにかけた値が、再生時のゲートタイムとなります。値を100%に設定すると、元のゲートタイムのまま変化しません。値を100%より大きくするとゲートタイムは長くなり、100%より小さくすると短くなります。 **設定値:** 0% ～ 200% NOTE ここでの設定によってゲートタイムが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。
[F4] CTL SET (コントローラーセット)	
[SF1] SET1/2 (セット1/2) ～ [SF3] SET5/6 (セット5/6)	1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。したがって、設定用の画面が1から6まで、3ページ分用意されています。コントローラーセットについての詳細は、155ページをご参照ください。
ElementSw (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。 **設定値:** エレメント1～4に対してそれぞれ有効(1～4表示)、無効(－表示) NOTE Dest (デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないときは機能しません。
Source (ソース)	Dest (デスティネーション)で選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを設定します。 **設定値:** PB (ピッチベンドホイール)、MW (モジュレーションホイール)、AT (アフタータッチ)、FC1 (フットコントローラー 1)、FS (フットスイッチ)、RB (リボンコントローラー)、BC (ブレスコントローラー)、AS1(ノブASSIGN 1)、AS2 (ノブASSIGN 2)、FC2 (フットコントローラー 2) NOTE ノブASSIGN A/Bについては、ボイスごとではなく楽器全体で1つの機能を割り当てることができます。ユーティリティモード(263ページ)をご参照ください。
Dest (デスティネーション)	コントロール機能を設定します。ここで選んだコントロール機能を、Source (ソース)で選んだコントローラーでコントロールできます。 **設定値:** 別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。
Depth (デプス=深さ)	Destで選んだコントロール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
[F5] LFO	
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。	
[SF1] WAVE (ウェーブ)	
Wave (ウェーブ)	LFOのウェーブを選択します。 **設定値:** tri、tri+、sawup、sawdwn、squ1/4、squ1/3、squ、squ2/3、squ3/4、trpzd、S/H 1、S/H 2、user

Speed (スピード)	LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 **設定値:** 0 ～ 63
TempoSync (テンポシンク)	LFOウェーブの変化の速さを、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)
TempoSpeed (テンポスピード)	TempoSync (テンポシンク)=onのときに有効なパラメーターで、LFOウェーブの変化の速さを音符で設定します。 **設定値:** 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍) **NOTE** ここでの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンポが基準となります。
KeyOnReset (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 (オフ)** 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)** 鍵盤を弾くたびに位相の初期設定値に基づいて信号波形が始まります。 **1st-on (ファーストオン)** 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。 
RandomSpeed (ランダムスピード)	LFOスピードを、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。 **設定値:** 0～127
[SF2] DELAY (ディレイ)	
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。下の図のように値が大きいほど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
FadeIn (フェードイン)	鍵盤を弾いてDelay (上記)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。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。 **設定値:** 0 ～ 127 **Fade In: 小さい値 すぐに効果が大きくなる** **Fade In: 大きい値 ゆっくり効果が大きくなる** 
Hold (ホールド)	LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあと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、後述のFadeOut (フェードアウト)には移行しなくなります。 **設定値:** 0 ～ 127 
FadeOut (フェードアウト)	鍵盤を弾いてHold (上記)で設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトし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の効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。 **設定値:** 0 ～ 127 **Fade Out: 小さい値 すぐに効果が消えていく** **Fade Out: 大きい値 ゆっくり効果が消えていく** 

[SF3] PHASE (フェーズ)	
Phase (フェーズ)	LFOウェーブ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 
Offset EL1 ～ EL4	Phase (フェーズ)パラメーターで設定された値からのオフセット値を、エレメント別に設定します。 **設定値:** +0、+90、+120、+180、+240、+270
[SF4] BOX1-3 (ボックス1-3)	LFOウェーブによる変調先や変調の深さを設定します。変調先を選ぶページ(BOX)として3ページあり、目的に応じて複数の変調先を選びます。
ElementSw (エレメントスイッチ)	各エレメントに対してLFOウェーブでの変調を有効にするか、無効にするかを選択します。各エレメント対応する1～4の番号を表示させると有効になり、番号を表示させなければ無効になります。
Dest (デスティネーション)	LFOウェーブで変調する機能を選択します。 **設定値:** amd、pmd、fmd、reso (レゾナンス)、pan、ELFOSpd (エレメントLFOスピード)
Depth (デプス)	LFOウェーブによる変調の深さを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
DptRatio EL1 ～ EL4	LFO Depth (デプス)をエレメントごとに調整します。 **設定値:** 0 ～ 127
[SF5] USER (ユーザー)	LFOウェーブとして「user (ユーザー)」を選択したときだけ、選択できる画面です。最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。
Template (テンプレート)	あらかじめ用意されたテンプレートの中から使用したいものを選びます。選んだ基本波形が波形グラフ上に表示され、それを基に波形を作ります。[SF1] 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。 **設定値:** all0 (オール0).....すべてのステップのバリューが0になります。 all64 (オール64) .....すべてのステップのバリューが64になります。 all127 (オール27).....すべてのステップのバリューが127になります。 sawup (ソーアップ).....バリューが0から127へアップしていくノコギリ波になります。 sawdown (ソーダウン).....バリューが127から0にダウンしていくノコギリ波になります。 evenstep (イブンステップ) ....偶数ステップのバリューが127、奇数ステップのバリューが0の波形になります。 oddstep (オッドステップ) .....奇数ステップのバリューが127、偶数ステップのバリューが0の波形になります。
Slope (スロープ)	現在表示されている波形グラフの傾斜を変更/設定します。 **設定値:** off (傾斜なし)、up (上昇の傾斜)、down (下降の傾斜)、up&down (上昇して下降する傾斜)
Value (バリュー)	16ステップのバリューをそれぞれ変更/設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Step (ステップ)	波形グラフのステップナンバーを選びます。 **設定値:** 1 ～ 16

[F6] EFFECT (エフェクト)

NOTE ボイスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。また、エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

[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。
EL: OUT1～4 (エレメント出力先)	各エレメントの出力先を、インサーション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(thru=スルー)ように設定することもできます。 **設定値:** insA、insB、thru
InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクト)	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:** Para、InsAtoB、InsBtoA (179ページをご参照ください)
InsA Ctgry (インサーションAカテゴリー) InsA Type (インサーションAタイプ)	インサーションエフェクトAのタイプを選択します。

InsB Ctgry (インサーションBカテゴリー) InsB Type (インサーションBタイプ)	インサーションエフェクトBのタイプを選択します。
Reverb Type (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトのタイプを選択します。
Chorus Ctg (コーラスカテゴリー) Chorus Typ (コーラスタイプ)	コーラスエフェクトのタイプを選択します。
Reverb Send (リバーブセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Chorus Send (コーラスセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
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リターンレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
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リターンレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Chorus To Reverb (コーラス トゥ リバーブ)	コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
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アウトプットへのパンニングを設定します。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
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アウトプットへのパンニングを設定します。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
[SF2] INS A (インサーションA)	各エフェクトのパラメーターを調節します。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。別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。 各タイプを「thru (スルー)」に設定した場合はメニュー表示が消えます。
[SF3] INS B (インサーションB)	
[SF4] REVERB (リバーブ)	
[SF5] CHORUS (コーラス)	

エレメントエディット

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントを、個別にエディットします。

[F1] OSC (オシレーター)	
[SF1] WAVE (ウェーブフォーム)	ボイスを構成する各エレメントのウェーブフォームを選択します。
ElementSw (エレメントスイッチ)	現在、選ばれているエレメントを使用するかどうかの設定をします。 **設定値:** off (使用しない)、on (使用する)
Bank (バンク)	プリセットウェーブフォームか、ユーザーウェーブフォームかを設定します。 **設定値:** preset (プリセット)、usr wav (ユーザーウェーブフォーム) **NOTE** ユーザーウェーブフォームとは、サンプリングで取り込んで作ったウェーブフォーム、またはWAVファイルやAIFFファイルをスマートメディア/USB外部記憶装置からロードして取り込んだウェーブフォームを指します。
Wave No. (ウェーブフォームナンバー) WaveCtgry (ウェーブフォームカテゴリー)	現在、選ばれているエレメントのウェーブフォームを選択します。別冊データリストのウェーブフォームリストをご参照ください。
[SF2] OUTPUT (アウトプット)	ボイスを構成する各エレメントの、出力に関する設定を行ないます。
KeyOnDelay (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。各エレメントに対して、異なるディレイを設定できます。 **設定値:** 0 ～ 127
DelayTempoSync (ディレイテンポシンク)	KeyOnDelay (キーオンディレイ)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)

DelayTempo (ディレイテンポ)	DelayTempoSync (ディレイテンポシンク)=onの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。 **設定値:** 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)
InsEffectOut (インサーションエフェクトアウト)	各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[F6] EFFECT → [SF1] CONNECT画面のEL: OUTと連動しています。 **設定値:** thru (バイパス)、insA (インサーションエフェクトA)、insB (インサーションエフェクトB)
[SF3] LIMIT (リミット)	
NoteLimit (ノートリミット)	各エレメントの発音鍵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、エレメントのウェーブを発音させます。 **設定値:** C -2〜G8 **NOTE** 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。 **NOTE** [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、基準ノートを設定できます。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。
VelocityLimit (ベロシティリミット)	各エレメントのウェーブが発音するベロシティの、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で、エレメントのウェーブを発音させることができます。 **設定値:** 1 ～ 127 **NOTE** 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。
VelCrossFade (ベロシティクロスフェード)	この値を設定することで、ベロシティリミットから遠くなるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がっていくようにできます。0に設定してある場合は、ベロシティリミットをはずれると急に発音しなくなり、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。 **設定値:** 0 ～ 127
[F2] PITCH (ピッチ)	
[SF1] TUNE (チューン)	各エレメントのピッチに関する設定をします。
Coarse (コース)	各エレメントのピッチを、半音単位で移調します。 **設定値:** -48 ～ 0 ～ +48
Fine (ファイン)	各エレメントのピッチを微調節します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
FineScaling (ファインスケーリング)	上記で設定したファインチューニングについて、C3を基準として、弾く鍵盤によってそのかかり具合を変えます。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 ～ +63
Random (ランダム)	鍵盤を弾くたびに、各エレメントのウェーブ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
[SF2] VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)	ベロシティに対する、PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)の感度を設定します。
EGTime (タイム)、 Segment (セグメント)	ベロシティに対するPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を設定します。まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 **設定値: EGTime** -64 ～ 0 ～ +63 **設定値: Segment** atk、atk+dcy、dcy、atk+ rls、all atk (アタック)..... アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+dcy (アタック+ディケイ) ... アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。 dcy (ディケイ) ..... ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース) ..... アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。 all (オール)..... PEGのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。
EGDepth (デプス)、 Curve (カーブ)	ベロシティに対するPEGデプスの感度(PEGでのピッチ変化幅)を設定します。 EGDepth (デプス)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きなピッチ変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。 また、Curve (カーブ)はベロシティに応じたPEG Depthの変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。 **設定値: EGDepth** -64 ～ 0 ～ +63 **設定値: Curve** 0 ～ 4
Pitch (ピッチ)	ベロシティに対するピッチの感度を設定します。鍵盤を弾く強さによって、PEG Depthを変化させることができます。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63

[SF3] PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(ピッチ変化の量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。
LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。

	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL(リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス

設定値: TIME (タイム) 0 ～ 127
LEVEL (レベル) -128 ～ 0 ～ +127
DEPTH (デプス) -64 ～ 0 ～ +63

NOTE PEGの詳細は、160ページをご参照ください。

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)

弾く鍵盤によって、エレメントのピッチやPEGの変化の速さをコントロールします。

PitchSens (ピッチセンシティビティ)

各エレメントのピッチスケールの感度(となりの鍵盤との音程)を調節します。CenterKey (センターキー、次のパラメーター)に指定された鍵盤でのピッチが基準となります。
+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、+0ではとなりの鍵盤との音程がなくなり、エレメントの全鍵域どれを弾いても CenterKey (センターキー、次のパラメーター)で指定した音が鳴ります。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、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。

▶ CenterKey (センターキー)

上記PitchSens (ピッチセンシティビティ)の基準ノートを設定します。ここで設定したノートナンバーの鍵盤では、PitchSens (ピッチセンシティビティ)での設定に関係なく、通常の音が鳴ります。

設定値: C -2 ～ G8

NOTE [INFORMATION]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。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

EGTimeSens (EGタイムセンシティビティ)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってPEGのピッチ変化の速さ)を調節します。Center (次のパラメーター)に指定された鍵盤によって作られる、PEGの変化の速さが基準となります。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ゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。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

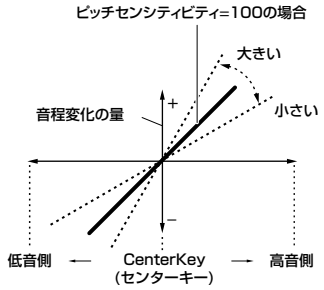
▶ CenterKey (センターキー)

上記EGTime Sensの基準ノート(鍵盤)を設定します。ここで設定した鍵盤では、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られます。それ以外の鍵盤では、EGTimeで設定した値に比例したノート変化の速さになります。

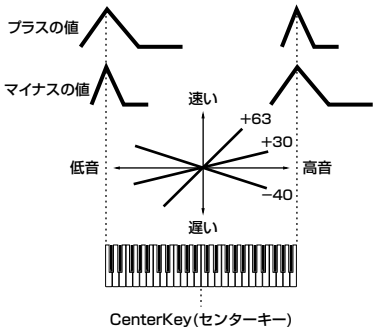
設定値: C -2 ～ G8

NOTE [INFORMATION]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。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

【ピッチセンシティビティとセンターキー】



【EGタイムセンシティビティとセンターキー】



[F3] FILTER (フィルター)

[SF1] TYPE (タイプ)

各エレメントで使用したい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、設定できるパラメーターは異なります。

Type (タイプ)

本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。また、各フィルターには周波数特性の異なるものがそれぞれ用意されています。また、LPFとHPFを組み合わせたタイプもあります。

設定値: 209ページをご参照ください。

Gain (ゲイン)

ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定します。
0 ～ 255

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、上記Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準となります。

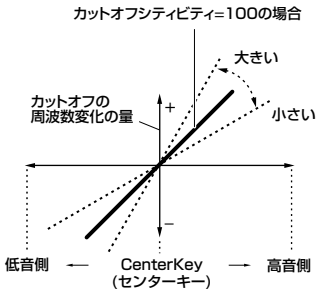
設定値: 0 ～ 255

Resonance (レゾナンス)/ Width (ウィズ)	このパラメーターは、現在Typeで選ばれているフィルターの種類によって表示が切り替わります。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 (レゾナンス)の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。Width (ウィズ)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。 **設定値:** 0 ～ 127
Distance (ディスタンス)	デュアルタイプのフィルター (同じタイプのフィルターを並列に接続したもの)、およびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。 **設定値:** 0 ～ 255
HPFCutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	ハイパスフィルターのキーフォロー (弾く鍵盤によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能)の中心周波数を設定します。ここで設定した周波数がキーフォローの基準となります。フィルタータイプが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
HPFKeyFlw (ハイパスフィルターキーフォロー)	上記HPFCutoffで設定された周波数のキーフォローを設定します。このキーフォローは、弾く鍵盤によって中心周波数を補正する機能です。値をプラスにすると、鍵盤が高いほど、中心周波数が上がります。値をマイナスにすると、鍵盤が低いほど中心周波数が上がります。フィルタータイプが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
[SF2] VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)	ベロシティに対する、フィルターおよびFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の感度を設定します。
EGTime (タイム)、 Segment (セグメント)	ベロシティに対するFEGのタイムの感度(FEG変化の速さ)を設定します。 まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 **設定値: Time (タイム)** -64 ～ 0 ～ +63 **設定値: Segment (セグメント)** atk、atk+dcy、dcy、atk+ rls、all atk (アタック)..... アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します atk+dcy (アタック+ディケイ) ... アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。 dcy (ディケイ) ..... ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース) ..... アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。 all (オール)..... フィルターエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。
EGDepth (デプス)、 Curve (カーブ)	ベロシティに対するFEGデプス(FEGの周波数変化の幅)の感度を設定します。EGDepth (デプス)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音色変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve (カーブ)はベロシティに応じたFEG Depthの変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。 **設定値: EGDepth (デプス)** -64 ～ 0 ～ +63 **設定値: Curve (カーブ)** 0 ～ 4
Cutoff (カットオフ)	ベロシティに対するカットオフ周波数の感度を設定します。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。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
Resonance (レゾナンス)	ベロシティに対するレゾナンス効果の感度を設定します。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。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
[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)	FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。LCD画面で表示されている各パラメーターは以下のようになります。 [table_1] **設定値: TIME (タイム)** 0 ～ 127 **LEVEL (レベル)** -128 ～ 0 ～ +127 **DEPTH (デプス)** -64 ～ 0 ～ +63 NOTE FEGの詳細については、161ページをご参照ください。
[SF4] KEY FLW (キーフォロー)	弾く鍵盤によって、エレメントのフィルターカットオフ周波数やFEGの音色変化の速さをコントロールします。
CutoffSens (カットオフセンシティビティ)	各エレメントのフィルターキーフォローの感度(弾く鍵盤によってフィルターのカットオフを増減させる割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター: C3)ので指定した鍵盤によって作られるカットオフが基準となります。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カットオフが低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフが高くなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 **設定値:** -200 ～ 0 ～ +200
▶ CenterKey (センターキー)	上記CutoffSensの基準ノートとなるC3を表示します。このC3ではCutoffSensで設定した音色変化がそのまま得られます。それ以外のノートではCutoffSensで設定した割合に比例した周波数変化になります。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。 **設定値:** C -2 ～ G8

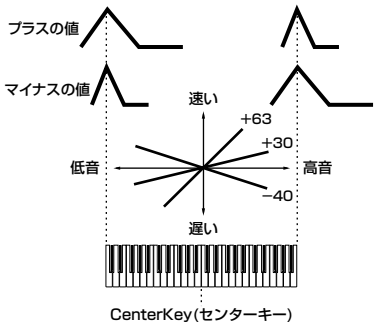
	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス

EGTimeSens (EGタイムセンシティビティ)	各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってFEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター)で指定した鍵盤によって作られるFEGの変化の速さが基準となります。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ゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。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
▶ CenterKey (センターキー)	上記EGTime Sensの基準ノートを設定します。ここで設定したノートではFEGで設定した音色変化の速さがそのまま得られます。それ以外のノートではEGTimeで設定した値に比例した音色変化の速さになります。 **設定値:** C -2 ～ G8 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、基準ノートを設定できます。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

【カットオフセンシティビティとセンターキー】



【EGタイムセンシティビティとセンターキー】



[SF5] SCALE **(フィルタースケーリング)**	フィルタースケーリングとは、鍵盤(キー)高低によって、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする機能です。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カットオフ周波数のオフセット値を設定します。設定例については、211ページをご参照ください。 **設定値: BREAKPOINT (ブレークポイント)1～4** C -2 ～ G8 **設定値: OFFSET (オフセット)1～4** -128 ～ 0 ～ +127 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ブレークポイントを設定できます。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。
[F4] AMP (アンプリチュード)	
[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)	ボイスを構成する各エレメントのレベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。
Level (レベル)	各エレメントの出力レベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	各エレメントのステレオ定位を調節します。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム、スケールの各パン設定の基準位置となります。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
AlternatePan (オルタネートパン)	鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。 **設定値:** L64 ～ 0 ～ R63
RandomPan (ランダムパン)	鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。 **設定値:** 0 ～ 127
ScalingPan (スケーリングパン)	弾く鍵盤の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。C3でのパンが、Panで設定した定位になります。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
[SF2] VEL SENS **(ベロシティセンシティビティ)**	ベロシティに対するレベルの感度(音量変化の幅)を設定します。
EGTime (タイム)、 Segment (セグメント)	ベロシティに対するAEGタイムの感度(AEG変化の速さ)を設定します。 まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ベロシティの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 **設定値: Time (タイム)** -64 ～ 0 ～ +63 **設定値: Segment (セグメント)** atk、atk+dcy、dcy、atk+rls、all atk (アタック).....アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+dcy (アタック+ディケイ) ....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。 dcy (ディケイ) .....ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース) .....アタックタイム/ リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。 all (オール).....アンプリチュードエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

Level (レベル)、Curve (カーブ)

ベロシティに対するレベル(音量)の感度を設定します。Level (レベル)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたとき大きな音量が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve (カーブ)はベロシティに応じた音量の変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。

設定値: Level (レベル) -64 ～ 0 ～ +63

設定値: Curve (カーブ) 0 ～ 4

[SF3] AEG (アンプリチュードEG)

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)のタイム設定を行ないます。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。
LCD画面で表示している各パラメーターは以下のようになります。

	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1(ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	---	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	イニシャルレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	---	---

設定値: TIME (タイム) 0 ～ 127
LEVEL (レベル) 0 ～ 127

NOTE AEGの詳細については、162ページをご参照ください。

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローを設定します。アンプリチュードキーフォローとは、弾く鍵盤によって、エレメントの音量やAEGの音量変化の速さをコントロールする機能です。

LevelSens (レベルセンシティビティ)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(弾く鍵盤のノートによって音量を増減させる割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター : C3)の音量が基準となります。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。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: -200 ～ 0 ～ +200

▶ CenterKey (センターキー)

上記LevelSensの基準音程となるC3を表示します。このC3では音量がそのまま得られます。それ以外のノートではLevelSensで設定した割合に比例した音量になります。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。

EGTimeSens (EGタイムセンシティビティ)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってAEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター)の鍵盤によって作られるAEGの変化の速さが基準となります。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ゆっくりとした時間変化が得られ、 高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。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

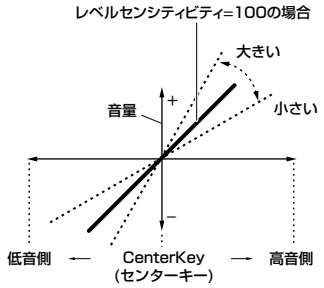
▶ CenterKey (センターキー)

上記EGTimeSensの基準ノートを設定します。ここで設定したノートではAEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られます。それ以外のノートではEGTimeで設定した値に比例した音量変化の速さになります。

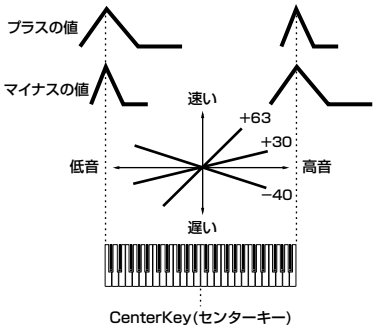
設定値: C -2 ～ G8

NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、基準ノートを設定できます。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

【レベルセンシティビティとセンターキー】



【EGタイムセンシティビティとセンターキー】



[SF5] SCALE (アンプリチュードスケーリング)

アンプリチュードスケーリングとは、ノート(鍵盤)の高低によって、エレメントの出力レベル([F4] AMP → [SF1] LVL/PAN画面のレベルで設定した値)をコントロールする機能です。キーボードを4つのブレークポイント(ノート)で分割し、各ブレークポイントに出力レベルのオフセット値を設定します。設定例については、211ページをご参照ください。

設定値: BREAKPOINT (ブレークポイント)1～4 C -2 ～ G8

設定値: OFFSET (オフセット)1～4 -128 ～ 0 ～ +127

NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ブレークポイントを設定できます。「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

[F5] LFO

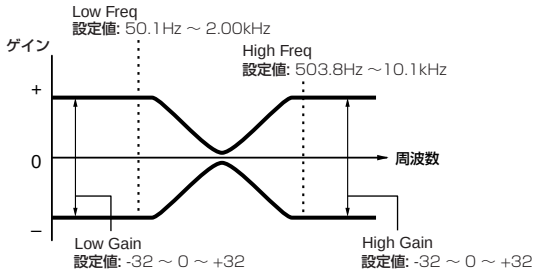
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター /アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。

Wave (ウェーブ)	LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出します。 **設定値:** saw、tri、squ saw (鋸歯状波)　tri (三角波)　squ (矩形波)
Speed (スピード)	LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 **設定値:** 0 ～ 63
KeyOnReset (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　On　時間　キーオン
KeyOnDelay (キーオンディレイ)	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
PMod (ピッチモジュレーションデプス)	LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させる設定です。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
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	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
AMod (アンプリチュード モジュレーションデプス)	LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。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
FadeInTime (フェードインタイム)	鍵盤を弾いてKeyOnDelayで設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。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。 **設定値:** 0 ～ 127

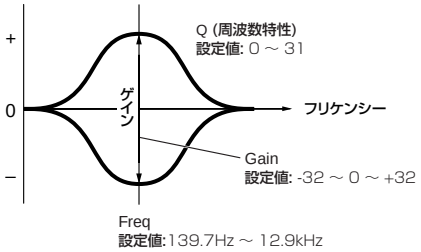
[F6] EQ (イコライザー)

Type (タイプ)	使用したいイコライザーのタイプを選びます。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用できます。なお、選んだイコライザーのタイプによっては、さらにいくつかのパラメーター設定を行ないます。 **設定値:** EQ L/H (EQ ロー /ハイ)、P.EQ (パラメトリックEQ)、boost6 (ブースト6dB)、boost12 (ブースト12dB)、boost18 (ブースト18dB)、thru (スルー) EQ L/H (EQロー /ハイ) ..... ある周波数(Low Freq、High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。 P.EQ (パラメトリックEQ) ... 中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。 boost6 (ブースト6dB)、boost12 (ブースト12dB)、boost18 (ブースト18dB)...音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。 thru (スルー) ..... イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

【EQ L/H (EQロー /ハイ)を選んだ場合】



【P.EQ (パラメトリックEQ)を選んだ場合】



ドラムボイスを選択した場合

ドラムボイスを構成する(最大で)73個のキー (打楽器が割り当てられた鍵盤)に共通した設定を編集するコモンエディットと、キー別の設定を編集するキーエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	**[VOICE] →ドラムボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]**

全キーに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] NAME (ネーム)	ノーマルボイスのコモンエディット(189ページ)と同じです。
[SF3] MEQ OFS (マスターEQオフセット)	
[SF5] OTHER (アザー)	

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じですが、以下の2つのパラメーターが追加されます。

InsRevSend (インサーションリバーブセンド)	インサーションエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0～127
InsChoSend (インサーションコーラスセンド)	インサーションエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0～127

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

[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	ノーマルボイスのコモンエディット(191ページ)と同じです。
[SF2] LIMIT (リミット)	
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	

[F4] CTL 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(192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。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディット(194ページ)と同じです。ただし[SF1] CONNECT画面で、インサーション(A、B)への出力設定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。

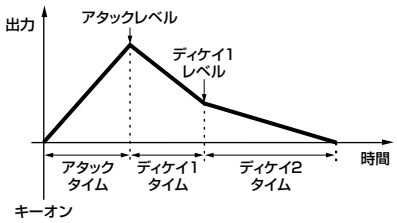
キーエディット	**[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択**

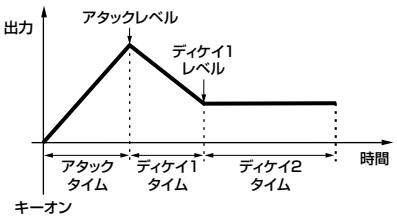
ドラムボイスを構成するキー(打楽器が割り当てられた鍵盤)を個別にエディットします。

[F1] OSC (オシレーター)	
[SF1] WAVE (ウェーブ)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)を選択します。
Type (タイプ)	ウェーブのタイプを選択します。ここで選んだタイプに属するウェーブを、Bank、Number、Categoryのパラメーターで選択できます。 **設定値:** pre wav (プリセットウェーブ)、voice (ボイス)、usr wav (ユーザーウェーブ) NOTE ここで「voice (ボイス)」に設定すると、このあとで説明するパラメーターの一部で設定できないものがあります。
ElementSw (エレメントスイッチ)	Type (タイプ)にウェーブ(プリセットまたはユーザー)を選んだときに有効なパラメーターです。現在エディット中のキー (エレメント)を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かの設定です。 **設定値:** on、off
Bank (バンク)	Typeのパラメーターでvoice (ボイス)を選択しているときに表示されます。ノーマルボイスのボイスバンクを選びます。 NOTE プラグインボイスを選ぶことはできません。
Number (ナンバー)	ウェーブ/ボイスナンバーを選択します。現在選ばれているType (タイプ)によって、選べるウェーブ/ボイスの内容が異なります。各ウェーブ/ボイスについては、別冊のデータリストをご参照ください。 **設定値:** **Type=pre wav (プリセットウェーブ) の場合** 0001 ～ 1859 **Type=voice (ボイス)の場合** 001 ～128 **Type=usr wav (ユーザーウェーブ)の場合** 0001 ～ 1024

Category (カテゴリー)	使用したいウェーブ/ボイスのカテゴリーを選択します。カテゴリーを切り替えると、そのカテゴリーの最初のウェーブ/ボイスが選ばれます。 **設定値:** ウェーブ/ ボイスのカテゴリーの種類については別冊データリストをご参照ください。
[SF2] OUTPUT (アウトプット)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーの出力に関する設定を行ないます。
InsEffOut (インサーションエフェクトアウト)	各ドラムキー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。 **設定値:** thru (スルー)、insA (インサーションエフェクトA)、insB (インサーションエフェクトB)
RevSend (リバーブセンド)	インサーションエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 **設定値:** 0 ～127
ChoSend (コーラスセンド)	インサーションエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 **設定値:** 0 ～127
OutputSel (アウトプットセレクト)	ドラムキーの出力を選択します。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。上記で InsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 **設定値:** 31ページをご参照ください。
[SF5] OTHER (その他)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーの発音のしかたに関する設定をします。
AssignMode (アサインモード)	キーアサインの方式を選択します。single (シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi (マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 **設定値:** single、multi
RcvNoteOff (レシーブノートオフ)	各ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(on)、受けないか(off)を設定します。 **設定値:** off、on **NOTE** この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)またはusr wav (ユーザーウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
AltnateGroup (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。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズなど、通常同時に発音されるはずのないもの(ウェーブ)を同じグループ番号に登録しておきます。グループ番号は127種類あります。同時に発音されても構わない(または同時に発音されたほうがよい)ウェーブにはoffを設定します。 **設定値:** off、1 ～ 127
[F2] PITCH (ピッチ)	
[SF1] TUNE (チューン)	各キーに割り当てられている楽器音の、ピッチに関する設定をします。
Coarse (コース)	各ドラムキーに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、半音単位で移調します。 **設定値:** -48 ～ +48 **NOTE** ノーマルボイスをキー (鍵盤)に割り当てた場合、どのキーかに関係なく、そのボイスはC3 (基準音)で発音します。ここでの設定は、そのC3を基準に上下させる設定です。
Fine (ファイン)	各エレメントに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、微調節します。 **設定値:** -64 ～ +63
[SF2] VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)	
Pitch (ピッチ)	ベロシティに応じたピッチの変化を、キーごとに設定します。＋に設定すると、強く弾くほどピッチが高くなります。－に設定すると、強く弾くほどピッチが低くなります。 **設定値:** -64 ～ +63
[F3] FILTER (フィルター)	
[SF1] CUTOFF (カットオフ)	ドラムボイスのフィルターに関する設定を行ないます。ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。 **NOTE** この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)またはusr wav (ユーザーウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ)	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。 **設定値:** 0 ～ 255
LPFReso (ローパスフィルターレゾナンス)	ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
HPFCutoff (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。 **設定値:** 0 ～ 255

[SF2] VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)	
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ)	ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。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。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
[F4] AMP (アンプリチュード)	
[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)	ドラムボイスを構成する各キー (楽器音)の、レベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。
Level (レベル)	各キー (鍵盤)の出力レベルを設定します。ここでの設定により、キー (鍵盤)間の出力バランスを調節します。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダムの各パン設定の基準位置となります。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
AlternatePan (オルタネートパン)	鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。 **設定値:** L64 ～ 0 ～ R63 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)またはusr wav (ユーザーウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
RandomPan (ランダムパン)	鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。 **設定値:** 0 ～ 127 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)またはusr wav (ユーザーウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
[SF2] VEL SENS (ベロシティセンシティビティ)	
Level (レベル)	音量に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量が得られます。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
[SF3] AEG (アンプリチュードEG)	
AttackTime (アタックタイム)	**設定値:** 0 ～ 127
Decay1Time (ディケイ1タイム)	**設定値:** 0 ～ 127
Decay1Level (ディケイ1レベル)	**設定値:** 0 ～ 127
Decay2Time (ディケイ2タイム)	**設定値:** 0 ～ 126、hold Decay2 Time = 0 ～126のとき Decay2 Time = holdのとき





[F6] EQ (イコライザー)
ノーマルボイスのエレメントエディット(201ページ)と同じです。 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)またはusr wav (ユーザーウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

プラグインボイスを選択した場合

コモンエディットとエレメントエディットの考え方についてはノーマルボイスの場合と同じです。ただし、プラグインボイスエディットではエレメントは1つです。

♪NOTE プラグインボードによっては、これから説明するパラメーターが効果しない場合があります。

♪NOTE 現在発売されているプラグインボードについては、74ページをご参照ください。

コモンエディット	[VOICE] → プラグインボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] NAME (ネーム)	ノーマルボイスのコモンエディット(189ページ)と同じです。
[SF2] PLY MODE (プレイモード)	ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じです。 ただし、マイクロチューニングの設定はありません。
[SF3] MEQ OFS (マスター EQオフセット)	ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じです。
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じです。ただし、モード、タイムモード、レガートスロープの3つのパラメーターはありません。
[SF5] OTHER (アザー)	ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じです。ただし、ピッチベンドレンジには、UpperとLowerの区別はありません。
[F2] OUTPUT (アウトプット)	
ノーマルボイスのコモンエディット(190ページ)と同じです。	
[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	ノーマルボイスのコモンエディット(191ページ)と同じです。
[SF2] LIMIT (リミット)	
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	
[F4] CTL SET (コントローラーセット)	
[SF1] SET1/2 (セット1/2)	ノーマルボイスのコモンエディット(192ページ)と同じです。ただし、エレメントスイッチの設定はありません。
[SF2] MW (モジュレーションホイール)	パネルのモジュレーションホイールで、プラグインボイスのフィルターをコントロールしたり、プラグインボイスのピッチ/フィルター /アンプリチュードに変調をかけることができます。この画面では、それらの深さを設定します。
Filter (フィルター)	モジュレーションホイールでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
PMod (ピッチモジュレーションデプス)	モジュレーションホイール操作で、ピッチを周期的に変化させる設定です。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
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	モジュレーションホイール操作で、フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。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
AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス)	モジュレーションホイール操作で、音量を周期的に変化させる設定です。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
[SF3] AT (アフタータッチ)	鍵盤のアフタータッチで、プラグインボイスのピッチやフィルターをコントロールしたり、プラグインボイスのピッチ/フィルター /アンプリチュードに変調をかけることができます。この画面では、それらの深さを設定します。
Pitch (ピッチ)	鍵盤のアフタータッチ奏法で、プラグインボイスのピッチをコントロールできます。ここでは、その深さを設定します。半音単位で上下2オクターブずつの設定が可能です。 **設定値:** -24 ～ 0 ～ +24
Filter (フィルター)	鍵盤のアフタータッチ奏法で、プラグインボイスのフィルターカットオフ周波数をコントロールできます。 ここでは、その深さを設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63

PMod (ピッチモジュレーションデプス)	アフタータッチのコントロールでピッチを周期的に変化させる設定です。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
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	アフタータッチのコントロールでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。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
AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス)	アフタータッチのコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。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
[SF4] AC (アサイナブルコントロール)	特定のコントロールチェンジ(アサイナブルコントロール)で、プラグインボイスのフィルターをコントロールしたり、プラグインボイスのピッチ/フィルター /アンプリチュードに変調をかけることができます。この画面では、特定のコントロールチェンジ(ソース)と、それによってコントロールされるパラメーターの深さを設定します。
Src (ソース)	フィルターやピッチ/フィルター /アンプリチュード変調をコントロールするためのMIDIのコントロールチェンジナンバーを設定します。 **設定値:** 0 ～ 95
Filter (フィルター)	Srcで選んだコントロールチェンジで、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さを設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
PMod (ピッチモジュレーションデプス)	Srcで選んだコントロールチェンジによってピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広くなります。 **設定値:** 0 ～ 127
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	Srcで選んだコントロールチェンジによってフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。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
AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス)	Srcで選んだコントロールチェンジによって音量を周期的に変化させる設定です。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
[F6] EFFECT (エフェクト)	
ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。ただし[SF1] CONNECT画面で、EL: OUT (エレメント出力先)の設定はありません。また、InsConnect (インサーションコネクト=接続)に、parallelがありません。	

エレメントエディット

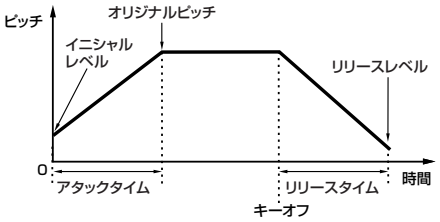
[VOICE] → プラグインボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択

[F1] OSC (オシレーター)	
[SF1] WAVE (ウェーブ)	プラグインボイスを構成するエレメントに割り当てる素材として、ボードボイスを選択します。
Bank (バンク)	ボードボイスのバンクを選びます。 **設定値:** プラグインボードによって選べるバンクは異なります。ご使用のプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。
Number (ナンバー)	ボードボイスナンバーを選択します。 **設定値:** プラグインボードによって選べるボードボイスナンバーは異なります。ご使用のプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。
[SF5] OTHER (アザー)	
VelocityDepth (ベロシティデプス)	ベロシティに対する感度を設定します。値を大きくするほど、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量変化が得られます。 **設定値:** 0 ～ 127
VelocityOffset (ベロシティオフセット)	ベロシティに対する感度を一律でプラスします。鍵盤を弾いたときに得られる音量変化が、ここで設定した値だけ大きくなります。 **設定値:** 0 ～ 127
NoteShift (ノートシフト)	ピッチを半音単位で移調します。上下2オクターブまでずらすことができます。 **設定値:** -24 ～ 0 (標準ピッチ) ～ +24

[F2] PITCH (ピッチ)

ここではPEG (ピッチエンベロープジェネレーター)に関する設定を行ないます。PEGの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。
LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。

	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	---	アタックタイム	---	---	リリースタイム	
LEVEL	イニシャルレベル	---	---	---	リリースレベル	---



設定値: -64 ～ 0 ～ +63

[F3] FILTER (フィルター)

HPFCutoff (HPFカットオフ)	プラグインボイスのHPF (ハイパスフィルター)のカットオフ周波数を設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63

[F4] NATIVE (ネイティブ)

エレメントのボードボイスに対するさまざまなパラメーター(各プラグインボードが持つ固有の機能)の設定を行ないます。プラグインボードによって、設定できるパラメーターが異なります。各パラメーターの内容や機能について詳しくは、ご使用になっているプラグインボードの取扱説明書/オンラインヘルプをご参照ください。

[F5] LFO

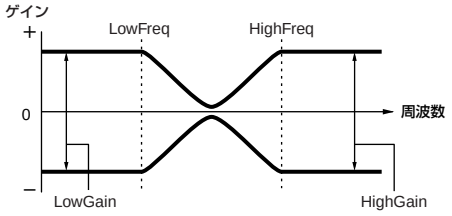
ここではLFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチを変調し、ビブラートなどの効果を作ります。

Speed (スピード)	LFOウェーブの変化の速さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどスピードが速くなり、マイナスにするほど遅くなります。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
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。下の図のように0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
PMod (ピッチモジュレーションデプス)	LFOウェーブでピッチを変調する深さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が大きくかかり、マイナスにするほど小さくなります。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63

[F6] EQ (イコライザー)

イコライザーに関する設定を行ないます。高周波数帯と低周波数帯の2つの帯域の信号レベルを増減させることができるシェルビングタイプのイコライザーです。

NOTE　イコライザーのしくみについては、178ページをご参照ください。



LowFreq (ローフリケンシー)	低い周波数帯のシェルビングポイントを設定します。ここで設定した周波数以下の周波数帯域の信号レベルをLowGainの設定で増減させることができます。 **設定値:** 32Hz ～ 2.0kHz
LowGain (ローゲイン)	LowFreqで設定された周波数以下の周波数帯域の信号レベルを設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
HighFreq (ハイフリケンシー)	高い周波数帯のシェルビングポイントを設定します。ここで設定した周波数以上の周波数帯域の信号レベルをHighGainの設定で増減させることができます。 **設定値:** 500Hz ～16kHz
HighGain (ハイゲイン)	HighFreqで設定された周波数以上の周波数帯域の信号レベルを設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63

ボイスジョブモード　[VOICE] → ボイス選択 → [JOB]

ボイスデータの初期化など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

ボイスの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。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、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているボイスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのボイスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類

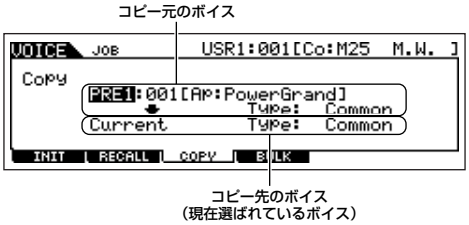
ノーマルボイスの場合 ..... ALL (すべてのデータ)、Common (コモンデータ: すべてのエレメントに共通のデータ)、EL1～4 (エレメント1～4)、without Wave
ドラムボイスの場合 ..... ALL (すべてのデータ)、Common (コモンデータ: すべてのドラムキーに共通のデータ)、EL (エレメント)、without Wave
プラグインボイスの場合 ..... ALL (すべてのデータ)、Common (コモンデータ)、EL (エレメント)、without Wave

NOTE ドラムボイスを選んでいる場合、EL (エレメント)にチェックマークを入れると、ドラムキーを選択できます。ドラムキーの選び方は「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるボイスをエディットしているときに、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。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(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)



あるボイスのコモンデータや任意のエレメント/ドラムキーデータを、現在エディット中のボイスにコピーできます。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などに便利な機能です。

コピー元のボイス

コピー元のボイスおよびコピーするデータのタイプ(Type)を選びます。

データタイプ

ノーマルボイスの場合 ..... Common (すべてのエレメントに共通のデータ)、Element1 ～ 4 (エレメント1 ～ 4)
ドラムボイスの場合 ..... Common (すべてのドラムキーに共通のデータ)、KeyC0 ～ C6 (ドラムキー C0 ～ C6)
プラグインボイスの場合 ..... Common (コモン)、Element (エレメント)

NOTE コピー元のボイスの種類(ノーマル/ドラム/プラグイン)が、コピー先(現在エディット中)のボイスと異なる場合、ここで指定できるデータの種類はCommonのみとなります。

コピー先のボイス
(現在選ばれているボイス)

コピー先のボイスのエレメント/ドラムキーを設定します。コピー元のボイスがノーマルボイスまたはドラムボイスで、任意のエレメント/ドラムキーを指定している場合にのみ、コピー先の指定が可能です。

データタイプ

ノーマルボイスの場合 ..... Common、Element1 ～ 4 (エレメント1 ～ 4)
ドラムボイスの場合 ..... Common、C0 ～ C6 (ドラムキー C0 ～ C6)

NOTE コピー元のデータの種類でCommonを選んでいる場合は、ここの表示は自動的にCommonとなります。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているボイスのエディットしたデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。詳細は185ページをご参照ください。

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。設定は、ユーティリティモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

ボイスストアモード　[VOICE] → ボイス選択 → [STORE]

エディットしたボイスを、ユーザーボイスとして内部メモリー (フラッシュ ROM)に保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(85ページ)をご参照ください。

補足資料/説明

マイクロチューニングリスト

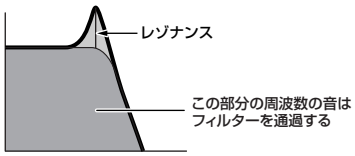
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M. TuningNo./M. TuningRoot (190ページ)

M.TuningNo.	音律名	M. TuningRoot	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
01	Pure major 純正律(長調)	C〜B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな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。
02	Pure minor 純正律(短調)	C〜B	
03	Werckmeister 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。
04	Kirnberger キルンベルガー	C〜B	
05	Vallotti & Young バロッティ &ヤング	C〜B	
06	1/4 shifted	—	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。
07	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。
08	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。
09	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)。
10	Arabic1 アラビック1	C〜B	アラビア音楽で使用される音律です。
11	Arabic2 アラビック2		
12	Arabic3 アラビック3		

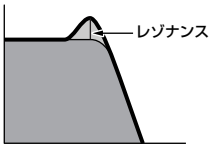
フィルタータイプリスト

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (197ページ)

LPF24D (ローパスフィルター 24dB/octデジタル)
デジタルならではのクセを持つ24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。

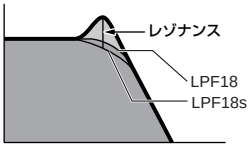


LPF24A (ローパスフィルター 24dB/octアナログ)
アナログシンセの4ポールLPF (24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

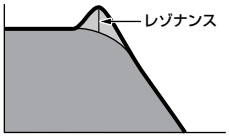


LPF18 (ローパスフィルター 18dB/oct)
3ポール(18dB/oct)のLPFです。

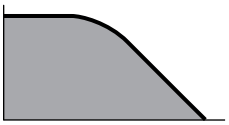
LPF18s (ローパスフィルター 18dB/octスタガー)
3ポール(18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。



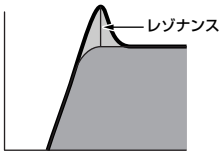
LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)
2ポール(12dB/oct)のLPFです。HPF (ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。



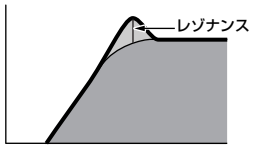
LPF6 (ローパスフィルター 6dB/oct)
1ポール(6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF (ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。



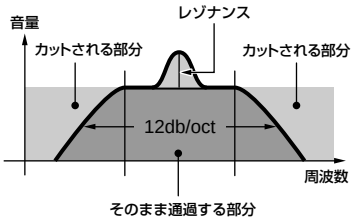
HPF24D (ハイパスフィルター 24dB/octデジタル)
デジタルならではのクセを持つ24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。



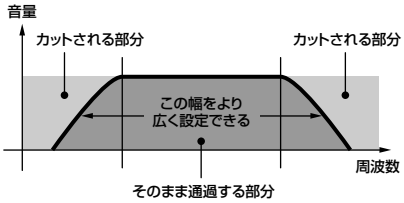
HPF12 (ハイパスフィルター 12dB/oct)
12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。



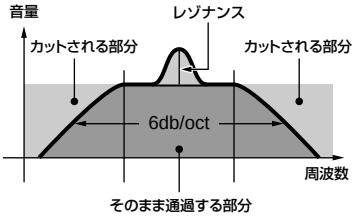
BPF12D
(バンドパスフィルター 12dB/octデジタル)



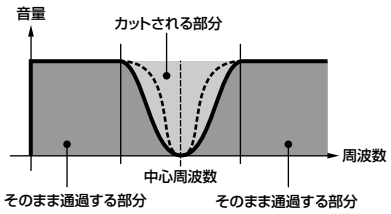
BPFw (バンドパスフィルターワイド)
12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅(ウィズ)をより広く設定できます。



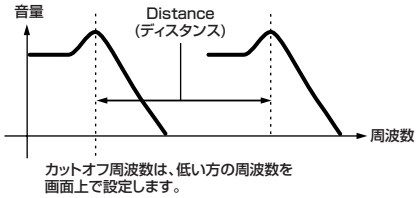
BPF6 (バンドパスフィルター 6dB/oct)



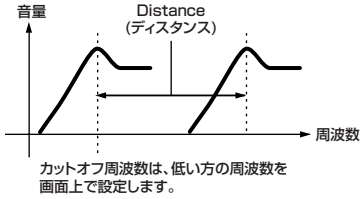
BEF12 (バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)
BEF6 (バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)



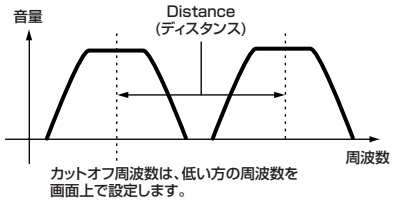
Dual LPF (デュアルLPF)
12dB/octのLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



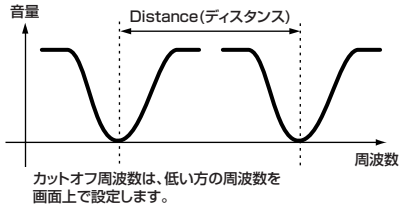
Dual HPF (デュアルHPF)
12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



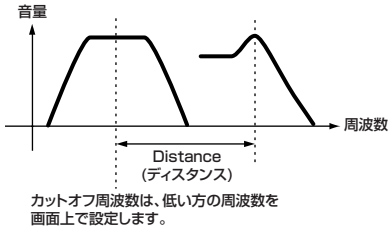
Dual BPF (デュアルBPF)
6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



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



LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)
+BPF6 (バンドパスフィルター)
LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。

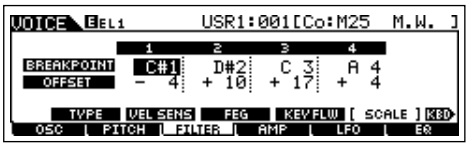


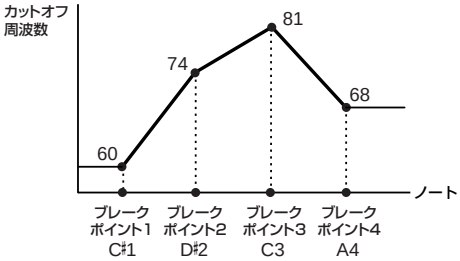
thru(スルー)
フィルターを通さず信号をそのまま通過させます。

フィルタースケーリングの設定例

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (199ページ)

カットオフ周波数=64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 (BREAK POINT) での周波数は以下のようにオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレークポイント (BREAK POINT) 間を直線で結んだ周波数となります。





NOTE ブレークポイントは、1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

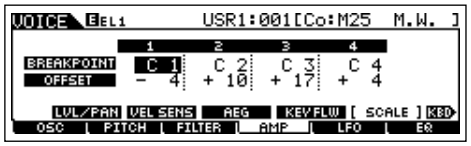
NOTE カットオフ周波数の上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。

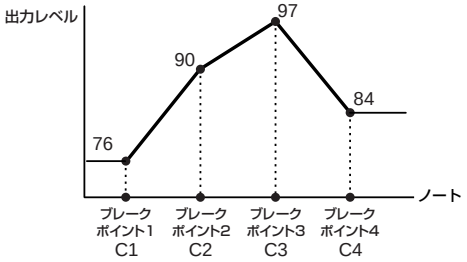
NOTE ブレークポイント1より下の音は、1のレベルとなります。
ブレークポイント4より上の音は、4のレベルとなります。

アンプリチュードスケーリングの設定例

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF5] SCALE (200ページ)

各エレメントの出力レベル=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出力レベルは以下のようにオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、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。





NOTE ブレークポイントは、1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

NOTE 出力レベルの上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、出力レベルは上限/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。

パフォーマンスモード

■ データ制作の流れ

パフォーマンスプレイモードとパフォーマンスエディットモードで、さまざまなパラメーター値を設定することでパフォーマンスデータを作ります。
パフォーマンスジョブモードでは、初期化などデータ制作をサポートする機能(ジョブ)が使えます。
データ制作が完了したら、パフォーマンスストアモードで、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のユーザーバンクにデータを保存(ストア)します。さらにバックアップをとっておきたい場合は、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

パフォーマンスプレイモード　[PERFORM] → パフォーマンス選択

パフォーマンスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、パフォーマンスエディットモードで行ないますが、パフォーマンスプレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーパフォーマンスとして内部メモリー(フラッシュ ROM)に保存できます。

♪NOTE パフォーマンスプレイモードでエディットできるパラメーターは、パフォーマンスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

[F1] PLAY (プレイ)	
TCH (トランスミットチャンネル)	ボイスプレイモードと同じです。これらのパラメーターは、選択されているボイスやパフォーマンスにかかわらず、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定です。
OCT (オクターブ)	
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	
♪NOTE TCH (トランスミットチャンネル)、OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、パフォーマンスストア(220ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)操作によって得られた値を表示します。ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)に割り当てられる機能は、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ～ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	ボイスプレイモードと同様、[SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(70ページ)をご参照ください。
[F2] VOICE (ボイス)	
パフォーマンス各パートにボイスを割り当て、その発音域を設定します。	
[SF1] ADD INT (アッドインターナル)	このボタンを押すと、カーソルのあるパートに内蔵ボイスが割り当てられます。
[SF2] ADD PLG (アッドプラグインボイス)	このボタンを押すと、カーソルのあるパートにプラグインボイスが割り当てられます。
[SF3] DELETE (デリート=消去)	このボタンを押すと、選ばれたパートのボイス割り当てが消去され、画面表示は空欄になります。
[SF4] LIMIT L (リミットロー)	このボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域(低音側)を設定します。
[SF5] LIMIT H (リミットハイ)	このボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域(高音側)を設定します。
[F3] EFFECT (エフェクト)	
パフォーマンスプレイモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、パフォーマンスエディットモードのエフェクト設定画面 ([EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT) が呼び出されます。この画面で、現在選択されているパフォーマンスのエフェクト設定をします。	
[F4] PORTA (ポルタメント)	
ポルタメントに関する設定をします。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤まで、ピッチを連続的に変化させる機能です。	
PortaSw (ポルタメントスイッチ)	現在選択されているパフォーマンスで演奏する際、ポルタメントをかけるか(on)、かけない(off)かを設定します。 **設定値:** off、on
PortaTime (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。パフォーマンスのパートエディットモード(216ページ)での設定値に対するオフセットです。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長くなります。 **設定値:** -64～0～+63
PartSwitch (パートスイッチ)	ポルタメントをかける/かけないをパート別に設定できます。チェックマークを入れたパートはポルタメントがかかります。ここでの設定は、PortaSw=on (上記)と設定したときだけ、有効です。

[F5] EG (エンベロープジェネレーター)
アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEG (エンベロープジェネレーター)の設定をします。ここでの設定はパフォーマンスのパートエディットモードでのAEG設定(219ページ)、FEG設定(218ページ)に対するオフセットです。 パラメーターや設定内容については、ボイスプレイモードの場合と同じです。189ページをご参照ください。

[F6] ARP (アルペジオ)	
パフォーマンスモードでのアルペジオ再生に関する設定を行ないます。タイプを選択したりテンポを設定するなど、基本的にはボイスモードの場合と同じですが、パフォーマンスモードでは各パートでアルペジオを再生させるかどうかを設定できます。 下記パラメーター以外については、ボイスモードと同じです。189ページをご参照ください。	
PartSw (パートスイッチ)	アルペジオを再生する/しないをパート別に設定できます。チェックマークを入れたパートはアルペジオが再生されます。

パフォーマンスエディットモード　[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT]

4つのパートに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するコモンエディットと、パート別の設定をエディット(編集)するパートエディットとの2種類に分けられます。

コモンエディット　[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON]

4つのパートに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] NAME (ネーム)	エディット中のパフォーマンスの属するカテゴリー (メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。パフォーマンスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。
[SF3] MEQ OFS (マスター EQオフセット)	現在選択されているパフォーマンスのサウンド全体に対するマスター EQ (イコライザー)を設定します。全5バンドの帯域のうち、MID (ミドル)以外に関して設定します。 パネルの[EQ]ボタンのランプをオンにしている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。また、ノブでのエディットはパフォーマンスプレイモードでも可能です。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ポルタメントに関する設定です。パフォーマンスプレイモードでの設定と同じです(212ページ)。
[SF5] OTHER (アザー)	ノブに関する設定を行ないます。 設定できるパラメーターについては、ボイスエディットモードと同じです(190ページ)。ただし、パフォーマンスでは、ピッチベンドレンジは設定できません。

[F2] OUT/MEF (アウトプット/マスターエフェクト)	
[SF1] OUT (アウトプット)	
Volume (ボリューム)	エディット中のパフォーマンスサウンド全体の音量を設定します。各パート間のボリュームバランスは保ったまま、パフォーマンス全体のボリュームを調節できます。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	エディット中のパフォーマンスサウンド全体のパン(ステレオ定位)を設定します。各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。 パネルの[PAN/SEND]ボタンのランプをオンにしている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。また、ノブでのエディットはパフォーマンスプレイモードでも可能です。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端) **INFO** C (中央)に設定すると、各パートで設定したパンがそのまま再生されます。
RevSend (リバーブセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 パネルの[PAN/SEND]ボタンのランプをオンにしている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。また、ノブでのエディットはパフォーマンスプレイモードでも可能です。 **設定値:** 0 ～ 127
ChoSend (コーラスセンド)	インサーションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。パネルのノブを使って、直接この値を設定することもできます。 **設定値:** 0 ～ 127
INFO パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。	

[SF2] MEQ (マスター EQ)	パフォーマンスでは、全体の音質補正をパフォーマンスごとに設定できます。5バンドの帯域(LOW、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。
SHAPE (シェープ)	イコライザーのLOW (ロー)とHIGH (ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。 **設定値:** shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)
FREQ (フリケンシー)	ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。 **設定値:** LOW (ロー)の場合: シェルビング32Hz〜2.0kHz、ピーキング63Hz〜2.0kHz LOWMID (ローミッド)、MID (ミッド)、HIGHMID (ハイミッド)の場合:100Hz〜10kHz HIGH (ハイ)の場合: 500Hz 〜16kHz
GAIN (ゲイン)	FREQで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。 **設定値:** -12dB 〜 0dB 〜 +12dB
Q (周波数特性)	FREQで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。 **設定値:** 0.1 〜12.0
NOTE イコライザーのしくみについては、178ページをご参照ください。	
[SF3] MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクトに関する設定を行ないます。パフォーマンスモードで、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。
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。パネルの[MASTER EFFECT]ボタンでも設定できます。 **設定値:** off、on
Type (タイプ)	マスターエフェクトのタイプを選びます。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
NOTE 上記2つ以外のパラメーターは、選択されたエフェクトタイプにより異なります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。	

[F3] ARP (アルペジオ)

各パフォーマンスでの、アルペジオ再生に関する設定を行ないます。

[SF1] TYPE (タイプ)	設定できるパラメーターは、ボイスエディットモードと同じです(191ページ)。
[SF2] LIMIT (リミット)	
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	
[SF4] OUT CH (アウトプットチャンネル)	アルペジオで再生されたデータのMIDI出力チャンネルを、鍵盤演奏とは別に設定できます。
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	アルペジオ再生をMIDI出力するかどうかを設定します。 **設定値:** on、off
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定します。KbdCh (キーボードチャンネル)に設定すると、[UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCHで設定されたキーボード送信チャンネルでアルペジオ再生が出力されます **設定値:** 1 〜 16、KbdCh (キーボードチャンネル)

[F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)

下記コントローラーに、MIDIメッセージのコントロールチェンジナンバーを自由に割り当てることができます。コントローラーの操作により、ここで設定したコントロールチェンジナンバーによるMIDIメッセージが外部機器へMIDI出力されます。また、本体がパフォーマンスモードのときに、ここで設定したコントロールチェンジナンバーによるMIDIメッセージを外部から受信した場合は、下記の各コントローラーを本体パネルで操作した場合と同等の効果が得られます。

BC (ブレスコントローラー)	BREATH端子に接続したブレスコントローラーに、息を吹き込んだときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
RB (リボンコントローラー)	リボンコントローラーを指でこすったときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
RBMode (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。reset (リセット)は、リボンコントローラーから指を離したとき、値がリボンの中央位置に戻される設定です。また、hold (ホールド)は、リボンコントローラーから指を離したとき、離した位置の状態で値が維持する設定です。
AS1 (アサイン1) AS2 (アサイン2)	[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押して両者のランプをオンにした場合に、KN3 (ノブ3)、KN4 (ノブ4)を操作したときに発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。
FC1 (フットコントローラー 1) FC2 (フットコントローラー 2)	FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。
NOTE ここでの設定によって、コントローラーに割り当てられる機能が変わることはありません。コントローラーに割り当てられる機能については、各パートに割り当てられたボイスの設定に従います。	

[F5] AUDIO IN (オーディオイン)

A/D INPUT端子、mLAN端子(別売mLAN16Eを装着した場合)、DIGITAL IN端子またはOPTICAL IN端子(別売AIEB2を装着した場合)のいずれかから入力されるオーディオ音声を、本体の1パート(オーディオ入力パート)として扱い、エフェクトなどの設定をします。

NOTE オーディオ入力パートについては、165ページをご参照ください。

[SF1] OUTPUT (アウトプット)	
Volume (ボリューム)	オーディオ入力パートの音量(ボリューム)を設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	オーディオ入力パートのパン(ステレオ定位)を設定します。 **設定値:** L63(左端) ～ C(センター) ～ R63(右端)
RevSend (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のセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
ChoSend (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のセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
DryLevel (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)レベルを設定します。 **設定値:** 0 ～ 127
NOTE パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。	
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。
OutputSel (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:** 31ページをご参照ください。
[SF2] INS TYPE (インサーションタイプ)	[F6] EFFECT → [SF2] INS SW画面AD (A/Dパート)をon (オン)に設定した場合だけ、有効な画面です。A/D入力パートにかけるインサーションエフェクトのタイプや接続方法を設定します。
InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクト)	ボイスエディットモード([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT画面)での同名パラメーターと同じです。ただし、InsEF Connectでparallelには設定できません。
InsA Ctgry (インサーションAカテゴリー) InsA Type (インサーションAタイプ)	
InsB Ctgry (インサーションBカテゴリー) InsB Type (インサーションBタイプ)	

NOTE オーディオ入力パートのうち、A/D入力パートだけにインサーションエフェクトがかけられます。

[F6] EFFECT (エフェクト)

エフェクトに関する設定を行ないます。パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。

[SF1] CONNECT (コネクト)	
EF PART (エフェクトパート)→ PLG-EF	プラグインインサーションエフェクトをかけるパートを1つ選びます。エフェクトプラグインボードPLG100-VHを装着した場合のみ、有効です。 **設定値:** Part1～4、Part P2～P3、AD、off
Chorus Ctg (コーラスカテゴリー) Chorus Type (コーラスタイプ)	コーラスエフェクトのタイプを選択します。 **設定値:** 別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。
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音声の、リターンレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～127
Chorus Pan (コーラスパン)	コーラスエフェクトで処理された音声の、左右のアウトプットへの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)
Chorus To Reverb (コーラス トゥ リバーブ)	コーラスエフェクトで処理された音声の、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 **設定値:** 0 ～127
Reverb Type (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトのタイプを選択します。 **設定値:** 別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

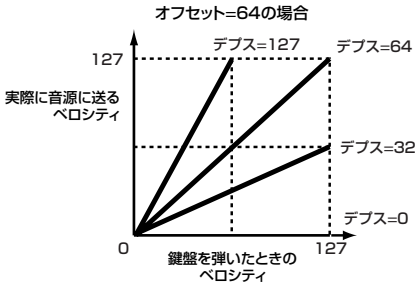
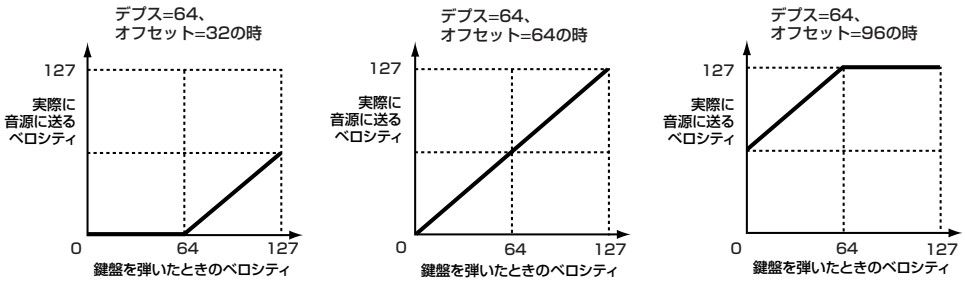
Reverb Return (リバーブリターン)	リバーブエフェクトで処理された音声の、リターンレベルを設定します。 **設定値:** 0～127
Reverb Pan (リバーブパン)	リバーブエフェクトで処理された音声の、左右のアウトプットへのステレオ定位を設定します。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
[SF2] INS SW (インサーションスイッチ)	本体に搭載されているインサーションエフェクトは、最大で8パートまでかけることができます。この画面では、どのパートにインサーションエフェクトをかけるかを設定します。
[SF3] PLG-EF (プラグインエフェクト)	エフェクトプラグインボードPLG100-VHを装着した場合の、インサーションエフェクトに関するパラメーター設定です。設定できるパラメーターについては、PLG100-VHの取扱説明書をご参照ください。
[SF4] REVERB (リバーブ)	選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストをご参照ください。
[SF5] CHORUS (コーラス)	

パートエディット　[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択

パフォーマンスを構成する4つのパートを、個別にエディットします。
内蔵ボイスが割り当てられているパート1～4の設定画面と、プラグインボイスが割り当てられているプラグインパート1～3 (PLG1-3)の画面とを、[F6]ボタンを押して切り替えます。

NOTE プラグインパートでは、これから説明するパラメーターで一部効果しない場合があります。

[F1] VOICE (ボイス)	
[SF1] VOICE (ボイス)	パフォーマンス各パートのボイスを設定します。
PartSw (パートスイッチ)	各パートのオン/オフを設定します。パフォーマンスは最大4パートまでの構成ですので、パート1～4およびプラグインパート1～3の合計7パートのうち、4パートまでをオンに設定できます。 **設定値:** on、off
Bank (バンク)	各パートのボイスバンク(60ページ)を選びます。 プラグインボイスのバンクについては、各ボードの取扱説明書をご参照ください。 NOTE Bank (バンク)の欄にカーソルがある場合、60ページで説明した方法でボイスを選ぶことができます。
Number (ナンバー)	各パートのボイスプログラムナンバーを選びます。 プラグインボイスのプログラムナンバーについては、各ボードの取扱説明書をご参照ください。
[SF2] MODE (モード)	
Mono/Poly (モノ/ポリ)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、 poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 **設定値:** mono、poly NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。
ArpSwitch (アルペジオスイッチ)	現在選ばれているパートでアルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 **設定値:** on、off
[SF3] LIMIT (リミット)	
NoteLimitH (ノートリミットハイ)	各パートの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ノートリミットハイが最高音、ノートリミットローが最低音です。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのパートのボイスが発音します。 **設定値:** C -2 ～ G8 NOTE C5 ～ C4のように最低音の方が最高音より高い設定をした場合、C -2 ～ C4とC5 ～ G8の範囲で発音します。 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノート(鍵盤)を設定できます。
NoteLimitL (ノートリミットロー)	
VelLimitH (ベロシティリミットハイ)	各パートのベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、そのパートのボイスが発音します。 **設定値:** 1 ～127 NOTE 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。
VelLimitL (ベロシティリミットロー)	
[SF4] PORTA (ポルタメント)	各パートのポルタメント効果に関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤までを連続的に変化させる機能です。
Switch (スイッチ)	パート別にポルタメント効果をかけるかどうか設定します。 **設定値:** off、on
Time (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

Mode (モード)	ポルタメントモードを設定します。 **設定値:** full、fingr fingr (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)をした場合だけ、ポルタメントの効果がかかります。 full (フル)..... どんな弾き方でもポルタメントがかかります。 NOTE プラグインパートでは、Mode (モード)の設定はありません。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、ポルタメントの設定はできません。
[SF5] OTHER (アザー)	
PB Upper (ピッチベンドアッパー)	内蔵ボイスを割り当てたパート1～4の設定です。 ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。たとえばアッパー (右側)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
PB Lower (ピッチベンドロワー)	
PB Range (ピッチベンドレンジ)	パート1～4でドラムボイスを割り当てた場合、およびプラグインパート1～3での設定です。 これらの場合、ピッチベンド操作をしたときのピッチ変化の幅は、アッパー側、ロワー側共通で設定します。 **設定値:** -24 ～ 0 ～ +24
VelSensDpt (ベロシティセンシティビティデプス)	鍵盤を弾いたときの強さ(ベロシティ)を、そのままではなく変換した上で音源部に送ることができます。ここでは、「鍵盤を弾いたときのベロシティ」に対する、「実際に音源部に送るベロシティ」の変化の度合いを設定します。右記グラフのように、値を大きくするほど、「鍵盤を弾いたときのベロシティ」に対して、「実際に音源に送るベロシティ」の変化が大きくなります。 **設定値:** 0 ～127 
VelSensOfs (ベロシティセンシティビティオフセット)	実際に音源に送るベロシティの値を一律に増減します。下記のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティ値にプラス/マイナスされます。 **設定値:** 0 ～127 
[F2] OUTPUT (アウトプット)	
[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)	
Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 **設定値:** 0 ～127
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。 **設定値:** L63 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)
VoiceELPan (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の画面([VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)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 NOTE プラグインパートでは、VoiceELPan (ボイスエレメントパン)の設定はありません。
[SF2] EF SEND (エフェクトセンド)	システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベルを、パート別に設定します。パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。
RevSend (リバーブセンド)	各パートのリバーブセンドを設定することで、パート間のリバーブセンドのバランスを調節します。 **設定値:** 0 ～127
ChoSend (コーラスセンド)	各パートのコーラスセンドを設定することで、パート間のコーラスセンドのバランスを調節します。 **設定値:** 0 ～127

DryLevel (ドライレベル)	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定することで、パート間のドライレベルのバランスを調節します。 **設定値:** 0～127
[SF3] SELECT (アウトプットセレクト)	各パートの音声を、リアパネルのどの端子から出力させるかを、設定します。
OutputSel (アウトプットセレクト)	各パートの出力先を選択することにより、各パートを別々の端子から出力させることができます。 **設定値:** 31ページをご参照ください。
InsEF (インサーションエフェクト)	各パートの音声がインサーションエフェクトを経由しているか(on)、していないか(off)を設定します。 **設定値:** on、off

[F3] EQ (イコライザー)

EQ設定を、パフォーマンスパート別に行ないます。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。
・特定のパラメーターについてパート間でバランスをとりながら設定する画面(複数ページに分かれるので、カーソルボタンで上下スクロール必要)
・1つのパートの全パラメーターを設定する画面

イコライザーも含めた、パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、179ページをご参照ください。

NOTE PLG (プラグイン)パートに対しては設定できません。

LowFreq (ローフリケンシー)	低音域の中心周波数を決めます。 **設定値:** 50.1 ～ 2.00k
LowGain (ローゲイン)	低音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 **設定値:** -32 ～ +32
MidFreq (ミッドフリケンシー)	中音域での中心周波数を決めます。 **設定値:** 139.7 ～ 10.1k
MidGain (ミッドゲイン)	中音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 **設定値:** -32 ～ +32
MidReso (ミッドレゾナンス)	中音域で設定された中心周波数帯域の、レゾナンスを設定します。 **設定値:** 0 ～ 31
HighFreq (ハイフリケンシー)	高音域の中心周波数を決めます。 **設定値:** 503.8 ～ 14.0k
HighGain (ハイゲイン)	高音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 **設定値:** -32 ～ +32

[F4] TONE (トーン)

各パートでのピッチや音色に関する設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定された値に対するオフセットになります。

[SF1] TUNE (チューン)	
NoteShift (ノートシフト)	各パートのピッチを半音単位で移調します。 **設定値:** -24 ～ 0 ～ +24
Detune (デチューン)	各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。 **設定値:** -12.8Hz ～ +12.7Hz
[SF2] FILTER (フィルター)	
Cutoff (カットオフ)	各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF (ローパスフィルター)とHPF (ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
Resonance (レゾナンス)	各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、各パートのボイスエレメントで設定されているレゾナンス効果を増減できます。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
FEGDepth (FEGデプス)	各パートでの、FEGのカットオフ周波数変化の量を設定します。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63 NOTE プラグインパートでは、FEG Depth (FEGデプス)の設定はありません。 NOTE フィルターのしくみについては、161ページをご参照ください。
[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)	各パートでのFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。 NOTE PLG (プラグイン)パートに対しては設定できません。

Attack (アタックタイム)	FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の各パラメーター値を、パート別に設定します。 FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)については、161ページをご参照ください。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
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)	
[SF4] AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	各パートでのAEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。
Attack (アタックタイム)	AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の各パラメーター値を、パート別に設定します。 Sustain (サステインレベル)は、PLG (プラグイン)パートでは設定できません。 AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)については、162ページをご参照ください。 **設定値:** -64 ～ 0 ～ +63
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)	

[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)

各パートで使用する音源パートが、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。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。
・4つのパートのオン/ オフ状況を比較しながら設定できる画面
・1つのパートの全パラメーターを設定する画面

設定値: 下記参照(*はPLGパートに対しては設定できません。)

CtrlChange (コントロールチェンジ)	コントロールチェンジメッセージ全般を指します。
PB (ピッチベンド)	ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージです。
MW (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メッセージです。
RB (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メッセージです。
ChAT (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メッセージ(アフタータッチ)です。
FC1 (フットコントローラー 1)*	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メッセージです。
FC2 (フットコントローラー 2)*	
Sus (サステイン)	別売のフットスイッチをSUSTAIN端子に取り付け、踏んだときに発生するMIDIメッセージ(サステイン)です。
FS (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、踏んだときに発生するMIDIメッセージです。
AS1 (アサイン1)*	[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押して両者のランプをオンにした場合の、ASSIGN1 (アサイン1)ノブ、ASSIGN2 (アサイン2)ノブを操作したときに発生するMIDIメッセージを指します。
AS2 (アサイン2)*	
BC (ブレスコントローラー)*	別売のブレスコントローラーをBREATH端子に取り付け、息を吹き込んだときに発生するMIDIメッセージです。
Exp (エクスプレッション)	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メッセージ(エクプレッション)です。

パフォーマンスジョブモード　[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [JOB]

パフォーマンスデータの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

NOTE パフォーマンスジョブ画面に表示されるオーディオパートのうち、オーディオパート1はA/D入力パートを指します。別売のAIEB2を取り付けた場合、オーディオパート2がAIEB2入力パートになります。別売のmLAN16Eを取り付けた場合、オーディオパート2～5がmLAN入力パートになります。

[F1] INIT (イニシャライズ)

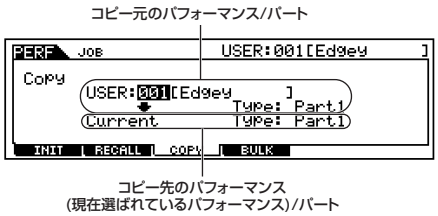
パフォーマンスの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全パフォーマンスデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているパフォーマンスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのパフォーマンスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類: All (すべてのデータ)、Common (コモン: すべてのパートに共通のデータ)、Part1～4 (パート1～4)、PLG1～3 (プラグインパート1～3)、Audio1～5 (オーディオパート1～5)

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるパフォーマンスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。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(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)



任意のパフォーマンス、または現在エディット中でストア(保存)していないパフォーマンス各パートのデータやエフェクトのデータなどを、現在エディット中のパフォーマンスの任意のパートにコピーします。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などに便利な機能です。

コピー元のパフォーマンス/パート	コピー元のパフォーマンスナンバーおよびパートを選びます。また、コピー元のパフォーマンスとしてCurrent(カレント=現在エディット中でストアしていないもの)も指定できます。 **Type (タイプ):** Part1～4 (パート1～4)、PartP1～P3 (プラグインパート1～3)、PartA1～A5 (オーディオパート1～5)
コピー先のパフォーマンス(現在選ばれているパフォーマンス)/パート	コピー先のパフォーマンスのパートを選びます。 **Type (タイプ):** Part1～4 (パート1～4)、PartP1～P3 (プラグインパート1～3)、PartA1～A5 (オーディオパート1～5)、Arp、Effect (Reverb、Chorus) NOTE ここでArp (アルペジオ)、Effect (エフェクト)を選ぶと、コピー元で選ばれているパートに割り当てられたボイスのアルペジオデータ、エフェクトデータがコピーされます。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているパフォーマンスのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。詳細は、185ページをご参照ください。

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。設定は、ユーティリティモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

パフォーマンスストアモード　[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [STORE]

エディットしたパフォーマンスを、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のユーザーバンクに保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(91ページ)をご参照ください。

ソングモード

■データ制作の流れ

ソングは下記3種類のデータで構成されます。

- MIDIシーケンスデータ(ソングレコードモード、エディットモード、ジョブモードで制作)
- セットアップデータ(ソングプレイモードで設定)
- ミキシングデータ(ソングミキシングモード/ミキシングエディットモードで設定し、ストアモードで確定させる音源設定)

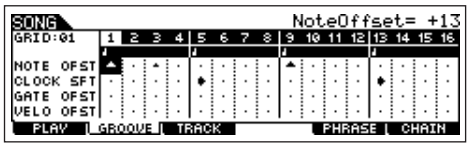
上記各モードでデータを制作したら、まずソングミキシングストアモードでソングミキシング設定をソングデータとして確定させます。
そのあと、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

♪NOTE ソング先頭での各トラックのノートイベント以外のデータ(ボイスナンバー、ボリューム、パン、エフェクトセンドレベルなど)は、MIDIシーケンスデータではなくソングミキシングデータとして扱われます。

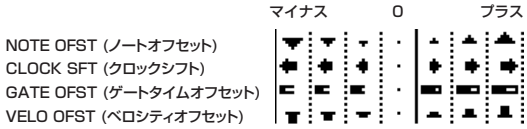
ソングデータ(MIDIシーケンスデータ、セットアップデータ、ミキシングデータ)は、DRAM (187ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。録音、エディット、ジョブ、ミキシング設定などによって作ったソングデータは、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)してください。保存(セーブ)方法は、132ページをご参照ください。

ソングプレイモード　[SONG] → ソング選択

[F1] PLAY (プレイ)	クイックガイド(55ページ)をご参照ください。
Loc1 (ロケーション1)、Loc2 (ロケーション2)	ロケーション機能(58ページ)を使ってジャンプできる、ジャンプ先の小節ナンバーです。
Trans (トランスポーズ)	ソング全トラックの再生音を、半音単位で移調します。 **設定値:** -36 ～ +36 ♪NOTE トランスポーズは、ドラムボイスに対してもかかります。ドラムボイスの再生データが入っているなど、トランスポーズをかけたくないトラックがある場合は、ソングミキシングエディットモード [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift (ノートシフト)パラメーターを、パート別に設定してください。
MEAS (メジャー =小節)	ソングの現在の小節ナンバーと拍を表示しています。 再生中は、再生に合わせて自動的に表示が切り替わります。[INFORMATION] ボタンを押して数値入力画面を呼び出すことにより、小節ナンバーをダイレクトに入力できます。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ～ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(105ページ)をご参照ください。
[F2] GROOVE (グリッドグルーブ)	



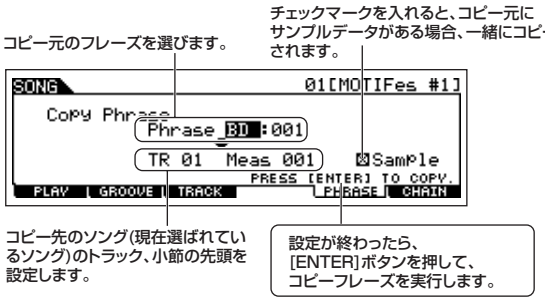
各グリッドの発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグルーブ感を演出します。グリッドとは、1小節を16分音符単位に16分割したもので、4つごとに2拍目、3拍目、4拍目を指します。



NOTE OFST (ノートオフセット)	指定したグリッドにある音符を、半音単位で上下します。 **設定値:** -99 ～ +99
CLOCK SFT (クロックシフト)	指定したグリッドにある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 ～ +120
GATE OFST (ゲートタイムオフセット)	指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。 **設定値:** -120 ～ +120
VELO OFST (ベロシティオフセット)	指定したグリッドにある音符のベロシティを増減します。 **設定値:** -127 ～ +127
[F3] TRACK (トラック)	
[SF1] CHANNEL (チャンネル)	内部音源/外部音源に対する、トラックごとの送信チャンネル/ポートを設定します。
OUT CH (アウトプットチャンネル)	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。 **設定値:** 1 ～16、off ♪NOTE ソングモードでは、鍵盤/ノブ/ホイール/リボンコントローラーなどの操作によって発生したMIDIメッセージは、選択中トラックのアウトプ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。

PORT (ポート)	各トラックの演奏データのMIDI送信チャンネルのポートを設定します。offに設定すると、そのトラックの演奏データはポート信号をともなわずにMIDI出力されます。なお、本体の内部音源でソング再生を鳴らす場合、プラグインパート1〜3(シングルパートプラグインボード装着時)およびマルチプラグインパート17〜32 (PLG100-XG装着時)が割り当てられているトラックのみ、ポート設定が有効です。内部音源パート1〜16が割り当てられたトラックはポート番号=1で固定です。 **設定値:** off、1〜3 NOTE ポートメッセージは、USB TO HOST端子からのみ、出力できます。MIDI OUT端子からは出力されません。ポートナンバーを設定したトラックの演奏データをMIDI OUT端子から出力させても、ポートメッセージは出力されません。
[SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)	
INT SW (インターナルスイッチ)	各トラックの再生音を、本体内部音源に送信するかどうか設定します。 **設定値:** on、off
EXT SW (エクスターナルスイッチ)	各トラックの再生音を、外部音源にMIDI出力するかどうか設定します。 **設定値:** on、off
[SF3] TR LOOP (トラックループ)	ループ再生を行なうか(on)、行なわないか(off)を設定します。トラックに録音されているシーケンスデータを、パターン再生のように繰り返したい場合、オンに設定します。詳細は、238ページをご参照ください。 **設定値:** off、on

[F5] PHRASE (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できます。パターントラックにパッチ機能(241ページ)で割り当てられていないプリセットフレーズも、同様にソングのトラックにコピーできます。詳細は、クイックガイド(113ページ)をご参照ください。

[F6] CHAIN (チェーン)

ソングチェーンとは、複数のソングをつなげで再生する機能です。詳細は、クイックガイド(59ページ)をご参照ください。

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。その後、[▶] (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。

ソングレコードモード　[SONG] → ソング選択 → [●] (レコード)

録音待機モード

[F1] SETUP (セットアップ)

Type (タイプ)	録音方式を選択します。各方式については、「MOTIF ESのしくみ」(168ページ)をご参照ください。 **設定値:** RecTrack=1〜16の場合 .... replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)、step (ステップ) RecTrack=tempoの場合 .... replace (リプレース)、punch (パンチ)、step (ステップ) RecTrack=sceneの場合 ..... replace (リプレース)、punch (パンチ) RecTrack=multiの場合 ..... replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ) NOTE punch (パンチ)を選択した場合は、「パンチイン小節: 拍」と「パンチアウト小節: 拍」が追加で表示され、設定することができます。[SF1] COPYLOC (コピーロケーション)ボタンを押すと、パンチイン=Loc1の小節、パンチアウト=Loc2の小節が、ワンタッチで設定されます。 NOTE step (ステップ)を選択した場合は、さらに入力イベントを設定します。
Quantize (クオンタイズ)	レコーディングタイプにstep (ステップ)以外を選んだ場合、つまりリアルタイム録音の場合に、表示されるパラメーターです。演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえた上で録音します。 [INFORMATION]ボタンを押して音符選択画面を呼び出した上で設定することも可能です。詳細は、49ページをご参照ください。 **設定値:** off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (4分3連音符)、240 (8分音符)、320 (2分3連音符)、480 (4分音符)

Event (イベント)	レコーディングタイプにstep (ステップ)を選んだ場合にだけ、表示されるパラメーターです。ステップ録音で入力するイベントを設定します。 **設定値:** note (ノート)、p.bend (ピッチベンド)、CC#000～#119 (コントロールチェンジ)
RecTrack (レコーディングトラック)	録音トラックを選択します。[F6]ボタンで16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを選びます。 **設定値:** tempo (テンポ)、scene (シーン)、1～16、multi (マルチトラック録音)
♩ (テンポ)	ソングのテンポを設定します。 **設定値:** 001.0 ～300.0
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F2] VOICE (ボイス)

録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。

Voice (ボイス)	録音トラックで使うボイスを選択します。ここにカーソルがある場合は、BANK、GROUP、NUMBERボタンやカテゴリーサーチ機能を使ってボイスを選ぶことができます(62ページ)。また、サンプリングで作成されたサンプルボイスを選ぶこともできます。
Volume (ボリューム)	録音トラックの音量(ボリューム)を設定します。 **設定値:** 0 ～127
Pan (パン)	録音トラックのパン(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)
InsEF (インサーションエフェクトパートスイッチ)	録音トラックのサウンドに対して、インサーションエフェクトを通す(on)か、通さない(off)かの設定をします。 **設定値:** on、off
♩ (テンポ)	ソングのテンポを設定します。 **設定値:** 001.0 ～300.0
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F3] ARP (アルペジオ)

録音トラックでの、アルペジオに関する設定を行ないます。

Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリー)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリーを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリー内の通し番号です。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
VelLimit (ベロシティリミット)	アルペジオが鳴るベロシティの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 **設定値:** 最低値、最高値それぞれに1～127
Hold (ホールド)	ホールドとは、一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のon/offを設定します。 **設定値:** sync-off、off、on NOTE 「sync-off」については、191ページをご参照ください。
PartSw (パートスイッチ)	音源パートでのアルペジオ再生オン/オフを設定します。 **設定値:** off、on
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。[F1] SETUP (セットアップ)画面のMeas (メジャー)と連動しています。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ～ [SF5] ARP1 (アルペジオ5)	[SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、123ページをご参照ください。

[F4] RECARP (レコードアルペジオ)

RecArp (レコードアルペジオ)	録音中に再生されたアルペジオを、ソングに録音するかどうかを設定します。on (オン)に設定すると、録音されます。 **設定値:** off、on
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	録音中に再生されたアルペジオを、MIDI出力するかどうかを設定します。on (オン)に設定すると、MIDI出力されます。 **設定値:** off、on
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	録音中に再生されたアルペジオを、MIDI出力するときのMIDIチャンネルを設定します。 **設定値:** 1～16、kbdCh

[F5] CLICK (クリック)

[F5]ボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

[F6] ALL TR (オールトラック)/1TR (1トラック)

[F6]ボタンで、16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを切り替えます。

録音中

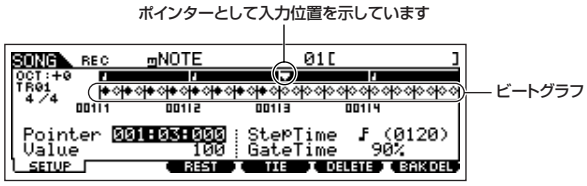
[SONG] → ソング選択 → [●] (レコード) → [▶] (プレイ)

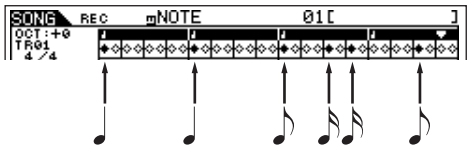
リアルタイム録音	クイックガイド(118ページ)をご参照ください。

ステップ録音	

操作手順例を238ページで説明していますので、ご参照ください。

[F1] SETUP (セットアップ)





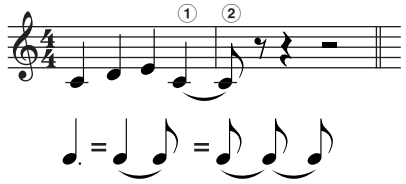
ビートグラフ	ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。4/4拍子の場合、1ページに4拍分の画面が表示され、1拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。ビートグラフ上の1つの◇は32分音符の長さを表します。したがって8個の◇で4分音符、32個の◇で全音符の長さになります。 たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りが「♩♩♬♩♫」の場合は、上図のように表示されます。
Pointer (ポインター)	音符やデータの入力位置を設定します。ビートグラフ上では、三角形の表示がポインターとして入力位置を示しています。[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンまたはデータダイアルでポインターを移動させます。
Value (バリュー)	入力イベント([F1] SETUP → Eventで指定)のデータを設定します。たとえば、入力イベントとしてnote (ノート)を選んだ場合はベロシティ値の設定となります。 **設定値:** **入力イベント=note (ノート)の場合:** 1～127、kbd、rnd1～rnd4 **入力イベント=p.bend (ピッチベンド)の場合**: -8192～+8191 **入力イベント=CC(コントロールチェンジ# 001～119)の場合:** 000～127 **入力イベント=tempo (テンポ)の場合 (RecTrack=tempoの場合):** 001～300 NOTE 入力イベントとしてnote (ノート)を選んだ場合、1～127のほかにkbd、rnd1～rnd4が設定できます。kbd (キーボード)に設定した場合は、押鍵したときのベロシティが録音されます。rnd1～rnd4 (ランダム1～4)に設定した場合、ノートを入力(押鍵)するたびに、そのベロシティ値がランダムに変わります。
StepTime (ステップタイム)	1つの音を入力したときに進むポインタのステップ値を設定します。 [INFORMATION]ボタンを押して音符選択画面を呼び出した上で設定することも可能です。 **設定値:** 0001～0059、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、2分音符、全音符
GateTime (ゲートタイム)	ゲートタイムとは、実際に音が鳴っている時間を意味する用語です。同じ4分音符を演奏する場合でも、スタッカートとスラーでは音が鳴っている時間が違います。ここでゲートタイム値を設定することにより、スタッカートやスラーの表現が可能になります。ゲートタイムは、ステップタイムに対する%で設定します。 **設定値:** 1%～200%

[F3] REST (休符)

[F3]ボタンを押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

NOTE MIDIシーケンサーでは、休符を示すデータはありません。休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動していることを指します。

[F4] TIE (タイ)



[F4]ボタンを押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。

たとえば左記の楽譜では、①音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、ステップタイムを8分音符に変えて[F4]ボタンを押すと、②の音が入力されます。

付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点4分音符は、ステップタイムを8分音符にして音を入力してから、その直後に[F4]を2回押します。

NOTE ノートイベント以外のイベントを入力している場合、このメニューは表示されません。

[F5] DELETE (デリート)

ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。

[F6] BAK DEL (バックデリート)

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符をすべて削除します。

NOTE 間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに[F6]を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

ソングエディットモード　[SONG] → ソング選択 → [EDIT]

ソングエディットモードでは、録音したソングを、イベント単位でエディット(編集)できます。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。

[F1] CHANGE (チェンジ)

現在選択されているソングトラックのイベントリストが表示されます。操作説明は124ページをご参照ください。

[F2] VIEW FLT (ビューフィルター)

CHANGE (イベントリスト)画面に表示するイベントを選択します。たとえば、ノートイベントだけをエディットしたい場合、NOTE (ノート)だけにチェックマークを入れておけば、イベントリスト画面([F1]ボタンで呼び出されるCHANGE画面)にはノート以外のイベントが表示されません。

設定値: Note (ノート)、PitchBend (ピッチベンド)、ProgramChange (プログラムチェンジ)、ControlChange (コントロールチェンジ)、Ch. AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)、Poly AfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)、RPN (レジスタードパラメーターナンバー)、NRPN (ノンレジスタードパラメーターナンバー)、Exclusive (エクスクルーシブ)

[F5] CLR ALL (クリアオール)	このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオフになります。
[F6] SET ALL (セットオール)	このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオンになります。

[F4] TR SEL (トラックセレクト)

このボタンを押すことで、1〜16トラック、SCN (シーン)トラック、TMP (テンポ)トラックが交互に切り替わります。

[F5] INSERT (インサート)

[F1] CHANGE (イベントリスト)画面上で、新しくイベントを挿入したい場所にカーソルを置いた上で、このボタンを押します。インサートできるイベントタイプ(EVENT TYPE)、つまりソングで扱えるイベントタイプは以下のとおりです。

Note (ノート)	音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。
▶ NOTE (ノートネーム)	ノートネームを指定します。 **設定値:** C -2 〜G8
▶ GATE (ゲートタイム)	鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、ビート:クロックで示したものです。 **設定値:** 000 : 001 〜 999 : 479 NOTE クロックの分解能は、4分音符1拍あたり480クロックです。
▶ VELO (ベロシティ)	鍵盤を弾く強さを示します。 **設定値:** 001 〜127
PitchBend (ピッチベンド)	発音中のボイスのピッチを連続的に変化させるイベントで、ピッチベンドホイールを操作することで出力されます。
▶ DATA (データ)	ピッチベンドホイールの操作を数値で表わします。 **設定値:** -8192 〜 +8191
ProgramChange (プログラムチェンジ)	ボイスを選択するイベントです。
▶ BANK (バンク)	ボイスバンクを選択します。MSB、LSBから構成されています。 **設定値:** MSB、LSBそれぞれに000〜127、＊＊＊ NOTE バンクセレクトMSB/LSBは、本来、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、ボイスの選択には、この3つのイベントをセットで入力することが必要ですので、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。
▶ PC NO (プログラムチェンジナンバー)	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。 **設定値:** 000 〜127 NOTE ボイスバンク/ナンバーについては、別冊データリストのボイスリストをご参照ください。
Control Change (コントロールチェンジ)	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、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、ノブなど)を操作すると出力されます。

▶ CTRL NO (コントロールナンバー)	パラメーターの種類を表します。 **設定値:** 000 ～127 NOTE 各コントロールナンバーに割り当てられている機能については、182ページをご参照ください。
▶ DATA (データ)	182ページをご参照ください。 **設定値:** 000 ～127
Ch.AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)	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。
▶ DATA (データ)	鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。 **設定値:** 000 ～127
PolyAfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)	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。
▶ NOTE (ノート)	アフタータッチをかける鍵盤を指定します。 **設定値:** C -2 ～G8
▶ DATA (データ)	鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。 **設定値:** 000 ～127
RPN (レジスタード パラメーターナンバー)	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。ピッチベンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。
▶ MSB-LSB	183ページをご参照ください。 **設定値:** MSB、LSBそれぞれに000 ～127
▶ DATA (データエントリー MSB、LSB)	182ページをご参照ください。 **設定値:** MSB、LSBそれぞれに000 ～127、＊＊＊
NOTE レジスタードパラメーターナンバー (RPN)は、本来、RPNMSB (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。ここでは、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。	
NRPN (ノンレジスタード パラメーターナンバー)	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。フィルターやEGを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDIを通して音色をエディットする際に使われます。
▶ MSB-LSB	183ページをご参照ください。 **設定値:** MSB、LSBそれぞれに000 ～127
▶ DATA (データエントリー MSB、LSB)	182ページをご参照ください。 **設定値:** MSB、LSBそれぞれに000 ～127、＊＊＊
NOTE ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN)は、本来、NRPN MSB (99)、NRPN LSB (98)、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。ここでは、これら3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。	
Exclusive (システムエクスクルーシブ)	機器固有の設定データをやり取りするためのMIDI情報のことです。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。
▶ DATA (HEX)	184ページをご参照ください。 **設定値:** 16進数で00 ～7F、F7

ソングジョブモード　[SONG] → ソング選択 → [JOB]

ソングのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

[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、Undoで取り消した操作を再び実行します。

サンプルボイス、ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー /リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)

NOTE ノートデータに関するジョブでは、ジョブに対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を必ず指定するようにしてください。

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る機能です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
Quantize (クオンタイズ分解能)	クオンタイズを行なうときの修正の基準となる音符を設定します。 **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、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符
Strength (ストレングス)	クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。 **設定値:** 000% ～ 100%
SwingRate (スイングレート)	クオンタイズ分解能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、リズムにスイング感を出します。たとえばクオンタイズ分解能が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拍目にあたるデータを移動します。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データを移動します。クオンタイズ分解能が、8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、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。 **設定値:** Quantize (クオンタイズ分解能)の設定により範囲が変わります。下記参照。 **クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合**: 50%～75% クオンタイズ分解能の音符2つ分の長さを100%とします。50%で裏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。75%で符点の位置となります。 **クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合**: 66%～83% クオンタイズ分解能の音符3つ分の長さを100%とします。66%でジャストタイミング(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。83%で6連音符の位置となります。 **クオンタイズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合**: 50%～66% クオンタイズ分解能の音符のうち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 クオンタイズストレングスの設定が100% 以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータも一緒にずれます。
GateTime (ゲートタイム)	クオンタイズ分解能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(音符の実際の発音時間)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。100%で元のゲートタイムのまま。ゲートタイムが0以下になる場合は最終的に1にします。 **設定値:** 000% ～ 200%
02: Modify Velocity (モディファイベロシティ)	指定範囲の音符の発音の強さ(ベロシティ)を変更します。ベロシティは以下の計算式で変更されます。 **変更後のベロシティ＝元のベロシティ×レート＋オフセット** ベロシティが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。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を指定します。
SetAll (セットオール)	指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にします。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、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。 **設定値:** off (0)、001 ～ 127
Rate (レート)	元のベロシティをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティのままです。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** 000% ～ 200%、＊＊＊
Offset (オフセット)	元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でベロシティは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティのままです。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** -127 ～ +127、＊＊＊
03: Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	指定範囲の音符の発音の時間(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＋オフセット** ゲートタイムが 0 以下になる場合は1に設定されます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
SetAll (セットオール)	指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。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、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。 NOTE off (0)、0001 ～ 9999

Rate (レート)	元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%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。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** 000% ～ 200%、＊＊＊
Offset (オフセット)	元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(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。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** -9999 ～ +9999、＊＊＊
04: Crescendo (クレッシェンド)	指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)する設定です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
VelocityRange (ベロシティレンジ)	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、始点のベロシティを基準値として、終点の直前のベロシティが「元の値+レンジ」になるように段階的にベロシティの値を増減します。ベロシティの値が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音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(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
05: Transpose (トランスポーズ)	指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
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。[INFORMATION]ボタンをおしながら鍵盤を押すことでも設定できます(53ページ)。 **設定値:** C -2 ～ G8
Transpose (トランスポーズ)	ノートデータ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)	指定範囲のノートイベントのピッチがなめ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。なめらかにピッチが移動するギターのスライドやチョーキングなどを入力する際に便利です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
GlideTime (グライドタイム)	グライドに要する時間を設定します。値が大きいほどなめらかに変化します。 **設定値:** 000 ～ 100
PBRange (ピッチベンドレンジ)	ピッチベンドの変化幅を設定します。 **設定値:** 01 ～ 24
07: Create Roll (クリエートロール)	指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。ティンパニやスネアなどの打楽器を連打させたい場合に使うと便利です。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。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
StartStep (スタートステップ) EndStep (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。StartStep (スタートステップ)は指定した範囲の最初の時点でのクロック、EndStep (エンドステップ)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細かさを変化させることができます。 **設定値:** **StartStep**: 001 ～ 999、**EndStep**: 001 ～ 999
Note (ノート)	ロールをさせるノートを設定します。[INFORMATION]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(53ページ)。 **設定値:** C -2 ～ G8
StartVelo (スタートベロシティ) EndVelo (エンドベロシティ)	ベロシティを設定して、ロールをたたく強さを設定します。StartVelo (スタートベロシティ)は指定した範囲の最初の時点でのベロシティ、EndVelo (エンドベロシティ)は指定した範囲の最後の時点でのベロシティです。 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:** **StartVelo:** 001 ～ 127、**EndVelo:** 001 ～ 127
08: Sort Chord (ソートコード)	指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音の高い(低い)順に並び替えます。ここでいう並び替えとは、ソングエディットのイベントリスト画面(124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。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
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実現します。 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実現します。 up&down (アップ&ダウン).....グリッドで設定した音符の、表の拍(奇数拍)はup、裏の拍(偶数拍)はdownになります。 down&up (ダウン&アップ).....グリッドで設定した音符の、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)。
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。 **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
09: Separate Chord (セパレートコード)	指定した範囲で、同タイミングで入力されて和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で1音ずつずらします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストロークやアップストロークの際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
Clock (クロック)	和音を1 音ずつずらして並べる際の、音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。 **設定値:** 000 ～ 999 NOTE 4分音符1拍=480クロックです NOTE セパレートコードされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を超えるような設定はできません。

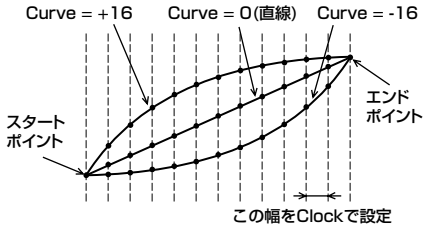
[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

NOTE イベントに関するジョブでは、ジョブの対象となるトラックと範囲(小節:ビート:クロック)を必ず指定するようにしてください。なお、指定できるトラックはジョブによって違います。

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移動します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
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:** 000:0:000 ～ 999:3:479
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は前に移動、 Delayは後ろに移動になります。 **設定値:** Advance、Delay
02: Copy Event (コピーイベント)	コピー元のトラックおよび範囲 SONG JOB 01[ ] EVENT JOB 02:Copy Event TR01 001:1:000 - 999:1:000 TR01 001:1:000 NumberOfTimes x01 UNDO NOTE EVENT MEAS TRACK SONG コピー先のトラックおよび先頭小節 指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。 コピー元のトラック(01～16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)、コピー先のトラック(01～16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と先頭位置(小節 : ビート : クロック)、および NumberOfTimes (コピー回数)を指定してからジョブを実行します。
NumberOfTimes (コピー回数)	何回コピーするかを指定します。 **設定値:** x01 ～ x99

! 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。

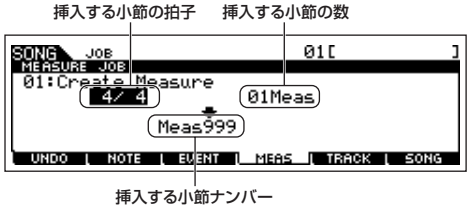
03: Erase Event (イレースイベント)	指定した範囲のイベントを消去して休符にします。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	消去するイベントの種類を設定します。Allに設定すると、すべてのイベントが消去されます。コントロールチェンジについては、コントロールナンバーを設定できます。 **設定値:** トラック01～16の場合 ..... Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、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)、EXC (システムエクスクルーシブ)、All (オール) テンポトラックの場合 ..... TMP (テンポ) シーントラックの場合 ..... SceneMemory (シーン切替の情報)、TrackMute (トラックミュート設定切替の情報) * さらに、CC No. (コントロールチェンジナンバー)を指定できます。 NOTE サンプルボイスを使用しているトラックに対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが消去されるためにサンプルボイスが発音しなくなりますが、サンプルボイス自体が消去されるわけではありません。

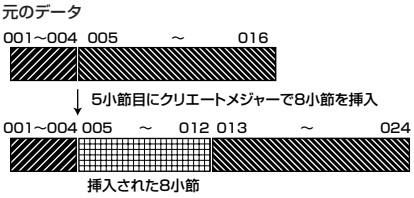
04: Extract Event (エクストラクトイベント)	指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	移動元のトラック(01～16)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	エクストラクトする(取り出す)イベントの種類を設定します。Note (ノート)とCC (コントロールチェンジ)については、さらに特定の値(ノートナンバー、コントロールチェンジナンバー)を設定できます。 **設定値:** Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、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)、EXC (システムエクスクルーシブ)
→ TR (トラック)	移動先のトラック(01～16)を指定します。
05: Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)	指定範囲に、ピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (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:** PB(ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT(チャンネルアフタータッチ)、EXC(システムエクスクルーシブ)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールチェンジナンバー)を指定できます。
Data (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:** EventType=PBの場合: -8192 ～ +8191、EventType=TMPの場合: 1.0 ～ 300.0、EventType=その他の場合: 0 ～ 127
Clock (クロック)	作成するデータの間隔を設定します。 **設定値:** 001 ～ 999
Curve (カーブ)	コンティニュアスデータの変化カーブを設定します。 カーブ形状は右図をご覧ください。 **設定値:** -16 ～ +16 
NumberOfTimes (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、クリエートタイムを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、ボリューム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:** x01 ～ x99
06: Thin Out (シンアウト)	指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック (01～16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (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。 **設定値:** PB (ピッチベンド)、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)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールチェンジナンバー)を指定できます。 **Note** 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。
07: Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	指定した範囲にある、ピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチ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+オフセット** 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。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (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:** PB (ピッチベンド)、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)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールチェンジナンバー)を指定できます。
SetAll (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、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。 **設定値:** off、000 ～ 127 (ピッチベンドは-8192 ～+8191、テンポは0.1 ～ 300.0)

Rate (レート)	元のデータの値をどのくらい変更するかを%で設定します。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** 000% ～ 200%、＊＊＊
Offset (オフセット)	元のデータの値にどのくらいの値を加える(減らす)かを設定します。セットオールがoff以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。 **設定値:** -127 ～ +127(ピッチベンドは-8192 ～+8191、テンポは-275～+275)、＊＊＊
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。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張/圧縮されます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01～16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
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 このジョブで伸張/圧縮されるのはMIDIデータだけです。サンプルボイスは伸張/圧縮されません。ただしslice+seqでサンプリングされたデータについては、このジョブによって発音用のノートデータの発音タイミング、ステップタイム、ゲートタイムが変更されることで、伸張/圧縮されたように演奏されます。その場合にも、サンプルボイス自体は変更されません。

[F4] MEAS (小節に関するジョブ)

01: Create Measure (クリエートメジャー)	空白の小節を指定した位置に挿入します。



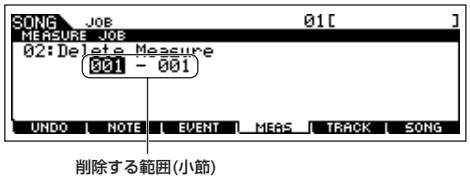


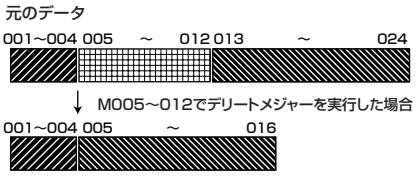
挿入する小節の拍子	ここでの設定により、ソングの元の拍子が変わるわけではありませんので、変拍子の小節を挿入できます。 **設定値:** 1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4
挿入する小節ナンバー	空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー (小節)で指定します。 **設定値:** 001 ～ 999
挿入する小節の数	挿入する空白小節の小節数を設定します。 **設定値:** 01 ～ 99

♪NOTE 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。

♪NOTE 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、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。

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。





削除する範囲(小節)	**設定値:** 開始小節、終了小節それぞれ001 ～ 999 ♪NOTE サンプルボイスを使用している小節範囲を削除すると、サンプルボイスは発音しなくなりますが、サンプルボイス自体が削除されるわけではありません

[F5] TRACK (トラックに関するジョブ)

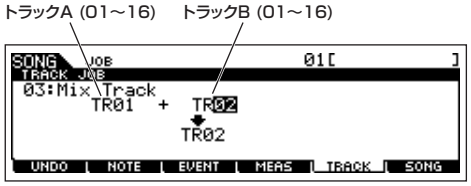
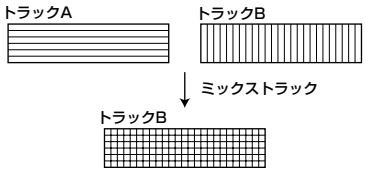
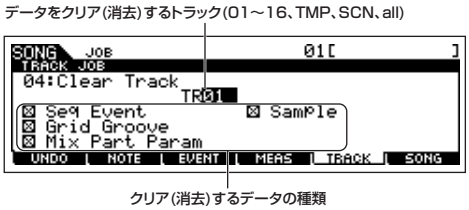
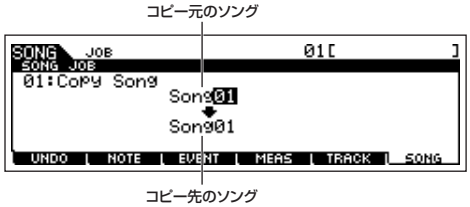
01: Copy Track (コピートラック)	指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

❗ 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。

❗ 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。

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:** Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)、Sample (サンプルボイス)

♪NOTE コピー先のソング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」(256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。

02: Exchange Track (エクスチェンジトラック)	 現在選択しているソングの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換を行ないます。
エクスチェンジ(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:** Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグルーブ設定)、Mix Part Param (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)	トラックAとトラックBのすべてのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。  
データをミックスする2つのトラックA、B	**設定値:** 01 ～16 ♪NOTE 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)	 指定したトラックのデータをクリア(消去)します。 ! 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。
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:** Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグルーブ設定)、Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)、Sample (サンプルボイス)
05: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	グリッドグルーブでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。
TR (トラック)	このジョブを実行するトラックを指定します。 **設定値:** 01～16、all (全トラック)
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、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1～8に割り当てます。
TR (トラック)	このジョブを実行するトラックを指定します。 **設定値:** 01～16
07: Put Track To Arp (プットトラック トゥ アルペジオ)	指定したトラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、クイックガイド(130ページ)をご参照ください。
[F6] SONG (ソング全体に関するジョブ)	
01: Copy Song (コピーソング)	 指定したソングを別のソングにコピーします。サンプルボイス、ミキシングボイスのデータもコピーされます。 ! 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 パターン)		指定したソングを分割し、パターンへコピーします。コピーは16トラック分まとめて行なわれます。 ! コピー先のパターン、セクションにあったデータは、上書きされて消えしまいます。
Copy Sample (コピーサンプル)	ここにチェックマークを入れると、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、スプリット先のパターンのサンプルボイスにコピーし、スプリット先のパターンの各トラック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。	
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)をクリア(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。	
04: Song Name (ソングネーム)	現在選択しているソングに名前を付けます。ネーミング機能については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。	

ソングミキシングモード　[SONG] → ソング選択 → [MIXING]

本体音源各パートの設定(ミキシング)を、ソングごとに行なうモードです。
[F6]ボタンを押すことにより、内蔵ボイスが割り当てられるパート1～16の設定画面、プラグインボードPLG100-XGのボイスが割り当てられるマルチプラグインパート17～32の設定画面、シングルパートプラグインボードのボイスが割り当てられるPLG1～3パートの設定画面、を順に切り替えます。
なお、ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

! ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、ソングデータ自体はDRAM (187ページ)にあるため、さらにスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、104ページをご参照ください。

[F1] VOL/PAN (ボリューム/パン)

ソング各パートのパン、ボリュームを設定します。
NOTE 各パートの選び方は、カーソルを移動させるか、ソングトラックの選び方(58ページ)と同じ方法を使ってください。

PAN (パン)	各パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節できます。 **設定値:** L63(左端) ～ C(センター) ～ R63(右端)
VOLUME (ボリューム)	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 **設定値:** 0 ～ 127 NOTE コントロールスライダーを使うことでも、ボリュームを調節できます。130ページをご参照ください。

[F2] VOICE (ボイス)

ソング各パートのボイスを設定します。サンプルボイス、ミキシングも選択できます。
NOTE 各パートの選び方は、カーソルを移動させるか、ソングトラックの選び方(58ページ)と同じ方法を使ってください。
NOTE マルチプラグインパート17～32 (PLG100-XG装着時)のボイス、サンプルボイス、ミキシングボイス以外については、カテゴリーサーチ機能を使ったボイス選択ができます。

[F3] EFFECT (エフェクト)

ソングミキシングモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、ソングミキシングエディットモードのエフェクト設定画面([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT)が呼び出されます。この画面で、現時選択されているソングのエフェクト設定をします。詳細は、235ページをご参照ください。

[F4] EF SEND (エフェクトセンド)

ソング各パートの、システムエフェクトへのセンドレベル(REV SEND、CHO SEND)、インサーションエフェクトのドライレベル(DRY LVL)を設定します。
NOTE ソングモードでのエフェクト接続については、180ページをご参照ください。

[F5] VCE ED (ミキシングボイスエディット)

ソングミキシングモードで[F5] VCE EDボタンを押すと、ミキシングボイスエディットモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。詳細は、105ページをご参照ください。
内蔵音源のノーマルボイスについてのみ、ソング/パターンモード用のボイス(ミキシングボイス)として編集(エディット)ができます。詳細は、「ミキシングボイスモード」(249ページ)をご参照ください。

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16
ミキシング設定をしたいパートの画面を切り替えます。1-16パートは内蔵音源パート、17-32はマルチプラグインパート(マルチパートプラグインボードPLG100-XG装着時のみ)、PLG1-3パートはプラグインパート(シングルパートプラグインボード装着時のみ)のミキシングを設定します。 NOTE マルチプラグインパート17-32のミキシングエディットはソングごとの設定ではなく、システム設定となります。 NOTE さらに細かいミキシングをしたい場合は、[EDIT]ボタンを押して、ソングミキシングエディットモードに入ります。

ソングミキシングエディットモード　[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT]

本体音源各パートの設定(ミキシング)をソングごとに行なうモードで、ソングミキシングモードよりもさらに細かく本格的なエディットができます。
なお、ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

! ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、ソングデータ自体はDRAM (187ページ)にあるため、さらにスマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、104ページをご参照ください。

コモンエディット　[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

ソングを鳴らす音源全パートに共通したパラメーターを編集(エディット)します。

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

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] MEQ OFS (マスターEQオフセット)	ソングミキシングコモンエディットのMEQ画面(下記参照)で、ソング全体に対するマスター EQ (イコライザー)を設定できます。ここでは、そのEQ設定値に対するオフセット値を設定します。 -64 〜 +63
[SF5] OTHER (その他の設定)	
KnobAssign (ノブアサイン)	ソングが選択されたときに、パネルの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタン群のどのランプを点灯させるか、ソングごとに設定できます。 NOTE pan、tone、assign、partEQ、MEF、arpFx
AssignA、AssignB、Assign1、Assign2	ソングが選択されたときに呼び出される、Assignに設定されているノブのコントロール値を、設定します。 **設定値:** 各ノブそれぞれに　-64 〜 0 〜 +63
[F2] MEQ/MEF (マスター EQ/マスターエフェクト)	
[SF1] MEQ (マスターイコライザー)	ソング再生サウンドの音質を補正するマスターイコライザー (178ページ)に関する設定を行ないます。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ます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(214ページ)と同じです。
[SF2] MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクト(177ページ)に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(214ページ)と同じです。
[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	アルペジオのタイプなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターです。 各パラメーターについては、ボイスエディットモードのコモンエディット(191ページ)と同じです。ただしテンポについては、ソングで設定されているテンポに従いますので、ここでは設定できません。
[SF2] LIMIT (リミット)	ボイスエディットモードのコモンエディット(191ページ)と同じです。
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	ボイスエディットモードのコモンエディット(192ページ)と同じです。
[SF4] OUT CH (アウトプットチャンネル)	パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(214ページ)と同じです。
[F4] CTL ASN (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、MIDIのコントロールチェンジナンバーをソングごとに割り当てて使用できます。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(214ページ)と同じです。	

[F5] AUDIO IN
オーディオ入力音パートに関する設定です。詳細は、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(215ページ)と同じです。

[F6] EFFECT (エフェクト)	
NOTE ソングモードでのエフェクト接続については、180ページをご参照ください。	
[SF1] CONNECT (接続)	エフェクトの接続に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(215ページ)と同じです。
[SF2] INS SW (インサーションスイッチ)	どのパートにインサーションエフェクトをかけるかを、オン/オフで設定します。同時に8パートまで on (オン)に設定できます。
[SF3] PLG EF (プラグインエフェクト)	エフェクトプラグインボードPLG100-VHを装着した場合の、インサーションエフェクトに関するパラメーター設定です。設定できるパラメーターについては、エフェクトプラグインボードPLG100-VHの取扱説明書をご参照ください。
[SF4] REVERB (リバーブ) **[SF5] CHORUS (コーラス)**	選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。

パートエディット

[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択

ソングを鳴らす音源各パートのパラメーターを編集(エディット)します。[F6]ボタンを押すことにより、内蔵ボイスが割り当てられるパート1～16の設定画面、プラグインボードPLG100-XGのボイスが割り当てられるマルチプラグインパート17～32の設定画面、シングルパートプラグインボードのボイスが割り当てられるPLG1～3パートの設定画面、を順に切り替えます。

NOTE マルチプラグインパート17 ～ 32のミキシングエディットはソングごとの設定ではなく、64ソング共通の設定となります。

[F1] VOICE (ボイス)	
[SF1] VOICE (ボイス)	ソング各パートのボイスを設定します。詳細は、102ページをご参照ください。 NOTE マルチプラグインパート17から32 (PLG100-XG装着時)のボイス、ミキシングボイス、サンプルボイス以外については、クイックガイド(102ページ)で説明した方法でボイス選択ができます。
[SF2] MODE (プレイモード)	
Mono/Poly (モノ/ポリ)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 **設定値:** mono、poly NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。
ArpSwitch (アルペジオスイッチ)	ソング各パートで、アルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 **設定値:** off、on NOTE アルペジオスイッチをオンにできるパートは1つだけです。複数パートを同時にオンに設定できません。 NOTE マルチプラグインパート17～32では、ArpSwitch (アルペジオスイッチ)設定はありません。
ReceiveCh (レシーブチャンネル)	レシーブ(受信)チャンネルを設定します。音源には、さまざまなチャンネルのMIDIデータが流れてくるわけですが、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、鳴らすことになります。 **設定値:** 01 ～ 16、off
[SF3] LIMIT (リミット)	ソング各パートの発音域とベロシティ範囲を設定します。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(216ページ)と同じです。
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ソング各パートでの、ポルタメントに関する設定をします。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(216ページ)と同じです。 NOTE マルチプラグインパート17～32およびプラグインパート1～3では、Mode (モード)の設定はありません。
[SF5] OTHER (その他)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(217ページ)と同じです。 NOTE マルチプラグインパート17～32およびプラグインパート1～3では、PB (ピッチベンド) Upper、LowerではなくPB (ピッチベンド) Rangeの設定になります。164ページをご参照ください。
[F2] OUTPUT (アウトプット)	
[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(217ページ)と同じです。 NOTE マルチプラグインパート17～32およびプラグインパート1～3では、VoiceELPan (ボイスエレメントパン)の設定はありません。
[SF2] EF SEND (エフェクトセンド)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(217ページ)と同じです。
[SF3] SELECT (セレクト)	各パートの信号を、リアパネルのどの端子から出力させるかを、設定します。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(218ページ)と同じです。
[F3] EQ (イコライザー)	
パート別イコライザーに関する設定です。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(218ページ)と同じです。	

[F4] TONE (トーン)	
[SF1] TUNE (チューン)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(218ページ)と同じです。
[SF2] FILTER (フィルター)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(218ページ)と同じです。 ♪NOTE マルチプラグインパート17～ 32およびプラグインパート1～3では、FEGDepth (FEGデプス)の設定はありません。
[SF3] FEG (フィルター EG)	各パートでのFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定(198ページ)された値に対するオフセットになります。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(218ページ)と同じです。 ♪NOTE マルチプラグインパート17～32、プラグインパート1～3、およびドラムボイスが選ばれているパートでは、FEGの設定はありません。
[SF4] AEG (アンプリチュードEG)	各パートでのAEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定(200ページ)された値に対するオフセットになります。 各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(219ページ)と同じです。 ♪NOTE マルチプラグインパート17～32、プラグインパート1～3、およびドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain (サステインレベル)の設定はありません。 ♪NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Release (リリースタイム)の設定はありません。

[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)

音源各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどのMIDIメッセージを、受信するか(on)/しないか(off)、設定します。
[SF5]ボタンを押して、下記2種類の画面を交互に切り替えられます。これら2 種類の画面設定は連動しており、どちらの画面で設定しても結果は同じです。設定のしやすい画面を選んでください。

4つのパートのオン/オフ状況を比較しながら設定できる画面
この画面では全部のパートを表示できないので、エディットしたいパートのナンバーボタンを押すことで、そのパートの画面に自動的に切り替えます。また、この画面では全部のパラメーターを表示できないので、カーソルボタンで画面をスクロールさせることで、他のパラメーター設定の表示に切り替えます。
1つのパートの全パラメーターを表示させた画面
他のパートのパラメーター画面に切り替えたい場合は、[TRACK SELECT]ボタンのランプを点灯させた上で、[1]～[16]ボタンを押します。

ソングミキシングジョブモード　[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [JOB]

ソングミキシングの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

♪NOTE ソングミキシングジョブ画面に表示されるオーディオパートのうち、オーディオパート1はA/D入力パートを指します。別売のAIEB2を取り付けた場合、オーディオパート2がAIEB2入力パートになります。別売のmLAN16Eを取り付けた場合、オーディオパート2～5がmLAN入力パートになります。

[F1] INIT (イニシャライズ)

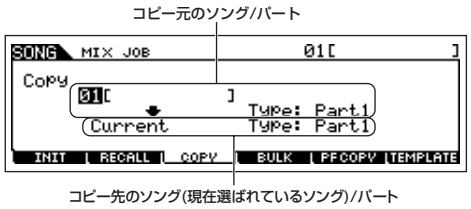
ソングミキシングの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全ソングミキシングデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズするデータの種類を指定できます。既に作成されているソングミキシングを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのソングミキシングを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類: GM、All (すべてのデータ)、Common (コモン: すべてのパートに共通のデータ)、Part1～16 (パート1～16)、PLG1～3 (プラグインパート1～3)、Audio1～5 (オーディオパート1～5)

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるソングミキシングをエディットしているときに、ストアしないまま別のソングを選ぶと、エディット中のデータは失なわれてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。

[F3] COPY (コピー)



任意のソングパートのミキシング設定、または現在エディット中でストア(保存)していないソングミキシング設定を、現在エディット中のソングミキシングの任意のパートにコピーします。あるソングが持っているミキシング設定を一部利用して、別のソングミキシングを作成する場合などに便利な機能です。

コピー元のソング/パート	ミキシング設定のコピー元となるソングナンバーおよびパートを選びます。また、コピー元のソングミキシングとしてCurrent (カレント=現在エディット中でストアしていないもの)も指定できます。 **コピーするパート(Type):** Part1～16 (パート1～16)、PartP1～P3 (プラグインパート1～3)、PartA1～A5 (オーディオパート1～5)

コピー先のソング (現在選ばれているソング)/パート	ミキシング設定のコピー先となるソングのパートを選びます。 **コピー先のパート(Type):** Part1～16 (パート1～16)、PartP1～P3 (プラグインパート1～3)、PartA1～A5 (オーディオパート1～5)、Arp、Effect (Reverb、Chorus) NOTE ここでArp (アルペジオ)、Effect (エフェクト)を選ぶと、コピー元で選ばれているパートに割り当てられたボイスのアルペジオデータ、エフェクトデータがコピーされます。

[F4] BULK (バルク)

現在選ばれているソングのミキシングに関する全データを、まとめ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)することができます。

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263ページをご参照ください。

[F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)

パフォーマンスの4つのパート設定を、現在エディット中のソングパートにコピーします。コピー後の受信チャンネル(レシーブチャンネル)は、ベーシックチャンネル設定(263ページ)に従います。ベーシックチャンネル設定がオムニの場合は、レシーブチャンネルが1になります。その他のパラメーターについては、チェックボックスにマークを入れることで、コピーするかしないかを設定できます。
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、ソングミキシングをする場合などに便利な機能です。

[F6] TEMPLATE (テンプレート)

テンプレートナンバー
テンプレートネーム
[SF4]ボタンを押すことでテンプレートを呼び出します。
[SF5]ボタンを押すことで、現在のソングミキシング設定を画面左で選んだテンプレートナンバーに保存します。

ソングミキシングでの設定を、テンプレートとして保存したり呼び出しする画面です。
このテンプレートは、ソング別のデータではなく、ユーティリティモードでのシステム設定データ(186ページ)として扱われます。
保存する場合は、テンプレートナンバーとテンプレートネームを入力したあと、[SF5] PUTボタンを押します。呼び出す場合は、テンプレートナンバーを設定し、[SF4] GETボタンを押します。
ネーミング機能については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

NOTE ミキシングテンプレートはシステム設定データ(186ページ)として、フラッシュROM上にストア(保存)されますので電源を切っても消えることありません。また、この画面で保存したテンプレートをパターンモードでパターンミキシングとして呼び出すこともできます。

ソングミキシングストアモード　[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [STORE]

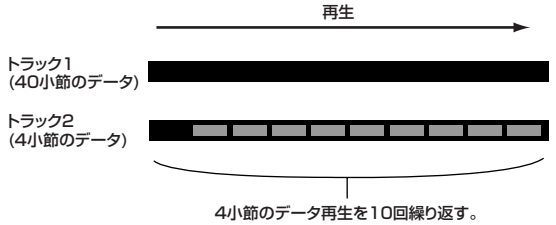
エディットしたミキシング設定を、現在選択されているソングデータの一部として内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(131ページ)をご参照ください。

補足資料/説明

ソングトラックループの設定方法

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (トラックループ)
222ページ

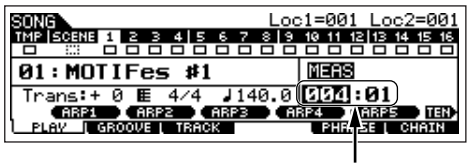
たとえば、下記のようなデータ構成の場合に、トラック2をループオンにすると、トラック1はデータのとおり40小節が再生され、トラック2は4小節のデータの再生を繰り返すことになります。



なお、offからonに変更する場合、ループさせたい範囲(先頭は1小節めで固定)を設定できます。具体的には、以下の手順に従ってください。

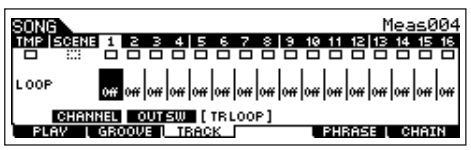
トラックループをオフからオンに設定すると、ループさせない部分のデータは消去されます。ご注意下さい。

1 [F1]ボタンでソングプレイ画面を呼び出し、ループさせたい範囲の最後の小節ナンバーを設定します。



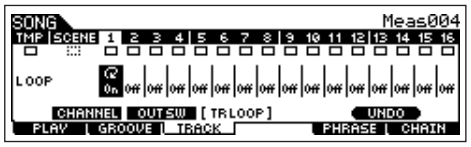
たとえば、「004」に設定します。

2 [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (トラックループ)画面を呼び出し、ループさせたいトラックにカーソルを移動します。



3 [INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンまたはダイアルを使って offからonへの切り替え操作をすると、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、指定されたトラックのループさせない部分のデータが消去され、トラックループonに設定されます。



[SF5] UNDO (アンドゥー)ボタンを押すと、消去されたデータを復元し、設定がoff (オフ)に戻ります。

アンドゥーは直前に行なったループ設定に対してだけ有効です。別のトラックをループオンに設定すると、復元できなくなりますのでご注意ください。

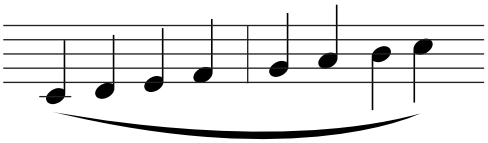
ステップ録音の操作例

[SONG]または[PATTERN] → [●] (レコード) → [F1] SETUP → Type = step 224ページ

ステップ録音の操作を、いくつかの例をあげてご説明します。

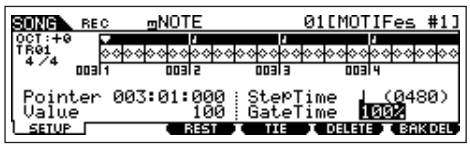
DJ NOTE ここではソングレコードモードの画面を掲載していますが、説明はパターンレコードモードでも有効です。

● **例 1**

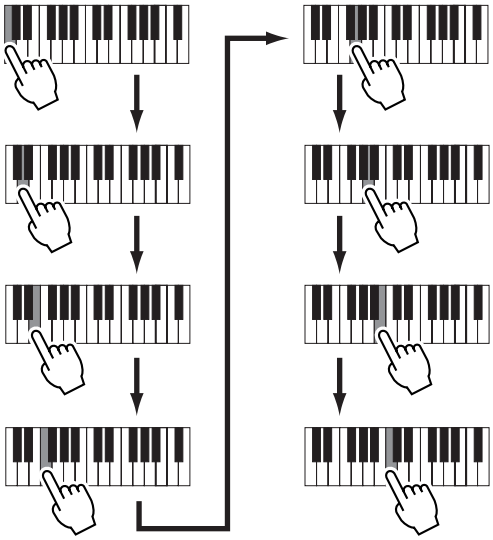


1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

4分音符入力のためStepTime (ステップタイム)は(480)、レガート演奏になるようGateTime (ゲートタイム)を100%に設定するのがポイントです。

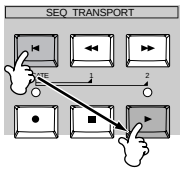


2 以下の順序に従って、鍵盤を1つずつ押して離します。

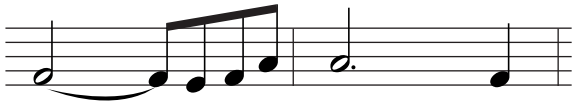


1音押して離すたびにポインターが1ステップずつ進み、音符が録音されていきます。

3 ポインタをソングの先頭に戻してから、[▶] ボタンを押して、手順1～2で入力したデータを聞いてみましょう。

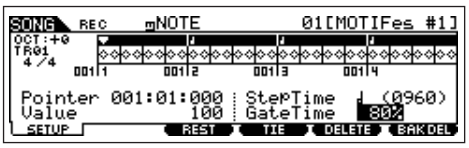


● **例2（タイを使った入力）**

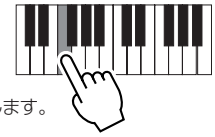


1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

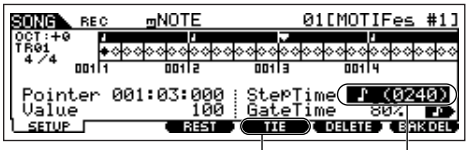
最初の音が2分音符のためStepTime (ステップタイム) ♩ は (960)、レガート演奏にはしませんので GateTime (ゲートタイム)を 80%に設定するのがポイントです。



2 最初の音(F)を入力します。



❶ Fの音を押して離します。

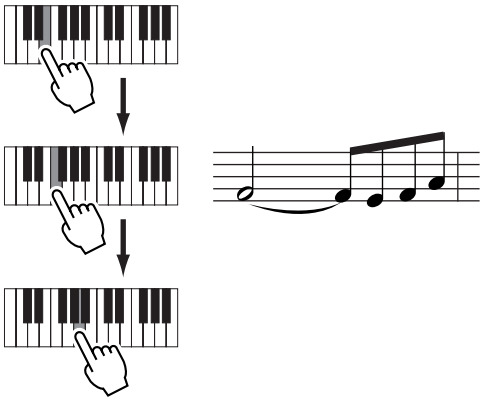


❷ 次の音符が8分音符のため、240に変更します。

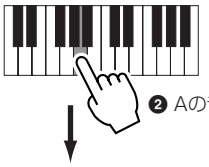
❸ [F4]ボタンを押して、Fの音を2分音符+8分音符の長さにします。

3 次の8分音符(E)を入力します。

画面の設定はそのままで、以下のように鍵盤を1つずつ押して離します。

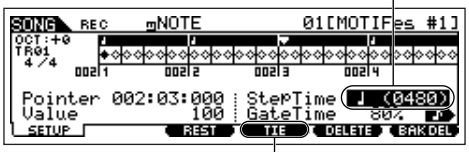


4 以下の手順に従って、次の符点2分音符を入力します。

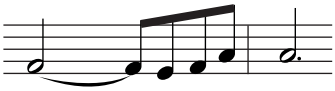


❶ 480に変更します。

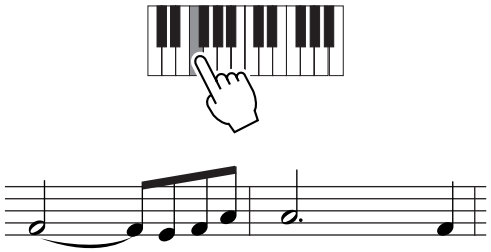
❷ Aの音を押して離します。



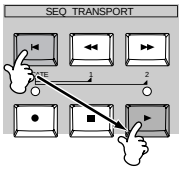
❸ [F4]ボタンを2回押して、Aの音を符点2分音符の長さにします。



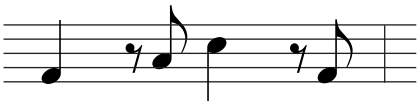
5 Fを押して離すと、最後の4分音符が入力されます。



6 ポインタをソングの先頭に戻してから、[▶]ボタンを押して、手順1～5で入力したデータを聞いてみましょう。

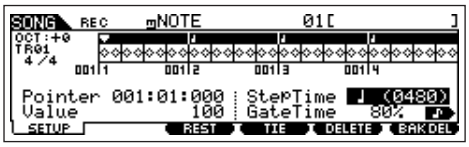


● 例3 (休符を使った入力)



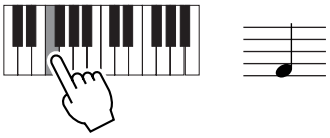
1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

StepTime (ステップタイム)を(480)、GateTime (ゲートタイム)80%に設定します。



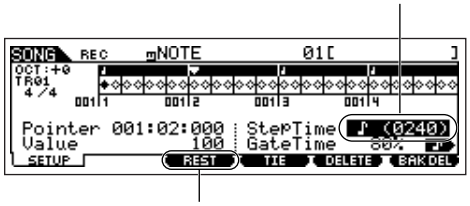
2 最初の音(F)を入力します。

Fの音を押して離します。

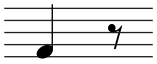


3 次の8分休符を入力します。

❶ 次の音符が8分音符のため、240に変更します。

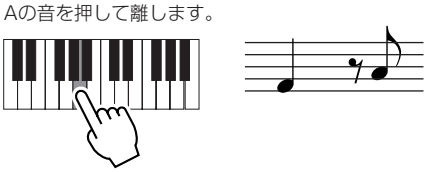


❷ [F3]ボタンを押すと、8分音符が入力されます。



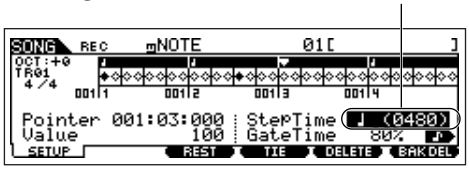
4 次の8分音符(A)を入力します。

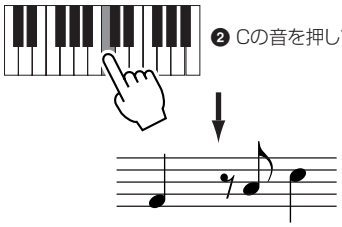
Aの音を押して離します。



5 次の4分音符(C)を入力します。

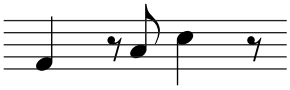
❶ 次の音符が4分音符のため、480に変更します。





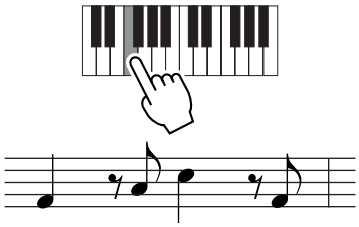
❷ Cの音を押して離します。

6 次の8分休符を、手順3と同じ方法で入力します。

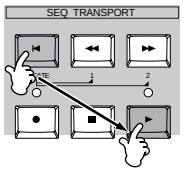


7 最後の8分音符(F)を入力します。

Fの音を押して離します。



8 ポインタをソングの先頭に戻してから、[▶]ボタンを押して、手順1～7で入力したデータを聞いてみましょう。



TIP コードを入力する

ステップ録音では和音(コード)も入力できます。音符を入力するとき、入力したい音(ノート)を順次押し、すべて押さえたことを確認した上で鍵盤から指を離すと、押さえていたすべての鍵盤音が入力されます。

パターンモード

■ データ制作の流れ

パターンは下記3種類のデータで構成されます。

- MIDIシーケンスデータ(パターンレコードモード、エディットモード、ジョブモードで制作)
- セットアップデータ(パターンプレイモードで設定)
- ミキシングデータ(パターンミキシングモード/ミキシングエディットモードで設定して、ストアモードで確定させる音源設定)

上記各モードでデータを制作したら、まずパターンミキシングストアモードでパターンミキシング設定をパターンデータとして確定させます。そのあと、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

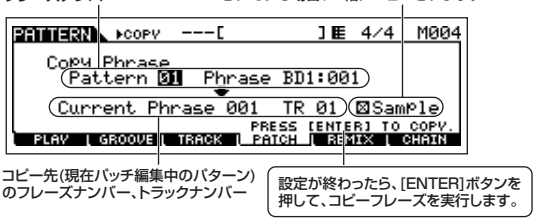
NOTE パターン先頭での各トラックのボリューム、パン、エフェクトセンドレベルなどのデータは、パターンミキシングデータとして扱われます。パターン先頭での各トラックのボイス設定は、パターンを構成する各フレーズが持つフレーズボイスに従います。

! パターンデータ(MIDIシーケンスデータ、セットアップデータ、ミキシングデータ)は、DRAM (187ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。録音、エディット、ジョブ、ミキシング設定などによって作ったソングデータは、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)してください。保存(セーブ)方法は、132ページをご参照ください。

パターンプレイモード　[PATTERN] → パターン選択

[F1] PLAY (プレイ)	クイックガイド(56ページ)をご参照ください。
Trans (トランスポーズ)	パターン全トラックの再生音を、半音単位で移調します。 **設定値:** -36 ～ +36 NOTE トランスポーズは、ドラムボイスに対してもかかります。ドラムボイスの再生データが入っているなど、トランスポーズをかけたくないトラックがある場合は、パターンミキシングエディットモード [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → TONE → TUNE画面のNoteShift (ノートシフト)パラメーターを、パート別に設定してください。
MEAS (メジャー =小節)	パターンの現在の小節ナンバーと拍を表示しています。 再生中は、再生に合わせて自動的に表示が切り替わります。[INFORMATION]ボタンを押して数値入力画面を呼び出すことにより、 小節ナンバーをダイレクトに入力できます。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ～ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	ボイスプレイモードと同様、 [SF1]～[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。
[F2] GROOVE (グルーブ)	
ソングプレイモードと同じです(221ページ)。	
[F3] TRACK (トラック)	
[SF1] CHANNEL (チャンネル)	ソングプレイモードと同じです(221ページ)。
[SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)	ソングプレイモードと同じです(222ページ)。
[SF3] TR VCE (トラックボイス)	パターンを構成する各フレーズ(167ページ)がデータとして持っているボイスナンバー (フレーズボイス)を、使う(on)か使わないか(off)を設定します。offに設定したトラックは、パターンミキシングモードで設定される、該当する音源パートでのボイス設定に従います。 フレーズボイスとは違うボイスで鳴らしたい場合、off (オフ)に設定します。 NOTE パターンフレーズデータ内のフレーズボイスは、パターンレコードモードのボイス画面(243ページ)で設定します。
[F4] PATCH (パッチ)	クイックガイド(113ページ)をご参照ください。
パターンの各トラックに演奏データ(フレーズ)をはめ込み、最大で16トラックから構成されるパターンを作り上げます。 NOTE 各トラックへのユーザーフレーズの割り当て(パッチ)は、現在選ばれているパターンで録音されたものに限ります。他のパターンで録音されたフレーズを割り当てたい(パッチしたい)場合は、[SF5]ボタンのコピー機能を使ってください。	
Section (セクション)	現在、パッチを行なっているセクションを表示しています。セクションの切替方法は、57ページをご参照ください。
Meas (メジャー=小節)	パターンの現在の再生位置を小節と拍で表示しています。
[SF4] CLEAR (クリア)	[SF4]ボタンを押すと、現在選ばれているトラックへのフレーズの割り当てをクリアし(取り消し)、トラックは空の状態になります。

[SF5] COPY (コピー)



パッチ機能で割り当てができるユーザーフレーズは、現在選ばれているパターンで録音されたものに限ります。この機能を使うと、他のパターンで録音されたフレーズを割り当てることができます。
[SF5]ボタンを押すと、左の画面が表示されます。必要な設定を行なった後、[ENTER]ボタンを押すことで、コピーが実行されます。

! コピーを実行すると、コピー先のフレーズのデータは上書きされて消去されますので、ご注意ください。

[F5] REMIX (リミックス)

選択したトラックに記録されている演奏データ(MIDIシーケンスデータ)を、さまざまな音符長で分割してその一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。スライスされたサンプルボイスを使っているトラック(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トラック)に対して実行すると、分割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。

下記パラメーターを設定後、[ENTER]ボタンを押すことでリミックスが実行されます。[SF5] OKボタンを押すと、現在のトラックのMIDIシーケンスデータがリミックスされたデータに書き換えられます。[SF4] CANCELボタンを押すとデータは書き換えられずに元の画面に戻ります。

NOTE ループリミックス後のシーケンスデータは、新しいフレーズとして作られて現在のトラックに割り当てられるので、オリジナルのフレーズデータは未使用のフレーズとして残ります。

Type (タイプ)

指定したトラックをどのように分割、並び替えさせるかを設定します。リミックスタイプによって、トラックを分割する度合いや、並べ替えるルールが異なります。

設定値: 1～16

Variation (バリエーション)

リアルタイムループリミックスによって、元の演奏データがどう変化するかを設定します。

設定値: Normal 1～16、Reverse 1～16、Break 1～16、Pitch 1～16、Roll 1～16

Normal 1～16 (ノーマル1～16)..... 元の演奏データの分割と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 1～16 (リバース1～16)..... 分割と並べ替えに加え、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 1～16 (ブレイク1～16)..... 分割と並べ替えに加え、部分的にデータを削除して無音部分を作ります。16種類のバリエーションがあります。
Pitch 1～16 (ピッチ1～16)..... 分割と並べ替えに加え、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 1～16 (ロール1～16) ..... 分割と並べ替えに加え、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。

[F6] CHAIN (チェーン)

クイックガイド(115ページ)をご参照ください。

パターンチェーンプレイモード

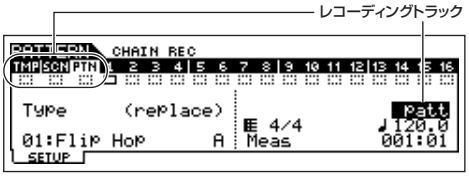
[PATTERN] → [F6]

パターンレコードモードやパターンエディットモードで作られたパターンのセクションチェーンを再生するモードです。画面上の各項目については、[F1] PLAY画面と同じです。

パターンチェーンレコードモード

[PATTERN] → [F6] → [●] (レコード)

録音待機モード



レコーディングトラックとして、下記3トラックの中から1つを選びます。

- patt (パターン): 再生中のセクションの切替タイミングを録音します。
- tempo (テンポ): 再生中のテンポ変更を録音します。
- scene (シーン):トラックミュート設定の切り替えを録音します。

録音中

[PATTERN] → [F6] → [●] (レコード) → [▶] (プレイ)

パターントラックの録音中は、セクションを自由に切り替えることができます。
テンポトラックの録音中は、テンポを自由に変更できます。
シーントラックの録音中は、トラックミュート設定の切替を行ないます。

パターンチェーンエディットモード

[PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE (チェンジ)

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)します。イベントとは、「セクションを変更した」、「テンポを切り替えた」「トラックミュート設定を切り替えた」といった、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。
[F4] TR SELボタンで、エディットしたいトラックの画面を選んだ上で、エディット作業を行ないます。

パターントラックエディット

小節単位で、セクションの切替タイミングや拍子のエディットをします。ENDを入力することでデータの最後とします。
[F6] CLEARボタンを押すことで、現在選択されている小節上のイベントを消去できます。

シーントラックエディット

拍単位で、トラックミュート切替をエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。

テンポトラックエディット	拍単位で、テンポ切替をエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。
[F2] COPY (コピー)	 パターンチェーンに関するイベントをコピーする画面です。 コピー元のイベントがある小節範囲、イベントのコピー先の先頭小節、コピー回数(NumberOfTimes)を設定したあと、[ENTER]ボタンを押すことでコピーを実行します。 ! コピーを実行すると、コピー先の小節範囲にある元のイベントデータは上書きされて消えてしまいます。
[F3] SONG (ソング)	パターンチェーンデータをソングデータにコンバート(変換)します。 コンバート先のソングナンバーと先頭の小節ナンバーを選び[ENTER]ボタンを押すと、パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先へコピーされます。 ! この機能を実行すると、コンバート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。

パターンレコードモード　[PATTERN] → パターン選択 → [●] (レコード)

録音待機モード

[F1] SETUP (セットアップ)	
Type (タイプ)	録音方式を選択します。各方式については、「MOTIF ESのしくみ」(168ページ)をご参照ください。 **設定値:** replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、step (ステップ) NOTE ソングレコードと違い、パターンレコードではPunch (パンチ)録音はありません。
Loop (ループ)	ループレコーディングのオン/オフを設定します。 onでは、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。ドラムのレコーディング(168ページ)のように、同じ小節を何度にも分けて入力するときに便利です。offでは、フレーズの最後までくると録音が終了します。 **設定値:** on、off
Quantize (クオンタイズ)	ソングレコードモードと同じです(222ページ)。
Event (イベント)	ソングレコードモードと同じです(223ページ)。
♩ (テンポ)	パターンのテンポを設定します。 **設定値:** 001.0 ～300.0 NOTE ソングと違い、パターンにはシーントラック、テンポトラックがありません。
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F2] VOICE (ボイス)

録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。また、ここで設定されたボイスがフレーズボイス(167ページ)となります。
設定できるパラメーターについては、ソングレコードモードと同じです(223ページ)。

[F3] ARP (アルペジオ)

録音トラックでの、アルペジオに関する設定を行ないます。
設定できるパラメーターについては、ソングレコードモードと同じです(223ページ)。

[F4] REC ARP (レコードアルペジオ)

録音中に再生されたアルペジオを、ソングに録音するかどうかを設定する画面です。詳細は、ソングレコードモードと同じです(223ページ)。

[F5] CLICK (クリック)

[F5]ボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

録音中

[PATTERN] → パターン選択 → [●] (レコード) → [▶] (プレイ)

リアルタイム録音	クイックガイド(110ページ)をご参照ください。

ステップ録音	操作手順例を238ページで説明していますので、ご参照ください。 また画面上の各パラメーターについてはソングモードと同じです(224ページ)。

パターンエディットモード

[PATTERN] → パターン選択 → [EDIT]

ソングエディットモードと同じです(225ページ)。

パターンジョブモード

[PATTERN] → パターン選択 → [JOB]

パターンのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

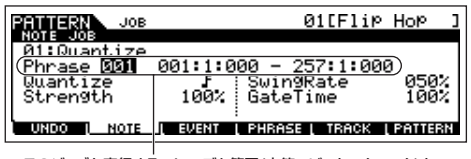
ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

[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、Undoで取り消した操作を再び実行します。

サンプルボイス、ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー /リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)



このジョブを実行するフレーズと範囲(小節 : ビート : クロック)を、設定します。

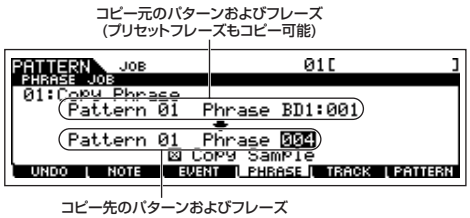
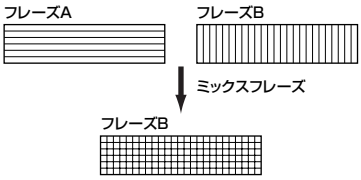
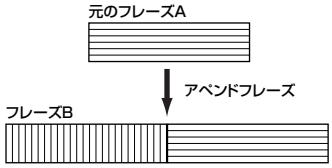
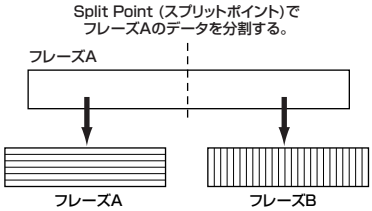
ノートデータに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001～256)と範囲(小節: ビート: クロック)になります。

01: Quantize (クオンタイズ)	ソングジョブモードと同じです(227ページ)。
02: Modify Velocity (モディファイベロシティ)	ソングジョブモードと同じです(227ページ)。
03: Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	ソングジョブモードと同じです(227ページ)。
04: Crescendo (クレッシェンド)	ソングジョブモードと同じです(228ページ)。
05: Transpose (トランスポーズ)	ソングジョブモードと同じです(228ページ)
06: Glide (グライド)	ソングジョブモードと同じです(228ページ)。
07: Create Roll (クリエートロール)	ソングジョブモードと同じです(228ページ)。
08: Sort Chord (ソートコード)	ソングジョブモードと同じです(228ページ)。
09: Separate Chord (セパレートコード)	ソングジョブモードと同じです(229ページ)。

[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

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。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。

01: Shift Clock (シフトクロック)	ソングジョブモードと同じです(229ページ)。

02: Copy Event (コピーイベント)	ソングジョブモードと同じです(229ページ)。
03: Erase Event (イレースイベント)	ソングジョブモードと基本的に同じです(229ページ)。 NOTE ソングジョブモードと違って、ここではイベントタイプとしてtmp (テンポ)、Scene Memory (シーンメモリー)、Track Mute (トラックミュート)を選べません。
04: Extract Event (エクストラクトイベント)	ソングジョブモードと同じです(230ページ)。
05: Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)	ソングジョブモードと基本的に同じです(230ページ)。 NOTE ソングジョブモードの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。
06: Thin Out (シンアウト)	ソングジョブモードと同じです(230ページ)。
07: Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	ソングジョブモードと基本的に同じです(230ページ)。 NOTE ソングジョブモードの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。
08: Beat Stretch (ビートストレッチ)	ソングジョブモードと同じです(231ページ)。
[F4] PHRASE (フレーズに関するジョブ)	
01: Copy Phrase (コピーフレーズ)	 指定したパターンが持つフレーズを別のパターンにコピーしユーザーフレーズとして割り当てます。 コピー元のパターンおよびフレーズ、コピー先のパターンおよびフレーズ、Copy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。 Copy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスにチェックマークを入れると、コピー元のトラックで使われているサンプルボイス(173ページ)を、コピー先のパターンにコピーしユーザーフレーズに割り当てます。コピー元のトラック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。 NOTE 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、コピーができないことを示すメッセージが画面に表示され、サンプルボイスはコピーされません。この場合は、サンプリングジョブモードで不要なサンプルボイスを消してから実行ください。 ! コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えます。 ! サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー /リドゥー (244ページ)は実行できません。
02: Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)	指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)間で、データの交換を行ないます。 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)	指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)のデータを、ミックスして一方のフレーズ(B)に書き込みます。 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)	指定したパターンが持つ任意のフレーズ(A)を、別のパターンが持つ任意のフレーズ(B)の後ろにつないで1つのフレーズにします。 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、サンプルボイスはアペンドされません。 
05: Split Phrase (スプリットフレーズ)	指定したパターンが持つフレーズ(A)を、Split Point (スプリットポイント=小節ナンバー)で2つに分割します。スプリットポイントより前のデータはフレーズAとして残り、後ろのデータは別のパターンのフレーズ(B)に移動し割り当てられます。 また、Meter (拍子)で、分割後のフレーズBの拍子を設定できます。 NOTE Bのパターン、フレーズのどちらかをoffに設定すると、分割されたあとのBに該当するデータは消去されます。 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、サンプルボイスは分割されません。  ! スプリット先のフレーズ(上記のB)にあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

06: Get Phrase From Song (ゲットフレーズフロムソング)

ソングのシーケンスデータの一部を、現在選択されているパターンにコピーしユーザーフレーズとして割り当てます。
コピー元のソング、トラック、小節範囲、コピー先のフレーズ、およびCopy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。
Copy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスにチェックマークを入れると、コピー元のトラックで使われているサンプルボイス(173ページ)を、コピー先のパターンにコピーしユーザーフレーズに割り当てます。コピー元のトラック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。

NOTE 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、コピーができないことを示すメッセージが画面に表示され、サンプルボイスはコピーされません。この場合は、サンプルジョブモードで不要なサンプルボイスを消してから実行ください。

! コピー先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

! サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー (244ページ)は実行できません。

07: Put Phrase To Song (プットフレーズ トゥ ソング)

任意のフレーズをソングトラックにコピーします。
コピー元のフレーズ、コピー先のソングナンバー、トラック、小節ナンバー (先頭)、およびCopy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。
Copy Sample (コピーサンプル)のチェックボックスにチェックマークを入れると、コピー元のフレーズで使われているサンプルボイス(173ページ)を、コピー先のソングにコピーしトラックに割り当てます。
コピー元のフレーズ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。

NOTE コピー先のソングのサンプルボイスに空きがない場合は、コピーができないことを示すメッセージが画面に表示され、サンプルボイスはコピーされません。この場合は、サンプルジョブモードで不要なサンプルボイスを消してから実行ください。

! 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。

! サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー (244ページ)は実行できません。

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(クリア)します。
Delete Sample (デリートサンプル)のチェックボックスにチェックマークを入れると、指定したフレーズで使われているサンプルデータも削除(デリート)します。指定したフレーズ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。

! サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー/リドゥー (244ページ)は実行できません。

09: Phrase Name (フレーズネーム)

フレーズに名前を、8文字以内で付けます。
ネーミングについては、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

[F5] TRACK (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。
コピーするデータの種類については、ソングジョブモードの場合と同じです(231ページ)。

02: Exchange Track (エクスチェンジトラック)

現在選択しているパターンの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換(エクスチェンジ)を行ないます。
交換(エクスチェンジ)するデータの種類については、ソングジョブモードの場合と同じです(232ページ)。

03: Clear Track (クリアトラック)

指定したトラックのデータをクリア(消去)します。
クリア(消去)するデータの種類については、ソングジョブモードの場合と同じです(232ページ)。

04: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	グリッドグルーブでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。 このジョブを実行するトラック(TR01～16)を設定した上で、[ENTER]ボタンで実行します。
05: 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、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1～8に割り当てます。 このジョブを実行するトラック(TR01～16)を設定した上で、[ENTER]ボタンで実行します。 NOTE このジョブを実行するためには、トラック1～ 8が空であることが必要です。空きトラックが無い場合、アラート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、クリアトラックジョブ(246ページ)でトラック1～ 8を空にしてから、このジョブ実行してください。
06: Put Track To Arp (プットトラック トゥ アルペジオ)	指定したセクション/トラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、クイックガイド(130ページ)をご参照ください。

[F6] PATTERN (パターン全体に関するジョブ)

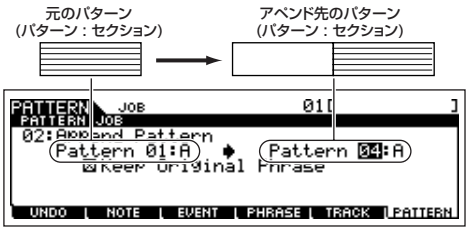
01: Copy Pattern (コピーパターン)

指定したパターンを別のパターンにコピーします。コピー元のパターン、セクション、コピー先のパターン、セクションを設定したあと、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。

NOTE コピー元のセクション設定を「all」にすると、コピー先も自動的に「all」に設定されます。この状態でジョブを実行すると、パターン全体がコピーされます。

Preset Phrase → User (プリセットフレーズ→ユーザー)	ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にプリセットフレーズがある場合、これをユーザーフレーズへコピーした上でコピー先のパターンへ割り当てます。
Duplicate User Phrase (デュプリケートユーザーフレーズ)	ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にユーザーフレーズがある場合、これを別のユーザーフレーズへコピーした上で(複製を作った上で)コピー先のパターンへ割り当てます。
Chain (チェーン)	ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にチェーンデータがある場合、これをコピーします。

02: Append Pattern (アペンドパターン)



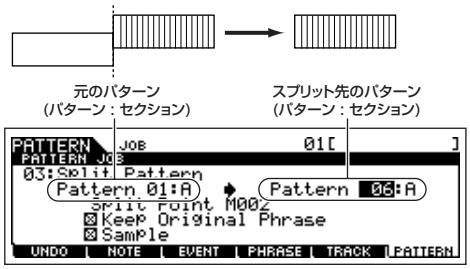
指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。

NOTE サンプルボイスを使っているパターンに対してジョブを実行しても、サンプルボイスはアペンドされません。

NOTE アペンドした結果、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、アペンドは実行されません。

Keep Original Phrase (キープオリジナルフレーズ)	ここをチェックした場合、アペンド先に指定されたパターン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。 NOTE ここをチェックしていない場合、アペンド先に指定されたパターンを構成するフレーズ自体が書き替わります。 Keep Original Phrase (キープオリジナルフレーズ)をチェックした場合は、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×2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(246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。

03: Split Pattern (スプリットパターン)



指定したパターンを2つに分割します。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。Split Point (スプリットポイント)で分割されたパターンデータの後側を、別のパターン/セクションへ移動します。

! スプリット先のパターンにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

Split Point (スプリットポイント)	分割点を小節ナンバーで設定します。
Keep Original Phrase (キープオリジナルフレーズ)	ここをチェックした場合、元のパターンを構成するフレーズは変更されず、スプリットポイントよりも前の部分と後ろの部分のデータがそれぞれ空きフレーズに書き込まれます。ここをチェックしない場合、元のパターンを構成するフレーズ自体がスプリットポイントで分割されて書き替わります。
Sample (サンプル)	ここにチェックマークを入れると、コピー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。

NOTE キープオリジナルフレーズをチェックした場合は、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、クリアフレーズジョブ(246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。

04: Clear Pattern (クリアパターン)

指定したパターンの一部、またはすべてのデータを消去します。
特定のセクションを指定した場合は、パターンチェーンデータを消さずに残すことができます。Chainにチェックマークを入れない状態でジョブを実行すれば、パターンデータがクリアされてもチェーンデータは消去されません。

05: Pattern Name (パターンネーム)

現在選択しているパターンに名前を付けます。
ネーミング機能については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

パターンミキシングモード　[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING]

本体音源各パートの設定(ミキシング)を、パターンごとに行なうモードです。
なお、ここで設定できるパラメーターは、パターントラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってパターン各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。
設定できるパラメーターについては、ソングミキシングモードと同じです(233ページ)。

パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、パターンデータ自体はDRAM (187ページ)にあるため、さらにスマートメディア/外部記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、104ページをご参照ください。

パターンミキシングエディットモード　[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT]

本体音源各パートの設定(ミキシング)をパターンごとに行なうモードで、パターンミキシングモードよりもさらに細かく本格的なエディットができます。
なお、ここで設定できるパラメーターは、パターントラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってパターン各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。
設定できるパラメーターについては、ソングミキシングエディットモードと同じです(234ページ)。

パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、パターンデータ自体はDRAM (187ページ)にあるため、さらにスマートメディア/外部記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、104ページをご参照ください。

パターンミキシングジョブモード　[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [JOB]

詳細は、ソングミキシングジョブモードと同じです(236ページ)。

パターンミキシングストアモード　[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [STORE]

エディットしたミキシング設定を、現在選択されているパターンデータの一部として内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(131ページ)をご参照ください。

ミキシングボイスモード

■ データ制作の流れ

内蔵音源のノーマルボイスについてのみ、ミキシングボイスエディットモードで、ソング/パターンモード用のボイス (ミキシングボイス)として編集(エディット)ができます。
ミキシングボイスジョブモードでは、データ制作をサポートする機能(ジョブ)が使えます。
データ制作が完了したら、ミキシングボイスストアモードで、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のボイスユーザーバンク、またはソングデータの一部として内部メモリー (DRAM)上にを保存(ストア)します。ソングデータの一部をストアした場合は、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

ミキシングボイスエディットモード	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → [COMMON]

4つのエレメントに共通 (コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

NOTE ソングミキシング/パターンミキシングのパートエディットパラメーターと同名のパラメーターなど、一部、ノーマルボイスエディットにはあってミキシングボイスエディットにないパラメーターがあります。

[F1] GENERAL (ジェネラル)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(189ページ)。ただし、ミキシングボイスエディットでは[SF3] MEQ OFS (マスター EQオフセット)はありません。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(190ページ)。

[F4] CTL 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と同じです(192ページ)。

[F5] LFO

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(192ページ)。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(194ページ)が、[SF4] REVERB画面、[SF5] CHORUS画面はありません。

エレメントエディット	[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → エレメント選択

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントを、個別にエディットします。

[F1] OSC (オシレーター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(195ページ)。

[F2] PITCH (ピッチ)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(196ページ)。

[F3] FILTER (フィルター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(197ページ)。

[F4] AMP (アンプリチュード)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(199ページ)。

[F5] LFO

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(201ページ)。

[F6] EQ (イコライザー)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(201ページ)。

ミキシングボイスジョブモード

[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

ミキシングボイスデータの制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

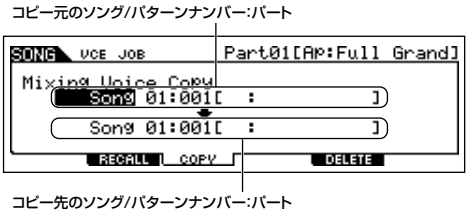
[F2] RECALL (エディットリコール)

あるミキシングボイスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のミキシングボイス選んだり、別のミキシング設定を呼び出したり、別のソング/パターンを選んだりすると、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。また、エディット中のミキシングボイスが割り当てられているパートに、外部からプログラムチェンジをMIDI受信した場合も、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。このような原因でミキシングボイスエディットが失われた場合は、[F2] RECALL画面で[ENTER]ボタンを押すことにより、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

NOTE ミキシングボイス用のリコールバッファは各パートに1個ずつ準備されていますので(ただしソングとパターン共通)、リコールしたいミキシングボイスが割り当てられているパートを選んでから、リコールを実行できます。

[F3] COPY (コピー)

指定したソング/パターンにストア(保存)されているミキシングボイスを、別のソング/パターンへコピーします。



[F5] DELETE (デリート)

指定したソング/パターンおよびパートに割り当てられているミキシングボイスを、削除(デリート)します。

ミキシングボイスストアモード

[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

エディットしたミキシングボイスを、内部メモリー (フラッシュ ROMまたはDRAM)に保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(106ページ)をご参照ください。

サンプリングモード

■ データ制作の流れ

サンプリングモードでは、主に下記3種類のデータが作られます。

- **ウェーブフォーム**..... サンプル録音により必ず作られます。
- **サンプルボイス**..... (サンプル録音実行前の設定にもよりますが)ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入ってサンプル録音したときに作られます。サンプルボイスにはウェーブフォームが割り当てられます。
- **ユーザーボイス**..... (サンプル録音実行前の設定にもよりますが)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ってサンプル録音したときに作られます。ユーザーボイスにはウェーブフォームが割り当てられます。

上記データの制作が終わったら、スマートメディア/USB記憶装置に、ファイルモードでデータのセーブ(保存)を行ないます。サンプルボイスはソングデータをセーブ(保存)することで自動的に保存されます。またサンプルボイスが割り当てられているソングやユーザーボイスをセーブ(保存)することにより、これらに割り当てられているウェーブフォームも自動的に保存されます。どのボイスにも割り当てられていないウェーブフォームは、それ自身としてセーブ(保存)する必要があります。

重要 サンプリングモードは別売のDIMM (289ページ)を取り付けたときだけ有効です。

サンプリングによって作られるウェーブフォームはDIMM (187ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。録音、エディット、ジョブ設定などによって作ったウェーブフォームは、電源を切る前に必ずスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)してください。保存(セーブ)方法は、97ページをご参照ください。

サンプリングレコードモード　[INTEGRATED SAMPLING]

サンプリングモードでは、本体に接続した外部マイクやオーディオソースなどから必要な音を録音(サンプリング)できます。サンプリングした音(サンプル)は、楽器音として演奏できます。パターンやソングでは、トラックの情報として録音できます。
また、一度サンプリングした音を加工したあと、再度サンプリングすることができるリサンプリングの機能も持っています。

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った場合

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った場合は、外部からの入力音声を、ウェーブフォームまたはユーザーボイスとして取り込むことになります。

[F1] DEST (デスティネーション)	
サンプリング先(デスティネーション)に関する設定を行ないます。	
Waveform (ウェーブフォーム)	サンプルの取り込み先となるウェーブフォームの番号を設定します。 **設定値:** 0001 ～ 1024
Keybank (キーバンク)	キーバンクの中心となるノートナンバーを設定します。録音した直後は、ここで指定したノートナンバーに、取り込んだサンプルが割り当てられます。 **設定値:** C -2 ～ G8
NOTE ウェーブフォーム、キーバンクについての詳細は、173ページをご参照ください。	
Part (パート)	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有効なパラメーターで、取り込んだサンプルを割り当てるパフォーマンスパートを設定します。offに設定すると、ボイスだけが作られます。 **設定値:** off、1 ～ 4
Voice (ボイス)	取り込んだ(録音した)サンプルは、ユーザーボイスとして保存(ストア)できます。ストア先のユーザーボイスのバンク(USR1 、USR2、UDR)とナンバーを設定します。 NOTE ここで「---」に設定すると、ウェーブフォームだけが作成されることになります。この場合、録音したサンプルを聞くためには、ウェーブフォームを呼び出す(選ぶ)必要があります。ウェーブフォームを呼び出す(選ぶ)ことができる画面は、[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/キー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE画面、または、[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK画面です。
Key (キー)	Voice (ボイス)のバンク設定をUDR (ユーザードラム)にしたときだけ、表示されます。サンプリングで取り込んだサンプルをドラムボイスのどのキーに割り当てるかを設定します。 **設定値:** C0 ～ C6
[F2] SOURCE (ソース)	
サンプリング元(ソース)に関する設定を行ないます。	
Type (タイプ)	サンプリングの方式を設定するパラメーターですが、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った場合は「sample (サンプル)」で固定ですので、設定の必要はありません。

Source (録音ソース)	録音のソース(元)を設定します。 **設定値:** A/D、resample、AIEB2、mLAN1～4 A/D..... 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)..... 本体鍵盤演奏などで鳴らせる音、およびオーディオ入力パートの音(OUTPUT端子からの出力信号)すべてを録音ソースとします。 AIEB2..... 別売の拡張ボードAIEB2のDIGITAL IN端子またはOPTICAL IN端子からのデジタル入力音を、録音ソースとします。 mLAN1～4..... mLAN端子(mLAN16E装着時)からの入力音を、録音ソースとします。
Next (ネクスト)	サンプリングを実行したあとに、続けてサンプリングを行なう(on)か、行なわない(off)かを設定します。ドラムボイスの各キーに割り当てるサンプルを続けてサンプリングする場合などで、on (オン)に設定します。 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、[F1] DEST画面で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。
Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)	ソースをモノラルで録音するか、ステレオで録音するかを設定します。 **設定値:** L mono、R mono、L+R mono、stereo L mono ..... 左チャンネルでモノラル録音します。 R mono..... 右チャンネルでモノラル録音します。 L+Rmono..... 左右のチャンネルをミックスしてモノラル録音します。 stereo ..... 左右のチャンネルでステレオ録音します。
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。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。 **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) NOTE Source = mLAN1～4に設定し、入力端子としてmLAN端子(別売のmLAN16E装着時)を使用している場合は、ここでの設定値は44.1kHz固定となりますので、設定の必要はありません。 NOTE 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。

[F6] REC (レコード)

[F6] RECボタンを押しても、すぐに録音(サンプリング)が始まるわけではありません。サンプリングスタンバイ画面でトリガーモードなどを設定したあと、その設定に従って実際のサンプリング(録音)を実施します。

STANDBY (サンプリングスタンバイ)	[F6] RECボタンを押すとサンプリングスタンバイの画面になります。この画面では、下記パラメーターの設定や、[F2] CONFM (コンファーム)ボタンを押すことで、コンファーム機能のオン/オフを設定します。コンファーム機能については、クイックガイド(95ページ)をご参照ください。
TrggrMode (トリガーモード)	サンプリング開始のきっかけとなるトリガー方式の設定を行ないます。 **設定値:** level、manual level (レベル) ..... これに設定した場合、[F6] ボタンを押すと画面はトリガー待機状態になります。そのあと、トリガーレベルを超える音声が入力されると、録音(サンプリング)がスタートします。これを選択した場合、トリガーレベル値(1～127)も合わせて設定します。 manual (マニュアル)..... これに設定した場合、オーディオ入力音声レベルに関係なく、次に[F6] RECボタンを押すことですぐにサンプリングがスタートします。
Key (キー)	[F1] DEST (デスティネーション)画面で設定したkeybankまたはKeyの値が表示され、変更も可能です。
RecMonitor (録音モニター)	サンプリング(サンプル録音)中の、サンプル音のモニター音量(ヘッドフォン、またはOUTPUT R/L端子からの出力音の音量レベル)を調節します。 **設定値:** 0～ 127
RecGain (録音ゲイン)	録音ソース設定がリサンプルの場合のみ、有効なパラメーターです。リサンプリング時の音量を調節します。 **設定値:** -12dB～ +12dB
WAITING (トリガー待機)	サンプリングスタンバイ画面でTrggrMode (トリガーモード)=level (レベル)に設定した場合に、もう一度[F6] RECボタンを押すと、トリガー待機状態になり[F6]ボタンのメニューがSTOPに変わります。トリガーレベルを超える音声が入力されるまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。 [F6] STOPボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングスタンバイ画面に戻ります。 トリガー待機状態でも、[F2] CONFM (コンファーム)ボタンでコンファーム機能をオン/オフできます。
RECORDING (サンプリング中)	入力音声をサンプリングして本体に取り込んでいる状態です。[F6] STOPボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングを終了します。
サンプリング終了後	コンファーム機能をオンにした場合、下記メニューが表示されます。
[F3] AUDITION (オーディション)	サンプリングで取り込んだ音を鳴らします。
[F4] CANCEL (キャンセル)	サンプリングで取り込んだ音を消去した上で、サンプリングスタンバイ画面に戻ります。
[F5] OK	サンプリングで取り込んだ音をサンプルとして確定します。

ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入った場合

ソングモード/パターンモードからサンプリングモードに入った場合は、外部からの入力音声を、ウェーブフォームまたはサンプルボイスとして取り込むことになります。

[F1] DEST (デスティネーション)	
サンプリング先(デスティネーション)に関する設定を行ないます。	
Track (トラック)	サンプルの取り込み先となるトラックナンバーを設定します。 **設定値:** 1 ～ 16
Keybank (キーバンク)	キーバンクの中心となるノートナンバーを設定します。サンプリングタイプ=sampleまたはsample+note(後述)の場合のみ設定します。 **設定値:** C -2 ～ G8
[F2] SOURCE (ソース)	
サンプリング元(ソース)に関する設定を行ないます。	
Type (タイプ)	サンプリングの方式を設定します。ここでの設定により、サンプリングによって作られるデータが違ってきます。 **設定値:** slice+seq (スライス+シーケンス)、sample (サンプル)、sample+note (サンプル+ノート) sample (サンプル)..... 録音ソース(ウェーブ)をサンプルとして取り込むだけの、もっとも基本的な設定です。 sample+note (サンプル+ノート)... サンプリング終了後に、取り込んだサンプルを発音させるためのノートデータを自動的に作成し、[F1] DEST画面で指定したトラックに録音します。 slice+seq (スライス+シーケンス) .. サンプリング終了後に、取り込んだサンプルを分割し、それぞれをノートに割り当て、それらを発音(再生)させるためのシーケンスデータを自動的に作成します。 NOTE 実際の楽譜の条件(拍子、小節数など)は、サンプリング終了後にスライス画面で設定します。
Source (録音ソース)	録音のソース(元)を設定します。 詳細は、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った場合と同じです。上記をご参照ください。
Next (ネクスト)	サンプリングを実行したあとに、続けてサンプリングを行なう(on)か、行なわない(off)かを設定します。ドラムボイスの各キーに割り当てるサンプルを続けてサンプリングする場合などで、on (オン)に設定します。Type = slice+seqの場合、設定は「off」に固定されます。
Mono/Stereo (モノラル/ステレオ)	ソースをモノラルで録音するか、ステレオで録音するかを設定します。 詳細は、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った場合と同じです。上記をご参照ください。
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。 詳細は、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った場合と同じです。上記をご参照ください。
[F6] REC (レコード)	
[F6] RECボタンを押しても、すぐに録音(サンプリング)が始まるわけではありません。サンプリングスタンバイ画面でトリガーモードなどを設定したあと、その設定に従って実際のサンプリング(録音)を実施します。	
STANDBY (サンプリングスタンバイ)	[F6] RECボタンを押すとサンプリングスタンバイの画面になります。この画面では、下記パラメーター設定や、[F2] CONFM (コンファーム)ボタンを押すことで、コンファーム機能のオン/オフを設定します。コンファーム機能については、クイックガイド(95ページ)をご参照ください。ただし[F2] SOURCE画面でType = slice+seqに設定した場合、コンファーム機能は使えません。
TrggrMode (トリガーモード)	サンプリング開始のきっかけとなるトリガー方式の設定を行ないます。 **設定値:** level、meas、manual level (レベル) ..... 詳細は、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った場合と同じです。上記をご参照ください。 meas (メジャー) ..... ソング/パターンのパンチイン/アウト小節ナンバー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サンプリング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、サンプリングは自動的にストップします。 manual (マニュアル)..... 詳細は、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った場合と同じです。上記をご参照ください。
Key (キー)	Type = slice+seq以外の場合に、表示されます。[F1] DEST (デスティネーション)画面で設定したkeybankまたはKeyの値が表示され、変更も可能です。
RecMonitor (録音モニター)	サンプリング(サンプル録音)中の、サンプル音のモニター音量(ヘッドフォン、またはOUTPUT R/L端子からの出力音の音量レベル)を調節します。 **設定値:** 0 ～ 127
RecGain (録音ゲイン)	録音ソース設定がリサンプルの場合のみ、有効なパラメーターです。リサンプリング時の音量を調節します。 **設定値:** -12dB ～ +12dB

WAITING (トリガー待機またはパンチイン待機)	サンプリングスタンバイ画面でTrggrMode (トリガーモード)=level (レベル)に設定した場合に、もう一度[F6] RECボタンを押すと、トリガー待機状態になり[F6]ボタンのメニューがSTOPに変わります。トリガーレベルを超える音声が入力されるまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。 サンプリングスタンバイ画面でTrggrMode (トリガーモード)=meas (メジャー)に設定した場合に、もう一度[F6] RECボタンを押すと、パンチイン待機状態になります。ソング/パターン再生がパンチイン小節に来るまで、サンプリングスタートをせずに待機している状態です。 いずれの待機状態でも、[F6] STOPボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングスタンバイ画面に戻ります。また、いずれの待機状態でも、サンプリングタイプ= slice+seqでなければ、[F2] CONFM (コンファーム)ボタンでコンファーム機能をオン/オフできます。
RECORDING (サンプリング中)	入力音声をサンプリングして本体に取り込んでいる状態です。[F6] STOPボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングを終了します。
サンプリング終了後	サンプリングタイプをsample、sample+noteに設定してコンファーム機能をオンにすると、サンプリング終了後に下記メニューが表示されます。
[F3] AUDITION (オーディション)	サンプリングで取り込んだ音を鳴らします。
[F4] CANCEL (キャンセル)	サンプリングで取り込んだ音を消去した上で、サンプリングスタンバイ画面に戻ります。
[F5] OK	サンプリングで取り込んだ音をサンプルとして確定します。
サンプリング終了後のTRIM(トリム)/SLICE(スライス)画面	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で、サンプリングタイプの設定をslice+seqとした場合に限り、サンプリング終了後にスライスに関するさまざまな設定を行なう必要があります。なお、この場合ではコンファーム機能のオンオフ設定にかかわらず、コンファーム機能は使えません。

[F1] TRIM (トリム)

サンプルデータのうち、実際に鳴らしたい範囲を設定し、不要になった部分を削除する画面です。また、ループさせる範囲のテンポ値を設定することで、拍数も合わせて決定します。

Start (スタートポイント)	サンプルデータ中の、再生を開始するポイントのことです。
Loop (ループスタートポイント)	サンプルデータ中の、ループ再生を開始するポイントのことです。
End (エンドポイント)	サンプルデータ中の、再生を終了するポイントのことです。
Beat (ビート)	ループスタートポイント～エンドポイントまでの拍数とテンポ値が表示されます。
[SF1] AUDITION (オーディション)	[SF1]ボタンを押すことで、録音したサンプルをこの画面での設定に従って鳴らすことができます。
[SF2] LP=ST	LP=STと表示されている場合はStart (スタートポイント)とLoop (ループスタートポイント)のアドレス値は常に同じで、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に変わります。この状態ではStart (スタートポイント)とLoop (ループスタートポイント)のアドレス値は連動せず、個別に値の調節ができます。この状態で[SF2]ボタンを押すとStartの値をLoopにコピーされ両者は同じ値になります。また表示がLP=STに戻ります。
[SF3] SET END (セットエンド)	[SF3]ボタンを押すことでエンドポイントを決定する画面が呼び出されます。その画面で、取り込んだサンプルのテンポ、拍子(ビート)、小節数をいくつとみなすかを設定し、[ENTER]ボタンを押すことでエンドポイントを決定します。[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押してサンプル音を確認し、問題が無ければ[F6] OKボタンを押して元の画面に戻ります。これでサンプルデータが設定どおりに確定します。[F5] CANCELボタンを押すと、サンプルデータは変更されることなく、元の画面に戻ります
[SF4] EXTRACT (エクストラクト)	[SF4]ボタンを押すことで、サンプルのうち不要になった部分を削除します。
[F5] ZOOM- (ズーム-) **[F6] ZOOM+ (ズーム+)**	[F5]、[F6]ボタンを押すことで、画面上のウェーブ(波形)を縮小/拡大できます。

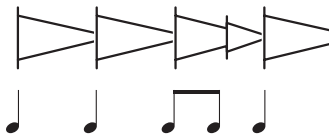
[F2] SLICE (スライス)

録音したサンプルを指定した音符で分割し、シーケンスデータを作ります。

NOTE　スライスを実行する前に、サンプルの長さを小節の長さに正確に合わせる必要があります。[F1]のトリミング画面の[SF1] AUDITIONボタンを押してループ再生をさせると、サンプルの長さの細かいずれが確認できます。

下記パラメーターを設定したあと、[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。[INC/YES]ボタンを押すと、スライスを実行します。実行結果を[SF1] AUDITIONボタンで確認し、問題なければ[F6] OKボタンを押して実行結果を保存、やりなおしたい場合は[F5] CANCELボタンを押します。

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、phrase1～4、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。 phrase1～4 (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)x(サブデバイドの分母)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、「タイプ選択と試行のノウハウ」(259ページ)をご参照ください。

Measure (メジャー)	サンプルを何小節とみなしてスライスを実行するかを設定します。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。また、シーケンスデータは、サンプリングがスタートした時点での小節の先頭から作成されます。 **設定値:** 1 ～ 8
Meter (メーター =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
SubDivide (サブデバイド)	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、サブデバイドを設定します。たとえば、右図のようなサンプルには、Meter=4/4、SubDivide=1/2と設定します。  **設定値:** メーター =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=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=1～16/16の場合 ..... 16分(1/1)、32分(1/2)、16分3連(1/3) ♪NOTE スライスタイプ=beat1～2のときは、このパラメーターは無効となります。 ♪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。
Sens (センス)	サブデ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。実行後に[SF1] AUDITION (オーディション)で確認し、分割の具合が悪ければ設定値を替えて再度実行します。 **設定値:** 1 ～ 5 ♪NOTE スライスタイプ=quickの場合は、無効になります。

サンプリングエディットモード　[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

録音したサンプルを演奏音として使用できるように、波形などのエディットを行なうモードです。

♪NOTE ステレオサンプリングをした場合、MOTIF ESでは取り込んだサンプルのL、Rの各ウェーブを、まとめてエディットすることになります。実際にはL側のウェーブをエディットすることにより、R側も連動して設定が変更される仕組みです。ただし、パンはステレオサンプルに対して設定できませんので、除きます。

♪NOTE サンプルレコードモードの場合と違って、サンプリングモードに入る前に特定のモードを指定する必要はありません。

♪NOTE サンプリングエディットモードでは、ボイスではなくウェーブフォームやキーバンクを選択して、呼び出されたサンプルをエディットすることになります。

[F1] KEYBANK (キーバンク)

エディットの対象となるウェーブが割り当てられているキーバンクを選ぶ画面です。ここで選んだキーバンクに割り当てられているウェーブを、エディットすることになります。

Waveform (ウェーブフォーム)	エディットの対象となるサンプルが含まれるウェーブフォームを選びます。画面上の該当位置にカーソルを移動させ、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って選びます。 ウェーブフォーム選択後、[INFORMATION] KBDボタンを押しながら鍵盤を押すことで別のキーを、[SF2] SELECTボタンを押すことでそのキーのベロシティ方向に割り当てられているサンプルを順に呼び出します。
Keybank (キーバンク)	呼び出されたキーバンクに関する情報を表示します。ここは表示だけで、直接エディットはできません。キーレンジ(Key)とベロシティレンジ(Velocity)については、[F4] RANGE (レンジ)画面でエディットします。
[SF1] AUDITION (オーディション)	[SF1]ボタンを押すことにより、呼び出されているサンプルを鳴らすことができます(オーディション機能)。
[SF2] SELECT (セレクト)	現在選択されているキーのベロシティ方向に割り当てられているサンプルを順次呼び出します。

♪NOTE [SF1] AUDITIONボタンや[SF2] SELECTボタンの使い方は、サンプリングエディットモードのほかの画面やサンプリングジョブモードの各画面でも同じです。

[F2] TRIM (トリム)

Type (サンプリングタイプ) =slice+seq (スライス+シーケンス)でサンプル録音したあとでのトリミング設定と、同じです。253ページをご参照ください。

[F3] PARAM (パラメーター)

Level (レベル)	サンプルのレベルを設定します。 **設定値:** -94.5dB ～ -0.0dB
Pan (パン)	サンプルのパン(ステレオ定位)を設定します。ただし、ステレオサンプリングされたサンプルに対しては設定できません。 **設定値:** L64(左端) ～C(センター) ～R63(右端)

PlayMode (プレイモード)	サンプルを再生する方向を設定します。 **設定値:** oneshot、reverse、loop oneshot (ワンショット)..... Start (スタートポイント)からEnd (エンドポイント)へ再生します。 reverse (リバース)..... End (エンドポイント)からStart (スタートポイント)へ逆再生します。 loop (ループ)..... Start (スタートポイント)からEnd (エンドポイント)へ再生した後、Loop (ループスタートポイント)へ戻り、Loop (ループスタートポイント)とEnd(エンドポイント)の間を何度も繰り返し再生します。 NOTE これらの設定値についての詳細は、176ページをご参照ください。
OriginalKey (オリジナルキー)	オリジナルキーとは、サンプルをサンプリングしたときのピッチで再生するためのノートナンバーのことです。 **設定値:** C -2 ～ G8
FineTune (ファインチューン)	サンプルのピッチを調節します。 **設定値:** -100cent ～ +0cent ～ +99cent
[SF1] AUDITION (オーディション)	[SF1]ボタンを押すことにより、呼び出されているサンプルを鳴らすことができます(オーディション機能)。
[SF2] SELECT (セレクト)	現在選択されているキーのベロシティ方向に割り当てられているサンプルを順次呼び出します。

[F4] RANGE (レンジ)

サンプルを割り当てる鍵盤(キー)とベロシティのレンジ(範囲)、すなわちキーバンクの設定をします。

NOTE キーレンジの位置にカーソルがある場合は、[INFORMATION]ボタンを押しながらいずれかの鍵盤を押すことでキーレンジを設定できます。

[SF1] AUDITION (オーディション)	[SF1]ボタンを押すことにより、呼び出されているサンプルを鳴らすことができます(オーディション機能)。
[SF2] SELECT (セレクト)	現在選択されているキーのベロシティ方向に割り当てられているサンプルを順次呼び出します。

サンプリングジョブモード　[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

サンプリングエディットモードで作成したサンプルのコピーや消去など、さまざまなジョブ(機能)を実行します。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

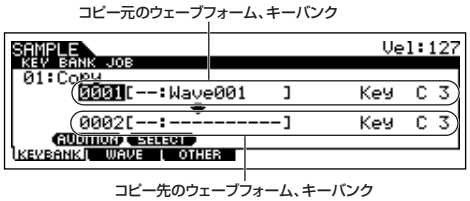
NOTE サンプリングレコードモードの場合と違って、サンプリングモードに入る前に特定のモードを指定する必要はありません。ただし[F1]-12のスライスジョブだけは、サンプリングモードに入る前のモードが、ボイス/パフォーマンスかソング/パターンかで実行結果が違います。

NOTE サンプリングエディットモードでは、ボイスではなくウェーブフォームやキーバンクを選択して、呼び出されたサンプルにジョブを実行することになります。

[F1] KEYBANK (キーバンクに関するジョブ)

キーバンクに関するジョブの各画面では、4桁のナンバーにカーソルを合わせてウェーブフォームを選んだあと、Key設定欄にカーソルを合わせてキーを選び、[SF2] SELECTボタンを押すことで、そのキーのベロシティ方向に割り当てられているキーバンク(サンプル)を順次呼び出します。キーを選ぶ方法として、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン、データダイアルを使う方法か、[INFORMATION]ボタンを押したまま鍵盤を押す方法があります。また、サンプリングエディットモードの場合と同様、[SF1] AUDITION (オーディション)ボタンを押して、現在選択されているキーバンクのサンプルを聞けます。

01: Copy (コピー)



任意のキーバンクに割り当てられているサンプルデータを別のキーバンクにコピーします。コピー元のウェーブフォーム、キーバンク、コピー先のウェーブフォーム、キーバンクを選び、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

コピー元、コピー先キーバンクの選び方は同じです。すなわち、ウェーブフォームナンバーを選択後、Keyにカーソルを合わせダイアルなどで別のキーを選び、[SF2] SELECTボタンを押すことで、そのキーのベロシティ方向に割り当てられているキーバンク(サンプル)を順に呼び出します。

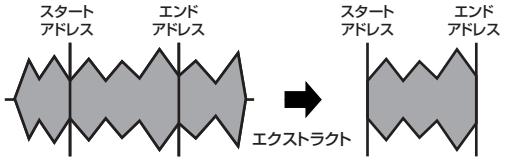
02: Delete (デリート)

任意のキーバンク、およびキーバンクが持つサンプルを削除(デリート)します。ウェーブフォームとキーバンクを指定したあと、[ENTER]ボタンを押してデリートを実行します。削除するキーバンクにall (オール)を選んでジョブを実行した場合、ウェーブフォームが持つすべてのサンプルが削除されます。

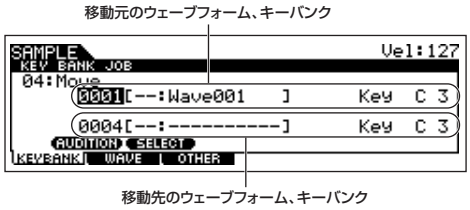
NOTE ウェーブフォームの持つサンプルがすべて削除された場合、ウェーブフォームそのものも削除されます。

03: Extract (エクストラクト)

任意のサンプルデータの中で不要な部分(スタートポイントから前の部分、エンドポイントから後ろの部分)を取り除く(エクストラクト)する機能です。ウェーブフォームとキーバンクを指定したあと、[ENTER]ボタンを押してエクストラクトを実行します。キーバンクにall (オール)を選んだ場合、ウェーブフォームが持つすべてのサンプルに対してエクストラクトが実行されます。



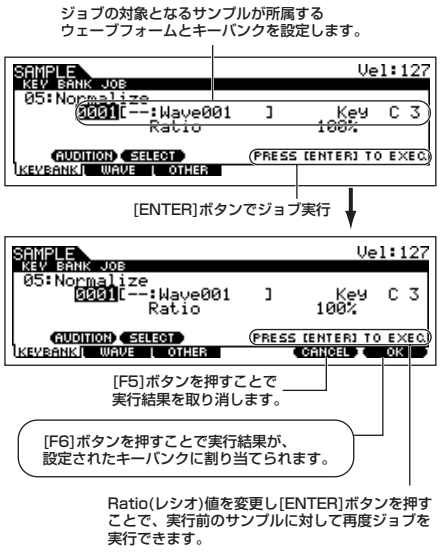
04: Move (ムーブ)



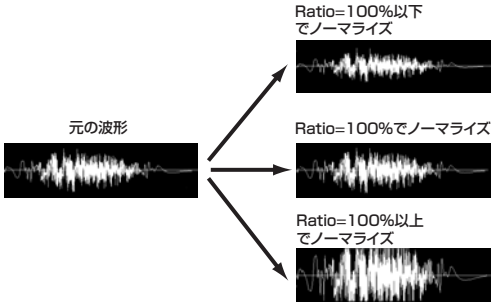
任意のサンプルデータを、任意のキーバンクから別のキーバンクへ移動(ムーブ)する機能です。複数のサンプルを1つのウェーブフォームに集める場合などに便利な機能です。移動元のウェーブフォーム、キーバンク、移動先のウェーブフォーム、キーバンクを指定したあと、[ENTER]ボタンを押してムーブを実行します。

♪NOTE 移動元のウェーブフォームからすべてのサンプルを移動した場合、移動元のウェーブフォームそのものが削除されます。

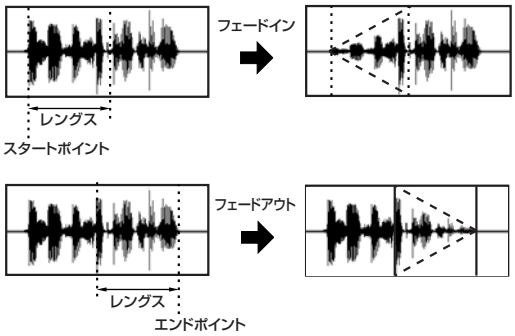
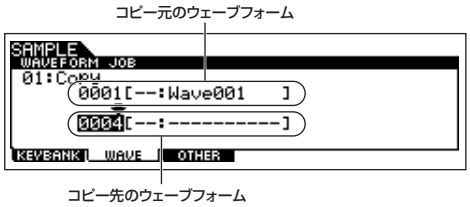
05: Normalize (ノーマライズ)



サンプルの音量を指定した範囲で最大限に増幅する機能です。
ウェーブフォーム、キーバンクを選択後、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。



Ratio (レシオ)	ノーマライズ後のサンプルのレベルを設定します。100%で、サンプルの最大レベルがクリップ寸前のレベル(デジタル処理場の最大レベル)になるようにサンプルのレベルを持ち上げます。100%より小さい場合は、サンプルのレベルを下げます。100%より大きい場合は、サンプルのレベルを最大レベル以上に持ち上げて、サンプルをクリップさせます。 **設定値:** 1% ～ 800%
06: Time-Stretch (タイムストレッチ)	サンプルのピッチを保ったまま、長さだけを変える機能です。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
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。 **設定値:** 0% ～ 400%
Accuracy (アキュラシー)	タイムストレッチ実行時に、何を重視するか(何を優先させるか)を設定します。 **設定値:** sound4～sound1、normal 、rhythm1～rhythm2 sound4～sound1 (サウンド4～1) ...音質重視(サウンド4が最も音質重視)した設定です。 normal (ノーマル).....音質とビート感を、ほどほどに重視した設定です。 rhythm1～rhythm2 (リズム1～2) ....ビート感重視(リズム2が最もビート感重視)した設定です。
07: Convert Pitch (コンバートピッチ)	サンプルの長さを保ったまま、ピッチだけを変える機能です。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
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 ～ +12
Fine (ファイン)	ピッチの微妙な変化幅を設定します。単位は、1セント(半音=100セント)です。 **設定値:** -50 ～ 0 ～ +50
08: Fade In/Out (フェードイン/アウト)	サンプルの音量レベルを変化させて、フェードイン(音量を徐々に上げる効果)やフェードアウト(音量を徐々に下げる効果)の状態を作ります。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
Type (フェードタイプ)	フェードインを行なうか、フェードアウトを行なうかを選択します。 **設定値:** in (フェードイン)、out (フェードアウト)

Length (レングス)	フェードイン、フェードアウトを行なう長さを設定します。 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。 **設定値:** 00000000 ～ エンドポイント 
09: Convert Freq (コンバートフリケンシー)	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することができます。変換後はサンプルのサイズが半分になります。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
10: Stereo to Mono (ステレオ トゥ モノ)	ステレオのサンプルを、モノラルに変換します。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
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。
11: Loop-Remix (ループリミックス)	選択されているサンプルを分断して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替える機能(リミックス機能)です。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。
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
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:** normal1～2、reverse1～2 normal1～2 (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。 reverse1～2 (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。
12: Slice (スライス)	このジョブに限り、サンプリングモードに入る前のモードが、ボイス/ パフォーマンスかソング/パターンかによって実行結果が違います。録音したサンプルを指定した音符で分割する機能で、ソング/パターンモードからサンプリングジョブモードに入った場合は、さらにシーケンスデータを作ります。 キーバンクの選び方やパラメーター設定後のジョブ実行方法は、「05: Normalize (ノーマライズ)」と同じです。 各パラメーターについては、タイプ=slice+seq(スライス+シーケンス)でサンプリングした後のスライス設定画面(254ページ)と同じです。ただし、スライスジョブの画面では下記パラメーターを設定できます。
LowestKey (ローエストキー)	どのキーからスライスしたサンプルを並べるかを、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後のスライス設定画面(254ページ)では設定できず、MOTIF ES6でC-1固定、MOTIF ES7でE0固定、そしてMOTIF ES8ではA-1固定となります。
[F2] WAVEFORM (ウェーブフォームに関するジョブ)	
01: Copy (コピー)	 任意の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。 コピー元ウェーブフォーム、コピー先ウェーブフォームを選択後、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。
02: Delete (デリート)	任意のウェーブフォームを削除(デリート)します。
03: Transpose (トランスポーズ)	任意のウェーブフォームのキーバンク設定をトランスポーズ(鍵盤単位で移動)します。
Octave (オクターブ)	オクターブ移動させたい場合、0以外の値を設定します。 **設定値:** -3 ～ 0 ～ +3
Note (ノート)	半音単位で移動させたい場合、0以外の値を設定します。 **設定値:** -11 ～ 0 ～ +11
04: Name (ネーム)	任意のウェーブフォームに名前をつけます。 ネーミング機能については、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

[F3] OTHER (その他のジョブ)	
01: Clean Up Memory (クリーンアップメモリー)	ユーザーボイス、サンプルボイスが割り当てられていないウェーブフォームを、すべて消去します。
02: Optimize Memory (オプティマイズメモリー)	サンプリング用に使われるメモリー領域(DRAM)を最適化します。
03: 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。
04: Convert to Drum Voice (コンバート トゥ ドラムボイス)	現在選択されているウェーブフォームを、指定したドラムボイスにコンバートします。

補足資料/説明

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。

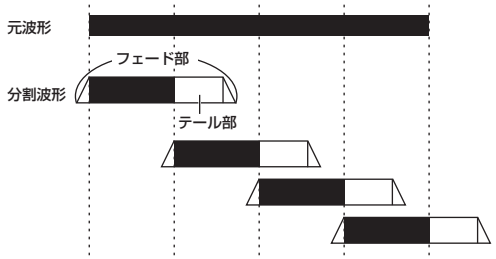
phrase1でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプをphrase2に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブデバイドで大きく調整し、センスで微調整します。

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。

beat1: 元波形サイズ x N + (0.3x分割数) kbyte
beat2: 元波形サイズ x N + (0.2x分割数) kbyte
beat3: 元波形サイズ x N + (0.3x分割数) kbyte
phrase1: 元波形サイズ x N + (5.8x分割数) kbyte
phrase2: 元波形サイズ x N + (1.4x分割数) kbyte
phrase3: 元波形サイズ x N + (0.4x分割数) kbyte
phrase4: 元波形サイズ x N + (1.4x分割数) kbyte
quick: 元波形サイズ x N + (0.7x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。

ユーティリティモード

ユーティリティモードでの設定は、ユーティリティジョブモードを除くすべての画面上で[STORE]ボタンを押すことにより、システム設定(186ページ)として内蔵フラッシュ ROMに保存します。さらにバックアップをとりたい場合は、スマートメディア/USB記憶装置にセーブ(保存)します。

ユーティリティモード [UTILITY]

ユーティリティモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。
このモードは、ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードのサブモードとして位置付けられます。4つの各モードから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、[EXIT]ボタンを押して各モードに戻ります。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] TG (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。
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
NoteShift (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:** -24 ～ 0 ～ +24
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。ピッチをセント単位で微調整します。 **設定値:** -102.4 ～ +102.3
BCCurve (ブレスコントローラーカーブ)	ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さに対する音の出方を決めるブレスカーブを設定します。ここでの設定は、ノーマルボイスのコントローラーセットで設定されたデスティネーションパラメーター (155ページ)に対しても効果がかかります。 本体画面に表示されるグラフでは、横軸が吹き込んだ息の強さ(音源が受信したブレスコントローラー値)、縦軸がそれに対して音源側で補正したブレスコントローラー値を示しています。 **設定値:** thru (スルー)、soft (ソフト)、hard (ハード)、wide (ワイド)
[SF2] KBD (キーボード)	本体鍵盤(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。
Octave (オクターブ)	キーボードの音高をオクターブ単位でアップ/ダウンします。MOTIF ES6/MOTIF ES7では、パネルの[OCTAVE]ボタン操作と連動します。 **設定値:** -3 ～ 0 ～ +3
Transpose (トランスポーズ)	キーボードの音高を半音単位で移調します。 **設定値:** -11 ～ 0 ～ +11 **NOTE** 音域の上限/下限(C -2 ～ G8)を超えた場合、ノートは折り返します。
VelCurve (ベロシティカーブ)	鍵盤を弾く強さに対するベロシティの出方を決める、ベロシティカーブを設定します。 本体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を示しています。 **設定値:** norm、soft、hard、wide、fixed norm (ノーマル) ..... 鍵盤を弾く強さとベロシティが比例しています。 soft (ソフト)..... 全体に大きなベロシティ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をおさえ、強い部分ではベロシティ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)..... 鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティで音源を鳴らしたい場合に使用します。次のFixedVelocityで設定した値が、一定のベロシティ値となります。
FixedVelocity (フィックスベロシティ)	鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のベロシティで音源を鳴らしたい場合に使用します。VelCurve (ベロシティカーブ)のパラメーターでfixedを設定した場合に限り、有効です。 **設定値:** 1 ～ 127
[SF3] EF BYPS (エフェクトバイパス)	パネル上のEFFECT BYPASSボタン([INSERTION]ボタン、[SYSTEM]ボタン)をそれぞれオンにした(ランプを点灯させた)ときに、どのエフェクトをバイパスする(使わず通さないようにする)かを設定します。
Insertion (インサーション)	
▶ Internal (インターナル)	on (オン)に設定すると、[INSERTION]ボタンをオンにしたときに内蔵インサーションエフェクト不使用となります。
▶ PLG-EF (プラグインエフェクト)	on (オン)に設定すると、[INSERTION]ボタンをオンにしたときにプラグインボードPLG100-VHのインサーションエフェクト不使用となります。プラグインボードPLG100-VHを取り付けた場合だけ有効なパラメーターです。

System (システム)	
▶ Reverb (リバーブ)	on (オン)に設定すると、[SYSTEM]ボタンをオンにしたときにリバーブエフェクト不使用となります。
▶ Chorus (コーラス)	on (オン)に設定すると、[SYSTEM]ボタンをオンにしたときにコーラスエフェクト不使用となります。

Note エフェクトのしくみについては、177ページをご参照ください。

[SF4] OTHER (アザー)	
AutoLoad (オートロード)	電源を入れたときに、スマートメディア/USB記憶装置から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。オートロード機能については、クイックガイドの135ページをご参照ください。
PowerOnMode (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、voice (USR1)、voice (PRE1)、GM、last、master performance .....設定後、電源を切って再度入れると、パフォーマンスプレイ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 (USR1) .....設定後、電源を切って再度入れると、ボイスプレイモードになり、ユーザーボイスUSR1: 001が選ばれます。 voice (PRE1).....設定後、電源を切って再度入れると、ボイスプレイモードになり、プリセットボイスPRE1: 001が選ばれます。 GM .....設定後、電源を切って再度入れると、ボイスプレイモードになり、プリセットボイスGM: 001が選ばれます。 last .....設定後、電源を切って再度入れると、最後に登録されたモードおよびプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスター)が選ばれます。なお、パワーオンモードのlast (ラスト)用のモード/プログラムの登録については265ページをご参照ください。 master .....設定後、電源を切って再度入れると、マスタープレイモードになり、ユーザーマスター 001が選ばれます。
CtrlReset (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:** reset、hold 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　フットスイッチ .....オフ モジュレーションホイール ... 最小　エクスプレッション..... 最大 アフタータッチ..... 最小　フットボリューム..... 最大 フットコントローラー ..... 最大　サステイン .....オフ ブレスコントローラー ..... 最大
[F2] I/O (インプット/アウトプット)	
[SF1] INPUT (インプット)	オーディオ入力に関する設定を行ないます。
Mic/Line (マイク/ライン)	A/D INPUT端子へ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 (マイク)、line (ライン) 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。
Digital (デジタル)	本体に外部からデジタルオーディオを入力する方法は、コアキシャルケーブルかオプティカルケーブルの2種類があります。(ただし、いずれも別売のAIEB2を装着した場合に限ります。)これら2種類の同時入力はできないため、どちらを有効にするかをここで設定します。 **設定値:** coaxial (コアキシャル)、optical (オプティカル)
[SF2] OUTPUT (アウトプット)	オーディオ出力に関する設定を行ないます。
L&RGain (L&Rゲイン)	それぞれの端子からの出力ゲインを設定します。 **設定値:** 0dB 、+6dB
AssignL&RGain (アサインL&Rゲイン)	
Assign1&2Gain (アサイン1&2ゲイン)	
Digital (デジタル)	別売のAIEB2 (25ページ)を取り付けた場合のデジタル出力の精度を選びます。 **設定値:** 20bit 、24bit
mLAN MonitorSW (mLANモニタースイッチ)	mLAN端子経由でコンピューターに送られている音声を、OUTPUT L/MONO端子、R端子からも出力できるようにする(on)か、しない(off)かを設定します。 また、mLAN端子経由で本体に入力された音声については、on (オン)の場合、本体エフェクト部を通らずに直接OUTPUT L/MONO端子、R端子から出力されます。 **設定値:** on、off
[F3] VOICE (ボイス)	**[VOICE] → [UTILITY] → [F3]**
ボイスモードからユーティリティモードに入った場合だけ、呼び出せる画面です。全ボイス共通の設定を行ないます。	
[SF1] MEQ (マスターイコライザー)	ボイスモードでの、全ボイス共通のマスターイコライザー設定をします。5バンドの帯域(LOW、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(214ページ)。 Note イコライザーのしくみについては、178ページをご参照ください。

[SF2] MEF (マスターエフェクト)	ボイスモードでの、全ボイスに共通のマスターエフェクト設定を行ないます。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。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(214ページ)。
[SF3] ARP CH (アルペジオチャンネル)	ボイスモードでの、アルペジオ再生データのMIDI出力に関する設定を行ないます。
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	ボイスモードにおいて、アルペジオ再生データをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。 **設定値:** on、off
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	ボイスモードにおける、アルペジオ再生データのMIDI出力チャンネルを設定します。 **設定値:** 1～16
[SF4] CTL ASN (コントローラーアサイン)	ボイスモードでの、コントローラーに関する設定をします。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(214ページ)。
[F3] SEQ (シーケンサー)	**[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3]**
ソングモード/パターンモードからユーティリティモードに入った場合だけ、呼び出せる画面で、シーケンサー機能全般に関する設定を行ないます。	
[SF1] CLICK (クリック)	ソング/パターンの、録音/再生時のクリック音(メトロノーム音)に関する設定を行ないます。
Mode (モード)	どの状態でクリック音(メトロノーム音)を鳴らすかを設定します。 **設定値:** off、rec、rec/play、all off.....クリック音を鳴らしません。 rec.....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.....ソングレコードモード/パターンレコードモードでは、録音中/再生中にかかわらず、クリック音を鳴らします。 all.....常にクリック音を鳴らします。
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 (16分音符)、08 (8分音符)、04 (4分音符)、02 (2分音符)、01 (全音符)
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
Type (タイプ)	クリック音の種類を選びます。 **設定値:** 1～10
RecCount (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
SmplPrCnt (サンプルプリカウント)	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、TrggrMode=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
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。	
[SF2] 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出力についてはソング/パターンの再生データに対する設定になります。ボイス、ボイスエディット、エフェクトの設定やノブ、鍵盤演奏によるMIDIイベントは、ここでの設定に関係なくMIDI出力されます。 **フィルターをかけるMIDIイベント** Note (ノート)、PgmChange (プログラムチェンジ)、CtrlChange (コントロールチェンジ)、PB (ピッチベンド)、ChAt (チャンネルアフタータッチ)、PolyAT (ポフォニックアフタータッチ)、Exclusive (エクスクルーシブ)
[SF3] OTHER (アザー)	
PtnQuantize (パターンクオンタイズ)	パターン再生中にパターンナンバーやセクションを変更した場合の、実際に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)
PtnTempoHold (パターンテンポホールド)	パターンデータ上のテンポ設定を無視して一定とする(on)か、パターンデータ上のテンポ設定に従う(off)かを設定します。パターン再生中に、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に設定すると便利です。 **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。
SongEventChase (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)、all (すべてのイベント) Note off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。 Note allに設定すると、MIDI OUT端子から大量のMIDIデータが出力されて、外部MIDI機器がMIDIエラーを起こす場合があります。

DumpInterval (バルクダンプエクスクルーシブインターバルタイム)	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(バルクデータ)を再生するとき、1KB (キロバイト)ごとに挿入する間隔の設定を行ないます。取り込んだバルクデータを外部MIDI機器に送り返すとき、受信側機器のバルクデータを処理する能力が原因でMIDIエラーが生じる場合があります。ここでインターバルタイムを設定することで、受信側機器の処理能力に応じたバルクデータを送信できます。 **設定値:** 0 ～ 900ms (ミリ秒) NOTE インターバルタイムの設定によって、再生が遅れることがあります。また、MIDIエラーが生じる場合、インターバルタイムを少し大きくして送信してみてください。
LoadMix (ロードミックス)	パターンを切り替えた時に、ミキシング設定データを呼び出すか(on)、呼び出さないか(off)を設定します。 **設定値:** off、on NOTE ソングチェーン/パターンチェーン再生時にソング/パターンを切り替わった場合についても、このパラメーター設定は有効です。
SendXGOn ToMultiPartPB (センドXGオントゥマルチパートプラグインボード)	マルチパートプラグインボードを使ってXGソングを再生する際、およびソング/パターンの切替時に、XGリセットをマルチパートプラグインボード音源に送る(on)か、送らない(off)かを設定します。 **設定値:** on、off
[F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)	
[SF1] ARP (アルペジオ)	
Switch (スイッチ)	アルペジオ再生のオン/オフを指定するコントロールチェンジナンバーを設定します。 **設定値:** off、01 ～ 95
Hold (ホールド)	アルペジオホールド(189ページ)のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。
[SF2] ASSIGN (アサイン)	パネルのアサイナブルノブA、B ([PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンのランプが点灯している場合)にはさまざまな機能を割り当てて使用できます。ここではそれらの機能割り当てに関する設定を行ないます。
ASA (アサインA)、 Dest(デスティネーション)	ASSIGN Aノブ操作で発生するコントロールチェンジナンバーと、このノブに割り当てる機能を設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はASSIGN Aノブが操作されたものとみなします。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
ASB (アサインB)、 Dest(デスティネーション)	ASSIGN Bノブ操作で発生するコントロールチェンジナンバーと、このノブに割り当てる機能を設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はASSIGN Bノブが操作されたものとみなします。 **設定値:** 別冊データリストをご参照ください。
[SF3] FT SW (フットスイッチ)	ASSIGNABLE端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします。 **設定値:** 0 ～101 (0、32はoff、96はArp Sw: アルペジオスイッチ、97はArp Hold: アルペジオホールド、98はply/stop: シーケンスプレイ/ストップ、99/100はPC INC/DEC: プログラムチェンジINC/DEC、101はOctReset: オクターブリセット)
[SF4] REMOTE (リモート)	リモートコントロール機能の対象となるコンピューターシーケンスソフトウェア2つと、それぞれをコントロールするときに使うMIDIポートを設定したあと、[ENTER]ボタンを押すことにより、各ソフトウェア用に準備された設定をパネルに呼び出します。詳細は、クイックガイドの147ページをご参照ください。
[SF5] MEF (マスターエフェクト)	ボイスモードでの、マスターエフェクトのノブ操作([ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押して両者のランプをオンにした場合)に関する設定を行ないます。
Knob1 (ノブ1) ～ Knob4 (ノブ4)	各ノブに、マスターエフェクトのパラメーターを割り当てます。割り当てられるパラメーターは、マスターエフェクトタイプにより異なります。
[F5] MIDI (ミディ)	
[SF1] CH (チャンネル)	MIDIチャンネルに関する設定を行ないます。
BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)	本体がシングル音源(ボイスモード、パフォーマンスモード)のときの、受信チャンネルを設定します。 **設定値:** 1～16、omni (オムニ: オールチャンネル)、off NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、各パートで設定されている受信チャンネル([SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh)に従います。
KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル)	本体がシングル音源(ボイスモード、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操作の、MIDI送信チャンネルを設定します。 **設定値:** 1～16、off NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、鍵盤/ノブ/ホイール操作によって発生したMIDIイベントは、選択中トラックのアウトプットチャンネル([SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL)で、本体音源部や外部MIDI機器へ送信されます。
DeviceNo. (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
[SF2] SWITCH (スイッチ)	

BankSel (バンクセレクト)	本体と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、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。 **設定値:** off、on
PgmChange (プログラムチェンジ)	本体と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、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。 **設定値:** off、on
CtrlChange (コントロールチェンジモード)	AEGサステインのMIDIメッセージの受信に関する方式を設定します。パラメーターチェンジとして受信する(mode1)か、コントロールチェンジメッセージとして受信する(mode2)かを設定します。 **設定値:** mode1、mode2
LocalCtrl (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)
RcvBulk (レシーブバルク)	バルクダンプ受信を行なうかどうかを設定します。 **設定値:** protect (受信しない)、on (受信する)
[SF3] SYNC (シンク)	MIDI接続された外部機器との同期に関する設定を行ないます。
MIDI Sync (MIDIシンク)	ソング/パターン/アルペジオの再生を、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、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。 MTC..... 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 internal (インターナル)以外に設定すると、[>]ボタンを押してもソングやパターンは再生を開始しません。 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。本体からMTCは出力されることはありません。MTC を使って同期をとるためには、ヤマハAW4416などのようなMTCを出力する機器が必要です。 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。
ClockOut (クロックアウト)	MIDIクロック(F8)のMIDI出力する(on)/しない(off)を設定します。 **設定値:** on、off
SeqCtrl (シーケンサーコントロール)	スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインター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。
MTC StartOffset (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たいときに便利です。 **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
[SF4] OTHER (アザー)	
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、mLAN (mLAN16E装着時のみ) NOTE MIDIメッセージ送受信用をする際、MIDI、USB、mLANの3種類の端子を同時に使うことはできません。
ThruPort (スルーポート)	本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用している場合、USB端子から本体に入ってきたMIDIデータのうち、特定のポートをMIDI OUT端子からスルーアウトさせることができます。ここでは、そのポートナンバーを設定します。 **設定値:** 1 ～ 8 NOTE mLAN16Eを取り付けてIEEE1394ケーブルでMIDI送受信を行なっている場合、5～8の設定は無効です。
[F6] PLUG (プラグインボード)	
[SF1] STATUS (ステータス)	
Plug1: ～ Plug3:	現在、本体の各スロットに取り付けられているプラグインボードが表示されます。

PolyExpand (ポリエクスパンド)	同一のプラグインボード(シングルパート)が2枚か3枚装着されている場合にのみ設定できます。offは、それぞれのボードを独立して機能させる設定です。onは、発音数を拡張して使用する(2枚のプラグインボードを1つのパートで使用する)設定です。 **設定値:** off、on
[SF2] MIDI	プラグインボードのMIDIに関する設定を、各ボードに対して行ないます。
DEV NO. (デバイスナンバー)	プラグインボードのMIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器との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
PORT NO. (ポートナンバー)	本体がマルチ音源(ソングモード/パターンモード)のときの、プラグインパートが受信するMIDIメッセージのポートナンバーを設定します。シングルパートプラグインボード用に1つのポートナンバー、マルチパートプラグインボード用に1つのポートナンバーを設定します。 **設定値:** off、1～ 3 NOTE エフェクトプラグインボード(PLG100-VH)は、ポートナンバー =1で固定です。 NOTE プラグインボードと本体音源との関係については、163ページをご参照ください。
GM/XG	GMオンおよびXGオンを受信するかどうかを設定します。onにすると、GMオンおよびXGオンが受信可能な状態になります。マルチパートプラグインボード(スロット3)にのみ有効なパラメーターです。
[SF3] NATIVE1 (ネイティブ1)	スロット1に装着されたプラグインボードのネイティブシステムパラメーターに関する設定を行ないます。 各パラメーターについては、プラグインボード付属の取扱説明書をご参照ください。
[SF4] NATIVE2 (ネイティブ2)	スロット2に装着されたプラグインボードのネイティブシステムパラメーターに関する設定を行ないます。 各パラメーターについては、プラグインボード付属の取扱説明書をご参照ください。
[SF5] NATIVE3 (ネイティブ3)	スロット3に装着されたプラグインボードのネイティブシステムパラメーターに関する設定を行ないます。 各パラメーターについては、プラグインボード付属の取扱説明書をご参照ください。

ユーティリティジョブモード　[UTILITY] → [JOB]

ユーティリティジョブモードでは、本体内蔵のユーザーメモリー (186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。
詳細は、44ページをご参照ください。

NOTE プラグインボードに関するユーティリティモードでの設定は、本体のユーザーメモリー上ではなく、各ボード上のメモリーにストア(保存)されます。したがって、このジョブで初期化されることはありません。

補足資料/説明

電源を入れたときの画面を設定する

[UTILITY] → [F1] GENERAL→ [SF4] OTHER → PowerOnMode

1 **電源を入れたときに自動的に画面に表示させたいモードとプログラムナンバーを選びます。**

2 **[STORE]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すことで、手順1で選んだモードとプログラムを登録します。**

3 **[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode = lastに設定します。**

4 **[STORE]ボタンを押して、手順3のユーティリティ設定をストア(保存)します。**

5 **電源を入れ直すと、手順2で設定したモード/プログラムナンバーが画面に表示されます。**

ファイルモード

各モードで制作したデータを、このモードでファイルとしてスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)したり、逆にスマートメディア/USB記憶装置に保存してあるファイルを本体に読み込んだり(ロード)します。

NOTE スマートメディア/USB記憶装置に関する詳細は、27ページをご参照ください。

NOTE 本体で制作したデータとファイルの関係については、186ページをご参照ください。

ファイルモード [FILE]

NOTE ファイル/フォルダーの選択方法については、268ページをご参照ください。

[F1] CONFIG (コンフィグ)	
[SF1] CURRENT (カレント)	現在認識中のデバイス(スマートメディア/USB記憶装置)について設定します。
Current (カレント)	本体に認識させたいデバイスを、この画面で選択します。カードスロットに入れたスマートメディア(CARD)か、USB TO DEVICE端子に接続したUSB記憶装置かを選択します。 Current=CARDの場合は、2行めにVolume Label (ボリュームラベル)が表示されます。Current=USBの場合は、2行めにPartition (パーティション)が表示されます。接続したUSB記憶装置が複数メディア対応の場合は、画面右上のSlot設定欄でスロット番号を設定します。 **設定値:** CARD、USB
Status (ステータス)	現在、認識しているデバイスの状態を表示します。表示だけの機能です。
▶ Free (フリー)	現在、認識しているデバイスの空容量を表示します。
▶ Total (トータル)	現在、認識しているデバイスの全容量を表示します。
[SF2] MOUNT (マウント)	[SF1] CURRENT (カレント)画面で選択したデバイスに含まれるパーティションから、本体とファイルのやり取りをするパーティションを選択します。
[SF3] FORMAT (フォーマット)	スマートメディア/USB記憶装置に搭載されたメディアをフォーマット(初期化)します。新しいスマートメディア/USB記憶装置に搭載されたメディアを、本体ファイルモードで使用できるようにするためには、まずフォーマットが必要です。フォーマットの方法については、268ページをご参照ください。
Format (フォーマット)	フォーマットするデバイスを選びます。「USB」に設定した場合は、画面右上にslot (スロット)表示が現れます。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合、スロットを選びます。 **設定値:** CARD、USB
Type (タイプ)	USB記憶装置をフォーマットする場合のみ、有効です。フォーマットの対象となるUSB記憶装置、またはUSB記憶装置に取り付けたメディアのパーティションを選びます。 **設定値:** all (オール)、partition1～4 (パーティション1～4)
Volume Label (ボリュームラベル)	これからフォーマットするデバイスのボリュームラベルを設定します。ネーミングについては、「基本操作」(53ページ)をご参照ください。
[F2] SAVE (セーブ)	

各モードで制作したデータを、この画面でファイルとしてスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。
具体的な操作方法は、86ページ(ボイス)、92ページ(パフォーマンス)、97ページ(サンプル)、132ページ(ソング/パターン)をご参照ください。

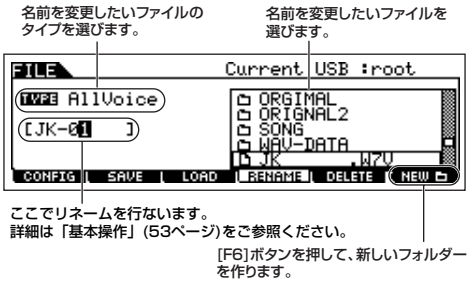
Current (カレント)	現在選択されているディレクトリーを表示します。ファイル/フォルダー選択ボックス内の操作によるディレクトリーの移動にともなって、自動的に表示が切り替わります。
TYPE (タイプ)	本体で制作したさまざまなデータは、すべてを一括で1ファイルに保存したり、特定のデータだけを組み合わせて保存したりすることができます。ここでは、どのようなデータの組み合わせをファイルに組み込むか、設定します。 **設定値:** 補足資料/説明「セーブできるファイルタイプ」参照

[F3] LOAD (ロード)

スマートメディア/USB記憶装置に保存してあるファイルを、本体に読み込み(ロード)ます。

Current (カレント)	現在選択されているディレクトリーを表示します。ファイル/フォルダー選択ボックス内の操作によるディレクトリーの移動にともなって、自動的に表示が切り替わります。
TYPE (タイプ)	スマートメディア/USB記憶装置に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本体に読み込めます。ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。 **設定値:** 補足資料/説明「ロードできるファイルタイプ」参照

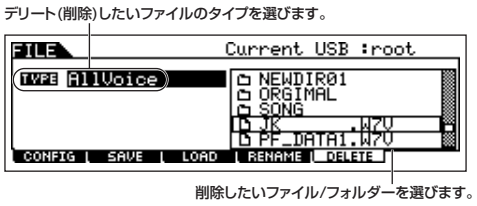
[F4] RENAME (リネーム)



ファイルネームやフォルダーネームを変更します。英数字を使って最大8文字のファイルネームを設定できます。

ファイル/フォルダーのネーミングは最大8文字で、ネーム設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。
また、ファイルネームに漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロード/セーブ/デリートすることはできますが、リネーム機能を使って、本体で扱えるファイルネームに変更することをおすすめします。

[F5] DELETE (デリート)



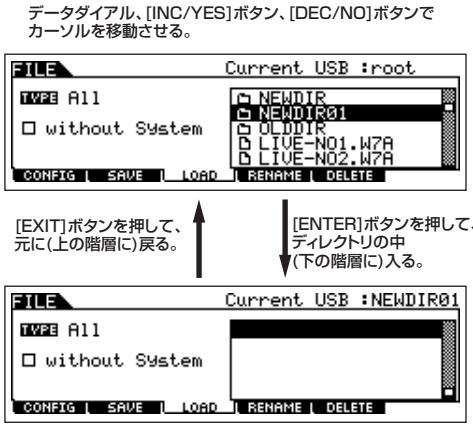
削除したいファイル/フォルダーを選択したあと、[ENTER]ボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。

NOTE フォルダーを削除(デリート)したい場合、まずフォルダー内にあるファイルをすべて削除して、空の状態にしてください。空になっていないフォルダーのデリートは実行できません。

補足資料/説明

ファイル/フォルダーの選び方

ファイルモードでは、スマートメディア/USB記憶装置上のさまざまなファイルやフォルダーを選ぶ操作が必要になりますが、基本的には下記の方法で行ないます。



スマートメディア/USB記憶装置のフォーマット

スマートメディア/USB記憶装置メディアはそのままではご使用になれない場合があります。その場合は、下記の操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行なってから使用してください。

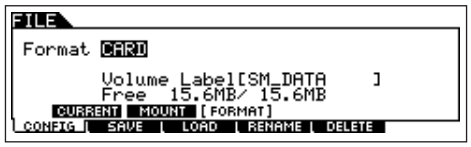
フォーマットを行なうとメディア内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

1 スマートメディアをカードスロットに入れる、またはUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続します。

必要に応じてUSB記憶装置のスロットにメディア(MOなど)を入れます。

2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入ります。

3 [F1] CONFIGボタン、[SF3] FORMATボタンを押して、フォーマット画面を呼び出します。



4 フォーマットの対象となるメディアを選びます。

画面最上段のFormat設定欄にカーソルを合わせ、CARD、USBのどちらかを選びます。Format=USBに設定した場合は、画面右上に表示されるslot (スロット)を設定したあと、次の行に表示されるType (タイプ)にカーソルを移動した上で、どのパーティションをフォーマットするか設定します。

5 ボリュームラベルを設定します。

カーソルをVolume Label設定欄に移動させ、ネーミング操作方法(53ページ)に従って、文字を入力します。

6 [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。

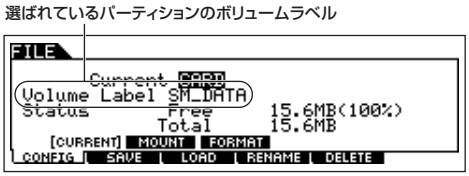
フォーマット実行を中止したい場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押します。

7 [INC/YES]ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとフォーマットが終了し、実行前の画面表示に戻ります。

フォーマット実行中は、スマートメディアを取り出したり、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずさないでください。楽器本体の故障やスマートメディア/USB記憶装置の故障の原因になります。

8 [SF1] CURRENTボタンを押して、現在認識されている記憶装置がCARD (カードドライブに入っているスマートメディア)か、USB接続されている外部記憶装置かを確認します。



必要に応じて、Current (カレント)の設定を変更します。

NOTE 本体ファイルモードのフォーマット操作により、スマートメディア/USB記憶装置は、MS-DOSまたはWindows互換にフォーマットされます。フォーマットされたスマートメディア/USB記憶装置は、ほかの機器(デジタルカメラ、Macintoshコンピューターなど)で使用できなくなる場合があります。

本体が扱えるファイルタイプ

セーブできるファイルタイプ　[FILE] → [F2] SAVE → TYPE

ファイルタイプ	拡張子*	説明
Dir (ディレクトリー)		ファイル/フォルダー選択ボックスにディレクトリー (フォルダー)だけを表示します。このタイプを選択しているときは、セーブは実行できません。
All (オール)	.W7A	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。
AllVoice (オールボイス)	.W7V	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。
PluginAllBulk (プラグインオールバルク) 1、2、3	.W2B	プラグインボードに付属のエディターで制作されたボードボイスデータや、ユーテリティモードでのプラグインボード関連設定は、プラグインボード上のメモリー (DRAM)に保存されます。セーブするファイルタイプとして「PluginAllBulk1～3」を選ぶと、これらのデータ/設定を、スロット別にまとめたファイルとして保存(セーブ)します。
UserARP (ユーザーアルペジオ)	.W7G	フラッシュ ROM上に保存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。
AllSong (オールソング)	.W7S	DRAM上に録音制作された全ソングデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllPattern (オールパターン)	.W7P	DRAM上に録音制作された全パターンデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
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。
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.W7W	サンプリング機能により制作された DRAM上の全ウェーブデータを、まとめて1 つのファイルとして保存(セーブ)します。
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、マッキントッシュ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。
Voice Editor (ボイスエディター)	W7E	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つのボイスエディター用ファイルとして保存(セーブ)します。保存されたファイルは、コンピューター上で、付属のCD-ROMのソフトウェア「ボイスエディター」で読み込むことができます。

* 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。

NOTE 「AllSong」「AllPattern」について、ソング/パターンのトラックに取り込まれたサンプルボイスおよび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。

ロードできるファイルタイプ　[FILE] → [F3] LOAD → TYPE

ファイルタイプ	拡張子*	説明
Dir (ディレクトリー)		ファイル/フォルダー選択ボックスにディレクトリー (フォルダー)だけを表示します。このタイプを選択しているときは、ロードは実行できません。
All (オール)	.W7A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A)を、再度そのままロードします。ロードするファイルタイプに「All(オール)」を選んだ場合、画面に「□ without System」が表示されます。ここにチェックマークを入れると、ロードの際にユーティリティモードでのすべての設定が除外されます。
AllVoice (オールボイス)	.W7V	「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W7V)を、再度そのままロードします。
Voice (ボイス)	.W7A .W7V	「All (オール) 」または「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W7AまたはW7V)の中から、特定のボイ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W7A、W7V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、87ページをご参照ください。
Performance (パフォーマンス)	.W7A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子W7A)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W7A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、92ページをご参照ください。
PluginAllBulk (プラグインオールバルク) 1、2、3	.W2B	「PluginAllBulk (プラグインオールバルク)1、2、3」でセーブしたファイル(拡張子: W2B)を、再度そのままロードし、プラグインボードに送信します。ただし、セーブしたときと同じプラグインボードが、同じスロットに取り付けられている必要があります。
UserARP (ユーザーアルペジオ)	.W7G	「UserARP (ユーザーアルペジオ)」でセーブしたファイル(拡張子: W7G)を、再度そのままロードします。
AllSong (オールソング)	.W7S	「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: W7S)を、再度そのままロードします。
Song (ソング)	.W7A .W7S .MID	「All (オール) 」または「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: W7AまたはW7S)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W7A、W7S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、133ページをご参照ください。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もロードできます。
AllPattern (オールパターン)	.W7P	「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W7P)を、再度そのままロードします。
Pattern (パターン)	.W7A .W7P .MID	「All (オール) 」または「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W7AまたはW7P)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W7A、W7P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、133ページをご参照ください。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もセクションを指定することによってロードできます。
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.W7W	「AllWaveform (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、再度そのままロードします。
Waveform (ウェーブフォーム)	.W7A .W7W .WAV .AIF	「All (オール) 」または「AllWaveform (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またはW7W)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W7A、W7W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、133ページをご参照ください。また、WAVファイルやAIFFファイルもロードでき、ボイス/パフォーマンスモードがソング/パターンモードかによってロード先が変わります。詳細はそれぞれ100ページ、109ページをご参照ください。
Sample Voice (サンプルボイス)	.W7A .W7S .W7P	「All (オール)」、「AllSong (オールソング)」、「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W7A、W7S、W7P)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W7A、W7S、W7P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、133ページをご参照ください。
Voice Editor (ボイスエディター)	.W7E	付属のCD-ROMに入っているボイスエディターを使ってコンピューター上で作ったファイル(拡張子: W7E)を、本体にロードします。

* ロードできるファイルに付いている拡張子。

NOTE 上記のほかに、ヤマハA5000/4000/3000、SU700やAKAIのS1000/S3000フォーマットで保存されたファイルを、本体にファイルタイプ「Waveform」に設定することで、ロードできます。

NOTE ヤマハAシリーズのファイルをロードする際、サンプルデータだけのファイルには[S]アイコンが、ボイスパラメーターも含んだファイルには[P]アイコンが表示されます。
ボイス/パフォーマンスモードからファイルモードに入って[P]アイコンファイルをロードすると、ウェーブフォームやキーバンクではなく、以下の2つのタイプから1つを選んでロードすることになります。

Type1 (タイプ1): 1つのサンプルを1つのウェーブフォームに取り込みます。このとき、4つのエレメントに該当するパラメーターも合わせて取り込むことにより、ロードするサンプルのMOTIF ES上での再現性を図ります。

Type2 (タイプ2): 複数のサンプルを可能な限り、1つのウェーブフォームに取り込みます。MOTIF ESに、できるだけ多くのサンプル素材を取り込みたい場合に選びます。

MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8データとの互換性について

MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8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 ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8にロードできます。

● ボイス

MOTIFのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W2A、W2V)の中から、特定のボイスだけを取り出してMOTIF ES本体にロードできます。[F3] LOAD (ロード)画面でTYPE=「Voice」に設定してください。
MOTIFのファイルモードで、ファイルタイプ「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W2V)を、そのままMOTIF ESにロードできます。この場合、[F3] LOAD (ロード)画面でTYPE =「AllVoice (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: W2E)もロードできます。

NOTE MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8とMOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8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、ご了承ください。

● ウェーブフォーム

MOTIFのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「AllWaveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: W2A、W2W)の中から、特定のウェーブフォームだけを取り出してMOTIF ES本体にロードできます。[F3] LOAD (ロード)画面でTYPE=「Waveform」に設定してください。
MOTIFのファイルモードで、ファイルタイプ「AllWaveform (オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイル(拡張子: W2W)を、そのままMOTIF ESにロードできます。この場合、[F3] LOAD (ロード)画面でTYPE =「AllWaveform」に設定してください。

● サンプルボイス

MOTIFのファイルモードでファイルタイプ「All (オール)」、「AllSong (オールソング)」、「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W2A、W2S、W2P)の中から、特定のサンプルボイスだけを取り出してMOTIF ES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、[F3] LOAD (ロード)画面でType=「Sample Voice」に設定してください。

マスターモード

■ データ制作の流れ

マスタープレイモードとマスターエディットモードで、さまざまなパラメーター値を設定することでマスターデータを作ります。
マスタージョブモードでは、初期化などデータ制作をサポートする機能(ジョブ)が使えます。
データ制作が完了したら、マスターストアモードで、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のユーザーバンクにデータを保存(ストア)します。
さらにバックアップをとっておきたい場合は、ファイルモードでスマートメディア/USB記憶装置に保存(セーブ)します。

マスタープレイモード　[MASTER] → マスター選択

マスターパラメーターの本格的な編集(エディット)は、マスターエディットモードで行ないますが、マスタープレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーマスターとして内部メモリー (フラッシュ ROM)に保存します。

[F1] PLAY (プレイ)	
OCT (オクターブ)	[OCTAVE]ボタンで設定した鍵盤オクターブ値を表示しています。ユーティリティモード([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)でも変更できます。
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ユーティリティモード([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN)で行ないます。 ノブ左にあるランプの上2つが点灯しているとき、ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)はここに表示された機能で動作します。
NOTE　OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、マスターストア(137ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)操作によって得られた値を表示します。設定は、鍵盤演奏用に選択されているボイスでの設定([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET)に従います。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ～ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]～[SF5]ボタンに登録されたアルペジオタイプを、演奏中にワンタッチで呼び出します。割り当てられているアルペジオタイプは、マスターに登録されているプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン)での設定に従います。 この設定は、マスターに登録されたモードでの設定に従います。
[F2] MEMORY (メモリー)	
マスターに記憶させる基本的な設定(モードやプログラムナンバーなど)を設定します。	
Mode (モード)	マスターナンバー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
Memory (メモリー)	マスターを選んだときに呼び出されるプログラムナンバーを設定します。 **設定値:** Mode=Voiceの場合 .....ボイスバンク/ナンバーを60ページの方法に従って選びます。 Mode=Performanceの場合 ...パフォーマンスナンバーを67ページの方法に従って選びます。 Mode=Patternの場合.....パターンナンバーを57ページの方法に従って選びます。 Mode=Songの場合 .....ソングナンバーを56ページの方法に従って選びます。
ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)	ゾーン機能の使う(on)/使わない(off)を設定します。ゾーン機能については、 137ページをご参照ください。 NOTE　ボイスモード、パフォーマンスモードを登録している場合で on (オン)に設定した場合、初期設定ではゾーン1だけで登録したボイス/パフォーマンスを演奏できます。登録したボイス/パフォーマンスを使った鍵盤演奏は、マスターエディットモードでの設定により、ゾーン2～4で行なうこともできます。

マスターエディットモード　[MASTER] → マスター選択 → [EDIT]

マスターを構成する4つのゾーン(137ページ)に共通した設定を編集するコモンエディットと、ゾーン別の設定を編集するゾーンエディットの2種類に分かれます。
マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面でゾーンスイッチをオフに設定した場合は、コモンエディットだけを行ないます。

コモンエディット　[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → [COMMON]

マスターを構成する4つのゾーン(137ページ)に共通した設定を編集(エディット)します。

[F1] NAME (ネーム)

マスターネームを設定します。
操作方法は「基本操作」(53ページ)をご参照ください。

[F2] OTHER (アザー)

Knob/Slider (ノブ/スライダー)	マスターが選択されたときに、KNOB CONTROL FUNCTIONボタンのどのランプが点灯するか、設定します。 **設定値:** pan.....マスターが選択されたときに、[PAN/SEND]ボタンのランプが点灯します。 tone.....マスターが選択されたときに、[TONE]ボタンのランプが点灯します。 assign.....マスターが選択されたときに、[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンのランプが点灯します。 MEQofsまたはpartEQ....マスターが選択されたときに、[EQ]ボタンのランプが点灯します。マスターにボイスが登録されている場合はマスター EQとして、マスターにパフォーマンス、ソング、パターンが登録されている場合はパートEQとして機能します。 MEF .....マスターが選択されたときに、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンのランプが点灯します。 arpFx.....マスターが選択されたときに、[ARP FX]ボタンのランプが点灯します。 zone.....マスターが選択されたときに、全ボタンのランプが消え、各ノブ/スライダーには各ゾーンで設定された機能が割り当てられます(137ページ)。マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面でZoneSwitch = onに設定した場合だけ有効です。

ゾーンエディット　[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → ゾーン選択

マスターを構成する各ゾーンの設定を、個別に編集(エディット)します。マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面でゾーンスイッチをオンに設定した場合だけ、エディットできます。

[F1] TRANS (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。

TransCh (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
TGSwitch (トーンジェネレータースイッチ)	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(on)、しないか(off)を設定します。 **設定値:** on、off
MIDISwitch (MIDI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(on)、しないか(off)を設定します。 **設定値:** on、off

[F2] NOTE (ノート)

各ゾーンでの鍵盤に関する設定を行ないます。

Octave (オクターブ)	各ゾーンの鍵盤の音高をオクターブ単位でシフトします。上下に3オクターブずつシフトできます。 **設定値:** -3 ～ 0 (標準)～+3
Transpose (トランスポーズ)	各ゾーンの鍵盤音高を半音単位で移調します。 **設定値:** -11 ～ 0 (標準) ～+11
NoteLimitH、L (ノートリミットハイ、ロー)	各ゾーンの発音鍵域(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音を鳴らします。 **設定値:** C -2 ～ G8 **Note** [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートリミットを設定できます。

[F3] TX SW (トランスミットスイッチ)

各ゾーンでの演奏で発生したコントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、送信する(on)か、しない(off)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。
・4つのゾーンのオン/ オフ状況を比較しながら設定できる画面
・1つのゾーンの全パラメーターを設定する画面
設定値: 下記参照

Bank (TG)	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。
PC (TG)	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。
Bank (MIDI)	バンクセレクトMSB/LSBを外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PC (MIDI)	プログラムチェンジ を外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PB (ピッチベンド)	ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

MW (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メッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
RB (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メッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
ChAT (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メッセージ(アフタータッチ)を、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FC1 (フットコントローラー 1)	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メッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FC2 (フットコントローラー 2)	
Sus (サステイン)	サステインを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FS (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メッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Knob (ノブ)	ノブ操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Slider (スライダー)	スライダー操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
BC (ブレスコントローラー)	別売のブレスコントローラーをBREATH端子に取り付け、息を吹き込んだときに発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Vol (ボリューム)	ボリュームを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Pan (パン)	パンを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

[F4] PRESET (プリセット)

マスターナンバーを変更したときに、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。

BankMSB (バンクセレクトMSB)	この3つのMIDIメッセージを設定することで、各ゾーンのボイスの初期設定を行ないます。 **設定値:** 別冊データリストのボイスリストをご参照ください。
BankLSB (バンクセレクトLSB)	
PgmChange (プログラムチェンジ)	
Volume (ボリューム)	各ゾーンの音量の初期設定を行ないます。 **設定値:** 0 ～ 127
Pan (パン)	各ゾーンのパン(ステレオ定位)の初期設定を行ないます。 **設定値:** L64 (左端) ～ C (センター) ～ R63 (右端)

[F5] KN/CS (ノブ/コントロールスライダー)

コモンエディットの[F2] OTHER画面で、Knob/Slider=zoneと設定された場合(KNOB CONTROL FUNCTIONボタン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、各ゾーンのノブ/スライダーが音源に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off、1 ～ 95

マスタージョブモード　[MASTER] → [JOB]

マスター設定の初期化など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

マスターの初期設定データを呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全マスターデータ、コモンデータ、ゾーン設定データなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているマスターを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのマスターを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類 All、Common、Zone

All (オール)		マスターのすべての設定データを初期化します。
Common (コモン)		コモンエディットで設定されたデータを初期化します。
Zone (ゾーン)		ゾーン設定をイニシャライズ(初期化)します。ゾーン設定のイニシャライズ(初期化)では、以下の3つのタイプから選びます。
	Split (スプリット)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を高音域と低音域の2つに分けた設定をします。UpperCh (アッパーチャンネル)で高音域側の送信チャンネル、LowerCh (ロワーチャンネル)で低音域側の送信チャンネルを設定し、SplitPoint (スプリットポイント)で高音域と低音域の境界点(C -2 ～ G8)を設定します。
	4Zone (4つのゾーン)	4つのゾーンすべてに任意の初期設定を行ないます。
	Layer (レイヤー)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を2つの設定で重ねます。UpperCh (アッパーチャンネル)、LowerCh (ロワーチャンネル)でそれぞれの送信チャンネルを設定します。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているマスターのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。
詳細は、185ページをご参照ください。

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。設定は、ユーティリティモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

マスターストアモード　[MASTER] → マスター選択 → [STORE]

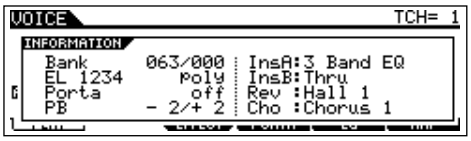
エディットしたマスターを、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のユーザーバンクに保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(137ページ)をご参照ください。

資料

インフォメーション画面一覧

ここには、[INFORMATION]ボタンを押して表示されるインフォメーション(情報)を、モード別にまとめてご説明します。

ボイスモード



Bank (バンク)
現在選ばれているボイスの、バンク/ナンバー (60ページ)が表示されます。

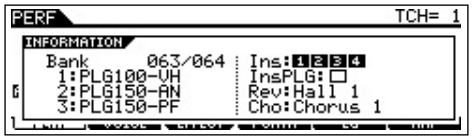
EL 1234
現在選ばれているボイスの、4つのエレメントの使用状況と、モノ/ポリ設定(79ページ)が表示されます。

Porta (ポルタメント)
現在選ばれているボイスの、ポルタメントスイッチの設定状況(オン/オフ) が表示されます。

PB (ピッチベンド)
ピッチベンドレンジの設定値(下側/上側)が表示されます。

InsA (インサーションA)、InsB (インサーションB)、Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)
各エフェクトブロック(179ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが、表示されます。

パフォーマンスモード



Bank (バンク)
現在選ばれているパフォーマンスの、バンク/ナンバー (67ページ)が表示されます。

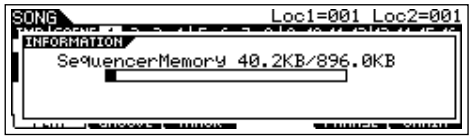
1 (プラグインボード1)、2 (プラグインボード2)、3 (プラグインボード3)
プラグインボードの装着状況が表示されます。装着されているスロットの表示位置には、プラグインボード名が表示されます。また、ポリ拡張(265ページ)されている場合は、スロット番号の左に「P」が表示されます。

Ins (インサーション)、InsPLG (プラグインインサーション)
インサーションエフェクト、およびプラグインインサーションエフェクト(PLG-100VH装着時)をかけるパートナンバーが表示されます。

Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)
各エフェクトブロック(179ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが、表示されます。

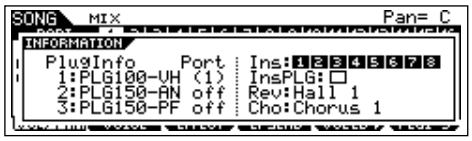
ソングモード

● ソングプレイモード



ユーザーメモリーのソング領域(DRAM)の空き容量が表示されます。

● ソングミキシングモード



PlugInfo/Port (プラグインボードの状態)
スロット番号(1～3) の右横に、現在装着されているプラグインボード名、およびボードに設定されているMIDIポートナンバー(265ページ)が表示されます。また、プラグインボードがポリ拡張(265ページ)されている場合は、スロット番号の左に「P」が表示されます。

Ins (インサーション)、InsPLG (プラグインインサーション)
インサーションエフェクト、およびプラグインインサーションエフェクト(PLG-100VH装着時)をかけるパートナンバーが表示されます。

Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)
各エフェクトブロック(180ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが、表示されます。

パターンモード

● パターンプレイモード

ユーザーメモリーのパターンフレーズ用領域(DRAM)の空き容量が表示されます。

● パターンミキシングモード

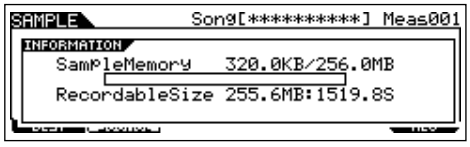
ソングミキシングモードのインフォメーション画面と同じです。

● ミキシングボイスエディットモード

ボイスモードのインフォメーション画面と同じです。

サンプリングモード

● サンプリングモード

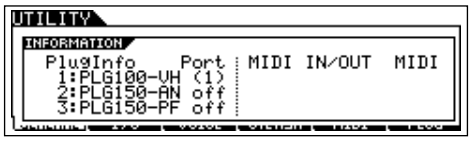


SampleMemory (サンプルメモリー)
サンプリングによって取り込まれたサンプルの容量が表示されます。

RecordableSize (レコーダブルサイズ)
サンプリング機能で録音できるメモリーサイズ(残り容量)、および時間が表示されます。

NOTE DIMMを取り付けた直後でサンプリングをまだ一度も実行していなくても、ウェーブ(波形)管理用に320KBが使用されます。

ユーティリティモード



PlugInfo/Port (プラグインボードの状態)
スロット番号(1～3)の右横に、現在装着されているプラグインボード名、およびボードに設定されているMIDIポートナンバー(265ページ)が表示されます。また、プラグインボードがポリ拡張(265ページ)されている場合は、スロット番号の前に「P」が表示されます。

MIDI IN/OUT
MIDI データの送受信に使う端子として、どの端子が設定されているかを表示します。

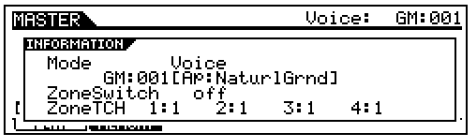
ファイルモード

Card Free (カードフリー)/USB Free (USBフリー)
カードスロットに装着されているスマートメディア、または接続されているUSB記憶装置の空き容量が表示されます。

Partition (パーティション)
本体に接続されているUSB記憶装置の中で、現在マウントされているパーティションが表示されます。

Current Dir (カレントディレクトリー)
現在、選択されているディレクトリーが表示されます。

マスターモード

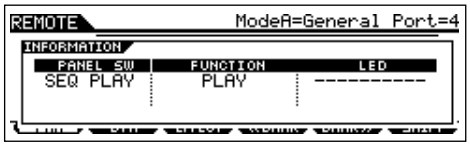


Mode (モード)
マスターに登録されているモード、およびプログラムナンバーが表示されます。

ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)
ゾーンスイッチオン/オフの設定状況が表示されます。

ZoneTCH (ゾーントランスミットチャンネル)
ゾーンスイッチオンの場合、各ゾーンのMIDI送信チャンネルが表示されます。

リモートモード



詳細は152ページをご参照ください。

メッセージリスト

LCD表示	説明
Are you sure ? [YES]/[NO]	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Arp memory full	アルペジオ用のメモリーがいっぱいで、録音したデータを保存できない場合に表示されます。
Arpeggio type stored	[SF1] ～ [SF5]ボタンにアルペジオタイプがストア(保存)されました。
Bad disk or card.	スマートメディアまたはUSB記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Bulk protected.	バルクデータ受信のプロテクト(264ページ)がかかっています。
Can't find associated files.	AKAI S1000/S3000フォーマットのファイルをロードするときに、音色ファイルが見つからない場合に表示されます。
Can't undo.OK? [YES]/[NO]	ソング/パターンジョブ実行後に、メモリー容量の関係でアンドゥーができなくなる場合に表示されます。
Choose user phrase.	プリセットフレーズを選択している状態で、パターンレコーディングをしようとしたときに表示されます。プリセットフレーズを基にレコーディングしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行なってください。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Copy protected.	著作権保護されているデジタルオーディオソースのため、ファイルセーブなどができません。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送/受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送/受信できません。
Digital in unlocked.	AIEB2の信号ラインのロックが外れました。
Disk or card full.	スマートメディアまたはUSB記憶装置の容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいスマートメディアまたはUSB記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
Disk or card not ready.	スマートメディアまたはUSB記憶装置が本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
Disk or card read/write error.	USB記憶装置、またはスマートメディアへの リード/ライト中にエラーが発生しました。
Disk or card write protected.	スマートメディアまたはUSB記憶装置が書込み禁止状態になっているかまたは、CD-ROM Driveなどへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
Effect plug-in is not in slot 1.	エフェクトプラグインボードが、スロット1に装着されていないため、正常に使用できません。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Folder is too deep.	これ以下の階層のディレクトリーを開くことができない場合に表示されます。
Illegal check box.	シーケンサーのトラックジョブで、いずれのチェックボックスもチェックされていない場合に表示されます。いずれか1 つのチェックボックスにチェックを入れてください。
Illegal file	ロードのとき、目的のファイルがMOTIF ESでは扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Illegal file name.	ファイルネームが無効の場合表示されます。
Illegal input.	不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法や入力値を再度確認してください。
Illegal measure.	ソング/パターンモードにおいて、指定した小節が不適当な場合に表示されます。小節を選びなおしてください。
Illegal phrase number.	パターンモードにおいて、指定したフレーズが不適当な場合に表示されます。フレーズを選びなおしてください。
Illegal sample data.	MOTIF ESがサポートしていないサンプルファイル、またはサンプルダンプデータなので無視しました。
Illegal track number.	ソング/パターンモードにおいて、指定したトラックが不適当な場合に表示されます。トラックを選びなおしてください。
Incompatible USB device	MOTIF ESでは使用できないUSB機器が、USB TO DEVICE端子に接続されると表示されます。
Meter mismatch	パターンジョブで、ソースとディスティネーションのメーター (拍子)が違う場合に表示されます。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。
Mixing stored	ソング/パターンモードで、ミキシング設定がファイルからロードされた場合に表示されます。
Mixing Voice full	ストアできるミキシングボイスの最大数を超えています。
Multi plug-in is not in slot 3.	マルチパートプラグインボード が、スロット3に装着されていないため、正常に使用できません。
No data.	シーケンサーのジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。またミキシングボイスに関するジョブを実行する際、対象となるミキシングボイスが存在せず、ジョブが無効のときにも表示されます。
No DIMM Memory Installed.	増設DIMMが2枚1組でセットされていないか、組み合わせが正しくない場合に表示されます。
No F7 (End of Exc.)	エクスクルーシブデータの入力または変更時に、エンドオブエクスクルーシブ(F7)が入力されていない場合に表示されます。F7を入力してください。
No response from USB device.	USB記憶装置から応答がありません。
No sample data.	サンプルに関するジョブ実行時に、対象となるサンプルが存在しない場合に表示されます。

LCD表示	説明
Not empty folder	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に、表示されます。
Now checking plug-in board.	電源を入れたあと、プラグインボードのチェックを行なわれているときに表示されます。
Now loading... (xxxx)	ファイルロード中に表示されます。
Now saving... (xxxx)	ファイルセーブ中に表示されます。
Now scanning autoloaded files.	オートロードするファイルの検索中に表示されます。
Now working...	サンプリング終了時や、ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite? [YES]/[NO]	ファイルをセーブする際に、スマートメディアまたはUSB記憶装置内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Pattern length mismatch.	パターンジョブで、パターンの有効小節数(256)を超えてしまう場合に表示されます。
Phrase length mismatch	パターンジョブで、フレーズの有効小節数(256)を超えてしまう場合に表示されます。
Phrase number overflow	パターンモードにおいて、レコーディング/ジョブ/エディットで256個のユーザーフレーズをすべて使い切ってしまった場合に表示されます。
Please keep power on.	フラッシュ ROMへのデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失なわれたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなる恐れがあります。
Please stop sequencer.	シーケンサー(ソング/パターン)を停止してから操作してください。
PLG100 not supported.	Plug-in All Bulk Save機能は、PLG100はサポートされていません。
Plug-in1 communication error.	スロット1のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in1 type mismatch.	ボイスプレイモードの PLG1バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Plug-in2 communication error.	スロット2のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in2 type mismatch.	ボイスプレイモードの PLG2バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Plug-in3 communication error.	スロット3のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in3 type mismatch.	ボイスプレイモードの PLG3バンクで、異なるプラグインボードを使った音色を選択しました。
Power on mode stored	電源を入れたときの各モードのプログラムナンバーがストア(保存)されました。
Receiving MIDI bulk	MIDIバルクデータを受信中です。
Sample freq is too low.	サンプリング周波数が低すぎ、フリケンシーコンバートジョブを実行することができない場合に表示されます。
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているため、書き換えができません。
Sample is too long .	サンプルのサイズが大きすぎて タイムストレッチジョブが実行できない場合に表示されます。
Sample is too short.	サンプルのサイズが小さすぎ、フリケンシーコンバートジョブなどを実行することができない場合に表示されます。
Sample memory full.	サンプル用のメモリーが一杯で、サンプリングやジョブ、ロードなどが実行できない場合に表示されます。
Scene & Arpeggio type stored	[SF1] ～ [SF5]ボタンにソングシーンとアルペジオタイプがストア(保存)されました。
Seq memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、スマートメディアやUSB記憶装置からのデータのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。
System memory crashed.	フラッシュ ROMへのデータ書き込みに失敗した場合に表示されます。
This performance uses user voices.	ロードしたパフォーマンスにはユーザーボイスが使われています。セーブ時と同じボイスがユーザーボイスバンクの同じ場所にストアされているかご確認ください。
Too many favorites	フェーバリットカテゴリーに上限(256)を超えるボイスを登録しようとした場合に表示されます。
Too many fixed note	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種類を超えていると表示されます。
Too many samples.	サンプル数の合計が8192個を超えた場合に表示されます。
Transmitting MIDI bulk	MIDIバルクデータを送信中です。
USB connection terminated. Press [ENTER].	USB記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で[ENTER]ボタンを押してください。
USB device connecting	USB記憶装置を接続中です。
USB power consumption exceeded.	USB記憶装置の消費電力が規定値を超えています。
USB transmission error	USB記憶装置との通信中にエラーが発生しました。
Utility stored	ユーティリティモードでの設定がストア(保存)されました。

故障かな？と思ったら

鍵盤を弾いても音が鳴らない

- コントロールスライダーがすべて最小(一番下まで下がっている状態)になっていませんか? その場合は、上に上げてみてください 51ページ
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (ボリューム)の設定を確認してください 260ページ
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl (ローカルコントロール) = オフになっていませんか? このパラメーターがオフになっている場合、内部音源は鳴りませんのでご注意ください 264ページ
- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか?
- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか?
- FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください 42ページ
- 本体と、外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか?
- エフェクトやフィルターの設定を確認してください。フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります 197ページ
- ボイスモードで音が出ない場合、すべてのエレメントスイッチがオフになっていませんか? 79ページ
- ボイスモードで音が出ない場合、コモンエディットでのボリュームは適切に設定されていますか? 190ページ
- ボイスモードで音が出ない場合、エレメントエディットでの各エレメントでのスイッチ、ノートリミット、ベロシティリミットなどの設定は適切ですか? 195ページ
- パフォーマンスモードで音が出ない場合、各パートにボイスは割り当てられていますか? [PERFORM] → [F2] VOICE画面での設定を確認してください 71ページ
- パフォーマンスモードで音が出ない場合、各パートのノートリミット、ボリューム、出力などの設定は適切ですか? 71ページ
- ソング/パターンモードで音が出ない場合、選択されているパートのボイスが、サンプルボイスまたはミキシングボイスになっていませんか? 102ページ
- ソング/パターンモードで音が出ない場合、すべてのトラックがミュートされていませんか? 58ページ
- ソング/パターンモードで音が出ない場合、プレイモードでの各トラックの出力チャンネル/ポート設定と、ミキシングモードでの各パートの受信チャンネル/ポート設定は、合っていますか? 164ページ
- ソング/パターンモードで音が出ない場合、ミキシングモードで各パートでのボリューム、出力などの設定は適切ですか? 233ページ
- ソング/パターンモードで音が出ない場合、[SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER画面で、ノートデータがカットされてませんか? 262ページ

音が鳴り続けて止まらない

- [ARPEGGIO]ボタンはオンになっている場合、オフにしてみてください 19ページ
- ソングモード、パターンモードの場合は、[■] (ストップ)ボタンを押してください 20ページ
- クリック音が鳴り続けている場合は、[SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Modeの設定を確認してください。all (オール)に設定されていれば常に鳴っていますので、all (オール)以外に設定してください 262ページ

音が小さい

- (フットコントローラーなどの)MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか? 42ページ
- フィルターのカットオフ周波数の設定が上がりすぎたり、下がりすぎたりしてはいませんか? 161ページ
- ソング/パターンの音が小さい場合、グルーブのベロシティオフセットの設定が原因になっていませんか? 114ページ

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか？エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります 177ページ
- フィルターの設定は適切ですか？フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります 161ページ
- マスターボリュームを上げすぎてはいませんか? 18ページ
- ボイス各エレメントのボリューム、パフォーマンス各パートのボリューム、ソング/パターンの各トラック/パートのボリュームを上げすぎてはいませんか? 213ページ

音が途切れる

- 全体の発音数が、最大同時発音数を超えてはいませんか? 162ページ

同時に複数の音が発音できない

- ボイスモードの場合、[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Polyの設定が「mono」になっていませんか? 和音演奏をしたい場合は「poly」に設定してください 188ページ
- ソングモード/パターンモードの場合、[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODEでの設定が「mono」になっていませんか? 和音演奏をしたい場合は「poly」に設定してください 235ページ

ピッチがずれている

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (チューン)での設定が、0から大きく離れてはいませんか? 260ページ
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (ノートシフト)での設定が、0以外の値になっていませんか? 260ページ
- 鍵盤演奏音のピッチがずれている場合、現在選択されているボイスのマイクロチューニング設定([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo.)で、特殊な音律が選ばれてはいませんか? 190ページ
- 鍵盤演奏音のピッチがずれている場合、現在選択されているボイスのLFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか? 201ページ
- パフォーマンスのピッチがずれている場合、各パートのノートシフトが0以外に設定されていませんか? 218ページ
- パフォーマンスのピッチがずれている場合、各パートのデチューンが0以外に設定されていませんか? 218ページ
- ソング/パターン再生音のピッチがずれている場合、プレイモードのグルーブでノートオフセットが設定されていませんか? 114ページ

エフェクトがかからない

- [EFFECT BYPASS]ボタンがオンになっていませんか? 177ページ
- REVERB、CHORUSノブが左いっぱいに回し切った状態になっていませんか? 50ページ
- ボイスエディットモードのエフェクト設定画面で、全エレメントがスルー (Thru)に設定されていませんか? 194ページ
- 各エフェクトブロックで選択されているエフェクトタイプが、スルー (Thru)やオフ(off)に設定されてはいませんか? 179ページ
- パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードの場合、インサーションスイッチ(INS SW)の設定は適切ですか? 235ページ

エディットしていないのにエディットマークが点灯する

- ボイスモード/パフォーマンスモードでは、ノブやスライダーを動かしただけで、ボイス/パフォーマンスのパラメーター設定が変更されエディットマークが点灯します ....65、69ページ
- ソングミキシングモード/パターンミキシングモードでは、ソングやパターンを再生しただけでエディットマークが点灯する場合があります 104ページ

アルペジオ

■ アルペジオが鳴らない

[ARPEGGIO]ボタンはオンになっていますか? オンにして鍵盤を弾いてもアルペジオが鳴らない場合は、下記を確認してください。

- 選択されているアルペジオがユーザーアルペジオの場合、データは入っていますか? 189ページ
- アルペジオのノートリミットやベロシティリミットは、適切に設定されていますか? ....191、192ページ
- パフォーマンスモードの場合、[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (アルペジオスイッチ)の設定を確認してください。すべてのパートのアルペジオスイッチがoff (オフ)に設定してあると、パネルの[ARPEGGIO]ボタンをオンにして鍵盤演奏をしても、アルペジオは再生されません 216ページ
- ソングモード/パターンモードの場合、[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (アルペジオスイッチ)の設定を確認してください。現在選択されているパートのアルペジオスイッチがoff (オフ)に設定してあると、パネルの[ARPEGGIO]ボタンをオンにして鍵盤演奏をしても、アルペジオは再生されません 235ページ

■ アルペジオが止まらない

鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。....191ページ

♪NOTE アルペジオに関する設定画面の一覧表については、169ページをご参照ください。

ソング/パターン

■ [▶] (プレイ)ボタンを押してもソング/パターン再生がスタートしない

- 選んでいるソングやパターン(フレーズ)にデータは入っていますか? ....57、59ページ
- リモートコントロールがオンになっていませんか? 147ページ
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (インターナル)に設定されていますか? 264ページ

■ ソング/パターン(フレーズ)の録音ができない

- ソング/パターン(フレーズ)用の容量が残り少なくなってはいませんか？ ソング/パターン(フレーズ)のメモリー容量は、64ソング/64パターンをトータルした値です。したがって、データ容量の多いソング/パターン(フレーズ)があると、ソング/パターンにまだ空きがあったとしても、メモリーフルとなって録音ができなくなります 275ページ
- パターン録音の場合、指定されたトラックに割り当てられたフレーズがプリセットフレーズになってはいませんか? 113ページ

■ パターンモードで[JOB]ボタンを押しても、パターンジョブモードに入ることができない

- パターンチェーンモードになっていませんか? パターンチェーンモードから抜けてから[JOB]ボタンを押してください 115ページ

■ パターンモードで[MIXING]ボタンを押しても、パターンミキシングモードに入ることができない

- パターンチェーンモードになっていませんか? パターンチェーンモードから抜けてから[MIXING]ボタンを押してください 115ページ

■ソング画面でトランポーズをかけると、ドラムサウンドの音も変わってしまう

- 鳴っているドラムサウンドがドラムボイスによるものか確認してください。その場合、トランスポーズはドラムボイスにも有効ですので、故障ではありません。

マイクを接続して音声を入力しても、アウトプットから適切に出力されない

- ボイスプレイモード/エディットモードにはなっていませんか。ボイスプレイモード/エディットモードでは、マイク入力などのA/Dパートは認識されません 165ページ
- [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = micに設定されていますか? 261ページ
- リアパネルのGAINノブが最小になっていないか、確認してください 25ページ

サンプリングができない

- [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押してもサンプリングモードに入れない場合、DIMM (拡張メモリー)が本体に取り付けられているか、確認してください。取り付けられていない場合、サンプリングモードの画面に入れません 289ページ
- サンプル数が最大値を超えてはいませんか? 174ページ
- サンプル用のメモリー容量が一杯になっていませんか? 276ページ
- サンプリング元(ソース)の設定は適切ですか? 172ページ
- トリガーモードの設定は適切ですか? 175ページ

プラグインボード

■ プラグインボードを取り付けてあるにもかかわらず、プラグインボイスが選べない

- [SLOT1] ～ [SLOT3]ランプのうち、点灯しているスロットに該当するボタン([PLG1] ～ [PLG3])を選んでいますか? 20ページ
- [VOICE] → [F2] BANK画面でユーザーバンクが選ばれている場合は、プリセットバンクに切り替えてみてください 188ページ
- PLG100-XGを取り付けたスロットに該当するボタンを選んではいませんか? PLG100-XGのボイスは、ボイスモード/パフォーマンスモードでは演奏できません 163ページ
- PLG100-VHを取り付けたスロットに該当するボタンを選んではいませんか? PLG100-VHはエフェクト専用ボードで音源が搭載されていませんので、ボイスを選んで鍵盤演奏することはできません 74ページ

■ プラグインボードが機能しない

- プラグインボードを装着したスロット番号に該当するランプ(SLOT1～3)が、正しく点灯していますか? 20ページ
- PLG100-VHの場合、スロット2または3に装着していませんか? PLG100-VHはスロット2または3に装着しても機能しません 78ページ
- PLG100-XGの場合、スロット1または2に装着していませんか? PLG100-XGはスロット1または2に装着しても機能しません 77ページ

コンピューター /MIDI機器

■ 接続したコンピューターと本体との通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか?
- 本体の[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUTは正しく設定されていますか? USBケーブルで接続している場合は「USB」に、IEEEケーブルで接続している場合(本体にmLAN16Eを取り付けている場合)は「mLAN」、MIDIケーブルで接続している場合は「MIDI」に設定してください 264ページ

■ 接続したMIDI機器と本体との通信がうまくできない

- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = MIDIに設定されていますか? 264ページ

■ 本体と接続したコンピューター /MIDI機器のシーケンスデータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

- 本体はソングモードまたはパターンモードになっていますか? 本体がボイスモードまたはパフォーマンスモードの場合、シーケンスデータを再生させてもうまく鳴らない場合があります 36ページ

■ MIDIバルクデータがうまく送信/受信できない

- うまく受信できない場合、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulkが「protect」に設定されていませんか? 264ページ
- うまく送信できない場合、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (デバイスナンバー)の設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか? 263ページ

データをスマートメディアにセーブできない

- スマートメディアにライトプロテクトがかかっていませんか? 28ページ
- スマートメディアは正しくフォーマットされていますか? 268ページ

エディットモードに入れない

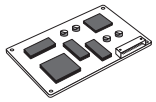
- カテゴリーサーチ機能がオンになっていませんか? カテゴリーサーチ機能をオフにしてから[EDIT]ボタンを押してください 62ページ
- ファイルモードになっていませんか? ファイルモードを抜けてから[EDIT]ボタンを押してください 266ページ

拡張部品(別売)の取り付け

本体に取り付けることができる拡張部品

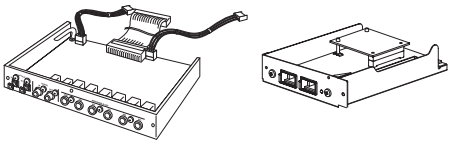
以下の拡張部品を取り付けることができます。

● プラグインボード

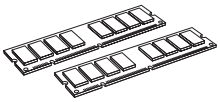


プラグインボードは、3枚まで
取り付けることができます。

● I/O拡張ボードAIEB2またはmLAN16E



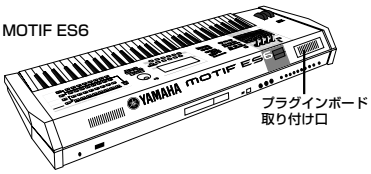
● DIMM (拡張メモリー)



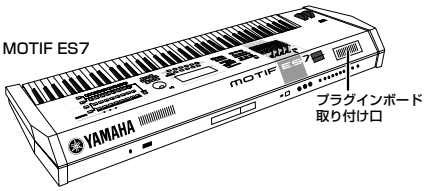
拡張部品を取り付ける位置

● プラグインボードの場合

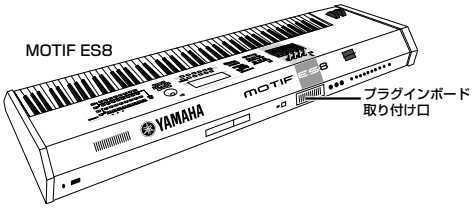
MOTIF ES6



MOTIF ES7

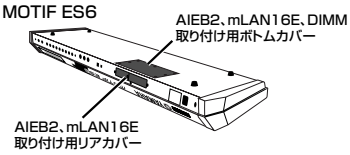


MOTIF ES8

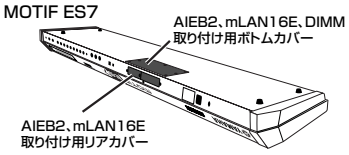


● AIEB2、mLAN16E、DIMMの場合

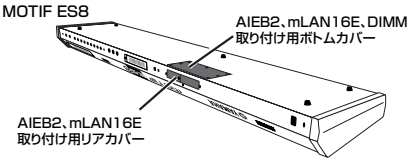
MOTIF ES6



MOTIF ES7



MOTIF ES8



拡張部品取り付けに関する注意

取り付け作業に入る前に、+(プラス)ドライバーを準備してください。

⚠ 警告

- 取り付け/取り外し作業は、必ず本体および周辺機器の電源を切り、本体および取り付けられた拡張部品が十分に冷めた状態で行なってください。そして、本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。
- ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、外したネジやカバーを本体から離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
- 取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 拡張部品のボード部分やコネクターを分解/改造したり、過度な力を加えたりしないでください。ボード部分やコネクター部を曲げたり変形させたりすると、感電や火災、または故障などの原因になります。

⚠ 注意

- 本体や拡張部品の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業することをおすすめします。
- 静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 基板上の金属部分が露出している部分には、触れないようにしてください。接触不良などの原因になることがあります。
- ケーブルを引き出すときなど、基板に引っかからないようにしてください。無理に引くと断線や故障の原因となります。
- 本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ネジはオプションボードの付属品、または本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

プラグインボードの取り付け

別売のプラグインボードを使って本体音源を拡張できます。MOTIF ESに装着できるプラグインボードについては、74ページをご参照ください。

MOTIF ESにはプラグインボード用に3つのスロットが用意されており、リアパネルに3枚まで取り付けることができます。

NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)は、スロット1にのみ装着できます。

NOTE マルチパートプラグインボード (PLG100-XG)は、スロット3にのみ装着できます。

NOTE シングルパートプラグインボードは、スロット1〜3に装着できます。

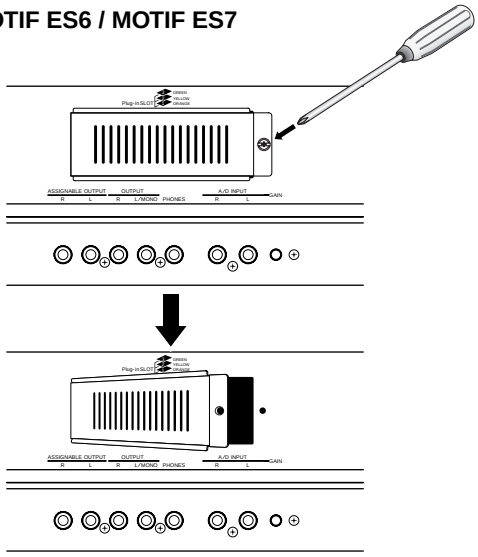
プラグインボードの取り付け手順

1 MOTIF ES本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。

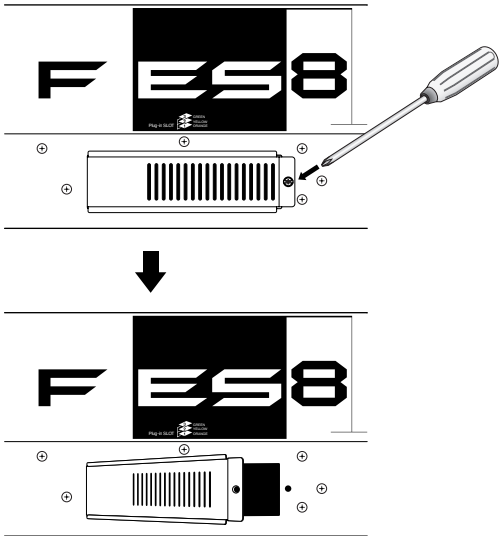
2 背面のプラグインボード取り付け口についている大きいコインネジを、ドライバーまたはコインで外しプラグインボードの取り付け口のふたを外します。

重要 ここで外したネジはふたを取り付けるときに使います。なくさないようにご注意ください。

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

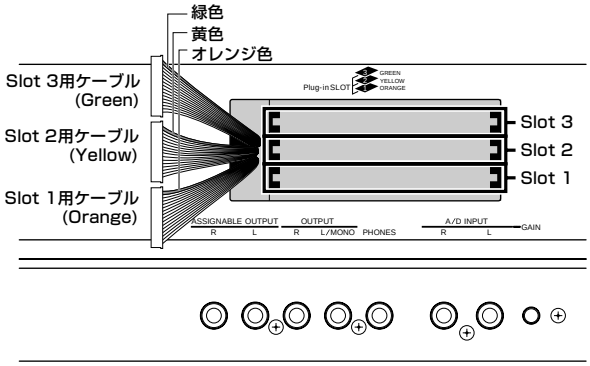


MOTIF ES8

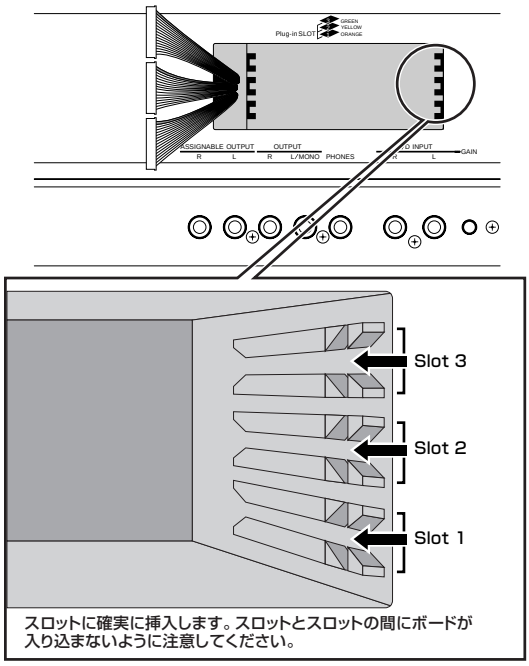


3 本体よりプラグインボードに接続するケーブルを引き出します。

スロットとケーブルの色は、一番下から1番(ORANGE=オレンジ色)、2番(YELLOW=黄色)、3番(GREEN=緑色)に対応しています。



4 プラグインボードを、本体内のプラグインボードを支えるレールに沿って差し込みます。

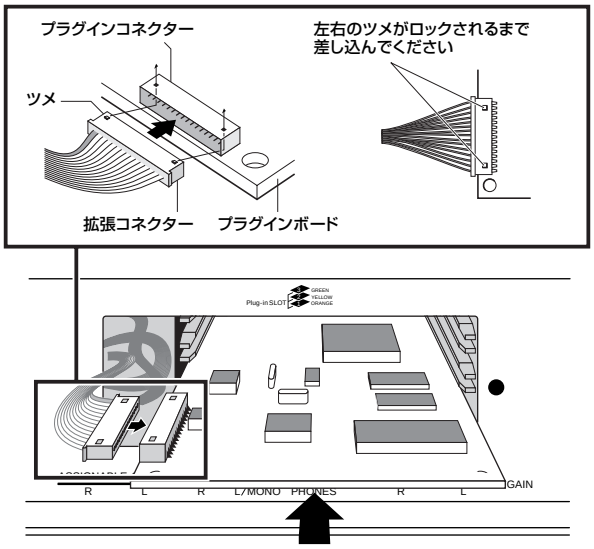


スロットに確実に挿入します。スロットとスロットの間にボードが入り込まないように注意してください。

資料

5 スロットにカードを1/3ほど挿入した時点で、ケーブルを取り付けます(ケーブルが届く位置までカードを挿入しながらコネクターを差し込みます)。

このとき、取り付けるスロット番号に対応したケーブルの色とコネクターの上下を間違えないように、ケーブルを取り付けます。

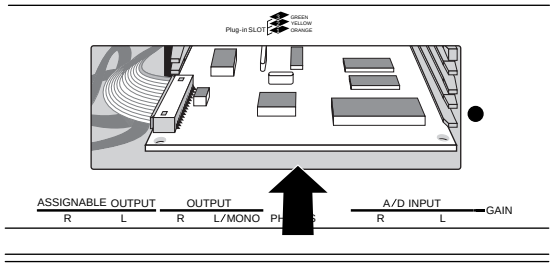


NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)は、スロット1にだけ取り付けることが可能です。スロット2、3に取り付けることはできません。

NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)はスロット3にだけ取り付けることができます。スロット1、2には取り付けることはできません。

6 ボードを奥まで確実に差し込みます。

このときに使用しなかったケーブルを取り付け口の中にしまいます。

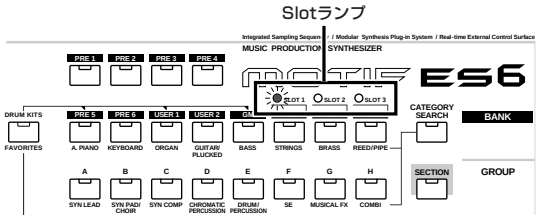


7 プラグインボード取り付け口のふたを、手順2で外した大きいコインネジで固定することで閉めます。

8 取り付けたプラグインボードが正常に機能しているか確認します。

AC電源ケーブルを接続した上で、本体電源をオンにします。電源が入り、LCD画面にプログラム名が表示された時点で、BANKボタンの上にあるSLOT 1〜3ランプが点灯します。ケーブルを間違えたり(前述のNOTE参照)、確実にケーブルが接続されていない状態では、ランプは点灯しません。

例: スロット1にプラグインボードを装着した場合



資料

AIEB2またはmLAN16Eの取り付け

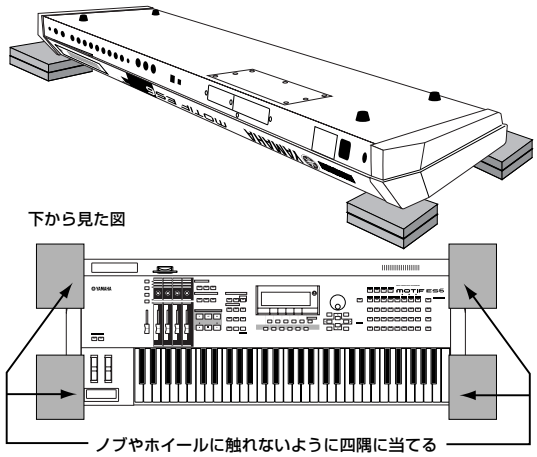
別売のAIEB2、またはmLAN16Eのどちらかを本体に装着できます。

AIEB2の取り付け手順

1 MOTIF ES本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。

2 本体を裏返し、底面が見えるようにします。

この時、ホイールやノブを破損しないように本体の四隅に雑誌などをクッションにしてその上に乗せます。



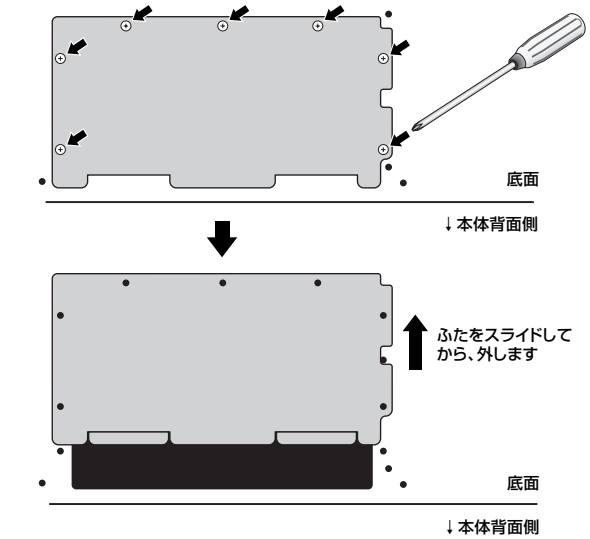
特にMOTIF ES8の場合は重量があるので、必ず2人で作業を行なうようにしてください。

3 底面のふたを外します。

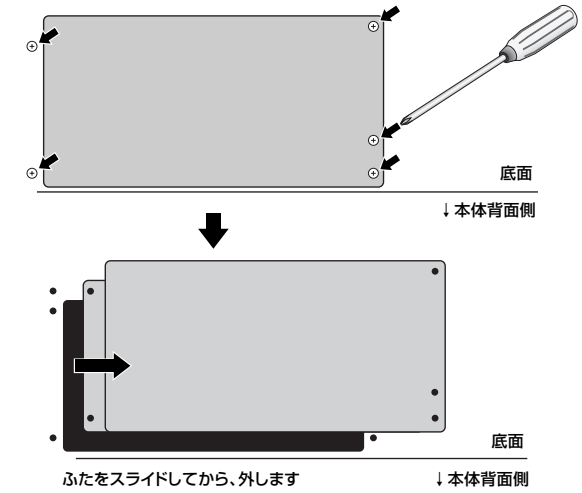
裏返した本体の背面側を手前にして、底面のふたのネジをドライバーで外します(MOTIF ES6/MOTIF ES7=ネジ7本、MOITF ES8=銀色のネジ5本)。ネジがすべて外れたら、本体よりふたを外します。MOTIF ES6/MOTIF ES 7では、背面部を手前にして前方へスライドさせるようにしてから外します。MOTIF ES8では、背面部を手前にして右へスライドさせるようにしてから外します。

重要 外したネジはなくさないようにしてください。このネジは、AIEB2取り付け後、再度使用します。

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

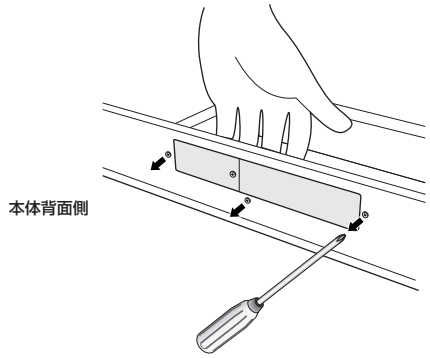


MOTIF ES8



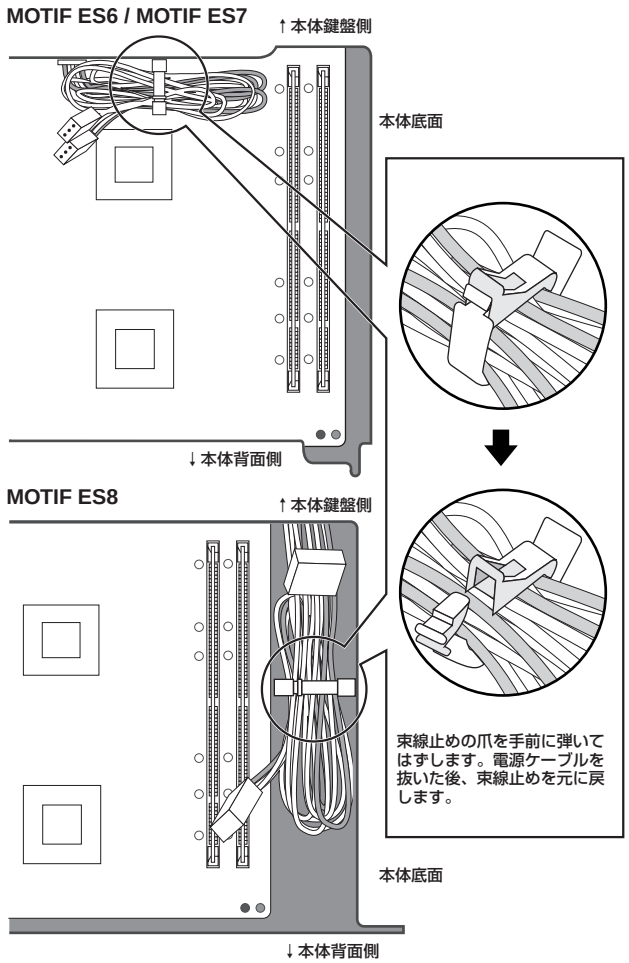
4 mLAN / I/O EXPANSION取り付け口をふさいでいるふたの3つのネジを外します。

この時、本体の内側よりふたを支えながらネジを外します。外したネジは、AIEB2固定時に使用します。



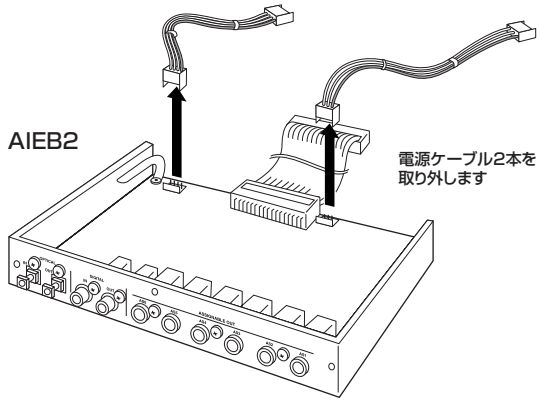
重要 外したネジはなくさないようにしてください。また、外したふたは、本体の中に残さないように取り出して保管してください。

5 本体の束線止めからAIEB2用の電源ケーブル2本を外します。



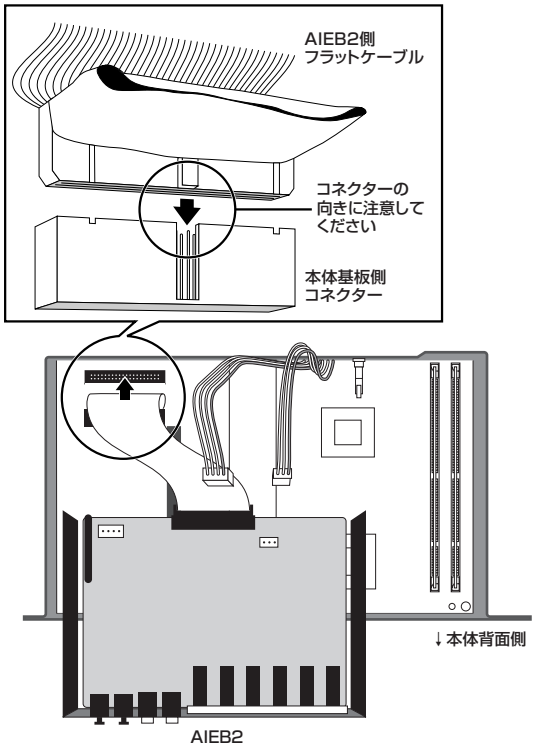
6 AIEB2を梱包箱から取り出します。

AIEB2には1本のフラットケーブルと2本の電源ケーブルが装着されています。この内2本の電源ケーブルは、本体側を使用しますので、AIEB2の方を外しておきます。この外した電源ケーブル2本はMOTIF ESでは使用しません。



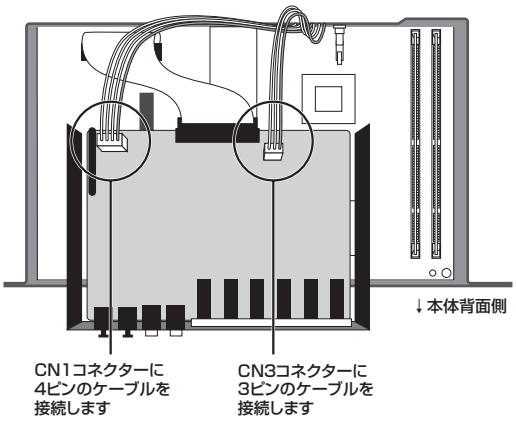
7 AIEB2から出ているフラットケーブルを本体の基板に接続します。

コネクターの向きに注意して差し込んでください。



8 本体から出ている電源ケーブルをAIEB2に接続します。

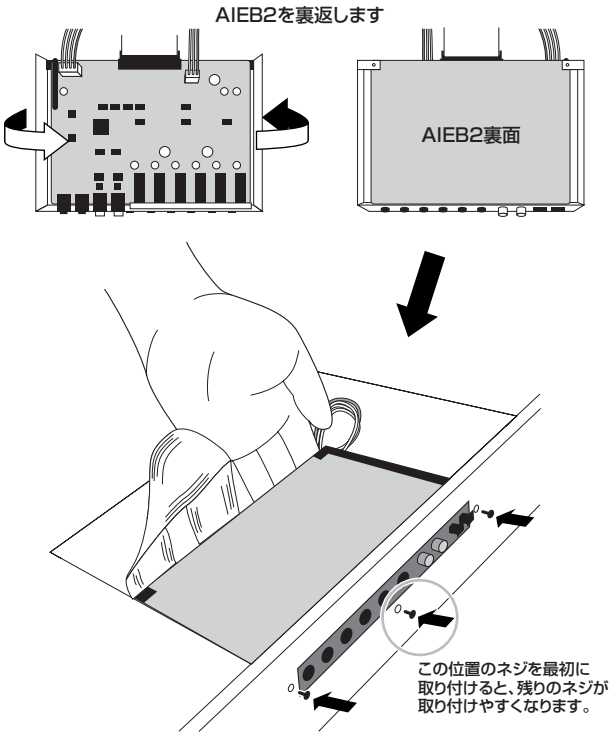
この時、3ピンのケーブルをAIEB2のCN3コネクターへ、4ピンのケーブルをAIEB2のCN1コネクターへ接続します。



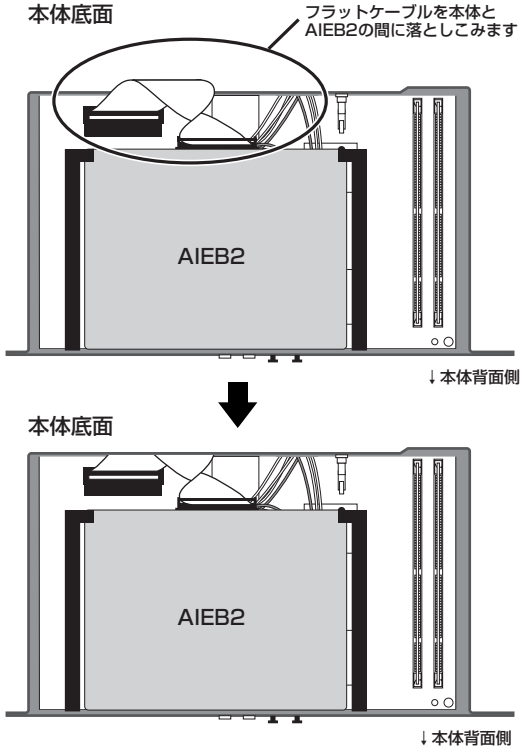
＊接続するケーブルとコネクターを間違えないようにしてください。
また、無理な力を加えないようにしてください。

9 AIEB2を本体に固定します。

AIEB2の各種コネクター部がMOTIF ES本体の背面から見えるように、裏返した状態（基板の底面が見えるように）で、片手で支えながら、手順4で外したネジ3本でMOTIF ES本体背面から固定します。このとき、AIEB2の真ん中のネジから取り付けると、残りのネジが取り付けやすくなります。



10 フラットケーブルをAIEB2と本体メインボードとの間に落としこむように収納します。



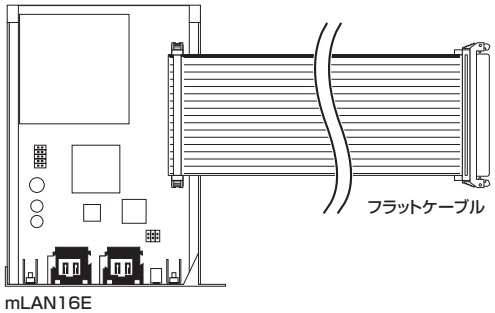
11 手順3で取り外したふたを、逆の手順で取り付けます。

mLAN16Eの取り付け手順

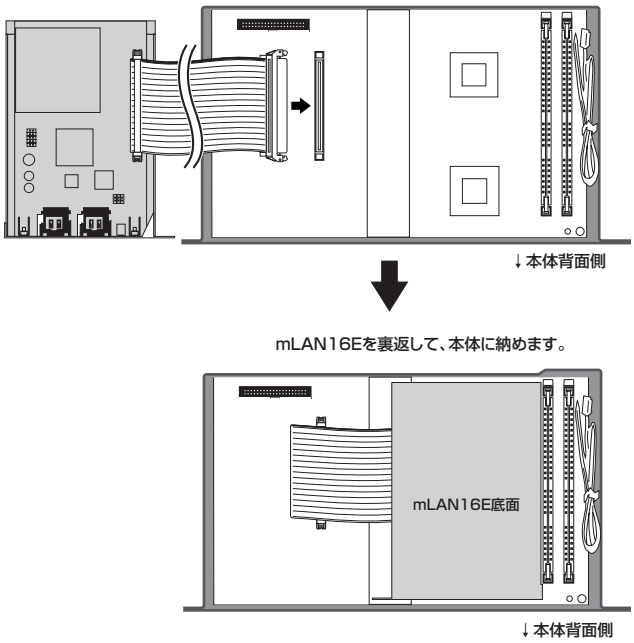
1〜4

AIEB2の取り付け手順1〜4と同様に、MOTIF ES底面のふたを開け、mLAN / I/O EXPANSION取り付け口のふたを外します。

5 mLAN16Eを梱包箱から取り出します。

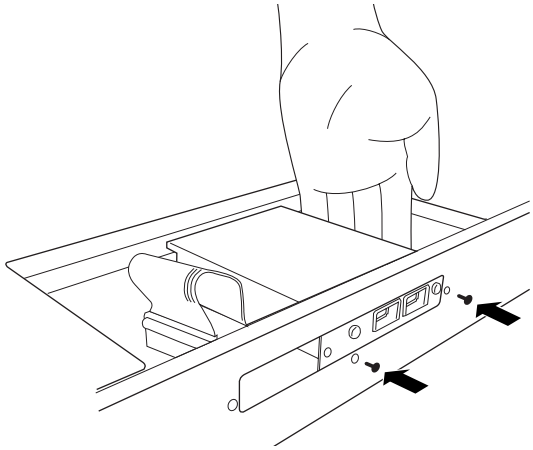


6 フラットケーブルの反対側のコネクターを本体の基板上に差し込みます。

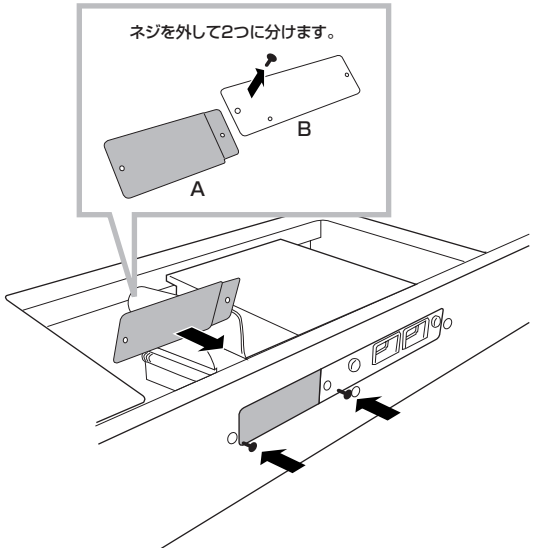


7 mLAN16Eを本体に固定します。

mLAN16Eの各種コネクター部がMOTIF ES本体の背面から見えるように、裏返した状態で、片手で支えながら、手順4で外したネジ2本でMOTIF ES本体背面から固定します。



8 手順4で外したふたを下図のとおりAとBの2つに分け、Aの方を本体に取り付けることで、mLAN16Eと本体を固定します。



9 フラットケーブルをmLAN16Eと本体メインボードとの間に落としこむように収納します。

10 手順3で取り外したふたを、逆の手順で取り付けます。

DIMM (拡張メモリー)の取り付け

ここでは、市販のメモリー(「DIMM」と呼ばれるメモリーモジュール)を取り付ける方法を説明します。

DIMM購入時のご注意

市販のDIMMの中には、MOTIF ESで使用できないものがあります。動作確認済品番については、ご購入の前にインターネット下記URLでご確認ください。
http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/index.html

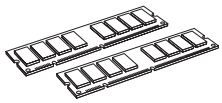
DIMMの種類/内部構成に関するご注意

- DIMMは、JEDEC*仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。

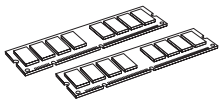
*JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council)とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。

- DIMMは、64、128、256MBの168ピンタイプ、シンクロナスDRAM搭載(100MHz/133MHz)のものをお使いください。
- DIMMは、必ず同じ容量のDIMMを2枚1組で取り付けます。1枚だけの増設はできません。(メモリー DIMMスロットは2つあります。)
  また、メーカーの違うもの、メーカーが同じでも品番が違うものを一緒に取り付けないようにしてください。
- メモリーチップが19個以上載っているDIMM (1個につき)は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが18個以下のDIMMをご使用ください。

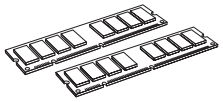
64MB×2枚=128MB



128MB×2枚=256MB



256MB×2枚=512MB



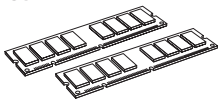
DIMMの取り付け手順

1〜3

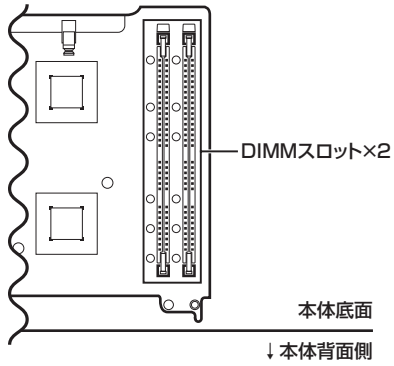
AIEB2の取り付け手順1〜3と同様にふたを開けます。

4 DIMMを2枚、DIMMスロットに差し込みます。

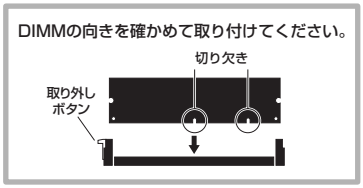
168PIN DIMM

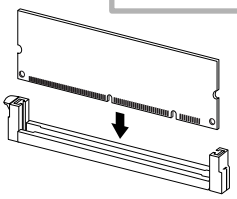


DIMMの取り付け位置

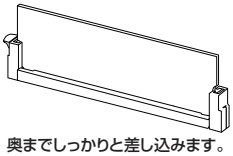


DIMMスロットへの取り付け





DIMMを垂直に差し込みます。



奥までしっかりと差し込みます。

5 手順3で取り外したふたを、逆の手順で取り付けます(285ページ)。

6 取り付けたDIMMが正常に機能しているか、確認します。

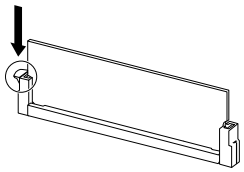
本体の電源を入れ、[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

[INFORMATION]ボタンを押して(276ページ)、サンプル用のメモリーサイズが正しい値になっているか、確認してください。

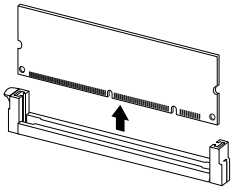
NOTE DIMMが適切に取り付けられていない場合、[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押すとシステムが停止(フリーズ)しMOTIF ESが操作不能になる可能性があります。このような場合は、電源を切り、もう一度上記手順の操作を実行し、手順4でDIMMを確実に差し込んでください。

DIMMの取り外し方

取り外しボタンを、DIMMが浮くまで押します。



DIMMを垂直に引き抜きます。



用語集

ここでは、本編で説明しきれなかった用語だけを掲載しています。
なお、シンセサイザーなど電子楽器の基本的な用語に関する説明については、インターネット上の下記ページにも掲載してあります。参考にしてください。

■ ヤマハ電子楽器用語集
http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/word/index.html
(URLやページタイトルは、予告なく変更される場合があります。)

ア

MSB

[1] Most Significant Byteの略です。バンクセレクトやデータエントリーなど、データを2バイトに分けて送信するMIDIコントロールチェンジにおいて、上位バイト(最初のデータ)をMSB、下位バイト(2番めのデータ)をLSBといいます。

[2] Most Significant Bitの略です。1バイトを構成する8ビットのうち、最上位ビットを指します。MIDIでは、このMSBでステータスバイトかデータバイトかが決まるため、重要です。

LSB

[1] Least Significant Byteの略です。バンクセレクトやデータエントリーなど、データを2バイトに分けて送信するMIDIコントロールチェンジにおいて、上位バイト(最初のデータ)をMSB、下位バイト(2番めのデータ)をLSBといいます。

[2] Least Significant Bitの略です。1バイトを構成する8ビットのうち、最下位ビットを指します。

オフセット(Offset)

ボイスやシーケンサーなどのパラメーターを、データの実態値ではなくオフセット値(加減値)でエディットする場合があります。

オーディション(AUDITION)

サンプリングモードなどで、編集中のサンプルの音を試聴する機能です。

カ

クオンタイズ (Quantize)

音符のタイミングをそろえる機能です。

MOTIF ESでは、下記3種類のクオンタイズ機能があります。

[1] ソングジョブモード/パターンジョブモードにある機能で、既存のシーケンスデータの音符タイミングを揃える機能 227ページ

[2] ソングレコードモード/パターンレコードモードにある機能で、録音時にクオンタイズをかけるもの 222ページ

[3] パターン再生中にセクションを切り替えたとき、実際に新しいセクションに切り替わるタイミングを決めるパターンクオンタイズ 262ページ

クロック (Clock)

[1] シーケンサーで、拍(ビート)の分解能を表わす単位です。シーケンサーでは、メジャー(小節)、ビート(拍)、クロックの3パラメーターで、シーケンスデータの再生位置を示します。

[2] MIDIクロック、タイミングクロックとも呼ばれるもので、MIDIシステムリアルタイムメッセージとして規定されています。MIDIケーブル/USBケーブル/mLANケーブルで接続された複数のシーケンサー再生の同期をとるためのタイミング情報として、一定間隔(4分音符あたり24回)ごとに送信されるものです。MOTIF ESでは、自身の内部クロックをタイミングクロックとして使うか、MIDI受信したタイミングクロックを使うかを、ユーティリティモードで設定します。

コモン (Common)

プログラムを構成する全要素に共通のパラメーターをエディットする場合に使う用語です。プログラム別に列挙すると以下のとおりです。

・ノーマルボイス .....コモンエディットとエレメントエディット
・プラグインボイス .....コモンエディットとエレメントエディット
・ドラムボイス .....コモンエディットとキーエディット
・パフォーマンス .....コモンエディットとパートエディット
・ソングミキシング .....コモンエディットとパートエディット
・パターンミキシング.....コモンエディットとパートエディット
・マスター.....コモンエディットとゾーンエディット

サ

シーケンサー

曲の演奏情報をMIDIシーケンスデータとして入力し、自動的に演奏させる(再生させる)電子楽器のことです。MOTIF ESでは、ソングモード、パターンモードでシーケンサーが機能します。

シンク(同期)

Sync (シンク=同期)は、Synchronizationの略です。説明は「同期」をご参照ください。

ソース

MOTIF ESでは、下記3種類の「ソース」があります。

[1] ファイルやデータなどのコピー機能で、そのコピー元となるファイルやデータ領域を指します。

[2] サンプリング機能で、本体機器に取り込む外部オーディオデータ(サンプリング元となるソース音源)を指します。 172ページ

[3] コントローラセット機能で、パラメーター(デスティネーション)を調節するコントローラーを指します。 155ページ

タ

チャンネル

チャンネルには、MIDIメッセージを送受信する場合に使う「MIDIチャンネル」と、オーディオ音声を扱う場合の「オーディオチャンネル」の2種類があります。MOTIF ES本体の画面で設定するチャンネルは「MIDIチャンネル」です。

チューン/チューニング

アンサンブル演奏する際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3=440Hzに合わせます。半音単位でチューニングする「コースチューン」と、さらに細かくピッチを調節する「ファインチューン」があります。

またMOTIF ESでは、鍵盤の調律を決める「マイクロチューニング」を、ボイスパラメーターとして設定できます。

ディレクトリー (フォルダー)

スマートメディアやハードディスクなどの記憶装置で、ファイルを分類/整理して収納する場所のことをいいます。

デスティネーション(Destination)

MOTIF ESでは、下記3種類の「デスティネーション」があります。

[1] ファイルやデータなどのコピー機能で、そのコピー先となるファイルやデータ領域を指します。

[2] サンプリング機能で、外部オーディオデータ(サンプリング元)を取り込む本体機器側のメモリーエリアを指します。

[3] コントローラーセット機能で、コントローラー (ソース)によって調節されるパラメーターを指します。

同期

シーケンサーやMTRなどの外部機器とMOTIF ESとを、同じタイミングにして演奏することをいいます。

トラック

シーケンサー (ソング/パターン)などで、演奏情報(MIDIイベント)やオーディオデータを録音する場所を指します。

ハ

パーティション

ハードディスクなどの記憶装置の記録領域を、分割して使用することをいいます。

パート

パフォーマンス、ソング、パターンを構成するMIDI音源部のパートを指します。パフォーマンスモードでは全4パートが同一のMIDIチャンネルデータを受信しますが、ソング/パターンモードでは各パートが特定のMIDIチャンネルデータを受信し独立した演奏を行ないます。

パラメーター

さまざまな画面で、値(データ)を設定する項目を指します。

フィルター

MOTIF ESでは、下記3種類のフィルター機能があります。

[1] 音声信号の中から特定の周波数帯域の出力を削って音色を作りかえるユニットで、ボイスを構成するパラメーターのひとつ 161ページ

[2] ソングエディット/パターンエディット画面で、MIDIイベント別に画面に表示させる/させないを設定するビューフィルター機能 225ページ

[3] MIDIイベント別に送受信をする/しないを設定する、MIDIフィルター機能 262ページ

フォルダー (ディレクトリー)

スマートメディアやハードディスクなどの記憶装置で、ファイルを分類/整理して収納する箱のことをいいます。

プリセット

電子楽器内部のメモリーにあらかじめ準備(内蔵)されているデータを指す場合に使われる用語で、プリセットボイス、プリセットフレーズなどといいます。それに対して、電子楽器のユーザーが作成したデータを指す場合は、ユーザーボイス、ユーザーフレーズなどといいます。

ベロシティ

電子楽器の鍵盤を、どれくらいの強さ(速さ)で押したかを表わすMIDI情報です。

ボイス

電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことを指します。MOTIF ESでは下記種類のボイスがあります。

・ノーマルボイス 160ページ
・ドラムボイス 160ページ
・プラグインボイス 76ページ
・ボードボイス 76ページ
・ミキシングボイス 105ページ
・サンプルボイス 173ページ
・フレーズボイス 167ページ

本体にあらかじめ準備されているボイスのことを「プリセットボイス」、自分でエディットして制作したボイスを「ユーザーボイス」といいます。

ボリュームラベル

スマートメディアやハードディスクなどの記憶装置に、自由につけられる名前のことです。

マ

MIDIイベント

シーケンサー (ソング/パターン)などで、MIDIシーケンスデータを構成する1単位のデータ(ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど)のことです。

ヤ

ユーザー

電子楽器のユーザーが作成したデータを指す場合に使われる用語です。ユーザーボイス、ユーザーフレーズなどといいます。それに対して、本体メモリー内にあらかじめ準備(内蔵)されているデータをプリセットボイス、プリセットフレーズなどといいます。

ラ

録音(レコード)

MOTIF ESでは、下記3種類の録音(レコード)機能があります。

鍵盤演奏をソングに録音する	ソングレコードモード	118ページ
鍵盤演奏をパターンに録音する	パターンレコードモード	110ページ
オーディオ音声を録音する	サンプリングレコードモード	94ページ 106ページ

仕様

鍵盤	MOTIF ES8 MOTIF ES7 MOTIF ES6	88鍵バランスドハンマー鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) 76鍵FS鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) 61鍵FS鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付)
音源部	音源方式	AWM2 (Modular Synthesis Plug-in System対応)
	最大同時発音数	内蔵128音+プラグインボードの最大同時発音数
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート+3プラグインボード、オーディオ入力パート(A/D、AIEB2、mLAN*) *4ステレオパート
	波形メモリー	175MB相当 (16bitリニア換算)、1,859ウェーブフォーム
	ボイス数	プリセット: 768ノーマルボイス+ 64ドラムキット GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー : 128×2 (バンク1: オリジナル、バンク2: プリセットからのピックアップ) ノーマルボイス+32ドラムキット
	プラグインボイス数	PLG150-AN/DX/PF/DR/PC用プリセット: 各64音色 PLG150-VL用プリセット: 192音色 ユーザー : プラグインスロットごとに64音色
	パフォーマンス数	ユーザー : 128音色(最大4パート)
	フィルター	18タイプ
	エフェクター	リバーブ×20タイプ、コーラス×49タイプ、インサーション (A、B)×116タイプ×8系統、 マスターエフェクト×8タイプ、マスター EQ (5バンド)、パートEQ (3バンド、ステレオ)、 プラグインインサーション(スロット1にPLG100-VH装着時)
	プラグインボード増設スロット	Modular Synthesis Plug-in Boardスロット×3
サンプラー部 (DIMM装着時のみ)	最大サンプル数	1,024ウェーブフォーム(マルチサンプル)、ウェーブフォームごとに128キーバンク 合計4,096キーバンク
	サンプリングソース	アナログ入力L/R、ステレオアウト(リサンプリング) デジタル/オプティカル (I/O拡張ボードAIEB2装着時) mLAN (mLANボード mLAN16E装着時)
	A/D変換、D/A変換	A/D変換: 20bit/64倍オーバーサンプリング D/A変換: 24bit/128倍オーバーサンプリング
	サンプルデータビット	16bit
	サンプリング周波数	44.1kHz、22.05kHz、11.025kHz、5.5125kHz (ステレオ/モノ) <デジタル入力可能サンプリング周波数 (I/O拡張ボードAIEB2装着時)> 48kHz、44.1kHz、32kHz (本体サンプリング周波数に変換) <mLAN入力時 (mLAN拡張ボードmLAN16E装着時)> 44.1kHz固定
	波形メモリー	最大拡張時512MB (256MB DIMM×2) ※工場出荷時にはDIMMは装着されていません。
	最大サンプルサイズ	1モノサンプル: 32MB 1ステレオサンプル: 64MB
	1回あたりのサンプリング時間	44.1kHz: 約6分20秒、22.05kHz: 約12分40秒 11.025kHz: 約25分20秒、5.0125kHz: 約55分40秒 ※ステレオ/モノいずれの場合でも同様
	サンプルフォーマット	MOTIF ESオリジナルフォーマット、WAV、AIFF A5000/A4000/A3000/SU700フォーマット(ファイルのロードのみ) AKAI S1000/S3000フォーマット(ファイルのロードのみ)

シーケンサー部	シーケンサー容量	約226,000音
	音符分解能	四分音符/480
	最大同時録再音数	124音
	テンポ(BPM)	1～300
	レコーディング方式	リアルタイムリプレース、リアルタイムオーバーダブ(パターンチェーン除く)、 リアルタイムパンチ(ソングのみ)、ステップ(パターンチェーン除く)
	トラック数	<パターンモード> フレーズトラック×16 <パターンチェーンモード> パターントラック、テンポトラック、シーントラック <ソングモード> シーケンサートラック×16 (トラックごとにループ設定可)、テンポトラック、シーントラック
	パターン数	64パターン(×16セクション) 小節数: 最大256
	フレーズ数	プリセットフレーズ: 687 ユーザーフレーズ: 1パターンあたり256ユーザーフレーズ
	ソング数	64ソング ミキシングボイス: 1ソング/1パターンあたり16個 (最大で256個) ミキシングテンプレート: 32個
	アルペジエーター	プリセット×1,787タイプ ユーザー×256タイプ ※MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ベロシティリミット、ノートリミット設定可
	シーンメモリー数	ソングごと5シーンメモリー
	シーケンスフォーマット	MOTIF ESオリジナルフォーマット SMFフォーマット0/1 (フォーマット1はロードのみ)
その他	マスターモード設定数	ユーザー：128設定 ※4ゾーン(マスターキーボード設定)、アサイナブルノブ/スライダー設定、プログラムチェンジテーブル
	リモート対応ソフトウェア	<Windows®> SQ01 V2、SOL2、Cubase SX、SONAR 2.0、Multi Part Editor for MOTIF-RACK、Multi Part Editor for MOTIF ES <Macintosh®> Logic 5.5、Digital Performer 3.1 ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、リボンコントローラー×1、 アサイナブルコントロールスライダー×4、アサイナブルノブ×4、データダイアル×1
	ディスプレイ	240×64ドット グラフィックLCD (バックライト付)
	外部メモリー	スマートメディア™ (3.3V) ※最大128MBまで使用可
	接続端子	OUTPUT L/MONO, R (標準フォーンジャック)、ASSIGNABLE OUTPUT L, R (標準フォーンジャック)、A/D INPUT L, R(標準フォーンジャック)、 PHONES (ステレオ標準フォーンジャック)、FOOT CONTROLLER 1, 2、 FOOT SWITCH×2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE)、BREATH、MIDI IN/OUT/THRU、 USB (TO HOST, TO DEVICE)、AC INLET
	消費電力	28W (本体のみ16W)
	寸法・質量	MOTIF ES8: 1,458 (W)×465 (D)×167.4 (H) mm、28.3kg MOTIF ES7: 1,255 (W)×394 (D)×136.4 (H) mm、19.2kg MOTIF ES6: 1,048 (W)×394 (D)×136.4 (H) mm、16.5kg
	付属品	電源コード、2P-3P変換器、CD-ROM×3枚、保証書、取扱説明書(本書)、データリスト、 インストールガイド、SQ01 V2用ユーザー登録カード、シリアルNo.ラベル (CD-ROM「TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8」に同封)

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

索引

1/4 shift 209
1/4 tone 209
1/8 tone 209
1st-on (ファーストオン) 193

A

A/D INPUT 24
A/D入力 165
AC (アサイナブルコントロール) 206
AC INLET (ACインレット)端子 24
Accuracy (アキュラシー) 257
ADD INT 71, 212
ADD PLG 71, 212
AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター) 162, 200, 204, 219, 236
AIEB2 ..... 25, 285
Aiff (AIFFファイル) 269
All (オール) 269
AllPattern (オールパターン) 269
AllSong (オールソング) 269
AllVoice (オールボイス) 269
AllWaveform (オールウェーブフォーム) 269
AlternatePan (オルタネートパン) 199, 204
AltnateGroup (オルタネートグループ) 84, 203
AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス) 201, 205, 206
Append Pattern (アペンドパターン) 247
Append Phrase (アペンドフレーズ) 245
Arabic (アラビック) 209
ARP (アルペジオ) 189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (アルペジオチャンネル) 262
ARP FX 81, 90, 129
ARPEGGIO (アルペジオ) 19
ArpSwitch (アルペジオスイッチ) 216, 235
AS1 (アサイン1) 188, 212, 214, 271
AS2 (アサイン2) 188, 212, 214, 271
ASA (アサインA) 188, 212, 271
ASB (アサインB) 188, 212, 271
ASSIGN (アサイン) 263
ASSIGNABLE OUT 24, 25
AssignMode (アサインモード) 203
AT (アフタータッチ) 205
ATTACK (アタックタイム) 81, 90, 129
Attack (アタックタイム) 219
AttackTime (アタックタイム) 204
AUDIO IN (オーディオイン) 215
AutoLoad (オートロード) 135, 261
AWM2 (Advanced Wave Memory2) 157

B

BAK DEL (バックデリート) 225
BANK (バンク)ボタン 20
BankLSB (バンクセレクトLSB) 273
BankMSB (バンクセレクトMSB) 273
BankSel (バンクセレクト) 264
BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル) 263
BC (ブレスコントローラー) 214, 219, 273
BCCurve 76, 260
Beat Stretch (ビートストレッチ) 231, 245
BEF12 210
BEF6 210
BPF12D 210
BPF6 210
BPFw 210
BREAK POINT (ブレークポイント) 211
BREAKPOINT (ブレークポイント) 199, 200
BREATH (ブレス)端子 24
BULK (バルク) 208, 220, 237, 274

C

CARD (カードスロット) 25
CAT (チャンネルアフタータッチ) 229, 230
[CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン ... 62
CD-ROM 6
CenterKey (センターキー) 197, 199, 200
Chain (チェーン) 247
ChAT (チャンネルアフタータッチ) 273
ChgTiming (チェンジタイミング) 191
CHORUS (コーラス) 81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus Pan (コーラスパン) 195, 215
Chorus Return (コーラスリターン) 195, 215
Chorus Send (コーラスセンド) 195
Chorus To Reverb (コーラス トゥ リバーブ) ... 195, 215
Chorus Typ (コーラスタイプ) 195
Chorus Type (コーラスタイプ) 215
ChoSend (コーラスセンド) 191, 203, 213, 215, 217
Clean Up Memory (クリーンアップメモリー) 259
Clear Pattern (クリアパターン) 248
Clear Phrase (クリアフレーズ) 246
Clear Song (クリアソング) 233
Clear Track (クリアトラック) 232, 246
Clock (クロック) 229, 230
CLOCK SFT (クロックシフト) 114, 221
ClockOut (クロックアウト) 264
Coarse (コース) 196, 203
COMPARE (コンペア) 52
CONFIG (コンフィグ) 266
Convert Freq (コンバートフリケンシー) 258
Convert Pitch (コンバートピッチ) 257
Convert to Drum Voice (コンバート トゥ ドラムボイス) 259
COPY (コピー) 208, 220, 242, 243, 250
Copy (コピー) 256, 258
Copy Event (コピーイベント) 229, 245
Copy Pattern (コピーパターン) 247
Copy Phrase (コピーフレーズ) 245
Copy Sample (コピーサンプル) 233, 245, 246
Copy Song (コピーソング) 232
Copy Track (コピートラック) 231, 246
Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ) 230, 245
Create Measure (クリエートメジャー) 231
Create Roll (クリエートロール) 228, 244
Crescendo (クレッシェンド) 228, 244
CS (コントロールスライダー)1～4 ..... 18, 50
CTL ASN (コントローラーアサイン) 214, 234, 262, 263
CtrlChange (コントロールチェンジ) 219, 264
CtrlReset (コントローラーリセット) 261
CURRENT (カレント) 266
Curve (カーブ) 196, 198, 200, 230
CUTOF (カットオフ) 189
CUTOFF (カットオフ) 81, 90, 129, 203
Cutoff (カットオフ) 197, 198, 218
CutoffSens (カットオフセンシティビティ) 198

D

Data (データレンジ) 230
[DEC/NO] (デック/ノー)ボタン 20
Decay (ディケイ) 219
Decay1Level (ディケイ1レベル) 204
Decay1Time (ディケイ1タイム) 204
Decay2Time (ディケイ2タイム) 204
Delay (ディレイ) 193, 207
DelayTempo (ディレイテンポ) 196
DelayTempoSync (ディレイテンポシンク) 195
DELETE (デリート=消去) 225, 250, 267
Delete (デリート=消去) 256, 258
Delete All (デリートオール) 259
Delete Measure (デリートメジャー) 231
Depth (デプス) 192, 194
DEST (デスティネーション) 251, 253
Dest (デスティネーション) 192, 194
Detune (デチューン) 218
DEV NO. (デバイスナンバー) 265
DeviceNo. (デバイスナンバー) 263
Digital (デジタル) 261
DIGITAL IN、OUT (デジタルインプット、アウトプット)端子 25
DIMM 187, 289
direct (ダイレクト) 191
Direction (ディレクション) 229
Distance (ディスタンス) 198
Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック) 232, 247
DRAM 187
DryLevel (ドライレベル) 215
Dual BEF (デュアルBEF) 210
Dual BPF (デュアルBPF) 210
Dual HPF (デュアルHPF) 210
Dual LPF (デュアルLPF) 210
DumpInterval (バルクダンプエクスクルーシブインターバルタイム) ..263

E

each-on (イーチオン) 193
EF PART (エフェクトパート) 215
EF SEND (エフェクトセンド) 217, 233, 235
EFFECT (エフェクト)ボタン 19, 177
EG (エンベロープジェネレーター) 158
EGTime (タイム) 196, 198
EGTimeSens (EGタイムセンシティビティ) 199, 200
ElementSw (エレメントスイッチ) 192, 195, 202
end (エンド) 222
End (エンドポイント) 254
EndStep 228
EndVelo 228
[ENTER] (エンター)ボタン 20
EQ (イコライザー) 201, 204, 207, 218, 235, 250
Equal temperament 209
Erase Event (イレースイベント) 229, 245
Event (イベント) 223, 243
EVENT (イベントジョブ) 229, 244
EventType (イベントタイプ) 229
Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ) 245
Exchange Track (エクスチェンジトラック) 232, 246
[EXIT] (イグジット)ボタン 20, 46, 152
EXT SW (エクスターナルスイッチ) 222
Extract (エクストラクト) 256
Extract Event (エクストラクトイベント) 230, 245

F

[F1]～[F6] (ファンクション)ボタン 20
Fade In/Out (フェードイン/アウト) 257
FadeInTime (フェードインタイム) 201
FadeOut (フェードアウト) 193
FC1 (フットコントローラー 1) 214, 219
FC2 (フットコントローラー 2) 214, 219
FEG (フィルターエンベロープジェネレーター) 161, 218, 236
FEGDepth (FEGデプス) 218
FILTER (MIDIフィルター) 262
FILTER (フィルター) 197, 203, 207, 218, 236
Fine (ファイン) 196, 203, 257
FineTune (ファインチューン) 256
fingered (フィンガード) 189, 190
fingr (フィンガード) 217
Fixed (フィックスト) 130
FixedVelocity (フィックスベロシティ) 260
FMod (フィルターモジュレーションデプス) 205, 206
FOOT CONTROLLER (フットコントローラー)端子 24
FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子 24
Format (フォーマット) 266
FREQ (フリケンシー) 214
fulltime (フルタイム) 189, 190

G

GAIN (ゲイン) 214
Gain (ゲイン) 197

GAIN (ゲイン)ノブ 25, 73
GATE OFST (ゲートタイムオフセット) 114, 221
GATE TIME (ゲートタイム) 81, 90, 129
GateTime (ゲートタイム) 224, 227
GateTimeRate (ゲートタイムレート) 192
Get Phrase From Song (ゲットフレーズフロムソング) 246
Glide (グライド) 228
GlideTime (グライドタイム) 228
GMボイス 160
Grid (グリッド) 229
GROOVE (グルーブ) 221
GROUP (グループ) 48
GROUP (グループ) [A]〜[H]ボタン 21

H

HIGH 214
HighFreq (ハイフリケンシー) 207, 218
HighGain (ハイゲイン) 207, 218
HIGHMID 214
Hold (ホールド) 189, 191, 193, 223, 263
HPF12 210
HPF24D 209
HPFCutoff (HPFカットオフ周波数) 198, 203, 207
HPFKeyFlw (ハイパスフィルターキーフォロー) 198

I

[INC/YES] (インク/イエス)ボタン 20
Indian (インディアン) 209
[INFORMATION] (インフォメーション)ボタン 20, 53
INIT (イニシャライズ) 208, 219, 236, 273
InsA Ctgry (インサーションAカテゴリー) 194, 215
InsA Type (インサーションAタイプ) 194, 215
InsB Ctgry (インサーションBカテゴリー) 195, 215
InsB Type (インサーションBタイプ) 195, 215
InsChoSend (インサーションコーラスセンド) 202
InsEF (インサーションエフェクト) 218, 223
InsEF Connect (インサーションエフェクトコネクト =接続) 194, 215
InsEffOut (インサーションエフェクトアウト) 203
InsRevSend (インサーションリバーブセンド) 202
INT SW (インターナルスイッチ) 222

K

KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル) 263
KEY FLW (キーフォロー) 197, 198, 200
KeyAsgnMode (キーアサインモード) 190
KEYBANK (キーバンク) 255
Keybank (キーバンク) 251, 253
KeyMode (キーモード) 191
KeyOnDelay (キーオンディレイ) 195, 201
KeyOnReset (キーオンリセット) 193, 201
Kirnberger (キルンベルガー) 209
KN (ノブ)1〜4 50
KNOB CONTROL FUNCTION (ノブコントロールファンクション) 18, 50
Knob/Slider (ノブ/スライダー) 272
KnobAssign (ノブアサイン) 234

L

last (ラスト) 261
Layer 273
LCD (液晶ディスプレイ) 20
LCDコントラスト調節ノブ 20
Level (レベル) 199, 200, 204, 255
level (レベル) 252, 253
LevelSens (レベルセンシティビティ) 200
LFO 162, 192, 201
LIMIT (リミット) 191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235
LIMIT H (リミットハイ) 212
LIMIT L (リミットロー) 212
LOAD (ロード) 267
LoadMix (ロードミックス) 263
Loc1 (ロケーション1) 221
Loc2 (ロケーション2) 221
LocalCtrl (ローカルコントロール) 264
Loop (ループ) 243
Loop (ループスタートポイント) 254
Loop-Remix (ループリミックス) 258
LOW (ロー) 214
LowestKey (ローエストキー) 258
LowFreq (ローフリケンシー) 207, 218
LowGain (ローゲイン) 207, 218
LOWMID (ローミッド) 214
LPF12 209
LPF18 209
LPF18s 209
LPF24A 209
LPF24D 209
LPF6 209
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ) 203, 204
LPFReso (ローパスフィルターレゾナンス) 203
LVL/PAN (レベル/パン) 199, 204

M

M. TuningNo. (マイクロチューニングナンバー) 190, 209
M. TuningRoot (マイクロチューニングルート) . 190, 209
manual (マニュアル) 175, 252, 253
MASTER VOLUME (マスターボリューム)スライダー 18
meas (メジャー =小節) 175, 253
Measure (メジャー) 110, 255
MEF (マスターエフェクト) 214, 234, 262, 263, 272
Memory (メモリー) 271
MEQ OFS (マスター EQオフセット) 190, 202, 205, 213, 234
Meter (メーター =拍子) 255
Mic/Line (マイク/ライン) 261
MIDI 181
MIDI IN/OUT/THRU端子 24
MIDI Sync (MIDIシンク) 264
MIDISwitch (MIDIスイッチ) 272
MIDIトラック 168
Mix Phrase (ミックスフレーズ) 245
Mix Track (ミックストラック) 232
mLAN 25
mLAN 1、2 (IEEE1394)端子 25
mLAN MonitorSW (mLANモニタースイッチ) 261
mLAN16E 25
mLAN端子 25
Mode (モード) 271
MODE (モード)ボタン 20
Mode A 147, 150
Mode B 147, 150
Modify Control Data (モディファイコントロールデータ) 230, 245
Modify Gate Time (モディファイゲートタイム) 227, 244
Modify Velocity (モディファイベロシティ) 227, 244
Mono/Poly (モノ/ポリ) 188, 190, 216, 235
Mono/Stereo (モノラル/ステレオ) 215, 252, 253
Move (ムーブ) 257
MTC 37, 264
MTC StartOffset (MTCスタートオフセット) 264
[MUTE] (ミュート)ボタン 21
MW 205, 219, 273

N

Name (ネーム) 258
NATIVE1 265
NATIVE2 265
NATIVE3 265
Normalize (ノーマライズ) 257
Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト) 232, 247
NOTE (ノート) 225, 226, 244, 272
NOTE OFST (ノートオフセット) 114, 221
NoteLimit (ノートリミット) 191, 196
NoteShift (ノートシフト) 260
Number (ナンバー) 202, 206, 216
NUMBER (ナンバー)ボタン [1]〜[16] 21
NumberOfTimes 229, 230

O

OCT (オクターブ) 188, 212, 271
Octave (オクターブ) 258, 260, 272
OCTAVE [UP]/[DOWN] (オクターブアップ/ダウン)ボタン 18
Offset (オフセット) 227, 228, 231
OFFSET (オフセット)1〜4 ..... 199, 200
oneshot (ワンショット) 256
OPTICAL IN、OUT (オプティカルインプット、アウトプット)端子 25
Optimize Memory (オプティマイズメモリー) 259
OrgNotes (オリジナルノート) 130
OriginalKey (オリジナルキー) 256
OSC (オシレーター) 195, 202, 206, 249
OUT CH (アウトプットチャンネル) 214, 221, 234
OUTPUT L/MONO、R端子 24
OutputSel (アウトプットセレクト) 203, 218
OutputSwitch (アウトプットスイッチ) 214, 223, 262
overdub (オーバーダブ) 222, 243

P

PAN (パン) 233
Pan (パン) 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 255, 273
PAN/SEND (パン/センド) 50, 81, 90, 129
Part (パート) 251
Partition (パーティション) 276
PartSwitch (パートスイッチ) 212
PATCH 241
PB Lower (ピッチベンドレンジロワー) 190
PB Upper (ピッチベンドレンジアッパー) 190
PBRange (ピッチベンドレンジ) 228
PEG (ピッチエンベロープジェネレーター) 197
PgmChange (プログラムチェンジ) 264, 273
Phase (フェーズ) 194
PHONES端子 24
Phrase Name (フレーズネーム) 246
PITCH (ピッチ) 196, 203, 207, 249
Pitch (ピッチ) 196, 203, 205, 257
PitchSens (ピッチセンシティビティ) 197
PLAY FX 192, 202, 205, 214, 234
PLG100-VH 74, 78
PLG100-XG 74, 77
PLG150-AN 74
PLG150-DR 74
PLG150-DX 74
PLG150-PC 74
PLG150-PF 74
PLG150-VL 74
PLUG 264
plug-in SLOT 1、2、3 (プラグインボード取り付け口) 25
PLY MODE (プレイモード) 190, 205
PMod (ピッチモジュレーションデプス) 205, 206, 207
Pointer (ポインター) 224
PolyExpand (ポリエクスパンド) 265
PORT NO. (ポートナンバー) 265
PortaMode (ポルタメントモード) 189
PortaSw (ポルタメントスイッチ) 189, 212
PortaTime (ポルタメントタイム) 189, 212
POWER (パワー)スイッチ 24
PowerOnMode (パワーオンモード) 261
PtnQuantize (パターンクオンタイズ) 262
PtnTempoHold (パターンテンポホールド) 262
punch (パンチ) 222
PureMajor (ピュアメジャー) 209
PureMinor (ピュアマイナー) 209
Put Phrase To Song (プットフレーズ トゥ ソング) 246
Put Track To Arp (プットトラック トゥ アルペジオ) 232, 247

Q

Q (周波数特性) 201, 214
Quantize (クオンタイズ) 222, 227, 243, 290

R

Random (ランダム) 196
RandomPan (ランダムパン) 199
Rate (レート) 227, 228, 231
Ratio (レシオ) 257
RB (リボンコントローラー) 214, 219, 273
RBMode (リボンコントローラーモード) 214
RCV SW (レシーブスイッチ) 219, 236
RcvBulk (レシーブバルク) 264
RcvNoteOff (レシーブノートオフ) 203
REC ARP (レコードアルペジオ) 243

RECALL (エディットリコール) 208, 219, 236, 250
RecGain (録音ゲイン) 253, 252
RecMonitor (録音モニター) 253
RecTrack (レコーディングトラック) 223
RELEASE (リリースタイム) 81, 90, 129
REMIX 242
REMOTE (リモート) 19
resample (リサンプル) 252
RESONANCE (レゾナンス) 81, 90, 129
Resonance (レゾナンス) 198, 218
REST (休符) 224
REVERB (リバーブ) 81, 90, 129, 195, 216, 235
Reverb (リバーブ) 261
Reverb Pan (リバーブパン) 195, 216
Reverb Return (リバーブリターン) 195, 216
Reverb Send (リバーブセンド) 195
Reverb Type (リバーブタイプ) 195, 215
reverse (リバース) 256
RevSend (リバーブセンド) 203, 213, 215, 217
ROM 187
RPN 183

S

sample+note (サンプル+ノート) 253
SAVE (セーブ) 266
ScalingPan (スケーリングパン) 199
scene (シーン) 223
[SECTION] (セクション)ボタン 21
Segment (セグメント) 196, 198, 199
SendXGOn ToMultiPartPB (センドXGオントゥマルチパートプラグインボード) 263
Sens (センス) 255
Separate Chord (セパレートコード) 229, 244
SEQ (シーケンサー) 262
SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタン 20
SeqCtrl (シーケンサーコントロール) 264
SetAll (セットオール) 227, 230
[SF1]〜[SF5] (サブファンクション)ボタン 20
SHAPE (シェープ) 214
Shift Clock (シフトクロック) 229, 244
skip (スキップ) 222
Slice (スライス) 258
slice+seq (スライス+シーケンス) 253
SLOT (スロット)1〜3ランプ 20
SMF (スタンダードMIDIファイル) 132, 269
SmplPrCnt (サンプルプリカウント) 262
Song Name (ソングネーム) 233
SongEventChase (ソングイベントチェイス) 262
sort (ソート) 191
Sort Chord (ソートコード) 228, 244
Source (ソース) 192, 252, 253
Speed (スピード) 193, 201, 207
Split (スプリット) 273
Split Pattern (スプリットパターン) 247
Split Phrase (スプリットフレーズ) 245
Split Song To Pattern (スプリットソング トゥ パターン) 233
Start (スタートポイント) 254
StartStep 228
StartVelo 228
STATUS 264
Status 266
step (ステップ) 168
StepTime (ステップタイム) 224
Stereo to Mono (ステレオ トゥ モノ) 258
stop (ストップ) 222
Strength (ストレングス) 227
SubDivide (サブデバイド) 255
SUSTAIN (サステイン) 42
SWING (スイング) 81, 90, 129
SwingRate (スイングレート) 227
Switch (スイッチ) 189, 190, 191, 214, 216
SYNC (シンク) 264

T

TCH 188, 212
TEMPLATE (テンプレート) 237
Template (テンプレート) 194
TEMPO (テンポ) 81, 90, 129
Tempo (テンポ) 189, 191
TempoSpeed (テンポスピード) 193
TempoSync (テンポシンク) 193
TG (音源) 260
TGSwitch (トーンジェネレータースイッチ) 272
Thin Out (シンアウト) 230, 245
ThruPort (スルーポート) 264
TIE (タイ) 224
TIME (タイム) 197, 198, 200, 207
Time (タイム) 190, 216
TimeMode (タイムモード) 190
Time-Stretch (タイムストレッチ) 257
TONE (トーン) 81, 90, 129
TR (トラック) 227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP 222
TR SEL (Track Select) 225
TR VCE (Track Voice) 241
TRACK (Track Job) 246
Track (トラック) 253
[TRACK SELECT] (トラックセレクト)ボタン 21
Trans (トランスポーズ) 221, 241
TransCh (トランスミットチャンネル) 272
TransmitCh (トランスミットチャンネル) . 214, 223, 262
Transpose (トランスポーズ) ... 228, 244, 258, 260, 272
TrggrMode (トリガーモード) 252, 253
TRIM 254, 255
TUNE (チューン) 196, 203, 218, 236
Tune (チューン) 260
TX SW 272
TYPE (アルペジオ) 234
Type (アルペジオ) 189, 191
Type (イコライザー) 201
Type (ウェーブフォーム) 202
Type (サンプリング) 253
Type (スライスタイプ) 254
Type (フィルター) 197
Type (マスターエフェクト) 214
Type (リミックス) 242
Type (レコーディングタイプ) 222, 243

U

UNDO/REDO (アンドゥー /リドゥー) 226, 244
Undo/Redo (アンドゥー /リドゥー) 127
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ) 81, 90, 129
UnitMultiply (ユニットマルチプライ) 192
USB 24
USB TO DEVICE 29
USB TO HOST 29
UserARP (ユーザーアルペジオ) 269

V

Vallot&Yng (バロッティ &ヤング) 209
Value (バリュー) 194, 224
Variation (リミックスバリエーション) 242, 258
VCE ED 233, 249
VelCrossFade (ベロシティクロスフェード) 196
VelCurve (ベロシティカーブ) 260
VelLimitH (ベロシティリミットハイ) 216
VelLimitL (ベロシティリミットロー) 216
VelMode (ベロシティモード) 191
VELO OFST (ベロシティオフセット) 221
VelocityDepth (ベロシティデプス) 206
VelocityLimit (ベロシティリミット) 192, 196
VelocityOffset (ベロシティオフセット) 206
VelocityRange (ベロシティレンジ) 228
VelocityRate (ベロシティレート) 192
VelSensDpt (ベロシティセンシティビティデプス) ... 217
VelSensOfs (ベロシティセンシティビティオフセット) 217
VOICE (ボイス) 212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
VoiceELPan (ボイスエレメントパン) 217
VOL/PAN (ボリューム/パン) 217, 233, 235
Volume (ボリューム) 190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label (ボリュームラベル) 266

W

Wav (WAVファイル) 269
Wave (ウェーブ) 192, 201
Wave No. (ウェーブフォームナンバー) 195
WaveCtgry (ウェーブフォームカテゴリー) 195
Waveform (ウェーブフォーム) 251
Werckmeister (ヴェルクマイスター) 209
Width (ウィズ) 198

X

XGプラグインボード 74

Z

Zone (ゾーン) 273
ZoneSwitch (ゾーンスイッチ) 271, 276

ア

アウトプットスイッチ 214, 222, 223, 241, 262
アウトプットセレクト 84, 89, 203, 215, 218
アウトプットチャンネル 121, 214, 221, 234
アキュラシー 257
アサイン(割り当て) 263
アサインモード 203
アタックタイム 160, 162, 183
アタックレベル 160, 162
アドバンストDX/TXプラグインボード 74
アナログフィジカルモデリングプラグインボード 74
アフタータッチ 18
アルペジオ 66, 70, 105, 130, 169
アルペジオスイッチ 216, 235
アルペジオタイプ 169
アルペジオチャンネル 262
アンドゥー 127
アンプリチュード 162
アンプリチュードエンベロープジェネレーター 162
アンプリチュードモジュレーションデプス ..201, 205, 206

イ

イコライザー 178
イニシャライズ 208, 219, 236, 273
イニシャルタッチ 18
イベント 223, 229, 243, 244, 291
イベントタイプ 229, 230
インサーションエフェクト 177
インサート 225
インフォメーション画面 53, 275

ウ

ウェーブ 173
ウェーブフォーム 96, 173

エ

エクストラクト 254, 256
エクストラクトイベント 230, 245
エコーバック 41
エディットバッファー 187
エディットリコール 52, 208, 219, 236
エフェクト 177
エフェクト接続 179
エフェクトセンド 183, 217, 233, 235
エフェクトの構成 177
エフェクトバイパス 260
エフェクト部 177
エフェクトプラグインボード 74
エレメント 158
エレメントエディット 79, 195
エンドポイント 176, 254
エンベロープジェネレーター 160, 189, 213

オ

オーディオ機器 31
オーディオ入力パート 165
オーディション 290
オートロード 135, 261
オーバーダブ 168
オクターブ 188, 212, 258, 260, 271, 272
オクターブアップ/ダウン 18, 63, 68

オシレーター 160, 195, 202, 206, 249
オルタネートグループ 84, 203
オルタネートパン 199, 204
音源部 157

カ

カーソル 49
カーソルボタン 20
カードスロット 25
確認メッセージ 52
カットオフ 81, 90, 129, 197, 198, 203, 218
カットオフ周波数 161
カットオフセンシティビティ 198
カテゴリー 60, 113, 169, 189, 191, 203, 223
カテゴリーサーチ 62

キ

キーエディット 82, 202
キーオンディレイ 195, 201
キーバンク 96, 173
キーフォロー 197, 198
キーボードトランスミットチャンネル 263

ク

クオンタイズ 222, 227, 243, 244, 290
クオンタイズストレングス 192
クオンタイズバリュー 192
グライド 228, 244
グライドタイム 228
クリック 223, 243, 262
グループ 114, 115, 122, 221, 241
クロック 124, 290
クロックアウト 264
クロックシフト 114, 221

ケ

ゲイン 197, 214
ゲートタイム 81, 90, 129, 225, 227
ゲートタイムオフセット 114, 221
ゲートタイムレート 192
鍵盤(キーボード) 18

コ

工場出荷時の状態(ファクトリーセット) 44, 265
コース 196, 203
コーラス 81, 90, 129, 177, 216, 235, 261
コーラス トゥ リバーブ 195, 215
コーラスカテゴリー 195, 215
コーラスセンド 191, 195, 203, 213, 217
コーラスタイプ 195, 215
コーラスパン 195
コーラスリターン 195
故障かな？と思ったら 279
コピー 208, 220, 236, 242, 243, 256, 258
コピーソング 232
コピートラック 231
コピーパターン 247
コピーフレーズ 245
コモン 290
コモンエディット ... 79, 82, 88, 128, 138, 189, 202, 205, ... 213, 234, 249, 272
コントローラー 42, 154
コントローラーアサイン 214, 234, 262, 263
コントローラーセット 155
コントローラー部 154
コントロールスライダー 18, 50
コントロールチェンジ 182
コントロールナンバー 182
コンピューター 38, 142
コンペア機能 52

サ

最大同時発音数 162
サステイン 42
サステインレベル 160, 162
サブファンクション 20, 47
サンプリング 94, 106, 122, 172
サンプリングエディットモード 46, 255
サンプリングジョブモード 46, 256
サンプリングスタート 175
サンプリングスタンバイ 252, 253
サンプリングソース 99, 172
サンプリングデスティネーション 172
サンプリング部 172
サンプリングモード 46, 251
サンプリングレコード 175
サンプリングレコードモード 46, 251
サンプルトラック 168
サンプルプリカウント 262
サンプルボイス 159, 168, 173

シ

シーケンサー 36, 262, 290
シーケンサーコントロール 264
シーケンサートランスポート 20
シーケンサー部 165
シーケンサーモード 45
システムエクスクルーシブ 184, 226
システムエフェクト 177
システム設定 27, 46, 186
シンアウト 245
シンク(同期) 36, 264, 290
シングルパートプラグインボード 74

ス

スイッチ 189, 190, 191, 216, 263
スケーリングパン 199
スタートポイント 108, 176, 254
スタンダードMIDIファイル 132, 269
ステータス 264, 266
ステップ録音 120, 168, 224, 238
ストア 185
ストア (ボイス) 85
ストア(ソングミキシング) 131
ストア(パターンミキシング) 131
ストア(パフォーマンス) 91
スピード 193, 201, 207
スプリット 70, 141, 273
スプリットソング トゥ パターン 233
スプリットパターン 247
スプリットフレーズ 245
スプリットポイント 247
スマートメディア 27
スライス 254, 258

セ

セーブ 185, 266
セーブ (ボイス) 86
セーブ(サンプル) 97
セーブ(ソング) 132
セーブ(パターン) 132
セーブ(パフォーマンス) 92
セクション 167
接続 31
セットアップ 222, 224, 243

ソ

ソース 290
ゾーン 137
ゾーンエディット 138
ソロ 58, 82
ソング 165
ソングイベントチェイス 262
ソングエディットモード 46, 225
ソングシーン 123, 166
ソングジョブモード 46, 226
ソングチェーン 166
ソングプレイモード 46, 221
ソングミキシングエディットモード 46, 234
ソングミキシングジョブモード 46, 236
ソングミキシングストアモード 46, 131, 237
ソングミキシングモード 46, 233
ソングモード 46, 221
ソングレコードモード 46, 222

タ

タイ 224
タイミングクロック 184
タイムストレッチ 257

チ

チャンネル 290
チャンネルアフタータッチ 184, 219, 226
チューニング 290
チューン 260, 290

テ

ディケイ 219
ディケイ1タイム 160, 162
ディケイ1レベル 160, 162
ディケイ2タイム 160, 162
ディケイ2レベル 160, 162
ディケイタイム 183
ディレイ 193
ディレイテンポ 196
ディレイテンポシンク 195
データエントリー 182, 226
データダイアル 20, 47
デジタル出力 32, 33
デジタル入力 34
デスティネーション 155, 172, 192, 194, 251, 253, 263, 291
デチューン 218
デモソング 55
デリート(消去) 212, 225, 250, 256, 258, 267
デリートメジャー 231
電源の準備 26
テンポ 57, 59, 189, 223, 243
テンポシンク 193
テンポスピード 193
テンポトラック 120, 166, 168

ト

同期 36
トーンジェネレータースイッチ 272
ドライレベル 215, 218
トラック 291
トラックループ 166, 222, 238
ドラムボイス 82, 160
トランスポーズ 63, 68, 221, 228, 241, 258, 260, 272
トランスミット 272
トランスミットスイッチ 272
トランスミットチャンネル 188, 212, 214, 223, 262, 272
トリガー待機 252, 254
トリガーモード 95, 98, 175, 252, 253
トリガーレベル 95, 98
トリム 254, 255

ナ

内部構成 154
内部メモリー 185

ネ

ネイティブ 207
ネイティブシステムパラメーター 265
ネーミング 53
ネーム 189, 202, 205, 213, 258, 272

ノ

ノート 53
ノートオフセット 221
ノートオン/オフ 182
ノートシフト 206, 218, 260
ノートネーム 17, 19, 225
ノートリミット 191, 196
ノーマライズ 257
ノーマライズプレイエフェクト 232, 247

ノーマルボイス 79, 160
ノブ 50
ノブアサイン 234
ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN) 183

ハ

バーチャルアコースティックプラグインボード 74
パート 291
パートエディット 88, 128, 216, 235
ハイパスフィルター 161
パターン 165
パターンエディットモード 46, 244
パターンクオンタイズ 262
パターンジョブモード 46, 244
パターンチェーン 115
パターンチェーンプレイモード 242
パターンチェーンレコードモード 242
パターンテンポホールド 262
パターンプレイモード 46, 241
パターンミキシングエディットモード 46, 248
パターンミキシングジョブモード 46
パターンミキシングストアモード 46
パターンミキシングモード 46, 248
パターンモード 46, 241
パターンレコードモード 46, 243
バックアップ 30
バックデリート 225
バッチ 241
パフォーマンス 158
パフォーマンスエディットモード 46, 213
パフォーマンスジョブモード 46, 219
パフォーマンスストアモード 46, 220
パフォーマンスプレイモード 46, 212
パフォーマンスモード 212
パラメーター 291
バリエーション 242
バルクダンプ 185
パワーオンモード 261
パン . 182, 190, 199, 204, 213, 215, 217, 223, 233, 273
バンクセレクト 182, 264
パンチイン/アウト録音(ソング) 169
パンチイン待機 254
バンドエリミネートフィルター 161
バンドパスフィルター 161

ヒ

ピアノプラグインボード 74
ビート 57, 59
ビートストレッチ 231, 245
ピッチ 160
ピッチエンベロープジェネレーター 160
ピッチベンド 184
ピッチベンドホイール 18, 64, 69

フ

ファイル 185
ファイルタイプ 269
ファイルモード 46, 266
ファインチューン 256
ファクトリーセット 44, 265
ファンクション 47
フィルター 161
フィルターエンベロープジェネレーター 161
フィルタータイプリスト 209
フェーバリットカテゴリー 63
フォーマット 266, 268
フォルダー 291
フットコントローラー 24, 42
フットスイッチ 24, 42
プラグインインサーション 177
プラグインバンク 60
プラグインボイス 76, 85, 146
プラグインボード 74
フラッシュ ROM 187
プリセット 291
プリセットフレーズ 167
プレイモード 190, 205, 235, 256
ブレークポイント 199, 200, 211
フレーズ 167
フレーズボイス(トラックボイス) 167, 241
プレスコントローラー 42
プログラム 47
プログラムチェンジ 184, 225, 264, 273
プログラムナンバー 48
フロントパネル 16

ヘ

ベロシティ 182, 225
ベロシティオフセット 114, 206, 221
ベロシティカーブ 260
ベロシティクロスフェード 196
ベロシティセンシティビティ 196, 198, 199, 203, 204
ベロシティセンシティビティオフセット 217
ベロシティセンシティビティデプス 217
ベロシティデプス 206
ベロシティモード 191
ベロシティリミット 189, 192, 196, 223
ベロシティリミットハイ、ロー 216
ベロシティレート 192
ベロシティレンジ 228

ホ

ボイス 60, 158
ボイスエディット 79
ボイスエディットモード 46, 189
ボイスエレメントパン 217
ボイスジョブモード 46, 208
ボイスストアモード 46, 208
ボイスプレイモード 46, 188
ボイスモード 46, 188
ポインター 224
ボーカルハーモニープラグインボード 74
ポート 38, 181, 222
ポートナンバー 265
ボードボイス 76, 146
ポリフォニックアフタータッチ 184
ポルタメント 182, 188, 190, 205, 213, 216, 235
ポルタメントスイッチ 189, 212
ポルタメントタイム 182, 189, 212
ポルタメントモード 189

マ

マイクロチューニング 190
マイクロチューニングリスト 209
マウント 266
マスター EQ 178, 214, 234
マスター EQオフセット 190, 202, 205, 213, 234
マスターイコライザー 178
マスターエディットモード 46, 271
マスタージョブモード 46, 273
マスターストアモード 46, 274
マスタープレイモード 46, 271
マスターボリューム 18
マスターモード 46, 271
マルチパートエディター 144
マルチパートプラグインボード 74

ミ

ミキシング 158
ミキシングボイス 105, 159
ミキシングボイスエディットモード 46, 249
ミキシングボイスジョブモード 46, 250
ミキシングボイスストアモード 46, 250
ミキシングボイスモード 46
ミュート 58

メ

メッセージリスト 277
メトロノーム 262
メモリー構成 186

モ

モード 45
モード一覧 46
モジュラーシンセシスプラグインシステム 74
モジュレーションホイール 18, 64, 69, 182
モノ/ポリ 188, 190, 216, 235
モノラル/ステレオ 252, 253

ユ

ユーザー 291
ユーザーアルペジオ 130, 269
ユーザーフレーズ 167
ユーザーボイス 85, 97, 159
ユーザーメモリー 187
ユーティリティジョブモード 46, 265
ユーティリティモード 46, 260

リ

リアパネル 22
リアルタイム録音 168
リコールバッファー 187
リドゥー 127
リネーム 267
リバース再生 176
リバーブ 81, 90, 129, 177, 195, 216, 235, 261
リバーブセンド 191, 195, 203, 213, 217
リバーブタイプ 195, 215
リバーブデプス 183
リバーブパン 195, 216
リバーブリターン 195, 216
リプレース 168
リボンコントローラー 18, 65, 69, 214
リボンコントローラーモード 214
リミット 191, 196, 216, 235
リモートコントロール 147
リリースタイム 160, 162, 183

ル

ループ再生 176
ループ録音(パターン) 168

レ

レイヤー 70, 141, 273
レコーディングトラック 223
レシーブスイッチ 219, 236
レジスタードパラメーターナンバー (RPN) 183
レゾナンス 161

ロ

ローカルコントロール 41, 264
ロード 133, 267
ロード (ボイス) 87
ロード(WAVファイル/AIFFファイル) 100, 109
ロード(パフォーマンス) 92
ローパスフィルター 161
ローフリケンシーオシレーター 162
ロケーション 58

ワ

ワンショット再生 176

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術/ 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/ 改善いたしております。
しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。
実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。
そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。
お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。
お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター
◆ TEL : 053-460-1666
◆ 受付日: 月曜日～土曜日（祝日およびセンターの休業日を除く）
◆ 受付時間: 10:30～19:00
http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html

■ 営業窓口

EM営業統括部

企画推進室
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5430

EM営業統括部 各地区お問い合わせ先

EM北海道
〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50（ヤマハセンター）
TEL. (011) 512-6113

EM仙台
〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10
TEL. (022) 222-6147

EM東京
〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5471

EM名古屋
〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28
TEL. (052) 201-5199

EM大阪
〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9（心斎橋プラザビル東館）
TEL. (06) 6252-5231

EM九州
〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2130

PA・DMI 事業部

PE営業部MP営業課
〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1

ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/

ヤマハマニュアルライブラリー
http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
http://www.music-eclub.com/

よくあるご質問 (Q&A/FAQ)
http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書
本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間
お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理
保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理
修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例
ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間
製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼
まず本書の「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく
修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点
（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスステーション
〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内
TEL. (011) 512-6108

仙台サービスステーション
〒984-0015 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター 3F
TEL. (022) 236-0249

首都圏サービスセンター
〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1番1号
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
TEL. (03) 5762-2121

浜松サービスステーション
〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内
TEL. (053) 465-6711

名古屋サービスセンター
〒454-0058 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F
TEL. (052) 652-2230

大阪サービスセンター
〒565-0803 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内
TEL. (06) 6877-5262

四国サービスステーション
〒760-0029 高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内
TEL. (087) 822-3045

九州サービスステーション
〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2134

[本社] CSセンター
〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL. (053) 465-1158

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

この取扱説明書は
エコパルプ(ECF: 無塩素系漂白パルプ)
を使用しています。

この取扱説明書は再生紙を使用しています。

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2003 Yamaha Corporation

WB17960 311MWAP5.2-03C0
Printed in Japan