

MOTIF ES6/7/8 Voice Editor マニュアル

目次

ボイスエディターとは？	2
Studio Manager とは.....	3
Total Recall (トータルリコール) とは.....	3
Open Plug-in Technology について.....	4
ボイスエディターの起動	6
メニューバー	7
ライブラリーウィンドウ	10
エディットウィンドウ	20
ボイスエディターの操作の流れ.....	33
トラブルシューティング	34

- ・ 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ このソフトウェアおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ このソフトウェアおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・ このファイルに掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。
- ・ このマニュアルファイル内の「**赤色**」の文字をクリックすると、関連する項目にジャンプします。
- ・ 「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、このファイルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このマニュアルは、お客様がWindows/Macintoshの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macintoshの操作方法については、Windows/Macintoshに付属のマニュアルをご参照ください。

ボイスエディターを使用するために必要なコンピューター環境、機器の接続、ボイスエディターのインストールについては、別冊のインストールガイドおよびご使用のMIDI機器に付属の取扱説明書をご参照ください。

メニュー/ ボタン名の表記について

Windows とMacintosh でメニューやボタンの名称が異なる場合、この取扱説明書ではWindows での名称(Macintosh での名称) という形で表記します。

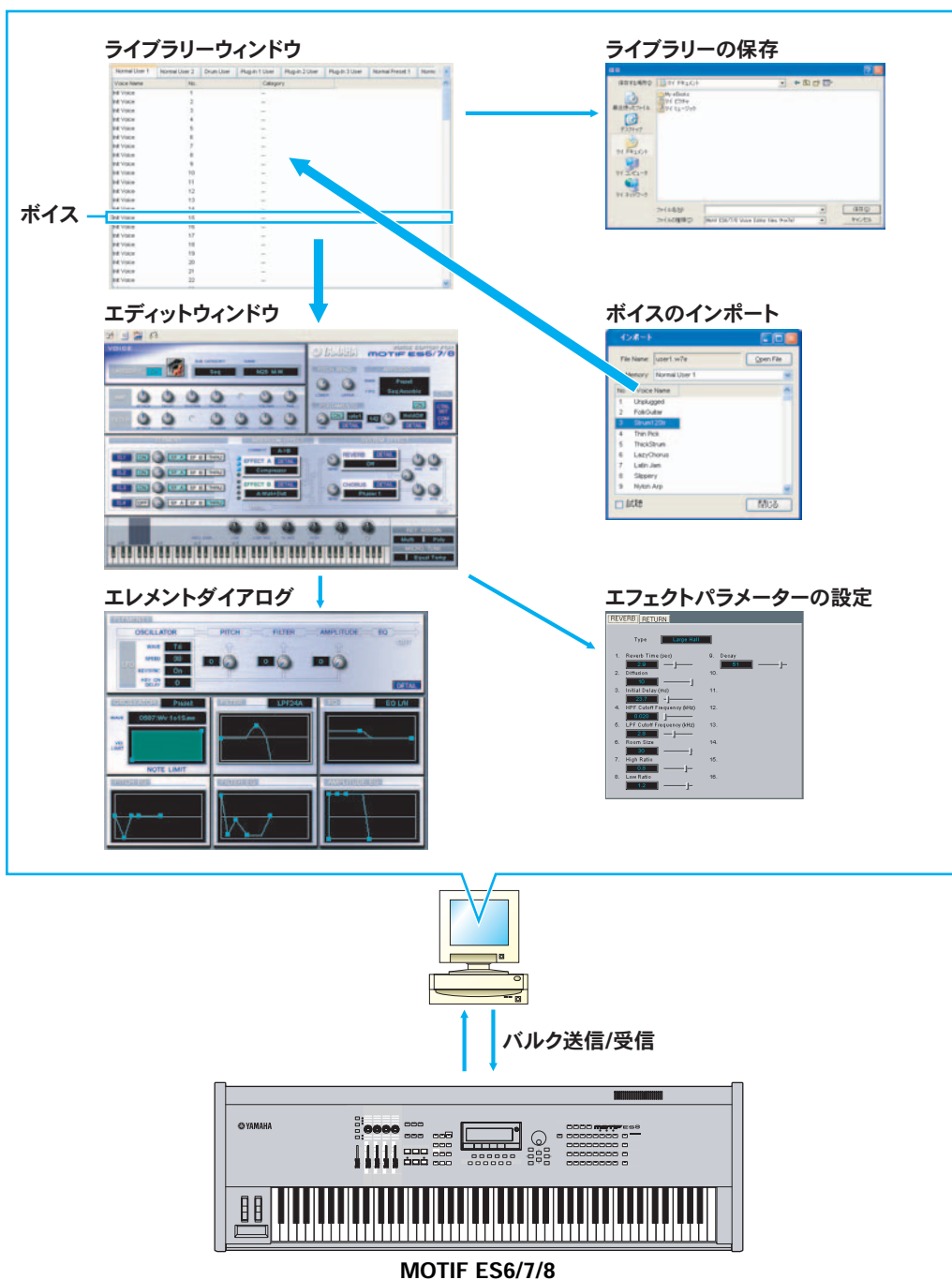
ボイスエディターとは？

Voice Editor(ボイスエディター)は、本体の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを、視覚的に捉えながら設定することができるソフトウェアです。エディットしたデータは、まとめて本体に送信したり、本体のボイスデータをコンピューターに保存したりすることができます。

また、このボイスエディターは、

- ・ Studio Manager
- ・ OPT対応シーケンサー

のプラグインとして利用することができます。



Studio Manager とは

Studio Managerは、ヤマハのハードウェア製品をリモートコントロールする複数のエディターソフトウェアを起動させたり、複数のエディター設定を保存したりする共通のプラットフォームです。

詳細はインストールガイドやStudio Manager取扱説明書(PDFマニュアル)をご参照ください。

Total Recall (トータルリコール) とは

各エディターの設定は、Studio Manager でまとめて保存/呼び出しできます。すなわち、複数の機器の設定を Studio Manager からまとめて呼び出す(リコール)ことにより、システム全体の設定を簡単な操作で変更することができます。この機能をトータルリコールと呼びます。

また、設定ファイルを保存したり機器と同期をとったりする場合、Studio Manager から操作すれば複数の機器をまとめてリコール、各エディターで操作すればその機器だけをリコール、と使い分けることもできます。

トータルリコールする手順については、Studio Manager取扱説明書(PDFマニュアル)をご参照ください。

Studio Managerウィンドウの「MOTIF ES Voice Editor」アイコンを右クリック→「Configure Total Recall」で、リコールするデータを選択できます。選択できるデータは、エディターによって異なります。MOTIF ES Voice Editorでは、以下のとおりです。

- ・ All : Current データ、Normal User 1/2、Drum User、Plug-in 1 ～ 3 User Voice データのすべてをリコール
- ・ Current : 現在エディット中の Voice データをリコール
- ・ Normal User 1 : Normal User 1 Voice データをリコール
- ・ Normal User 2 : Normal User 2 Voice データをリコール
- ・ Drum User : Drum User Voice データをリコール
- ・ Plug-in 1 User : Plug-in 1 User Voice データをリコール
- ・ Plug-in 2 User : Plug-in 2 User Voice データをリコール
- ・ Plug-in 3 User : Plug-in 3 User Voice データをリコール
(Current、Normal User 1、2、Drum User、Plug-in 1 ～ 3 User Voice は複数選択できます。)

- ・ ボイスエディターを Studio Manager から起動している場合は、Studio Manager のセッションファイルにボイスエディターのデータを保存することができます。
- ・ Total Recall に対応した DAW と Studio Manager を組み合わせてお使いの場合、ボイスエディターのデータは、DAW のプロジェクトファイル (ソングファイル) の一部として保存されます。

Open Plug-in Technology について

Open Plug-in Technology(以下OPT) は、DAW アプリケーションなどのソフトウェアからMIDI 機器をコントロールするための新しいソフトウェアプラグインフォーマットです。たとえば、シンセサイザー、プラグインボードの音色エディターや、ミキサーをコントロールするエディターなどを、別々に起動させるのではなく、OPT に対応したアプリケーションの中で動作させることができます。アプリケーションごとにMIDI ドライバーの設定などをする必要がなくなり、音楽制作をより快適でシームレスに行なう環境を実現します。

従来のOPT に加えて、トータルリコールを実現するためのOpen Plug-in Technology Version 2(以下OPT2) があります。Studio Manager は、OPT2 対応のホストアプリケーションです。

OPT のレベルと概要

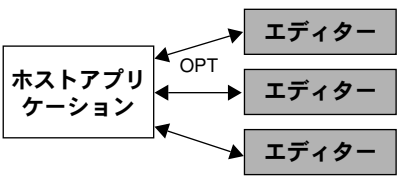
OPT 対応のホストアプリケーションは、以下の3 つのレベルに分けられます。

- 

レベル1(PANELS)のホストアプリケーションでは、プラグインソフトウェアの基本的な機能をサポートしており、代表的な例としては、コンピュータ上でプラグインソフトウェア(エディターなど)のパネルを使って音色エディットができます。
- 

レベル2(PROCESSORS)のホストアプリケーションでは、プラグインソフトウェアからMIDI データを受信するなど、レベル1 よりも一歩進んだエディットができます。プラグインソフトウェアの多くの機能をサポートしていますが、一部対応していない機能(イベント挿入など)があります。
- 

レベル3(VIEWS)のホストアプリケーションでは、プラグインソフトウェアが持っているすべての機能が動作します。ヤマハのシーケンスソフト「SOL」や「SQ01」はOPT レベル3(VIEWS) に対応しています。



OPT 対応のプラグインソフトウェアは、OPT対応のホストアプリケーションに直接プラグインされます。

MOTIF ES6/7/8 Voice Editor動作表

MOTIF ES6/7/8 Voice Editorは、以下のように動作します。

ホストアプリケーション対応レベル		MOTIF ES6/7/8 Voice Editorの動作	
		動作可否	機能制限の内容
VIEWS(レベル3)		動作する	なし
PROCESSORS(レベル2)		動作する	なし
PANELS(レベル1)		動作する	バルク受信に未対応

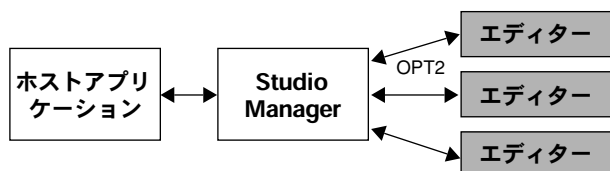
MOTIF ES6/7/8 Voice Editorはレベル2(PROCESSORS)、レベル3(VIEWS)のホストアプリケーションではすべての機能が動作します。レベル1(PANELS)のホストアプリケーションではバルク受信ができません。

NOTE ホストアプリケーション側に対応する機能がない場合は、期待どおりに動作しない場合があります。
対応レベルは、OPTのロゴで確認できます(ホストアプリケーションのバージョン情報などに表示されます)。

OPT2 の概要



OPT2 は、OPT のレベル1(PANELS) を発展させて、快適にトータルリコールするための機能を付加したソフトウェアプラグインフォーマットです。Studio Manager をホストアプリケーションとしたトータルリコールだけでなく、トータルリコール対応のDAW アプリケーション上でもStudio Manager を経由してトータルリコールを実現します。



OPT2 対応のプラグインソフトウェアは、OPT2対応のホストアプリケーション(Studio Managerなど) 経由でトータルリコール対応DAW アプリケーションに間接的にプラグインされます。

ボイスエディターの起動

ボイスエディターのインストールと必要な接続を行なったあと、以下の操作でボイスエディターを起動します。

Windowsの場合

NOTE ボイスエディターでの操作を有効にするためには、MIDI入出力ポートなどの設定が必要です(P.14)。

● ボイスエディターをStudio Managerから起動する

1. Total Recall対応DAWのプラグインとして、または単独のアプリケーションとしてStudio Managerを起動します。
2. 次に、Studio ManagerウィンドウからMOTIF ES Voice Editorを起動します。
詳細は、インストールガイドやStudio Manager取扱説明書(PDFマニュアル)をご参照ください。

● ボイスエディターをOPT対応シーケンスソフトのプラグインとして起動する

Open Plug-in Technology (OPT)対応のホストアプリケーション(SOLやSQ01など)のプラグインとしてボイスエディターを起動することができます。詳しくは、それぞれのホストアプリケーション(シーケンスソフトなど)の取扱説明書/電子マニュアルなどをご参照ください。以下はSOL/SQ01の例です。

NOTE OPT対応シーケンサーのソングファイルには、ボイスエディターのデータも一緒に保存されます。

1. ホストアプリケーションを起動します。
2. ホストアプリケーションの[プラグイン]メニューから、「MOTIF ES6/7/8 Voice Editor」を選択します。

Macintoshの場合

1. Total Recall対応DAWのプラグインとして、または単独のアプリケーションとしてStudio Managerを起動します。
2. 次に、Studio ManagerウィンドウからMOTIF ES Voice Editorを起動します。
詳細は、インストールガイドやStudio Manager取扱説明書(PDFマニュアル)をご参照ください。

メニューバー

メニューバーには、さまざまな編集機能や設定機能が用意されています。各メニュー名をクリックするとプルダウンメニューが表示され、その中から必要な機能やコマンドを選択できます。選択できない機能はグレー表示されます。

NOTE 各メニューの中からよく使うメニューは、ツールバーにアイコンボタン化されています。

ファイル

ファイル(F)	編集(E)	設定(U)	ウインドウ(W)	ヘルプ(H)
新規作成(N)			Ctrl+N	
ライブラリーファイルを開く(O)...			Ctrl+O	
ライブラリーファイルを上書き保存(S)			Ctrl+S	
ライブラリーファイルに名前を付けて保存(A)...				

新規作成

新たにライブラリーウィンドウを開きます。

ライブラリーファイルを開く...

ツールバーの開くボタンと同じ機能です(P.12)。

ライブラリーファイルを上書き保存

ツールバーの上書き保存ボタンと同じ機能です(P.13)。

ライブラリーファイルに名前を付けて保存...

ファイルに名前を付けて保存します。既存のファイルを別名で保存することもできます。

編集

編集(E)	設定(U)	ウインドウ(W)
コピー(C)	Ctrl+C	
貼り付け(P)	Ctrl+V	
初期化(I)	Del	
エディット(E)	Ctrl+E	
ストア(S)...		
インポート(I)...	Ctrl+I	
コンペア(C)	Ctrl+Z	

コピー

選択したボイスをクリップボードにコピーします。何も選択していないときはグレー表示になります。

貼り付け

クリップボードのボイスを指定した位置に貼り付けます。

初期化

選択したボイスを初期化します。何も選択していないときはグレー表示になります。

エディット

ツールバーのエディットボタンと同じ機能です(P.18)。

ストア...

ツールバーのストアボタンと同じ機能です(P.18)。

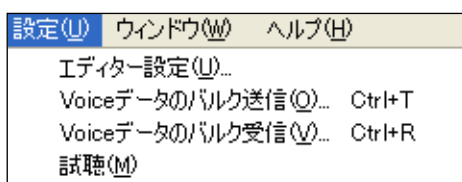
インポート...

ツールバーのインポートボタンと同じ機能です(P.17)。

コンペア

ツールバーのコンペアボタンと同じ機能です(P.19)。

設定



エディター設定...

ツールバーのエディター設定ボタンと同じ機能です(P.14)。

Voiceデータのバルク送信...

ツールバーのバルク送信ボタンと同じ機能です(P.15)。

Voiceデータのバルク受信...

ツールバーのバルク受信ボタンと同じ機能です(P.16)。

試聴

ツールバーの試聴ボタンと同じ機能です(P.18)。

ウィンドウ

ウィンドウ(W)	ヘルプ(H)
閉じる	Ctrl+W
すべてを閉じる	Ctrl+Alt+W
Library	Ctrl+1
Common	Ctrl+2

閉じる

選択されているウィンドウを閉じます。

すべてを閉じる

すべてのウィンドウを閉じます。

Library

ツールバーのライブラリーボタンと同じ機能です(P.16)。

Common

エディット中のボイスのコモンエディットウィンドウを表示します。

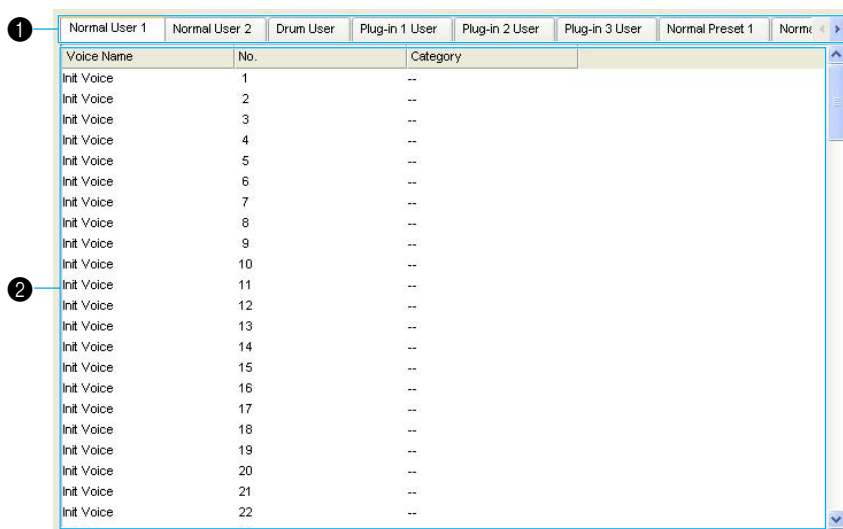
ライブラリーウィンドウ

ボイスエディターを起動すると、次のようなライブラリーウィンドウが表示されます。

ライブラリーウィンドウは、ボイスを一覧表示します。メモリー切り替えタブをクリックすることによって、リストに表示させる各ボイスの内容を切り替えることができます。

いずれかのボイス名をダブルクリックするか、一度クリックして選んだあと、ツールバーのエディットボタンをクリックすることで、選んだボイスのエディットウィンドウを開くことができます。

NOTE ライブラリーは、ファイル(拡張子.W7E)として保存しておくことができ、必要に応じてこのライブラリーウィンドウで開くことができます。



① メモリー切り替えタブ

ボイスリストに表示されるボイスのメモリーバンクを切り替えます。

② ボイスリスト

各ボイス(ボイス名/ボイスナンバー/カテゴリー名)が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストをスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。また、選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピューターのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。

また、ボイスナンバーをドラッグ&ドロップすることにより、各ボイスを並べ替えることができます。

NOTE このリスト上で、Shiftキーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

NOTE ボイスネームは10文字以内、半角英数字で入力してください。

NOTE ライブラリーウィンドウのタイトルバーでは、“\”(バックスラッシュ)は“¥”として表示されます。

リスト表示幅の変更

リストの最上段にある表示名(VoiceName/No/Category)の境界部分にマウスポインタを移動すると、ポインタがスプリットツールの形に変わります。このスプリットツールで各表示名の境界線を左右にドラッグすることにより、表示幅を変更することができます。

NOTE スプリットツールの状態でダブルクリックすると、それぞれの表示幅を最小限に縮めることができます。

ボイス名のみを表示

リスト上をマウス右ボタンでクリックし、[一覧表示]を選ぶと、現在の表示がボイス名のみの一覧表示に変わります。

選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピューターのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。各バンク内のすべてのボイス名を一度に表示させることができるので、ボイス名の編集や検索時に便利です。

Voice Name	No.	Category
Unplugged	1	Gt
FolkGuitar	2	Gt
Strum12Str	3	Gt
Thin Pick	4	Gt
ThickStrum	5	Gt
LazyChorus	6	Gt
Latin Jam	7	Gt
Slippery	8	Gt
Nylon Arp	9	Gt
WackaWacka	10	Gt

☒ 詳細表示
☐ 一覧表示
コピー(C)
貼り付け(P)
初期化
エディット(E)

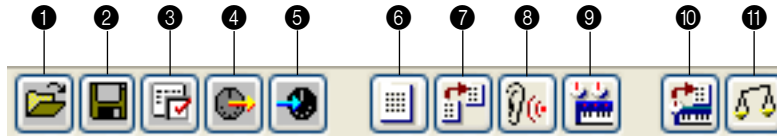
Normal User 1	Normal User 2	Drum User	Plug-in 1 User	Plug-in 2 User	Plug-in 3 User	Normal Preset 1
Unplugged	Riff Rock	Buzzy Pick	StringPart	Ney Arp	Punchy Saw	
FolkGuitar	Dist. Lick	MellowBass	The Sneak	Sunny	Mr. Groovy	
Strum12Str	VintageAmp	FingerComp	Pizz Arp	Afro	StarDrop	
Thin Pick	RockBackin	Salsalicio	Harp Arp	Ethnology	SyncArp 1	
ThickStrum	Wah Lead	Montuno	HeavenSent	Funk Delhi	Madhouse	
LazyChorus	OverTopArp	Mutey Arp	Quiet Orch	FX Jam	CompingPd	
Latin Jam	1stJazzBas	1FingerRck	Funk Bros	Rap Top	80's Ens	
Slippery	GroovinArp	ClubBackin	Fall Arp	MouthShots	Tribal	
Nylon Arp	FunkFinger	VintageArp	Velo Flute	R&B Solo	SyncArp 2	
WackaWacka	Basman12/8	Arp Clavi	OrcDrummer	Kick Off	Orongo	
Touch Funk	Slapper	House Org	BaglamaArp	Embassy	Chinese	
Funk Star	No Frettin	Bali Bells	Karbala 1	Mocha	Neptune	
Clean Funk	PickedBass	Bell Shop	Karbala 2	Safari	Magician	

NOTE Windows

このリスト上をマウス右ボタンでクリックし、[詳細表示]を選ぶと、ボイス名 / ボイスナンバー / カテゴリー名の一覧表示に戻ります。

Macintosh

このリスト上を [control] を押しながら マウスクリックし、[詳細表示]を選ぶと、ボイス名 / ボイスナンバー / カテゴリー名の一覧表示に戻ります。

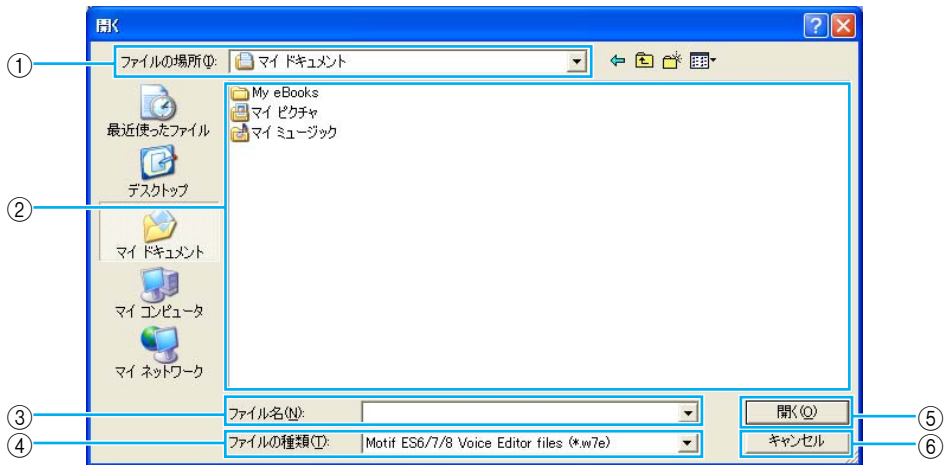


① 開くボタン

[ファイルを開く]ダイアログを開きます。ボイス名の一覧表であるライブラリーファイルを開くことができます。

[ファイルを開く]ダイアログ

開きたいライブラリーファイル(拡張子.W7E)を選択し、[開く]をクリックします。選んだファイルがライブラリーウィンドウ上に展開されます。



NOTE Macintosh をお使いの場合、一般的な Macintosh の [ファイルを開く] ダイアログが表示されます。

- ① **ファイルの場所** クリックすると開くドロップダウンリストの中から開きたいファイルのあるフォルダーを選択します。
- ② **リスト** [ファイルの場所] で選ばれているフォルダー内のファイルを一覧表示します。
- ③ **ファイル名** リスト上で現在選択されているファイル名を表示します。
- ④ **ファイルの種類** クリックすると開くドロップダウンリストの中から、リスト上に表示させるファイルの種類を選択します。

NOTE MOTIF ES6/7/8 Voice EditorでVoice Editor for MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8やMOTIF-RACKのライブラリーファイルを開くことができますが、まったく同じ音にはならない場合があります。

NOTE MOTIF ES Multi Part Editorのファイル(*.M2E/*.M4E)を開くと、そのファイルのすべてのユーザーボイスデータが読み込まれます。

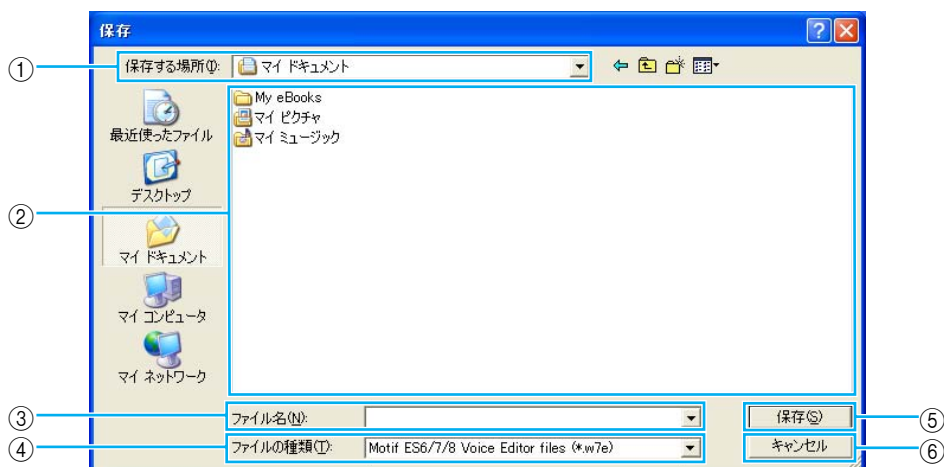
- ⑤ **開く** リスト上で選択されているファイルを開きます。
- ⑥ **キャンセル** 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

② 上書き保存ボタン

現在開いているファイルを上書き保存します。新規作成ファイルの場合は、[名前を付けて保存(別名で保存)]ダイアログを開きます。

[名前を付けて保存]ダイアログ

編集したボイスの一覧表を、ライブラリーファイル(拡張子.W7E)として保存することができます。保存する場所を指定し、ファイル名を入力したら、[保存]をクリックします。ダイアログが閉じ、新しいライブラリーファイルが保存されます。



NOTE Macintoshをお使いの場合、一般的な [別名で保存] ダイアログが開きます。

- ① **保存する場所**クリックすると開くドロップダウンリストの中から保存先のフォルダーを選択します。
- ② **リスト**[保存する場所] で選ばれているフォルダー内のファイルを一覧表示します。
- ③ **ファイル名**保存するファイルの名前をタイプ入力します。
- ④ **ファイルの種類**クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存するファイルの種類を選択します。この場合、ライブラリーファイル (拡張子 .W7E) のみ選択できます。
- ⑤ **保存**名前を付けたファイルを保存します。
- ⑥ **キャンセル**作業を中止し、ダイアログを閉じます。

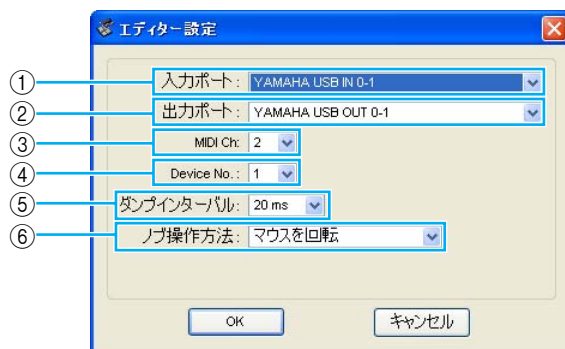
NOTE .W7Eファイルを保存すると、自動的に.W8Eの拡張子のファイルが作成されます。スマートメディアでMOTIF ES6/7/8に直接ライブラリーファイルをロードする際に必要になります。

③ エディター設定ボタン

[設定]ダイアログを開きます。

[設定]ダイアログ

本体にデータを送受信できるようにセットアップします。クリック/タイプ操作で各項目を設定し、[OK]をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効となります。操作を中止する場合には[キャンセル]をクリックすると、もとの設定のままでダイアログを閉じます。



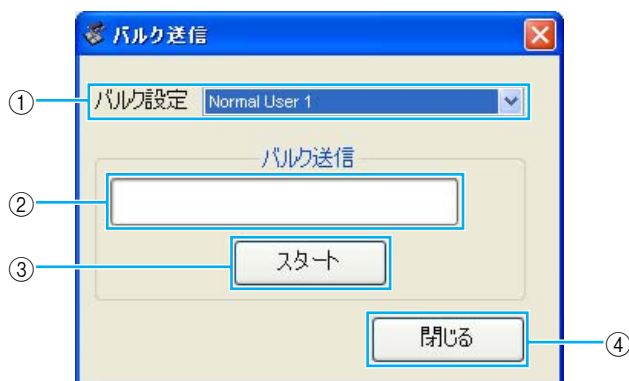
- ① **入力ポート** ボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から入力用ポートを選択します。ここで設定したポートに対応した MIDI 音源からのデータが受信できます。
- ② **出力ポート** ボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から出力用ポートを選択します。ここで設定したポートに対応した MIDI 音源に対して、ボイスエディターでのコントロールが有効になります。
- ③ **MIDI Ch(MIDI チャンネル)** Common(コモン)ウィンドウのキーボード(鍵盤)をクリックしたときのノートオンのチャンネルを設定します。
- ④ **Device No(デバイスナンバー)** システムエクスクルーシブデータの送受信(バルク送受信)を行なうために設定するナンバーです。このナンバーを本体のデバイスナンバーと同じものに合わせます。
- ⑤ **ダンプインターバル(ダンプ間隔)** バルク送信を行なう際のデータとデータの間隔を設定します。
NOTE ここでの設定を短くしすぎると、データ送信中にエラーが生じる場合があります。
- ⑥ **ノブ操作方法** マウスでノブを操作する方法を選択できます。
[マウスを回転]を選択すると、操作したいノブをクリックしたままカーソルでノブを回転させて、ノブを動かすことができます。
[マウスを上下または左右]を選択すると、操作したいノブをクリックしたままカーソルを上下、左右に移動させて、ノブを動かすことができます。

④ バルク送信ボタン

[バルク送信]ダイアログを開きます。

[バルク送信]ダイアログ

ライブラリーウィンドウ上のボイスのデータをまとめて本体の音源部に送信することができます。[スタート]をクリックするとバルク送信が始まります。バルク送信中は、バー表示でデータの送信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク送信は終了します。[終了]をクリックするとダイアログが閉じ、バルク送信操作を終了します。



① **バルク設定**送信するバルクダンプデータの種類を表示します。

Normal User 1すべての Normal User 1 ボイス
Normal User 2すべての Normal User 2 ボイス
Normal User 1+2すべての Normal User 1、2 ボイス
Drum Userすべての Drum User ボイス
Normal User 1+2+Drumすべての Normal User 1、2 ボイスと Drum ボイス
Plug-in 1 Userすべての Plug-in 1 User ボイス
Plug-in 2 Userすべての Plug-in 2 User ボイス
Plug-in 3 Userすべての Plug-in 3 User ボイス
Plug-in 1+2+3 Userすべての Plug-in 1、2、3 User ボイス
Allすべての Normal User 1、2 ボイスと Drum ボイスと Plug-in 1、2、3 ボイス

② **バー表示**データの送信中にバー表示が行なわれます。データの送信状態を確認することができます。

③ **スタート**バルク送信を開始します。送信開始後は、このボタンが [ストップ] ボタンに変わり、送信中にクリックするとその時点でバルク送信を中止します。

④ **閉じる**ダイアログを閉じます。

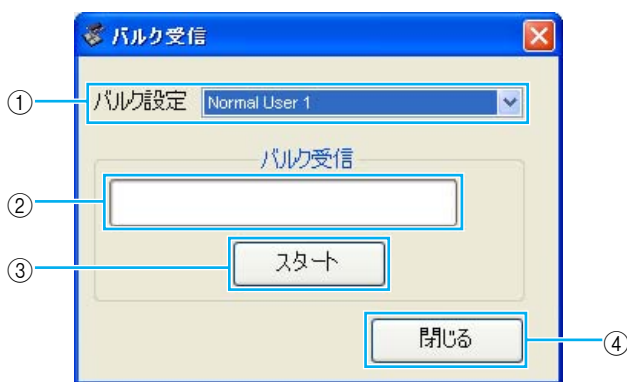
NOTE バルク送信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述 (P.14) をご参照ください。

⑤ バルク受信ボタン

[バルク受信]ダイアログを開きます。

[バルク受信]ダイアログ

本体のボイスデータをまとめてバルク受信し、ボイスエディター上に読み込むことができます。まず、[バルク設定]のボックスで受信するバルクdumpデータを指定します。続けて[スタート]をクリックすると、(バルクdumpリクエストが本体に送信され、これによって)バルク受信が始まります。バルク受信中は、バー表示でデータの受信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク受信は終了します。[終了]をクリックするとダイアログが閉じ、バルク受信操作を終了します。



① **バルク設定**受信するバルクdumpデータの種類を指定します。

Normal User 1すべての Normal User 1 ボイス
Normal User 2すべての Normal User 2 ボイス
Normal User 1+2すべての Normal User 1、2 ボイス
Drum Userすべての Drum User ボイス
Normal User 1+2+Drumすべての Normal User 1、2 ボイスと Drum ボイス
Plug-in 1 Userすべての Plug-in 1 User ボイス
Plug-in 2 Userすべての Plug-in 2 User ボイス
Plug-in 3 Userすべての Plug-in 3 User ボイス
Plug-in 1+2+3 Userすべての Plug-in 1、2、3 User ボイス
Allすべての Normal User 1、2 ボイスと Drum ボイスと Plug-in 1、2、3 ボイス
Presetすべての Preset ボイス

② **バー表示**データの受信中にバー表示が行なわれます。データの受信状態を確認することができます。

③ **スタート**バルクdumpリクエストが接続先の本体に送信され、これをきっかけにバルク受信が開始されます。受信開始後は、このボタンが[ストップ]ボタンに変わり、受信中にクリックするとその時点でバルク受信を中止します。

④ **閉じる**ダイアログを閉じます。

NOTE バルク受信を行なうためには、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。詳しくは前述(P.14)をご参照ください。

⑥ ライブラリーボタン

ライブラリーウィンドウを表示します。ライブラリーウィンドウについては前述P.10をご参照ください。

⑦ インポート(読み込み)ボタン

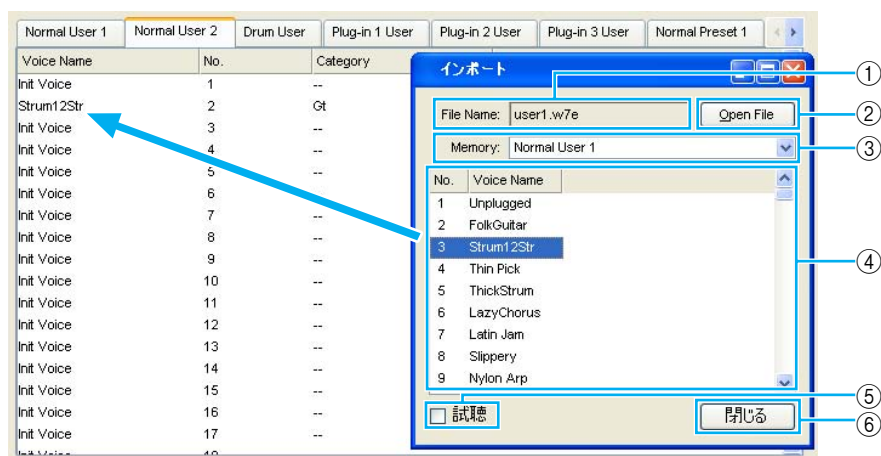
[インポート]ダイアログを開きます。

[インポート]ダイアログ

既存のライブラリーファイルの中から特定のボイスを指定して、現在開かれているライブラリー上にインポートする(読み込む)ことができます。

インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイルを開き、このダイアログ上のボイスリストに展開します。ボイスリストの中からインポートしたいボイス(複数ボイスも可能)を選び、ドラッグ&ドロップ操作でライブラリーウィンドウ上の特定のボイスにインポート(上書き)することができます。

NOTE インポートダイアログは、複数開くことができます。



- ① **File Name(ファイル名)** 現在、このダイアログ上に開かれている、インポート元のライブラリーファイル名が表示されます。
- ② **Open File(ファイルを開く)** [ファイルを開く] ダイアログを開きます (P.12)。インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイルを選択し、インポートダイアログ上に表示させます。
- ③ **Memory(メモリー)** ボイスリストに表示されるボイスのメモリーバンクを切り替えます。
- ④ **ボイスリスト** 各ボイス(ボイスナンバー/ボイス名)が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストを下方方向にスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。このリスト上で特定のボイス名をクリックして選んだあと、そのままライブラリーウィンドウのボイス上にドラッグ & ドロップすることにより、インポートする(上書きする)ことができます(複数のボイスを選択して同時にインポートすることもできます)。またインポートダイアログ上のボイスをコピー (Ctrl(command)+C) して、ライブラリーウィンドウのボイスにペースト (Ctrl(command)+V) することで、インポートすることもできます。

NOTE プリセットボイスタブのリストにインポートすることはできません。

NOTE このダイアログ上で、Shiftキーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

NOTE ノーマルボイスをドラムボイスやプラグインボイスに、ドラムボイスをノーマルボイスやプラグインボイスにインポートすることはできません。

NOTE プラグインボイスのライブラリーファイルから、プラグインボード用のプリセットボイスをインポートできます。プラグインボイスのライブラリーファイルは、デフォルトでは以下の場所にインストールされています。

Windows

C:\Program Files\YAMAHA\Studio Manager\MOTIF ES6 Voice Editor\Library

Macintosh

アプリケーション → 「YAMAHA」 → 「Studio Manager」 → 「MOTIF ES6 Voice Editor」 → 「Library」

- ⑤ **試聴**このボックスをチェックしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピューターから本体に送信されます。本体の鍵盤を弾くことにより、試聴することができます。

NOTE 試聴をするためには、MIDI 出力ポートなどの設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述 (P.14)をご参照ください。

- ⑥ **閉じる**インポートダイアログを閉じます。

8 試聴ボタン

オンしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピューターから本体に送信されます。本体の鍵盤を弾くことにより、試聴することができます。

NOTE 試聴を行なうためには、MIDI出力ポートなどのシステム設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述 (P.14)をご参照ください。

9 エディットボタン

リスト上で選ばれているボイスのエディットウィンドウ(Common)を開きます。

10 ストアボタン

[ストア]ダイアログを開きます。

ストアダイアログ

エディットしたボイスをライブラリーにストアすることができます。



1. **Voice Name**のボックスをクリックします。

カーソルが点滅して、文字が入力できる状態になります。

2. コンピューターのキーボードから、ボイスネームを入力します。

NOTE ボイスネームは、10文字以内、半角英数字で指定してください。

3. Memoryのボックスで、ストア先のメモリーバンクを設定します。

4. リストの中からストア先のボイスをクリックして選択します。

ライブラリーにストアしたあと、ライブラリーファイルを上書き保存することで、ストア先のボイスは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめバックアップされることをおすすめします。

5. [ストア]をクリックすると、ストアを実行してエディットウィンドウに戻ります。

ボイスストアは、ライブラリーに一時的にストアされるものです。ストアを行なったあとは、必ずライブラリーファイルを保存してください。また、ストアを行なわずにライブラリーファイルを保存しても、エディットの内容は保存されませんのでご注意ください。

⑪ コンペアボタン

オンにするとエディットする前のボイスのバルクデータを送信します。オフにするとエディット中のボイスのバルクデータを送信します。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。

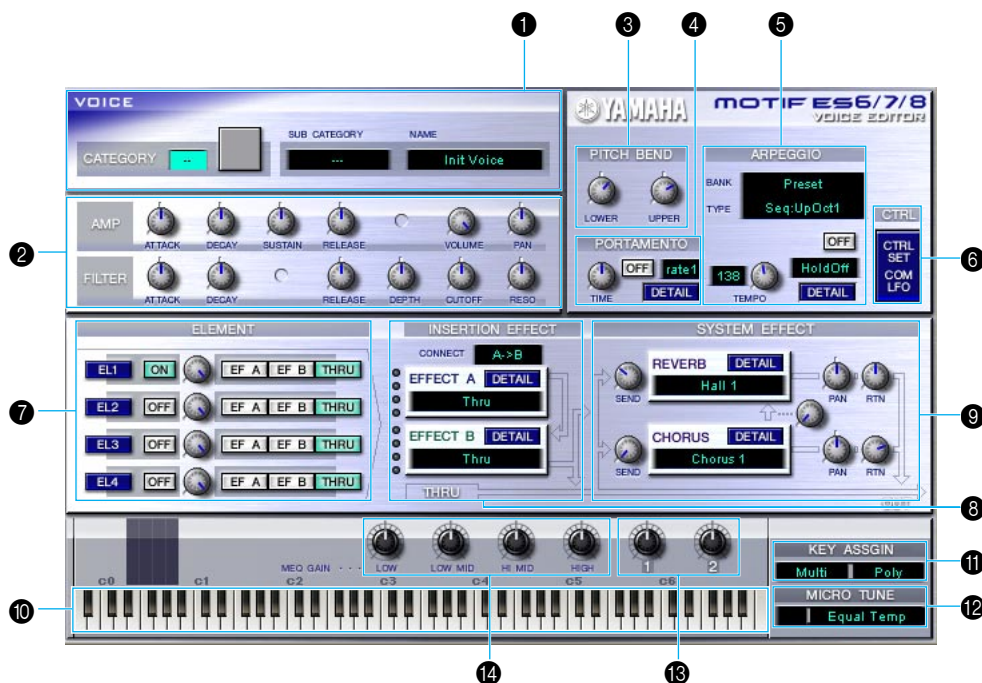
エディットウィンドウ

本体の各パラメーターを視覚的に配置したユニークなインターフェースを持ったウィンドウです。本体の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを簡単に設定することができます。エディットウィンドウには、ノーマルボイスをエディットする「ノーマルボイスエディットウィンドウ」と、ドラムボイスをエディットする「ドラムボイスエディットウィンドウ」プラグインボイスをエディットする「プラグインボイスエディットウィンドウ」があります。

- ・ エディットウィンドウでの設定は、MIDIを通じてリアルタイムで本体に送信されます。
- ・ エディットウィンドウでの設定は、ライブラリーにストアすることができます。
- ・ 各パラメーターについての詳細は、本体の取扱説明書および別冊のデータリストをご参照ください。

NOTE シーケンサーのエコーバック(MIDIスルー)機能を使っている場合、キーボードからコンピューターをスルーして本体に送信されるMIDIチャンネルは、通常、シーケンサー側で選択しているトラックの設定に従います。

ボイスエディットウィンドウ



1 VOICE(ボイス)

エディット中のボイス名、カテゴリー、カテゴリーアイコン、サブカテゴリーが表示されます。ボイス名をクリックすることにより、コンピューターのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。

NOTE ボイスネームは、10文字以内、半角英数字で指定してください。

2 コモンエディット(クイックエディット)

アンプリチュード、フィルターの設定を行ないます。全エレメント/キーに共通で機能し、音量や音色をすばやく簡単にエディットできます。

3 PITCH BEND(ピッチベンド)

ピッチベンドコントロールの変化幅を設定します。

4 PORTAMENTO(ポルタメント)ユニット

ポルタメントに関する設定をします(ノーマルボイス、プラグインボイスのみ)。

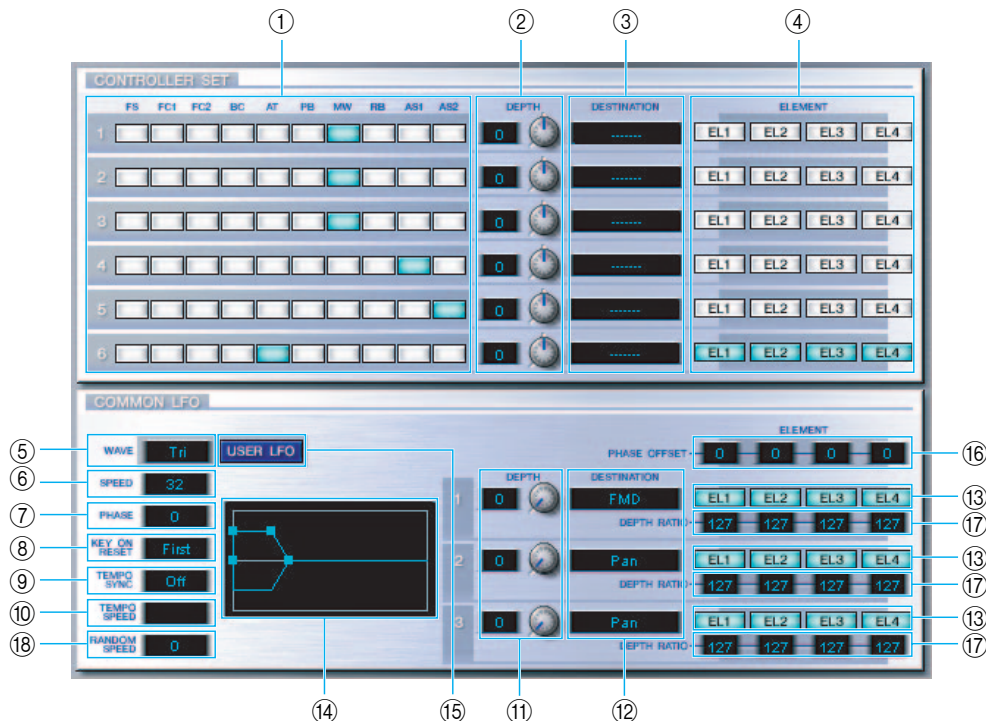
⑤ ARPEGGIO(アルペジオ)ユニット

アルペジオのオン/オフ、タイプ/バンク、テンポ、ホールドのオン/オフを設定します。DETAIL(ディテール：詳細)をクリックするとArpeggioダイアログを開きます。より細かいエディットができるようになります。

⑥ CTRL(コントロール)

CtrlSet(コントローラーセット)/ComLFO(コモンLFO)ダイアログを開きます。(ComLFOはノーマルボイスのみ)

コントローラーセット/コモンLFOダイアログ



CONTROLLER SET(コントローラーセット)

ピッチベンドホイールを始めとする、パネル上の各種コントローラーに、いろいろな機能を割り当てて使用することができます。たとえば、ノーマルボイスではモジュレーションホイール1を使ってレゾナンスをかけたり、アフタータッチを使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ラーセットと呼びます。1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定しておくことができます。コントローラーのことをソースと呼び、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DESTINATION(デスティネーション)と呼んでいます。

- ① **ソース**FS(フットスイッチ)、FC1(フットコントローラー1)、FC2(フットコントローラー2)、BC(プレスコントローラー)、AT(アフタータッチ)、PB(ピッチベンドホイール)、MW(モジュレーションホイール)、RB(リボンコントローラー)、AS1(アサインブル1)、AS2(アサインブル2)の中から選択します。
- ② **DEPTH(デプス)**コントローラーの効き具合を設定します。

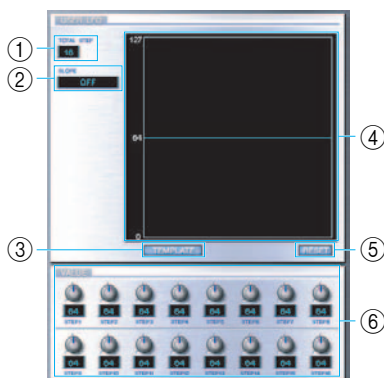
- ③ **DESTINATION**
(デスティネーション)現在エディット中のボイスに設定されているデスティネーションが表示されます。ボックスをクリックするとデスティネーションリストが表示され、使用したいデスティネーションタイプを選択することができます。
- ④ **エレメントオン / オフ**コントローラーセットを特定のエレメントに対して有効にすることができます (ノーマルボイスのみ)。

コモンLFO(ローフリクエンシーオシレーター)(ノーマルボイスのみ)

- ⑤ **LFO WAVE**
(LFO ウェーブ)LFO の波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って変調を行ない、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。
- ⑥ **LFO SPEED**
(LFO スピード)LFO の周波数を設定します。値が大きいほどスピードが上がります。
- ⑦ **LFO PHASE**
(LFO フェイズ)ノートオン時にリセットされる LFO ウェーブの位相を設定します。
- ⑧ **KEY ON RESET**
(キーオンリセット)ノートオン時に LFO ウェーブにリセットがかかります。
- ⑨ **TEMPO SYNC**LFO の波形の変化の速さを、アルペジオやシーケンサー (ソング / パターン) のテンポと同期させるかどうかを設定します。
- ⑩ **TEMPO SPEED**LFO の波形の変化の速さを設定します。ここで設定した値が、上の TEMPO SYNC = ON の時に有効となります。
- ⑪ **DEPTH**LFO のかかり具合を設定します。
- ⑫ **DESTINATION**コントローラーセットと共通です。
- ⑬ **エレメントオン / オフ**コントローラーセットと共通です。
- ⑭ **コモン LFO グラフ**コモン LFO のフェードに関する設定をします。1 番左の■は鍵盤を弾いてから LFO の効果が始まるまでの時間 (LFO Delay Time)、左から 2 番目の■は LFO の効果がフェードインしていく時間 (LFO Fade In Time)、左から 3 番目の■は LFO の効果をホールドする時間 (LFO Hold Time)、1 番右の■は LFO の効果がフェードアウトしていく時間 (LFO Fade Out Time) の設定です。それぞれの■を左右にドラッグすると、LFO の効果が変化するまでの時間を設定できます。
- ⑮ **ユーザー LFO**クリックすると、USER LFO ダイアログを開きます。
- ⑯ **PHASE OFFSET**Phase (フェーズ) パラメーターで設定された値からのオフセット値を、エレメント別に設定します。
- ⑰ **DEPTH RATIO**LFO ウェーブによる変調の深さを設定します。
- ⑱ **RANDOM SPEED**
(ランダムスピード)LFO スピードを、ランダムに変化させます。0 で元のスピード、値を大きくするほど、スピード変化が大きくなります。

ユーザーLFOダイアログ

最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成することができます。



① TOTAL STEP

(トータルステップ)現在表示されている波形グラフのステップ数が表示されます。

② SLOPE(スロープ)

現在表示されている波形グラフの傾斜を変更 / 設定します。
OFF(傾斜なし)、UP(上昇の傾斜)、DOWN(下降の傾斜)、UP & DOWN(上昇して下降する傾斜)の中から選ぶことができます。

③ TEMPLATE(テンプレート)

あらかじめ用意されたテンプレートの中から使用したいものを選びます。選んだ基本波形が波形グラフ上に表示されます。以下のテンプレートが用意されています。

random選ぶたびに異なる波形が表示されます。

all0すべてのステップのバリューが0になります。

all64すべてのステップのバリューが64になります。

all127すべてのステップのバリューが127になります。

saw upバリューが0から127へアップしていくノコギリ波になります。

saw downバリューが127から0にダウンしていくノコギリ波になります。

even step偶数ステップのバリューが127、奇数ステップのバリューが0の波形になります。

odd step奇数ステップのバリューが127、偶数ステップのバリューが0の波形になります。

④ 波形グラフ

現在設定中の LFO 波形のグラフが表示されます。

⑤ RESET(リセット)

すべてのバリューが 64 にリセットされます。

⑥ VALUE(バリュー)

それぞれのノブを動かして 16 ステップのバリューをそれぞれ変更 / 設定することができます。

CONTROLLER(プラグインボイスのみ)

各コントローラーのピッチ、カットオフ、ピッチモジュレーション、カットオフモジュレーション、アンプリチュードモジュレーションの効き具合を設定します。

⑦ ELEMENT(エレメント)ユニット

エレメントに関する設定をします(P.26)。

⑧ INSERTION EFFECT(インサクションエフェクト)ユニット

インサクションエフェクトに関する設定をします(P.31)。

⑨ SYSTEM EFFECT(システムエフェクト)

システムエフェクトに関する設定をします(P.31)。

⑩ 鍵盤ボタン

クリックまたはドラッグすることで、エディットの結果を聴くことができます。

⑪ KEY ASSIGN(モード/アサイン)(ドラムボイス以外)

発音方式(MONO/POLY)とキーアサインの方式(SINGLE/MULTI)を設定します。

⑫ MICRO TUNE(マイクロチューニング)(ノーマルボイスのみ)

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、さまざまな音律が用意されています。

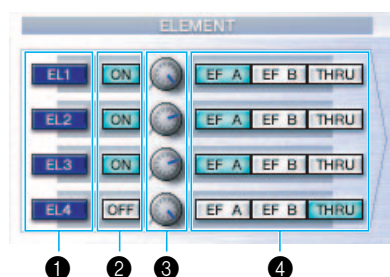
⑬ アサインابل 1/2

アサインابل1/2コントローラーの値を設定します。

⑭ MEQ GAIN CONTROL(MEQゲインコントロール)

4 BandのEQ GAINの値を設定します。

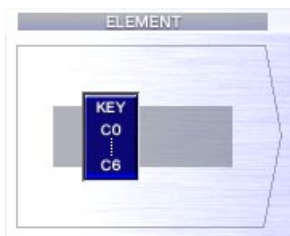
ELEMENT(エレメント) ユニット



① EL(エレメント)1~4

エレメントダイアログを開きます。

NOTE ドラムボイスの場合、以下のような画面が表示されます。[Key CO...C6]ボタンをクリックすると、DrumKey (ドラムキー)ダイアログが開きます (P.29)。



NOTE プラグインボイスの場合、以下のような画面が表示されます。DETAILボタンをクリックするとプラグインボイスディテールダイアログが開きます。



- ① **VOICE BANK** プラグインボイスバンクを設定します。
- ② **VOICE NUMBER** プラグインボイス番号を設定します。
- ③ **LFO** LFO の SPEED、PMOD、DELAY を設定します。
- ④ **NOTE SHIFT** NOTE SHIFT を設定します。

NATIVE PARAMボタンをクリックすると対象プラグインボードのNATIVE Parameterダイアログが開きます。対象プラグインボードは鍵盤左上で選択します。



② ON/OFF

エレメントのオン/オフを設定します。

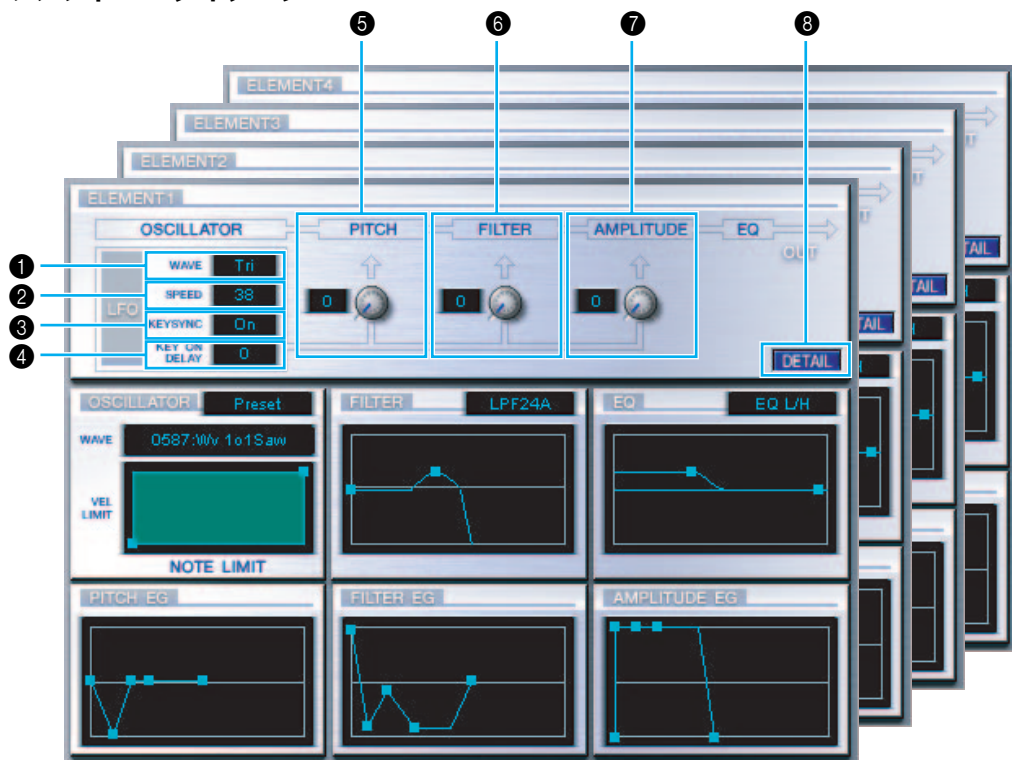
③ エレメントレベル

各エレメントの出力レベルを設定します。

④ EF(エフェクト)A/EF(エフェクト)B/THRU(スルー)

各エレメントをインサージョンエフェクトAに接続するか、インサージョンエフェクトBに接続するか、接続しない(THRU)かを選択します。

●エレメント1～4ダイアログ



① LFO WAVE

LFOの波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って変調を行ない、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。

② LFO SPEED

LFOの周波数を設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

③ KEY SYNC(キーシンク)

Onにするとノートオン時にLFOウェーブにリセットがかかります。

④ KEY ON DELAY(キーオンディレイ)

ノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

⑤ LFO PITCH(ピッチモジュレーションデプス)

LFOで音程を周期的に変化させます。

⑥ LFO FILTER(フィルターモジュレーションデプス)

LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させます。

⑦ LFO AMPLITUDE(アンプリチュードモジュレーションデプス)

LFOで音量を周期的に変化させます。

⑧ DETAIL

クリックするとEL Detail(エレメントディテール)ダイアログを開きます。EL Detailダイアログでは、エレメントに関するパラメーターの値を直接設定することができます。ここでの設定値は、エレメントダイアログのグラフと連動しています。

エディットの方法

グラフ上でのパラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー(■)を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。マウスポインタをマーカー(■)に重ねると、設定中のパラメーターの設定値を表示します。

NOTE ■は重なっている場合があります。詳細は、DETAILボタンをクリックすると開くEL Detail(エレメントディテール)ダイアログで確認することができます。



OSCILLATOR(オシレーター)

ボイスを構成するエレメントの波形の選択、VEL LIMIT(ベロシティリミット)、NOTE LIMIT(ノートリミット)の設定をします。一方の■はVEL LIMIT LOWとNOTE LIMIT LOWの設定です。■を左右にドラッグすると発音鍵域の最低音を、上下にドラッグすると、ノートオンを受信したときに音が出る最低のベロシティを設定できます。もう一方の■はVEL LIMIT HIGHとNOTE LIMIT HIGHの設定です。■を左右にドラッグすると発音鍵域の最高音を、上下にドラッグするとノートオンを受信したときに音が出る最高のベロシティを設定できます。発音する領域が緑色で表示されます。

NOTE グラフ上でのNOTE LIMITの設定値は、ノートナンバーで表示されます。EL Detailダイアログを開くことにより、ノート名を確認することができます。

FILTER(フィルター)

フィルターの設定をします。目的に応じて使用したいフィルターのタイプを選択します。

NOTE 選択したフィルタータイプにより、■に割り当てられるパラメーターは異なります。フィルタータイプに応じて、Gain(フィルターゲイン)、Cutoff Frequency(ローパスフィルターカットオフ周波数)、Resonance(レゾナンス)、HPF Cutoff Frequency(ハイパスフィルターカットオフ周波数)のいずれかが、自動的にアサインされます。

一例として、LPFでは、左の■を上下にドラッグするとGainを設定できます。右の■を左右にドラッグすると、カットオフ周波数の値が変化して、音の明さを設定できます。上にドラッグするとカットオフ周波数付近の音量を持ち上げて倍音を加えますので(Resonance)、アナログシンセの「ビョーン」といった効果が出せます。

NOTE ■にマウスポインタを持っていくと設定値が表示されますので、EL DetailダイアログのFILTER EGシートを選択し、各設定値と比較することで、パラメーターを確認することができます。

NOTE EL DetailダイアログのFILTER EGシートで、値を直接設定することもできます。

EQ(イコライザー)

音質を設定します。一例としてEQタイプにEQ L/Hを選択した場合、左の■で低音(Bass)、右の■で高音(Treble)の設定をします。それぞれの■を左右にドラッグすると、周波数(Frequency)を設定できます。上下にドラッグすると、指定した周波数のゲイン(Gain)を設定できます。

NOTE EL DetailダイアログのOSCILLATORシートで、値を直接設定することもできます。

PITCH EG(ピッチエンベロープジェネレーター)

音の立ち上がりから、減衰までの音程の時間的な変化のしかたを5つのTime(タイム：変化の速さ)と5つのLevel(レベル：変化の量)を用いて設定します。

■を左右にドラッグすることによりタイムを、■を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1番左の■はHold Time/Level(ホールドタイム/レベル)、左から2番目の■はAttack Time/Level、左から3番目の■はDecay1Time/Level、左から4番目の■はDecay2Time/Sustain Level、1番右の■はRelease Time/Levelの設定です。

NOTE EL DetailダイアログのPITCHシートで、値を直接設定することもできます。

FILTER EG(フィルターエンベロープジェネレーター)

ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化のしかたを5つのTime(タイム：変化の速さ)と5つのLevel(レベル：変化の量)を用いて設定します。

■を左右にドラッグすることによりタイムを、■を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1番左の■はHold Time/Level(ホールドタイム/レベル)、左から2番目の■はAttack Time/Level、左から3番目の■はDecay1Time/Level、左から4番目の■はDecay2Time/Sustain Level、1番右の■はRelease Time/Levelの設定です。

NOTE EL DetailダイアログのFILTER EGシートで、値を直接設定することもできます。

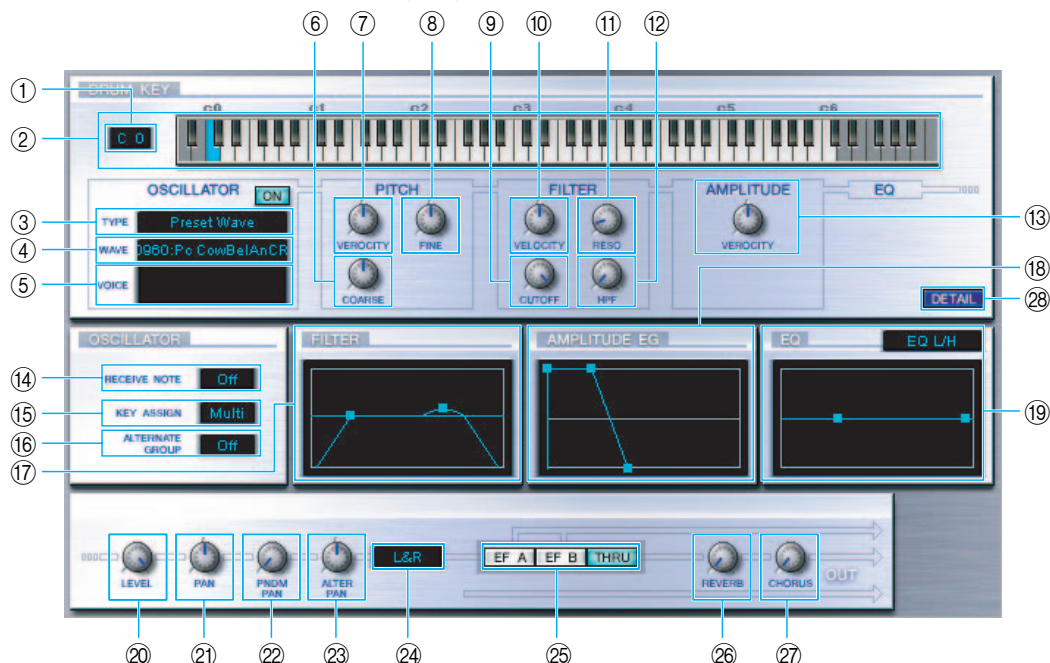
AMPLITUDE EG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

音の出かた(立ち上がりから減衰までの変化のしかた)を設定します。1番左の■を上下にドラッグすると、アタックタイムに対するペロシティの感度(Init Level)を設定できます。左から2番目の■を左右にドラッグすると、音の立ち上がり(EG Attack Time)を設定できます。左から2番目の■を上下にドラッグすると音量(EG Attack Level)を設定できます。左から3番目と4番目の■を左右にドラッグすると、(鍵盤を押している間の)音の持続のしかた(EG Decay Time1、2)を設定できます。上下にドラッグすると、EG Decay1 Level/Sustain Levelを設定できます。1番右の■を左右にドラッグすると、ノートオフを受信したあとの音の減衰のしかた(EG Release Time)を設定できます。

NOTE EL DetailダイアログのAMP EGシートで、値を直接設定することもできます。

DrumKey(ドラムキー)ダイアログ

エレメント/ボイスを割り当てたいキー(音名)を選択し、各鍵盤ごとの設定を行ないます。



- ① **キー**エディットの対象となっているノートが表示されます。
- ② **鍵盤**各鍵盤をクリックすると、クリックした鍵盤に割り当てられているウェーブ/ボイスがエディットの対象として選ばれます。
- ③ **TYPE(タイプ)**PRESET/USER ウェーブか VOICE かを設定します。
- ④ **WAVE**
(オシレーターウェーブ)TYPE で PRESET WAVE を割り当てた場合に種類を選択します。
- ⑤ **VOICE**TYPE で VOICE を割り当てた場合に種類を選択します。
- ⑥ **COARSE(コースチューン)**半音単位で音程を設定します。
- ⑦ **VELOCITY(ピッチベロシティセンシティビティ)**ピッチに対するベロシティの感度を設定します。
- ⑧ **FINE(ファインチューン)**コースチューンで設定した音程を微調整します。
- ⑨ **CUTOFF**
(LPF カットオフ周波数)LPF のカットオフ周波数を設定します。
- ⑩ **VELOCITY(LPF カットオフベロシティセンシティビティ)**LPF のカットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。
- ⑪ **RESO(LPF レゾナンス)**レゾナンス効果の強さを設定します。
- ⑫ **HPF(ハイパスフィルターカットオフ周波数)**HPF のカットオフ周波数を設定します。
- ⑬ **AMPLITUDE VELOCITY**
(AMP ベロシティセンシティビティ)音量に対するベロシティの感度を設定します。
- ⑭ **RECEIVE NOTE**
(レシーブノートオフ)各ウェーブ/ボイスで MIDI ノートオフを受けるか、受けないかを設定します。
- ⑮ **KEY ASSIGN(アサイン)**キーアサインの方式を選択します。

⑩ ALTERNATE GROUP

(オルタネートグループ).....本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。

⑪ FILTER.....音の明るさやキャラクターを設定します。グラフの使い方は、エレメントダイアログの各パラメーターと同様です。

NOTE DrumKey DetailダイアログのOSCILLATORシートで、値を直接設定することもできます。

⑫ AMPLITUDE EG音の出かた(立ち上がりから減衰までの変化のしかた)を設定します。グラフの使い方は、エレメントエディットウィンドウの各パラメーターと同様です。

NOTE DrumKey DetailダイアログのPARAMETERシートで、値を直接設定することもできます。

⑬ EQ音質を設定します。グラフの使い方は、エレメントエディットウィンドウの各パラメーターと同様です。

NOTE DrumKey DetailダイアログのOSCILLATORシートで、値を直接設定することもできます。

⑭ LEVEL各ウェーブ / ボイスの出力レベルを設定します。

⑮ PAN各ウェーブ / ボイスのパンを設定します。

⑯ RNDM PAN

(ランダムパンデプス).....左右の音の定位をランダムに変化させる深さを設定します。

⑰ ALTER PAN

(オルタネートパンデプス).....ノートオンのたびに定位を左右交互に変化させる深さを設定します。

⑱ アウトプットセレクト.....ウェーブ / ボイスの出力を設定します。

⑲ EF(エフェクト)A/EF(エフェクト)B

/THRU(スルー)スイッチ.....各ウェーブ / ボイスをインサクションエフェクト A に接続するか、インサクションエフェクト B に接続するか、接続しない (THRU) かを選択します。

⑳ REVERB(リバーブセンド).....インサクションエフェクト A/B でバイパス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。

㉑ CHORUS(コーラスセンド).....インサクションエフェクト A/B でバイパス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。

㉒ DETAIL(ディテール：詳細)

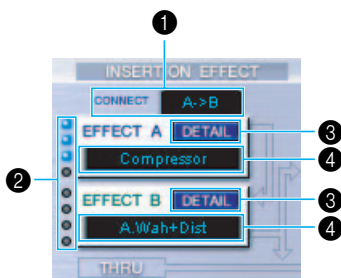
ボタン.....DrumKey ディテールダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。

NOTE 信号は、右上段の EQ を通過したあと、左下段の LEVEL へ流れます。

NOTE OSCILLATOR に VOICE を選択した場合、7、9～14、16～19、22、23、26、27は無効となります。

INSERTION EFFECT(インサクションエフェクト)

● インサクションエフェクトAユニット



① CONNECT(コネクト)

2つのユニットの接続方法(直列/並列)を選ぶことができます。

② インディケーター

点灯している場合、エフェクトが各エレメント(上から1〜4)に割り当てられていることを示しています(ノーマルボイスのみ)。

③ DETAIL(ディテール：詳細)ボタン

Insertion EF(インサクションエフェクト)ダイアログを開きます、より細かい設定ができるようになります。

④ エフェクトタイプ

現在エディット中のボイスに設定されているインサクションエフェクトが表示されます。ボックスをクリックするとエフェクトタイプリストが表示され、使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

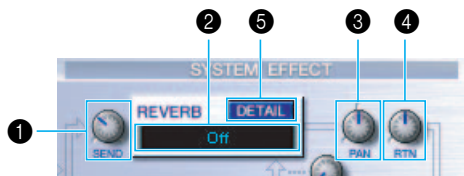
● インサクションエフェクトBユニット

インサクションエフェクトBに関する設定をします。インサクションエフェクトBの機能や操作は、インサクションエフェクトAと同様です。前述をご参照ください。

SYSTEM EFFECT(システムエフェクト)

リバーブ/コーラスエフェクトのタイプを選択したり、リバーブ/コーラスエフェクトのさまざまなパラメーターの設定をします。

● リバーブユニット



① SEND(リバーブセンド)

インサクションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

② リバーブエフェクトタイプ

リバーブエフェクトで使用するリバーブエフェクトタイプを選択します。

③ 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。

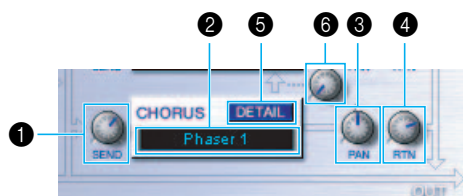
④ RTN(リバーブリターン)

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。

⑤ DETAIL(ディテール：詳細)

リバーブダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。

● コーラスユニット



① SEND(コーラスセンド)

インサクションエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

② コーラスエフェクトタイプ

コーラスエフェクトで使用するコーラスエフェクトタイプを選択します。

③ 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。

④ RTN(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。

⑤ DETAIL(ディテール：詳細)

コーラスダイアログを開きます。より細かい設定をすることができます。

⑥ コーラス→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。

ボイスエディターの操作の流れ

さまざまなユニットから構成されるボイスエディターの使い方には、絶対的な操作手順というものはありません。どのユニットから操作しても構いませんが、つぎのような操作の流れを参考に、目的にあった設定を行なってください。ここでの説明は、ボイスエディターを起動すると開くライブラリーウィンドウから始めます。

NOTE 必要に応じて、エディットの対象となるボイスを含む既存のライブラリーファイルをライブラリーウィンドウ上に読み込んだり、特定のボイスをライブラリーウィンドウ上にインポートすることができます。

- ライブラリーウィンドウのツールバーにあるエディター設定ボタンをクリックして、エディター設定ダイアログを開きます。ここでボイスエディターでの操作を有効にするために、入出力用ポートやデバイスナンバーを設定します(前述のエディター設定ダイアログ参照)。
- 次の手順で本体のUSERボイスをボイスエディターに読み込みます。
 - [設定]メニューP.8からVoiceデータのバルク受信...を選択します。
 - バルク設定P.16でAllを選択し[スタート]をクリックします。受信が終了したらダイアログを閉じます。ライブラリーウィンドウに受信したUSERボイスの一覧が表示されます。
- ライブラリーウィンドウのボイスリストの中からエディットしたいボイスをダブルクリックで選択します。選ばれたボイスのエディットウィンドウが開きます。
- エディットウィンドウにはさまざまなユニットが配置されています。まずはエレメントユニットで、ボイスを構成するエレメント1~4に関する設定を行ないましょう。エレメントダイアログ1~4を開き、波形を選び、フィルターやイコライザーで音色や音質を調節します。エレメントダイアログ1~4ではグラフを使って視覚的にエディットすることができます。

NOTE エレメントダイアログからディテールダイアログを開き、数値設定で細かくエディットすることもできます。エレメントダイアログとディテールダイアログは連動しており、各ダイアログでのエディット結果は、すぐにそれぞれのダイアログに反映されるようになっています。両方のダイアログを並べて表示させ、グラフと数値を同時にしながらエディットすることができます。

NOTE その他、エレメントユニットでは各エレメントの出力レベルやインサージョンエフェクトA/Bへの接続に関する設定をすることができます。
- インサージョンA/Bユニットでインサージョンエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。
- リバーブ/コーラスユニットでシステムエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。
- 必要に応じて、アルペジオやボルタメントの設定を行ないます。
- エディットウィンドウのツールバーにあるストアボタンをクリックして、ストアダイアログを開きます。エディットしたボイスを現在開かれているライブラリーにストアします。

NOTE ここでのボイスのストアはライブラリーに一時的に保存するものです。つぎの手順でライブラリーをファイルとして保存しない限り、エディットの内容は完全には保存されませんのでご注意ください。
- ライブラリーウィンドウに戻り、ツールバーにある保存ボタンをクリックして、ライブラリーファイルを上書き保存します。これで先ほどエディットしたボイスを含むライブラリーが、ファイルとして保存されます。

NOTE 保存したライブラリーファイルはいつでもこのライブラリーウィンドウ上に読み込むことができます。また、ライブラリーウィンドウ上のボイスはまとめて本体に送信することができます。

NOTE さまざまなライブラリーファイルを作成しておけば、ライブ用、レコーディング用など、目的別にボイスを管理したり、必要に応じてボイスを用意できるので、たいへん便利です。
- ライブラリーウィンドウのツールバーにあるバルク送信ボタンをクリックして、ボイスデータをコンピューターからMOTIF ES6/7/8に送信します。送信が完了すると、エディットしたボイスをMOTIFES6/7/8のパネル上で選択できるようになります。

トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まずMOTIF ES6/7/8との接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。

スライダーやノブを操作しても音色 (音の聞こえ方) が変わらない。

- エディター設定の出力ポート(MIDI Out)やDevice No.が正しく設定されていますか？ (P.14)

エディットウインドウ上のキーボードをクリックしても発音しない。

- エディター設定のMIDI Chが正しく設定されていますか？ (P.14)

試聴ボタンを押していても音色が切り替わらない。

- エディター設定の出力ポート(MIDI Out)やDevice No.が正しく設定されていますか？ (P.14)

Bulk データの送信ができない。

- エディター設定の出力ポート(MIDI Out)やDevice No.が正しく設定されていますか？ (P.14)
- エディター設定のダンプインターバルの設定を短くしすぎていませんか。ダンプインターバルの設定を調節してください。

Bulk データの受信ができない。

- エディター設定のDevice No.が正しく設定されていますか？ (P.14)
- お使いのホストアプリケーションによっては、ホストアプリケーションで設定されているMIDIスルーポートをオフにする必要があります。

エディター設定の入出力ポートで選択したいポート名が表示されない。

- エディター設定の入出力ポートは、ホストアプリケーションのMIDIセットアップのMIDI Out/Inで設定されているポートの中から選択できます。ホストアプリケーションのMIDIセットアップでMIDI Out/Inの設定を確認してください。

USB ポートが認識できない。

- USBドライバーが正しくインストールされているかご確認ください。詳細はインストールガイドをご参照ください。