

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

氏家 克典の

この音は こう使え!



必見!

すべてのライブキーボーディスト ＆音楽制作者にささぐ!

GO → NEXT!!

氏家 克典 プロフィール

学生時代にバンド活動をはじめ、East&West'78'79、世界歌謡祭、東京音楽祭などに出場し、本格的に音楽活動をはじめ。並行して、LMキーボード講師として、都内各楽器店にて音楽教育活動も展開。大学卒業後、作編曲、自己のグループ、スタジオミュージシャン、バックミュージシャン等、本格的プロ活動を開始する。'86、アイデックス音楽総研株式会社を設立。音楽ソフト制作、各種音楽教室運営、作編曲、プロデュース、デモンストレーション、各種研修、講師育成などを業務とし、幅広く活動中である。また、'91、アイデックスミュージックアカデミーを設立し、コンテンポラリーミュージシャンの育成にも熱意を注いでいる。

アイデックス音楽総研株式会社 代表取締役 <http://www.idecs.co.jp/>
JSPA (日本シンセサイザープログラマー協会) 副理事長 <http://www.jspa.gr.jp/>
AMEI (社団法人音楽電子事業協会) MIDI検定委員会 副委員長

ピアノ系の音色

PIANO SOUND

氏家 克典の

この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

一般的にピアノっていうのは、バンドにとって不可欠で最も重要な音。MOTIF ESには色々な種類の高品位なピアノが山ほど入っているので、好きな音を自由に使えば良いのだけれど、MOTIF ESならではの効果的な音色も多いんだ。例えば、ピアノはピアノでもストリングスが重なっているサウンド。僕もライブなどで時々使う音だけど、このタイプはとて面白いんだよね。



この音を使え!

PRE1:020(B04) Piano&Strg

まさにピアノとストリングス! 当然ピアノってのは鍵盤を押さえたままだと音が小さくなっていく減衰楽器なんだけど、ストリングスは持続音なわけ。つまり同時に鳴らすとピアノの音が消えていってもストリングスは持続して残る。ここでMOTIF ESの威力を発揮するのが、4本のスライダーだ!

すべてのプリセットにはこのスライダー(以下CS)にボリュームがアサインされているんだけど、例えばこの音色の場合、CS1にピアノの低い方の音が、CS2にピアノの高い方の音が割り当てられていて、CS3にストリングスが割り当てられている。まずはこれをちゃんと覚えておくことが大事なんだ。

この音はこう使え!

演奏中にスライダーを操作して効果的な演出をする!



僕がよくやるのは、普段はCS3を一番下まで下げてピアノだけで演奏していて、ここぞって言うときにストリングスを上げていくという手法。これは美しいね。もちろん、CS1とCS2を下げるとストリングスだけの演奏に移れ、ピアノとストリングスという2つの音色がスムーズに使えるんだ。ライブのエンディングなんかでサスティンペ

ダルを踏みながら、CS3を徐々に上げてストリングスをクレッシェンドしていくと…ほ〜ら効果的! これで拍手喝采のエンディングを迎えることができるという、まさにスライダーが付いているMOTIF ESだからこそできる技だね。特にバラードのエンディングなんかにはお薦め。これを海外でのデモ演でやったことがあるんだけど「Oh It's miracle!! Unbelievable!!」だもの(笑)

※本文中の赤太字部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← GO

GO → NEXT!!

エレピ系の音色

ELECTRIC PIANO SOUND

氏家 克典の

この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

MOTIF ESはエレピやキーボード系の音も充実していて、ヴィンテージ系エレピの代表とされるローズ系サウンドから、DX7エレピに代表されるいわゆるデジタル系のサウンドまで幅広いジャンルに対応できる音が揃っているんだけど、ここでは一般的なバンドアンサンブルの中でMOTIF ESの表現力をうまく引き出すことができるエレピの音を紹介しよう。



この音を使え!

PRE1:024(B08) Yama EP's

これはエレピの複合音色だけど、4種類の音が絶妙なバランスで重なってできてるんだ。この音もそれぞれの音のボリュームが各スライダーにアサインされているので、自分の好みに合わせて簡単に音のモーフィングが楽しめるってわけだね。まず、CS1にはシンセストリングスがレイヤーされたピアノ、CS2にはYAMAHAの名器CP80の音、CS3とCS4にはそれぞれ違ったDX系のエレピサウンドが割り当てられている。



この音はこう使え!

曲の流れの中で複数のエレピサウンドを自由にミックスする!



曲調やフレーズの変化に合わせて、スライダーをコントロールすることで、リアルタイムでの音色変化を演出できるのがこの音。特に曲のエンディングや広がり感を出したい部分では**CS1の持続音を混ぜてあげたり**、曲調ががらっと変わるところでは**音色のほうも思い切って変化をつけてみたり**と曲の流れの中で複数のエレピをコントロールできるっていうのはMOTIF ESならではの表現方法の1つだね。それから、これらの音は弾く強さ（ベロシティ）によっても音が変わるようにできているので、演奏中とところどころに**ダイナミクスを付けてあげると**、エレピならではの音質変化も手伝ってさらに効果的なアプローチができるはずだ。

※ 本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。



BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

クラビ系の音色

CLAVI SOUND



氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

そもそもクラビ系音色って何かって言うと、構造的には弦を引っかくハープシコードにギターのピックアップをつけた楽器があって、その独特の響き、表現力をシミュレートした音色群のこと。ギター的なバックングの代わりに鍵盤でできるっていう、ファンクとか刻みのバックングをするのにとても有効な楽器なんだよね。ぜひマスターしてほしい奏法も含めて、ここでは使えるクラビ系の音色をまとめて3つ紹介しよう。

この音を使え!

PRE1:062(D14) SuperClavi

スティービー・ワンダーの曲なんかで広く知られている代表的なクラビ音色のシミュレート。キーボードならではの感じで、カッコよく決めたいサウンドの一つだね。お手本データの中では**最初に登場する音だ**。

この音を使え!

PRE1:067(E03) TouchClavi

MOTIF ESのエフェクターの中にあるタッチワウがインサートされているクラビ音色。鍵盤タッチでワウ効果のかけ具合が変化するので、指先のタッチ加減でファンク度をアップさせることができるんだ。お手本データの中では**中盤に登場する音**。

この音を使え!

PRE1:065(E01) Nu Phasing

特にオススメのヴィンテージ系定番クラビサウンド。MOTIF ESのエフェクターの中にあるPhaser 2っていうのがこの音にはインサートされていて、これが肝になってるんだ。パネルのEFFECT BYPASSスイッチを押してみると、フェーザーがかかっていない元の音と比較することができるので、ぜひ確認してみよう。お手本データの中では**後半に登場する音**です。



この音はこう使え!

左手と右手のコンビネーションでリズムを刻む!

クラビ系音色の演奏というのは、リズムを刻む左手と右手のコンビネーションが大事。とにかく打楽器をプレイするつもりで鍵盤を叩いていくのがコツなんだ。簡単な練習方法としては、まず一定のリズムを鳴らしておいて、例えば左手で低いAの音、右手で2オクターブ上のAの音

譜面1



譜面2



をリズムに合わせてドラムのパラディドル（交互奏法）みたいに弾いてみる。

（譜面1参照）これができたら7thの音を絡めてみる。（譜面2参照）さらに右手に和音バリエーションを加え、より複雑にしていくわけ。（譜面3参照）あとは**お手本データを研究して色々なパターンに挑戦してみよう**。

譜面3

※ 本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ジャズオルガン系の音色

JAZZ ORGAN SOUND

氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

オルガンをここまで充実させたシンセっていうのは、未だかつてないくらい MOTIF ESにはオルガン系の音色がたくさん入ってるんだけど、まずジャズやブルースでのプレイがイメージされるもので代表的なオルガン音色っていうのは、やはりハモンド系の音だと思うんだよね。

この音を使え!

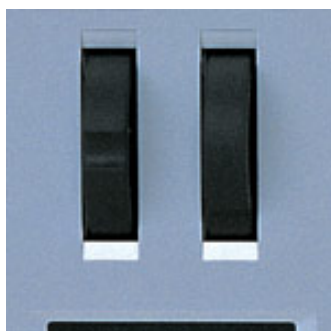
PRE1:117(H05) 16+8+5&1/3

これはMOTIF ESオルガンサウンドの特徴を大きく表している音の一つなんだけど、特に単音で弾いた時に頭で鳴る「コン」という音が重要なんだね。実際のオルガンでは、ドローバーっていう操作子で異なる高さの音を混ぜて音色を変えるんだけど、MOTIF ESはスライダーがこの役目を担うわけだ。先程言った「コン」という音はCS2にアサインされてるパーカッションっていう音。通常オルガンの音っていうのはロングトーンで、他のスライダーにはそういう音が割り当てられているんだけど、CS2の音だけは「コン」って切れるわけ。しかもこの音だけモノフォニック発音、つまりどれか鍵盤を押さえたままだと次の音が鳴らなくなっているんだ。この仕組みによってスタッカート気味に弾いたときだけ各音の頭に「コン」というアタックが付くわけ。本物のオルガンも実は全く同じように作用するんだけど、この仕組みを理解して弾き方を考えると効果的な演奏ができるってわけだ。



この音はこう使え!

レガート奏法とスタッカート奏法を使い分ける!



オルガンの表現方法として、まずマスターしてほしいのがレガートで弾く方法とスタッカートで弾く方法。レガートで弾いた場合は各音の頭のアタックがとれてまろやかに聞こえるし、スタッカートで弾くと各音の頭にアタックが付いて強いイメージに聞こえるわけだね。それから回転スピーカーの効果も重要。これはモジュレーションホイールにアサインされているから、演奏しながらモジュレーションホイールを動かせば好きなタイミングで簡単に効果を加えることができるわけ。これがオルガンの基本だね。

※ 本文中の赤太字部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ロックオルガン系の音色

ROCK ORGAN SOUND



氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data



ロックに最適なオルガンサウンドと言えば、歪んだギターのバックングや太いベース音の中で、安心して白玉で和音を弾くことができる音色だね。ここではそんなバンドの中で使える2つのオルガン音色を紹介しよう。

この音を使え!

PRE1:124(H12) Full/CVib

色々なジャンルのバンドの中で使えるお薦め音色。インサージョンエフェクトでスローな回転スピーカーの効果がかかっているため、和音弾きやロングトーンの演奏にも最適だね。この音はスライダー(以下CS)1に明るめのオルガンが、CS2にビブラートのかかったオルガンがアサインされているから、この2つのスライダーのバランスで音色を変えながら弾くことができるんだ。お手本データでは前半に登場する音。

この音を使え!

PRE2:007(A07) Crunchy

これはもうディーブパープルに代表される歪み系オルガンサウンドの典型で、大音量のPAで鳴らすととっても気持ちがいいサウンド。特に低音が非常に出て太いんだ。各スライダーにアサインされている4つのオルガン音色からできているので、好みに合わせて簡単に音色を変えることができる。CS1とCS2に異なるオルガン音色が割り当てられているので、この2つのスライダーで基本となる音を決めることができる。それからCS3で音のアタックを、CS4で歪みの量を調節することができるようになってるんだ。お手本データでは中盤から登場する音。

この音はこう使え!

グリッサンドや回転スピーカーの効果で盛り上げる!

どちらの音色もスライダーで音色を変えることができるから、例えばAパートではおとなしめの音色で、Bパートで盛り上がってきたら明るめの音色に変えながら弾いてみたり、盛り上がりにはモジュレーションホイールで回転の効果を加えてあげるといいね。それからお手本データにも入れたけど、

ロックオルガンはグリッサンドを入れると効果的。グリッサ

ンドのコツは、ES6/7の鍵盤の場合は手のひらを使って鍵盤をなでる。そうするとスムーズにいくので、ぜひ練習してみよう。ES8の場合、これはピアノ鍵なのでうまく鍵盤に爪をあてて擦るようにしよう。じゃないと流血戦を演じることにもなりかねない?(笑)。



※本文中の赤太字部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ブラス系の音色

BRASS SOUND



氏家 克典の
この音は
こう使え!

[GO → TOP!](#)

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

ブラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

[MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data](#)

ブラス系もたくさんあって、単音系のトランペットとかトロンボーンとかもいいんだけど、バンドで使うとなるとやっぱりお薦めはブラスセクションの音。ただし同じブラスセクションでも、リアル系とシンセ系があるので、ここではリアル系から2音色とシンセ系から1音色をまとめて紹介しよう。

この音を使え!

PRE3:081(F01) PowerSect

生のブラスはとてもパワフルで、うるさいバンドの中でも強烈な印象を与えることができる楽器の一つ。そういったパワーとか音の抜けを持つお薦めな音。お手本データでは最初と最後を要チェック!

この音を使え!

PRE3:082(F02) VeloFalls

表現力が豊かでポップス系のバンドに合うお薦めの音。この音のポイントはMOTIF ESの特長の一つ、キーボード・メガボイスであること。鍵盤タッチの強弱でさまざまな表現が可能だ。例えば弱く弾くとスフォルザンドを演出できる。これは最初だけ膨らませて吹いたらちょっと弱くして、再びクレッシェンドしていく奏法のこと。それから一番強く弾くと、シェイクダウンが演出できる。また、スタッカートで弾くとブラス特有のブリブリ感が出せるわけ。これは弾いてて最高に気持ちがいいよ。お手本データでは2番目に登場する音。


この音を使え!

PRE3:098(G02) OberBrass

ちょっとパワーツとした感じで包み込むような柔らかさがあるシンセブラス音色。ヴィンテージ系の定番シンセブラスを再現した音でポップス系によく合うんだ。この音は優しく弾くとソフトな音色、強く弾くとアタックも短くブライتنا音色に変化するので、感情を入れ易いわけ。ピアノ弾きが弾いて気持ちがいいシンセブラスってことだね。お手本データでは後半に登場する音。

この音はこう使え!

リアル系のブラスとシンセ系のブラスを使い分ける!

生のブラスセクションがここぞって言う時に使う音色だとすれば、シンセブラスはリフを弾いたりバックングをするっていう具合に、リアル系とシンセ系では全く使い方のアプローチを変えることが重要だ。まずリアル系の場合、できるだけ本物のブラスセクションに聞こえるようにプレイするコツは、和音で弾かないということ。それ自体で複数の音が重なっているわけだから単音で弾くか、もしくはオクターブでユニゾンするか、**特にオクターブで歯切れよく弾く**とバンドの中でも埋もれることなく、かなり効果的なブラスサウンドが演出できるはずだ。



逆にシンセブラスの場合はリアルさを要求されないのでもとことん和音弾きで弾いてみよう。和音を弾かなきゃシンセブラスじゃない!**8分音符刻みのバックングや厚みのあるリフを演出するのに最適だよ。**

※本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ストリングセクション系の音色

STRINGS SECTION SOUND

氏家 克典の

この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

MOTIF ES の生系ストリングスって言うのは本当に良すぎるんだよね(笑)。例えば、ソロ系の音を弾いてみると、弾き始めからビブラートに入ったところまで長いサンプリングを採っているのとにかくリアル。低音部と高音部でビブラートのスピードが違うなんてこともないので、単純に複数の音を弾いただけで本物と区別がつかないほど、ちゃんと生のセクションの音になってるわけ。それからシンセ系ストリングスは昔のポリフォニックシンセの音が元になっていて、先ほどのシンセプラスと同じく、これこそコードを弾けていう音がたくさんあるんだけど、ここではリアル系とシンセ系からそれぞれ1音色ずつ紹介しよう。

この音を使え!

PRE3:021(B05) VeloString



鍵盤の強弱によって奥行き感が変わる音なんだけど、強く弾くとセクションの前の方の演奏者の音が手前に出てくる感じが表現できる。この音は各スライダーにそれぞれ人数感の違うストリングスの音色が割り当てられているんだ。スライダー(以下CS)4はソロ、CS3は4、5人の少人数編成、CS2は10人前後の編成、CS1は大人数編成が割り当てられている。これ

が奥行き感を出しているポイントなんだよね。お手本データでは前半に色々と変化する音。

この音を使え!

PRE3:043(C11) VP Soft

とにかく和音で弾いて気持ちがいい音。要するにこの種の音っていうのは、後ろに壁を作るんだよね。それでこの音色をバックにギターを弾くとか、いわゆるジャズフュージョンの世界みたいな。お手本データでは後半に登場。



この音はこう使え!

リアル系はオープンに、シンセ系はクローズドで!

ストリングセクションもブラスセクションと同様に、リアル系とシンセ系で使い方のアプローチを変えることがポイント。一般的なポップスのストリングスを構成するのは1stバイオリン、2ndバイオリン、ビオラ、チェロの4声になるんだけど、これらの楽器はオープンハーモニー(構成音がバラけている和音)で演奏されるので、できるだけ離れ



たポジションで和音を構成するように心掛けて、この4つの旋律で流れを作ってあげるようにすると本物っぽさが演出できる。例えばCコードを演奏する場合、簡単に下からド、ミ、ソ、ドってクローズドコード(構成音がくっついている和音)で弾くのではなく、ド、ソ、ミ、ドってオープンに押さえるだけで、リアルな響きが得られることを覚えておくといいね。とにかく和音を弾く場合はなるべくオープンに4音以内で、またはオクターブでユニゾンで弾くことがポイントだね。シンセストリングスの場合は、これまた逆で、これ以上密集しようがないってほどクローズドコードで弾くと効果的。高音から低音まで、とにかく密集させて弾きながら世界観を作るわけ。ただその時、普通のコードを弾くんじゃなくてできるだけテンション(非和声音)のかかったコードワークをするといいんだよね。それから、途中でモジュレーションホイールを動かしてトレモロを入れてみたり、リボンコントローラーでフィルターを動かして音色を変えたりするのもいいね。

※本文中の赤太字部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。



クリスタル系の音色

CRYSTAL SOUND

氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data



この音を使え!

クリスタル系というのはポップスには不可欠なもので、シンセのアイデンティティーを示すと言っても過言ではない音色なんだけれど、MOTIF ESにはこの手のサウンドがたくさん入っていて、どんな曲調にも対応できるようになっている。ここでは曲の中でうまくレイヤーさせたり、ちょっと混ぜて使ったりできるクリスタル系の音色をまとめて3つ紹介しよう。

PRE5:117(H05) Sweetland

スタックカート気味に弾いてみるとキラキラしたリリースがかかって、80'sポップの定番のようなサウンドを演出できる音色。4つの音色からできていて好みに合わせて簡単に音色を変えることができるんだ。スライダー(以下CS)の1にはストリングス、それ以外のCS2~4にはそれぞれクリスタル感を特徴づけるリリースサウンドが割り当てられているね。お手本データの中ではテーマとなるフレーズをこの音で演奏しています。

この音を使え!

PRE5:113(H01) Antares

夜空に広がる星座をイメージさせるような透明感のある音色。3つの音が混ざりあっていて、CS1にはパッド系の音色、CS2とCS3にはそれぞれFM系のオルガン音色が割り当てられているね。お手本データの中ではテーマのフレーズに対して部分的にレイヤーで使っています。

この音を使え!

PRE5:111(G15) StringBell

ストリングスとベル系の音が混ざり合ってきた、扱い易くてわりと素直な音色。CS1とCS4にそれぞれストリングス音色が、CS2とCS3にそれぞれベル系の音色が割り当てられているんだ。お手本データの中ではテーマのフレーズの間を埋めるオブリガートのフレーズを演奏しています。



この音はこう使え!

リリースの長さを意識して、ミストーンには要注意!

これらの音はリリースが長いから絶対にミストーンを出さないように注意して弾くこと。ミストーンを出すと、音が濁ったまま残ってしまうんだよね。それから**フレーズを強調して弾く場合は、オクターブでユニゾンして鳴らす**といい。

また、音色の変化に関しては、スライダーによるものだけでなく、モジュレーションホイールでフィルターをコントロールしてリリースの音色を変化させたりするのも効果的だ。基本的にクリスタル系の音色は、曲の中でフィットするものを選んで使っていくのがポイントだね。曲のテンポ感とかボーカリストの声質、男性ボーカルならこっちの音が合うとか女性ボーカルならこっちの音とか、色々と試行錯誤してみるといいね。

※本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

シンセリード系の音色

SYNTH LEAD SOUND

氏家 克典の

この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

シンセリード系もMOTIF ESにはどうしようかって迷うほどいっぱいあるんだけど、わかりやすいところで、俗に言うアナログシンセ系の音の中から代表的なものを3つ紹介しよう。どれもシンセサイザーらしい定番のリード音色ばかりだ。

この音を使え!

PRE4:121(H09) Lucky

この音は、その昔伝説のプログレバンドの曲で使われた音をシミュレートしたもの。当時有名な小型のアナログシンセがあって、それで作られた代表的な音色を再現しているんだ。この音でソロを弾く時は思いっきりポルタメント効果を意識することが大事。ポルタメントって言うのは、Aの音からBの音まで滑らかに音程移動する効果なんだけど、これはシンセサイザーでしかあり得ない世界観の一つ。特にMOTIF ESのポルタメントは今までのデジタルシンセではありえなかったきめ細かな滑らかさを実現してるんだ。お手本データの中では**最初に登場するリード音色**。

この音を使え!

PRE5:001(A01) Soft Lead

この音もリード音色の中では絶品の音だ。ちょうど笛とシンセがミックスしたみたいな音で、ポップスでもフュージョンでもよく使われる。マイルドなんだけど、ものすごく抜けのいい音で非常にアダルトな雰囲気を出せるっていうか...アンサンブルの中でカッコよく響かせてみてほしいお薦めの音だね。お手本データの中では**中盤に登場するリード音色**。

この音を使え!

PRE5:005(A05) Mini Soft

これも有名なアナログシンセの音をシミュレートしたものなんだけど、フュージョン系の曲の中でよく使われていた音色だね。この音ではぜひピッチベンドの効果を利用して演奏してほしい。ピッチベンドはギターのチョーキング(弦を押し上げたり下げたりして音程を変える奏法)と同じような効果で、フレーズを弾く時に感情移入することができるすばらしいテクニックの一つだ。お手本データの中では**後半に登場するリード音色**。

この音はこう使え!

ポルタメントやピッチベンドを使ってカッコいいソロを決める!

ポルタメント効果をうまく活用するためには、わりと音程が飛ぶようなフレーズを意識して弾くといい。次の音までの距離が長ければ長いほど、**音程が移動する距離が長くなってポルタメント効果が目立つわけだね**。それからピッチベンド。MOTIF ESではリード音色の場合ピッチベンドレンジが全音に設定されているから、例えばド(C)の音を弾いてピッチベ



ンドを一番上まで回すとレ(D)の音が出る。ピッチベンドの使い方をマスターするには、ある音を弾いてピッチベンドを使ってその全音上の音を出す練習を繰り返してみよう。スムーズに音程変化がつけられるようになれば、お手本データのようなフレーズが弾きこなせるようになるはずだ。その他に、演奏しながらリボンコントローラーでフィルターをかけてみたり、モジュレーションホイールでビブラートをかけたりするのも効果的。ただし、ここで絶対注意しなければいけないのが、モジュレーションホイールの操作。演奏中にビブラートをかけたのはよかったが、モジュレーションホイールを戻し忘れると、とんでもないサウンドになってしまうから要注意。モジュレーションホイールは、ロングトーンの時にだけ回すようにして、次の音に移る直前には戻すようにしてプレイすること。これが鉄則だ。それから、モジュレーションホイールでなくピッチベンドを使ってビブラートをかけてみると、ちょうどギタリストがチョーキングビブラート(弦を押し上げたり下げたりしてビブラートをかける奏法)をやっているのと同じような効果が得られるわけだね。ギタリストの奏法を真似たものだから、ギタリストの弾き方をよく見てみるのも研究方法の1つだ。

※ 本文中の赤太字部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ベース系の音色

BASS SOUND



氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data



MOTIF ESではベース音色もスゴいことになって、アコースティックから、スラップ、フィンガーベース、シンセベースに至るまでありとあらゆるものが入ってるんだけど、特にオススメはキーボード・メガボイスを使ったもの。キーボードメガボイスとは異なるノートナンバーやベロシティに奏法の違うウェーブがアサインされている音色で、タッチの使い方だけで本当にリアルなサウンドを実現できるんだ。ここではそのメガボイスを使ったアコースティックベースとフィンガーベース、それからキーボード・メガボイスではないけれどタッチの強さで音色が変化するスラップベース、この3音色を紹介しよう。

この音を使え!

PRE2:086(F06) Mega Acous

この音は、まず弱く弾いた時はデッドノート、少し強めて弾くと普通の音色になって、さらに2段階の強さで音色が変わって、一番強く弾くとハーモニクスになる。それから高音域の鍵盤に弦を叩く音とかボディを叩く音とかスライドノイズなど色んなプレイノイズの音が入ってるから、演奏中にそれらの音をうまく混ぜていくとリアルさが出てくるわけだ。お手本データでは**最初に登場する音**。

この音を使え!

PRE2:107(G11) Mega Finger

この音も弱く弾くとデッドノートで、だんだん強く弾いていくと最後は弦を引っ張る音になる。それと高音域には、やはりスライドなどのプレイノイズが入ってるんだよね。お手本データでは**2番目に登場する音**。

この音を使え!

PRE2:109(G13) Chilli

これはあの有名なレッチリサウンドのシミュレート。この音はメガボイスではないけれど、複数のベース音色を使って4段階のベロシティで音色が変化するように作られている。特に強く弾いた時のちょっと歪んだ感じのスラップサウンドはとてもリアル。各音色は4つのスライダー(以下CS)にアサインされているので、自分のタッチに合わせてベース音色を変えてみるのもいいね。例えば、CS3にはピックで開放弦を鳴らした音、CS4にはスラップ音が割り当てられているので、これらのスライダーを上げると強く弾いた感じが出易くなるわけだ。お手本データでは**3番目に登場する音**。

この音はこう使え!

タッチコントロールをマスターしよう!

キーボード・メガボイスを駆使すると本当にリアルな演奏ができるんだけど、そのためにはまずこのタッチの感覚に慣れる必要がある。どれくらいの強さで弾いた時にどういう音色が出るのかを指に馴染ませるようにして繰り返し練習しよう！それと、基本的にアコースティックベースというのはフレットがないので、**ピッチベンドホイールをうまく使ってピッチが連続的に変化する感じやビブラートなどのニュアンスをうまく出してあげる**こと。それからピッチベンドホイールと同じ効果をリボンコントローラーで行うこともできるので併用してみてもいいね。また、**高音域の鍵盤に割り当てられているプレイノイズを時々混ぜてリアルさを演出する**といい。つまり、タッチをコントロールしながらベースラインを弾いて、ピッチベンドホイールやリボンコントローラーでところどころにニュアンスをつけたりして、ここぞって時にスライドノイズなんかを入れてみると、より本物のベースのニュアンスに近づいてくるはずだ。

※ 本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

ギター系の音色

GUITAR SOUND



氏家 克典の
この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!

MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

バンドの中でキーボーディストがギター系の音色を使う場合、一般的にはあくまでもギタリストのサポートとしての位置付けとなることが多いと思うんだけど、MOTIF ESにはアルペジエーターという強烈なバックングマシンが搭載されているわけだ。例えばこの機能を利用してアコースティックギターのストロークやアルペジオをプレイすれば、音色のリアルさも手伝って生ギターの役割をきちんと担うことができるはずだ。ということで、ここでは使えるアコースティックギターの音色を3つ紹介しよう。



この音を使え!

PRE2:029(B13) Mega Steel

これはキーボード・メガボイスのスティールギターなんだけど、弱く弾くとミュート音で、だんだん強く弾いていくと最後はスライドして弾いている音になる。それと低音域にフレットノイズや空ピックなどのプレイノイズが入っているので、これをうまく利用してリアルさを演出することができるんだ。お手本データの中ではアルペジエーターを使ってストローク演奏が左側の方で聴こえます。

この音を使え!

USR1:003(A03) Strum12Str

3種類のギター音色が混ざって作られた12弦ギターの音。2段階のペロシティと複数の鍵域で音が変わるようにプリセットされている。またC1とC#1の鍵盤には空ピックのプレイノイズが割り当てられているんだ。お手本データの中では空ピック混じりのストロークが右側の方で聴こえます。

この音を使え!

USR1:008(A08) Slippery

やはりキーボード・メガボイスのスティールギターで、弱く弾くとミュート音で、だんだん強く弾いていくと最後はスライドして弾いている音になる。アルペジエーターを使うとたいへんリアルで滑らかなストロークを演出できる音。ただし、お手本データの中ではアルペジエーターは使わず、リードギターを演奏しています。



この音はこう使え!

空ピックノイズを使ってギターのストロークを演出!

アルペジエーターを使ったバックングをバンドの中で使う場合、テンポを決める必要があ

るけど、例えば曲のイントロなんかでキーボーディストがある一定のテンポでギターのス
トロークをやって、ドラムスがそれに合わせてフィルか何かで入って来たりするって
いう演出も有効だね。曲中で多少ドラマーのリズムが走っても、鍵盤を弾き直せばアルペ
ジエーターのテンポがリセットされるから、何とか合わせることができるはずだ。打ち込み
と同期させる時みたいをクリックに絶対合わせなきゃいけないというシチュエーション
ではないからね。それから**演奏中にノブ3(KN3)を動かしてベロシティをコントロールして
みると、音の強弱が付いてよりギターらしいニュアンスが表現できるね。**アルペジエ
ーターを使わずに手弾きでストローク的なバックングをするなら、サンプルお手本データで
もやっているように、空ピックのノイズを利用して、例えば**右手で和音を、左手で空ピッ
クノイズを入れながら演奏してみるといい。**同じく手弾きでアルペジオ奏法をする場合
は、できるだけ実際のギターの和音の並びを真似て鍵盤を押さえていくように心掛けよ
う。また、アルペジオしながらコードチェンジの絶妙なタイミングでフレットノイズを入
れると、かなり本物のギターサウンドに近づくことができるはずだ。キーボード・メガボ
イスのギター音色を使ってソロを演奏する場合は、やはりどれくらいの強さで弾いた時に
どういう音色が出るのかっていうことを把握して、指先のタッチ感覚に慣れておく必要が
あるね。もちろんピッチベンドでニュアンスを出す技も必要だよ。

※ 本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

GO → **NEXT!!**

効果音(SE/ME)系の音色

EFFECTIVE SOUND

氏家 克典の

この音は
こう使え!

GO → TOP!

ピアノ系の音色

エレピ系の音色

クラビ系の音色

ジャズオルガン系の音色

ロックオルガン系の音色

フラス系の音色

ストリングセクション
系の音色

クリスタル系の音色

シンセリード系の音色

ベース系の音色

ギター系の音色

効果音系の音色

達人/氏家克典の
お手本データは
ここでGET!MP3ファイル/
MOTIF ES
ALL Data

MP3ファイル/MOTIF ES ALL Data

効果音というのはシンセサイザーの醍醐味の一つなんだけど、この手の音色はどれがお薦めっていうより、順番に触って確認した上で目的に合ったものを選んだり、音色を変化させながら自分のセンスで使いこなしてみよう。ちなみにお手本データの中で使っている音色は次の6音色だ。音に対するコメントはあくまでも参考として、まずは実際にそれぞれの音を体験してもらいたい。

この音を使え!

PRE5:049(D01) Willows

3つの音色からできていて非常に奥行き感のある効果音。シャリシャリとしたベルツリーの音が左右にゆっくりと揺れ動く。押さえる鍵盤位置やタッチの強弱だけでも簡単にイメージ作りができる使いやすい効果音の一つだ。また、スライダー(以下CS)の1と2で場の雰囲気や空気感を演出させ、CS3でシャリシャリとした音をコントロールできる。

この音を使え!

PRE5:050(D02) Space

3つの音色から作られた宇宙空間のイメージ。CS1とCS3で空間の奥行き感を作り、CS2で宇宙空間を飛び交う隕石のイメージが演出できる。モジュレーションホイールを動かすとまた別の時間感覚を生み出すことができるね。

この音を使え!

PRE5:051(D03) Network

複数の人の喋り声を使った効果音。CS1とCS2でそれぞれ左右のボリュームをコントロールできるので、音像を左右へ動かすことができる。また、リボンコントローラーでピッチを変化させてみるのも面白いね。

この音を使え!

PRE5:053(D05) Wind Blows

ノイズ音色を使った風の音のシミュレーション。4つのノイズ音色に対するフィルターやオートパン、キーオンディレイなどの設定で臨場感が作られている。モジュレーションホイールで風の強さのイメージをコントロールできるね。

この音を使え!

PRE5:075(E11) Lynch Mob

4種類のミュージカルFX音色を使った効果音。時間経過の中で大小の物体が空間の中を飛び跳ねているようなイメージ。CS1~CS3で飛び跳ねる物体の強さをコントロールできる。モジュレーションホイールにLFOのスピードなど複数のコントロールがアサインされているので回していくと、飛び跳ねる物体が消え別の空間が演出されるイメージが出せる。積極的にノブを動かしてみるのも面白い効果が期待できる

この音を使え!

PRE5:063(D15) Insanity

電子機器などのノイズと人間の喋り声が混ざった近未来的イメージ。4種類の音がミックスされているので各スライダーを動かして場の雰囲気を変えて行くことができる。

この音はこう使え!

操作子をフル活用して音色を変化させ、サウンドにストーリー性を持たせる!

指一本で簡単に世界観を演出できるから何も言うことはないんだけど、一つだけ言えるとしたら、MOTIF ESのほとんどすべての効果音系の音色には必ずギミックが詰まっているから、ただ鍵盤押さえるだけで満足しないでほしいんだよね。もちろん鍵盤のタッチや弾くポジション、押さえてる時間によっても音は変化していくけど、**リボンコントローラーをこすったり、モジュレーションホイールを回したり、スライダーやノブをフル活用して音の変化を演出できるってことだね。**例えば、ライブではオープニングや曲のイントロなんかで使って、さまざまな音色変化を盛り込むことによってサウンドにストーリー性を持たせることも可能だ。とにかくどンドン触ってみること。触ってみないことにはどんな効果が出てくるかわからないからね。

※ 本文中の**赤太字**部分は、述べている内容が「お手本データ」に反映されているという印です。

BACK!! ← **GO**

達人/氏家克典のお手本データはここでGET!



このページは、「氏家 克典のこの音はこう使え! MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER MOTIF ES編」冊子との連動企画ページです。冊子で紹介されているお勧め音色をMP3ファイルで試聴したり、お持ちのMOTIF ESで使用可能な音色データをダウンロードする事が出来ます。

以下のMP3（試聴用）リスト内の冊子中の各ページタイトル、または横のMP3アイコンをクリックすると試聴できます。（注1）

注1: MP3データを試聴するには、MP3データを再生するアプリケーション、または、ご使用のブラウザにMP3データを再生するプラグインソフトが入っている必要があります。MP3データを再生する環境が無い場合は、フリーウェアソフト等のアプリケーション/プラグインソフトを、お持ちのコンピュータにインストールして下さい。

音色データのダウンロードは、Macintosh用、Windows用を用意しておりますので、お持ちのPC環境にあわせたデータをダウンロードしてください。

MP3（試聴用）リスト



ピアノ系の音色

PRE1:020(B04) Piano&Strg



エレピ系の音色

PRE1:024(B08) Yama EP's



クラビ系の音色

PRE1:062(D14) SuperClavi/ PRE1:067(E03) TouchClavi/ PRE1:065(E01) Nu Phasing



ジャズオルガン系の音色

PRE1:117(H05) 16+8+5&1/3



ロックオルガン系の音色

PRE1:124(H12) Full/CVib/ PRE2:007(A07) Crunchy



ブラス系の音色

PRE3:081(F01) PowerSect/ PRE3:082(F02) VeloFalls/ PRE3:098(G02) OberBrass



ストリングセクション系の音色

PRE3:021(B05) VeloString/ PRE3:043(C11) VP Soft



クリスタル系の音色

PRE5:117(H05) Sweetland/ PRE5:113(H01) Antares/ PRE5:111(G15) StringBell



シンセリード系の音色

PRE4:121(H09) Lucky/ PRE5:001(A01) Soft Lead/ PRE5:005(A05) Mini Soft



ベース系の音色

PRE2:086(F06) Mega Acous/ PRE2:107(G11) Mega Finger/ PRE2:109(G13) Chilli



ギター系の音色

PRE2:029(B13) Mega Steel/ USR1:003(A03) Strum12Str/ USR1:008(A08) Slippery



効果音 (SE/ME)系の音色

PRE5:049(D01) Willows/ PRE5:050(D02) Space/ PRE5:051(D03) Network/
PRE5:053(D05) Wind Blows/ PRE5:075(E11) Lynch Mob/ PRE5:063(D15) Insanity

MOTIF ES ALL Data (ダウンロードデータ)



[データダウンロード for Windows\(ZIP 200KB\)](#)



[データダウンロード for Macintosh\(hqx 228KB\)](#)

「MOTIF ES ALL Data (ダウンロードデータ)の使い方」

ダウンロード後ファイルを解凍すると、2つのファイル「ES_UJ2.W7A」「ES_UJ2.W8A」が現れます。

■データのロード方法

- 1：コンピュータ上で、スマートメディア™（*）もしくはUSB記憶装置（デバイス）に ES_UJ2.W7A、ES_UJ2.W8Aの両方をコピーします。
- 2：コピーしたデバイスをMOTIF ESに挿入、または接続します。
- 3：FILEモードにはいり、「F1」"CONFIG"画面の"Current="を"CARD"または"USB"に設定します。
- 4：「F3」"LOAD"画面で"TYPE"をALLにして、画面右側のファイル一覧から"ES_UJ2.W7A"を選択し、「ENTER」キーを押します。
- 5："Completed"と表示されたら完了です。

※スマートメディア™、USBデバイスに関する詳細は、MOTIF ESの取扱説明書P27～、P266～をご覧ください。

※スマートメディア™は株式会社東芝の商標です。

■データについて

VOICEとPERFORMANCEについては、FACTORY SET時と同様になっています。お手本データはすべてシーケンスデータです。データを聴くときには、SONGモードに切り替えてから、SEQ TRANSPORTの再生ボタンを押して、曲を再生してください。ソングは、データダイヤル、INC/YESまたはDEC/NOキーで選択できます。

●データの中には曲が終わってもドラムパターンが鳴り続けるものがあります。これは、解説中にありました、練習用のバックアップパターンとして故意に入れてあるものです。

●試聴用のMP3データはすべて曲を終了させています。ご了承ください。

■ご注意

●本データをロードするとすべてのユーザーデータが書き換えられます。必要なデータは必ず予めバックアップをとってください。

●本データは、MOTIF ESユーザー様にサービスとして提供するものです。

●データのロードは、お客様ご自身の責任において行って下さい。

●本データ、および付随するドキュメントの著作権はヤマハ株式会社が保有します。

●本データを使用することによって生ずるいかなる損害についても、ヤマハ株式会社はその責任を負いません。