

取扱説明書

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

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

MOTIF6

MOTIF7

MOTIF8

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

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

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

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

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

■ 「警告」と「注意」について

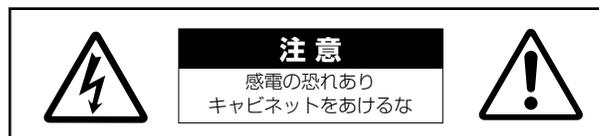
以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

	警告	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	-----------	---

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

■ 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



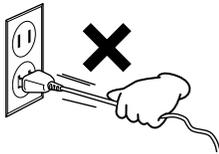
アースプラグを確実に取り付ける。
感電のおそれがあります。(アースプラグの取り付け方については 20 ページをご参照ください。)

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



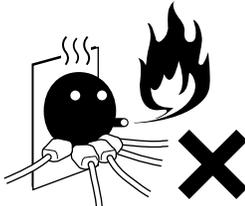
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。

必ず実行



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。

禁止



設置



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場所、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。

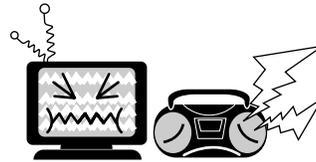
禁止

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。



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。

禁止



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。

必ず実行



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。

禁止

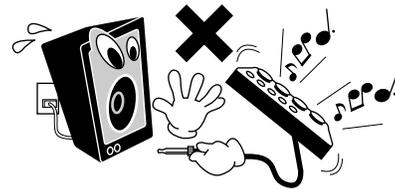
接続



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

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

本体が破損したり、お客様や他の方々がかがをしたる原因になります。



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。



バックアップバッテリー



必ず実行

この製品はバックアップバッテリー（リチウム電池）が内蔵されていますので、電源プラグがコンセントから外されても、SRAMのデータ（63 ページ）は保持されます。ただし、バックアップバッテリーが消耗すると SRAMのデータは消えてしまいます。バックアップバッテリーが消耗してくると、LCD 画面に "Change internal battery" が表示されます。その場合は、すぐにデータをメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクに保存し、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バックアップバッテリーの交換をご依頼ください。

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（63 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メモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクに保存してください。



必ず実行

SRAM のデータ（63 ページ）は電源を切ってもバックアップバッテリーが消耗しない限り保持されますが、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、メモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクに保存してください。

メモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクのバックアップ



必ず実行

保存したメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスク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。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快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 MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 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。

MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 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お願い申し上げます。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。

同梱品

- | | | | |
|------------|--------|------------|--------------|
| ・本体 | ・電源コード | ・2P-3P 変換器 | ・CD-ROM x 3枚 |
| ・愛用者カード | ・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 | | | |

同梱のCD-ROMについて

MOTIFには、MOTIFを使う際に役立つソフトウェアを納めたCD-ROMが同梱されています。ソフトウェアには、MOTIFの音色を視覚的に捉えながらエディットすることができるボイスエディターやMOTIFに接続されたメディアとお持ちのコンピューターとの間でデータのやりとりを可能にするファイルマネージャ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それぞれの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。



ソフトウェアが納められているトラック(トラック1)を、オーディオ用のCDプレーヤーで再生しないでください。大音量により耳に障害を被ったり、CD プレーヤーやスピーカーが破損したりする恐れがあります。

取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のように構成されています。

- **各部の名称と機能** 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** 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。
- **基礎知識** MOTIFの内部構成、主な機能を紹介します。
- **基本操作** MOTIFを使う上での基本的な操作方法について、説明します。
- **クイックスタートガイド** MOTIF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** 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。
- **資料** 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、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)** 同梱CD-ROM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。

- 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。

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。
- 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。
- 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。
 - ・ 4MB (最大64MBまで拡張可能)のメモリーを使ってサンプル録音と編集ができます。
 - ・ 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。
 - ・ リサンプリング機能を使えば、MOTIFでの演奏をそのままサンプルとして録音することができます。
 - ・ 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。
- リバース(12タイプ)、コーラス(25タイプ)、2種類のインサクションエフェクト(104タイプ)、バリエーション(25タイプ)と、5バンドのデジタルイコライザー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。
- 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の調節をリアルタイムにすることができます。
- 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トラックのリズムパターンを作り上げることができます。
- 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。押鍵したノートだけでなくベロシティによって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に便利です。
- 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。
- 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。
- MOTIFを、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、簡単に設定することができます。
- 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、わかりやすく操作しやすいインターフェースを実現しています。
- MOTIFの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することができます。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することができます。
- 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することができます。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。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子、A/D INPUT端子、OPTICAL OUTPUT端子、MIDI端子、USB端子、SCSI端子、メモリーカードスロットなど、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。
- 同梱CD-ROMには、MOTIF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や、MOTIFのカードスロットに入っているメモリーカードやMOTIFに接続したSCSI機器のファイルを管理するためのファイルユーティリティなど、便利なソフトウェアが入っています。

目次

各部の名称と機能 10

フロントパネル.....	10
リアパネル.....	16

ご使用前の準備 20

電源の準備.....	20
接続について.....	21
電源オン!.....	29

基礎知識 30

モード.....	30
内部構成.....	33
コントローラー部.....	33
シーケンサー部.....	33
音源部.....	34
エフェクト部.....	39
主な機能.....	42
ボイスとパフォーマンス.....	42
コントローラーについて.....	48
ソングとパターン (シーケンサーモード).....	51
アルペジオ.....	55
マスター機能 (マスターモード).....	56
サンプリング.....	58
内部メモリーとファイル管理.....	63
コンピューターシーケンスソフトの リモートコントロール.....	65

基本操作 67

各画面の呼び出し方.....	67
画面上の操作.....	72

クイックスタートガイド 77

デモソングや代表的なサウンドを聴いてみよう.....	77
ボイスの演奏.....	80
簡単なボイスエディット.....	83
エディットしたボイスをストア (保存) する.....	86
パフォーマンスの演奏.....	88
パフォーマンスのエディット (レイヤー / スプリット).....	89
エディットしたパフォーマンスをストア (保存) する.....	90
アルペジオ機能を使おう.....	91
マスターキーボードとして活用しよう.....	93
データのセーブ (保存) / ロード (読み込み).....	97
サンプリングからソングまで.....	99
コンピューターシーケンスソフトを リモートコントロールしよう.....	119

リファレンス 121

ボイスモード.....	121
機能ツリー図.....	121
ボイスプレイモード.....	124
ボイスエディットモード.....	129
ボイスジョブモード.....	158
ボイスストアモード.....	159
パフォーマンスモード.....	160
機能ツリー図.....	160
パフォーマンスプレイモード.....	162
パフォーマンスエディットモード.....	165
パフォーマンスジョブモード.....	175
パフォーマンスストアモード.....	176
ソングモード.....	177
機能ツリー図.....	177
ソングプレイモード.....	179
ソングレコードモード.....	183
ソングエディットモード.....	189
ソングジョブモード.....	193
ソングミキシングモード.....	205
ソングミキシングジョブモード.....	212
ソングミキシングストアモード.....	214
パターンモード.....	215
機能ツリー図.....	215
パターンプレイモード.....	217
パターンレコードモード.....	221
パターンエディットモード.....	224
パターンジョブモード.....	225
パターンミキシングモード.....	232
サンプリングモード.....	233
機能ツリー図.....	233
サンプリングレコードモード.....	234
サンプリングエディットモード.....	240
サンプリングジョブモード.....	241
ユーティリティモード.....	249
機能ツリー図.....	249
ユーティリティモード.....	250
ユーティリティジョブモード.....	260
ファイルモード.....	261
機能ツリー図.....	261
ファイルモード.....	262
マスターモード.....	268
機能ツリー図.....	268
マスタープレイモード.....	269
マスターエディットモード.....	270
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.....	281
プラグインボードの取り付け.....	282
AIEB2 または mLAN8E の取り付け.....	284
SIMM (拡張メモリー) の取り付け.....	288
メモリーカード (スマートメディア) の取り扱いについて.....	290
外部 SCSI 機器の接続.....	291
SCSI について.....	291
SCSI 機器接続の手順.....	291
参考.....	292
音楽著作権に関するご注意.....	292
索引.....	295

各部の名称と機能

ご使用の準備

基礎知識

基本操作

クイックスタートガイド

リファレンス

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

サンプリングモード

ユーティリティモード

ファイルモード

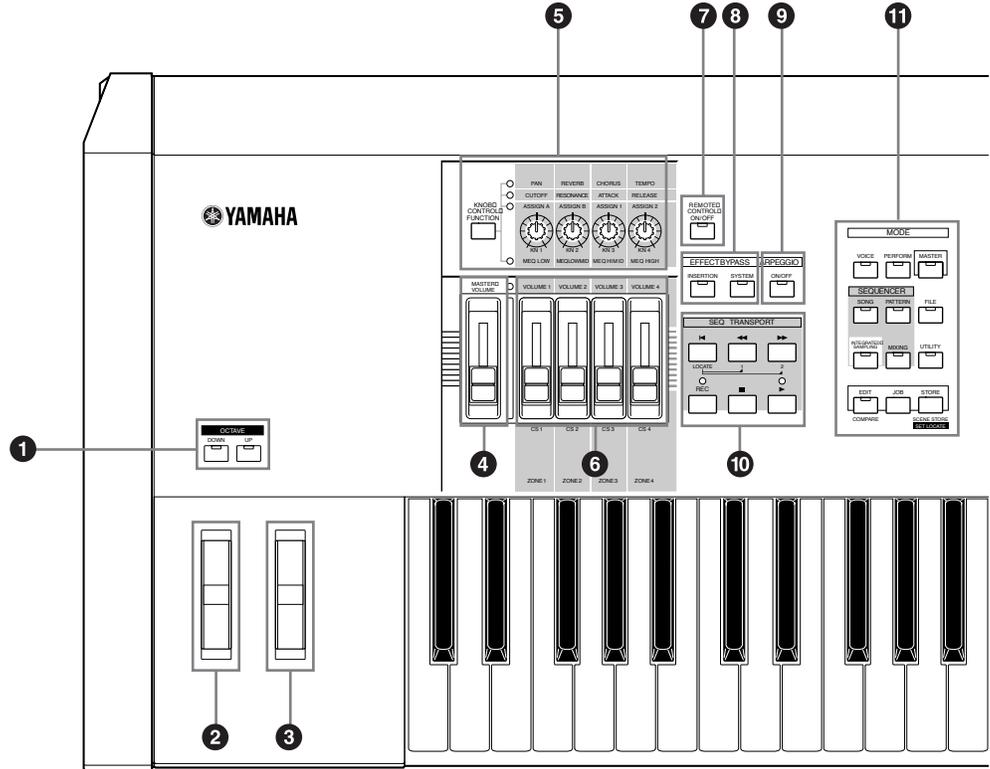
マスターモード

資料

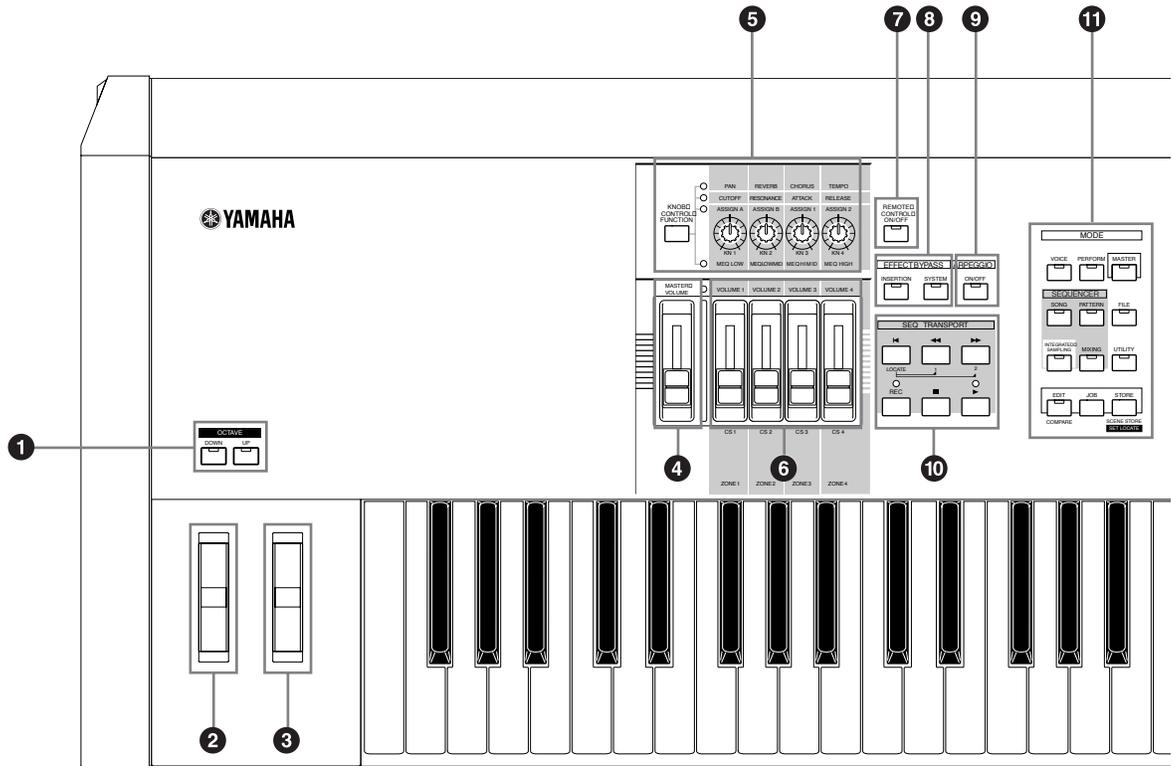
各部の名称と機能

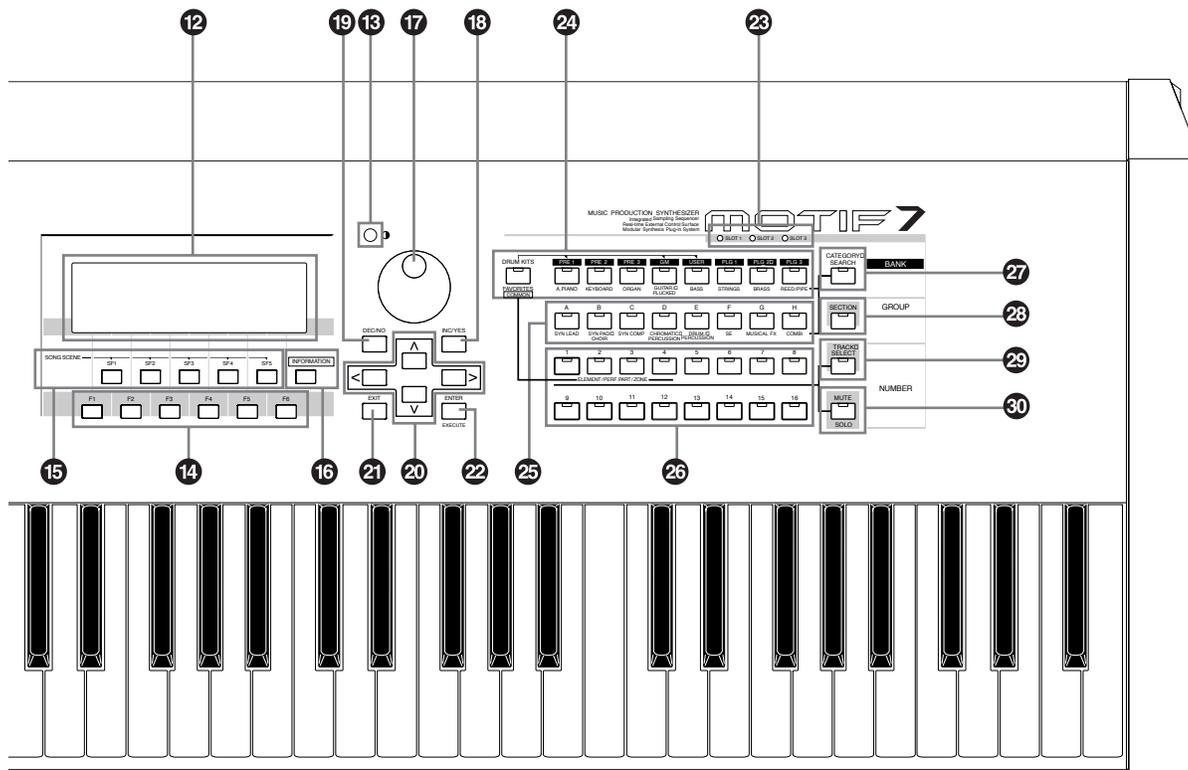
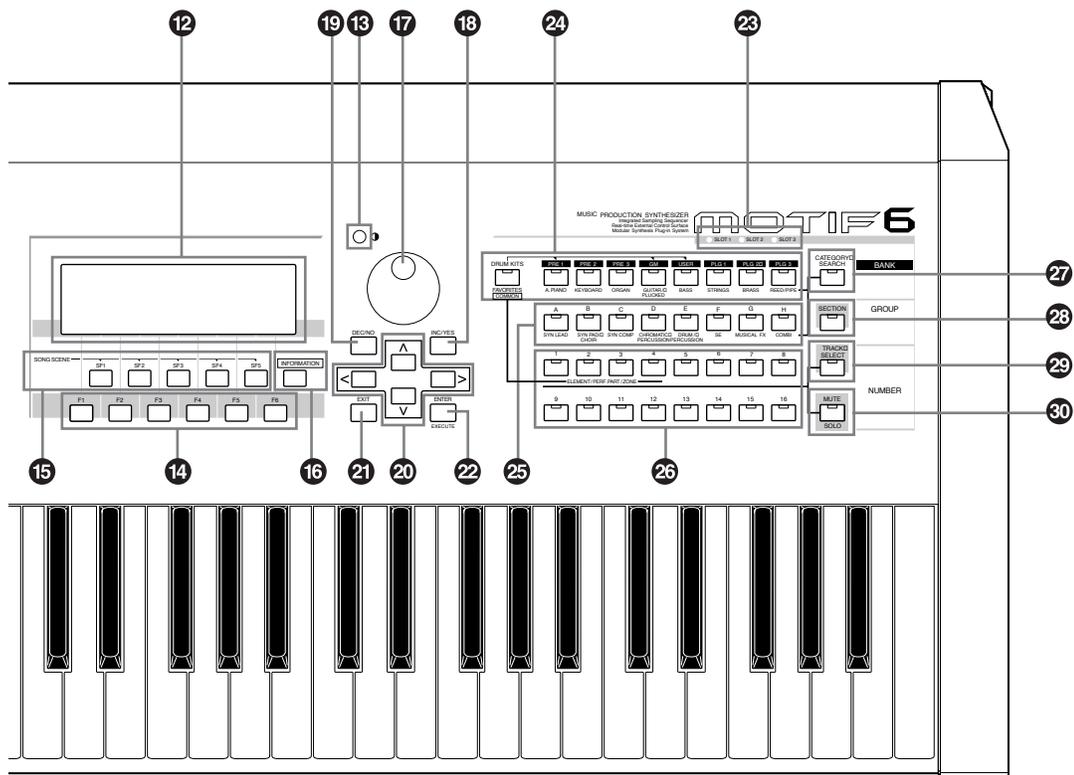
フロントパネル MOTIF6

各部の名称と機能

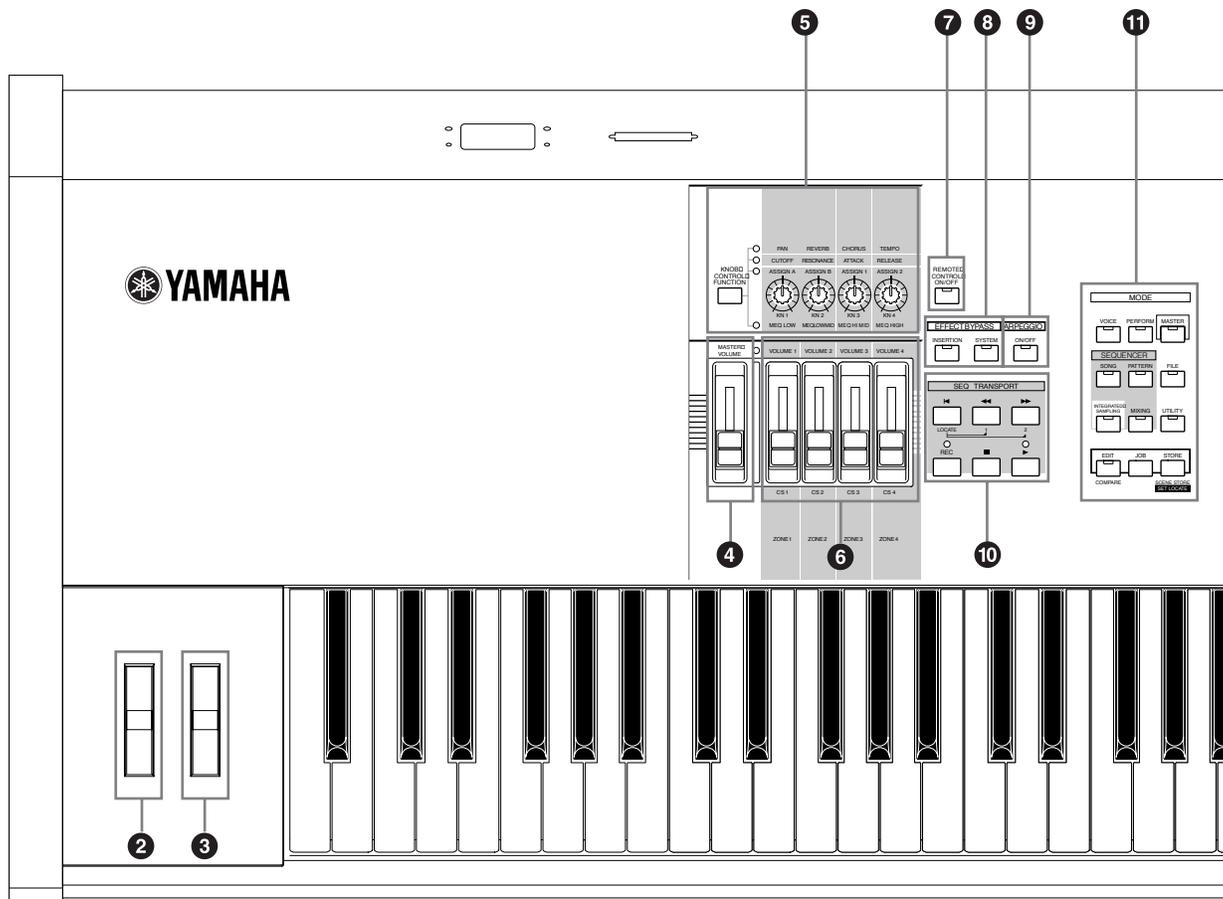


MOTIF7





MOTIF8



❶ OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン)ボタン (→127 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しと標準音程(0)に戻ります。

NOTE このボタンは、MOTIF8にはありません。

❷ PITCH(ピッチ)ベンドホイール (→48 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、さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

❸ MODULATION(モジュレーション)ホイール (→48 ページ)

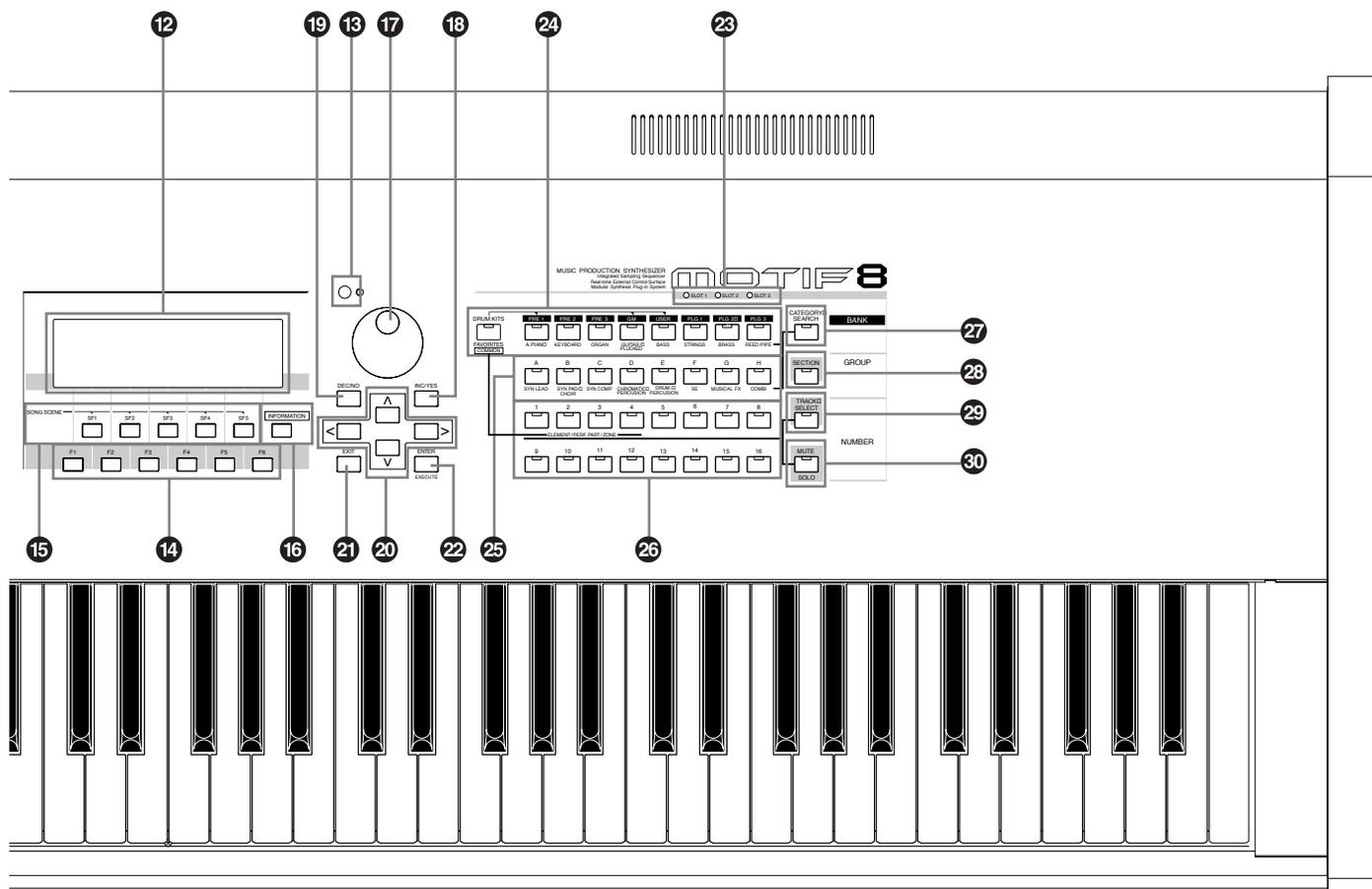
モジュレーション効果をコントロールします。その他さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

❹ 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。

❺ 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 (→48 ページ, 132 ページ)

4つのノブを使って、さまざまなパラメーターをコントロールすることで、鍵盤演奏中のボイスの音色を変えることができます。KNOB CONTROL FUNCTION(ノブコントロールファンクション)ボタンでノブに割り当てる機能を切り替えることができます。この時、点灯しているランプの列に印刷された機能がノブに割り当てられます。



6 CS(コントロールスライダー)1~4

(→48 ページ)

各パート/トラック/エレメントのボリュームを調節します。マスターモードのゾーン設定(273 ページ)では、ボリューム以外にも、さまざまな機能(コントロールチェンジナンバー)を割り当てることができます。

7 REMOTE CONTROL ON/OFF(リモートコントロールオン/オフ)ボタン

(→256 ページ)

このボタンをオンにすると、以下のボタン/コントローラーで、MOTIF に接続したコンピューターシーケンサーのオーディオトラックミキサーやシーケンストランスポートをコントロールすることができます。

- ・ノブ
- ・コントロールスライダー
- ・SEQ TRANSPORT(シーケンサートランスポート)ボタン
- ・TRACK SELECT(トラックセレクト)ボタン
- ・MUTE(ミュート)ボタン

8 EFFECT BYPASS(エフェクトバイパス)ボタン

エフェクトバイパスのオン/オフボタンです。ボタンをオンにすると(ランプ点灯状態)、現在選ばれているボイス/パフォーマンスのエフェクトをバイパスすることができます。なお、バイパスしたいエフェクトの種類(リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション)は、ユーティリティモード(250 ページ)で設定します。

9 ARPEGGIO(アルペジオ)ボタン

(→55 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、このボタンでオン/オフして設定することができます。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。

10 SEQ TRANSPORT(シーケンサートランスポート)ボタン (→254 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。

[REC] (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。

11 MODE(モード) ボタン (→67 ページ)

ボイスモードをはじめ、MOTIF の各モードに入るためのボタンです。

12 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。

13 コントラスト調節ノブ

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。

14 [F1]~[F6](ファンクション)ボタン (→71 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。

15 [SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン (→71 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。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(115 ページ)。

16 INFORMATION(インフォメーション)ボタン (→73 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。

17 データダイアル (→72 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。

18 INC/YES(インク/イエス)ボタン (→72 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。

19 DEC/NO(デック/ノー)ボタン (→72 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。

20 カーソルボタン (→72 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。

21 EXIT(イグジット)ボタン (→72 ページ)

MOTIF 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。

22 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。

23 SLOT(スロット)1~3ランプ

(→282 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。

24 BANK(バンク)ボタン

(→124 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。

25 GROUP(グループ)A~Hボタン

(→124 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。

26 NUMBER(ナンバー)1~16ボタン

(→124 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。

	NUMBER(ナンバー)1~16ボタンの機能		
	TRACK SELECTボタンオンの場合	MUTEボタンオンの場合	TRACK SELECTボタンオフ、MUTEボタンオフの場合
ボイスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	—	選ばれたグループ内の16種類のボイスを選択
ボイスエディットモード	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)	—	—
パフォーマンスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	パフォーマンス各パートのミュート設定(1~4のみ)	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)
パフォーマンスエディットモード	パフォーマンスパート選択(1~4のみ)	—	—
マスタープレイモード	ゾーン選択(1~4のみ)	—	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
マスターエディットモード	ゾーン選択(1~4のみ)	—	—
ソング/パターンプレイモード	ソング/パターンのトラック選択	ソング/パターン各トラックのミュート設定	選ばれたグループ内の16種類のソング/スタイルを選択
ソング/パターンミキシングモード	ソング/パターンの音源パート選択	ソング/パターンの音源各パートのミュート設定	—

27 CATEGORY SEARCH(カテゴリーサーチ)ボタン

(→126 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)ボタンとGROUP(グループ)ボタンがパフォーマンスカテゴリー選択用のボタンとして機能します。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)ボタンとGROUP(グループ)ボタンがボイスカテゴリー選択用のボタンとして機能します。

28 SECTION(セクション)ボタン

(→218 ページ)

パターンモードでこのボタンをオンにすると、BANK(バンク)ボタンとGROUP(グループ)A~Hボタンが、パターンのセクション切替用ボタンとして機能します。

29 TRACK SELECT(トラックセレクト)ボタン

(→181 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。[26 NUMBER(ナンバー)1~16ボタン]をご参照ください。

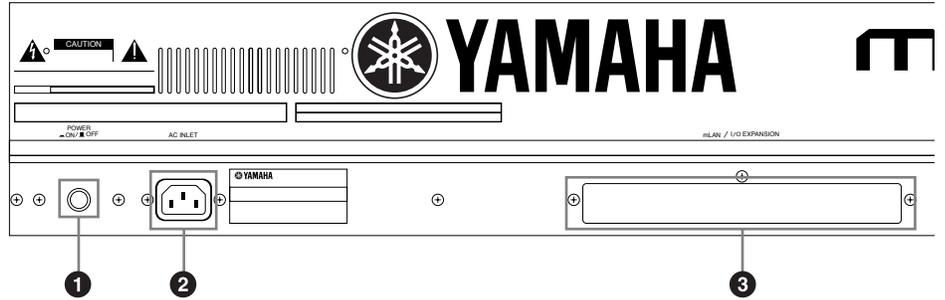
30 MUTE(ミュート)ボタン

(→180, 181 ページ)

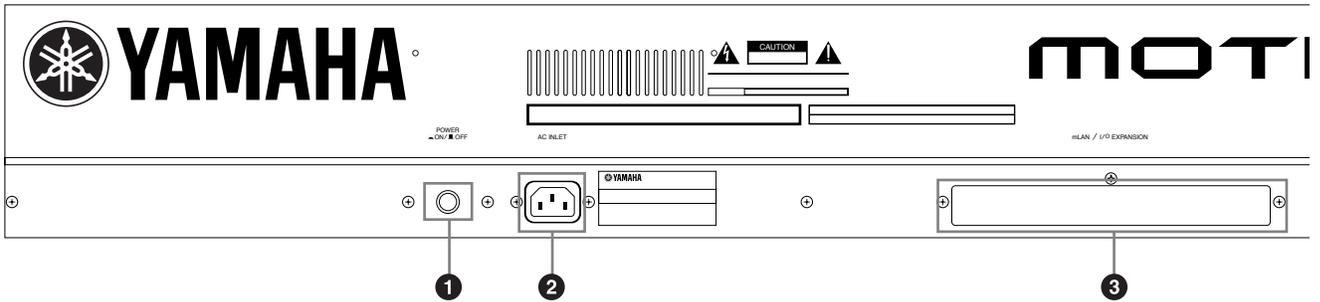
ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、NUMBER(ナンバー)1~16ボタンでソング/パターンのトラックミュート(音を鳴らさない)をすることができます。また、ソング/パターンモードでこのボタンを押しながらNUMBER(ナンバー)1~16ボタンの1つを押すと、そのトラックだけをオンにする(ソロ)ことができます。この他にも、モードによってこのボタンをオンにした時のNUMBER(ナンバー)1~16ボタンの機能が違います。[26 NUMBER(ナンバー)1~16ボタン]をご参照ください。

リアパネル

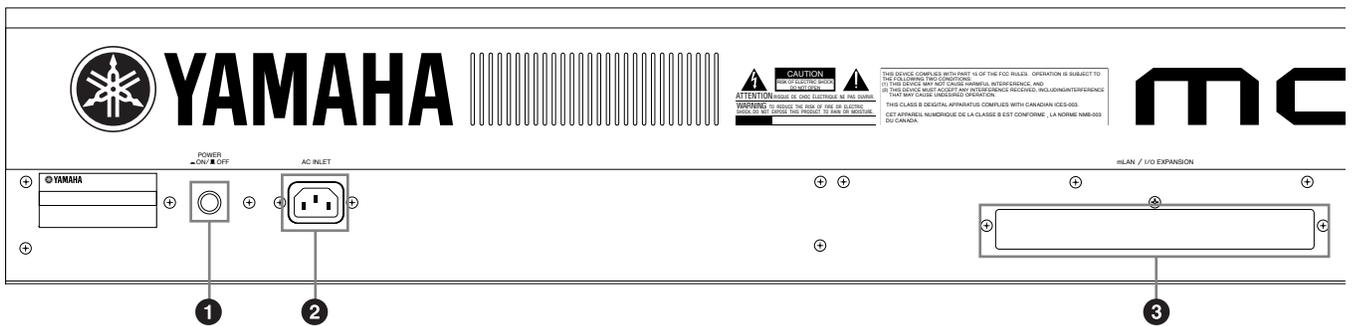
MOTIF 6

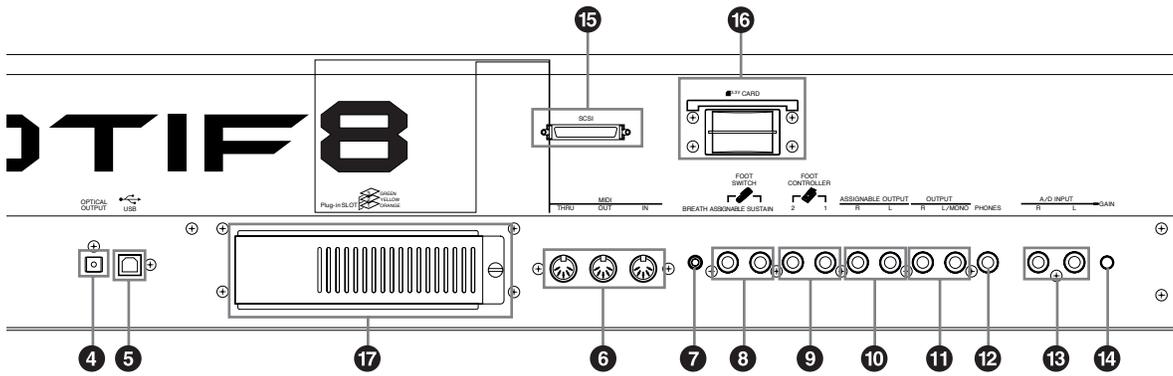
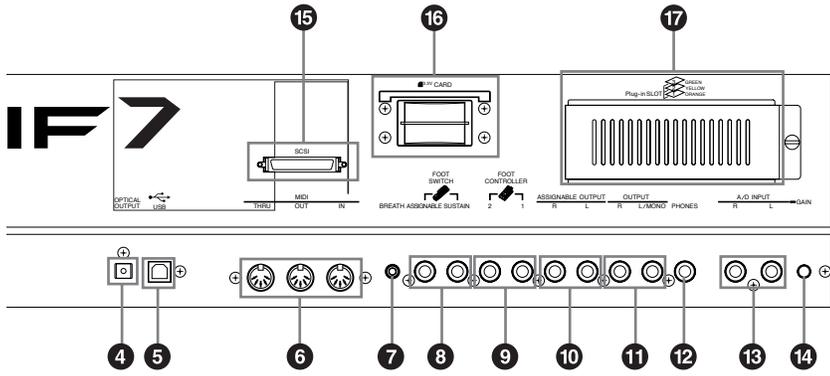
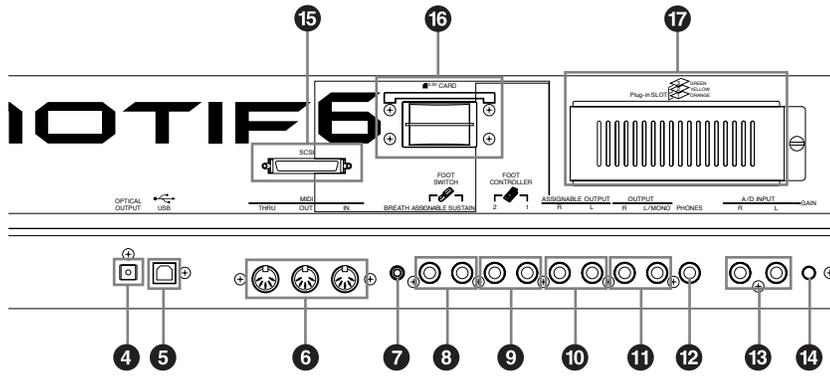


MOTIF 7



MOTIF 8





① POWER(パワー)スイッチ

(→29 ページ)

電源のオン/オフスイッチです。

② AC INLET(ACインレット)端子

(→20 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。**③ mLAN拡張ボード(mLAN8E)、またはI/O拡張ボード(AIEB2)取り付け口**

(→22 ページ)

別売のmLAN8E、またはAIEB2のどちらかを装着することができます。
mLAN8E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(コアクシヤル、オプティカルで1セットずつ)を、増設することができます。**④ OPTICAL OUT(オプティカルアウトプット)端子**

(→22 ページ)

オプティカルケーブル(光ケーブル)タイプのデジタル出力端子です。デジタル信号(デジタル周波数44.1kHz)が出力されます。

⑤ USB端子

(→25 ページ)

USB端子を持つコンピューターとUSBケーブルで接続することにより、MIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルと違って、USBケーブルではポート信号(F5)も扱うことができます。

NOTE USBケーブルでは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、はるかに高速なデータ転送(12Mbps)が可能になります。また、コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

⑥ MIDI IN/OUT/THRU端子

(→24 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することができます。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。**⑦ BREATH(ブレス)端子**

(→28 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。

⑧ FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子

(→28 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(アサインナブル)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アサインすることができます。**⑨ FOOT CONTROLLER1、2(フットコントローラー)端子**

(→28 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、音程などを足元でコントロールすることができます。

⑩ ASSIGNABLE OUT L、R(アサインナブルアウトプット左、右)端子

(→21 ページ)

OUTPUT端子とは別に、特定の音を独立して出力し、外部エフェクトをかけるためのアナログ信号出力端子です。

⑪ OUTPUT L/MONO、R(アウトプット左/モノラル、右)端子

(→21 ページ)

MOTIF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。

⑫ PHONES(ヘッドフォン)端子

(→21 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。

⑬ A/D INPUT(A/Dインプット)端子

(→23 ページ)

MOTIF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。サンプリングを行なう際に、オーディオ機器などのオーディオソースからの信号を入力します。
ユーティリティモード(250 ページ)での設定により、マイク端子として使うこともできます。この場合、別売のボーカルハーモニープラグインボード(35 ページ)を使って、ボーカル音声にエフェクトをかけることができます。**⑭ GAIN(ゲイン)ノブ**

A/D INPUT端子から入力される信号のゲインを調節します。サンプリングを行なうために接続したマイクや、楽器などの信号レベルに合わせて調節します。

15 SCSI(スカジー)端子

(→27 ページ)

外部SCSI機器(外部ハードディスクやCD-ROMドライブなど)を接続するための端子です。端子は、50ピンハーフピッチピンタイプとなっています。

16 CARD(カードスロット)

(→64, 262 ページ)

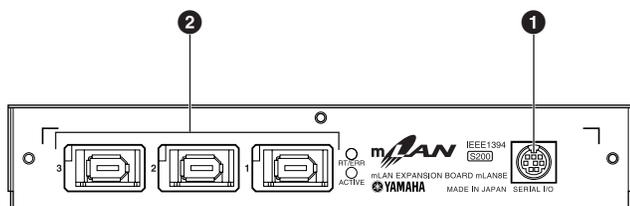
メモリーカードをセットし、MOTIFとさまざまなデータのやり取りが行えます。なお、メモリーカードについての注意が290 ページに記載されています。操作の前に必ずお読みください。

17 plug-in SLOT 1、2、3(プラグインボード取り付け口)

(→35 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することができます。MOTIF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することができます。

■ 別売のmLAN8Eを取り付けた場合



1 SERIAL I/O(シリアルイン/アウト)端子

mLAN8Eとコンピューターを直接シリアルケーブルで接続する端子です。Windows上でmLAN PatchbayやmLAN Mixerを使用する際に、mLAN8Eとコンピューターを接続するのに使用します。MIDI/オーディオ信号の入出力には使用できません。

2 mLAN 1、2、3(IEEE 1394)端子

mLAN製品やIEEE 1394対応製品と接続する端子です。IEEE 1394標準ケーブル(6ピン)で接続します。

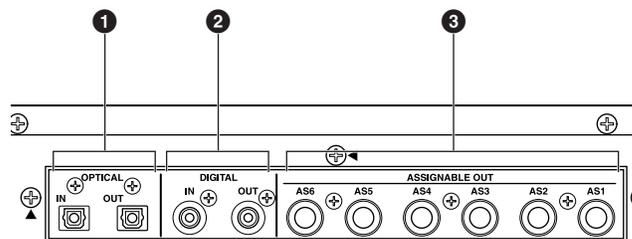


mLANについて

「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「IEEE 1394」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。

■ 別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合



1 OPTICAL IN、OUT(オプティカルイン/アウト)端子

(→22, 23 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。

2 DIGITAL IN、OUT(デジタルイン/アウト)端子

(→22, 23 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。

3 ASSIGNABLE OUT AS 1~6(アサインブルアウトポート1~6)端子

(→22 ページ)

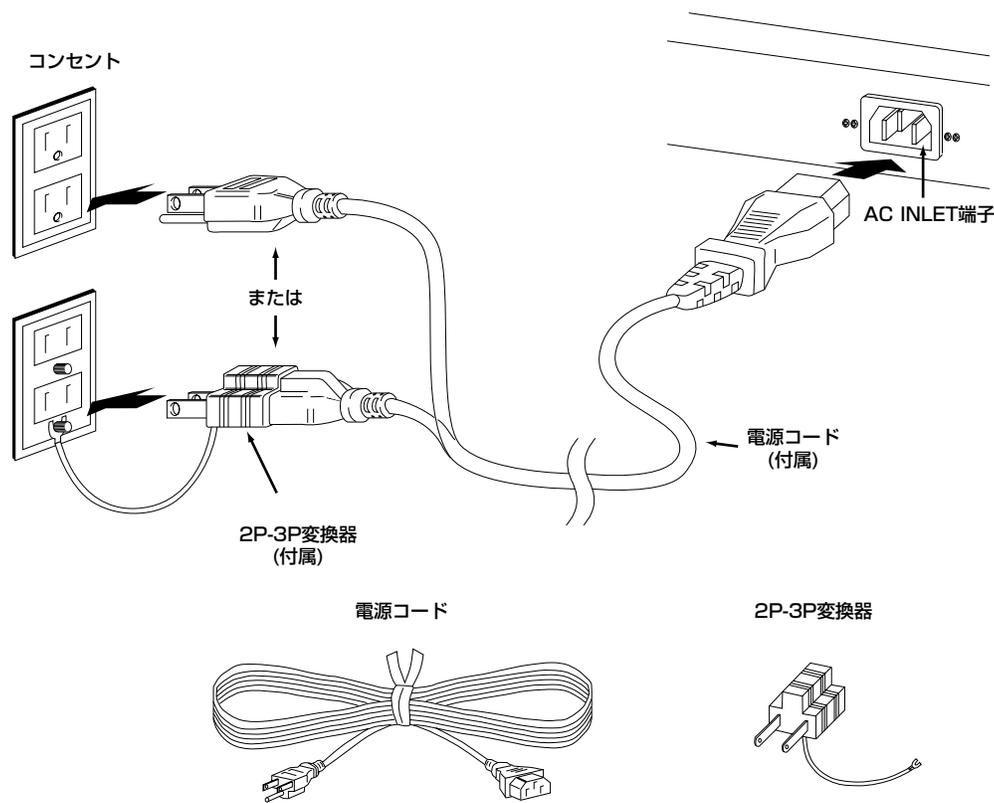
STEREO OUTやASSIGNABLE L、R端子とは別に、特定のオーディオ信号を独立して出力するためのアナログ信号出力端子です。1と2、3と4、5と6の端子が、それぞれステレオペアになっています。

ご使用前の準備

ここでは、電源の準備、MOTIF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いません。まず最初にお読みください。

電源の準備

ご使用前の準備



- 1 MOTIF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した場合、故障などの原因となり、大変危険です。

! 電源は必ずAC100Vを使用してください。

接続について

外部オーディオ機器との接続

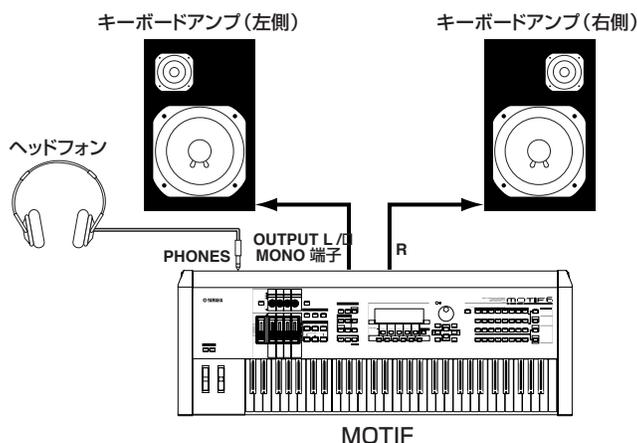
MOTIFにはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。

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。

アナログ出力

■ 2台のキーボードアンプを使う場合

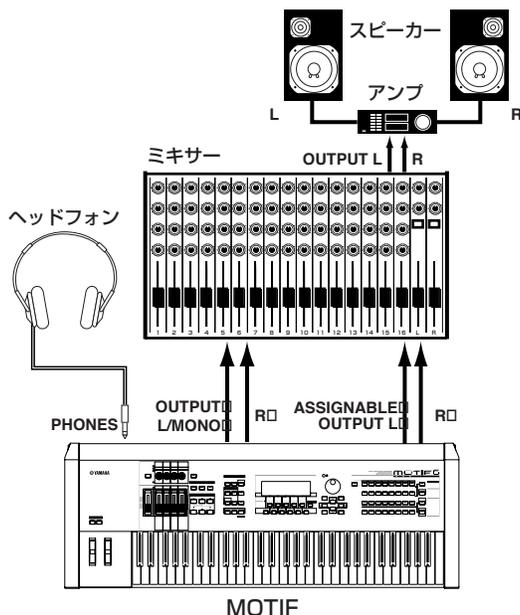
キーボードアンプを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



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。

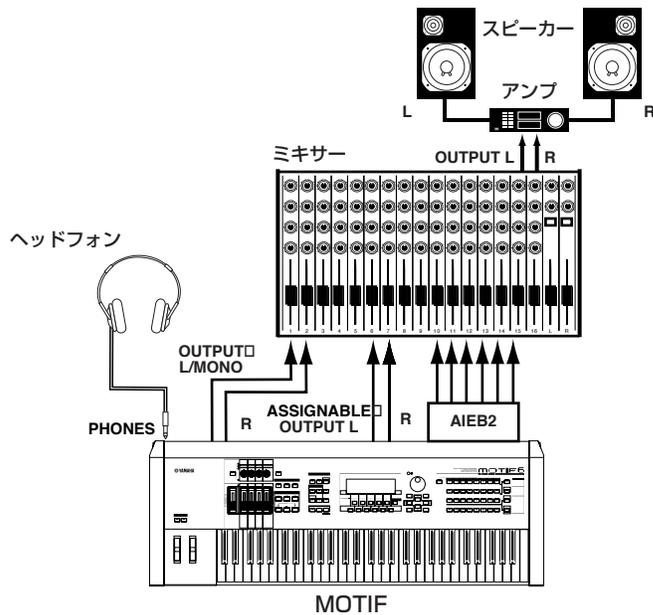
■ ミキサーを使う場合

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することができるASSIGNABLE OUTPUT L、R端子が標準装備されていますので、ミキサーを使用すると、パフォーマンスモード時(164 ページ)には、最大4つのパートを独立してコントロールすることができます。



■ ミキサーを使う場合(オプションのAIEB2を装着した場合)

別売のI/O拡張ボード(AIEB2)を取り付けることで、さらに6つのOUTPUT端子を増設することができ、より多くのパートを独立して出力させることが可能になります。

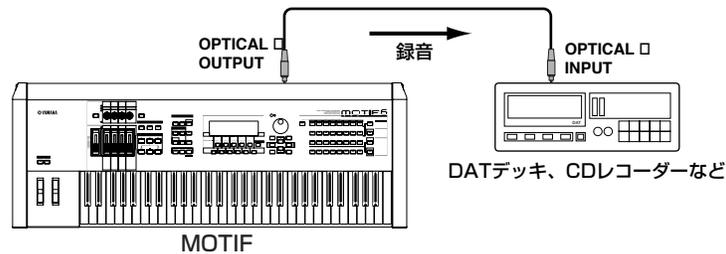


NOTE OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンを使うと、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターすることができます。

デジタル出力

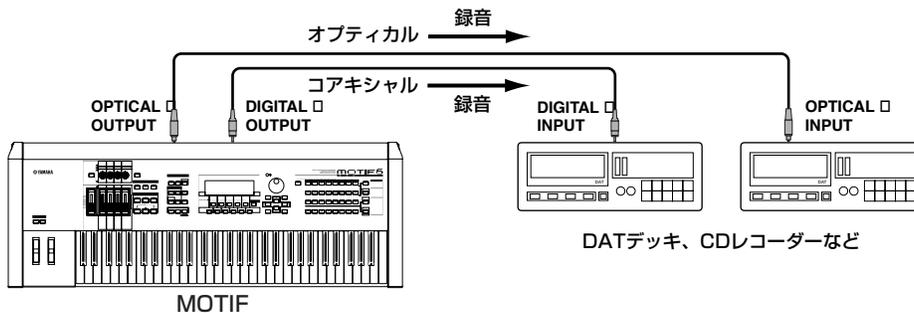
■ OPTICAL OUTPUT(オプティカルアウトプット)端子を使う場合

MOTIFの発音する音や、デジタル入力されている音をデジタル出力することができます。



■ 別売のAIEB2を装着した場合

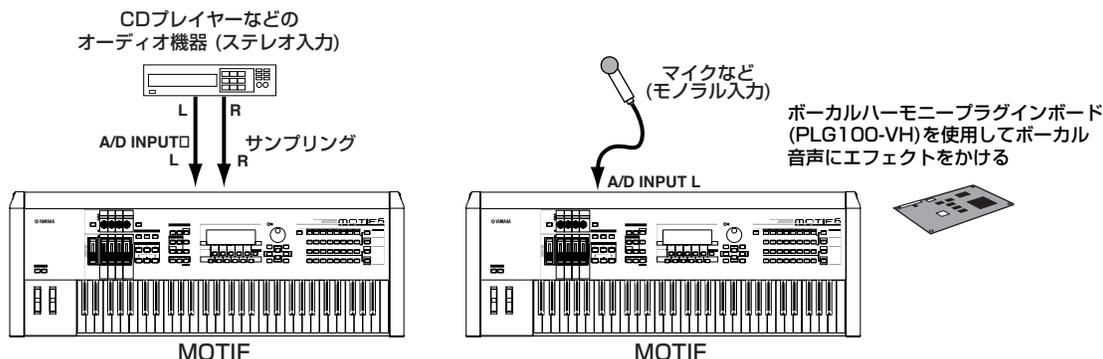
別売のI/O拡張ボードAIEB2を装着した場合には、コアキシャル端子でも、デジタル出力することが可能となります。オプティカルとコアキシャルの2つの端子では、出力される信号は同じものです。同じ信号が両方から同時に出力されます。



A/D入力

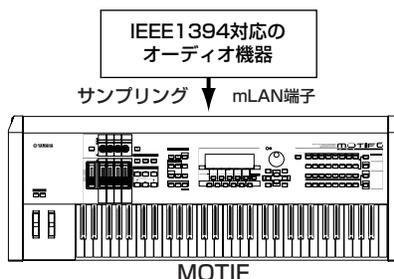
■ マイクやオーディオ機器との接続(アナログ入力)

MOTIFには、サンプリング機能(58 ページ)が搭載されています。外部オーディオソースからサンプリングを行なう場合、A/D INPUT L端子とR端子にマイクやオーディオ機器などを接続します。



NOTE オーディオソースを接続後、実際にサンプリングを行なう場合は、A/D GAINノブによる入力信号のゲイン調節(18 ページ)が必要となります。ゲイン調節を含め、サンプリングについて詳しくは、234 ページをご参照ください。

■ mLAN対応のオーディオ機器(オプションのmLAN8Eを装着した場合)との接続

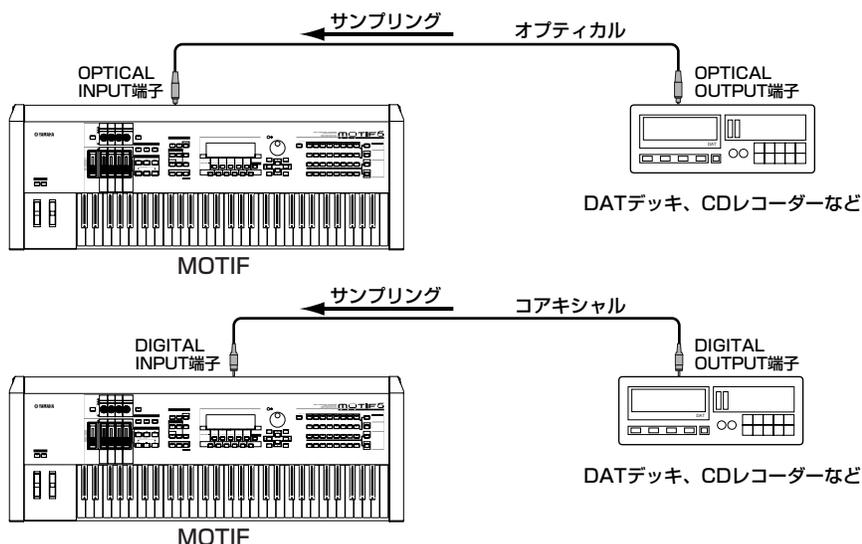


NOTE mLAN端子からの入力とA/D INPUT端子からの入力は、同時にはできません。どちらから入力するかをユーティリティモードで設定します(252 ページ)。

デジタル入力(別売のAIEB2を装着した場合)

別売のI/O拡張ボードAIEB2を装着した場合には、MOTIF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(252 ページ)で設定します。

外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、MOTIFのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MOTIF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。

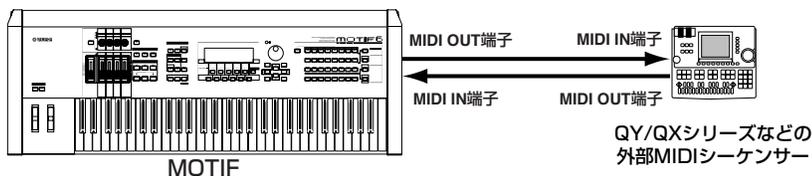
■ 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOTIFをコントロールする場合



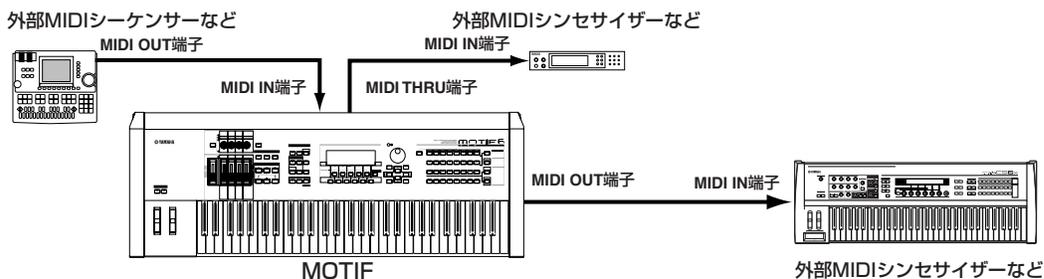
■ MOTIFで外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合



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



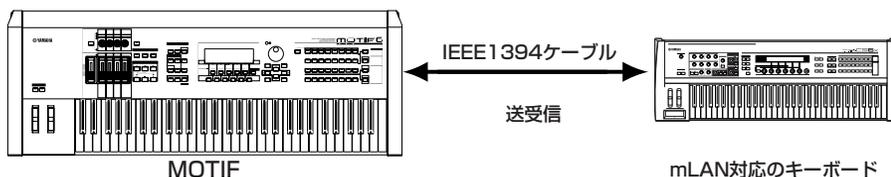
■ MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合



この例では、MIDI OUT端子からはMOTIFによる演奏情報が送信されます。また、外部MIDIシーケンサーからのMIDIデータはそのままMIDI THRU端子から出力されます。

NOTE MIDIケーブルはMIDI規格のもの(長さ15m以内)をお使いください。また、MIDI THRU端子を使って複数のMIDI機器を接続する場合、3台程度にとどめましょう。(それ以上の台数を接続する場合、MIDIスルーボックスなどを使ってください)。あまり長いケーブルやスルー接続を行うと誤動作やエラーの原因となります。

■ mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN8Eを装着した場合)

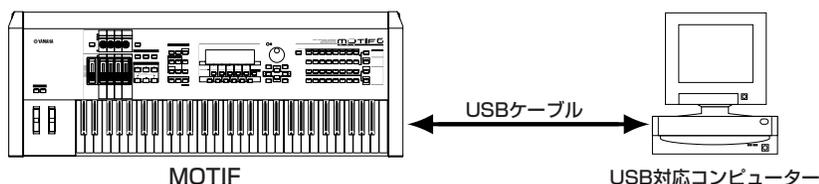


NOTE MOTIFではMIDIデータの入出力として、MIDI端子、IEEE 1394端子、USB端子(次ページ)を使うことができます。ただしこれら3つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティモード(259ページ)で設定します。

コンピューターとの接続

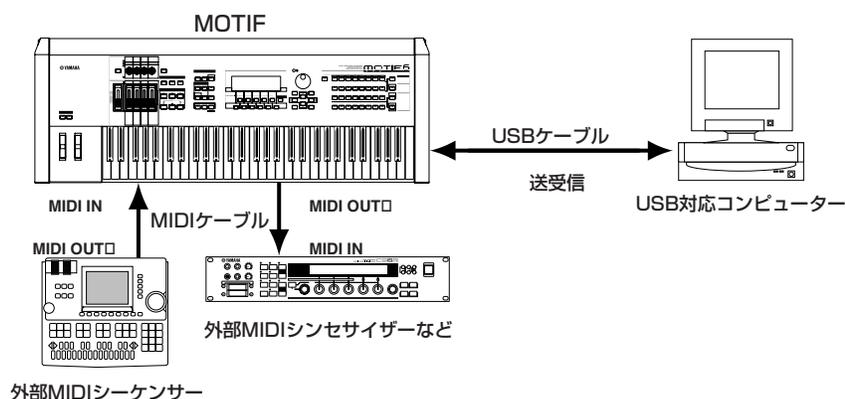
MOTIF とコンピューターを接続することにより、コンピューターとMOTIF の間でMIDI データをやり取りすることができます。また、付属のMOTIFボイスエディター(コンピューター用ソフト)を使ってMOTIFのボイスをエディットしたり、付属のファイルユーティリティ(コンピューター用ソフト)を使って、コンピューターとMOTIFのカードスロットに入れたメモリーカード、またはコンピューターとMOTIFに接続されているSCSI機器(27 ページ)との間で、ファイルのやり取りをすることもできます。

■ USB端子を使って接続する場合



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MOTIF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。

NOTE USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、MOTIFのUSB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MOTIFのUSB端子に接続してください。



NOTE この接続をした場合、MIDIデータの入出力端子としてUSBを使うよう、ユーティリティモードで設定してください(259 ページ)。

USB に関するご注意

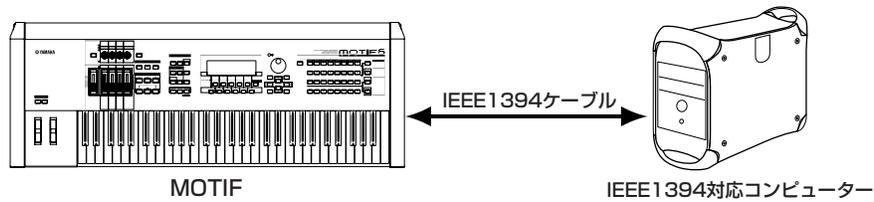
以下の状態でMOTIF の電源オン/オフまたはUSB ケーブルの抜き差しをすると、コンピューターがハングアップしたり、MOTIF の機能が停止したりする恐れがあります。

- ・ デバイス認識中またはドライバロード中
- ・ OS 起動中または終了途中
- ・ サスペンド(スリープ)中
- ・ MIDI アプリケーションが起動している状態

また、以下の行為をすると、同様にコンピューターがハングアップしたり、MOTIF の機能が停止したりする恐れがあります。

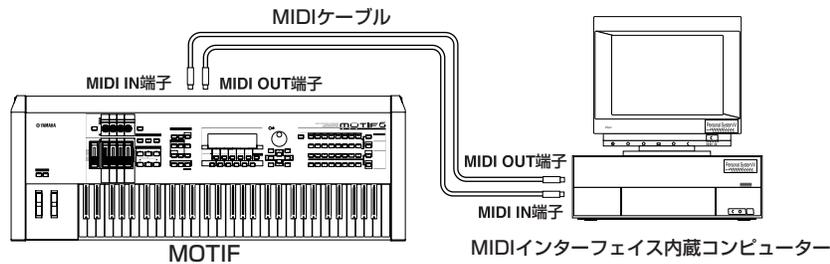
- ・ 頻繁な電源のオン/オフやケーブルの抜き差し
- ・ MIDI データ転送中の省電力(スリープ)モードへの移行、レジューム
- ・ MOTIF が電源オンの状態でのケーブルの抜き差し
- ・ 大量にデータが流れている状態でのMOTIF の電源オン/オフ、コンピューターの起動、またはドライバのインストール

■ mLAN端子を使って接続する場合(オプションのmLAN8Eを装着した場合)

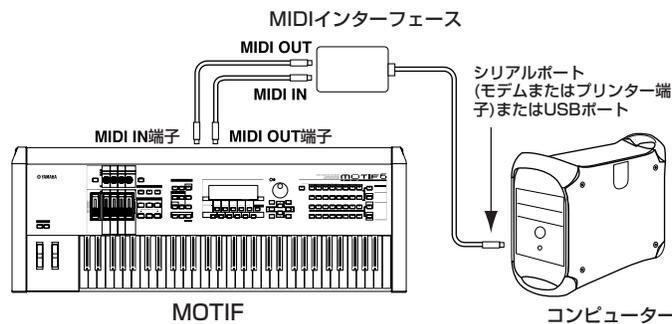


■ MIDI端子を使って接続する場合

- MIDIインターフェイス内蔵のコンピューターを使用する場合



- 外付けのMIDIインターフェイスを使用する場合



NOTE MIDIインターフェイスは、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。

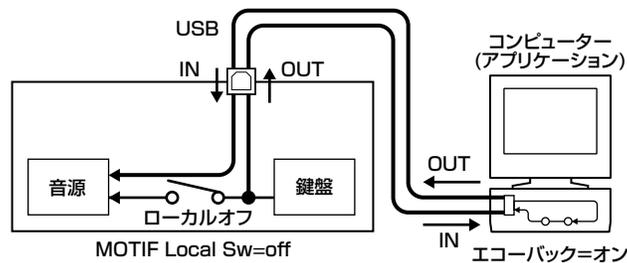
NOTE USB端子が準備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使ってMOTIFのUSB端子と接続することをおすすめします。

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

MOTIF 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Local Swの設定がon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。

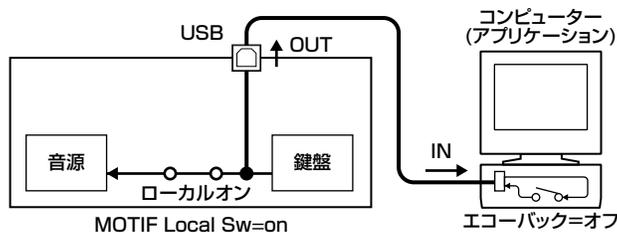
コンピューター上のアプリケーションの設定にもよりますが、一般的には以下のように設定します。

- アプリケーションの設定でエコーバック=オンのとき



NOTE バルクダンブなど、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=オフのとき



NOTE エコーバックがオフのとき、Localのon、off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スルーともいいます。

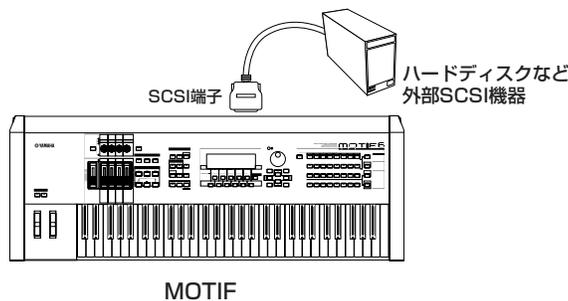
NOTE エコーバックについて詳しくは、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

ご使用
前の
準備

外部SCSI機器との接続

リファレンス 262 ページ

SCSI端子に、ハードディスクやCD-ROMドライブなど外部SCSI機器を接続し、大容量のデータのやり取りが可能になります。SCSIについての詳細は64 ページをご参照ください。



NOTE MOTIFのSCSI IDナンバーの設定はファイルモード(265 ページ)で、行ないます。

NOTE SCSI端子は50ピンハーフピッチピンタイプです。ケーブルの形状をご確認ください。

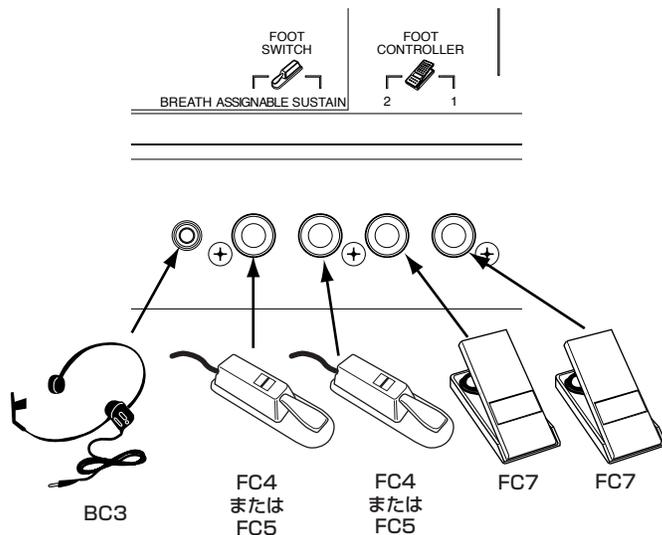
◆MOTIF に接続できるSCSI機器について

- ・MOTIF でデータ保存用として使用できるのは、DOS フォーマットされたSCSIディスクだけです。MOTIFでフォーマットすると、DOS フォーマットになります。
- ・パソコンなどでフォーマットしたDOS フォーマットのディスクも使用することはできますが、できるだけMOTIF でフォーマットしたディスクをお使いください。
- ・本体でフォーマットした場合、約2GB 以下のディスクはFAT16 フォーマットとなり、それ以上のディスクはFAT32フォーマットとなります。
- ・使用できるMO ディスクは128MB、230MB、540MB です。640MB 以上のMO ディスクは使用できません。
- ・2GB を越えるリムーバブルディスクを接続しても、MOTIFでは全体の2GB までしか使用できません。また、リムーバブルディスクはFAT16 フォーマットとなり、パーティション分割はされません。
- ・31GB を越えるハードディスクをフォーマットした場合、7.75GB のパーティションが4 個作成されます。(実際に使える容量は多少小さくなります。)

各種コントローラーとの接続

基礎知識 48 ページ

MOTIFでは、下記のようにコントローラーを接続し、音色、音量、音程をはじめ、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。



ご使用前の準備

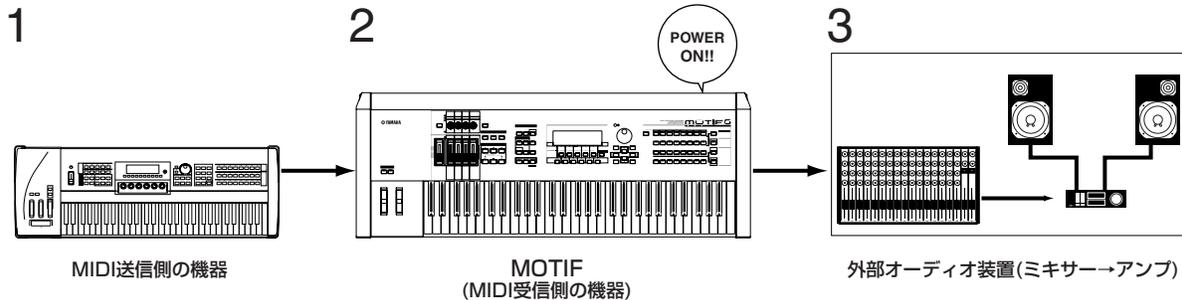
電源オン!

各接続機器の電源を入れる順番

MOTIFと必要な機器の接続が完了したら、MOTIF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。

NOTE SCSI機器を接続している場合は、最初にSCSI機器の電源を入れます。また、電源を切る場合はSCSI機器の電源を最後に切ります。

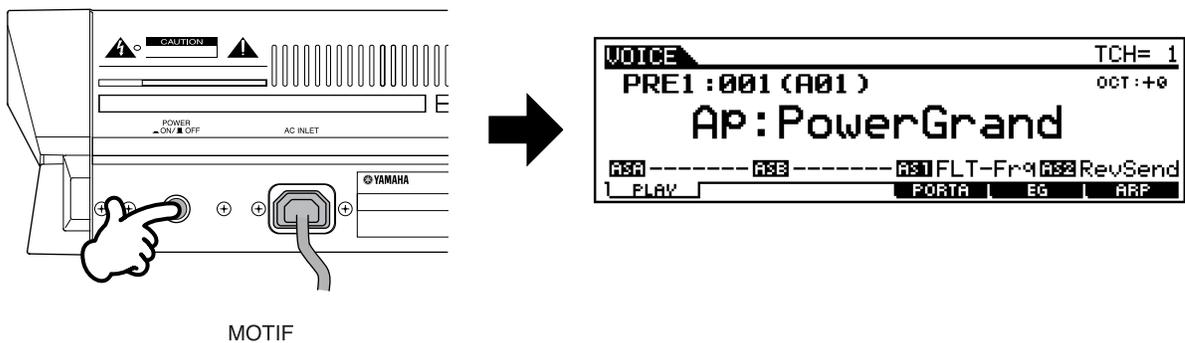
例) MOTIFがMIDI受信側の機器の場合



MOTIFの電源オン

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

- 1** MOTIFの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、ユーティリティのパワーオンモードで設定したモードの画面になります。

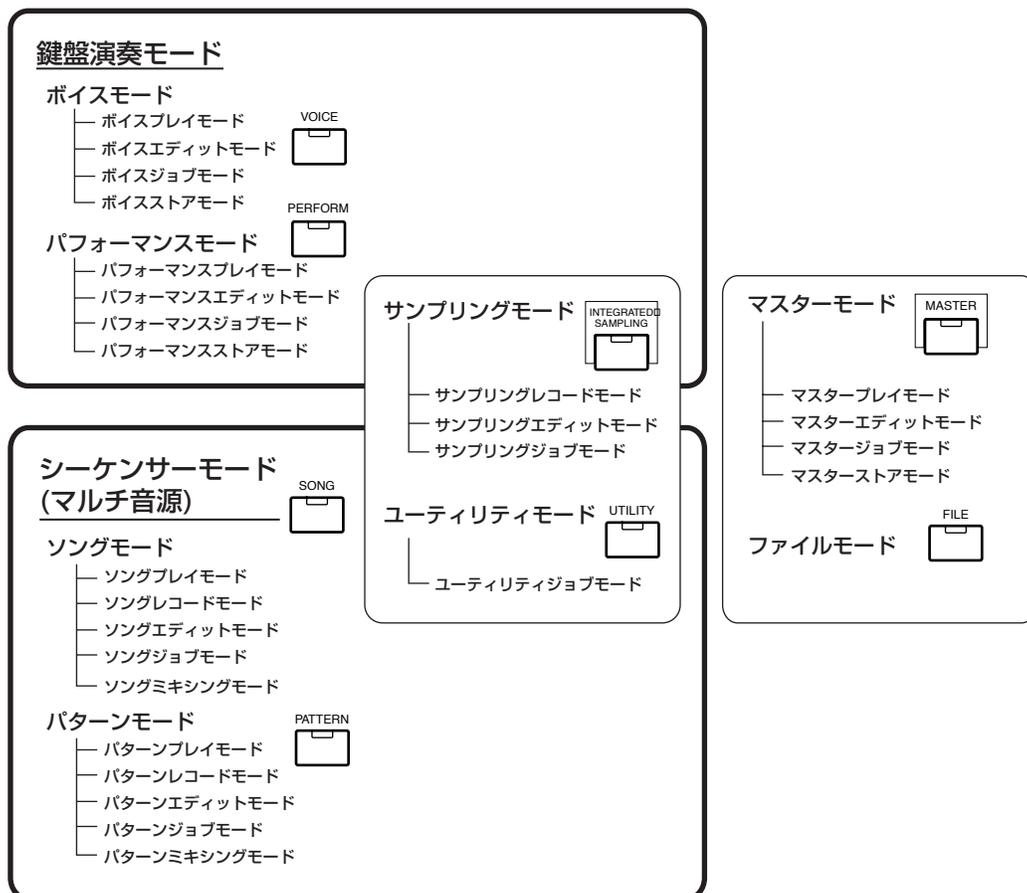


- 2** アンプのボリュームをある程度まで上げます。
- 3** MOTIFのVOLUMEスライダーを徐々に上げ、適当な音量にします。

基礎知識

モード

MOTIFでは、多彩な機能を効率よく使い分けられるようにさまざまなモードが用意されています。



■ ボイスモード

基礎知識 42 ページ、基本操作 67 ページ、
クイックスタートガイド 80 ページ、リファレンス 121 ページ

● ボイスプレイモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの演奏を行なうモードです。目的に応じて、別売のプラグインボードを装着することにより、ボイスの種類を拡張することもできます。

● ボイスエディットモード

ノーマルボイスまたはドラムボイスの作成/エディットを行なうモードです。

● ボイスジョブモード

ボイスのコピーやイニシャライズなどのボイスエディットをサポートする機能が用意されています。

● ボイスストアモード

エディットしたボイスを、本体内のユーザーメモリーにストア(保存)するモードです。ユーザーメモリーにストアされたデータは、メモリーカードや外部 SCSI 機器にセーブ(保存)することも可能です。

■ パフォーマンスモード

基礎知識 42 ページ、基本操作 67 ページ、
クイックスタートガイド 88 ページ、リファレンス 160 ページ

- **パフォーマンスプレイモード**
パフォーマンスの演奏を行なうモードです。複数のボイス(パート)をスプリットして演奏することなどができます。
- **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/エディットを行なうモードです。
- **パフォーマンスジョブモード**
パフォーマンスのコピーやイニシャライズなどのパフォーマンスエディット作業をサポートする機能が用意されています。
- **パフォーマンスストアモード**
エディットしたパフォーマンスを、本体内のメモリーにストア(保存)するモードです。ユーザーメモリーにストアされたデータは、メモリーカードや外部SCSI機器にセーブ(保存)することも可能です。

■ ソングモード

基礎知識 51 ページ、基本操作 67 ページ、
クイックスタートガイド 78 ページ、リファレンス 179 ページ

- **ソングプレイモード**
シーケンサー機能を使って、ソング(曲)再生を行なうモードです。各トラックをミュート/ソロ再生させたり、グルーブ感をつけるなど、さまざまな機能が用意されています。
- **ソングレコードモード**
ソングを録音するモードです。最大16シーケンストラックを使ったマルチトラックレコーディングが行なえます。
- **ソングエディットモード**
録音したソングをトラックごとにMIDIイベント単位で細かくエディットするモードです。
- **ソングジョブモード**
ソングを小節単位やトラック単位でコピーしたり、消去したりなど、ソング作成をサポートするさまざまな機能が用意されています。
- **ソングミキシングモード**
録音したソングの音源設定をパートごとに行なうモードです。

■ パターンモード

基礎知識 51 ページ、基本操作 67 ページ、
クイックスタートガイド 100 ページ、リファレンス 215 ページ

- **パターンプレイモード**
シーケンサー機能を使って、パターン(4小節~16小節程度の長さのリズムパターンをループ再生させるシーケンスデータ)の再生を行なうモードです。また、パッチ機能(219 ページ)を使って、パターンの素材ともいえるフレーズを組み替えたりして、パターンを自由に作ることもできるモードです。
 - **パターンレコードモード**
パターンの素材ともいえるフレーズを録音するモードです。最大16シーケンストラックを使ったマルチトラックレコーディングが行なえます。
 - **パターンエディットモード**
録音したパターンフレーズをトラックごとにMIDIイベント単位で細かくエディットするモードです。
 - **パターンジョブモード**
パターンを小節単位やトラック単位でコピーしたり、消去したりなど、パターン作成をサポートするさまざまな機能が用意されています。
 - **パターンミキシングモード**
録音したパターンの音源設定をパートごとに行なうモードです。
- ## ■ サンプリングモード
- 基礎知識 58 ページ、基本操作 67 ページ、
クイックスタートガイド 100 ページ、リファレンス 233 ページ
- 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[INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押してサンプリングモードに入り、サンプリング終了後に[EXIT]ボタンを押して各モードに戻ります。
- **サンプリングレコードモード**
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サンプリングするモードです。サンプリングした音(サンプル)は、楽器音として演奏することができます。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後、再度サンプリングすることができるサンプリングの機能も持っています。
 - **サンプリングエディットモード**
録音したサンプルを演奏音として使用できるように、波形のループや再生ポイントの設定などのエディットを行なうモードです。
 - **サンプリングジョブモード**
サンプルをコピーしたり、デリートしたりなど、サンプルエディット作業をサポートする機能が用意されています。

■ ユーティリティモード

基本操作 67 ページ、リファレンス 249 ページ

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。MIDIやシンセサイザーセットアップなどのMOTIFのシステム全体に共通する設定を行なうモードです。

● ユーティリティジョブモード

ファクトリーセットのジョブを実行します。

■ マスターモード

基礎知識 56 ページ、基本操作 68 ページ、
クイックスタートガイド 93 ページ、リファレンス 268 ページ

ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードでよく使う設定(プログラム)を、ユーザーマスターとして内部メモリーに記憶させ、後で簡単に呼び出すことができるモードです。

この中で、ボイス/パフォーマンスを選んだ場合は、鍵盤のゾーン設定などマスターキーボードとしての機能を付加して、内部メモリーに記憶させることができます。

● マスタープレイモード

ユーザーマスターを選び、演奏を行なうモードです。

● マスターエディットモード

マスターセッティングの編集を行なうモードです。

● マスタージョブモード

マスターセッティング用のさまざまなジョブを実行するモードです。

● マスターストアモード

マスターセッティングを本体内のメモリーにストア(保存)するモードです。ユーザーメモリーにストアされたデータは、メモリーカードや外部SCSI機器にセーブ(保存)することも可能です。

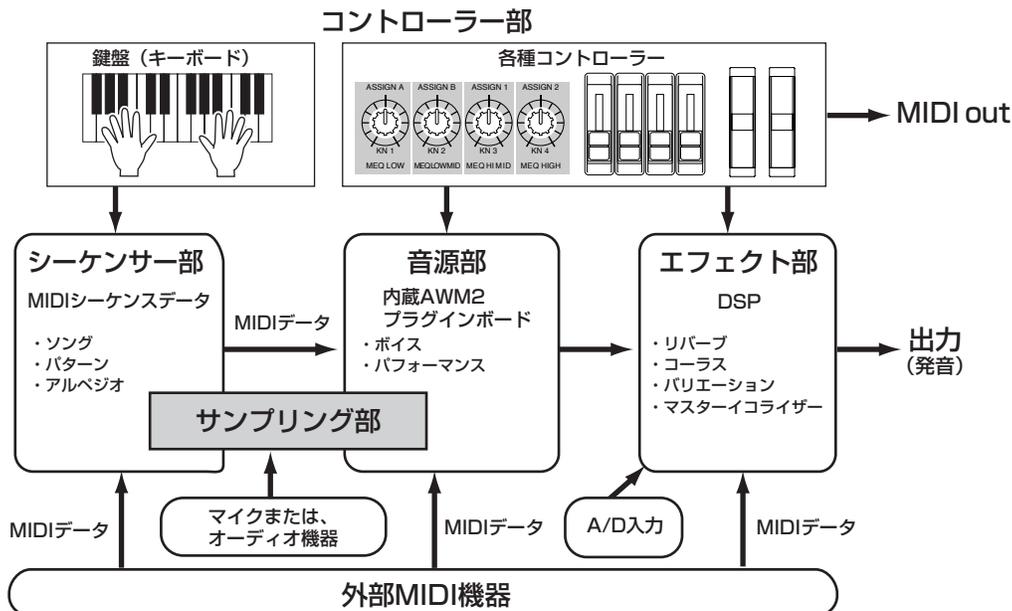
■ ファイルモード

基礎知識 63 ページ、基本操作 68 ページ、
クイックスタートガイド 97 ページ、リファレンス 261 ページ

メモリーカード(MOTIF本体にカードスロットが標準装備)や外部SCSI機器と、データのロード/セーブを行なうモードです。

内部構成

ここでは、MOTIFの豊富な機能をご理解いただくために全体構成をご説明します。
MOTIFは、次の図のようにいくつかのブロックから構成されます。



コントローラー部

基礎知識 37、48 ページ

演奏を行なうキーボード、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ノブなどの各種コントローラーが用意されています。キーボードは実際に音を出す装置ではなく、弾いた音程や強さなどの演奏情報(MIDIデータ)を音源部に送信するための装置です。また、これと同様に各種コントローラーも、コントローラーを動かしたときの変化の情報を送信するための装置です。キーボードやコントローラーによる情報(MIDIデータ)は、MIDI OUT端子を通じて外部MIDI機器へ出力することができます。

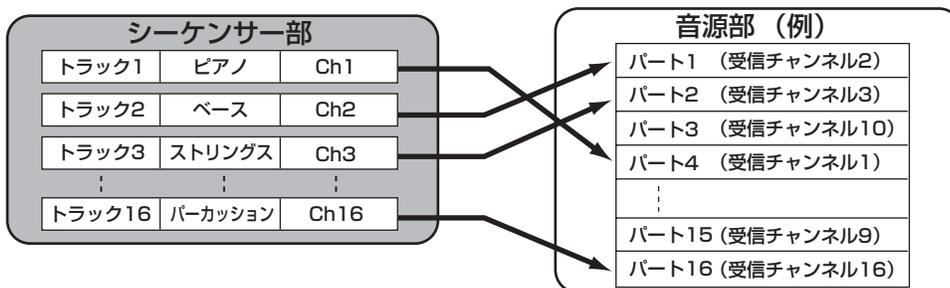
シーケンサー部

基礎知識 51 ページ、クイックスタートガイド 99 ~ 118 ページ、リファレンス 177、215 ページ

シーケンサー部は、キーボードや各種コントローラーによる演奏情報を録音したり、その演奏情報をエディットし再生する部分です(録音と言っても音そのものが録音されるわけではありません)。

シーケンサー部は、ソングモード、パターンモード、アルペジエーター機能に使用されます。

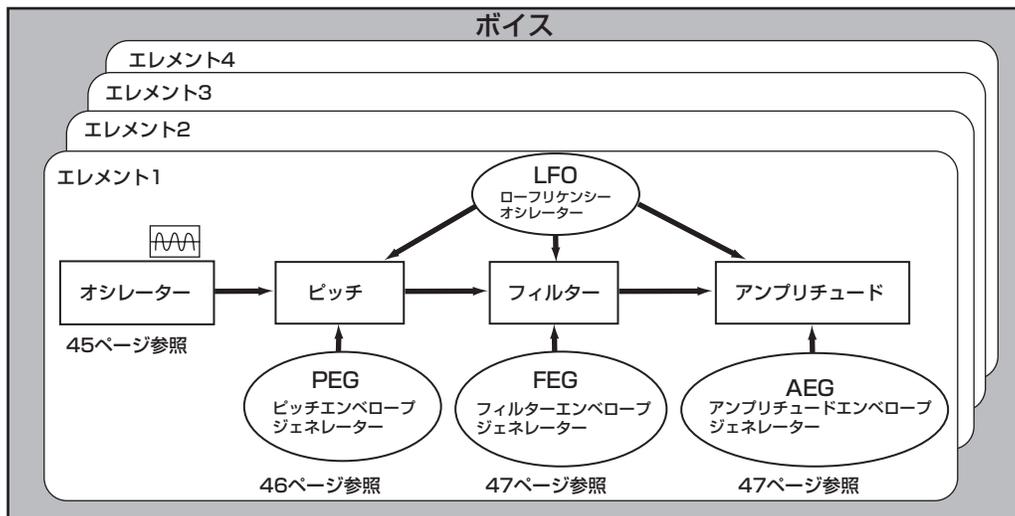
シーケンサー部では、次の図のように各トラックに設定された01~16のMIDIチャンネルを使って、音源部と接続されています。任意のMIDIチャンネルを選ぶことで、各トラックのボイスを自由に設定することが可能になります。



NOTE シーケンサー部のソング/パターン/アルペジエーターのトラック構成については、51、52 ページで詳細を説明します。

音源部

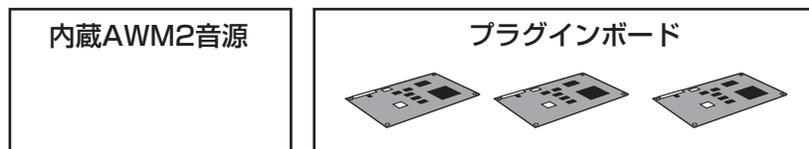
音源部は、キーボードの演奏やシーケンサー/各種コントローラーによる演奏情報に従って、実際に音を出す部分です。1つのボイスを例に取ると、音源部での信号の流れは次のようになっています。



NOTE ボイスのしくみについては、40 ページで詳細を説明します。

内蔵AWM2音源とプラグインボード

MOTIFの音源は、内蔵のAWM2音源と別売のプラグインとの、2つのユニットに分けられます。



● 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高品位なサウンドを再現することができます。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、MOTIFの本体内のRAMに録音する(取り込む)ことができ、プリセットのウェーブ同様に活用することができます。

1つのボイスに対して、AWM2音源から最大4つのエレメントを使用することができます。

NOTE 一般的な楽器音(ノーマルボイス)だけでなく、リズム楽器(ドラムボイス)に関してもこのAWM2音源の中のウェーブ(サンプル)から作られるようになっています。ノーマルボイスとドラムボイスについて詳しくは、45 ページをご参照ください。

● プラグインボード

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することができます。

以下のようにさまざまなタイプのプラグインボードが提供されています。

MOTIF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することができます。単なる音色数の拡張ではなく、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、同時発音数を増やすことも可能です。プラグインの音色は、本体のボイスと同じように演奏したり、パフォーマンスのパートの1つとして使用することができます(42 ページ)。

MOTIFはモジュラーシンセシスプラグインシステム(次ページ参照)に対応しています。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することができます。

プラグインボードの種類

● シングルパートプラグインボード

・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することができます。

・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種類追加することができます。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。

・アドバンスド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することができます。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。

● エフェクトプラグインボード

・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することができます。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。

● マルチパートプラグインボード

・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たり、ソングデータを再生させながらMOTIFを演奏したりすることができます。また、コンピューターと組み合わせることで、既存のデータを有効に活用することができます。

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、最新の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。

最大同時発音数について

MOTIFの最大同時発音数は、内蔵AWM2音源の62音とプラグインボードからのポリ数となります。なお、実際に鍵盤を弾いたときのポリフォニーは、使用する音源の種類やエレメント数、使用したプラグインボードのポリで異なってきます。

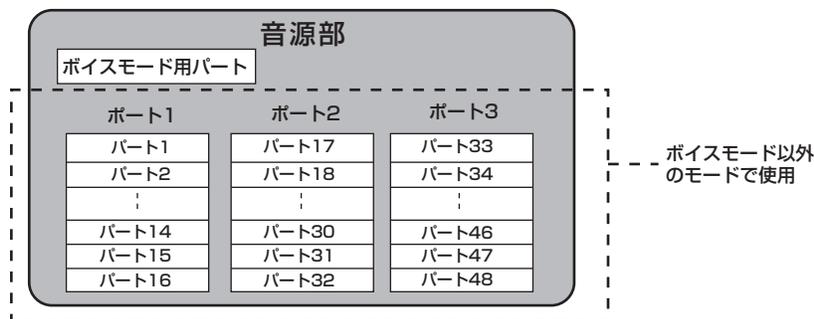
AWM2音源の場合、あるボイスの同時発音数は、使ったエレメント数分だけ発音できる数が減ることになります。

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)データが使われています。

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おり、MOTIFではこのMIDIチャンネルを使って、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。

MOTIF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、この後で説明するいくつかの例(37 ページ)で示すとおり、最大でもソング/パターンモードの時の34パートです。

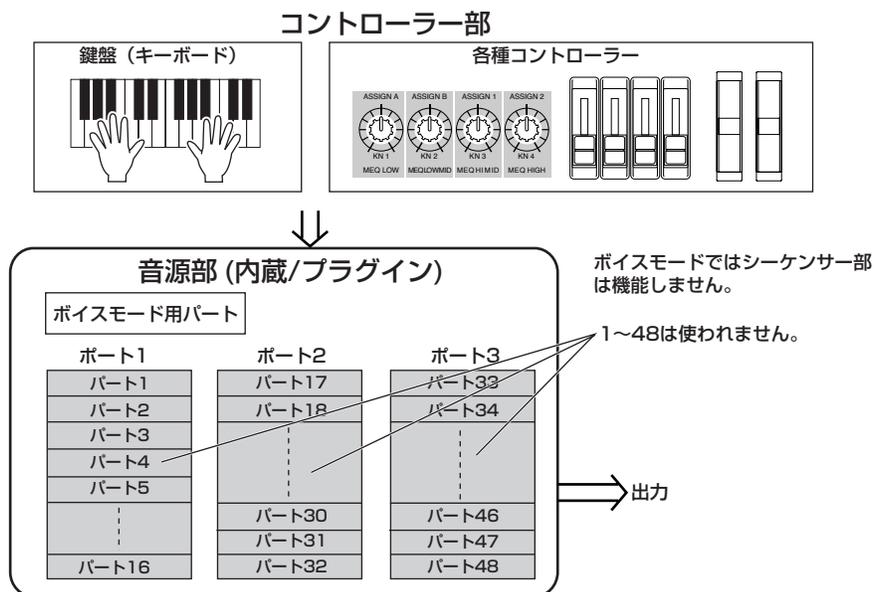
NOTE モードについては、30 ページをご参照ください。

NOTE USBケーブルでは8つのMIDIポートを扱うことができます。MOTIF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つですが、MIDI Thru機能を使った場合は8ポート扱うことができます。

NOTE MIDIケーブルやIEEEケーブル(mLAN8E装着時)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。

モード別に見る音源のパート構成とコントローラー / シーケンサーとの関係

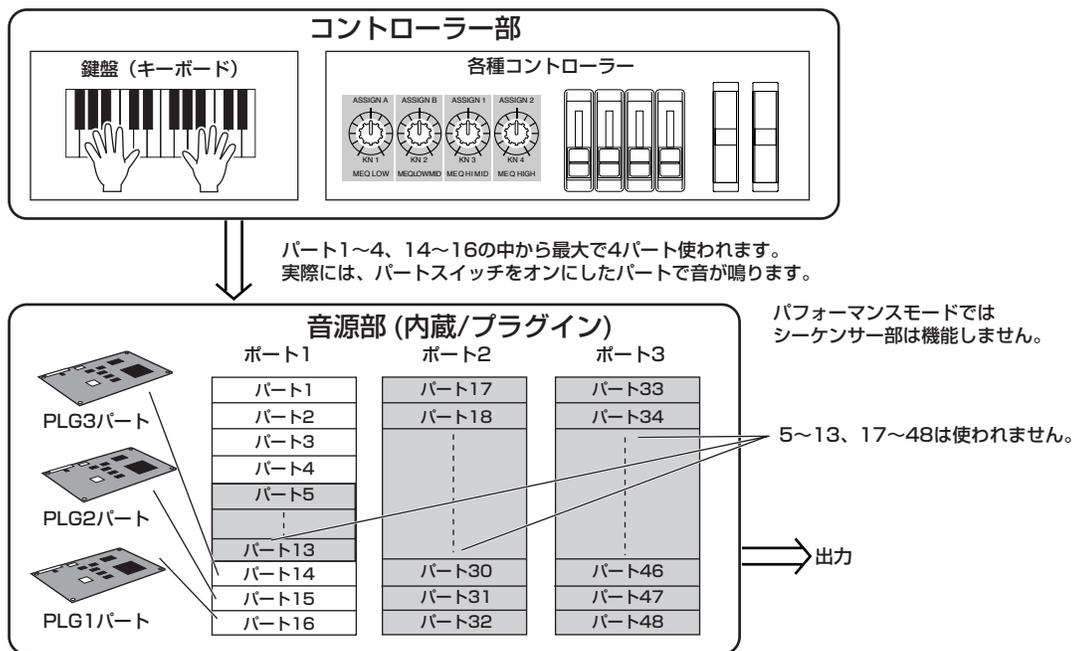
● ボイスモード



NOTE ボイスモードでは、MIDI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。

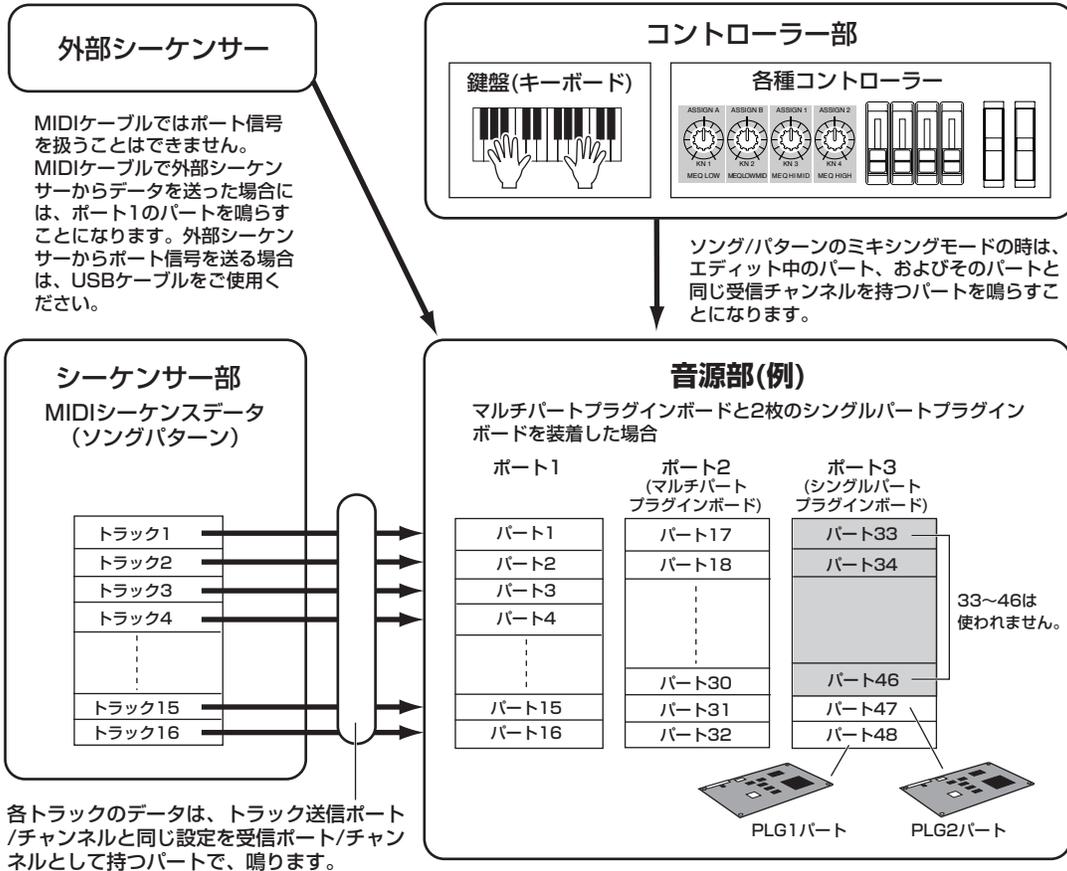
● パフォーマンスモード



NOTE パフォーマンスモードでは、MIDI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/パターンモード



エフェクト部

音源部から出力された信号波形に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)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。

エフェクトの構成

MOTIFのエフェクト部は、以下の4つの部分で構成されています。

■ システムエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)

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加え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、パートごと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信号を送ります。エフェクトで加工された信号(ウェット音)は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)とミックスされてアウトプットから出力されます。この接続方法をとることで、すべてのパートに対して、エフェクトセンドに応じた深さのエフェクト音を付加することができます。

・ 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。
12種類のリバーブタイプを内蔵しています。

・ コーラス

鍵盤で弾いた音に、複数のパートが同時に鳴っているかのような効果を付けるエフェクトです。
25種類のコーラスタイプを内蔵しています。

・ バリエーション

ボイスモード以外のモードで機能するシステムエフェクトです。
25種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

■ インサクション(1、2)

インサクションエフェクトは、特定のパートに対して効果を加えるタイプのエフェクトです。

インサクションエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ/ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトを加えるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果を加えることができる上、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るので、音色変化系のエフェクトには便利です。

MOTIFでは、2系統のインサクションエフェクトがあり、それぞれ25種類、104種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

■ プラグイン インサクション

エフェクトプラグインボード(35 ページ)を装着した場合の専用系統です。
ボイスモード以外のモードで機能します。

■ マスターイコライザー

一般的にイコライザーは、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、各帯域ごとにレベル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。

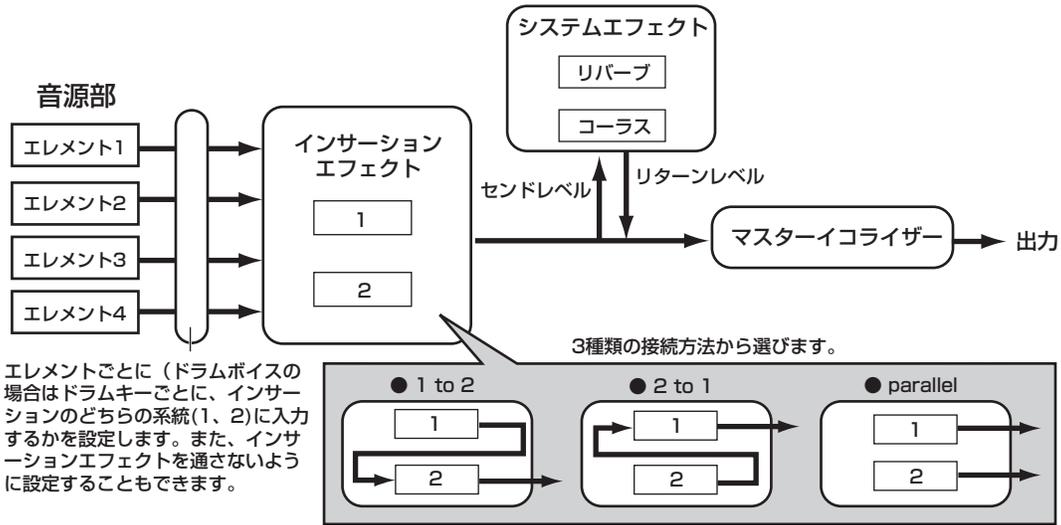
MOTIFでは、高品位な5バンド(帯域)デジタルイコライザー機能を持っています。
パネル上の4つのノブを使って、5バンドのうち4バンドのゲインを調整できます。

エフェクトの接続

● ボイスモードの場合

リファレンス 137 ページ

インサージョンエフェクトの接続方式により3種類に分けられます。

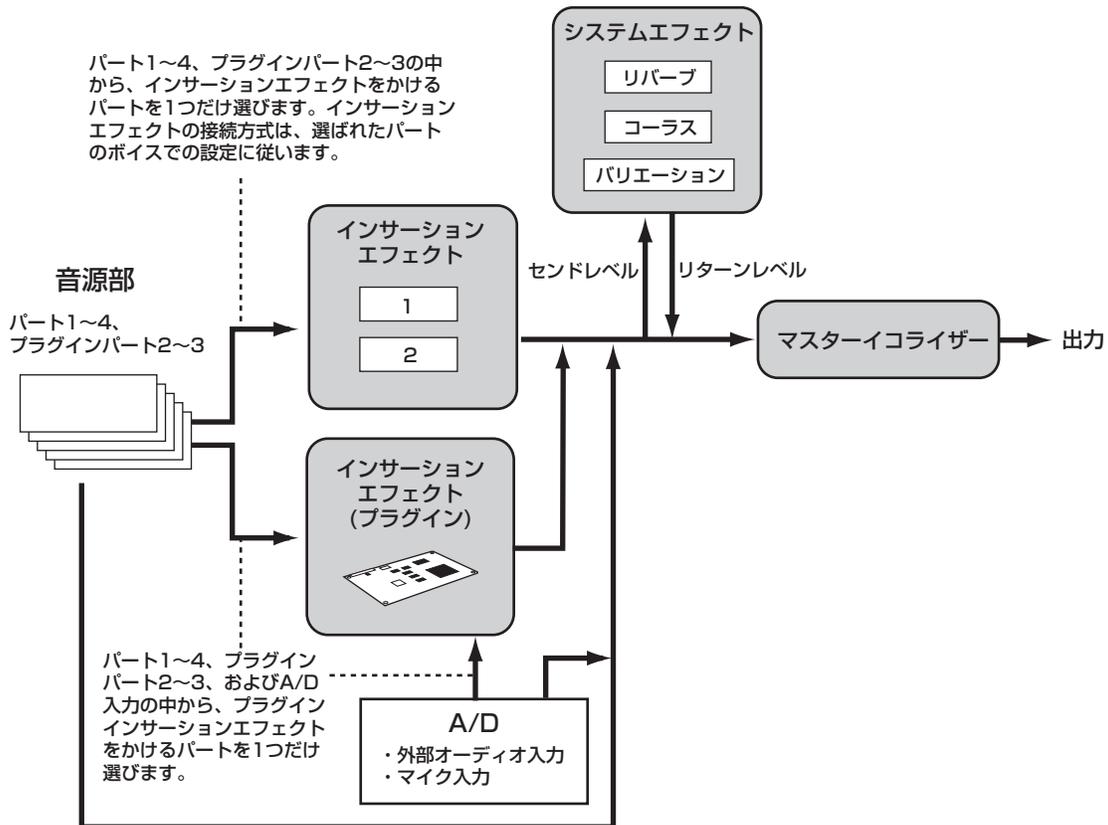


NOTE 「parallel」は、プラグインボイスに対しては設定できません。

● パフォーマンスモードの場合

リファレンス 169 ページ

下記はスロット1にボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)を取り付けた場合です。

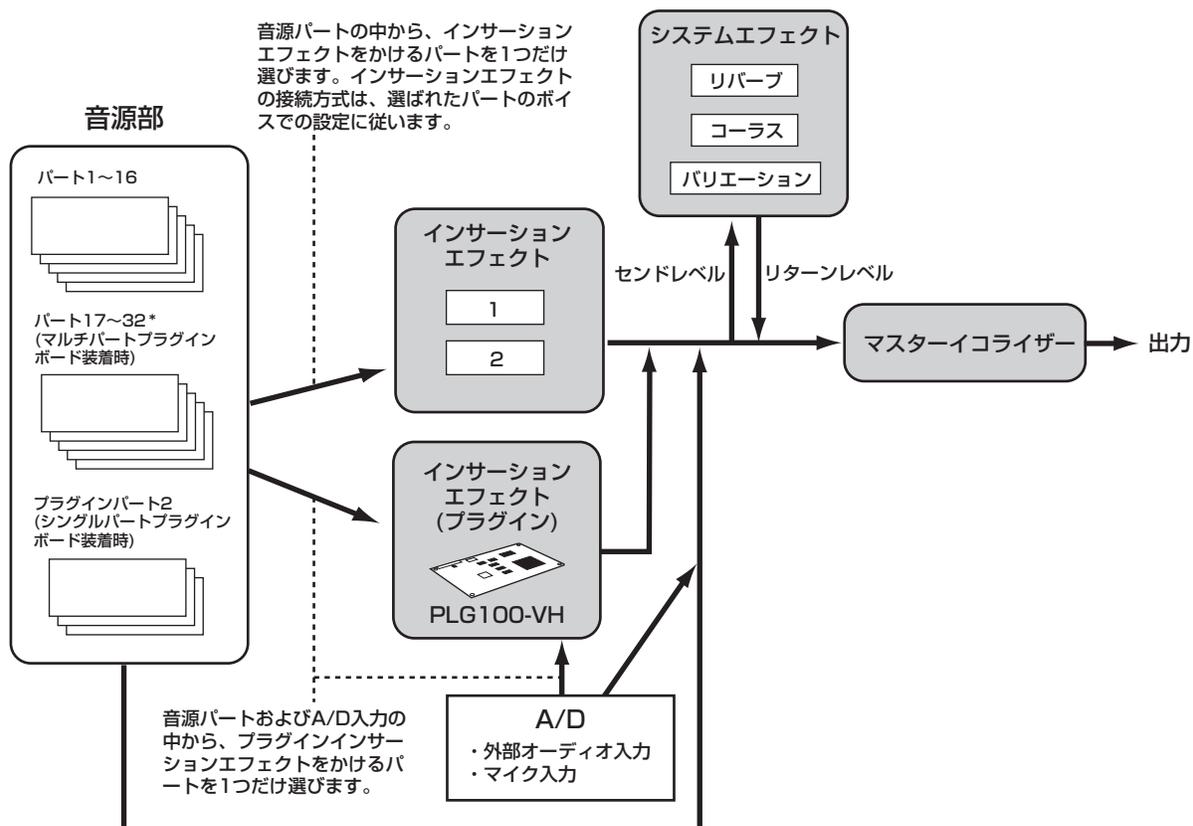


NOTE ボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)は、スロット1にだけ取り付けることができます。スロット2、3に取り付けることはできません。

● ソング/パターンモード

リファレンス 210 ページ

下記は、スロット1にボーカルハーモニープラグインボード(PLG100-VH)を、スロット3にマルチパートプラグインボード(PLG100-XG)を取り付けた場合の図です。



*インサージョンエフェクト、インサージョンエフェクト(プラグイン)、およびシステムエフェクトは、パート17~32にはかかりません。パート17~32から出た信号は直接マスターイコライザーへ送られます。

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できます。スロット2、3に取り付けることはできません。

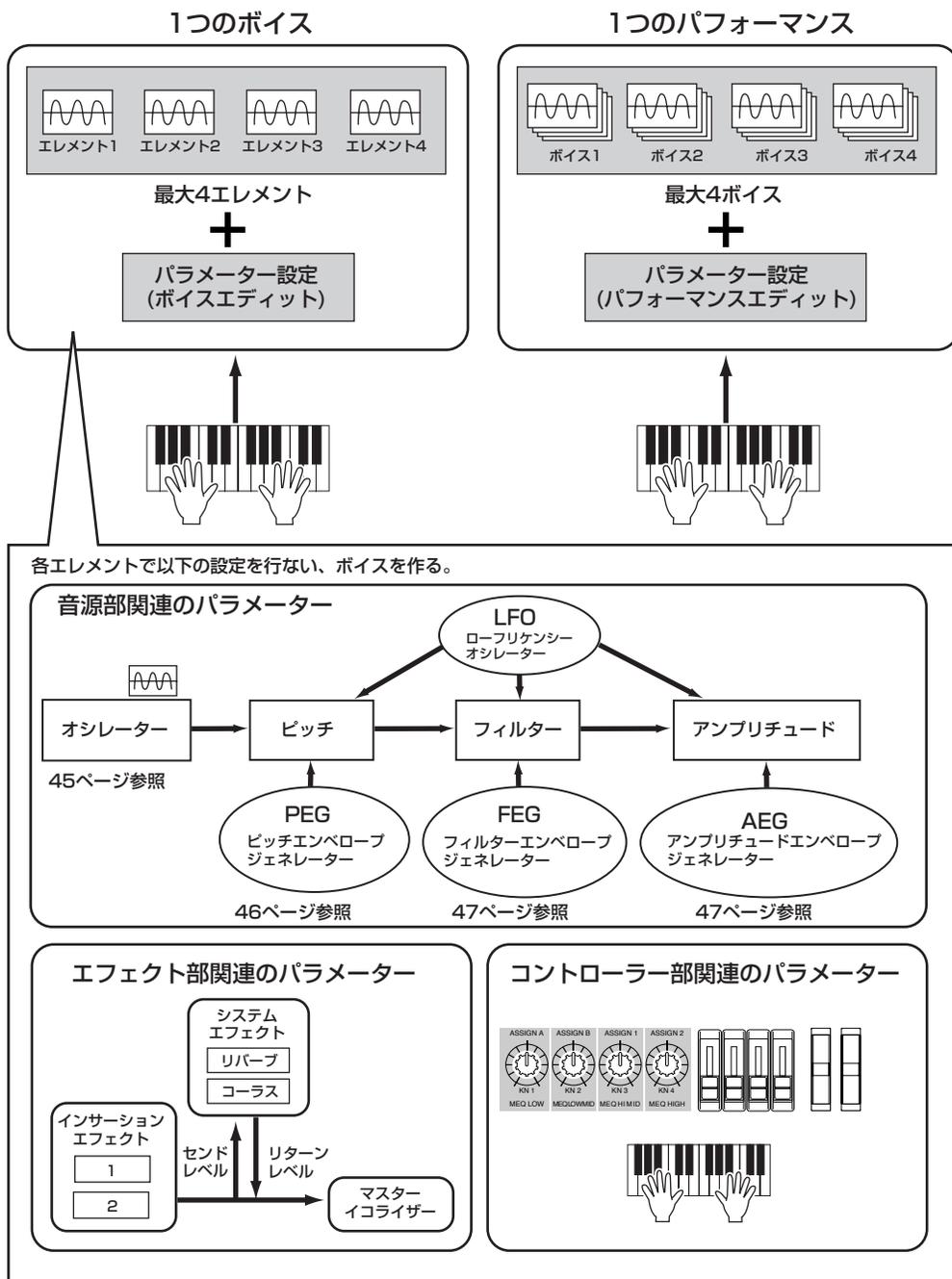
NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)は、スロット3にだけ取り付けることができます。スロット1、2に取り付けることはできません。

主な機能

ボイスとパフォーマンス

クイックスタートガイド 80、88 ページ、リファレンス 121、160 ページ

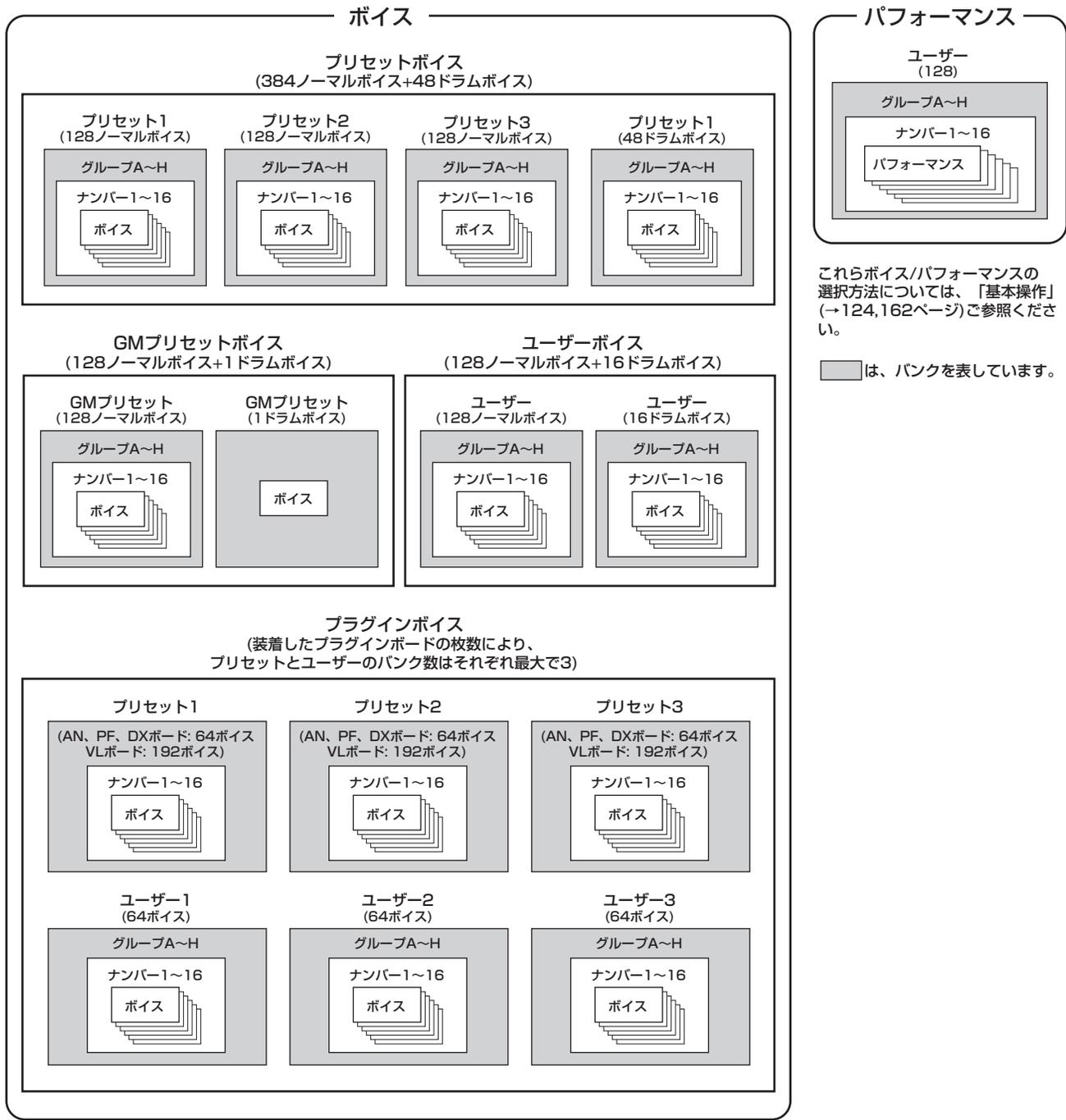
ボイスとは、さまざまなパラメーターの設定によって作られたMOTIFの音色のことを意味します。1つのボイスは、最大4つのエレメントを組み合わせで作ります。各エレメントは、それ自体が音色として使用できるクオリティの高いウェーブ(波形)を割り当てます。それに対してパフォーマンスとは、複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らすための音色セットのことです。1つのパフォーマンスは、最大4つのボイスを組み合わせで作ったものです。



基礎知識

ボイスプレイモード(124 ページ)では、いずれか1つのボイスを選択し、演奏します。パフォーマンスプレイモード(162 ページ)では、いずれか1つのパフォーマンスを選択し、演奏します。

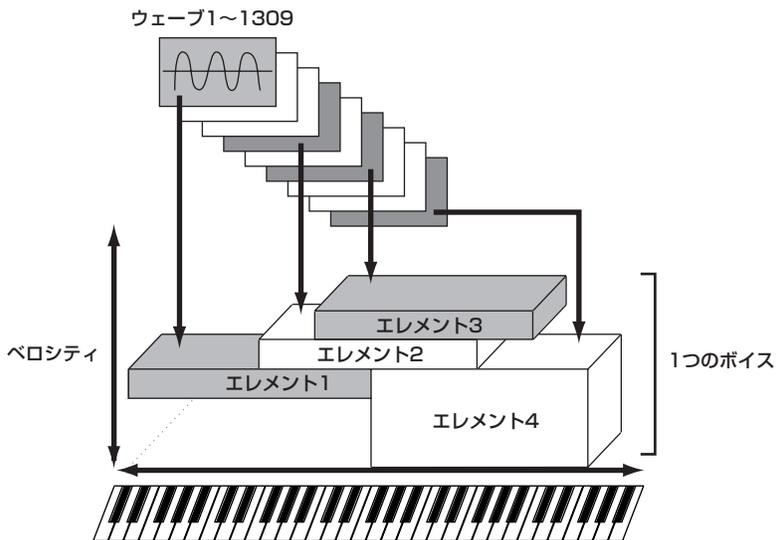
前ページの図は、1つのボイス/パフォーマンスの構造を示したものです。それに対して下記の図は、MOTIF全体のボイス/パフォーマンスのメモリー構成を示したものです。両方の図を見て、ボイス/パフォーマンスの仕組みを理解してください。



基礎知識

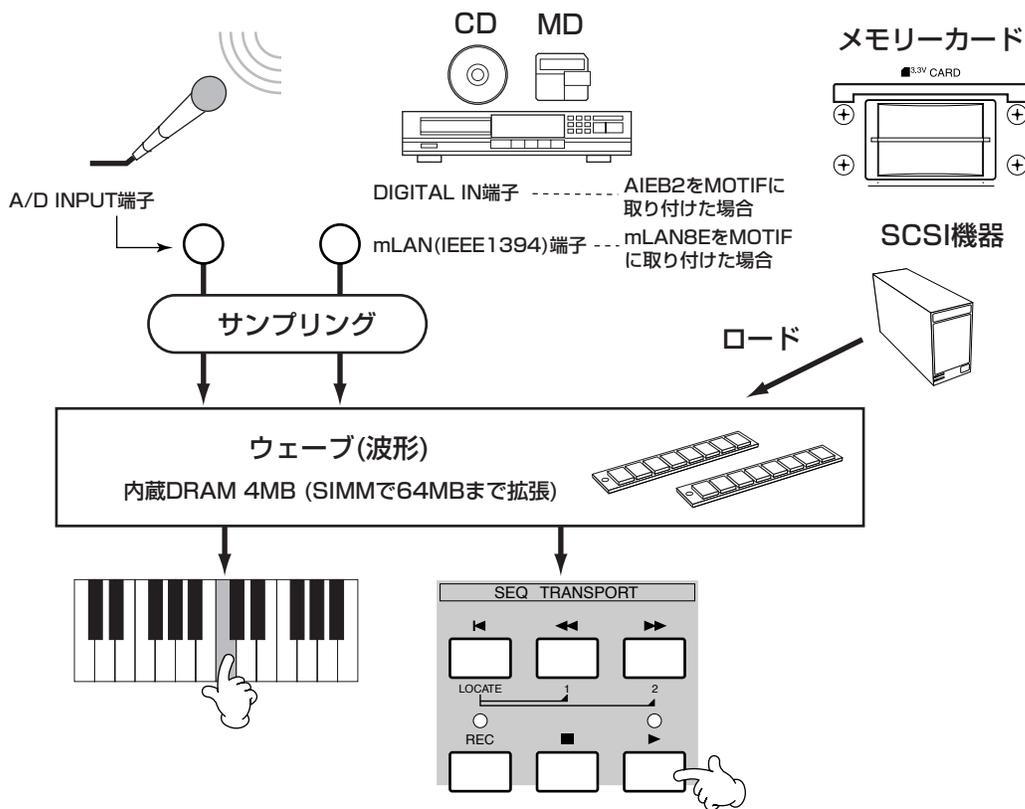
ウェーブとエレメント

ウェーブは、ボイスを構成する最小単位である「エレメント(音の素材)」として使われます。クオリティの高い1309種類のプリセットウェーブがあらかじめ用意されています。ボイスエディットによって、次の図のように必要なウェーブをエレメントとして選び(最大4つ)、それぞれの音程/音色/音量に関するパラメーターや任意の発音領域/ベロシティ領域を設定することによって、ボイスを作ることができます。



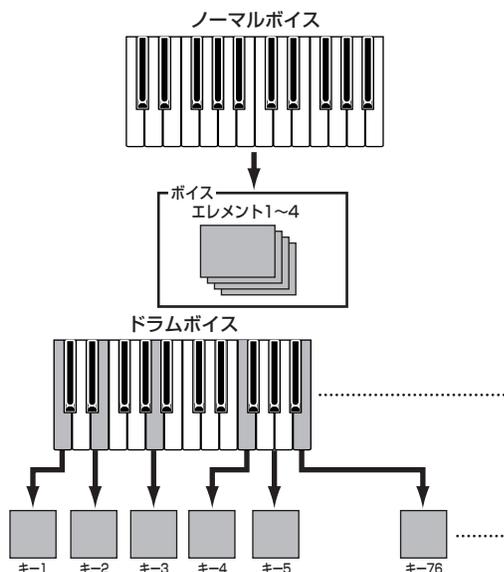
外部から取り込めるウェーブ

また、MOTIFにはコンピュータ上で扱われる既存のウェーブ (WAV/AIFF ファイル) や自然界にあるさまざまな音素材を本体内に取り込み、楽器音として利用する機能があります。ウェーブデータをMOTIF上に取り込むには、本体にマイクやオーディオ機器を接続してサンプリングする方法や、メモリーカードやSCSI機器から読み込む方法などがあります。取り込んだウェーブデータは楽器音として加工し、それぞれ各鍵盤(ノートナンバー)に割り当てることにより、鍵盤で演奏したり、ソング/パターンパートとして利用することができます。

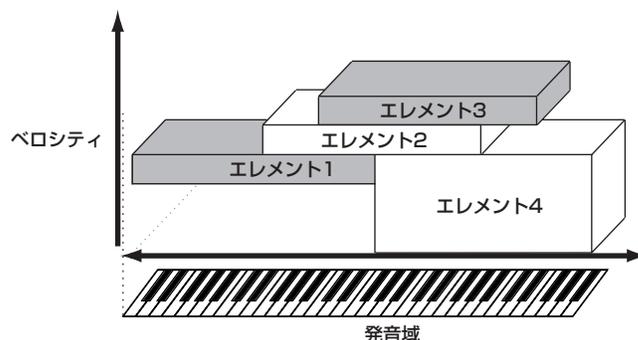


ノーマルボイスとドラムボイス

本体内のボイスは、ノーマルボイスとドラムボイスの2つのタイプに分けられます。ノーマルボイスは、通常のキーボード演奏を行うために使用する音色のことです。また、ドラムボイスは、リズムセクションを演奏するために用意された打楽器音を中心としたさまざまなウェーブやノーマルボイスを、1つのドラムキットとしてまとめて扱います。



メントのペロシティを低めの範囲(弱い範囲)で設定し、別のエレメントのペロシティを高め範囲(強い範囲)で設定しておけば、同じ音程を弾いても、弱く弾いた場合は1つめのエレメントの音色が鳴り、強く弾いた場合は別のエレメントの音色が鳴るような効果を演出することができます。



GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。MOTIF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。

ボイスの構成

1つのボイスは、42ページで示したように、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFOをはじめ、さまざまなパラメーターから構成されます。これら4つのパラメーターを設定することにより、ボイスの基本構造を作ることができます。

■ オシレーター

リファレンス 137 ページ

音の素材となるエレメント波形を出力するユニットです。MOTIFでは、各エレメントの発音鍵域(鍵盤のどの範囲で発音されるか)とペロシティ範囲(鍵盤を弾く強弱の範囲)を設定することができます。

たとえば、あるエレメントは、高音域の鍵盤位置で鳴るように設定し、別のエレメントは、低音域の鍵盤位置で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤の位置によって異なる音色が鳴るような効果を演出することができます。また、2つの異なる音色のエレメントの発音鍵域が重なるように設定しておき、1つのエレ

■ ピッチ

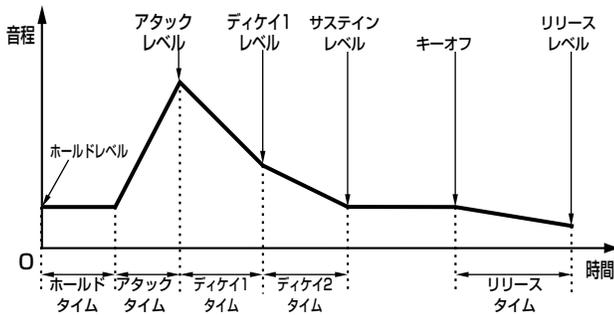
リファレンス 138 ページ

オシレーターで出力されるエレメント波形の音程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、ピッチスケールなどの細かい設定が可能です。また、PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によって音程の時間的な変化を作り出すことができます。

● PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

PEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル音程)の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よってボイスの音程が変化します。シンセベースなどに有効な、自動的に音程が変化するオートベンドの効果などを簡単に演出することができます。なお、PEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。



■ フィルター

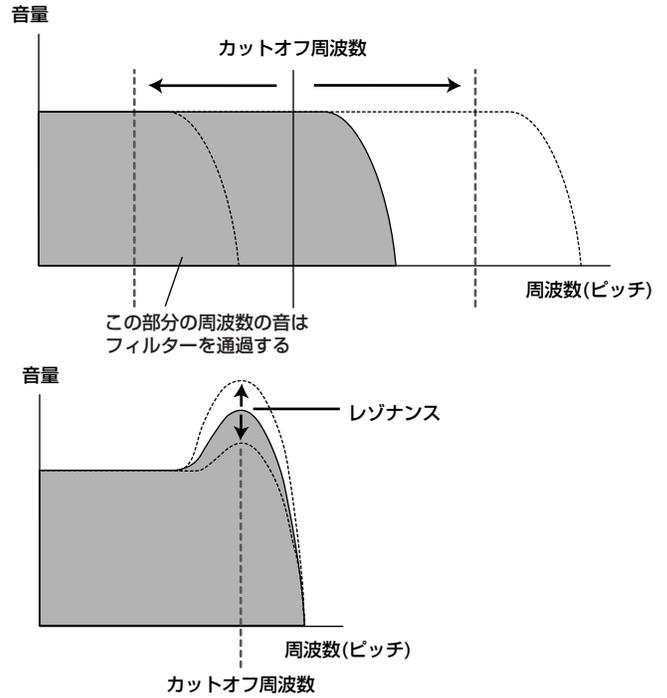
クイックスタートガイド 84 ページ、リファレンス 140 ページ

ピッチのユニットを通過した後の信号から、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す。

また、FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)によって音色の時間的な変化を作り出すことができます。

● カットオフ周波数とレゾナンス

フィルターは、ある周波数までの信号は通過させますが、それ以上の信号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(フリクエンス)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えることができます。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、音にクセをつけることができます。



● 主なフィルタータイプ

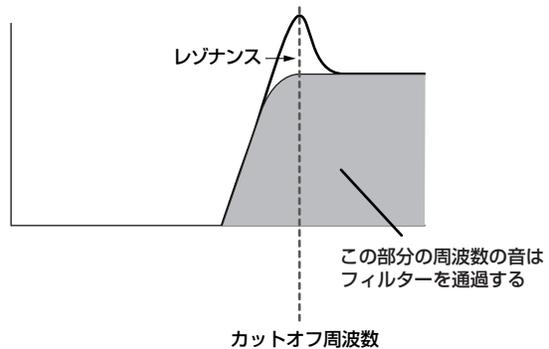
上記の図は、ローパスフィルターを例にしたものですが、MOTIFには、この他にもさまざまなタイプのフィルターが内蔵されています。ここでは、主なタイプ4つを説明します。

・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、音にクセをつけることができます。

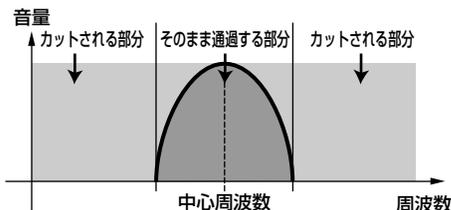
・ハイパスフィルター

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、音にクセをつけることができます。



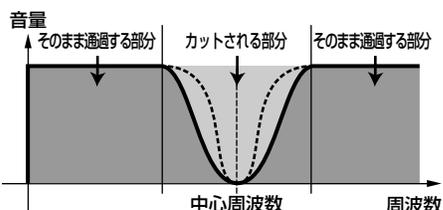
● **バンドパスフィルター**

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することができます。



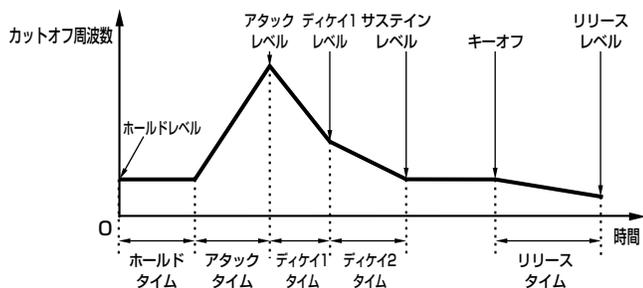
● **バンドエリミネートフィルター**

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によって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように5つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル変動量)の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よ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簡単に演出することができます。なお、FEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。



■ **アンプリチュード**

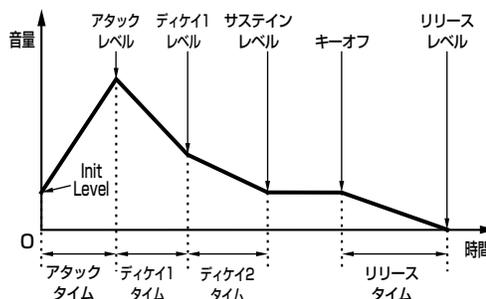
クイックスタートガイド 83 ページ、リファレンス 145 ページ

フィルターを通過した後の信号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)によって音量の時間的な変化を作り出すことができます。

● **AEG(エンベロープジェネレーター)**

AEGによって、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を作ることができます。下のグラフに見られるように4つのTime(タイム変化の速さ)と5つのLevel(レベル音量)のパラメーターにそれぞれ値を設定し、音の立ち上がりからきえていくまでの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よってボイスのレベルが変化します。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機能です。なお、AEGの効果の深さはエレメントごとに設定することができます。



■ **LFO(ローフリクエンシーオシレーター)**

クイックスタートガイド 83 ページ、リファレンス 147 ページ

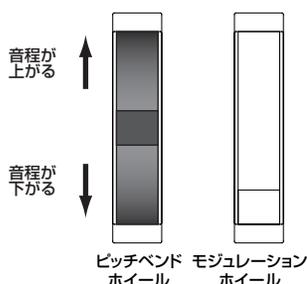
LFOは低周波を発振するユニットです。このLFOの信号波形によって各エレメント波形のピッチ、フィルター、アンプリチュードを変調し(周期的な揺れを与え)、ビブラートなどの効果を作ることができます。LFOは、エレメント別のもとの4エレメント共通のものとの2つあり、基本的には、ピッチの変調によってビブラートなどの音程を揺らす効果、フィルターの変調(周波数変調)によってワウワウなどの音色を揺らす効果、アンプリチュードの変調(振幅変調)によってトレモロなどの音量を揺らす効果をつけることができます。

コントローラーについて

MOTIFでは、鍵盤、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ノブなどのコントローラーを装備しています。また、リアパネルに別売の各種コントローラーを接続することで、手だけではなく足を使ったコントロールができます。ここでは、各コントローラーの基本的な機能を説明します。

ピッチベンドホイール

ピッチベンド効果を加えるためのホイールです。奥へ回すと音程が上がり、手前へ回すと音程が下がります。奥へ回すと音程が下がり、手前へ回すと音程が上がるような逆の設定もできます。

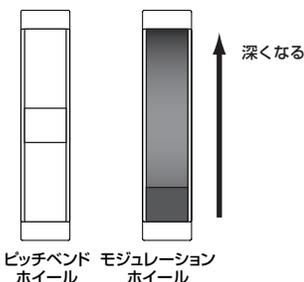


NOTE ボイスごとにピッチベンドレンジ(効果の幅)を設定することができます(132 ページ)。また、その他さまざまな機能を割り当て、特別なコントローラー(本体内部へのコントローラー)として使用することもできます(134 ページ)。

NOTE 他のコントロール機能を割り当てている場合でも、ピッチベンドホイールを動かすと、MIDI OUT端子からはピッチベンド情報が出力されます。

モジュレーションホイール

モジュレーション効果を加えるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかけ具合が深くなります。



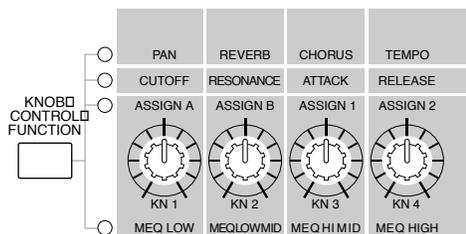
NOTE モジュレーション効果のかけ具合をあらかじめ設定することができます。またボリュームやパンなど別の機能を割り当ててコントロールすることもできます(134 ページ)。

ノブ

演奏しながらノブを回すことで、リアルタイムに音色や音質を変えることができます。どのノブもそれぞれ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]ボタンを押して、各ノブに持たせる機能を、パネルに印刷されているように4種類の中から選ぶことができます。その中の3番め「ASSIGN A、B、1、2」を選ぶと、ノブにいろいろな機能を自由にアサインすることができます。

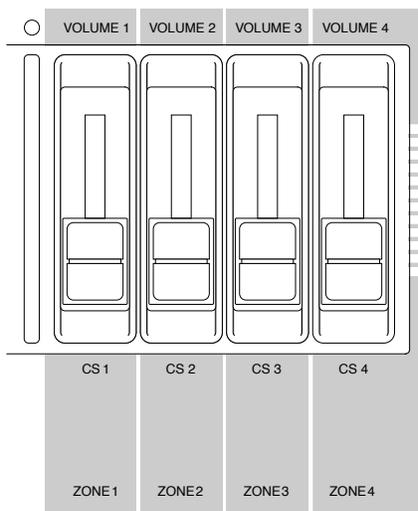
NOTE ASSIGN A、Bはシステムに共通して働く機能をユーティリティモードで割り当てることができます(256 ページ)。また、ASSIGN 1、2はボイスごとに異なる機能をボイスモードで割り当てることができ(132 ページ)、コントロールセットのソース(134 ページ)に設定することも可能です。



NOTE ASSIGN 1、2のパラメーターに関しては、それぞれボイスごとに最適な値がプリセットされていますので、それぞれASSIGN 1、2を動かすことによって、その最適値に対して値がプラス/マイナスされることとなります。なお、現在の値が最大/最小である場合は、それ以上/以下には変化しません。

コントロールスライダー (CS)

ボイスモードでは4つのエレメントの各ボリュームを、パフォーマンスモードでは4つのパートの各ボリュームを調節します。ソング/パターンモードでは、その時点で選ばれているトラックによって、以下の表に従って各トラック(パート)のボリュームを調節します。



トラック(パート)1~4 が選ばれている時	1	2	3	4
トラック(パート)5~8 が選ばれている時	5	6	7	8
トラック(パート)9~12 が選ばれている時	9	10	11	12
トラック(パート)13~ 16が選ばれている時	13	14	15	16

また、マスターモードでゾーンスイッチをオンにした場合、これらコントロールスライダーには、さまざまな機能(コントロール番号)をアサインすることができます(273 ページ)。

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(18 ページ)に接続して使用します。MOTIFのパネルに装備されている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、本体内部へのコントローラーとして使用することができます。両手で演奏している最中に、足元でボイスのパラメーター (音色、音量、音程など)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することができます。

フットスイッチ (アサインابل)

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(18 ページ)に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の各機能を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行なうことができます。たとえば、両手で演奏している最中に、足元でボイスやパフォーマンスのプログラムを順番に切り替えたり、シーケンサーをスタートさせたり、アルペジオホールド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の割り当ては、ユーティリティモードで行ないます (256 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(18 ページ)に接続して使用します。ピアノのダンパーペダルのように音に余韻を付けることができます。

NOTE サステイン端子に他の機能を割り当てることはできません。

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(18 ページ)に接続して使用します。MOTIFのパネルに装備されている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、本体内部へのコントローラーとして使用することができます。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、音程など)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することができます。

アフタータッチ

鍵盤を押した状態で、さらに鍵盤を押し込むことによってビブラートをかけたり、音色を変化させる機能です。リアルタイムでの豊かな演奏表現が得られます。

さまざまなコントロール機能を割り当ててコントロールすることができます (134 ページ)。

コントロールセット

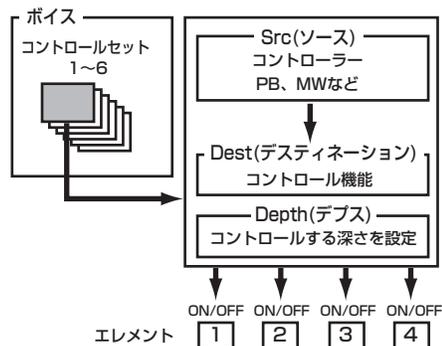
ピッチバンドホイールをはじめとする、パネル上の各種コントローラーには、48 ページで説明したような基本的なコントロール以外にも、いろいろな機能を割り当てて使用することができます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて自由にコントロール機能を変更することができます。

これらのコントローラーの割り当てをコントロールセットと呼びます。次の図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントロールセットを設定しておくことができます。

コントロールセットの中では、コントローラーのことをSrc(ソース)と呼び、そのコントローラーでコントロールされる機能のことをDest(デスティネーション)と呼んでいます。さまざまなDest(デスティネーション)が用意されています。

なお、各ボイスに対するコントロールセットを設定する場合、ボイスを構成する4つの要素のうち、特定の要素に対してだけ、コントロールを有効にすることができるパラメーターもあります。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。

NOTE 設定できるDest(デスティネーション)については、別冊データリストのデスティネーションパラメーターをご参照ください。



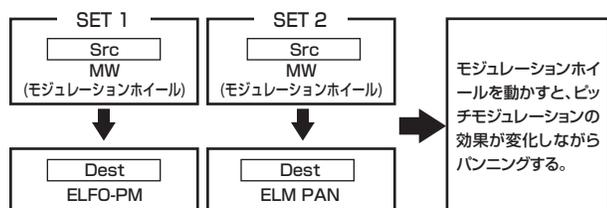
NOTE Dest(デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないとき(00~33のとき)、各エレメントに対するコントローラーの働きの有効/無効を設定するエレメントスイッチ(134 ページ)は機能しません。

■ 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

コントロールセットへの割り当て方によっては、さまざまなサウンドコントロールが可能になります。

たとえば、コントロールセット1でSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けてコントロールセット2でもSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、ELM PAN(エレメントパン)の機能を割り当てたとします。それぞれ、コントロールを有効にするエレメントの選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

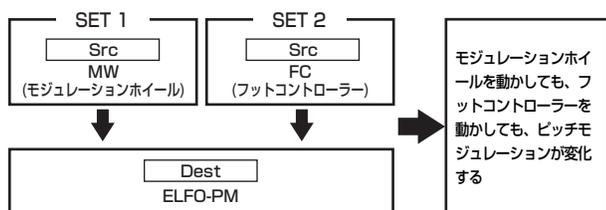
この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーションの効果が次第に強くなると同時に、左から右へのパンニング効果が得られます。このように複数のコントロールセットを使って、1つのSrc(ソース)で複数のDest(デスティネーション)をコントロールすることが可能になります。



■ 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

また、あるコントロールセットでSrc(ソース)としてMW(モジュレーションホイール)を選び、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てます。続けて別のコントロールセットでFC(フットコントローラー)を選んで、Dest(デスティネーション)としてELFO-PM(エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)の機能を割り当てたとします。それぞれ、コントロールを有効にするエレメントの選択やデプス(コントロールの効き具合)の設定も必要になります。

この場合、演奏時の状況によって、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ルセットで同じDest(デスティネーション)をオンにしておけば、複数のコントローラーで同じ機能をコントロールすることが可能になります。

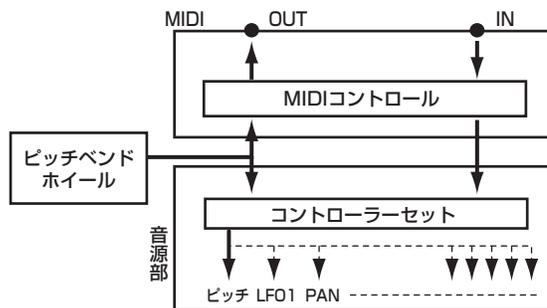


6種類のコントロールセットをフルに活用すれば、リアルタイムでの衝撃的な音色変化を伴うサウンドコントロールが可能になります。

■ コントロールセットと外部MIDIコントロールについて

コントロールセットによる各種コントロール機能は、あくまでも、MOTIF本体内部に対するものですが、各コントローラーには、コントローラー自身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。たとえば、ピッチバンドやモジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチなどは、本来それぞれピッチバンドやモジュレーション、アフタータッチなどをコントロールするために装備されています。したがって、コントロールセットによる割り当てによって、それらのコントローラーに他の役割を持たせている状態でも、実際にコントローラーを動かしたときには、本来のMIDIコントロール機能の情報がMIDIデータとしてMIDI OUT端子から出力されます。

また、コントロールセットによってピッチバンドホイールにパンの機能を割り当ててある場合、ピッチバンドホイールを動かすと、本体内部に対してはパンのコントロール機能が働くのと同時に、MIDI OUT端子からはピッチバンドデータが出力されます。



このように、各コントローラーには、各ボイスごとにさまざまなパラメーターをコントロールするための機能を割り当てると同時に、もう一方で外部MIDI出力させたり、MIDI入力させるための情報を割り当てることができます。このコントロールナンバーの割り当ては、ユーティリティモードで行ないます。

NOTE ピッチバンドホイール、モジュレーションホイール、キーボードのアフタータッチに関しては、MIDIコントロール情報が固定されています。

上記のしくみを利用することによって、MOTIFの内部音源と外部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、使用するボイスや演奏方法を考えて各コントロール機能をうまく設定すると、さまざまな効果的な演出が行なえます。たとえば、あるボイスのコントロールセットでは、アサインブルノブ1にレゾナンスの機能を割り当てておき、ユーティリティモードでは、アサインブルノブ1にコントロールチェンジャー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、アサインブルノブ1を動かすと、MOTIFの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となります。

ソングとパターン(シーケンサーモード)

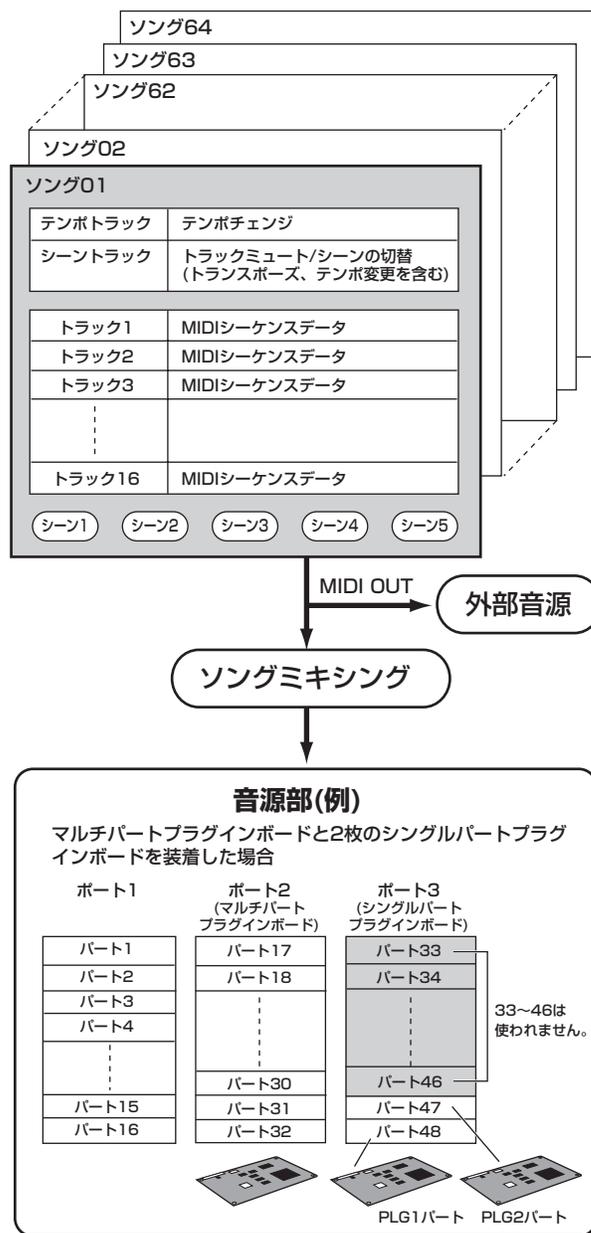
基本操作67 ページ、クイックスタートガイド99 ページ~110 ページ
リファレンス177 ページ

ソングとパターンは、16トラックで構成されるMIDIシーケンスデータのことで、

- 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、4小節~16小節程度の長さ(最大256小節まで)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。MOTIFでは、パターンの素材となるフレーズ(52 ページ)にプリセットデータがあります。

ソングの構成

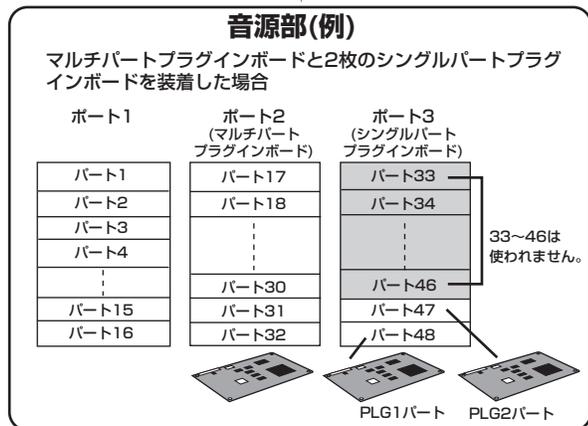
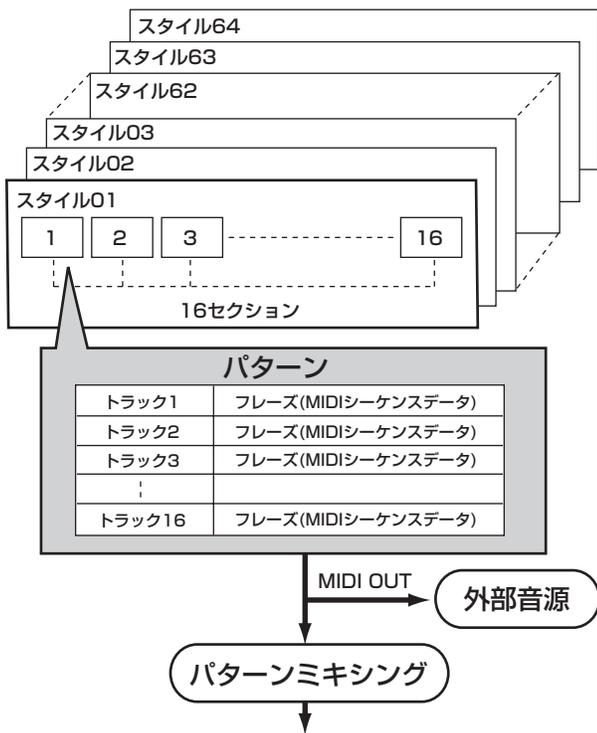
ソングは、以下の図のように構成されており、トラックごとにMIDIデータを録音していくことにより作ります。



これらのパートの中から、最大16パートが同時に鳴ります。

パターンの構成

パターンは、以下の図のように構成されており、トラックごとにMIDI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)を自由に組み替えることにより作ります。



■ スタイルとセクション

パターンは、音楽ジャンルを表す「スタイル」と、そのバリエーションを表す「セクション」で構成されています。スタイルとセクションを指定することでパターンを鳴らすことができます。

■ フレーズ

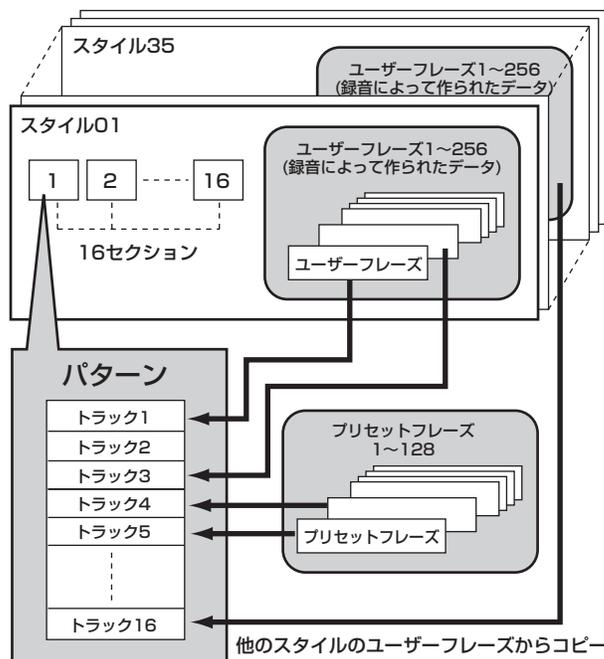
パターンの最小単位となるMIDIシーケンスデータです。ドラムパートのリズムパターンや、ベースパートのベースライン、ギターパートのコードバックキングなど、各パートの演奏フレーズを指します。

パターンの素材となるフレーズについては、MOTIFにプリセットデータとして128個内蔵されています。また、ユーザーフレーズとして1スタイルにつき256個のフレーズを録音することができます。

パッチによるパターンの作り方(パターン)

クイックスタートガイド105 ページ、リファレンス219 ページ

パターンは、各トラックに録音したMIDIデータ(フレーズ)やプリセットフレーズを、パターン作成の素材として、下図のようにトラックごとに自由に組み替えることができます。



MIDIトラックとサンプルトラック

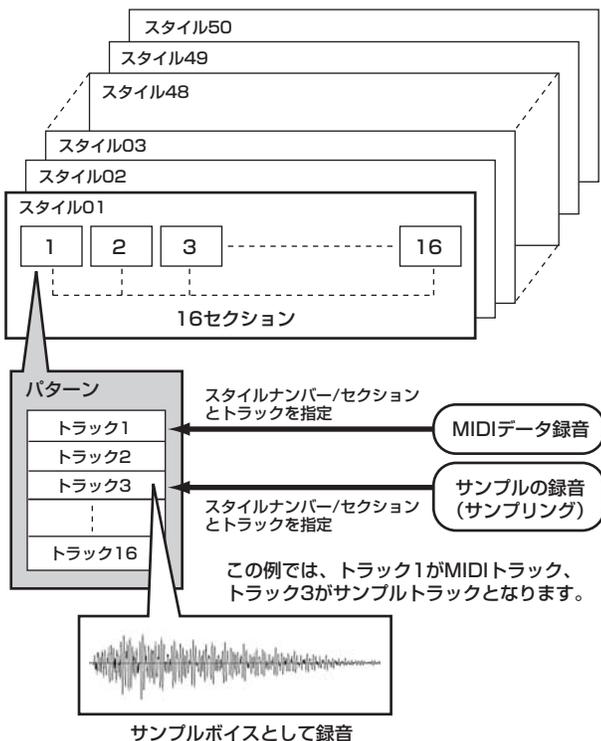
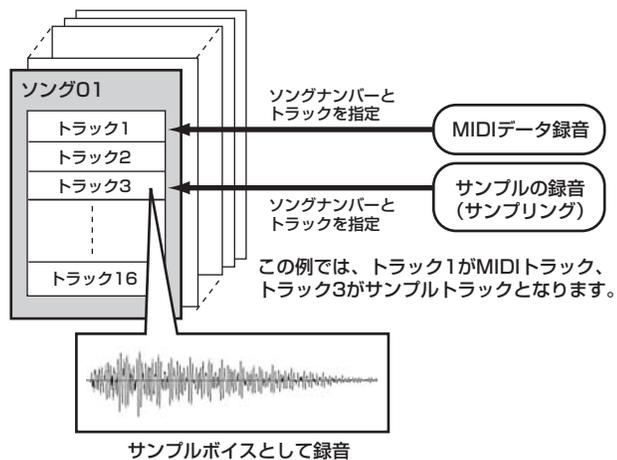
MOTIFのソング/パターンのトラック(1~16)は、録音の方法により、MIDIトラックとサンプルトラックの2種類に分けることができます。

■ MIDIトラック

MOTIF 内蔵のボイスやプラグインボイスを使って演奏した情報を、MIDIデータとして録音するトラックです。通常のシーケンサートラックと同じ考えです。

■ サンプルボイスを使ったサンプルトラック

シーケンサー(ソング/パターン)モードでサンプリング(58 ページ)した場合に、自動的に作られ保存されるボイスを、MOTIFではサンプルボイスといいます。サンプルボイスを使ったトラックを、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/スタイル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/スタイルでサンプリングして作られたサンプルボイスを、別のソング/スタイルでそのまま使うことはできません。サンプルボイスやサンプリング機能の詳細は 233 ページをご参照ください。



MIDIトラックの録音方式

ソング/パターンへの録音でポイントとなる方式を説明します。

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。この後で説明する、リプレイス、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

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。

リプレイスとオーバーダブ(ソング/パターン)

● リプレイス

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イスといいます。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

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、この後で説明するループ録音と組み合わせるとうまい便利です。

ループ録音(パターン)

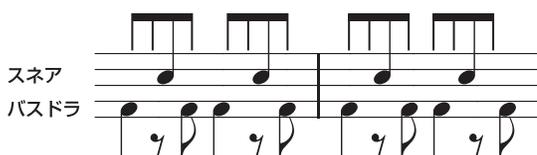
パターンは、4小節~16小節程度の長さのリズムパターンを、ループ再生させるものですが、録音も同様にループ方式で行なうと便利です。オーバーダブ録音と組み合わせると、以下のように使うとうまい便利です。

例 バスドラ→スネア→ハイハットの順で録音する場合

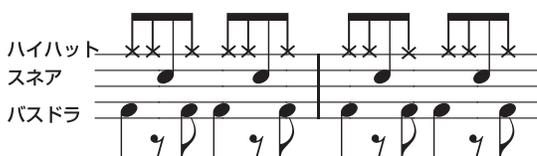
ループ録音1巡め



ループ録音2巡め



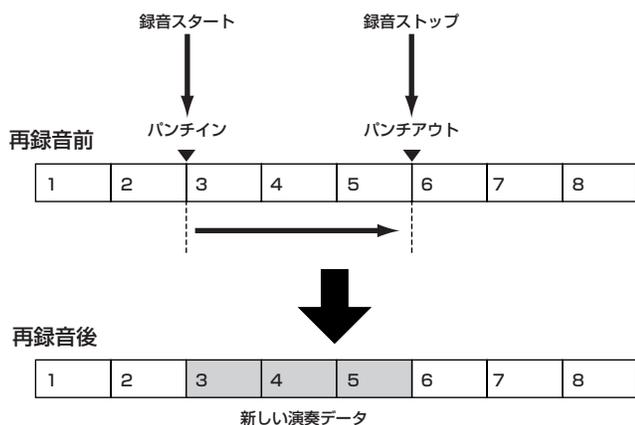
ループ録音3巡め



NOTE ループ録音はリアルタイム方式です。

■ パンチイン/アウト録音(ソング)

一度録音した曲(ソング)を部分的に録音し直す方式です。
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方式です。

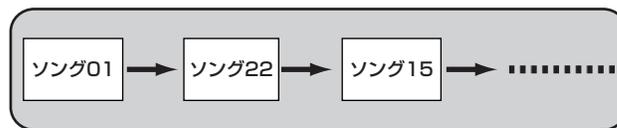
NOTE パンチイン/アウト録音はリプレース方式になります。

サンプルトラックの録音方式(サンプリング)

58 ページをご参照ください。

ソングチェーン

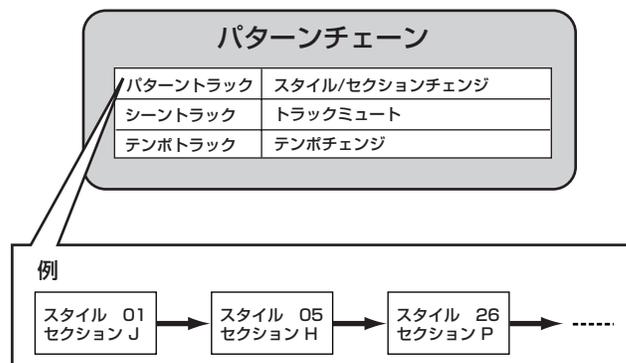
ソングチェーンとは、複数のソングをつないで再生する機能です。MOTIFでは1種類のソングチェーンを作ることができます。



パターンチェーン

パターンチェーンとは、複数のパターンをつないで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成しておくことで、スタイルやセクションを変更する操作を自動化することができます。また、作成したパターンチェーンをソングにコンバートすることもできるため、パターンを元にして曲を作る際に活用することができます。

MOTIFでは1種類のパターンチェーンを作ることができます。



アルペジオ

クイックスタートガイド 91 ページ、リファレンス 128 ページ

鍵盤演奏に応じて、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。

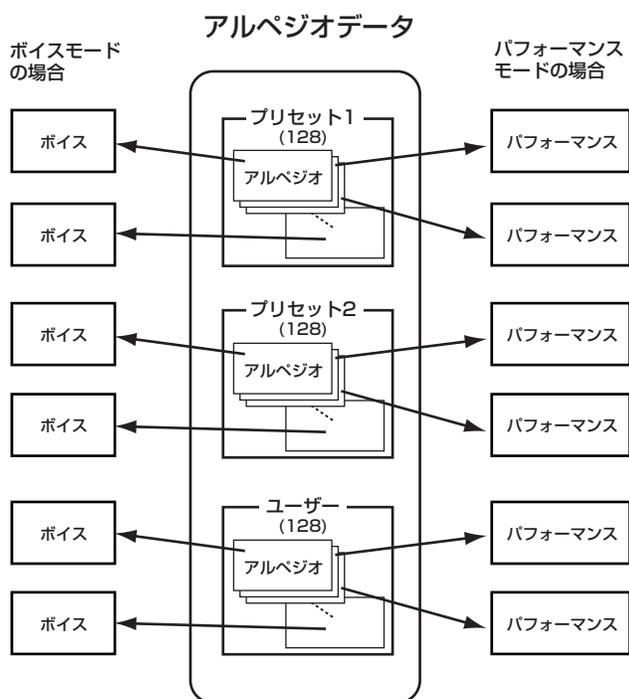
アルペジオ演奏は、特にダンス系やテクノ系を中心とした音楽には欠かせない要素となっています。MOTIFでは、あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイス/パフォーマンスごとに好きなアルペジオタイプやテンポを設定しておくことができます。

また、アルペジオ再生させる鍵盤の強さの範囲(ベロシティリミット)を設定したり、アルペジオ再生のしかたやプレイエフェクトを設定することもできます。

アルペジオは外部へMIDI出力することもできます。

アルペジオの構成

アルペジオ機能は、以下の図のような構成になっています。



各ボイス/パフォーマンスに割り当て

アルペジオ再生の4つのタイプ

アルペジオには4つのタイプがあり、タイプごとに再生方法が違います。

■ シーケンス: Sq

押鍵中の鍵盤音に応じて、フレーズがオクターブ単位でアップ/ダウンするようなタイプが中心です。

■ フレーズ: Ph

シーケンスタイプのアルペジオと、基本的な再生のしくみは同じですが、より音楽ジャンルを感じさせるアルペジオが再生されます。

■ ドラムパターン: Dr

ドラムパターン用のフレーズが再生されます。シーケンス/フレーズタイプと違い、どの鍵盤を弾いても同じドラムパターンが鳴ります。

典型的なロック系のパターンからダンス系のさまざまなパターンが用意されています。

■ コントロール: Ct

ノートオン/オフデータは無く、コントロールチェンジデータのシーケンスが組み立てられており、それによって押鍵中の音色が変更されます。

ソング/パターンとアルペジオ

■ アルペジオ演奏のソング/パターンへの録音

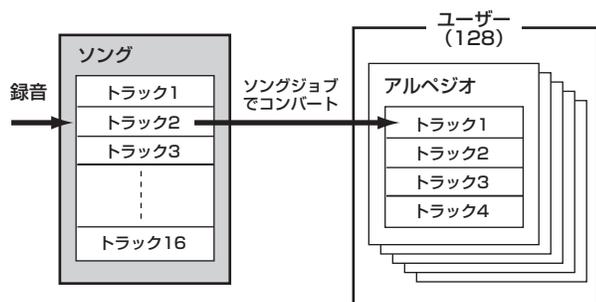
アルペジオ演奏をソング/パターンに録音することができます。ソング/パターン録音時に、アルペジオ録音=オンに設定することにより、アルペジオ機能で再生されたノートオン/オフデータが、そのままソング/パターンのトラックに録音されます。

■ ソング/パターン再生時のアルペジオ

また、ソング/パターンの各パートにアルペジオオン/オフの設定をすることができます。鍵盤演奏でアルペジオをかけるのと同様に、ソング/パターンシーケンスデータの再生に対してアルペジオをかけるわけです。

ユーザーアルペジオの作り方

直接アルペジオを録音する機能はありません。ソングのあるトラックにフレーズを録音し、そのデータをソングジョブ機能を使ってアルペジオデータにコンバートする方法をとります。



NOTE アルペジオデータのトラックは4ですが、ソングジョブでのコンバートは1トラックずつ行ないます。

基礎知識

マスター機能(マスターモード)

クイックスタートガイド 93 ページ、リファレンス 268 ページ

MOTIF では、各モードでさまざまな設定をすることができます。そのため、演奏したい設定を呼び出す作業を面倒に感じることもあるでしょう。そこで、あなたがよく使う各モードでの設定をMOTIFに記憶させておき、いつでもワンタッチで呼び出せるようにしたのがマスター機能です。全部で128種類の設定をユーザーマスターとしてMOTIFに記憶(ストア)させることができます。

マスターナンバー	設定の例	
マスター 001	ボイスモード	ボイスナンバー 102
マスター 002	ボイスモード	ボイスナンバー 88
マスター 003	パフォーマンスモード	パフォーマンスナンバー 043 *ゾーンスイッチオフ
マスター 004	パフォーマンスモード	パフォーマンスナンバー 059 *ゾーンスイッチオフ
	パフォーマンスモード	パフォーマンスナンバー 077 *ゾーンスイッチオン
マスター 005		
マスター 006	パフォーマンスモード パフォーマンスナンバー 077 *ゾーンスイッチオン 	
マスター 007	ソングモード	ソング018
マスター 008	ソングモード	ソング008
マスター 009	パターンモード	パターン014
マスター 010	パターンモード	パターン029
...
...
...
...
マスター 128	ソングモード	ソング035

- ・ゾーン(*)はモードとしてボイスまたはパフォーマンスをマスターに記憶させる場合のみ有効な機能です。詳細はこの後で説明します。
- ・上記以外にも、ノブ/スライダーに関する設定も記憶させることができます。詳細は、273 ページをご参照ください。

ユーザーマスターに記憶させる方法は、ボイスモード/パフォーマンスモードとソングモード/パターンモードで大きく違います。

● ソングモード/パターンモード以外での設定を記憶させる場合

ソングモードの場合はソングナンバー、パターンモードの場合はパターンナンバー、ボイスモードの場合はボイスナンバーを主に記憶させることができます。

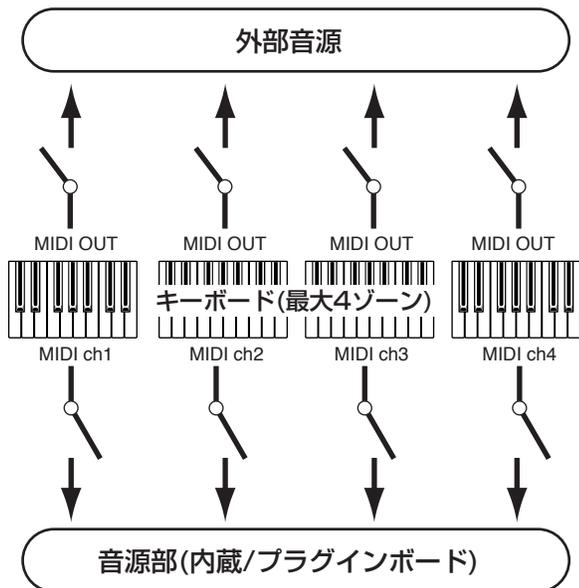
なお、ファイルモード、ユーティリティモード、サンプリングモードは、マスターの設定対象にはなりません。

● ボイスモード/パフォーマンスモードでの設定を記憶させる場合

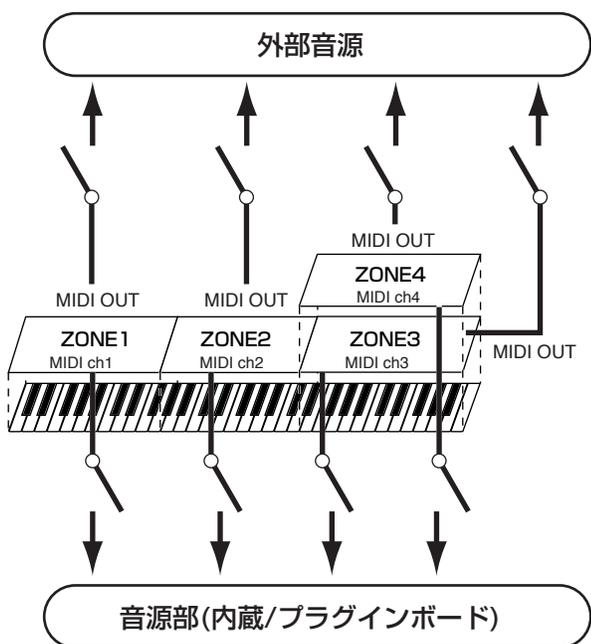
この場合、ボイスナンバー / パフォーマンスナンバー以外にも、MOTIFのキーボードをいくつかの領域(最大4つ)に分けるゾーン設定など、マスターキーボード機能に関する設定を記憶させることもできます。

4つのゾーン (ボイスモード/パフォーマンスモード)

MOTIFのパフォーマンスモードでは、下記のように鍵盤を最大4つの領域に分け、それぞれの領域に異なるMIDIチャンネルを割り当てることができます。これにより、1台の鍵盤で内部音源に対しては複数パートのコントロールが可能となり、同時に外部MIDI機器に対しては複数チャンネルのコントロールが可能となります。この4つのゾーンをマスターモードで設定し、ユーザーマスターとして記憶(ストア)させることができます。



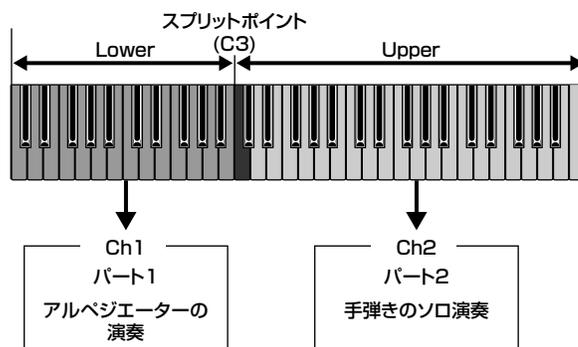
4つのゾーン設定は、鍵盤領域を重複させて複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らすこともできます。たとえば、下図のような設定です。



■ スプリット

ゾーン設定のうち、鍵盤領域を低音部と高音部に分けて利用する設定をスプリットといいます。

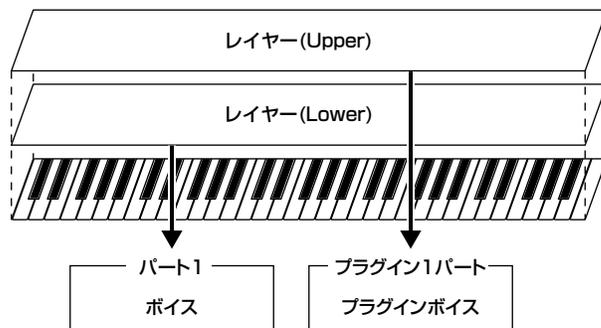
下記の例では、C3の音程を境にして鍵盤を分け、低音部の鍵盤ではアルペジオの自動演奏を行ない、高音部の鍵盤では手弾きのソロ演奏を行なえるような設定となっています。



■ レイヤー

ゾーン設定のうち、鍵盤領域を重複させて複数のボイスをレイヤーして(重ねて)鳴らす設定を、レイヤーといいます。

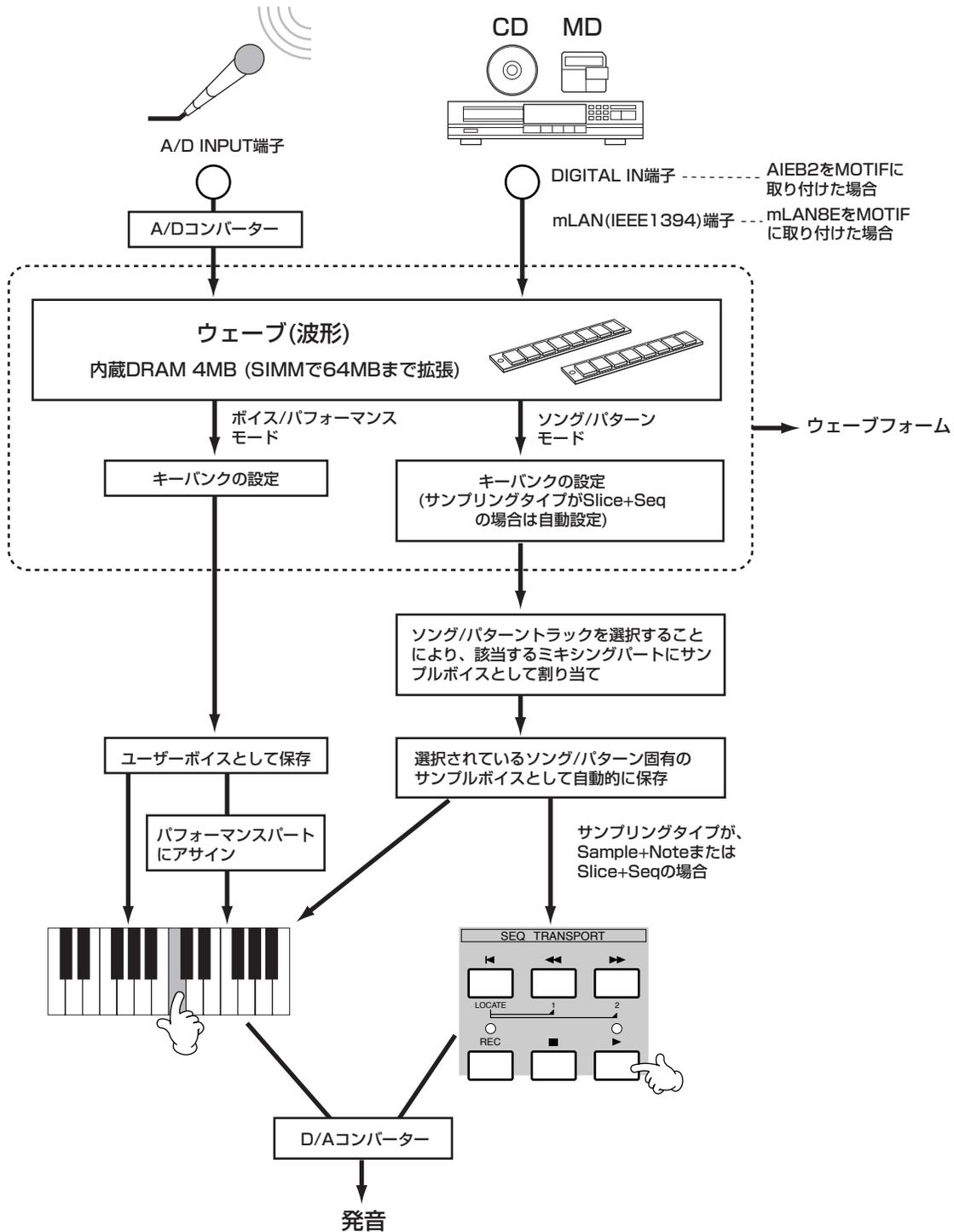
下記の例では、パート1とプラグイン1パートで選ばれているボイスを重ねて鳴らせるように設定しています。



サンプリング

クイックスタートガイド99 ページ、リファレンス233 ページ

MOTIFには、自然界の音を本体内にサンプルとして取り込み、楽器音として演奏することができるサンプラーとしての機能も備わっています。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呼んでいます。下記のようなしくみになっています。



基礎知識

サンプリングによって作られるもの

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もの

・ウェーブ(サンプルデータ)

サンプリングした時に本体内部に取り込まれる生のオーディオデータのことです。ウェーブについての詳細は44ページをご参照ください。

・キーバンク

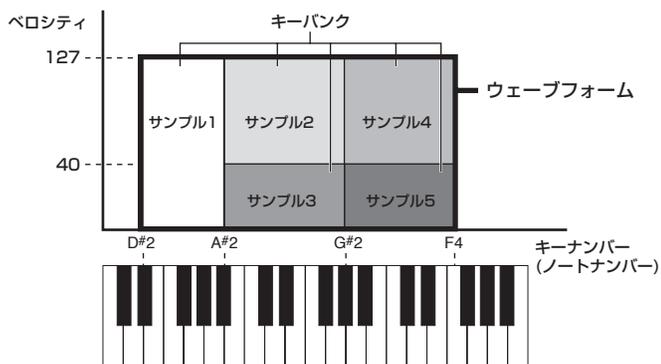
本体内部に取り込んだサンプルデータを割り当てるキー（ノート）とペロシティの範囲を、キーバンクといいます。

・ウェーブフォーム

サンプルデータが割り当てられたキーバンクの集合体をウェーブフォームといいます。

以上をまとめると、下記ようになります。

この例では、D#2～F4の範囲でサンプルを割り当てられた5個のキーバンクが、ウェーブフォームを構成しています。



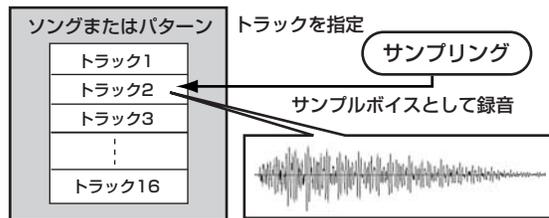
● ボイス/パフォーマンスモードでサンプリングした場合に作られるもの

・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部に取り込んだウェーブ(サンプルデータ)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やシーケンスデータとして鳴らすことができます。また、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として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もの

・サンプルボイス



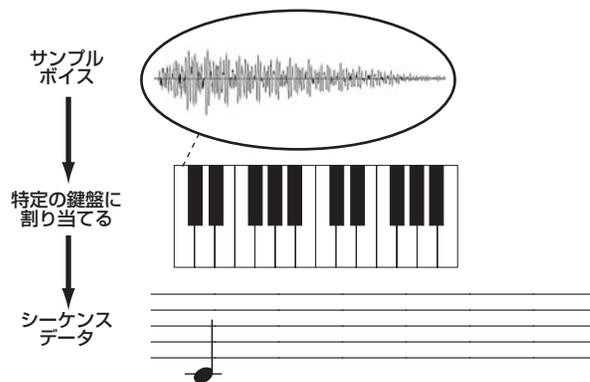
ソング/パターンモードでサンプリングした場合に自動的に作られ保存されるボイスを、MOTIF ではサンプルボイスといいます。サンプルボイスは、サンプリングセットアップ画面で指定したトラックに対応した音源パートに割り当てられ、ソング/パターン再生中に鳴らすことができます。

サンプルボイスは、サンプリングした時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。

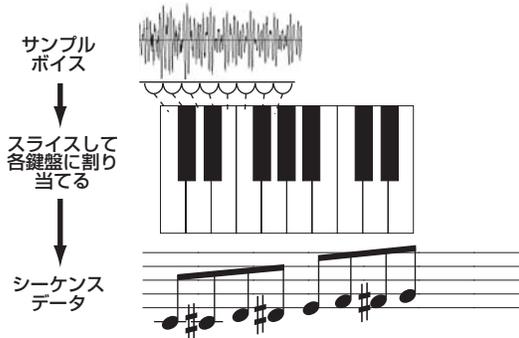
サンプルボイスデータは、実体としてはノーマルボイスやドラムボイスと同じですが、ボイス/パフォーマンスモードでは選ぶことができません（ボイスエディットでサンプルボイスのウェーブを選択することはできます）。

・ノートデータ(Sample Type=sample+noteの場合)

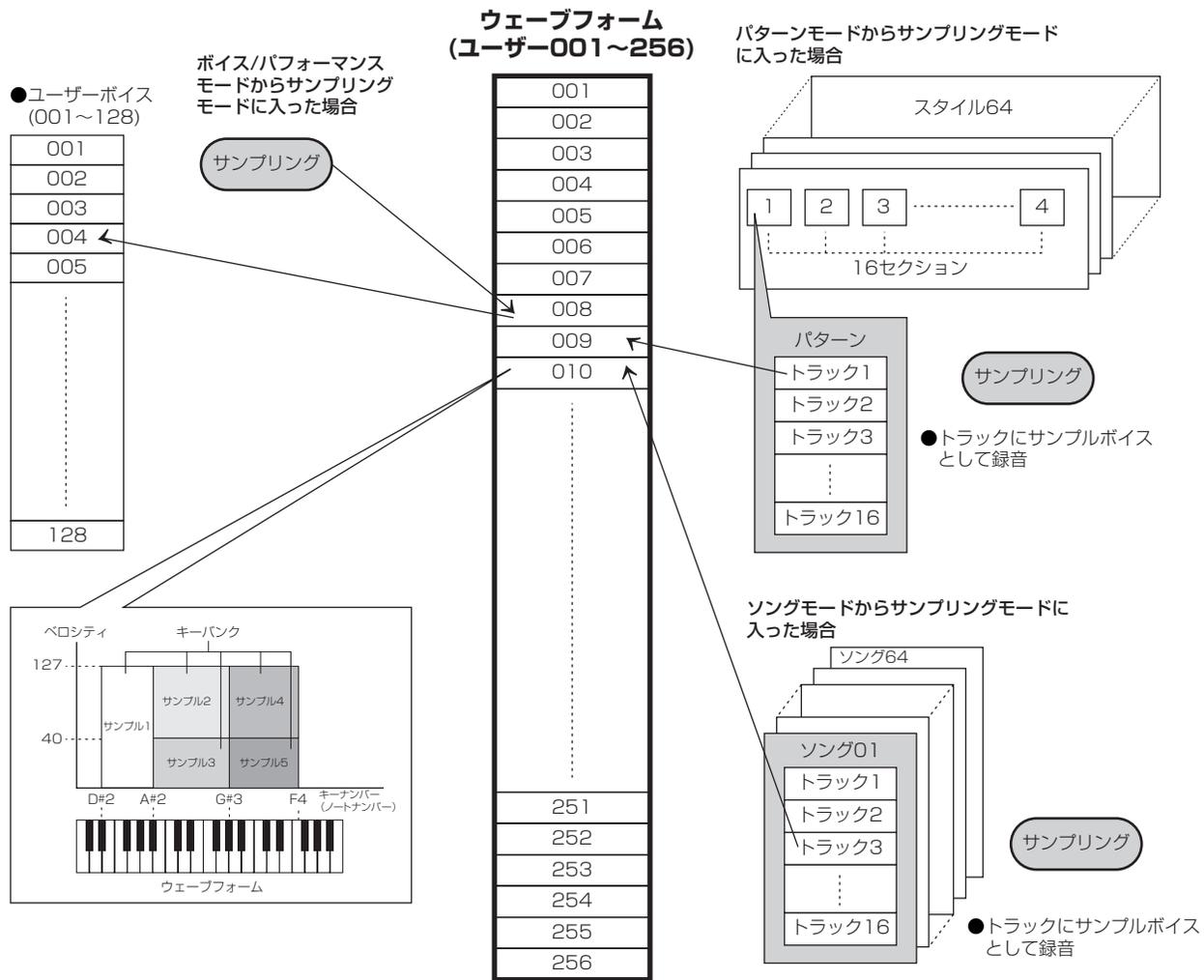
ソング/パターンモードでサンプリングされたウェーブをサンプルボイスとして保存するだけでなく、シーケンスデータとして指定のトラックに記録します。



・オーディオフィーズに即したキーバンクとシーケンスデータ(Sample Type=Slice+Seqの場合)



ユーザーボイス/サンプルボイスとウェーブフォームの関係



NOTE サンプリングする際、保存先となるウェーブフォームは、小さいナンバーから順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。MOTIF 全体で作成できるキーバンクは最大8192個です。

NOTE ボイスエレメントエディットのオシレーター画面(137 ページ)で、上記256個のウェーブフォームを選択し確認することができます。

サンプリングスタートに関する3種類の方法

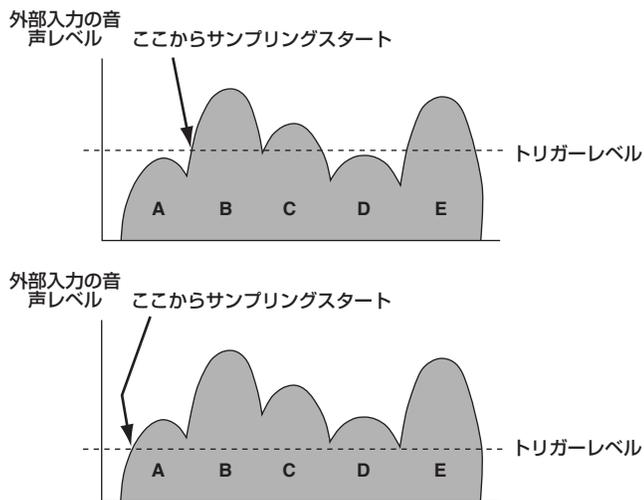
サンプリングをスタートさせる「きっかけ」となるトリガーモード (Trigger mode)が3種類あります。トリガーモードによって違うサンプリングのスタート方法を、以下にまとめます。トリガーモードの設定方法は237 ページをご参照ください。

■ トリガーモード=manual(マニュアル)の場合

モードに関係なく、サンプリングセットアップ画面(236 ページ)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法です。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できます。

■ トリガーモード=level(レベル)の場合

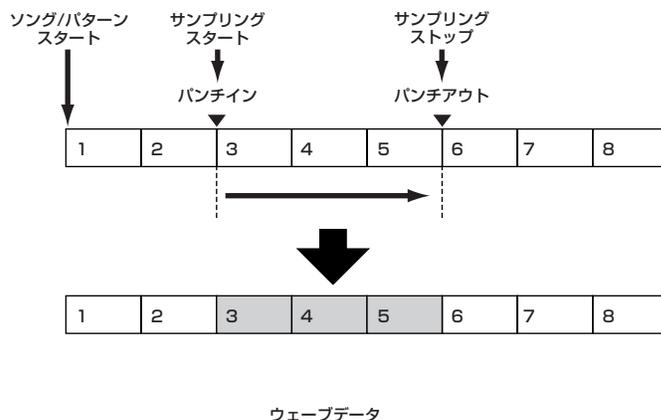
モードに関係なく、サンプリングセットアップ画面(235 ページ)で[F6](REC) ボタンを押した後、外部から入力した音声信号があるレベルを超えた時に、サンプリングをスタートさせる方法です。サンプリングがスタートするきっかけとなるレベルをトリガーレベルといいます。トリガーレベルを図で説明すると以下のようになります。



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/パターンの再生/停止に関係なくサンプリングをスタートできます。

■ トリガーモード=meas(メジャー=小節)の場合

サンプリングセットアップ画面(236 ページ)で[F6](REC)ボタンを押した後、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/ストップさせる方法です。ソング/パターンモードおよびレコーディングタイプ(Rec Type)がSlice+SeqまたはSample+Noteの場合にのみ、設定できる方法です。

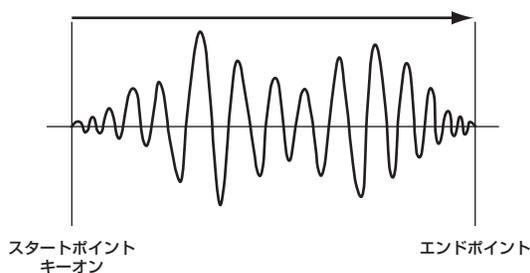


サンプル(ウェーブ)の再生方法

取り込んだサンプルを再生する場合、MOTIFでは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

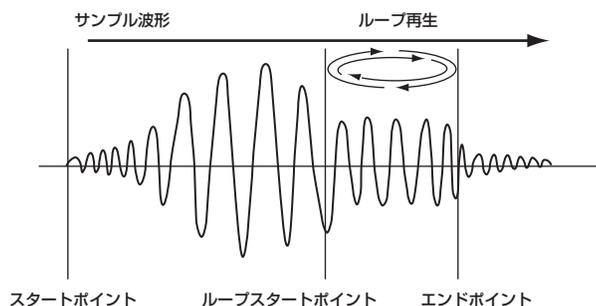
鍵盤を弾くたびに、サンプルのスタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生する方法です。ドラムやパーカッションなどの比較的音の短いサンプルを再生する場合にこの方法を使います。



■ ループ再生

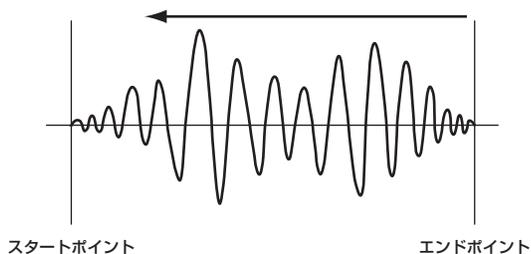
これは、サンプルの一部を繰り返して再生させることにより、ブラスなどの持続音やピアノなどの比較的減衰時間が長い音を実現するために使われます。MOTIFでは、鍵盤を押している間、サンプルのスタートポイントから再生が始まり、その後ループスタートポイントからエンドポイントまでを繰り返して再生します。多くの持続音は波形のアタックの部分に特長があるので、その部分の手前にスタートポイントを設定して再生をスタートさせ、比較的抑揚のない持続部分にループスタートポイントとエンドポイントを設定して繰り返し再生させることにより（本来必要な連続した再生時間をループ再生によってかせぐことにより）、メモリー容量を節約しながらさまざまな持続音を実現することができます。

ループ再生の各ポイントは、自由に設定することができます。MOTIF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することができます。



■ リバース再生

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。



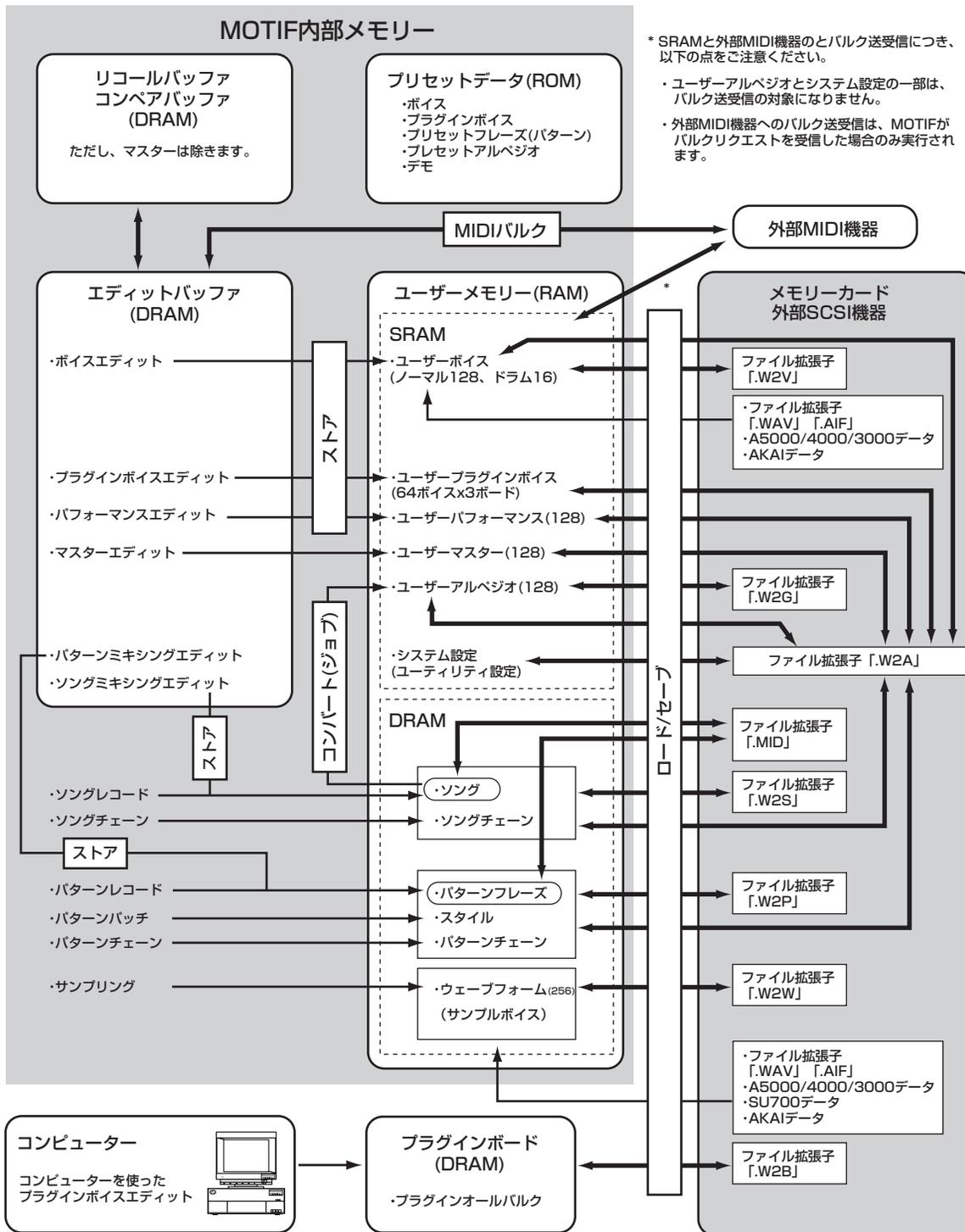
内部メモリーとファイル管理

クイックスタートガイド 97 ページ、リファレンス 261 ページ

MOTIF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格納される記憶装置について説明します。

メモリー構成

MOTIF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。



基礎知識

内部メモリー

● ROMとRAM

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す。プリセットデータが格納されている場所です。読み出し専用メモリーですので、書き換えることができません。

それに対して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。エディット用のバッファや、エディット/レコーディングで作られたデータの保管(ストア)場所として、使われます。

● SRAMとDRAM

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種類に分けることができます。SRAM上のデータは、バックアップバッテリー(リチウム電池→5 ページ)が消耗しない限り、記憶されています。

それに対して 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、メモリーカードや外部SCSI機器への保存(セーブ)が必要です。

エディットバッファ (DRAM) とリコールバッファ (DRAM)

● エディットバッファとユーザーメモリー

エディットバッファとは、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、メイン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/パターンに変更すると、エディットバッファ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データに書き換えられますので、変更前にメモリーにストア(保管)する必要があります。

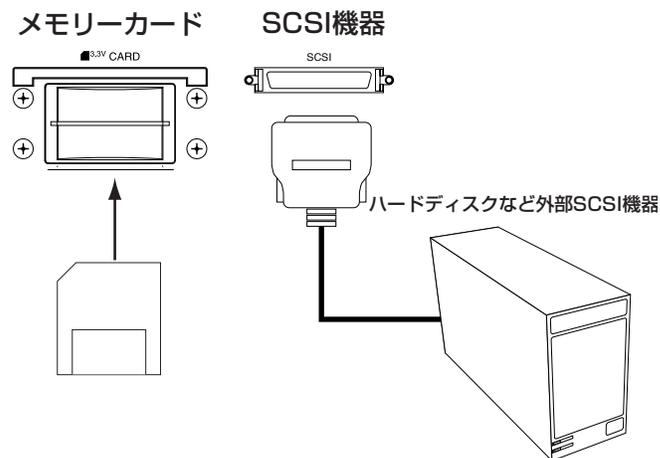
● エディットバッファとリコールバッファ

エディットバッファにはバックアップ用のメモリー(リコールバッファ)が用意されており、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/パフォーマンスを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をボイス/パフォーマンス単位でエディットバッファ内に呼び戻す(リコール)ことができます。

ただし、リコールバッファはボイス/パフォーマンスモードの時だけ有効なバッファです。

メモリーカード/外部SCSI機器

ユーザーメモリーに保管(ストア)されたデータを、確実にバックアップするためにメモリーカードや外部SCSI機器を使います。メモリーカードに関する詳細は290 ページを、SCSI機器に関する詳細は27 ページを参照してください。



MOTIF で作成したデータをメモリーカードや外部 SCSI 機器に保存(セーブ)する方法は、以下の2種類あります。

- ・ユーザーメモリー上のデータをまとめて1つのファイルにセーブする方法(セーブするファイルの拡張子が「.W2A」)
- ・機能別にファイルを分けてセーブする方法(その他の拡張子)

詳細は、262 ページをご参照ください。

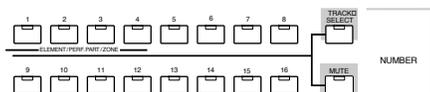
コンピューターシーケンスソフトのリモートコントロール

クイックスタートガイド 119 ページ

リモートコントロール機能を使うことにより、外部のコンピューターで動作させているシーケンサー（下記参照）のオーディオミキサーやシーケンサートランスポートを、MOTIFのパネル上のコントローラー/ボタンを使って、手軽にコントロールすることができます。シーケンサー画面の操作子を、物理的な操作子によってコントロールすることができるので、作業の効率化、肉体的なストレスの軽減などに役立ちます。MOTIFを、デジタルオーディオワークステーションを含めた音楽制作システムを中心に置くことができます。

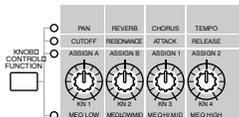
NUMBERボタン[1]～[16]

TRACK SELECTボタンやTRACK MUTEボタンの設定によって、トラックの選択ボタン/ミュートボタンとして機能します。

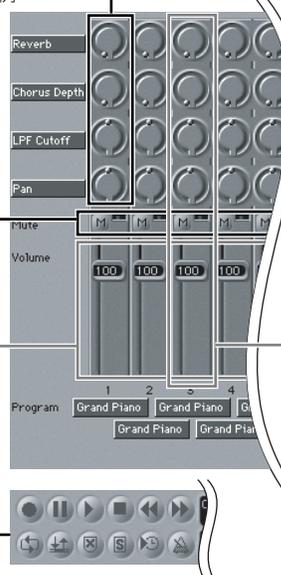


ノブ

トラック単位でパン、エフェクトセンド、イコライザーの調整を行ないます。

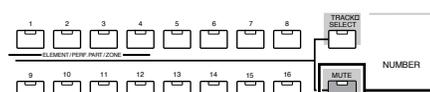


シーケンスソフトの画面例



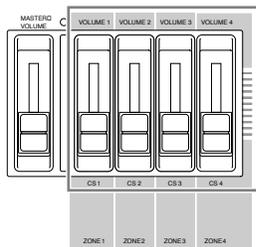
TRACK MUTEボタン

NUMBERボタン[1]～[16]を、シーケンストラックのミュートのオン/オフボタンとして機能させます。



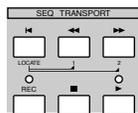
コントロールスライダー

トラック単位(4トラックずつ)でボリューム調節を行ないます。



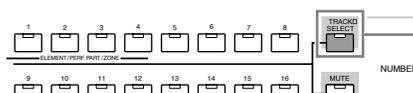
SEQ TRANSPORTボタン

シーケンサートランスポートをリモートコントロールします。



TRACK SELECTボタン

NUMBERボタン[1]～[16]を、ノブでコントロールするシーケンストラックの選択ボタンとして機能させます。



対応シーケンサー

MOTIFでリモートコントロールできるコンピューターシーケンスソフトは、以下の通りです。

Windows

Cubase VST/32
Logic Audio Platinum Ver4.6
Cakewalk ProAudio Ver9.0
Pro Tools V5.0

Macintosh

Cubase VST V5.0
Logic Audio Platinum Ver4.6
Pro Tools V5.0

NOTE 各シーケンサーの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。詳しくはリファレンス編(257 ページ)をご参照ください。

NOTE シーケンサーによっては、設定ファイルをインストールする必要のあるものもあります。インストール方法は、別冊のインストールガイドをご参照ください。

基本操作

ここでは、値の設定/変更のしかたなどのように、MOTIFを使う上で頻繁に登場する基本操作をご紹介します。

各画面の呼び出し方

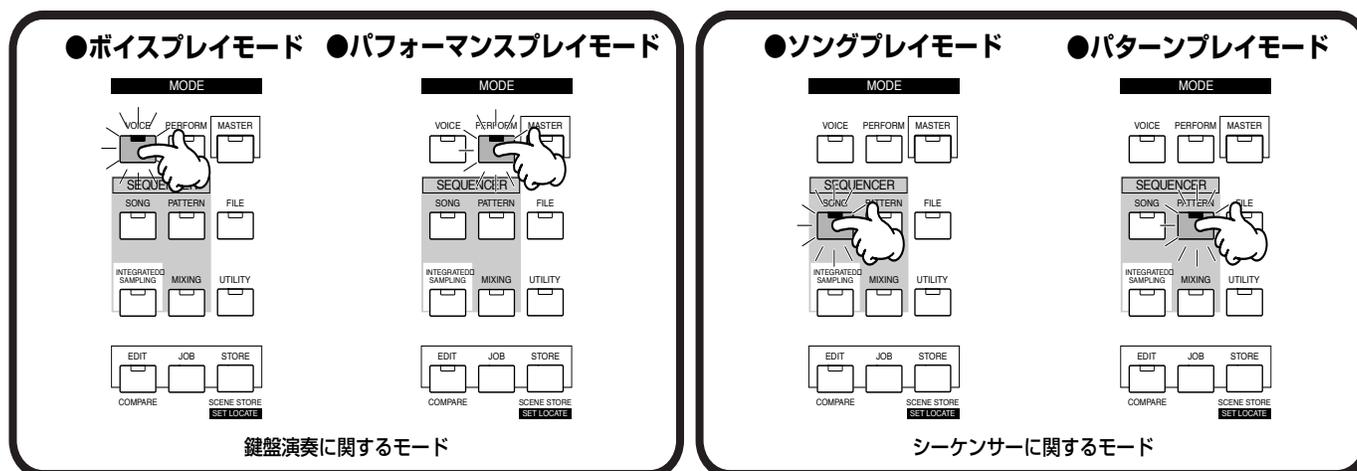
目的の画面を表示させるためには、各モードを選ぶ操作と選んだモード内で使用したい機能の画面を表示させる2種類の操作が必要です。

各モードの選択

MOTIFでは、さまざまな機能を効率よく操作できるように、ボイスプレイモードをはじめ、パフォーマンスモードやソングモードなど、さまざまなモードが用意されています。

NOTE 各モードの概要については30ページをご参照ください。

4つのメインモード(プレイモード)ー ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン



他の[MODE]ボタンを押すと、別のモードに切り替わります。

2つのサブモードー サンプリング、ユーティリティ

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、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。これらのモードを選ぶには、各プレイモードの状態それぞれの[MODE]ボタンを押します。

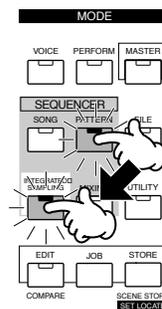
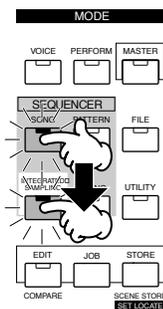
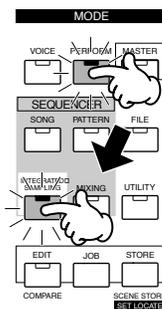
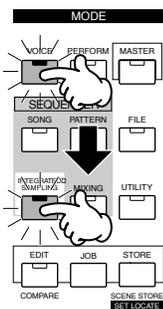
●サンプリングモード

ボイスモードから入る場合

パフォーマンスモードから入る場合

ソングモードから入る場合

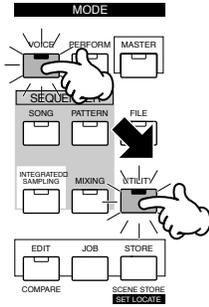
パターンモードから入る場合



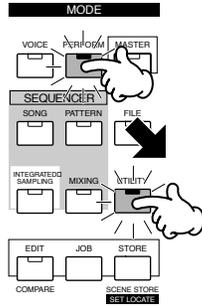
他の[MODE]ボタンを押すと、別のモードに切り替わります

●ユーティリティモード

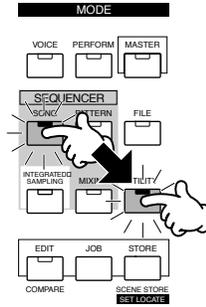
ボイスモードから入る場合



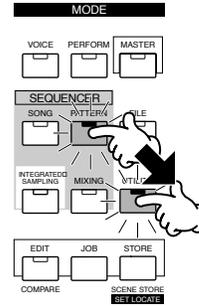
パフォーマンスモードから入る場合



ソングモードから入る場合



パターンモードから入る場合



他の[MODE]ボタンを押すと、別のモードに切り替わります。

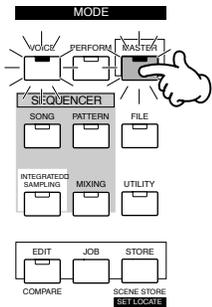
NOTE どのプレイモードからサンプリング/ユーティリティモードに入るかによって、使える機能が多少異なります。

特別なモード - マスター、ファイル

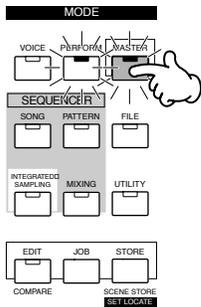
その他にマスターモードとファイルモードが用意されています。これらのモードを選ぶには、それぞれの[MODE]ボタンを押します。

●マスタープレイモード

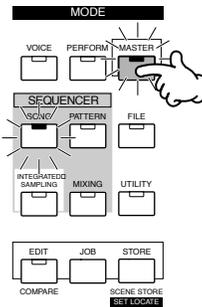
選んだマスタープログラムにボイスモードが登録されている場合



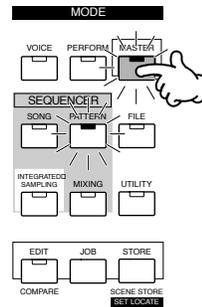
選んだマスタープログラムにパフォーマンスモードが登録されている場合



選んだマスタープログラムにソングモードが登録されている場合



選んだマスタープログラムにパターンモードが登録されている場合



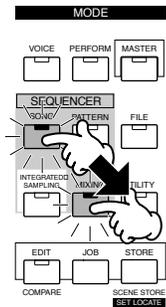
●ファイルモード

他の[MODE]ボタンを押すと、別のモードに切り替わります。

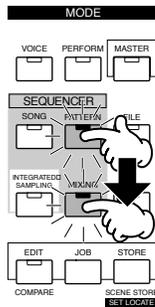
ミキシングモード(ソング/パターンモード)

ソング/パターンモードの中にミキシングモードがあります。

●ソングミキシングモード



●パターンミキシングモード

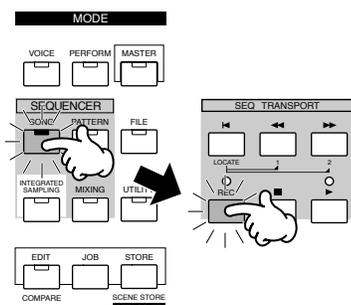


他の[MODE]ボタンを押すと、別のモードに切り替わります。

レコードモード(ソング/パターン/サンプリングモード)

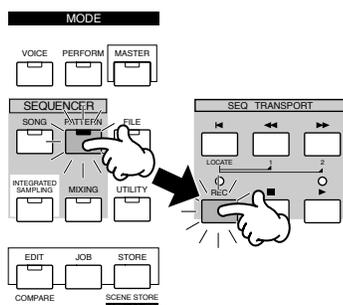
ソング/パターン/サンプリングモードの中にレコードモードがあります。

●ソングレコードモード



■ボタンを押すと、ソングレコードモードを抜けてソングプレイモードに戻ります。

●パターンレコードモード



■ボタンを押すと、パターンレコードモードを抜けてパターンプレイモードに戻ります

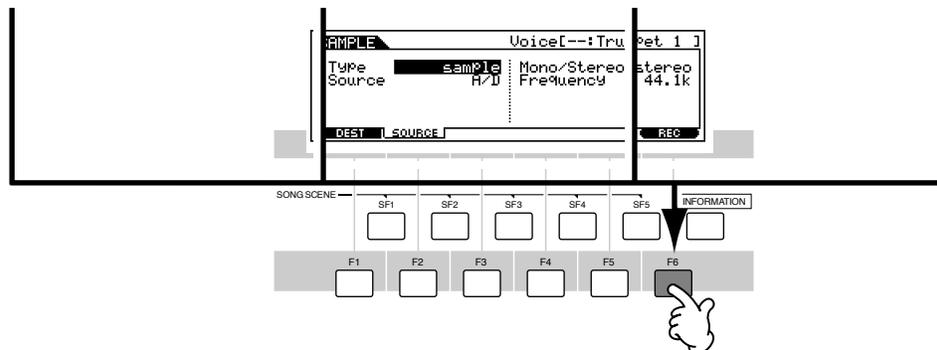
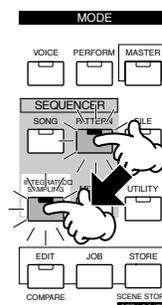
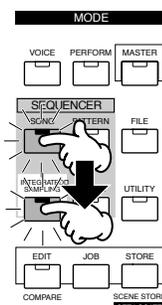
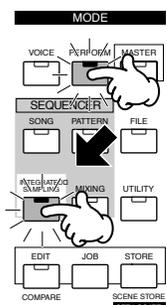
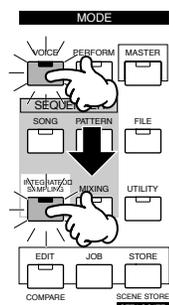
●サンプリングレコードモード

ボイスモードから入る場合

パフォーマンスモードから入る場合

ソングモードから入る場合

パターンモードから入る場合

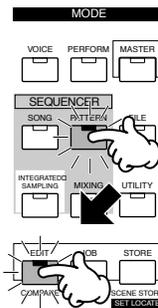
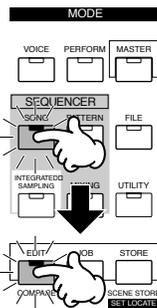
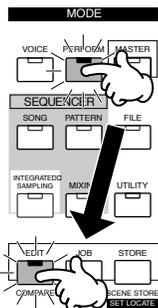
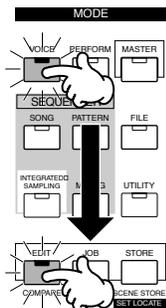


[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングレコードモードから抜けます。

エディットモード

4つのメインモード(ボイス/パフォーマンス/ソング/パターン)、サンプリングモード、マスターモードには、それぞれのエディットモードがあります。

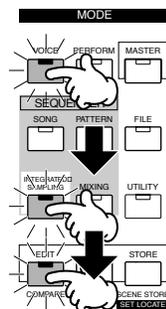
●ボイスエディットモード ●パフォーマンスエディットモード ●ソングエディットモード ●パターンエディットモード



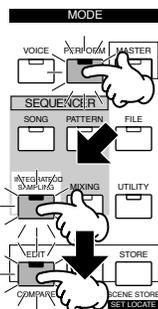
[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングレコードモードから抜けます。

●サンプリングエディットモード

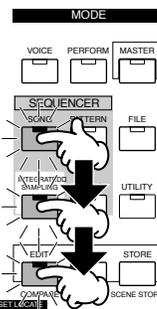
ボイスモードから入る場合



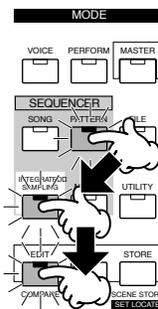
パフォーマンスモードから入る場合



ソングモードから入る場合

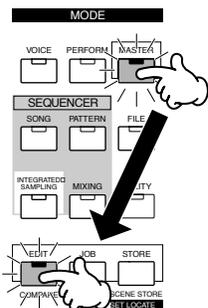


パターンモードから入る場合

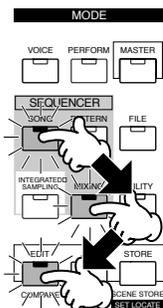


[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングレコードモードから抜けます。

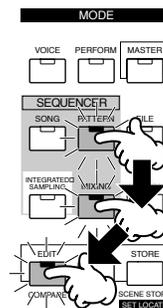
●マスターエディットモード



●ソング ミキシング エディットモード

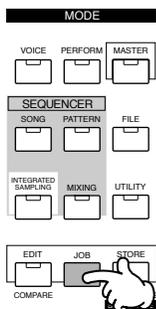


●パターン ミキシング エディットモード



[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングレコードモードから抜けます。

ジョブモード

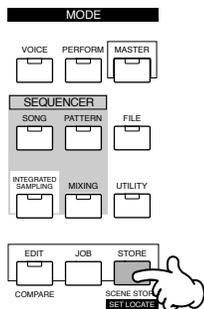


4つのメインモード(ボイス/パフォーマンス/ソング/パターン)、サンプリングモード、ユーティリティモード、ミキシングモード(ソング/パターン)、マスターモードの状態では、[JOB]ボタンを押すことにより、それぞれのジョブモードに入ることができます。

[JOB]ボタンにはランプがありません。したがって、LCD画面上のモード表示によって、現在がジョブモードの状態かどうかをご確認ください。

[EXIT]ボタンを押すと、ジョブモードから抜けます。

ストアモード



ボイスプレイモード、パフォーマンスプレイモード、ソングミキシングモード、パターンミキシングモード、マスタープレイモードの状態では[STORE]ボタンを押すと、それぞれのストアモードに入ります。

[STORE]ボタンにはランプがありません。したがって、LCD画面上のモード表示によって、現在がストアモードの状態であるかどうかをご確認ください。

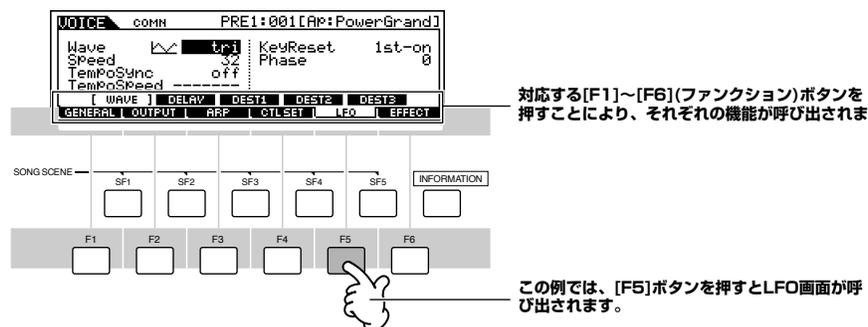
[EXIT]ボタンを押すと、ストアモードから抜けます。

各機能の選択(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。

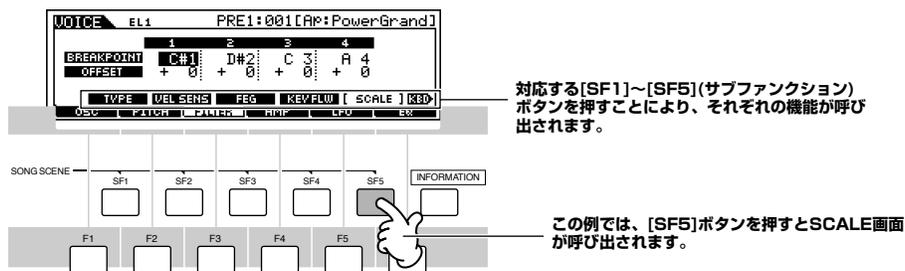
下図のように、特定のモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名がLCD画面の最下段に表示されます。

[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。

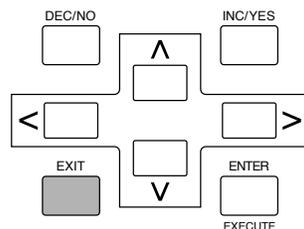
[SF1]～[SF5](サブファンクション)ボタン



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。

現在表示されている画面からの抜けかた

MOTIFのどの階層の画面を表示させている場合でも、[EXIT]ボタンを押すと、1つ前の階層の画面や通常のプレイモードに戻ることができます。



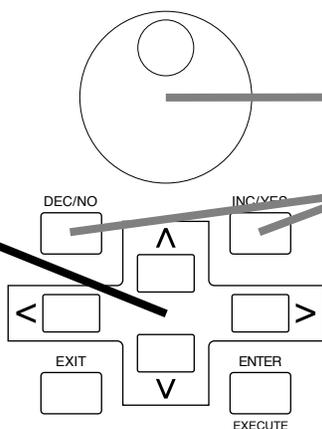
画面上の操作

基本操作

データ(数値)の入力

カーソルの移動

これらのボタンを使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を設定することができます。



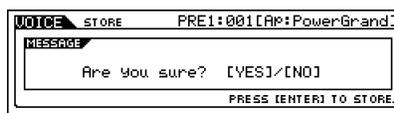
値の変更/設定

データダイヤルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。

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

確認メッセージ

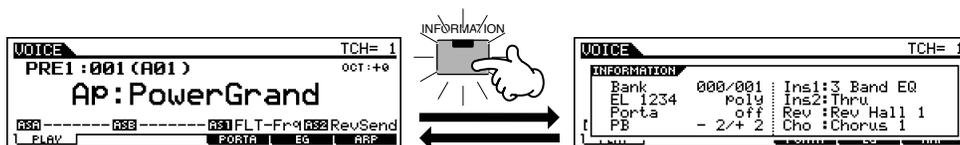
ジョブ、ストア、およびファイル操作などを実行しようとする時、下図のような確認メッセージが表示されます。



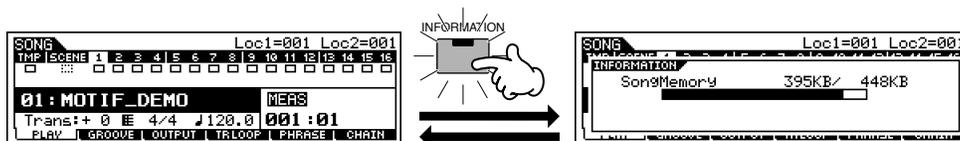
このようなメッセージが現れた場合、[INC/YES]ボタンを押すことにより、操作を実行することができ、[DEC/NO]ボタンを押すことにより、操作を中止することができます。

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を呼び出して、確認することができます。例えば、ボイスプレイモード時に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把握できます。



また、ソングプレイモード時には次のようなインフォメーション画面が表示され、ソングメモリーの空き容量がどれくらいあるのかを確認することができます。

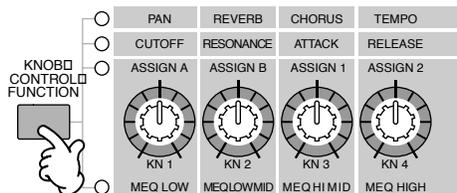


コントロールノブとスライダー

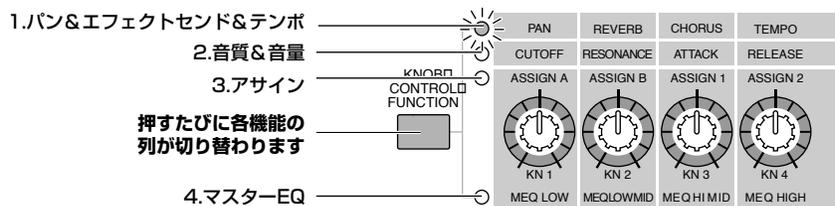
パネルのコントロールノブやスライダーを使って、MOTIFのサウンドやさまざまな機能をすばやくコントロールすることができます。例えば、パンニング(ステレオ定位)のポジションやリバーブ/コーラスエフェクトのかかり具合、ソングやパターンのテンポ、EQやフィルターの調節、ボイスやソングの各トラックの音量バランス等を演奏時にリアルタイムで変化させることができます。各コントロールノブには、好きなコントロール機能を割り当てることも可能です(254ページ、256ページ)。

1 [KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押して、使いたいコントロールノブの機能を切り替えます。

選ばれた機能の列に対応したランプが点灯します。例えば、パン、リバーブ、コーラス、テンポの機能の列を選びたい場合、[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを数回押して一番上のランプを点灯させます。



2 必要な機能に対応したノブを動かして値を調節します。

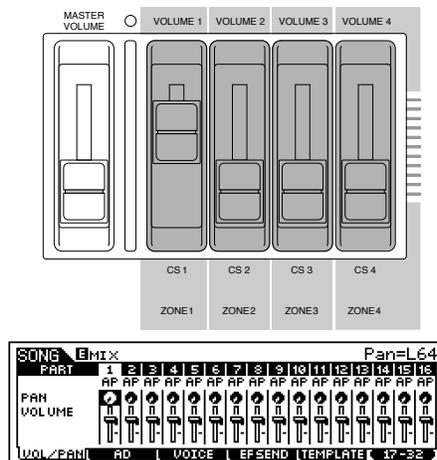


例: パン&エフェクトセンド&テンポが選択された場合のLCD表示

LCDには選ばれた機能のコントロール画面が表示され、対応するノブを動かすと値が変化します。例えば、(一番上の列の機能の場合)ノブ1を動かすとパンのポジションが変化し、ノブ2を動かすとリバーブ量が増減します。

もし、LCD上のノブがダーク表示(黒く塗られている)の場合、ノブを動かした結果がすぐに音色に反映されます。ただし、LCD上のノブがライト表示(反転表示)の場合、ノブを回しても現在の値に到達するまでは音色に変化はありません。

3 必要な機能に対応したコントロールスライダー 1~4を動かします。



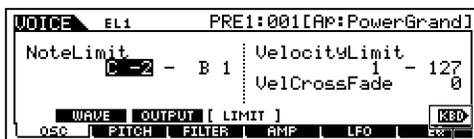
通常、スライダーは音量をコントロールするのに使用します。ただし、選んだモードによって機能が異なります。例えば、ボイスモードではボイスの4つのエレメントの音量をコントロールします。また、パフォーマンスモードでは4つのパートの音量をコントロールします。ソング / パターンモードでは 16トラックの音量を 4トラックずつ同時にコントロールすることができます（適切な [NUMBER] ボタン [1] ~ [16] を押すことにより、異なる4つのグループに切り替えることができます）。

スライダーを動かしても、現在の値に到達するまでは音量に変化はありません。

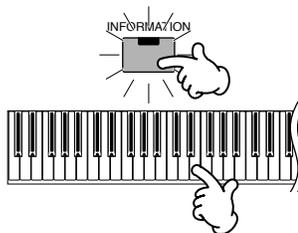
コントロールノブやスライダーについては48ページをご参照ください。

ノート(キー)の設定

鍵盤範囲や音程に関するいくつかの機能では、鍵盤範囲を設定したり基準音程を設定したりと、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することができますが、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。なお、ここではボイスのエレメント1のノートリミットの最低音の設定を一例として使用しますが、どの場合も基本的な操作方法は同じです。



ノートの設定値にカーソルが置かれている時は、この[KBD(キーボード)]の文字が表示され、[INFORMATION]ボタンを押したまま、設定したい音程の鍵盤を押してノートを指定することができます。



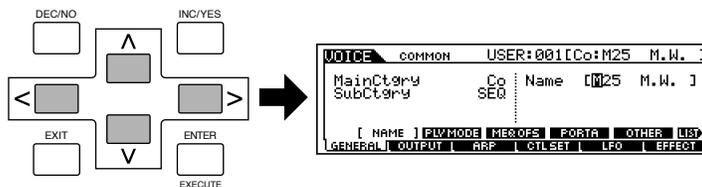
ネーミング

自分でエディット/作成したボイスをはじめ、パフォーマンス/ソング/スタイルなどに名前を付ける(ネーミングする)ことができます。また、ファイルなどの各種データにさまざまな名前を付けることもできます。名前を付けることができるデータタイプは次の通りです。

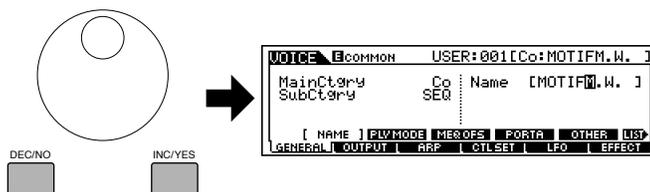
- ・ユーザーボイス(130ページ)
- ・ユーザーパフォーマンス(166ページ)
- ・ユーザーソング(204ページ)
- ・ユーザースタイル(232ページ)
- ・ユーザーフレーズ(230ページ)
- ・ユーザーマスター(271ページ)
- ・ユーザーウェブフォーム(247ページ)
- ・メモリーカードやSCSI機器にセーブするファイル(267 ページ)

次の手順ではユーザーボイス(130 ページ)を一例として使用しますが、どの場合も基本的な操作方法は同じです。

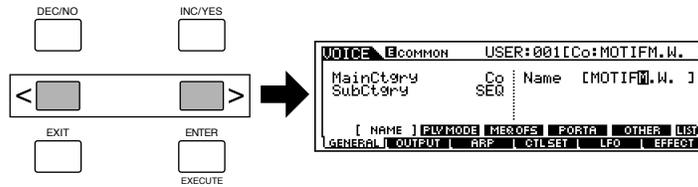
1 カーソルボタンを使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、最初の入力位置を選びます。



2 [INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタン、またはデータダイアルを使って、アルファベット/数字/記号を選びます。



3 カーソルボタン[>][<]を使ってカーソル(反転表示部分)を移動し、次の入力位置を選びます。

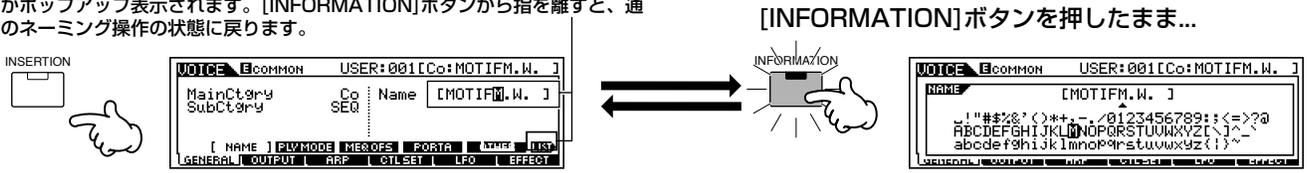


4 上記1~3の操作を繰り返し、ネームを設定します。

ネーミングリストを使う

上記の手順2で、ネーミングリスト(設定できるアルファベット/数字/記号の一覧表)を呼び出して、ネーミング操作をすることもできます。

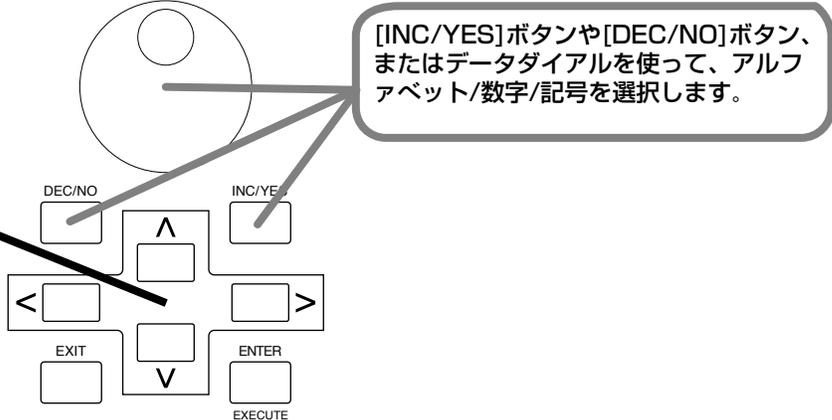
ネーム上にカーソルが置かれている時は、この[LIST]の文字が表示されます。このとき、[INFORMATION]ボタンを押したままにすると、ネーミングリスト画面がポップアップ表示されます。[INFORMATION]ボタンから指を離すと、通常のネーミング操作の状態に戻ります。



カーソルを移動し、入力位置を選びます。

カーソルの移動

これらのボタンを使って、画面上的カーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を設定することができます。



基本操作

クイックスタートガイド

ここでは、さまざまなMOTIFの機能を具体的な操作方法を交えて説明します。

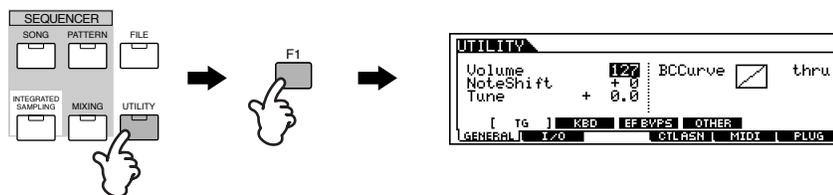
デモソングや代表的なサウンドを聴いてみよう

デモデータが、電源を入れたときに自動的にロードされるようにする

リファレンス252 ページ

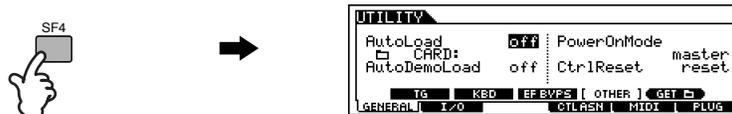
MOTIFのデモソングデータは内蔵ROM上にあり、電源を入れた際に、自動的にユーザーソングメモリー領域に読み込む(オートロードすることにより、再生させることができます。オートデモロードは、工場出荷の時点ではオフに設定されていますので、デモソングを再生させるためには、下記の方法でオンに切り替える必要があります。また、本格的にソングやパターンの制作をしたい場合など、デモデータが不要になったら再びオフに切り替えてください。

1 ユーティリティモードに入りGENERAL(ジェネラル)画面を呼び出す

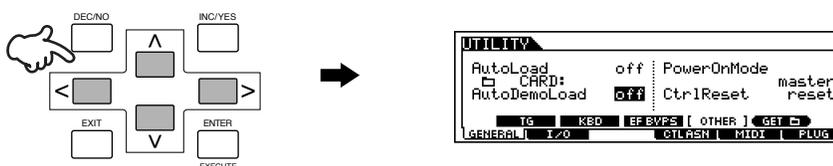


2 OTHER(その他)画面を呼び出す

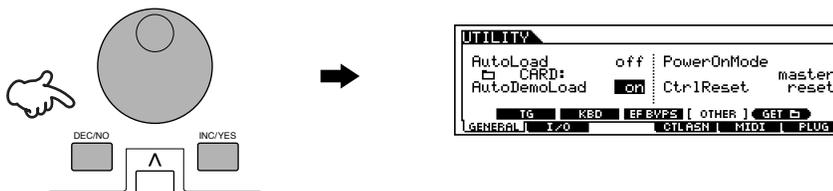
[SF4]ボタンを押します。



3 AutoDemoLoad(オートデモロード)にカーソルを合わせる



4 設定をonにする



5 電源を切る

POWERスイッチを押して、電源を切ります。



6 電源を入れる

再びPOWERスイッチを押して、電源を入れると、デモソングのデータが読み込まれます。



デモソングの再生

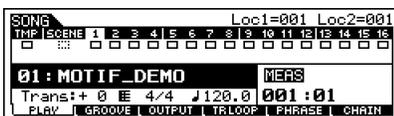
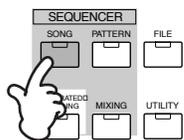
MOTIFには、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で再生してみましょう。

1 電源を入れる

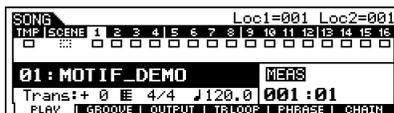
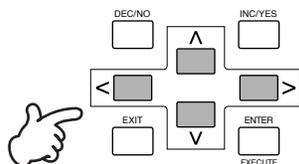


2 ソングモードに入る

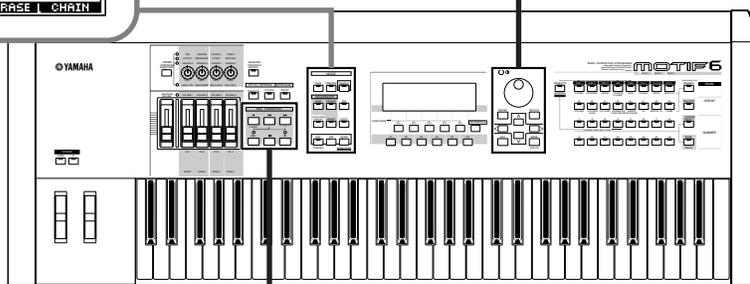
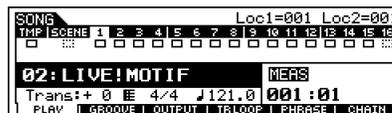
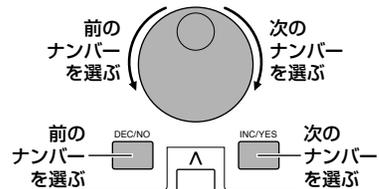
[SONG]ボタンを押します。



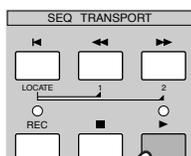
3 ソングナンバー/ネーム表示にカーソルを合わせる



4 ソングを選ぶ



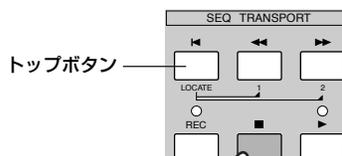
5 ソングの再生をスタートする



ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。

6 ソングの再生を停止する

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。

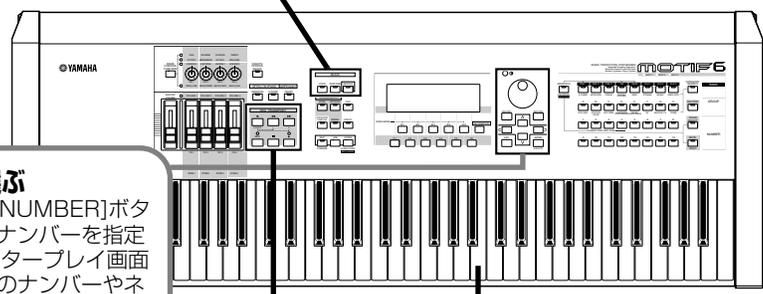
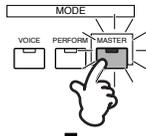


トップボタンで曲の先頭位置に戻すことができます。その他ソング再生のコントロールについては、14ページをご参照ください。

マスターの選択

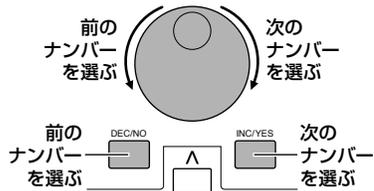
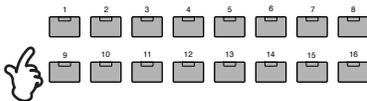
マスターモードには、あらかじめボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったプログラムが登録されています。次の手順でMOTIFのすばらしいサウンドを体験してみましょう。

1 マスタープレイモードに入る



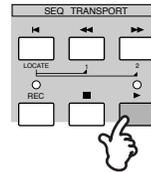
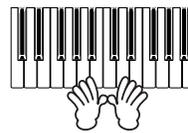
2 マスターナンバーを選ぶ

[1]~[16]のいずれかの[NUMBER]ボタンを押して、各マスターナンバーを指定します。LCD画面はマスタープレイ画面に戻り、選んだマスターのナンバーやネームが表示されます。



3 演奏する

■ボイス/パフォーマンスの場合 ■ソング/パターンの場合



ボイスの演奏

リファレンス124ページ

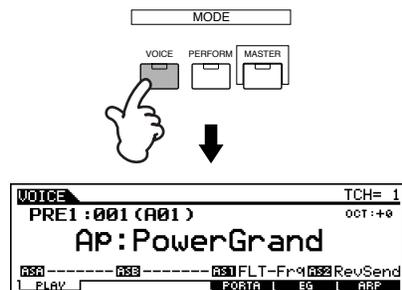
ボイスプレイモードでは、さまざまなボイスプログラム(プリセット1~3/GMプリセット/ユーザー/プラグイン)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。

ここでは、実際にいくつかのボイスの音を試してみましょう。

ボイスの選択

1 ボイスプレイモードに入る

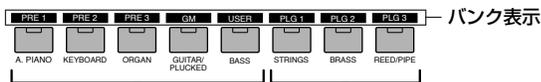
[VOICE]ボタンを押します。



この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面に表示されているボイスの音が出ます。

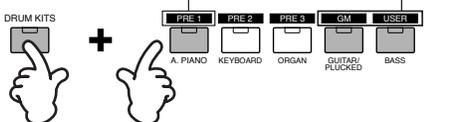
2 ボイスバンクを選ぶ

● ノーマルボイス

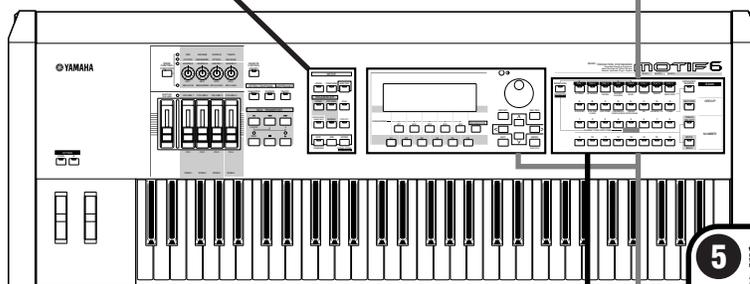


ノーマルボイスバンクを選ぶ プラグインボイスバンクを選ぶ

● ドラムボイス

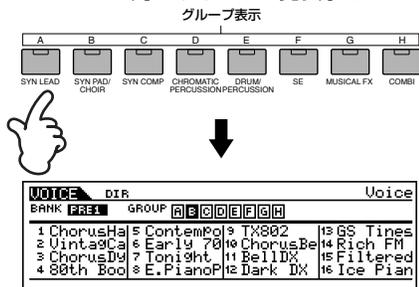


NOTE [USER]バンクには工場出荷時に前もってプログラムされたファクトリーセットのボイスが入っています。なお、[USER]バンクのボイスは書き換えることができますが、ファクトリーセットの操作 (260ページ) で、いつでも元に戻すことができます。ボイスバンクとグループについて詳しくは、124ページをご参照ください。

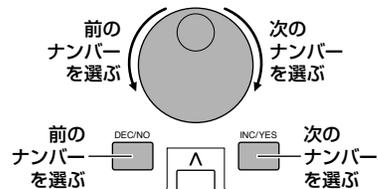
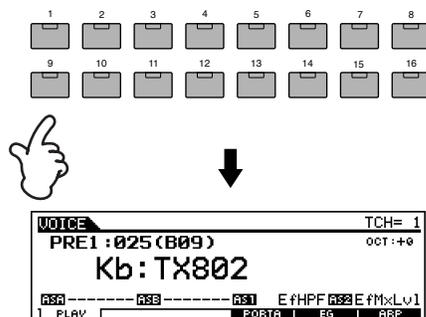


3 ボイスグループを選ぶ

各バンク内のボイスは、それぞれA~Hのグループに分けられて収納されています。グループを選ぶと、LCD画面にはそのグループ内のボイスが一覧表示されます。



4 ボイスナンバーを選ぶ



5 鍵盤を弾く

鍵盤を弾くと選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましょう。

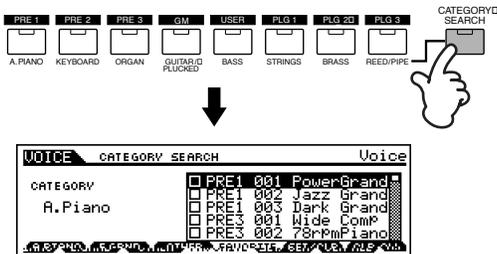
カテゴリーサーチを使ってみよう

リファレンス126 ページ

MOTIF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することができます。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。

カテゴリーサーチは、特定のカテゴリーを指定して、その中から使いたいボイスをすばやく探すことができる便利な機能です。

1 カテゴリーサーチ機能をONにする [CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。

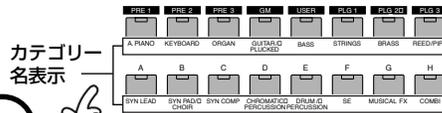


NOTE もう一度、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが消え、カテゴリーサーチ機能は解除されます。

2 カテゴリーを指定する

■カテゴリーの選択

カテゴリーを指定すると、画面には、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。

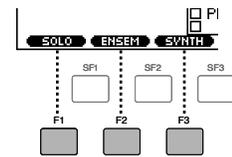


カテゴリー名表示

カテゴリー名 ボイスリスト

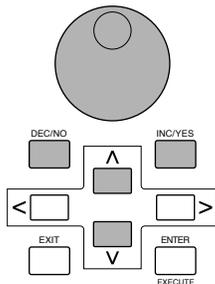
■サブカテゴリーの選択

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ぶことができます。



3 ボイスを選ぶ

データダイアルを使ってボイスを選びます。なお、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタン、またはカーソル[↑][↓]ボタンを使ってボイスを選ぶこともできます。



フェイバリットカテゴリーについて

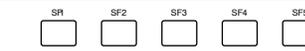
[FAVORITES]ボタンには、自分の好きなボイスだけを選んで、お気に入りのカテゴリーとして登録しておくことができます。例えば、ORGAN(オルガン)のカテゴリーからいくつかのボイスを選び、BRASS(ブラス)やSYN LEAD(シンセリード)のカテゴリーからもいくつかのボイスを選ぶなど、特定のカテゴリーからだけでなく、各カテゴリーから使いたいボイスを集めておくことができ、とても便利です。

カテゴリーサーチのボイスリスト上で、気に入ったボイスにカーソルを合わせて[F5]ボタンを押し、ボックスに×マークを付けます。また、×マーク付きのボイスで[F5]ボタンを押すと×マークはクリアされます。いくつかのお気に入りのボイスに×マークを付けた後、[DRUM KIT/FAVORITE]ボタンを押します。×マーク付きのボイスだけがボイスリスト上に表示されます。

[DRUM KIT/FAVORITE]ボタンをもう一度押すと通常のカテゴリーに戻ります。



DRUM KITS
FAVORITES



押すたびに
マークセット
マーククリア

オクターブアップ/ダウン機能 (MOTIF6/MOTIF7)

選んだボイスによっては音が低すぎたり高すぎたりして、鳴らしたい音程と演奏する鍵盤位置がマッチしない場合 (または鍵盤領域が足りない場合) があります。このような場合、オクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域を簡単にシフトすることができます。パネル上の[OCTAVE UP]ボタンを押すたびに1オクターブずつアップします。また、[OCTAVE DOWN]ボタンを押すたびに1オクターブずつダウンします。-3~0(標準音程)~+3の範囲で設定することができます。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。なお、[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、標準音程(0)に戻ります。



NOTE オクターブアップ/ダウンは、ボイスエディットのTUNE(チューン)(138 ページ)やユーティリティモードのNoteShift(ノートシフト)(250 ページ)と連動しています。したがって、それらのパラメーターですでに音程を上げ下げしている場合、ここで上下に3オクターブずつアップ/ダウンさせることができない場合もあります。

NOTE オクターブアップ/ダウンの結果、ノート範囲の上限(G8)を越えるような結果になった場合、それらの音は1オクターブ下げた音程で発音されます。

NOTE オクターブアップ/ダウンは、パフォーマンスモードやマスターモードでも使用することができます。

簡単なボイスエディット

ボイスプレイモードには、簡単なエディット機能があります。選んだボイスが、アンサンプルの中でうまくマッチしない場合など、音色や音質をすばやく調節することができます。また、コントロールノブを使ってエフェクトやパンを調節することもできます。変化させたボイスは、いつでも新しいボイスとしてストア(保存)することができます(86 ページ)。

クイックエディット機能

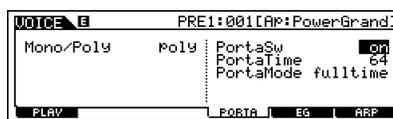
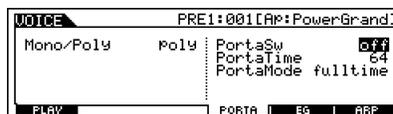
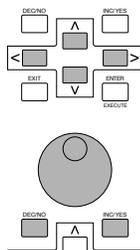
リファレンス編127 ページ

1 エディットしたい機能を選ぶ

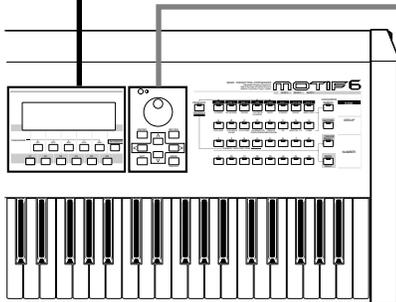


2 値を設定する

設定したいパラメーターにカーソル(反転表示部分)を合わせ、データダイヤル、または[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタンを使って値を設定します。



NOTE 上記の操作について詳しくは72ページをご参照ください。



エディットマークについて

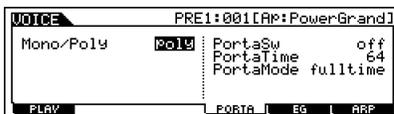
ボイスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行なうと、ディスプレイ左上に[E] (エディット) マークが表示されます。このボイスがエディット中であり、まだストアされていないことを確認することができます。



F4

PORTA(ポルタメント)画面

ポルタメントに関する設定をします。ポルタメントは最初に弾いた音程から次に弾く音程までを滑らかに変化させる効果です。



F5

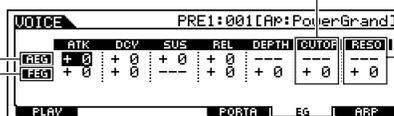
EG(エンベロープジェネレーター)画面

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)は、音量の時間的な変化を作り出す機能です。例えば、アタックの値を小さくすると音の立ち上がりが早くなり、歯切れのいいサウンドを作ることができます。

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)は、音色の時間的な変化を作り出す機能です。また、フィルターのカットオフ周波数とレゾナンスを調節することができます。



基礎知識46ページ

カットオフ周波数 (46ページ)

レゾナンス (46ページ)

F6

ARP(アルペジオ)画面

ここでは、アルペジオのタイプ選択を始め、アルペジオスイッチのオン/オンなど、アルペジオに関するパラメーターを設定します。



NOTE アルペジオの使用方法は91ページでご紹介します。詳しくはそちらをご参照ください。

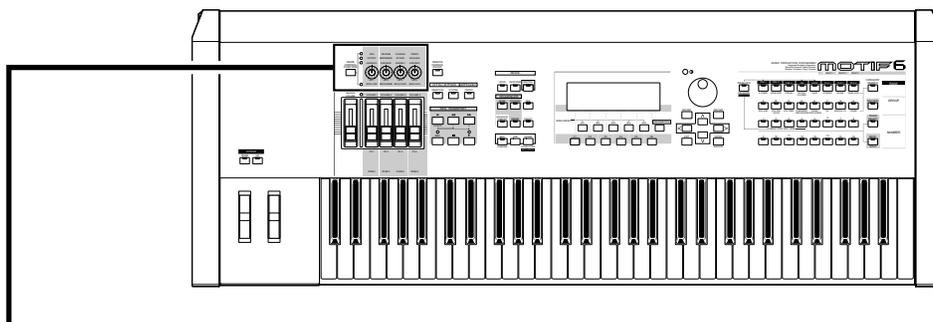
コントロールノブを使ったエディット

コントロールノブを使うと、現在選ばれているボイスの音色や音質やエフェクトのかかり具合をリアルタイムで変化させることができます。

どのノブもそれぞれ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。変化させたボイスは、いつでも新しいボイスとしてストア(保存)することができます(86 ページ)。

NOTE それぞれのボイスには最適値がプリセットされていますので、各ノブを動かすことによって、その最適値に対して値がプラス/マイナスされることになります。なお、現在の値が最大/最小である場合は、それ以上/以下には変化しません。

NOTE コントロールノブの機能は、パフォーマンスモードでは各パフォーマンスに対して有効となります。

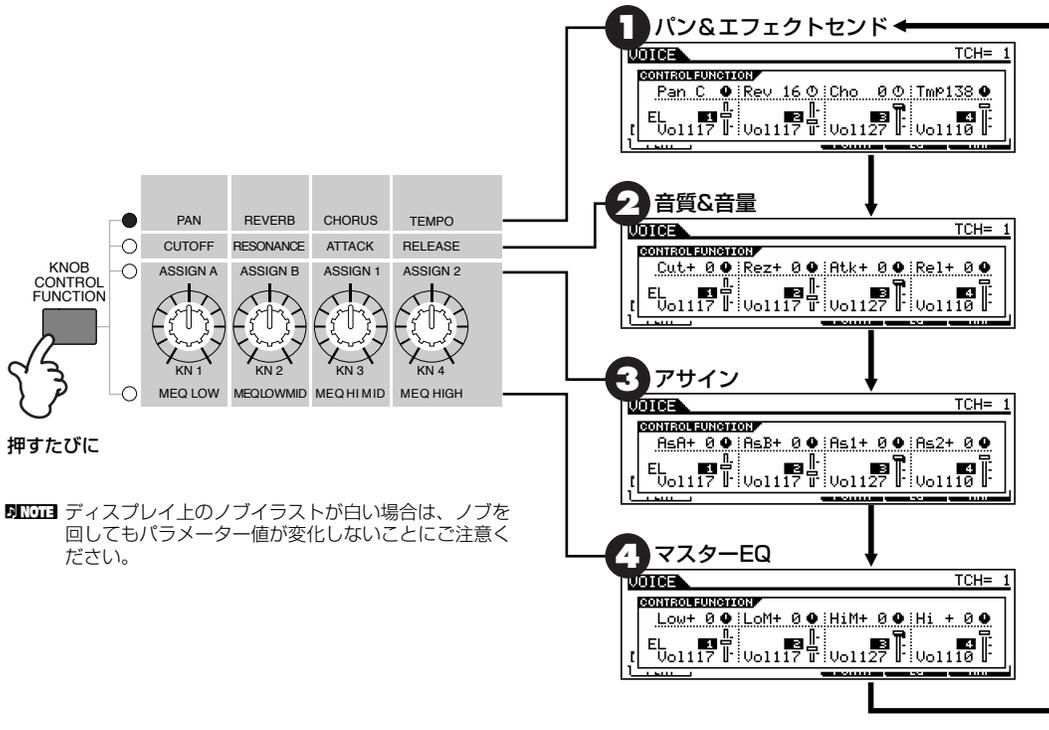


コントロール機能の選択

各コントロールノブに割り当てられる機能は、下図に示されているように4種類の機能の中から選ぶことができます。

[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押すたびに、各コントロールノブの機能(パネル表示を参照)が一度に切り替わります。

下図のようにいずれかのランプが点灯し、現在どの機能が割り当てられているかを確認することができます。また、LCDには選ばれた機能のコントロール画面が表示され、現在の設定値を数値で確認することができます。[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。以下の順番で切り替わります。



各機能について

1 パン&エフェクトセンド&テンポ

PAN
ボイスやパフォーマンスの音像定位を調節します。

PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO

TEMPO
ソング/パターン/アルペジオ再生時のテンポをコントロールします。

REVERB
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。

CHORUS
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。

2 音質&音量

CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE

CUTOFF
フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

RESONANCE
カットオフ周波数付近の音量を強調します。

ATTACK
音のアタックタイムを調節します。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少し遅めに設定してみると、リアルな感じが出ます。また、パーカッシブな音を作りたい場合はノブを左に回してアタックタイムを短くします。

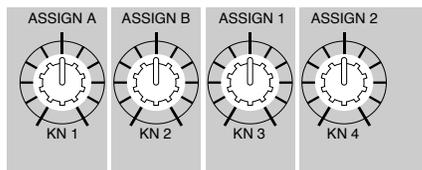
キーオン キーオフ

RELEASE
音のリリースタイムを調節します。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。

NOTE ドラムボイスが選ばれている場合は、ディケイタイムとして機能します。

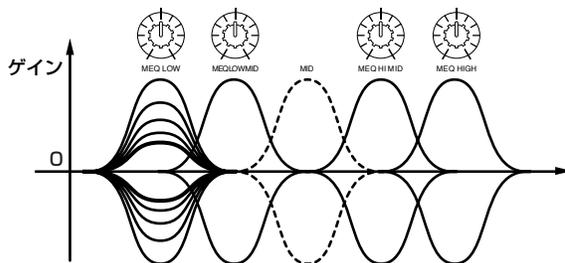
3 アサイン

これらのノブには、いろいろな機能を自由にアサインすることができます。ASSIGN A/Bノブの割り当てについては256ページを、ASSIGN 1/2ノブの割り当てについては254ページをご参照ください。



4 マスターEQ

マスターEQ(イコライザー)の値をコントロールすることができます。ユーティリティモード(253ページ)で設定されているボイス全体に対するマスターEQのゲインの値に対して、これらのノブによる設定値がプラス/マイナスされることとなります。



エディットしたボイスをストア(保存)する

エディットしたボイスは、本体内のメモリーにそれぞれノーマルボイスを128種類とドラムボイスを16種類ずつストア(保存)することができます。

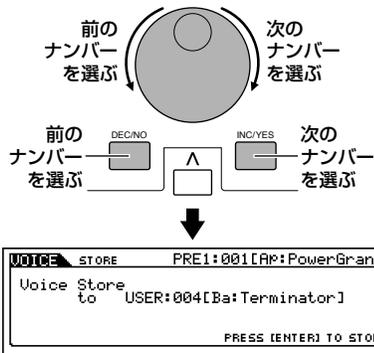
NOTE メモリー構成については63 ページをご参照ください。

! ストアを実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータは、あらかじめメモリーカードや外部SCSI機器などに保存されることをおすすめます(97 ページ)。

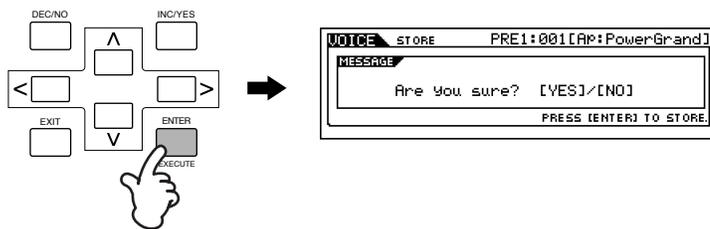
1 ボイスモードの状態で[STORE]ボタンを押します。
ボイスストアの画面が表示されます。



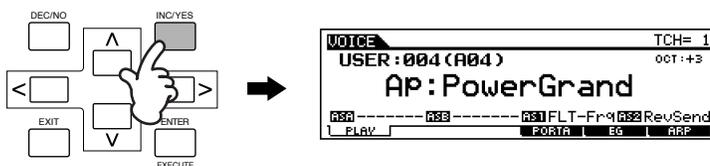
2 データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、ストア先のボイスナンバーを選びます。



3 [ENTER]ボタンを押します。
実行確認の画面が表示されます。



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、実行前の表示に戻ります。



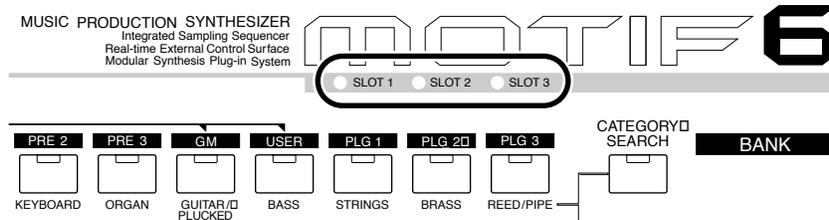
NOTE ストアを中止したい場合は[DEC/NO]ボタンを押します。何も実行されず実行前の状態に戻ります。

! ストアの実行に時間がかかる場合は、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。

さらに詳細なエディットは、ボイスエディットモードで行います。

プラグインボイスについて

MOTIFには最大3種類のプラグインボードを装着することができます。さまざまなタイプのプラグインボードが提供されており、これらの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することができます。プラグインボードが装着してある場合は、トップパネルの右上にある[SLOT 1]~[SLOT 3]ランプが、装着されたスロットに対応してそれぞれ点灯します。プラグインボードを装着してある場合に限り、他のボイスバンクと同様にプラグインボイスのバンク選択が可能になります。MOTIFでは、プラグインボードを装着するだけで、そのボードに合ったプラグインボイスが自動的にセットされます。

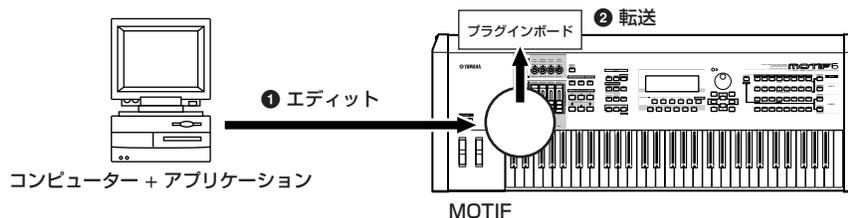


ユーザーボイスと同様に、プラグインボイスもエフェクトやフィルターの設定など、MOTIF 本体からエディットすることができます。エディット後は、プラグインボード別に64種類ずつストアしておくことができます。

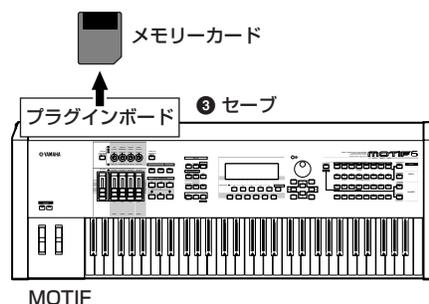
ボードボイスのエディットとセーブ

コンピューターからプラグインボード用のエディターアプリケーションを使って、さらに細かくプラグインボイスをエディットすることもできます。ただし、プラグインボード上にはバックアップメモリーが搭載されていないため、電源を切るとエディットした内容が消えてしまいます。そこで、この場合はエディット後にメモリーカードにセーブします。メモリーカードにセーブしたプラグイン用のデータは、オートロード機能を使って、電源オン時に自動的に読み込んでプラグインボードに送ることができます。

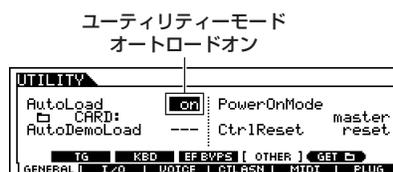
- ① エディターを使ってエディット
- ② エディットの結果をプラグインボードのメモリーに転送



- ③ 本体でボードのメモリーをカードにセーブ(97 ページ)



- ④ オートロードをオンに設定(ユーティリティモード)(252 ページ)



- ⑤ 電源オンで、自動的にロードされる(オートロードせず、ファイルモードで通常のロードを行ってもOK)

パフォーマンスの演奏

基礎知識42 ページ、リファレンス162 ページ

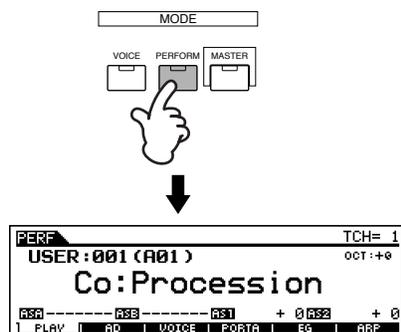
パフォーマンスプレイモードでは、パフォーマンスプログラム(ユーザー)の中から好きなものを選んで、演奏することができます。パフォーマンスとは、最大4種類のボイスを組み合わせて作った音色セットです。複数のボイスをレイヤーして(重ねて)演奏したり、別々の発音領域にスプリットして(分けて)演奏したりすることができます。

NOTE パフォーマンスについて詳しくは、42 ページをご参照ください。

パフォーマンスの選択

1 パフォーマンスプレイモードに入る

[PERFORM]ボタンを押します。

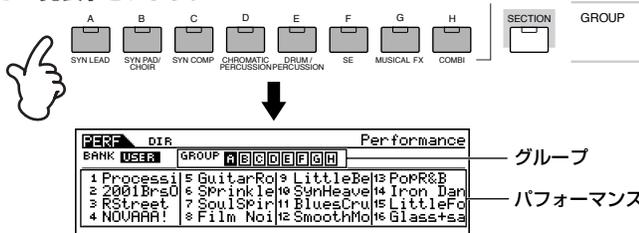


この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面に表示されているパフォーマンスの音が出ます。

2 パフォーマンスグループを選ぶ

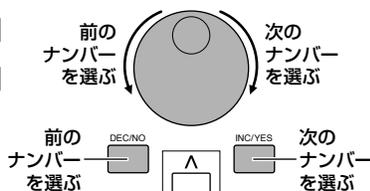
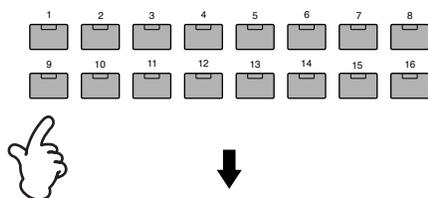
パフォーマンスは、それぞれA~Hのグループに分けられて収納されています。

[A]~[H]のいずれかの[GROUP]ボタンを押して、各パフォーマンスグループを指定します。グループを選ぶと、選んだ[GROUP]ボタン、いずれかの[NUMBER]ボタン、そして[USER]ボタンのランプが点滅します。また、LCD画面上にはそのグループ内のパフォーマンスが一覧表示されます。



NOTE パフォーマンスは、ボイスのようにプリセットデータがありません。すべてのパフォーマンスはユーザーバンクに収納されているので、バンクを指定する操作は必要ありません。

3 パフォーマンスナンバーを選ぶ



4 鍵盤を弾く

鍵盤を弾くと選んだパフォーマンスの音が出ます。

NOTE カテゴリーサーチ機能を使って、特定の音色カテゴリーの中からパフォーマンスを選択することもできます。またオクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域を簡単にシフトすることができます。使用方法はボイスプレイモード時と同様です。

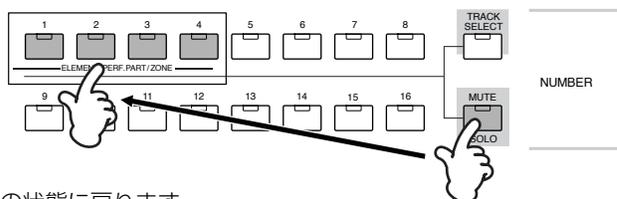
各パートのオン/オフ(ミュート)

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/オフすることができます。特定のパートのボイスだけを鳴らしたい場合などに有効です。

① [MUTE/SOLO]ボタンを押すと、ランプが点灯します。

② この状態で、それぞれ[1]~[4]ボタンを押すたびに、ボタンナンバーに対応するパートの発音をオン/オフすることができます。ランプが消えているボタンナンバーに該当するパートがミュート(消音)されます。

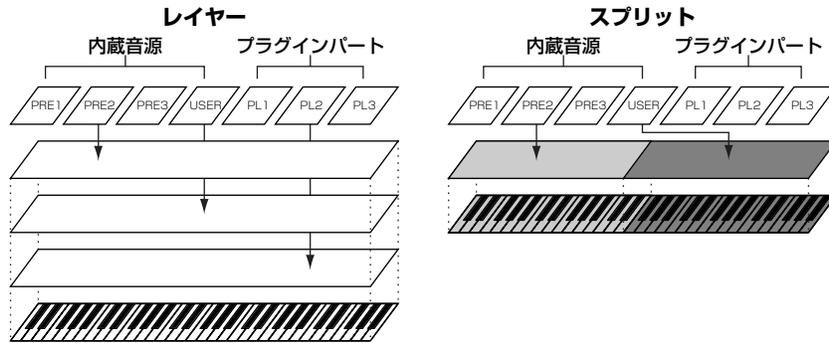
③ もう一度[MUTE/SOLO]ボタンを押すと、ランプが消えて通常の状態に戻ります。



パフォーマンスのエディット(レイヤー / スプリット)

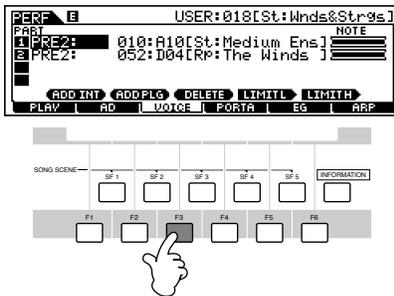
基礎知識45 ページ、リファレンス170 ページ

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)演奏したりすることができます。作ったパフォーマンスは、本体内のUSERメモリーに128種類までストアすることができます。



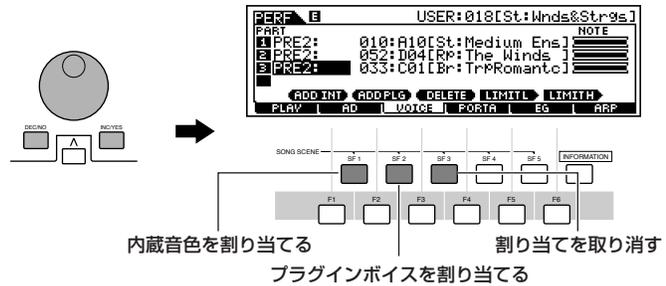
1 VOICE画面を開く

パフォーマンスプレイモードで、[F3]ボタンを押します。



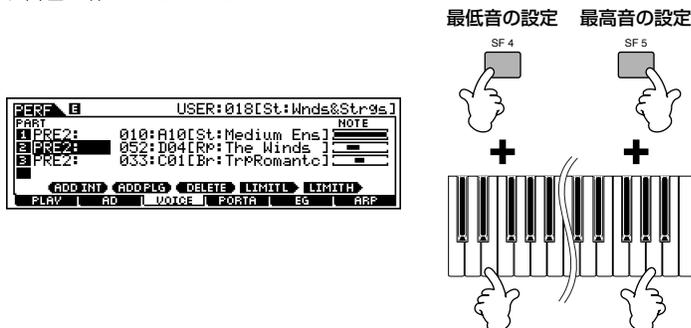
2 各パートにボイスを割り当てる

各パートにカーソルを移動し、ボイスバンクとボイスナンバーを選びます。ここで各パートにボイスを割り当てることによって、レイヤー音色を作ることができます。



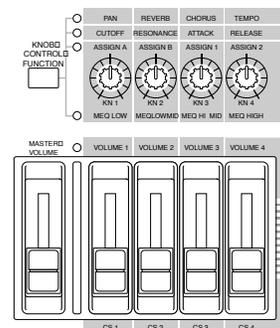
3 (必要に応じて)各パートの発音域を設定する

[SF4]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]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することができます。ここでパートに別々の発音域を割り当てることによって、スプリット音色を作ることができます。



4 (必要に応じて)パート間の音量を調節する

コントロールスライダーを使って、各パートの音量バランスを調節することができます。



エディットしたパフォーマンスをストア(保存)する

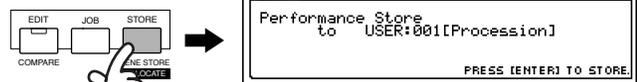
エディットしたパフォーマンスは、本体内のメモリーに128種類までストア(保存)することができます。

NOTE メモリー構成については63 ページをご参照ください。

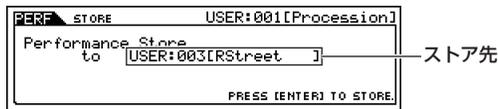
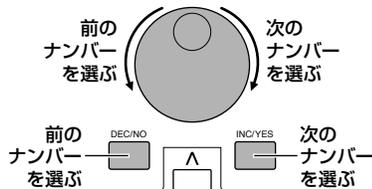
! ストアを実行すると、ストア先のパフォーマンスデータは失われてしまいます。大切なデータは、あらかじめメモリーカードや外部SCSI機器などに保存されることをおすすめします(97 ページ)。

1 パフォーマンスモードの状態ですトア]ボタンを押します。

パフォーマンスストアの画面が表示されます。

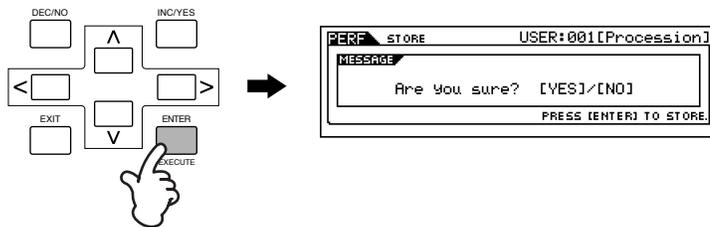


2 データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、ストア先のパフォーマンスナンバーを選びます。



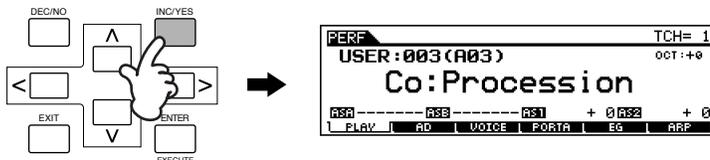
3 [ENTER]ボタンを押します。

実行確認の画面が表示されます。



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、実行前の表示に戻ります。



NOTE ストアを中止したい場合は[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。

! ストアの実行に時間がかかる場合は、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。

ポルタメント、EGやアルペジオ関連の簡単なエディットは、ボイスプレイモードの場合と同様、[F4]~[F6]画面で行なうことができます。

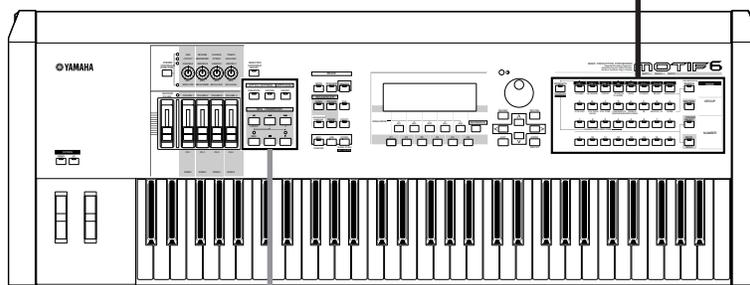
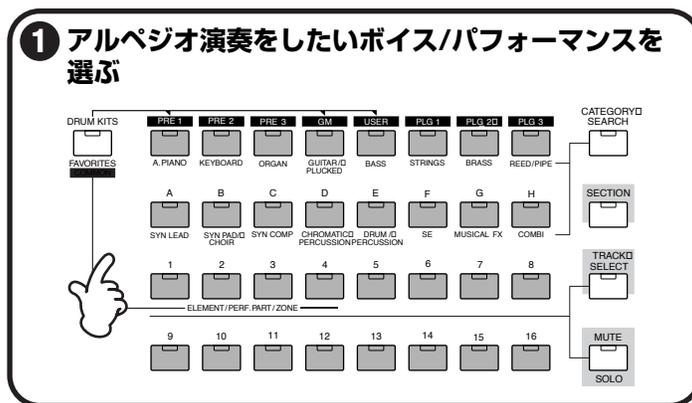
パフォーマンスに関するさらに詳細なエディットはパフォーマンスエディットモードで行ないます。

アルペジオ機能を使おう

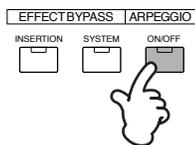
基礎知識55 ページ、リファレンス128、165 ページ

アルペジオ機能は、鍵盤演奏によってアルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。あらかじめ音色やフレーズに合わせて、ボイス/パフォーマンス/やソング/パターンミキシングごとに好きなアルペジオタイプやテンポを設定しておくことができます。

アルペジオ演奏



- 2 アルペジオ機能をオンにする**
ARPEGGIO [ON/OFF] ボタンを押します。



NOTE 現在選ばれているボイス/パフォーマンスで、アルペジオスイッチがあらかじめオン(機能が使用できる状態)に設定されている場合は、そのボイス/パフォーマンスを選んだ時点で[ON/OFF]ボタンのランプが点灯します。

NOTE [ON/OFF]ボタンの動作(機能のオン/オフ)は、ボイス/パフォーマンス/ミキシングのストア操作によってボイス/パフォーマンス単位でストアしておくことができます。

- 3 鍵盤を弾く**
鍵盤をおさえている間、現在のボイス/パフォーマンス/ミキシングに設定されているアルペジオタイプ、テンポ、ノートリミットなどの設定に従って、今弾いた音程を基にした自動演奏が行われます。鍵盤の別のポジションを弾くと、次に弾いた音程を基にしたフレーズに変化します。

NOTE ボイスモードでは、現在選ばれているボイスの音色でアルペジオ演奏が行われます。

NOTE パフォーマンスモード/ミキシングでは、パートスイッチがオンになっていて、さらに、そのパートのアルペジオスイッチがオンになっているパートのボイスの音色で、アルペジオ演奏が行われます。

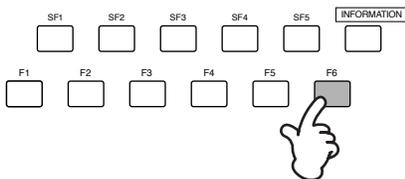
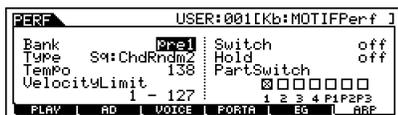
アルペジオタイプ、テンポ、リミットを変更する

さまざまなアルペジオタイプがプリセットされています。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジオの演奏スピード(テンポ)を自由に設定することができます。

アルペジオに関する基本的な設定は、それぞれボイス/パフォーマンス/ソング/パターンプレイモードの画面で行なうことができます。以下の設定例では、パフォーマンスプレイモードでの画面を使用します。

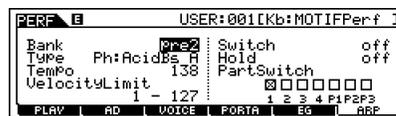
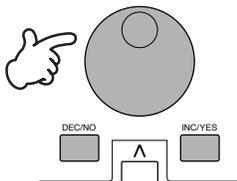
1 ARP(アルペジオ)画面を開く

パフォーマンスプレイモードで[F6]ボタンを押します。



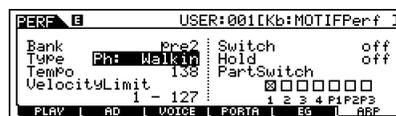
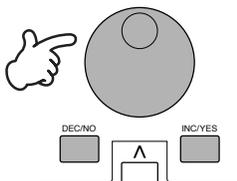
2 アルペジオバンクを選ぶ

アルペジオタイプは、pre1(プリセット1)、pre2(プリセット1)、user(ユーザー)の3つのバンクに収納されています。Bankのパラメーターにカーソルを合わせ、いずれかのバンクを選びます。



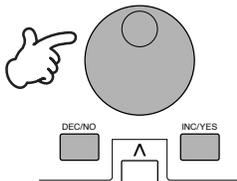
3 アルペジオタイプを選ぶ

アルペジオタイプは、4種類のカテゴリに分かれており、オーソドックスなものからコードバック、ベースライン、ドラムパターンに使えるようなものまで、さまざまなタイプが用意されています。Typeのパラメーターにカーソルを合わせ、いずれかのタイプを選びます。



4 テンポを設定する

Tempoのパラメーターにカーソルを合わせ、好きなテンポを設定します。ここで、設定したテンポでアルペジオ演奏が行なわれます。

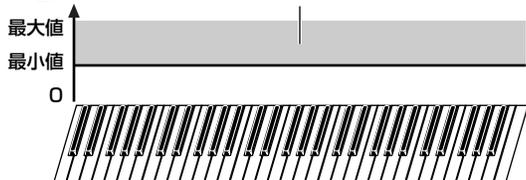


5 ベロシティリミットを設定する

VelLimitのパラメーター(最小値/最大値)にカーソルを合わせ、ベロシティ範囲の最小値と最大値をそれぞれ設定します。



このベロシティ範囲で鍵盤を押した場合に限り、アルペジオが再生されます。



6 パートスイッチを設定する

パートごとにアルペジオ機能をオン/オフすることができます。各パートのボックスにXマークを付けるとスイッチがオンになります。



7 アルペジオの設定を保存する

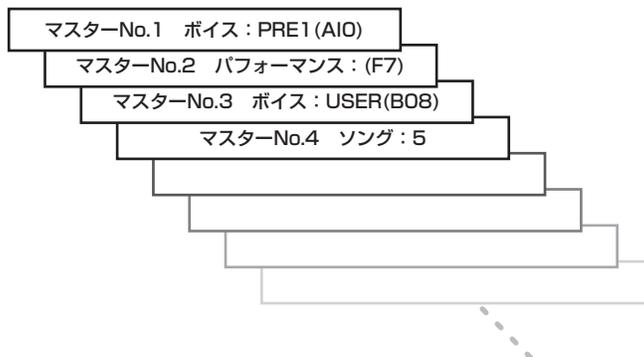
アルペジオの設定は、ボイス/パフォーマンス/ミキシングのストア操作によって、ボイス/パフォーマンス単位でストアしておくことができます。



マスターキーボードとして活用しよう

基礎知識56 ページ、リファレンス268 ページ

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うことができます。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することができます。



マスターの登録

マスターに登録したいモードやプログラムは、マスタープレイモードで設定します。

クイックスタートガイド

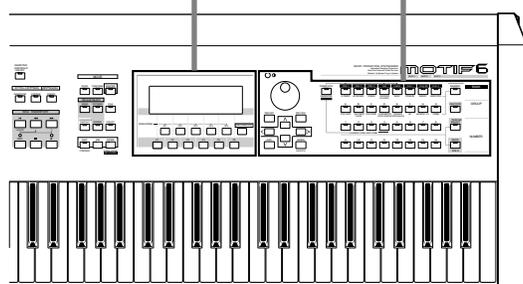
1 登録したいマスターナンバーを選ぶ
269ページ参照。

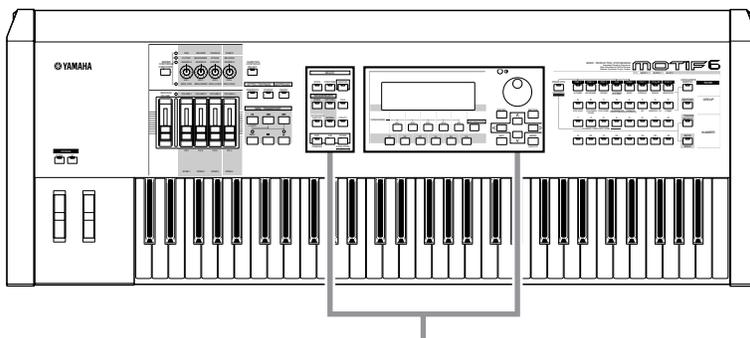
2 MEMORYページを開く
[F2]ボタンを押します。

3 登録したいモードを選ぶ

4 登録したいプログラムを選ぶ

5 名前を付ける
マスターエディットモードで、このマスターの名前を付けたり(75ページ)、コントロールノブやコントロールスライダーの機能を設定することができます(273ページ)。





6 マスターをストア(保存)する

マスターは、本体内のメモリーに128種類までストア(保存)することができます。

NOTE メモリー構成については63ページをご参照ください。

❗ 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てしまいます。大切なデータは、あらかじめメモリーカードや外部SCSI機器などに保存されることをおすすめします(97ページ)。

1 [STORE]ボタンを押します。



2 スストア先を選びます。



3 [ENTER]ボタンを押します。



4 ストアを実行します。



NOTE ストアを中止したい場合は[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。

❗ ストアの実行に時間がかかる場合は、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。

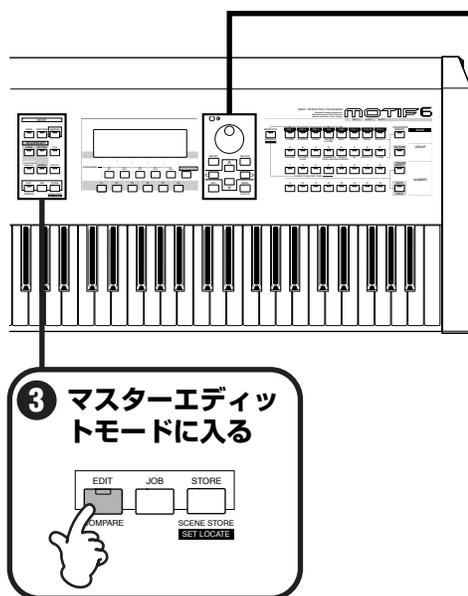
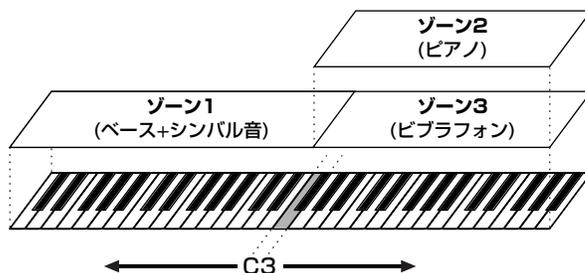
マスターキーボードセッティング

●外部音源を使ったレイヤー / スプリット設定

マスタープログラムとしてボイスやパフォーマンスを登録する場合、マスターキーボード機能として、4つのゾーンに関する設定を追加できます。ゾーンとは、鍵盤の発音域を個別に設定し、それぞれの領域に異なるMIDIチャンネルを割り当てることによって、(内部音源に対する複数パートのコントロールに加えて)外部MIDI機器に対して複数チャンネルのコントロールを可能とする機能です。例えば、外部MIDI音源を使って複数の音色をレイヤーして鳴らしたり、鍵盤の発音領域をある音程を境にして低音部、高音部に分けて鳴らすことができます。

下の例では3つのゾーンを使用します。C3の音程を境にして鍵盤を分け、B2以下の低音部の鍵盤では内部音源の「ベース+シンバル音」、C3以上の高音部の鍵盤では外部音源の「ピアノ」と「ビブラフォン」のレイヤーサウンドを鳴らすようなセッティングを作ってみましょう。ちょっとしたジャズアンサンブルを両手演奏だけで楽しめます。

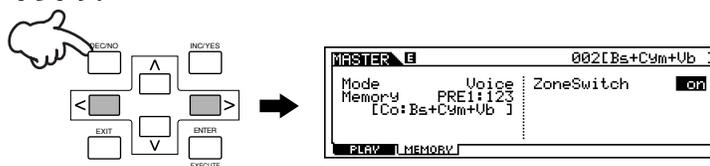
以下の手順ではマスタープログラムとしてボイスを登録する例を使用します。



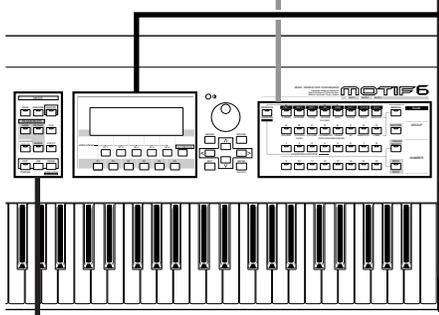
- 1 ボイスを選ぶ**
マスタープレイモードのMEMORYページで、「ベース+シンバル音」のボイス、PRE1:123(H11)を選びます。



- 2 ゾーン機能をオンにする**
ZoneSwitchのパラメーターをonに設定します。これでゾーン機能が有効になります。



4 ゾーンの設定画面を開く
いずれかのボタンを押します。



7 マスターをストア(保存)する
作ったゾーンの設定をマスターとしてストアします。マスターのストアについては、前述(94ページ)の「マスターの登録」の手順6をご参照ください。

5 TRANS画面を開く

- 1 ゾーン1のTGSwitchをonに設定し、それ以外のTGSwitchはoffに設定します。これはゾーン1の演奏データだけを内蔵音源へ出力するための設定です。
- 2 ゾーン2と3のMIDISwitchをonに設定し、それ以外のMIDISwitchはoffに設定します。これはゾーン2と3の演奏データを外部へMIDI出力するための設定です。
- 3 ゾーン1の送信チャンネルを1に設定し、ゾーン2と3の送信チャンネルを使用する外部音源の受信チャンネルに合わせて設定します。

MASTER	Zone1	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
TransCh	1	1	1	1	1
TGSwitch	on	off	off	off	off
MIDISwitch	off	on	on	off	off

6 NOTE画面を開く

- 1 ゾーン1のNoteLimitH(ノートリミットハイ：発音鍵域の最高音)をB2、NoteLimitL(ノートリミットロー：発音鍵域の最低音)をC-2に設定します。
- 2 ゾーン2と3のNoteLimitH(ノートリミットハイ：発音鍵域の最高音)をG8、NoteLimitL(ノートリミットロー：発音鍵域の最低音)をC3に設定します。

ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、それぞれのゾーンの音を鳴らすことができます。

MASTER	Zone3	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0	+0
TransPose	+0	+0	+0	+0	+0
NoteLimitH	B2	G8	G8	G8	G8
NoteLimitL	C-2	C3	C3	C3	C-2

クイックスタートガイド

●コントロール番号の設定

マスターエディットの中に、パネルのコントロールノブやスライダを使って、外部音源をコントロールするための設定があります。ゾーンごとに別々のコントロールチェンジ番号を設定することができます。上記の例では、すべてのゾーンのスライダのコントロールチェンジ番号を11(エクスペッション)に、ノブのコントロールチェンジ番号を10(パン)に設定しておけば、スライダ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ニング(音像定位)のバランスを調整することができます。設定はマスターエディットモードのKN/CS画面で行ないます。ここでの設定はマスタープレイモードで、ゾーンスイッチがオンの場合にのみ有効です。

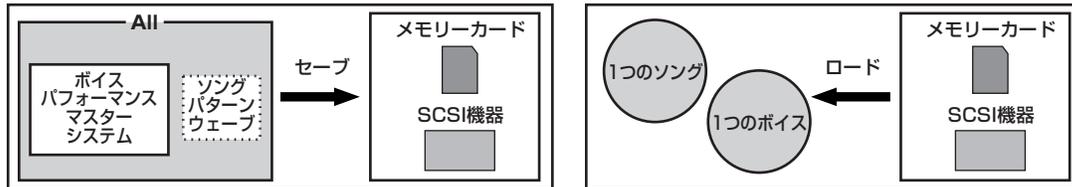
MASTER	Zone4	CtrlSlider=11[Express]		
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

データのセーブ(保存)/ロード(読み込み)

基礎知識63 ページ、リファレンス266 ページ

MOTIFの電源を切っても記憶されている情報は、ボイス、パフォーマンス、マスター、アルペジオ、システム(ユーティリティモードでの設定パラメーター)に限られます。その他のデータ(例えば、サンプリングしたウェーブやソング/パターンなど)は消えてしまいますので、メモリーカードや外部SCSI機器にセーブ(保存)しておく必要があります。

MOTIFで設定したデータは、さまざまなファイルタイプ別に(情報の種類別に)セーブすることができますが、allを選んでおくと、MOTIF上にあるすべての情報を一度に記憶させることができます。このファイルからロードする際に、好きなファイルタイプのデータだけを(例えば、1つのボイスとか1つのソングとかを)個別にロードすることができるので、まずはこのタイプを選択してセーブしておく、安心です。



NOTE あらかじめ、メモリーカード(290 ページ)のセットや外部SCSI機器(291 ページ)の接続を済ませておいてください。

データのセーブ

NOTE あたらしいメモリーカードや外部SCSI機器をMOTIF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。フォーマットについては265 ページをご参照ください。

1 ファイルモードに入る
[FILE]ボタンを押します。

2 CONFIG画面を開く

3 セーブ先のデバイスを選ぶ
CURRENTページを開き、データのセーブ先のデバイス(メモリーカードまたはSCSI機器)を選びます。

4 SAVE画面を開く

7 [ENTER]ボタンを押す

5 セーブしたいファイルタイプを選ぶ
ここでは「All」を選びましょう。

NOTE MOTIFが扱えるファイルタイプについて詳しくは、262ページをご参照ください。

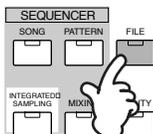
6 セーブ先のディレクトリ(フォルダ)を選ぶ

NOTE [F4]ボタンを押すとフォルダ名の設定ができ、[F6]ボタンを押すと、新しいディレクトリが作成されます。

8 [INC/YES]ボタンを押す

データのロード

1 ファイルモードに入る
[FILE]ボタンを押します。



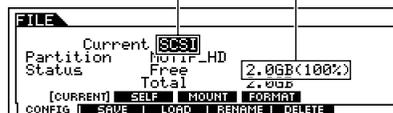
2 CONFIG画面を開く



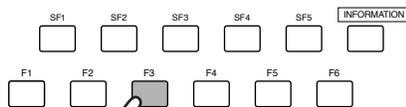
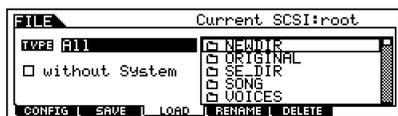
3 読み込みたいデータが入っているデバイスを選ぶ

CURRENTページを開き、読み込みたいデータが入っているデバイス(メモリーカードまたはSCSI機器)を選びます。

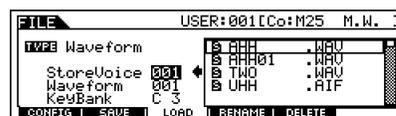
デバイス 空き容量



4 LOAD画面を開く



7 ロード先の(MOTIF上の)ユーザーメモリーを選ぶ



5 ロードしたいファイルタイプを選ぶ

ここでは「Voice」を選びましょう。



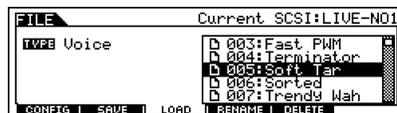
NOTE MOTIFが扱えるファイルタイプについて詳しくは、263ページをご参照ください。

6 ロードしたいファイルを選ぶ

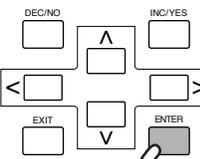
ファイル選択後、[ENTER]ボタンを押します。



↓ [ENTER]ボタン



8 [ENTER]ボタンを押す



! ロード先のユーザーメモリーに何らかのデータが存在する場合、ロードを実行するとそれらのデータはすべて失われてしまうので、ご注意ください。

サンプリングからソングまで

ここからは、MOTIFのシーケンサー (パターン/ソング)を音楽制作ツールとして活用する方法の例をご紹介します。MOTIFの特長でもある、サンプリングで取り込んだフレーズをパターンやソングに手軽に利用できる機能を活かして、MIDIデータとサンプルデータが混在した音楽制作の手順をご紹介します。おおまかな操作手順は次の通りです。

■ リズムトラックを作る

- 1.リズムフレーズをサンプリングする
- 2.ベース音などをMIDI録音する
- 3.パッチ機能でサンプリングのリズムフレーズを補強する
- 4.グループ機能でリズムのノリを調節する
- 5.パターンミキシング
- 6.パターンチェーンで曲のリズム進行を作成する

■ ソングを作る

- 7.パターンチェーンデータをソングへコピーする
- 8.メロディ楽器や伴奏楽器をMIDI録音する
- 9.バックコーラスやSEをサンプリングする
- 10.ソングシーン機能を使ってミュートなどのしかけを作る
- 11.ソングミキシングでトラック間の音量バランスなどを整える(設定をテンプレートとしてストア)
- 12.ソングデータのセーブ/外部PCへの出力

1. パターントラックへサンプリングする

オーディオCDから好きなリズムフレーズを、パターントラックにサンプリングします。

NOTE あらかじめCDプレーヤーなどの外部オーディオ機器のOUTPUT端子と本体のADインプット端子を正しく接続しておいてください(23 ページ)。

クイックスタートガイド

1 パターンモードに入る

2 PLAY画面を開く

3 スタイルナンバー/セクションを選ぶ
作成の対象となる空のパターンナンバー/セクションを選びます。

■ナンバーの選択

前のナンバーを選ぶ (DEC/NO) / 次のナンバーを選ぶ (INC/YES)

■セクションの選択

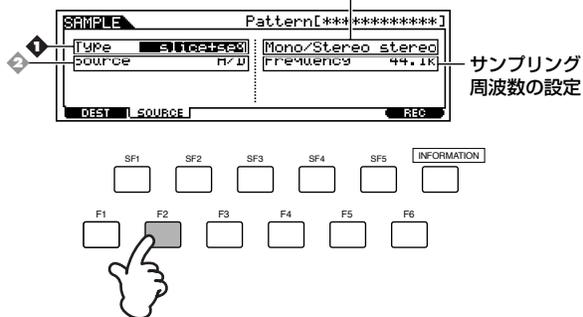
4 サンプリングレコードモードに入る

5 DEST画面を開く

6 サンプリング先のトラックを選ぶ
ここではトラック3を選びます。

7 SOURCE画面を開く

モノラル録音/ステレオ録音の指定

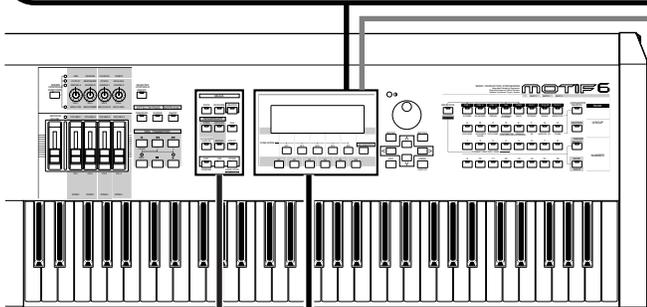


1 サンプリングの方式を選ぶ

後でテンポや小節数を調節できるので、ここではslice+seqを選びます。slice+seqの方式では、取り込んだフレーズを分割し、それぞれをノートに割り当て、各ノートデータを自動生成することができます。

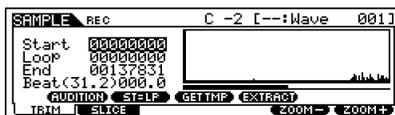
2 サンプリング元を選ぶ

A/D INPUT端子に接続したCDプレーヤーからの入力音をサンプリング元とするので、A/Dを選びます。



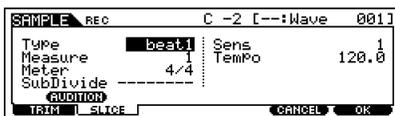
11 スライスに関する設定をする

サンプリングの方式としてslice+seqを選んであるので、サンプリング直後にこの画面が表示されます。必要に応じて、フレーズの再生開始/ループ/終了ポイントの設定やスライスに関するさまざまな設定が行なえます(237ページ)。

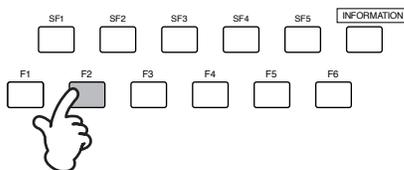


12 スライスを実行する

[F2]ボタンを押してSLICE画面を開き、TypeやSensを設定して[ENTER]ボタンを押します(238ページ)。スライスの結果を試聴し、問題がなければ[F6]ボタンを押します。ここでの操作により、スライスされたそれぞれのサンプルを発音するためのMIDIノートデータが自動的に作られます。取り込んだリズムフレーズのテンポ調節が可能となります。

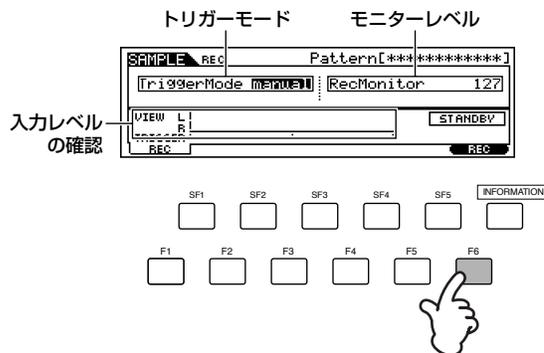


[ENTER] ボタン



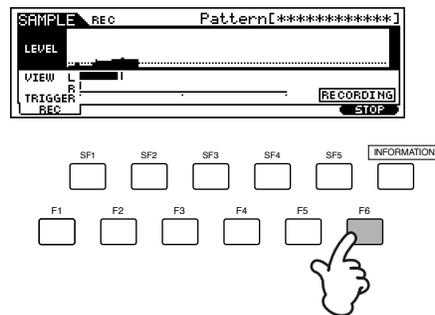
8 サンプリングスタンバイの状態にする

ここで、サンプリング開始のきっかけとなるトリガーモードを指定します。この例では、好きなタイミングでサンプリングを開始させることができるよう、manualを選びます。また、CDプレーヤーを再生させて、一度サンプリングするフレーズの入カレベルを確認します。入カレベルはリアパネルのゲインノブで調節します。



9 サンプリングをスタートする

[F6]ボタンを押すとサンプリングがスタートします。CDプレーヤーを再生させ、サンプリングしたいフレーズを鳴らします。

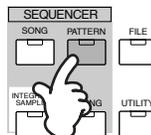


10 サンプリングをストップする

[F6]ボタンを押してサンプリングを終了します。

13 パターンプレイモードに戻る

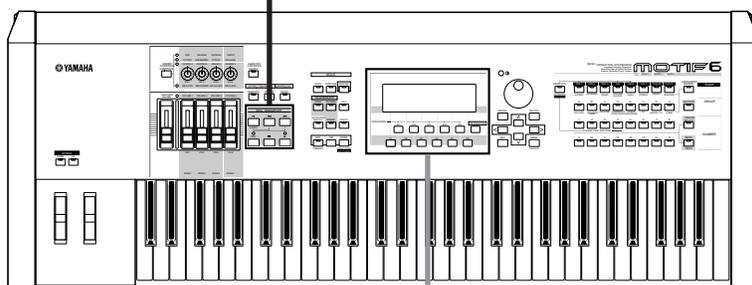
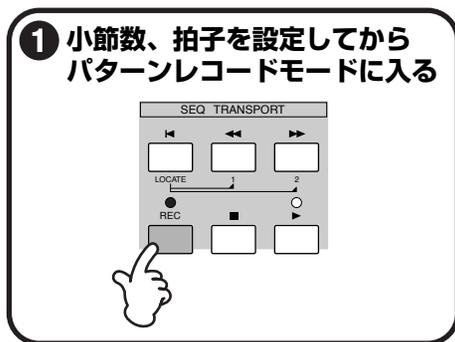
パターンを再生させて、録音先のトラックにサンプリングのフレーズが割り当てられていることを確認します。



2. パターントラックへMIDI データを録音する

基礎知識53 ページ、リファレンス221 ページ

今サンプリングしたリズムフレーズに合わせて、ベースのフレーズなどをMIDI録音します。クリックに合わせて鍵盤演奏しながらリアルタイムで録音していく方法と、音符を1つずつ入力していくステップ録音の方法があります。



2 録音方法を選ぶ

PATTERN	REC	01	[*****]												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Type	overdub														
Loop	on	4/4	120.0												
Quantize	off	Meas	001:01												
SETUP	VOICE	ARP	ARP												
			CLICK												

リブレース:
既存のデータを
上書きしながら
のリアルタイム
録音

オーバーダブ:
既存のデータを
消さずに、新し
いデータを重ね
てリアルタイム
録音

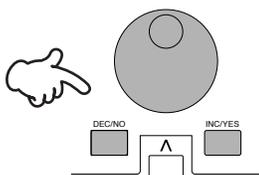
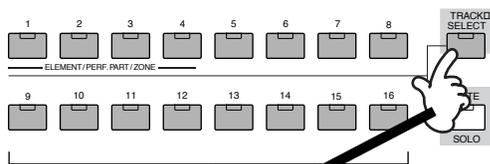
ステップ:
データを1つず
つ正確に入力し
ていく方法

103ページの手順③へ

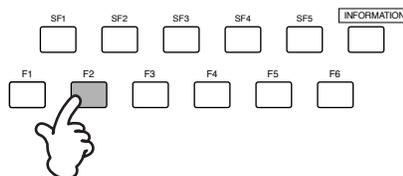
104ページの手順③へ

●リアルタイム録音(リプレース/オーバーダブを選んだ場合)

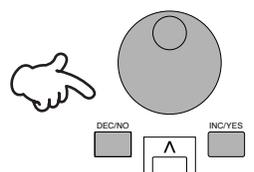
3 録音先のトラック、テンポなどを設定する



4 VOICE画面を開く



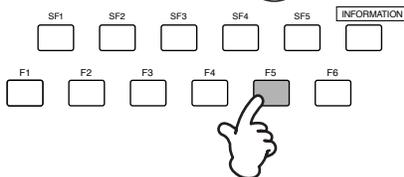
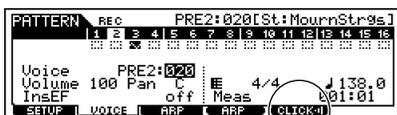
5 録音トラックで使うボイスを選ぶ



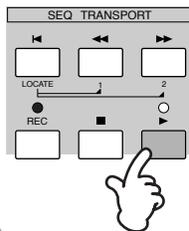
6 必要に応じてアルペジオに関する設定を行なう

アルペジオの演奏を録音することもできます。アルペジオに関する設定はARP画面で行ないます(223ページ)。

7 クリックをオンにする



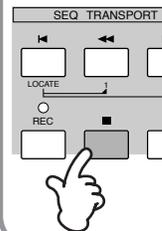
8 録音をスタートする



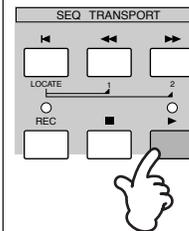
9 演奏する



10 録音をストップする

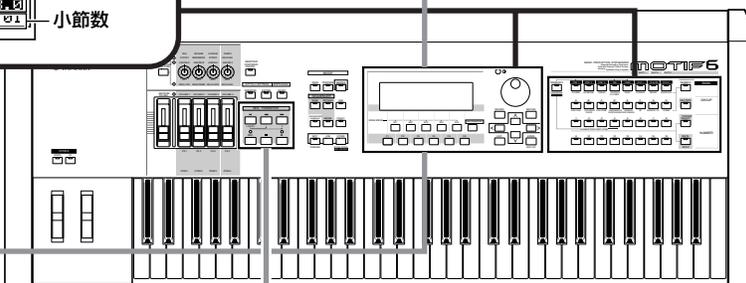


11 再生する



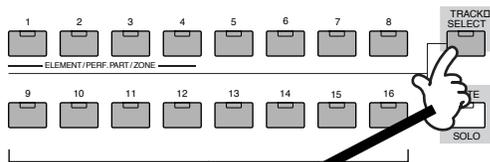
12 別のトラックへ録音する

他の録音トラックを選び、録音します。必要に応じて上記の手順3~11を繰り返します。

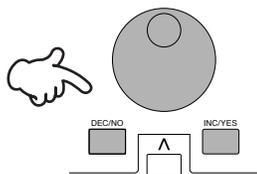


●ステップ録音(ステップを選んだ場合)

3 録音先のトラック、録音するMIDIイベントの種類、テンポなどを設定する



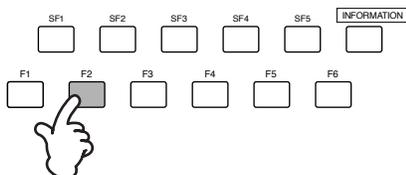
録音トラック



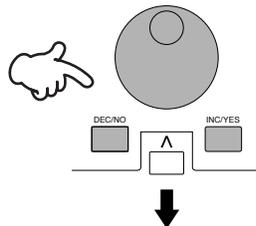
拍子 テンポ



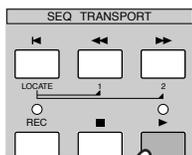
4 VOICE画面を開く



5 録音トラックで使うボイスを選ぶ



6 録音をスタートする



ここでの説明は、イベントの種類がnote(音符)であることを前提としています。

- 1 Pointerにカーソルを合わせて最初の入力位置を選ぶ
- 2 入力する音符の種類、長さ、ベロシティ値を設定する
- 3 該当する音の鍵盤を押す
ステップタイム分だけポインター(入力位置)が進みます。
- 4 上記の手順1~3を繰り返して、次々と必要な音符を入力します。



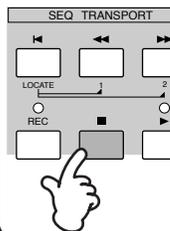
バックデリート: 1つ前の入力位置の音符を削除します。

デリート: 入力位置にある音符を削除します。

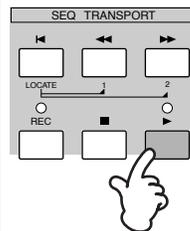
タイ: ステップタイム分だけ前の音符に繋げて入力します。

休符入力: ステップタイム分だけ入力位置が進みます。

7 録音をストップする



8 再生する



9 別のトラックへ録音する

他の録音トラックを選び、録音します。必要に応じて上記の手順3~8を繰り返します。

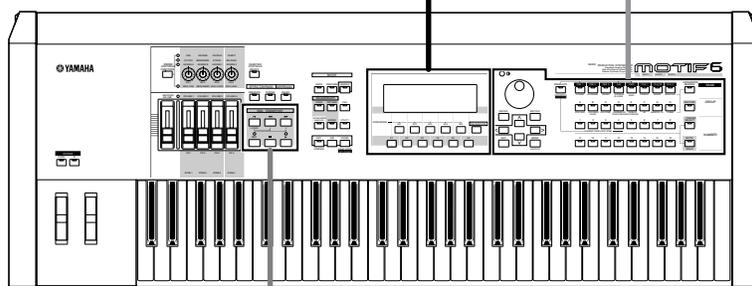
3. パターントラックへプリセットフレーズを割り当てる(パッチ)

基礎知識52 ページ、リファレンス219 ページ

MOTIFには、パターン内の各トラックにフレーズ(演奏データ)を割り当てるだけで簡単にリズムパターンを作ることができるパッチ機能があります。

1 PATCH画面を開く

2 トラックを選ぶ



3 フレーズバンク/ナンバーを選ぶ

まず、カーソルをバンク表示に合わせて、pre(プリセット)バンクまたはuser(ユーザー)バンクを選びます。

続けて、カーソルをナンバー表示に移動し、ナンバーを指定します。

ここで選べるユーザーバンクは、現在選ばれているパターンで録音されたフレーズに限ります。他のパターンで録音されたフレーズを割り当てたい場合は、フレーズデータのコピー機能を使います(228ページ)。

4 再生する

5 他のトラック/フレーズを選ぶ

必要に応じて他のトラックを選び、フレーズを割り当てます。

クイックスタートガイド

4. グループ機能でリズムのノリを調節する

グループ機能を使うと、トラックごとにデータの位置やゲートタイムなどを調節してグループ感(リズムのノリ)を変えることができます。「Slice+seq」でサンプリングしたサンプルトラックに対してもグループをかけることができます。

クイックスタートガイド

1 GROOVE画面を開く

2 トラックを選ぶ

3 パラメーターを変更する

変更したいパラメーターとグリッドにカーソルを合わせ、値を調節します。録音されたオリジナルのMIDIデータやサンプルには影響を与えず、すべての値はグリッド単位でのオフセット値として設定されます。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFFST	▲															
CLOCK SFT	▲															
GATE OFFST	▲															
VELO OFFST	▲															

マイナス 0 プラス
 MIDIノートオフセット ▲ ▼
 クロックオフセット ▲ ▼
 ゲートオフセット ▲ ▼
 ベロシティオフセット ▲ ▼

4 再生する

5 他のトラックを選ぶ

必要に応じて他のトラックを選び、値を変更します。

今までの操作(1.サンプリング~5.パターンミキシング)を繰り返して、今度はパターン1のセクションBを作ります。パターン1のセクションAの各トラックのデータをセクションBにコピーし、修正/変更することによって別のセクションを作る方法もあります。このようにして、必要なパターン/セクションを完成させます。

5. パターンミキシング

リファレンス232 ページ

パターンミキシング機能を使って、今まで録音してきた各トラック(パート)の音量バランスやエフェクトに関する設定を調節し、スタイルを完成させます。

1 **パターンミキシングモードに入る**
パターンプレイモードの状態
[MIXING]ボタンを押します。

2 **設定したい機能の画面を選ぶ**

3 **パートを選ぶ**

6 **ミキシングの設定内容をストアする**

- 1 →
- 2 →
- 3 →

4 **値を変える**

7 **パターンプレイモードに戻る**

5 上記の手順2~4を繰り返して、必要な機能を設定します。

NOTE パターンミキシング設定はスタイルごとに1種類できます。(セクションごとではありません。)

6. パターンチェーン演奏を録音する

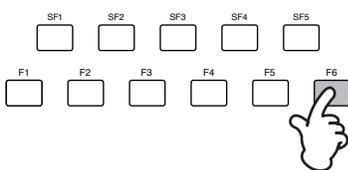
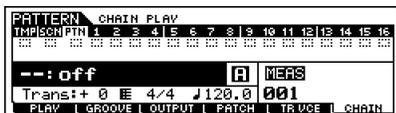
基礎知識54 ページ、リファレンス219 ページ

でき上がったパターン / セクションを実際に再生させて、切り替えながら曲のリズム進行を録音します。このように複数のパターン / セクションをつなげて連続で再生させられるようにしたものをパターンチェーンと呼びます。パターンチェーンは、この後ソングのリズムトラックとして利用することができます。

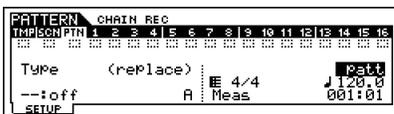
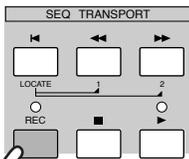
NOTE パターンチェーンの概念やトラック構成については54 ページをご参照ください。

1 パターンチェーンプレイモードに入る

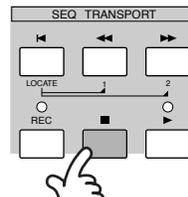
パターンモードで[F6]ボタンを押します。



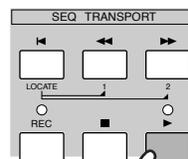
2 パターンチェーンレコードモードに入る



5 録音をストップする



6 再生する

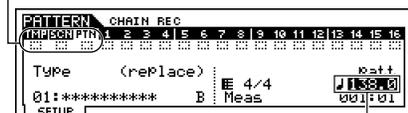


NOTE パターンチェーンエディットモードで、録音したデータを細かく編集することができます。

3 録音先のトラック、テンポなどを設定する

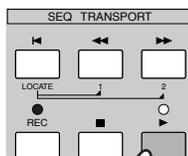
ここでは、録音トラックにpatt(パターン)を選んでセクションの切り替え情報を録音します。

パターンチェーントラック

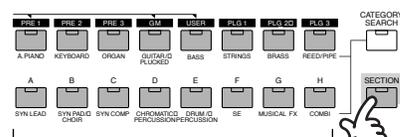


テンポ

4 録音をスタートする



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。

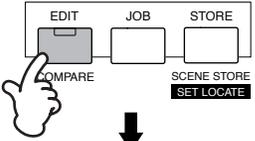


7. パターンチェーンデータをソングへコピーする

リファレンス221 ページ

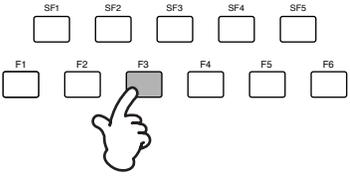
でき上がったパターンチェーンを、ソングのトラックにコピーすることによって、ソングのリズムトラックとして利用します。

1 パターンチェーンエディットモードに入る
パターンチェーンプレイモードの状態
で、[EDIT]ボタンを押します。

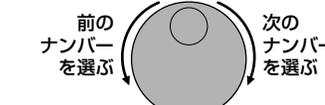


PATTERN	CHAIN EDIT	Style	PatternTrack
001	4/4	U01	*****
002	4/4	U03	*****
003	4/4	U04	*****
004	4/4	U03	*****
005	4/4	U07	*****

2 SONG画面を開く

3 コピー先のソングナンバーを選ぶ

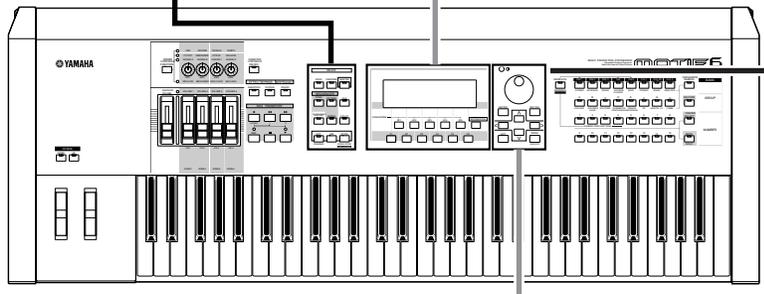



前のソングナンバーを選ぶ

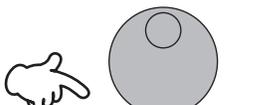
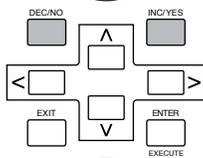
次のソングナンバーを選ぶ

前のソングナンバーを選ぶ

次のソングナンバーを選ぶ



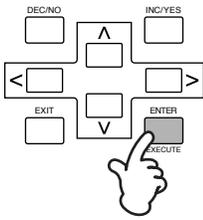
4 コピーの開始小節を指定する

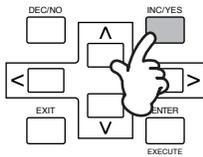
前のソングナンバーを選ぶ

次のソングナンバーを選ぶ

5 [ENTER]ボタンを押す



6 [INC/YES]ボタンを押す



NOTE 実行を中止する場合は [DEC/NO]ボタンを押します。

Convert to Song
Song 001
Meas 001
PRESS [ENTER] TO CONVERT.

コピーの開始小節

MESSAGE
Can't undo sample voice.Ok?
[YES]/[NO]
PRESS [ENTER] TO CONVERT.

8.ソングトラックへMIDI データを録音する

基礎知識51 ページ、リファレンス183 ページ

これから先はソングモードに移って作業をします。ギターのコードバック、ピアノやオルガンのソロパートなど、リズムパート以外のトラックをMIDI録音します。先ほどコピーして作ったリズムトラックの再生に合わせて演奏しながら、リアルタイムで録音していく方法と、音符を1つずつ入力していくステップ録音の方法があります。

クイックスタートガイド

1 ソングモードに入る

2 PLAY画面を開く

3 ソングナンバーを選ぶ
録音の対象となるソングナンバーを選びます。先ほどパターンチェーンをコピーしたソングを選びます。

ナンバーの選択

A B C D E F G H
SYN LEAD SYN PAD/CHOIR SYN COMP CHROMATIC DRUM PERCUSSION
SE MUSICAL FX COMBI

1 2 3 4 5 6 7 8
ELEMENT/PERF PART/ZONE

9 10 11 12 13 14 15 16

4 ソングレコードモードに入る

5 録音方法を選ぶ

リブレース: 既存のデータを上書きしながらのリアルタイム録音

オーバーダブ: 既存のデータを消さずに、新しいデータを重ねてリアルタイム録音

パンチ: 指定した小節から小節までをリアルタイム録音

ステップ: データを1つずつ正確に入力していく方法

111ページの手順6へ

112ページの手順6へ

●リアルタイム録音(リプレース/オーバーダブ/パンチを選んだ場合)

6 録音先のトラック、テンポなどを設定する

または

1~16

scene(シーン)
tempo(テンポ)

7 VOICE画面を開く

8 録音トラックで使うボイスを選ぶ

バンク ナンバー

9 必要に応じてアルペジオに関する設定を行なう

アルペジオの演奏を録音することもできます。
アルペジオに関する設定はARP画面で行ないます(189ページ)。

10 (必要に応じて)クリックをオンにする

11 録音をスタートする

プレイボタンを押すと、カウントに続けて録音が始まります。

12 演奏する

リズムトラックの再生に合わせて鍵盤演奏します。

15 別のトラックへ録音する

他の録音トラックを選び、録音します。必要に応じて上記の手順6~14を繰り返します。

13 録音をストップする

14 再生する

クイックスタートガイド

●ステップ録音(ステップを選んだ場合)

クイックスタートガイド

6 録音先のトラック、録音するMIDIイベントの種類、テンポなどを設定する

tempo(テンポ) → 021
MIDIイベント → note
録音トラック → RecTrack
テンポ → 4/4

7 VOICE画面を開く

8 録音トラックで使うボイスを選ぶ

バンク ナンバー → RE2:017

NOTE その他、録音トラックのパン、エフェクトの設定も行なえます。

9 録音をスタートする

ここでの説明は、イベントの種類がnote(音符)であることを前提にしています。

- 1 Pointerにカーソルを合わせて最初の入力位置を選ぶ(185ページ)
- 2 入力する音符の種類、長さ、ベロシティ値を設定する(185ページ)
- 3 該当する音の鍵盤を押す
ステップタイム分だけポインター(入力位置)が進みます。
- 4 上記の手順1~3を繰り返して、次々と必要な音符を入力します。

- バックデリート: 1つ前の入力位置の音符を削除します。
- デリート: 入力位置にある音符を削除します。
- タイ: ステップタイム分だけ前の音符に繋げて入力します。
- 休符入力: ステップタイム分だけ入力位置が進みます。

10 録音をストップする

11 再生する

12 別のトラックへ録音する

他の録音トラックを選び、録音します。必要に応じて上記の手順6~12を繰り返します。

9.ソングトラックへサンプリングをする

基礎知識54 ページ、リファレンス234 ページ

次は、スポットで挿入したいSE(サウンドエフェクト)やバックコーラスなどをサンプリングします。先ほどのパターンモードでのリズムフレーズのサンプリングとは異なり、今回はテンポ調節が必要のない短いサウンドやサンプリングの時点でテンポに合わせて歌うなど、取り込み後のスライス作業などが必要のないサンプリングを行なってみましょう。

NOTE あらかじめマイク/外部オーディオ機器などのアウトプットを本体リアパネルのA/D INPUT端子に接続しておいてください(23 ページ)。

1 サンプリング開始小節を指定する

ソングプレイモードのPLAY画面でサンプリング開始小節を指定します。

2 サンプリングレコードモードに入る

3 DEST画面を開く

4 サンプリング先のトラックを選ぶ

トラックを選択するか、または

5 SOURCE画面を開く

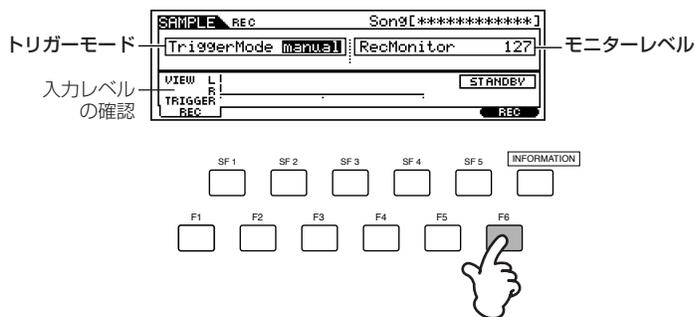
モノラル録音/ステレオ録音の指定

◆ **サンプリングの方式を選ぶ**
曲のテンポ調節が必要ないので、ここではsample+noteを選びます。

◆ **サンプリング元を選ぶ**
A/D INPUT端子に接続したマイクやオーディオ機器からの入力音をサンプリング元とするので、A/Dを選びます。

クイックスタートガイド

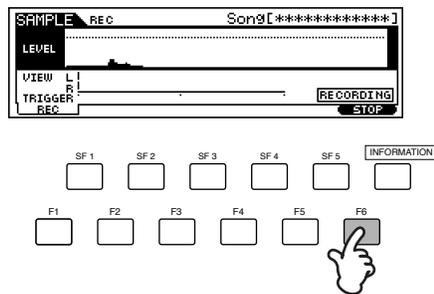
6 サンプリングスタンバイの状態にする



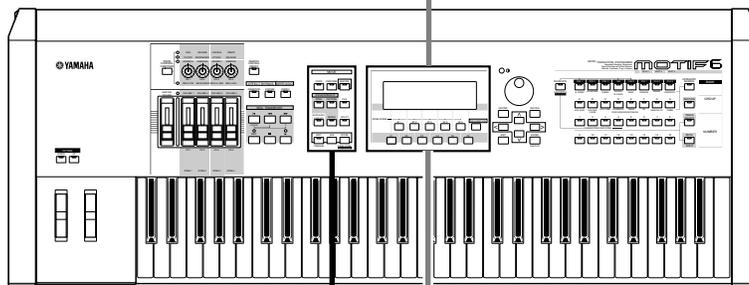
ここで、サンプリング開始のきっかけとなるトリガーモードを指定します。この例では、好きなタイミングでサンプリングを開始させることができるよう、manualを選びます。また、マイクやオーディオ機器からの音を実際に入力して、一度サンプリングするフレーズの入力レベルを確認します。入力レベルはリアパネルのゲインノブで調節します。

7 サンプリングをスタートする

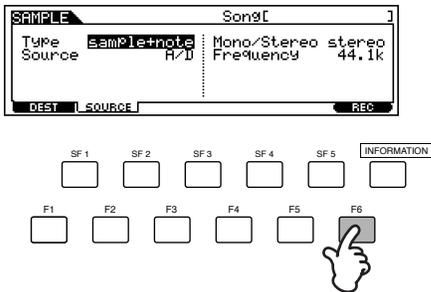
[F6]ボタンを押すとサンプリングがスタートします。マイクから歌ったり、オーディオ機器を再生させ、サンプリングしたい音を鳴らします。



クイックスタートガイド

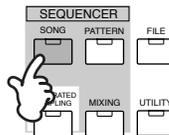


8 サンプリングをストップする



9 ソングプレイモードに戻る

ソングを再生させて、録音先のトラックにサンプリングのフレーズが割り当てられていることを確認します。



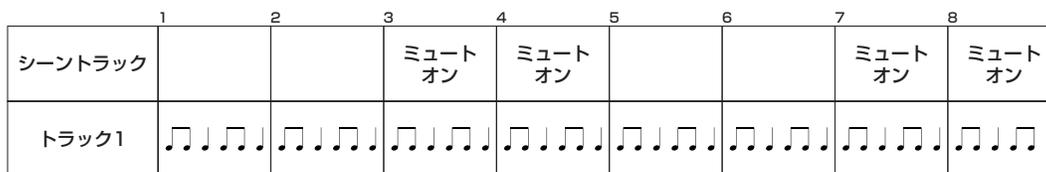
10 別の音をサンプリングする

上記の手順1~9を繰り返して、その他のポジション/トラックに必要なサンプリングを行います。

10.ソングトラックミュートやシーン機能を活用する

リファレンス180、181 ページ

ソングトラックのミュートのオン/オフの動作は、MIDI録音と同じように、シーントラックに対してリアルタイム録音することができます。例えば、ソングのあるトラックにリズムフレーズをサンプリングしてトラックループ機能(182 ページ)をオンしておきます。このサンプルループのトラックに対するミュートオン/オフの動作を録音することによって、好きな小節でリズムフレーズを出し入れすることができます。前述のMIDI録音(103 ページ)の手順3.でsceneトラックを指定して録音をスタートし、実際に好きなタイミングでトラックボタンを押して、リアルタイム録音していきます。リミックス系の音楽作成時に有効です。

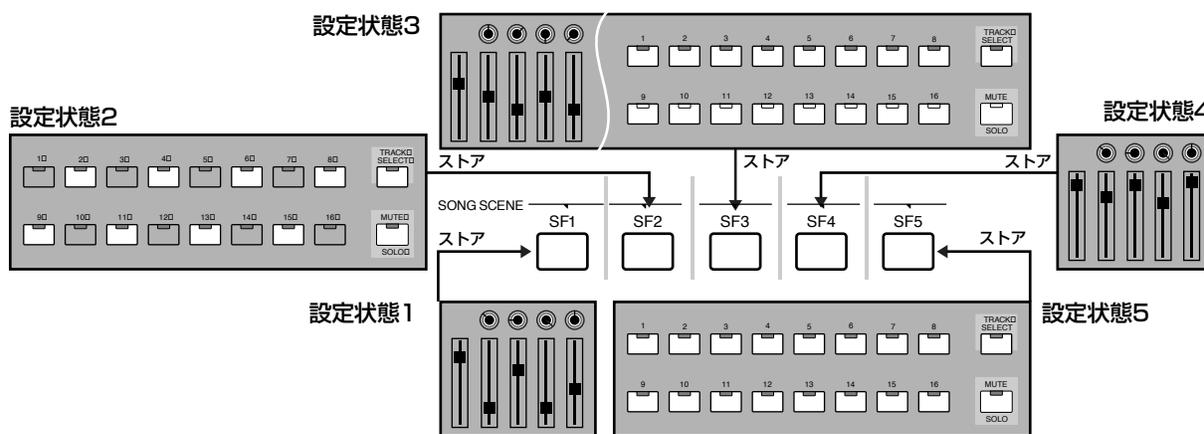


実際の演奏



また、MOTIFにはトラックのミュートオン/オフの動作に加えて、コントロールノブやスライダーなどによるパンやボリュームの設定状態をそのまま記憶しておき、いつでもワンタッチで呼び出すことができるソングシーン機能があります。

ソングごとに[Sf1]~[Sf5]ボタンに対して、最大5種類ずつ(シーン1~5)のシーンをストアしておくことができます。ストアしたシーンは、それぞれ[Sf1]~[Sf5]ボタンを押して呼び出せるだけでなく、ソングのシーントラックに対して録音することもできますから、ソング再生時に自動的にシーンの設定状態が切り替わるようなデータ作りも行なえます。

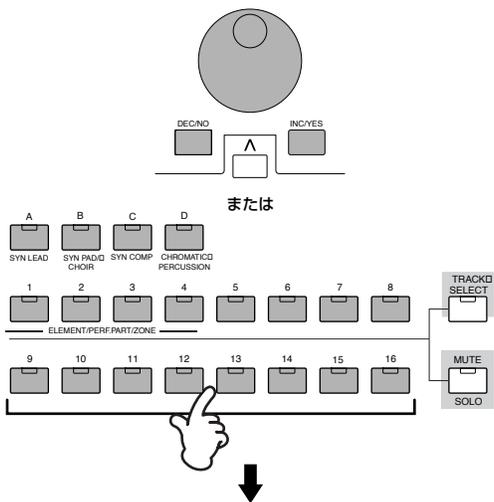


クイックスタートガイド

ソングシーン機能は、ソングプレイモードのPLAY画面とソングレコードモードのSETUP画面で使用することができます。以下の手順ではソングプレイモードのPLAY画面での操作例を使用します。

1 ソングシーンを使用したいソングを選ぶ

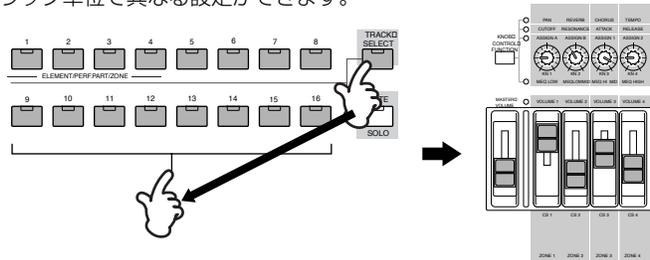
ソングプレイモードのPLAY画面でソングナンバーを選びます。



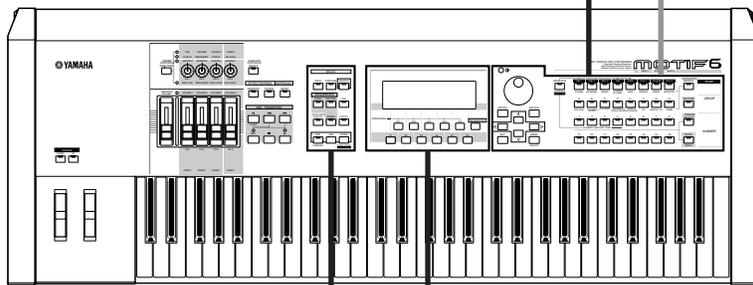
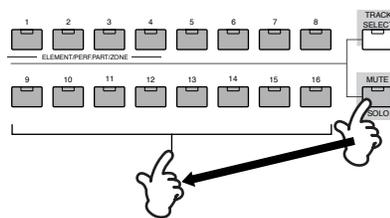
2 設定状態を作る

ソングを再生させながら、コントロールノブやコントロールスライダー、ミュート/ソロ機能を使ってさまざまな状態を作ります。

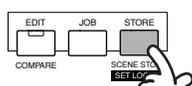
● 設定の対象となるソングトラックを選び、コントロールノブやコントロールスライダーでパンやボリュームを調節し、好きな状態(音色)を作ります。トラック単位で異なる設定ができます。



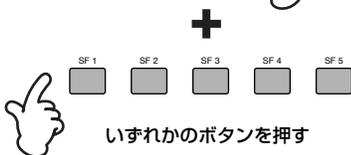
● 複数トラックをミュートした状態を作っておけば、ワンタッチで複数トラックをミュートさせることができます。



3 シーンをストアする



押しながら

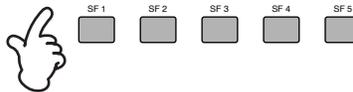


いずれかのボタンを押す

4 別のシーンをストアする

必要に応じて他の設定状態を作り、別の[Sf1]~[Sf5]ボタンにストアします。

ストアしてあるソングシーンは、[Sf1]~[Sf5]ボタンをそれぞれ押すだけで簡単に呼び出すことができます。



5 ソングデータを保存する

メモリーカードやSCSI 機器へソングデータを保存します(97ページ)。

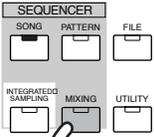
ソングシーンを呼び出した時点では、コントロールノブやコントロールスライダーがたとえどのような位置に動かされていても、(各ノブの物理的な位置に関わらず)、内部的にはソングシーンとしてストアされた時の各ノブの位置の値が有効になります。

11.ソングミキシングをして、設定をテンプレートとしてストアする

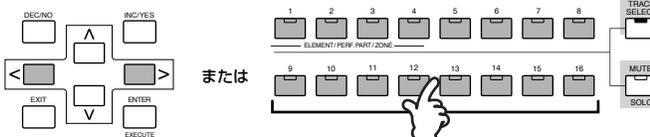
リファレンス205 ページ

最後に、ソングミキシング機能を使って、各トラック(パート)の音量バランスやエフェクトに関する設定を調節することができます。また、作ったミキシングの設定はテンプレートとして最大16種類までストアすることができますので、同じようなトラック構成のソングを作成する時は、必要なテンプレートを読み込んで利用すると便利です。

1 ソングミキシングモードに入る

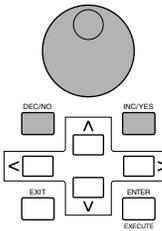


3 パートを選ぶ

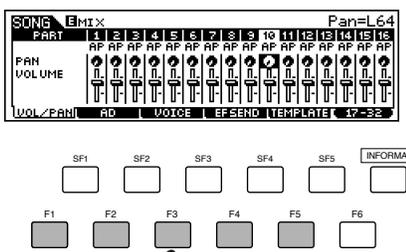


NOTE プラグインボード装着時には、[F6]ボタンを使って、マルチプラグインパート(パート17~32)画面やシングルプラグインパート(PLG1~3)画面に切り替えて設定することができます。

4 値を変える



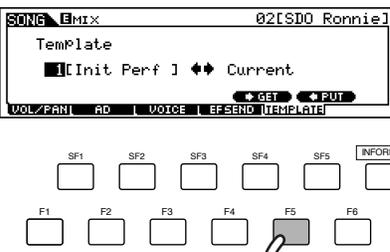
2 設定したい機能の画面を選ぶ



5 上記の手順2~4を繰り返して、必要な機能を設定します。

NOTE ソングミキシングエディットモードでは、さらに細かくミキシングを行なうことができます。

6 TEMPLATE画面を開く



7 テンプレートのストア先を選ぶ

カーソルをテンプレートナンバーに合わせて、ストア先のナンバーを選びます。



テンプレートナンバー

8 テンプレートの名前を付ける

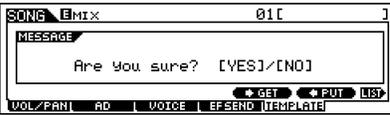
カーソルをテンプレート名に合わせて、ストア先のテンプレート名を付けます。



テンプレート名

NOTE ネーミングについては75ページをご参照ください。

9 ストアする



NOTE ストアしたテンプレートは、いつでもこのTEMPLATE画面から現在選ばれているソングに対して割り当てることができます。

クイックスタートガイド

12. でき上がったソングデータをセーブする

リファレンス262 ページ

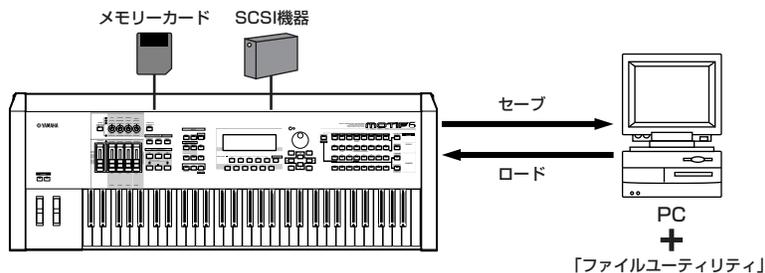
でき上がったソングは、ファイルモード(261 ページ)でメモリーカードや外部SCSI機器に保存します。

また、付属のアプリケーションソフト「ファイルユーティリティ」を使って、メモリーカードやSCSI機器に保存されたソングデータをコンピュータに保存したり、コンピュータに保存してあるMIDIファイルをメモリーカードやSCSI機器に送信したりすることができます。例えば、ソロボーカルなどの長いオーディオデータを付けたい場合は、外部コンピュータのシーケンスソフトのオーディオトラックを利用することもあるでしょう。このようにMOTIFでのソング制作作業を外部コンピュータなどのシステムに移したい場合は、一度ソングをSMF(スタンダードMIDI形式)のファイルタイプを指定して、メモリーカードや外部SCSI機器にセーブします。

それから付属のアプリケーションソフト「ファイルユーティリティ」を使って、そのMIDIファイルをコンピュータに転送します。

その後コンピュータ上のシーケンスソフトで、そのMIDIファイルをインポートし、各トラックからMOTIFの音源の各パートを鳴らせるようにMIDIチャンネルを合わせます。

それから、ボーカルやギターソロなどの必要なオーディオトラックを録音します。



NOTE 「ファイルユーティリティ」について詳しくは、付属の取扱説明書をご参照ください。

コンピューターシーケンスソフトをリモートコントロールしよう

基礎知識65 ページ、リファレンス256 ページ

MOTIFで作成したソングデータを外部コンピューターに転送した後、コンピューター上のシーケンサーからMOTIFをMIDI音源として鳴らしながらオーディオトラックを作っていく場合、リモートコントロール機能を使うと便利です。

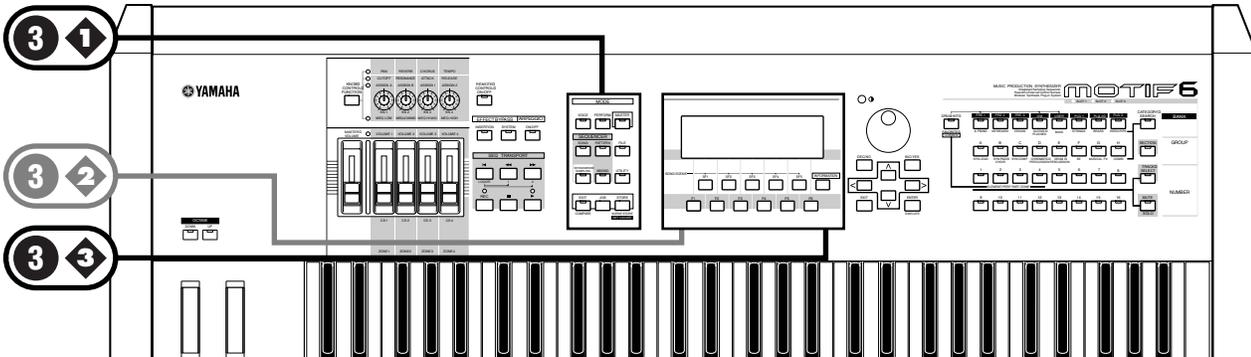
リモートコントロール機能をオンにすると、MOTIFのパネル上のコントローラーやボタンを使って、外部コンピューター上のシーケンスソフトのオーディオトラック(最大16トラックまで)の音量バランスやパンニングなど、さまざまな機能をコントロールすることができます。コンピューターのマウスを使う作業に比べると、より感覚的にミキシングが行なえますし、作業の効率化、肉体的なストレスの軽減などにも役立ちます。

準備

実際にリモートコントロールを行なうためには、以下のような準備が必要になります。

1 MOTIFとコンピューターの接続
25ページを参照して、MOTIFとコンピューターをUSBケーブルを使って、正しく接続してください。

2 設定ファイルのインストール(コンピューター上での作業)
インストールガイドを参照して、お使いのコンピューターにUSB MIDIドライバーと設定ファイルをインストールしてください。



3 テンプレートの選択(MOTIFのユーティリティモードでの操作)

1 UTILITYモードに入る

2 MIDIのOTHER画面を開く

4 CTL ASN(コントローラーアサイン)画面のREMOTE画面を開く

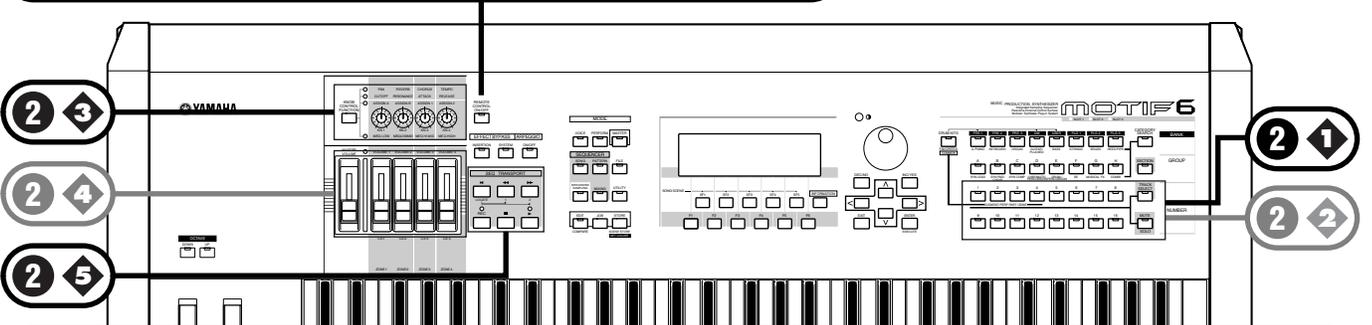
3 MIDI IN/OUTをパラメーターをUSBに設定する

5 テンプレートタイプを選ぶ
使用するシーケンスソフトに合わせて、Typeを選びます。

クイックスタートガイド

リモートコントロール機能を使う

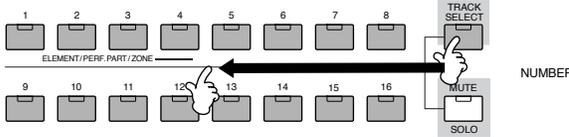
- 1 リモートコントロール機能をオンにする**
 [REMOTE CONTROL ON/OFF]ボタンを押すとランプが点滅し、リモートコントロール機能がオンになります。



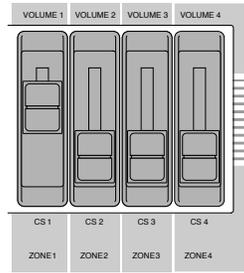
- 2 コントローラーを操作する**
 目的に応じて、コントロールスライダーやボタン/ノブを操作します(◆~◆)。

NOTE お使いのシーケンスソフトによって、コントロールできる内容が異なります。詳しくはリファレンス編の256ページをご参照ください。

- 1 トラックの選択**
 NUMBERボタン[1]~[16]が各オーディオトラックに対応します。ここで選んだトラックが、エディットの対象となります。

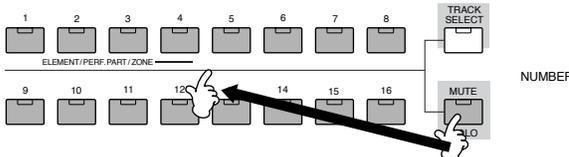


- 4 コントロールスライダーによるコントロール**

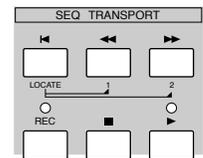


トラック(パート)1~4が選ばれている時	1	2	3	4
トラック(パート)5~8が選ばれている時	5	6	7	8
トラック(パート)9~12が選ばれている時	9	10	11	12
トラック(パート)13~16が選ばれている時	13	14	15	16

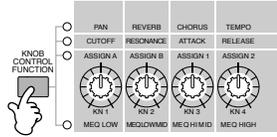
- 2 トラックのミュート**
 NUMBERボタン[1]~[16]が各オーディオトラックに対応します。



- 5 トランスポートコントロール**
 MOTIF本体のソング/パターンのコントロールと同様にシーケンサーのスタート/ストップ、早送り/巻き戻し、録音ボタンとして機能します。



- 3 ノブによるコントロール**
 各ノブを使用して、選んだトラックのパラメーターをコントロールすることができます。



クイックスタートガイド

リファレンス

これより、各モードの機能を各画面で設定できるパラメーターを中心に、順次説明していきます。リファレンスを読むにあたって、以下の点にご注意ください。

- 各モードの説明の冒頭に、そのモードでの画面構成を「機能ツリー図」として掲載しています。30 ページで説明したモード構成の概略図と合わせてご覧いただければ、MOTIF全体の機能構成と各モードの機能構成との関係がご理解いただけます。
- 必要に応じて「基本操作手順」を記載してあります。MOTIFの仕組みを理解し使いこなせるようになると、操作手順が何通りも出てくることがご理解いただけるでしょう。したがって、この「基本操作手順」は、使用方法の概略をつかむための説明とお考えください。

ボイスモード

基礎知識30 ページ

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。

ここでは、ボイスモードの機能構成を詳しく示すため、下に機能ツリー図を示します。

[xxxx] はボタン名またはボタン操作を表しています。

[VOICE]	[INFORMATION] VOICE INFORMATION	275ページ
	[VOICE] VOICE PLAY	124ページ
	[F1] VOICE PLAY	124ページ
	[F2] PLUG-IN BANK	128ページ
	[F4] VOICE PORTA	128ページ
	[F5] VOICE EG	128ページ
	[F6] VOICE ARPEGGIO	128ページ
	[CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH	126ページ
	[FAVORITE]	127ページ
	[EDIT] VOICE EDIT (NORMAL)	129ページ
	[COMMON] NORMAL COMMON	130ページ
	[F1] NORMAL COMMON GENERAL	130ページ
	[SF1] NAME	130ページ
	[SF2] PLAYMODE	130ページ
	[SF3] MEQ OFFSET	131ページ
	[SF4] PORTA	131ページ
	[SF5] OTHER	132ページ
	[F2] NORMAL COMMON OUTPUT	132ページ
	OUTPUT	132ページ
	[F3] NORMAL COMMON ARPEGGIO	132ページ
	[SF1] TYPE	132ページ
	[SF2] LIMIT	133ページ
	[SF3] PLAY FX	133ページ
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	132ページ
	[F4] NORMAL COMMON CONTROLLER SET	134ページ
	[SF1] SET1/2	134ページ
	[SF2] SET3/4	134ページ
	[SF3] SET5/6	134ページ
	[F5] NORMAL COMMON LFO	135ページ
	[SF1] WAVE	135ページ
	[SF2] DELAY	136ページ
	[SF3] DESTINATION1	136ページ
	[SF4] DESTINATION2	136ページ
	[SF5] DESTINATION3	136ページ
	[F6] NORMAL COMMON EFFECT	137ページ
	[SF1] EFFECT CONNECT	137ページ
	[SF2] INSERTION1	137ページ
	[SF3] INSERTION2	137ページ
	[SF4] REVERB	137ページ
	[SF5] CHORUS	137ページ

	[エレメント選択]	NORMAL ELEMENT 1-4	137ページ	
		[F1] NORMAL ELEMENT OSCILLATOR	137ページ	
		[SF1] WAVE	137ページ	
		[SF2] OUTPUT	138ページ	
		[SF3] LIMIT	138ページ	
		[F2] NORMAL ELEMENT PITCH	138ページ	
		[SF1] TUNE	138ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	139ページ	
		[SF3] PEG	139ページ	
		[SF4] KEY FOLLOW	139ページ	
		[F3] NORMAL ELEMENT FILETER	140ページ	
		[SF1] TYPE	140ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	142ページ	
		[SF3] FEG	143ページ	
		[SF4] KEY FOLLOW	143ページ	
		[SF5] SCALING	144ページ	
		[F4] NORMAL ELEMENT AMPLITUDE	145ページ	
		[SF1] LEVEL/PAN	145ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	145ページ	
		[SF3] AEG	145ページ	
		[SF4] KEY FOLLOW	146ページ	
		[SF5] SCALING	146ページ	
		[F5] NORMAL ELEMENT LFO	147ページ	
		[F6] NORMAL ELEMENT EQ	148ページ	
	[EDIT]	VOICE EDIT (DRUM)	148ページ	
		[COMMON]	DRUM COMMON	149ページ
		[F1] DRUM COMMON GENERAL	149ページ	
		[SF1] NAME	149ページ	
		[SF3] MEQ OFFSET	149ページ	
		[SF5] OTHER	149ページ	
		[F2] DRUM COMMON OUTPUT	149ページ	
		OUTPUT	149ページ	
		[F3] DRUM COMMON ARPEGGIO	149ページ	
		[SF1] TYPE	149ページ	
		[SF2] LIMIT	149ページ	
		[SF3] PLAY FX	149ページ	
		[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	149ページ	
		[F4] DRUM COMMON CONTROLLER SET	149ページ	
		[SF1] SET1/2	149ページ	
		[SF2] SET3/4	149ページ	
		[SF3] SET5/6	149ページ	
		[F6] DRUM COMMON EFFECT	149ページ	
		[SF1] EFFECT CONNECT	149ページ	
		[SF2] INSERTION1	150ページ	
		[SF3] INSERTION2	150ページ	
		[SF4] REVERB	150ページ	
		[SF5] CHORUS	150ページ	
		[キー選択]	DRUM KEY C0-C6	150ページ
		[F1] DRUM KEY OSCILLATOR	150ページ	
		[SF1] WAVE	150ページ	
		[SF2] OUTPUT	150ページ	
		[SF5] OTHER	151ページ	
		[F2] DRUM KEY PITCH	151ページ	
		[SF1] TUNE	151ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	151ページ	
		[F3] DRUM KEY FILTER	151ページ	
		[SF1] CUTOFF	151ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	152ページ	
		[F4] DRUM KEY AMPLITUDE	152ページ	
		[SF1] LEVEL/PAN	152ページ	
		[SF2] VELOCITY SENS	152ページ	
		[SF3] AEG	152ページ	
		[F6] DRUM KEY EQ	153ページ	

[EDIT]	VOICE EDIT (PLUG-IN)	153ページ	
	[COMMON]	PLUG-IN COMMON	154ページ
	[F1]	PLUG-IN COMMON GENERAL	154ページ
	[SF1]	NAME	154ページ
	[SF2]	PLYMODE	154ページ
	[SF3]	MEQ OFFSET	154ページ
	[SF4]	PORTAMENTO	154ページ
	[SF5]	OTHER	154ページ
	[F2]	PLUG-IN COMMON OUTPUT	154ページ
	OUTPUT	154ページ	
	[F3]	PLUG-IN COMMON ARPEGGIO	154ページ
	[SF1]	TYPE	154ページ
	[SF2]	LIMIT	154ページ
	[SF3]	PLAY FX	154ページ
	[SF5]	CLEAR USER ARPEGGIO	154ページ
	[F4]	PLUG-IN COMMON CONTROLLER SET	154ページ
	[SF1]	SET1/2	154ページ
	[SF2]	MW	154ページ
	[SF3]	AT	155ページ
	[SF4]	AC	155ページ
	[F6]	PLUG-IN COMMON EFFECT	155ページ
	[SF1]	EFFECT CONNECT	155ページ
	[SF2]	INSERTION1	155ページ
	[SF3]	INSERTION2	155ページ
	[SF4]	REVERB	155ページ
	[SF5]	CHORUS	155ページ
	[エレメント選択]	PLUG-IN ELEMENT	156ページ
	[F1]	PLUG-IN ELEMENT OSCILLATOR	156ページ
	[SF1]	WAVE	156ページ
	[SF5]	OTHER	156ページ
	[F2]	PLUG-IN ELEMENT PITCH	156ページ
	[F3]	PLUG-IN ELEMENT FILTER	156ページ
	[F4]	PLUG-IN ELEMENT NATIVE PARAMETER	156ページ
	[F5]	PLUG-IN ELEMENT LFO	157ページ
	[F6]	PLUG-IN ELEMENT EQ	157ページ
[EDIT]	VOICE COMPARE	129ページ	
[JOB]	VOICE JOB	158ページ	
	[F1]	INITIALIZE	158ページ
	[F2]	EDIT RECALL	158ページ
	[F3]	COPY	158ページ
	[F4]	BULK DUMP	159ページ
[STORE]	VOICE STORE	159ページ	

ボイスプレイモード

基本操作30 ページ、クイックスタートガイド80 ページ

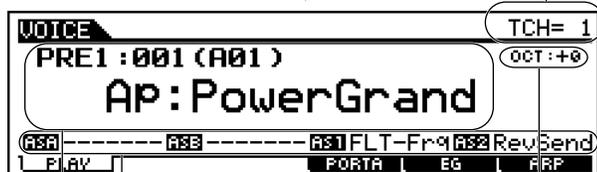
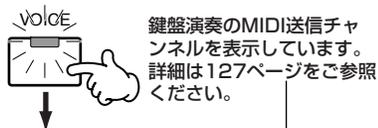
ボイスプレイモードとは、プリセットボイスをはじめ、ユーザーボイス、プラグインボイス(プラグインボード装着時)の中から好きなボイスを選択し、演奏するモードです。

NOTE ボイスの種類やボイスのメモリー(バンク)構成については、43 ページをご参照ください。

◆ 基本操作手順

基本操作 67 ページ

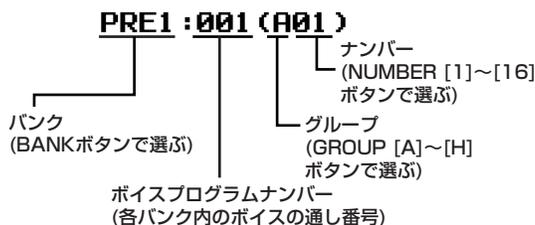
1 [VOICE]ボタンを押すと、ランプが点灯しボイスプレイモードに入ります。



コントロールノブへ割り当てられた機能を表示しています。詳細は254、256ページをご参照ください。
[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。詳細は127ページをご参照ください。

選ばれているボイスを表示しています。

● バンクとボイスプログラムナンバー



● カテゴリーとボイスネーム



2 ボイスを選びます。

3 鍵盤演奏の、オクターブやMIDI送信チャンネルを設定します。

4 [F4]~[F6]ボタンを使ってエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

NOTE シングルパートプラグインボードを装着して、プラグインボイスを選んでいる場合は、[F2]ボタンを押して画面を選択することもできます。

5 必要に応じて、手順4での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。

6 他のモードボタンを押すと、ボイスプレイモードを抜けます。

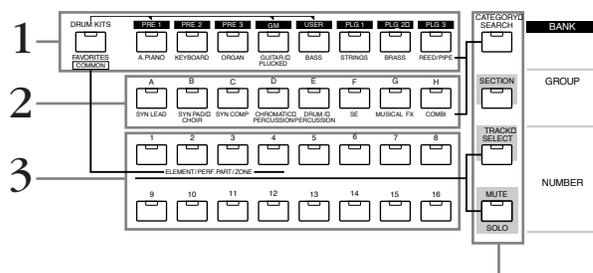
- ・ これより、手順2、3、4に該当する部分を説明します。
- ・ 手順5については、「ボイスストアモード」(159 ページ)で説明します。

ボイスの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。ボイスの選択には、目的や状況に応じて使い分けられるように次の4種類の方法が用意されています。

- ・ BANK(バンク)、GROUP(グループ)、NUMBER(ナンバー)ボタンを使って選ぶ方法
- ・ [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使う方法
- ・ データダイアルを使う方法
- ・ カテゴリーサーチ機能を使う方法

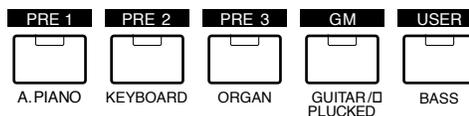
■ BANK(バンク)、GROUP(グループ)、NUMBER(ナンバー)ボタンを使って選ぶ方法



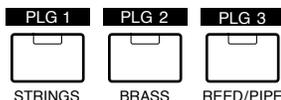
NOTE ここでの説明は、これらのボタンがすべて消えていることを前提とします。

1 BANK(バンク)ボタンのいずれかを押して、バンクを選びます。

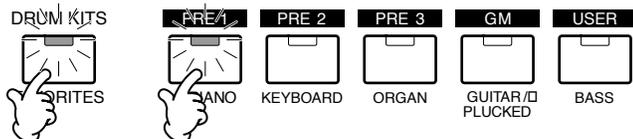
- ・ ノーマルボイスを選ぶ場合は、[PRE 1]~[USER]ボタンのいずれかを押します。



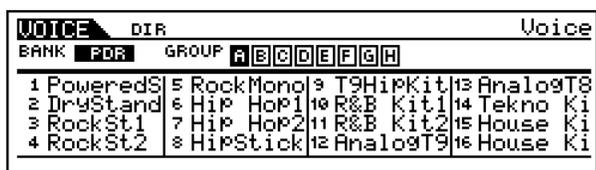
- ・プラグインボイスを選ぶ場合は、[PLG1]～[PLG3]ボタンのいずれかを押します。



ドラムボイスを選ぶ場合は、[DRUM KITS]ボタンを押しながら [PRE 1]、[GM]、[USER]のいずれかのボタンを押します。



以上の操作により、以下のような画面に切り替わります。



- 2 GROUP(グループ)[A]～[H] ボタンのいずれかを押し、グループを選びます。
- 3 NUMBER(ナンバー)[1]～[16]ボタンのいずれかを押し、ボイスを選びます。この操作により、LCD画面はボイスプレイ画面に戻ります。

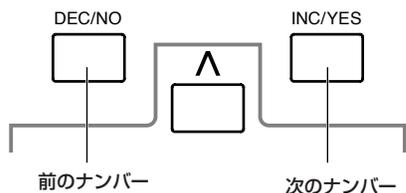


● ボイスプログラムナンバーとグループ/ナンバーの関係

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

■ [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使う方法

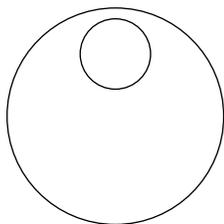
[INC/YES]ボタンを押すと、次のナンバーのボイスを呼び出すことができます。また、[DEC/NO]ボタンを押すと、前のナンバーのボイスを呼び出すことができます。



[INC/YES]ボタンまたは[DEC/NO]ボタンを押すだけで直接ボイスが切り替わるので、現在選ばれているボイスと1つか2つかナンバーが離れていないようなボイスを選ぶときに便利です。また、この方法では、次のグループや前のグループに連続して変化させることができます。たとえば、A16のボイスが選ばれているときに[INC/YES]ボタンを押すと、B01のボイスに変化し、H01のボイスが選ばれているときに[DEC/NO]ボタンを押すと、G16のボイスに変化します。

■ データダイアルを使う方法

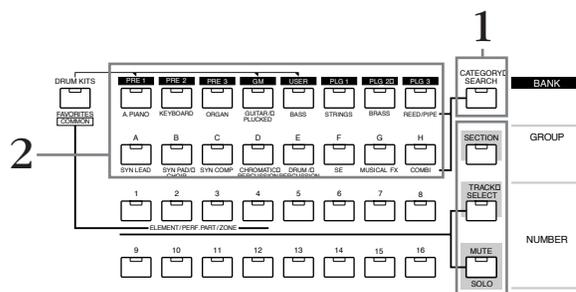
データダイアルを右方向に回すと、現在のボイスより次のナンバーのボイスに切り替えることができます。また、左方向に回すと、現在のボイスより前のナンバーのボイスに切り替えることができます。



ダイレクトにしかも連続的にボイスを切り替えることができます。また、この方法でも[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使う方法と同じように、次のグループや前のグループに連続して変化させることができます。

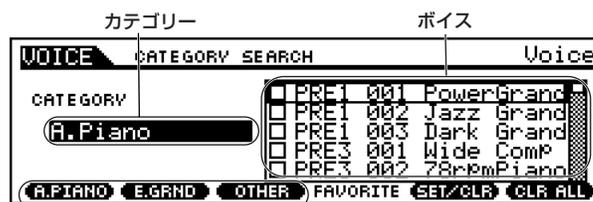
■ カテゴリーサーチを使う方法

バンク/グループとは別に、ボイスを分類する概念としてカテゴリーがあります。カテゴリーは、ボイス名からは判断しにくいこともある音色の性格や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、プリセットで16種類が用意されています。カテゴリーサーチ機能は、特定のボイスカテゴリーを指定して、そのカテゴリー内のボイスだけを、バンクに関係なくすばやく探し出すことができる機能です。たとえば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーを指定すれば、Pf(ピアノ)のボイスカテゴリーに属するボイスだけを順番に切り替えていくことができます。また、自分のお気に入りのボイスを1つのカテゴリーに登録できるフェイバリットカテゴリーもあります。バンクやカテゴリーとは関係なく、よく使うボイスをこのカテゴリーに登録しておけば、演奏時にたいへん便利です。



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

- 1 [CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、ランプを点灯させます。以下のような画面表示になります。



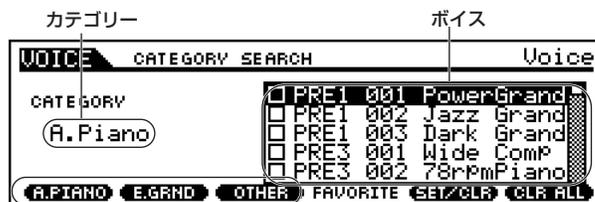
サブカテゴリー

- 2 [PRE 1]～[PLG 3]および[A]～[H]のいずれかのボタンを押して、カテゴリーを選びます。この操作により、各カテゴリーの最初のボイスが選ばれることになります。

NOTE ボイスカテゴリーの種類については、[PRE1]～[PLG3]および[A]～[H]ボタンの下側の印刷をご参照ください。

NOTE 各カテゴリー画面には、画面下にサブカテゴリーが表示されます。[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ぶことができます。

- 3 カーソル[▶]ボタンを押して、カーソルをボイスの位置に移動させます。



サブカテゴリー

- 4 データダイアルを使ってボイスを選びます。

● フェイバリット(お気に入りの)カテゴリー

1~4 「カテゴリーサーチを使う方法」(126 ページ)と同じです。

5 お気に入りのボイスを選んだ状態で、[F5]ボタンを押してフェバリットカテゴリーにセットします。



サブカテゴリー

NOTE この時、もう一度[F5]ボタンを押すと、フェバリットカテゴリーへのセットはクリアされます。

6 必要に応じて、他のボイスもフェバリットカテゴリーにセットします。

7 [FAVORITES]ボタンを押すと、手順5~6で登録したボイスがフェイ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。



オクターブ値と MIDI 送信チャンネルの確認 / 設定

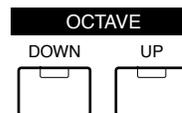
ここでの説明は、「基本操作手順」(124 ページ)の手順3に該当します。ボイス選択以外の、ボイスプレイ画面でできる設定について説明します。なお、ここで説明する設定は、ボイスストア (159 ページ)の対象にはなりません。



鍵盤のオクターブ値

■ オクターブ値の設定

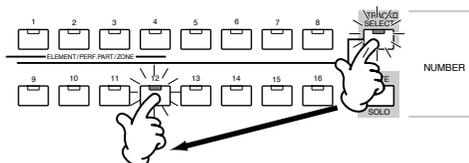
[OCTAVE]ボタンの[DOWN]、[UP]を押すことで、鍵盤演奏のオクターブ調整ができます。両方のボタンを同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。



NOTE MOTIF8に、[OCTAVE]ボタンはありません。

■ MIDI送信チャンネルの設定

[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 MIDI送信チャンネルの設定は、ユーティリティモードでも設定できます(258 ページ)。また、ボイスストアの対象にはなりません。

ボイスプレイモードでのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。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。

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。

◆ [E]エディットマークについて

ボイスプレイモードで、何らかの設定/変更操作を行なうと、ディスプレイ左上に[E](エディット)マークが表示されます。このボイスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを示しています。



! [E](エディット)マークは、他のボイスを選ぶと消えます。この時、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)しておくことを、おすすめします。間違って失った場合は、エディットリコール機能(158 ページ)を使って呼び戻すことができます。

● [F2] ボイスプレイ プラグインバンク

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 で使えるようにしたボイスです。詳細は 153 ページをご参照ください。

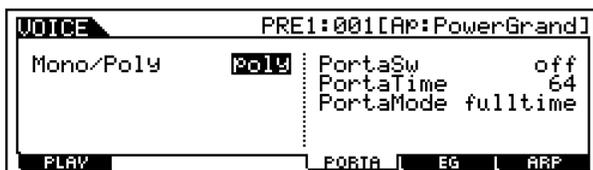


- 設定値 スロット 1 に装着したプラグインボードを使ったプラグインボイスを選んだ場合:PLG1USA(ユーザープラグインボイス)、PLGPRE1(プリセットプラグインボイス)、032/000...(ボードボイスのバンクセレクト MBS/LSB を示しています。装着したプラグインボードにより表示される数値は違います。)

NOTE この画面は、プラグインボードを装着しプラグインボイスを選択している場合のみ有効です。

● [F4] ボイスプレイ 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程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。



● 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

● PortaSw(ポルタメントスイッチ)

ポルタメントのオン/オフの設定です。

- 設定値 off、on

● PortaTime(ポルタメントタイム)

ポルタメントの音程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。Mode の設定(mono/poly)によって、ポルタメントの働き方が異なります。

- 設定値 fingered、fulltime

Mono/Poly = Mono の場合

fingered

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)をした時にだけ、ポルタメントの効果がかかります。

fulltime

どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

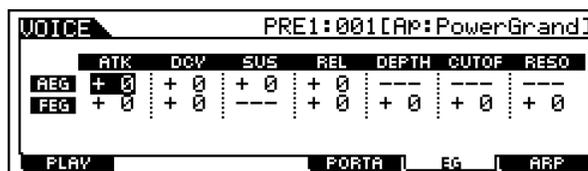
Mono/Poly = Poly の場合

複音にポルタメントがかかります。その他は Mono のときと同様です。

● [F5] ボイスプレイ EG(エンベロープジェネレーター)

基礎知識46 ページ

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。



上記のマトリックスで表された各パラメーターは以下のようになります。

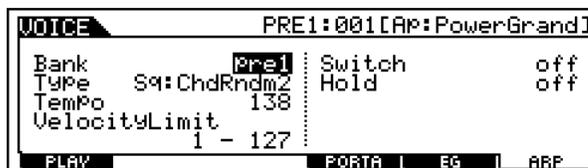
	ATK (アタック)	DCY (ディケイ)	SUS (サステイン)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	CUTOFF (カットオフ)	RESO (レゾナンス)
AEG	アタック タイム	ディケイ タイム	サステイン レベル	リリース タイム	深さ	カットオフ 周波数	レゾナンス
FEG			---				

- 設定値 -64 ~ 0 ~ +63(上記の---を除く)

● [F6] ボイスプレイ アルペジオ

基礎知識55 ページ

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)

以下のバンクの中から選びます。

- 設定値 pre1、pre2、user

• Type(タイプ)

アルペジオタイプを選びます。タイプ表示の左に、アルペジオの種類(カテゴリ)が2文字で表示されています。カテゴリについての詳細は、55 ページをご参照ください。

• Tempo(テンポ)

アルペジオのテンポを設定します。MIDIシンク機能(258 ページ)がオン(MIDI)になっているときは、この表示が[MIDI] となり、変更することはできません。

設定値 001 ~ 300

• Velocity Limit(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時に、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時は、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、アルペジエーターのホールド機能のon/offを設定します。

設定値 off, on

ボイスエディットモード

基本操作70 ページ、クイックスタートガイド83 ページ

ノーマルボイス、ドラムボイス、プラグインボイスの作成/エディットを行なうモードです。

ボイスにはノーマルボイス、ドラムボイス、そしてプラグインボイス(プラグインボード装着時)の3種類があります。ここではボイスのエディットに関するパラメーターをボイスの種類ごとに分けて説明します。

◆ [E]エディットマークについて

ボイスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行うと、ディスプレイ左上に[E](エディット)マークが表示されます。このボイスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを確認することができます。

NOTE ボイスプレイモードへ抜けた後でも、別のボイスを選ばない限り、エディットの状態は続いています。

NOTE [E](エディット)マークは、ボイスプレイモードのディスプレイでも表示されます。

◆ コンペア機能について

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

- 1 ボイスエディット中に [COMPARE] ボタンを押すと、ランプが点滅します。
ディスプレイ左上に示された[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。



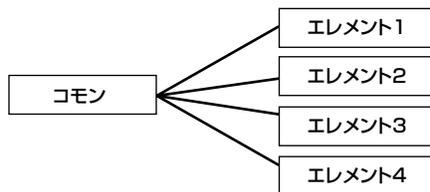
- 2 もう一度 [EDIT] ボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

NOTE コンペア状態では、ボイスエディットはできません。

ノーマルボイスエディット

◆ コモン(4エレメント共通)エディットとエレメントごとのエディット

ボイスは最大4つのエレメントから構成されています(42 ページ)、4つのエレメントに共通した設定の編集をコモンエディットと呼びます。ノーマルボイスのエディットは、このコモンエディットとエレメントエディットの2種類に分けられます。



4エレメント共通(コモン)のエディット画面であることを示しています。



エレメント1のエディット画面であることを示しています。

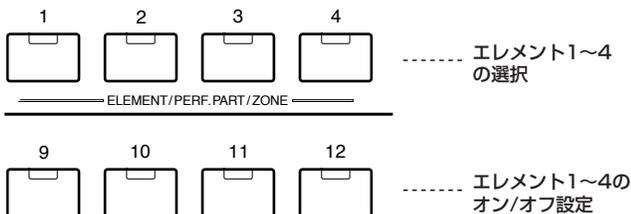


◆ 基本操作手順

- 1 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ります。
- 2 エディットの対象とするノーマルボイスを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。
- 4 エディットの対象とするエレメントを選びます。
 - ・ 4 エレメント共通のパラメーターをエディットする場合は、[COMMON]ボタンを押します。



- ・ エレメント別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタン[1]~[4]を押すことにより、エレメントを選びます。



エディット中のエレメント以外を消音(ミュート)したい場合は、ナンバーボタン[9]~[12]を押すことによりオン/オフを設定します。ランプが消灯しているボタンのエレメントが、消音(ミュート)されます。

- 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選びます。
- 6 ボイスエディットを行ないます。
- 7 必要に応じて、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。
- 8 [EXIT]ボタンを押してボイスエディットモードを抜けます。
 - ・ これより、手順5と6に該当する部分を説明します。
 - ・ 手順2については、「ボイスプレイモード」(124ページ)をご参照ください。
 - ・ 手順7については、「ボイスストアモード」(159ページ)をご参照ください。

■ コモン(4エレメント共通)エディット

● [F1]-[SF1] ノーマルコモン ジェネラル ネーム

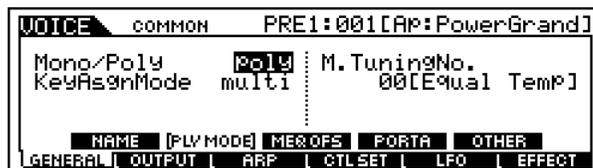
基本操作 75ページ

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文字で設定することができます。ネーミング機能については、「基本操作」(75ページ)をご参照ください。



● [F1]-[SF2] ノーマルコモン ジェネラル 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時、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時に、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

● MicroTuning(マイクロチューニング)

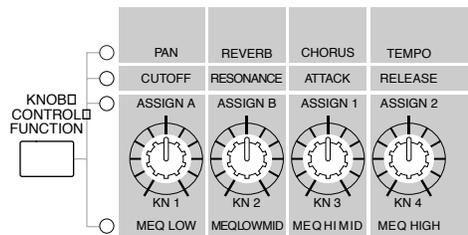
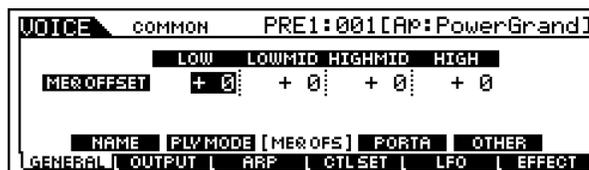
このボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。平均律をはじめ、全部で32種類の音律が用意されています。

設定値 下記参照

NO	調律名	調	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をもたらされました。
01~12	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音律を変える必要があるため、演奏中に楽器を変えたり調律を変えなければなりません。本機ではすべての長調、短調の音律をメモリーしてあります。
13~24	Pure minor 純正律 (短調)	A~G#	
25	Werckmeister ヴェルクマイスター	—	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調の調号(#b)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。
26	Kirnberger キルンベルガー	—	
27	Vallotti & Young パロッティ & ヤング	—	
28	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。
29	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる調律です。
30	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる調律です。
31	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される旋律です(白鍵[C~B]のみ)。

● [F1]-[SF3] ノーマルコモン ジェネラル マスター EQオフセット

ユーティリティモードでボイス全体に対するマスターEQ(イコライザー)を設定することができます(253ページ)。ここでは、そのEQ設定値に対するオフセット値を、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

● [F1]-[SF4] ノーマルコモン ジェネラル 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程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。



● Switch(スイッチ)

ポルタメントのon/offの設定です。

設定値 off、on

● Time(タイム)

ポルタメントの音程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

● Mode(モード)

ポルタメント効果がかかる鍵盤の弾き方を設定します。

設定値 fulltime、fingered

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)をした時にだけ、ポルタメントの効果がかかります。

fulltime

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 rate、time

rate

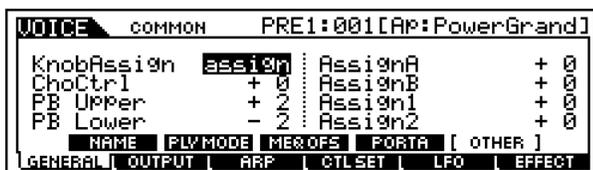
一定の速さでピッチが変化します。

time

一定の時間でピッチが変化します。

● [F1]-[SF5] ノーマルコモン ジェネラル その他

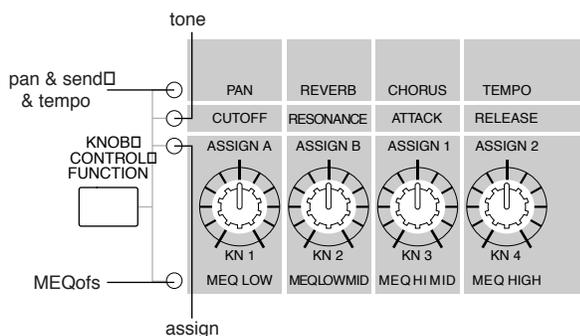
ノブやピッチベンドホイールなどのコントローラーに関する設定を行います。



● KnobAssign(アサイン)

ノブの機能を設定します。パネルの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押して選んだ機能を、ボイスごとに記憶させることができます。

□ 設定値 pan、tone、assign、MEQofs



● ChoCtrl(コーラスコントロール)

コーラスエフェクトに決められているコントロールパラメーターの値を変更します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ 63

● PBUpper(ピッチベンドレンジアッパー)、PBLower(ピッチベンドレンジローワー)

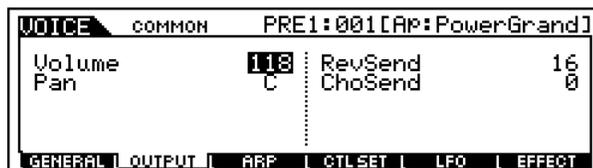
ピッチベンドホイールのレンジ(範囲)を設定します。

□ 設定値 -48 ~ 24

● Assign A、Assign B、Assign 1、Assign 2

Assignに設定されたノブでコントロールし設定された値を記憶させます。

● [F2]ノーマルコモン 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)

● RevSend(リバースェンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)の、リバースェンド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)

インサージョンエフェクト1/2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

● [F3]-[SF1] ノーマルコモン アルペジオ アルペジオタイプ

基礎知識55ページ

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。

なお、ユーザーアルペジオを選択している時にこの画面で[SF5](CLEAR)ボタンを押すことで、選択されているユーザーアルペジオデータを消去(クリア)することができます。



ユーザーアルペジオを選択している場合で、カーソルがTypeにある場合にのみ表示されます。

● Bank(バンク)

以下のバンクの中から選びます。

□ 設定値 pre1、pre2、user

● Type(タイプ)

アルペジオタイプを選びます。タイプ名の左端に表示される2文字はカテゴリー(55ページ)を表わしています。

● Tempo(テンポ)

アルペジオのテンポを設定します。MIDIシンク機能(258ページ)がオン(MIDI)になっているときは、この表示が[MIDI]となり、変更することはできません。

□ 設定値 1 ~ 300

● 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、アルペジエーターのホールド機能のon/offを設定します。

□ 設定値 sync-off(下記参照)、off、on

sync-off

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音目を弾いた場合、2音め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音目を弾くと発音が再開されるしくみです。

● KeyMode(キーモード)

キーモード(鍵盤を弾いた時のアルペジオ再生のしかた)を設定します。3種類のモードが用意されています。

□ 設定値 sort、thru、direct

sort(ソート)

鍵盤を弾くと、弾いた鍵盤の音程の低い方から順にアルペジオが再生されます。

thru(スルー)

鍵盤を弾くと、弾いた順にアルペジオが再生されます。

direct(ダイレクト)

鍵盤で弾いたとおりに発音されます。アルペジオのシーケンスデータ上に、パンやブライツネスなどのコントロールチェンジデータを入力してある場合、アルペジオ再生時には、自動的にコントロールチェンジによる効果が得られます。

NOTE アルペジオタイプのカテゴリがCt(コントロール)のとき、direct以外の設定では音が出ません。

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)

ベロシティモードを設定します。ここでの設定により、アルペジオの各構成音の発音ベロシティが決まります。次の2種類のモードがあります。

□ 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時のベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。

● [F3]-[SF2] ノーマルコモン アルペジオ アルペジオ オリミット

基礎知識55ページ



● Note Limit(ノートリミット)

アルペジオが鳴る鍵盤の、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時に、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、音程を設定することもできます。

● Velocity Limit(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時に、アルペジオが鳴ります。

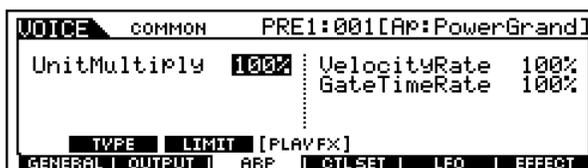
□ 設定値 1 ~ 127

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。

● [F3]-[SF3] ノーマルコモン アルペジオ プレイFX (エフェクト)

基礎知識55ページ

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)を変更することができます。



● Unit(ユニット)

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%

● Velocity Rate(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。

NOTE 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。

• Gate Time Rate(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]-[SF1]~[SF3] ノーマルコモン コントローラーセット セット1/2、セット3/4、セット5/6

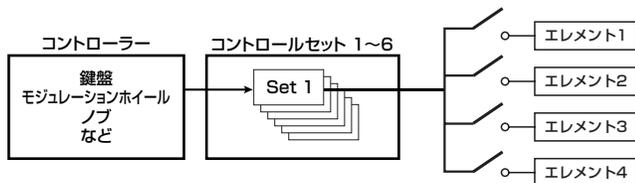
基礎知識48 ページ、クイックスタートガイド115 ページ

パネルのコントローラーやノブ、鍵盤などには、あらかじめいろいろなコントロール機能を割り当てて使用することができます。たとえば、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたり、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたりすることができます。また、それらのコントロールを特定のエレメントに対してだけ有効にすることができます。これらのコントロールの割り当てをコントロールセットと呼びます。1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントロールセットを同時に設定しておくことができます。したがって、コントロールセットの画面がCTL Set1からCTL Set6までの3ページ分用意されています。

COMMON		PRE1:001[AP:PowerGrand]	
ElementSw	(---)	ElementSw	1234
Source	MW(01)	Source	AS1(16)
Dest	ChoSend	Dest	FLT-Frq
Depth	+17	Depth	+10

[SET1/2] [SET3/4] [SET5/6]

GENERAL | OUTPUT | ARP | CTL SET | LFO | EFFECT



• 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(00~33のとき)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)、FC2(フットコントローラー 2)、FS(フットスイッチ)、BC(プレスコントローラー)、AS1(ノブASSIGN 1)、AS2(ノブASSIGN 2)

NOTE ノブASSIGN A/Bについては、ボイスごとではなくボイスモード全体で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(256 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、Src(ソース)で選んだコントローラーでコントロールすることができます。

□ 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)

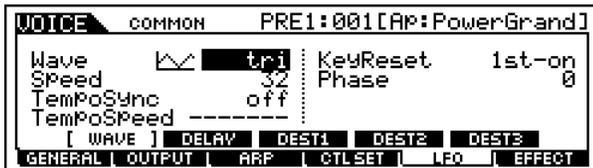
Dest で選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F5]-[SF1] ノーマルコモン LFO ウェーブ

基礎知識47 ページ

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すことができます。



・ Wave(ウェーブ)

LFOのウェーブを選択します。

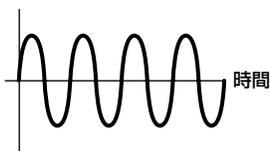
- 設定値 tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

・ Speed(スピード)

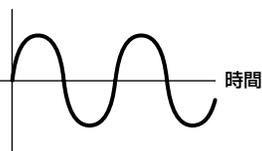
LFO ウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

- 設定値 0 ~ 63

スピード=速い



スピード=遅い



・ Tempo Sync(テンポシンク)

LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオやシーケンサー(ソングまたはパターン)のテンポと同期させるかどうかを設定します。

- 設定値 off(同期させない), on(同期させる)

・ Tempo Speed(テンポスピード)

Tempo Sync(テンポシンク)=onの時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。

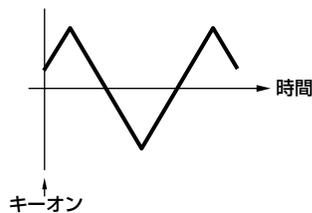
・ Key On Reset(キーオンリセット)

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

- 設定値 off, each-on, 1st-on

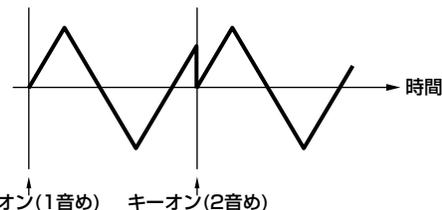
off(オフ)

鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。



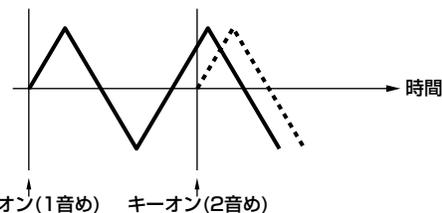
each-on(イーチオン)

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)

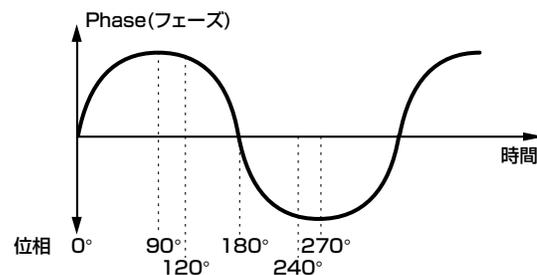
鍵盤を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされます。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。



・ Phase(フェーズ)

鍵盤を弾いた瞬間のLFOウェーブの位相を設定します。

- 設定値 0, 90, 120, 180, 240, 270



● [F5]-[SF2] ノーマルコモン LFO ディレイ

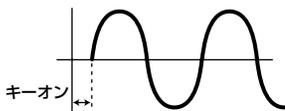
VOICE COMMON PRE1:001[AP:PowerGrand]	
Delay	0
FadeIn	0
Hold	127
FadeOut	64
WAVE [DELAY] DEST1 DEST2 DEST3	
GENERAL OUTPUT ARP CTLSET LFO EFFECT	

・ DelayTime(ディレイタイム)

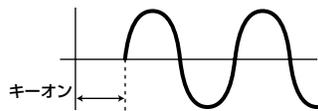
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

□ 設定値 0 ~ 127

すぐに効果が始まる



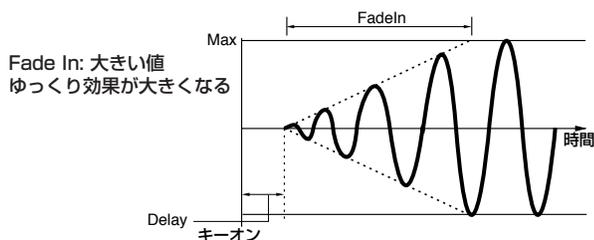
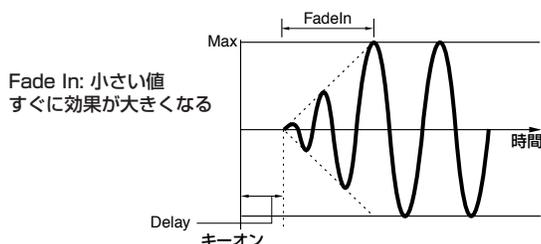
ゆっくり効果が始まる



・ FadeInTime(フェードインタイム)

鍵盤を弾いてDelayTimeで設定された時間を経過した後、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。

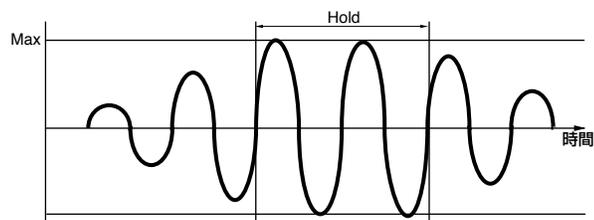
□ 設定値 0 ~ 127



・ HoldTime(ホールドタイム)

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。

□ 設定値 0 ~ 127

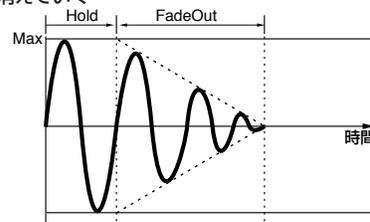


・ FadeOutTime(フェードアウトタイム)

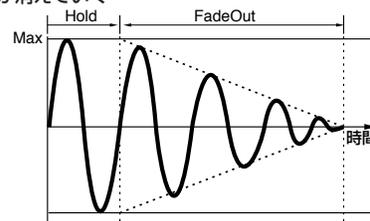
鍵盤を弾いてHoldTimeで設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

□ 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



● [F5]-[SF3]、[SF4]、[SF5] ノーマルコモン LFO デスティネーション1、2、3

基礎知識47ページ

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が3ページあるので、目的に応じて複数の変調先を選ぶこともできます。

VOICE COMMON PRE1:001[AP:PowerGrand]	
ElementSw	1234
Dest	fmd
Depth	0
WAVE DELAY [DEST1] DEST2 DEST3	
GENERAL OUTPUT ARP CTLSET LFO EFFECT	

・ 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)

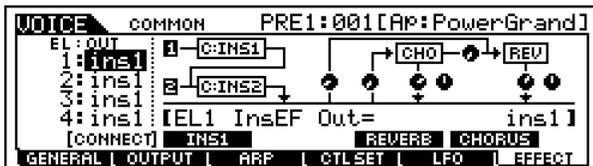
LFOウェーブによる変調の深さを設定します。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] ノーマルコモン エフェクト コネクト (接続)

基礎知識40 ページ

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、インサージョン1、2のどちらにするかを設定します。また、インサージョンエフェクトを通さない(thru=スルー)ように設定することもできます。

□ 設定値 ins1, ins2, thru

● InsConnect(インサージョンコネクト=接続)

インサージョンエフェクト1と2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 parallel, 1 to 2, 2 to 1

● Ins1Category(インサージョン1カテゴリー)、Ins1Type(インサージョン1タイプ)

インサージョン1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。

● Ins2Category(インサージョン2カテゴリー)、Ins2Type(インサージョン2タイプ)

インサージョン2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 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。

● 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。

● Reverb Send(リバーブセンド)

インサージョンエフェクト 1/2 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)

インサージョンエフェクト 1/2 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 to 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) ~ cnt(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) ~ cnt(センター) ~ R63(右端)

● [F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5] ノーマルコモンエフェクトパラメーター インサージョン1、2、リバーブ、コーラス

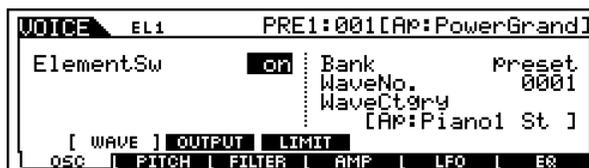
選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

■ エレメントごとのエディット

● [F1]-[SF1] ノーマルエレメント オシレーター ウェーブ

基礎知識44 ページ

ボイスを構成する各エレメントのウェーブを選択します。



● 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か、サンプリングで取り込んだウェーブかを設定します。

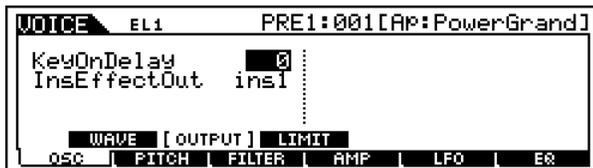
□ 設定値 preset(プリセット)、usr wav(ユーザーウェーブ)

● Wave No.(ウェーブナンバー)、WaveCtgr(ウェーブカテゴリー)

□ 設定値 別冊データリストのウェーブリストをご参照ください。

● [F1]-[SF2] ノーマルエレメント オシレーター アウトプット

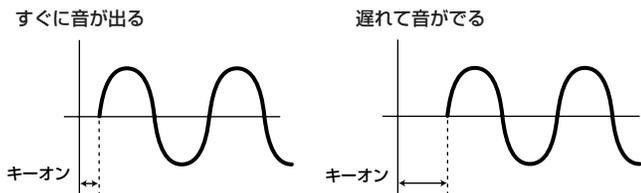
ボイスを構成する各エレメントの出力に関する設定を行います。



• KeyOnDelay(キーオンディレイ)

鍵盤を押した後、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに異なるディレイを設定することができます。

□ 設定値 0 ~ 127



• InsEffectOut(インサージョンエフェクトアウト)

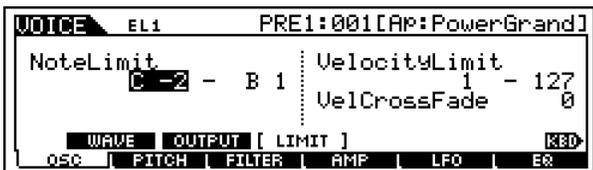
各エレメントから出る信号の出力先のインサージョンエフェクトユニットを選択します。thruを選択すると、インサージョンエフェクトをバイパスします。

このパラメーターは、ボイスコモンエディット [F6]-[SF1] の EL:OUT と連動しています。

□ 設定値 thru(バイパス)、ins1(インサージョンエフェクト1)、ins2(インサージョンエフェクト2)

● [F1]-[SF3] ノーマルエレメント オシレーター リミット

ボイスを構成する各エレメントの発音鍵域/ベロシティ範囲(そのエレメントがそれぞれ鍵盤/ベロシティのどの範囲で発音されるか)を設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。



• 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、その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 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、基準音程を設定することもできます。「基本操作」(75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。ここで設定したベロシティの最低値と最高値の範囲内で、その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。

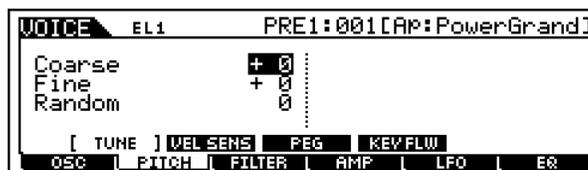
• VelCrossFade(ベロシティクロスフェード)

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滑らかになります。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F2]-[SF1] ノーマルエレメント ピッチ チューン

各エレメントのウェーブのチューニングやEGの効き具合などを設定します。各エレメントに異なる値を設定することができます。



• Coarse(コース)

各エレメントのウェーブの音程を半音単位で移調します。

□ 設定値 -48 ~ 0 ~ +48

• Fine(ファイン)

各エレメントのウェーブの音程を微調節します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

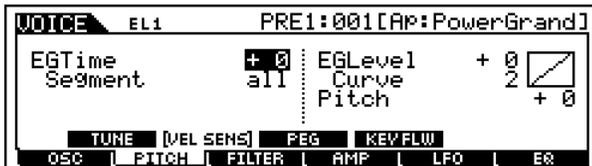
• Random(ランダム)

鍵盤を弾くたびに各エレメントのウェーブの音程をランダムに変化させます。値を大きくするほど音程変化が大きくなります。0に設定すると元の音程のまま変化しません。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] ノーマルエレメント ピッチ ベロシ ティセンシティビティ

PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)に対するベロシ
ティの感度を設定します。



・ EG Time(タイム)、Segment(セグメント)

PEGのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。
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
Segment atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk

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

ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+rls

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

PEGのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

・ EG Level(レベル)、Curve(カーブ)

PEGのレベル(音程変化量)に対するベロシティの感度を設定しま
す。EG Level(レベル)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いた
ときほど大きな音程変化が得られ、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音程の
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 EG Level -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

・ Pitch(ピッチ)

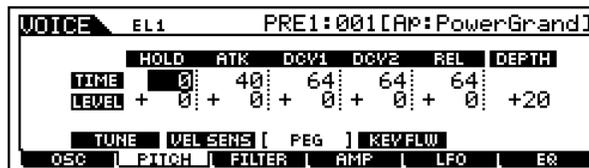
PEGの効果の深さに対するベロシティの感度を設定します。鍵盤を
弾く強さによってピッチエンベロープの深さを変化させることがで
きます。

- 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F2]-[SF3] ノーマルエレメント ピッチ PEGタイ ム、レベル

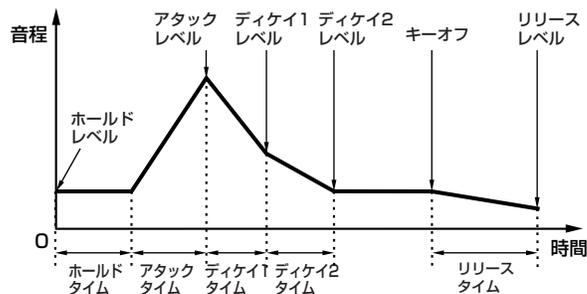
基礎知識46 ページ

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
(音程変化の量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、
音が消えるまでの音程の時間的な変化を作ることができます。



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



・ TIME(タイム)

- 設定値 0 ~ 127

・ LEVEL(レベル)

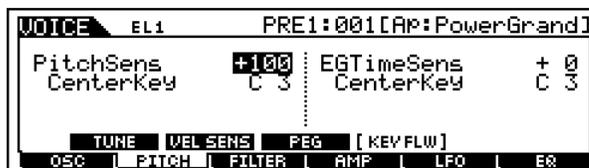
- 設定値 -128(-4800cent) ~ 0 ~ +127(+4800cent)

・ DEPTH(デプス)*

- 設定値 -64 ~ 0 ~ 63

● [F2]-[SF4] ノーマルエレメント ピッチ キーフォ ロー

弾く鍵盤の音程によって、エレメントのウェーブの音程、PEG
の音程変化、音程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(弾く鍵盤の音程によって
ウェーブの音程を増減させる割合)を調節します。CenterKey(次の
パラメーター)の音程の鍵盤によって作られるウェーブの音程が基
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程が低
く、高音部の鍵盤を弾いたときほど音程が高くなります。マイナスに
設定した場合はその逆になります。

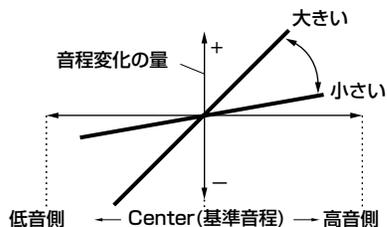
- 設定値 -200% ~ 0 ~ +200%(+100%で、となりの鍵盤
との音程差が半音(100セント)となります。

CenterKey(センターキー)

上記 PitchSens(ピッチセンシティブィティ)の基準音程を設定します。

□ 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、音程を設定することもできます。「基本操作」(75ページ)をご参照ください。



EG Time Sens(タイムセンシティブィティ)

各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってPEGの音程変化の速さ)を調節します。Center(次のパラメーター)の音程の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

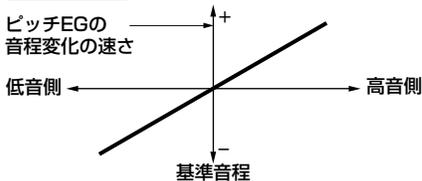
Center Key(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではPEGで設定した音程変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではEGTimeで設定した値に比例した音程変化の速さになります。

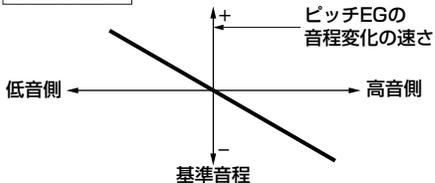
□ 設定値 C-2 ~ G8

NOTE [INFORMATION] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。

プラスの値



マイナスの値



● [F3]-[SF1]ノーマルエレメント フィルター タイプ

基礎知識46ページ

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。

VOICE EL1		PRE1:001[AP:PowerGrand]	
Type	LPF18	Distance	---
Gain	255	HPFCutoff	---
Cutoff	164	HPFKeyFlw	----
Resonance	4		
[TYPE] [VEL SENS] [PEG] [KEY FLW] [SCALE]			
OSC [PITCH] [FILTER] [AMP] [LFO] [EG]			

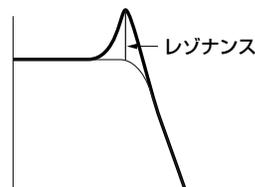
Type(タイプ)

MOTIFに採用されているフィルターは、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 下記参照

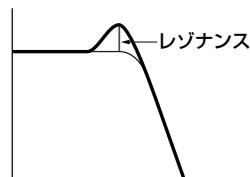
LPF24D(ローパスフィルター 24dB/oct デジタル)

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。

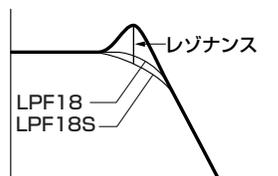


LPF18(ローパスフィルター 18dB/oct)

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

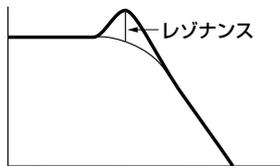
LPF18s(ローパスフィルター 18dB/oct スタガー)

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。

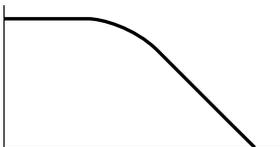


LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct)

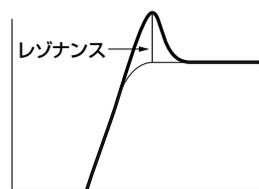
2ポール(-12dB/oct)のLPFです。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

LPF6(ローパスフィルター 6dB/oct)

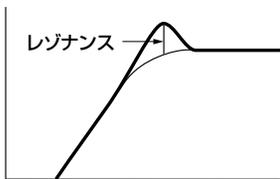
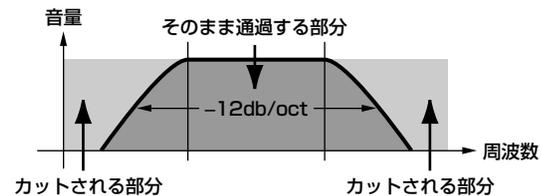
1ポール(-6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF(ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。

HPF24D(ハイパスフィルター 24dB/oct デジタル)

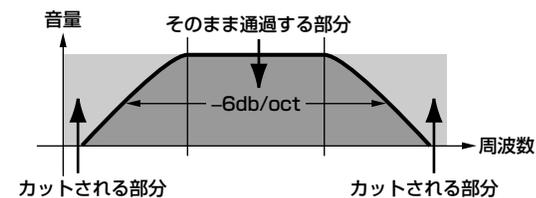
デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct)

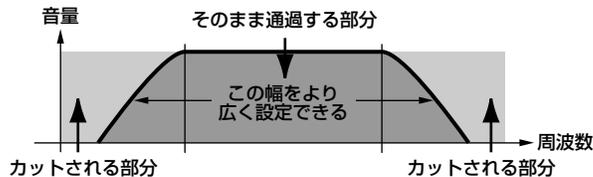
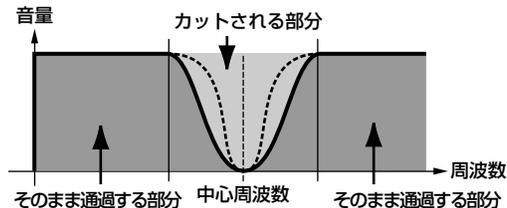
-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

BPF12D(バンドパスフィルター 12dB/oct デジタル)

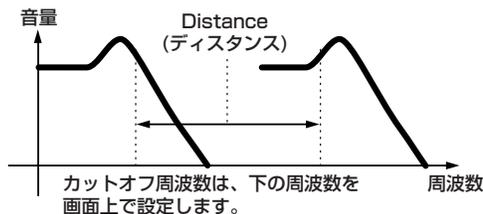
BPF12s(バンドパスフィルター 12dB/oct スタガー)
BPF12Dよりも周波数カーブがなだらかです。

BPF6(バンドパスフィルター 6dB/oct)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をより広く設定することができます。

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

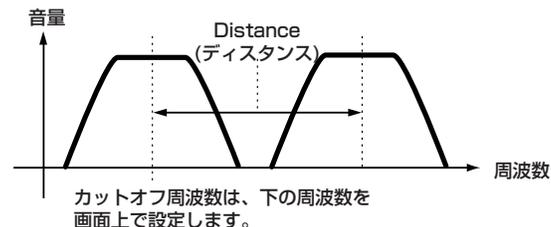
-12dB/octのLPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。

Dual HPF

-12dB/octのHPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。

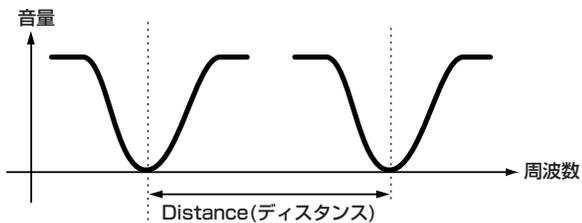
Dual BPF

-6dB/octのBPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



Dual BEF

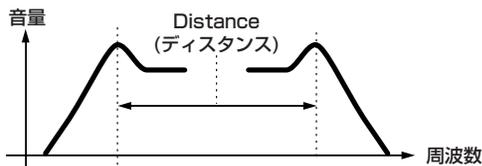
-6dB/octのBEFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



カットオフ周波数は、下の周波数を画面上で設定します。

LPF12(ローパスフィルター 12dB/oct) ± HPF12(ハイパスフィルター)

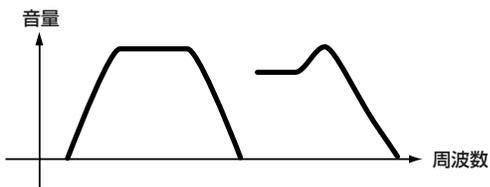
LPFとHPFを組み合わせたフィルターです。



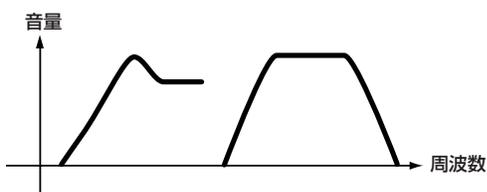
カットオフ周波数は、下の周波数を画面上で設定します。

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。

**HPF12(ハイパスフィルター 12dB/oct) ± BPF6(ハイパスフィルター)**

HPF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。

- **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、現在Typeで選ばれている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

- **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。

□ 設定値 0 ~ 255

- **Reso(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Reso(レゾナンス)、BPFwの場合はWidth(ウィズ)となります。

Reso(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 ~ 31

- **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+HPF12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

- **HPF Cutoff(カットオフ)**

ハイパスフィルターのキーフォロー(弾く鍵盤の音程によって、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

- **HPF KeyFlw(キーフォロー)**

上記Cutoff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、弾く鍵盤の音程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、鍵盤の音程が高いほど、中心周波数が上がります。値をマイナスにすると、音程が低いほど中心周波数が上がります。

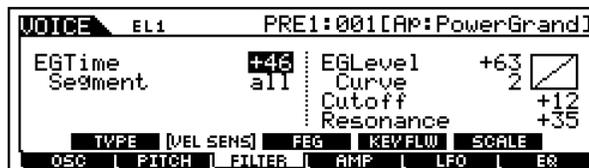
フィルタータイプが LPF12、LPF6 の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

□ 設定値 -200% ~ 0 ~ +200%

- **[F3]-[SF2] ノーマルエレメント フィルター ベロシティセンシティビティ**

基礎知識47ページ

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)に対するベロシティの感度を設定します。



● EGTime(タイム)、Segment(セグメント)

FEGのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。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 -64 ~ 0 ~ +63
Segment atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk

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

ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+rls

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

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EG Timeの値が影響します。

● EGGLEVEL(レベル)、Curve(カーブ)

FEGのレベル(音色変化量)に対するベロシティの感度を設定します。EG Level(レベル)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音色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 EGGLEVEL -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

● Cutoff(カットオフ)

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

● Resonance(レゾナンス)

現在設定されているレゾナンス効果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

● [F3]-[SF3] ノーマルエレメント フィルター FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

基礎知識47ページ

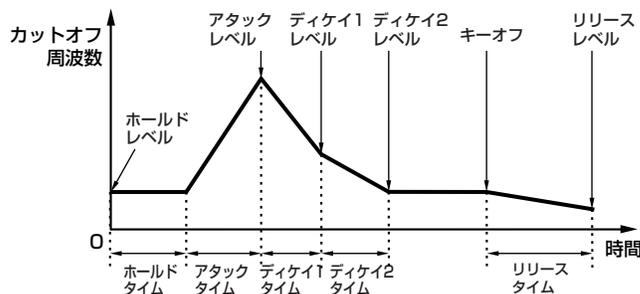
FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(音程変化の量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。

HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	63	104	117	113	
LEVEL	+49	+52	+39	+0	+63

TYPE	VEL SENS	FEG	KEYFLW	SCALE

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。

	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1レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス



● TIME(タイム)

□ 設定値 0 ~ 127

● LEVEL(レベル)

□ 設定値 -128(-9600cent) ~ 0 ~ +127(+9600cent)

● DEPTH(デプス)*

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ 63

● [F3]-[SF4] ノーマルエレメント フィルター キーフォロー

基礎知識47ページ

各エレメントのフィルターキーフォローを設定します。フィルターキーフォローとは、弾く鍵盤の音程によって、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です。

CutoffSens	EGTimeSens
+58	+16
CenterKey (C3)	CenterKey B1

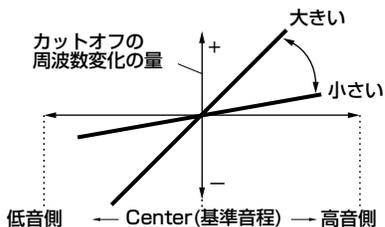
・ CutoffSens(カットオフセンシティビティ)

各エレメントのフィルターキーフォローの感度(弾く鍵盤の音程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)の音程の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の基準音程となるC3を表示します。このC3の音程ではCutoffsensで設定した音色変化がそのまま得られます。それ以外の音程では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。



・ EGTimeSens(タイムセンシティビティ)

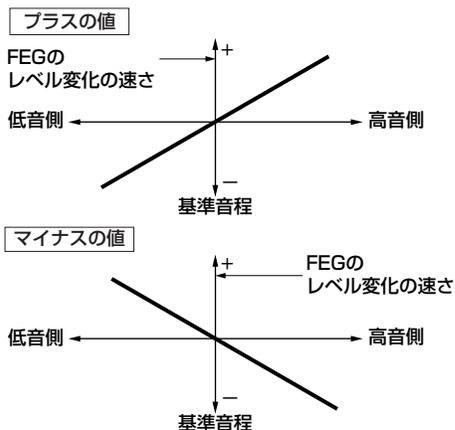
各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってFEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。CenterKey(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるFEGの変化の速さが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

・ CenterKey(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではFEGで設定した音色変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程では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、基準音程を設定することもできます。「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

● [F3]-[SF5] ノーマルエレメント フィルター スケーリング

フィルタースケーリングとは、音程の高低によって、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つのブレイクポイント(音程)で分割し、各ブレイ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。

VOICE EL1 PRE1:001[AP:PowerGrand]	
	1 2 3 4
BREAKPOINT	C#1 D#2 C3 A4
OFFSET	-4 +10 +17 +4
TYPE VEL SENS FEG KEY FLW [SCALE] KBD	
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER	

・ BREAK POINT(ブレイクポイント)1~4

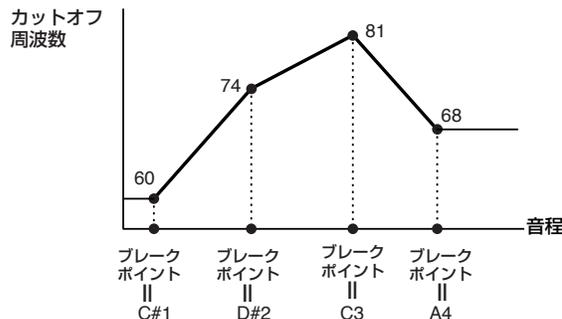
□ 設定値 C-2 ~ G8

NOTE [INFORMATION] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、ブレイクポイントを設定できます。「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

・ OFFSET(オフセット)1~4

□ 設定値 -128 ~ 0 ~ +127

カットオフ周波数=64の時に上記画面のように設定した場合、各ブレイクポイント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、これ以外の音程では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。



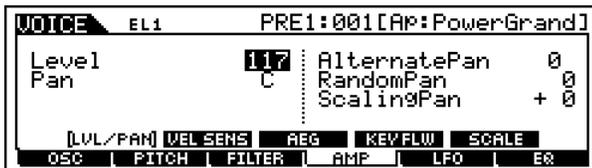
NOTE ブレイクポイントの音程はBP1からBP4まで順番に高くなるように自動調節されます。

NOTE カットオフ周波数の上限/下限を越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/下限を越えることはありません。

NOTE ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

● [F4]-[SF1] ノーマルエレメント アンプリチュード 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)

各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、各エレメントのステレオ定位を調節することができます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム、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(音程)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の音程の鍵盤位置がPanで設定した定位となります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF2] ノーマルエレメント アンプリチュード ベロシティセンシティビティ

AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)に対するベロシティの感度を設定します。



・ EGTime(タイム)、Segment(セグメント)

AEGのタイム(時間変化)に対するベロシティの感度を設定します。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 -64 ~ 0 ~ +63
Segment atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk

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

ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。

atk+rls

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

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。

・ EGLevel(レベル)、Curve(カーブ)

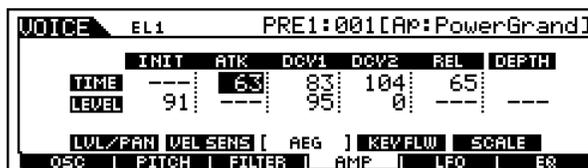
AEGのレベル(音量の変化量)に対するベロシティの感度を設定します。EGLevel(レベル)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve(カーブ)はベロシティに応じた音量の変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。

□ 設定値 EGLevel -64 ~ 0 ~ +63
Curve 0 ~ 4

● [F4]-[SF3] ノーマルエレメント アンプリチュード AEG

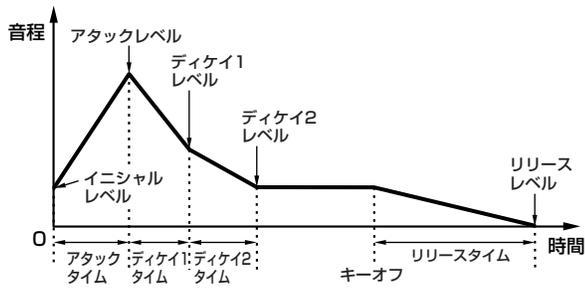
基礎知識47ページ

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	---	ディケイ2 レベル	ディケイ2 レベル	---	---



• TIME(タイム)

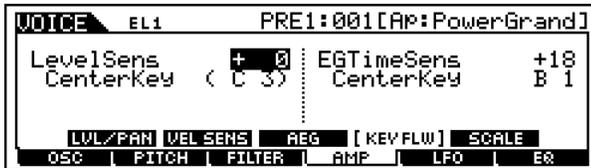
□ 設定値 0 ~ 127(上記--は除く)

• LEVEL(レベル)

□ 設定値 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] ノーマルエレメント アンプリチュードキーフォロー

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、弾く鍵盤の音程によって、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。



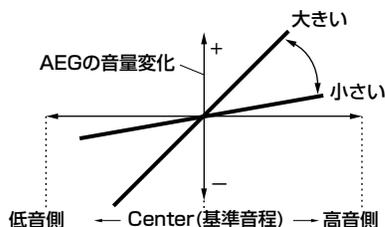
• LevelSens(レベルセンシティビティ)

各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(弾く鍵盤の音程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)の音程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の音程では音量がそのまま得られます。それ以外の音程では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(タイムセンシティビティ)

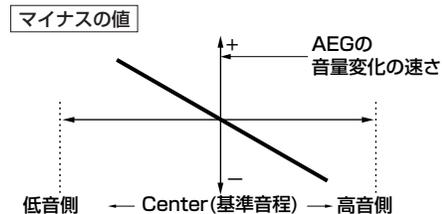
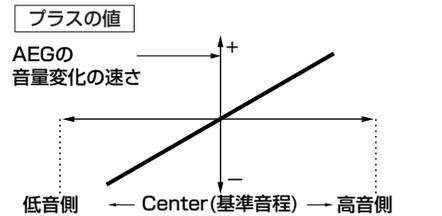
各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤の音程によってAEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。CenterKey(次のパラメーター)の音程の鍵盤によって作られるAEGの変化の速さが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

• CenterKey(センターキー)

上記EGTimeの基準音程を設定します。ここで設定した音程ではAEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られます。それ以外の音程ではEGTimeで設定した値に比例した音量変化の速さになります。

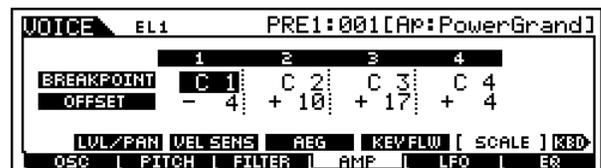
□ 設定値 C-2 ~ G8



NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、基準音程を設定することもできます。「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

● [F4]-[SF5] ノーマルエレメント 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、音程の高低によって、エレメントの出力レベル([F4]-[SF1])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つのブレイクポイント(音程)で分割し、各ブレイクポイントに出力レベルのオフセット値を設定します。



• BREAK POINT(ブレイクポイント)1 ~ 4

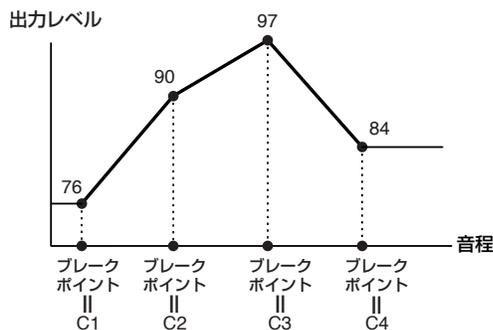
□ 設定値 C-2 ~ G8

NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、ブレイクポイントを設定できます。「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

• OFFSET(オフセット)1 ~ 4

□ 設定値 -128 ~ 0 ~ +127

各エレメントの出力レベル=80の時に上記画面のように設定した場合、各ブレイ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、これ以外の音程では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。



NOTE ブレイクポイントの音程はBP1からBP4まで順番に高くなるように自動調節されます。

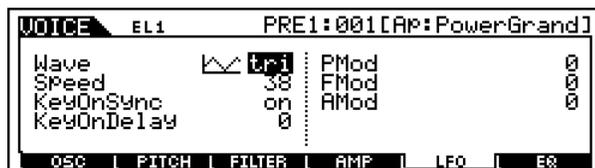
NOTE 出力レベルの上限/下限を越えるようなオフセットレベルを設定しても、出力レベルは上限/下限を越えることはありません。

NOTE ブレイクポイントBP1より下の音は、BP1のレベルとなります。ブレイクポイントBP4より上の音は、BP4のレベルとなります。

● [F5]ノーマルエレメント LFO

基礎知識47 ページ

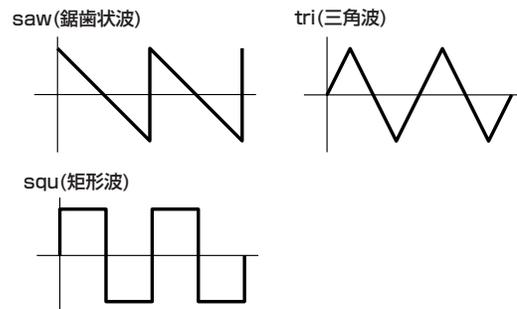
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウト/レモロなどの効果を作ります。



・ 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すことができます。

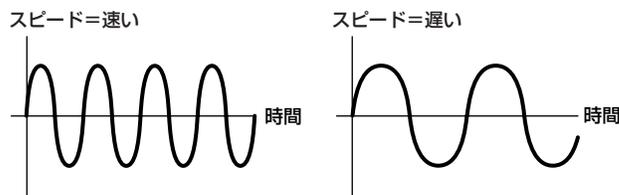
設定値 saw, tri, squ



・ Speed(スピード)

LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいくほどスピードが上がります。

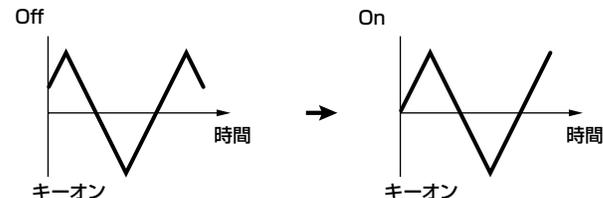
設定値 0 ~ 63



・ KeyOnSync(キーオンシンク)

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。

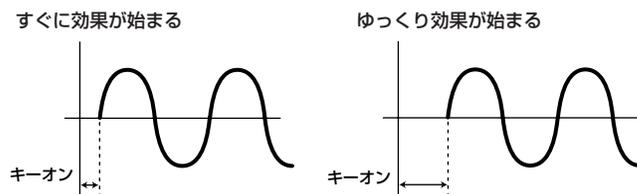
設定値 off, on



・ 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。下の図のように値が大きいくほど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のウェーブで音程を周期的に変化させる設定です。値が大きいく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ブス)

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大きくなります。

□ 設定値 0 ~ 127

● AMod(アンプリチュードモジュレーションデブス)

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大きくなります。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F6] ノーマルエレメント EQ (イコライザー)



● Type(タイプ)

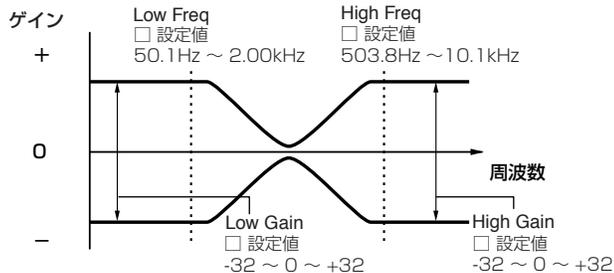
使用したいイコライザーのタイプを選びます。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用することができます。

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)

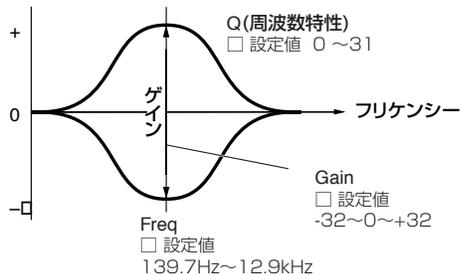
EQ L/H(EQロー/ハイ)

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(シェルピングタイプ)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。

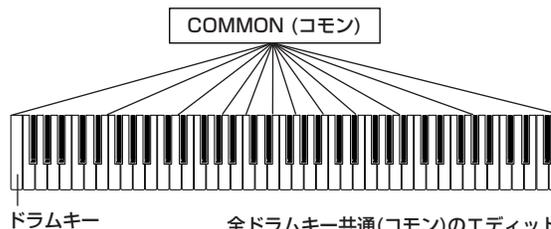
ドラムボイスエディット

基礎知識 45 ページ

◆ コモン(全ドラムキー共通)エディットとドラムキーごとのエディット

1つのドラムボイスは、各鍵盤(キー)にそれぞれ異なるウェーブ(またはノーマルボイス)が割り当てられたものを、ひとつにまとめたものですが(45 ページ)、全ドラムキーに共通した設定の編集をドラムコモンエディットと呼びます。

ドラムボイスのエディットは、このドラムコモンエディットと、ドラムキーごとのエディットの2種類に分けられます。



全ドラムキー共通(コモン)のエディット画面であることを示しています。



CO キーのエディット画面であることを示しています。



◆ 基本操作手順

基礎操作 70 ページ

- 1 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ります。
- 2 エディットの対象とするドラムボイスを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。

4 エディットの対象とするキー (鍵盤) を選びます。

- 全キー (鍵盤) 共通のパラメーターをエディットする場合は、[COMMON] ボタンを押します。



- キー (鍵盤) ごとのパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]を押してから、エディットしたいキー (鍵盤) を押します。



5 [F1]~[F4]、[F6] ボタン、[SF1]~[SF5] ボタンを使ってエディットしたい画面を選びます。

6 ボイスエディットを行ないます。

7 必要に応じて、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。

8 [EXIT] ボタンを押してボイスエディットモードを抜けます。

- これより、手順5と6に該当する部分を説明します。
- 手順7については、「ボイスストアモード」(159 ページ)で説明します。

■ コモン(全ドラムキー共通)エディット

- [F1]-[SF1] ドラムコモン ジェネラル ネーム
ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。130 ページをご参照ください。
- [F1]-[SF3] ドラムコモン ジェネラル 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と同じです。131 ページをご参照ください。
- [F1]-[SF5] ドラムコモン ジェネラル その他
ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。132 ページをご参照ください。

● [F2] ドラムコモン アウトプット

VOICE		COMMON	PDR:001[Dr:PoweredStd]	
Volume	127	RevSend	88	
Pan	C	ChoSend	0	
		InsRevSend	49	
		InsChoSend	0	

GENERAL | OUTPUT | ARP | CTLSET | EFFECT

ノーマルボイスのコモンエディット(132 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(インサージョンリバーブセンド)**
インサージョンエフェクト1/2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(インサージョンコーラスセンド)**
インサージョンエフェクト1/2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** インサージョンエフェクト1/2を通ったドラムキーの、リバーブ/コーラ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]-[SF1] ドラムコモン アルペジオ アルペジオタイプ

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。132 ページをご参照ください。

● [F3]-[SF2] ドラムコモン アルペジオ アルペジオリミット

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。133 ページをご参照ください。

● [F3]-[SF3] ドラムコモン アルペジオ プレイFX(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。133 ページをご参照ください。

● [F4]-[SF1]~[SF3] ドラムコモン コントローラー セット1/2、セット3/4、セット5/6

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。134 ページをご参照ください。ただし、ドラムボイスでは、エレメントスィッチのパラメーターはありません。

● [F6]-[SF1] ドラムコモン エフェクト コネクト(接続)

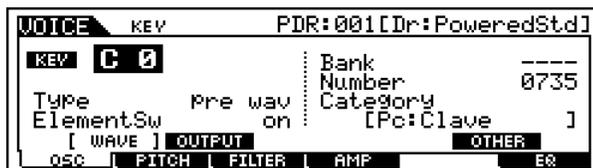
ノーマルボイスのコモンエディットと同じです。137 ページをご参照ください。ただし、インサージョン(1、2)への出力設定はエレメントごとではなく、ドラムキーごとの設定となります。

● [F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5] ドラムコモンエフェクトパラメーター インサクション1、2、リバーブ、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。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。

■ 153 ドラムキー (鍵盤)ごとのエディット

● [F1]-[SF1] ドラムキー オシレーター 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することができます。

設定値 pre wave(プリセットウェーブ)、voice(ボイス)、usr wave(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)を選んだ時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。

設定値 Type=pre wave (プリセットウェーブ)の場合
000(off)~1309
Type=voice (ボイス)の場合
001~128
Type=usr wave (ユーザーウェーブ)の場合
000(off)~256

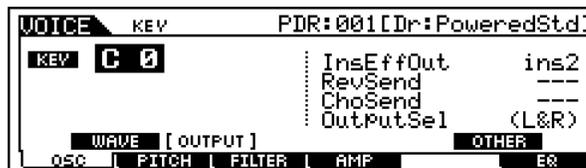
各ウェーブ/ボイスについては、別冊のデータリストをご参照ください。

● 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。

● [F1]-[SF2] ドラムキー オシレーター 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(インサク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ク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、インサクションエフェクトをバイパスします。

設定値 thru(スルー)、ins1(インサクションエフェクト1)、ins2(インサクションエフェクト2)

● RevSend(リバーブ)

インサク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)

インサクションエフェクトをバイパスさせたドラムキー(150ページ)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 下記参照

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル	
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ	
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ	
as1&2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 1と2	ステレオ 1:L 2:R	*
as3&4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3と4	ステレオ 3:L 4:R	*
as5&6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5と6	ステレオ 5:L 6:R	*
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	*
as2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 2	モノラル	*
as3	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3	モノラル	*
as4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 4	モノラル	*
as5	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5	モノラル	*
as6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 6	モノラル	*

*別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合

● [F1]-[SF5] ドラムキー オシレーター 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。各ドラムキーに異なる値を設定することができます。



● 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時、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時に、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

NOTE AltGroup(オルタネートグループ)のパラメーターがoff以外のときは"----"表示となり、設定できません。

● 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]-[SF1]ドラムキーオシレーターウェーブ画面のTypeで、wave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

● AltGroup(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]-[SF1] ドラムキー ピッチ チューン



● Coarse(コース)

各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)の音程を半音単位で移調します。

□ 設定値 -48 ~ +48

NOTE ノーマルボイスをドラムキーに割り当てたとき、ドラムキーの音程に関わりなく、そのボイスはC3の音程(基準音程)で発音します。ここでの設定は、そのC3の音程を基準に上下させる設定です。

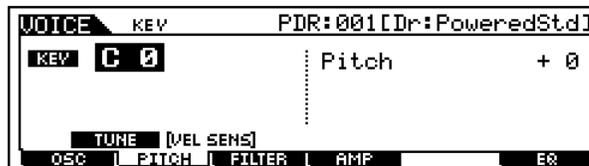
● Fine(ファイン)

各エレメントのウェーブ(またはノーマルボイス)の音程を微調節します。

□ 設定値 -64 ~ +63

● [F2]-[SF2] ドラムキー ピッチ ベロシティセンシティブリティ

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。



● Pitch(ピッチ)

□ 設定値 -64 ~ +63

● [F3]-[SF1] ドラムキー フィルター カットオフ

基礎知識46ページ

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]-[SF1]ドラムキーオシレーターウェーブ画面のTypeで、wave(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。

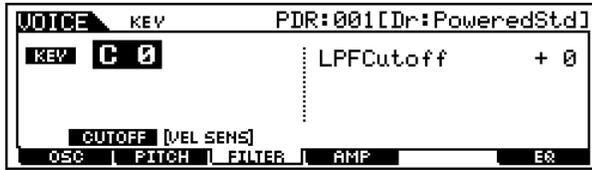
□ 設定値 0 ~ 31

● 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

● [F3]-[SF2] ドラムキー フィルター ペロシティセンシティブィティ



・ LPFCutoff(ローパスフィルターカットオフ)

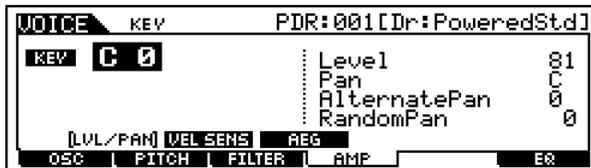
ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するペロシティの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F4]-[SF1] ドラムキー アンプリチュード レベル/パン

基礎知識47 ページ

ドラムボイスを構成する各ドラムキーのレベルやウェーブのパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行います。



・ Level(レベル)

各ウェーブの出力レベルを設定します。ここでの設定により、各ドラムキーの出力バランスを調節することができます。

□ 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することができます。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割合(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]~[SF1]ドラムキーオシレーターウェーブ画面のTypeで、wave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

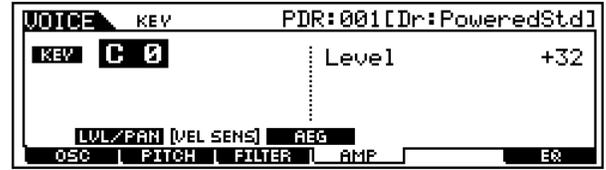
・ RandomPan(ランダムパン)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する割合を設定します。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]~[SF1]ドラムキーオシレーターウェーブ画面のTypeで、wave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

● [F4]-[SF2] ドラムキー アンプリチュード ペロシティセンシティブィティ



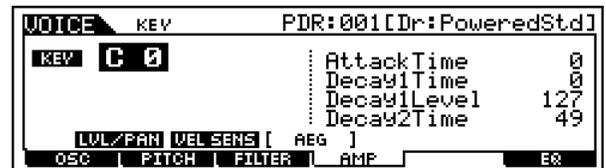
・ Level(レベル)

音量に対するペ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

● [F4]-[SF3] ドラムキー アンプリチュード AEG

基礎知識47 ページ



・ 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

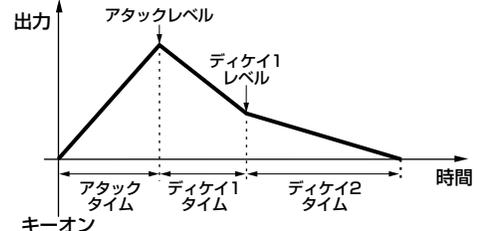
・ Decay1Level(ディケイ1 レベル)

□ 設定値 0 ~ 127

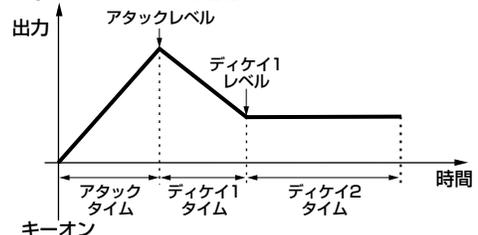
・ Decay2Time(ディケイ2 タイム)

□ 設定値 0 ~ 126, hold

Decay2 Time = 0 ~ 126 のとき

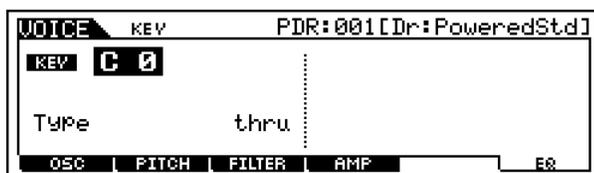


Decay2 Time = hold のとき



● [F6] ドラムキー 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(148 ページ)と同じです。



NOTE この機能は、[F1]-[SF1]ドラムキーオシレーターウェーブ画面の Type で、wave(ウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。

プラグインボイスエディット

基礎知識 43 ページ

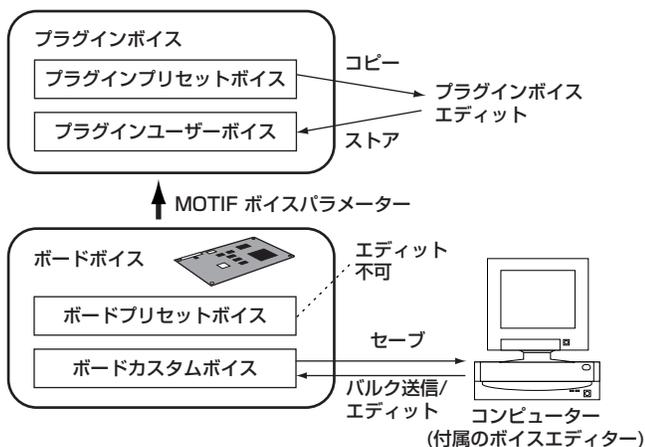
◆ コモンエディットとエレメントのエディット

ノーマルボイスエディットと同じです(129 ページ)。ただし、プラグインボイスではエレメント数は1つだけです。

◆ プラグインボイスとボードボイス

プラグインボイスとは、プラグインボード(シングルパート)上の音(ボードボイス)に対して、ボイスエディットモードの各パラメーターを使って加工したものを意味します。それに対して、ボードボイスはパラメーターを使った加工をしていない、ボードのオリジナルボイスです。ボードボイスはプラグインボイスの素材といえるでしょう。

また、ボードボイスの中にはエディット可能なボードカスタムボイスがあり、付属のエディターを使って、コンピューター上でエディットすることができます(87 ページ)。



NOTE プラグインボードによって、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。詳細は、各プラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

NOTE 現在発売されているプラグインボードについては、35 ページをご参照ください。

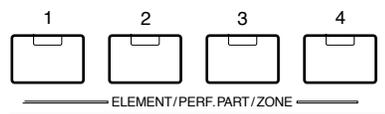
◆ 基本操作手順

基礎操作 70 ページ

- 1 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ります。
- 2 エディットの対象とするプラグインボイスを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。
- 4 エディットの対象とするエレメントを選びます。
 - ・ コモンエディットをする場合は、[COMMON]ボタンを押します。



- ・ エレメントのエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]を押します。



- 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選びます。

- 6 ボイスエディットを行ないます。

- 7 必要に応じて、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。

- 8 [EXIT]ボタンを押してボイスエディットモードを抜けます。

- ・ これより、手順5と6に該当する部分を説明します。
- ・ 手順7については、「ボイスストアモード」(159 ページ)で説明します。

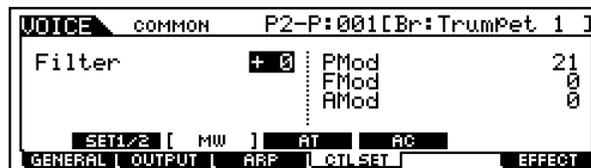
■ コモンエディット

- [F1]-[SF1] プラグインコモン ジェネラル ネーム
ノーマルボイスのコモンエディット(130 ページ)と同じです。
- [F1]-[SF2] プラグインコモン ジェネラル プレイモード
ノーマルボイスのコモンエディット(130 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。
- [F1]-[SF3] プラグインコモン ジェネラル 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(131 ページ)と同じです。
- [F1]-[SF4] プラグインコモン ジェネラル ボルタメント
ノーマルボイスのコモンエディット(131 ページ)と同じです。ただし、モードとタイムモードの2つのパラメーターはありません。
- [F1]-[SF5] プラグインコモン ジェネラル その他
ノーマルボイスのコモンエディット(132 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] プラグインコモン アウトプット
ノーマルボイスのコモンエディット(132 ページ)と同じです。
- [F3]-[SF1] プラグインコモン アルペジオ アルペジオタイプ
ノーマルボイスのコモンエディット(132 ページ)と同じです。
- [F3]-[SF2] プラグインコモン アルペジオ アルペジオリミット
ノーマルボイスのコモンエディット(133 ページ)と同じです。
- [F3]-[SF3] プラグインコモン アルペジオ プレイFX(エフェクト)
ノーマルボイスのコモンエディット(133 ページ)と同じです。
- [F4]-[SF1] プラグインコモン コントローラーセット セット1/2
ノーマルボイスのコモンエディット(134 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。

● [F4]-[SF2] プラグインコモン コントローラーセット 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。

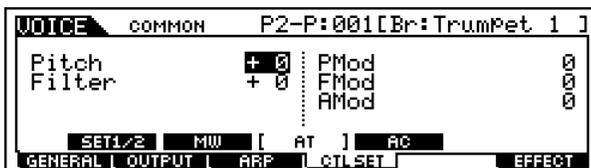
この画面では、それらの深さを設定します。



- 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、音程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大きくなります。
 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大きくなります。
 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大きくなります。
 設定値 0 ~ 127

● [F4]-[SF3] プラグインCOMMON コントローラーセッ ト 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)

アフタータッチで音程をコントロールする深さを設定します。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)

アフタータッチ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)

アフタータッチのコントロールで音程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がります。

□ 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がります。

□ 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)

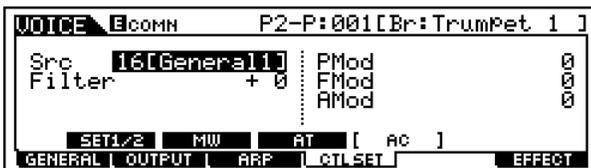
アフタータッチのコントロールで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F4]-[SF4] プラグインCOMMON コントローラーセッ ト AC コントロール

特定のコントロールチェンジ(アサインابل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。



● Source(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)

Source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)

Sourceで選んだコントロールチェンジによって音程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がります。

□ 設定値 0 ~ 127

● FMod(フィルターモジュレーションデプス)

Source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がります。

□ 設定値 0 ~ 127

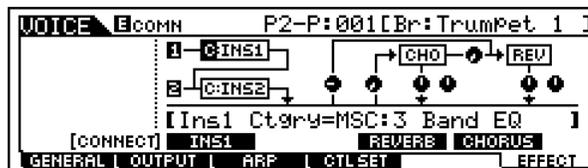
● AMod(アンプリチュードモジュレーションデプス)

Source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がります。

□ 設定値 0 ~ 127

● [F6]-[SF1] プラグインCOMMON エフェクト コネ クト(接続)

基礎知識40 ページ、リファレンス 137 ページ



ノーマルボイスのCOMMONエディットと同じです。ただし、プラグインボイスでは、EL: OUT(エレメント出力先)の設定はありません。また、プラグインボイスでの InsConnect(インサクションコネクト=接続)は、parallelはありません。

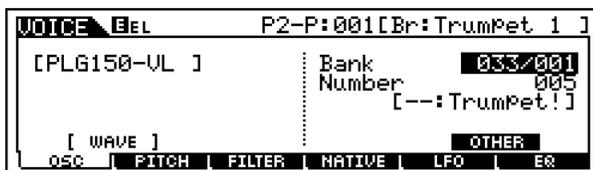
● [F6]-[SF2], [SF3], [SF4], [SF5] プラグインCOMMON エフェクトパラメーター インサクション1、2、 リバーブ、コーラス

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。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。

■ エLEMENTのエディット

● [F1]-[SF1] プラグインエレメント オシレーター ウェーブ

プラグインボイスを構成するエレメントのボードボイスを選択します。



・ Bank(バンク)

プラグインボイスで使用する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。

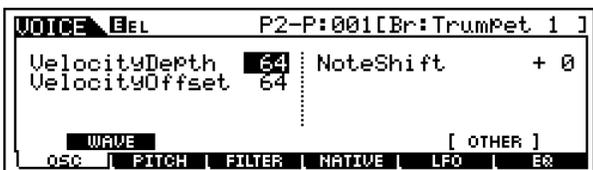
・ Number(ボードボイスナンバー)

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。

● [F1]-[SF5] プラグインエレメント オシレーター アザー (その他)

ボードボイスに対するベロシティやノートシフトに関する設定をします。



・ VelocityDepth(ベロシティデプス)

ボードボイスに対するベロシティの感度を設定します。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程変化が得られます。

- 設定値 0 ~ 127

・ VelocityOffset(ベロシティオフセット)

ボードボイスに対するベロシティの感度の値を一律でプラスすることができます。鍵盤を弾いたときに得られる音程変化が、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)

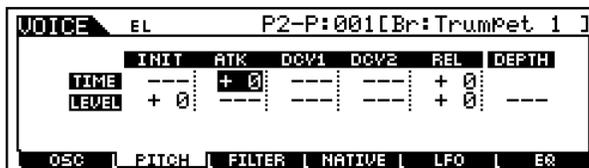
ボードボイスの音程を半音単位で移調することができます。上下 2 オクターブまでずらすことができます。

- 設定値 -24 ~ 0(標準音程) ~ +24

● [F2] プラグインエレメント PEGタイム、レベル

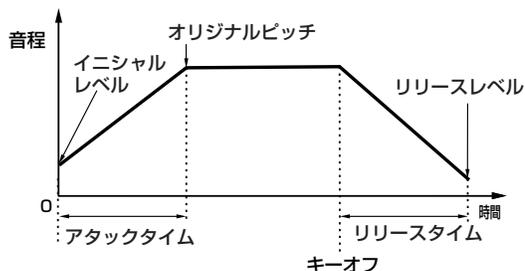
基礎知識46ページ

ここではボードボイスの PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)に関する設定を行います。PEGの設定により、鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程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。

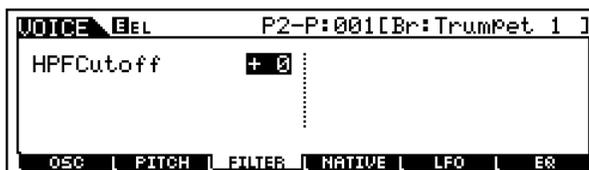
	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ 1)	DCY2 (ディケイ 2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
Time	---	アタック タイム	---	---	リリース タイム	
Level	イニシャル レベル	---	---	---	リリース レベル	---



- 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F3] プラグインエレメント フィルター カットオフ

基礎知識46ページ



・ HPFCutoff(HPFカットオフ周波数)

ボードボイスの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] プラグインエレメント ネイティブ

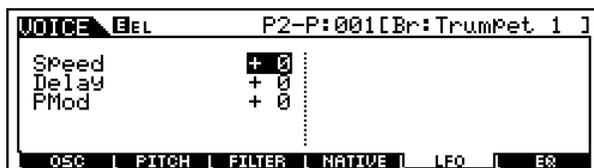
エレメントのボードボイスに対するさまざまなパラメーター(各プラグインボードが持つ固有の機能)の設定を行いません。プラグインボードによって、設定できるパラメーターが異なります。各パラメーターの内容や機能については詳しくは、ご使用になっているプラグインボードの取扱説明書/オンラインヘルプをご参照ください。

NOTE 現在発売されているプラグインボードについては、35ページをご参照ください。

● [F5] プラグインエレメント LFO

基礎知識47 ページ

ここではLFOに関する設定を行います。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調整し、ビブラートなどの効果を作ります。

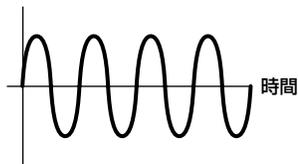


・ Speed(スピード)

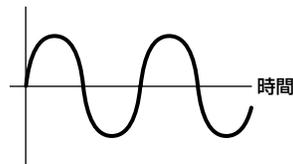
LFO ウェーブの変化の速さを設定します。0 を基準にして値をプラスにするほどスピードが速くなり、マイナスにするほど遅くなります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

スピード=速い



スピード=遅い

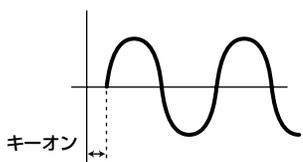


・ Delay(ディレイ)

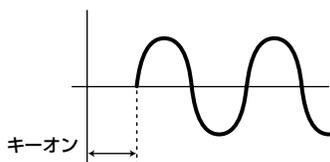
鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

すぐに効果が始まる



ゆっくり効果が始まる



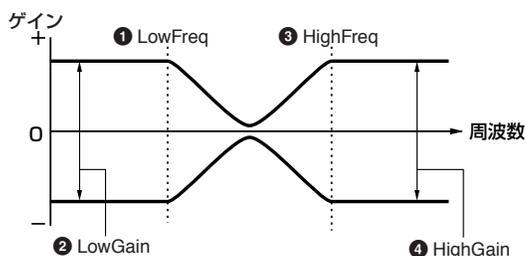
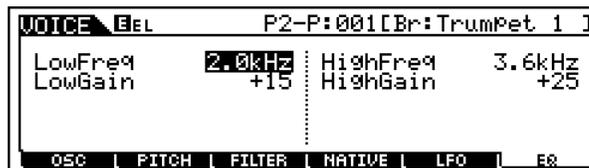
・ PMod(ピッチモジュレーションデプス)

LFOウェーブでピッチ(音程)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] プラグインエレメント EQ(イコライザー)

ウェーブに対する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。



① 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LoGain の設定で増減させることができます。

□ 設定値 32Hz ~ 2.0kHz

② LowGain(ローゲイン)

Low Freq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

③ 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HiGain の設定で増減させることができます。

□ 設定値 500Hz ~ 16.0kHz

④ HighGain(ハイゲイン)

High Freq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

◆ ボードカスタムボイスのエディットについて

プラグインボード付属のエキスパートエディターを使って、ボードカスタムボイスをコンピューター上からエディットすることができます。

NOTE ボイスモードでエディターを使用する場合は、エディターのパート選択(Part No.)を1に設定してください。また、MOTIFのベーシックレシーブチャンネルとエディターのMIDIチャンネルを合わせてください。

エキスパートエディターでエディットしたボードカスタムボイスは、コンピューター上にセーブし管理することができます。



プラグインボードのDRAM上のエディットデータは、MOTIFの電源を切ると消えてしまいますので、メモリーカード/SCSI機器にセーブ(保存)するようにしてください。

NOTE 操作方法については、エディターのオンラインヘルプをご参照ください。

NOTE 装着したプラグインボードにより、ボイスへのパラメーター効果のかけ具合が、違う場合があります。

ボイスジョブモード

ボイスエディットモードで作成した(またはエディット中の)ボイスをイニシャライズしたり、リコールしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

◆ 基本操作手順

1 ボイスプレイモードで、ジョブを実行したいボイスナンバーを選択します。

2 [JOB]ボタンを押して、ボイスジョブモードに入ります。

3 [F1]～[F4]ボタンを押して実行したいボイスジョブの画面に切り替えます。

4 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

5 [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。

6 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の画面に戻ります。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

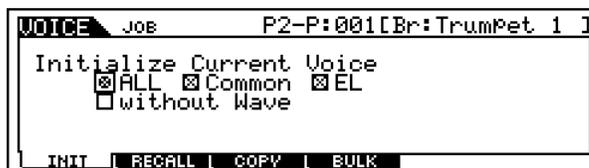
! ボイスジョブの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

7 [VOICE]ボタンを押すと、ボイスジョブモードを抜け、ボイスプレイモードに戻ります。

・これより、手順3、4に該当する部分を説明します。

● [F1] イニシャライズ

ボイスの初期設定データ呼び出す(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

NOTE EL(エレメント)にチェックマークを入れると、ドラムキーを選ぶことができます。ドラムキーの選び方は「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

プラグインボイスの場合

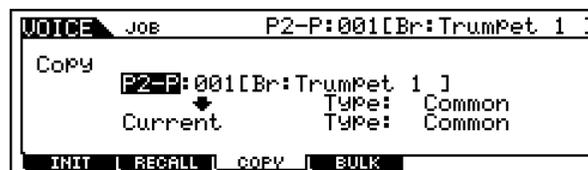
ALL(すべてのデータ)、Common(コモンデータ)、EL(エレメント)、without Wave

● [F2] エディットリコール

あるボイスをエディットしている時に、ストアしないまま別のボイスを選ぶと、エディット中のデータは失われてしまいます。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] 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することができます。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)、EL(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LEMENT/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LEMENT/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、EL1 ~ 4(ELEMENT1 ~ 4)

ドラムボイスの場合

Common、CO ~ C6(ドラムキーCO ~ C6)

NOTE コピー元のデータの種類の種類でCommonを選んでいる場合は、この表示は自動的にCommonとなります。

● [F4] 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。

NOTE バルクダンプを行うためには、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258ページをご参照ください。

ボイスストアモード

基礎知識63ページ

エディットしたボイスは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。



ストア(保存)を実行すると、ストア先のボイスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめメモリーカード/SCSI機器に保存されることをおすすめします。

◆ 基本操作手順

1 ボイスをエディット終了後、[STORE] ボタンを押してボイスストアモードに入ります。

2 ストア先のボイスナンバーを指定します。

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。

4 [INC/YES] ボタンを押すと、ストア(保存)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、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。



ボイスストアの実行に時間がかかる場合は、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。

パフォーマンスモード

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。

ここでは、パフォーマンスモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。

[xxxx] はボタン名またはボタン操作を表しています。

[PERFORMANCE]		
	[INFO] PERFORMANCE INFO	275ページ
	[PERFORM] PERFORMANCE PLAY	162ページ
	[F1] PERFORMANCE PLAY	162ページ
	[F2] PERFORMANCE AD	163ページ
	[F3] PERFORMANCE VOICE	164ページ
	[SF1] ADD INTERNAL VOICE	164ページ
	[SF2] ADD PLUG-IN VOICE	164ページ
	[SF3] DELETE	164ページ
	[SF4] SET NOTE LIMIT LOW	164ページ
	[SF5] SET NOTE LIMIT HIGH	164ページ
	[F4] PERFORMANCE PORTAMENTO	164ページ
	[F5] PERFORMANCE EG	164ページ
	[F6] PERFORMANCE ARPEGGIO	165ページ
	[CAT] PERFORMANCE CATEGORY SEARCH	124ページ
	[FAV] CATEGORY SEARCH	126ページ
	[F1] SUB CATEGORY1 SELECT	126ページ
	[F2] SUB CATEGORY2 SELECT	126ページ
	[F3] SUB CATEGORY3 SELECT	126ページ
	[F4] SET TO FAVORITE	126ページ
	[F5] CLEAR 1 FAVORITE	126ページ
	[F6] CLEAR ALL FAVORITE	126ページ
	[FAV] FAVORITE SELECT	127ページ
	[F5] CLEAR 1 FAVORITE	127ページ
	[F6] CLEAR ALL FAVORITE	127ページ
	[EDIT] PERFORMANCE EDIT	165ページ
	[COMMON] COMMON	165ページ
	[F1] COMMON	166ページ
	[SF1] NAME	166ページ
	[SF3] MEQ OFFSET	166ページ
	[SF4] PORTA	167ページ
	[SF5] OTHER	167ページ
	[F2] COMMON OUTPUT/MASTER EQ	167ページ
	[SF1] OUTPUT	167ページ
	[SF2] MEQ	168ページ
	[F3] COMMON ARPEGGIO	168ページ
	[SF1] TYPE	168ページ
	[SF2] LIMIT	168ページ
	[SF3] PLAY	168ページ
	[SF4] OUTPUT CHANNEL	168ページ
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	132ページ
	[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	169ページ
	CONTROLLER ASSIGN	169ページ
	[F5] COMMON EFFECT	169ページ
	[SF1] EFFECT CONNECT	169ページ
	[SF2] PLG-EF	170ページ
	[SF3] VARIATION	170ページ
	[SF4] REVERB	170ページ
	[SF5] CHORUS	170ページ

[パート選択] PART 1-4	170ページ
[F6]	
[F1] PART VOICE	170ページ
[SF1] VOICE	170ページ
[SF2] PLYMODE	170ページ
[SF3] LIMIT	170ページ
[SF4] PORTAMENT	171ページ
[SF5] OTHER	171ページ
[F2] PART OUTPUT	172ページ
[SF1] VOLUME/PAN	172ページ
[SF2] EFFECT SEND	172ページ
[F3] PART OUTPUT SELECT	173ページ
OUTPUT SELECT	173ページ
[F4] PART TONE	173ページ
[SF1] TUNE	173ページ
[SF2] FILTER	173ページ
[SF3] FEG	173ページ
[SF4] AEG	174ページ
[F5] PART RECEIVE SWITCH	174ページ
[パート選択] PART PLG1-PLG3	170ページ
[F6]	
[F1] PART VOICE	170ページ
[SF1] VOICE	170ページ
[SF2] PLYMODE	170ページ
[SF3] LIMIT	170ページ
[SF4] PORTAMENTO	171ページ
[SF5] OTHER	171ページ
[F2] PART OUTPUT	172ページ
[SF1] VOLUME/PAN	172ページ
[SF2] EFFECT SEND	172ページ
[F3] PART OUTPUT SELECT	173ページ
OUTPUT SELECT	173ページ
[F4] PART TONE	173ページ
[SF1] TUNE	173ページ
[SF2] FILTER	173ページ
[SF4] AEG	174ページ
[F5] PART RECEIVE SWITCH	174ページ
[EDIT] PERFORMANCE COMPARE	165ページ
[JOB] PERFORMANCE JOB	175ページ
[F1] INITIALIZE	175ページ
[F2] EDIT RECALL	175ページ
[F3] COPY	175ページ
[F4] BULK DUMP	176ページ
[STORE] PERFORMANCE STORE	176ページ

パフォーマンスプレイモード

基礎知識31 ページ、クイックスタートガイド88 ページ

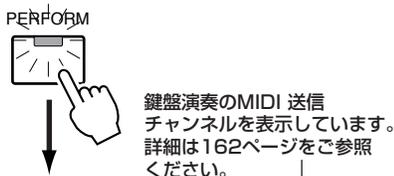
パフォーマンスプレイモードとは、ユーザーパフォーマンスの中から好きなパフォーマンスを1つ選択し、演奏するモードです。

NOTE パフォーマンスの概念については、40 ページをご参照ください。

◆ 基本操作手順

基礎操作 67 ページ

- 1 [PERFORM]ボタンを押すと、ランプが点灯しパフォーマンスプレイモードに入ります。



- 4 パフォーマンス各パートのオン/オフ設定をします。

- 5 [F2]～[F6]ボタンを押して使ってエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

- 6 必要に応じて、手順4での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。

- 7 他のモードボタンを押すと、パフォーマンスプレイモードを抜けます。

- ・ これより、手順2、3、4、5に該当する部分を説明します。
- ・ 手順6 については、「パフォーマンスストアモード」(176 ページ)で説明します。

パフォーマンスの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。パフォーマンスの選び方は、基本的にはボイスと同じです。124 ページをご参照ください。ただし、以下の点にご注意ください。

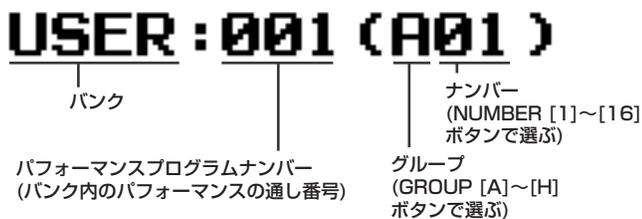
- ・ パフォーマンスはプリセットデータが無く、ユーザーバンクが1つだけであるだけです。したがって、バンクを選ぶ操作はありません。

オクターブ値と MIDI 送信チャンネルの確認 / 設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順3に該当します。パフォーマンス選択以外の、パフォーマンスプレイ画面でできる設定です。オクターブ値、MIDI送信チャンネルともに、確認/設定の方法はボイスモードと同じです。127 ページをご参照ください。なお、ここでの設定は、パフォーマンスストア(176 ページ)の対象にはなりません。



● バンクとパフォーマンスプログラムナンバー



● カテゴリーとパフォーマンスネーム

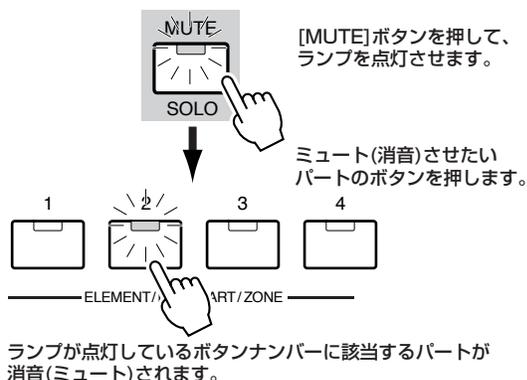


- 2 パフォーマンスを選びます。

- 3 オクターブや鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを設定します。

パフォーマンス各パートのオン/オフ

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順4**に該当します。



NOTE パフォーマンスエディットモードでも、この操作は有効です。

パフォーマンスプレイモードでのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順5**に該当します。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。

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。

◆ [E] エディットマークについて

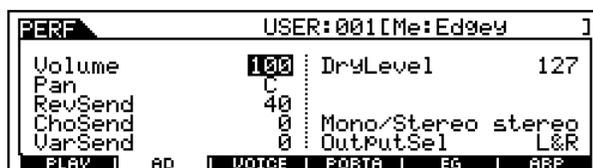
パフォーマンスプレイモードで、何らかの設定/変更操作を行なうと、ディスプレイ左上に[E](エディット)マークが表示されます。このパフォーマンスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを示しています。



NOTE [E](エディット)マークは、他のパフォーマンスを選ぶと消えます。この時、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)しておくことを、おすすめします。

● [F2] パフォーマンスプレイ A/D

A/D INPUT端子またはmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)から入力されるA/Dパートについて、以下の設定が用意されています。



NOTE A/Dパートの入力元を、A/D INPUT端子とするかmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)とするかについては、ユーティリティモード(252 ページ)で設定します。

- **Volume(ボリューム)**
A/D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)**
A/D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)**
A/D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。エフェクトのしくみについては、40 ページをご参照ください。
 設定値 0 ~ 127
- **ChoSend(コーラスセンド)**
A/D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。エフェクトのしくみについては、40 ページをご参照ください。
 設定値 0 ~ 127
- **VarSend(バリエーションセンド)**
A/Dパートのバリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します。エフェクトのしくみについては、40 ページをご参照ください。
 設定値 0 ~ 127
- **DryLevel(ドライレベル)**
A/Dパートのシステムエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)をバイパスするレベルを設定します。252 ページをご参照ください。
 設定値 0 ~ 127
- **Mono/Stereo(モノ/ステレオ)**
A/D INPUT端子から入力された音声信号のうち、どの音声信号を使うかを選択します。A/Dパートの入力元をmLAN端子(別売mLAN8Eを装着した場合)に設定している場合、このパラメーターは設定できません。
 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信号を、ステレオのまま処理します。
L mono(Lモノラル)
A/D INPUT L端子から入力されたモノラル信号を、モノラルのまま処理します。
R mono(Rモノラル)
A/D INPUT R端子から入力されたモノラル信号を、モノラルのまま処理します。
L+R mono(L+Rモノラル)
入力されたステレオ信号のLチャンネルとRチャンネルをミックスして、モノラル処理します。

● **OutputSel(アウトプットセレクト)**

A/Dパートの出力先を設定します。

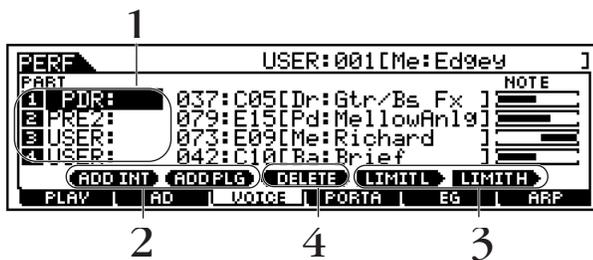
設定値 下記参照。

LCD	出力される端子	ステレオ/ モノラル	
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ	
as1&2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 1と2	ステレオ 1:L 2:R	*
as3&4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3と4	ステレオ 3:L 4:R	*
as5&6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5と6	ステレオ 5:L 6:R	*
as1	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 1	モノラル	*
as2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 2	モノラル	*
as3	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3	モノラル	*
as4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 4	モノラル	*
as5	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5	モノラル	*
as6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 6	モノラル	*

*別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合

● **[F3] パフォーマンスプレイ ボイス**

パフォーマンス各パートのボイスを選択し、その発音域を設定します。



1 設定したいパートのボイスバンクまたはボイスナンバーの位置にカーソルを移動させます。

2 手順1.で選んだパートにボイスがアサインされていない場合(空欄の場合)、[SF1]、[SF2]ボタンを使ってボイスをアサインします。
ボイスがアサインされている場合は、バンクまたはナンバーの位置にカーソルを合わせて、データダイヤルや [INC/YES] ボタン、[DEC/NO]ボタンを使ってボイスバンク/ナンバーを選びます。
また、BANK、GROUP、NUMBERボタンを使ったボイスの選び方(124 ページ)を使うこともできます。

3 選ばれたパートの発音域を設定します。

4 必要に応じて、不要になったパートのボイスアサインを消去します。

● **[SF1] ADD INT(内蔵のボイスを追加)**

選ばれたパートにボイスが設定されていない(空欄)時にこのボタンを押すと、内蔵のボイスがアサインされます。

● **[SF2] ADD PLG(プラグインボイスを追加)**

選ばれたパートにボイスが設定されていない(空欄)時にこのボタンを押すと、プラグインボイスがアサインされます。

● **[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のアサインが消去され、画面表示は空欄になります。

● **[SF4] LIMIT L(リミットロー)**

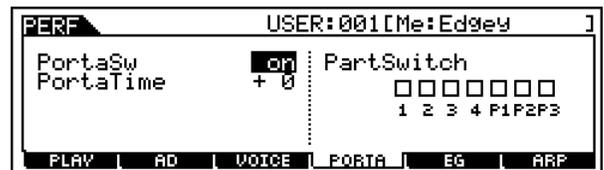
このボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域(低音側)を設定します。

● **[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。

● **[F4] パフォーマンスプレイ 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、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程まで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)**

パフォーマンス全体に対するポルタメントのオン/オフ設定です。
 設定値 off, on

● **PortaTime(ポルタメントタイム)**

ポルタメントの音程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(171 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音程の変化にかかる時間が長くなります。
 設定値 -64~0~+63

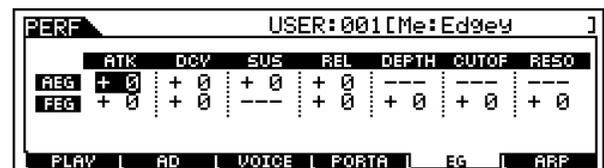
● **PartSwitch(パートスイッチ)**

各パートに対するポルタメントのオン/オフ設定です。

● **[F5] パフォーマンスプレイ EG(エンベロープジェネレーター)**

基礎知識47ページ

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、FEG設定(173、174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。128 ページをご参照ください。

● [F6] パフォーマンスプレイ アルペジオ

基礎知識55 ページ

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。



下記パラメーター以外については、ボイスプレイモードの場合と同じです。128 ページをご参照ください。

・ PartSwitch(パートスイッチ)

各パートに対するアルペジオのオン/オフ設定です。

パフォーマンスエディットモード

基本操作70 ページ、クイックスタートガイド88 ページ

パフォーマンスの作成/エディットを行なうモードです。

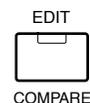
◆ [E]エディットマークについて

パフォーマンスエディットモードで、何らかの設定/変更操作を行なうと、ディスプレイ左上に[E](エディット)マークが表示されます。このパフォーマンスが現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを確認することができます。

◆ コンペア機能について

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

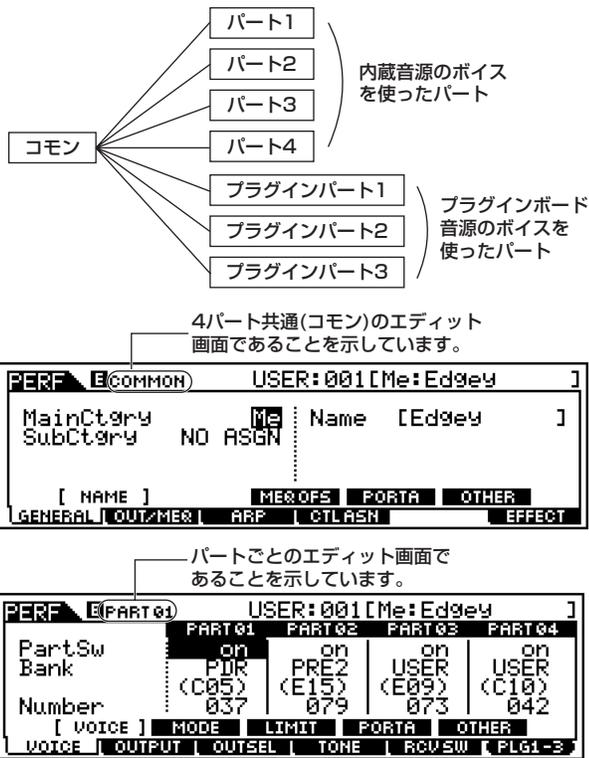
- 1 パフォーマンスエディット中に[COMPARE]ボタンを押すと、ランプが点滅します。
ディスプレイ左上に示された[E](エディット)マークが、[C](コンペア)マークに変わり、エディット前の音が出る状態(コンペア状態)になります。



- 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。

◆ コモンエディットとパートごとのエディット

パフォーマンスは、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されています。これら7パートに共通した設定の編集をコモンエディットと呼びます。パフォーマンスのエディットは、このコモンエディットとパートエディットの2種類に分けられます。

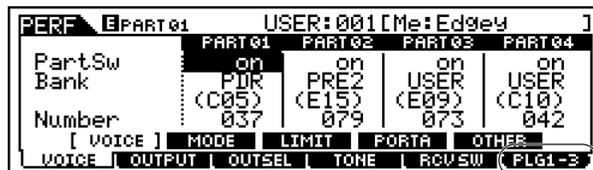


4パート共通(共通)のエディット画面であることを示しています。

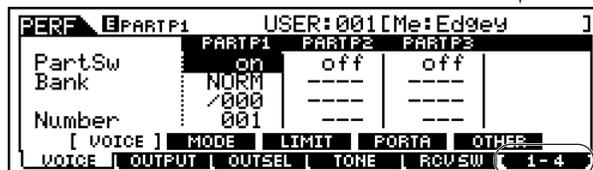
パートごとのエディット画面であることを示しています。

さらに、[F6]ボタンを使って、パート1~4のエディット画面とプラグインパート1~3のエディット画面との切替を行ないます。

<パート1~4のエディット画面>



<プラグインパート1~3のエディット画面>



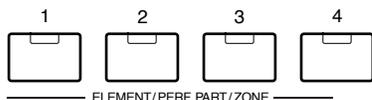
[F6] ボタン

◆ 基本操作手順

- 1 [PERFORM] ボタンを押してパフォーマンスモードに入ります。
- 2 エディットの対象とするパフォーマンスを選びます。
- 3 [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。
- 4 エディットの対象とするパートを選びます。
 - ・ 全パート共通のパラメーターをエディットする場合は、[DRUM KITS]ボタンを押します。



- ・ パート別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]~[4]を押します。(内蔵音源を使ったパートを選ぶ場合は[1]~[4]、プラグインパートを選ぶ場合は[1]~[3]を押します。)



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選びます。

6 パフォーマンスエディットを行ないます。

7 必要に応じて、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。

8 [EXIT]ボタンを押してパフォーマンスエディットモードを抜けます。

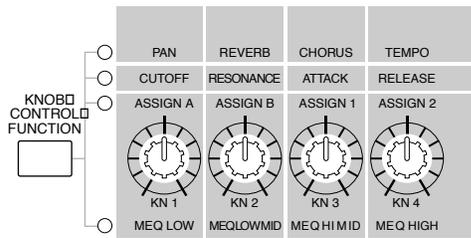
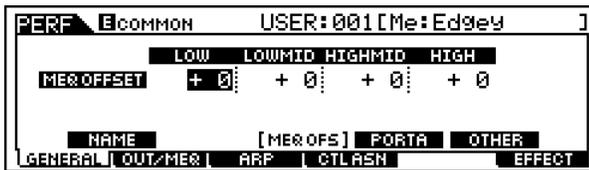
- ・ これより、手順5と6に該当する部分を説明します。
- ・ 手順 2 については、「パフォーマンスプレイモード」(162ページ)をご参照ください。
- ・ 手順 7 については、「パフォーマンスストアモード」(176ページ)で説明します。

■ コモン(4パート共通)エディット

- [F1]-[SF1] コモン ジェネラル ネーム
パフォーマンスネームを設定します。
方法は「基本操作」(75ページ)をご参照ください。
- [F1]-[SF3] コモン ジェネラル マスターEQオフセット

基礎知識39ページ

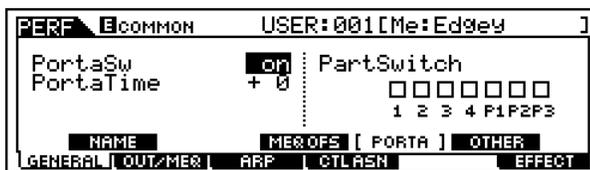
パフォーマンス全体に対するマスターEQ(イコライザー)を設定します。全5バンドの帯域のうち、MID(ミドル)以外に関して設定します。パネルのノブを使ってエディットすることもできます。



□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

● [F1]-[SF4] コモン ジェネラル 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程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。



・ Switch(スイッチ)

ポルタメントのオン/オフの設定です。

□ 設定値 off, on

・ Time(タイム)

ポルタメントの音程変化にかかる時間を設定します。この画面での設定は、パートエディットモードでの設定(170 ページ)に対するオフセットです。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 -64 ~ 0 ~ +63

・ PartSwitch(パートスイッチ)

各パートに対するポルタメントのオン/オフ設定です。

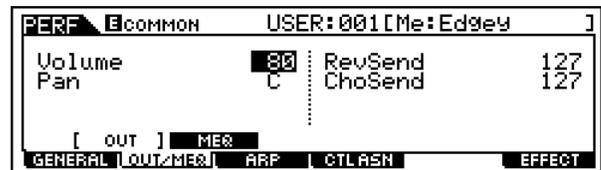
● [F1]-[SF5] コモン ジェネラル その他

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。132 ページをご参照ください。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]-[SF1] コモン アウトプット



・ Volume(ボリューム)

パフォーマンス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)

パフォーマンス全体のパン(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 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(リバースェンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のリバースェンド効果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(コーラスェンド)

インサージョンエフェクト1/2で処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスェンド効果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。

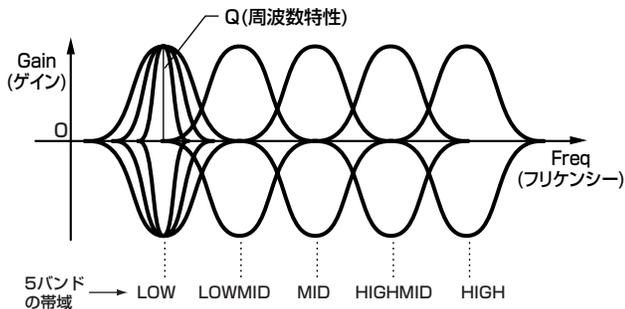
□ 設定値 0 ~ 127

● [F2]-[SF2] コモン MEQ(マスターイコライザー)

基礎知識39 ページ

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

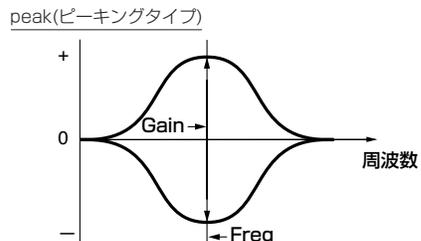
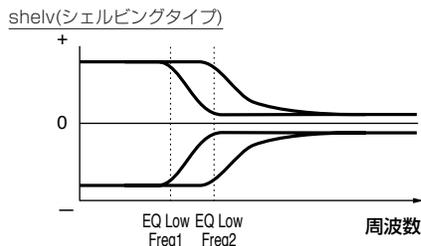
PERF		COMMON		USER:001[Me:Edgley]		
SHAPE	shelv	LOW	LOWMID	MID	HIGHMID	HIGH
FREQ	80	200	500	3.2k	8.0k	shelv
GAIN	+0	+0	+0	+6	+12	
Q	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7	
OUT [MEQ]						
GENERAL		OUT/MEQ	ARP	CLASH	EFFECT	



● Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルピングタイプ(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。この設定は、LOW(ロー)、HIGH(ハイ)に対して有効です。

□ 設定値 shelv(シェルピングタイプ)、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: シェルピング 32Hz~2.0kHz
ピーキング 63Hz~2.0kHz
LOW MID、MID、HIGH MIDの場合: 100Hz~10.0kHz
High(ハイ)の場合: 500Hz~16.0kHz

● Gain(ゲイン)

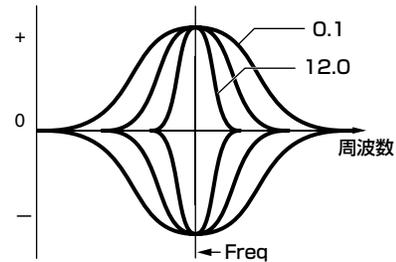
Freqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。

□ 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



● [F3]-[SF1] コモン アルペジオ アルペジオタイプ

基礎知識55 ページ

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。132 ページをご参照ください。

● [F3]-[SF2] コモン アルペジオ アルペジオリミット

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。133 ページをご参照ください。

● [F3]-[SF3] コモン アルペジオ プレイFX(エフェクト)

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。133 ページをご参照ください。

● [F3]-[SF4] コモン アルペジオ 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することができます。

PERF		COMMON		USER:001[Me:Edgley]	
OutputSwitch	off				
TransmitCh	1				
TYPE LIMIT PLAYFX [OUTCH]					
GENERAL		OUT/MEQ	ARP	CLASH	EFFECT

● 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)

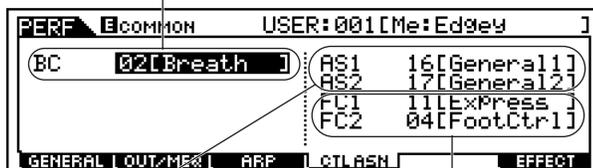
アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定します。

□ 設定値 1 ~ 16

● [F4] コモン コントローラーアサイン

パネルのコントローラーやノブなどには、MIDI のコントロールチェンジナンバーをパフォーマンスごとに割り当てて使用することができます。たとえば、ノブのASSIGN1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。パフォーマンスごとに異なるコントローラーアサインを設定しておくことができます。

プレスコントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで選んだコントロール機能を、リアパネルのBREATH端子(28ページ)に接続して使用するプレスコントローラーでコントロールすることができます。



パネルのノブASSIGN 1、2のコントロールチェンジナンバーを設定します。

フットコントローラー1/2のコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで選んだコントロール機能を、リアパネルのFOOT CONTROLLER 1/2端子(28ページ)に接続して使用するフットコントローラーでコントロールすることができます。

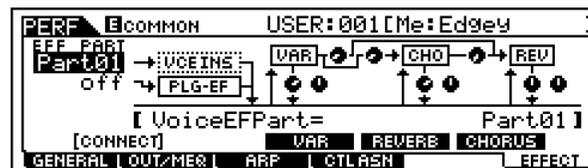
設定値 下記参照

	LCD		LCD
00	off	32	off
01	ModWheel	64	Sustain
02	Breath	65	PortaSw
04	FootCtrl	66	Sostenut
05	PortTime	67	Soft
06	Data Ent	72	Release
07	MainVol	74	Bright
10	Panpot	75	Decay
11	Express	84	PortaCtl
16	General 1	91	Effect 1
17	General 2	92	Effect 2
18	General 3	93	Effect 3
19	General 4		

● [F6]-[SF1] コモン エフェクト コネクト(接続)

基礎知識40ページ

エフェクトの接続に関する設定を行ないます。



- EFF PART(エフェクトパート)→VCE INS
 インサージョンエフェクトをかけるパートを1つ選びます。インサージョンエフェクトの接続方式(40 ページ)は、選ばれたパートのボイスでの設定に従います。
 設定値 Part01~04, PartP1~P3, off
- EFF PART(エフェクトパート)→PLG-EF
 プラグインインサージ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VHを装着した場合のみ、有効です。
 設定値 Part1~4, PartP1~3, A/D, off
- Variation Type(バリエーションタイプ)
 バリエーション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。
- Variation Return(バリエーションリターン)
 バリエーション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
- Variation Pan(バリエーションパン)
 バリエーション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)
- Variation To Reverb(バリエーション トゥー リバーブ)
 バリエーションエフェクトで処理された信号のリバー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
- Variation To Chorus(バリエーション トゥー コーラス)
 バリエーションエフェクトで処理された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
- 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信号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 To Reverb(コーラス to 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 Type(リバースタイプ)

リバー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。

・ Reverb Return(リバースリターン)

リバースエフェクトで処理された信号のリターンレベルを設定します。

□ 設定値 0 ~ 127

・ Reverb Pan(リバースパン)

リバースエフェクトで処理された信号の左右の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)

● [F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5] コモン エフェクトパラメーター プラグインインサージョン、リバース、コーラス、バリエーション

基礎知識39 ページ

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。別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

■ パートごとのエディット

● [F1]-[SF1] パート ボイス

パフォーマンス各パートのボイスを設定します。Bank(バンク)の欄にカーソルがある場合、124 ページ~125 ページで説明した「ボイスの選び方」を使うことができます。

PERF	PART01	USER:001[Me:Edg9w]	PART02	PART03	PART04
PartSw	on	on	on	on	
Bank	PRK (C05)	PRE2 (E15)	USER (E09)	USER (C10)	
Number	037	079	073	042	
[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER	
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

・ 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(124 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。

・ Number(ナンバー)

各パートのボイスプログラムナンバー(124 ページ)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。

● [F1]-[SF2] パート ボイス プレイモード

PERF	PART01	USER:001[Me:Edg9w]	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	---	Poly	Poly	Poly	
ArpSwitch	on	off	off	off	
[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER	
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

・ 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をアルペジオさせるか(on)、させないか(off)を設定します。

□ 設定値 on, off

● [F1]-[SF3] パート ボイス リミット

PERF	PART01	USER:001[Me:Edg9w]	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	B 2	B 4	G 8	B 2	
NoteLimitL	C -2	C -2	C 4	C -2	
VelLimitH	127	127	127	127	
VelLimitL	1	1	1	1	
[VOICE]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER	kbd
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TONE	RCVSW	PLG1-3

・ Note Limit H, L(ノートリミットハイ、ロー)

各パートの発音鍵域(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、そのパートのボイスを発音させることができます。

□ 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、基準音程を設定することもできます。

・ Velocity Limit H, L(ベロシティリミットハイ、ロー)

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。

● [F1]-[SF4] パート ボイス 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、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。

PERF [PART01] USER:001 [Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04
Switch	---	off	off	off
Time	---	64	64	64
Mode	---	full	full	full

VOICE MODE LIMIT [PORTA] OTHER
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW [PLG1-3]

● Switch(スイッチ)

ポルタメントのオン/オフの設定です。

□ 設定値 off, on

● Time(タイム)

ポルタメントの音程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

● 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)をした時にだけ、ポルタメントの効果が掛かります。

full

どんな弾き方でもポルタメントが掛かります。

●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。

● [F1]-[SF5]パート ボイス その他

PERF [PART01] USER:001 [Me:Edgey]				
	PART01	PART02	PART03	PART04
PB Upper	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2
PB Lower	- 2	- 2	- 2	- 2
VelSensDpt	64	64	64	64
VelSensOfs	64	64	64	64

VOICE MODE LIMIT PORTA [OTHER]
VOICE OUTPUT OUTSEL TONE RCWSW [PLG1-3]

● PB(ピッチベンド)Upper、Lower...パート1~4の場合

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。たとえばアップパー(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オクターブ上の音程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オクターブ下の音程までのコントロールが可能となります。

□ 設定値 -48 ~ 0 ~ +24

● PB(ピッチベンド)Range...プラグインパート1~3の場合、およびドラムボイスが選ばれているパートの場合

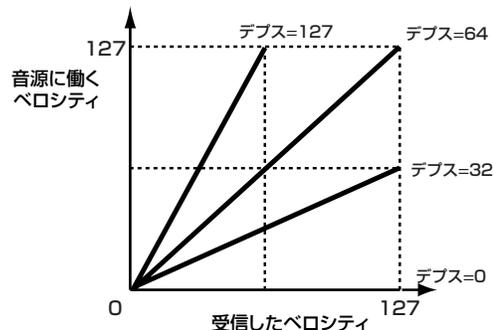
ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、どれだけ音程が変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。アップパー側、ロワー側共通の設定となります。

□ 設定値 -24 ~ 0 ~ +24

● VelSensDpt(ベロシティセンシティビティ デプス)

各パートのベロシティ感度を設定します。このパラメーターは「受信したベロシティ」に対して、「音源に働くベロシティ」の変化の割合をコントロールします。下記のグラフのように、値を大きくするほど、「受信したベロシティ」に対する「音源に働くベロシティ」の変化が大きくなります。

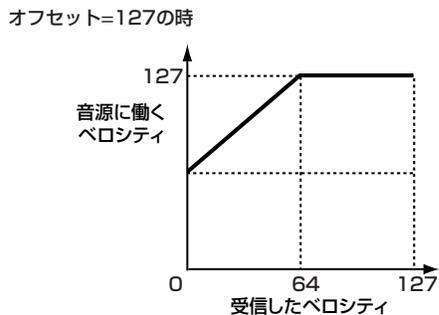
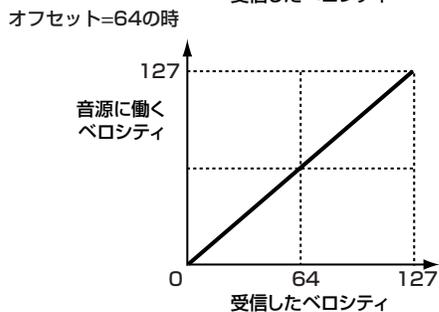
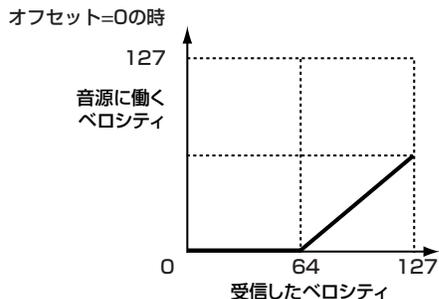
□ 設定値 0~127



● VelSensOfs(ベロシティセンシティビティ オフセット)

音源に働く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]-[SF1] パート アウトプット ボリューム/パン

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	98	100	100	101
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on

USER:001 [Me:Edgwey]

[VOL/PAN] [EFSEND]

VOICE [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]

・ 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することができます。

□ 設定値 0～127

・ 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することができます。

□ 設定値 L63(左端)～C(センター)～R63(右端)

・ VoiceELPan(ボイスパン)

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、Voice Pan(ボイスパン)の設定はありません。

● [F2]-[SF2] パート アウトプット エフェクトセンド

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
RevSend	23	127	127	127
ChoSend	0	59	127	0
VarSend	127	0	0	19
DryLevel	90	127	127	127

USER:001 [Me:Edgwey]

[VOL/PAN] [EFSEND]

VOICE [OUTPUT] [OUTSEL] [TONE] [RCVSW] [PLG1-3]

・ 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、各パート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、各パートのコーラスセンドのバランスを調節します。

□ 設定値 0～127

・ VarSend(バリエーションセンド)

各パートのバリエーションセンドを設定することで、各パートのバリエーション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、各パートのドライレベルのバランスを調節します。

□ 設定値 0～127

● [F3] パート アウトプットセレクト

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。



● InsEF(インサージョンエフェクト)

インサージョンエフェクトの使用状態(オン/オフ)を表示します。これにより、このパートの信号がインサージョンエフェクトユニットを経由しているか(on)、していないか(off)を簡単に確認することができます。表示のみの機能です。

● OutputSel(アウトプットセレクト)

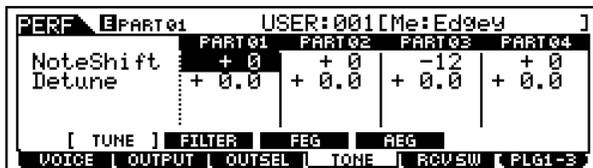
各パートの出力先を選択することにより、各パートを別々の端子から出力させることができます。

設定値 下記参照

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ
as1&2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 1と2	ステレオ 1:L 2:R
as3&4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3と4	ステレオ 3:L 4:R
as5&6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5と6	ステレオ 5:L 6:R
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 *
as2	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 2	モノラル *
as3	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 3	モノラル *
as4	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 4	モノラル *
as5	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 5	モノラル *
as6	AIEB2のASSIGNABLE OUTPUT 6	モノラル *
drum	ドラムボイスが割り当てられたパートに対して設定することができます。ドラムボイスのパートに drum を選ぶと、ドラムボイスでドラムキーごとに設定した出力先(149 ページ)に従って出力されます。	モノラル

*別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合

● [F4]-[SF1] パート トーン チューン



● NoteShift(ノートシフト)

各パートの音程を半音単位で移調します。

設定値 -24 ~ 0 ~ +24

● Detune(デチューン)

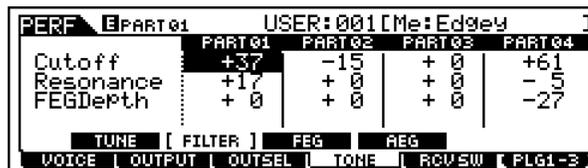
各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値 -12.8Hz ~ +12.7Hz

● [F4]-[SF2] パート トーン フィルター

基礎知識46ページ

各パートの音色を変化させるフィルターに関する設定を行います。



● Cutoff(カットオフ)

各パートで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、各パートの音色のエレメントごとに設定されているレゾナンス(カットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける)効果を増減することができます。

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。

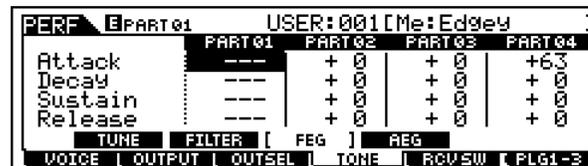
設定値 0 ~ 127

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。

● [F4]-[SF3] パート トーン FEG

基礎知識47ページ

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)の設定を行いません。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(142 ページ)された値に対するオフセットになります。



● Attack(アタックタイム)

各パートの、FEGアタックタイムを設定します。

設定値 -64 ~ 0 ~ +63

- Decay(ディケイタイム)

各パートの、FEGディケイタイムを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

- Sustain(サステインレベル)

各パートの、FEGサステインレベル(持続レベル)を設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

- Release(リリースタイム)

各パートの、FEGリリースタイムを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

NOTE プラグインパート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。

● [F4]-[SF4] パート トーン AEG

基礎知識47 ページ

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(145 ページ)された値に対するオフセットになります。

PERF	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	---	+ 0	+ 0	+ 0
Release	---	+ 0	+ 0	+ 0
TUNE	FILTER	FEG	[AEG]	

- Attack(アタックタイム)

各パートの、AEGアタックタイムを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

- Decay(ディケイタイム)

各パートの、AEGディケイタイムを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

- Sustain(サステインレベル)

各パートの、AEGサステインレベル(持続レベル)を設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

NOTE プラグインパート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。

- Release(リリースタイム)

各パートの、AEGリリースタイムを設定します。

□ 設定値 -64 ~ 0 ~ +63

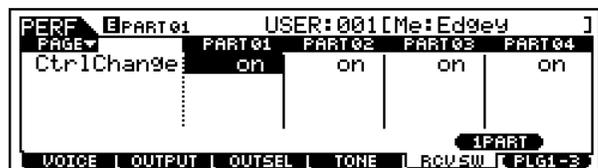
NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Release(リリースタイム)の設定はありません。

● [F5] パート レシーブスイッチ

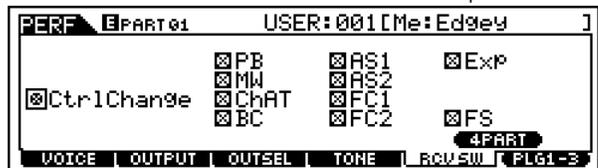
各パートで使用する音源が、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、受信する(on)かしない(off)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

・ 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です。

ただし、この画面では全部のパラメーターが表示できないので、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。



[SF5]ボタン



・ 1つのパートの全パラメーターを表示させた画面です。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] ~ [4] ボタンを押します。

パフォーマンスジョブモード

パフォーマンスエディットモードで作成した(またはエディット中の)パフォーマンスをイニシャライズ(初期化)したり、リコールしたりなど、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

◆ 基本操作手順

- 1 パフォーマンスプレイモードで、ジョブを実行したいパフォーマンスナンバーを選択します。
- 2 [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。
- 3 [F1]～[F4]ボタンを押して実行したいパフォーマンスジョブの画面に切り替えます。
- 4 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。
- 5 [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。
- 6 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。LCD画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。



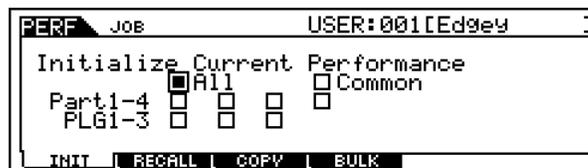
パフォーマンスジョブの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

- 7 [PERFORM]ボタンを押すと、パフォーマンスジョブモードを抜け、パフォーマンスプレイモードに戻ります。

・ これより、手順3、4に該当する部分を説明します。

● [F1] イニシャライズ

パフォーマンスの初期設定データを読み出す(イニシャライズ)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(オール)

パフォーマンスのすべての設定データを初期化します。

Common(コモン)

全パート共通のコモンデータを初期化します。

Part 1～4、PLG 1～3

各パートでの設定を初期化します。

● [F2] 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時に、ストアしないまま別のパフォーマンスを選ぶと、エディット中のデータは失われてしまいます。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)を読み出すことができます。

● [F3] エディットコピー

あるパフォーマンスの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にコピーすることができます。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、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

コピー元のパフォーマンスナンバー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 Part1～4、Plug1～3

- 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)
コピー先のパフォーマンスのパートを選びます。
- データタイプ Part1~4、Plug1~3、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アサインさ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] 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。

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258ページをご参照ください。

パフォーマンスストアモード

基礎知識63ページ

エディットしたパフォーマンスは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。



ストア(保存)を実行すると、ストア先のパフォーマンスデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめメモリーカード/SCSI機器に保存されることをおすすめします。

◆ 基本操作手順

1 パフォーマンスをエディット終了後、[STORE] ボタンを押してパフォーマンスストアモードに入ります。

2 ストア先のパフォーマンスナンバーを指定します。

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。

4 [[INC/YES] ボタンを押すと、ストア(保存)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、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。



パフォーマンスストアの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに「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。

ソングモード

基礎知識30 ページ

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。
 ここでは、ソングモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。
 [xxxx] はボタン名またはボタン操作を表しています。

[SONG]		
	[INFORMATION] SONG INFORMATION	275ページ
	[SONG] SONG PLAY	179ページ
	[F1] SONG PLAY	179ページ
	[F2] SONG GRID GROOVE	181ページ
	[F3] SONG TRACK OUTPUT CHANNEL	182ページ
	[F4] SONG TRACK LOOP ON/OFF	182ページ
	[F5] COPY PHRASE	183ページ
	[F6] SONG CHAIN PLAY/EDIT	183ページ
	[REC] SONG RECORD	183ページ
	SONG REC SETUP	184ページ
	[F1] SETUP	184ページ
	[F2] VOICE	188ページ
	[F3] ARP	189ページ
	[PLAY] SONG RECORDING	183ページ
	[F1] SETUP	184ページ
	[F2] VOICE	188ページ
	[STOP] SONG PLAY	184ページ
	[EDIT] SONG EDIT	189ページ
	[F1] CHANGE	189ページ
	[F5] INSERT	190ページ
	[F6] DELETE	190ページ
	[F2] VIEW FILTER	192ページ
	[F5] CLEAR ALL	192ページ
	[F6] SET ALL	192ページ
	[JOB] SONG JOB	193ページ
	[F1] UNDO/REDO	193ページ
	[F2] NOTE JOB LIST	193ページ
	QUANTIZE	194ページ
	MODIFY VELOCITY	195ページ
	MODIFY GATE TIME	195ページ
	CRESCENDO	196ページ
	TRANPOSE	196ページ
	GLIDE	196ページ
	CREATE ROLL	196ページ
	SORT CHORD	197ページ
	SEPARATE CHORD	198ページ
	[F3] EVENT JOB LIST	198ページ
	SHIFT CLOCK	198ページ
	COPY EVENT	198ページ
	ERASE EVENT	199ページ
	EXTRACT EVENT	199ページ
	CREATE CONTINUOUS DATA	199ページ
	THIN OUT	200ページ
	MODIFY CONTROL DATA	200ページ
	BEAT STRETCH	200ページ
	[F4] MEASURE JOB LIST	201ページ
	CREATE MEASURE	201ページ
	DELETE MEASURE	201ページ
	[F5] TRACK JOB LIST	201ページ
	COPY TRACK	202ページ
	EXCHANGE TRACK	202ページ
	MIX TRACK	202ページ
	CLEAR TRACK	202ページ
	NORMALIZE PLAY EFFECT	203ページ
	DIVIDE DRUM TRACK	203ページ
	PUT PHRASE TO ARP	203ページ
	[F6] SONG JOB LIST	203ページ
	COPY SONG	203ページ
	SPLIT SONG TO PATTERN	204ページ
	CLEAR SONG	204ページ
	SONG NAME	204ページ

[MIX] SONG MIX	205ページ
— [INFORMATION] MIX INFORMATION	205ページ
— [MIX] MIX PART	205ページ
— [F1] MIX VOLUME/PAN	206ページ
— [F2] MIX AD	206ページ
— [F3] MIX VOICE	206ページ
— [F4] MIX EFFECT SEND	206ページ
— [F5] MIX TEMPLATE	206ページ
— [EDIT] MIXING EDIT	207ページ
— [COMMON]	207ページ
— [F1] COMMON GENERAL	208ページ
— [SF1] MEQ OFFSET	208ページ
— [SF5] OTHER	208ページ
— [F2] COMMON MASTER EQ	209ページ
— [F3] COMMON ARPEGGIO	209ページ
— [SF1] TYPE	209ページ
— [SF2] LIMIT	209ページ
— [SF3] PLAY FX	209ページ
— [SF4] OUTPUT CHANNEL	209ページ
— [SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	209ページ
— [F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	209ページ
— [F6] COMMON EFFECT	210ページ
— [SF1] EFFECT CONNECT	210ページ
— [SF2] PLG-EF	210ページ
— [SF3] VARIATION	210ページ
— [SF4] REVERB	210ページ
— [SF5] CHORUS	210ページ
— [PART SELECTION]	210ページ
— [F1] PART VOICE	210ページ
— [SF1] VOICE	210ページ
— [SF2] PLYMODE	210ページ
— [SF3] LIMIT	210ページ
— [SF4] PORTAMENTO	210ページ
— [SF5] OTHER	210ページ
— [F2] PART OUTPUT	211ページ
— [SF1] VOLUME/PAN	211ページ
— [SF2] EFFECT SEND	211ページ
— [F3] PART OUTPUT SELECT	211ページ
— OUTPUT SELECT	211ページ
— [F4] PART TONE	211ページ
— [SF1] TUNE	211ページ
— [SF2] FILTER	211ページ
— [SF3] FEG	211ページ
— [SF4] AEG	211ページ
— [F5] PART RECEIVE SWITCH	212ページ
— [EDIT] MIX COMPARE	212ページ
— [JOB] MIX JOB	212ページ
— [F1] INITIALIZE	212ページ
— [F2] EDIT RECALL	213ページ
— [F3] COPY	213ページ
— [F4] BULK DUMP	213ページ
— [F5] COPY FROM PERFORMANCE	213ページ
— [STORE] MIX STORE	214ページ

ソングプレイモード

基本操作67 ページ、クイックスタートガイド77 ページ

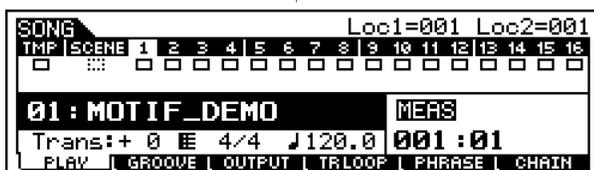
ソングプレイモードとは、ユーザーソングの中から1つ選択し、演奏するモードです。

NOTE ソングの概念については、51 ページをご参照ください。

◆ 基本操作手順

基本操作 67 ページ

1 [SONG]ボタンを押すと、ランプが点灯しボイスプレイモードに入ります。

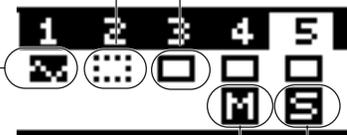


ソングトラックナンバーおよびデータの有無

データが録音されていません。

MIDI シーケンスデータに加え、サンプルデータが録音されており、オーディオトラックとして機能しています。

MIDI シーケンスデータが録音されており、MIDIトラックとして機能しています。

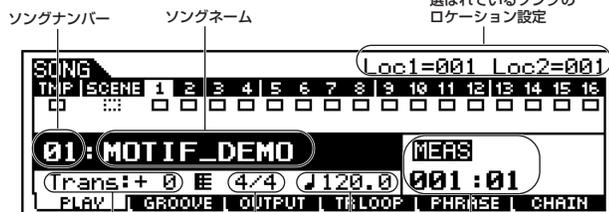


ソングトラック オン/オフの状態

ミュート(消音)トラックに設定されています。

ソロトラック(181ページ)に設定されています。

選ばれているソング



再生音の移調(トランポーズ)設定
半音単位で設定します。
12で1オクターブになります。
□ 設定値 -36 ~ +36

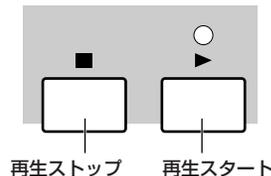
再生中の小節(メジャー):ビート
□ 設定値 ソングデータによる

選ばれているソングのテンポ
□ 設定値 001.0 ~ 300.0

選ばれているソングの拍子
□ 設定値 1/16 ~ 16/16,
1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

2 ソングを選びます。

3 ソングを再生/ストップします。



4 トランポーズ、テンポ、ロケーション設定、各トラックのオン/オフなど、上記の画面上で必要な設定をします。

5 [F2] ~ [F6] ボタンを押して使ってエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

6 ソングシーンの設定、保存を行ないます。

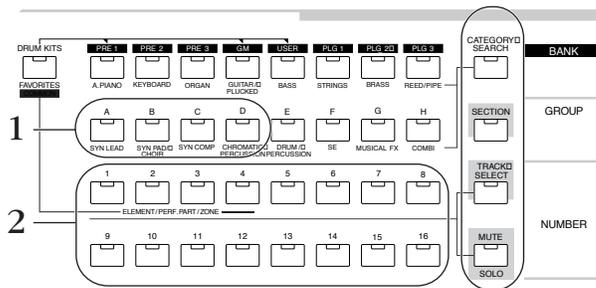
7 必要に応じて手順3~6を繰り返します。

8 他のモードボタンを押すと、ソングプレイモードを抜けます。

- ・ これより、手順2、4、5、6に該当する部分を説明します。
- ・ 手順3については、クイックスタートガイド(78 ページ)をご参照ください。

ソングの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順2**に該当します。



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

1 GROUP(グループ)[A]～[D] ボタンのいずれかを押して、グループを選びます。

NOTE [A]を押した時点でソング01、[B]を押した時点で17、[C]を押した時点で33、[D]を押した時点で49が選ばれます。

2 NUMBER(ナンバー)[1]～[16] ボタンのいずれかを押して、ソングを選びます。この操作により、LCD画面はソングプレイ画面に戻ります。

● ソングナンバーとグループ/ナンバーの関係

ソングプログラム ナンバー	グループ	ナンバー	ソングプログラム ナンバー	グループ	ナンバー
001	A	1	033	C	1
002	A	2	034	C	2
003	A	3	035	C	3
004	A	4	036	C	4
005	A	5	037	C	5
006	A	6	038	C	6
007	A	7	039	C	7
008	A	8	040	C	8
009	A	9	041	C	9
010	A	10	042	C	10
011	A	11	043	C	11
012	A	12	044	C	12
013	A	13	045	C	13
014	A	14	046	C	14
015	A	15	047	C	15
016	A	16	048	C	16
017	B	1	049	D	1
018	B	2	050	D	2
019	B	3	051	D	3
020	B	4	052	D	4
021	B	5	053	D	5
022	B	6	054	D	6
023	B	7	055	D	7
024	B	8	056	D	8
025	B	9	057	D	9
026	B	10	058	D	10
027	B	11	059	D	11
028	B	12	060	D	12
029	B	13	061	D	13
030	B	14	062	D	14
031	B	15	063	D	15
032	B	16	064	D	16

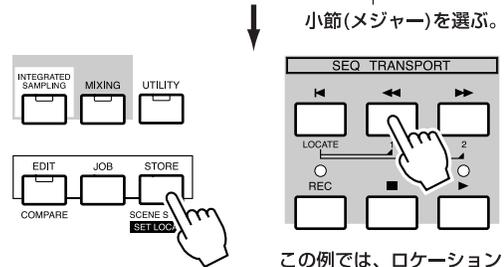
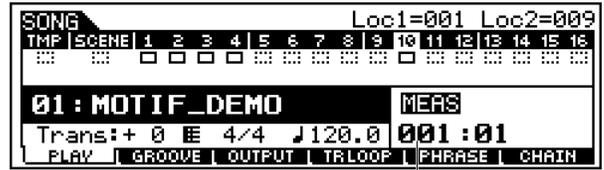
また、画面上のソングの場所(基本操作手順1を参照)にカーソルを移動させた上で、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン、データダイアルを使って選ぶこともできます。

ロケーション設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。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/再生中に問わ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。

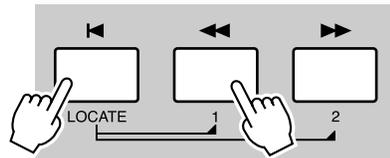


小節(メジャー)を選ぶ。

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

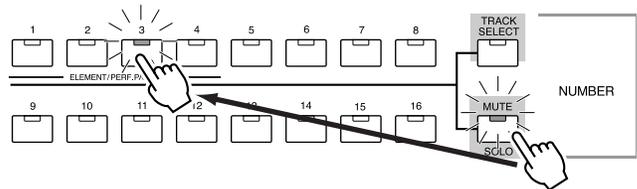
[LOCATE]ボタンを押しながら、[◀◀]ボタンまたは[▶▶]ボタンを押すことにより、ロケーション1または2に記憶させた小節が呼び出されます。



ソング各トラックのオン/オフ

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。

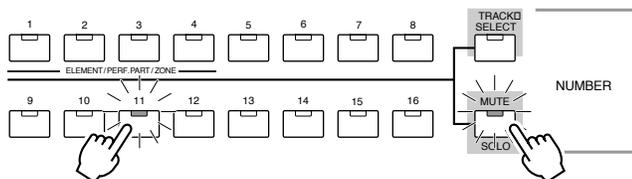
● 特定のトラックをミュートさせる(オフにする)場合



ドローモーター

- 1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯させます。
- 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。

● 特定のトラックだけをオンにする(ソロにする)場合

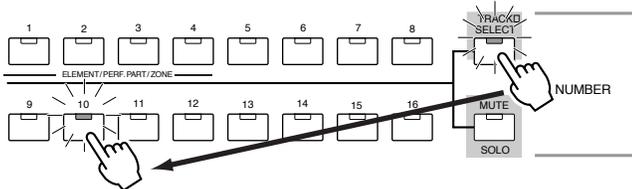


[MUTE]ボタンを押しながら、NUMBER(ナンバー)[1]~[16]ボタンのいずれかを押して、ソロにしたいトラックナンバーを選びます。

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1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。

ソングトラックの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順5**に該当します。ソングのデータをエディットする場合は、その対象となるトラックを選ぶ必要があります。[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、エディットの対象としたいトラックを選びます。



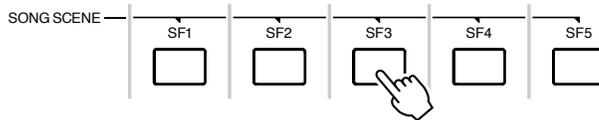
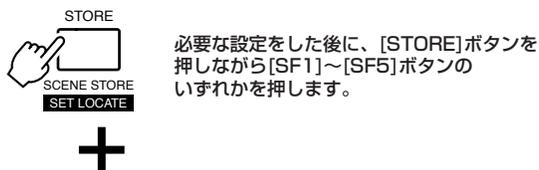
NOTE ソングナンバーを変更すると、選択トラックは1になります。

ソングシーンの設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順6**に該当します。トランスポーズ設定、テンポ設定、トラックミュート設定、音源(ソングミキシング)に関する簡単な設定を、ソングシーンとしてソングごとに5種類、MOTIFに記憶させることができます。音源に関する簡単な設定とは、ノブ/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のことです。

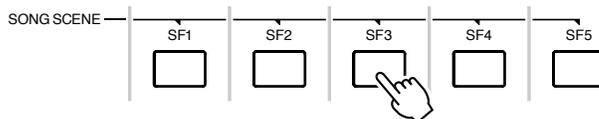
NOTE ソングシーンはソングごとに設定できるものです。

● ソングシーンの保存(ストア)



● ソングシーンの呼び出し

[SF1]~[SF5]ボタンのうち、呼び出したいシーン設定が保存されているボタンを押します。



この機能により、多くのボタン操作やコントローラー操作が必要となるさまざまなパラメーター設定を、ワンタッチで呼び出すことができます。ソングを再生/録音させながら使うと大変便利な機能です。

ソングプレイモードでのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順5**に該当します。ソングデータの本格的な編集(エディット)は、ソングエディットモードやソングミキシングモードで行ないますが、ソングプレイモードでも、下記のようなエディットができます。

● [F2] ソングプレイ グループ

各小節のビートの発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグループ感を演出します。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拍目となります。

SONG		NoteOffset= +14															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFST	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
CLOCK SFT	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
GATE OFST	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
VELO OFST	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲



マイナス 0 プラス

NOTE OFFSET (ノートオフセット)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
CLOCK SHIFT(クロックシフト)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
GATE OFFSET(ゲートオフセット)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
VELO OFFSET(ベロシティオフセット)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

● NOTE OFST(ノートオフセット)

指定したグリッドにある音符の音程を、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

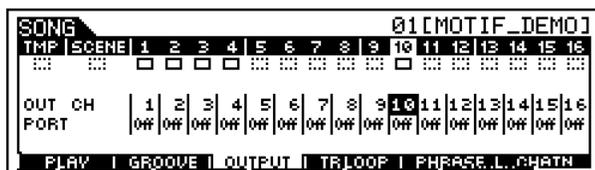
● VELO OFST(ベロシティオフセット)

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] ソングプレイ アウトプットチャンネル

この画面では、MIDI OUT端子に対するトラックごとの送信チャンネルを設定します。



● 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/ホイール操作によって発生したMIDIデータは、選択中トラックのアウトプットチャンネルでMOTIF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まわずにMIDI OUT端子から出力されます。

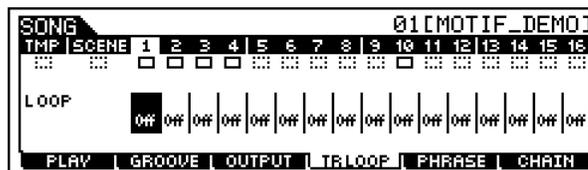
なお、ポート設定はプラグインパート1~3(シングルパートプラグインボード装着時) およびマルチプラグインパート17~32(マルチパートプラグインボード装着時)が割り当てられているトラックのみ、設定ができます。MOTIF内蔵の音源パート1~16が割り当てられたトラックはポート番号=1で固定です。

□ 設定値 OFF, 1 ~ 3

NOTE ポートメッセージは、USB端子からのみ出力されます。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。

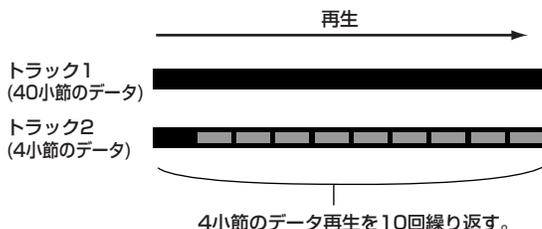
● [F4]ソングプレイ トラックループ

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。



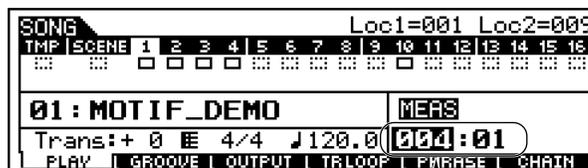
□ 設定値 off, on

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となります。



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)を設定することができます。この設定をすると、ループさせない部分のデータは消去されます。具体的には、以下の手順に従ってください。

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 [F4]ボタンを押して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]ボタンまたはダイヤルを使って 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。

● [F5]ソングプレイ コピーフレーズ

パターンのトラックデータ(フレーズ)を、ソングのトラックにコピーすることができます。パターントラックにパッチ機能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することができます。

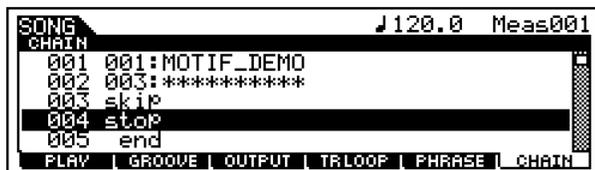


コピー先のソング(現在選ばれているソング)のトラック、小節の先頭を設定します。

設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押して、コピーフレーズを実行します。

● [F6] ソングプレイ チェーンプレイ/エディット

ソングチェーンとは、以下の画面に示すように、複数のソングをつないで再生する機能です。



ソングナンバー以外の設定値について、説明します。

- 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。

ソングレコードモード

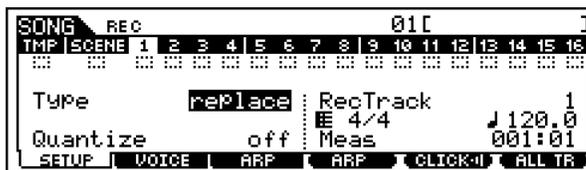
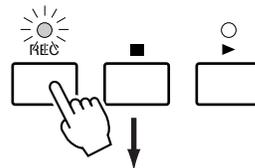
クイックスタートガイド110 ページ

ソングレコードモードとは、ソングの各トラックに演奏データを録音して、ソングを作成する機能です。

NOTE ソングのさまざまな録音方式については、「基礎知識」(53 ページ)をご参照ください。

◆基本操作手順

- 1 ソングプレイモードで、録音の対象とするソングを選びます。
- 2 必要に応じて、ソングシーンの設定(115 ページ)を行ないます。
- 3 [REC]ボタンを押してランプを点灯させ、ソングレコードモードに入ります。LCD画面は、以下のようにレコードセットアップ画面が表示されます。



- 4 レコーディングトラック、タイプ、テンポなど、録音の基本となる設定します。

NOTE 拍子は、ソングプレイ画面(179 ページ)で設定します。

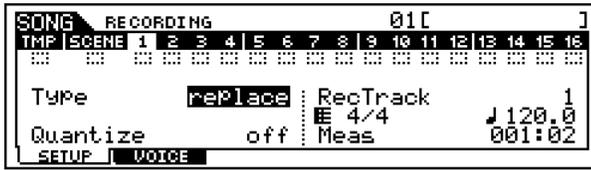
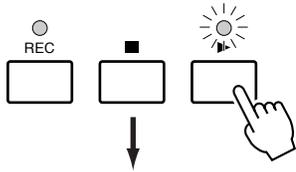
- 5 [F2]~[F3]ボタンを押して画面を切り替え、録音準備のために必要な設定を行ないます。

NOTE 鍵盤演奏や各種コントローラーの操作情報のMIDIイベントはトラック1~16、ソングシーンの切替やトラックミュート設定の切替情報はシーントラック、テンポ変更はテンポトラックに録音します。

- 6 [▶]ボタンを押して録音をスタートさせます。

・手順4でレコーディングタイプに「step(ステップ)」以外のタイプ(リアルタイム録音)を選んだ場合は、鍵盤やノブ、ピッチベンドなどのコントローラーを使って自由に演奏しましょう。

・手順4でレコーディングタイプに「step(ステップ)」を選んだ場合は、1音ずつ音符を入力しながら録音を進めます。



NOTE トラック1～16には、外部MIDI機器からのMIDIデータも録音できます。

- 7 演奏(リアルタイム録音の場合)またはステップ入力(ステップ録音の場合)を終了したら、[■]ボタンを押して録音をストップします。
- 8 他のトラックへの録音をします。必要に応じて、手順3～7を繰り返します。
- 9 [▶] ボタンを押して、録音したソングデータを聴いて確かめます。

- 10 メモリーカードまたは SCSI 機器へソングデータをセーブします。

! ソングの録音(編集)データは、DRAM(64 ページ)上に保存されます。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、メモリーカードや外部SCSI機器への保存(セーブ)が必要です。

- ・ これより、手順4～7に該当する部分を説明します。
- ・ 手順10については、「ファイルモード」(266 ページ)をご参照ください。

NOTE ここでの説明は、鍵盤演奏のMIDIデータの録音(MIDIトラックの作成)を前提としています。外部オーディオデータの録音(サンプルトラックの作成)については、「サンプリングモード」(233 ページ)をご参照ください。

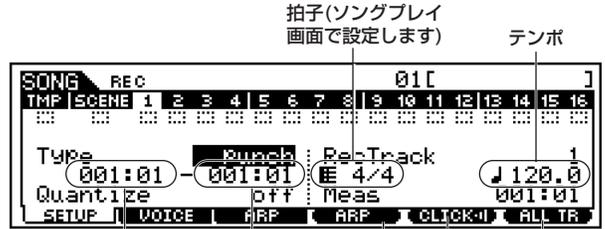
ソング録音前の準備

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4～5に該当します。

● [F1] ソングレコード セットアップ

基礎知識 51 ページ

レコーディングタイプ
=step以外(リアルタイム方式)の場合



パンチイン 小節、拍
パンチアウト 小節、拍

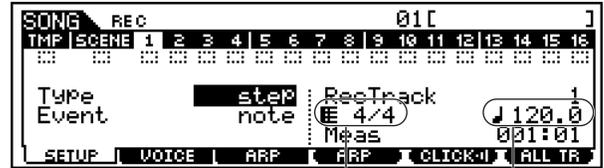
[F4] ボタンで、録音時にアルペジオ再生データを録音するかどうかを切り替えることができます。♪が点灯している場合、アルペジオ再生データは録音されます。

[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ることができます。

[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の切替ができます。

NOTE 「パンチイン小節：拍」と「パンチアウト小節：拍」は、レコーディングタイプに Punch(パンチ)を選択した場合のみ表示されます

レコーディングタイプ=step(ステップ録音)の場合



拍子(ソングプレイ画面で設定します) テンポ

・ Type (レコーディングタイプ)

録音方式を選択します。

設定値

RecTrack = 1～16 の場合

replace (リブレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)、step(ステップ)

RecTrack = tempo の場合

replace (リブレース)、punch (パンチ)、step(ステップ)

RecTrack = scene の場合

replace (リブレース)、punch (パンチ)

RecTrack = multi の場合

replace (リブレース)、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。

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。レコーディングの際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のタイミングにそろえた上で録音する機能です。

- 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

ソング録音

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順6~7に該当します。

■ リアルタイム録音

クイックスタートガイド(110 ページ)をご参照ください。

■ ステップ録音

「基本操作手順」の手順6で[▶]ボタンを押すと、以下のような画面が表示され、指定したイベントを1つずつ入力することができます。

● ノート(音符)入力

入力イベントとして note(ノート)を選んだ場合、鍵盤を押さえることで1音ずつ音符を入力することができます。

ポインターとして入力位置を示しています



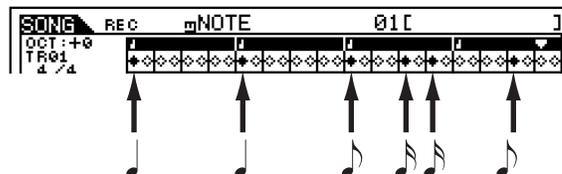
ビートグラフ

・ 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、下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]、[DEX/NO]ボタンまたはデータダイヤルでポインターを移動させます。

・ Value (バリュー)

入力イベントとして note(ノート)を選んだ場合は、ノートを入力したときのペロシティを設定することになります。

- 設定値
- 001 ~ 127 ノートを入力したときのペロシティ値が、常にここで設定した値で入力されます。
- RND1 ~ RND4 ノートを入力するたびに、そのペ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 つの音を入力した時に進むポインターのステップ値を設定します。

- 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 001% ~ 200%

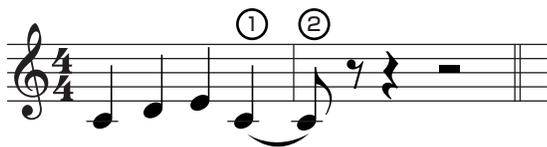
・ [F3] REST (休符)

[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。ですから休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動しているのと同じことになります。

・ [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。たとえば下記の楽譜では、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。



● [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] BCK 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。

● ノート(音符)以外の入力

入力イベントとして note(ノート)以外を選んでステップ録音を開始させた場合も、基本的にはノート入力と同じ画面が表示されます。



ノート以外のイベント入力ではTIE (タイ) 機能はありません。

以下に、ノート入力の場合と違う点のみを説明します。

● Value (バリュー)

入力イベントとして note(ノート)以外を選んだ場合は、指定されたイベントのバリュー (データ) を入力することになります。ピッチベンドやコントロールチェンジについては、190ページをご参照ください。

設定値

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

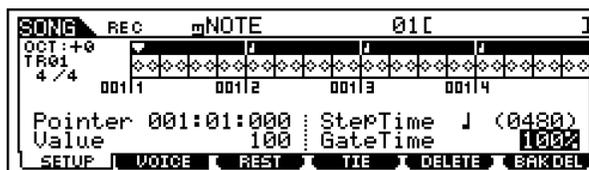
◆ステップ録音の操作手順例

「基本操作手順」の手順6~7に該当する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。

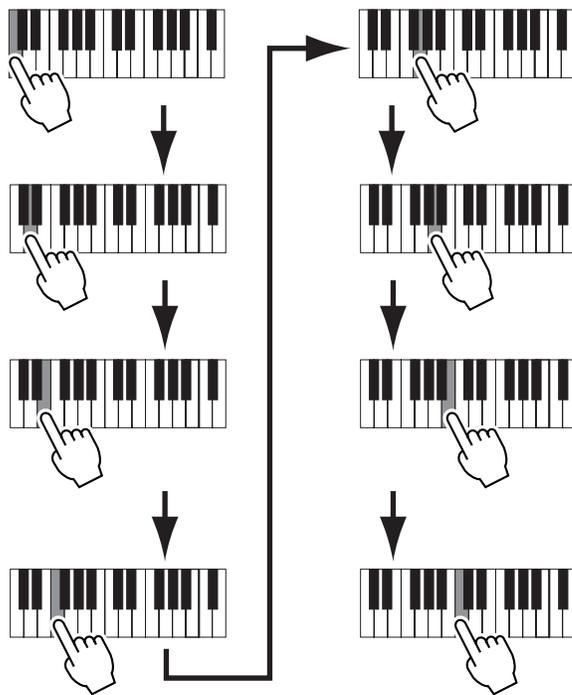


1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

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。

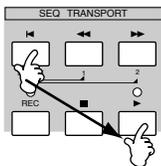


2 以下の順序に従って、鍵盤を1つずつ押して離します。



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。

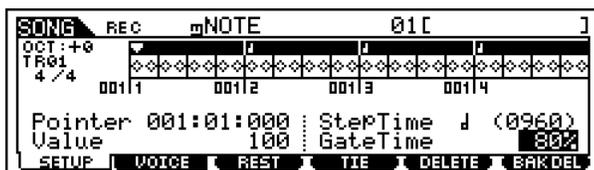


● 例2 (タイを使った入力)



- 1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

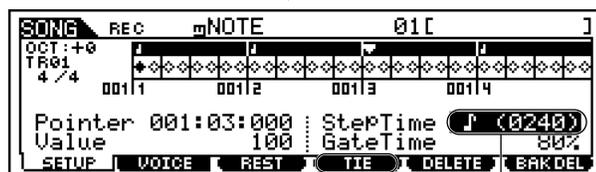
最初の音が2分音符のためStepTime(ステップタイム) ↓は(960)、レガート演奏にはしませんので GateTime(ゲートタイム) を80% に設定するのがポイントです。



- 2 最初の音(F)を入力します。



(1) Fの音を押して離します

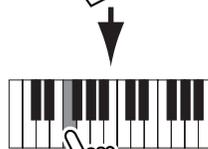


(2) 次の音符が8分音符のため、240に変更します。

(3) [F4] ボタンを押して、Fの音を2分音符+8分音符の長さに入力します。



- 3 次の8分音符(E)を入力します。
画面の設定はそのまま、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。



(2) Aの音を押して離します。

(1) 480に変更します。



(3) [F4] ボタンを2回押して、Aの音を符点2分音符の長さに入力します。



- 5 F を押して離すと、最後の4分音符が入力されます。

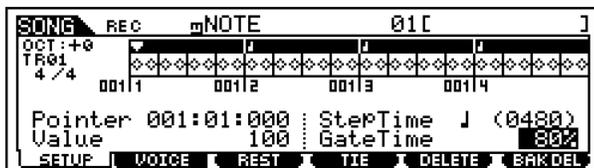


6 ポインタをソングの先頭に戻してから、[▶] ボタンを押して、手順1~5で入力したデータを聞いてみましょう。

● 例3 (休符を使った入力)



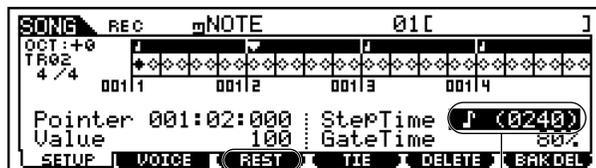
1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。
StepTime (ステップタイム) を(480)、GateTime(ゲートタイム) を 80% に設定します。



2 最初の音(F)を入力します。



3 次の8分休符を入力します。

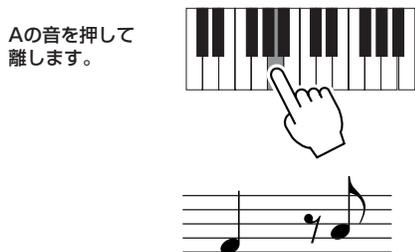


(1) 次の音符が8分音符のため、240に変更します。

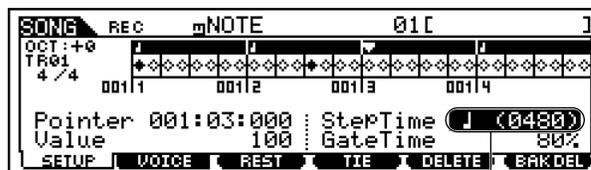
(2) [F3]ボタンを押すと、8分音符が入力されます。



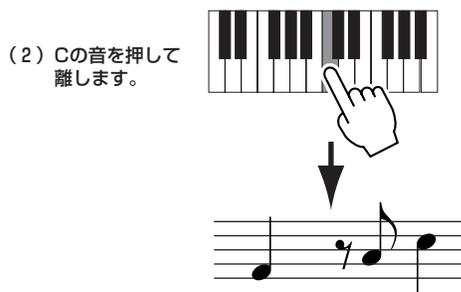
4 次の8分音符(A)を入力します。



5 次の4分音符(C)を入力します。



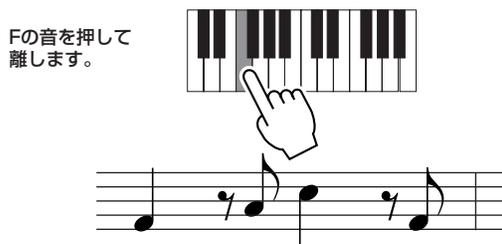
(1) 次の音符が4分音符のため、480に変更します。



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。



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。

● [F2] ソングレコード 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(124 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(インサージョンエフェクトパートスイッチ)

インサージョンエフェクト(39 ページ)を通す(on)か、通さない(off)かの設定をします。
 設定値 on、off

● [F3] ソングレコード 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。



[F4] ボタンを使って、アルペジオ再生データをソングに録音するかどうかの切替ができます。

● Bank(バンク)

以下のバンクの中から選びます。詳細は、55 ページをご参照ください。
 設定値 pre1、pre2、user

● Type(タイプ)

アルペジオタイプを選びます。タイプ名の左端に表示される 2 文字はカテゴリー (55 ページ) を表わしています。

● Vel Limit(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時に、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

● 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)

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

● 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(55 ページ)を設定します。
 設定値 off、on

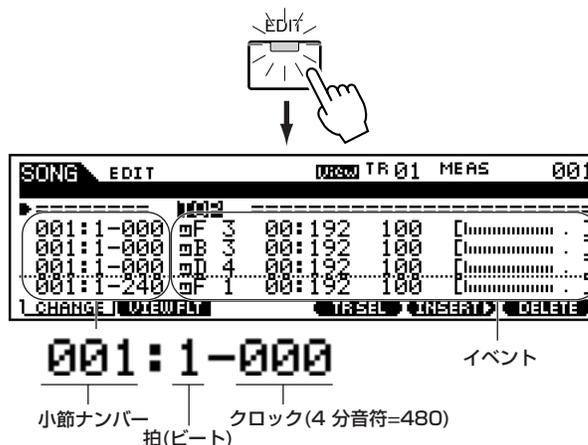
ソングエディットモード

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)することができます。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

◆ 基本操作手順

基礎操作 70 ページ

- 1 ソングプレイモードで、エディットの対象とするソングおよびトラックを選びます。
- 2 [EDIT] ボタンを押してランプを点灯させ、ソングエディットモードに入ると、以下のようなイベントリスト画面が表示されます。



- 3 イベントの修正、挿入(インサート)、削除(デリート)を行ないます。必要に応じて、[F2] ボタンを押して画面を切り替え、エディットリストに表示させるイベントを選びます。
- 4 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。
- 5 [▶] ボタンを押して、エディットしたソングデータを聴いて確かめます。
- 6 必要に応じて、他のトラックのエディットをします。手順2~5を繰り返します。
- 7 ソングエディットが終了したら、ファイルモードでメモリーカードまたはSCSI機器へソングデータをセーブします。

- ・ これより、手順3に該当する部分を説明します。
- ・ 手順7については、「ファイルモード」(266 ページ)をご参照ください。

ソングエディットモード

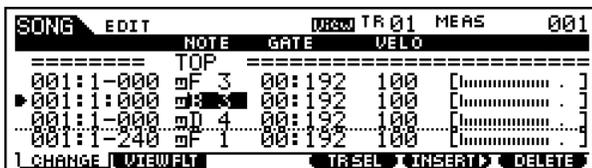
イベントの修正/挿入(インサート)/削除(デリート)

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順3**に該当します。

■ 入力済みのイベントを修正/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入力が完了します。

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。

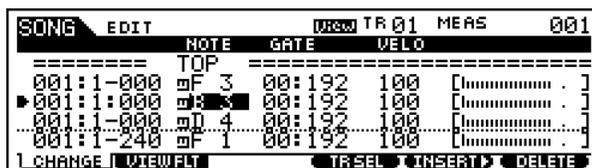


メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが録音されている位置を変更することもできます。

[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。

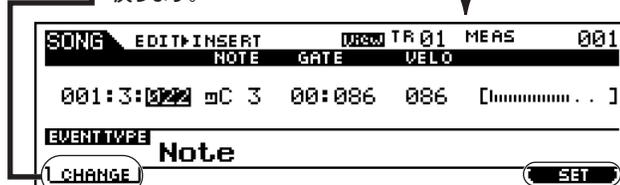
■ 新たにイベントを入力する方法

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。

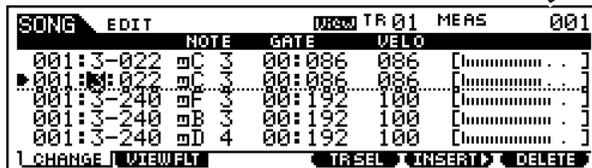
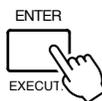


インサートを取りやめる場合は、[F1]ボタンでイベントリスト画面に戻ります。

[F5]ボタン



[ENTER] ボタンを押すと、イベントが挿入(インサート)されます。



連続してイベント挿入する場合は、[F6](SET)ボタンを押すと、押した回数分だけイベントが挿入されます。この時、INSERT(インサート)画面が表示されたままです。

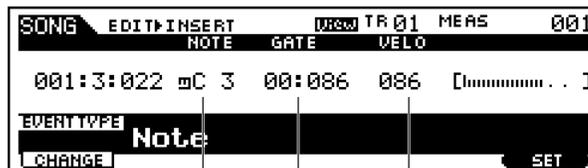
インサート(エディット)できるイベント

ここでは、「基本操作手順」の**手順3**でインサート(エディット)できるイベントについて、説明します。

以下の説明に使われている画面は「基本操作手順」の**手順3**で[F5]ボタンを押して呼び出されるものです。

■ 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、最もピュアで重要なイベントです。



ノートネーム ゲートタイム ベロシティ

・ ノートネーム

音程を音名で示します。

設定値 C-2 ~G8

・ ゲートタイム (拍: クロック)

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 00: 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。

・ ベロシティ

鍵盤を弾く強さを示します

設定値 1 ~127

■ ピッチベンド

音程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。



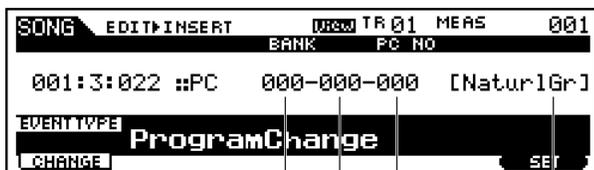
データ

・ データ

設定値 -8192 ~ +8191

■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するイベントです。



バンクセレクトMSB プログラムナンバー
バンクセレクトLSB ボイスネーム

・バンクセレクトMSB、LSB

ボイスバンクを選択します。

設定値 MSB,LSBそれぞれに*** ~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必要がありますので、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した。

・プログラムナンバー

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 001 ~128

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。

■ 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。



コントロールナンバー データ

・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

コントロールチェンジの代表例

コントロールナンバー	機能
001	モジュレーションホイール
005	ポルタメントタイム(ポルタメント効果の深さ)
007	ボリューム
010	パン(ステレオ定位)
011	エクスプレッション
064	サステイン(ホールド1)
065	ポルタメント(ポルタメント効果のオン/オフ)
066	ソステヌートペダル(オン/オフ)
067	ソフトペダル(オン/オフ)
071	ハーモニックコンテント(フィルターレゾナンスの調整)
074	ブライトネス(フィルターカットオフ周波数の調整)
084	ポルタメントソースノートナンバー
120	オールサウンドオフ(発音中のすべての音を消音)

NOTE 上記のコントロールナンバーも含め、詳細は別冊データリストをご参照ください。

■ 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。



データ

・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

■ 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。



ノートネーム データ

・ノートネーム

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

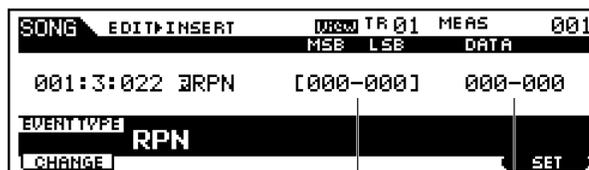
・データ

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

■ レジスタードパラメーターナンバー (RPN)

音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。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。



RPN MSB-LSB データエントリー
MSB-LSB

・ RPN MSB-LSB

□ 設定値 MSB,LSBそれぞれに000 ~127

・ データエントリー MSB-LSB

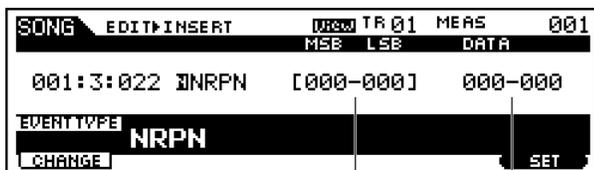
□ 設定値 MSB,LSBそれぞれに000 ~127

NOTE レジスタードパラメーターナンバー (RPN)は、本来、RPN MSB(101)、RPN LSB(100)、データエントリー MSB(6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。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。

NOTE RPN でコントロールできるパラメーターについては、別冊データリストのMIDIデータフォーマットをご参照ください。

■ ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN)

音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。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。



RPN MSB-LSB データエントリー MSB-LSB

・ NRPN MSB-LSB

□ 設定値 MSB,LSBそれぞれに000 ~127

・ データエントリー MSB-LSB

□ 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。

NOTE NRPN でコントロールできるパラメーターについては別冊データリストのMIDIデータフォーマットをご参照ください。

■ システムエクスクルーシブ(Exclusive)

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。



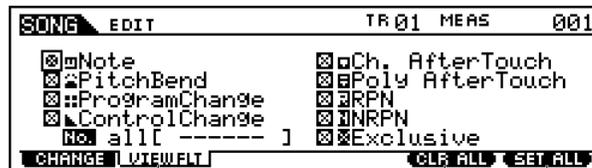
データ

・ データ

□ 設定値 16進数で00 ~7F、7F

イベントフィルター

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順3に該当します。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、下図のように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にはノート以外のイベントが表示されません。



イベントリストに表示するコントロールナンバーを設定します。Control Changeがオンの状態のとき、コントロールチェンジデータの中で、ここで設定したコントロールナンバーのものがイベントリストに表示されます。

[F5]ボタンを押すと、すべてのイベントがオフになります。

[F6]ボタンを押すと、すべてのイベントがオンになります。

ソングジョブモード

ソングレコードモードで録音し、ソングエディットモードで作成した(またはエディット中の)ソングを小節単位やトラック単位でコピーしたり、消去したり、その他さまざまなジョブ操作を実行します。

◆基本操作手順

- 1 ソングプレイモードで、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。
- 3 [F2]～[F6]ボタンを押して、実行したいジョブのリスト画面に切り替えます。
- 4 実行したいソングジョブにカーソルを移動させます。
- 5 [ENTER]ボタンを押して、選んだソングジョブの画面に入ります。
- 6 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。
- 7 [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。
- 8 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。
NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。
- 9 必要に応じて、[F1]ボタンを押してアンドゥー/リドゥー画面に切り替え、アンドゥー/リドゥーを実行します。

10 [SONG]ボタンを押すと、ソングジョブモードを抜け、ソングプレイモードに戻ります。

・ これより、手順3～9に該当する部分を説明します。

[F1] Undo/Redo(アンドゥー /リドゥー)

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順9に該当します。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。

次に実行するのがアンドゥー(Undo)かリドゥー(Redo)かを表示します。アンドゥーとリドゥーは実行することに交互に切り替わります。



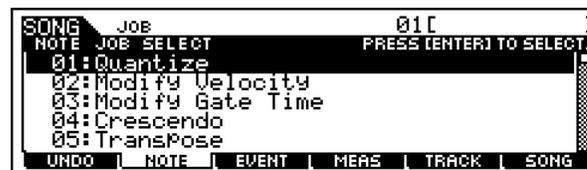
アンドゥー/リドゥーを実行する内容(ジョブ名など)を表示します。

[ENTER]ボタンを押すことにより、アンドゥー/リドゥーを実行します。

! サンプルボイスに関する操作についてはアンドゥー/リドゥーすることはできません。

[F2] ノートデータに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F2]ボタンを押すと、以下のようにノートデータに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいソングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。

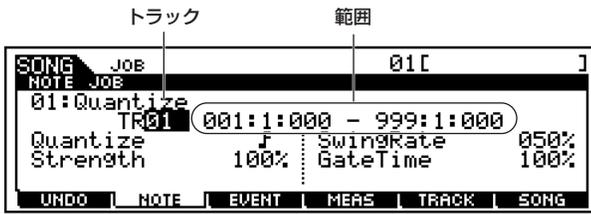


これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

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。

● [F2]-O1 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。



・ 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。

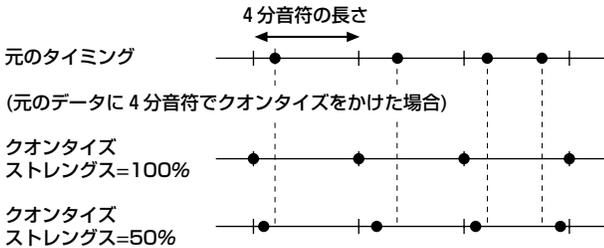
□ 設定値

- 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。

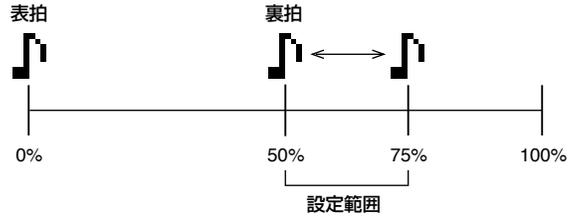
クオンタイズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるデータを移動します。

クオンタイズ分解能が ♯、♯ の場合は、♯または ♯ の偶数拍にあたるデータのみを移動します。

□ 設定値 下記参照

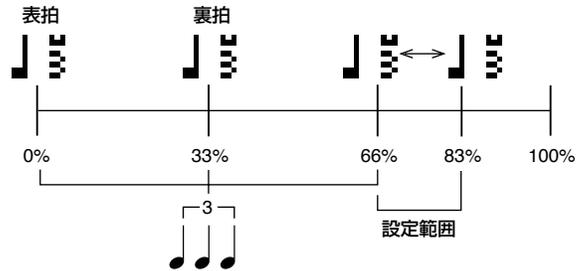
クオンタイズ分解能が ♯、♯、♯、♯ の場合 50%~75%

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。75%で符点の位置となります。



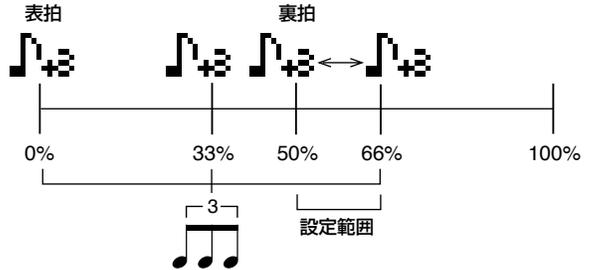
クオンタイズ分解能が ♯、♯、♯ の場合 66%~83%

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3連音符の位置となります。



クオンタイズ分解能が ♯、♯ の場合 50%~66%

クオンタイズ分解能の音符のうちの2つまたはの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 ♯、♯ の場合は、♯または ♯ の偶数拍にあたるノートデータのみ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%

● [F2]-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×レイト+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。



● SetAll(セットオール)

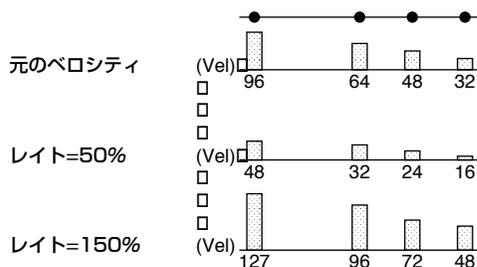
指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にします。OFFに設定するとセットオールは動きません。OFF以外に設定するとレイト、オフセットの設定は***と表示され無効になります。

□ 設定値 off(0), 001 ~ 127

● Rate(レイト)

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。

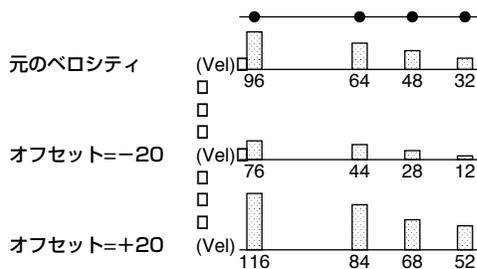
□ 設定値 000%~200%, ***



● 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, ***



● [F2]-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×レイト+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。



● SetAll(セットオール)

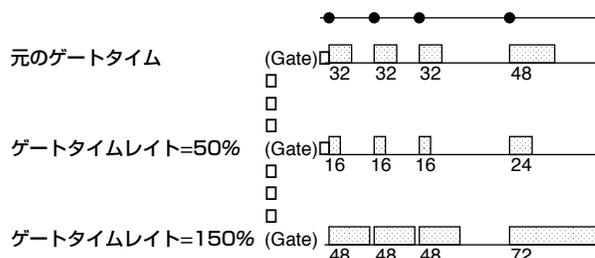
指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。OFFに設定するとセットオールは動きません。OFF以外に設定するとレイト、オフセットの設定は***と表示され無効になります。

□ 設定値 OFF(0), 0001 ~ 9999

● Rate(レイト)

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%, ***

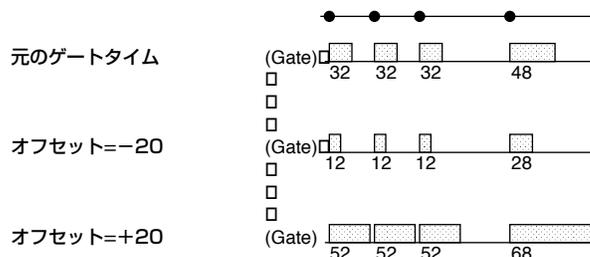


● Offset(オフセット)

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, ***



● [F2]-04 Crescendo(クレッシェンド)

指定した範囲のノートのペ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。



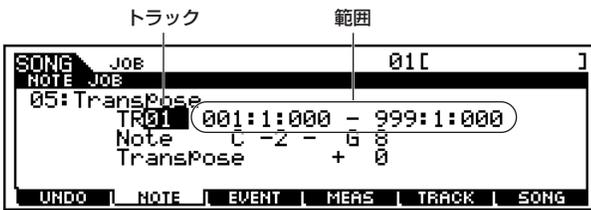
・ VelocityRange(ペロシティレンジ)

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、始点のペロシティを基準値として、終点の直前のペロシティが「元の値+レンジ」になるように段階的にペロシティの値を増減します。ペロシティの値が1~127を越える場合は、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

● [F2]-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。



・ Note(ノート)

トランスポーズを実行する音程(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設定することもできます(75 ページ)。

□ 設定値 C -2 ~ G8

・ Transpose(トランスポーズ)

音程を変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

□ 設定値 -127 ~ +127

● [F2]-06 Glide(グライド)

指定範囲のノートイベントの音程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。なめらかに音程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。



・ 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

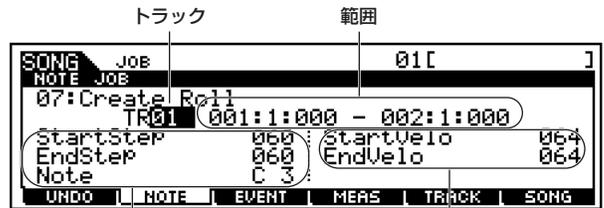
・ PBRange(ピッチベンドレンジ)

ピッチベンドの変化幅を設定します。

□ 設定値 01 ~ 24

● [F2]-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。



ロールのステップ

ロールのペロシティ

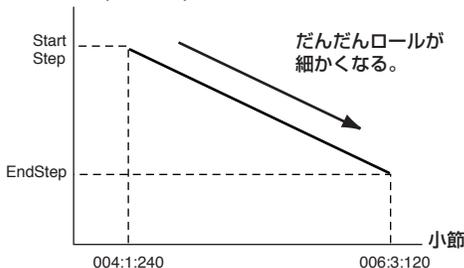
・ ロールのステップ

連打した時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。Start Step(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、End Step(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。

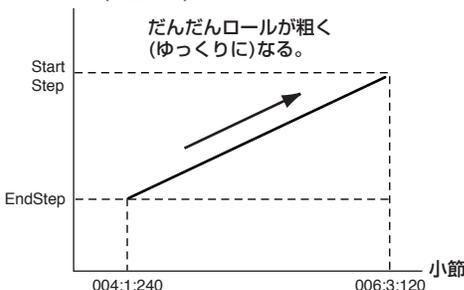
□ 設定値 StartStep 001 ~ 999

EndStep 001 ~ 999

ロールのステップ(クロック)



ロールのステップ(クロック)



• Note(ノート)

ロールをさせるノートを設定します。

□ 設定値 C-2 ~ G8

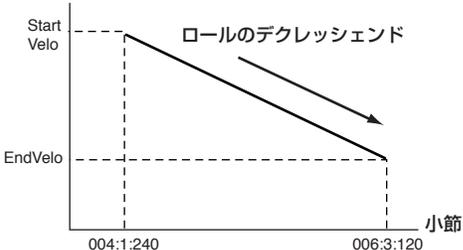
NOTE [INFORMATION] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、ノートを設定できます。

• ロールのベロシティ

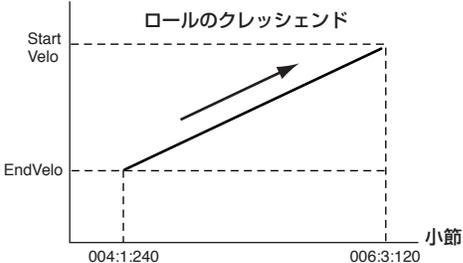
ベロシティを設定して、ロールをたたく強さを設定します。Start Velo(スタートベロシティ)は指定した範囲の最初の時点でのベロシティ、End Velo(エンドベロシティ)は指定した範囲の最後の時点でのベロシティです。つまり、ロールのクレッシェンド/デクレッシェンドを設定することになります。

□ 設定値 StartVelo 001 ~ 127
EndVelo 001 ~ 127

ロールのベロシティ



ロールのベロシティ



● [F2]-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、音程の高い(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(190 ページ)上における順番の並び替えのことで、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。



• Type (タイプ)

ノートイベントを並び替える順番を設定します。

□ 設定値 up、down、up&down、down&up

up

高い音から順に並びます。ギターのアップストロークの順番です。

down

低い音から順に並びます。ギターのダウンストロークの順番です。

up&down

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

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 ♯
- 16分音符+16分3連音符 ♯
- 8分音符+8分3連音符 ♯

● [F2]-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音ずつずらしませす。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのア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。



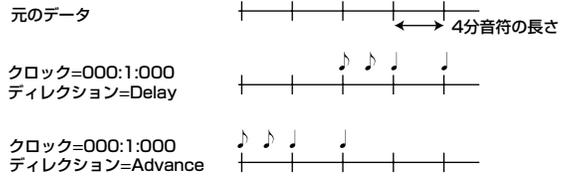
・ Clock(クロック)

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)を越えるような設定はできません。



・ 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 ~ 999:16:479

・ 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

[F3] イベントに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F3]ボタンを押すと、以下のようにイベントに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいソングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

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下さい。なお、指定できるトラックはジョブによって違います。

● [F3]-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。

● [F3]-02 Copy Event(コピーイベント)

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および範囲

・ コピー元のトラックおよび範囲、コピー先のトラックおよび範囲

□ 設定値 トラック 01 ~ 16、tmp(テンポ)、scn(シーン)、all(全トラック)
範囲 001:1:000 ~ 999:16:479

・ NumberOfTimes(コピー回数)

何回コピーするかを指定します。

□ 設定値 001 ~ 099



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。

● [F3]-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。



・ Event Type(イベントタイプ)

消去するイベントの種類を設定します。

Allに設定すると、すべてのイベントが消去されます。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:000~127、ALL(コントロールチェンジ:コントロールチェンジナンバー)、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)

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。

● [F3]-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。



移動先のトラック

・ エクストラクトする(データを取り出す)トラックおよび範囲

設定値

トラック 01 ~ 16

範囲 001:1:000 ~ 999:16:479

・ 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)を設定することができます。

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)

・ 移動先のトラック

設定値

01 ~ 16

● [F3]-05 Create Continuous Data(クリエートコンティニユアスデータ)

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。



・ 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:000~127(コントロールチェンジ:コントロールチェンジナンバー)、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)

・ 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の間隔を設定します。

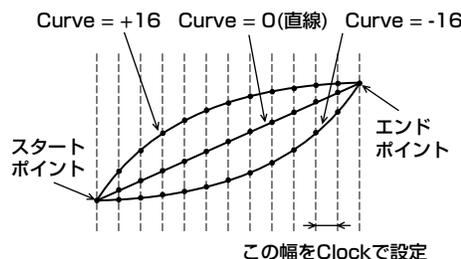
設定値

001 ~ 999

・ Curve(カーブ)

コンティニユアスデータの変化カーブを設定します。カーブ形状は下図をご覧ください。

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、クリエイトタイムを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 001 ~ 099

● [F3]-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。



• Event Type(イベントタイプ)

どのイベントデータを間引くかを指定します。

設定値 PB(ピッチベンド)、CC:000 ~ 127、All(コントロールチェンジ : コントロールチェンジナンバー)、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)

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。

● [F3]-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×レイト+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。



• 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:000 ~ 127(コントロールチェンジ:コントロールチェンジナンバー)、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)

• 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動きません。OFF以外に設定するとレイト、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(レイト)

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、***)

● [F3]-08 Beat Stretch(ビートストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き伸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。



• Rate(レイト)

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] 小節に関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F4]ボタンを押すと、以下のように小節に関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいソングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

● [F4]-01 Create Measure(クリエイトメジャー)

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 挿入する小節の数
挿入する小節ナンバー

元のデータ



↓ 5小節目にクリエイトメジャーで8小節を挿入



挿入された8小節

・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することができます。

□ 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。

● F4]-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)

元のデータ



↓ M005~012でデリートメジャーを実行した場合



・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]トラックに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F5]ボタンを押すと、以下のようにトラックに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいソングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

● [F5]-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

・コピー元のソングおよびトラック

- 設定値 ソング 01 ~ 64
トラック 01 ~ 16

・コピー先のソングおよびトラック

- 設定値 ソング 01 ~ 64
トラック 01 ~ 16

・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)

❗ 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。

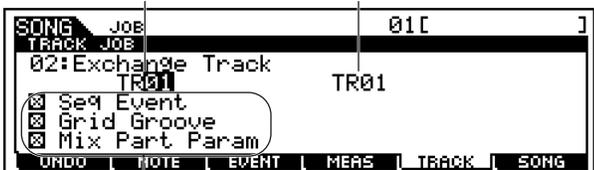
❗ サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー(193 ページ)は実行できません。

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、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」(247 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。

● [F5]-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。

データを入れ替える2つのトラック



エクスチェンジ(交換)するデータの種類

・データを入れ替える2つのトラック

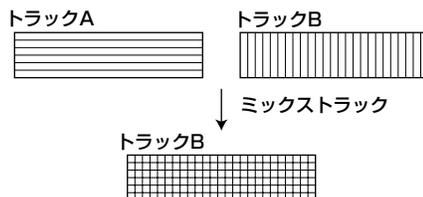
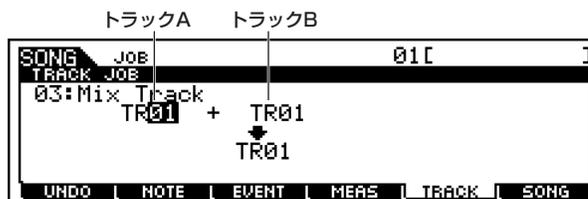
- 設定値 01 ~ 16

・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プ設定)、Mix Part Param(ミキシングパートパラメーター)

● [F5]-03 MixTrack(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。

● [F5]-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。

データをクリア(消去)するトラック



クリア(消去)するデータの種類

・データをクリア(消去)するトラック

- 設定値 01 ~ 16、tmp(テンポ)、scn(シーン)、all(全トラック)

・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)

❗ サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー/リドゥー(193 ページ)は実行できません。

● [F5]-05 Normalize Play Effect(ノーマライズプレイエフェクト)

グリッドグループでの設定を、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)

● [F5]-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、インスタ(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

NOTE このジョブを実行するためには、トラック1~8が空である必要があります。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(202 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。

● [F5]-07 Put Phrase To ARP(プットフレーズ→アルペジオ)

基礎知識56 ページ

指定したトラックおよび小節範囲のデータをコピーして、アルペジオデータを作ります。アルペジオは4トラック構成ですが、ここでは1トラックずつコピーすることで、アルペジオデータを作ります。

コピー元のソングトラックおよび小節範囲



コピー先のアルペジオナンバーおよびトラック

・ コピー元のソングトラックおよび範囲

□ 設定値 トラック 01 ~ 16
小節範囲 開始小節、終了小節それぞれ000 ~ 999

・ コピー先のアルペジオナンバーおよびトラック

ここでは、ユーザーアルペジオのネーミングもできます。ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

□ 設定値 トラック 1 ~ 4

・ FixedNoteMode

ここにチェックマークを入れて作られたアルペジオは、どの鍵盤を押しても同じシーケンスデータ(最初の16ノート)が再生されるタイプになります。リズム(ドラム)系のシーケンスデータを使ってアルペジオを作る場合にチェックマークを入れます。

[F6] ソング全体に関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F6]ボタンを押すと、以下のようにソング全体に関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいソングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

● [F6]-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。



・ コピー元のソング

□ 設定値 01 ~ 64

・ コピー先のソング

□ 設定値 01 ~ 64

● [F6]-02 Split Song To Pattern(スプリットソング → パターン)

指定したソングを分割し、スタイルへコピーします。コピーは16トラック分まとめて行なわれます。



コピー元ソングの小節範囲

コピー先のパターン(スタイルおよびセクション)

・コピー元ソングの小節範囲

設定値 開始小節、終了小節それぞれ001 ~ 999

・コピー先のパターン(スタイルおよびセクション)

設定値 Style(スタイル) 01 ~ 64
Section(セクション) A ~ P

・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、スプリット先のスタイル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。



コピー先のスタイル、セクションにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。

● [F6]-03 Clear Song(クリアソング)

指定したソングのすべてのデータをクリア(消去)します。



クリアするソング

・クリアするソング

設定値 01 ~ 64、all(全ソング)

● [F6]-04 Song Name(ソングネーム)

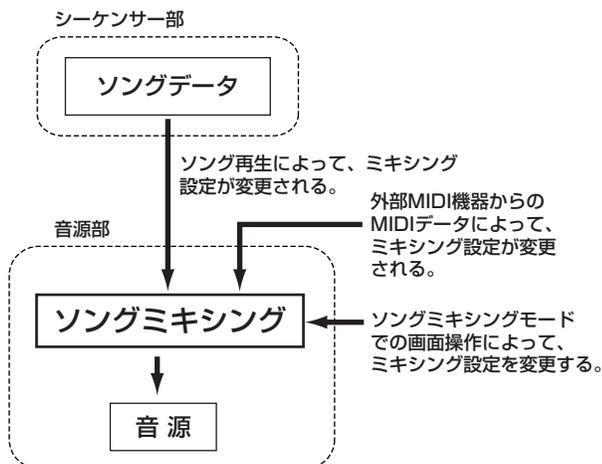
現在選択しているソングに名前を付けます。



ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

ソングミキシングモード

MOTIFの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。下図のような構成になっています。

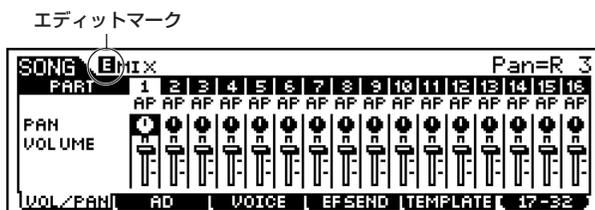


ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

NOTE シーケンスデータがなくても、ミキシング設定を外部シーケンサー用のマルチセットアップとしてソングに記憶させることができます

◆ [E] エディットマークについて

ソングミキシングモードで、何らかの設定/変更操作を行なうと、画面左上に[E](エディット)マークが表示されます。このソングの音源パート設定が現在エディット中の状態であり、まだストアされていないことを示しています。



! [E](エディット)マークは、他のソングを選ぶと消えます。この時、エディットした内容は失われますので、他のソングを選ぶ前に、ソングミキシングストアモードでストア(保存)しておくことを、おすすめします。誤ってエディットした内容を失った場合、エディットリコール機能(158 ページ)を使って呼び戻す方法もあります。

NOTE 上図で説明したように、ソング再生や外部MIDIデータによってもミキシング設定は書き替わりますので、ミキシング設定の変更を行なっていないにもかかわらず、最初から[E]マークが表示されている場合があります。

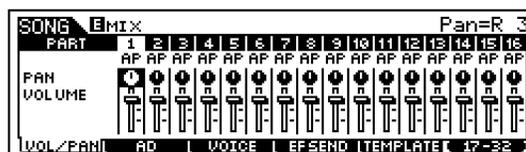
ソングミキシングモード(簡単なミキサー機能)

NOTE ソングミキシングモードでエディットできるパラメーターは、ソングミキシング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。

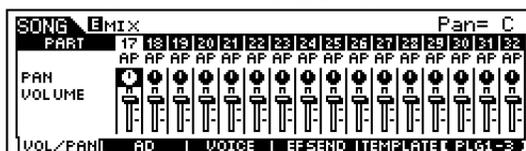
◆ 基本操作手順

- 1 ソングプレイモードで、ミキシングをしたいソングナンバーを選択します。
- 2 [MIXING] ボタンを押して、ソングミキシングモードに入ります。
- 3 [F6] ボタンを使って、ミキシングをしたいパートの画面を選びます。

・内蔵音源パート1~16



・マルチプラグインパート17~32 (マルチパート プラグインボード装着時のみ)



・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のみ)



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。

- 4 [F1]~[F5] ボタンを押してエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

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。詳細は、「ソングミキシングエディットモード」(207 ページ)をご参照ください。

- 5 必要に応じて、手順4での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。

ソングモード

6 [SONG]ボタンを押すと、ソングミキシングモードを抜け、ソングプレイモードに戻ります。

- ・これより、手順4に該当する部分を説明します。
- ・手順5については、「ソングミキシングストアモード」(214ページ)で説明します。

● [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(181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することができます。

□ 設定値 L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

・ Volume(ボリューム)

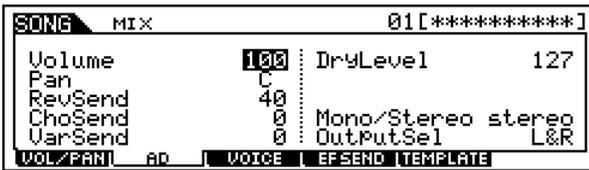
各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節することができます。

□ 設定値 0 ~ 127

●NOTE コントロールスライダを使って、ボリュームを調節することができます。48ページをご参照ください。

● [F2] AD

A/D INPUT端子またはmLAN端子(別売のmLAN8E装着時)から入力されるA/Dパートについて、以下の設定が用意されています。



各パラメーターについては、パフォーマンスプレイモードと同じ(160ページ)です。

● [F3] VOICE(ボイス)

基礎知識43 ページ、リファレンス124 ページ

ソング各パートのボイスを選択します。



サンプルボイス(52 ページ)も選ぶことができます。

●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(181 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以外については、カテゴリサーチ機能を使って、ボイスを選ぶこともできます。

● [F4] SEND(エフェクトセンド)

基礎知識39 ページ

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、ドライレベルを設定します。



□ 設定値 0 ~ 127

● [F5] TEMPLATE(テンプレート)

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、呼び出しすることができます。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(63 ページ)として扱われます。



テンプレートナンバー [SF4]ボタンを押すことでテンプレートを呼び出します。
 テンプレートネーム [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。

●NOTE ソングミキシングのテンプレートはシステム設定データ(64 ページ)として、SRAM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はありません。

- ・テンプレートナンバー
16種類のテンプレートを作成します。
□ 設定値 1 ~ 16
- ・テンプレートネーム
ソングミキシング設定のテンプレートに名前を付けることができます。ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ) をご参照ください

ソングミキシングエディットモード(本格的なミキサー機能)

◆コンペア機能について

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

- 1 ソングミキシングエディット中に [COMPARE] ボタンを押すと、ランプが点滅します。ディスプレイ左上に示された[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。

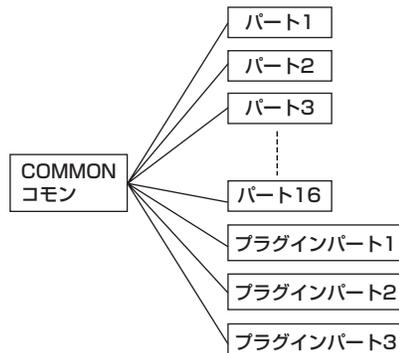


- 2 もう一度 [EDIT] ボタンを押すとコンペア状態が解除され、エディット中の状態に戻ります。

NOTE コンペア状態では、ソングミキシングエディットはできません。

◆COMMON(全パート共通)エディットとパートごとのエディット

ソングを鳴らす音源の全パートに共通した設定の編集をCOMMONエディットと呼びます。ソングミキシングエディットは、このCOMMONエディットとパートエディットの2種類に分けられます。



全パート共通(コモン)のミキシングエディット画面であることを示しています。



パートごとのエディット画面であることを示しています。



NOTE マルチプラグインパート(17~32)は、COMMONエディットの対象になりません。

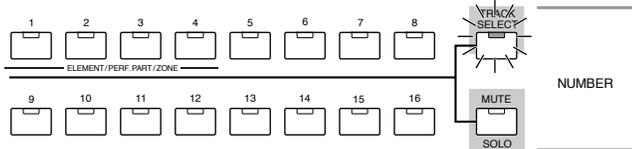
◆基本操作手順

- 1 ソングプレイモードで、ミキシングをしたいソングナンバーを選択します。
- 2 [MIXING] ボタンを押して、ソングミキシングモードに入ります。
- 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 ミキシングエディットの対象とするパートを選びます。
 - ・ 全パート共通のパラメーターをエディットする場合は、[DRUM KITS] ボタンを押して、COMMONエディット画面に入ります。

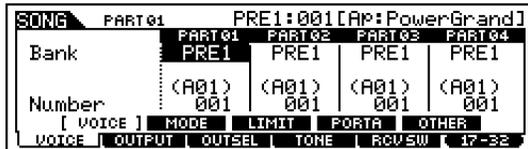


ソングモード

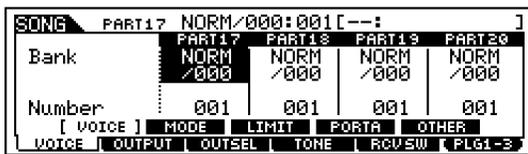
- ・パート別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]～[16]を押してエディットしたいパートを選び、パートエディットの画面に入ります。またプラグインボードを装着している場合は、音源パートの種類を[F6]ボタンを使って選びます。



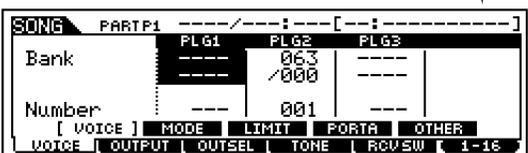
・内蔵音源パート1～16



・マルチプラグインパート17～32
(マルチパート プラグインボード装着時のみ)



・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のみ)



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。

5 [F1]～[F5]ボタンを押してエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

6 必要に応じて、手順5での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。

7 [SONG]ボタンを押すと、ソングミキシングモードを抜け、ソングプレイモードに戻ります。

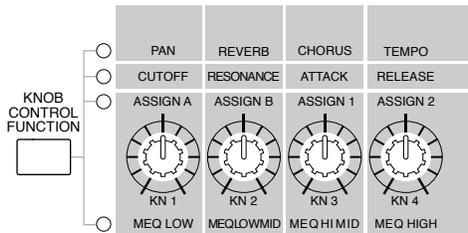
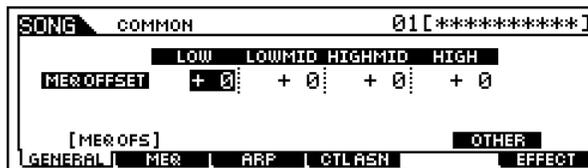
- ・これより、手順5に該当する部分を説明します。
- ・手順6については、「ソングミキシングストアモード」(214ページ)で説明します。

■ コモン(全パート共通)エディット

● [F1]-[SF1] ソングミキシングコモン ジェネラル マスター EQオフセット

基礎知識39ページ

ソングミキシングコモンマスターEQの画面(209 ページ)でソング全体に対するマスターEQ(イコライザー)を設定することができます(209 ページ)。ここでは、そのEQ設定値に対するオフセット値を、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

● [F1]-[SF5] ソングミキシングコモン ジェネラル その他

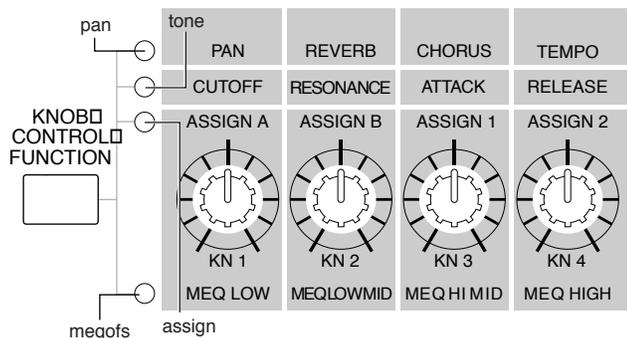
ノブに関する設定を行ないます。



・ KnobAssign(ノブアサイン)

ノブの機能を設定します。パネルの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタンを押して選んだ機能を、ソングごとに記憶させることができます。

□ 設定値 pan, tone, assign, MSQofs



● ChoCtrl(コーラスコントロール)

コーラスエフェクトに決められているコントロールパラメーターの値を変更します。

□ 設定値 -64 ~ 63

● Assign A、Assign B、Assign 1、Assign 2

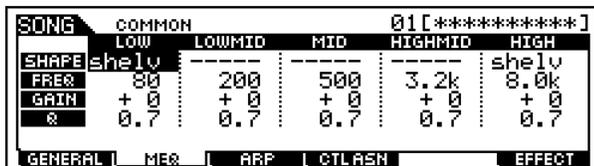
Assignに設定されているノブでコントロールされた値を設定し、記憶させます。

□ 設定値 各ノブそれぞれに -64 ~ 0 ~ +63

● [F2] ソングミキシングCOMMON MEQ(マスターイコライザー)

基礎知識39 ページ

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



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COMMONエディットと同じ(168 ページ)です。

● [F3]-[SF1]ソングミキシングCOMMON アルペジオ アルペジオタイプ

基礎知識55 ページ

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が用意されています。

なお、user(ユーザー) を選択している時にこの画面で [SF5](CLEAR) ボタンを押すことで、選択されているユーザーアルペジオデータを消去(クリア)することができます。

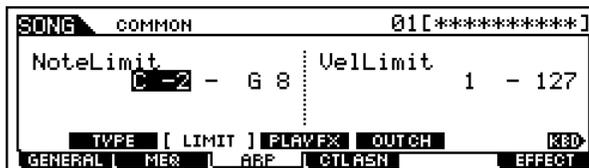


user(ユーザーアルペジオ)を選択している場合のみ表示されます。

各パラメーターについては、ボイスエディットモードのノーマルCOMMONエディットと同じ(132 ページ)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、ここでは設定しません。

● [F3]-[SF2] ソングミキシングCOMMON アルペジオ アルペジオリミット



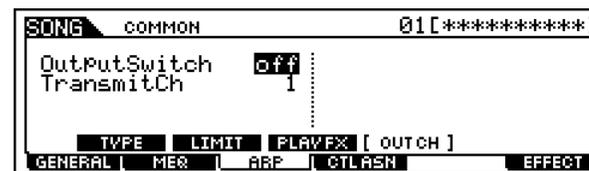
各パラメーターについては、ボイスエディットモードのノーマルCOMMONエディットと同じ(133 ページ)です。

● [F3]-[SF3] ソングミキシングCOMMON アルペジオ プレイFX(エフェクト)



各パラメーターについては、ボイスエディットモードのノーマルCOMMONエディットと同じ(133 ページ)です。

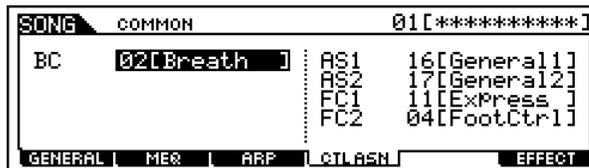
● [F3]-[SF4]ソングミキシングCOMMON アルペジオ アウトプットチャンネル



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COMMONエディットと同じ(168 ページ)です。

● [F4] ソングミキシングCOMMON コントローラーアサイン

パネルのコントローラーやノブなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーをソングごとに割り当てて使用することができます。



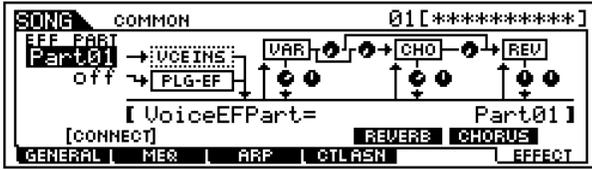
各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのCOMMONエディットと同じ(169 ページ)です。

ソングモード

● [F6]-[SF1] ソングミキシングコモン コネクト(接続)

基礎知識41 ページ

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と同じ(169 ページ)です。

● [F6]-[SF2]、[SF3]、[SF4]、[SF5] コモンエフェクトパラメーター プラグインインサージョン、リバーブ、コーラス、パリエーション

基礎知識39 ページ

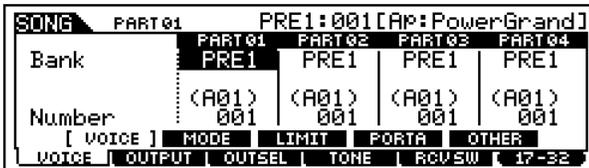
選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。

■ パートごとのエディット

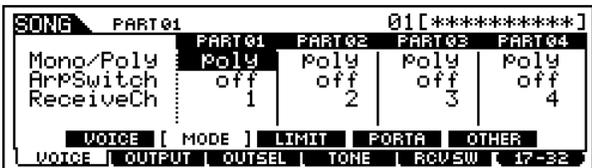
NOTE マルチプラグインパート 17 ~ 32 のミキシングエディットはソングごとの設定ではなく、64ソング共通の設定となります。

● [F1]-[SF1] ソングミキシングパート ボイス

ソング各パートのボイスを設定します。
Bank(バンク)の欄にカーソルがある場合、124 ページ~125 ページで説明した「ボイスの選び方」を使うことができます。



● [F1]-[SF2] ソングミキシングパート ボイス 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)

現在選ばれているパートをアルペジオさせるか(on)、させないか(off)を設定します。

□ 設定値 off, on

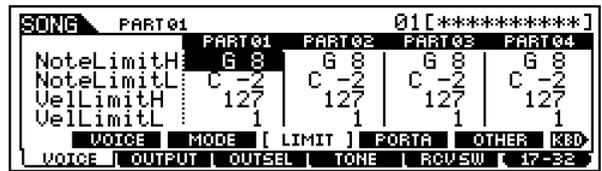
NOTE マルチプラグインパート 17~32 では、Arpswitch(アルペジオスイッチ)設定はありません。

● 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、鳴らすこととなります。

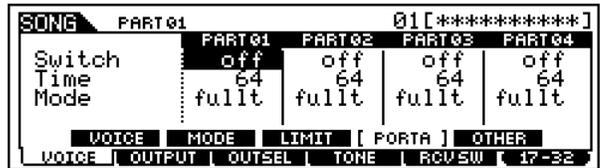
□ 設定値 01 ~ 16, off

● [F1]-[SF3] ソングミキシングパート ボイス リミット



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と同じ(170 ページ)です。

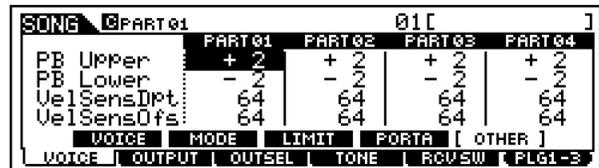
● [F1]-[SF4] ソングミキシングパート ボイス ポルタメント



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と同じ(171 ページ)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。

● [F1]-[SF5] ソングミキシングパート ボイス 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(171 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。171 ページをご参照ください。

● [F2]-[SF1] ソングミキシングパート アウトプット
ボリューム/パン

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on

[VOL/PAN] [EFSEND]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(172 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、Voice Pan(ボイスエレメントパン)の設定はありません。

● [F2]-[SF2] ソングミキシングパート アウトプット
エフェクトセンド

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
RevSend	40	40	40	40
ChoSend	0	0	0	0
VarSend	0	0	0	0
DrYLevel	127	127	127	127

[VOL/PAN] [EFSEND]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(172 ページ)と同じです。

● [F3] ソングミキシングパート アウトプットセレクト
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。

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
OutputSel	L&R	L&R	L&R	L&R
InsEF	(on)	(off)	(off)	(off)

VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(173 ページ)と同じです。

● [F4]-[SF1] ソングミキシングパート トーン
チューン

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteShift	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Detune	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0	+ 0.0

[TUNE] FILTER FEG AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(173 ページ)と同じです。

● [F4]-[SF2] ソングミキシングパート トーンフィル
ター

基礎知識46 ページ

各パートの音色を変化させるフィルターに関する設定を行ないます。

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEGDepth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE [FILTER] FEG AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(173 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。

● [F4]-[SF3] ソングミキシングパートトーンFEG

基礎知識47 ページ

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(143 ページ)された値に対するオフセットになります。

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE FILTER [FEG] AEG
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(173 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。

● [F4]-[SF4] ソングミキシングパートトーンAEG

基礎知識47 ページ

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(145 ページ)された値に対するオフセットになります。

SONG	PART01	PART02	PART03	PART04
Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

TUNE FILTER FEG [AEG]
VOICE | OUTPUT | OUTSEL | TONE | RCUSW [17-32]

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(174 ページ)と同じです。

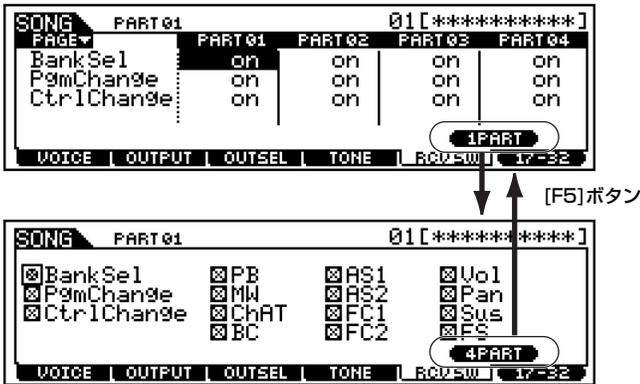
NOTE マルチプラグインパート17~32、プラグインパート1~3、およびドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain(サステインレベル)の設定はありません。

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。

ソングミキシングモード

- **[F5] ソングミキシングパート レシーブスイッチ**
各パートで使用される音源が、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどの、受信する(on)/しない(off)を設定します。下記2種類の画面があります。

- **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。
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。



ソングミキシングジョブモード

◆ 基本操作手順

- 1 ソングプレイモードで、ジョブを実行したいソングナンバーを選択します。
- 2 [MIXING] ボタンを押して、ソングミキシングモードに入ります。
- 3 [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。
- 4 [F1]~[F5] ボタンを押して実行したいパフォーマンスジョブの画面に切り替えます。
- 5 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。
- 6 [ENTER] ボタンを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。
- 7 [INC/YES] ボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイに[Completed.]が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

! ソングミキシングジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに[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。

・ これより、手順4~5に該当する部分を説明します。

- **[F1] イニシャライズ**
ソングミキシングの初期設定データ呼び出す(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することができます。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

All

ソングミキシングのすべての設定データを初期化します。

Common

全パート共通のコモンデータを初期化します。

Part 1~16、PLG 1~3

各パートでの設定を初期化します。

● [F2] 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時に、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] エディットコピー

あるソングの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ソングミキシングにコピーすることができます。あるソングミキシングが持っているデータを一部利用して、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。



コピー先のソング(現在選ばれているソング)

・コピー元のソング

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コピーするデータのタイプ(Type)を選びます。

設定値 ソングナンバー 01~64

Type Part 1~32、PLG 1~3

・コピー先のソング(現在選ばれているソング)

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。

データタイプ Part 1~32、Plug 1~3、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アサインさ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] バルクダンプ

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258ページをご参照ください。

● [F5] パフォーマンスからのコピー

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(258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。

ソングミキシングストアモード

基礎知識63 ページ

エディットしたソングミキシングは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。

! ストアを実行すると、ストア先のソングミキシングデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめ他のメモリーカードやコンピューターなどに保存されることをおすすめします。

◆ 基本操作手順

1 ソングミキシングをエディット終了後、[STORE] ボタンを押してソングミキシングストアモードに入ります。

2 [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。

3 [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、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

! ソングミキシングストアの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに「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。

NOTE ストアした設定は、ソングを選択した時に呼び出されます。

パターンモード

基礎知識51 ページ

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。ここでは、パターンモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。なお、[xxxx]はボタン名またはボタン操作を表しています。

[PATTERN]	[INFORMATION] PATTERN INFORMATION	276ページ
	[PATTERN] PATTERN PLAY	217ページ
	[F1] PATTERN PLAY	217ページ
	[F2] PATTERN GRID GROOVE	218ページ
	[F3] PATTERN TRACK OUTPUT CHANNEL	218ページ
	[F4] PATTERN PATCH	219ページ
	[SF4] CLEAR PHRASE	219ページ
	[SF5] COPY PHRASE	219ページ
	[F5] TRACK VOICE	218ページ
	[F6] PATTERN CHAIN PLAY	219ページ
	[EDIT] PATTERN CHAIN EDIT	220ページ
	[SF1] INSERT MEASURE	220ページ
	[SF2] DELETE MEASURE	220ページ
	[SF3] COPY EVENT	220ページ
	[SF4] CONVERT TO SONG	220ページ
	[SF5] TRACK SELECT	220ページ
	[REC] PATTERN CHAIN RECORD	220ページ
	[REC] PATTERN RECORD	221ページ
	PATTERN REC SETUP	222ページ
	[F1] SETUP	222ページ
	[F2] VOICE	223ページ
	[CATEGORY] VOICE CATEGORY SEARCH	223ページ
	[F3] ARP	223ページ
	[PLAY] PATTERN RECORDING	223ページ
	[EDIT] PATTERN EDIT	224ページ
	[F1] CHANGE	224ページ
	[F5] INSERT	224ページ
	[F6] DELETE	224ページ
	[F2] VIEW FILTER	224ページ
	[F5] CLEAR ALL	224ページ
	[F6] SET ALL	225ページ
	[JOB] PATTERN JOB	225ページ
	[F1] UNDO/REDO	225ページ
	[F2] NOTE JOB LIST	225ページ
	QUANTIZE	225ページ
	MODIFY VELOCITY	226ページ
	MODIFY GATE TIME	226ページ
	CRESCENDO	226ページ
	TRANSPOSE	226ページ
	GLIDE	226ページ
	CREATE ROLL	226ページ
	SORT CHORD	226ページ
	SEPARATE CHORD	226ページ
	[F3] EVENT JOB LIST	227ページ
	SHIFT CLOCK	227ページ
	COPY EVENT	227ページ
	ERASE EVENT	227ページ
	EXTRACT EVENT	227ページ
	CREATE CONTINUOUS DATA	227ページ
	THIN OUT	227ページ
	MODIFY CONTROL DATA	228ページ
	TIME STRETCH	228ページ
	[F4] PHRASE JOB LIST	228ページ
	COPY PHRASE	228ページ
	EXCHANGE PHRASE	228ページ
	MIX PHRASE	228ページ
	APPEND PHRASE	229ページ
	SPLIT PHRASE	229ページ
	GET PHRASE FROM SONG	229ページ
	PUT PHRASE TO SONG	229ページ
	CLEAR PHRASE	230ページ
	PHRASE NAME	230ページ

	[F5] TRACK JOB LIST	230ページ
	COPY TRACK	230ページ
	EXCHANGE TRACK	230ページ
	CLEAR TRACK	230ページ
	NORMALIZE PLAY EFFECT	230ページ
	DIVIDE DRUM TRACK	231ページ
	[F6] PATTERN JOB LIST	231ページ
	COPY PATTERN	231ページ
	APPEND PATTERN	231ページ
	SPLIT PATTERN	231ページ
	CLEAR PATTERN	232ページ
	STYLE NAME	232ページ
[MIXING]	PATTERN MIXING	232ページ
	[INFORMATION] MIX INFORMATION	232ページ
	[MIX] MIXING PART	232ページ
	[F1] MIX VOLUME/PAN	232ページ
	[F2] MIX AD	232ページ
	[F3] MIX VOICE	232ページ
	[F4] EFFECT SEND	232ページ
	[F5] MIX TEMPLATE	232ページ
	[EDIT] MIXING EDIT	232ページ
	[COMMON]	232ページ
	[F1] COMMON GENERAL	232ページ
	[SF1] MEQ OFFSET	232ページ
	[SF5] OTHER	232ページ
	[F2] COMMON MASTER EQ	232ページ
	[F3] COMMON ARPEGGIO	232ページ
	[SF1] TYPE	232ページ
	[SF2] LIMIT	232ページ
	[SF3] PLAY FX	232ページ
	[SF4] OUTPUT CHANNEL	232ページ
	[SF5] CLEAR USER ARPEGGIO	232ページ
	[F4] COMMON CONTROLLER ASSIGN	232ページ
	CONTROLLER ASSIGN	232ページ
	[F6] COMMON EFFECT	232ページ
	[SF1] EFFECT CONNECT	232ページ
	[SF2] PLG-EF	232ページ
	[SF3] VARIATION	232ページ
	[SF4] REVERB	232ページ
	[SF5] CHORUS	232ページ
	[PART SELECTION]	232ページ
	[F1] PART VOICE	232ページ
	[SF1] VOICE	232ページ
	[SF2] PLYMODE	232ページ
	[SF3] LIMIT	232ページ
	[SF4] PORTAMENTO	232ページ
	[SF5] OTHER	232ページ
	[F2] PART OUTPUT	232ページ
	[SF1] VOLUME/PAN	232ページ
	[SF2] EFFECT SEND	232ページ
	[F3] PART OUTPUT SELECT	232ページ
	OUTPUT SELECT	232ページ
	[F4] PART TONE	232ページ
	[SF1] TUNE	232ページ
	[SF2] FILTER	232ページ
	[SF3] FEG	232ページ
	[SF4] AEG	232ページ
	[F5] PART RECEIVE SWITCH	232ページ
	[JOB] MIXING JOB	232ページ
	[F1] INITIALIZE	232ページ
	[F2] EDIT RECALL	232ページ
	[F3] COPY	232ページ
	[F4] BULK DUMP	232ページ
	[F5] COPY FROM PERFORMANCE	232ページ
	[STORE] MIX STORE	232ページ

パターンプレイモード

基本操作67 ページ、クイックスタートガイド100 ページ

パターンプレイモードとは、ユーザーパターンの中から 1 つ選択し、演奏するモードです。

NOTE パターンの概念や、パターン、スタイル、セクションなどの用語については、51 ページ をご参照ください。

◆ 基本操作手順

基礎操作 67 ページ

1 [PATTERN] ボタンを押すと、ランプが点灯しパターンプレイモードに入ります。

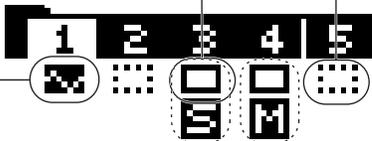


パターントラックナンバー、およびデータ有無

MIDI シーケンスデータが録音されており、MIDI トラックとして機能している。

サンプルデータが録音されており、オーディオトラックとして機能している。

データが録音されていない (フレーズが割り当てられていない)。

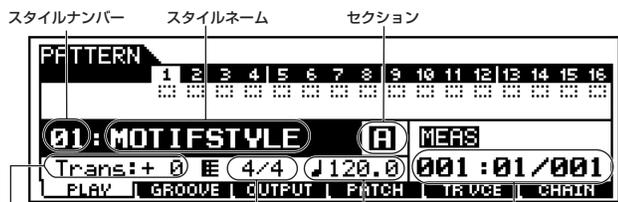


パターントラック オン/オフの状態

データが録音されており、このトラックだけがオンで他のトラックはすべてミュート(消音)されている。

データが録音されているが、ミュート(消音)されている。

選ばれているパターンスタイルおよびセクション



選ばれているパターン (スタイル) の拍子設定

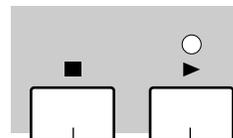
選ばれているパターン (スタイル) のテンポ (設定値 010.0~300.0)

再生音の移調(トランポーズ)設定 半音単位で設定します。12で1オクターブになります。 □ 設定値 -36 ~+36

再生中の小節(メジャー):ビート(拍)/パターンの長さ(小節数)を表示しています。

2 スタイル、セクションを選びます。

3 パターンを再生/ストップします。



再生ストップ 再生スタート

4 トランスポーズ、テンポ、各トラックのオン/オフなど、上記の画面上で必要な設定をします。

5 [F2]~[F6] ボタンを押してエディットしたい画面を選び、各画面のパラメーターをエディットします。

NOTE [F4] ボタンのパッチ機能は、パターンを作る上で重要な機能です。219 ページをご参照ください。

NOTE [F6] ボタンのパターンチェーン機能は、複数のパターンをつなぎ合わせて 1 つのソングを作ることができる、重要な機能です。219 ページをご参照ください。

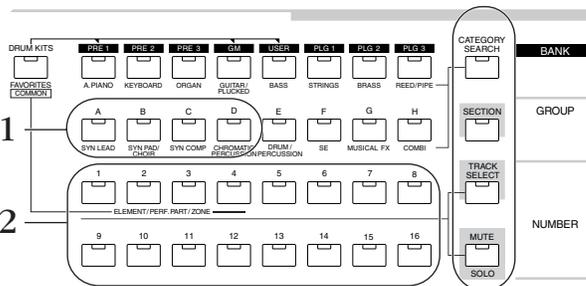
6 必要に応じて手順3~5を繰り返します。

7 他のモードボタンを押すと、パターンプレイモードを抜けます。

・これより、手順2、3、4、5に該当する部分を説明します。

スタイルの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。下図に示したように、「ソングの選び方」(179 ページ)と同じです。



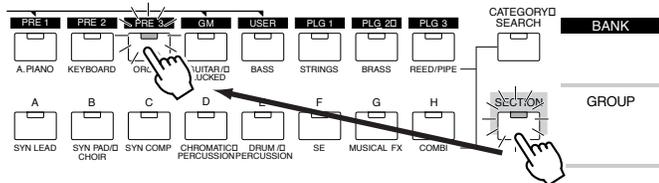
NOTE ここでの説明は、これらのボタンがすべて消えていることを前提とします。

また、画面上のスタイルの場所(基本操作手順1を参照)にカーソルを移動させた上で、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン、データダイヤルを使って選ぶこともできます。

- **スタイルナンバーとグループ/ナンバーの関係**
ソングの場合と同じです。180 ページの表をご参照ください。

セクションの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。

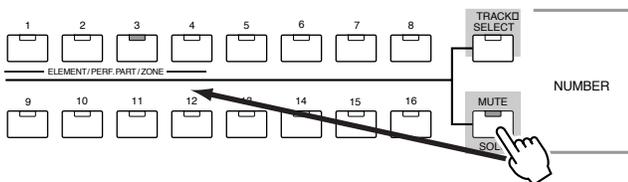


- 1 [SECTION]ボタンを押してランプを点灯させます。
- 2 [PRE 1]～[PLG 3]、[A]～[H]ボタンのいずれかを押して、16個あるセクションの中の1つを選びます。

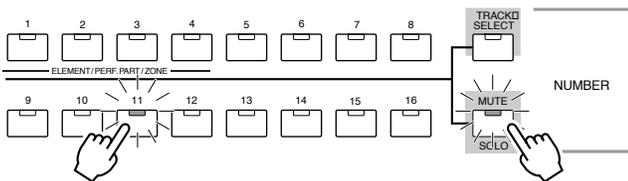
パターン各トラックのオン/オフ

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。
下図に示したように、「ソング各トラックのオン/オフ」(180 ページ)と同じです。

- 特定のトラックをミュートさせる(オフにする)場合

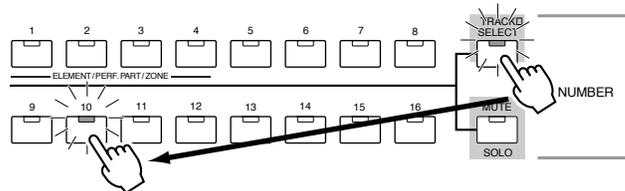


- 特定のトラックだけをオンにする(ソロにする)場合



パターントラックの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。
パターンのデータをエディットする場合は、その対象となるトラックを選ぶ必要があります。
下図に示したように、「ソングトラックの選び方」(181 ページ)と同じです。



パターンプレイモードでのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順5に該当します。

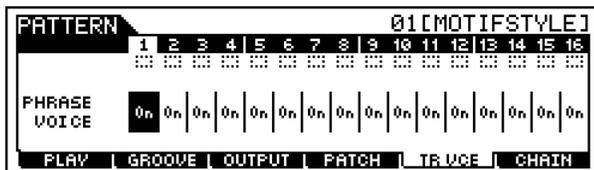
- [F2]パターンプレイ グループ
ソングプレイモードのグループ(181 ページ)と同じです。

PATTERN		NoteOffset= +00															
GRID:01		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NOTE OFST	
CLOCK SFT	
GATE OFST	
VELO OFST	

- [F3]パターンプレイ アウトプットチャンネル
ソングプレイモードのアウトプットチャンネル(182 ページ)と同じです。

PATTERN		01[MOTIFSTYLE]															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OUT CH		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PORT		0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#	0#

- [F4]パターンプレイ パッチ
この後で、詳細を説明します。
- [F5]パターンプレイ トラックボイス
各トラックにあるフレーズデータが持つプログラムチェンジ(ボイスナンバー)を有効にする(on)か、しないか(off)を設定します。off に設定したトラックは該当する音源パートでのプログラムチェンジ(ボイスナンバー)設定に従います。



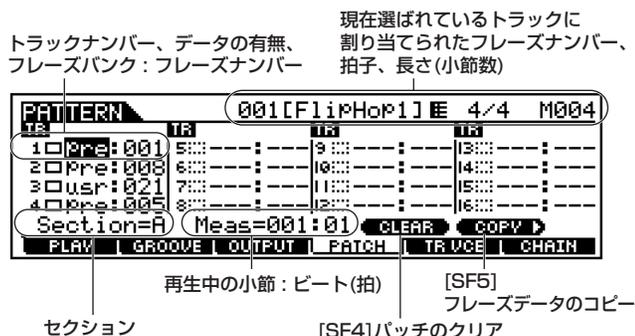
NOTE パターンフレーズデータ内のフレーズボイスは、パターンレコードモードのボイス画面(223 ページ)で設定します。

- **[F6]パターンプレイ チェーンプレイ/エディット**
220 ページで、詳細を説明します。

[F4] パッチ機能

基礎知識52 ページ、クイックスタートガイド105 ページ

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順5**に該当します。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ることができます。



- **トラックナンバー、データの有無、フレーズバンク：ナンバー**
トラックナンバーおよびデータの有無については、基本操作手順1の図(217 ページ)をご参照ください。フレーズバンク：フレーズナンバー(52 ページ)は、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って選び、トラックに割り当て(パッチ)します。選ばれたフレーズのナンバー、拍子、長さ(小節数)が画面の右上に表示されます。

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スタイルで録音されたものに限りません。他のパターンスタイル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、[F5]ボタンのコピー機能を使ってください。

- **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。セクションの切り替える場合は、「セクションの選び方」(218 ページ)をご参照ください。

- **再生中の小節：ビート(拍)**
[◀][◀◀][▶][▶▶] ボタンを操作すると、再生/停止中に関係なく小節：ビートを移動させることができます。

- **[SF4] パッチのクリア**
[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] フレーズデータのコピー**
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スタイルで録音されたものに限りません。この機能を使うと、他のパターンスタイル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、以下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。



コピー先(現在パッチ編集集中のスタイル)のフレーズナンバー、トラックナンバー

設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押して、コピーフレーズを実行します。

! 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。

[F6]パターンチェーン

基礎知識52 ページ、クイックスタートガイド108 ページ

ここでの説明は、「基本操作手順」の**手順5**に該当します。パターンチェーンとは、複数のパターン(スタイルやセクション)をつないで再生する機能です。完成したパターンチェーンをソングデータにコンバートできます。

NOTE パターンチェーンの概念やトラック構成については、54 ページをご参照ください。

上記画面上での各イベントの編集(修正)方法や、[F5]~[F6]ボタンを使ったイベントの挿入(インサート)、削除(デリート)の方法は、ソングエディットモードの場合と同じです。190 ページをご参照ください。

● [F6]-[EDIT]-[F2] コピー

[F2]ボタンを押すと、以下の画面が現われ、イベントをコピーすることができます。



イベントのコピー先の先頭小節

- 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

□ 設定値 001 ~ 999

- NumberOfTimes(コピー回数)

何回コピーするかを指定します。

□ 設定値 001 ~ 099



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。

● [F6]-[EDIT]-[F3] ソングへのコンバート

録音しエディットすることによって作成した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。

[F3]ボタンを押すと、以下の画面が現われます。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。



このジョブを実行すると、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

クイックスタートガイド102 ページ

パターンレコードモードとは、パターンの各トラックに演奏データを録音して、パターンの素材ともいえるフレーズを作成する機能です。

NOTE パターンのさまざまな録音方式については、「基礎知識」(53 ページ)をご参照ください。

◆レコーディングトラックについて

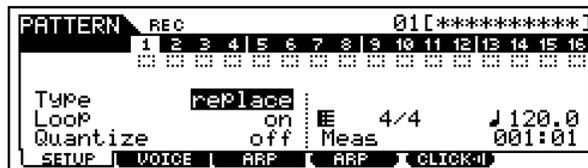
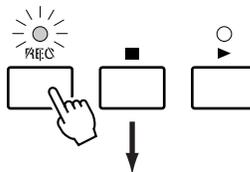
パターンを録音する場合、ソングの場合と同様、トラックを指定するわけですが、そのトラックに割り当てられているフレーズによって、以下のような違いがあることにご注意ください。

- プリセットフレーズが割り当てられている場合
録音できません。レコードモードに入ってから、このトラックを指定しても、録音ができないことを示すメッセージが表示されます。
- ユーザーフレーズが割り当てられている場合
ユーザーフレーズの既存データに上書きで録音されることとなります。
- フレーズが割り当てられていない場合
空のユーザーフレーズに録音され、指定のトラックに自動的にパッチ(割り当て)されます。

◆基本操作手順

基本操作 69 ページ

- 1 パターンプレイモードで、録音の対象とするパターンを選びます。
- 2 [REC]ボタンを押してランプを点灯させ、パターンレコードモードに入ります。LCD画面は、以下のようにレコードセットアップ画面になります。



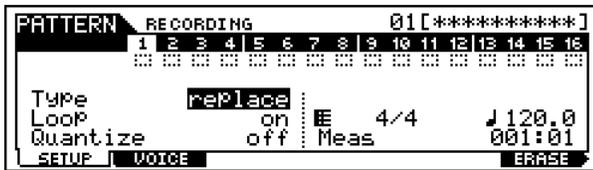
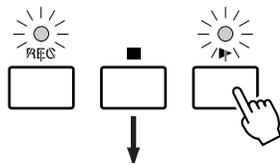
- 3 レコーディングトラック、タイプ、テンポなど、録音の基本となる設定します。

- NOTE 拍子は、パターンプレイ画面(217 ページ)で設定します。
- NOTE レコーディングトラックの選び方は、「パターントラックの選び方」(218 ページ)と同じです。
- NOTE パターンの長さ(小節数)はパターンプレイ画面(217 ページ)で設定します。

4 [F2]~[F3] ボタンを押して画面を切り替え、録音準備のために必要な設定を行ないます。

5 [▶] ボタンを押して、録音をスタートします。

- ・手順3でレコーディングタイプに「step(ステップ)」以外のタイプ(リアルタイム録音)を選んだ場合は、鍵盤やノブ、ピッチベンドなどのコントローラーを使って自由に演奏しましょう。
- ・手順3でレコーディングタイプに「step(ステップ)」を選んだ場合は、1音ずつ音符を入力しながら録音を進めます。



[F6] ボタンを押しながら、鍵盤を押すことで、その鍵盤に該当するノートオン/オフデータをすべて消去することができます。ドラムボイスを使ったリズムパターン録音の際に特定の打楽器だけを消去(イレース)したい場合に便利な機能です。

6 演奏(リアルタイム録音の場合)またはステップ入力(ステップ録音の場合)を終了したら、[■] ボタンを押して録音をストップします。

7 [▶] ボタンを押して、録音したフレーズデータを聴いて確かめます。

8 パターンレコードが終わったら、メモリーカードまたはSCSI機器へフレーズデータをセーブします。

- ・これより、手順3~6に該当する部分を説明します。
- ・手順5、6については、「クイックスタートガイド」(102 ページ)をご参照ください。
- ・手順8については、「ファイルモード」(266 ページ)をご参照ください。

● パターンの録音(編集)データは、DRAM(64 ページ)上に保存されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前にメモリーカードや外部SCSI機器への保存(セーブ)が必要です。

●NOTE ここでの説明は、鍵盤演奏のMIDIデータの録音(MIDIトラックの作成)を前提としています。外部オーディオデータの録音(サンプルトラックの作成)については、「サンプリングモード」(233 ページ)をご参照ください。

パターン録音前の準備

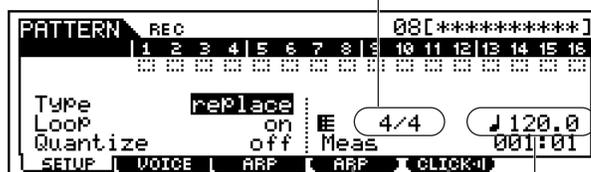
ここでの説明は、「基本操作手順」の手順3~4に該当します。

● [F1]パターンレコード セットアップ

基礎知識 233 ページ

レコーディングタイプ=step以外(リアルタイム方式)の場合

拍子(パターンプレイ画面で設定します。)

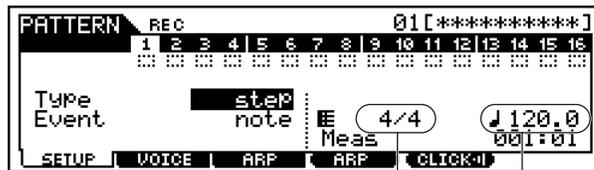


[F4] ボタンで、録音時にアルベジオ再生データを録音するかどうかを切り替えることができます。▶が点灯している場合、アルベジオ再生データは録音されます。

テンポ

[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ることができます。■が点灯している場合、クリック音が鳴ります。

レコーディングタイプ=step(ステップ録音)の場合



拍子(パターンプレイ画面で設定します。) テンポ

・ Type(レコーディングタイプ)

録音方法を選択します。

- 設定値 replace(リブレース)、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(53 ページ)のように、同じ小節を何度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)

パターンの録音では、鍵盤演奏でのあいまいなタイミングをジャストのタイミングに補正して録音できます。ここでは、その分解能を設定します。

- 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)

● テンポ

パターンのテンポを設定します。

- 設定値 001.0 ~ 300.0

● [F2]パターンレコード ボイス

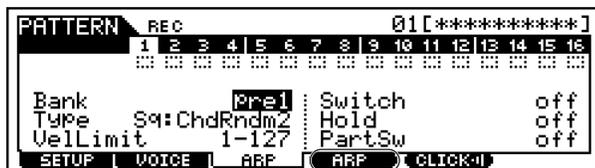
録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パートに、そのまま反映されます。また、ここで設定されたボイスがフレーズボイス(52 ページ)となります。



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。188 ページをご参照ください。

● [F3]パターンレコード 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。



[F4] ボタンを使って、アルペジオ再生データをパターンに録音するかどうかの切替ができます。

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。189 ページをご参照ください。

パターン録音

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順5~6に該当します。

■ リアルタイム録音

クイックスタートガイド(103 ページ)をご参照ください。

■ ステップ録音

「基本操作手順」の手順5で[▶]ボタンを押すと、イベント入力画面が表示され、指定したイベントを1つずつ入力することができます。

操作方法は、ソングステップ録音の場合と同じです。185 ページをご参照ください。

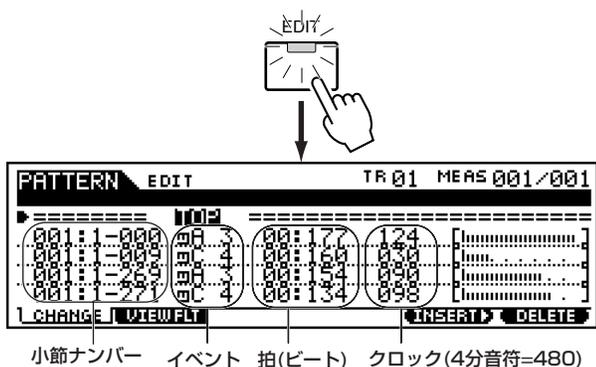
パターンエディットモード

パターンエディットモードでは、録音したフレーズを、イベント単位でエディット(編集)することができます。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。

◆ 基本操作手順

基本操作 70 ページ

- 1 パターンプレイモードで、エディットの対象とするスタイルおよびフレーズを選びます。
- 2 [EDIT]ボタンを押してランプを点灯させ、パターンエディットモードに入ると、以下のようなイベントリスト画面が表示されます。



- 3 イベントの修正、挿入(インサート)、削除(デリート)を行いません。必要に応じて、[F2]ボタンを押して画面を切り替え、エディットリストに表示させるイベントを選びます。
- 4 エディットが終了したら、[PATTERN]ボタンを押してソングプレイモードに戻ります。
- 5 [▶]ボタンを押して、エディットしたパターンを聴いて確かめます。
- 6 必要に応じて、他のフレーズのエディットをします。手順2～5を繰り返します。
- 7 パターンエディットが終了したら、ファイルモードでメモリーカードまたはSCSI機器へソングデータをセーブします。
 - ・これより、手順3に該当する部分を説明します。
 - ・手順7については、「ファイルモード」(266 ページ)をご参照ください。

イベントの修正/挿入(インサート)/削除(デリート)

「基本操作手順」の手順3に該当する、イベントの修正/挿入方法については、ソングエディットモードと同じです。190 ページをご参照ください。

インサート(エディット)できるイベント

「基本操作手順」の手順3でインサート(エディット)できるイベントについては、ソングエディットモードと同じです。190 ページをご参照ください。

イベントフィルター

「基本操作手順」の手順3に該当する、イベントフィルターについての操作方法は、ソングエディットモードと同じです。192 ページをご参照ください。

パターンジョブモード

パターンパッチやレコードモードで作成したパターンを、小節単位やトラック単位でコピーしたり、消去したり、その他さまざまなジョブ操作を実行します。

◆ 基本操作手順

- 1 パターンプレイモードで、ジョブを実行したいスタイルナンバー、セクションを選択します。
 - 2 [JOB]ボタンを押して、パターンジョブモードに入ります。
 - 3 [F2]～[F6]ボタンを押して、実行したいジョブのリスト画面に切り替えます。
 - 4 実行したいパターンジョブにカーソルを移動させます。
 - 5 [ENTER]ボタンを押して、選んだパターンジョブの画面に入ります。
 - 6 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。
 - 7 [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。
 - 8 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイに「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。
- NOTE** [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。
- !** パターンジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイに「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。
- 9 必要に応じて、[F1]ボタンを押してアンドゥー/リドゥー画面に切り替え、アンドゥー/リドゥーを実行します。

10 [PATTERN]ボタンを押すと、パターンジョブモードを抜け、パターンプレイモードに戻ります。

- ・ これより、手順3～9に該当する部分を説明します。

[F1] Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順9に該当します。詳細はソングジョブモードのアンドゥー/リドゥーと同じです。193ページをご参照ください。



サンプルボイスに関する操作についてはアンドゥー/リドゥーすることはできません。

[F2] ノートデータに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F2]ボタンを押すと、以下のようにノートデータに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいパターンジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

NOTE 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。

● [F2]-01 Quantize(クオンタイズ)

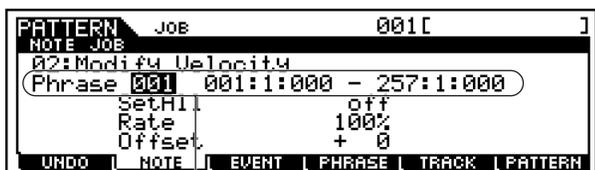


このジョブを実行するフレーズと範囲(小節:ビート:クロック)を設定します。

詳細は、ソングジョブモードと同じです。194ページをご参照ください。

● [F2]-02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。195 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-03 Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)

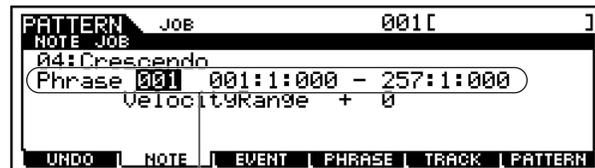
詳細は、ソングジョブモードと同じです。195 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-04 Crescendo(クレッシェンド)

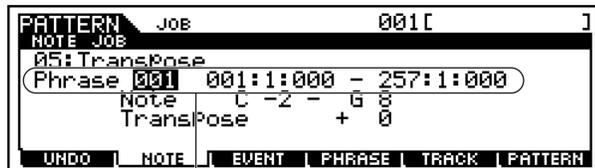
詳細は、ソングジョブモードと同じです。196 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-05 Transpose(トランスポーズ)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。196 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-06 Glide(グライド)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。196 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-07 Create Roll(クリエートロール)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。196 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-08 Sort Chord(ソートコード)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。197 ページをご参照ください。



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。

● [F2]-09 Separate Chord(セパレートコード)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。198 ページをご参照ください。



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。

[F3] イベントに関するジョブ

「基本操作手順」の**手順3**で[F3]ボタンを押すと、以下のようにイベントに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいパターンジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の**手順6**に該当する部分を説明します。

NOTE 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。

● [F3]-01 Shift Clock(シフトクロック)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。198 ページをご参照ください。



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。

● [F3]-02 Copy Event(コピーイベント)

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。



このジョブを実行するフレーズ コピー先の範囲
(小節:ビート:クロック)

・ NumberOfTimes (コピー回数)

何回コピーするかを指定します。

設定値 001 ~ 099



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。

● [F3]-03 Erase Event(イレースイベント)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。199 ページをご参照ください。



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。

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)を選ばません。

● [F3]-04 Extract Event(エクストラクトイベント)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。199 ページをご参照ください。

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。



移動先のフレーズ(001~256)

● [F3]-05 Create Continuous Data(クリエートコンティニューアスデータ)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。199 ページをご参照ください。



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。

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)は選ばません。

● [F3]-06 Thin Out(シンアウト)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。200 ページをご参照ください。



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。

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 'All' は選ばません。

● [F3]-07 Modify Control Data(モディファイコントロールデータ)

詳細は、ソングジョブモードと同じです。200 ページをご参照ください。



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。

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。

● [F3]-08 Beat Stretch(ビートストレッチ)

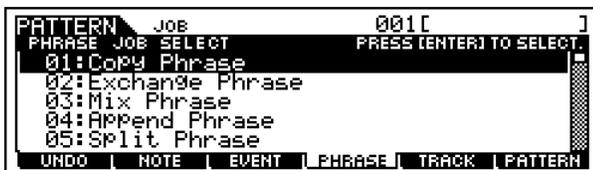
詳細は、ソングジョブモードと同じです。200 ページをご参照ください。



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。

[F4] フレーズに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F4]ボタンを押すと、以下のようにフレーズに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいパターンジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

● [F4]-01 Copy Phrase(コピーフレーズ)

指定したスタイル内のフレーズを別のスタイルとユーザーフレーズにコピーします。

コピー先のスタイル コピー元のスタイルおよびフレーズ
およびフレーズ (プリセットフレーズもコピー可能)



ここをチェックすると、コピー元のトラックで使われているサンプルボイスを、コピー先のスタイルのサンプルボイスにコピーし、コピー先のフレーズにそのサンプルボイスを割り当てます。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。

! 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/リドゥ(225 ページ)は実行できません。

NOTE コピー先のスタイル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(247 ページ)で不要なサンプルボイスを消してから実行ください。

● [F4]-02 Exchange Phrase(エクスチェンジフレーズ)

現在選択しているスタイルの中の、指定した2つのスタイル内のフレーズの間でデータの交換を行ないます。

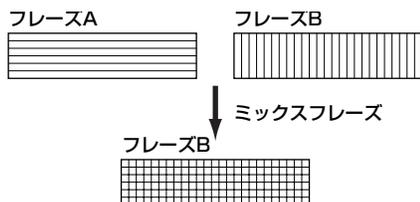


データを入れ替える2つのフレーズ

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。

● [F4]-03 Mix Phrase(ミックスフレーズ)

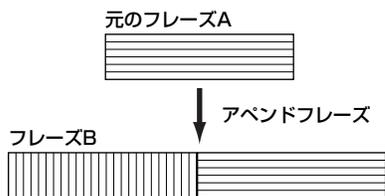
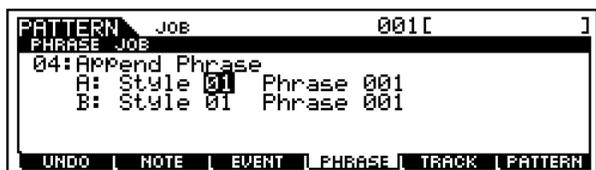
指定したスタイルの2つのフレーズのデータをミックスして、1つのフレーズに書き込みます。下記LCD画面上のフレーズAとフレーズBのすべてのデータをミックスして、フレーズBに書き込みます。



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。

● [F4]-04 Append Phrase(アペンドフレーズ)

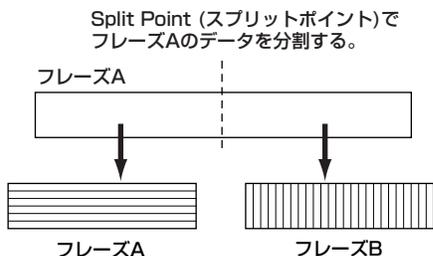
指定したスタイル内のフレーズを、別のスタイルとフレーズの後ろにつないで1つのフレーズにします。



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。

● [F4]-05 Split Phrase(スプリットフレーズ)

指定したスタイル内のフレーズを、スプリットポイント(小節ナンバー)で2つに分割します。



NOTE Bのスタイル、フレーズのどちらかをoffに設定すると、分割された後のBに該当するデータは消去されます。

・ Meter(拍子)

分割後のフレーズBの拍子を設定します。

□ 設定値 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 16/4

NOTE 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。

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。

● [F4]-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トラックの演奏データを、ユーザーフレーズにコピーします。

コピー先のフレーズ コピー元のソング、トラック、小節範囲



ここをチェックすると、コピー元のトラックで使われているサンプルボイスを、コピー先のスタイルのサンプルボイスにコピーし、コピー先のフレーズにそのサンプルボイスを割り当てます。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。

NOTE サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー(225ページ)は実行できません。

NOTE コピー先のスタイル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(247ページ)で不要なサンプルボイスを消してから実行ください。

● [F4]-07 Put Phrase To Song(プットフレーズ→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)



ここををチェックすると、コピー元のフレーズで使われているサンプルボイスを、コピー先のソングのサンプルボイスにコピーし、コピー先の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。

NOTE サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー(225ページ)は実行できません。

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(247ページ)で不要なサンプルボイスを消してから実行ください。

- **[F4]-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。

クリア(消去)するフレーズ



ここをチェックすると、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(225 ページ)は実行できません。

- **[F4]-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。



ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

[F5]トラックに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F5]ボタンを押すと、以下のようにトラックに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいパターンジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



これより、「基本操作手順」の**手順6**に該当する部分を説明します。

- **[F5]-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。

コピー元のスタイル：セクション：トラック



コピーするデータの種類 コピー先のスタイル：セクション：トラック

詳細は、ソングジョブモードと同じです。202 ページをご参照ください。

- **[F5]-02 Exchange Track(エクスチェンジトラック)**

現在選択しているスタイルの中の、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。

データを入れ替える2つのトラック



エクスチェンジ(交換)するデータの種類の

詳細は、ソングジョブモードと同じです。202 ページをご参照ください。

- **[F5]-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。

データをクリア(消去)するセクション、トラック



クリア(消去)するデータの種類の

詳細は、ソングジョブモードと同じです。202 ページをご参照ください。

- **[F5]-04 Normalize Play Effect(ノーマライズプレイエフェクト)**

グリッドグループでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。



詳細は、ソングジョブモードと同じです。202 ページをご参照ください。

● [F5]-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、インスタ(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。



詳細は、ソングジョブモードと同じです。203 ページをご参照ください。

[F6] パターン全体に関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F6]ボタンを押すと、以下のようにパターン全体に関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいパターンジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。

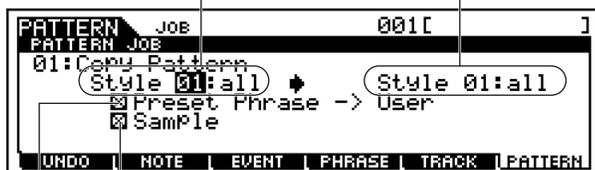


これより、「基本操作手順」の手順6に該当する部分を説明します。

● [F6]-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。

コピー元のスタイル、セクション コピー先のスタイル、セクション



ここにチェックマークを入れると、コピー元のスタイル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。

ここにチェックマークを入れると、コピー元のスタイル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スタイルへ割り当てます。

❗ サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー/リドゥー(225 ページ)は実行できません。

● [F6]-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。



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。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 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x2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(230 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x2だけ確保してから実行してください。

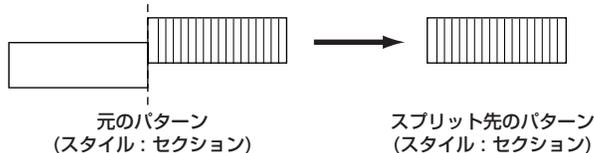
❗ NOTE サンプルボイスを使っているパターンに対してジョブを実行しても、サンプルボイスはアペンドされません。

❗ NOTE アペンドした結果、フレーズの長さが256小節を越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。

● [F6]-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、別のスタイル/セクションへ移動する。



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。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。

❗ 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。

NOTE キーボード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(230 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。

● [F6]-04 Clear Pattern(クリアパターン)

指定したパターンのすべてのデータをクリア(消去)します。



● [F6]-05 Style Name(スタイルネーム)

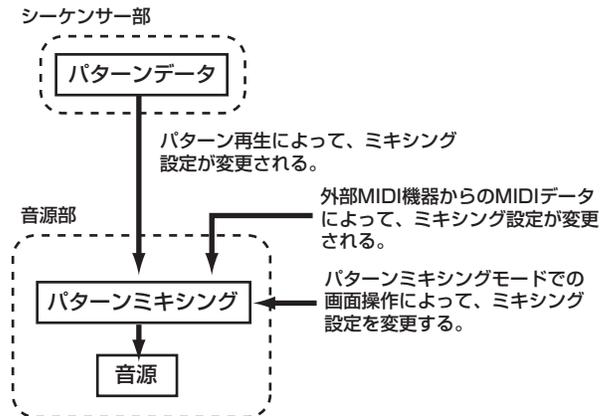
現在選択しているスタイルに名前を付けます。



ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

パターンミキシングモード

MOTIFの音源各部分の設定(ミキシング)を、パターンごとに行なうモードです。下図のような構成になっています。



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。

なお、操作方法や各パラメーターについては、モードの違いを除けばソングミキシングモードと同じです。また、設定できるパラメーターについても、ソングミキシングモードと同じです。

サンプリングモード

基礎知識58 ページ

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。

ここでは、サンプリングモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。

[xxxx]はボタン名またはボタン操作を表しています。

[SAMPLE]	[INFORMATION] SAMPLE	276ページ
	[SAMPLE] SAMPLE REC SETUP	235ページ
	[F1] DESTINATION	235ページ
	[F2] SOURCE	236ページ
	[F6] SAMPLE RECORD	234ページ
	[F6] SAMPLE RECORDING	234ページ
	RECORDING (Slice+Seq)	236ページ
	[録音終了後]	237ページ
	[F1] TRIM	237ページ
	[INFO] TRIM INFORMATION	276ページ
	[SF1] AUDITION	238ページ
	[SF2] START=LOOP	238ページ
	[SF3] GET TEMPO	238ページ
	[SF4] EXTRACT	238ページ
	[F5] ZOOM OUT	238ページ
	[F6] ZOOM IN	238ページ
	[F2] SLICE	238ページ
	RECORDING (Sample, Sample+Note)	236ページ
	[F6] SAMPLE REC SETUP	237ページ
	[EDIT] SAMPLE EDIT	240ページ
	[F1] KEYBANK SELECT	240ページ
	[F2] TRIM	241ページ
	[INFO] TRIM INFO	241ページ
	[SF1] AUDITION	241ページ
	[SF2] START=LOOP	241ページ
	[SF3] GET TEMPO	241ページ
	[SF4] EXTRACT	241ページ
	[F5] ZOOM OUT	241ページ
	[F6] ZOOM IN	241ページ
	[F3] PARAMETER	241ページ
	[F4] RANGE	241ページ
	[JOB] SAMPLE JOB	241ページ
	[F1] KEYBANK JOB LIST	242ページ
	COPY	242ページ
	DELETE	242ページ
	EXTRACT	243ページ
	MOVE	243ページ
	NORMALIZE	243ページ
	TIME-STRETCH	244ページ
	CONVERT PITCH	244ページ
	FADE IN/OUT	245ページ
	CONVERT FREQUENCY	245ページ
	STEREO TO MONO	245ページ
	LOOP-REMIX	246ページ
	SLICE	246ページ
	[F2] WAVEFORM JOB LIST	247ページ
	COPY	247ページ
	DELETE	247ページ
	TRANPOSE	247ページ
	NAME	247ページ
	[F3] OTHER JOB LIST	247ページ
	CLEAN UP MEMORY	247ページ
	OPTIMIZE MEMORY	248ページ
	DELETE ALL	248ページ
	CONVERT TO DRUM VOICE (User Drum Voice Number, Name)	248ページ

サンプリングレコードモード

基礎知識58 ページ

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)することができます。サンプリングした音(サンプル)は、楽器音として演奏することができます。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後、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。

◆ サンプリングによって作られるもの

サンプリングモードに入る前のモードによって、作られるデータが違います。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、それに関連するパラメーターについてはモードによって違ってきます。詳細は、59 ページをご参照ください。

◆ 基本操作手順

1 外部オーディオ機器の再生音やマイク入力音をサンプリングの録音ソースとしたい場合、必要な接続を行ないます。23 ページの「アナログ入力」「デジタル入力」をご参照ください。

NOTE MOTIF内部の音を録音ソースとしたい場合(リサンプリングを行なう場合)は、この手順は必要ありません。

2 作成したいサンプルの種類により、以下の設定を行ないます。

- **ユーザーボイスを作成したい場合**
ボイスモード/パフォーマンスモードを選びます。MOTIF内部の音を録音ソースとする場合(リサンプリングを行なう場合)は、さらにボイスナンバー/パフォーマンスナンバーを選びます。
- **ソングまたはパターンにオーディオトラックを作りたい場合**
ソングモード/パターンモードを選び、ソングナンバー/スタイルナンバーを選びます。

3 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押すと、ランプが点灯しサンプリングレコードモードのセットアップ画面が呼び出されます。

NOTE サンプリングレコードモードに入っても、以前のモードボタンのランプは点灯してままだす。したがって、どのモードからサンプリングレコードモードに入ったのか、いつでも確認することができます。

4 [F1]ボタンで呼び出されるセットアップ画面で、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。

NOTE ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングレコードモードに入った場合、録音されたサンプルは、この画面で設定されたウェーブフォームおよびユーザーボイスに、自動的に保存(ストア)されることとなります。

NOTE ソング/パターンモードからサンプリングレコードモードに入った場合、録音されたサンプルは、この画面で設定されたトラックにサンプルボイスとして自動的に保存(ストア)されることとなります。

5 [F2]ボタンで呼び出されるセットアップ画面で、サンプリング元(録音ソース)に関する設定を行ないます。

6 [F6]ボタンを押すと、サンプリング(サンプル録音)スタンバイ画面になります。この画面で、トリガーモードを設定します。

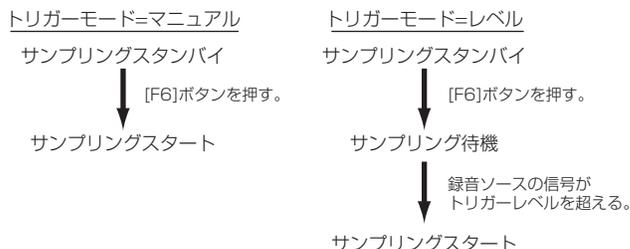
7 もう1度[F6]ボタンを押してサンプリング(サンプル録音)をスタートさせ、必要なタイミングで録音ソースを鳴らします。録音ソースの鳴らし方については、手順5での録音ソースの設定(236 ページ)により、以下のように違いがあります。

- **A/DまたはDigital(デジタル)の場合**
A/D INPUT端子、mLAN端子(mLAN8E装着時)、または別売の拡張ボードAIEB2のDIGITAL IN端子/OPTICAL IN端子に接続した外部オーディオ機器の再生が、録音ソースを鳴らすこととなります。

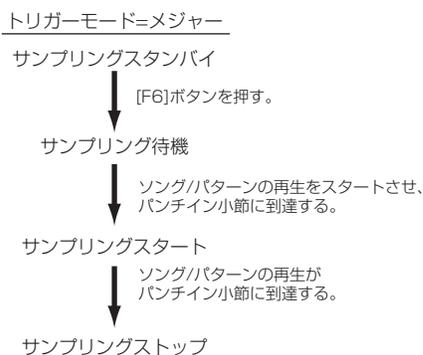
- **resample(リサンプル)の場合**
ソング/パターンの再生をスタートさせる、または鍵盤を弾くことが、録音ソースを鳴らすこととなります。

手順6でのトリガーモードの設定(237 ページ)により、実際にはサンプリング(サンプル録音)のスタートの仕方が下図のように異なります。

- **ボイス/パフォーマンス/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**



・ 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



8 上図のルールに従ってサンプリングをストップさせ、録音ソースの再生もストップします。

9 ソング/パターンモードからサンプリングレコードモードに入った場合で、手順5で行なう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います。

10 サンプリングした音(サンプル)を、ウェーブフォーム、ユーザーボイスまたはサンプルボイスとしてメモリーカード / 外部SCSI機器にセーブ(保存)します。

❗ サンプルは、DRAM上に取り込まれます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、取り込んだサンプルデータは、電源を切る前にメモリーカードや外部SCSI機器への保存(セーブ)が必要です(64 ページ)。

- ・ これより、手順4~9に該当する部分を説明します。
- ・ 手順10については、「ファイルモード」(266 ページ)をご参照ください。

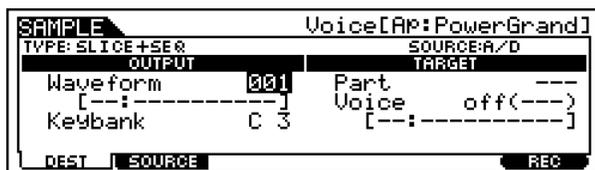
サンプリングの準備(セットアップ)

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4、5に該当します。

■ [F1] サンプリング先(デスティネーション)に関する設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。

● ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合



❗ MOTIFとコンピューターソフトウェアTWEとでのウェーブデータの送受信は、この画面が表示される場合のみ、行なうことができます

・ 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 001 ~ 256

・ 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。

□ 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、60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、パフォーマンスパートを設定します。

□ 設定値 off, 1 ~ 4

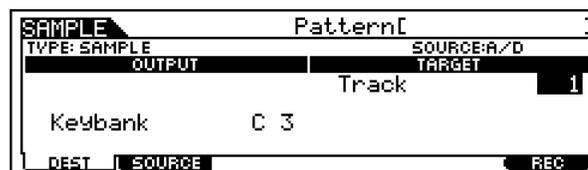
・ Voice(ボイス)

取り込んだ(録音した)サンプルは、ユーザーノーマルボイスとして保存(ストア)することができます。ストア先のユーザーボイスナンバーを設定します。

□ 設定値 off, 001 ~ 127

❗ NOTE ここでoffに設定すると、ウェーブフォームだけが作成されることとなります。空いているウェーブフォームナンバーの一番小さいナンバーに割り当てられます。この場合、録音したサンプルを聞くためには、ボイスエディットモード(エレメント)のオシレーター画面([F1]-[SF1])でユーザーウェーブの中から、選ぶ必要があります。137 ページをご参照ください。

● 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



・ 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

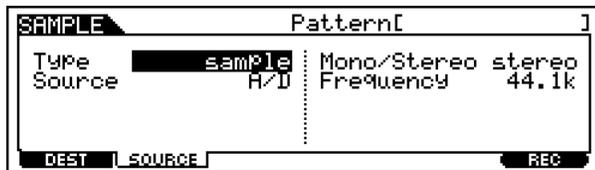
・ Keybank(キーバンク)

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] サンプリング元(ソース)に関する設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順5に該当します。



• 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ものが違ってきます。なお、ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合の設定は、sample(サンプル)で固定となりますので、ここでの設定は必要ありません。

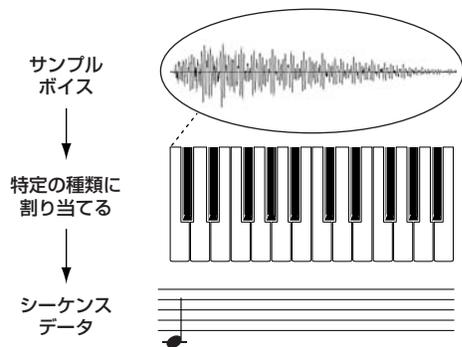
設定値 sample(サンプル)、sample+note(サンプル+ノート)、slice+seq(スライス+シーケンス)

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みます。

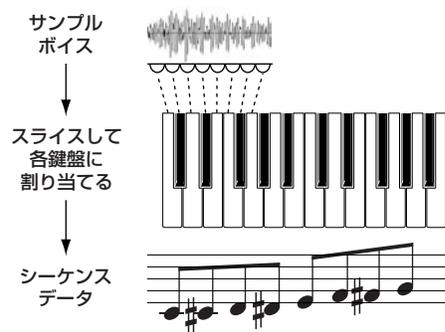
sample+note(サンプル+ノート)

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、指定され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、それらが発音させるためのノート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。

設定値

A/D

A/D INPUT端子またはmLAN端子(mLAN8E装着時)からの入力音を、録音ソースとします。

resample(リサンプル)

外部からの入力音ではなく、すでにMOTIFに取り込まれているサンプルやプリセットのウェーブの出力音(OUTPUT端子からの出力信号)を録音ソースとします。

digital(デジタル)

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。

• 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

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+R mono

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、サンプリングの時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となります。

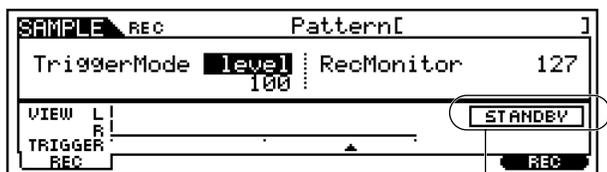
設定値 44.1k(44.1kHz)
22kLo(22.05kHzローファイ)
11kLo(11.025kHzローファイ)
5kLo(5.5125kHzローファイ)

NOTE Source(録音ソース)=A/Dと設定し、入力端子としてmLAN端子(別売のmLAN8E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。

サンプリングスタンバイ

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順6に該当します。



サンプリングスタンバイであることを示しています。

• TriggerMode(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(レベル)

[F6] ボタンを押した後、オーディオ入力信号がトリガーレベルを超えた時にサンプリングをスタートさせる方式です。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。

meas(メジャー)

ソング / パターンモードからサンプリングモードに入った場合のみ有効な設定で、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] ボタンを押した後、ソング/パターン再生がパンチイン小節に到達した時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)

オーディオ入力信号レベルやソング / パターンの再生状態に関係なく、[F6] ボタンを押すことですぐにサンプリングがスタートさせる方式です。

• 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)

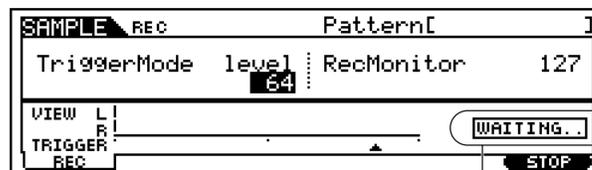
録音ソース設定がリサンプルの場合のみ、有効なパラメーターです。リサンプリング時の音量を調節します。

設定値 -12dB ~ +12dB

トリガー待機

下図は、「基本操作手順」の手順7に該当します。

この画面は、トリガーモード=レベルに設定されている場合に、表示される画面です。録音ソースのMOTIFへの入力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。



サンプリング待機中であることを示しています。

パンチイン待機

下図は、「基本操作手順」の手順7に該当します。

この画面は、ソング/パターンモードからサンプリングモードに入りトリガーモード=メジャーに設定されている場合に、表示される画面です。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。



サンプリング待機中であることを示しています。

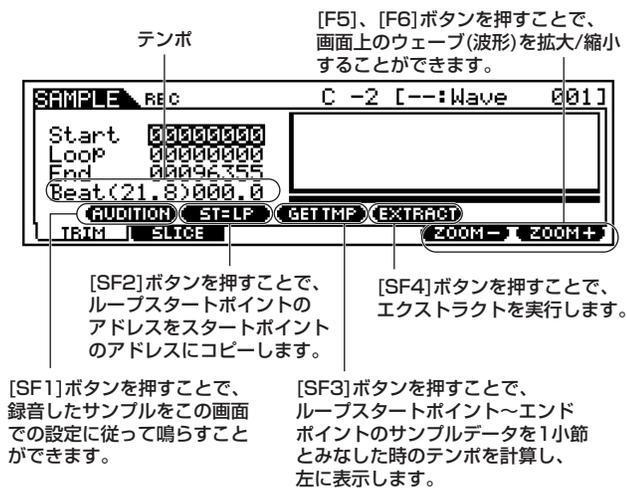
サンプリング終了後のスライス設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順9に該当します。

ソング / パターンモードからサンプリングモードに入った場合で、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。

● [F1] トリミング

サンプルデータのうち、実際に再生させる範囲を設定し、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)**
テンポ(下記)の設定値に合わせて、ループスタートポイント～エンドポイントまでの拍数が自動的に表示されます。表示のみの機能です。たとえば、[SF3]ボタンを押してゲットテンポを実行した場合は、得られたテンポ値に合わせたループスタートポイント～エンドポイントまでの拍数に、自動的に切り替わります。
- **テンポ**
[SF3]ボタンを押してゲットテンポを実行すると、ループスタートポイント～エンドポイントまでを1小節とみなした時のテンポが表示されます。さらにそのテンポ値を、データダイアルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで変更することができます。変更されたテンポ値は、ループスタートポイント～エンドポイントまでのオーディオ再生データのテンポ値とみなされます。

● **[F2] 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。



[ENTER]ボタンを押すと、実行の確認をを求めるメッセージが画面に表示されます。[INC/YES]ボタンを押すことでスライスを実行します。



[SF1]ボタンを押すと、実行結果を鳴らして確認することができます。
[F5]ボタンを押すと、実行結果をストアせずに、セットアップ画面に戻ります。
[F6]ボタンを押すと、実行結果をストアした後、セットアップ画面に戻ります。

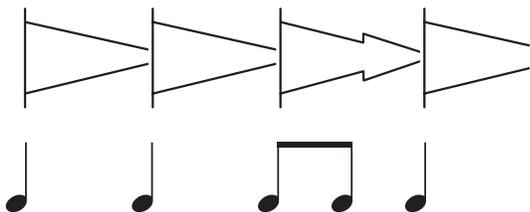
- **Type(スライスタイプ)**
サンプルの特徴に合ったスライスのタイプを選びます。スライスのされ方やスライス後の音質に影響があるので、適切に選ぶ必要があります。
□ 設定値 beat1~3(ビート1~3)
ドラムやアタックの早いベースなど、ディケイが短くてパーカッシブなフレーズに適したスライスタイプです。3種類のバリエーションがあります。
phrase1~4(フレーズ1~4)
シンバルなどのように、ディケイが長いフレーズに適したスライスタイプです。4種類のバリエーションがあります。
quick(クイック)
サンプルの特徴に関係なく、単純に各小節をサブデバイドの音符長で等分割します。1小節の分割数は、(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」(239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

サンプリングモード

● SubDivide(サブデバインド)

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、サブデバインドを設定します。

たとえば、下記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=beat 1~2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分割を越えるような設定はできません。

● Sens(センス)

サブデバイン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[AUDITION]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。

◆ 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

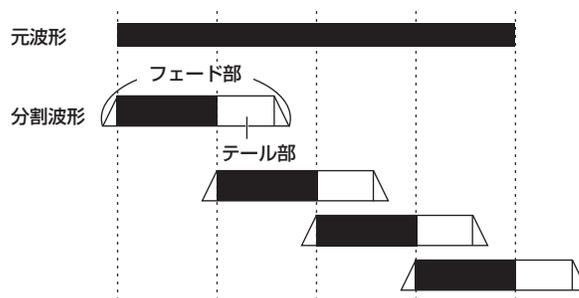
- ・はじめに、スライスタイプをbeat 1に設定してスライスしてみましょう。
- ・beat 1でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプをbeat 2に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをセンスで微調整します。
- ・beat 1でスライスした結果、アタックの音がダブって聞こえたり、リズム感が崩れたりした場合は、スライスタイプをbeat 3に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブデバインドで大きく調整し、センスで微調整します。

● 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phrase 1に設定してスライスしてみましょう。
- ・phrase 1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phrase 2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ンドで大きく調整し、センスで微調整します。
- ・phrase 1でスライスした結果、サンプルのつながり目が目立ちすぎる場合は、スライスタイプをphrase 3、サブデバイン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ンドで大きく調整し、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、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加えることができます。
- ・phrase 1でスライスした結果、サンプルのつながり目が目立ちすぎる場合は、スライスタイプをphrase 4、サブデバイン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ンドで大きく調整し、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44.1 KHz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xN+ (0.3x分割数)kbyte
 BEAT2: 元波形サイズxN+ (0.2x分割数)kbyte
 BEAT3: 元波形サイズxN+ (0.3x分割数)kbyte
 PHRASE1: 元波形サイズxN+ (5.8x分割数)kbyte
 PHRASE2: 元波形サイズxN+ (1.4x分割数)kbyte
 PHRASE3: 元波形サイズxN+ (0.4x分割数)kbyte
 PHRASE4: 元波形サイズxN+ (1.4x分割数)kbyte
 QUICK: 元波形サイズxN+ (0.7x分割数)kbyte

サンプリングエディットモード

基礎知識59 ページ

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。

◆ステレオで取り込んだサンプルのエディット

ステレオサンプリングをした場合、MOTIF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。

◆基本操作手順

1 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。

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、選択されたウェーブフォームを発音させることになります。

2 [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ます。

3 [F1]の画面上で、エディットの対象とするサンプルを選びます。

4 [F2]～[F6]ボタンを使ってエディットしたい画面を選びます。

5 サンプルエディットを行ないます。

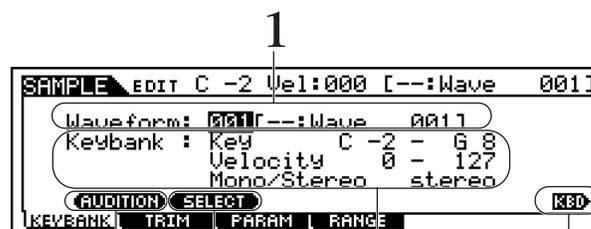
6 [EXIT]ボタンを押してサンプリングエディットモードを抜けます。

・これより、手順3～4に該当する部分を説明します。

サンプルの選び方とオーディション機能

基礎知識60 ページ

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順3に該当します。下記のパラメーターの相互関係についての詳細は、241 ページをご参照ください。



呼び出された、キーバンクに関する情報を表示します。

[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)。

1 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。

2 [INFORMATION]ボタンを押しながらいずれかの鍵盤を押すことで、キーバンクを選びます。画面上にはそのキーバンクに関する情報が表示され、割り当てられているサンプルが呼び出されます。

3 [SF2](SELECT)ボタンを押すと、そのキーバンクに割り当てられているサンプルが順次呼び出されます。

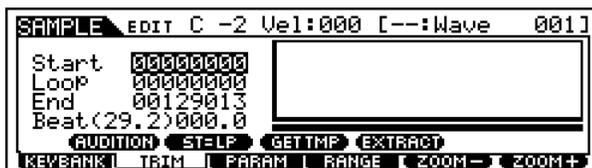
NOTE 上記の手順3やオーディション機能については、[F2]～[F4]画面でも共通の操作になります。

サンプルのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順5に該当します。

● [F2] サンプルエディット トリミング

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後でのトリミング設定と同じです。237ページをご参照ください。



● [F3] サンプルエディット 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 ~ 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 L63(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(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、61ページをご参照ください。

・ Original Key(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

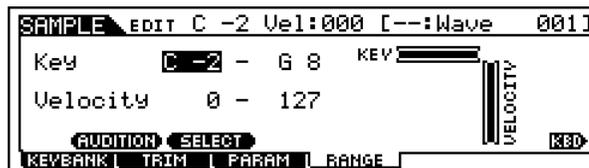
・ Fine Tune(ファインチューン)

サンプルのピッチを調節します。

□ 設定値 -64 ~ +63

● [F4] サンプルエディット 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することができます。

サンプリングジョブモード

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11など、さまざまなジョブ(機能)を実行することができます。

◆ 基本操作手順

1 [INTEGRATED SAMPLING]ボタンを押して、サンプリングモードに入ります。

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 サンプルジョブモードでは、ボイスではなく、選択されたウェーブフォームを発音させることになります。

2 [JOB]ボタンを押してサンプリングジョブモードに入ります。

3 [F1] ~ [F3]ボタンを押して、実行したいジョブのリスト画面に切り替えます。

4 実行したいソングジョブにカーソルを移動させます。

5 [ENTER]ボタンを押して、選んだサンプリングジョブの画面に入ります。

6 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。

7 [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。

8 [INC/YES] ボタンを押すと、ジョブが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

NOTE ジョブによってジョブ実行後に手順7~8の操作が違う場合があります。その場合の詳細は、各ジョブでの説明をご参照ください。

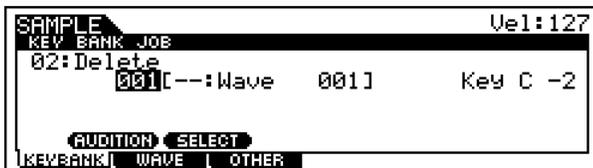
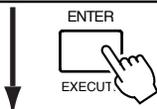
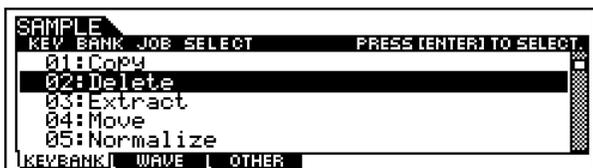
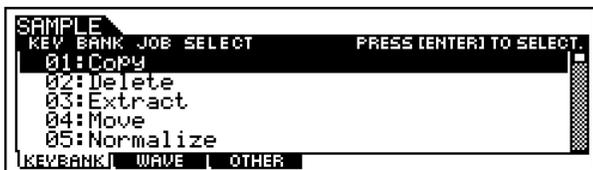
! サンプルジョブの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

9 他のモードボタンを押すと、サンプリングジョブモードを抜けます。

・これより、手順3~6に該当する部分を説明します。

[F1] キーバンクに関するジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F1]ボタンを押すと、以下のようにキーバンクに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいサンプリングジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



◆ キーバンク(サンプル)の選び方とオーディション機能

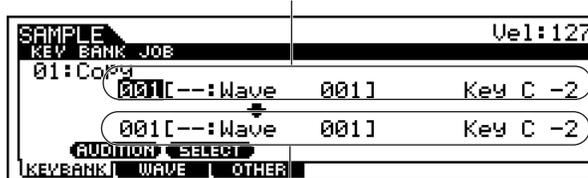
キーバンクに関するサンプルジョブの画面では、サンプリングエディットモードの場合と同様の方法でキーバンクを選び、[SF2](SELECT) ボタンを押すことでそこに割り当てられているサンプルデータを呼び出すことができます。

また、呼び出されたサンプルを、[SF1]ボタンを押すことで鳴らすことができます。

● [F1]-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

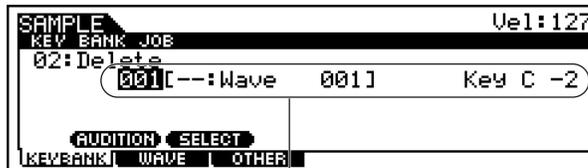


コピー先のウェーブフォーム、キーバンク

● [F1]-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。

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。



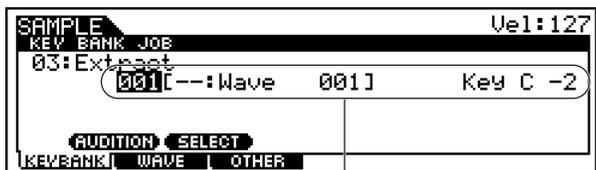
デリートの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンク

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。

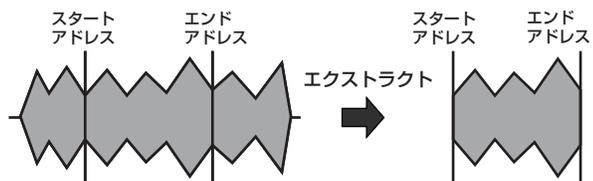
● [F1]-03 Extract(エクストラクト)

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。

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。



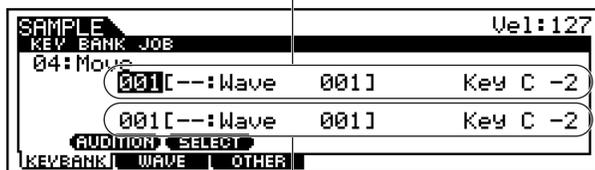
エクストラクトの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンク



● [F1]-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



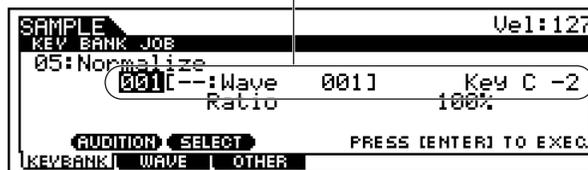
移動先のウェーブフォーム、キーバンク

NOTE 移動元のウェーブフォームからすべてのサンプルデータを移動させた場合、移動元のウェーブフォームそのものが削除されます。

● [F1]-05 Normalize(ノーマライズ)

サンプルの音量を歪まない範囲で最大限に増幅する機能です。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンでジョブ実行



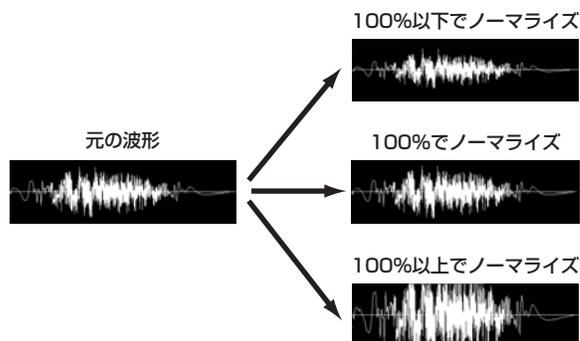
[F5]ボタンを押すことで実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が、設定されたキーバンクに割り当てられます。

Ratio(レシオ)値を変更し[ENTER]ボタンを押すことで、実行前のサンプルに対して再度ジョブを実行することができます。

・ Ratio(レシオ)

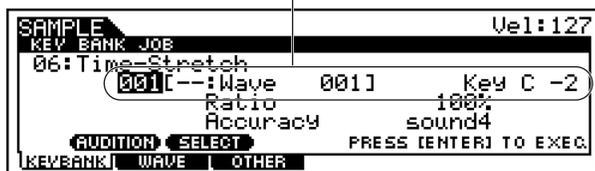
ノーマライズ後のサンプルのレベルを設定します。
 100%で、サンプルの最大レベルがクリップ寸前のレベル(デジタル処理場の最大レベル)になるようにサンプルのレベルを持ち上げます。
 100%より小さい場合は、サンプルのレベルを下げます。
 100%より大きい場合は、サンプルのレベルを最大レベル以上に持ち上げて、サンプルをクリップさせます。
 設定値 001 ~ 800%



● [F1]-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。

ジョブの対象となるサンプルが所属する
ウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

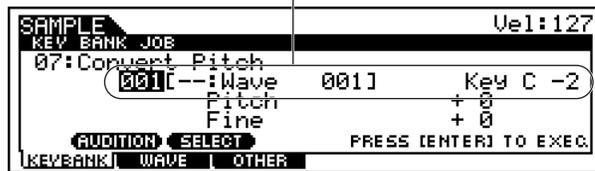
[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを
押すことで、実行前のサンプルに対して再度
ジョブを実行することができます。

● [F1]-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。

ジョブの対象となるサンプルが所属する
ウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを
押すことで、実行前のサンプルに対して再度
ジョブを実行することができます。

・ 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(サウンド4~サウンド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。

・ 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)

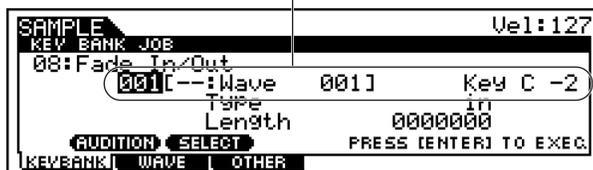
ピッチの微妙な変化幅を設定します。単位は、1セント(半音=100セント)です。

□ 設定値 -50 ~ 0 ~ +50

● [F1]-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。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

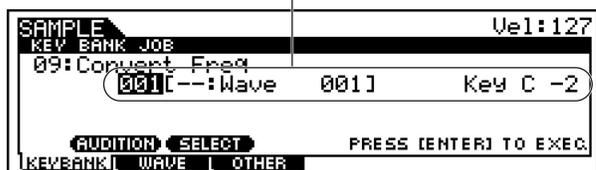
[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを
押すことで、実行前のサンプルに対して再度
ジョブを実行することができます。

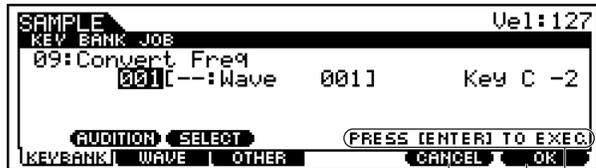
● [F1]-09 Convert Freq(コンバートフリケンシー)

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。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを
押すことで、実行前のサンプルに対して再度
ジョブを実行することができます。

・ 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)

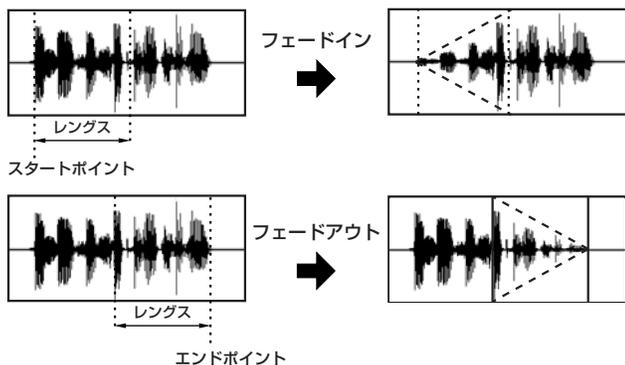
・ Length(レンジス)

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。

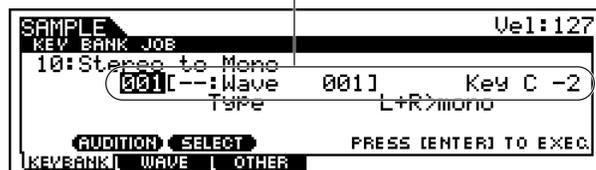
設定値 0000000 ~ エンドポイント



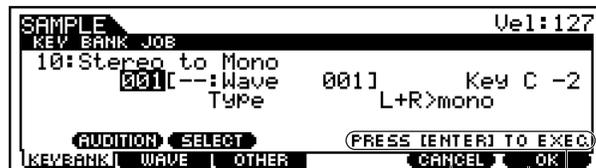
● [F1]-10 Stereo to Mono(ステレオ→モノ)

ステレオのサンプルを、モノラルに変換します。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを
押すことで、実行前のサンプルに対して再度
ジョブを実行することができます。

• 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。

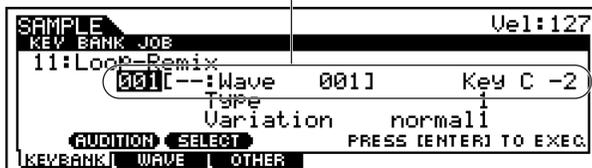
R>mono

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。

● [F1]-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。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを押すことで、実行前のサンプルに対して再度ジョブを実行することができます。

• 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

normal 1、2(ノーマル1~2)

元の演奏データの分割と並べ替えだけを行ないます。

reverse 1、2(リバース1~2)

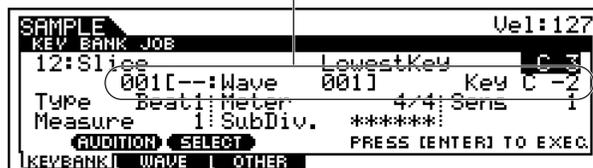
分割と並べ替えに加え、部分的に再生する順番を逆にします。

● [F1]-12 Slice(スライス)

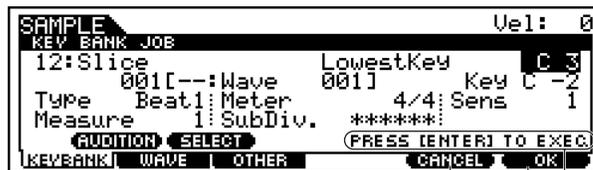
このジョブに限り、サンプリングモードに入る前のモードが、ボイス/パフォーマンスかソング/パターンかによって実行結果が違います。

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。

ジョブの対象となるサンプルが所属するウェーブフォームとキーバンクを設定します。



[ENTER]ボタンで
ジョブ実行



[F5]ボタンを押すことで
実行結果を取り消します。

[F6]ボタンを押すことで実行結果が確定します。

パラメーター値を変更し[ENTER]ボタンを押すことで、実行前のサンプルに対して再度ジョブを実行することができます。

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(238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。

• Lowest Key

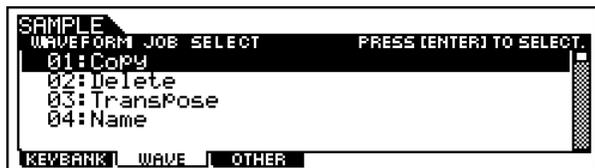
どのキーからスライスしたサンプルを並べるかを、設定します。

□ 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(238ページ)では設定できず、MOTIF6でC-1固定、MOTIF7でE0固定、そしてMOTIF8ではA-1固定となります。

[F2] ウェーブフォームに関するジョブ

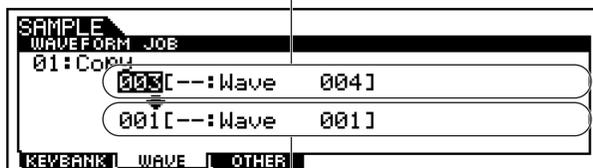
「基本操作手順」の手順3で[F2]ボタンを押すと、以下のようにウェーブフォームに関するジョブのリストが画面に表示されます。実行したいサンプルジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



● [F2]-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

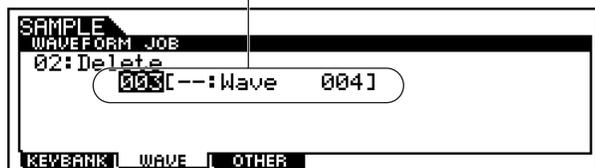


コピー先のウェーブフォーム、キーバンク

● [F2]-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。

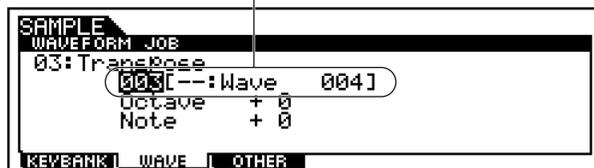
デリートの対象となるウェーブフォーム



● [F2]-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。

トランスポーズの対象となるウェーブフォーム



● 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)

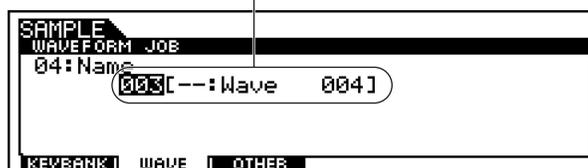
半音単位で移動させたい場合、0以外の値を設定します。

□ 設定値 -11 ~ 0 ~ +11

● [F2]-04 Name(ネーム)

任意のウェーブフォームに名前をつけます。

名前をつけるウェーブフォーム



ネーミング機能については、「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

[F3] その他のジョブ

「基本操作手順」の手順3で[F3]ボタンを押すと、以下のジョブリストが画面に表示されます。実行したいサンプルジョブにカーソルを移動させた上で、[ENTER]ボタンを押すと、各ジョブ画面に入ることができます。



● [F3]-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。



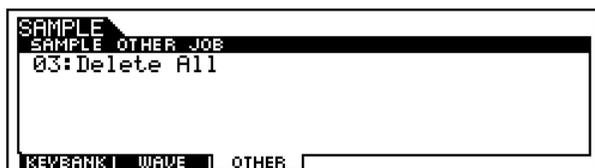
● [F3]-02 Optimize Memory(オブティマイズ メモリー)

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。



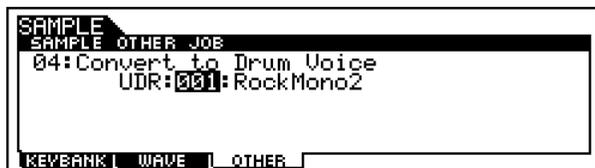
● [F3]-03 Delete All(デリートオール)

ユーザーウェーブフォームをすべて消去します。



● [F3]-04 Convert to Drum Voice(コンバート→ドラムボイス)

任意の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。サンプリングによって直接作られるユーザーボイスはノーマルボイスだけですので、ドラムボイスを作りたい場合にこのジョブを使います。



ユーティリティモード

基礎知識32 ページ

機能ツリー図

MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。

ここでは、ユーティリティモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。

[xxxx]はボタン名またはボタン操作を表しています。

[UTILITY]		
	[INFORMATION] UTILITY INFORMATION	276ページ
	[F1] SYSTEM GENERAL	250ページ
	[SF1] TG	250ページ
	[SF2] KEYBOARD	251ページ
	[SF3] EFFECT BYPASS	252ページ
	[SF4] OTHER	252ページ
	[F2] SYSTEM I/O	252ページ
	[SF1] Input	252ページ
	[SF2] Output	253ページ
	[SF3] mLAN CONNECTION	253ページ
	[F3] SYSTEM VOICE (ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ)	253ページ
	[SF1] MASTER EQ	253ページ
	[SF2] ARPEGGIO CHANNEL	254ページ
	[SF3] CONTROLLER ASSIGN	254ページ
	[F3] SYSTEM SEQ (ソング、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のみ)	254ページ
	[SF1] CLICK	254ページ
	[SF2] MIDI FILTER IN/OUT	255ページ
	[SF4] OTHER	255ページ
	[F4] SYSTEM CONTROLLER ASSIGN	255ページ
	[SF1] ARPEGGIO	255ページ
	[SF2] ASSIGNABLE	256ページ
	[SF3] FOOT SWITCH	256ページ
	[SF4] EXTERNAL SEQ REMORT CONTROL TEMPLATE	256ページ
	[F5] SYSTEM MIDI	258ページ
	[SF1] CHANNEL	258ページ
	[SF2] SWITCH	258ページ
	[SF3] SYNC	258ページ
	[SF4] OTHER	259ページ
	[F6] SYSTEM PLUG-IN BOARD	259ページ
	[SF1] STATUS	259ページ
	[SF2] MIDI	260ページ
	[SF3] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot1	260ページ
	[SF4] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot2	260ページ
	[SF5] NATIVE SYSTEM PARAMETER for Slot3	260ページ
	[JOB] FACTORY SET	260ページ

ユーティリティモード

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。

◆ 基本操作手順

1 [UTILITY] ボタンを押すと、ランプが点灯しユーティリティモードに入ります。

NOTE たとえば、パフォーマンスモードの時に [UTILITY] ボタンを押せば、ユーティリティモードはパフォーマンスモードのサブモードとして位置付けられます。したがって、鍵盤を弾くとパフォーマンスが鳴ることになります。

NOTE ユーティリティモードに入っても、以前のモードボタンのランプは点灯したままです。したがって、どのモードからユーティリティモードに入ったのか、いつでも確認することができます。

2 [F1]～[F6] ボタンを押して使って設定したい画面を選び、各画面でパラメーターを設定します。

NOTE ユーティリティモードに入る前のモードによって、[F3]のメニューが違います。

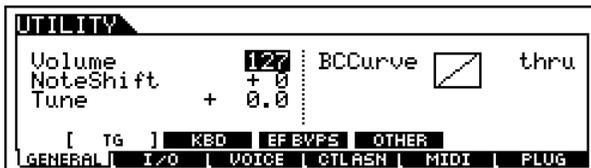
3 [EXIT] ボタンを押すと、ユーティリティモードを抜け、以前のモードに戻ります。

・これより、手順2に該当する部分を説明します。

[F1] システム全般に関する設定

● [F1]-[SF1] ジェネラル TG(音源)

MOTIF 全体のボリュームやピッチなど、主に音源に関わる部分の設定を行います。



• Volume(ボリューム)

MOTIF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)

MOTIF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。ここでの設定は、MOTIFの音源部だけに影響します。MIDIでは出力されません。

□ 設定値 -24～0～+24

• Tune(チューン)

MOTIFの音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。音程をセント単位で微調整することができます。

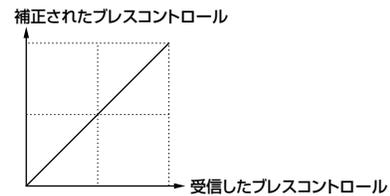
□ 設定値 -102.4～+102.3

• BCCurve(ブレスコントローラカーブ)

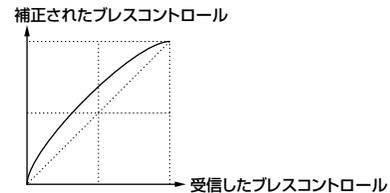
ブレスコントローラに吹き込まれる息の強さに対する音の出方を決めるブレスカーブを設定します。ノーマルボイスのコントローラセットで設定されたデスティネーションパラメーター(134ページ)に対しても効果がかけられます。

□ 設定値 thru, soft, hard, wide

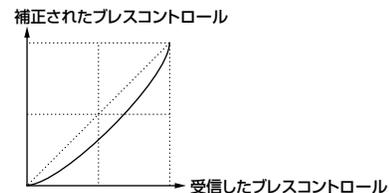
thru



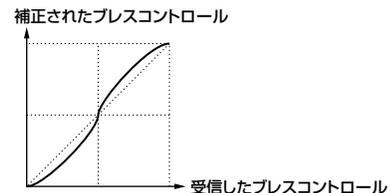
soft



hard

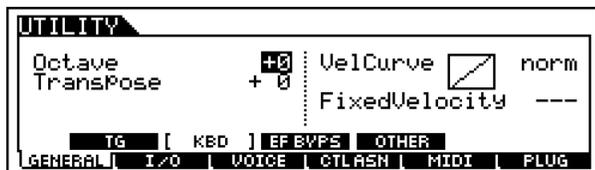


wide



● [F1]-[SF2] ジェネラル 鍵盤(キーボード)

MOTIFの鍵盤(キーボード)に関する設定を行います。



- **Octave(オクターブ)**

キーボードの音程をオクターブ単位でアップ/ダウンします。

□ 設定値 -3 ~ 0 ~ +3

- **Transpose(トランスポーズ)**

キーボードの音程を半音単位で移調します。ここでの設定は、MIDIでも出力されます。

□ 設定値 -11 ~ 0 ~ +11

NOTE 音域の上限/下限(C -2 ~ G8)を越えた場合、音程は折り返します。

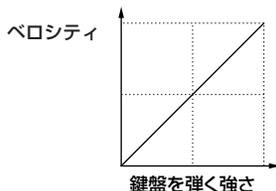
- **VelCurve(ベロシティカーブ)**

鍵盤を弾く強さに対する音の出方を決めるベロシティカーブを設定します。

□ 設定値 下記参照

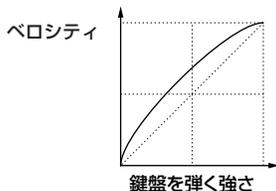
norm(ノーマル)

鍵盤を弾く強さとベロシティが比例しています。



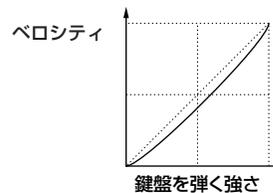
soft(ソフト)

全体に大きなベロシティが出やすいカーブです。



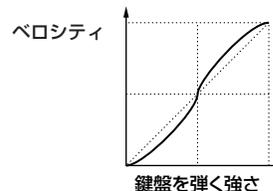
hard(ハード)

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。



NOTE ベロシティカーブで設定されたベロシティ値は、MOTIFの内部音源にだけでなく、外部MIDI機器に対しても出力されます。

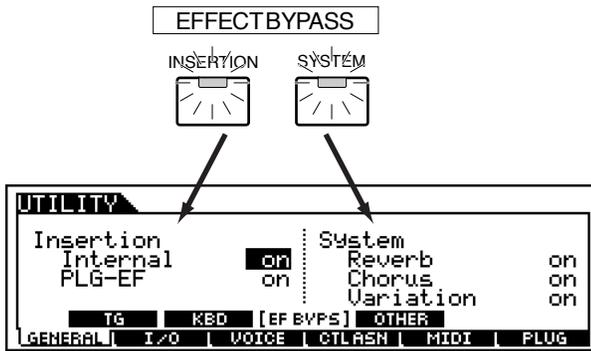
- **FixedVelocity(フィックスベロシティ)**

鍵盤を弾く強さにかかわらず、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(VelCurveの設定がfixedの場合のみ)

● [F1]-[SF3] ジェネラル エフェクトバイパス

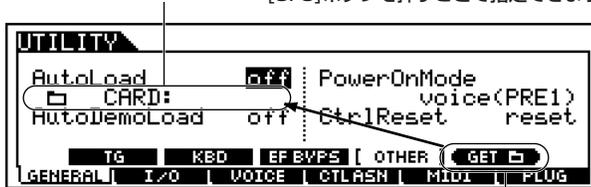
パネル上の[EFFECT BYPASS]ボタンをオンにした(ランプを点灯させた)時に、どのエフェクトをバイパスする(通さないようにする)かを設定します。



□ 設定値 エフェクトそれぞれに、on(バイパスする)、off(バイパスしない)

● [F1]-[SF4] ジェネラル その他

オートロードの対象となるファイルが属するデバイス名：フォルダー名 [SF5]ボタンを押すことで指定できます。



[SF5]ボタンを押すことで、ファイルモードで最後に選ばれたデバイスおよびフォルダーが、オートロードの対象となるファイルが属するデバイスおよびフォルダーとして、登録されます。

NOTE オートロードの対象となるファイル、およびオートロードに関する具体的な操作方法については、264ページをご参照ください。

● AutoLoad

電源を入れた時にメモリーカードまたはMOTIFに接続したSCSI機器から、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。関連する説明が、上図の中にも記載してありますので、ご参照ください。

□ 設定値 on、off

● AutoDemoLoad

MOTIFにはデモ曲のデータがROM上に用意されていますが、実際に再生するにはDRAM(64 ページ)上のユーザーソングエリアにロードする必要があります。ここでの設定は、そのロードを電源オン時に自動的に行なう(on)か、行なわない(off)かの設定です。

□ 設定値 on、off

NOTE AutoLoadがonに設定されている場合は、設定できません。



このパラメーターをonにした状態で電源を入れ直すと、ユーザーボイス、ユーザーパフォーマンス、ユーザーマスター、システム設定は工場出荷時の状態に初期化されてしまいます。大切なデータはメモリーカードやSCSIデバイスなどに保存しておきましょう。

● PowerOnMode(パワーオンモード)

電源を入れたときに選択されるモードを設定します。

□ 設定値 下記参照

performance

電源を入れたら、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(User)

電源を入れたら、ボイスプレイモードになり、ユーザーボイス001が選ばれます。

voice(PRE1)

電源を入れたら、ボイスプレイモードになり、プリセットボイスPRE 1:001が選ばれます。

GM

電源を入れたら、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

電源を入れたときに、前回電源をオフにしたときに最後に使用していたプログラム(ボイス/パフォーマンス)が選ばれます。

master

電源を入れたら、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、プレスコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

□ 設定値 reset、hold

なお、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通りです。

ピッチベンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
プレスコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ
エクスプレッション	最大
フットボリューム	最大
サステイン	オフ

[F2]インターフェースに関する設定

● [F2]-[SF1] I/O インプット

オーディオ入力に関する設定を行ないます。



● A/DSource(A/Dソース)

MOTIFに外部からアナログオーディオを入力する方法は、A/D INPUT端子から入力する方法と、mLAN端子から入力する方法(別売のmLAN8Eを装着した場合)の2種類があります。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 analog(A/D INPUT端子)、mLAN(mLAN8E装着時のみ)

● 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、line

● Digital(デジタル)

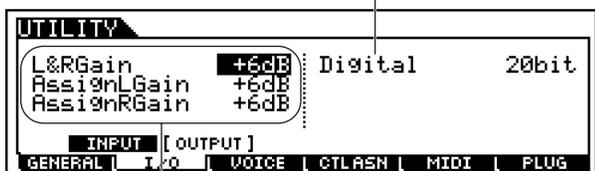
MOTIFに外部からデジタルオーディオを入力する方法は、コアキシャルケーブルかオプティカルケーブルの2種類があります。(ただし、いずれも別売のAIEB2を装着した場合にのみです。) これら2種類の同時入力はできないため、どちらを有効にするかをここで設定します。

□ 設定値 coaxial(コアキシャル)、optical(オプティカル)

● [F2]-[SF2] I/O 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。

別売のAIEB2(19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



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、+12dB、+18dB

NOTE MOTIF本体のデジタル出力精度は16bitで固定です。

● [F2]-[SF3] I/O mLAN接続

別売のmLAN8E(18 ページ)の接続に関する設定を行ないます。mLAN8Eを装着した時のみ表示される画面です。

mLAN8E付属の取扱説明書を
ご参照ください。 ニックネーム ベンダーネーム



[SF3] ボタン ↑ ↓ [SF4] ボタン

ニックネームを設定します。ネーミング機能については、「基本操作」(75ページ)をご参照ください。ニックネームについては、mLAN8E付属の取扱説明書をご参照ください。

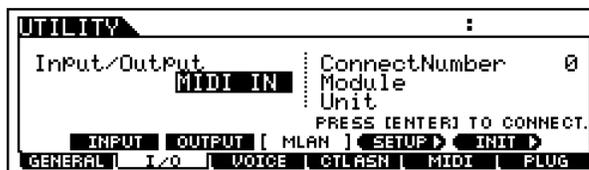


ワードクロックを設定します。ワードクロックについては、mLAN8E付属の取扱説明書をご参照ください。

[ENTER] ボタンを押すことで、設定が完了します。

NOTE mLAN8Eに関するユーティリティモードでの設定は、MOTIF本体のユーザーメモリー上ではなく、mLAN8E上のメモリーにストア(保存)されます。

上記の設定を、以下の方法で初期化することができます。



[SF3] ボタン ↑ ↓ [SF5] ボタン



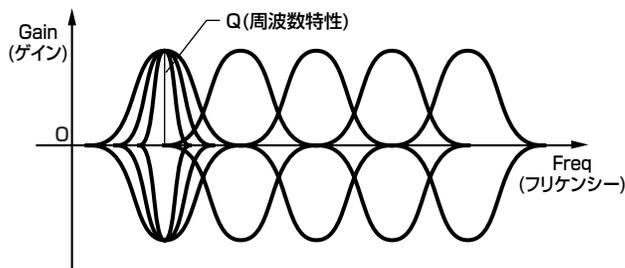
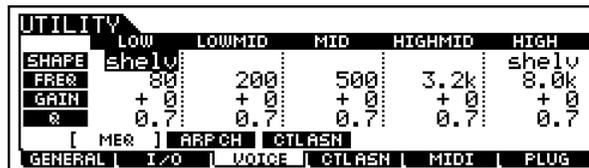
[ENTER] ボタンを押すことで、設定が完了します。

[F3] ボイスに関する設定

ボイスモードからユーティリティモードに入った場合のみ

● [F3]-[SF1] ボイス マスターイコライザー

ボイスモードでのマスターイコライザーの設定をします。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、音質補正を行ないます。



● Shape(シェープ)

このイコライザーをシェルピングタイプ(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)を使用するかを設定します。

□ 設定値 shelv(シェルピングタイプ)、peak(ピーキングタイプ)

NOTE シェルピングタイプやピーキングタイプのシェープについては168 ページをご参照ください。

• 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。

<input type="checkbox"/> 設定値	
LOW(低音域)	ピーキング 63Hz ~2.0kHz シェルビング 32Hz ~2.0kHz
LOW MID(中低音域)	100Hz ~10kHz
MID(中音域)	100Hz ~10kHz
HIGH MID(中高音域)	100Hz ~10kHz
HIGH(高音域)	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

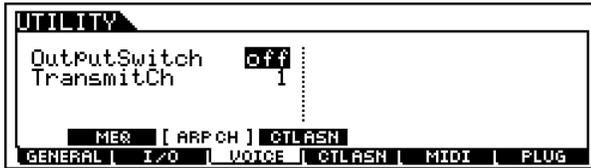
• Q(周波数特性)

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

● [F3]-[SF2] ボイス アルペジオチャンネル

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)

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)

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

● [F3]-[SF3] ボイス 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。

詳細は、パフォーマンスコモンエディットと同じです。169ページをご参照ください。

ノブ ASSIGN 1, 2 フットコントローラー1, 2



プレスコントローラー

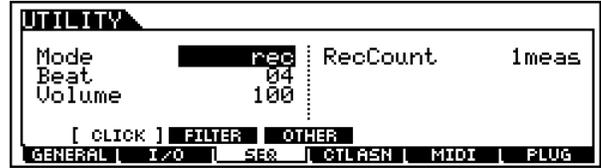
設定値 off, 0 ~ 95

[F3]シーケンサーに関する設定

シーケンサー(ソング/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のみ

● [F3]-[SF1] シーケンサー 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

レコードモードの録音中にクリック音を鳴らします。

rec/play

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

• Rec Count(レコードカウント)

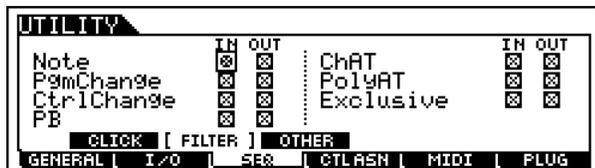
レコードモードで、[▶]ボタンを押してから実際に録音がスタートされるまでの予備の小節数を設定します。

設定値 off, 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。

● [F3]-[SF2] シーケンサー MIDIフィルター

MIDI IN端子、MIDI OUT端子を通る信号の中から、カットする(フィルターをかける)MIDIイベントを設定します。MIDI OUTについてはパターンやソング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、キーボード操作によるMIDIイベントは、ここでの設定に関係なくMIDI OUTから出力されます。



● [F3]-[SF3] シーケンサー その他



● PtnQuantize(パターンクオンタイズ)

スタイルチェンジやセクションチェンジをした時の、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)

スタイルデータ上のテンポ設定を無視して一定とする(on)か、しない(off)かを設定します。パターンモードでの再生中に、テンポを変えずにスタイル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 パターンチェーンのスタイルデータ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+ピッチバンド+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を設定すると、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。

● DumpExIntrval(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いません。

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することができます。

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)

ソング、スタイルを切り替えた時に、ミキシング設定データを読み出すか(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/スタイル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。

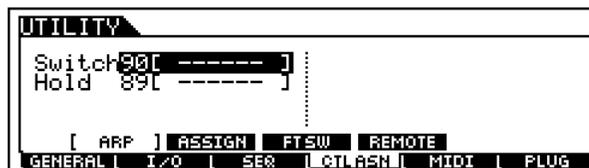
● SendXGon(SEND XG ON)

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]コントローラーに関する設定

● [F4]-[SF1] コントローラーアサイン 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ャーを設定します。

設定値 off, 01 ~ 95

● Hold(ホールド)

アルペジオホールド(128ページ)のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。

設定値 off, 01 ~ 95

● [F4]-[SF2] コントローラーアサイン ノブアサイン A、B

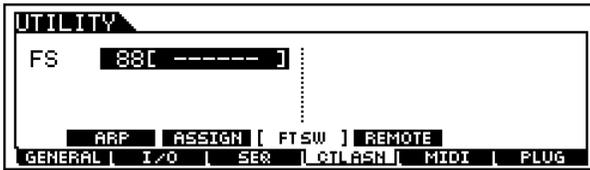
パネルのアサインノブA、Bにはさまざまなコントロール機能を割り当てて使用することができます。ここではそれらの機能割り当てに関する設定を行ないます。



- ASA、ASB(アサインノブA、B)
アサインノブA、Bに割り当てるコントロール機能(MIDIコントロールチェンジナンバー)を設定します。
□ 設定値 000 ~ 095(別冊データリストをご参照ください。)
- Dest(コントロールデスティネーション)
アサインノブA、Bでコントロールされる機能を設定します。
□ 設定値 別冊データリストをご参照ください。

● [F4]-[SF3] コントローラーアサイン フットスイッチ

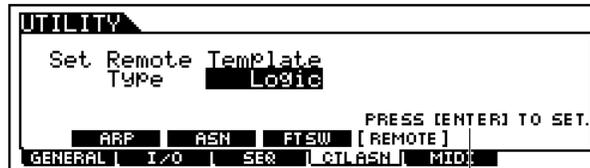
フットスイッチにアサインするコントロールチェンジ機能を選択します。



- 設定値 000 ~ 100(000、032はoff、096はArp Sw: アルペジオスイッチ、097はArp Hold: アルペジオホールド、098はply/stop: シーケンスプレイ/ストップ、099/100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)

● [F4]-[SF4] コントローラーアサイン リモート

シーケンサーリモートコントロール機能(65 ページ)の対象となるコンピューターシーケンスソフトウェアを選択し、それぞれに用意された設定を呼び出します。

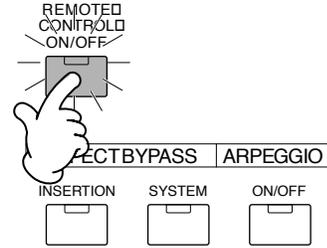


[ENTER] ボタンを押すことにより、各ソフトウェア用に準備された設定を呼び出します。

- 設定値 Logic、Cubase、Cakewalk、ProTools

◆ コンピューターシーケンスソフトのリモートコントロール

リモートコントロール機能により、MOTIFのパネル上のコントローラーやボタンを使って、外部コンピューター上のシーケンスソフトのさまざまな機能をコントロールすることができます。[REMOTE CONTROL ON/OFF]ボタンを押すとランプが点滅し、リモートコントロール機能がオンになります。



準備

実際にリモートコントロールを行なうためには、以下のような準備が必要になります。

- 1 MOTIFとコンピューターの接続(25 ページ)
- 2 設定ファイルおよび MIDI ドライバーのインストール (コンピューター上での作業)(インストールガイド参照)
- 3 テンプレートの選択 (MOTIF のユーティリティモードでの操作)
- 4 MOTIF側の「MIDI IN/OUT」で「USB」を選択

対応シーケンサー

MOTIF でリモートコントロールできるコンピューターシーケンスソフトは、以下の通りです。

Windows

- Cubase VST/32
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Cakewalk ProAudio Ver9.0
- Pro Tools V5.0

Macintosh

- Cubase VST 5.0
- Logic Audio Platinum Ver4.6
- Pro Tools V5.0

◆ コントローラーとコントロールできる機能

各シーケンサーの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。各シーケンサーに合ったテンプレートを選んだ状態で、次の機能をコントロールすることができます。

Logic Audio Platinum Ver4.6

テンプレートに[Logic]を選んでいる時、以下の機能をコントロールすることができます。

ノブ	NUMBER1～16で選択したTRACKをコントロールします。				
	knob contol Functionでの選択	KN1	KN2	KN3	KN4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3列め	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
4列め	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q	
スライダー	NUMBER1～16で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16	
SEQ TRANSPORT	PLAY, REC, STOP, ◀▶ をコントロールします。TOPはSTOPと同じ機能になります。				
TRACK MUTE	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、トラックを選択できます。				

Cubase VST/32, Cubase VST 5.0

テンプレートに [Cubase] を選んでいる時、以下の機能をコントロールすることができます。

ノブ	NUMBER1～16で選択したTRACKをコントロールします。				
	knob contol Functionでの選択	KN1	KN2	KN3	KN4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3列め	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
4列め	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q	
スライダー	NUMBER1～16で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16	
SEQ TRANSPORT	PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、トラックを選択できます。				

Cakewalk ProAudio Ver9.0

テンプレートに[Cakewalk]を選んでいる時、以下の機能をコントロールすることができます。

ノブ	NUMBER1～16で選択したTRACKをコントロールします。				
	knob contol Functionでの選択	KN1	KN2	KN3	KN4
	1列め	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2列め	---	---	---	---
	3列め	---	---	---	---
4列め	---	---	---	---	
スライダー	NUMBER1～16で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16	
SEQ TRANSPORT	PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、トラックを選択できます。				

Pro Tools V5.0

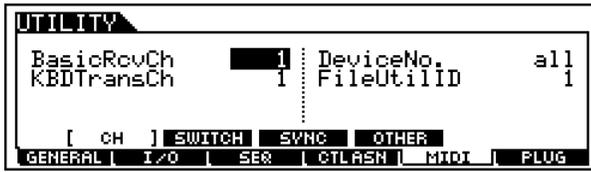
テンプレートに[ProTools]を選んでいる時、以下の機能をコントロールすることができます。

ノブ	使用できません				
スライダー	NUMBER1～16で選択したTRACKを含む4つのTRACKをコントロールします。				
	選択トラック	CS1	CS2	CS3	CS4
	1～4	VOLUME1	VOLUME2	VOLUME3	VOLUME4
	5～8	VOLUME5	VOLUME6	VOLUME7	VOLUME8
	9～12	VOLUME9	VOLUME10	VOLUME11	VOLUME12
13～16	VOLUME13	VOLUME14	VOLUME15	VOLUME16	
SEQ TRANSPORT	PLAY, REC, STOP, TOP, ◀▶ をコントロールします。				
TRACK MUTE	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、各トラックのMUTEをオン/オフします。				
TRACK SELECT	TRACK MUTE LEDがついている時、NUMBER1～16ボタンで、トラックを選択できます。				

[F5]MIDIに関する設定

● [F5]-[SF1] MIDI 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)

外部MIDIシーケンサーやコンピューターを使ってMOTIFをコントロールしたり、音源として使用するためのMIDI受信チャンネルを設定します。このパラメーターはボイス/パフォーマンスモードの場合にのみ有効です。

□ 設定値 1～16、omni(オムニ:オールチャンネル)、off

● KBDTransCh(キーボードトランスミットチャンネル)

鍵盤やコントローラなどの操作をどのMIDI送信チャンネルで送信するかを設定します。このパラメーターはボイス/パフォーマンスモードの場合にのみ有効です。

□ 設定値 1～16、off

NOTE ソングモード/パターンモードでは、鍵盤/ノブ/ホイール操作によって発生したMIDIデータは、選択中トラックのアウトプットチャンネルで、MOTIFの音源部や外部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機器とのパ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

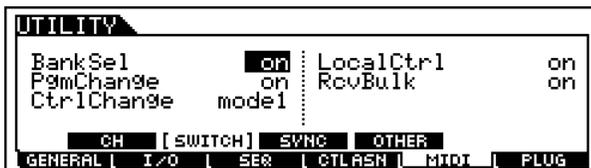
● FileUtilID (ファイルユーティリティナンバー)

付属のCD-ROMに入っているコンピューター用アプリケーションソフト「ファイルユーティリティ」とファイルやり取りするためのIDナンバーを設定します。ファイルユーティリティとMOTIFとの間で、ファイルやり取りするためには、両者のファイルユーティリティナンバーと、デバイスナンバー(上述)を合わせる必要があります。

□ 設定値 1～128

● [F5]-[SF2] MIDI スイッチ

MIDI送受信に関する設定を行ないます。



● BankSel(バンクセレクト)

MOTIF本体と外部MIDI機器とのバンクセレクト情報の送受信に関する設定をします。

onを設定しておくことで、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクト情報をMOTIFで受信します。また、パネルのボタン操作によって、MOTIFからバンクセレクト情報を外部MIDI機器に送信することができます。

□ 設定値 off、on

● PgmChange(プログラムチェンジ)

外部機器から送られてくるプログラムチェンジを受信するかどうかを設定します。また、onに設定しておくことで、パネルのボタン操作などによって、MOTIFからプログラムチェンジ情報を外部MIDI機器に送信することができます。

□ 設定値 off(送受信しない)、on(送受信する)

● CtrlChange(コントロールチェンジモード)

AEGサステインのMIDI信号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情報として受信する(mode1)か、コントロールチェンジ情報として受信する(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、MOTIFのキーボード/コントローラ部分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、MOTIFの演奏情報はMIDI OUT端子から出力されます。また、MIDI INからの信号はMOTIFの音源部に伝えられます。

□ 設定値 off(切り離す)、on(接続する)

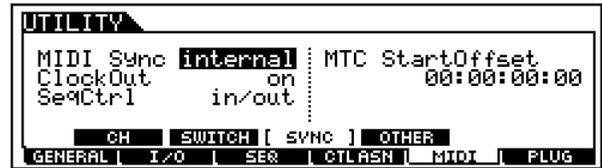
● RcvBulk(レシーブバルク)

パ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)

● [F5]-[SF3] MIDI シンク(同期)

主にMIDIクロック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MOTIFが持つ内部クロックで行なうか、MOTIFと接続した他の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

内部クロックで動作する状態です。

MOTIF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 IN端子から入ってくるMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器と同期演奏を行う場合、この設定にします。

MTC

MIDI IN端子から入ってくるMTC信号で動作する状態です。MIDI OUT端子からはMMC信号を出力します。MOTIF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。

NOTE MTCへの設定はソングモードに対してのみ有効です。

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。

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

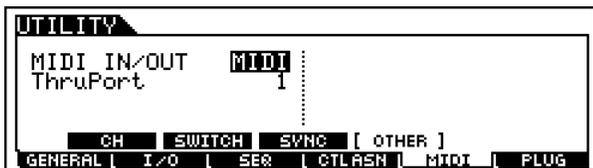
分 00 ~ 59

秒 00 ~ 59

フレーム 00 ~ 29

● [F5]-[SF4] MIDI その他

MIDIに関するその他の設定を行ないます。



• MIDI IN/OUT

MIDI データの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値 MIDI、USB、mLAN(mLAN8E装着時のみ)

NOTE MIDIデータ送信用をする際、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)

MOTIF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MOTIFに入ってきたMIDIデータのうち、どのポートナンバーのデータをMIDI OUT端子からスルーアウトさせるかを設定します。

設定値 1 ~ 8

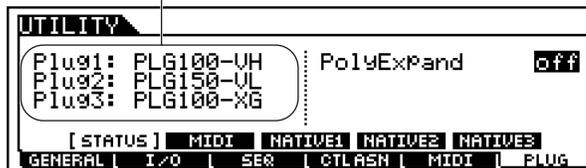
[F6]プラグインボードに関する設定

プラグインボードに関する設定を行ないます。装着しているプラグインボードによって設定できるパラメーターは違います。また、以下の画面はプラグインボードを装着した場合のみ表示されます。

NOTE エフェクトプラグインボードはスロット1、マルチパートプラグインボードはスロット3にのみ装着できます。シングルパートプラグインボードはスロット1~3に自由に装着できます。

● [F6]-[SF1] プラグインボード ステータス

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。表示のみの機能です。



• 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することができます。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

● [F6]-[SF2] プラグインボード MIDI

プラグインボードのMIDIに関する設定を行ないます。



・ DevNo(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ブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行う場合、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)

プラグインボードが受信する 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(VH)は、ポートナンバー=1で固定です。

・ 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)にのみ有効な機能です。

□ 設定値 on, off

● [F6]-[SF3] プラグインボード ネイティブシステムパラメーター(スロット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、ボード付属の取扱説明書をご参照ください。

● [F6]-[SF4] プラグインボード ネイティブシステムパラメーター(スロット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、ボード付属の取扱説明書をご参照ください。

● [F6]-[SF5] プラグインボード ネイティブシステムパラメーター(スロット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、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

ユーティリティジョブモードでは、MOTIFのユーザーメモリー(SRAM→64 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。

◆ 工場出荷時の状態(ファクトリーセット)に戻す

1 ユーティリティモードで、[JOB] ボタンを押すとユーティリティジョブモードに入ります。

2 [ENTER] ボタンを押すと、実行の確認をを求めるディスプレイが表示されます。

3 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。ディスプレイに「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

4 [UTILITY]ボタンを押すと、ユーティリティジョブモードを抜け、ユーティリティモードに戻ります。

NOTE プラグインボードやmLAN8Eに関するユーティリティモードでの設定は、MOTIF本体のユーザーメモリー上ではなく、それぞれボード上、mLAN8E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。

ファイルモード

基礎知識63 ページ

機能ツリー図

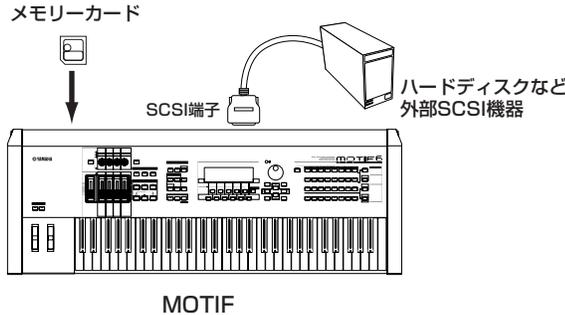
MOTIFの機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。
 ここでは、ファイルモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。
 [xxxx] はボタン名またはボタン操作を表しています。

[FILE]		
	[INFORMATION] FILE INFORMATION	276ページ
	[F1] CONFIGURATION	264ページ
	[SF1] CURRENT DRIVE	264ページ
	[SF2] SCSI ID	265ページ
	[SF3] MOUNT	265ページ
	[SF4] FORMAT	265ページ
	[F2] SAVE	266ページ
	[F6] MAKEDIR	266ページ
	[ENTER] WAV/AIFF	266ページ
	[ENTER] MID	266ページ
	[F3] LOAD	266ページ
	[ENTER] VOICE	266ページ
	[ENTER] SONG	266ページ
	[ENTER] PATTERN	266ページ
	[ENTER] WAVEFORM	266ページ
	[F4] RENAME	267ページ
	[F6] MAKEDIR	267ページ
	[F5] DELETE	267ページ

ファイルモード

基礎知識63 ページ

ファイルモードでは、メモリーカード/外部SCSI機器にデータを保存(セーブ)したり、メモリーカード/外部SCSI機器からファイルを読み込んだり(ロード)して、データのやり取りを行ないます。また、付属ソフトウェアのファイルユーティリティを使用して、コンピューターとメモリーカード/外部SCSI機器間でデータのやり取りが行なえますので、さまざまなデータをコンピューター上で管理しておくことができます。

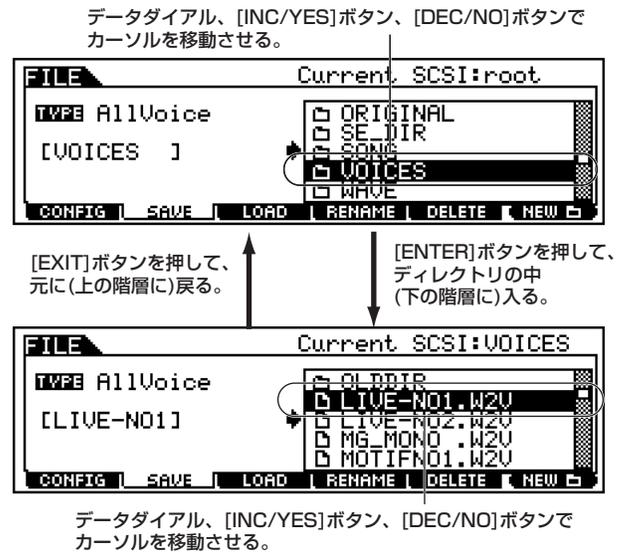


◆ 基本操作手順

- 1 [FILE]ボタンを押すと、ランプが点灯しファイルモードに入ります。
- 2 [F1] ~ [F6]ボタンを押して画面を選び、各画面で必要な設定やファイルのセーブ/ロードなどを実行します。
- 3 他のモードボタンを押すと、ファイルモードを抜けます。
 - ・ これより、手順2に該当する部分を説明します。

ファイル/フォルダーの選び方

ファイルモードでは、メモリーカード/SCSI機器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。



新しいフォルダの作り方

[F2]SAVE(セーブ)画面と[F4]RENAME(リネーム)画面では、[F6](NEW)ボタンを押すことにより、新しいフォルダを作ることができます。MOTIFで作成した、さまざまなファイルを整理するために有効です。



MOTIF が扱うファイルについて

■ MOTIFがメモリーカード/SCSI機器へセーブ(保存)できるファイルタイプ

MOTIFのユーザーメモリー(63 ページ)上に作成したさまざまなデータをメモリーカード/SCSI機器に保存(セーブ)する際、そのデータの種類によって下記のようなファイルタイプに分けてセーブすることができます。

- ・ All(オール) 拡張子 .W2A
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セーブします。
- ・ All Voice(オールボイス) 拡張子 .W2V
ユーザーメモリー上の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セーブします。

- **All Song(オールソング) 拡張子 .W2S**
全ユーザーソングのデータを、まとめて1つのファイルとしてセーブします。
- **All Pattern(オールパターン) 拡張子 .W2P**
全ユーザーパターンのデータを、まとめて1つのファイルとしてセーブします。
- **All Waveform(オールウェーブフォーム) 拡張子 .W2W**
全ウェーブデータと全サンプルデータを、まとめて1つのファイルとしてセーブします。
- **Usr ARP(ユーザーアルペジオ) 拡張子 .W2G**
全ユーザーアルペジオのデータを、まとめて1つのファイルとしてセーブします。
- **Plugin All Bulk(プラグインオールバルク) 1、2、3 拡張子 .W2B**
プラグインボード内のデータを、スロット別にまとめたファイルとしてセーブします。
- **SMF(スタンダードMIDIファイル) 拡張子 .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)としてセーブすることができます。
- **Wav(WAV ファイル) 拡張子 .WAV**
サンプリング機能で作成された1つのサンプルを、WAVファイルとしてセーブすることができます。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。
- **Aiff(AIFFファイル) 拡張子 .AIF**
サンプリング機能で作成された1つのサンプルを、AIFFファイルとしてセーブすることができます。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。
- **Voice Editor(ボイスエディターファイル) 拡張子 .W2E**
ウェーブフォームを除くボイスエディットデータを保存し、付属のCD-ROMに入っているボイスエディターにロードすることができます。
- **Voice(ボイス) 拡張子 .W2V**
「All(オール)」または「All Voice(オールボイス)」でセーブしたファイルの中から、特定のボイスだけを取り出してロードすることができます。
- **Plugin All Bulk(プラグインオールバルク) 1、2、3 拡張子 .W2B**
「Plugin All Bulk(プラグインオールバルク) 1、2、3」でセーブしたファイルを、再度そのままロードし、プラグインボードに送信することができます。
- **Usr ARP(ユーザーアルペジオ) 拡張子 .W2G**
「Usr ARP(ユーザーアルペジオ)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
- **All Song(オールソング) 拡張子 .W2S**
「All Song(オールソング)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
- **Song(ソング) 拡張子 .W2S**
「All(オール)」または「All Song(オールソング)」でセーブしたファイルの中から、特定のソングだけを取り出してロードすることができます。
- **All Pattern(オールパターン) 拡張子 .W2P**
「All Pattern(オールパターン)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
- **Pattern(パターン) 拡張子 .W2P**
「All(オール)」または「All Pattern(オールパターン)」でセーブしたファイルの中から、特定のパターンだけを取り出してロードすることができます。
- **All Waveform(オールウェーブフォーム) 拡張子 .W2W**
「All(オール)」または「All Waveform(オールウェーブフォーム)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
- **Waveform(ウェーブフォーム) 拡張子 .W2W**
All Waveform(オールウェーブフォーム)ファイル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することができます。
- **Voice Editor(ボイスエディター用データ) 拡張子 .W2E**
付属のCD-ROMに入っているボイスエディターでエディットしたデータを、ロードすることができます。

■ MOTIFがロードできるファイルのタイプ

MOTIFのユーザーメモリーからメモリーカード/SCSI機器へセーブされたデータは、メモリーカード/SCSI機器からMOTIFへ読み込む(ロードする)ことで、MOTIF本体に復元することができます。

ロードで扱えるファイルタイプは、セーブのファイルタイプはもちろんですが、さらに以下のようなデータタイプ(ファイルタイプ)が扱えます。

- **All(オール) 拡張子 .W2A**
「All(オール)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。
- **All Voice(オールボイス) 拡張子 .W2V**
「All Voice(オールボイス)」でセーブしたファイルを、再度そのままロードすることができます。

- **SMF(スタンダードMIDIファイル) 拡張子 .MID**
スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)をロードして、ソング/パターンデータとして鳴らすことができます。
- **Wav(WAVファイル) 拡張子 .WAV**
WAVファイルをロードして、MOTIFのユーザーウェーブとして使うことができます。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。
- **Aiff(AIFFファイル) 拡張子 .AIF**
AIFFファイルをロードして、MOTIFのユーザーウェーブとして使うことができます。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。

NOTE 上記の他に、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MOTIFにロードすることができます。

■ 電源を入れた時に自動的にロードされるファイル (オートロードファイル)

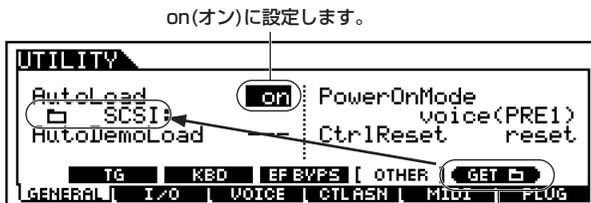
262 ページで説明したファイルタイプのうち、All(オール)、Plugin All Bulk(プラグインオールバルク) 1、2、3については、MOTIFの電源を入れた時に、メモリーカード/SCSI機器から自動的にロードさせることができます。

- 1 自動的にロードさせたいファイルに以下の名前を付け、メモリーカードまたはSCSI機器にセーブします。オートロードさせたいファイルは1つのフォルダに、まとめてセーブします。

ファイルタイプ	ファイル名
All(オール)	AUTOLOAD.W2A
Plugin All Bulk 1 (プラグインオールバルク スロット1用)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (プラグインオールバルク スロット2用)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (プラグインオールバルク スロット3用)	AUTOLD3.W2B

NOTE この時、ファイルをセーブした先のフォルダをセレクトしたままの状態で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移ります。
- 3 [F1]ボタン、[SF4]ボタンを押して、オートロード設定画面を表示させます。
- 4 AutoLoad(オートロード)をon(オン)に設定し、[SF5]ボタンを押します。下図をご参照ください。



[SF5] ボタンを押すことで、手順1 で選ばれていたデバイスおよびフォルダが、オートロードの対象となるファイルが属するデバイスおよびフォルダとして、登録されます。

- 5 電源を切ります。

- 6 次に電源を入れる前に、手順1でセーブしたメモリーカードをカードスロットに入れる、または手順1でセーブしたSCSI機器が接続されていることを確認します。

- 7 電源を入れると、手順4で登録したデバイス/フォルダの中からオートロード可能なファイルを検索して、MOTIFにロードします。結果として、手順1でセーブしたファイルがロードされます。

NOTE 手順4で登録したデバイス/フォルダの中に、オートロード不可能なファイルがセーブされていても、無視されますので問題ありません。

■ ファイルネームについて

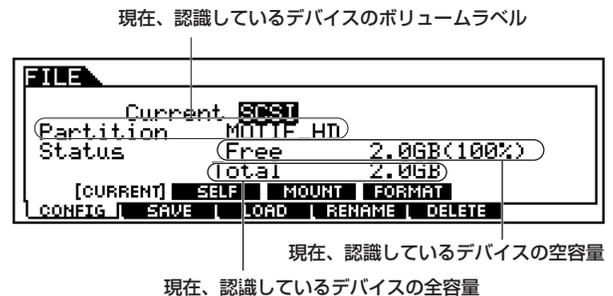
MOTIFでのファイルのネーミングは最大8文字で、ネーム設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。

また、ファイルネームに漢字などを使用したファイルをMOTIFの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したりセーブしたりデリートすることはできますが、リネーム機能(267 ページ)を使って、MOTIFで扱うことのできるファイルネームに変更されることをおすすめします。

[F1] 基本的な設定 (CONFIG)

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。

● [F1]-[SF1] CONFIG 現在認識中のデバイス



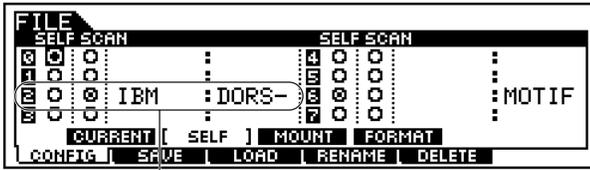
・ Current(カレント)

MOTIF 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メモリーカード(CARD)か、MOTIFに接続したSCSI機器かを選択します。

設定値 CARD、SCSI

● [F1]-[SF2] CONFIG SCSI ID

MOTIF、およびMOTIFに接続されているSCSI機器の、IDナンバーに関する設定を行ないます。



MOTIFに接続されているSCSI機器が、該当するIDナンバー(SCSI機器で設定されているナンバー)の場所に表示されます。

・ SELF(セルフ)

MOTIF自身のSCSI IDナンバーを、0~7の中から選びます。設定したいナンバーの丸にマークを入れて、設定します。

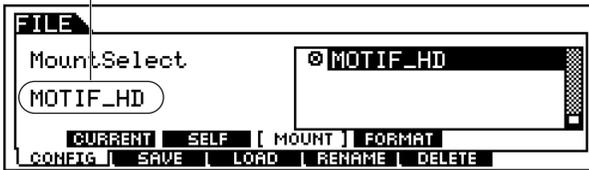
・ SCAN(スキャン)

MOTIFに接続されているSCSI機器のうち、マウントさせたい(MOTIFに認識させたい)ものに、マークを入れます。

● [F1]-[SF3] CONFIG マウント

SCSI ID画面(上記)でマウントしたディスクに含まれるパーティションから、MOTIF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。

選ばれているパーティションのボリュームラベル



● [F1]-[SF4] CONFIG フォーマット

メモリーカード/SCSI機器をフォーマット(初期化)します。新しいメモリーカード/SCSI機器をMOTIF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。



・ Type(タイプ)

フォーマットするデバイスのタイプを選びます。

□ 設定値 下記参照

card

メモリーカードをフォーマットします。

all(SCSI)

MOTIFに接続したSCSI機器全体をフォーマットします。

partition1~4(SCSI)

MOTIFに接続したSCSI機器のうち、1つのパーティションをフォーマットします。

・ Format(フォーマット)

上記のType(タイプ)で「all(SCSI)」が選ばれた場合にのみ表示されます。まず「logical(ロジカル)」を選んで論理フォーマットを行ないます。そのフォーマットがうまく実行されなかった場合に、「Physical(フィジカル)」を選んで物理フォーマット+論理フォーマットを実行してください。

□ 設定値: logical(ロジカル)、physical(フィジカル)

・ Volume Label (ボリュームラベル)

ボリュームラベルを設定します。「基本操作」のネーミング機能(75ページ)をご参照ください。

NOTE ボリュームラベルは必ず入力してください。入力せずにフォーマットを実行しようとしても、エラーが表示されてフォーマットは実行されません。

1 上記パラメーターを設定後、[ENTER] ボタンを押すと、実行の確認を求めるディスプレイが表示されます。

2 [INC/YES] ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。ディスプレイに「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。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

⊘ フォーマット実行中は、無理にメモリーカードを取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。

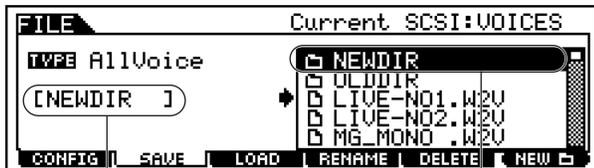
! すでにフォーマット済みのメモリーカード/SCSI機器を再度フォーマットする場合、メモリーカード/SCSI機器の中のデータはすべて消去されます。ご注意ください。

[F2] ファイルの保存(セーブ)

作成したファイルをメモリーカード/SCSI機器にセーブ(保存)します。

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。

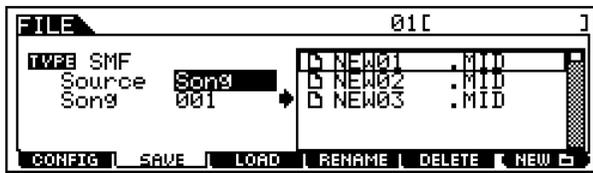
1 ファイルタイプ(262 ページ)を選びます。



新規にファイルを作成する場合は、ファイル名を設定します。操作方法は「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

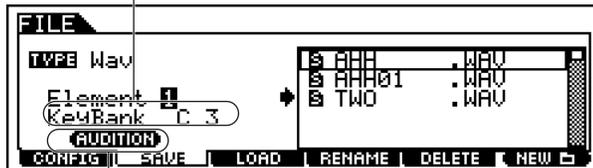
セーブ先のデバイスに新規フォルダを作りたい場合は、[F6] ボタンを押してフォルダ名を設定します。操作方法は「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

- ファイルタイプ=SMF(スタンダードMIDIファイル)を選んだ場合は、さらに[ENTER] ボタンを押して以下の画面を表示させ、セーブの対象となるソングナンバーまたはスタイルナンバー/セクションを選びます。



- ファイルタイプ=Wav(WAVファイル)またはAiff(AIFFファイル)を選んだ場合は、さらに[ENTER]ボタンを押して以下の画面を表示させ、セーブの対象となるウェーブを選びます。

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、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、選んだウェーブを鳴らして確認することができます。

ファイルタイプSMF、WAV以外は、この後の手順2へ進みます。

2 既存のファイルを上書きしたい場合は、カーソルボタンまたはデータダイアルでセーブ先のファイルを選びます。

3 [ENTER]ボタンを押して、セーブを実行します。

- 既存のファイルへの上書き保存の場合は、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、セーブが実行されます。[DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

- 新規ファイルにセーブする場合は、すぐにセーブが実行されます。LCD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、無理にメモリーカードを取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。

NOTE ファイルタイプ=Voice Editor(ボイスエディター用データ)が選ばれた場合、ウェーブフォームはセーブされません。

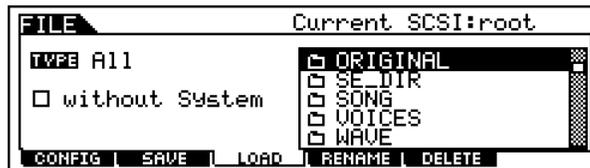
[F3] ファイルの読み込み(ロード)

メモリーカード/SCSI機器からファイルを本体にロード(読み込み)します。

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。

1 ファイルタイプ(262 ページ)、およびロードしたいファイルを選びます。

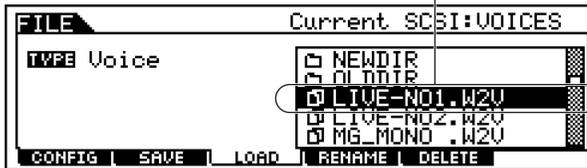
- ファイルタイプ= All(オール)、AllVoice(オールボイス)、PluginAllBulk(プラグインオールバルク) 1、2、3、UserARP(ユーザーアルペジオ)、AllSong(オールソング)、AllPattern(オールパターン)、AllWaveform(オールウェーブフォーム)、Voice Editor(ボイスエディター用データ)、の場合は、手順3へ進んでください。



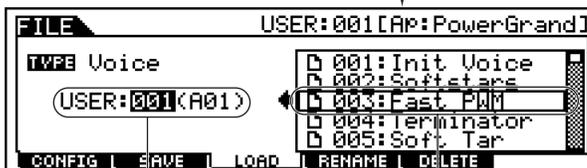
- 選んだファイルのファイルタイプが 上記以外の場合は、手順2へ進んでください。

2 ロードするデータ、およびそのロード先を設定します。たとえば、ファイル(データ)タイプ=Voice(ボイス)と設定した場合は、以下のようになります。

ファイルタイプ=All Voice(オールボイス)のファイルが仮想フォルダ(ディレクトリ)として表示されます。



[ENTER] ボタン



ロード先(MOTIFのユーザー)

ロードしたいデータ(ボイスメモリー)を選択します。

同じように、選んだファイルのファイルタイプ=Song(ソング)、Pattern(パターン)、Waveform(ウェーブフォーム)の場合も、オールファイルが仮想フォルダ(ディレクトリ)となって表示されます。その仮想フォルダを選択して[ENTER]ボタンを押すと、個別のデータ(ソング、パターン、ウェーブフォーム、ボイス)が一覧となって画面上に表示されますので、ロードしたいデータを選び、そのロード先を設定してください。

NOTE ファイルインポートやサンプリングによって、同じキーレンジに複数のキーバンクが割り当てられる場合があります。その場合は、割り当てられた最初の2つのキーバンクが使用されます。

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。

NOTE 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」と表示されます。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。

3 [ENTER]ボタンを押して、ロードを実行します。LCD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。

⊘ メモリーカードからのロード実行中は、メモリーカードをカードスロットから取り出さないでください。楽器本体の故障やメモリーカードの破損の原因になります。

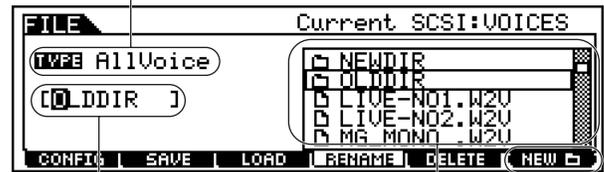
! 本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

NOTE 電源を入れた時に、メモリーカード/SCSI機器から自動的にファイルをロードする機能があります(この場合、電源を入れる前にメモリーカードをカードスロットに挿入しておきます)。詳細は、264ページをご参照ください。

[F4] ファイルに名前をつける (リネーム)

各ファイル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することができます。

名前を変更したいファイルのタイプを選びます。



名前を変更したいファイルを選びます。

ここでリネームを行ないます。詳細は「基本操作」(75ページ)をご参照ください。

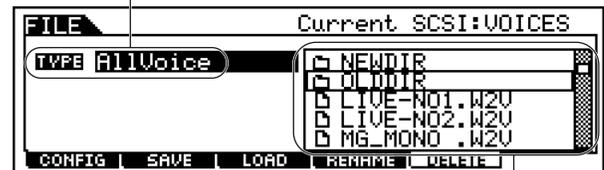
[F6]ボタンを押してフォルダ名を設定することにより、新しいフォルダを作ります。

NOTE ネームの設定は、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。

[F5] 不要なファイルを削除する(デリート)

削除したいファイルを選択した後、[ENTER]ボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。

デリートしたいファイルのタイプを選びます。

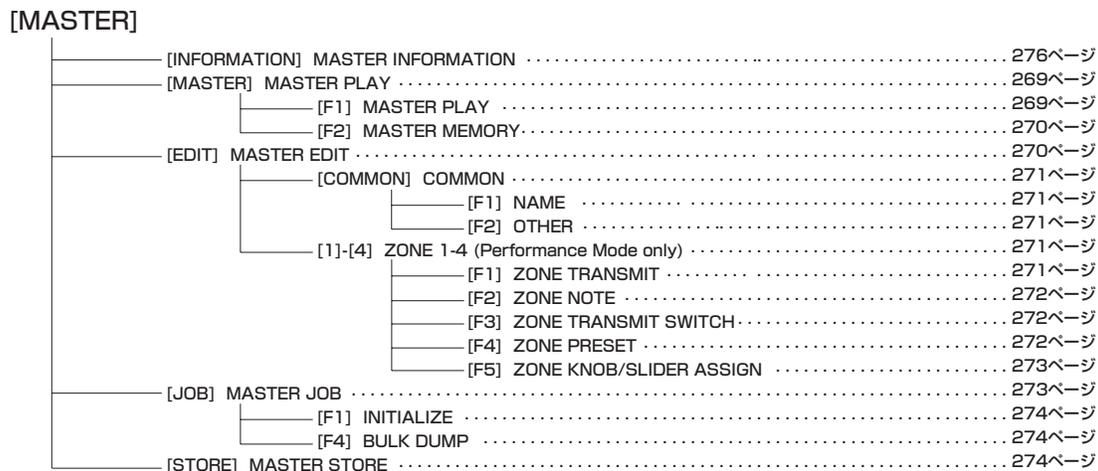


削除したいファイルを選びます。

マスターモード

機能ツリー図

MOTIF の機能構成については、30 ページのモードの説明で概略図を示しました。
 ここでは、マスターモードの機能構成を詳しく示すため、下記に機能ツリー図を示します。
 [xxxx] はボタン名またはボタン操作を表しています。



マスタープレイモード

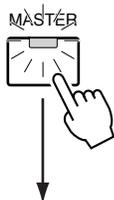
基礎知識56 ページ、クイックスタートガイド93 ページ

マスタープレイモードでは、ユーザーメモリー上にストア(保存)したマスター設定の中から1つを選択し、演奏するモードです。

NOTE マスターの概念については、56 ページ をご参照ください。

◆ 基本操作手順

1 [MASTER]ボタンを押すと、ランプが点灯しマスターモードに入ります。



2 マスターを選びます。

3 オクターブを設定します。

4 [F2]ボタンを使ってメモリー画面を選び、マスターの基本となるモード設定を行ないます。

5 必要に応じて、手順4での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。

6 他のモードボタンを押すと、マスタープレイモードを抜けます。

- ・これより、手順2、3、4に該当する部分を説明します。
- ・手順5 については、「マスターストアモード」(274 ページ)で説明します。

マスターの選び方

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順2に該当します。マスターの選び方は、基本的にはボイスと同じです。124 ページをご参照ください。ただし、以下の点にご注意ください。

- ・マスターはプリセットデータが無く、ユーザーバンクが1つだけであるだけです。したがって、バンクを選ぶ操作はありません。

オクターブ値の確認/設定

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順3に該当します。マスター選択以外の、マスター画面でできる設定です。

確認/設定の方法はボイスモードと同じです。127 ページをご参照ください。

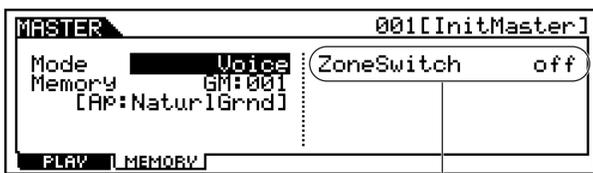
なお、ここでの設定は、マスターストア(274 ページ)の対象にはなりません。

マスタープレイモードでのエディット

ここでの説明は、「基本操作手順」の手順4に該当します。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せんが、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。

● [F2]マスタープレイ 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=Voice、Performanceの場合だけ表示されます。

・ Mode(モード)

マスターナンバーを選んだ時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)

マスターナンバーを選んだ時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 下記参照

Mode=Voiceの場合	ボイスバンク/ナンバーを124 ページの方法に従って選びます。
Mode=Performanceの場合	パフォーマンスバンク/ナンバーを162 ページの方法に従って選びます。
Mode=Patternの場合	スタイルナンバーを217 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179 ページの方法に従って選びます。

・ Zone Switch(ゾーンスイッチ)

Mode = Voice、Performance と設定した場合のみ表示されます。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、272 ページをご参照ください。

□ 設定値 off、on

マスターエディットモード

基礎知識56 ページ、クイックスタートガイド95 ページ

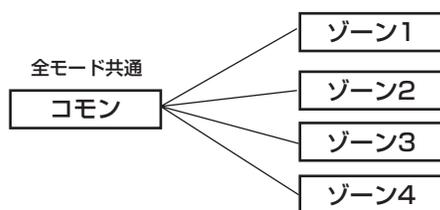
マスターの作成/エディットを行なうモードです。

◆ コモンエディットとゾーン(ボイス/パフォーマンスモードの場合)ごとのエディット

ボイス/パフォーマンスモードでの設定をマスターに記憶させる場合、従来のボイス/パフォーマンスモードの設定の他に4つのゾーンに関する設定を追加することができます。ゾーン機能については57 ページをご参照ください。

マスターエディットでは、この4つのゾーンごとのエディットと全モードに共通(コモン)のパラメーターに対するエディットとの2種類に分けられます。

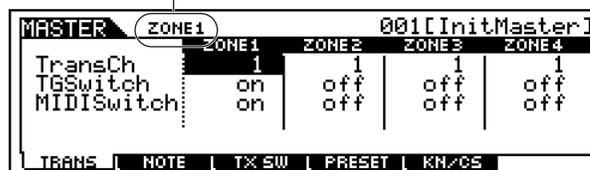
ボイスモード、パフォーマンスモードの場合



全モード共通(コモン)のエディット画面であることを示しています。



ゾーンごとのエディット画面であることを示しています(ボイス/パフォーマンスモードのみ)。



NOTE ゾーンごとのエディットは、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てある場合のみ、可能です。

◆ 基本操作手順

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 エディットの対象とするマスターを選びます。

3 [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。

・マスターのモード設定(68 ページ)がソング/パターンモードの場合は、手順5に進んでください。

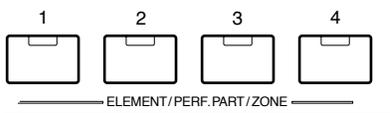
・マスターのモード設定(68 ページ)がボイス/パフォーマンスモードの場合は、手順4に進んでください。

4 エディットの対象とするゾーンを選びます。

・全ゾーン共通のパラメーターをエディットする場合は、[DRUM KITS]ボタンを押します。



・ゾーン別のパラメーターをエディットする場合は、ナンバーボタンの[1]~[4]を押します。



NOTE 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ていない場合、ナンバーボタン[1]~[4]を切り替えることはできません。

5 [F1] ~ [F2] ボタンを使ってエディットしたい画面を選びます。

6 マスターエディットを行いません。

7 必要に応じて、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。

8 [EXIT]ボタンを押してマスターエディットモードを抜けます。

- ・これより、手順5と6に該当する部分を説明します。
- ・手順2については、「マスタープレイモード」(269 ページ)をご参照ください。
- ・手順7については、「マスターストアモード」(274 ページ)で説明します。

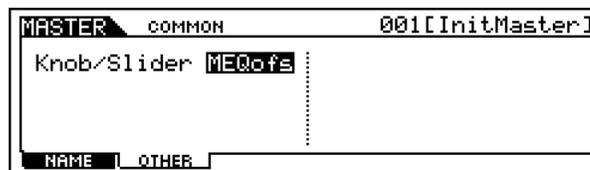
■ コモンエディット

● [F1] コモン ネーム

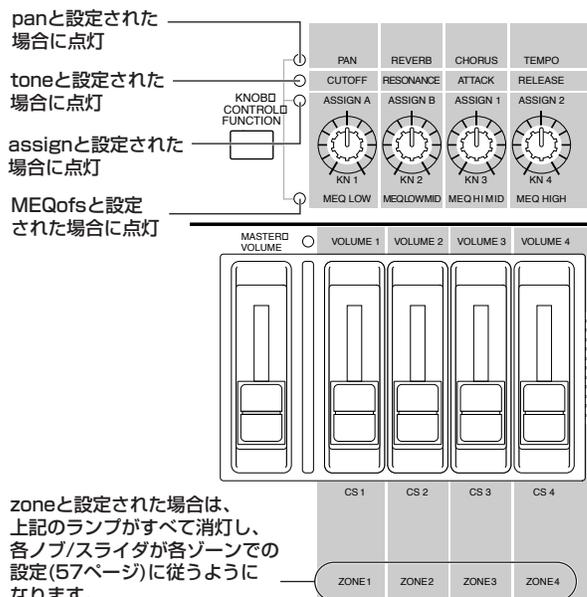
マスターネームを設定します。
方法は「基本操作」(75 ページ)をご参照ください。

● [F2] コモン その他

ノブとスライダーに関する設定を行いません。



□ 設定値 pan、tone、assign、MEQofs、zone



NOTE 上記 zone(ゾーン)は、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ていない場合は、表示されません。

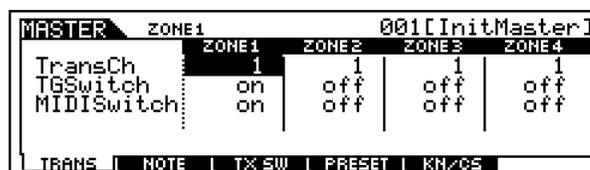
■ ゾーンごとのエディット (ボイス/パフォーマンスモードの場合のみ)

NOTE ここでの設定を工夫することにより、スプリット設定やレイヤー設定(89 ページ)ができます。

● [F1] ゾーン トランスミット

基礎知識57ページ

各ゾーンでの演奏により発生した MIDI データの、送信に関する設定を行いません。



- TransmitCh(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データを送信する、MIDI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データを、音源へ出力するか(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データを、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] ゾーン ノート

各ゾーンでの鍵盤に関する設定を行ないます。

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Octave	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2

- Octave(オクターブ)**
 各ゾーンの鍵盤音程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することができます。
 設定値 -3 ~ 0(標準音程) ~ +3
- Transpose(トランスポーズ)**
 各ゾーンの鍵盤音程を半音単位で移調します。
 設定値 -11 ~ 0(標準音程) ~ +11
- NoteLimit H, 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すことができます。
 設定値 C -2 ~ G8

● [F3] ゾーン 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。
 下記2種類の画面があります。

- 4つのゾーンのオン/オフ状況を比較しながら設定する画面**
 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つのゾーン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、[1]~[4]ボタンを押します。
 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。

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
Bank(TG)	off	off	off	off
PC(TG)	off	off	off	off
Bank(MIDI)	off	off	off	off
PC(MIDI)	off	off	off	off

[SF5] ボタン ↓ ↑ [SF5] ボタン

<input type="checkbox"/> Bank(TG)	<input checked="" type="checkbox"/> PB	<input checked="" type="checkbox"/> Knob	<input checked="" type="checkbox"/> Vol
<input type="checkbox"/> PC(TG)	<input checked="" type="checkbox"/> MW	<input checked="" type="checkbox"/> Slider	<input checked="" type="checkbox"/> Pan
<input type="checkbox"/> Bank(MIDI)	<input checked="" type="checkbox"/> CHAT	<input checked="" type="checkbox"/> FC1	<input checked="" type="checkbox"/> Sus
<input type="checkbox"/> PC(MIDI)	<input checked="" type="checkbox"/> BC	<input checked="" type="checkbox"/> FC2	<input checked="" type="checkbox"/> FS

● [F4] ゾーン プリセット

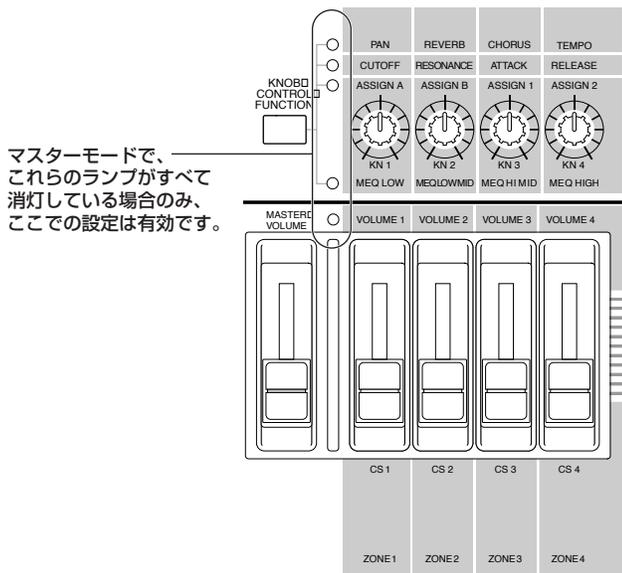
マスターナンバーを変更した時に、各ゾーンから音源へ送信するMIDIメッセージを設定します。

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
BankMSB	000	000	000	000
BankLSB	000	000	000	000
PgmChange	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C

- BankMSB(バンクセレクトMSB)、BankLSB(バンクセレクトLSB)、PgmChange(プログラムチェンジ)**
 この3つのMIDIメッセージを設定することで、各ゾーンのボイスを設定することになります。
 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。
- Volume(ボリューム)**
 各ゾーンの音量を設定します。ここでの設定により、各ゾーンの音量バランスを調節できます。
 設定値 0 ~ 127
- Pan(パン)**
 各ゾーンのパンを設定します。ここでの設定により、各ゾーンのステレオ定位を調節することができます。
 設定値 L64(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)

● [F5] ゾーン ノブ/スライダー

コモンエディットの [F2]その他(271 ページ)で、Knob/Slider =zoneと設定された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

マスターエディットモードで作成した(またはエディット中の)マスターをイニシャライズしたり、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。

◆ 基本操作手順

- 1 マスタープレイモードで、ジョブを実行したいマスターナンバーを選択します。
- 2 [JOB]ボタンを押して、マスタージョブモードに入ります。
- 3 [F1]、[F4] ボタンを押して実行したいマスタージョブの画面に切り替えます。
- 4 ジョブ実行のための準備として、パラメーターの設定をします。
- 5 [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。
- 6 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。LCD画面に「Completed.」が表示されるとジョブが終了し、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

! マスタージョブの実行に時間がかかる場合は、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。

- 7 [MASTER]ボタンを押すと、マスタージョブモードを抜け、マスタープレイモードに戻ります。

・ これより、手順3、4に該当する部分を説明します。

● [F1] イニシャライズ

マスターの初期設定データ呼び出す（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

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つのタイプから選ぶことができます。

• Split(スプリット)→ 57 ページ

• 4Zone (4つのゾーン)→ 57 ページ

• Layer (レイヤー)→ 57 ページ

イニシャライズするゾーンのタイプが、Split(スプリット)またはLayer(レイヤー)の場合のみ設定できるパラメーター

UpperCh、LowerCh

Type = Split(スプリット)の場合は、スプリットの高音域、低音域のMIDI送信チャンネルを設定します。

Type = Layer(レイヤー)の場合は、2つのレイヤーのそれぞれのMIDI送信チャンネルを設定します。

SplitPoint(スプリットポイント)

Type = Split(スプリット)の場合のみ、表示されるパラメーターです。C -2 ~ G8の範囲で設定します。

● [F4] 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。

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258 ページをご参照ください。

マスターストアモード

基礎知識56 ページ

エディットしたマスターは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。

! ストア(保存)を実行すると、ストア先のマスターデータは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめメモリーカード/SCSI機器に保存されることをおすすめします。

◆ 基本操作手順

1 マスターをエディット終了後、[STORE] ボタンを押してマスターストアモードに入ります。

2 ストア先のマスターナンバーを指定します。

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。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、ストア(保存)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、実行前の表示に戻ります。

NOTE [DEC/NO] ボタンを押すと、何も実行されず実行前の表示に戻ります。

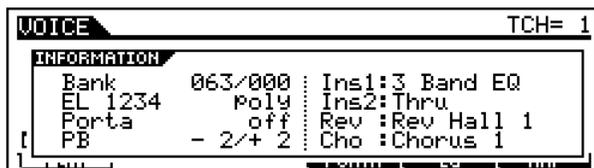
! マスターストアの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

資料

インフォメーション画面
一覧

ここでは、[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 (124 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(128 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(128 ページ)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(132 ページ)の設定値(下側/上側)が表示されます。
- **Ins1 (インサクション1)、Ins2 (インサクション2)、Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)**
各エフェクトブロック(137 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

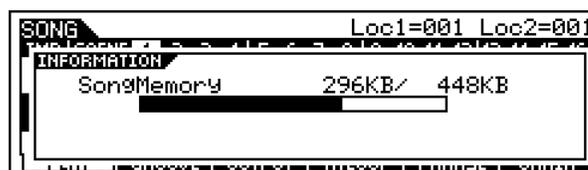


- **Bank (バンク)**
現在選ばれているパフォーマンスの、バンク/ナンバー(162 ページ)が表示されます。
- **1 (プラグインボード1)、2 (プラグインボード2)、3 (プラグインボード3)**
プラグインボードの装着状況が表示されます。装着されているスロットの表示位置には、プラグインボード名が表示されます。また、ポリ拡張(259 ページ)されている場合は、スロット番号の左に「P」が表示されます。

- **InsPart (インサクションパート)、PLG (プラグインインサクションパート)**
インサクションエフェクト、およびプラグインインサクションエフェクト(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)、Var (バリエーション)**
各エフェクトブロック(169 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 (260 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(259 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。
- **InsPart (インサクションパート)、PLG (プラグインインサクションパート)**
インサクションエフェクト、およびプラグインインサクションエフェクト(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)、Var (バリエーション)**
各エフェクトブロック(210 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リーズ用領域 (DRAM) の空き容量が表示されます。

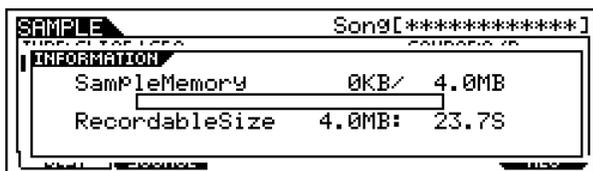
●パターンミキシングモード



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。

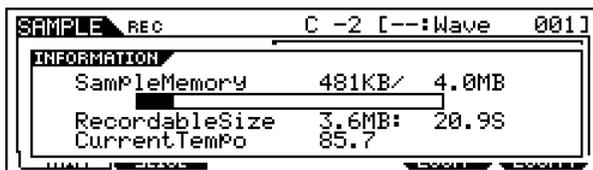
■サンプリングモード

●サンプリングモード



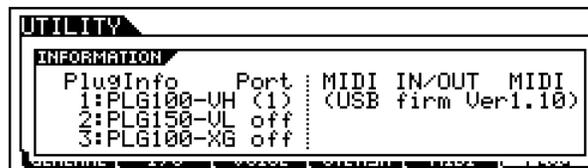
- **SampleMemory (サンプルメモリー)**
サンプリングによって取り込まれたサンプルの容量が表示されます。
- **Recordable Size (レコーダブルサイズ)**
サンプリング機能で録音できるメモリーサイズ(残り容量)、および時間が表示されます。

●サンプリングモード (トリミング画面のみ)



- **SampleMemory (サンプルメモリー)**
上に同じです。
- **Recordable Size (レコーダブルサイズ)**
上に同じです。
- **Current Tempo (カレントテンポ)**
サンプルのループ区間を 1 小節とみなした場合のテンポを表示します。

■ユーティリティモード



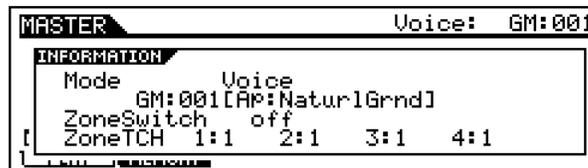
- **PlugInfo/Port (プラグインボードの状態)**
スロット番号(1~3)の右横に、現在装着されているプラグインボード名、およびボードに設定されている MIDI ポートナンバー (260 ページ)が表示されます。また、プラグインボードがポリ拡張(259 ページ)されている場合は、スロット番号の前に「P」が表示されます。
- **MIDI IN/OUT**
MIDI データの送受信に使う端子として、どの端子が設定されているか(259 ページ)を表示します。
- **(USB firm Ver)**
USBインターフェースのファームウェアバージョンを表示します。

■ファイルモード



- **Card Free (カードフリー)**
カードスロットに装着されているメモリーカードの空き容量が表示されます。
- **SCSI Partition、Free (パーティション、フリー)**
MOTIF に接続されている SCSI 機器の中で、現在マウントされているパーティションとその空き容量が表示されます。
- **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。

メッセージリスト

LCD 表示	説明
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 data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。
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。
Bulk protected.	バルクデータ受信のプロテクト(258 ページ)がかかっています。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送/受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送/受信できません。
Change internal battery.	メモリーバックアップ用の電池が消耗したので、交換してください。
Disk or card full.	カードまたはディスク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。新しいカードまたはディスクを用意するか、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。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Bad disk or card.	カードまたはディスクが不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Disk or card not ready.	カードまたはディスク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 unformatted.	カードまたはディスクがフォーマットされていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。ディスクの内容を確認してください。
Disk or card write protected.	カードまたはディスクが書き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。
Illegal disk or card.	異なったフォーマットのディスク、またはカードのため使用できない。
Illegal file	ロードのとき、目的のファイルが本機で扱えないときに表示されます。
Illegal file name.	ファイルネームが無効の場合表示されます。
Read only file.	属性が読み込み専用に設定されているファイルに、デリート、リネーム、上書きセーブをしようとした場合に表示されます。
Can't make folder.	これ以下の階層のディレクトリーを作成できない場合に表示されます。
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。
Unknown file format.	ファイルのフォーマットが異なるので使用できません。
SCSI error.	SCSI に異常がある場合に表示されます。SCSI のターミネータや接続を確認してください。
Disk or card read/write error.	ディスク、またはメモリーカードへの リード/ライト中にエラーが発生しました。
Can't find associated files.	ファイルをロードする際、関連するファイルが見つからない。
Folder not empty	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。
Unsupported disk	MOTIFでは使用できないディスクです。
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、メモリーカードや SCSI ディスク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。
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。
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。
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。
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。
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。
Illegal input.	不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法を再度確認してください。
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。
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 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。
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。
Sample memory full.	サンプル用のメモリー一杯で、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。
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。
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 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。
Illegal sample data.	MOTIF 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。
No sample data.	データをロードするときに、リンクされているサンプルファイルが見つからない場合に表示されます。
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。
SIMM configuration error.	増設SIMM 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。
Multi plugin 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。
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。
Plugin1 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。
Plugin2 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。
Plugin3 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-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 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 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。
PLG100 not supported.	Plug-in All Bulk Save機能は、PLG100はサポートされていません。
mLAN network error.	mLAN ネットワーク上の問題で不具合が発生し、正常に動作できません。
mLAN connection error.	mLANの接続設定に対して問題が発生し、正常に接続できません。
mLAN now mixer mode.	mLANボードが、コンピューターから制御されmixer modelになったので、本体からは設定ができなくなりました。
mLAN error (xxx).	mLAN関連のその他の問題が発生しました。
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。
Digital in unlocked.	AIEB2の信号ラインのロックが外れました。
Too many favorites	フェイ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。
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。
Now working...	作業中
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 checking plug-in board.	電源を入れた後、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。
Recording stopped.	内部メモリーをすべて使いきり、録音を自動で完了した場合に表示されます。
Receiving Sample...	SMDIサンプルデータを受信中です。
Transmitting sample...	SMDIサンプルデータを送信中です。
MIDI bulk receiving...	MIDI バルクデータを受信中です。
MIDI bulk transmitting...	MIDI バルクデータを送信中です。
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。
Becomes valid after power on.	SCSI IDの変更は、次に電源を入れたときに有効となります。
Scene stored	ソングシーンがストアされました。
Mixing stored	ソングパターンモードで、ミキシング設定が自動的にストアされた場合に表示されます。
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。
Overwrite? [YES]/[NO]	ファイルをセーブする際に、メモリーカードまたはSCSI ディスク内に同名のファイルがある場合に表示されま 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。

故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口が見つけれられるでしょう。それでも直らないときは、お買い上げ店、またはヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響サービス拠点にご連絡ください。

音が出ない

- ・ MOTIFと、MOTIF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? 29 ページ
- ・ MOTIFと、MOTIF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、十分上がっていますか? 29 ページ
- ・ FOOT CONTROLLER 端子にフットコントローラーを接続している場合、踏み込んだままになっていませんか? 28 ページ
- ・ MOTIF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? 21 ページ
- ・ ボイスの音が出ない場合、コモンエディットでのボリュームは正しく設定されていますか? 132 ページ
- ・ ボイスの音が出ない場合、エレメントエディットでの各エレメントの設定
(スイッチ、ノートリミット、ベロシティリミットなど)は正しくされていますか? 137 ページ
- ・ ボイスの音が出ない場合、エフェクトやフィルターの設定が間違っていないですか?
(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。) 48 ページ
- ・ ボイスの音がでない場合、いずれかのCS (コントロールスライダー) を操作しましたか?
(コントロールスライダー 1~4はボイスの各エレメントの音量レベルをコントロールします。
スライダーが4つとも「0」の場合、ボイスの音は出ません。) 48 ページ
- ・ パフォーマンスの音が出ない場合、各パートにボイスはアサインされていますか? 166 ページ
- ・ パフォーマンスの音が出ない場合、各パートのノートリミットは正しく設定されていますか? 170 ページ
- ・ パフォーマンスの音が出ない場合、各パートのボリュームは正しく設定されていますか? 172 ページ
- ・ パフォーマンスの音が出ない場合、いずれかのCS (コントロールスライダー) を操作しましたか?
(コントロールスライダー 1~4はパフォーマンスのパートの音量レベルをコントロールします。
スライダーが4つとも「0」の場合、パフォーマンスの音は出ません) 48 ページ
- ・ パフォーマンスの音が出ない場合、各パートの出力 (OutputSel) は、正しく設定されていますか? 173 ページ
- ・ ソング/パターンの音が出ない場合、すべてのトラックがミュートされていないですか? 180、218 ページ
- ・ ソング/パターンの音が出ない場合、プレイモードでの各トラックの出力チャンネルと、
ミキシングモードでの各パートの受信チャンネルは、正しく設定されていますか? 210、232 ページ
- ・ ソング/パターンの音が出ない場合、ミキシングモードで各パートのボリュームは、
正しく設定されていますか? 211、232 ページ
- ・ ソング/パターンの音が出ない場合、ミキシングモードで各パートの出力 (OutputSel) は、
正しく設定されていますか? 211、232 ページ
- ・ ソング/パターンの音が出ない場合、ユーティリティモードのMIDIフィルターで
ノートデータがカットされてませんか? 255 ページ
- ・ アルペジオの音が出ない場合、スイッチ設定はオンになっていますか? 132 ページ
- ・ アルペジオの音が出ない場合、ノートリミットやベロシティリミットは正しく設定されていますか? 133 ページ
- ・ アルペジオの音が出ない場合で、アサイン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? 132 ページ
- ・ ユーティリティモードで、MIDI ローカルコントロールがオフになっていませんか? 258 ページ

音が歪む

- ・ 不要なエフェクトが設定されていないですか? 172 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。) 140、173 ページ
- ・ マスターボリュームを上げすぎではありませんか? 29 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ではありませんか? 143、172、211、232 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ペッションが
下がっていませんか? 28 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いませんか? 140、173 ページ
- ・ ソング/パターンの音が小さい場合、グループ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? 181、218 ページ

音が途切れる

- ・ 全体の発音数が、最大同時発音数を越えていませんか? 36 ページ

音程、ピッチがずれている

- ・ユーティリティモードでのチューニング設定が、0から大きく離れてはいませんか? 250 ページ
- ・ユーティリティモードでのノートシフト設定が、0以外の値になっていませんか? 250 ページ
- ・ボイスの音程やピッチがずれている場合、ボイスエディットのマイクロチューニングで特殊な音律が選ばれてはいませんか? 130 ページ
- ・ボイスの音程やピッチがずれている場合、ボイスエディットの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? 147 ページ
- ・パフォーマンスの音程や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? 173 ページ
- ・パフォーマンスの音程や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? 173 ページ
- ・ソング/パターン再生の音程やピッチがずれている場合、プレイモードのグループでノートオフセットが設定されていませんか? 181、218 ページ

同時に複数の音が発音できない

- ・ボイス発音方式の設定が「mono」になっていませんか? 130 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? 13 ページ
- ・REVERB、CHORUS ノブが左いっぱいになり切った状態になっていませんか? 48、84 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) に設定されていたり、各エフェクトタイプがスルー (Thru) やオフ (off) に設定されていませんか? 137 ページ

ソング/パターンの再生がスタートできない

- ・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? 179、217 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? 13 ページ
- ・ユーティリティモードで、MIDI sync の設定が「MIDI」(外部クロック)になってはいませんか? 258 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いないですか?
ソング/パターン(フレーズ)のメモリー容量は、64ソング/64スタイル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、スタイルやソング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、276 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? 221 ページ

サンプリングができない

- ・サンプル数が最大値を超えてはいませんか? 60 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)の設定は正しくされていますか? 236 ページ
- ・トリガーモードの設定は正しくされていますか? 237 ページ

データをメモリーカードやSCSIディスクにセーブできない

- ・メモリーカードやSCSIディスクがライトプロテクトされていませんか? 290、291 ページ
- ・メモリーカードやSCSIディスクは正しくフォーマットされていますか? 265 ページ

MIDI バルクデータがうまく送受信できない

- ・ユーティリティモードでレシーブバルクが「protect」に設定されていませんか? 258 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? 87 ページ
- ・ボーカルハーモニープラグインボードをスロット2または3に装着していませんか? 282 ページ
- ・マルチパートプラグインボードをスロット1または2に装着していませんか? 282 ページ

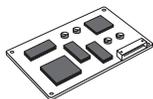
拡張部品(別売)の取り付け

基礎知識34 ページ

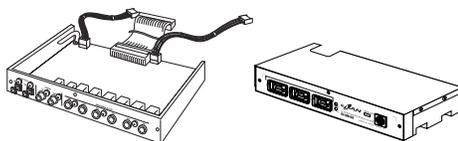
◆MOTIFに取り付けることができる拡張部品

以下の拡張部品をMOTIFに取り付けることができます。

● プラグインボード



● I/O拡張ボードAIEB2またはmLAN8E

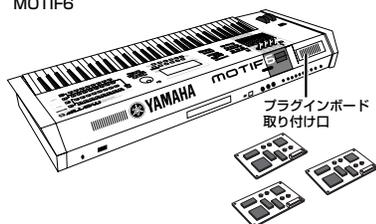


● SIMM (拡張メモリー)

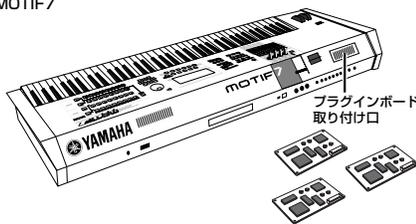


◆ 拡張部品を取り付ける位置

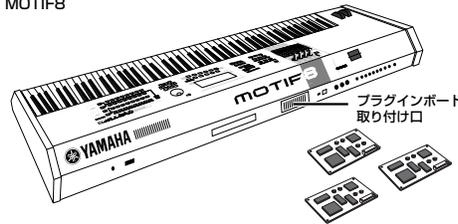
● プラグインボード
MOTIF6



MOTIF7

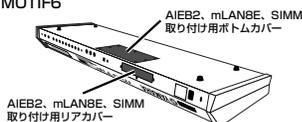


MOTIF8

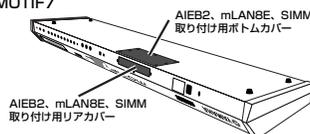


プラグインボードは、3枚まで取り付けることができます。

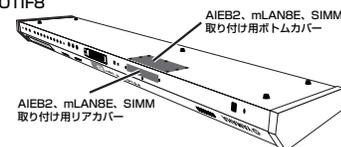
● AIEB2、mLAN8E、SIMM
MOTIF6



MOTIF7



MOTIF8



◆ 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

- ・ 取り付け作業は、必ずMOTIF本体および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。そして、MOTIF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、MOTIF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。
- ・ ねじ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、はずしたねじやカバーをMOTIFから離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたりねじ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。落としたりねじ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を分解/改造したり、過度な力を加えたりしないでください。ボード部分やコネクタ部を曲げたり変形させたりすると、感電や火災、または故障などの原因になります。

注意

- ・ MOTIF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。
- ・ 本体のねじはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ・ ねじ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。サイズの違うねじを使用すると、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ボイスを拡張することができます。

MOTIFに装着できるプラグインボードは以下のとおりです。

- ・ PLG150-AN・ PLG150-PF・ PLG150-VL・ PLG150-DX
- ・ PLG100-XG・ PLG100-VH

MOTIF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。

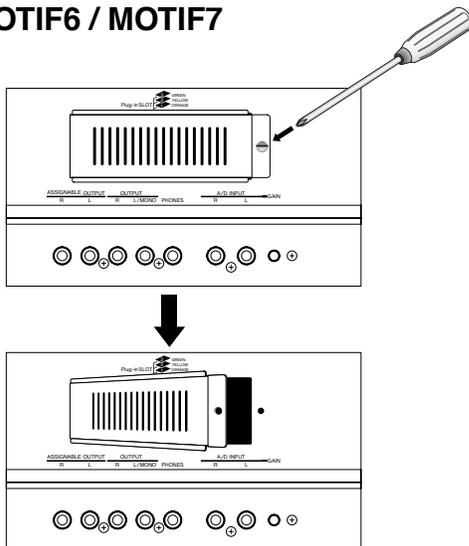
NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)は、スロット3にのみ装着できます。

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。

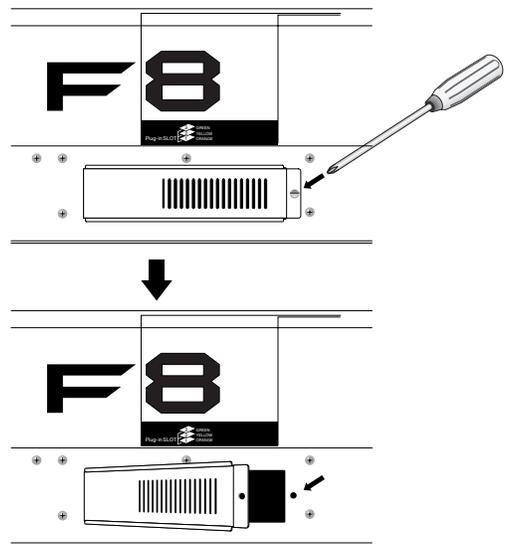
プラグインボードの取り付け手順

- 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ねじをドライバーまたは、コインで外します。
ねじが外れたら、プラグインボードの取り付け口のふたを外します。

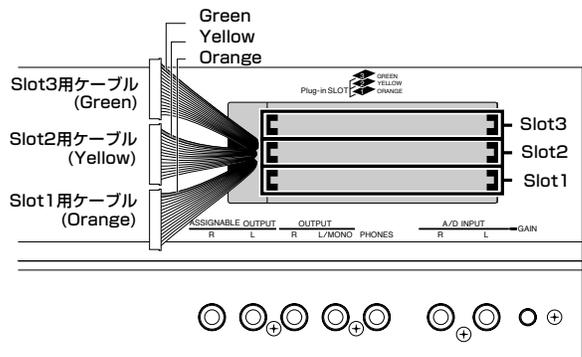
MOTIF6 / MOTIF7



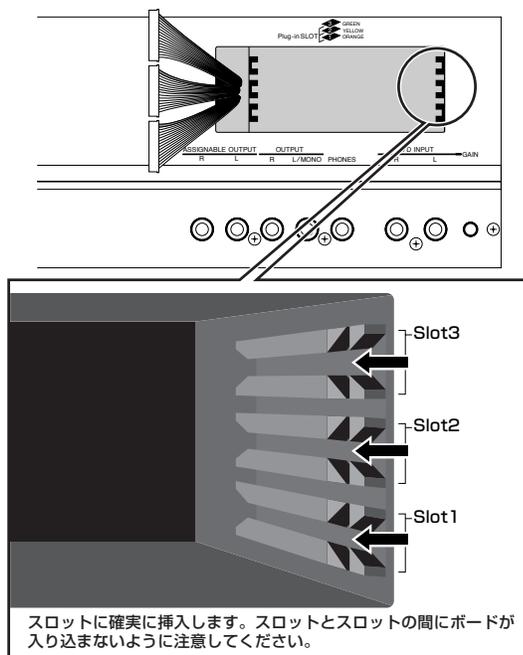
MOTIF8



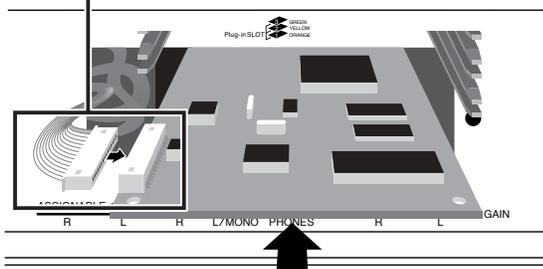
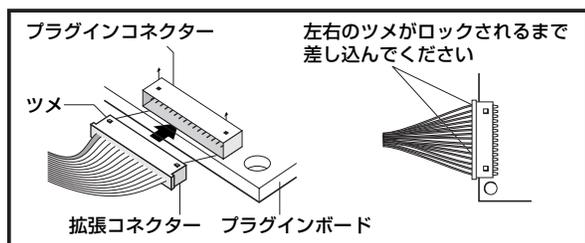
- 3 本体よりプラグインボードに接続するケーブルを引き出します。
スロットとケーブルの色は、一番下から1番(オレンジ色)、2番(黄色)、3番(緑色)に対応しています。



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ンに沿って差し込みます。



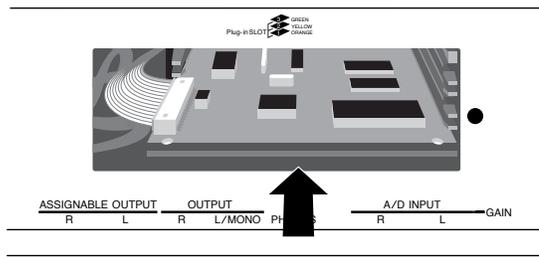
5 スロットにカードを1/3ほど挿入した時点で、ケーブルを取り付けます(ケーブルが届く位置までカードを挿入しながらコネクタを差し込みます)。この時、取り付けるスロット番号に対応したケーブルの色とコネクタの上下を間違えないように、ケーブルを取り付けます。



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めます。

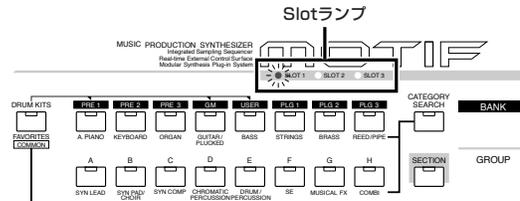


7 プラグインボード取り付け口のふたを、手順2で外した大きいコインねじで固定します。プラグインボード自体はこのふたを取り付けることで固定されます。

8 プラグインボードの動作確認をします。AC電源ケーブルを差し、MOTIFの電源を立ち上げます。

9 MOTIF は電源を立ち上げながらプラグインボードの有無を確認します。MOTIFが立ち上がり、LCD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SLOT1~3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



AIEB2 または mLAN8E の取り付け

別売のAIEB2、またはmLAN8E のどちらかを装着することができます。

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、増設することができます。

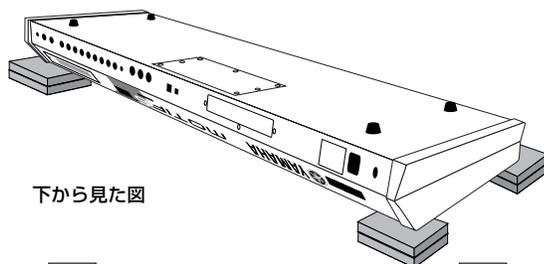
mLAN8Eを取り付けることで、mLAN対応機器との接続が可能になります。

AIEB2の取り付け手順

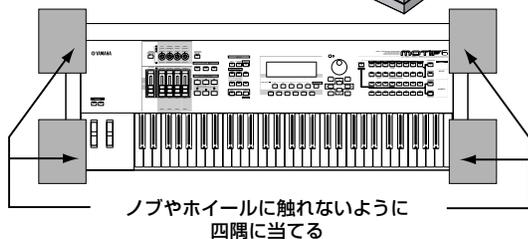
1 MOTIF本体の電源を切り、AC電源コードを抜きます。

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MOTIF8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。



下から見た図



ノブやホイールに触れないように
四隅に当てる

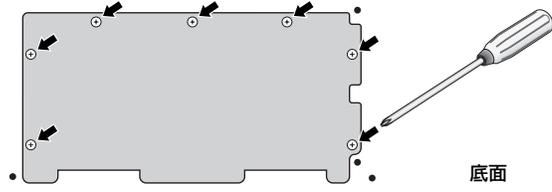
IMPORTANT MOTIF8では、背面部を下にして立てることでの作業はしないでください。バランスをくずして倒すことなどがないように、ご注意ください。

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、底面のふたのねじをドライバーで外します(MOTIF6/MOTIF7=ねじ7本、MOTIF8=黄色のねじ7本)。ねじがすべて外れたら、本体よりふたを外します。MOTIF6 / MOTIF7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。

IMPORTANT 外したねじはなくさないようにしてください。このねじは、AIEB2取り付け後、再度使用します。

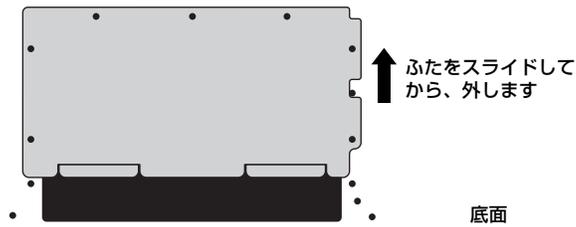
MOTIF6 / MOTIF7



底面



↓ 本体背面側

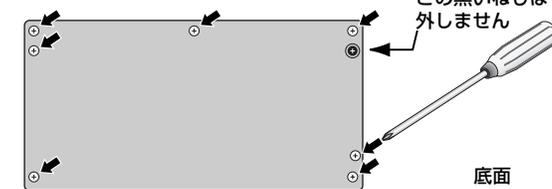


底面

↓ 本体背面側

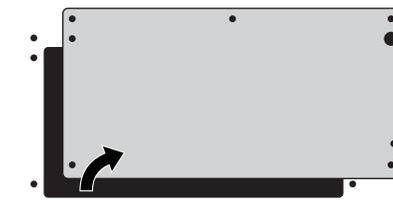
↑ ふたをスライドしてから、外します

MOTIF8



底面

↓ 本体背面側

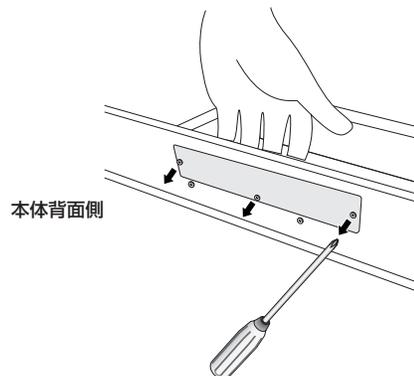


底面

↓ 本体背面側

4 mLAN / I/O EXPANSION取り付け口をふさいでいるふたの3つのねじを外します。

この時、本体の内側よりふたを支えながらねじを外します。外したねじは、AIEB2固定時に使用します。



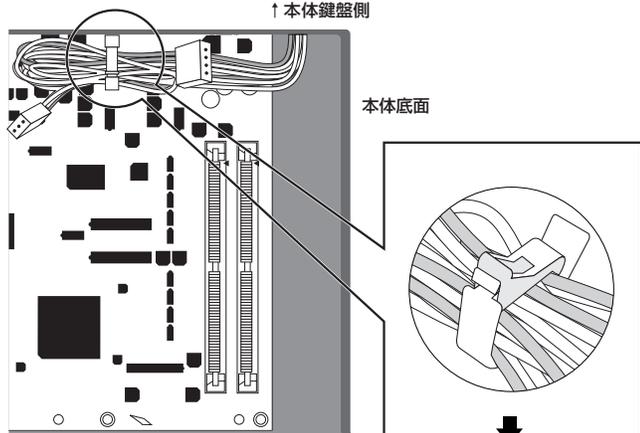
本体背面側

IMPORTANT 外したねじはなくさないようにしてください。また、はずしたふたは、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。

MOTIF6 / MOTIF7

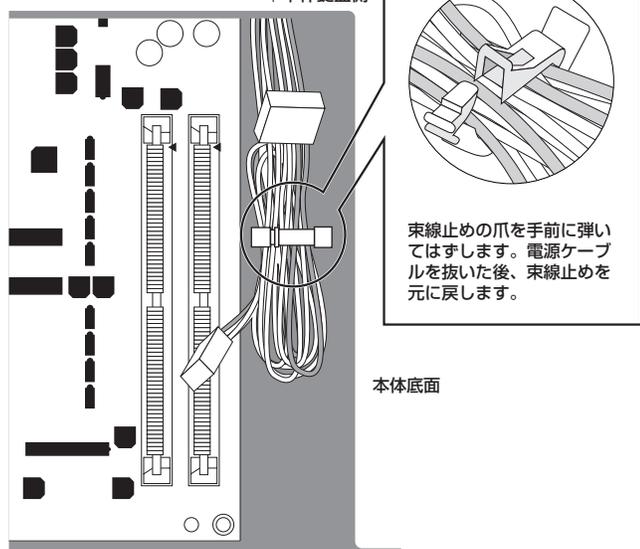
↑ 本体鍵盤側



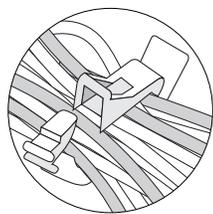
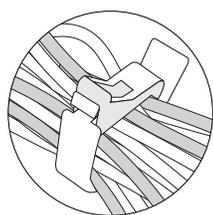
MOTIF8

↓ 本体背面側

↑ 本体鍵盤側



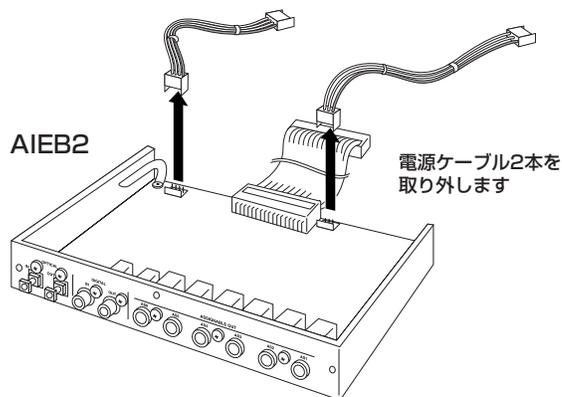
↓ 本体背面側



束線止めの爪を手前に弾いては
ずします。電源ケーブルを抜いた
後、束線止めを元に戻します。

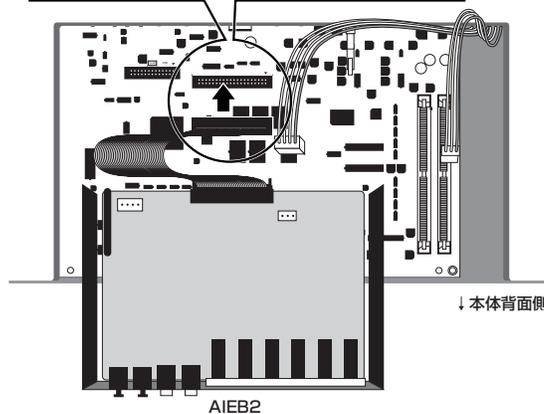
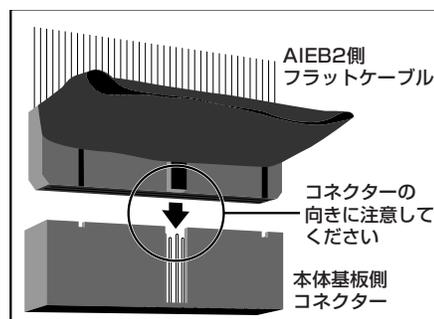
6 AIEB2を梱包箱から取り出します。

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。



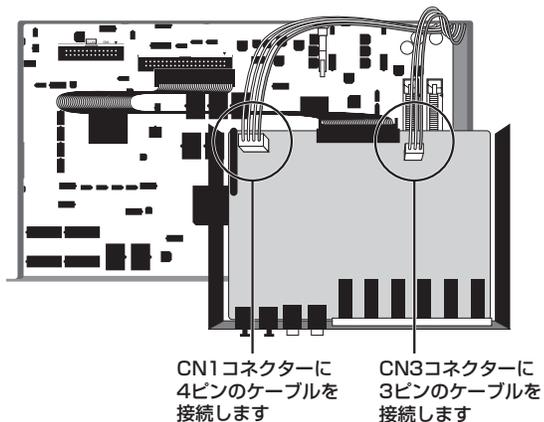
7 AIEB2から出ているフラットケーブルを本体の基板に接続します。

コネクターの向きに注意して差し込んでください。



IMPORTANT コネクターの向きを確認の上、正しい向きに接続してください。無理に押し込まないように注意してください。

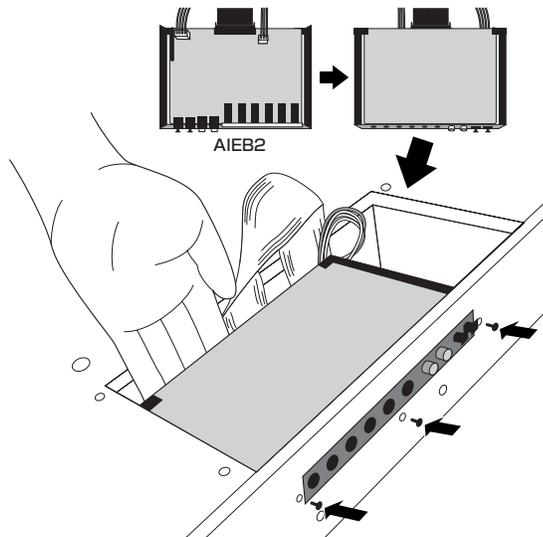
- 8** 本体から出ている電源ケーブルをAIEB2に接続します。
この時、3ピンのケーブルをAIEB2のCN3コネクタへ、4ピンのケーブルをAIEB2のCN1コネクタへ接続します。



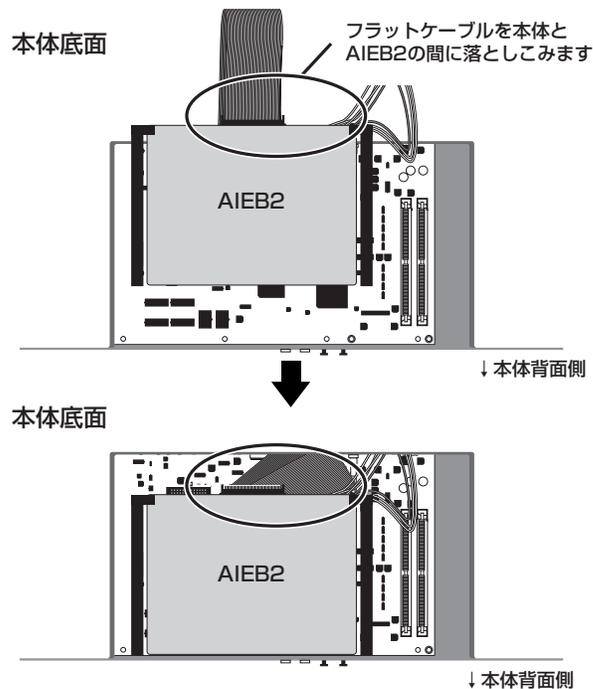
* 接続するケーブルとコネクタを間違えないようにしてください。また、無理な力を加えないようにしてください。

- 9** AIEB2を本体に固定します。
AIEB2の各種コネクタ部がMOTIF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で外したねじ3本でMOTIF本体背面から固定します。この時、AIEB2の真ん中のねじから取り付けると、残りのねじが取り付けやすくなります。

フラットケーブルをねじらないようにAIEB2を裏返します



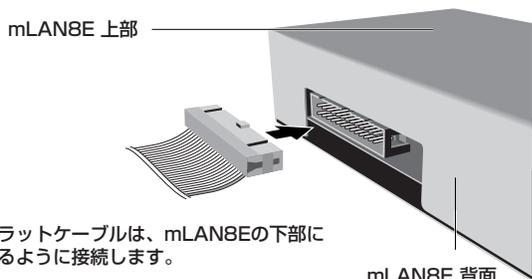
- 10** フラットケーブルを AIEB2 と本体メインボードとの間に落としてこむように収納します。



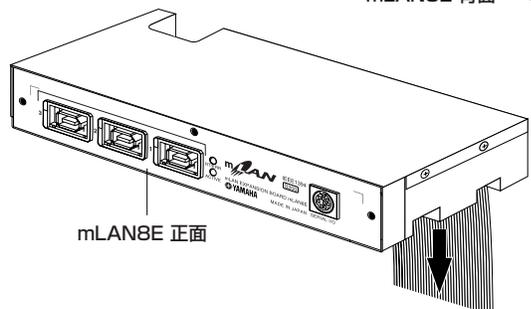
- 11** 最初に取り外したふたを逆の手順で取り付けます。

mLAN8Eの取り付け手順

- 1** AIEB2の取り付け手順1～4と同様に、MOTIF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。
- 2** mLAN8Eを梱包箱から取り出し、フラットケーブルを接続します。
取り付けにはmLAN8E本体と付属のフラットケーブルを使用します。mLAN8Eを袋から取り出し、フラットケーブルを装着します。フラットケーブルはmLAN8Eの背面にしっかりと取り付けます。この時、mLAN8Eの下部方向にケーブルが出るようにしてください。

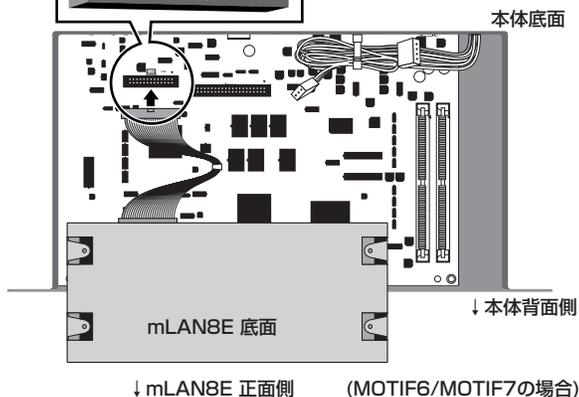
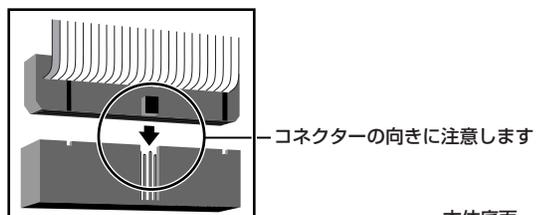


フラットケーブルは、mLAN8Eの下部に出るように接続します。



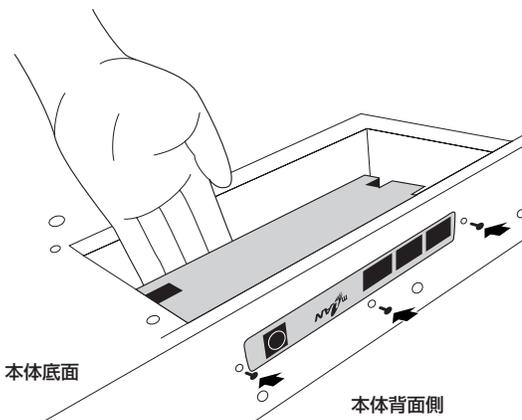
mLAN8Eの文字が読めるように見てフラットケーブルが下部へ出るように接続します

3 mLAN8Eを逆さに持って、フラットケーブルの反対側のコネクタを本体の基板上に差し込みます。



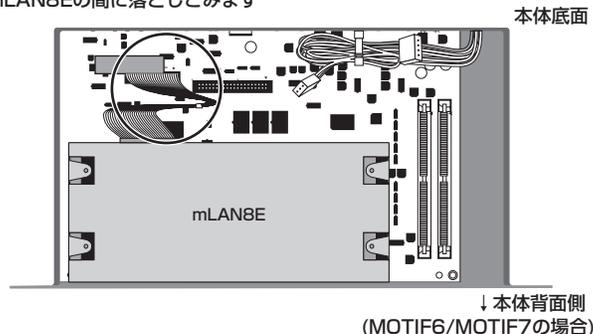
4 mLAN8Eを本体に固定します。

mLAN8Eの各種コネクタ部がMOTIF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で外したねじ3本でMOTIF本体背面から固定します。この時、mLAN8Eの真ん中のねじから取り付けると、残りのねじが取り付けやすくなります。



5 フラットケーブルをmLAN8E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。

フラットケーブルを本体とmLAN8Eの間に落としこみます



6 最初に取り外したふたを逆の手順で取り付けます。

SIMM (拡張メモリー) の取り付け

ここでは、市販のメモリー(「SIMM」と呼ばれるメモリーモジュール)をMOTIFに装着し、サンプリング用メモリーを増やす作業を説明します。

SIMM購入時のご注意

市販のSIMMの中には、MOTIFで使用できないものがあります。購入されたSIMMの動作は保証いたしかねます。ご購入の前に、巻末の「ヤマハデジタルインフォメーションセンター」にお問い合わせください。

SIMMの種類/内部構成に関するご注意

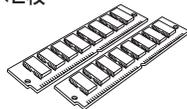
・SIMMは、4、8、16、32MBytesのいずれかの容量の72ピンタイプ、アクセスタイム70nsより速いものをお使いください。また、SIMMは、x32bitタイプ(パリティなし)を標準としますが、x36bitタイプ(パリティ付)でも問題なく使用できます。

・メモリーチップが19個以上載っているSIMM(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SIMMをご使用ください。

・SIMMは、必ず同じ容量のSIMM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。また、メモリーSIMMスロットは2つあります。したがって2枚1組のSIMMを増設できます。

・MOTIF本体には、4MBytes分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば16MBytesのSIMMを1組(2枚)装着した場合には、 $4 + (16 \times 2) = 36$ MBytesのサンプリングメモリーとなります。ただし、サンプリングメモリーの最大は64MBytesです。このため、32MBytesのSIMMを2枚装着した場合に限り、内蔵のメモリーが無効になります。

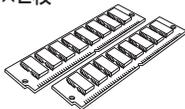
4MB×2枚



内蔵メモリー
4MB

サンプリング用メモリーとして12MB有効

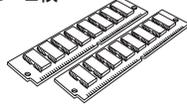
8MB×2枚



内蔵メモリー
4MB

サンプリング用メモリーとして20MB有効

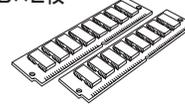
16MB×2枚



内蔵メモリー
4MB

サンプリング用メモリーとして36MB有効

32MB×2枚



内蔵メモリー
4MB

サンプリング用メモリーとして64MB有効

・SIMM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。

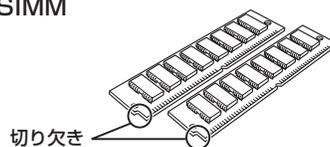
SIMMの取り付け手順

1 AIEB2の取り付け手順1~3と同様にふたを開けます。

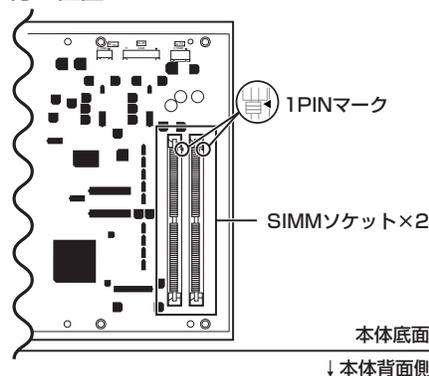
2 SIMMを2枚、SIMMスロットに差し込みます。

SIMMには、1ピン側に切り欠きがあります。SIMMスロットの1ピンマーク(▲)に、SIMMの1ピン側(切り欠きがある方)を合わせて差し込みます。1枚目のSIMMは2列あるスロットのうち、本体背面を手前にして、右側から装着します。SIMMをスロットに対して斜めに奥までしっかりと差し込みます。スロット側の固定爪がSIMMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。この時、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。2枚目(本体背面を手前にして左側のスロット)も同様に差し込みます。

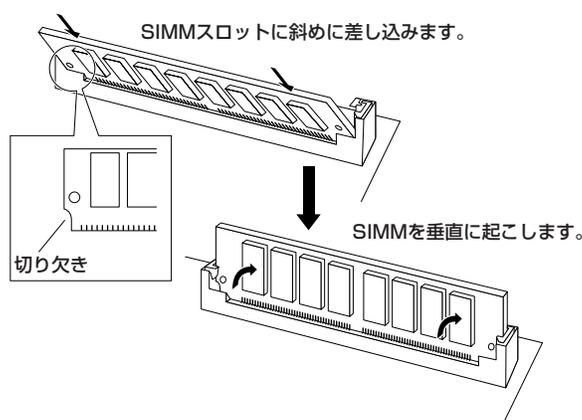
72PIN SIMM



SIMMの取り付け位置



SIMMスロットへの取り付け



NOTE MOTIF8は基盤(スロット部分)が深くなっていますので、SIMMを取り付けるときにはしっかりと差し込んでください。誤って差し込みますと、誤動作の原因になります。

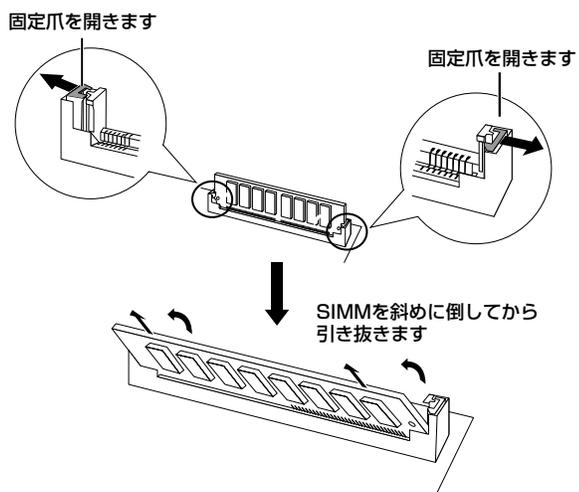
3 最初に取り外したふたを逆の手順で取り付けます。

4 取り付けしたSIMMが正常に機能しているか、確認します。

MOTIFの電源を入れ、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)、サンプリング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。

SIMMの取り外し方

SIMMを取り外す場合はスロットの固定爪を左右に押し広げて(押さえを外して)斜めに倒してから引き抜いてください。



メモリーカード(スマートメディア)の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカード(スマートメディア™*)がご使用になれます。

5Vのメモリーカードはご使用になれません。

*スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MBの5種類がご使用になれます。32MBを超えるカードについては、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。

メモリーカードの挿入/取り出し

・メモリーカードの入れかた

メモリーカードの端子部(金色)を下向きにして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

- メモリーカードの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。
- メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

・メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中*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メモリーカードを挿入したときも、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。



アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体/メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

メモリーカードのフォーマット

メモリーカード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。なお、フォーマットを行なうとカード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メモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

メモリーカードについてのご注意

・メモリーカードの取り扱いと保管

静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、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、メモリーカード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場所、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。

メモリーカードの端子部(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。

メモリーカード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

メモリーカードは、メモリーカード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メモリーカードは、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、ご使用前にメモリーカード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

メモリーカード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メモリーカード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、メモリーカード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。

外部SCSI機器の接続

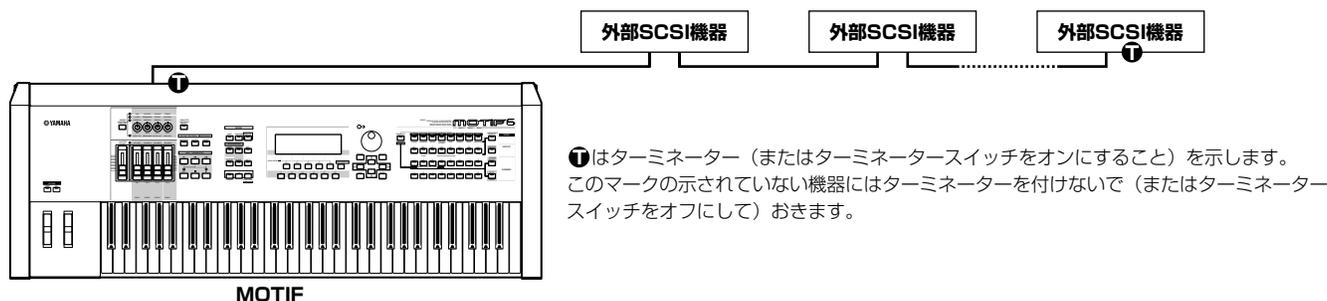
ここでは、外部のハードディスクドライブやMO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続する方法について説明します。

SCSI について

SCSI(通称:スカジー)は、スモールコンピュータシステムインターフェース(Small Computer System Interface)の略で、パーソナルコンピュータなどのデータ転送のインターフェース規格です。

MOTIF にはこの規格に適合したSCSI 端子が装備されているので、SCSI 規格に準じた50ピンSCSI端子を持つハードディスクドライブ、MO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続して、使用することが可能です。接続可能なSCSI 機器の台数は、7 台までです。外部SCSI 機器には、通常2 つのSCSI 端子が用意されています。この2 つの端子を使って、数珠(じゅず)つなぎ(デジチェーン接続)していくことがSCSI 接続の方法です。このデジチェーン内の順番は自由です。

また、デジチェーンの最後(終端)の機器は、必ずターミネーター(終端抵抗)と呼ばれる装置を接続(あるいはターミネータースイッチをオン)しておきます。デジチェーンの先頭の機器にもターミネーターが必要ですが、これはMOTIF に内蔵されているターミネーターが、その役割を担当します。



IMPORTANT

- ・ SCSI 機器の接続作業は、必ず MOTIF および関係機器の電源を切った状態で行なってください。電源を入れたままで行なうと、MOTIF やSCSI 機器を破損する場合があります。
- ・ MOTIF を含むSCSI 機器は、SCSI ID という0 ~7 の認識番号で区別します。このSCSI ID が重複すると、SCSI 機器が正常に動作しなくなりますのでご注意ください。なお、MOTIF のSCSI ID は工場出荷の時点で6 に設定されています。また、このSCSI ID は、デジチェーンの接続順序には一切関係しません。
- ・ デジチェーンの終端となるSCSI 機器にターミネーターを付けることを忘れないようにしてください。
- ・ 外部SCSI 機器を接続しない場合は、本機の外部SCSI 接続端子にターミネーターを取り付ける必要はありません。
- ・ SCSI ケーブルは、できるだけ短いものを使用してください。長いものを使用すると、不安定になる場合があります。(全体で約6m を限度として考えてください)
- ・ SCSI ケーブルは、質の良いものをお使いください。質の悪いものを使用すると不安定になる場合があります。
- ・ 一部のSCSI 機器には、SCSI 端子が1 つしかないものもあります。このような機器を使う場合には、デジチェーンの最後に接続します。

SCSI 機器接続の手順

- 1 SCSI ケーブルを使って、外部SCSI 機器をデジチェーン接続します。
SCSI 端子にはいくつかのタイプがあります。その機器のタイプに合ったSCSI ケーブルを使って接続します。
- 2 外部SCSI 機器の電源プラグをコンセントに接続します。
- 3 外部SCSI 機器のSCSI ID(0 ~7)を設定します。
他のSCSI 機器(本機を含む)と重複しないSCSI ID を選択します。本機のSCSI ID は工場出荷の時点で6 番になっています。
- 4 デジチェーンの終端となる機器のSCSI 端子(2 つあるSCSI 端子のうち、空いている方のSCSI 端子)にターミネーターを取り付けます。または、その機器のターミネータースイッチをオンに設定します。
- 5 デジチェーンの終端以外の機器のターミネータースイッチが、オフになっていることを確認します。
- 6 外部SCSI機器の電源をオンにし、数秒待ってからMOTIF の電源を入れます。

参考

SCSIについては、参考になる記事や書籍が数多くあります。しかし、その大半が原理や規格の解説あるいは理論の説明に終始し、実際にその通りに接続しても正常に動作しないことが多々あるのが実情です。ここでは、SCSIに起因するトラブルを解決するために、もう少しSCSIについて解説します。トラブルが発生したときなどにお読みください。なお、MOTIFとSCSI機器を接続する際のターミネーションやケーブルなどの問題により、大切なデータを破壊する恐れもあります。残念ながら弊社では失われたデータに関して一切の補償はできませんので、あらかじめご了承ください。

■ターミネーター装着の実際

SCSI - Busの最初と最後にターミネーターが必要というのは、原則であり、絶対条件ではありません。たとえば、バスが非常に短い(45cm以下)場合、ターミネーターはどちらか一方にだけにした方が良い場合もあります。これは、特に最近の超小型ドライブなどを使用するときには留意していただきたい点です。ただし、このドライブ以外にもドライブが接続されている場合は、また状況は変化します。

また、SCSI機器間が3m以上離れている場合、3mのポイントでターミネーターを使用した方が良いといわれています。この場合には、3つ以上のターミネーターがSCSI - Bus内に存在することになります。

このように、SCSIの接続は、理論と現実が大きく異なることがよくあります。それまでうまく動作していたシステムのドライブを変更したりするだけで不安定になったり、不安定なシステムにドライブを追加することで安定したりすることもあります。実際にはある程度の試行錯誤も必要になってきます。

■SCSIエラーの原因

SCSI - Busは、接続されたすべてのSCSI機器が適切に稼働することで、はじめて安定した伝送を行ないます。中にノイズを出す機器が混じっていると、他の機器もエラーを起こしはじめ、最悪の場合、ドライブのブートブロックが破壊されることもあります。(そのドライブ内のデータはすべて失われます)

また、一見正常にセーブされているように見えたシステムが、実は正しくセーブが行なわれていなくて、データを失ってしまうような場合もあります。

ここでは、これらのエラーを起こす原因を紹介していきますので、トラブルが起こったとき順番に確認を行なってください。

・SCSI IDの確認

本機を含め接続された各SCSI機器のSCSI IDが重複していないかを確認してください。工場出荷時には、本機のSCSI IDは6になっています。また、外部SCSI機器のSCSI IDの変更は必ず電源を切った状態で行なってください。

・ターミネーターの確認

前述したようにターミネーターの装着場所を十分にチェックしてください。

・SCSIケーブルの確認

品質の低いSCSIケーブルは、必ずといって良いほど問題を起こします。必ずダブルシールド加工されたケーブルをお使いください。さらに、コネクタ部にケーブル内のシールドがグランドされていることも重要です。また、長いSCSIケーブルも問題を起こすことが多いので、できる限り短いSCSIケーブルを使ってください。狭い場所などでケーブルを曲げたりねじったりすると断線やピンの折れなどを招く場合がありますので注意してください。

IMPORTANT

Wide SCSI仕様、ATA (IDE)仕様、USB仕様、IEEE1394仕様などの50ピンSCSI以外の外部SCSI機器を、変換ケーブル/変換機器を経由してMOTIFのSCSI端子に接続した場合の動作は、保証されていません。

音楽著作権に関するご注意

音楽ソフトの著作権を保護するため、MOTIFはSCMS(シリアルコピーマネージメントシステム)に対応しています。CDなどからデジタルサンプリングしたサンプルデータは、メモリーカードやSCSIディスクに対して、WAV/AIFFファイル形式での保存や、TWEを使ったサンプルデータの転送を行なえません。

本製品を利用することにより録音できる著作権曲/サウンドデータについては、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、商業的な目的で使用すること、作者の許可無く複製、転送または配信したり、不特定多数にむけて再生および演奏することを禁じられています。私的使用以外の目的でご使用の場合は、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。本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物およびその利用に関する責任は当社では一切負いかねますのでご了承ください。

仕様

鍵盤	MOTIF8	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)	
	MOTIF7	76 鍵 FS 鍵盤 (イニシャルタッチ / アフタータッチ付)	
	MOTIF6	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	62 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、A/D インプットセッティング	
	波形メモリー	84MB 相当 (16bit リニア換算)、1,309 ウェーブフォーム	
	ボイス数	プリセット: 384 ノーマルボイス + 48 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 ノーマルボイス + 16 ドラムキット	
	プラグインボイス数	PLG150-AN/DX/PF 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 レイヤー)	
	フィルター	21 タイプ	
	エフェクター	リバーブ × 12 タイプ、コーラス × 25 タイプ、インサージョン 1 × 25 タイプ、 インサージョン 2 × 104 タイプ、パリエーション × 25 タイプ (パフォーマンス / ソングモードのみ)、マスター EQ (5 バンド)、プラグインインサージョン (スロット 1 に PLG100-VH 装着時)	
	拡張スロット	Modular Synthesis Plug-in Board スロット × 3	
	サンプラー部	最大サンプル数	256 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 8192 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 mLAN8E 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、5.0125kHz (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 mLAN8E 装着時) > 44.1kHz 固定	
波形メモリー		標準時 4MB、最大拡張時 64MB (32MB SIMM × 2) ※最大拡張時のみオンボードの 4MB は無効	
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	
サンプリング時間 (メモリー最大拡張時)		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 オリジナルフォーマット、WAV、AIFF A5000/A4000/A3000/SU700 フォーマット (SCSI 経由のロードのみ) AKAI S1000/S3000 フォーマット (SCSI 経由のロードのみ)	

シーケンサー部	最大記憶発音数	約 111,000 音
	音符分解能	四分音符 / 480
	最大同時録再音数	124 音
	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 (パターンチェイン除く)、リアルタイムパンチ (ソングモードのみ)、ステップ (パターンチェイン除く)
	トラック数	<パターンモード> フレーズトラック × 16 <パターンチェインモード> 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	ユーザーパターン: 1,024 (64 スタイル × 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: 128 ドラムフレーズ、 ユーザーフレーズ: 1 ユーザースタイルあたり 256 ユーザーフレーズ
	ソング数	64 ソング
	アルペジエーター	プリセット 1 × 128 タイプ プリセット 2 × 128 タイプ ユーザー × 128 タイプ ※ MIDI シンク、MIDI 送受信チャンネル、ベロシティーリミット、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 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
	リモート対応シーケンサー	< For Windows® > Cubase VST™ V5.0、Logic Audio® Platinum Ver4.6、Cakewalk Pro Audio™ Ver9.0、Pro Tools® V5.0 < For Macintosh® > Cubase VST™ V5.0、Logic Audio® Platinum Ver4.6、Pro Tools® V5.0 ※各シーケンサーの機能によって、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、 アサインابلコントロールスライダー × 4、アサインابلノブ × 4、 ロータリーエンコーダー × 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)、AD 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、SCSI、USB、OPTICAL OUTPUT、AC INLET
	寸法・質量	MOTIF8: 1,458(W) × 465(D) × 166(H)mm・28.0kg MOTIF7: 1,255(W) × 397(D) × 135(H)mm・18.1kg MOTIF6: 1,048(W) × 397(D) × 135(H)mm・15.8kg
	付属品	電源コード、2P-3P 変換器、取扱説明書セット、 TOOLS for MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 CD-ROM

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

1st-on(ファーストオン)	135
-----------------	-----

A

AC INLET(ACインレット) 端子	18
AC コントロール	155
Accuracy(アキュラシー)	244
A/D	163
A/DSource(A/Dソース)	252
A/D入力	23
ADD INT(内蔵のボイスを追加)	164
ADD PLG(プラグインボイスを追加)	164
AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	47, 83
AIEB2	22, 23, 284
AIEB2 または mLAN8E の取り付け	284
AIEB2の取り付け手順	284
Aiff(AIFF ファイル)	263
All(オール)	262, 263
AllPattern(オールパターン)	263
AllSong(オールソング)	263
All Voice(オールボイス)	262, 263
All Waveform(オールウェーブフォーム)	263
AlternatePan(オルタネートパン)	145, 152
AltGroup(オルタネートグループ)	151
AMbD(アンプリチュードモジュレーションデプス)	148, 154, 155
Append Pattern(アペンドパターン)	231
Append Phrase(アペンドフレーズ)	229
ARPEGGIO(アルペジオ) ボタン	13
ArpSwitch(アルペジオスイッチ)	170, 210
ASSIGNABLE OUT AS 1~6 (アサイン可能なアウトプット 1~6 端子)	19
AssignMode(アサインモード)	151
ATTACK	85
AttackTime(アタックタイム)	152
AutoDemoLoad	77, 252
AutoLoad	252
AWM2(Advanced Wave Memory2)	34

B

Bank(バンク)	124
BANK(バンク) ボタン	15
BankLSB(バンクセレクト LSB)	272
BankMSB(バンクセレクト MSB)	272
BankSel(バンクセレクト)	258
BasicRcvCh(ベーシックレシーブチャンネル)	258
BCK DEL(バックデリート)	186
Beat Stretch(ビートストレッチ)	200, 228
Beat(ビート)	238, 254
BREAK POINT(ブレイクポイント)	144, 146

C

CARD(カードスロット)	19
CATEGORY SEARCH(カテゴリーサーチ) ボタン	15
CenterKey(センターキー)	140, 144, 146
ChoCtrl(コーラスコントロール)	132, 209
CHORUS	85
Chorus Pan(コーラスパン)	137, 170
Chorus Return(コーラスリターン)	137, 169
Chorus Send(コーラスセンド)	137
Chorus To Reverb(コーラス to リバース)	137, 170
Chorus Type(コーラスタイプ)	137, 169
ChoSend(コーラスセンド)	132, 150, 163, 167, 172
Clean Up Memory(クリーンアップメモリー)	247
Clear Pattern(クリアパターン)	232
Clear Phrase(クリアフレーズ)	230
Clear Song(クリアソング)	204
Clear Track(クリアトラック)	202, 230
CLOCK SFT(クロックシフト)	182
Clock(クロック)	198, 199
ClockOut(クロックアウト)	259
Coarse(コース)	138, 151
CONFIG	97, 98, 264
Convert Freq(コンバートフリケンシー)	245
Convert Pitch(コンバートピッチ)	244
Convert to Drum Voice(コンバート→ドラムボイス)	248
Copy Event(コピーイベント)	198, 227
Copy Pattern(コピーパターン)	231
Copy Phrase(コピーフレーズ)	228
Copy Sample(コピーサンプル)	204
Copy Song(コピーソング)	203
Copy Track(コピートラック)	202, 230
Copy(コピー)	242, 247
Create Continuous Data (クリエート連続データ)	199, 227
Create Measure(クリエートメジャー)	201
Create Roll(クリエートロール)	196, 226
Crescendo(クレッシェンド)	196, 226
CS(コントロールスライダー) 1~4	13
CtrlChange(コントローラチェンジモード)	258
CtrlReset(コントローラリセット)	252
Current(カレント)	264
Curve(カーブ)	139, 143, 145, 199
Cutoff(カットオフ)	85, 142, 143, 173
CutoffSens(カットオフセンシビリティ)	144

D

Data(データレンジ)	199
DEC/NO(デック/ノー) ボタン	14
Decay(ディケイタイム)	174
Decay1Level(ディケイ1レベル)	152
Decay1Time(ディケイ1タイム)	152
Decay2Time(ディケイ2タイム)	152
DelayTime(ディレイタイム)	136
Delete All(デリートオール)	248
Delete Measure(デリートメジャー)	201
Delete(デリート)	242, 247
DELETE(デリート = 消去)	164
Depth(デプス)	136, 143
Dest(デスティネーション)	134, 136
Detune(デチューン)	173
DeviceNo.(デバイスナンバー)	258
DevNo(デバイスナンバー)	260
Digital(デジタル)	234, 236, 253
direct(ダイレクト)	133
Direction(ディレクション)	198
Distance(ディスタンス)	142
DIGITAL IN, OUT(デジタルインプット、アウトプット) 端子	19
Divide Drum Track(ディバイドドラムトラック)	203, 231
DRAM	64
DryLevel(ドライレベル)	163, 172
DumpExIntvrai(バルクダンブエクスクループ インターバルタイム)	255

E

each-on(イチオン)	135
EFF PART(エフェクトパート)	169
EFFECT BYPASS(エフェクトバイパス) ボタン	13
EG Level(レベル)	139, 143
EG Time Sens(タイムセンシビリティ)	140
EG Time(タイム)	139
EG(=エンベロープジェネレーター)	83, 128, 164
EL:OUT	137
ElementSw(エレメントスイッチ)	134, 136, 137, 150
end(エンド)	183
End(エンドポイント)	238
ENTER(エンター) ボタン	15
EQ(イコライザー)	148, 153, 157
Erase Event(イレースイベント)	199, 227
Event(イベント)	185
Event Type(イベントタイプ)	199, 200
Exchange Phrase(エクスチェンジフレーズ)	228
Exchange Track(エクスチェンジトラック)	202, 230
EXIT(イグジット) ボタン	14
Extract Event(エクストラクトイベント)	199, 227
Extract(エクストラクト)	243

F

[F1] ~ [F6](ファンクション) ボタン	14, 71
Fade In/Out(フェードイン/アウト)	245
FadeInTime(フェードインタイム)	136
FadeOutTime(フェードアウトタイム)	136
FEG(=フリケンシーエンベロープジェネレーター)	47, 83, 143
FEGDepth(FEG デプス)	173
FileUtilID(ファイルユーティリティナンバー)	258
Filter(フィルター)	154, 155
Fine Tune(ファインチューン)	241
Fine(ファイン)	138, 151, 244
fingered	128, 131
FixedNoteMode	203
FixedVelocity(フィックスベロシティ)	251
FMod(フィルターモジュレーションデプス)	148, 154, 155
Format(フォーマット)	265
Freq(フリケンシー)	168, 254
fulltime	128, 131

G

Gain(ゲイン)	142, 168, 254
GAIN(ゲイン) ノブ	18
GATE OFST(ゲートオフセット)	182
Gate Time Rate(ゲートタイムレート)	134
GateTime(ゲートタイム)	194
Get Phrase From Song(ゲットフレーズfromソング)	229
Glide(グライド)	196, 226
GlideTime(グライドタイム)	196
GM ボイス	45
Grid(グリッド)	197
GROUP(グループ)	124
GROUP(グループ) A~H ボタン	15

H

HighFreq(ハイフリケンシー)	157
HighGain(ハイゲイン)	157
Hold(ホールド)	189, 255
HoldTime(ホールドタイム)	136
HPF Cutoff(カットオフ)	142
HPF KeyFlw(キーフォロー)	142
HPFCutoff(HPF カットオフ周波数)	156

I

INC/YES(インク/イエス) ボタン	14
INFORMATION(インフォメーション) ボタン	14
Ins1 Category(インサクション1 カテゴリー)	137
Ins1 Type(インサクション1 タイプ)	137
Ins2Category(インサクション2 カテゴリー)	137
Ins2Type(インサクション2 タイプ)	137
InsChoSend(インサクションコーラスセンド)	149
InsConnect(インサクションコネクト = 接続)	137
InsEF(インサクションエフェクト)	173
InsEffectOut(インサクションエフェクトアウト)	138
InsRevSend(インサクションリバースセンド)	149

K

KBDTransCh(キーボードトランスミットチャンネル)	258
KeyAsgnMode(キーアサインモード)	131
Keybank(キーバンク)	235
KeyMode(キーモード)	133
KeyOnDelay(キーオンディレイ)	138, 147
KeyOnSync(キーオンシンク)	147
Key On Reset(キーオンリセット)	135
KN(ノブ) 1~4	12
KNOB CONTROL FUNCTION (ノブコントロールファンクション) ボタン	12
KnobAssign(アサイン)	132

L

LCD(液晶ディスプレイ)	14
Level(レベル)	61, 139, 143, 145, 146, 152, 241
LevelSens(レベルセンシビリティ)	146
LFO	47, 135, 136, 147, 157
LIMIT H(リミットハイ)	164
LIMIT L(リミットロー)	164
Load(ロード)	98, 266
LoadMix(ロードミックス)	255
LocalCtrl(ローカルコントロール)	258
Loop(ループ)	222, 241
Loop(ループスタートポイント)	238
Loop-Remix(ループリミックス)	246
Lowest Key	246
LowFreq(ローフリケンシー)	157
LowGain(ローゲイン)	157
LPFCutoff(ローパスフィルターカットオフ)	151, 152
LPFReso(ローパスフィルターレゾナンス)	151

M

manual(マニュアル)	61
MASTER VOLUME(マスターボリューム) スライダー	12
meas(メジャー = 小節)	61
Measure(メジャー)	238
Memory(メモリー)	270
Meter(メーター = 拍子)	238
Mic/Line(マイク/ライン)	253
MicroTuning(マイクロチューニング)	131
MIDI	260
MIDI Sync(MIDI シンク)	258
MIDISwitch(MIDI スイッチ)	272
MIDI 機器	24
MIDI 送信チャンネル	127, 162, 269
MIDI 端子	26
MIDI トラック	52
MIDI トラックの録音方式	53
MIDI に関する設定	258
MIDI /リルクデータがうまく送受信できない	280
MIDI ファイル	255
Mix Phrase(ミックスフレーズ)	228
Mix Track(ミックストラック)	202
mLAN	19
mLAN 1,2,3(IEEE1394) 端子	19
mLAN8E	24, 26
mLAN8Eの取り付け手順	286
mLAN 拡張ボード(mLAN8E)、または I/O 拡張ボード (AIEB2) 取り付け口	18
mLAN 接続	253
mLAN 対応のオーディオ機器	23
mLAN 端子	24, 26
Mode(モード)	131, 171, 254, 270
MODE(モード) ボタン	14
Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	200, 228
Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)	195, 226
Modify Velocity(モディファイベロシティ)	195, 226
MODULATION(モジュレーション) ホイール	12
Mono/Poly(モノ/ポリ)	128, 131, 170, 210
Mono/Stereo(モノラル/ステレオ)	163, 236
Move(ムーブ)	243
MTC	259
MTC StartOffset(MTC スタートオフセット)	259
MUTE(ミュート) ボタン	15

N

Name(ネーム)	130, 149, 154, 166, 247, 271
Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	203, 230
Normalize(ノーマライズ)	243

Note Limit(ノートリミット)	133
NOTE OFFST(ノートオフセット)	182
Note(ノート)	196, 197, 247
NoteShift(ノートシフト)	156, 173, 250
NRPN MSB-LSB	192
NUMBER(ナンバー)	124
Number(ナンバー)	150, 170
Number(ボードボイスナンバー)	156
NumberOfTimes(コピー回数)	198, 221
NumberOfTimes(入力回数)	200
NUMBER(ナンバー) ボタン [1] ~ [16]	15, 65

O

Octave(オクターブ)	247, 251, 272
OCTAVE UP/DOWN(オクターブアップ/ダウン) ボタン	12
Offset(オフセット)	195, 200
OFFSET(オフセット) 1 ~ 4	144, 146
oneshot(ワンショット)	241
OPTICAL IN_OUT(オプティカルイン/アウト) 端子	19
OPTICAL OUTPUT(オプティカルアウト) 端子	22
Optimize Memory(オプティマイズメモリー)	248
Original Key(オリジナルキー)	241
OUT CH(アウトチャンネル)	182
OutputSel(アウトプットセレクト)	150, 164, 173
OutputSwitch(アウトプットスイッチ)	168, 254

P

Pan(パン) 85, 132, 145, 152, 163, 167, 172, 189, 241, 272	
Part(パート)	235
PartSwitch(パートスイッチ)	164, 165, 167
PBRange(ピッチバンドレンジ)	196
PB(ピッチバンド) Range	171
PBLower(ピッチバンドレンジロー)	132
PBUpper(ピッチバンドレンジアッパー)	132
PB(ピッチバンド) Upper, Lower	171
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)	46, 139
PEGタイム, レベル	139, 156
PgmChange(プログラムチェンジ)	258, 272
Phase(フェーズ)	135
PhraseName(フレーズネーム)	230
Pitch(ピッチ)	139, 151, 155, 244
PITCH(ピッチ) バンドホイール	12
PitchSens(ピッチセンシティブティ)	139
PlayMode(プレイモード)	241
PLG100-SG	35
PLG100-VH	35
PLG100-XG	35
PLG150-AN	35
PLG150-DX	35
PLG150-PF	35
PLG150-VL	35
Plugin All Bulk(プラグインオールバルク)	263
plug-in SLOT 1, 2, 3(プラグインボード取り付け口)	19
PMod(ピッチモジュレーションデプス)	147, 154, 155, 157
Pointer(ポインター)	185
PolyExpand(ポリエキスパンド)	259
PORT(ポート)	182
PortaMode(ポルタメントモード)	128
PortaSw(ポルタメントスイッチ)	128, 164
PortaTime(ポルタメントタイム)	128, 164
POWER(パワー) スイッチ	18
PowerOnMode(パワーオンモード)	252
pre wave(プリセットウェーブ)	150
Put Phrase To ARP(プットフレーズ→アルベジオ)	203
Put Phrase To Song(プットフレーズ→ソング)	229

Q

Q(周波数特性)	148, 168, 254
Quantize(クオンタイズ)	194, 225

R

RAM	64
Random(ランダム)	138
RandomPan(ランダムパン)	145, 152
Rate(レート)	195, 200
Ratio(レシオ)	243, 244
RcvBulk(レシーブバルク)	258
RcvNoteOff(レシーブノートオフ)	151
RecGain(録音ゲイン)	237
RecMonitor(録音モニター)	237
RecTrack(レコーディングトラック)	185
RELEASE	85
Release(リリースタイム)	174
REMOTE CONTROL ON/OFF (リモートコントロールオン/オフ) ボタン	13
resample(リサンプリング)	234, 236
Reso(レゾナンス)	142
RESONANCE	85
Resonance(レゾナンス)	143, 173
REST(休止)	185
REVERB	85
Reverb Pan(リバーブパン)	137, 170
Reverb Return(リバーブリターン)	137, 170
Reverb Send(リバーブセンド)	137
Reverb Type(リバーブタイプ)	137, 170
reverse(リバース)	241
RevSend(リバーブセンド)	163, 167, 172
ROM	64
RPN MSB-LSB	192

S

sample(サンプル)	236
--------------	-----

sample+note(サンプル+ノート)	236
Save(セーブ)	97, 262
ScalingPan(スケーリングパン)	145
SCAN(スキャン)	265
scene(シーン)	185
SCSI ID	265
SCSIエラーの原因	292
SCSIについて	291
SCSI 機器接続の手順	291
SCSI 機器	27, 64
SCSI(スカジー) 端子	19
SECTION(セクション) ボタン	15
Segment(セグメント)	139, 143, 145
SELF(セルフ)	265
SEND(エフェクトセンド)	206
SendXGon(センドXGオン)	255
Sens(センス)	239
Separate Chord(セパレートコード)	198, 226
SEQ TRANSPORT(シーケンサートランスポート) ボタン	14, 65
SERIAL I/O(シリアルイン/アウト) 端子	19
SeqCtrl(シーケンサコントロール)	259
SetAll(セットオール)	195, 200
[SF1] ~ [SF5](サブファンクション) ボタン	14, 71
Shape(シェープ)	168, 253
Shift Clock(シフトクロック)	198, 227
SIMM(拡張メモリー)の取り付け	288
SIMMの種類/内部構成に関するご注意	288
SIMMの取り外し方	289
SIMM購入時のご注意	288
skip(スキップ)	183
Slice(スライス)	246
slice+seq(スライス+シーケンス)	236
SLOT(スロット) 1 ~ 3 ラック	15
SMF(スタンダード MIDI ファイル)	263
Song Name(ソングネーム)	204
SongEventChase(ソングイベントチェイス)	255
Sort Chord(ソートコード)	197, 226
sort(ソート)	133
Source(ソース)	134, 155
Source(録音ソース)	236
Speed(スピード)	135, 147, 157
Split Pattern(スプリットパターン)	231
Split Phrase(スプリットフレーズ)	229
Split Song To Pattern(スプリットソング→パターン)	204
SRAM	64
Start(スタートポイント)	238
StepTime(ステップタイム)	185
Stereo to Mono(ステレオ→モノ)	245
stop(ストップ)	183
Strength(ストレングス)	194
Style Name(スタイルネーム)	232
SubDivide(サブディバイド)	239
Sustain(サステインレベル)	174
SwingRate(スイングレート)	194
Switch(スイッチ) 129, 131, 132, 167, 171, 189, 255	

T

TEMPLATE(テンプレート)	206
TEMPO	85
Tempo Speed(テンポスピード)	135
Tempo Sync(テンポシンク)	135, 147
Tempo(テンポ)	129, 132, 185
TG(音源)	250
TGSwitch(トーンジェネレータースイッチ)	272
Thin Out(シンアウト)	200, 227
ThruPort(スルーポート)	259
TIE(タイ)	185
TIME(タイム)	139, 143, 146
Time(タイム)	131, 167, 171
TimeMode(タイムモード)	131
Time-Stretch(タイムストレッチ)	244
TR(トラック)	203
TRACK MUTE ボタン	65
TRACK SELECT(トラックセレクト) ボタン	15, 65
Track(トラック)	236
TransmitCh(トランスミットチャンネル)	168, 254, 272
Transpose(トランスポーズ)	196, 226, 247, 251, 272
TriggerMode(トリガーマード)	237
Type(レコーディングタイプ)	184
Type(スライスタイプ)	238
Type(タイプ)	129, 132, 140
	148, 150, 189, 236, 246, 265
Type(フェードタイプ)	245
Type(リミックスタイプ)	246

U

Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)	193, 225
Unit(ユニット)	133
USB	18, 25
Usr ARP(ユーザーアルベジオ)	263
usr wave(ユーザーウェーブ)	150

V

Value(バリュー)	185, 186
Variation Pan(バリエーションパン)	169
Variation Return(バリエーションリターン)	169
Variation To Chorus(バリエーション トゥー コーラス)	169
Variation To Reverb(バリエーション トゥー リバーブ)	169
Variation Type(バリエーションタイプ)	169
Variation(リミックスバリエーション)	246
VarSend(バリエーションセンド)	163, 172
VelCrossFade(ベロシティクロスフェード)	138
VelCurve(ベロシティカーブ)	251
VelMode(ベロシティモード)	133
VELO OFFST(ベロシティオフセット)	182

Velocity Limit H, L(ベロシティリミットハイ、ロー)	170
Velocity Limit(ベロシティリミット)	129, 133
Velocity Rate(ベロシティレート)	133
VelocityDepth(ベロシティデプス)	156
VelocityOffset(ベロシティオフセット)	156
VelocityRange(ベロシティレンジ)	196
VelSensDpt(ベロシティセンシティブティ デプス)	171
VelSensOfs(ベロシティセンシティブティ オフセット)	171
Voice Editor(ボイスエディターファイル)	263
Voice Editor(ボイスエディター用データ)	263
Voice(ボイス)	150, 189, 206, 235, 263
VoiceELPan(ボイスパン)	172
VOL/PAN(ボリューム/パン)	206
Volume Label(ボリュームラベル)	265
Volume(ボリューム)	132, 163, 167, 172
	189, 206, 250, 254, 272

W

Wav(WAV ファイル)	263
Wave No.(ウェーブナンバー)	137
Wave(ウェーブ)	135, 147
WaveCtry(ウェーブカテゴリー)	137
Waveform(ウェーブフォーム)	235, 263
Width(ウィズ)	142

X

XG プラグインボード	35
-------------	----

Z

Zone Switch(ゾーンスイッチ)	270
----------------------	-----

ア

アウトプット 132, 138, 149, 150, 154, 167, 172, 211, 253	
アウトプットスイッチ	168, 254
アウトプットセレクト	150, 164, 173, 211
アウトプットチャンネル	168, 182, 218
アウトプットボリューム	211
アサイン	85
値の変更/設定	72
アタックタイム	46, 47
アドバンスト DX/TX プラグインボード	35
アナログフィジカルモデリングプラグインボード	35
アナログ出力	21
アナログ入力	23
アフタータッチ	49, 155
アルベジオ	13, 55, 91, 92, 128, 132, 133, 149
	154, 165, 168, 189, 209, 223, 255
アルベジオスイッチ	170, 210
アルベジオタイプ	92, 132, 154, 168
アルベジオチャンネル	254
アルベジオリミット	154, 168, 209
アンドゥー/リドゥー	193, 225
アンプリチュード	47
アンプリチュードエンベロープジェネレーター	47, 83
アンプリチュードモジュレーションデプス	148, 154, 155

イ

イコライザー	39, 148, 153, 157, 168, 209, 253
インチャライズ	158, 175, 212, 274
イベント	190, 224
イベントに関するジョブ	198, 227
イベントフィルター	192, 224
インサージョン	39, 137, 150, 155
インサート	190, 224
インターフェースに関する設定	252
インフォメーション画面	73, 275
インプット	252

ウ

ウェーブ	44, 135, 137, 147, 150, 156
ウェーブ (サンプルデータ)	59
ウェーブフォーム	59
ウェーブフォームに関するジョブ	247

エ

エクストラクト	243
Eコバック	27
エディットコピー	175, 213
エディットしたパフォーマンスをストア(保存)する	90
エディットしたボイスをストア(保存)する	86
エディットパッド	64
エディットモード	70
エディットリコール	158, 175, 213
エフェクト	137, 149, 155, 169
エフェクトがかららない	280
エフェクトセンド	85, 172, 206, 211
エフェクトの構成	39
エフェクトの接続	40
エフェクトバイパス	13, 252
エフェクトプラグインボード	35
エフェクト部	39
エレメント	44
エレメントごとのエディット	129, 137
エレメントのエディット	153, 156
エンドポイント	238
エンベロープジェネレーター	47

オ

オーディオプレーズに即したキーバンクとシーケンスデータ	59
オーディオ機器	21
オーディション機能	240, 242
オートロード	87
オートロードファイル	264
オーバーバフ	53
オクターブアップ/ダウン機能 (MOTIF6/MOTIF7)	82
オクターブ値	127, 162, 269
オクターブ値とMIDI送信チャンネルの確認/設定	162
オシレーター	45, 137, 138, 150, 151, 156
音が小さい	279
音が出ない	279
音が途切れる	279
音が歪む	279
オルタネートグループ	151
オルタネートバンク	145, 152
音楽著作権に関するご注意	292
音源のパート構成	36
音源部	34
音質&音量	85
音程、ピッチがずれている	280

カ

カーソルの移動	72
カーソルボタン	14
カードスロット	19
カードのメモリー容量	290
各画面の呼び出し方	67
拡張部品	281
確認メッセージ	72
各パートのオン/オフ (ミュート)	88
カット	46
カットオフ	46, 142, 143, 151, 156, 173
カットオフセンシティビティ	144
カテゴリーサーチ	81, 126
カテゴリーとパフォーマンスネーム	162
カテゴリーとボイスネーム	124
画面上の操作	72

キ

キーオンディレイ	138, 147
キーバンク	59
キーバンクに関するジョブ	242
キーフォロー	142, 143, 146
キーボードトランスミットチャンネル	258
機能ツリー図 (ボイスモード)	121
機能ツリー図 (サンプリングモード)	233
機能ツリー図 (ソングモード)	177
機能ツリー図 (パターンモード)	215
機能ツリー図 (パフォーマンスモード)	160
機能ツリー図 (ファイルモード)	261
機能ツリー図 (マスターモード)	268
機能ツリー図 (ユーティリティモード)	249
基本操作手順 (サンプリングエディットモード)	240
基本操作手順 (サンプリングジョブモード)	241
基本操作手順 (サンプリングレコードモード)	234
基本操作手順 (ソングエディットモード)	189
基本操作手順 (ソングジョブモード)	193
基本操作手順 (ソングミキシングエディットモード)	207
基本操作手順 (ソングミキシングストアモード)	214
基本操作手順 (ソングミキシングモード)	205
基本操作手順 (ソングプレイモード)	179
基本操作手順 (ソングレコードモード)	183
基本操作手順 (ドラムボイスエディット)	148
基本操作手順 (ノーマルボイスエディット)	130
基本操作手順 (パターンエディットモード)	224
基本操作手順 (パターンジョブモード)	225
基本操作手順 (パターンプレイモード)	217
基本操作手順 (パターンレコードモード)	221
基本操作手順 (パフォーマンスエディットモード)	166
基本操作手順 (パフォーマンスジョブモード)	175
基本操作手順 (パフォーマンスストアモード)	176
基本操作手順 (パフォーマンスプレイモード)	162
基本操作手順 (ファイルモード)	262
基本操作手順 (プラグインボイスエディット)	153
基本操作手順 (ボイスストアモード)	159
基本操作手順 (ボイスプレイモード)	124
基本操作手順 (マスターエディットモード)	271
基本操作手順 (マスタージョブモード)	273
基本操作手順 (マスターストアモード)	274
基本操作手順 (マスタープレイモード)	269
基本操作手順 (ユーティリティモード)	250
基本的な設定 (CONFIG)	264
休符を使った入力 (ステップ録音)	188

ク

クオンタイズ	194, 225
グライド	196, 226
クリック	103, 111, 184, 222, 254
グリッド	197
グループ	106, 181, 218
グループ	124
クロック	103, 190, 198, 199

ケ

ゲイン	18, 142, 168, 254
ゲートタイム: 拍/クロック	190
現在認識中のデバイス	264
現在表示されている画面からの抜けかた	72
鍵盤 (キーボード)	251

コ

工場出荷時の状態 (ファクトリーセット)に戻す	260
コース	138, 151
コーラス	39, 137, 150, 155, 170, 210, 275
コーラスコントロール	132, 209
コーラスセンド	132, 150, 163, 167, 172
コーラスタイプ	137, 169
コーラスパン	137, 170
コーラスリターン	137, 170
故障かな?と思ったら	279
コネクタ (接続)	137, 149, 155, 169, 210
コピー	158, 221
コピーフレーズ	183, 228
コピー元のパフォーマンス	175
コピー元のボイス	158
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)	176
コピー先のボイス (現在選ばれているボイス)	159
コモンMEQ (マスターイコライザー)	168
コモン (4エレメント共通) エディット	129, 130
コモン (4パート共通) エディット	166
コモン (全ドラムキー共通) エディット	148, 149
コモン (全パート共通) エディット	207, 208
コモンエディット	153, 154, 165, 270, 271
コントラスト調節ノブ	14
コントローラ	28, 48
コントローラアサイン	169, 209, 254, 255, 256
コントローラとコントロールできる機能	257
コントローラに関する設定	255
コントローラ部	33
コントロール	55
コントロールスライダー	48, 65
コントロールセット	49
コントロールセットと外部MIDIコントロールについて	50
コントロールチェンジ	191
コントロールナンバー	191
コントロールノブとスライダー	73
コントロールノブを使ったエディット	84
コントロール機能の選択	84
コントロール番号の設定	96
コンピューターとの接続	25
コンペア機能	129, 165

サ

再生中の小節: ビート (拍)	219
最大同時発音数について	36
サステイン	49
サブファンクション	71
サンプリング	58
サンプリングエディットモード	31, 70, 240
サンプリングできない	280
サンプリング先 (デスティネーション)に関する設定	235
サンプリングジョブモード	31, 241
サンプリングスタートに関する3種類の方法	61
サンプリングスタンバイ	237
サンプリングによって作られるもの	59, 234
サンプリングの準備 (セットアップ)	235
サンプリングモード	31, 67, 233, 276
サンプリングモード (トリミング画面のみ)	276
サンプリングレコードモード	31, 234
サンプリング元 (ソース)に関する設定	236
サンプリングジョブモード	237
サンプリング終了後のスライス設定	237
サンプル (ウェーブ)の再生方法	61
サンプルトラック	52
サンプルトラックの録音方式 (サンプリング)	54
サンプルのエディット	241
サンプルの選び方	240
サンプルボイス	59

シ

シーケンサーに関する設定	254
シーケンサー部	33
シーケンス	55
システムエクスクルーシブ (Exclusive)	192
システムエフェクト	39
システム全般に関する設定	250
小節に関するジョブ	201
ジョブモード	70
シニアウト	200, 227
シンク (同期)	258
シングルパートプラグインボード	35

ス

スイッチ	258
スケーリング	144, 146
スケーリングパン	145, 146
スタートポイント	238
スタイル	52
スタイルナンバーとグループ/ナンバーの関係	218
スタイルの選び方	217
スタンダードMIDIファイル	263
ステータス	259
ステップ録音	53, 104, 112, 185, 223
ステップ録音の操作手順例	186
ステレオで取り込んだサンプルのエディット	240
ストアモード	71
スピード	135, 147, 157
スプリット	57, 95
スライス	238
スライス時の必要ウェーブメモリー	239

セ

セーブ	97, 118, 266
セクション	52, 219
セクションの選び方	218
接続	21
セットアップ	184, 222
全モード共通で作られるもの	59

ソ

ソース	49, 50, 134, 155, 236
ゾーン	57, 96, 271
ゾーンごとのエディット	270, 271
ソロ	181, 218
ソング	51
ソング/パターン (フレーズ)の録音ができない	280
ソング/パターンとアルペジオ	55
ソング/パターンの再生がスタートできない	280
ソング/パターンモードからサンプリングモードに	235
入った場合	235
ソング/パターンモードでサンプリングした場合に	59
作られるもの	55
ソング/パターン再生時のアルペジオ	31, 70, 189
ソングエディットモード	181
ソングジョブ	31, 193
ソングジョブモード	54
ソングチェンジ	179
ソングトラックナンバーおよびデータの有無	181
ソングトラックの選び方	110
ソングトラックへMIDIデータを録音する	113
ソングトラックへサンプリングをする	115
ソングトラックミュートやシーン機能を活用する	180
ソングナンバーとグループ/ナンバーの関係	51
ソングの構成	179
ソングの選び方	31, 67, 179, 275
ソングプレイモード	181
ソングプレイモードでのエディット	221
ソングへのコピー	70, 207
ソングミキシングエディットモード	212
ソングミキシングジョブモード	214
ソングミキシングストアモード	31, 68, 205, 275
ソングミキシングをして、	117
設定をテンプレートとしてストアする	31, 177, 275
ソングモード	31, 69, 183
ソングレコードモード	31, 69, 183

タ

ターミネーター装着の実際	292
タイ	185
対応シーケンサー	66, 256
タイプ選択と試行のノウハウ	239
タイムストレッチ	244
タイを使った入力 (ステップ録音)	187

チ

チェーンプレイ/エディット	183
チャンネル	258
チャンネルアプタータッチ	191
チューン	138, 151, 173, 211, 250

テ

ディケイ	46, 47, 128, 139, 143, 145, 156
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	239
ディケイが長いフレーズをスライスする場合	239
ディレイ	136, 157
ディレイタイム	136
データ (数値)の入り	72
データエントリー MSB-LSB	192
データダイアル	14
データダイアルを使う方法	126
データのセーブ	97
データのセーブ (保存)/ロード (読み込み)	97
データのバックアップ	290
データのロード	98
データをメモリーカードやSCSIディスクに	280
セーブできない	118
でき上がったソングデータをセーブする	22
デジタル出力	23
デジタル入力 (別売のAIEB2を装着した場合)	23
デスティネーション	49, 50, 134, 136, 235
デチューン	173
デモソングの再生	78
デモソングや代表的なサウンドを聴いてみよう	77
デモデータが、電源を入れたときに自動的にロード	77
されるようにする	190, 224, 267
デリート	29
電源オン!	20
電源の準備	20
電源を入れた時に自動的にロードされるファイル	264
(オートロードファイル)	238
テンポ	85, 92, 129, 132, 185, 223, 238

ト

同時に複数の音が発音できない	280
盗難防止金具について	290
特定のトラックだけをオンにする (ソロにする)場合	181, 218
特定のトラックをミュートさせる (オフにする)場合	180, 218
ドライレベル	163, 172
トラックに関するジョブ	201, 230
トラックボイス	218
トラックループ	182

ドラムキー (鍵盤) ごとのエディット	148, 150
ドラムパターン	55
ドラムボイス	45
ドラムボイスエディット	148
トランスポーズ	196, 226, 247
トランスミット	271
トランスミットスイッチ	272
トランスミットチャンネル	168, 254, 272
トリガーモード	61
トリガー待機	237
トリミング	237, 241

ナ

内蔵AWM2音源とプラグインボード	34
内部メモリー	64
内部メモリーとファイル管理	63
内部構成	33
名前	75, 130, 204, 230, 232, 247, 267
ナンバー	124

ネ

ネイティブ	156
ネイティブシステムパラメーター	260
ネーミング	75
ネーミングリストを使う	76
ネーム	130, 149, 154, 166, 247, 271

ノ

ノート	190, 196, 197, 247, 272
ノート(キー)の設定	75
ノート(音符)以外の入力	186
ノート(音符)入力	185
ノートシフト	156, 173, 250
ノートデータ(Sample Type=sample+noteの場合)	59
ノートデータに関するジョブ	193, 225
ノートネーム	190, 191
ノトリミット	133
ノーマライズ	243
ノーマルコモン	137
ノーマルボイス	45
ノーマルボイスエディット	129
ノブ	48, 65
ノブアサイン	256
ノブ/スライダー	273
ノンレジスタード/パラメーターナンバー(NRPN)	192

ハ

バーチャルアコースティックプラグインボード	35
パート	36, 37
パートごとのエディット	165, 170, 207, 210
ハイパスフィルター	46
パターン	51
パターンエディット	70
パターンエディットモード	31, 224
パターンジョブモード	31, 225
パターンチェーン	54, 219
パターンチェーンデータをソングへコピーする	109
パターンチェーンプレイモード	108
パターンチェーンレコーディング	220
パターンチェーンを編集する(パターンチェーンエディット)	220
パターンチェーン演奏を録音する	108
パターントラックナンバー、およびデータの有無	217
パターントラックの選び方	218
パターントラックへMIDI データを録音する	102
パターントラックへサンプリングする	100
パターントラックへプリセットフレーズを割り当てる(パッチ)	105
パターントラック オン/オフの状態	217
パターンの構成	52
パターンプレイモード	31, 67, 217, 276
パターンプレイモードでのエディット	218
パターンミキシング	107
パターンミキシングモード	31, 68, 232, 276
パターンモード	31, 215, 276
パターンレコードモード	31, 69, 221
パターン各トラックのオン/オフ	218
パターン録音	223
パターン録音前の準備	222
バックアップ	290
バックデリート	186
パッチ	52, 105, 218
パッチによるパターンの作り方	52
パッチのクリア	219
パッチ機能	219
パフォーマンス	42
パフォーマンスエディット	70
パフォーマンスエディットモード	31, 165
パフォーマンスからのコピー	213
パフォーマンスジョブモード	31, 175
パフォーマンスストアモード	31, 176
パフォーマンスのエディット(レイヤー/スプリット)	89
パフォーマンスの演奏	88
パフォーマンスの選び方	162
パフォーマンスの選択	88
パフォーマンスプレイモード	31, 67, 162
パフォーマンスプレイモードでのエディット	163
パフォーマンスモード	31, 160, 275
パフォーマンス各パートのオン/オフ	163
パラメーター	241
パリエーション	39, 170, 210, 275
パリエーションセンド	163, 172
パルクダンプ	159, 176, 213, 274
パワーオンモード	252
パン	85, 211

バンク	124
バンクセレクト	258
バンクセレクト MSB, LSB	272
バンクとパフォーマンスプログラムナンバー	162
バンクとボイスプログラムナンバー	124
パンチン/アウト録音(ソング)	54
パンチン待機	237
バンドエリミネートフィルター	47
バンドパスフィルター	47

ヒ

ピアノプラグインボード	35
ビートストレッチ	200, 228
ピッチ	46
ピッチエンベロープジェネレーター	46
ピッチベンド	190
ピッチベンドホイール	48

フ

ファイル	262, 263
ファイル/フォルダーの選び方	262
ファイルに名前をつける(リネーム)	267
ファイルネームについて	264
ファイルの読み込み(ロード)	266
ファイルの保存(セーブ)	266
ファイルモード	32, 68, 261, 262, 276
ファイルキューリリティ	118
ファインチューン	241
ファクトリーセット	260
ファンクション	71
フィルター	46, 140, 156, 173, 211
フィルターエンベロープジェネレーター	47
フェイスリット(お気に入り)のカテゴリ	127
フェイスリットカテゴリについて	81
フォーマット	265
フォルダ	262
フォルマントシンキングプラグインボード	35
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	50
フットコントローラー	49
フットスイッチ	18, 49, 256
不要なファイルを削除する(デリート)	267
プラグインインサージョン	39, 170, 210
プラグインバンク	128
プラグインボイスエディット	153
プラグインボイスとボードボイス	153
プラグインボイスについて	87
プラグインボード	34
プラグインボードが機能しない	280
プラグインボードに関する設定	259
プラグインボードの取り付け	282
プラグインボードの種類	35
プリセット	272
プリセットウェブ	150
プリセットフレーズ	52
プレイFX(エフェクト)	133, 149, 154, 168, 209
プレイモード	67, 130, 154, 170, 210, 241
ブレイクポイント	144, 146
フレーズ	52, 55
フレーズデータのコピー	219
フレーズに関するジョブ	228
プレスコントローラー	49
プログラムチェンジ	191
プログラムナンバー	124, 162, 191
フロントパネル	10

ヘ

別売のAIEB2を装着した場合	22, 23
別売のmLAN8Eを取り付けた場合	19
別売のI/O拡張ボードAIEB2を取り付けた場合	19
ペロシティカーブ	251
ペロシティセンシティブィティ	139, 142, 145, 151, 152
ペロシティリミット	92, 129, 133, 138, 189

ホ

ボイス	42, 164, 170, 171, 188, 210, 223
ボイス/パフォーマンスモードからサンプリングモードに入った場合	235
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もの	59
ボイスエディット	83
ボイスエディットモード	30, 70, 129
ボイスジョブモード	30, 158
ボイスストアモード	30, 159
ボイスに関する設定	253
ボイスの演奏	80
ボイスの構成	45
ボイスの選び方	124
ボイスの選択	80
ボイスプレイモード	30, 67, 124
ボイスプレイモードでのエディット	127
ボイスプログラムナンバーとグループ/ナンバーの関係	125
ボイスモード	30, 121, 275
ポインター	185
ポータルモニタープラグインボード	35
ポート	36, 37, 182
ボードカスタムボイスのエディットについて	157
ポートナンバー	260
ボードボイス	153
ボードボイスのエディットとストア	87
ポリフォニックアフタータッチ	191
ホルタメント	83, 128, 131, 154, 164, 167, 171, 210, 275

マ

マイクロチューニング	131
マウント	265
マスター EQ	85
マスター EQ オフセット	131, 149, 154, 166, 208
マスターイコライザー	39, 168, 209, 253
マスターエディットモード	32, 70, 270
マスターキーボードセッティング	95
マスターキーボードとして活用しよう	93
マスタージョブモード	32, 273
マスターストアモード	32, 274
マスターの選び方	269
マスターの選択	79
マスターの登録	93
マスタープレイモード	32, 68, 269
マスターボリューム	120
マスターモード	32, 56, 268, 276
マスター機能	56
マルチパートプラグインボード	35

ミ

ミキシングモード(ソング/パターンモード)	68
ミュート	88, 180, 218

メ

メッセージリスト	277
メモリー	270
メモリーカード	290
メモリーカード/外部 SCSI 機器	64
メモリー構成	63

モ

モード	30, 67
モード別に見る音源のパート構成と	
コントロール/シーケンサーとの関係	37
モジュラーシンセシスプラグインシステム	35
モジュレーションホイール	48, 154
モノ/ポリ	128, 131, 170, 210
モノラル/ステレオ	163, 236

ユ

ユーザーアルペジオの作り方	56
ユーザーウェブ	150
ユーザーフレーズ	52
ユーザーボイス(ボイス/パフォーマンスモード)	59
ユーザーボイス/サンプリングボイスとウェブフォームの関係	60
ユーティリティジョブモード	32, 260
ユーティリティモード	32, 68, 249, 250, 272

リ

リアパネル	16
リアルタイム録音	53, 103, 111, 185, 223
リアルタイム録音とステップ録音	53
リコールバックアップ	64
リネーム	267
リバーブ再生	62
リバーブ	39, 137, 150, 155, 170, 210, 275
リバーブセンド	163, 167, 172
リバーブタイプ	137, 170
リバーブパン	137, 170
リバーブリターン	137, 170
リブレース	53
リブレースとオーバーダブ	53
リミット	92, 170, 210
リモート	256
リモートコントロール	65, 119, 120, 256
リリースタイム	174

ル

ループ再生	62
ループ録音(パターン)	53

レ

レイヤー	57, 95
レコーディングタイプ	184, 222
レコーディングトラック	185, 221
レコードモード(ソング/パターン/サンプルモード)	69
レシープスイッチ	174, 212
レジスタード/パラメーターナンバー(RPN)	91
レゾナンス	46, 142, 143, 173
レベル/パン	145, 152
レンジ	241

ロ

ローカルオン/オフ	26
ローカルコントロール	258
ロード	97, 266
ローパスフィルター	46
ローフリクエンシーオシレーター	47
ロールのステップ	196
ロールのペロシティ	197
ロケーション	180

ワ

ワンショット再生	61
----------	----

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すすめる一方、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が必要とされる場合があります。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おこる場合があります。そのようなお客さま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け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～金曜日(祝日および当社の休業日を除く)
- ◆受付時間 : 10:00～12:00 / 13:00～17:00

■営業窓口

PA・DMI事業部

PE営業部 国内営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL (053) 460-2432

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 ヤマハセンター内
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

*名称、住所および電話番号などは変更になる場合がございます。

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ

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

ヤマハマニュアルライブラリー

<http://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>

@nifty

「GO FMIDIVA」コマンドでFMIDIVAに入ると、ヤマハデジタル楽器およびDTM製品のフォーラムがございます。

電子会議	#16 ヤマハSynth & CBX 情報ボード
	#17 ヤマハSynth & CBX ユーザーズカフェ
	#18 ヤマハSynth & CBX 相談室
データライブラリー	#8 ヤマハ/デジタルCBX

■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

ポリウムコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、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。

●持込み修理のお願い

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本機をご持参ください。

●製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■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)

北海道サービスセンター

〒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)名古屋流通センター 3F
TEL (052) 652-2230

大阪サービスセンター

〒565-0803 吹田市新声屋下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 高松市丸龜町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内
TEL (087) 822-3045

広島サービスステーション

〒731-0113 広島市安佐南区西原6-14-14
TEL (082) 874-3787

九州サービスセンター

〒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

〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内
TEL (053) 465-1158

*名称、住所および電話番号などは変更になる場合がございます。



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。



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。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2001 Yamaha Corporation

V700920 202MWAP2.3-03C0
Printed in Japan