



# Voice Editor Essential マニュアル

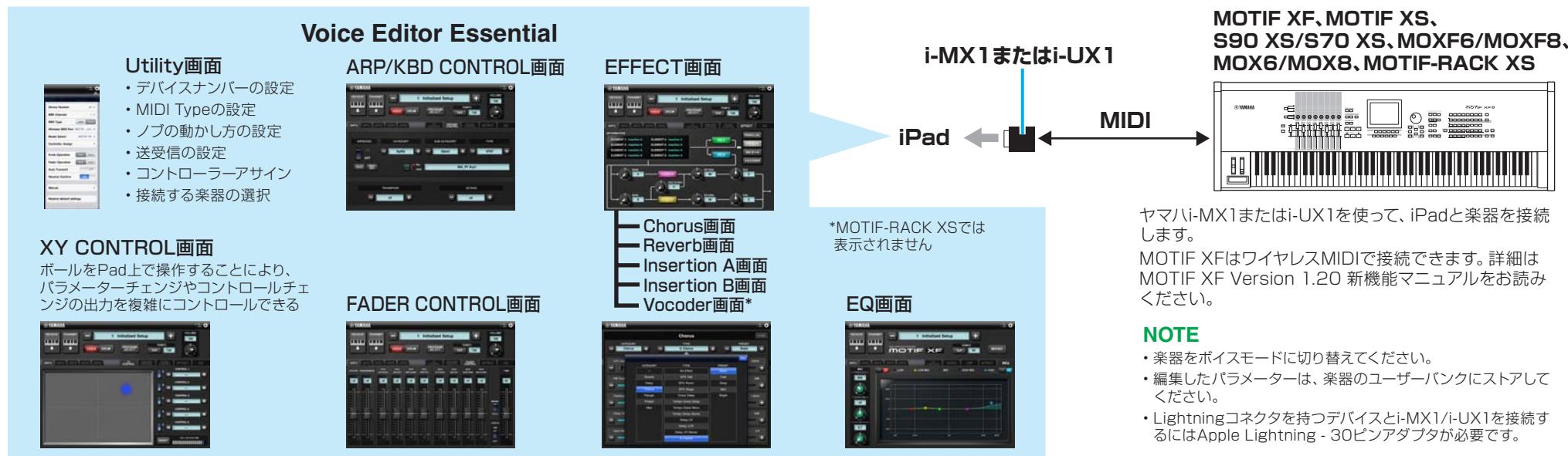
- 市販の音楽 / サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- このソフトウェアおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。

© 2011-2013 Yamaha Corporation. All rights reserved.

MOTIF XF シリーズ、MOTIF XS シリーズ、S90 XS/S70 XS、MOXF6/MOXF8、MOX6/MOX8、MOTIF-RACK XS の設定については、楽器本体の取扱説明書をご参照ください。

## Voice Editor Essential の構成

Voice Editor Essential は、MOTIF XF シリーズ、MOTIF XS シリーズ、S90 XS/S70 XS、MOXF6/MOXF8、MOX6/MOX8、MOTIF-RACK XS のボイスモードにおける ARP/ フェーダー /EFFECT/EQ に関する音色パラメーターを iPad から編集するアプリケーションです。



このマニュアルでは MOTIF XF を例にしています。接続する楽器により、画面やボタンがない場合があります。

## タイトルバーと Utility 画面

ここでは、全体に共通した設定を行ないます。

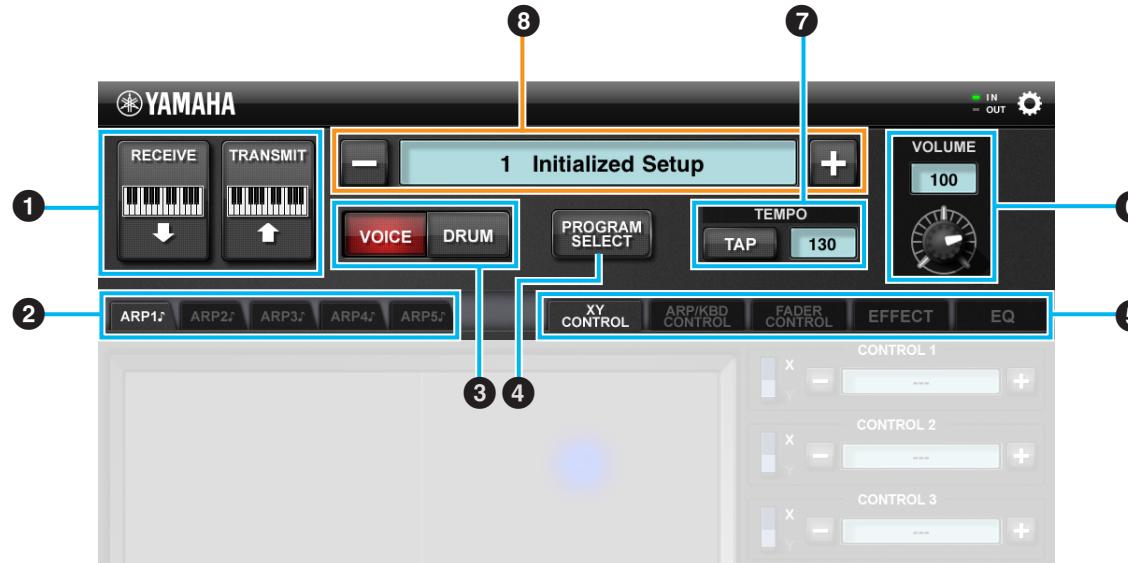


\* テンプレートとは

EFFECT など各画面の設定を一括で記憶します。この記憶データをテンプレートと呼びます。テンプレートは複数記憶することができ、それぞれに名前をつけたり、呼びだしたり、初期化することができます。

# 画面共通部

XY CONTROL 画面、ARP/KBD CONTROL 画面、FADER CONTROL 画面、EFFECT 画面、EQ 画面の上部は共通です。



① [RECEIVE] をタップすると楽器からデータを受信します。

[TRANSMIT] をタップすると編集中のテンプレートのデータをすべて楽器に送信します。

② タブをタップするとアルペジオタイプの切り替えができます。

③ ボイスタイプを選択します。ドラム音色の編集を行なう場合は [DRUM] をタップします。その他の音色の場合は [VOICE] をタップします。

④ タップすると、ボイスリストが開きます。ボイスリストで音色選択するとプログラムチェンジができます。

⑤ タップすると共通画面の下部表示が、XY CONTROL 画面、ARP/KBD CONTROL 画面、FADER CONTROL 画面、EFFECT 画面、EQ 画面に切り替わります。

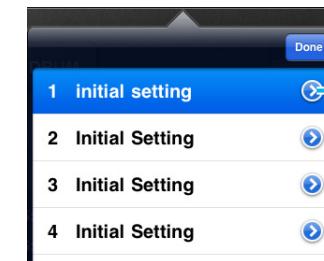
⑥ ノブを操作するとボリュームの調整ができます。値をタップするとスライダーが表示されます。このスライダーを操作してボリュームを調整することもできます。

⑦ アルペジオのテンポを設定します。[TAP] を 3 回以上タップすると、タップした間隔がテンポとして設定されます。数字をタップするとスライダーが表示されます。スライダーをドラッグしてテンポを設定することもできます。

⑧ テンプレートネームをタップするとテンプレートリストが開きます。また、両脇にある [ - ]、[ + ] をタップして、テンプレートを変更することもできます。

## テンプレートリスト

テンプレートネームをタップすると、テンプレートリストが開きます。リストに表示されているタイプをタップするとテンプレートが切り替わります。



タップするとリストを閉じます。  
タップすると、入力キーボードが表示され、テンプレート名が変更できます。

## ボイスリスト

2通りの表示があります。

### バンク表示によるボイスリスト



好みのバンクをタップし、ボイス名をタップしてボイス選択します。

ボイスリストを **BANK (バンク) 表示** / **CATEGORY (カテゴリー) 表示**どちらかに切り替えるタブ。タップすると切り替わります。ユーザー音が選択されているとCATEGORYタブは表示されません。

### カテゴリー表示によるボイスリスト

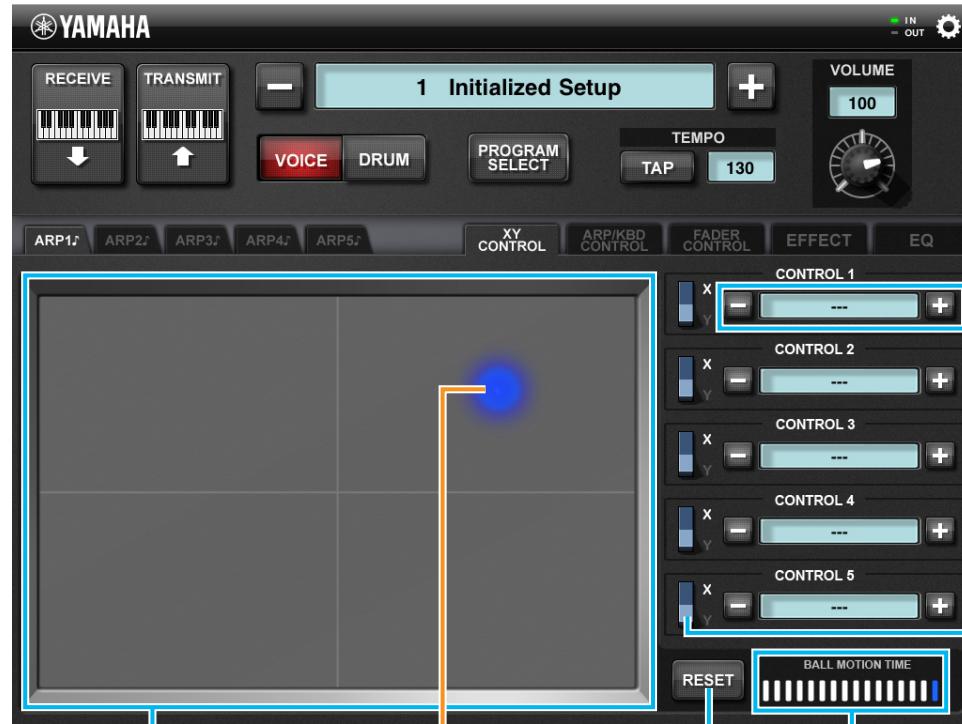


好みのメインカテゴリーとサブカテゴリーをタップした後、ボイス名をタップしてボイス選択します。

タップすると画面を閉じます。

# XY CONTROL 画面

この画面では、表示されている Pad をなぞるだけで複数のパラメーターの出力を複雑にコントロールできます。楽器を演奏しながら、表示されている Pad をなぞると、複雑な音の変化を楽しめます。



Pad 上の操作位置を示します。  
Pad をなぞると、ボールが追従します。

Pad 上の操作位置を示します。  
Pad をなぞると、ボールが追従します。

Pad

タップするとボールを  
初期位置(中央)にセット  
します。

Pad の滑りやすさを調整します。  
右へスライドするほど、ボールが  
Pad 上を滑りやすくなります。

## コントロールパラメーターの設定

両脇の [-]、[+] ボタンをタップすると、コントロールするパラメーター名が変更されます。[-]、[+] ボタン間にあるパラメーター表示をタップすると、パラメータリストが表示されます。リストのパラメーター名をタップすると、コントロールするパラメーターが設定されます。

## コントロールパラメーターの出力値の設定

Pad 上でのボールの水平方向 / 垂直方向のどちらの位置情報をパラメーター値として出力するかをタップして設定します。選択されている側の文字が白色で表示されます。

X: Pad 上の**水平方向**位置をパラメーター値として出力する。  
Y: Pad 上の**垂直方向**位置をパラメーター値として出力する。

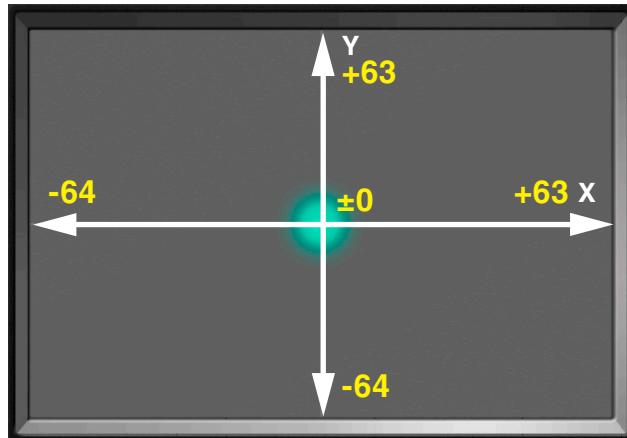
## パラメータリスト



## ボールの位置と出力されるパラメーターの値との関係

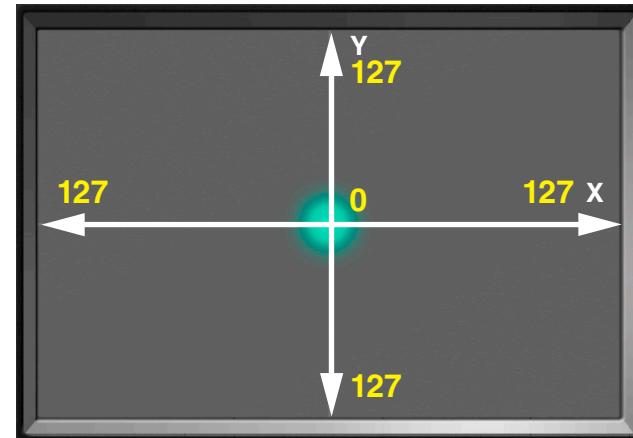
ボールが動くと、Pad 上での位置に応じて、CONTROL 1～5 にセットされたパラメーターの、値に対応するパラメーター・チェンジまたはコントロール・チェンジが楽器に送信されます。送信される値はパラメーターによって以下のように異なります。

Pan など、パラメーターの値が -64～+64 の場合



黄色の数字がそれぞれの位置での  
パラメーターの出力値

Volume など、パラメーターの値が 0～127 の場合



対象パラメーター	出力フォーマット
AEG Attack	Common AEG Attack パラメーターのパラメーター・チェンジ
AEG Decay	Common AEG Decay パラメーターのパラメーター・チェンジ
AEG Sustain	Common AEG Sustain パラメーターのパラメーター・チェンジ
AEG Release	Common AEG Release パラメーターのパラメーター・チェンジ
FEG Attack	Common FEG Attack パラメーターのパラメーター・チェンジ
FEG Decay	Common FEG Decay パラメーターのパラメーター・チェンジ
FEG Release	Common FEG Release パラメーターのパラメーター・チェンジ
FEG Depth	Common FEG Depth パラメーターのパラメーター・チェンジ
Cutoff	Common Cutoff パラメーターのパラメーター・チェンジ
Resonance	Common Resonance パラメーターのパラメーター・チェンジ
Pan	Common Pan パラメーターのパラメーター・チェンジ
Assign 1	Utility 画面 Controller Assign で Assign 1 に設定されているコントロール・チェンジ
Assign 2	Utility 画面 Controller Assign で Assign 2 に設定されているコントロール・チェンジ

対象パラメーター	出力フォーマット
Volume	Common Volume パラメーターのパラメーター・チェンジ
Reverb Send	Common Reverb Send パラメーターのパラメーター・チェンジ
Chorus Send	Common Chorus Send パラメーターのパラメーター・チェンジ
Foot Controller 1	Utility 画面 Controller Assign で Foot Controller 1 に設定されているコントロール・チェンジ
Foot Controller 2	Utility 画面 Controller Assign で Foot Controller 2 に設定されているコントロール・チェンジ
A.Function 1	Utility 画面 Controller Assign で A.Function 1 に設定されているコントロール・チェンジ
A.Function 2	Utility 画面 Controller Assign で A.Function 2 に設定されているコントロール・チェンジ
Breath Controller	Utility 画面 Controller Assign で Breath Controller に設定されているコントロール・チェンジ

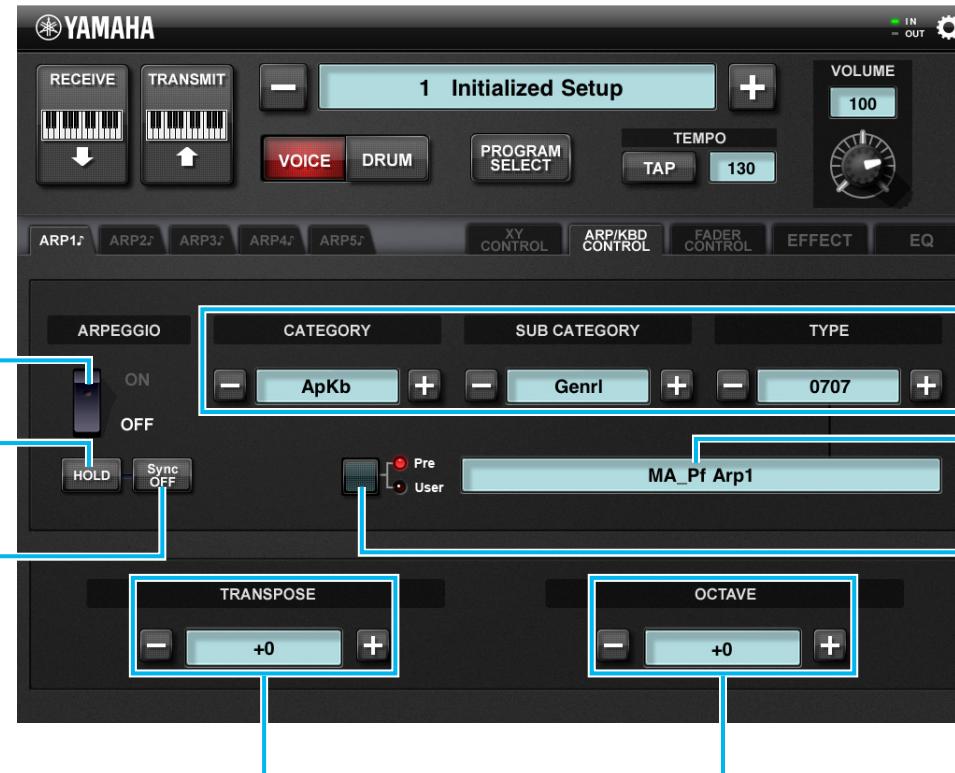
※パラメーター・チェンジの詳細は楽器本体の取扱説明書をお読みください。

# ARP/KBD CONTROL 画面

タップして **ARP の ON/OFF** を設定します。

タップして **ARP Hold** の ON/OFF を設定します。ON のときはボタンが青色、OFF のときは灰色になります。

タップすると ARP Hold を **Sync Off** に変更します。Sync Off のときはボタンが青色、それ以外のときは灰色になります。



トランスポーズの値を設定します。  
値を変更するには [-]、[+] をタップします。表示をタップするとスライダーが表示され、このスライダーでも変更できます。

オクターブの値を設定します。  
値を変更するには [-]、[+] をタップします。表示をタップするとスライダーが表示され、このスライダーでも変更できます。

左から順に、  
**アルペジオタイプメインカテゴリー**、  
**アルペジオタイプサブカテゴリー**、  
**アルペジオタイプナンバー**です。

それぞれの表示両脇の [-]、[+] をタップすると値が変更されます。メインカテゴリー やサブカテゴリーが変更されると、カテゴリーの先頭のアルペジオタイプに変更されます。[-]、[+] ボタン間の表示をタップするとアルペジオ選択リストが開きます。リスト上でアルペジオタイプを選択できます。

**アルペジオタイプネーム**表示です。  
タップするとアルペジオ選択リストが開きます。リスト上でアルペジオタイプの選択ができます。

タップすると**アルペジオタイプのバンク**を設定します。Preset Type の場合は、Pre の LED が、User の場合は User の LED が点灯します。

# FADER CONTROL 画面

楽器本体のパラメーターをフェーダーで操作する画面です。  
ボイスタイプによって、操作できるフェーダーが異なります。



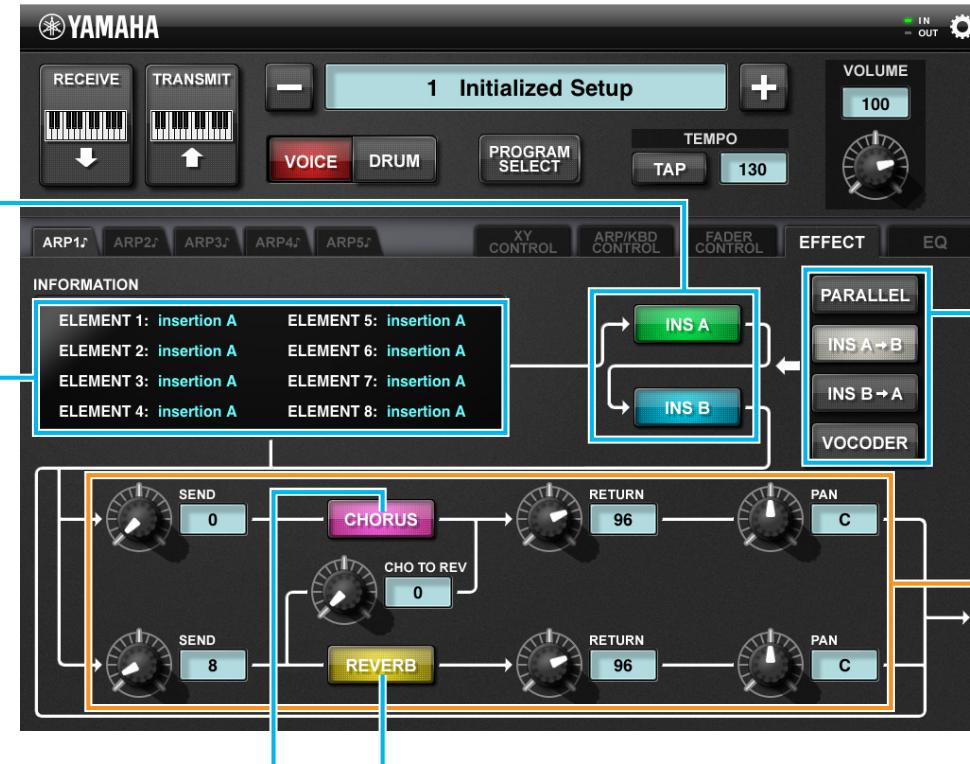
# EFFECT 画面

[INS A] をタップすると Insertion A 画面が、[INS B] をタップすると Insertion B 画面が表示されます。

## NOTE

Drum Keys に Insertion をかける場合、楽器本体で、Insertion Effect Output を ins A/ins B に設定してください。

ボイスタイプが VOICE の場合は、エレメントごとの出力先が表示されます。DRUM の場合は「Drum Keys」と表示されます。



タップすると **Chorus** 画面に  
切り替わります。

タップすると **Reverb** 画面に  
切り替わります。

インサーションエフェクトの結線を  
タップして選択します。Vocoder を  
使う場合は [VOCODER] をタップ  
します。

## NOTE

VOCODER を利用する場合、楽器本体で  
A/D Input の Output Select を Ins L に  
設定してください。

ノブを操作して該当パラメーターを  
調整します。それぞれのパラメーター  
値をタップするとスライダーが表示  
されます。そのスライダーを操作し  
て調整することもできます。

# Reverb/Chorus/Insertion A/Insertion B/Vocoder 画面

Reverb/Chorus/Insertion A/Insertion B/Vocoder 画面は同じレイアウトです。



タップすると EFFECT 画面に戻ります。

## エフェクトタイプセレクト

エフェクトタイプを選択します。CATEGORY/TYPE/PRESET 名をタップするとリストが表示されます。CATEGORY/TYPE/PRESET 名の両脇にある [-]、[+] をタップしても、変更することができます。

## エフェクトリスト

リストで CATEGORY > TYPE > PRESET の順に選択します。



## エフェクトパラメーターエディット

調整したいパラメーターのスライダーをドラッグして値を調整します。  
両脇にある [-]、[+] をタップすると値を微調整できます。

画面を上下にドラッグするとパラメーターがスクロールします。

# EQ 画面



ノブを操作してパラメーターを調整します。値をタップするとスライダーが表示されます。

このスライダーを操作して値を調整することもできます。

各バンドのゲインおよび周波数は、グラフ上で、バンドに対応した色のドットをドラッグすることにより調節できます。