



取扱説明書

TONE GENERATOR MOTIF-RACK ES

MOTIF-RACK ES



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。
---	--

この製品の内部には、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 / 電源アダプター



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

電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-300)を使用する。
(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、
火災などの原因になります。



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。



禁止

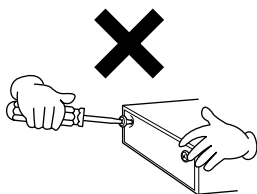
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、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。異常を感じた場合など、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。



水に注意



禁止

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



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上にも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

電源アダプターコード / 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

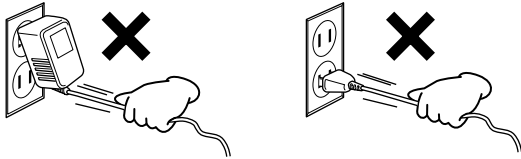
電源 / 電源アダプター



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源アダプターコードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

必ず実行



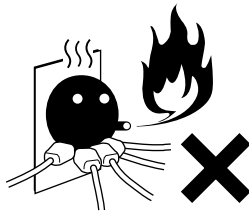
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電や火災、故障の原因になることがあります。

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場所、また、ほこりや振動の多い場所で使用しない。

本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。

禁止



テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。

楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止



不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がかげをしったりする原因になります。

禁止



本体を移動するときは、必ず電源アダプター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、お客様や他の方々転倒したりするおそれがあります。

必ず実行



指定のラックを使用する。また、付属のネジがある場合は必ずそれを使用する。

本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

必ず実行

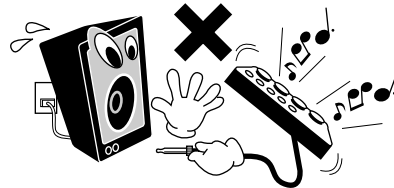
接続



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。

必ず実行



手入れ



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。

本体のパネルが変色 / 変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

禁止

使用時の注意



禁止

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けがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

ボイス/パフォーマンス/マルチエディットモードでの設定をストアせずに電源を切ると、変更した内容は消えてしまいます。保存しておきたいデータは、ユーザーメモリーに保存してください(49ページ)。

また、保存したデータは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、コンピューターのシーケンサーなどに保存してください(48ページ)。

ユーティリティ、フェーバリットカテゴリー機能の設定は、ユーティリティやフェーバリットカテゴリー機能から抜けたときに保存されます。また、ユーティリティやフェーバリットカテゴリー機能から抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。



禁止

ユーザーメモリーへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、ユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

外部メディアのバックアップ



必ず実行

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

- 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。
- 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。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態(電源スイッチが「STANDBY」の状態)でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。

音楽を楽しむエチケット



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

このたびはヤマハトーンジェネレーター MOTIF-RACK ES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-RACK ES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き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、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

付属品

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 電源アダプター：PA-300 | <input type="checkbox"/> CD-ROM |
| <input type="checkbox"/> 取扱説明書 | <input type="checkbox"/> 保証書(愛用者カード付) |
| <input type="checkbox"/> Data List (データリスト) | |
| <input type="checkbox"/> インストールガイド | |

付属のCD-ROMについて

このCD-ROMには、MOTIF-RACK ESを使う際に役立つコンピューターソフトウェアが納められています。ソフトウェアには、コンピューターを使ってシンセサイザーのボイス(楽器音色)を視覚的に捉えながら編集できる「ボイスエディター」、マルチの設定をコンピューター画面上で編集できる「マルチパートエディター」などが含まれています。詳しくは、別冊のインストールガイドおよびソフトウェアに付属の電子マニュアルをご参照ください。

MOTIF-RACK ESの特長

- **高品位でバリエーション豊かな音色を誇る 1Uラックマウント音源モジュール**
 - ・ミュージックプロダクションシンセサイザー MOTIF ESの直系の高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)に、新たに128種類のノーマルボイスを含むユーザーバンクを1つ追加し、多彩な音楽ジャンルに対応します。
 - ・8パートまで同時に使用できるインサージョンエフェクトやパートごとの3バンドイコライザー、新しいアルゴリズムを取り入れたハイクオリティリバーブなどのエフェクトシステムで、曲制作や演奏の幅を大きく広げることができます。
- **2枚のプラグインボードによる音源拡張**
 - ・モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のプラグインボードが2枚装着できます。本体のAWM2音源とは別に、AN音源、FM音源、VA音源などの音源システムを追加し、音色だけでなく、音源パート数、エフェクトなどを増やすことができます。さらに、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。
- **本体でのすばやいエディットを可能にしたシンプルなパネルレイアウト**
 - ・160×64ドットの高密度LCDは視認性に富み、多彩な情報を提供します。操作内容を目で確認しながら、ボタンとデータダイヤルを使ってすばやくエディット操作が行なえます。
- **重厚な音色を奏でる「パフォーマンスモード」**
 - ・異なる4つの音色を同時に鍵盤で鳴らしたり、スプリットで左右の鍵盤にわけてならすことができるパフォーマンスが128種類用意されています。
- **多パートの音楽制作に適した「マルチモード」**
 - ・イコライザーやエフェクト、パンなどのバランスを調整したマルチが32種類用意されています。少ないエディット操作で目的にあったマルチを作成するのに役立ちます。
- **充実した出力端子**
 - ・4つのアサインナブルアウトポート端子でMOTIF-RACK ESの音をパートごとに出力できます。また、デジタルとオプティカルの2種類のデジタル出力端子からは、MOTIF-RACK ESの音を劣化のないデジタル情報(44.1kHz、24bit)として出力し、外部メディアに録音できます。
 - ・USBケーブル(別売)1本でコンピューターと接続できるUSB端子を装備しています。同梱のボイスエディターやマルチパートエディターを使うと、コンピューター上で音色のエディットやデータ管理ができます。

この取扱説明書について

この取扱説明書は、以下のセクションから構成されています。

■ **各部の名称 (12 ページ)**

■ **ご使用前の準備 (14 ページ)**

■ **クイックガイド (20 ページ)**

MOTIF-RACK ESを使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。

■ **MOTIF-RACK ESのしくみ (51 ページ)**

MOTIF-RACK ESの全体構成、基本操作などを紹介しています。

■ **リファレンス (65 ページ)**

各モードにおける機能を説明しています。

■ **資料 (92 ページ)**

MIDIについてや、オプション機器の取り付け方法、ディスプレイメッセージ、トラブルシューティング、仕様を掲載しています。

■ **インストールガイド (別冊)**

同梱の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。

■ **データリスト (別冊)**

ボイス、ウェーブ、マルチ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。93ページからの「MIDIについて」と合わせてご利用ください。

- 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。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法などに基づき、許されていません。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- その他この取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

MOTIF-RACK ES の LCD 画面には、モードや機能によってさまざまな表示が現れます。画面の説明をする場合に、どのような操作で呼び出せるのかを明確にするために、矢印記号 (→) を使います。たとえば、下記のように記載した場合は、[VOICE] ボタンを押し、ノーマルボイスを選び、[EDIT] ボタンを押し、[SHIFT] ボタンを押しながら [COMMON] ([3/7/11/15]) ボタンを押し、PAGE[◀][▶] ボタンを押しして General 画面を選択し、Category パラメーターを選ぶ、という操作を指します。

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀][▶] で General 画面選択 → Category

NOTE 確認メッセージ(92ページ)などが画面に表示されている場合は、[EXIT] ボタンを押し表示を抜けてから、上記矢印のように操作してください。

MOTIF-RACK ES を工場出荷時の状態に戻す

MOTIF-RACK ES には、メモリーを初期化して工場出荷時に戻すファクトリーセットという機能があります。MOTIF-RACK ES では、あらかじめ工場出荷時にユーザーボイスやパフォーマンス/マルチなどの設定が行なわれた状態になっています。一度、何らかのエディット操作や変更を行なうと、これらの設定は書き換えられてしまいますが、ファクトリーセットを実行すると、これらのユーザーボイスやパフォーマンス/マルチを工場出荷時の状態に戻すことができます。

ファクトリーセットの方法については、49ページをご参照ください。



ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス/パフォーマンス/マルチの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。バルクダンプ機能を使って、大切なデータは前もってコンピューターのシーケンサーなどに保存されることをおすすめします(48ページ)。

目次

はじめに.....	6
付属品.....	6
MOTIF-RACK ESの特長.....	6
この取扱説明書について.....	7
目的別目次	9
各部の名称	12
フロントパネル.....	12
リアパネル.....	13
ご使用前の準備	14
電源の準備.....	14
接続機器の電源を入れる順番.....	14
電源オン/オフ.....	14
接続について.....	15
外部オーディオ機器との接続.....	15
外部MIDI機器との接続.....	16
コンピューターとの接続.....	18
クイックガイド	20
MOTIF-RACK ESのモードと基本操作.....	20
ボイスモード.....	20
パフォーマンスモード.....	20
マルチモード.....	20
現在表示されている画面からの抜けかた.....	21
デモソングを聞いてみよう.....	22
デモソングの再生方法.....	22
ボイスモード.....	23
ボイス(=楽器音)を選んで演奏する.....	23
ボイスをエディットする.....	25
ボイスのエフェクトを設定する.....	29
パフォーマンスモード.....	30
パフォーマンスを選んで演奏する.....	30
各パートに好きなボイスを割り当てる.....	31
パフォーマンスをエディットする.....	33
パフォーマンスのエフェクトを設定する.....	35
マルチモード.....	36
マルチモードで演奏する.....	36
簡単なエディットをする(ミキシングエディット).....	37
本格的なエディットをする(マルチエディット).....	39
マルチのエフェクトを設定する.....	40
アルペジオ機能を使う.....	42
アルペジオとは.....	42
アルペジオ演奏.....	43
アルペジオの設定を変更する.....	43
外部MIDI機器でMOTIF-RACK ESをコントロールする.....	45
MOTIF-RACK ESで使えるコントローラー.....	45
コントロールナンバーの割り当て.....	46
ジョブ(便利な補助機能)を活用する.....	47
ジョブの実行手順.....	47
イニシャライズ(ボイス、パフォーマンスやマルチの初期設定データを呼び出す).....	47
コピー(設定をコピーする).....	48
バルクダンプ(設定を外部機器に保存する).....	48
プラグインセーブ(ボードボイスを保存する).....	49
プラグインロード(ボードボイスをロードする).....	49
ファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す).....	49

設定を本体に保存する(ストア).....	49
MOTIF-RACK ESのしくみ	51
内部構成.....	51
音源部.....	51
内蔵AWM2音源とプラグインボード.....	51
ボイス、パフォーマンス、マルチ.....	53
ボイスのサウンドを作る基本パラメーター.....	55
シングル音源(ボイスパフォーマンスモード)とマルチ音源(マルチモード).....	57
音源のパート構成.....	58
エフェクト部.....	59
エフェクトの構成.....	59
各モードでのエフェクト接続(エフェクトコネクティブエディット).....	61
アルペジオ.....	63
アルペジオタイプのカテゴリー.....	63
アルペジオ演奏の種類.....	63
各モードでのアルペジオ関連設定.....	64
リファレンス	65
ボイスモード.....	65
ボイスエディット(ノーマルボイスの場合).....	65
ボイスエディット(ドラムボイスの場合).....	73
ボイスエディット(プラグインボイスの場合).....	75
補足説明.....	77
パフォーマンスモード.....	79
パフォーマンスボイスアサイン.....	79
パフォーマンスエディット.....	79
マルチモード.....	83
マルチミキシング.....	83
マルチボイスエディット.....	83
マルチボイスエフェクトエディット.....	83
マルチエディット.....	84
エフェクト.....	85
ボイスエフェクトエディット(ノーマルボイスの場合).....	85
ボイスエフェクトエディット(ドラムボイスの場合).....	86
ボイスエフェクトエディット(プラグインボイスの場合).....	86
パフォーマンスエフェクトエディット.....	86
マルチエフェクトエディット.....	87
エフェクトバイパス.....	87
アルペジオ.....	88
ユーティリティ.....	89
資料	92
ディスプレイメッセージ.....	92
MIDIについて.....	93
MIDIチャンネル.....	93
本体で送受信できるMIDIメッセージ.....	93
MIDIデータフォーマット.....	96
プラグインボード(別売)の取り付け.....	99
拡張部品取り付けに関する注意.....	99
プラグインボードの取り付け手順.....	99
ラック取り付け時のゴム脚の外し方.....	101
トラブルシューティング.....	102
故障かな?と思ったら.....	102
仕様.....	104
索引.....	105

目的別目次

聞く(鳴らす)

- デモソングを聞く 22ページ
- ボイス、パフォーマンス、マルチを選ぶ 23、30、36ページ
- 選んだボイスを試聴する(オーディション機能) 20ページ
- 楽器の種類やキャラクターを基にボイス/パフォーマンスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能)
 - ボイスを選ぶ 24、38ページ
 - パフォーマンスを選ぶ 31ページ
- プラグインボードのボイスを選ぶ
 - ボイスモード 23ページ
 - パフォーマンスモード 31ページ
 - マルチモード 38ページ
- シーケンサーで作成したソングファイルをMOTIF-RACK ESで再生する 36ページ
- 発音領域を低音部と高音部に分けて、違うボイスで演奏(スプリット演奏)する 31ページ
- 複数のボイス(パート)を重ねて鳴らす 31ページ
- 演奏中にアルペジオのタイプを切り替える 43ページ
- アルペジオのテンポを変更する 44ページ
- コンピューターからボイスを選ぶ 24、38ページ

データをコピーする

- ボイス、パフォーマンス、マルチのデータをほかのボイス、パフォーマンス、マルチにコピーする 48ページ
- パフォーマンスのパートを、マルチのパートにコピーする 48ページ

エディット時に便利な機能を使う

- 白紙状態からボイス/パフォーマンス/マルチを作成する(イニシャライズ) 47ページ
- 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(コンペア) 25ページ
- エディット中のエレメント/パートの音だけをモニターする(ミュート) 26ページ

音を変える

- エディットの操作の流れを知りたい
 - ボイス 25、27ページ
 - パフォーマンス 31、33ページ
 - マルチ 37、39ページ
- ボイスやマルチをコンピューター上でエディットする 別冊インストールガイド、マルチパートエディター PDFマニュアル、ボイスエディター PDFマニュアル参照
- エフェクトのしくみを知りたい 59ページ
- ボイスのインサージョンエフェクト、システムエフェクト(リバーブ/コーラス)を設定する 29ページ
- パフォーマンスのエフェクトを設定する
 - 各パートのインサージョンエフェクトを設定する 29ページ
 - インサージョンをかけるパートを選択する 35ページ
 - システムエフェクト(リバーブ/コーラス)を設定する 35ページ
- マルチのエフェクトを設定する
 - 各パートのインサージョンエフェクトを設定する 29ページ
 - インサージョンをかけるパートを選択する 40ページ
 - システムエフェクト(リバーブ/コーラス)を設定する 41ページ
- ボイスのサウンドをつくり込みたい 55ページ
- 単音(モノ) / 和音(ポリ)で発音する 65ページのMono/Poly (General画面)
- 弾いた強さで発音する音色を変える
 - パフォーマンスで音色を変える 31ページ
 - キーボードメガボイスで音色を変える 53ページ
- 音を滑らかにつなげて演奏する(ポルタメント) 65、81、84ページのPortaSwitch、PortaTimeなど
- エディット中の音と、エディット前の音を聞き比べる(コンペア機能) 25ページ
- オーディションフレーズをエディットする 20ページ
- アルペジオをエディットする 43ページ
- LFOウェーブの変化の速さをアルペジオと同期させる 66ページのTempoSync (LFO画面)
- LFOで変調する機能を選択する 67ページのDest1-3 Dest (LFO画面)
- オリジナルのLFO (ユーザー LFO)をつくる 67ページのLFO USR画面、ボイスエディター PDFマニュアル参照

音の定位(聞こえてくる方向)を変える

- 音の聞こえてくる方向を変える(パン) 66、80ページのPan (Output画面)
- 左右交互に音の定位を移動させる 71、74ページのAltnatePan (AMP画面)
- ランダム(無作為)に音の定位を移動させる 71、74ページのRandomPan (AMP画面)
- 弾いた音の高さによって音の聞こえてくる方向を変える 71ページのScalingPan (AMP画面)
- パンにLFOで変調をかける 67ページのDest1-3 Dest (LFO画面)

ピッチ(音の高さ)を変える

全モード共通

- 音源部で鳴らす音の各キーを、半音単位でシフトする 89ページのNoteShift (General画面)
- ほかの楽器とチューニングを合わせる 89ページのTune (General画面)

ボイスモード

- 各ボイスで使用する音律(マイクロチューニング)を設定する 65ページのM.TuningNo. (General画面)
- 各エレメントのピッチを、半音単位でシフトする 68ページのCoarseTune (Pitch画面)
- 各エレメントのピッチを、微調節する 68ページのFineTune (Pitch画面)
- どの鍵盤を弾いても同じピッチで鳴るように、各エレメントに設定する 68ページのFlwPchSns (Pitch画面)

パフォーマンスモード

- 各パートのピッチを、半音単位でシフトする 82ページのNoteShift (Tone画面)
- 各パートのピッチを、微調節する 82ページのDetune (Tone画面)

マルチモード

- 各パートのピッチを、半音単位でシフトする 82ページのNoteShift (Tone画面)
- 各パートのピッチを、微調節する 82ページのDetune (Tone画面)

音量(ボリューム)、レベルに関する設定をする

全体

- 楽器本体から出力される全体音量(マスターボリューム)を調節する 12ページの[VOLUME]ノブ
- 音源部で鳴らす音量全体を調節する 89ページのVolume (General画面)
- 出力端子からの出力ゲインを設定する 90ページのOutput画面

ボイスモード

- 全エレメント/キー共通のボリュームを調節する 66、73、75ページのVolume (Output画面)
- エレメント/キーごとのレベルを調節する 71、74ページのLevel (AMP画面)

パフォーマンスモード

- 全パート共通のボリュームを調節する 80ページのVolume (Output画面)
- 各パートのボリュームを調節する 81ページのVolume (Output画面)

マルチモード

- 各パートのボリュームを調節する 83ページのVolume (Output画面)

ドラムボイスの鳴り方を設定する

- ハイハットのオープンとクローズが同時に発音させないようにする 28ページ
- 鍵盤を離しても音が最後まで鳴る/鍵盤を離すと音が消えるを切り替える 29ページ

鳴らしたい音だけを鳴らす

- ボイスモードで、各エレメントを発音しないようにする 26ページ
- パフォーマンス/マルチモードで、各パートをミュートする 34ページ
- パフォーマンス各パートのパートスイッチをオフにして、発音しないようにする 80ページのPartSw (Voice画面) = off
- マルチ各パートの受信チャンネルをオフにすることで、再生をオフにする 84ページのReceiveCh (Voice画面) = off

文字を入力する

- エディットしたボイス/パフォーマンス/マルチに名前をつける 50ページ

保存する

- エディットしたボイス/パフォーマンス/マルチをユーザーバンクに保存する(ストア) 49ページ
- 本体のボイス/パフォーマンス/マルチの設定をコンピューターなどの外部機器に保存する(パルクダンプ)..... 48ページ

初期化する

- ボイス/パフォーマンス/マルチを初期化する(イニシャライズ)..... 47ページ
- MOTIF-RACK ESを工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)..... 49ページ

ほかの機器と接続する

- MIDIケーブルを使う 16ページ
- USBケーブルを使う 18ページ
- MOTIF-RACK ESの演奏をデジタル出力したい 16ページ
- 外部シーケンサーを再生し、MOTIF-RACK ESの音で鳴らす 36ページ
- 外部機器からのバンクセレクト、プログラムチェンジ情報を送受信する/しないを切り替える .. .91ページのBankSelSw、PgmChangeSw (MIDI画面)
- 外部MIDIコントローラーを使いたい 45ページ
- マルチの各パートをASSIGNABLE OUTPUT端子から出力する..... 15ページ
- ドラムボイスの各キーをASSIGNABLE OUTPUT端子から出力する 15ページ
- 外部機器の鍵盤で、パフォーマンス各パートの音域/音量を設定する 32ページ
- アルペジオのテンポを外部機器と同期させたい 17ページ
- アルペジオの種類を外部機器から切り替える 43ページ
- アルペジオ再生データをMIDI出力する/しないを設定する 90ページのArpOutSw (Voice画面)、89ページのOutputSw
- アルペジオ再生データの送信チャンネルを設定する 90ページのArpTransCh (Voice画面)、89ページのTransmitCh
- ピッチバンドホイール使用時のピッチの変化幅(ピッチバンドレンジ)を設定する 65ページのPB Upper/PB Lower (General画面)
- ボイスを切り替えたとき、コントローラー (モジュレーションホイールなど)の値が解除されないようにする. 90ページのCtrlReset (General画面)
- MOTIF-RACK ESが、パルクダンプを受信できるよう/できないように設定する..... 91ページのRcvBulkSw (MIDI画面)
- 外部MIDI機器/コンピューターとボイスのLFOウェーブの変化の速さを同期させる 66ページのTempoSync = on (LFO画面)
91ページのMIDI Sync = MIDI (MIDI画面)
- ボイス、パフォーマンスの受信チャンネルを設定する 91ページのBasicRcvCh (MIDI画面)
- マルチ各パートの受信チャンネルを設定する 84ページのReceiveCh (Voice画面)
- マルチのプラグインボードパートのMIDIポートを設定する 91ページのPortNo. (PLGSys画面)

プラグインボードを活用する

- プラグインボードについて知りたい..... 51ページ
- プラグインボードを取り付ける 99ページ
- ネイティブパートパラメーターをエディットしたい..... 76ページのNative画面
- プラグインボードのボイスを選ぶ
 - ボイスモード 23ページ
 - パフォーマンスモード 31ページ
 - マルチモード 38ページ
- コンピューター上でエディットしたボードボイスをMOTIF-RACK ES本体に保存する..... 49ページ

コントローラーを活用する

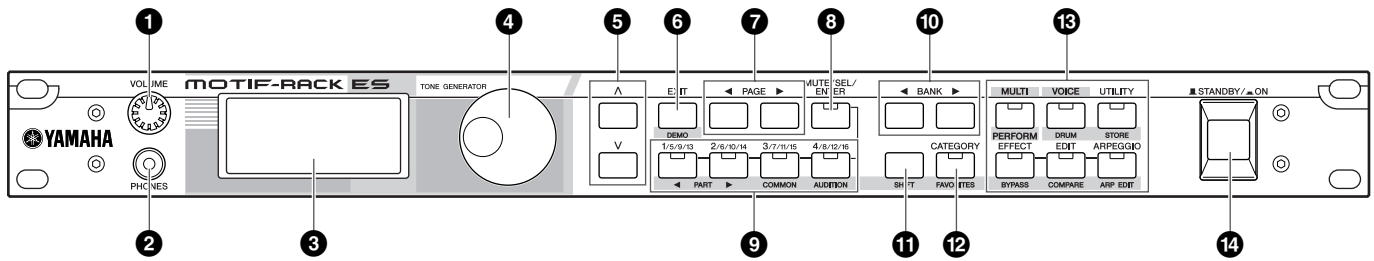
- 外部のコントローラーを使ってMOTIF-RACK ESの音質を変える..... 45ページ

こんなときは

- MOTIF-RACK ESのゴム脚を外したい 101ページ
- わからないメッセージが表示されたら 92ページ
- トラブルが発生したら 102ページ

各部の名称

フロントパネル



- ① [VOLUME](ボリューム)ノブ(14ページ)
- ② PHONES (ヘッドフォン)端子(15ページ)
- ③ 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。
- ④ データダイヤル
LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、変更するときに使います。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、ダイヤルを速く回すほど、変化量が大きくなります。
- ⑤ カーソル[△][▽]ボタン
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。
- ⑥ [EXIT](エグジット)ボタン
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、このボタンを使います。
- ⑦ PAGE (ページ)[◀][▶]ボタン
ディスプレイに表示される画面を切り替える場合に使用します。
- ⑧ [MUTE/SEL/ENTER](ミュート/セレクト/エンター)ボタン(22、26ページ)
- ⑨ パート/エレメントボタン(26、33、37、39ページ)
- ⑩ BANK (バンク)[◀][▶]ボタン(23ページ)
- ⑪ [SHIFT](シフト)ボタン(右記参照)
- ⑫ [CATEGORY](カテゴリー)ボタン(24ページ)
- ⑬ モードボタン(21ページ)
ボイスモードをはじめ、MOTIF-RACK ESの各モードに入るためのボタンや、さまざまな設定をするためのボタンです。
- ⑭ [STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチ(14ページ)

2つの機能を持つボタン

ボタンの上下に文字や記号が印刷されているボタンは、2つの機能を持っているボタンです。

⑪ [SHIFT]ボタンを使って、2つの機能を使い分けることができます。

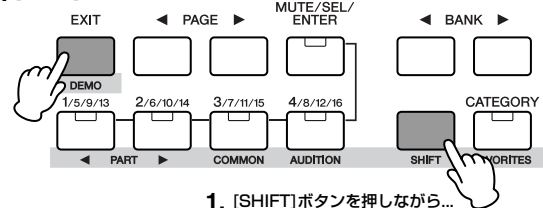
ボタンの上に表示されている機能を選択するときには、単にそのボタンを押すだけです。ボタンの下に表示されている機能を選択するときには、[SHIFT]ボタンを押しながら該当するボタンを押します。

たとえば⑥ [EXIT]ボタンには、EXIT (エグジット)とDEMO (デモ)の2つの機能があります。[EXIT]ボタンをそのまま押すとEXIT機能としてはたつきませんが、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押すとDEMO機能のはたつきをします。

本文中では、[EXIT]ボタンがDEMO機能としてはたつきときには、[DEMO]ボタンと表記することがあります。

例: [SHIFT]ボタンを押しながら[DEMO]ボタンを押します。

2. [DEMO]ボタンを押します。



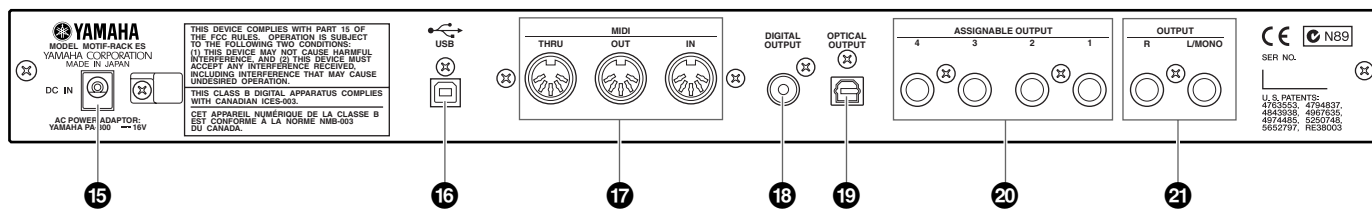
1. [SHIFT]ボタンを押しながら...

この取扱説明書では、[SHIFT]ボタンを押しながらほかのボタンを押すことを、「[SHIFT]+[***]ボタンを押します」と表記する場合があります。「***」はボタン名を示します。

本文中での表記一覧

- | | |
|-----------------|------------------|
| ⑥ [EXIT]ボタン | → [DEMO]ボタン |
| ⑨ [1/5/9/13]ボタン | → PART[◀]ボタン |
| [2/6/10/14]ボタン | → PART[▶]ボタン |
| [3/7/11/15]ボタン | → [COMMON]ボタン |
| [4/8/12/16]ボタン | → [AUDITION]ボタン |
| ⑫ [CATEGORY]ボタン | → [FAVORITES]ボタン |
| ⑬ [MULTI]ボタン | → [PERFORM]ボタン |
| [VOICE]ボタン | → [DRUM]ボタン |
| [UTILITY]ボタン | → [STORE]ボタン |
| [EFFECT]ボタン | → [BYPASS]ボタン |
| [EDIT]ボタン | → [COMPARE]ボタン |
| [ARPEGGIO]ボタン | → [ARP EDIT]ボタン |

リアパネル



- ⑮ DC IN端子 (14ページ)
- ⑯ USB端子 (18ページ)
- ⑰ MIDI IN/OUT/THRU端子 (16ページ)
- ⑱ DIGITAL OUTPUT (デジタルアウトプット) 端子 (16ページ)
- ⑲ OPTICAL OUTPUT (オプティカルアウトプット) 端子 (16ページ)
- ⑳ ASSIGNABLE OUTPUT (アサインブルアウトプット) 1~4端子 (15ページ)
- ㉑ OUTPUT L/MONO、R (アウトプット左/モノラル、右) 端子 (15ページ)

USBとは

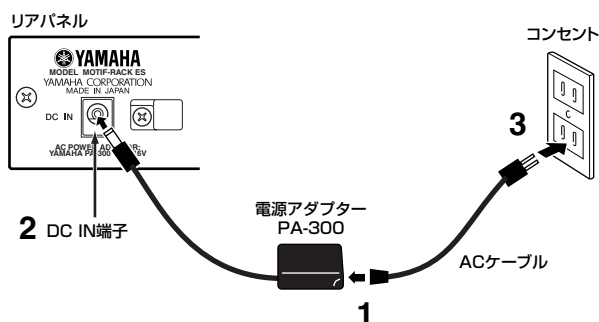
USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

ご使用前の準備

電源の準備

電源アダプターを接続する前に、MOTIF-RACK ESの電源 ([STANDBY/ON]スイッチ)がSTANDBY (オフ)になっていることを確認してください。

1. ACケーブルの一方の端を電源アダプター (PA-300)に接続します。
2. 電源アダプター (PA-300)のプラグをMOTIF-RACK ESリアパネルのDC IN端子に接続します。
3. ACケーブルを電源コンセント(AC100V)に接続します。



NOTE 電源アダプターを外すときは、逆の手順で行なってください。

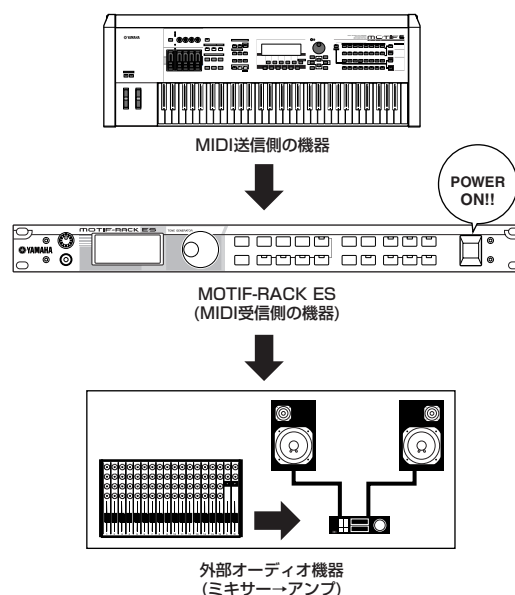
- ❗ 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
- ❗ 付属のACケーブルは100V用です。電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ❗ スイッチが「STANDBY」状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを電源コンセントから抜いてください。

接続機器の電源を入れる順番

MOTIF-RACK ESと外部機器の接続(15ページ)が完了したら、MOTIF-RACK ESと外部オーディオ機器のボリュームが絞られている(Oになっている)ことを確認し、以下の順序で電源を入れます。

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

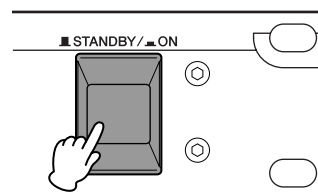
NOTE 電源を切る場合は、外部オーディオ機器のボリュームを下げたあと、逆の順番で切ってください。



電源オン/オフ

❗ 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-RACK ESのボリュームと接続先の外部オーディオ機器のボリュームを下げておいてください。

1. MOTIF-RACK ESの[STANDBY/ON]スイッチを押すと、電源が入ります。



LCDにオープニングメッセージが表示されます。オープニング画面が消えると、ボイスモード、パフォーマンスモード、マルチモードのうち、どれかの画面が表示されます。

NOTE [UTILITY] → General画面のPowerOnMode (パワーオンモード)で、電源を入れたときに表示される画面を設定できます(89ページ)。

NOTE 必要に応じて、画面のコントラスト(明暗)を調節します。[UTILITY]ボタンを押しながらデータダイヤルを回すことで、コントラストが調節できます。

2. アンプのボリュームをある程度まで上げます。
3. MOTIF-RACK ESの[VOLUME]ノブを右に回し、適当な音量にします。
4. 外部オーディオ機器の電源を切るかボリュームを下げてから、MOTIF-RACK ESの電源を切ります。

接続について

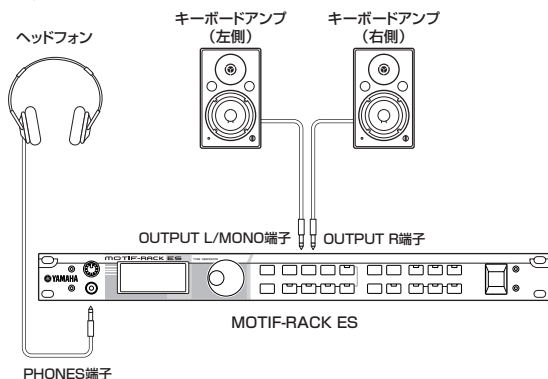
外部オーディオ機器との接続

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

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

2台のキーボードアンプを使う場合 (アナログ出力)

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



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

ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。OUTPUT L/MONO端子やOUTPUT R端子とは別系統で出力できる、ASSIGNABLE OUTPUT 1~4端子が標準装備されていますので、特定のドラムキーやパートを独立してこれらの端子からアナログ出力できます。どの端子から何のパートを出力するかについては、以下をご参照ください。

ドラムボイス各キーの出力端子

[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+PART[◀][▶]でキー選択 → OSC画面 → OutputSel (アウトプットセレクト)で、ドラムボイスデータとして設定できます。この画面での設定は、ボイスモード以外のモードで、ドラムボイスを選び OutputSel = drumに設定しているパートでも有効です。

NOTE OutputSelは、同じOSC画面のInsEFOut (インサージョンエフェクトアウト)が「thru」の場合のみ設定できます。

パフォーマンス各パートの出力端子

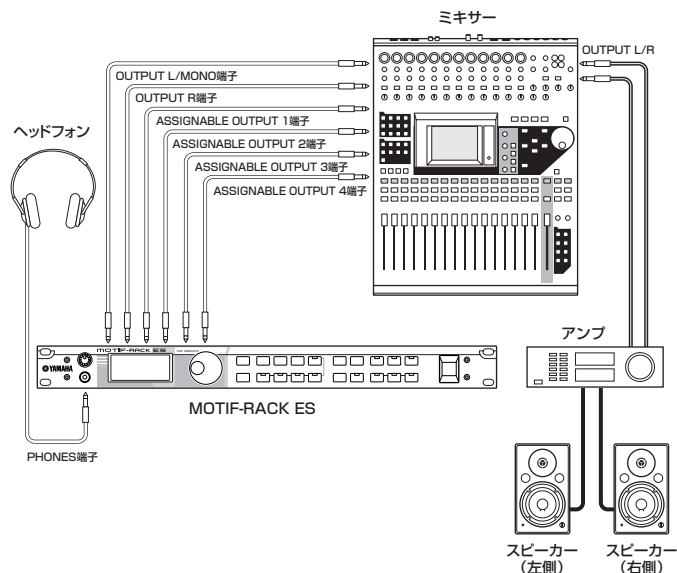
[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押し、パフォーマンスエディット選択) → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → パート選択 → Output画面 → OutSel (アウトプットセレクト)で、パフォーマンス各パートの出力端子が設定できます。

マルチ各パートの出力端子

[MULTI] (1回または2回押し、ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → パート選択 → Output画面 → OutSel (アウトプットセレクト)で、マルチ各パートの出力端子が設定できます。

これらの画面上では、下表のとおり設定ができます。

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT L, R	ステレオ
as12	ASSIGNABLE OUTPUT 1, 2	ステレオ (1: L, 2: R)
as34	ASSIGNABLE OUTPUT 3, 4	ステレオ (3: L, 4: R)
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	モノラル
as2	ASSIGNABLE OUTPUT 2	モノラル
as3	ASSIGNABLE OUTPUT 3	モノラル
as4	ASSIGNABLE OUTPUT 4	モノラル
drum (ドラムボイスのみ)	前述の「ドラムボイス各キーの出力端子」 OutputSelで設定した端子	OutputSelの値による



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

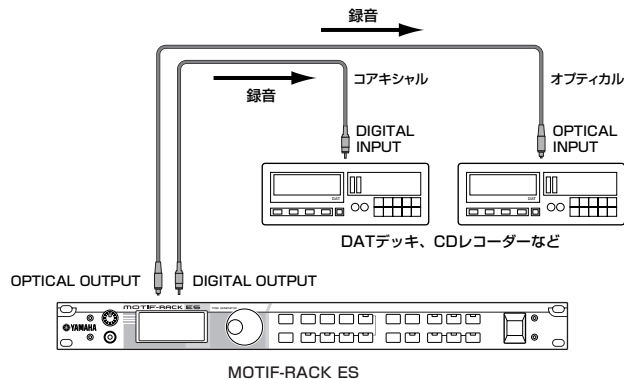
- OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。なお、ヘッドフォンでは、OUTPUT L/MONOやOUTPUT R端子の出力と同じ信号をモニターできます。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/マルチのパートのサウンドは、OUTPUT L/MONO端子、OUTPUT R端子からは出力されません。したがって、ASSIGNABLE OUTPUT端子の出力と同じ音声信号をヘッドフォンでモニターできません。
- ASSIGNABLE OUTPUT端子から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/マルチのパートのサウンドは、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターイコライザー、マスターエフェクトがかかっていない状態で、設定された各端子から出力されます。(パートEQとインサージョンエフェクトだけがかかっています。)
- [VOLUME]ノブでASSIGNABLE OUTPUT端子からの出力を調節することはできません。
- ボイスモードでは、ノーマルボイスをASSIGNABLE OUTPUT端子から出力させることはできません。

ご使用前の準備

デジタル出力を使う場合

DIGITAL OUTPUTやOPTICAL OUTPUT端子を使うことで、本体リアパネルのOUTPUT L/R端子から出力されるサウンドと同じサウンドを、デジタルで出力できます。オプティカル端子とコアキシャル端子から同時に同じ音声を出力できます。

下図のような接続により音質劣化のないデジタル出力ができるので、高音質で外部メディアに録音できます。



NOTE [VOLUME]ノブでDIGITAL OUTPUT端子、OPTICAL OUTPUT端子からの出力を調節することはできません。

外部MIDI機器との接続

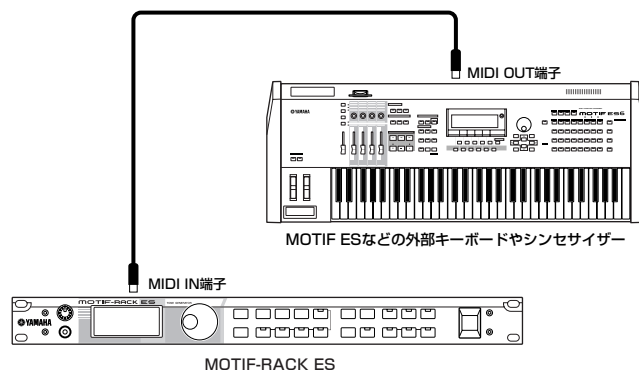
市販のMIDIケーブルを使って、MOTIF-RACK ESのMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOTIF-RACK ESの音源を鳴らすことができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE 以下の接続を行なう場合は、[UTILITY] → MIDI画面のMIDI IN/OUTを「MIDI」に設定します。

NOTE MIDIについては、93ページの「MIDIについて」をご参照ください。

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

外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のボイス(音色)を鳴らしたりボイス変更などをコントロールできます。



MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとMOTIF-RACK ES本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。

外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。

MOTIF-RACK ES本体のMIDI受信チャンネルについては、電源を入れたあとで以下の確認をしてください。

ボイスモードまたはパフォーマンスモードで使用している場合(シングル音源(57ページ)として使用している場合)

ユーティリティでベーシック受信チャンネルを確認します。

[UTILITY] → MIDI画面のBasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて外部キーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに変更します。

マルチモードで使用している場合(マルチ音源(57ページ)として使用している場合)

音を鳴らしたいパートの受信チャンネル設定を、外部キーボードの送信チャンネルに合わせます。

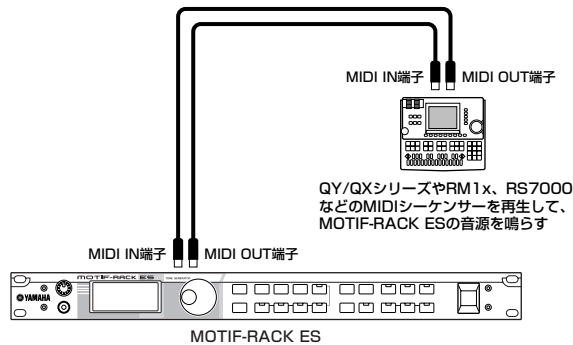
[MULTI] → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → パート選択 → Voice画面のRcvCh (レシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて変更します。受信チャンネルが外部キーボードの送信チャンネルと同じ数字に設定されているパートは、外部キーボードの演奏によってすべて同時に鳴ります。鳴らしたいパートの受信チャンネルだけを、外部キーボードの送信チャンネルに合わせましょう。

NOTE 本体の音源機能については、51ページをご参照ください。

外部MIDIシーケンサーを使って、MOTIF-RACK ESを音源として鳴らす場合

この接続例では、本体をマルチモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。

また、アルペジオ機能(42ページ)を使う場合、MIDI同期に関する設定も必要です。下記をご参照ください。



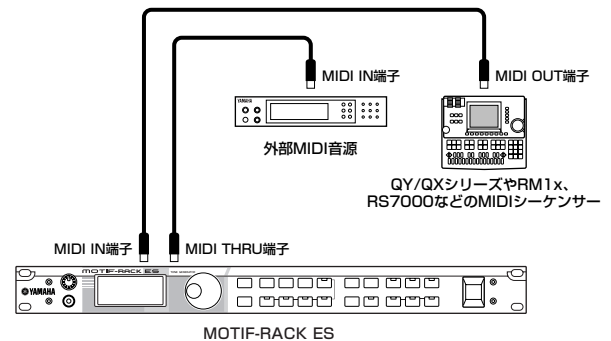
外部MIDIシーケンサーと本体との同期(マスター機器とスレーブ機器)

複数のMIDI機器を使う場合、クロック(同期信号)という信号でMIDI機器同士のテンポを合わせる(同期をとる)必要があります。自分のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自分のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。外部シーケンサーのソングファイルを本体のアルペジオ機能を使って再生させたい場合などは、外部シーケンサーのクロックに本体のアルペジオが同期するように、本体をスレーブに設定してください([UTILITY] → MIDI画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください)。また、外部シーケンサーの設定で、外部シーケンサーをマスターに設定してください。

NOTE シーケンサーによっては、ソング停止中には外部機器へクロック信号を送信しない場合があります。MIDI Syncを「MIDI」に設定しているときは、マスター機器のクロック信号を受信しないとMOTIF-RACK ESのアルペジオは機能しません。

MIDI THRU端子を使って、複数の音源を鳴らしわける場合

外部MIDIシーケンサーの再生データを本体に送って鳴らすだけでなく、MIDI THRU端子を通じて別のMIDI音源へ送って鳴らすことができます。下記の接続例では、外部MIDIシーケンサーからの再生データはそのままMIDI THRU端子から出力されます。



この接続例では、本体をマルチモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。同様に、スルーした先にある外部MIDI音源も、マルチ音源のモード(状態)に設定してください。

また、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使っているので、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → MIDI画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

TIP 本体音源と外部音源の鳴らし分け

この接続により、外部MIDIシーケンサーの再生データの特定のチャンネルデータを本体音源で鳴らし、残りのチャンネルデータを外部音源で鳴らす、といった鳴らし分けができます。

たとえば、外部MIDIシーケンサーで16チャンネルで構成されるソングデータを再生し、そのうち1~9チャンネルのデータをMOTIF-RACK ESの音で鳴らし、10~16チャンネルのデータをMIDIスルーさせた上で別のMIDI音源で鳴らしたい場合、下記のとおり設定してください。

MOTIF-RACK ES本体では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを1~9のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。[MULTI] → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → パート選択 → Voice画面のRcvCh (レシーブチャンネル)で設定を行ないます。

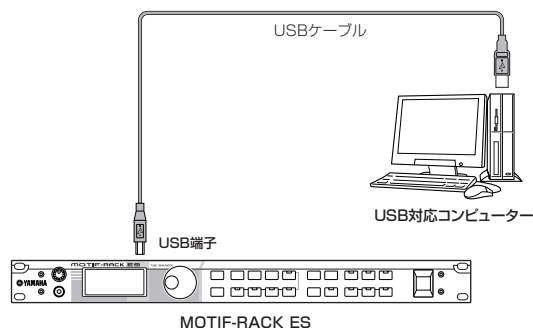
外部MIDI音源では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを10~16のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。

コンピューターとの接続

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

USB端子を使って接続する場合

この方法で接続する場合は、[UTILITY] → MIDI画面のMIDI IN/OUTを「USB」に設定してください。



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

NOTE MOTIF-RACK ESでは、USBでオーディオデータを送受信することはできません。

MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIケーブルでは同時に16チャンネル分のMIDIデータを同時に送受信できますが、USBケーブルでは16チャンネル分を超えるMIDIデータを同時に送受信できません。

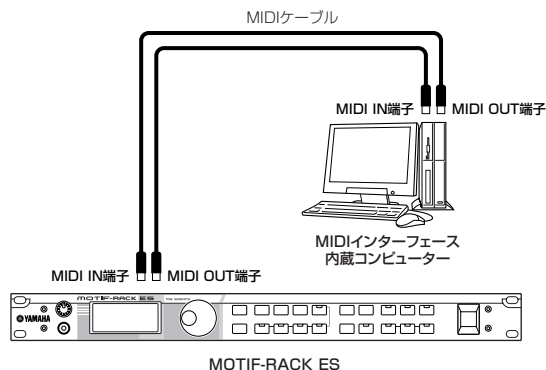
MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。したがって、上記の接続例ではコンピューターから最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータが出力できます。MOTIF-RACK ESでは、USBを使って最大33パートまでお使いいただけます(マルチパートプラグインボード1枚、シングルパートプラグインボード1枚取り付けした場合)。

NOTE 本体音源部で同時に受信できるポート数は最大3までです(58ページ)。

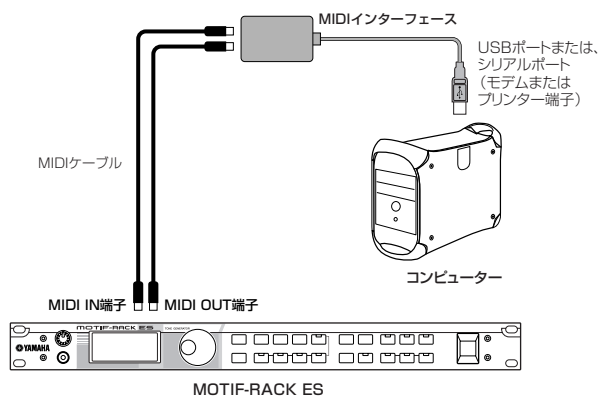
NOTE USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなくMIDIポートも、送信側と受信側で合わせる必要があります。

MIDI端子を使って接続する場合

MIDIインターフェース内蔵のコンピューターを使用する場合



外付けのMIDIインターフェースを使用する場合



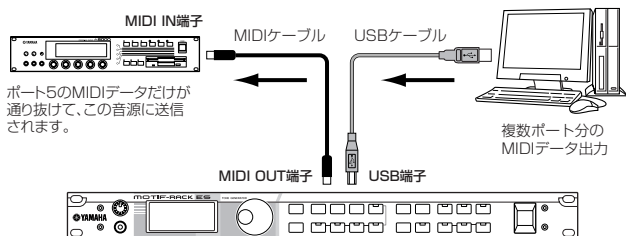
NOTE MIDIインターフェースは、お使いのコンピューターの端子に合わせたものをご準備ください。

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

TIP スルーポート設定

MIDIポートは16チャンネルを超えるMIDIデータを扱うためだけでなく、音源を鳴らし分けるための手段としても使えます。

たとえば下記の接続例の場合、[UTILITY] → MIDI画面のThruPort (スルーポート)を「5」に設定することで、ポート5のMIDIデータだけを本体とは別の音源で鳴らすことができます。



ポート5のMIDIデータだけが通り抜けて、この音源に送信されます。

複数ポート分のMIDIデータ出力

ポート1~3のデータが受信されます。
MIDIポートと本体内部音源との関係については、58ページをご参照ください。

USB端子ご使用時の注意

USB端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。

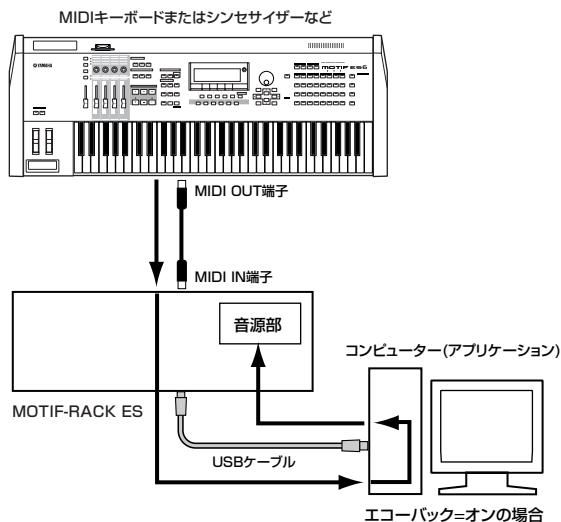
以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。



- USB端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、3秒以上間隔を開けて行ってください。

TIP コンピューターとMIDIキーボードを同時に使う

MIDIキーボードやシンセサイザーを、MOTIF-RACK ESを通じて、コンピューター上のアプリケーション(シーケンサーなど)と接続することができます。MIDIキーボード、コンピューター、MOTIF-RACK ESを接続することにより、コンピューターのシーケンサーのソングファイルと、MIDIキーボードの演奏を同時にMOTIF-RACK ESで鳴らすことができます。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接続します。また、[UTILITY] → MIDI画面のMIDI IN/OUTをUSBに設定します。



NOTE USB端子を使うとき(MIDI IN/OUT = USBのときは)、MIDI IN端子から入力されたMIDI信号は、MOTIF-RACK ESを通過し、USBケーブルのポート1からそのまま出力されます。

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。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。

クイックガイド

MOTIF-RACK ESのモードと基本操作

ここでは、MOTIF-RACK ESを使う上での基本となるモードの構成や、いろいろなモードで共通して使われる操作方法などについて説明します。MOTIF-RACK ESでは、以下の3つのモードを切り替えてご使用いただけます。演奏方法や音楽制作の状況にあわせて、好きなモードを選んでください。

ボイスモード(23ページ)

高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を使った鍵盤演奏が楽しめるモードです。同時に使用できるボイスは1つだけです。バンドの1パートを演奏する場合などに活用できます。ボイスには、以下の3種類があります。

- ・ノーマルボイス(楽器の音色)
- ・ドラムボイス(打楽器を中心とした音色)
- ・プラグインボードのボイス(シングルパートプラグインボードを取り付けた場合のみ)

パフォーマンスモード(30ページ)

ボイスを複数重ねて(レイヤー)したり、鍵盤を別々の発音領域にわけたりして演奏するためのモードです。

1つの鍵盤で鳴る音の厚みを増す、ベースとメロディごとに鍵盤の領域をわけるといった使い方ができます。

ボイスモード同様、(特にソロライブなどで)鍵盤演奏をするのに活用できるモードです。

マルチモード(36ページ)

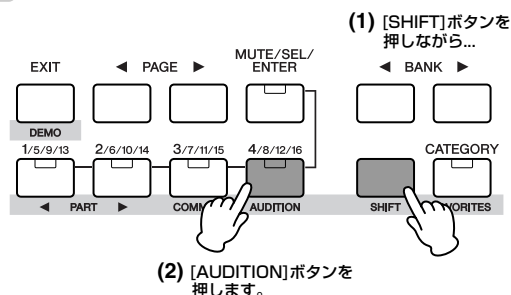
MOTIF-RACK ESをシーケンサー用のマルチ音源として利用する場合に使うモードです。

複数のボイス(最大33パート)を同時に鳴らすことができます。シーケンサーのソングファイルの各トラックにMOTIF-RACK ESの各ボイスを割り当てることで、MOTIF-RACK ES一台だけでアンサンブル演奏を行なえます。

そのほかにも、以下のような機能があります。

アルペジオ (42ページ)	鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムやフレーズを自動演奏します。
コントローラ セット (45ページ)	外部MIDIコントローラで、MOTIF-RACK ESのさまざまな機能をコントロールします。
ジョブ (47ページ)	本体のファクトリーセット(工場出荷時の状態に戻す)、データの初期化やコピー、本体の設定を外部機器に保存するバルクダンプなどを行なえます。
ストア (49ページ)	エディットしたボイスやさまざまな設定を本体に保存します。
ユーティリティ (89ページ)	システム全体に関する設定を行ないます。

TIP オーディション機能について



[SHIFT]ボタンを押しながら[AUDITION]ボタンを押すと、現在選ばれているボイスを聞くことができます。選択中のボイスに割り当てられたフレーズが鳴ります。

オーディションフレーズの変更

[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM] → ボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀][▶]でGeneral画面選択

フレーズのタイプや音の高さは、ボイスエディットモードで変更できます。コモンエディットのGeneral(ジェネラル)画面に(65ページ)、オーディションフレーズに関する以下のパラメーターがあります。

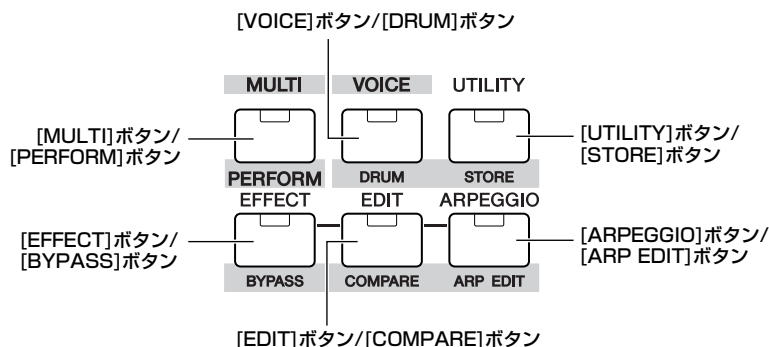
- **A.PhraseNo. (オーディションフレーズナンバー)**
オーディションフレーズのタイプを選択します。
- **A.PhrNtSft (オーディションフレーズノートシフト)**
オーディションフレーズの音程(音の高さ)を半音単位で移調します。
- **A.PhrVelSft (オーディションフレーズベロシティシフト)**
オーディションフレーズのベロシティを変更します。

NOTE オーディションフレーズは、MIDI出力できます。また、送信チャンネルを変更することもできます(90ページ)。

NOTE オーディションフレーズによっては、コントロールチェンジで音質をエディットしている場合があります。

NOTE オーディションフレーズにアルペジオデータが含まれている場合、マルチモードのアルペジオ設定によっては、ボイスモードとマルチモードで発音されるフレーズが異なる場合があります。

各モードの機能と、各モードへの入り方は下表のとおりです。

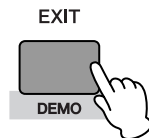


各モード	機能	モードの入り方
ボイス/パフォーマンスモード		
プレイ	ボイス/パフォーマンスの演奏	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]/[SHIFT]+[PERFORM]
エディット	ボイス/パフォーマンスの作成/編集	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]/[SHIFT]+[PERFORM]→[EDIT]
エフェクトエディット	エフェクトの設定	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]/[SHIFT]+[PERFORM]→[EFFECT]
アルペジオエディット	アルペジオの設定	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]/[SHIFT]+[PERFORM]→[SHIFT]+[ARP EDIT]
ストア	ボイス/パフォーマンスの保存	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]/[SHIFT]+[PERFORM]→[SHIFT]+[STORE]
ユーティリティ (ボイスモードのみ)	マスターイコライザーの設定など	[VOICE]/[SHIFT]+[DRUM]→[UTILITY]
マルチモード		
プレイ	マルチの演奏	[MULTI]
ミキシングエディット	マルチのミキシング設定の編集	[MULTI]→[MULTI]
エディット	マルチの作成/編集	[MULTI]→[EDIT]
エフェクトエディット	エフェクトの設定	[MULTI]→[EFFECT]
アルペジオエディット	アルペジオの設定	[MULTI]→[SHIFT]+[ARP EDIT]
ストア	マルチの保存	[MULTI]→[SHIFT]+[STORE]
その他の機能		
ユーティリティ	システム全体の設定	[UTILITY]→各画面選択
ジョブ	ファクトリーセット、データの初期化やコピーなど	[UTILITY]→JobSel画面選択
エフェクトバイパス	エフェクトのオン/オフを設定	[SHIFT]+[BYPASS]

現在表示されている画面からの抜けかた

現在表示されている画面から前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。

また、[EXIT]ボタンを何回か押すことにより、ボイスプレイモード、パフォーマンスプレイモード、マルチモードのいずれかに戻ります。



- NOTE**
- パラメーター (機能)は、ボイス/パフォーマンス/マルチごとに機能するパラメーターと、すべてのボイス/パフォーマンス/マルチに共通で機能するパラメーターにわけられます。前者をボイス/パフォーマンス/マルチエディットで設定し、後者をユーティリティで設定します。
 - ボイス/パフォーマンス/マルチモードでの設定は、ストア機能(49ページ)で保存します。

! ユーティリティ、フェーバリットカテゴリー機能の設定は、ユーティリティやフェーバリットカテゴリー機能から抜けるときに保存されます。「Please keep power on.」や「Executing...」が表示されることがありますが、これらのメッセージ表示中には絶対に電源を切らないでください。また、ユーティリティやフェーバリットカテゴリー機能から抜けずに電源を切ると、変更した内容は失われます。

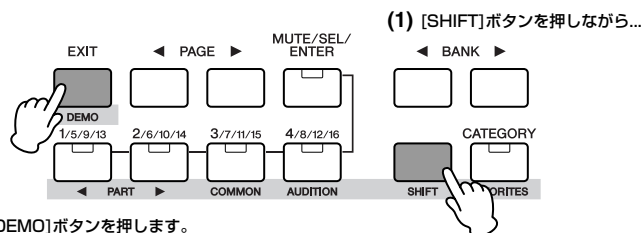
デモソングを聞いてみよう

MOTIF-RACK ES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。次の手順で聞いてみましょう。

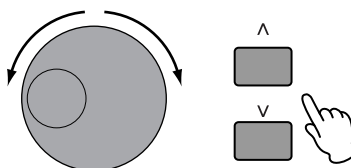
NOTE 14ページの「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップを行ない、MOTIF-RACK ESから音が出る状態にしてください。

デモソングの再生方法

1. [SHIFT]ボタンを押しながら [DEMO]ボタンを押します。



2. デモソングプレイ画面が表示されます。カーソル[↑][↓]ボタンやデータダイアルで、聞きたい曲を選びます。



3. [MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押すと、デモソングの演奏が始まります。

デモソング演奏中に[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押すと、演奏が一時停止します。
デモソング一時停止中に[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押すと、演奏が再開します。

4. [EXIT]ボタンを押すと、演奏が停止します。

一時停止中に[EXIT]ボタンを押すと、デモソング画面が終了します。

5. デモソング画面を終了するには、もう一度[EXIT]ボタンを押します。

ボイスモード

ここでは、MOTIF-RACK ESの基本となるボイスモードについて説明します。

ボイス(=楽器音)を選んで演奏する

ボイスプレイモードでは、さまざまなボイスから好きなものを選んで演奏できます。

ボイスには、以下の3種類があります。

ノーマルボイス

ピアノ、オルガン、ギター、シンセサイザーなどさまざまな楽器の音色のボイスです。鍵盤どおりのピッチで発音します。

ドラムボイス

リズムパートを演奏する場合に使う音色のボイスです。各ノートナンバーにいろいろな打楽器が割り当てられています。

シングルパートプラグインボードのボイス

プラグインボードを取り付けることによって、ボードボイスとプラグインボイスの2種類のボイスを鳴らすことができます。ボードボイスとは、プラグインボードだけで作られたボードオリジナルのボイスです。プラグインボイスとは、ボードボイスに本体機器のエフェクトなどで加工した音色です(52ページ)。

NOTE マルチパートプラグインボードは、マルチモードでのみお使いいただけます。

ボイスプレイモードでは、さまざまなボイスバンクの中から好きなものを選んで演奏できます。

プリセットバンク

あらかじめ本体に内蔵されたボイスが入っています。プリセットバンクには、ボイスを保存することはできません。

ユーザーバンク

ボイスエディットで作ったボイスを保存(ストア)しておくバンクです。

GMバンク

GMボイスとして規定されたボイスが入っています(55ページ)。

プラグインバンク

プラグインボードを取り付けたときだけ利用できます(52ページ)。

ユーザーバンクについて

工場出荷時のユーザーバンクには、あらかじめさまざまなボイスが用意されています。

- ユーザーバンク1、3 (USR1、3): ユーザーバンク用のオリジナルなボイスです。
- ユーザーバンク2 (USR2): プリセットバンクからピックアップしたボイスを集めたバンクです。

これらのユーザーバンクのボイス(ユーザーボイス)は、上書きすると消えてしまいます。エディットしたボイスを保存する場合は、大事なユーザーボイスに上書き保存しないようご注意ください。

NOTE ボイスについては、53ページをご参照ください。ボイスの一覧は、別冊データリストをご参照ください。

NOTE ボイスは本体内のユーザーバンクにノーマルボイスは384種類、ドラムボイスは32種類ストア(保存)できます(49ページ)。これらのボイスに関する設定は、ボイスエディットモードで行ないます(25ページ)。

外部キーボードを接続した場合を例にとりて、いくつかのボイスの音を試してみましょう。

NOTE 演奏の前に、外部キーボードの送信チャンネルとMOTIF-RACK ESの受信チャンネルを合わせる必要があります(16ページ)。

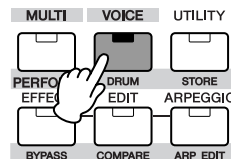
ボイスを選ぶ

1. ボイスプレイモードに入ります。

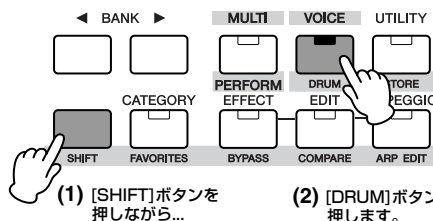
[VOICE]ボタンを押します。[VOICE]ボタンのランプが緑に点灯し、ボイスプレイモードに入ります。

ドラムボイスを選択する場合は[SHIFT]ボタンを押しながら[DRUM]ボタンを押します。ボタンのランプはオレンジに点灯します。

- ノーマルボイス
- プラグインボードのボイス(PLG150-AN/DX/PF/VL)



- ドラムボイス
- プラグインボードのボイス(PLG150-DR/PC)



2. BANK[◀][▶]ボタンでボイスバンクを選びます。

この時点で、外部キーボードの鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。

また、ボイスプレイモード画面に表示されている各項目は以下のとおりです。



ノーマルボイスのバンクについて

PRE1~PRE6 (プリセットバンク)、GM (GMバンク)、USR1~3 (ユーザーバンク)の10のバンクがあります。

ドラムボイスのバンクについて

PRE (プリセットバンク)、GM (GMバンク)、USR (ユーザーバンク)の3つのバンクがあります。

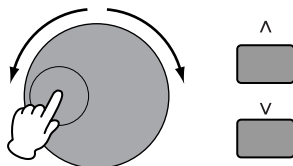
プラグインボードのバンクについて

プラグインボード装着時は、BANK[◀][▶]ボタンで使用するプラグインボード(PLG1、PLG2)を選択し、[SHIFT]+BANK[◀][▶]ボタンで以下のバンクを選択します。

- ・プラグインプリセットボイスバンク(PLGPRE)
- ・プラグインユーザーボイスバンク(PLGUSR)
- ・ボードボイスバンク

NOTE ボードボイスバンクを選択している場合は、バンクセレクトMSB/LSBの値が表示されます。ボードボイスのバンクセレクトMSB/LSBについては、プラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

3. データダイアルやカーソル[▲][▼]ボタンでバンク内のプログラム番号を選択します。



クイックガイド

TIP コンピューターからMIDIメッセージでボイスを選ぶ

コンピューター上のシーケンサーからでも、MIDIメッセージで本体のボイスを選択できます。この場合はMIDIメッセージとして下記3つを本体に送信する必要があります。

- ・バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000)
- ・バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032)
- ・プログラムチェンジ

たとえば、ボイスモードでプリセットバンク2(PRE2)のプログラム番号 12(Or: Tiny)を選ぶ場合は、

1. バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000) = 63 を送信します。
2. バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032) = 1 を送信します。
3. プログラムチェンジナンバー = 12を送信します。

本体ボイスに割り当てられている、バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSBは、「MIDIデータフォーマット」の「(3-1-3) CONTROL CHANGE」に記載されています(97ページ)。プログラムチェンジナンバーは、別冊データリストに記載されています。

NOTE MIDIチャンネルは、BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル) (91ページ)と同じチャンネルを指定してください。

4. 外部キーボードの鍵盤を弾いてみましょう。

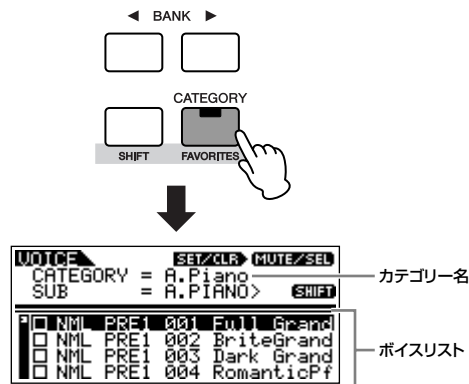
鍵盤から送られるMIDI情報を受けて、選んだボイスの音が出ます。その他のボイスも試してみましょう。

NOTE オーディション機能(20ページ)を使って選択したボイスを聞くことができます。

カテゴリーサーチを使う

MOTIF-RACK ESのボイスは、カテゴリーごとに分類されています。カテゴリーは、ボイスをピアノ、オルガン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. [CATEGORY]ボタンを押し、カテゴリーサーチ機能をオンにします。



NOTE もう一度[CATEGORY]ボタンを押すか、[EXIT]ボタンを押すと、カテゴリーサーチ機能は解除されます。

2. BANK[◀][▶]ボタンでメインカテゴリーを選択します。

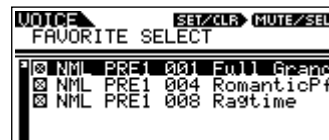
3. [SHIFT]+BANK[◀][▶]ボタンでサブカテゴリーを選択します。

4. カーソル[▲][▼]ボタンまたはデータダイアルでボイスを選択し、[CATEGORY]ボタンで決定します。

フェーバリットカテゴリーについて

自分の好きなボイスだけを集めて、お気に入りのカテゴリー (=フェーバリットカテゴリー)として登録しておくことができます。たとえば、Organ (オルガン)のカテゴリーからいくつかのボイスを選び、Brass (ブラス)やSyn. Lead (シンセリード)のカテゴリーから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登録でき、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[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押します。ボックスに×マークが表示され、フェーバリットカテゴリーに登録されたことを示します。また、×マーク付きのボイスで[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押すと登録が解除されます。



[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITES]ボタンを押すと、×マークを付けたボイスだけが画面上に表示されます。[CATEGORY]ボタンを押すと、フェーバリットカテゴリーから通常のカテゴリーサーチに戻ります。[EXIT]ボタンを押すと、ボイスプレイモードに戻ります。

! フェーバリットカテゴリー機能の設定は、機能から抜けたときに保存されます。抜けずに電源を切ると、設定した内容は失われます。

⊘ フェーバリットカテゴリー機能から抜ける際に「Please keep power on.」と表示されます。表示中に電源を切るとユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

ボイスをエディットする

ボイスエディットモードでは、ボイスを構成するさまざまなパラメーターをエディット(編集)することで、オリジナルのボイスを作ります。プリセットボイスのパラメーター設定を変更することで、ボイスを好みのサウンドに変えてみましょう。

ボイスエディットは、ボイスの種類によって操作方法やパラメーターが違います。

ノーマルボイスのエディット

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

ドラムボイスのエディット

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

プラグインボイスのエディット

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

エレメントとは?

ボイスを構成する最小単位で、それ自体をボイスとして使用できます。

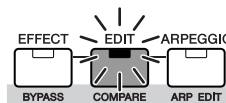
エレメントは、楽器音などの波形(ウェーブ)にさまざまなパラメーター(エフェクト、EGなど)を付加して作られています。MOTIF-RACK ESの各ボイスは、エレメントをいくつか組み合わせることによって作られています。

TIP コンペア機能について

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. エディット中(目マークが表示され、[EDIT]ボタンランプが点灯している状態)に[SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押します。

[EDIT]ボタンのランプが点滅して、画面左上に示された目(エディット)マークが目(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. [SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押すとコンペアモードから抜け、エディット中の状態(目マークが表示され、[EDIT]ボタンランプが点灯している状態)に戻ります。

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

NOTE コンペア機能はパフォーマンス/マルチエディットモードでも使うことができます。

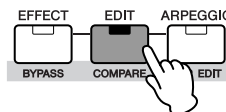
NOTE コンペア状態では、各パラメーターをエディットできません。

ノーマルボイスをエディットする

1. [VOICE]ボタンを押してボイスブレイモードに入り、エディットの対象とするノーマルボイスを選びます(23ページ)。

はじめから新しいボイスを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel(ジョブセレクト)画面のInitialize(イニシャライズ)の機能を使って、特定のボイスの設定内容だけをクリアしておくことで便利です(47ページ)。

2. [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。

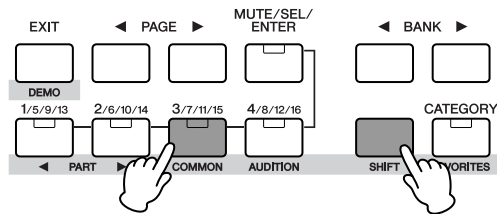


3. 目的に応じて、コモンエディットまたはエレメントエディット画面を呼び出します。

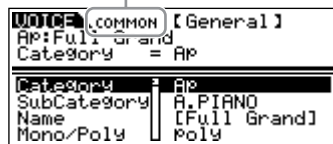
ボイスネーム、ボイスの音量やパン、コントローラー(45ページ)など、ボイス全体のパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。各エレメントのオシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG(エンベロープジェネレーター)など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーター(51ページ)をエディットしたい場合は、エレメントエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]ボタンを押します。

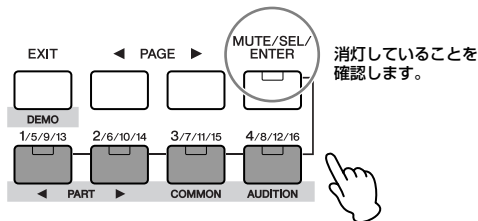


コモンエディット画面であることを示しています。

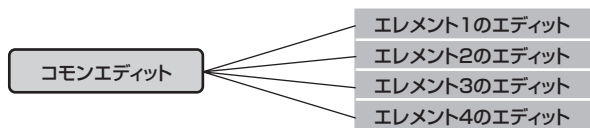
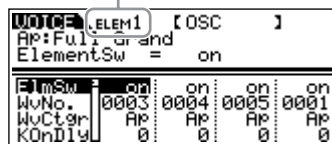


エレメントエディット画面を呼び出す

エレメントエディット画面を呼び出す場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが消灯していることを確認し、[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンのどれかを押すことで、エディットしたいエレメントを選択します。[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが点灯している場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを一度押して消灯させてください。



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。



TIP ミュート(一時消音)機能とエレメントの選択

[MUTE/SEL/ENTER]ボタンは、押すたびにランプの点灯/消灯が切り替わります。

ランプ点灯時(ミュート)

[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンを押すたびに、そのエレメントのミュートをオン/オフできます。ミュートされたエレメントは、[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンのランプが消灯します。発音されるエレメントは、ボタンのランプが点灯します。

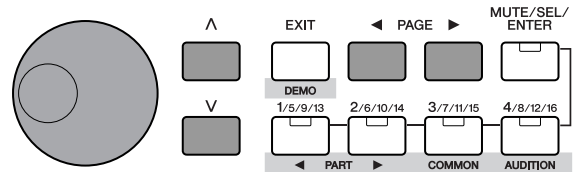
ランプ消灯時(セレクト)

[1/5/9/13]～[4/8/12/16]ボタンを押すと、エディットしたいエレメントが選択できます。ミュートしているエレメントを選択すると、ボタンのランプは点滅します。

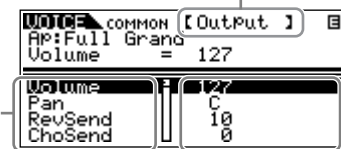
NOTE パフォーマンス/マルチモード時にも同様に、対象となっているパートの発音をオン/オフできます。

4. PAGE[◀][▶]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディットします。

PAGE[◀][▶]ボタンでエディットしたい画面を選びます。カーソル[↑][↓]ボタンでエディットしたいパラメーターを選択し、データダイアルでパラメーターの値を設定します。



エディット画面名



パラメーター名

パラメーターの値

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

コモンエディット

General (ジェネラル)	ボイス名、発音方式、チューニング方式、ポルタメント、ピッチベンド、オーディションフレーズなどの一般的な設定を行ないます。
Output (アウトプット)	音量、パン、リバーブやコーラスのセンド量などを設定します。
EG/FLT (エンベロープジェネレーター/フィルター)	アタック、ディケイ、リリース、サステインなど時間変化や、カットオフ、レゾナンスなどのフィルターを設定します。
CtrlSet (コントローラーセット)	外部MIDIコントローラーの機能について設定します。
LFO (ローフリークエンシーオシレーター)	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信器です。LFOについて詳しくは、57ページをご参照ください。
LFO USR (LFOユーザー)	上の「LFO」のパラメーターで、LFOウェーブとして「user」を選択したときだけエディットできます。オリジナルのLFO波形を作成します。

エレメントエディット

OSC (オシレーター)	エレメントのウェーブ選択、音量域、発音域などを設定します。ボイスの作成でもっとも基本となる、波形に関する設定が中心となります。
Pitch (ピッチ)	エレメントのピッチの設定を行ないます。PEGでは、ピッチ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)	
Filter (フィルター)	エレメントの波形に含まれる倍音成分を調節し、音質を変化させます。FEGでは、フィルターの時間的な変化を作り出すことができます。
FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)	
AMP (アンプリチュード)	エレメントの音量バランスを設定し、最終的な出力を決定します。AEGでは、音量の時間的な変化を作り出すことができます。
AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	
Native (ネイティブパラメーター)	プラグインボイスのみ
LFO (ローフリークエンシーオシレーター)	ノーマルボイスのLFOに関する設定を行ないます。
EQ (イコライザー)	ボイスの音質補正を行ないます。

5. 手順3～4を繰り返すことで、ノーマルボイスエディットを行ないます。

6. エディットしたノーマルボイスに名前を付けます。

コモンエディットのGeneral画面を選択し、Name欄で名前を入力します。

名前の入力方法については、50ページをご参照ください。



7. エディット内容を、ノーマルボイスのユーザーバンク(USR1~3)に保存(ストア)します。

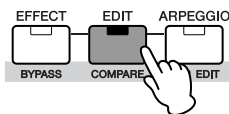
詳細は、49ページをご参照ください。

ドラムボイスをエディットする

1. [SHIFT]+[DRUM]ボタンを押してボイスプレイモードに入り、エディットの対象とするドラムボイスを選びます(23ページ)。

はじめから新しいボイスを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel(ジョブセレクト)画面のInitialize(イニシャライズ)の機能を使って、特定のボイスの設定内容だけをクリアしておくとう便利です(47ページ)。

2. [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。



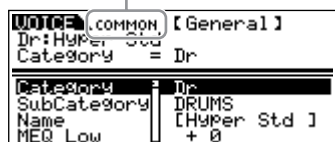
3. 目的に応じて、コモンエディットまたはキーエディット画面を呼び出します。

ボイスネーム、ボイスの音量やパン、コントローラー(45ページ)など、ボイス全体のパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。各キーのオシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG(エンベロープジェネレーター)など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーター(51ページ)をエディットしたい場合は、キーエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面を呼び出す

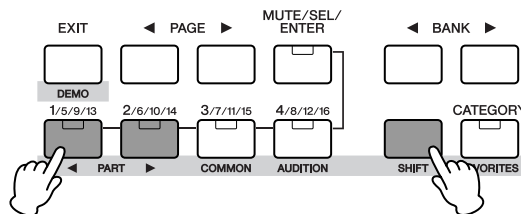
コモンエディット画面を呼び出す場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]ボタンを押します。

コモンエディット画面であることを示しています。

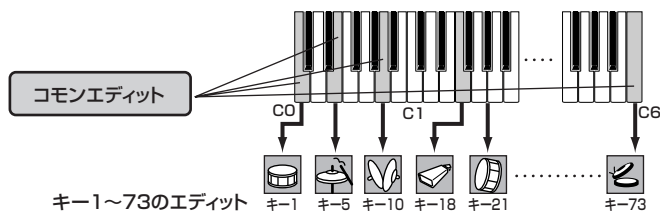


キーエディット画面を呼び出す

キーエディット画面を呼び出す場合は、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押し、エディットするキーを選択します。キーの選択は、[SHIFT]ボタンを押しながらノートオンをMIDI受信することでも行なえます。



COキーのエディット画面であることを示しています。



4. PAGE[◀][▶]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディットします。

エディット方法や、エディットできる代表的なパラメーターは、ノーマルボイスと同じです(26ページ)。ノーマルボイスのエLEMENTエディットは、ドラムボイスではキーエディットが該当します。なお、ドラムボイスエディットではLFO設定はありません。

5. 手順3~4を繰り返すことで、ドラムボイスエディットを行ないます。

6. エディットしたドラムボイスに名前を付けます。

コモンエディットのGeneral画面を選択し、Name欄で名前を入力します。

名前の入力方法については、50ページをご参照ください。

7. エディット内容を、ドラムボイスのユーザーバンク(USR)に保存(ストア)します。

詳細は、49ページをご参照ください。

TIP 自分の好みの打楽器を各キーに割り当てる

[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択
→ OSC画面選択 → Number

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

1. ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。

27ページの手順3をご参照ください。

2. PAGE[◀][▶]ボタンでOSC画面を呼び出します。



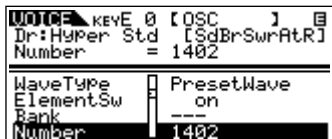
3. 打楽器を割り当てたいキーを選択します。

[SHIFT]+PART[◀][▶]ボタンで選択します。



4. ウェーブを選ぶことで、鍵盤に打楽器を割り当てます。

Number (ナンバー)にカーソルを移動し、データダイアルで番号を変更することで、ウェーブを選びます。



NOTE WaveCtgy (ウェーブカテゴリー)で、カテゴリーからウェーブを探すこともできます。各ウェーブのカテゴリーについては、別冊データリストの「Waveform List」をご参照ください。

5. 手順3~4を繰り返すことで、オリジナルのドラムキットを作ります。

6. エディット内容を、ドラムボイスのユーザーバンク(USR)に保存(ストア)します。

詳細は、49ページをご参照ください。

TIP ハイハットオープンとクローズが同時に発音しないようにする

[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択
→ OSC画面選択 → AltnateGrp (オルタネートグループ)

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

1. ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。

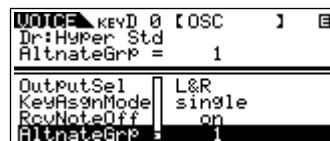
27ページの手順3をご参照ください。

2. PAGE[◀][▶]ボタンでOSC画面を呼び出します。



3. ハイハットオープンに該当するキーを選択し、

AltnateGrp (オルタネートグループ) = 1に設定します。



4. ハイハットクローズに該当するキーを選択し、

AltnateGrp (オルタネートグループ) = 1に設定します。



5. 設定が正しくできたか確認します。

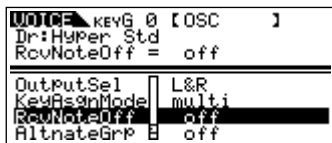
ハイハットオープンが割り当てられたキーの音を出したすぐあとにハイハットクローズが割り当てられたキーの音を出すと、ハイハットクローズの音が鳴ると同時にハイハットオープンの発音が途中で止まります。

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

TIP 鍵盤を離れたときの鳴りかたを決める

[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択
→ OSC画面選択 → RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

打楽器の発音を止めるか止めないかの設定ができます。RcvNoteOff (レシーブノートオフ) = off (オフ)に設定すると、該当する打楽器音は必ず最後まで鳴ります。on (オン)に設定した場合は、該当するキーのノートオフを受信した時点で、打楽器の発音は止まります。



TIP キーごとの出力先を変える

[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択
→ OSC画面選択 → OutputSel (アウトプットセレクト)

ドラムボイスでは、キーごとに出力端子を変えられます。特定の打楽器に、本体とは別のエフェクターをかけたい場合などにこの機能を使うと便利です。詳細は、15ページをご参照ください。

NOTE OutputSelは、同じOSC画面のInsEFOut (インサクションエフェクトアウト)が「thru」の場合のみ設定できます。

ボイスのエフェクトを設定する

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、音に広がりや厚み、歪み感などの表現力を加えることができます。ボイスモードではボイスごとにエフェクトを設定できます。エフェクトの構成については、59ページをご参照ください。

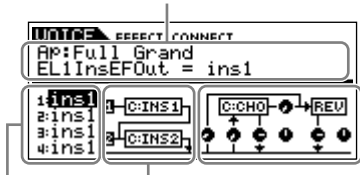
ここでは、ボイスのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

1. ボイスモードで対象のボイスを選びます(23ページ)。

2. [EFFECT]ボタンを1回または2回押して、エフェクトコネクティブエディットモードに入ります。

[EFFECT]ボタンのランプが点灯し、以下のような画面が表示されます。

現在選択しているパラメーター名と値が表示されます。



① エフェクト入力 ② インサクションエフェクト ③ システムエフェクト (リバーブ/コーラス)

① エフェクト入力

ノーマルボイス(ドラムボイス)の場合、各エレメント(各キー)がインサクション1、2のどちらに入力されるかを表示、選択します。プラグインボイスの場合は、エレメントが1つのため表示されません。

② インサクションエフェクト(59ページ)

ここでインサクションエフェクト1、2の種類や接続方法を設定します。

③ システムエフェクト(リバーブ/コーラス)(59ページ)

システムエフェクトのコーラス/リバーブタイプや、センド、リターン量を設定します。

NOTE この画面はノーマルボイスモードでの例です。ドラムボイス、プラグインボイスの場合は表示される画面は異なります。このような画面が表示されない場合には、もう一度[EFFECT]ボタンを押してください。

3. インサクションエフェクトを設定します。ここでの設定は、パフォーマンス、マルチの各パートのボイスにも反映されます。カーソル[↑][V]ボタンやPAGE[◀][▶]ボタンで、手順2の画像の①、②の中のパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。インサクションエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。

① エフェクト入力

EL1InsEFOut~EL4InsEFOut (インサクションエフェクトアウト)	エレメント1~4をインサクション1、2のどちらに入力するかを選択します。インサクションエフェクトをかけない(thru)こともできます。
---	---

NOTE ドラムボイスの場合は、「Key」でキーを選択してから「InsEFOut」でキーごとにインサクションエフェクトへの入力方法を設定します。ドラムキーの選択は、[SHIFT]ボタンを押しながらノートオンをMIDI受信することでも行なえます。

② インサクションエフェクト

Ins1Ctgr, Ins2Ctgr (インサクション1、2カテゴリ)	インサクション1、2に設定するエフェクトのカテゴリを選択します。
Ins1Type, Ins2Type (インサクション1、2タイプ)	インサクション1、2に設定するエフェクトタイプを選択します。
InsEFCnct (インサクションコネクティブタイプ)	インサクション1と2の接続方法を設定します。

4. システムエフェクト(リバーブ、コーラス)を設定します。ここでの設定は、パフォーマンス、マルチの各パートのボイスには効果しません。

インサクションエフェクト同様に、手順2の画像の③の中のパラメーターを設定します。まずリバーブ、コーラスのエフェクトタイプを選び、つぎにセンド量やパンを設定してエフェクトのかかり具合を調節します。システムエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。

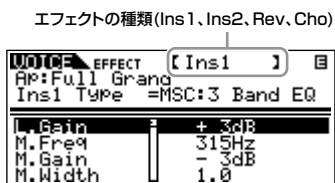
NOTE リバーブタイプやコーラスタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

③ システムエフェクト(リバーブ/コーラス)

ReverbType (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ReverbSend (リバーブセンド)	
ReverbRtn (リバーブリターン)	
ReverbPan (リバーブパン)	
ChoCtgr (コーラスカテゴリー)	コーラスエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ChoType (コーラスタイプ)	
ChoSend (コーラスセンド)	
ChoRtn (コーラスリターン)	
ChoPan (コーラスパン)	
ChoToRev (コーラストゥリバーブ)	コーラスエフェクトからリバーブエフェクトに送る信号の、センド量を設定します。

5. エフェクトパラメーターエディットモードで、細かい設定を行ないます。

もう一度[EFFECT]ボタンを押すと、下のような画面が表示されます。この画面で、エフェクトの細かい設定を行ないます。



PAGE[◀][▶]ボタンでエフェクトの種類を切り替えます。カーソル[↑][V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を選択します。

NOTE ここで選択できるパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、別冊データリストをご参照ください。

NOTE エフェクトタイプに "thru" または "off" を選んだ場合は、パラメーターの選択はできません。

6. 必要に応じて、マスターエフェクトやマスターEQを設定します。

エフェクトの構成については、59ページをご参照ください。ボイスモード → [UTILITY] → PAGE[◀][▶]でMEF画面、MEQ画面を選択して設定します。

NOTE マスターエフェクトを設定する場合は、マスターエフェクトがバイパスされていないか確認してください([SHIFT]+[BYPASS]ボタンを押し、Masterを「effect on」にしてください)。

7. 設定を保存します。

エフェクトの設定は、ボイスごとに保存できます。設定を保存したい場合は、ボイスモードを抜ける前にストア操作(49ページ)を行ないます。

! ストア操作を行わずにほかのボイスを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまう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

ここでは、パフォーマンスの演奏方法、エディット方法、エフェクトの設定方法を説明します。

パフォーマンスを選んで演奏する

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

NOTE 演奏の前に、外部キーボードの送信チャンネルとMOTIF-RACK ESの受信チャンネルを合わせる必要があります(16ページ)。

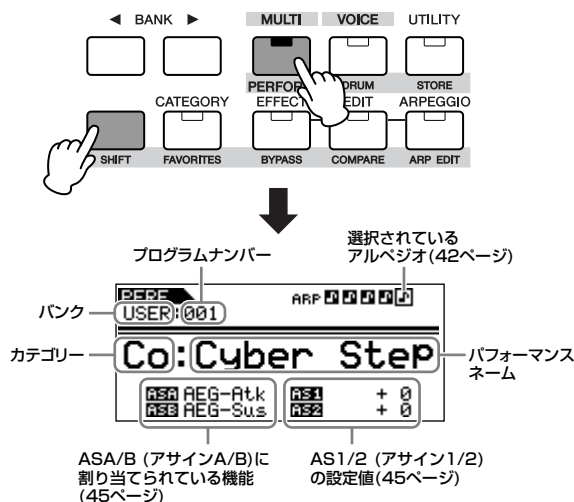
パフォーマンスを選ぶ

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

NOTE パフォーマンスのユーザーバンクについて
工場出荷時のユーザーバンクには、あらかじめ128種類のパフォーマンスが用意されています。
これらのユーザーバンクのパフォーマンスは、上書きすると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを保存する場合は、大事なパフォーマンスに上書き保存しないようご注意ください。

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

[PERFORM]ボタンがオレンジ色に点灯します。この時点で、外部MIDI機器からノートオンを受信すると現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。また、パフォーマンスプレイモード画面上に表示されている各項目は以下のとおりです。



2. データダイアルやカーソル[↑][V]ボタンでプログラムナンバーを選択します。

TIP コンピューターからMIDIメッセージでパフォーマンスを選ぶ

ボイスと同様に、コンピューター上のシーケンサーからでも、MIDIメッセージで本体のパフォーマンスを選択できます(24ページ)。ただしパフォーマンスを切り替えるバンクセレクトMSB/LSBの値は以下のとおりです。

- ・バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000) = 63
- ・バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032) = 64

NOTE ボイスモードからパフォーマンスモードに移動する場合など、モードを切り替えるときは、バンクセレクトMSBの前にシステムエクスクルーシブメッセージのモードチェンジ(95ページ)を送信する必要があります。

NOTE パフォーマンスのプログラム番号を選択するには、バンクセレクトMSB/LSBのあとにプログラムチェンジを送信する必要があります。

TIP 各パートのミュート

各パートのミュート[MUTE/SEL/ENTER]点灯 → [1/5/9/13] ~ [4/8/12/16]でパート選択

パフォーマンスは複数のボイスパート(最大4ボイス)から構成されています。それぞれのパートは個別にオン/オフできます。各パートのミュート設定方法は、ボイスの各エレメントのミュート方法と同じです(26ページ)。

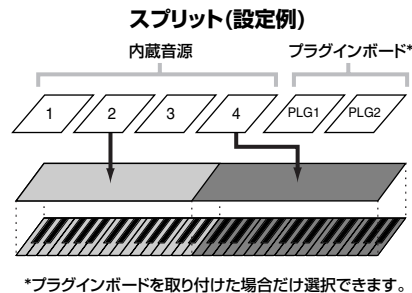
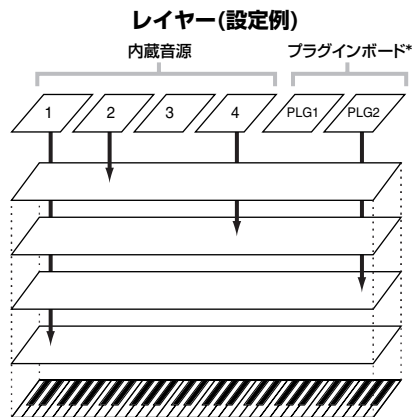
楽器の種類やキャラクターを基にパフォーマンスを選ぶ (カテゴリーサーチ機能)

[CATEGORY] → BANK[◀][▶]でメインカテゴリー選択 → [SHIFT]+BANK[◀][▶]でサブカテゴリー選択 → パフォーマンス選択 → [CATEGORY]

パフォーマンスモードでもカテゴリーサーチ機能が使えます(24ページ)。フェバリットカテゴリーも、ボイスモードと同様に使えます(24ページ)。

各パートに好きなボイスを割り当てる

パフォーマンスは、4つの内蔵音源パートおよび2つのプラグイン音源パートの中から最大4つのパート(ボイス)を組み合わせて作ります。複数のボイスをレイヤーして(重ねて)演奏したり、別々の発音領域にスプリットして(分けて)演奏できます。お気に入りのボイスを好きな鍵域に割り当てることで、あなたのパフォーマンスに合った設定を作ってみましょう。



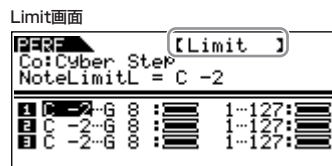
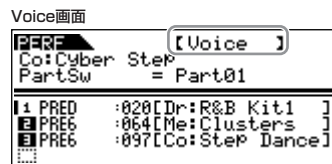
*プラグインボードを取り付けた場合だけ選択できます。

1. [SHIFT]+[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入り、エディットの対象とするパフォーマンスを選びます(30ページ)。

はじめから新しいパフォーマンスを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel (ジョブセレクト)画面のInitialize (イニシャライズ)の機能を使って、特定のパフォーマンスの設定内容だけをクリアしておくくと便利です(47ページ)。

2. [EDIT]ボタンを1回または2回押し、パフォーマンスボイスアサインモードを呼び出します。

以下のような画面が表示されます。



3. PAGE[◀][▶]ボタンでVoice画面を選択します。

4. 各パートにボイスを割り当てます。

カーソル[↑][V]ボタンを使って、パート設定欄、ボイスバンク設定欄、ボイスナンバー設定欄にカーソルを移動します。データダイアルで、各パラメーターを設定します。



パート設定欄 (PartSw)	MOTIF-RACK ES内蔵のボイス、プラグインボードのボイスのどちらを使うかを設定します。
ボイスバンク設定欄 (Bank)	パート設定欄で選んだボイスのバンクを選択します。
ボイスナンバー設定欄 (Number)	ボイスバンク設定欄で選んだバンクのボイスナンバーを選択します。

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

NOTE パートエディット画面でも、パフォーマンスにボイスを割り当てることができます(33ページ)。

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

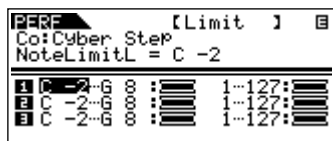
TIP パートに割り当てるボイスのカテゴリーサーチ

パフォーマンスボイスアサインモード → PAGE[◀][▶]でVoice画面選択 → BankまたはNumberにカーソル移動 → [CATEGORY]

「Bank」、「Number」にカーソルがあるときは、ボイスモード同様に、カテゴリーサーチを使ってボイスを選択できます。操作方法は、ボイスモードのカテゴリーサーチと同様です(24ページ)。

5. PAGE[◀][▶]ボタンでLimit画面を選択し、各パートの鍵域の最高音や最低音、ペロシティ範囲の最大値や最小値を設定します。

カーソル[↑][V]ボタンを使って、各パラメーターにカーソルを移動します。データダイアルで、各パラメーターを設定します。



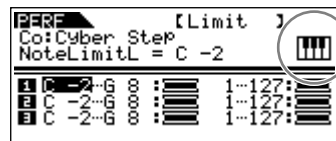
NoteLimitH	各パートで発音できる鍵域(ノートナンバーの範囲)の最高音、最低音を設定します。
NoteLimitL	
VelLimitH	各パートで発音できるペロシティ範囲の最大値、最小値を設定します。
VelLimitL	

TIP ノートオンメッセージで音域/ペロシティ範囲を設定する

外部キーボードなどからMOTIF-RACK ESにノートオンメッセージを送信することで、音域やペロシティ範囲を設定することもできます。

1. Limit画面で、[SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押します。

2. 画面の右上に鍵盤のマークが表示されます。



3. 外部キーボードの鍵盤を弾き、ノートオンメッセージを本体に送信します。

4. カーソルが「NoteLimitH」や「NoteLimitL」にある場合は、弾いた鍵盤の音域(ノートナンバー)に設定します。カーソルが「VelLimitH」や「VelLimitL」にある場合は、弾いた鍵盤の音量(ペロシティ)に設定にします。

6. エディットしたパフォーマンスに名前を付けます。

コモンエディットのGeneral画面を選択し、Name欄で名前を入力します。名前の入力方法については、50ページをご参照ください。

7. エディット内容を、パフォーマンスのユーザーバンク(USER)に保存(ストア)します。

詳細は、49ページをご参照ください。

パフォーマンスをエディットする

[SHIFT]+[PERFORM] → [EDIT]操作により呼び出せるパフォーマンスエディットモードでは、パフォーマンスを構成するさまざまなパラメーターをエディット(編集)することで、オリジナルのパフォーマンスを作ります。パフォーマンスは、合計6パート(4つの内蔵音源パート+2つのプラグインパート)の中から、最大4つのパートを選んで構成します。パフォーマンスプレイモードで、各パートへのボイスの割り当てや各パートでの発音鍵域を設定したら、パフォーマンスエディットモードで、さらに詳細な設定をしましょう。

コンペア機能について

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. エディット中に[SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押します。

[EDIT]ボタンのランプが点滅に変わり、エディット前の音が出る状態(コンペアモード)になります。

2. [SHIFT]ボタンを押しながら[COMPARE]ボタンを押すとコンペアモードから抜け、エディットモードに戻ります。

NOTE コンペア機能はボイス/マルチエディットモードでも使うことができます。

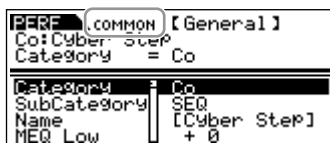
1. [SHIFT]+[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入り、エディットの対象とするパフォーマンスを選びます(30ページ)。

はじめから新しいパフォーマンスを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel(ジョブセレクト)画面のInitialize(イニシャライズ)の機能を使って、特定のパフォーマンスの設定内容だけをクリアしておくことで便利です(47ページ)。

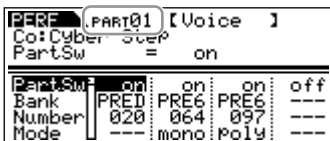
2. [EDIT]ボタンを1回または2回押して、パフォーマンスエディットモードに入ります。

以下のような画面が表示されます。

コモンエディット画面



パートエディット画面



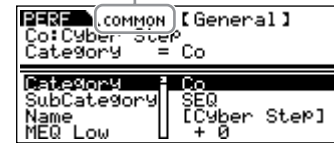
3. 目的に応じて、コモンエディットまたはパートエディット画面を呼び出します。

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

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[SHIFT]+[COMMON]ボタンを押します。

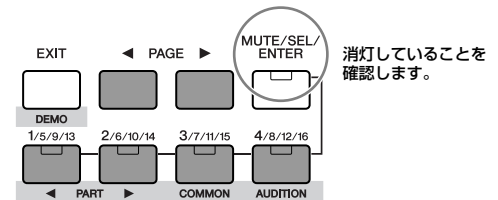
コモンエディット画面であることを示しています。



パートエディット画面を呼び出す

パートエディット画面を呼び出す場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが点灯していることを確認し、[1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンのどれかを押すことで、エディットしたいパートを選択します。また、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押すと、1つずつパートを移動できます。[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが点灯している場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを一度押して消灯させてください。

NOTE プラグインボードをお使いの場合は、[1/5/9/13]、[2/6/10/14]ボタンを何度か押すことで、プラグインパート1、2も選択できます。

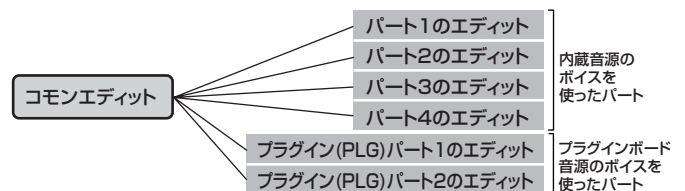


パートごとのエディット画面であることを示しています。



この中から、最大4つのパートを選んで(PartSwをオンにして)パフォーマンスを構成します。

NOTE パフォーマンスアサインモードでも、使用するボイスを設定することができます(33ページ)。



TIP ミュート(一時消音)機能とパートの選択

[MUTE/SEL/ENTER]ボタンは、押すたびにランプの点灯/消灯が切り替わります。

ランプ点灯時(ミュート)

[1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンを押すたびに、そのパートのミュートをオン/オフできます。
ミュートされたパートは、[1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンのランプが消灯します。
発音されるパートは、ボタンのランプが点灯します。

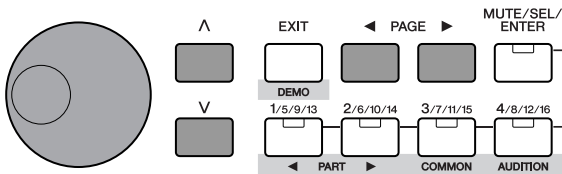
ランプ消灯時(セレクト)

[1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンを押すと、エディットしたいパートが選択できます。
ミュートしているパートを選択すると、ボタンのランプは点滅します。

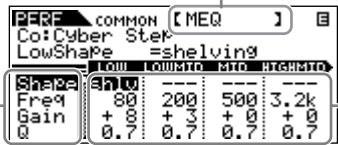
NOTE マルチモード時にも同様に、対象となっているパートの発音をオン/オフできます。

4. PAGE[◀][▶]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディットします。

PAGE[◀][▶]ボタンでエディットしたい画面を選びます。
カーソル[↑][↓]ボタンでエディットしたいパラメーターを選択し、データダイアルでパラメーターの値を設定します。



エディット画面名



パラメーター名

パラメーターの値

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

コモンエディット

General (ジェネラル)	パフォーマンスネーム、ポルタメントなどの一般的な設定を行ないます。
MEQ (マスターイコライザー)	各パフォーマンスで使うマスターEQを設定します。ここでは、各帯域での設定だけでなく、高音域と低音域でのEQ形状も設定します。
MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。
CtrlAsn (コントローラーアサイン)	外部MIDIコントローラーを操作したときに発生する、コントロールナンバーを設定します。

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

Output (アウトプット)	音量、パン、リバーブやコーラスのセンド量などの設定を行ないます。
EG (エンベロープジェネレーター)	アタック、ディケイ、リリース、サステインなど時間変化や、カットオフ、レゾナンスなどのフィルターを設定します。

パートエディット

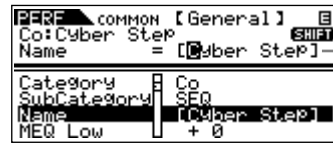
Voice (パートボイス)	パフォーマンス各パートのボイスに関するパラメーターを設定します。パートに割り当てるボイス、ボイスの発音域、音量域、アルベジオのオン/オフ、ポルタメント、ピッチベンドの変化幅などを設定できます。パートに割り当てるボイスの選択、発音域、音量域は、「各パートに好きなボイスを割り当てる」(31ページ)でも設定できます。
Output (パートアウトプット)	各パートをどの出力端子から出力するか設定できます。特定のパートに外部エフェクトをかけたい場合などに設定します。また、各パートの音量、パン、リバーブやコーラスのセンド量などを設定します。
Tone (パートトーン)	オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった、各パートのボイスサウンドを決めるパラメーターを設定します。
EQ (パートイコライザー)	各パートで使うEQを設定します。
RcvSw (パートレシーブスイッチ)	各パートがコントロールチェンジ、ピッチベンド、モジュレーションホイールなどのMIDIメッセージを受信するかしないかを設定します。

5. 手順3~4を繰り返すことで、パフォーマンスエディットを行ないます。

6. エディットしたパフォーマンスに名前を付けます。

コモンエディットのGeneral画面を選択し、Name欄で名前を入力します。

名前を入力方法については、50ページをご参照ください。



パフォーマンスネームを入力します。

7. エディット内容を、パフォーマンスのユーザーバンク (USER)に保存(ストア)します。

詳細は、49ページをご参照ください。

パフォーマンスのエフェクトを設定する

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、音に広がりや厚み、歪み感などの表現力を加えることができます。パフォーマンスモードではパフォーマンスごとにエフェクトを設定することができます。エフェクトの構成については、59ページをご参照ください。

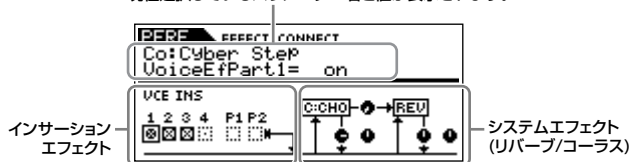
ここでは、パフォーマンスのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

1. パフォーマンスモードで対象のパフォーマンスを選びます (30ページ)。

2. [EFFECT]ボタンを1回または2回押して、エフェクトコネクต์エディットモードに入ります。

[EFFECT]ボタンのランプが点灯し、以下のような画面が表示されます。

現在選択しているパラメーター名と値が表示されます。



インサージョンエフェクト	インサージョンエフェクトを使うパートを選択します。インサージョンエフェクトの設定は、各パートでのボイスの設定に従います(29ページ)。
システムエフェクト (リバーブ/コーラス)	システムエフェクトのコーラス/リバーブタイプや、センド、リターン量を設定します。

3. インサージョンエフェクトを使うパートを指定します。

上の画像のインサージョンエフェクト欄の中で、インサージョンエフェクトを使うパートのチェックボックスをオンに、使わないパートのチェックボックスをオフに設定します。カーソル[Λ][V]ボタンやPAGE[◀][▶]ボタンでカーソルを移動し、データダイアルでオン、オフを設定します。

4. システムエフェクト(リバーブ、コーラス)を設定します。

カーソル[Λ][V]ボタンやPAGE[◀][▶]ボタンで、上の画像のシステムエフェクト欄の中のパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

まずリバーブ、コーラスのエフェクトタイプを選び、つぎにセンド量やパンを設定してエフェクトのかかり具合を調節します。システムエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。

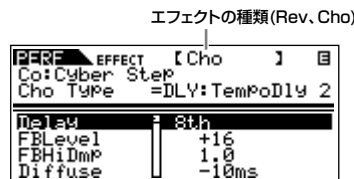
NOTE リバーブタイプやコーラスタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

NOTE 各ボイスのインサージョンエフェクトの設定は、ボイスエディットモードで行ないます(29ページ)。

ReverbType (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ReverbRtn (リバーブリターン)	
ReverbPan (リバーブパン)	
ChoCtgry (コーラスカテゴリー)	コーラスエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ChoType (コーラスタイプ)	
ChoRtn (コーラスリターン)	
ChoPan (コーラスパン)	
ChoToRev (コーラストラリバーブ)	

5. もう一度[EFFECT]ボタンを押して、エフェクトパラメーターエディットモードに入ります。

この画面で、エフェクトの細かい設定を行ないます。



PAGE[◀][▶]ボタンでエフェクトの種類を切り替えます。カーソル[Λ][V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を選択します。

NOTE ここで選択できるパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、別冊データリストをご参照ください。

NOTE エフェクトタイプに "off" を選んだ場合は、パラメーターの選択はできません。

6. 必要に応じて、マスターエフェクトやマスターEQを設定します。

エフェクトの構成については、59ページをご参照ください。

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押し、パフォーマンスエディット選択) → [SHIFT]+[COMMON] → MEF画面、MEQ画面で設定します。

NOTE マスターエフェクトを設定する場合は、マスターエフェクトがバイパスされていないか確認してください([SHIFT]+[BYPASS]ボタンを押し、Masterを「effect on」にしてください)。

7. 設定を保存します。

エフェクトの設定は、パフォーマンスエディットパラメーターと一緒に、パフォーマンスごとに保存できます。

設定を保存したい場合は、パフォーマンスモードを抜ける前にストア操作(49ページ)を行ないます。

続けてパフォーマンスエディットモードに入る場合は、[EDIT]ボタンを押します。

! ストア操作を行なわずにほかのパフォーマンスを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまう場合がありますので、ご注意ください。

マルチモード

マルチモードは、MOTIF-RACK ESをコンピューターミュージック用(シーケンサー用)のマルチ音源として活用するための優れた機能を備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、外部シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、MOTIF-RACK ESは同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。

内蔵音源だけでも16パート、プラグインボードを使用した場合は最大で33パートのマルチをつくることができます(57ページ)。

また、バンクが1つだけ(ユーザーバンク)ですので、マルチモードではバンク選択の操作は必要ありません。

NOTE マルチのユーザーバンクについて

工場出荷時のユーザーバンクには、あらかじめ32種類のマルチが用意されています。

これらのユーザーバンクのマルチは、上書きすると消えてしまいます。エディットしたマルチを保存する場合は、大事なマルチに上書き保存しないようご注意ください。また、マルチはユーザーバンクに128種類までストアできます。

マルチモードで演奏する

マルチプレイモードでは、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、発音させることができます。マルチについては、53ページをご参照ください。ここでは、MOTIF-RACK ESを音源として、コンピューターのシーケンサーのソングデータを再生する方法を説明します。

コンピューターを使う前の準備

1. コンピューターと本体をUSBケーブルを使って接続します。

NOTE USB接続以外にも、MIDIケーブルで接続する方法もあります。

コンピューターとMOTIF-RACK ESの接続方法については、18ページをご参照ください。

2. コンピューターを起動し、CD-ROMドライブに付属のCD-ROM「TOOLS for MOTIF-RACK ES」を入れます。

3. MOTIF-RACK ESの電源を入れます。

4. USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

Windowsの場合は、手順3の操作により、新しいハードウェアに関するウィザード画面がコンピューター上に自動的に現れるので、画面の説明文に従って、USB-MIDIドライバーをインストールします。別冊インストールガイドをご参照ください。

5. 本体[UTILITY] → PAGE[◀][▶]でMIDI画面選択 → MIDI IN/OUT=USBに設定したあと、[EXIT]ボタンを押すなどしてユーティリティ画面を一度抜け、設定を保存します。

画面に「Please keep power on」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。データが失われたり、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりする恐れがあります。

コンピューターのシーケンサーを使って MOTIF-RACK ESをマルチ音源として鳴らす

1. 「コンピューターを使う前の準備」の手順に従って準備します。

2. コンピューターでお使いのシーケンサーを起動し、シーケンサーの新規ソングファイルを開きます。

ソングファイルの各トラックのMIDIポート、MIDI送信チャンネルなどの設定を確認します。

ポート設定

MOTIF-RACK ESの内蔵音源を使う場合は、シーケンサーの各トラックのMIDIポートを1に設定します。プラグインボード音源を使うトラックでは、[UTILITY] → PLG1/2Sys画面のPortNo.(ポートナンバー)で設定したポートを指定します(38ページ)。

MIDIチャンネル設定

シーケンサーの各トラックのMIDI送信チャンネルと、マルチの各パートの受信チャンネルを合わせます(手順6)。マルチの各パートの受信チャンネルは、マルチパートエディットモードのVoice画面で設定します(84ページ)。

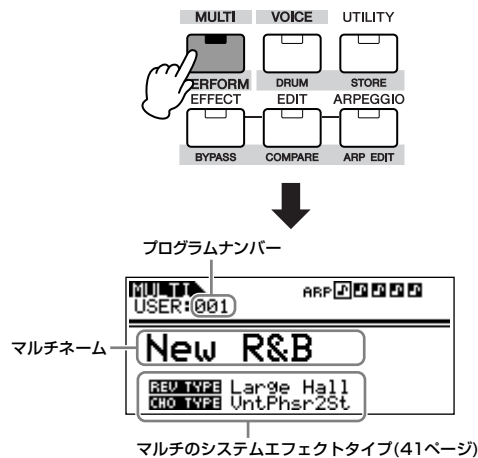
詳しくは、お使いのシーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

NOTE USBのMIDIポート1~8は、Windowsでは「YAMAHA USB IN/OUT "0-1"~"0-8」、Macintoshでは「YAMAHA MOTIF-RACK ES Port 1~8」などと表示されます。

NOTE MOTIF-RACK ESのアルペジオを使用する場合は、シーケンサーがマスター機器、MOTIF-RACK ESがスレーブ機器となるように設定します(17ページ)。

3. MOTIF-RACK ESの[MULTI]ボタンを1回または2回押し、マルチモードに入ります。

[MULTI]ボタンが緑に点灯します。



4. データダイアルまたはカーソル[↑][↓]ボタンでマルチを選びます。

目的のソングに合わせて、マルチの各パートに割り当てるボイス、各パートのMIDI受信チャンネル、エフェクトなどの設定を行います。37ページの「簡単なエディットをする (ミキシングエディット)」、39ページの「本格的なエディットをする (マルチエディット)」をご参照ください。

NOTE 工場出荷時には、ユーザーバンクにはあらかじめプログラムされた32種類のマルチが入っています。

TIP コンピューターからMIDIメッセージでマルチを選ぶ

ボイスと同様に、コンピューター上のシーケンサーからでも、MIDIメッセージで本体のマルチを選択できます(24ページ)。ただしマルチを切り替えるバンクセレクトMSB/LSBの値は以下のとおりです。

- ・バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000) = 63
- ・バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032) = 65

NOTE ボイスモードからマルチモードに移動する場合など、モードを切り替えるときは、バンクセレクトMSBの前にシステムエクスクルーシブメッセージのモードチェンジ(95ページ)を送信する必要があります。

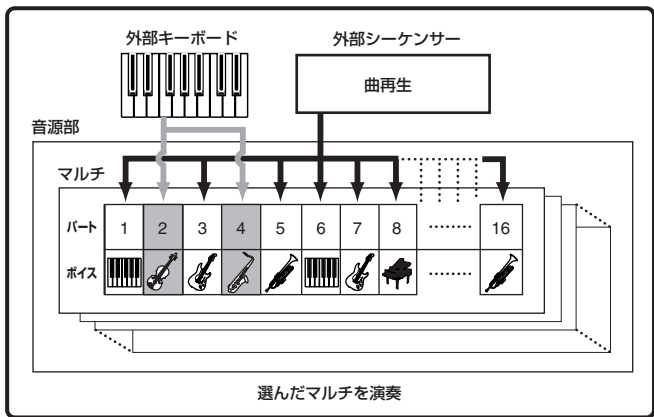
NOTE マルチのプログラムナンバーを選択するには、バンクセレクトMSB/LSBのあとにプログラムチェンジを送信する必要があります。

5. シーケンサーのソングファイルに曲データを打ち込みます。 シーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

6. シーケンサーのソングを再生し、MOTIF-RACK ESをマルチ音源として鳴らします。

外部からMIDI情報を受信すると、受信したデータと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパートが発音します。たとえばシーケンサーを再生させると、シーケンサーの各トラックのMIDI送信チャンネルと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパートの音が出ます。複数のパートが同じMIDI受信チャンネルになっている場合、それらのパートは重なって発音します。チャンネル設定については、16ページをご参照ください。

マルチプレイモード



簡単なエディットをする (ミキシングエディット)

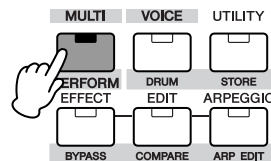
ミキシングエディットモードでは、各パートの設定を視覚的に確認しながらエディットが行なえます。外部シーケンサーでソングファイルを再生させながら各パートの設定を変更する場合に便利です。ミキシングエディットモードでは、マルチのエディットのうち、各パートの音色やエフェクトなどの簡単な設定を行ないます。細かい設定はマルチエディットモード(39ページ)で行ないます。

1. [MULTI]ボタンを1回または2回押して、[MULTI]ボタンのランプを緑に点灯させます。次にエディットの対象とするマルチを選びます。

はじめから新しいマルチを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel (ジョブセレクト)画面のInitialize (イニシャライズ)の機能を使って、特定のマルチの設定内容だけをクリアしておくことで便利です(47ページ)。

2. もう一度[MULTI]ボタンを押して、ミキシングエディットモードに入ります。

[MULTI]ボタンのランプが緑から赤に変わり、ミキシングエディットモードに入ったことを示します。



MIX PART01	[Voice]
VoiceNo.=017	St:Horhead
WCEED	PART 1 2 3 4 5 6 7 8
	st:DrDrBgtLdStLd
VoiceNo.	17 15 24 19 60 76 3 106
BankMSB	63 63 63 63 63 63 63 63
BankLSB	2 32 32 4 1 5 2 3
	P:3 PD P:5 P:2 P:6 P:3 P:4

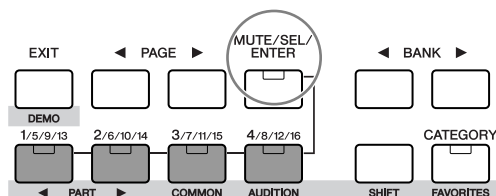
3. [MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押してランプを消灯させ、パート/エレメントボタンを使って、エディットしたいパートを選びます。

パート/エレメントボタンは、押すたびにパートが4つずつ移動します。たとえば、[1/5/9/13]ボタンを押すたびに、1→5→9→13の順でパートが選択できます。

また、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押すと、1つずつパートを移動できます。

NOTE プラグインボードをお使いの場合は、[1/5/9/13]、[2/6/10/14]ボタンを何度か押すことで、プラグインパート1、2も選択できます。

消灯していることを確認します。



4. 各画面のパラメーターをエディットします。

ミキシングエディットモードには、Voice、Output、Effectの3つの画面があります。PAGE[◀▶]ボタンで画面を選びます。

Voice (ボイス)

各パートのボイスを選択します。BankMSB/BankLSB (バンクセレクトMSB/LSB)でバンクを選び、VoiceNo.でボイスを選択します。



NOTE バンク表示
BANK[◀▶]ボタンを押すか、カーソル[↑][V]ボタンでBankMSB/BankLSBを選択してデータダイヤルを回すと、ボイスバンクを切り替えることができます。以下のバンクが選択できます。

ノーマルボイス	ドラムボイス	プラグインボイス
Pr1~6: プリセット	PD: プリセットドラム	Pp (Pp1~2): プラグインプリセット
GM	GD: GMドラム	Pu1~2: プラグインユーザー
Us1~3: ユーザー	UD: ユーザードラム	PB: プラグインボードボイス*

*プラグインボードボイスについては、52ページをご参照ください。

TIP パートに割り当てるボイスのカテゴリーサーチ

ボイスモード同様に、カテゴリーサーチを使ってボイスを選択できます。操作方法は、ボイスモードのカテゴリーサーチと同様です(24ページ)。

TIP MIDIメッセージでボイスをパートに割り当てる

シーケンサーからのMIDIメッセージでも、パートに割り当てるボイスを選択することができます。バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムチェンジをMOTIF-RACK ESに送信すると、これらのMIDIメッセージのチャンネルに対応するパートのボイスが切り替わります(24ページ)。

NOTE MIDIチャンネルには、変更したいパートのReceiveCh (レシーブチャンネル)を指定してください。

Output (アウトプット)

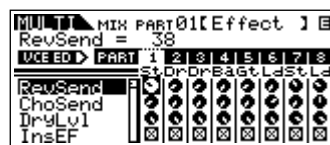
各パートのパン、ボリュームを設定します。



カーソル[↑][V]ボタンでPan、Volumeを切り替え、データダイヤルでノブ/スライダーを調節します。

Effect (エフェクト)

パートごとに、リバーブエフェクトやコーラスエフェクトのかかり具合を設定します。また、インサージョンエフェクトをかけるパートの選択をします。



エフェクトの設定については、40ページをご参照ください。

5. 変更を保存します。

エディットしたマルチは、本体内のユーザーメモリーに128種類ストア(保存)できます。ストアの手順については49ページをご参照ください。

NOTE [MULTI]ボタンを押すとマルチプレイモードに戻ります。

NOTE [EDIT]ボタンを押すと、マルチエディットモードに入ります。

マルチモードでのプラグインボイスの演奏

マルチモードでプラグインボイス/ボードボイスを演奏する場合は、以下の設定を確認してください。

プラグインパートにプラグインボイスを割り当てます。ミキシングエディットのVoice画面、あるいはマルチパートエディットのVoice画面で、バンクとボイスナンバーを指定します(38、39ページ)。たとえば、PLG1に装着したプラグインボードのプリセットボイスを演奏する場合は、PLG1パートのBankにPRE1 (Pp1)などを選択してからNumberを指定します。

NOTE ミキシングエディット/マルチエディットモードでは、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀▶]ボタンを押すとパートをひとつずつ移動できます。パート16のあとにプラグインパートが表示され、選択できます。

プラグインボイスで演奏したいトラック(外部シーケンサーなど)の送信チャンネルと、プラグインパートのレシーブチャンネルを同じに合わせます(マルチパートエディットVoice画面RcvCh、84ページ)。

初期設定では、PLG1パートはチャンネル1、PLG2パートはチャンネル2になっています。

NOTE この状態でノートオンを受信すると、内蔵16パートの中でプラグインパートと同じレシーブチャンネルが設定されているパートも発音します。発音させたくないパートはレシーブチャンネルをOffにします。または、プラグインパートのMIDIポートを1以外に設定します(58ページ)。

NOTE コンピューターとUSB接続して使用する場合は、必要に応じてプラグインボイスを使用するポートを変更できます。ユーティリティのPLG1 Sys/PLG2 Sys画面でPortNo.の設定を変更します(91ページ)。

TIP 各パートのボイスをエディットする(マルチボイスエディット)

[MULTI] (ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [MULTI] (ランプ赤点灯) → マルチミキシング → パート選択 → [SHIFT]+[EDIT]

マルチモードからでも、各パートに割り当てたノーマルボイス自体をエディットできます。ボイスモードのコモンエディット(26ページ)、ボイスエレメントエディット(26ページ)と同じ機能です。

NOTE 一部のパラメーターは、マルチボイスエディットからでは設定できません。

NOTE 対象となるボイスは、ノーマルボイスのみです。

NOTE ここでエディットしたボイスは、ユーザーボイスとして保存されます。

本格的なエディットをする (マルチエディット)

マルチエディットモードは、本格的なミキサー機能としてはたつき、ミキシングエディットモードよりも細かくマルチのエディットが行なえます。ボイスエディットモードと同じ要領でマルチのエディットが行なえます。マルチエディットにはコモンエディットとパートエディットの2種類があります。マルチの全パートに共通の設定はコモンエディットで、パートごとの設定はパートエディットで行ないます。

1. [MULTI]ボタンを押してマルチモードに入り、エディットの対象とするマルチを選びます(36ページ)。

はじめから新しいマルチを作りたい場合は、エディット前に[UTILITY]のJobSel (ジョブセレクト)画面のInitialize (イニシャライズ)の機能を使って、特定のマルチの設定内容だけをクリアしておくくと便利です(47ページ)。

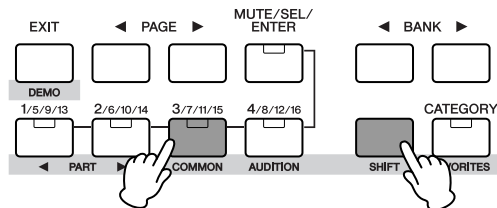
2. [EDIT]ボタンを押してマルチエディットモードに入ります。

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

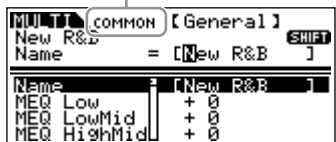
すべてのパートに共通のパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。パート別のパラメーターをエディットする場合は、パートエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]ボタンを押します。



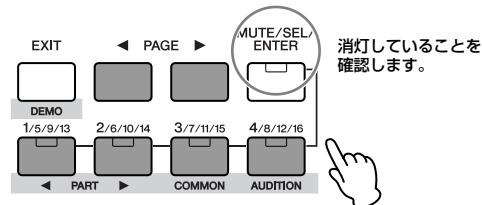
コモンエディット画面であることを示しています。



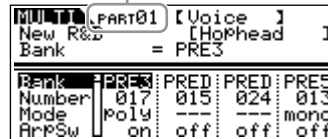
パートエディット画面を呼び出す

パートエディット画面を呼び出す場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが消灯していることを確認し、[1/5/9/13]~[4/8/12/16]ボタンのどれかを押すことで、エディットしたいパートを選択します。また、[SHIFT]ボタンを押しながらPART[◀][▶]ボタンを押すと、1つずつパートを移動できます。[MUTE/SEL/ENTER]ボタンが点灯している場合は、[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを一度押して消灯させてください。

NOTE プラグインボードをお使いの場合は、[1/5/9/13]、[2/6/10/14]ボタンを何度か押すことで、プラグインパート1、2も選択できます。



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。



4. PAGE[◀][▶]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディットします。

カーソル[↑][↓]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

コモンエディット

General (ジェネラル)	ボイスネーム、マスターEQのオフセット値などの、一般的な設定を行ないます。
MEQ (マスターイコライザー)	各マルチで使うマスターEQを設定します。
MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。
CtrlAsn (コントローラーアサイン)	外部MIDIコントローラーを操作したときに発生する、コントロールナンバーを設定します。

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

パートエディット

Voice (パートボイス)	マルチ各パートのボイスに関するパラメーターを設定します。パートに割り当てるボイス、受信MIDIチャンネル、ボイスの発音域、音量域、アルペジオのオン/オフ、ホルタメント、ピッチベンドの変化幅などを設定できます。パートに割り当てるボイスは、「ミキシングエディット」(37ページ)でも設定できます。
Output (パートアウトプット)	各パートをどの出力端子から出力するか設定できます。特定のパートに外部エフェクトをかけたい場合などに設定します。また、各パートの音量、パン、リバーブやコーラスのセンド量などを設定します。
Tone (パートトーン)	ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった、各パートのボイスサウンドを決めるパラメーターを設定します。
EQ (パートイコライザー)	各パートで使うEQを設定します。
RcvSw (パートレシーブスイッチ)	各パートがバンクセレクト、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、ピッチベンド、モジュレーションホイールなどのMIDIメッセージを受信するかしないかを設定します。

TIP パートに割り当てるボイスのカテゴリーサーチ

パートエディット画面 → PAGE[◀][▶]でVoice画面選択 → [1/5/9/13]~[4/8/12/16]でパート選択 → BankまたはNumberにカーソル移動 → [CATEGORY]

ボイスモード同様に、カテゴリーサーチを使ってボイスを選択できます。操作方法は、ボイスモードのカテゴリーサーチと同様です(24ページ)。

5. エフェクトを設定します。

エフェクトの設定手順は、以下をご参照ください。

6. エディットしたマルチを保存(ストア)します。

エディットしたマルチは、本体内のユーザーメモリーに128種類ストア(保存)できます。
ストアの手順については49ページをご参照ください。

NOTE マルチプラグインパート17~32の設定を保存することはできません(59ページ)。

! ストアを実行すると、ストア先のデータは失われてしまいます。大切なデータは、バルクダンプ機能(48ページ)を使って、あらかじめコンピュータなどに保存してください。

クイックガイド

マルチのエフェクトを設定する

音作りの最終段階でエフェクトを活用し、さらに表現力を加えることができます。全体にリバーブを深くかけて残響効果を出したり、各パートにエフェクトをかける量のバランスを調節することで奥行きを表現したりなど、エフェクトの設定によってさまざまな効果が得られます。

マルチモードでは、パートごとに行なう設定と、全パート共通で行なう設定があります。

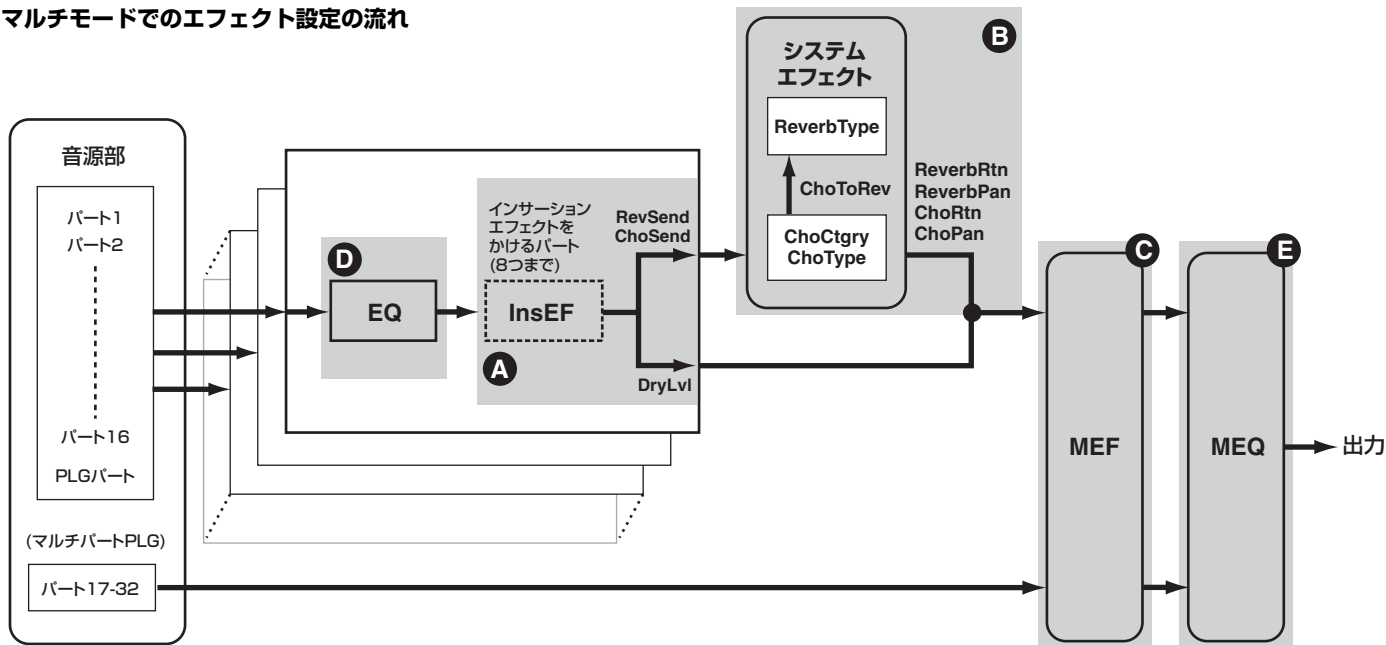
パートごとに行なう設定

- D** パートイコライザー (マルチパートエディットモード)
- A** インサージョンエフェクトのオン/オフ、システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベル(ミキシングエディットモード)

全パート共通で行なう設定

- B** システムエフェクトのエフェクトタイプやリターンレベルなど (エフェクトエディットモード)
- E** マスターイコライザー (マルチコモンエディットモード)
- C** マスターエフェクト(マルチコモンエディットモード)

マルチモードでのエフェクト設定の流れ



NOTE マルチパートプラグインボードのパート(パート17~32)にはインサージョンエフェクト、システムエフェクトはかかりません。

NOTE プラグインボードのパートには、パートイコライザーの設定はありません。

ここでは、マルチのエフェクト設定手順の一例を紹介します。

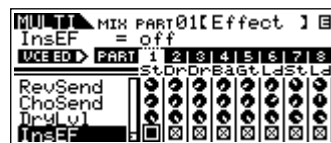
1. マルチモードで対象のマルチを選びます(36ページ)。

2. [MULTI]ボタンを1回または2回押して、ミキシングモードに入ります。

[MULTI]ボタンが赤に点灯します。

3. インサージョンエフェクトをかけるパートを8つまで選択します(A)。

PAGE[◀][▶]ボタンでEffect画面を選択し、カーソル[↑][↓]ボタンで"InsEF"を選択します。



パート/エレメントボタンでインサージョンエフェクトをかけたいパートを選択し、データダイアルで×印をつけます(インサージョンonにします)。

NOTE ここでonに設定した(×印をつけた)パートには、そのパートのボイスに割り当てられたインサージョンエフェクト(29ページ)がかかります。

4. パートごとのリバーブ、コーラスエフェクトの深さを設定します(A)。

各パートにリバーブ、コーラスエフェクトをかけるレベルを設定します。RevSend (リバーブセンド)、ChoSend (コーラスセンド)、DryLevel (ドライレベル)の3つのパラメーターがあります。



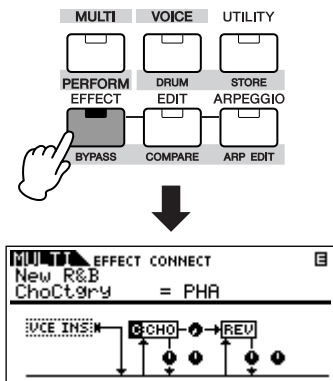
カーソル[Λ][V]ボタンでパラメーターを選択し、パート/エレメントボタンでパートを選んで、データダイアルで各パートのセンドレベルを調節します。たとえば、パート7のリバーブを深くかけたい場合は、次のような手順になります。

1. カーソル[Λ][V]ボタンで "RevSend" を選びます。
2. [MUTE/SEL/ENTER] ボタンが消灯していることを確認します。
点灯している場合は、[MUTE/SEL/ENTER] ボタンを一度押してください。
3. [3/7/11/15] ボタンを何度か押して、パート7を選択します。
4. データダイアルを右に回してリバーブセンドの値を大きくします。

NOTE ここでRevSend、ChoSendを0に設定したパートには、リバーブエフェクト、コーラスエフェクトはかかりません。

5. エフェクトエディットモードに入ります。

[EFFECT] ボタンを押してエフェクトエディットモードに入ります。[EFFECT] ボタンのランプが点灯し、以下のような画面が表示されます。



ここでシステムエフェクトの設定を行ないます。

NOTE このような画面が表示されない場合は、もう一度[EFFECT] ボタンを押してください。

6. システムエフェクト(リバーブ、コーラス)を設定します(40ページ ㊸)。

システムエフェクトに関するパラメーターには、以下のものがあります。まずリバーブ、コーラスのエフェクトタイプを選び、つぎにリターンレベルやパンを設定してリバーブ、コーラスエフェクトのかかり具合を調節します。

NOTE リバーブタイプやコーラスタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

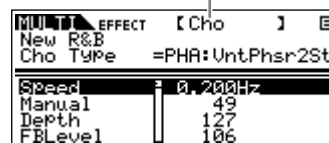
ReverbType (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ReverbRtn (リバーブリターン)	
ReverbPan (リバーブパン)	
ChoCtgr (コーラスカテゴリー)	コーラスエフェクトに関する設定を行なうパラメーターです。
ChoType (コーラスタイプ)	
ChoRtn (コーラスリターン)	
ChoPan (コーラスパン)	
ChoToRev (コーラストリバーブ)	コーラスエフェクトからリバーブエフェクトに送る信号の、センド量を設定します。

カーソル[Λ][V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を設定します。

7. エフェクトの細かい設定をします。

もう一度[EFFECT] ボタンを押すと、下のような画面が表示されます。この画面でエフェクトの細かい設定ができます。

エフェクトの種類(Rev, Cho)



PAGE[◀][▶] ボタンでエフェクトの種類を切り替えます。カーソル[Λ][V]ボタンでパラメーターを選択し、データダイアルで値を選択します。

NOTE ここで選択できるパラメーターは、選ばれているエフェクトのタイプによって異なります。詳しくは、別冊データリストをご参照ください。

NOTE エフェクトタイプに "off" を選んだ場合は、パラメーターの選択はできません。

8. マスターエフェクトの設定をします(40ページ ㊸)。

マルチエディットのCOMMONエディット(39ページ)で、全パートに共通のマスターエフェクト(MEQ)を設定します。

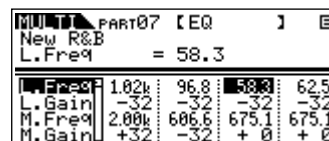
NOTE マスターエフェクトを設定する場合は、マスターエフェクトがバイパスされていないか確認してください([SHIFT]+[BYPASS] ボタンを押し、Masterを「effect on」にしてください)。

9. イコライザーの設定をします(40ページ ㊸ ㊹)。

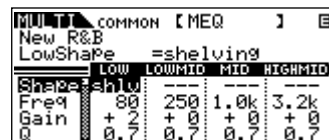
MOTIF-RACK ESは、パートごとの音質バランスを調節するための3バンド(帯域)のパートイコライザーと、全パート共通で音質補正を行なう5バンドのマスターイコライザーを備えています。それぞれマルチエディットモード(39ページ)で設定を行ないます。

NOTE イコライザーについては60ページをご参照ください。

まず、パートイコライザーの設定をパートエディット(39ページ)のEQ画面で行ないます。



次に、マスターイコライザーの設定をCOMMONエディット(39ページ)のMEQ画面で行ないます。



NOTE 各パラメーターについての説明は、リファレンス編をご参照ください。

10. 設定を保存します。

エフェクトの設定は、マルチの一部としてユーザーメモリーに保存されます。ストア(保存)については49ページをご参照ください。

! ストア操作を行なわずにほかのマルチを選んだり、ほかのモードに入ったりすると、エフェクトの設定は消えてしまう場合がありますので、ご注意ください。

アルペジオ機能を使う

アルペジオとは

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。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイスごとに、最大5つまで、好きなアルペジオタイプ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ノートリミット(キーの範囲)やベロシティリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、アルペジオ再生の仕方やプレイエフェクトを設定することもできます。

アルペジオは外部にMIDI出力することもできます。

TIP アルペジオを外部にMIDI出力する

以下のパラメーターをを設定することで、アルペジオのフレーズをMIDI出力できます。

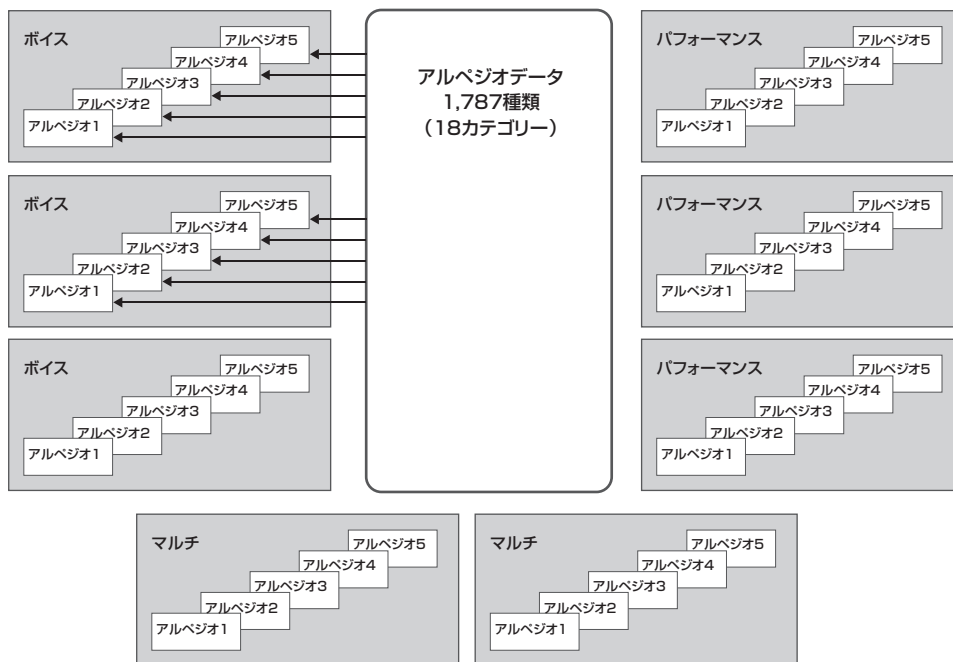
ボイスのアルペジオ: ボイスモード → [UTILITY] → Voice画面選択 → ArpOutSw

パフォーマンス/マルチのアルペジオ: パフォーマンス/マルチ選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] → OutputSw

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/マルチごとに5種類のアルペジオを登録可能

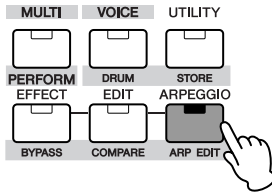


アルペジオの種類

MOTIF-RACK ESでは、シンセ/ピアノ/ギター/ベース/ストリングス/ドラムなど、18種類のカテゴリー、計1,787のアルペジオがプリセットされています。詳細は、63ページを参照してください。

アルペジオ演奏

1. アルペジオ演奏したいボイス/パフォーマンス/マルチを選びます。
2. [ARPEGGIO]ボタンを押し、アルペジオ機能をオンにします。



NOTE 現在選ばれているボイス/パフォーマンス/マルチで、アルペジオ機能があらかじめオンに設定されている場合は、そのボイス/パフォーマンス/マルチを選んだ時点で[ARPEGGIO]ボタンのランプが点灯します。

3. 演奏中に登録されている5種類のアルペジオから使用したいものを選びます。

各プリセットのボイス/パフォーマンス/マルチには、最大5種類のアルペジオが登録されています。PAGE[◀][▶]ボタンで、登録されているアルペジオ(アルペジオ1~5)を切り替えます。選択されたアルペジオタイプは、反転表示されます。

- : アルペジオが登録されていることを示します。
- : アルペジオが登録されていないことを示します。
- : 次の小節でアルペジオが切り替わることを示します。



TIP 外部機器からのコントロールチェンジで切り替える

アルペジオ1~5は、外部機器からのコントロールチェンジでも切り替えることができます。

1. [UTILITY] → PAGE[◀][▶]でCtrlAsn画面選択を選択し、「ArpAsgn」で、アルペジオ1~5を切り替えるコントロールナンバーを設定します。

2. 「ArpAsgnMode」で、以下の2つから切り替え方法を指定します。

incモード: 手順1で設定したコントロールチェンジを受信するたびに、アルペジオ1~5が切り替わります。コントロールチェンジの値はいくつでもかまいません。

directモード: 手順1で設定したコントロールチェンジの値により、アルペジオ1~5のどれかが選択されます。90ページをご参照ください。

3. 外部機器からMOTIF-RACK ESにコントロールチェンジを送信します。

4. アルペジオを使って演奏します。

外部キーボードの鍵盤を演奏する(外部からMIDI情報を送信する)と、現在のボイス/パフォーマンス/マルチに設定されているアルペジオタイプ、テンポ、ペロシテリミットなどの設定に従って、押さえた鍵盤(受信したMIDI情報)をもとにした自動演奏が行なわれます。

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なわれます。

NOTE パフォーマンス/マルチモードでは、アルペジオスイッチ(44ページ)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なわれます。

NOTE コントロールチェンジデータを含むアルペジオの中には、アルペジオ演奏によってボイスの持つパラメーターが変更され、画面に[E] (エディット)マークが表示されるものがあります。

アルペジオの設定を変更する

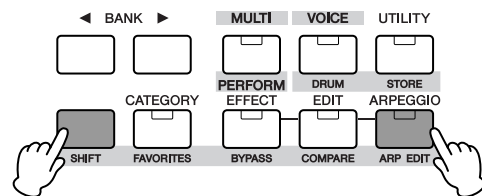
アルペジオに関する基本的な設定は、アルペジオエディットモードで行ないます。アルペジオエディットモードは、ボイス/パフォーマンス/マルチモードから入れます。

以下の説明では、マルチモードの画面を使用します。

1. アルペジオの設定を変更したいボイス/パフォーマンス/マルチを選びます。

2. アルペジオエディット画面を開きます。

ボイス/パフォーマンス/マルチモードで、[SHIFT]ボタンを押しながら[ARP EDIT]ボタンを押します。



3. アルペジオのカテゴリーやタイプを選びます。

カーソル[↑][↓]ボタンで"Category"を選び、データダイアルで18種類のカテゴリーから1つを選びます。

次に、カーソル[↑][↓]ボタンで"Type"を選び、上で選んだカテゴリーの中からアルペジオタイプを選びます。



4. 手順3で選択したアルペジオタイプをアルペジオ1~5に登録します。

[SHIFT]ボタンを押しながら[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押し、アルペジオタイプストア画面に入ります。この画面では、アルペジオ1~5に手順3で選択したアルペジオタイプを登録したり、アルペジオ1~5に登録されているアルペジオを消去したりすることができます。



アルペジオを登録する場合

1. データダイアルで、登録したいアルペジオの番号を選択します。
2. [ARPEGGIO]ボタンを点灯させます。
3. [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押し、アルペジオを登録します。

アルペジオを消去する場合

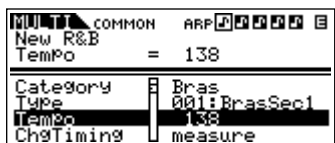
1. データダイアルで、消去したいアルペジオの番号を選択します。
2. [ARPEGGIO]ボタンを消灯させます。
3. [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押し、登録されているアルペジオを消去します。

NOTE [ARPEGGIO]ボタンを押すことで、点灯、消灯を切り替えられます。

5. [EXIT]ボタンを1回押して、アルペジオエディット画面に戻ります。

6. テンポを設定します。

カーソル[↑][V]ボタンで"Tempo"を選び、データダイアルで値を設定します。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。



NOTE [UTILITY] → MIDI画面のMIDI Syncを「MIDI」に設定している場合は、テンポを変更できません。

7. その他の設定を行ないます。

ベロシティリミットなどの設定を行ないます。細かいパラメータについては、リファレンス編でご確認ください。

8. アルペジオの設定を保存します。

アルペジオの設定は、ボイス/パフォーマンス/マルチの一部としてストア(保存)できます。ストア手順については49ページをご参照ください。

TIP パフォーマンス/マルチモードでのアルペジオ

[SHIFT]+[PERFORM]または[MULTI] → [EDIT] → パート選択 (33、39ページ) → PAGE[◀][▶]でVoice画面選択 → ArpSw

パフォーマンス/マルチモードでは、パートエディットモードのVoice画面のArpSwのオン/オフを設定することで、アルペジオを鳴らすパートを選択できます。たとえば、任意のパートにドラムボイスを割り当て、そのパートだけがアルペジオ演奏するように設定しておけば、ドラムのリズムパターンをバックにした鍵盤演奏ができます。



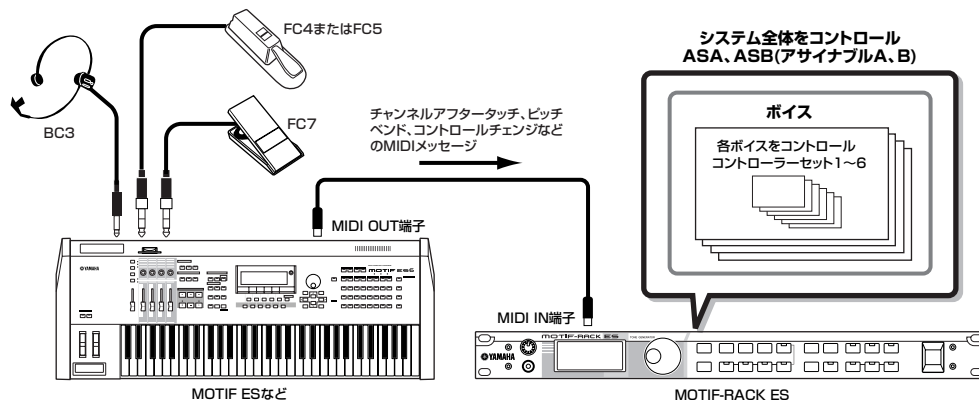
NOTE パフォーマンスモードでは、複数のパートを同時にオンに設定できます。マルチモードでは、同じReceiveCh (レシーブチャンネル)のパートのみ、同時にオンに設定できます。

外部MIDI機器でMOTIF-RACK ESをコントロールする

MOTIF-RACK ESを演奏するには、鍵盤(キーボード)、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールなどがついた外部キーボード、コントローラーや、ソングを制作できるシーケンサーソフトなどが必要です。鍵盤演奏やシーケンサーによる情報は、MIDIメッセージとして本体の音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

MOTIF-RACK ESで使えるコントローラー

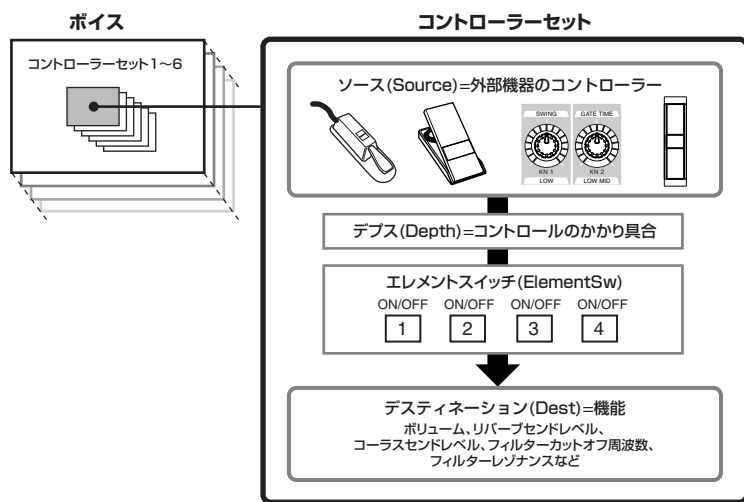
MOTIF-RACK ESのMIDI IN端子に、シンセサイザーなどのMIDI機器を接続することで、MIDI機器の鍵盤やピッチベンド/モジュレーションホイール、リボンコントローラー、ノブ、スライダなどでMOTIF-RACK ESを演奏することができます。また、MOTIF-RACK ESに接続した外部MIDI機器に、別売のプレスコントローラー(BC3など)やフットスイッチ(FC4/FC5)、フットコントローラー(FC7)などを取り付けることにより、これらのコントローラーでMOTIF-RACK ESを操作することもできます。



コントローラーセットでボイスをコントロールする

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → CtrlSet画面(66ページ)

MOTIF-RACK ESでは、外部機器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できます。たとえば、モジュレーションホイールを使ってレゾナンスをかけたり、鍵盤のアフタータッチによってビブラートをかけたりなど、演奏する音楽のタイプや目的に応じて、自由に機能を変更できます。これらのコントローラーの割り当てを「コントローラーセット」と呼びます。下図のように、1つのボイスに対して最大6種類のコントローラーセットを設定できます。



NOTE ノーマルボイスについてのみ、エレメントスイッチON/OFF(オン/オフ)設定により、コントローラー操作の動きを有効にするかどうかをエレメント別に設定できます。

NOTE デスティネーションとしてエレメントに関する機能が設定された場合だけ、エレメントスイッチを設定できます。

ソース(Source)とデスティネーション(Dest)

コントローラーセットの中では、コントローラーのことをソース(Source)、コントローラーでコントロールされる機能をデスティネーション(Dest)と呼びます。Dest(デスティネーション)として、上図の例以外にもさまざまな機能が用意されています。詳細は、別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

たとえば、外部コントローラーのアサイン操作子でボイスのパンをコントロールするには、以下のようにします。

1. CtrlSet画面のSet1 Sourceで "AS1" (アサイン1)を選択し、コントロールナンバーを確認します。



コントロールナンバー

NOTE ここで設定できるコントローラーの種類については、66ページの「Set1-6Source」の項目をご参照ください。

NOTE コントロールナンバーの割り当ては変更することもできます(右記参照)。

2. アサイン操作子进行操作したときに発生するコントロールナンバーを、AS1と同じ値に設定します。

外部コントローラー上で設定します。詳細は、外部コントローラーの取扱説明書をご参照ください。

3. Set1 Destで "ELM-Pan" (エレメントパン)を選択します。

NOTE 選択できる機能については、別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

4. Set1 Depthで、機能をコントロールする深さを調節します。

5. 同様の手順で、Set2~Set6にもコントローラーセットを設定します。

6. 外部コントローラーを操作すると、割り当てた機能が効果します。

1つのソースで複数のデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール)、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)に設定し、コントロールセット2をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール)、Dest (デスティネーション)=ELM PAN (エレメントパン)に設定したとします。この場合、モジュレーションホイールを手前から奥に回していくほど、ピッチモジュレーション効果が強くなると同時に、左から右へのパンニング効果も得られます。このように、複数のコントローラーセットを使えば、1つのソース(=コントローラー)操作で複数のデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

複数のソースで1つのデスティネーションをコントロールする

たとえば、コントローラーセット1をSource (ソース)=MW (モジュレーションホイール)、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)に設定し、コントロールセット2をSource (ソース)=FC (フットコントローラー)、Dest (デスティネーション)=ELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)に設定したとします。この場合、演奏状況によって、ピッチモジュレーション効果のコントロールをモジュレーションホイールで行なったり、フットコントローラーで行なったりと、2つのコントローラーを使い分けることができます。このように、複数のコントローラーセットを使えば、複数のソース(=コントローラー)操作で1つのデスティネーション(=機能)を、コントロールできます。

NOTE ボイスモードで設定されたコントローラーセットは、パフォーマンスモード、マルチモードでボイスを選んだ場合でも有効です。

NOTE パフォーマンスの場合は、各パートに割り当てたボイスのコントローラーセットにしたがって、各パートのボイスをコントロールします。マルチの場合は、外部コントローラー操作によって発生するMIDIメッセージのMIDIチャンネルと同じチャンネルのパートをコントロールします。

アサインA、Bでシステム全体をコントロールする

ボイスモード → [UTILITY] → CtrlAsn画面 → ASA/B Asgn、ASA/B Dest

アサインA、Bで、全ボイス/パフォーマンス/マルチに共通の機能をコントロールできます。

1. ASA Asgn、ASB Asgnで、アサインA、Bのコントロールナンバーを確認します。

NOTE コントロールナンバーの割り当ては変更することもできます(下記参照)。

2. ASA Dest、ASB Destで、アサインA、Bに割り当てるデスティネーション(=機能)を設定します。

3. 外部コントローラーに、ASA Asgn、ASB Asgnと同じコントロールナンバーを割り当てます。

4. 外部コントローラーを操作すると、すべてのモードで手順2で割り当てた機能が効果します。

コントロールナンバーの割り当て

外部コントローラーには、それぞれ固有の(または割り当てられている)コントロールナンバーがあります。外部コントローラーを操作すると、それぞれのコントローラーに割り当てられたコントロールナンバーがMOTIF-RACK ESに送信され、そのコントロールナンバーに対応するデスティネーション(=機能)が働きます。たとえば、MOTIF-RACK ESのAS1に割り当てたコントロールナンバーと同じコントロールナンバーを、外部機器のあるコントローラーに割り当てることで、外部コントローラーでAS1に割り当てた機能を効果させることができます。下記は、MOTIF-RACK ESで扱える機能にコントロールチェンジを割り当てる方法をまとめたものです。

コントローラー	操作により発生するMIDIメッセージ	コントロールナンバーを設定する画面
鍵盤演奏によるアフタータッチ(AT)	チャンネルアフタータッチ (DnH)	—
ピッチバンドホイール(PB)	ピッチバンド (EnH)	—
モジュレーションホイール(MW)	コントロールチェンジ (BnH、O1H)	—
アサインノブA、Bなどのアサイン操作子*(ASA、ASB)	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → CtrlSet画面 → ASA Asgn、ASB Asgn
フットスイッチ(FS)	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → CtrlSet画面 → FS Asgn
リボンコントローラー(RB)	コントロールチェンジ (BnH)	ボイスモード(全ボイス共通に設定) [VOICE] → [UTILITY] → Voice画面
アサインノブ1、2などのアサイン操作子(AS1、AS2)		パフォーマンス/マルチモード (パフォーマンス/マルチごとに設定)
フットコントローラー1、2 (FC1、FC2)		[SHIFT]+[PERFORM]/[MULTI] → パフォーマンス/マルチ選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → CtrlAsn画面
プレスコントローラー(BC)		

*コントローラーセットの対象にならないコントローラーです。

NOTE 外部コントローラーや外部コントローラーの設定によって、発生するMIDIメッセージが異なる場合があります。

ジョブ(便利な補助機能)を活用する

ユーティリティの中には、イニシャライズ、コピー、バルクダンプ、プラグインセーブ、プラグインロード、ファクトリーセットの6つのジョブがあります。
 エディットモードで作成した(または作成中の)ボイス/パフォーマンス/マルチをイニシャライズ(初期化)したり、コピーしたりできる便利な機能です。

ジョブの実行手順

1. ボイス/パフォーマンス/マルチモードで、ジョブを実行したいボイス/パフォーマンス/マルチを選択します。
2. [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティに入ります。
3. PAGE[◀][▶]ボタンでJobSel画面を選び、カーソル[↑][↓]ボタンで実行したいジョブを選択します。
4. [MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押します。
 選んだジョブのディスプレイが表示されます。
5. (イニシャライズ、コピー、バルクダンプ、プラグインセーブの場合)カーソル[↑][↓]ボタンとデータダイアルを使って値を設定します。
6. [MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押します。
 実行の確認を求める画面が表示されます。操作を中止する場合は[EXIT]ボタンを押します。
7. [MUTE/SEL/ENTER]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ます。
 ⚠ 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、ユーザーデータが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。
8. [EXIT]ボタンを押すと、ユーティリティに戻ります。
 もう一度[EXIT]ボタンを押すと、ユーティリティを抜け、ボイス/パフォーマンス/マルチモードに戻ります。

イニシャライズ(ボイス、パフォーマンスやマルチの初期設定データ呼び出す)

すでに作成されているデータを元にするのではなく、最初からボイス、パフォーマンスやマルチを作る場合などに、エディット前に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をカーソル[↑][↓]ボタンで選択し、データダイアルで決定します(ボックスに×マークを付けます)。



イニシャライズするデータの種類の種類

ボイスモード時

All User Voice	すべてのユーザーボイス
Current 1 Voice (All)	選択しているボイスの全データ
Common	選択しているボイスの全エレメント共通のデータ
EL 1~4 (エレメント1~4)	ノーマルボイスの場合のみ
EL C0~C6	ドラムボイスの場合のみ

NOTE プラグインボイスの場合、表示されるエレメントは1つだけです(25ページ)。

パフォーマンス時

All User Performance	すべてのパフォーマンス
Current 1 Perf (All)	選択しているパフォーマンスの全データ
Common	選択しているパフォーマンスの全パート共通のデータ
P1~4	パート1~4
PLG1~2	プラグインパート1、2

マルチモード時

All User Multi	すべてのマルチ
Current 1 Multi (All)	選択しているマルチの全データ
Common	選択しているマルチの全パート共通のデータ
P1~16	パート1~16
PLG1~2	プラグインパート1、2

NOTE パートやエレメントの選択は、パート/エレメントボタンで行なうこともできます。

⚠ "All User Voice"、"All User Performance"、"All User Multi" に×マークが付いた状態でイニシャライズを実行すると、ユーザーバンクのすべてのデータが初期化されます。大切なデータを失わないようご注意ください。

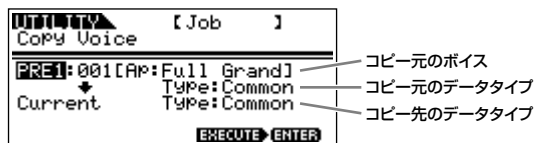
コピー (設定をコピーする)

あるボイス/パフォーマンス/マルチのエレメント/キー /パートなどのデータを、現在エディット中のボイス/パフォーマンス/マルチにコピーできます。パフォーマンス/マルチモードの場合、エフェクトの設定をコピーすることもできます。

NOTE 1つのボイス/パフォーマンス/マルチ全体をコピーしたい場合は、ストア操作(49ページ)で行なってください。

コピー元のボイス/パフォーマンス/マルチのナンバーやコピーするデータタイプを、カーソル[↑][↓]ボタンで選択し、データダイヤルで値を設定します。また、コピー先のデータタイプについてもデータダイヤルで決定します。

ボイスモードの場合



コピーするデータタイプ

ボイスモード時

- Common: コモンエディットの設定をコピーします。
- Elem 1 ~ 4 (Key C0 ~ C6): 各エレメント/キーエディットの設定をコピーします。

NOTE プラグインボイスの場合、表示されるエレメントは1つだけです(25ページ)。

パフォーマンス/マルチモード時

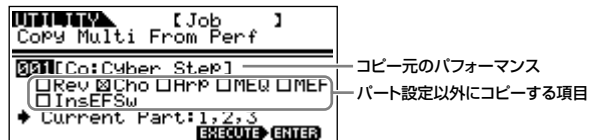
- Part 01 ~ 04 (パフォーマンス)、Part 01 ~ 16 (マルチ)、Part P1、Part P2: 各パート、プラグインパートの設定をコピーします。

NOTE パフォーマンス/マルチモード時には、コピー先のデータタイプで Effect、Arp を選択できます。
Effect を選んだ場合: コピー元のデータタイプで選んだパートに割り当てられたボイスのシステムエフェクト(リバーブ/コーラス)の設定を、コピー先のパフォーマンス/マルチ(現在選択しているパフォーマンス/マルチ)のシステムエフェクトにコピーします。
Arp を選んだ場合: コピー元のデータタイプで選んだパートに割り当てられたボイスのアルペジオの設定を、コピー先のパフォーマンス/マルチ(現在選択しているパフォーマンス/マルチ)のアルペジオにコピーします。

パフォーマンスの設定をマルチにコピーする

マルチモード時は、PAGE[▶]ボタンでCopy Multi from Perf画面も選択できます。

以下の画面では、パフォーマンスの各設定を現在選択中のマルチにコピーできます。



コピーできる設定

- パフォーマンスのすべてのパート設定
- パフォーマンスのRev (リバーブ)、Cho (コーラス)、Arp (アルペジオ)、MEQ (マスター EQ)、MEF (マスターエフェクト)、InsEFSw (インサージョンエフェクトスイッチ)設定

たとえば、上の画面のようにコピー元のパフォーマンスに「001: Cyber Step」を選択し、「Cho」ボックスにチェックを入れてコピーを実行した場合、パフォーマンスのPart 01 ~ 03の各パートが現在選択中のマルチのPart 01 ~ Part 03にコピーされます。また、パフォーマンスのコーラスエフェクトの設定が現在選択中のマルチのコーラスエフェクトにコピーされます。

NOTE パフォーマンスのすべてのパートが一括でコピーされます。パートごとにコピーをすることはできません。

バルクダンプ (設定を外部機器に保存する)

コンピューターのシーケンサーなどにMIDIデータとして保存します。送信するデータタイプをカーソル[↑][↓]ボタンで選んで、データダイヤルで決定します。

送信するデータタイプ

- All Bulk Dump: 以下でチェックされたデータをバルクダンプします。

Voice	Nrml (ノーマルボイス)、Drum (ドラムボイス)、PLG (プラグインボイス)のうち、選択されたすべてのユーザーボイスデータ
Perf	パフォーマンスデータ
Multi	マルチデータ
System	システム全体の設定

- Current 1 Voice/Performance/Multi: 現在選択しているボイス/パフォーマンス/マルチデータをバルクダンプします。

データを保存する

1. 外部シーケンサーのリアルタイムレコーディングを開始します。
2. MOTIF-RACK ESからシーケンサーにバルクデータを送信します。
バルクデータがシーケンサーのソングファイルに記録されます。

データを復元する

1. バルクデータを記録したシーケンサーのソングファイルを再生します。
2. バルクデータがMOTIF-RACK ESに送信され、保存した設定が復元されます。

! バルクを受信すると、本体のデータはバルクデータに合わせて上書きされます。大切なデータを上書きしないようご注意ください。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーやレシーブバルクスイッチが正しく設定されている必要があります。詳しくは91ページをご参照ください。

シーケンサーにうまく保存できない場合は、バルク送信インターバル (BulkInterval)の値を大きくしてみてください(90ページ)。

NOTE コンピューターとMOTIF-RACK ESの接続方法については、18、36ページをご参照ください。

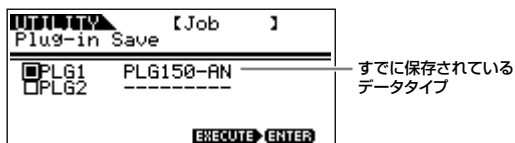
シーケンサーの設定方法については、お使いのシーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

プラグインセーブ (ボードボイスを保存する)

プラグインボード専用のエディターを使って、コンピューター上でエディットしたボードボイス(ボードカスタムボイス)をMOTIF-RACK ES本体に保存します。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失われ、ボードボイスが初期化されます。そこで、プラグインセーブ操作を行なってボードカスタムボイスを保存します。

NOTE MOTIF-RACK ES本体では、ボードボイスのパラメーターをエディットすることはできません。プラグインボード専用のエディターをお使いください。ボードボイスについては52ページをご参照ください。

1. カーソル[↑][V]ボタンで保存先(PLG1/PLG2)を選択し、データダイアルで決定します(ボックスに×マークを付けます)。



2. [MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押して、ボードボイスを保存します。

プラグインロード (ボードボイスをロードする)

プラグインセーブで本体に保存した設定を、装着したプラグインボードに対して読み込ませます。保存されているデータタイプは画面に表示されます。

NOTE プラグインボードの種類が保存されているデータタイプと異なる場合は、データタイプにかっこが付けて表示され、プラグインロードは実行できません。

ファクトリーセット (工場出荷時の状態に戻す)

MOTIF-RACK ESでは、あらかじめ工場出荷時に、プリセットボイス以外のボイス(ユーザーメモリー)、パフォーマンス、マルチなどの設定が行なわれた状態になっています。一度、何らかのエディット操作や変更操作を行なうと、これらの設定は書き換えられてしまいます。(必要に応じて)ファクトリーセットを実行して、工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

! ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイスやマルチの設定内容がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってコンピューター(シーケンサー)などに保存されることをおすすしめします。

設定を本体に保存する(ストア)

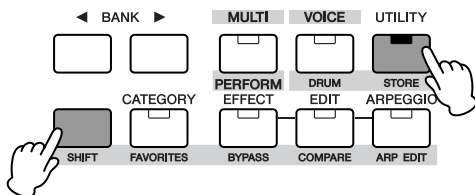
エディットしたボイス/パフォーマンス/マルチは、次の手順で本体内のユーザーメモリーにストア(保存)できます。

! 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コンピューター(シーケンサー)などに保存してください(48ページ)。

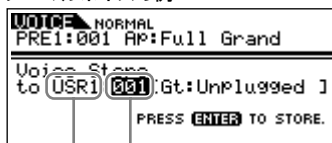
名前を変更する場合は、ストアを行なう前に設定します。50ページの「ボイス/パフォーマンス/マルチネームの設定(文字入力)」の説明をご参照ください。

1. ストアモードに入ります。

エディットしたあと、[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押します。ストア画面が表示されます。



ノーマルボイスの例



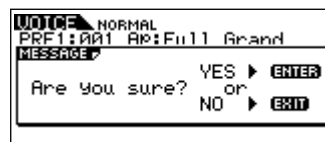
2. (ノーマルボイスのストアの場合のみ)ストア先のバンクを選びます。

BANK[◀][▶]ボタンで、ストア先のバンク(USR1~USR3)を選択します。

3. データダイアルで、ストア先のボイス/パフォーマンス/マルチナンバーを選択します。

4. ストアを実行します。

[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押します。実行確認の画面が表示されます。



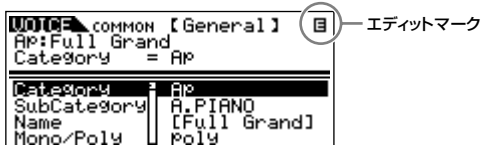
[MUTE/SEL/ENTER]ボタンを押すとストアが実行されます。画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ボイス/パフォーマンス/マルチプレイモードになります。

NOTE ストアを中止したい場合は[EXIT]ボタンを押します。ストアは実行されず、元の画面に戻ります。

! ストアの実行中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に電源を切ると、データが失われる恐れがありますので、絶対に電源を切らないでください。

[目]エディットマークについて

エディット(何らかの設定/変更操作)を行なうと、ディスプレイ右上にエディットマークが表示されます。エディットした内容が、まだストアされていないことを示します。

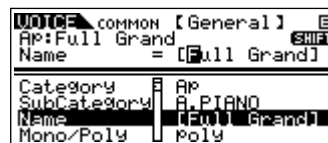


! エディットマークは、他のプログラムナンバーや他のモードを選ぶと消えます。このとき、エディットした内容は失われますので、他のボイス/パフォーマンス/マルチを選ぶ前に必要に応じてストアしてください。

ボイス/パフォーマンス/マルチネームの設定(文字入力)

ボイス/パフォーマンス/マルチのCOMMONエディットモード時のGeneral画面に、ボイス/パフォーマンス/マルチ名を設定する"Name (ネーム)"パラメーターがあります。文字入力の手順は以下のとおりです。

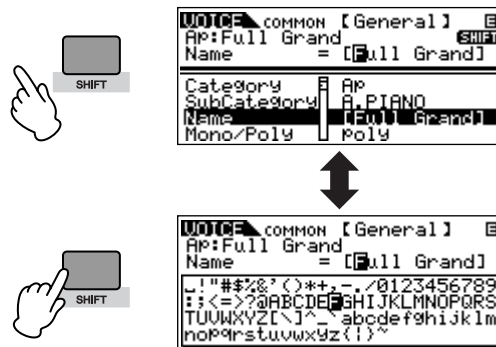
1. ボイス/パフォーマンス/マルチCOMMONエディットで、"Name" を選択します(27、34ページ)。



2. BANK[◀][▶]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。
3. 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。
4. BANK[◀][▶]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。
5. 上記2~4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

ネーム設定時に[SHIFT]ボタンを押すと、ネーミングリスト(設定できる文字の一覧)が表示されます。[SHIFT]ボタンから指を離すと、通常の画面に戻ります。



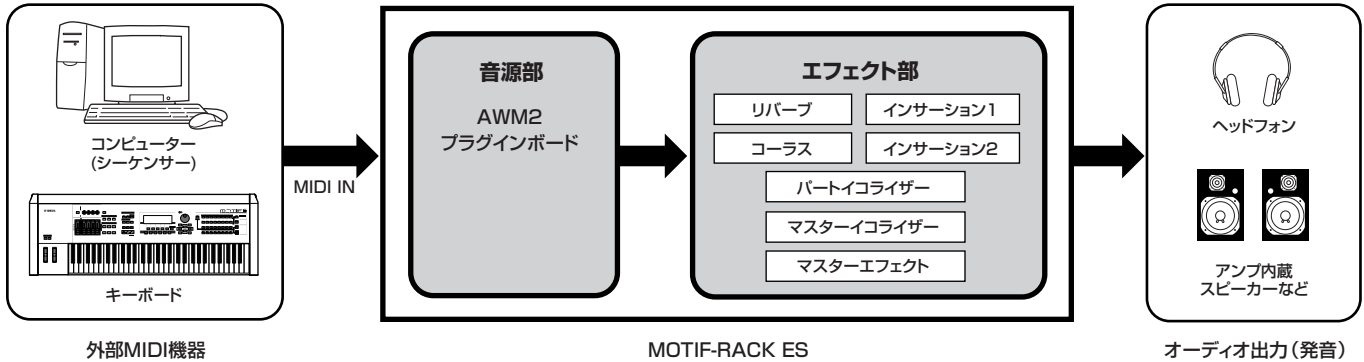
[SHIFT]ボタンを押したままで、BANK[◀][▶]ボタンやデータダイアルを操作すると、ネーミングリストを見ながら文字入力が行なえます。

MOTIF-RACK ESのしくみ

ここでは、MOTIF-RACK ESをより理解していただくために、本体内部の構成に関する説明、本体内部での通信や本体とMIDI接続された外部機器との通信に必要なMIDIに関する説明をします。

内部構成

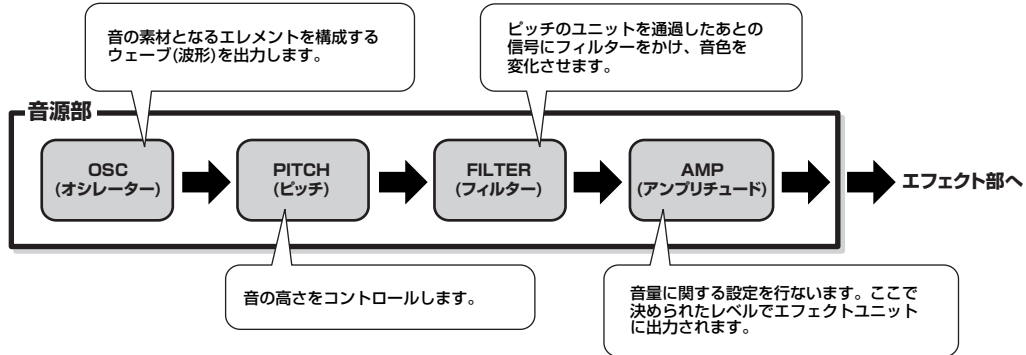
本体内部は、下図のようなブロック構成になっています。



MOTIF-RACK ES
S.V.F.

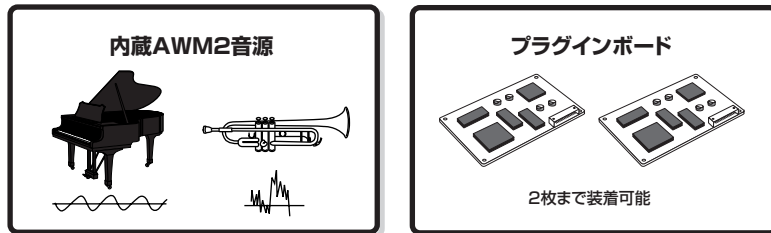
音源部

音源部は、鍵盤演奏、各種コントローラー操作、シーケンサー再生などによって発生するMIDIメッセージに従って、実際に音を鳴らす部分です。



内蔵AWM2音源とプラグインボード

本体の音源は、内蔵のAWM2音源と別売のプラグインボードの音源との、2つに分けられます。



AWM2 (Advanced Wave Memory2)

ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品質なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性とどまらず、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。

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-RACK ESでは目的に合わせて最大2種類のプラグインボードを装着できます。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、プラグインボードの音色を発音しても、本体の最大同時発音数を消費しません。プラグインボードの音色は、本体のボイスと同じように演奏したり、パフォーマンスやマルチのパートの1つとして使用したりできます。MOTIF-RACK ESはモジュラーシンセシスプラグインシステムに対応しています。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のうち、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の2つのタイプに対応しており、目的に合った音源システムを構築できます。

NOTE エフェクトプラグインボードには対応していません。

NOTE マルチプラグインボードは、マルチモードでのみお使いいただけます。

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種類追加できます。1枚のボードで最大64音ボリの拡張ができ、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音ボ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。別売のウィンドMIDIコントローラー(WX5)と組み合わせて、表現豊かな管楽器演奏も楽しめます。

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

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

● マルチパートプラグインボード

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-RACK ES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。

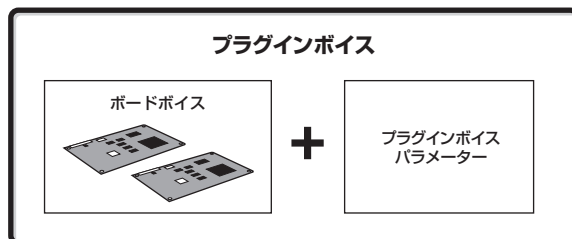
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

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。

プラグインボイスとボードボイス

シングルプラグインボードを取り付けることによって鳴らせるボイスには、プラグインボイスとボードボイスの2種類があります。ボードボイスとは、プラグインボードを装着した本体機器上のパラメーターを付加していない、プラグインボード上のオリジナルボイスを指します。それに対してプラグインボイスは、ボードボイスにエフェクトやEGなど、本体機器のさまざまなパラメーターを加工して作り上げたボイスを指します。プラグインボイスの素材が、ボードボイスともいえます。



MOTIF-RACK ESでは、プラグインボイスがあらかじめ準備されているので、プラグインボードを取り付けただけですぐにプラグインボードサウンドによる演奏を楽しめます。

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

NOTE ボードボイスは、プラグインボード専用のエディター(コンピューターソフトウェア)を使って、パラメーターの編集(エディット)ができます。エディットしたボードボイスは、プラグインセーブ機能により、MOTIF-RACK ES本体に保存できます(49ページ)。

ボイス、パフォーマンス、マルチ

本体でサウンドを作る上で基本となる3種類のプログラムについて説明します。

ボイス

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことをボイスといいます。1つのボイスは、最大4エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73キー(ドラムボイスの場合)で構成されます。ボイスは、エレメント/キー固有のパラメーターと、全エレメント/全キー共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。ボイスエディットの作業は、ボイスモード(25ページ)、マルチボイスエディットモード(83ページ)で行ないます。

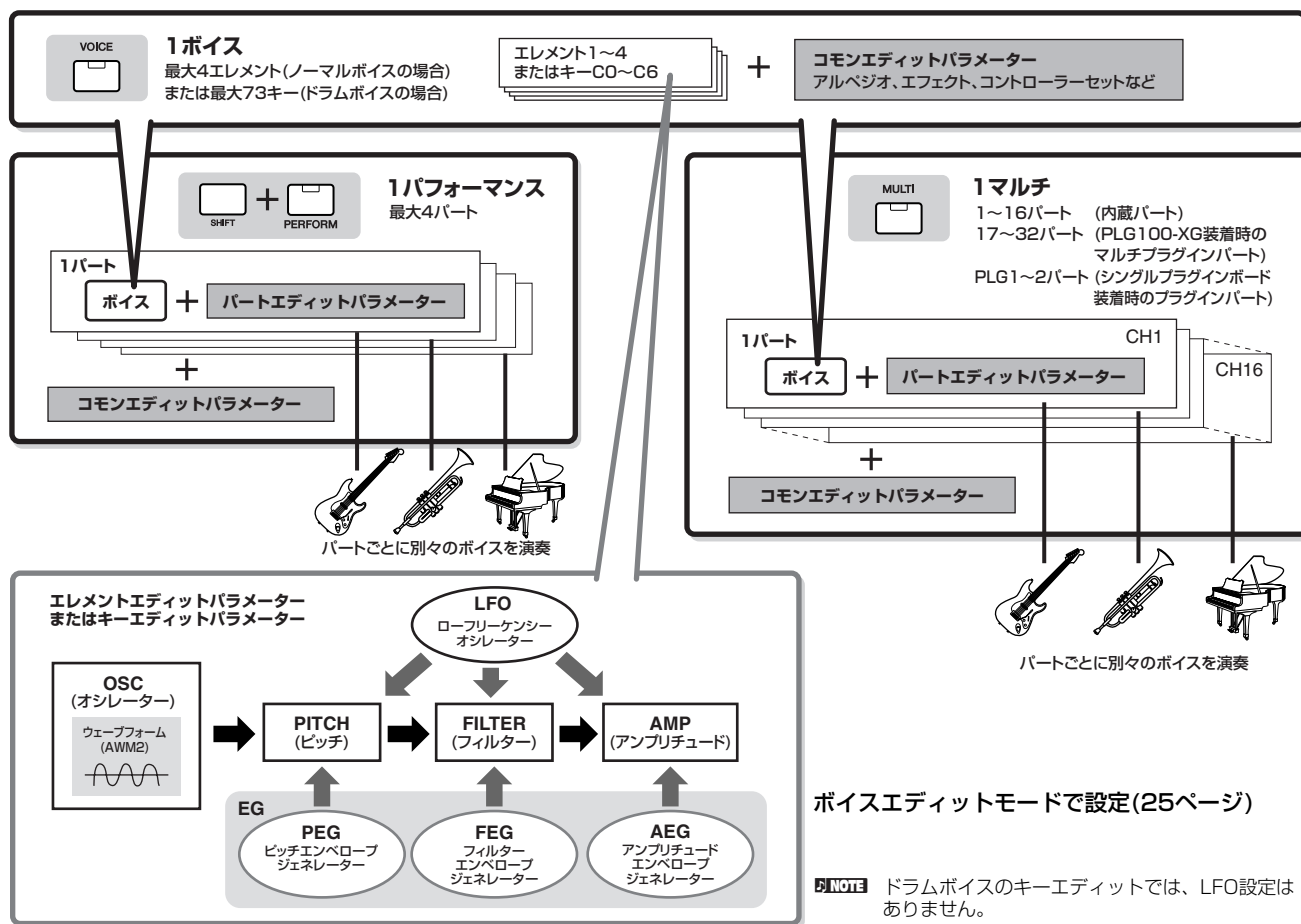
パフォーマンス

ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。パフォーマンスエディットの作業は、パフォーマンスモード(33ページ)で行ないます。

マルチ

ボイスを音源各パート用に設定したものをマルチといいます。1つのマルチには最大33パート分(58ページ)のボイスを重ねられます。マルチは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。マルチエディットの作業は、マルチモード(39ページ)で行ないます。

ボイス、パフォーマンスとマルチの構成を図示すると以下のようになります。

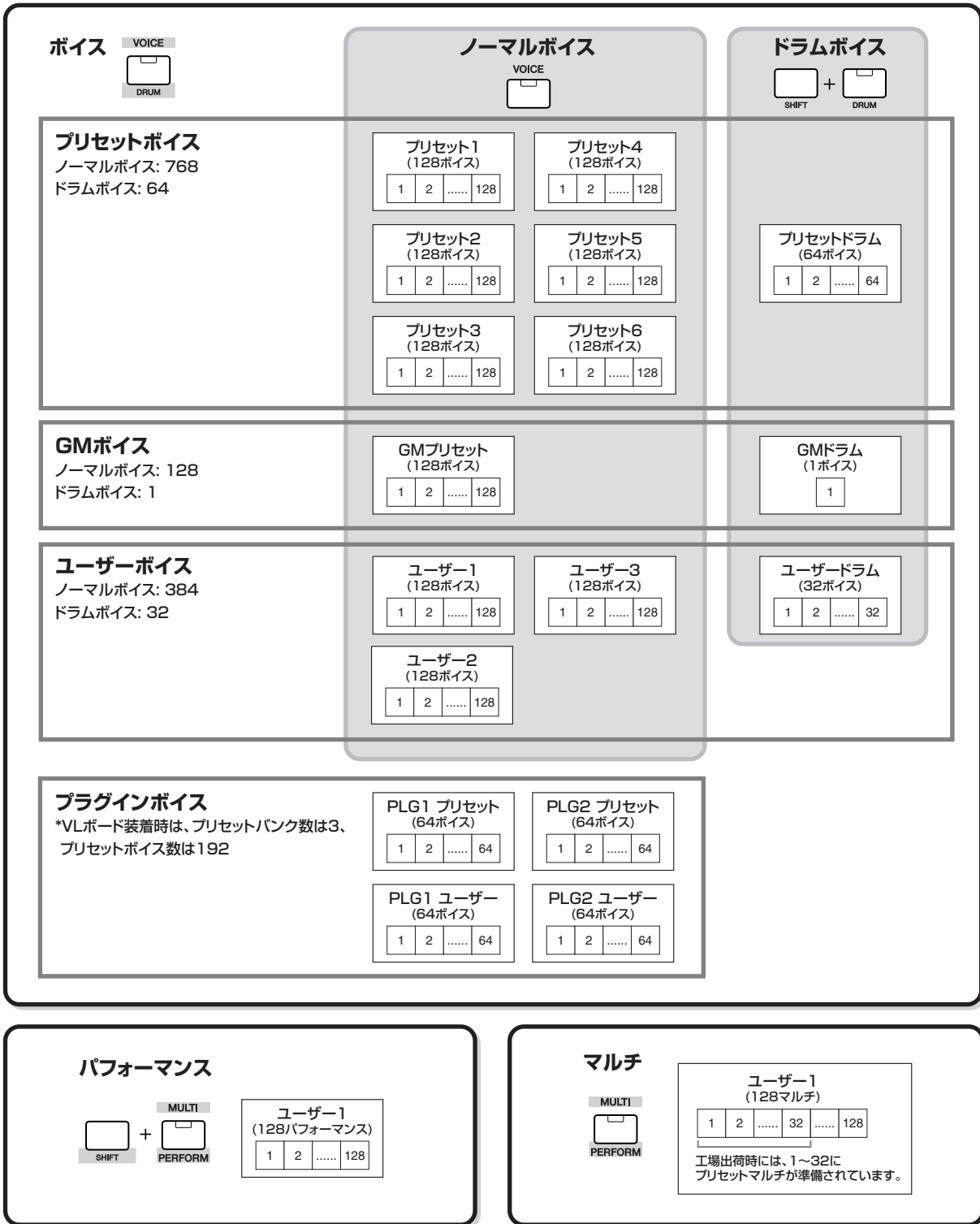


キーボードメガボイス

通常のボイスでは、ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してキーボードメガボイスでは、ペロシティによって音量/音質が変わるだけでなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。たとえば、ギターのようなさまざまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、キーボードメガボイスではノート/ペロシティを指定することで、それらを呼び出せます。

NOTE キーボードメガボイスのボイス名は、「Mega **」などと表示されます。

また、本体に搭載されているボイス/パフォーマンス/マルチのメモリー (バンク)構成を図示すると以下ようになります。

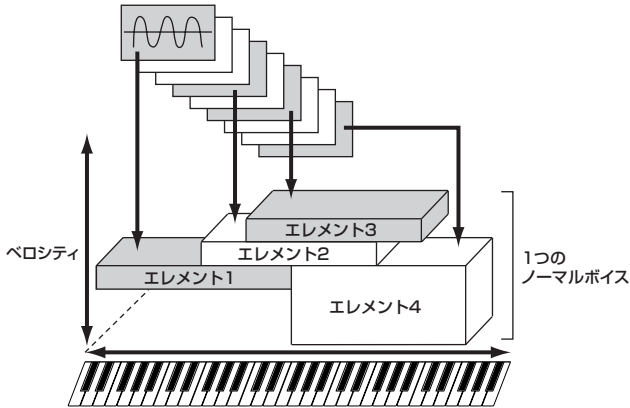


ノーマルボイスとドラムボイス

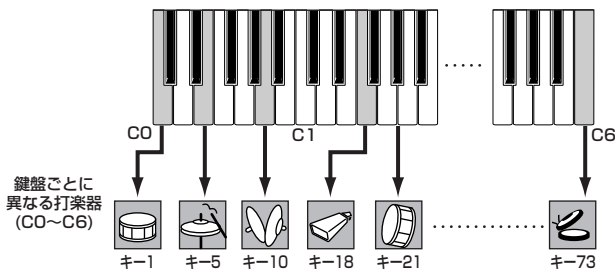
ボイスは、鍵盤どおりのピッチで発音するノーマルボイスと、ドラム専用の特殊なボイスであるドラムボイスの2種類に分けられます。ノーマルボイスは、音の素材である波形(ウェーブ)が割り当てられたエレメントを、最大4つまで組み合わせて構成します。ドラムボイスは、各キーにいろいろな打楽器が割り当てられたキットを、1つのボイスとしてまとめて扱います。

ノーマルボイス

ウェーブフォーム(プリセット1~1859, ユーザー1~1024)



ドラムボイス



GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。本体のGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

ボイスのサウンドを作る基本パラメーター

1つのボイスは、さまざまなパラメーターから構成されていますが、55ページ~57ページのイラストで示したオシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFO、と3つのエンベロープジェネレーター (PEG、FEG、AEG)の設定が、ボイスのサウンドを作る基本となります。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードが、音の三要素である音の高さ、音色、音量を決めます。また、LFOとエンベロープジェネレーターが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの時間的変化を決めます。

これらシンセサイザーの基本とも言えるパラメーターについて説明します。

オシレーター

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]消灯 → エレメント/ドラムキー選択 → OSC画面

シンセサイザーで、基本的なピッチを決定する波形を発振する装置をオシレーターといいます。AWM2音源搭載のMOTIF-RACK ESでは、音の素材ともいえる波形(ウェーブ)を各エレメントに割り当て、出力します。

ノーマルボイスの場合、オシレーターでは各エレメントの発音域やペロシティ範囲も設定できます。たとえば、あるエレメントは高音域で鳴るように設定し、別のエレメントは低音域で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤(ノートナンバー)によって違った音が鳴るように演出できます。また、異なる波形(ウェーブ)を割り当てた2つのエレメントを、同じ発音域に設定しておき、1つのエレメントのペロシティを低めの範囲(弱い範囲)に、別のエレメントのペロシティを高めの範囲(強い範囲)に設定しておけば、同じ鍵盤を弾いても、弱く弾いた場合と強く弾いた場合で違う音が鳴るような演出ができます。左のイラストをご参照ください。

ピッチ

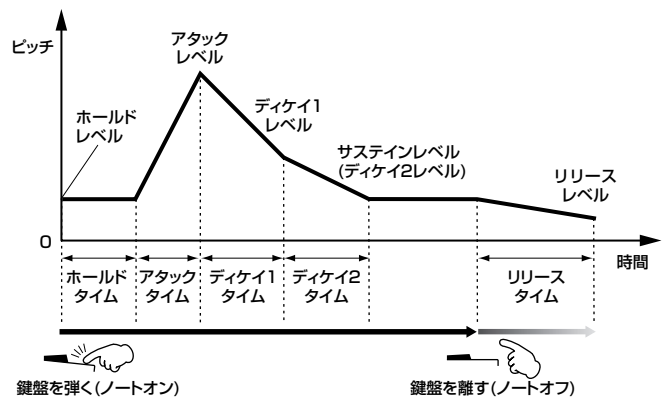
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]消灯 → エレメント/ドラムキー選択 → Pitch画面、PEG画面

オシレーターから出力された波形(ウェーブ)の、ピッチをコントロールするユニットです。

エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)によって、ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

PEGによって、ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベロープを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのピッチが変化します。たとえば、シンセプラスなどに有効な、オートベンド効果(ピッチが自動変化する効果)などを演出できます。PEGはエレメントごとに設定できます。



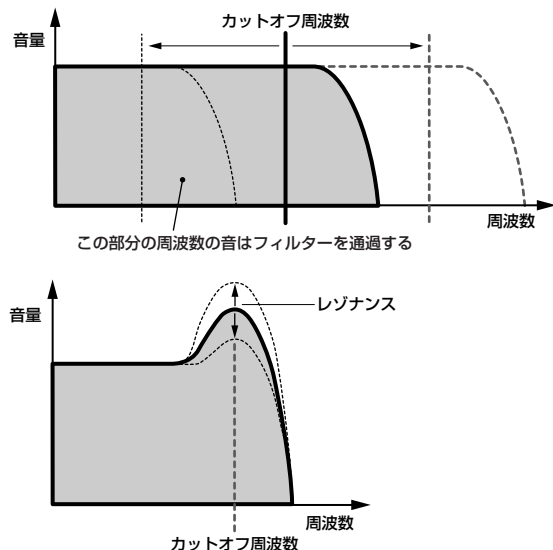
フィルター

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]消灯 → エLEMENT/ドラムキー選択 → Filter画面、FEG画面

ピッチユニットを通過したあとの音声から、特定の周波数帯域を削って、音色を作りかえるユニットです。

カットオフ周波数とレゾナンス

フィルターの種類、たとえばローパスフィルターでは、ある周波数までは信号を通過させますが、それ以上の周波数は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリクエンシー)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えます。また、カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストするのがレゾナンスです。レゾナンスの調整により、音にクセをつけます。



主なフィルタータイプ

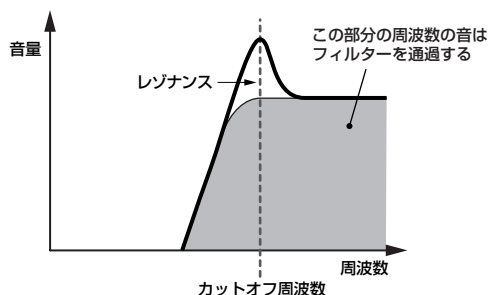
上記の図は、ローパスフィルターを例にしたものですが、MOTIF-RACK ESには、この他にもさまざまなタイプのフィルターが内蔵されています。ここでは、主なタイプ4つを説明します。

・ローパスフィルター(上図を参照)

特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。

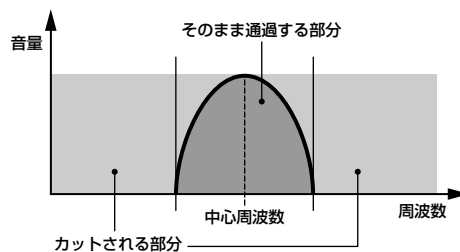
・ハイパスフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。



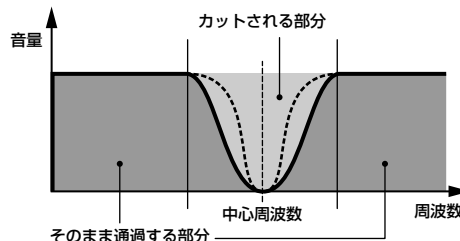
・バンドパスフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。バンド幅の設定で、通過させる帯域の幅を調節します。



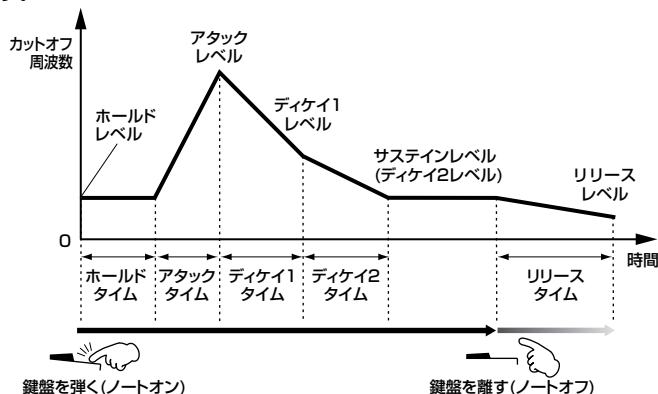
・バンドエリミネートフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号を通過させるフィルターです。



FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

FEGによって、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を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのカットオフ周波数が変化します。たとえば、自動的に音色が変化するオートフウの効果などを演出できます。FEGはELEMENTごとに設定できます。



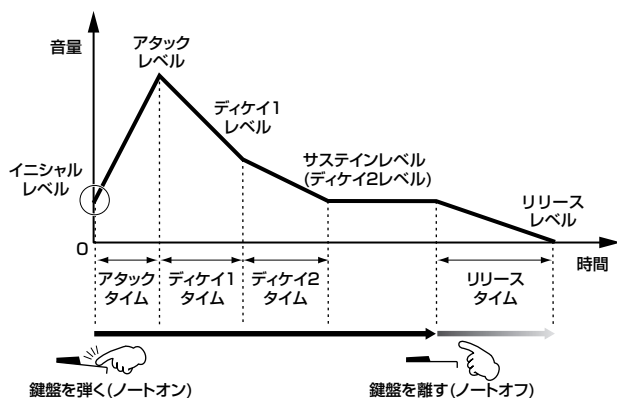
アンプリチュード

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]消灯 → エレメント/ドラムキー選択 → AMP画面、AEG画面

フィルターを通過したあとの音声の、音量に関する設定を行なうユニットです。ここで決められたレベルでエフェクトユニットに出力されます。また、AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって、ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ります。

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

AEGによって、ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、アンプリチュードエンベロープを作ります。ノートオンを受信すると、ここで設定したエンベロープに従ってボイスの音量が変化します。たとえば、ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない設定です。なお、AEGはエレメントごとに設定できます。



LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]消灯 → エレメント選択 → LFO画面

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → LFO画面

LFOは低周波を発振するユニットです。LFOから発振された低周波によって、各エレメントのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され(周期的な揺れを受け)、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(音色を揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。

シングル音源(ボイス/パフォーマンスモード)とマルチ音源(マルチモード)

本体音源部は、選んだモードによって性格の違う2種類の状態(シングル音源とマルチ音源)になります。両者の違いは、受信できるMIDIチャンネル数の違いによります。

シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、単一のMIDIチャンネルのMIDIメッセージだけを受信し発音する音源のことをシングル音源といいます。MOTIF-RACK ESでは、ボイスモード/パフォーマンスモードでの音源部の状態がシングル音源になります。

NOTE シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)でのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → MIDI画面 → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。

マルチ音源(マルチモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、複数のMIDIチャンネルのMIDIメッセージを同時に受信し発音する音源のことをマルチ音源といいます。MOTIF-RACK ESでは、マルチモードでの音源部の状態がマルチ音源になり、最大で33パートが用意されています。

NOTE マルチ音源(マルチモード)でのMIDI受信チャンネルは、[MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]ランプ消灯 → パート選択 → Voice画面 → RcvCh (レシーブチャンネル)で、パートごとに設定します。

最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。本体内蔵AWM2音源では最大で128音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が止まり音切れが起きてしまいます。減衰しない/減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はボイス単位ではなくエレメント単位で計算されます。ノーマルボイスでは最大4エレメントを重ねられるので、その場合は最大同時発音数は128音よりも少なくなります。

NOTE プラグインボードを取り付けた場合は、プラグインボードの音色を発音しても、本体の最大同時発音数を消費しません。プラグインボードの最大同時発音数については、プラグインボードの取扱説明書でご確認ください。

音源のパート構成

外部MIDIコントローラーやシーケンサーから音源部への情報送信には、MIDI(ミディ)メッセージが使われています。MIDIメッセージには、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられており、同時に16パート分の情報を扱う仕組みになっています。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。

本体の音源部(内蔵/プラグイン)では、最大3つのMIDIポートを扱うことができます。

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-RACK ESでは、音源で扱えるMIDIポートは3つです。

NOTE MIDIケーブルを使って外部のMIDI機器とMIDIデータの送受信をする場合は、ポートは扱えませんが無視されます。

ボイスモード(シングル音源)でのパート構成

1つのボイスを使って演奏するためのモードです。したがって、音源パートはボイスモード用パートの1つだけが有効です。プラグインボイスで演奏する場合も、このボイスモード用パートが使われます。ボイスモードでは有効な音源パートが1つだけです。音源が受信できるMIDIチャンネルは1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をマルチモードに設定することを、おすすめします。

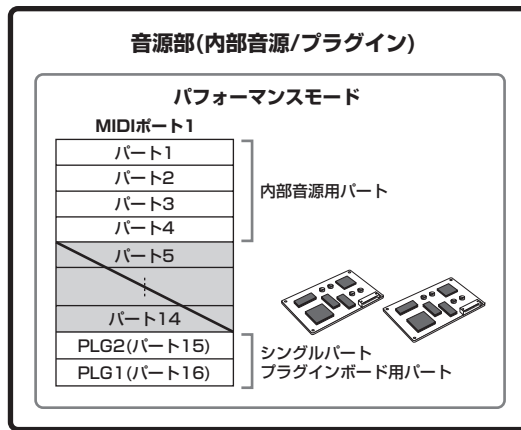


NOTE ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → MIDI画面 → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

NOTE ボイスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

パフォーマンスモード(シングル音源)でのパート構成

4つのボイスを重ねて演奏するためのモードです。音源パートは下図のように6つが有効ですが、実際にはこのうちの4パートまでを使えます。複数パートが使えるモードですが、音源が受信できるMIDIチャンネルはボイスモードと同様、1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をマルチモードに設定することを、おすすめします。



5~14は使われません。

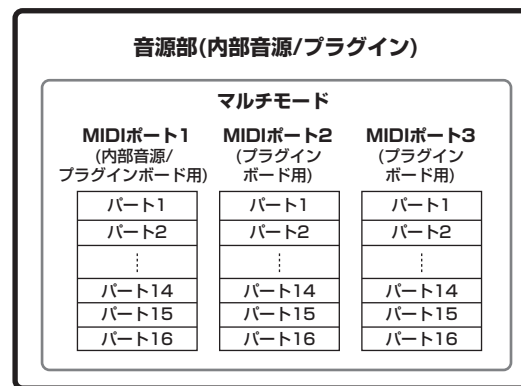
パート1~4、PLG1パート、PLG2パートの中から最大で4パート使われます。実際には、[SHIFT]+[PERFORM]→パフォーマンス選択→[EDIT]→Voice画面→PartSw(パートスイッチ)で選択したパートで音が鳴ります。

NOTE パフォーマンスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → MIDI画面 → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

NOTE パフォーマンスモードでは、マルチプラグインボードは使えません。

マルチモード(マルチ音源)でのパート構成

複数の音源パートを持ち、それぞれで異なるボイスを鳴らせるモードです。複数の音源パートに個別にMIDI受信チャンネルを設定できるため、本体とMIDI接続したシーケンサーを再生させたい場合に有効なモードです。下図のように、シーケンサー各トラックの再生データは、MIDI送信チャンネル/ポートと同じ受信チャンネル/ポートが設定されている音源パートで鳴ります。また、48パート分(16パート×3ポート)のスペースが用意されていますが、実際に使われるパート数は、このあとで説明する例で示すとおり、最大で33パートです。



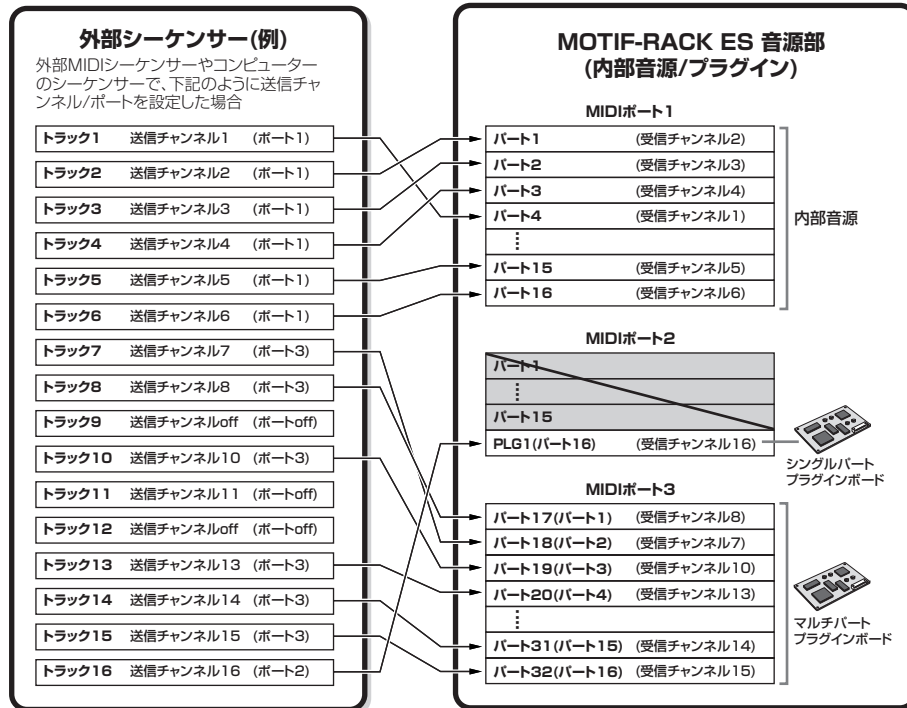
ここでは、マルチパートプラグインボードと1枚のシングルパートプラグインボードをMOTIF-RACK ESに取り付け、シングルプラグインボードをMIDIポート2に、マルチパートプラグインボードをMIDIポート3に設定した場合を例にとって説明します。

MOTIF-RACK ESの内部音源のボイスを鳴らす場合はシーケンサーのポートを1に設定してください。ポート2~3で本体音源のボイスは鳴らせないご注意ください。プラグインボードのボイスは、どのポートでも鳴らせます。音源部各パートの受信チャンネル設定は、[MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]ランプ消灯 → パート選択 → Voice画面 → RcvCh(レシーブチャンネル)で行ないます。また、プラグインボードをどのポートで鳴らすかは、[UTILITY] → PLG1 Sys画面またはPLG2 Sys画面 → PortNo.(ポートナンバー)で設定します。

NOTE シングルパートプラグインボードは、1枚につき同時に1ボイスだけ使えます。複数パートは使えませんのでご注意ください。

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

NOTE マルチモードでの演奏で鳴るボイスやボリューム、パンなどの設定は、その時点で選択されているパートでのミキシング設定(パートパラメーター設定)に従います。コントローラーやエフェクトタイプなどの設定は、その時点で選択されているマルチのミキシング設定(コモンパラメーター設定)に従います。



MOTIF-RACK ES
S.V.F.

エフェクト部

音源部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工する装置です。DSP(デジタルシグナルプロセッサー)と呼ばれる回路を用いてエフェクトの処理を行ないます。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

NOTE エフェクトプラグインボード(PLG100-VH)には対応していません。

エフェクトの構成

エフェクト部は、システムエフェクト、インサージョンエフェクト、マスターエフェクト、パーティコライザー、マスターイコライザーから構成されています。

各モードでのエフェクト関連設定画面については、61、62ページをご参照ください。

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果を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、各パートに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ音を送ります。エフェクトで加工された音声(ウェット音)は、全パート共通のリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかかっていない音)とミックスされます。

リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことです。20個のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラス

ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。49個のエフェクトタイプを内蔵しています。

インサージョン1、2

インサージョンエフェクトは、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。

インサージョンエフェクトでは、ドライ/ウェットのバランスでエフェクトを加える深さを調節します。ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできます。

本体には、インサージョン1、2を1セットとして8セットのインサージョンエフェクトを内蔵しており、マルチモードでは最大8パートにまでインサージョンエフェクトをかけられます。各系統には、116個のエフェクトタイプがあります。

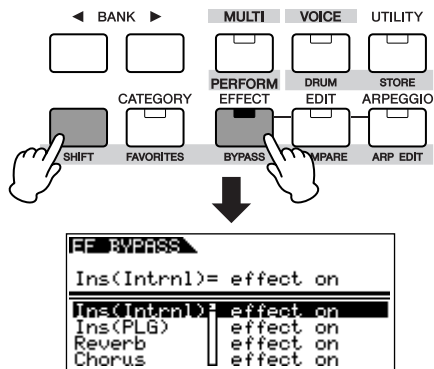
NOTE ボイスモードで使えるインサージョンエフェクトは1セットだけです。

マスターエフェクト

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。8個のマスターエフェクトタイプがあります。

エフェクトのバイパス(エフェクトを無効にする)

[SHIFT]+[BYPASS]ボタンを押すことで、インサクションエフェクト、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターエフェクトを無効に設定する(バイパスする)ことができます。



エフェクトバイパスの設定は、ボイス/パフォーマンス/マルチに共通の設定です。各パラメーターの詳細は、87ページをご参照ください。

イコライザー (EQ)

一般的にイコライザー (EQ)は、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。本体には、3種類のEQ (エレメントEQ、パートEQ、マスターEQ)が搭載されています。

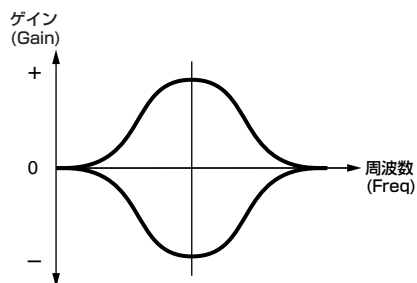
エレメントEQ

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]ランプ消灯 → エレメント選択 → EQ画面

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各キーを持つEQです。EQの持つ2タイプの形状のいずれかを選んでパラメーターを設定します。

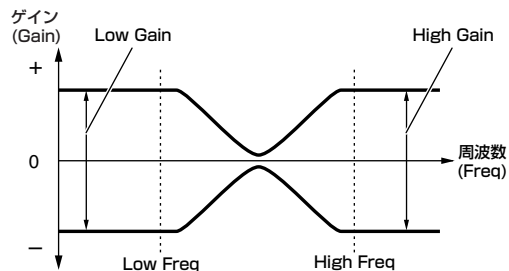
ピーキングタイプ

特定の周波数帯域の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



シェルビングタイプ

特定の周波数以下または特定の周波数以上の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



NOTE 実際には、全帯域のレベルを一律に上げ下げする設定もあります。

パートEQ

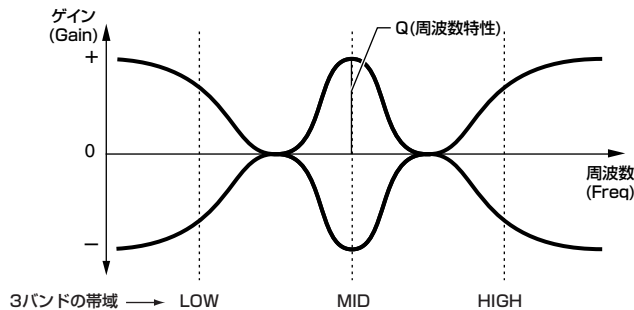
パフォーマンス

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押して、パフォーマンスエディット選択) → [MUTE/SEL/ENTER]ランプ消灯 → パート選択 → EQ画面

マルチ

[MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER]ランプ消灯 → パート選択 → EQ画面

パフォーマンス/マルチ各パートのサウンドにかける、3バンドのEQです。高周波数域と低周波数域はシェルビングタイプ、中周波数域はピーキングタイプです。



NOTE ボイスモードにはパートEQがありません。

マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。高周波数域と低周波数域の形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプかに切り替えることができます。

ボイス

[VOICE] → [UTILITY] → MEQ画面

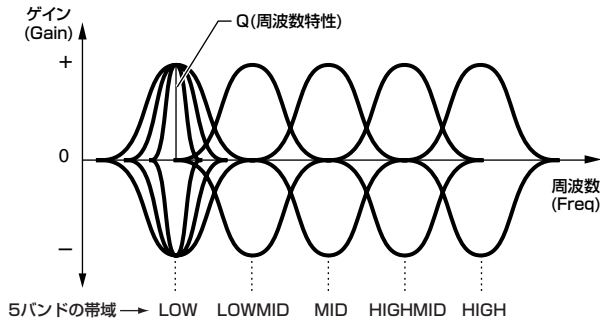
パフォーマンス

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押して、パフォーマンスエディット選択) → [SHIFT]+[COMMON] → EQ画面

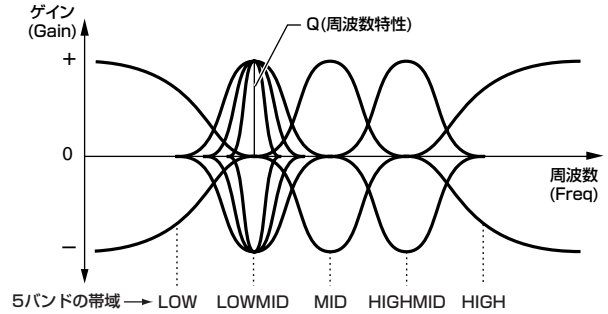
マルチ

[MULTI] → マルチ選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → EQ画面

全5バンドをピーキングタイプに設定したEQ



LOW(ロー)とHIGH(ハイ)をシェリングタイプに設定したEQ



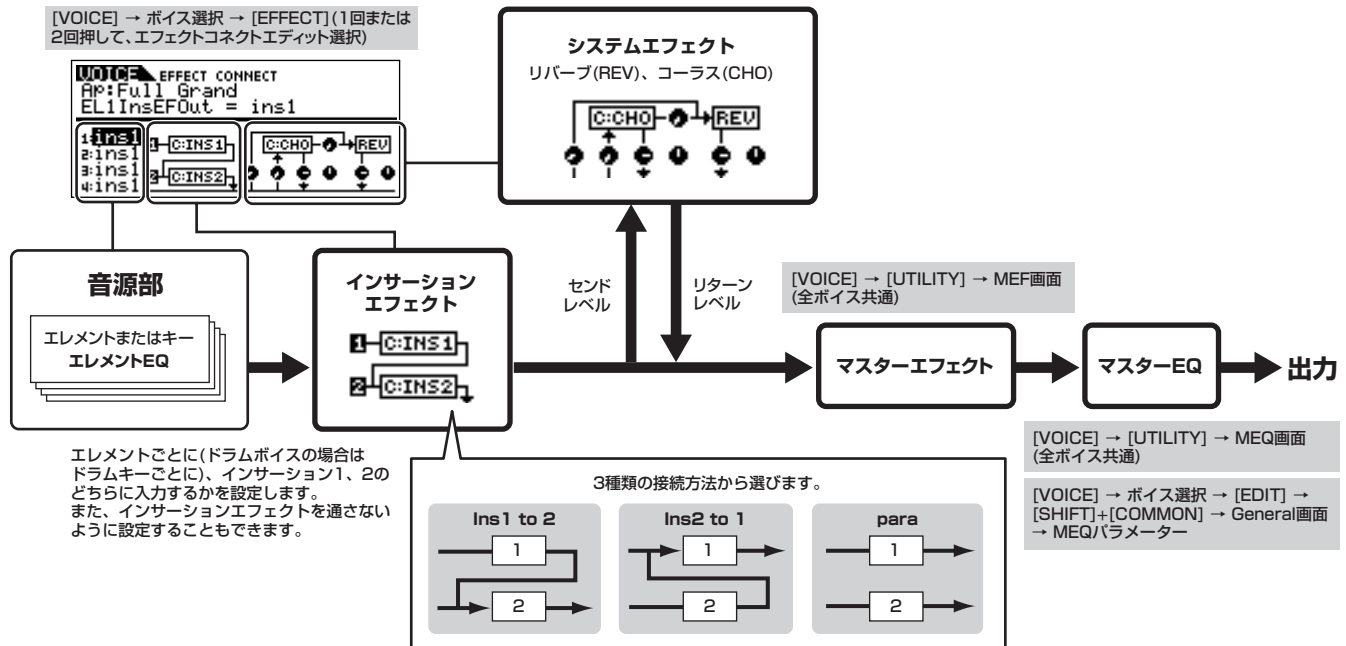
NOTE ボイスモード: 全ボイスに共通のマスターEQを1つだけ設定できます。
パフォーマンス/マルチモード: パフォーマンス/マルチごとにマスターEQを設定できます。

各モードでのエフェクト接続(エフェクトコネクティブ)

カーソル[**▲**][**▼**]ボタンで各パラメーターにカーソルを移動し、データダイヤルで値を設定します。

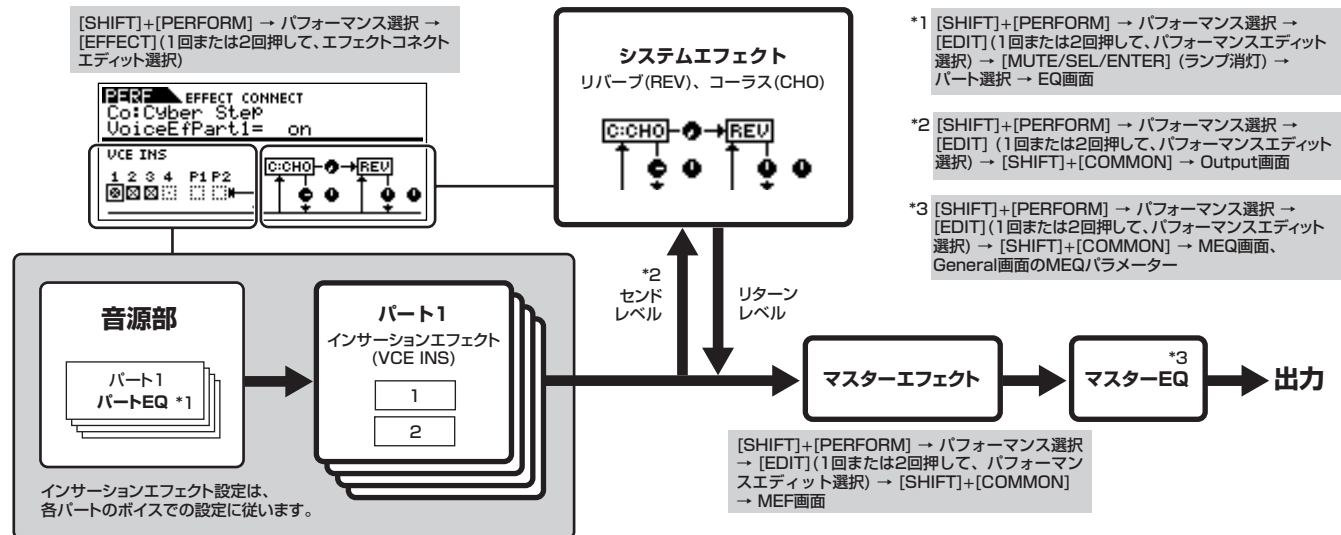
ボイスモード

ボイスモードでのエフェクト設定はボイスごとに設定し、ユーザーボイスとして保存します。ただし、マスターエフェクトとマスターEQは全ボイス共通の設定で、ユーティリティで設定したあと、[EXIT]ボタンなどを押して設定を保存します。



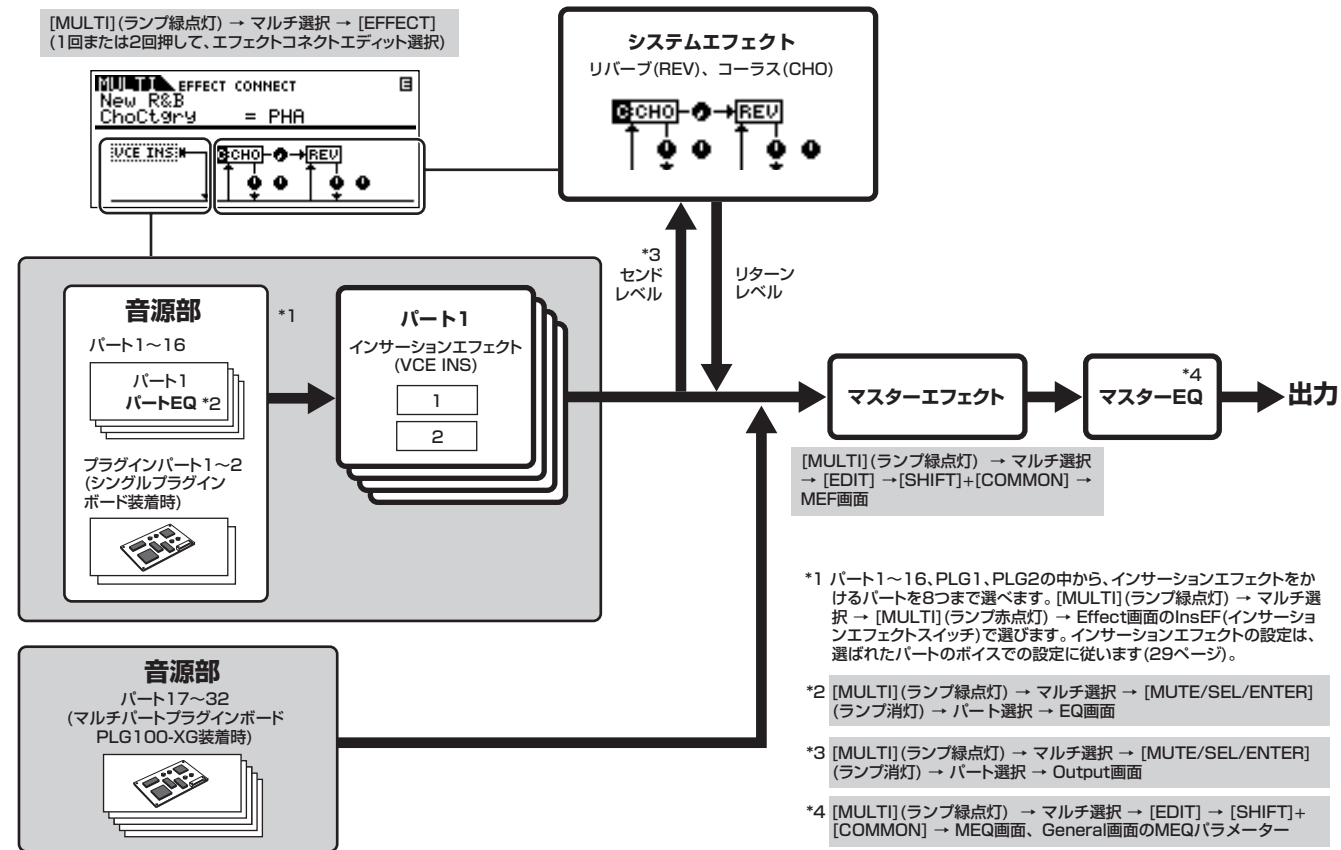
パフォーマンスモード

パフォーマンスモードでのエフェクト設定はパフォーマンスごとに設定し、ユーザーデータとして保存します。



マルチモード

マルチモードでのエフェクト設定はマルチごとに設定し、ユーザーデータとして保存します。



NOTE マルチパートプラグインボードのパート(17~32)にはインサージョンエフェクト、およびシステムエフェクトは、かかりません。

NOTE プラグインボードのパートにはパートEQはかかりません。

NOTE ASSIGNABLE OUTPUT端子から出力されるよう設定されたドラムキーまたはパフォーマンス/マルチのパートのサウンドは、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターEQ、マスターエフェクトがかかっていない状態で、設定された各端子から出力されます。(パートEQとインサージョンエフェクトだけがかかっています。)

アルペジオ

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなシーケンスが、その時点で選択されているボイスで自動的に演奏される機能です。自動演奏されるアルペジオは、アルペジオタイプの選択だけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わるため、音楽制作やライブパフォーマンスの上でもさまざまな可能性を追求できます。

NOTE すべてのモードにおいて、同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。パフォーマンスモード、マルチモードのように、複数パートを鳴らせるモードでも同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。

アルペジオタイプのカテゴリ

本体に搭載されているアルペジオタイプは、下記のとおり18種類のカテゴリに分類されます。

LCD表示	カテゴリ名	説明
Seq	Synth Sequence	シンセ系音色に適した、主に1~2音のポリフォニック数の分散和音フレーズを集めたものです。
ChSq	Synth Chord Sequence	シンセ系音色に適した、主に3音以上のポリフォニック数のリズム的なコードフレーズを集めたものです。
HySq	Synth Hybrid Sequence	低音部でベース系フレーズ、中高音部でシーケンス/コード系フレーズが再生されるようにプログラムされたものです。スプリット設定のボイスに適したアルペジオです。また、HybVel...と記されるアルペジオタイプでは、ペロシティレンジごとに違うシーケンスが組み込まれています。ノーマルボイスの要素別のペロシティリミット設定と組み合わせ、ペロシティによるアルペジオと音色の変化が実現できます。
ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	アコースティックピアノや、エレピ、クラビなどエレクトリックキーボードに適したアルペジオがあります。
Orgn	Organ	オルガンに適したアルペジオです。
GtPl	Guitar & Plucked	ギターやハープなどのアルペジオです。
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	ギターのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Bass	Bass	ベース、シンセベースのアルペジオです。
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	ベースのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Strn	Strings	ストリングス、ピチカートなどのアルペジオです。
Bras	Brass	ブラスのアルペジオです。
RdPp	Reed & Pipe	サクソ、フルートなどのアルペジオです。
Lead	Synth Lead	シンセリードのアルペジオです。
PdMe	Synth Pad & Musical FX	シンセパッドや、ヒット系音色などミュージカルFX音色に適したアルペジオです。
CPrc	Chromatic Percussion	クロマチックパーカッションのアルペジオです。
DrPc	Drum & Percussion	ドラムやパーカッションのアルペジオで、主にドラムキットで使用するようプログラムされています。
Comb	Combination	ドラム、ベース、シーケンス/コード系アルペジオがミックスされたアルペジオです。パフォーマンスモードで有効です。
Cntr	Control	コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組み込まれており、それによって押鍵中の音色が変化します。ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、この場合KeyMode=directで使用します。

アルペジオ演奏の種類

18種類のカテゴリに分類され、全部で1,787種類が本体内部に用意されているアルペジオタイプは、使用を想定するボイスによって、下記のように鳴りかたが違います。ここでは、外部MIDIキーボードをMOTIF-RACK ESに接続し、鍵盤でアルペジオ演奏する場合を例にして説明します。

ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc, Cntr以外のカテゴリが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記2種類が用意されています。

押鍵音だけが鳴るタイプ

押鍵音(オクターブ音を含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。

押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ

これらのアルペジオタイプでは、コードを伴ったアルペジオデータがあらかじめ用意されています。1つの鍵盤を押したとき、その音がルートとなるようにノート変換(音符変換)されたアルペジオが、自動演奏されます。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、押鍵した音に合わせてリズムパターンの音(ノート)が変換されます。つまり、弾いたコードに合わせてアルペジオ演奏ができるわけです。

NOTE 上記2種類のタイプは、特にカテゴリ名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみることによって確認できます。また、押鍵数に応じて上記2種類の鳴り方が混在するアルペジオタイプもあります。

NOTE これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

ドラムボイス用のアルペジオタイプ (カテゴリ: DrPc)

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴りに、下記3種類が用意されています。

1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ

押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。

1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。

押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押し続けると、各鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが、追加されていきます。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音だけを使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし同じ鍵盤でも、押す順番によってドラムパターンが変わってきますので、同じ打楽器を使っているいろいろな種類のリズムパターンを作りだせます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみることによって確認できます。

NOTE これらのアルペジオタイプはドラムボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性があります。

パフォーマンス用のアルペジオタイプ (カテゴリー: Comb)

強く鍵盤によって、ノーマルボイス用のアルペジオが鳴ったり、ドラムボイス用のアルペジオが鳴るようプログラムされたアルペジオです。強く鍵域や和音の押さえ方を変えることで、ドラムによるリズムパターン、ベースライン、シーケンス/コード系アルペジオを同時に鳴らすことができるので、複数のボイスを重ねたパフォーマンスモードでの演奏に最適です。

ノート以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ (カテゴリー: Cntr)

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それを再生することによって押鍵中の音の音色が変化していきます。ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、これらを選択した場合は、アルペジオ関連パラメーターの1つであるKeyMode (キーモード)をdirect (ダイレクト)に設定する必要があります。画面は下記のとおりです。

ボイスモード	[VOICE] → ボイス選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] → KeyMode
パフォーマンスモード	[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] → KeyMode
マルチモード	[MULTI] → マルチ選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] → KeyMode

各モードでのアルペジオ関連設定

各モードでのアルペジオ関連の設定を行なう画面は、下記のとおりです。

ボイスモード

ボイス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定

[VOICE] → ボイス選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] (43、88ページ)

アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定 (全ボイス共通の設定)

[VOICE] → [UTILITY] → Voice画面 (90ページ)

NOTE アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定は、ボイスモードでは全ボイス共通の設定ですが、他のモードではパフォーマンスごと、マルチごとの設定になります。

パフォーマンスモード

パフォーマンス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] (43、88ページ)

アルペジオのオン/オフ(パートごとに設定)

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押し、パフォーマンスエディット選択) → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → パート選択 → Voice画面 → ArpSwitch (ArpSw) (44、80ページ)

マルチモード

マルチ選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)

[MULTI](緑点灯) → マルチ選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] (43、88ページ)

アルペジオのオン/オフ(1パートだけオン可能)

[MULTI](緑点灯) → マルチ選択 → [SHIFT]+[ARP EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → パート選択 → Voice画面 → ArpSwitch (ArpSw) (44、80ページ)

NOTE ボイス/パフォーマンス/マルチプレイモード(演奏)中に、PAGE[◀][▶]ボタンでボイス/パフォーマンス/マルチに登録したアルペジオを切り替えることができます(43ページ)。

リファレンス

ここでは、MOTIF-RACK ESで設定できるパラメーターを説明します。

ボイスモード

ボイスエディット(ノーマルボイスの場合)

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀][▶]で画面選択

4つのエレメントに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

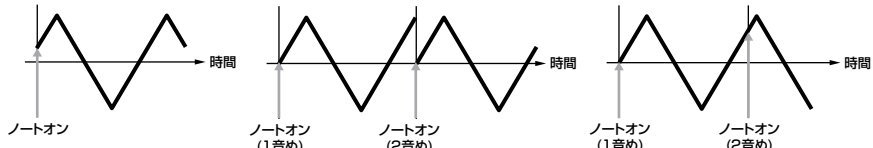
General (ジェネラル)		
Category	カテゴリー	エディット中のボイスの属するカテゴリー(メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。
SubCategory	サブカテゴリー	ボイスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、50ページをご参照ください。
Name	ネーム	
Mono/Poly	モノ/ポリ	発音方式を選択します。mono(モノ)は単音演奏用、poly(ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono、poly
KeyAsgnMode	キーアサインモード	キーアサインの方式を選択します。single(シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi(マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 設定値: single、multi
M.TuningNo.	マイクロチューニングナンバー	現在選択されているボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。平均律をはじめ、全部で13種類の音律が用意されています。 設定値: マイクロチューニングリスト(77ページ)をご参照ください。
M.TunRoot	マイクロチューニングルート	マイクロチューニングの基準音を設定します。 設定値: C ~ B
MEQ Low/LowMid/HighMid/High	マスターEQオフセット	[VOICE] → [UTILITY] → MEQ画面で設定される、全ボイス共通のマスターEQ(イコライザー)設定値に対するオフセットを、Mid(ミドル)以外に関して設定します。 設定値: -64 ~ +63
PortaSwitch	ポルタメントスイッチ	ポルタメント効果をかける(on)/かけない(off)を設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた音から次に弾いた音までを連続的に変化させる機能です。 設定値: off、on
PortaTime	ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチ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	鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。 設定値: fingered、fulltime fingered(フィンガード).....レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。 fulltime(フルタイム).....どんな弾き方でもポルタメントがかかります。
PortaT.Mode	ポルタメントタイムモード	ピッチが変化する時間的基準を設定します。 設定値: rate1、time1、rate2、time2 rate1(レート1).....一定の速さでピッチが変化します。 time1(タイム1).....一定の時間でピッチが変化します。 rate2(レート2).....一定の速さでピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。 time2(タイム2).....一定の時間でピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。
PortaLgtSlp	ポルタメントレガートスロップ	PortaSwitch(スイッチ)=on、Mono/Poly(モノ/ポリ)=monoと設定してポルタメント演奏する場合の、レガート音の立ち上がりの度合いを設定します。値が大きくなるほど、レガート音の立ち上がりが遅くなります。 設定値: 0 ~ 7
PB Upper/Lower	ピッチバンドレンジアッパー/ロウ	ピッチバンドホイールのレンジ(範囲)を設定します。 設定値: -48 ~ +24
A.PhraseNo.	オーディションフレーズナンバー	オーディションフレーズのタイプを選択します。 設定値: 000 ~ 285
A.PhrNtSft	オーディションフレーズノートシフト	オーディションフレーズの音程を半音単位で設定します。 設定値: -24 ~ +24
A.PhrVelSft	オーディションフレーズベロシティシフト	オーディションフレーズのベロシティを設定します。 設定値: -64 ~ +63
AssignA/B/1/2	アサインA/B/1/2	各アサインのDest(デスティネーション)で選択したパラメーターに対するオフセット値です。ただし、A、Bについては絶対値効果となるパラメータもあります。

Output (アウトプット)		
Volume	ボリューム	ボイスの音量を設定します。 設定値: 0 ~ 127
Pan	パン	ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端) NOTE ステレオボイスの場合、パンの効果がわかりにくい場合があります。ステレオボイスとは、たとえば2エレメントで構成されるボイスで、エレメントエディットでのAMP画面のPan (71ページ)がそれぞれL63とR63に設定されているようなボイスを指します。
RevSend	リバーブセンド	インサージョンエフェクト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
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。 設定値: 0 ~ 127

EG/FLT (エンベロープジェネレーター / フィルター)		
AEG Attack/Decay/ Sustain/Release	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	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。ここでの設定はエレメント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。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
FEG Attack/Decay/ Release/Depth	FEGアタックタイム/ディケイタイム / リリースタイム/デプス	
Cutoff/Resonance	カットオフ/レゾナンス	

CtrlSet (コントローラセット)		
Set1-6ElmSw	コントローラセット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の動きを有効にするか、無効にするかを選択します。エレメントスイッチ間は、BANK[◀] [▶] ボタンで移動できます。 設定値: エレメント1~4に対してそれぞれ有効(1~4表示)、無効(-表示) NOTE Dest (デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないときは機能しません。
Set1-6Source	コントローラセットソース	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1)、FS (フットスイッチ)、RB (リボンコントローラ)、BC (プレスコントローラ)、AS1 (ノブASSIGN 1)、AG2 (ノブASSIGN 2)、FC2 (フットコントローラ2) NOTE ノブASSIGN A/Bについては、ボイスごとではなく楽器全体で1つの機能を割り当てることができます。ユーティリティ (90ページ)をご参照ください。
Set1-6Dest	コントローラセットデスティネーション	コントロール機能を設定します。ここで選んだコントロール機能を、Source (ソース)で選んだコントローラでコントロールできます。 設定値: 別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。
Set1-6Depth	コントローラセットデプス	Destで選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。マイナス値に設定すると、コントローラの効果が逆転します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

LFO (ローフリクエンシーオシレーター)		
Wave	LFOウェーブ	LFOのウェーブを選択します。 設定値: tri、tri+、sawup、sawdown、squ1/4、squ1/3、squ、squ2/3、squ3/4、trpzd、S/H 1、S/H 2、user
Speed	スピード	LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 設定値: 0 ~ 63
TempoSync	テンポシンク	LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。 設定値: off (同期させない)、on (同期させる)
TempoSpeed	テンポスピード	TempoSync (テンポシンク)=onのときに有効なパラメーターで、LFOウェーブの変化の速さを音符で設定します。 設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍:4拍子の全音符)、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。
RndSpdDpt	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で元のスピードになり、値を大きくするほど、スピード変化が大きくなります。 設定値: 0 ~ 127
KeyReset	キーオンリセット	ノートオンを受信したときに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) ノートオンを受信し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) ノートオンを受信する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) ノートオンを受信したときに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。



ボイスモード
パフォーマンスモード
マルチモード
エフェクト
アルペジオ
ユーティリティ

Phase	フェーズ	LFOウェーブがリセットされたときの、初期位相を設定します。 設定値: 0、90、120、180、240、270	
Delay	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。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127	
FadeIn	フェードイン	ノートオンを受信してDelay (上記)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。 設定値: 0 ~ 127	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>FadeIn: 小さい値 すぐに効果が大きくなる</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fade In: 大きい値 ゆっくり効果が大きくなる</p> </div> </div>
Hold	ホールド	LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。値が大きいほど持続時間が長くなります。127に設定すると、後述のFadeOut (フェードアウト)には移行しなくなります。 設定値: 0 ~ 127	
FadeOut	フェードアウト	ノートオンを受信してHold (上記)で設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。 設定値: 0 ~ 127	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Fade Out: 小さい値 すぐに効果が消えていく</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fade Out: 大きい値 ゆっくり効果が消えていく</p> </div> </div>
Dest1-3ElmSw	LFOデスティネーション 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。	
Dest1-3Dest	LFO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)	
Dest1-3Depth	LFO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	
LFOUSR (LFOユーザー)			
		LFOウェーブとしてuser (ユーザー)を選択したときだけ、選択できる画面です。最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。 [NOTE] [SHIFT]ボタンを押すと、現在の波形の状態が表示されます。また、波形を表示した状態でも波形をエディットできます。[SHIFT]ボタンを押しながら、BANK[◀][▶]ボタンでステップを移動し、データダイアルで値を変更します。	
Template	ユーザーウェーブテンプレート	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。 設定値: all0 (オール0).....すべてのステップのバリューが0になります。 all64 (オール64).....すべてのステップのバリューが64になります。 all127 (オール127).....すべてのステップのバリューが127になります。 sawup (ソーアップ).....バリューが0から127へアップしていくノコギリ波になります。 sawdown (ソーダウン).....バリューが127から0にダウンしていくノコギリ波になります。 evenstep (イーブンステップ).....偶数ステップのバリューが0、奇数ステップのバリューが127の波形になります。 oddstep (オッドステップ).....奇数ステップのバリューが0、偶数ステップのバリューが127の波形になります。	
TotalStep	ユーザーウェーブトータルステップ	LFO波形のステップ数を設定します。 設定値: 2、3、4、6、8、12、16	
Slope	ユーザーウェーブスロープ	波形グラフの傾斜を変更/設定します。 設定値: off (傾斜なし)、up (上昇の傾斜)、down (下降の傾斜)、up&down (上昇して下降する傾斜)	

Step1-16Val	ユーザーウェーブステップバリュー	16ステップのバリューをそれぞれ変更/設定します。TotalStepにて設定したステップ数が設定可能となります。 設定値: 0 ~ 127
-------------	------------------	--

エレメントエディット

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16] (エレメント選択) → PAGE[◀][▶]で各画面選択

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントを、個別にエディットします。

OSC (オシレーター)		
ElementSw (ElmSw)	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)
WaveNo. (WvNo.) WaveCtgr (WvCtgr)	ウェーブフォームナンバー、 カテゴリー	現在、選ばれているエレメントのウェーブフォームを選択します。別冊データリストのウェーブフォームリストをご参照ください。
KeyOnDelay (KOnDly)	キーオンディレイ	ノートオンを受信したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに対して、異なるディレイを設定できます。 設定値: 0 ~ 127
KOnDlyTpSyn (TmpSyn)	キーオンディレイテンポシンク	KeyOnDelay (キーオンディレイ)のタイミングを、アルペジオ再生テンポと同期させるかどうかを設定します。 設定値: off (同期させない)、on (同期させる)
KOnDlyTempo (Tempo)	キーオンディレイテンポ	KOnDlyTpSyn (キーオンディレイテンポシンク)=onの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。 設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)
InsEFOut (InsEF)	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、[VOICE] → ボイス選択 → [EFFECT] (1回または2回押す) → エフェクトコネクトエディットのEL1-4InsEFOut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)
NoteLmtLow/High (NtLmtL/H)	ノートリミットロー/ハイ	各エレメントの発音ノート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ノート範囲で、エレメントのウェーブを発音させます。 設定値: C -2 ~ G8 NOTE C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲で発音します。
VelLmtLow/High (VlLmtL/H)	ベロシティリミットロー/ハイ	各エレメントのウェーブが発音するベロシティの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティで、エレメントのウェーブを発音させることができます。 設定値: 1 ~ 127 NOTE 93 ~ 34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1 ~ 34と93 ~ 127の範囲で発音します。
VelCrsFade (CrsFd)	ベロシティクロスフェード	この値を設定することで、ベロシティリミットから遠くなるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がっていくようにできます。0に設定してある場合は、ベロシティリミットをはずれると急に発音しなくなり、設定値が大きいほどオシレーターの出力レベルの下がり方がゆるやかになります。 設定値: 0 ~ 127
Pitch (ピッチ)		
CoarseTune (Coarse)	コース	各エレメントのピッチを、半音単位で移調します。 設定値: -48 ~ 0 ~ +48
FineTune (Fine)	ファイン	各エレメントのピッチを微調節します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
FineScalSns (ScsSns)	ファインスケール センシティビティ	上記で設定したファインチューニングについて、C3を基準として、ノートナンバーによってそのかかり具合を変えます。値をプラスに設定すると、高音部のノートほどファインチューニングの効果が大きく、低音部のノートほどファインチューニングの効果が小さくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ +63
RandomTune (Random)	ランダム	鍵盤を弾くたびに、各エレメントのウェーブのピッチをランダムに変化させます。値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると、元のピッチのまま変化しません。 設定値: 0 ~ 127
PitchVelSns (VelSns)	ピッチベロシティセンシティビティ	ベロシティに対するピッチの感度(音の高さの変化の幅)を設定します。ベロシティの大きさによって、PEG Depthを変化させることができます。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
FlwPchSns (FlwSns)	ピッチキーフォロー センシティビティ	各エレメントのピッチスケールの感度(となりのノートとの音程)を調節します。CntrKy (センターキー、次のパラメーター)に指定された鍵盤でのピッチが基準となります。+100でとなりのノートとの音程が通常どおり半音となり、+200で全音、+0ではとなりの鍵盤との音程がなくなり、エレメントの全鍵盤どれを弾いてもCntrKy (センターキー、次のパラメーター)で指定した音が鳴ります。マイナス(-)の値を設定した場合は、ノートナンバーの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。 設定値: -200 ~ 0 ~ +200 NOTE このパラメーターは、ノーマルボイスとして打楽器を使う場合など、となりの鍵盤との音程が必ずしも半音である必要がない場合などで有効です。

FlwCntrKey (CntrKy)	ピッチキーフォロー センシティブセンターキー	<p>前のFlwSnsの基準ノートを設定します。ここで設定したノートナンバーでは、FlwSnsでの設定に関係なく、通常の音が鳴ります。</p> <p>設定値: C -2 ~ G8</p>	<p>ピッチキーフォローセンシティブとセンターキー</p> <p>ピッチセンシティブ=100の場合</p>
---------------------	---------------------------	---	---

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

Hold Time (HoldTm)	PEGホールドタイム	PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(ピッチ変化の量)の設定を行ないます。ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。
AttackTime (AtkTm)	PEGアタックタイム	設定値:
Decay1/2Time (Dcy1/2Tm)	PEGディケイタイム	HoldTm, AtkTm, Dcy1Tm, Dcy2Tm, RelTm: 0 ~ 127 HoldLv, AtkLv, Dcy1Lv, Dcy2Lv, RelLv: -128 ~ 0 ~ +127 Depth: -64 ~ 0 ~ +63
ReleaseTime (RelTm)	PEGリリースタイム	注意 PEGの詳細は、55ページをご参照ください。
HoldLvl (HoldLv)	PEGホールドレベル	
AttackLvl (AtkLv)	PEGアタックレベル	
Decay1/2Lvl (Dcy1/2Lv)	PEGディケイレベル	
ReleaseLvl (RelLv)	PEGリリースレベル	
Depth (Depth)	PEGデプス	

EGTmVelSns (TmVel)	PEGタイムベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を設定します。まずSegmnt(時間区分)を選び、次にTmVelの値(ベロシティの感度)を設定します。TmVelの値をプラスに設定すると、ベロシティが大きいほど、Segmnt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。
SgmntVelSns (Segmnt)	PEGタイムベロシティ センシティブティセグメント	<p>設定値: TmVel: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>設定値: Segmnt: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>atk (アタック).....アタックタイムに対してTmVelの値が影響します。</p> <p>atk+dcy (アタック+ディケイ).....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTmVelの値が影響します。</p> <p>dcy (ディケイ).....ディケイタイムに対してTmVelの値が影響します。</p> <p>atk+rls (アタック+リリース).....アタックタイム/リリースタイムに対してTmVelの値が影響します。</p> <p>all (オール).....PEGのすべてのタイム設定に対してTmVelの値が影響します。</p>

EGLvVelSns (LvlVel)	PEGベロシティレベル センシティブティ	ベロシティに対するPEGレベルの感度(PEGでのピッチ変化幅)を設定します。LvlVelをプラスに設定すると、ベロシティが大きいほど大きなピッチ変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、CrvVel (カーブ)はベロシティに応じたLvlVel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。
---------------------	-------------------------	--

CurvVelSns (CrvVel)	PEGベロシティレベル センシティブティカーブ	設定値: LvlVel: -64 ~ 0 ~ +63 設定値: CrvVel: 0 ~ 4
---------------------	----------------------------	--

FlwEGTmSns (FlwSns)	PEGタイムキーフォロー センシティブティ	各エレメントのタイムスケールの感度(ノートナンバーによってPEGのピッチ変化の速さ)を調節します。CntrKy (次のパラメーター)に指定されたノートナンバーによって作られる、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

FlwCntrKey (CntrKy)	PEGタイムキーフォロー センシティブティセンターキー	<p>上記FlwSnsの基準キーを設定します。ここで設定したノートナンバーでは、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られます。それ以外のノートナンバーでは、TmVelで設定した値に比例したノート変化の速さになります。</p> <p>設定値: C -2 ~ G8</p>	<p>EGタイムキーフォローセンシティブティとセンターキー</p>
---------------------	--------------------------------	--	-----------------------------------

Filter (フィルター)

Type	フィルタータイプ	各エレメントで使用したいフィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。また、各フィルターには周波数特性の異なるものがそれぞれ用意されています。また、LPFとHPFを組み合わせたタイプもあります。
		設定値: 77ページをご参照ください。

ボイスモード
パフォーマンスマニモード
マルチモード
リファレンス
エフェクト
アルパシオ
ユーティリティ

Gain	フィルターゲイン	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
Cutoff	フィルターカットオフ	カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、上記Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準となります。 設定値: 0 ~ 255
Resonance (Reso)	フィルターレゾナンス	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効果が変わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合は、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。BPFwの場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。 設定値: 0 ~ 127
Distance (Dstnce)	フィルターディスタンス	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の)、およびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。 設定値: 0 ~ 255
CutoffVelSns (CtofVI)	フィルターカットオフペロシティセンシティブリティ	ペロシティに対するカットオフ周波数の感度を設定します。値をプラスに設定すると、ペロシティが大きい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
ResoVelSns (ResoVI)	フィルターレゾナンスペロシティセンシティブリティ	ペロシティに対するレゾナンス効果の感度を設定します。値をプラスに設定すると、ペロシティが大きい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
FlwFltSns (FlwSns)	フィルターカットオフキーフォローセンシティブリティ	各エレメントのフィルターキーフォローの感度(ノートナンバー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。ノートナンバー C3のカットオフが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部のノートほどカットオフが低く、高音部のノート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
ScaleBP1-4 (BP1-4)	フィルターカットオフスケールリングブレイクポイント	フィルタースケールリングとは、ノートナンバー高低によって、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする機能です。キーボードを4つのブレイクポイント(ノートナンバー)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を設定します。設定例については、78ページをご参照ください。 設定値: BP (ブレイクポイント)1~4: C-2 ~ G8 設定値: Ofst (オフセット)1~4: -128 ~ 0 ~ +127
ScaleOfst1-4 (Ofst1-4)	フィルターカットオフスケールリングオフセット	
HPF Cutoff (HPCtof)	ハイパスフィルターカットオフ	ハイパスフィルターのキーフォロー(ノートナンバーによって、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 FlwSns (HP Flw)	ハイパスフィルターカットオフキーフォローセンシティブリティ	上記HPCtof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、ノートナンバー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、ノートナンバーが高いほど、中心周波数が上がります。値をマイナスにすると、ノートナンバー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
FEG (フィルターエンベローブジェネレーター)		
HoldTime (HoldTm)	FEGホールドタイム	FEG (フィルターエンベローブジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)の設定を行いません。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を作ることができます。 設定値: HoldTm, AtkTm, Dcy1Tm, Dcy2Tm, RelTm: 0 ~ 127 HoldLv, AtkLv, Dcy1Lv, Dcy2Lv, RelLv: -128 ~ 0 ~ +127 Depth: -64 ~ 0 ~ +63
AttackTime (AtkTm)	FEGアタックタイム	
Decay1/2Time (Dcy1/2Tm)	FEGディケイタイム	
ReleaseTime (RelTm)	FEGリリースタイム	NOTE FEGの詳細については、56ページをご参照ください。
HoldLvl (HoldLv)	FEGホールドレベル	
AttackLvl (AtkLv)	FEGアタックレベル	
Decay1/2Lvl (Dcy1/2Lv)	FEGディケイレベル	
ReleaseLvl (RelLv)	FEGリリースレベル	
Depth	FEGデプス	
EGTmVelSns (TmVel)	FEGタイムペロシティセンシティブリティ	ペロシティに対するFEGのタイムの感度(FEG変化の速さ)を設定します。まずSegmnt (時間区分)を選び、次にTmVelの値(ペロシティの感度)を設定します。TmVelの値をプラスに設定すると、ペロシティが大きいほど、Segmntで指定した時間区分に対して速い変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: TmVel: -64 ~ 0 ~ +63 設定値: Segmnt: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (アタック).....アタックタイムに対してTmVelの値が影響します。 atk+dcy (アタック+ディケイ).....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTmVelの値が影響します。 dcy (ディケイ).....ディケイタイムに対してTmVelの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース).....アタックタイム/リリースタイムに対してTmVelの値が影響します。 all (オール).....フィルターエンベローブジェネレーターのすべてのタイム設定に対してTmVelの値が影響します。
SgmntVelSns (Sgmnt)	FEGタイムペロシティセンシティブリティセグメント	
EGLvlVelSns (LvlVel)	FEGペロシティレベルセンシティブリティ	ペロシティに対するFEGレベル(FEGの周波数変化の幅)の感度を設定します。LvlVelをプラスに設定すると、ペロシティが大きい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、CrvVelはペロシティに応じたLvlVel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: LvlVel: -64 ~ 0 ~ +63 設定値: CrvVel: 0 ~ 4
CurvVelSns (CrvVel)	FEGペロシティレベルセンシティブリティカーブ	

FlwEGTmSns (FlwSns)	FEGタイムキーフォロー センシティブティ	各エレメントのタイムスケールの感度(ノートナンバーによってFEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節 します。CntrKy (次のパラメーター)で指定したノートによって作られる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、低音部のノートほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部のノート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
FlwCntrKey (CntrKy)	FEGタイムキーフォロー センシティブティセンターキー	上記FlwSnsの基準ノートを設定します。ここで設定したノートナンバーではFEGで設定した音色変化の速さがその まま得られます。それ以外のノートではTmVel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 EGタイムキーフォローセンシティブティとセンターキーとの関係については、69ページの図をご参照くだ さい。

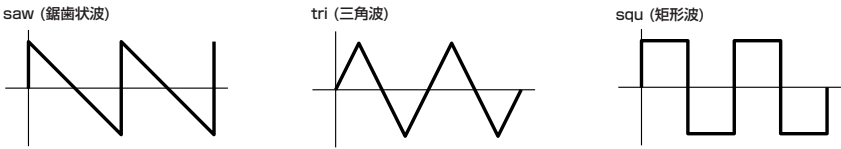
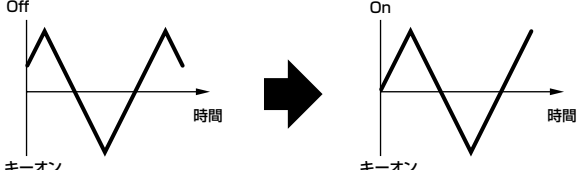
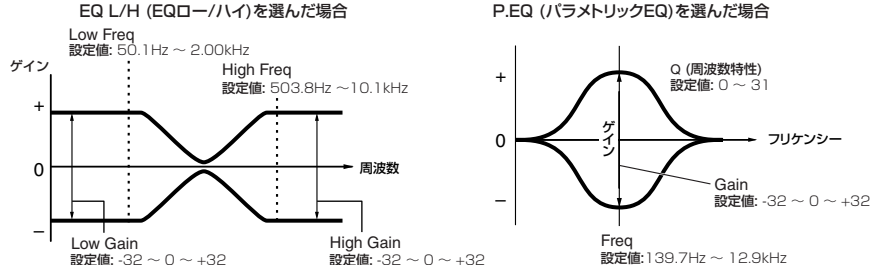
AMP (アンプリチュード)

Level	レベル	各エレメントの出力レベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127
Pan	パン	各エレメントのステレオ定位を調節します。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム、スケールの 各パン設定の基準位置となります。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
AltnatePan (AltPan)	オルタネートパン	ノートオンを受信する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 (RdmPan)	ランダムパン	ノートオンを受信する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 (ScIPan)	スケーリングパン	ノートナンバー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。ノートナンバー C3でのパンが、 Panで設定した定位になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
LvlFlwSns (FlwSns)	レベルキーフォロー センシティブティ	各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(ノートナンバーによって音量を増減させる割合)を調節しま す。ノートナンバー C3の音量が基準となります。値をプラスに設定すると、低音部のノートほど音量が小さく、 高音部のノート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
ScaleBP1-4 (BP1-4)	レベルスケーリング ブレイクポイント	ノートナンバーによって、上のエレメントの出力レベル(Level)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(ノート)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。設定例につい ては、78ページをご参照ください。 設定値: BP (ブレイクポイント)1~4: C-2 ~ G8
ScaleOfst1-4 (Ofst1-4)	レベルスケーリングオフセット	設定値: Ofst (オフセット)1~4: -128 ~ 0 ~ +127

AEG (アンプリチュードエンベローブジェネレーター)

AttackTime (AtkTm)	AEGアタックタイム	AEG (アンプリチュードエンベローブジェネレーター)のタイム設定を行ないます。ノートオンを受信した瞬間から、 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。 設定値: 0 ~ 127 NOTE AEGの詳細については、57ページをご参照ください。
Decay1/2Time (Dcy1/2Tm)	AEGディケイタイム	
ReleaseTime (RelTm)	AEGリリースタイム	
InitLvl (InitLv)	AEGイニシャルレベル	
AttackLvl (AtkLv)	AEGアタックレベル	
Decay1/2Lvl (Dcy1/2Lv)	AEGディケイレベル	
EGTmVelSns (TmVel)	AEGタイムベロシティ センシティブティ	ベロシティに対するAEGタイムの感度(AEG変化の速さ)を設定します。まずSegmnt (時間区分)を選び、次に TmVelの値(ベロシティの感度)を設定します。TmVelの値をプラスに設定すると、ベロシティが大きいほど、 Segmnt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: TmVel: -64 ~ 0 ~ +63
SgmntVelSns (Segmnt)	AEGタイムベロシティ センシティブティセグメント	設定値: Sgmnt: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (アタック).....アタックタイムに対してTmVelの値が影響します。 atk+dcy (アタック+ディケイ).....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してTmVelの値が影響します。 dcy (ディケイ).....ディケイタイムに対してTmVelの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース).....アタックタイム/リリースタイムに対してTmVelの値が影響します。 all (オール).....アンプリチュードエンベローブジェネレーターのすべてのタイム設定に対してTmVelの値が 影響します。
EGLvVelSns (LvlVel)	AEGベロシティレベル センシティブティ	ベロシティに対するレベル(音量)の感度を設定します。LvlVel (レベル)をプラスに設定すると、ベロシティが大きい ほど大きな音量が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、CrvVel (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: LvlVel: -64 ~ 0 ~ +63 設定値: CrvVel: 0 ~ 4
CurvVelSns (CrvVel)	AEGベロシティレベル センシティブティカーブ	
FlwEGTmSns (FlwSns)	AEGタイムキーフォロー センシティブティ	各エレメントのタイムスケールの感度(ノートナンバーによってAEGの変化の速さをコントロールする度合)を調節し ます。CntrKy (次のパラメーター)のノートによって作られる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、低音部のノートほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部のノート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
FlwCntrKey (CntrKy)	AEGタイムキーフォロー センシティブティセンターキー	上記FlwSnsの基準ノートを設定します。ここで設定したノートではAEGで設定した音量変化の速さがそのまま得 られます。それ以外のノートではFlwSns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 EGタイムキーフォローセンシティブティとセンターキーとの関係については、69ページの図をご参照ください。

ボイスモード
パフォーマンスモード
マルチモード
リファレンス
エフェクト
アルパシオ
ユーティリティ

LFO (ローフリクエンシーオシレーター)		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調整し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。
Wave	LFOウェーブ	LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出します。 設定値: saw, tri, squ 
Speed	LFO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
KeyOnSync (KOnSyn)	LFOキーオンシンク	これをonに設定すると、ノートオンを受信したときに必ず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 (KOnDly)	LFOキーオンディレイタイム	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。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127
Pmod	LFOピッチモジュレーションデプス	LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
Fmod	LFOフィルターモジュレーションデプス	LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
Amod	LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
Fadeln	LFOフェードインタイム	ノートオンを受信してKOnDlyで設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。 設定値: 0 ~ 127
PhaseOffset (Offset)	LFOフェーズオフセット	[VOICE] → コモンエディット → LFO画面のPhase (フェーズ)パラメーターで設定された値からのオフセット値を、エレメント別に設定します。 設定値: +0, +90, +120, +180, +240, +270
Dest1-3Ratio (D1-3Rtio)	LFOデスティネーションレシオ	LFOウェーブによる変調の深さを設定します。 設定値: 0 ~ 127
EQ (イコライザー)		
Type	EQタイプ	使用したいイコライザーのタイプを選びます。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用できます。なお、選んだイコライザーのタイプによっては、さらにいくつかのパラメーター設定を行ないます。 設定値: EQ L/H (L/H)、P.EQ、Boost6 (B6)、Boost12 (B12)、Boost18 (B18)、thru EQ L/H (EQロー/ハイ)ある周波数(Low Freq、High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。 P.EQ (パラメトリックEQ)中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。 Boost6 (ブースト6dB)、Boost12 (ブースト12dB)、Boost18 (ブースト18dB)...音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。 thru (スルー)イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。 NOTE 選んだタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。 

ボイスエディット(ドラムボイスの場合)

ドラムボイスを構成する(最大で)73個のキー(打楽器が割り当てられた鍵盤)に共通した設定を編集するコモンエディットと、キー別の設定を編集するキーエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀] [▶] で画面選択
-----------------	---

全キー(打楽器が割り当てられたノート)に共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

General (ジェネラル)	ノーマルボイスのコモンエディットのGeneral画面(65ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは以下の設定に関するパラメーターはありません。 モノ/ポリ選択、キーアサインモード設定、ポルタメント設定、マイクロチューニング設定
------------------------	--

Output (アウトプット)	ノーマルボイスのコモンエディットのOutput画面(66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	インサクションリバーブセンド	インサクションエフェクト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	インサクションコーラスセンド	インサクションエフェクト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 インサクションエフェクト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。

EG/FLT (エンベロープジェネレーター/フィルター)	ノーマルボイスのコモンエディットのEG/FLT画面(66ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは以下のパラメーターのみ設定できます。 設定できるパラメーター: AEG Attack, AEG Decay, Cutoff, Resonance
-------------------------------------	---

CtrlSet (コントローラーセット)	ノーマルボイスのコモンエディットのCtrlSet画面(66ページ)と同じです。ただしドラムボイスでは、エレメントスイッチのパラメーターはありません。
-----------------------------	--

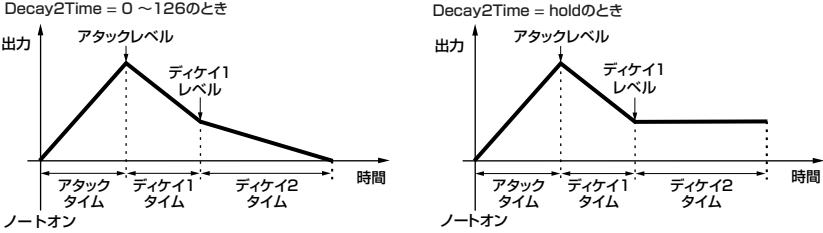
キーエディット	[SHIFT]+[DRUM] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[PART] [◀] [▶] でキーを選択 → PAGE[◀] [▶] で各画面選択
----------------	---

ドラムボイスを構成するキー(打楽器が割り当てられたノート)を個別にエディットします。

OSC (オシレーター)

WaveType	ウェーブタイプ	ウェーブのタイプを選択します。ここで選んだタイプに属するウェーブを、Bank、Number、Categoryのパラメーターで選択できます。 設定値: PresetWave (プリセットウェーブ)、Voice (ボイス) NOTE ここでの設定によっては、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	WaveType (ウェーブタイプ)でPresetWaveを選んだときに有効なパラメーターです。現在エディット中のキー(エレメント)を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かの設定です。 設定値: on, off
Bank	バンク	WaveType (ウェーブタイプ)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WaveType (ウェーブタイプ)によって、選べるウェーブ/ボイスの内容が異なります。各ウェーブ/ボイスについては、別冊のデータリストをご参照ください。 設定値: WaveType=PresetWave (プリセットウェーブ)の場合: off (ElementSw=offと同じ)、0001 ~ 1859 WaveType=Voice (ボイス)の場合: 001 ~ 128
WaveCtgr	ウェーブカテゴリー	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。
InsEFOut	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/ChoSend	リバーブセンド/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の、リバーブ/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InsEFOut=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InsEFOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 設定値: 29ページをご参照ください。
KeyAsgnMode	キーアサインモード	キーアサインの方式を選択します。single (シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi (マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 設定値: single, multi

ボイスモード
パフォーマンスモード
マルチモード
リファレンス
エフェクト
アルパシオ
ユーティリティ

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、OSC画面のWaveTypeで、PresetWave (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
AltnateGrp	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 NOTE この機能は、OSC画面のWaveTypeで、PresetWave (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
Pitch (ピッチ)		
CoarseTune	コース	各ドラムキーに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、半音単位で移調します。 設定値: -48 ~ +48 NOTE ノーマルボイスをキーに割り当てた場合、どのキーかに関係なく、そのボイスはC3 (基準音)で発音します。ここでの設定は、そのC3を基準に上下させる設定です。
FineTune	ファイン	各キーに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、微調節します。 設定値: -64 ~ +63
PitchVelSns	ピッチベロシティセンシティビティ	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。+に設定すると、ベロシティが大きいほどピッチが高くなります。-に設定すると、ベロシティが大きいほどピッチが低くなります。 設定値: -64 ~ +63 NOTE この機能は、OSC画面のWaveTypeで、PresetWaveが選ばれているドラムキーに対して有効です。
Filter (フィルター)		
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、OSC画面のWaveTypeで、PresetWave (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。		
Cutoff	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
Resonance	ローパスフィルターレゾナンス	ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。 設定値: 0 ~ 127
CutoffVelSns	ローパスフィルターカットオフベロシティセンシティビティ	ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するベロシティの感度を設定します。値をプラスに設定するとベロシティが大きい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
HPF Cutoff	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
AMP (アンプリチュード)		
NOTE AltnatePan、RandomPan、AttackTime、Decay1Time、Decay1Lvl、Decay2Time、LvVelSnsのパラメータは、OSC画面のWaveTypeで、PresetWave (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。		
Level	レベル	各キーの出力レベルを設定します。ここでの設定により、キー間の出力バランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
Pan	パン	各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム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)
AltnatePan	オルタネートパン	ノートオンを受信する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	ノートオンを受信する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
AttackTime	AMPアタックタイム	設定値: 0 ~ 127
Decay1Time	AMPディケイ1タイム	設定値: 0 ~ 127
Decay1Lvl	AMPディケイ1レベル	設定値: 0 ~ 127
Decay2Time	AMPディケイ2タイム	設定値: 0 ~ 126, hold 
LvVelSns	レベル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。値をプラスに設定すると、ベロシティが大きい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
EQ (イコライザー)		
ノーマルボイスのエLEMENTエディット(72ページ)と同じです。 NOTE この機能は、OSC画面のWaveTypeで、PresetWave (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。		

ボイスエディット(プラグインボイスの場合)

コモンエディットとエレメントエディットの考え方についてはノーマルボイスの場合と同じです。ただし、プラグインボイスエディットではエレメントは1つです。

NOTE プラグインボードによっては、これから説明するパラメーターが効果しない場合があります。

NOTE 現在発売されているプラグインボードについては、52ページをご参照ください。

コモンエディット

[VOICE] → プラグインボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀] [▶]で画面選択

General (ジェネラル)		ノーマルボイスのコモンエディットのGeneral画面(65ページ)と同じです。ただし、プラグインボイスでは以下の設定に関するパラメーターはありません。 ・ポルタメント設定のモード、タイムモード、レガートスロープ ・マイクローチューニング設定 また、ピッチバンドレンジには、UpperとLowerの区別はありません。
Output (アウトプット)		ノーマルボイスのコモンエディットのOutput画面(66ページ)と同じです。
EG/FLT (エンベロープジェネレーター/フィルター)		ノーマルボイスのコモンエディットのEG/FLT画面(66ページ)と同じです。ただし、プラグインボイスでは以下のパラメーターのみ設定できます。 設定できるパラメーター: AEG Attack, AEG Decay, AEG Release, Cutoff, Resonance
CtrlSet (コントローラーセット)		ノーマルボイスのコモンエディットのCtrlSet画面(66ページ)と同じです。ただし、プラグインボイスではエレメントスイッチのパラメーターはありません。
Set1/2Source	コントローラーセットソース	ノーマルボイスのコモンエディットのCtrlSet画面(66ページ)と同じです。ただしプラグインボイスでは、エレメントスイッチのパラメーターはありません。
Set1/2Dest	コントローラーセット デスティネーション	
Set1/2Depth	コントローラーセットデプス	
MW Filter	モジュレーションホイール 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
MW PMod	モジュレーションホイール ピッチモジュレーションデプス	モジュレーションホイール操作で、ピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
MW FMod	モジュレーションホイール フィルターモジュレーションデプス	モジュレーションホイール操作で、フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
MW AMod	モジュレーションホイール アンプリチュードモジュレーション デプス	モジュレーションホイール操作で、音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
AT Pitch	アフタータッチピッチ	鍵盤のアフタータッチ奏法で、プラグインボイスのピッチをコントロールできます。ここでは、その深さを設定します。半音単位で上下2オクターブずつの設定が可能です。 設定値: -24 ~ 0 ~ +24
AT Filter	アフタータッチフィルター	鍵盤のアフタータッチ奏法で、プラグインボイスのフィルターカットオフ周波数をコントロールできます。ここでは、その深さを設定します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
AT PMod	アフタータッチ ピッチモジュレーションデプス	アフタータッチのコントロールでピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
AT FMod	アフタータッチ 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
AT AMod	アフタータッチ 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
AC Source	アサインブルコントロールソース	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のコントロールナンバーを設定します。 設定値: 0 ~ 95
AC Filter	アサインブルコントロール フィルター	上のAC 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
AC PMod	アサインブルコントロール ピッチモジュレーションデプス	上のAC Sourceで選んだコントロールチェンジによってピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音程の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127
AC FMod	アサインブルコントロール フィルターモジュレーションデプス	上のAC 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

AC AMod	アサインブルコントロール アンプリチュードモジュレーション デプス	上のAC 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
---------	---	--

エレメントエディット

[VOICE] → プラグインボイス選択 → [EDIT] → [1/5/9/13] → PAGE[◀][▶]で各画面選択

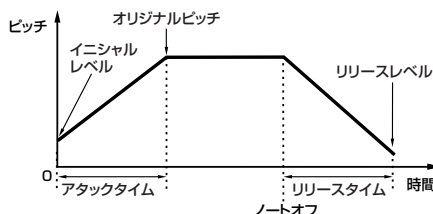
NOTE プラグインボイスエディットではエレメントは1つです。

OSC (オシレーター)

Bank Number	バンク ナンバー	ボードボイスのバンクを選んでから、ボードボイスナンバーを選びます。 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。
VelSensDpt	ベロシティセンシティビティデプス	ベロシティに対する感度を設定します。値を大きくするほど、ベロシティが大きいときほど大きな音量変化が得られます。 設定値: 0 ~ 127
VelSensOfs	ベロシティセンシティビティ オフセット	ベロシティに対する感度を一律でプラスします。ノートオンを受信したときに得られる音量変化が、ここで設定した値だけ大きくなります。 設定値: 0 ~ 127
NoteShift	ノートシフト	ピッチを半音単位で移調します。上下2オクターブまでずらすことができます。 設定値: -24 ~ 0 (標準ピッチ) ~ +24

PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)

AttackTime	PEGアタックタイム	ここではPEG (ピッチエンベロープジェネレーター)に関する設定を行いません。PEGの設定により、ノートオンを受信した瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。
ReleaseTime	PEGリリースタイム	
InitLvl	PEGイニシャルレベル	
ReleaseLvl	PEGリリースレベル	



Filter (フィルター)

HPF Cutoff	ハイパスフィルターカットオフ	プラグインボイスのHPF (ハイパスフィルター)のカットオフ周波数を設定します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
Native (ネイティブパラメーター) 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。		

LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

LFOに関する設定を行いません。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。		
Speed	LFO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
KeyOnDelay	LFO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0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
PMod	LFOピッチモジュレーション デプス	LFOウェーブでピッチを変調する深さを設定します。0を基準にして値をプラスにするほどLFOの効果が大きくなり、マイナスにするほど小さくなります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

EQ (イコライザー)

イコライザーに関する設定を行いません。高周波数帯と低周波数帯の2つの帯域の信号レベルを増減させることができるシェルビングタイプのイコライザーです。 NOTE イコライザーのしくみについては、60ページをご参照ください。		
<p>The graph shows Gain (ゲイン) on the vertical axis and Frequency (周波数) on the horizontal axis. It features a bell-shaped curve with a dip in the middle. <ul style="list-style-type: none"> LowGain: The gain is reduced in the LowFreq (Low Frequency) region. HighGain: The gain is increased in the HighFreq (High Frequency) region. </p>		
LowFreq	EQローフリクエンシー	低い周波数帯のシェルビングポイントを設定します。ここで設定した周波数以下の周波数帯域の信号レベルをLowGainの設定で増減させることができます。 設定値: 32Hz ~ 2.0kHz
LowGain	EQローゲイン	LowFreqで設定された周波数以下の周波数帯域の信号レベルを設定します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
HighFreq	EQハイフリクエンシー	高い周波数帯のシェルビングポイントを設定します。ここで設定した周波数以上の周波数帯域の信号レベルをHighGainの設定で増減させることができます。 設定値: 500Hz ~ 16kHz
HighGain	EQハイゲイン	HighFreqで設定された周波数以上の周波数帯域の信号レベルを設定します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

補足説明

マイクロチューニングリスト

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → General画面 → M.TuningNo./M.TunRoot (65ページ)

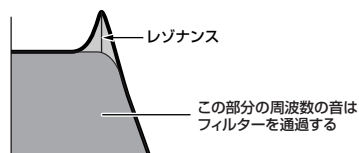
M.TuningNo.	音律名	M.TunRoot	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛をもたらされました。
01	Pure major 純正律(長調)	C~B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな濁りのないハーモニーとなります。ただし移調の際にはルート音を変える必要があります。
02	Pure minor 純正律(短調)	C~B	
03	Werckmeister ヴェルクマイスター	C~B	
04	Kirnberger キルンベルガー	C~B	調性的音律と呼ばれています。演奏する際の調の調号(♯)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
05	Vallotti & Young バロッチィ&ヤング	C~B	
06	1/4 shifted	—	
07	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。
08	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。
09	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される音律です(白鍵[C~B]のみ)。
10	Arabic1 アラビック1	C~B	アラビア音楽で使用される音律です。
11	Arabic2 アラビック2		
12	Arabic3 アラビック3		

フィルタータイプリスト

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16] (エレメント選択) → Filter画面 → Type (69ページ)

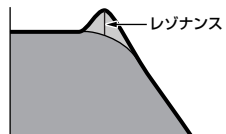
LPF24D (ローパスフィルター 24dB/octデジタル)

デジタルならではのクセを持つ24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。



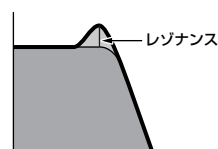
LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)

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。



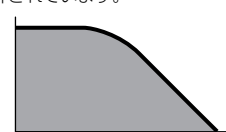
LPF24A (ローパスフィルター 24dB/octアナログ)

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。



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。

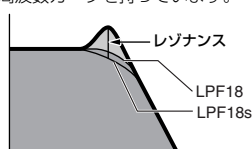


LPF18 (ローパスフィルター 18dB/oct)

3ポール(18dB/oct)のLPFです。

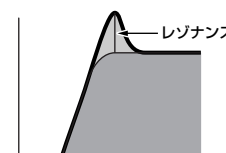
LPF18s (ローパスフィルター 18dB/octスタガー)

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。



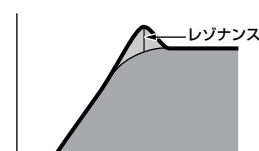
HPF24D (ハイパスフィルター 24dB/octデジタル)

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

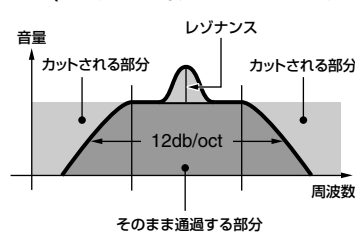


HPF12 (ハイパスフィルター 12dB/oct)

12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

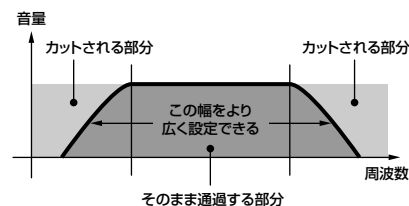


BPF12D (バンドパスフィルター 12dB/octデジタル)

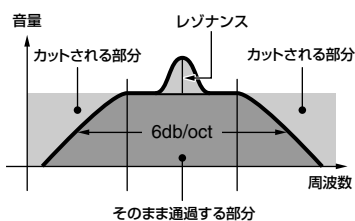


BPFw (バンドパスフィルターワイド)

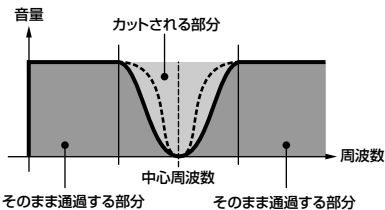
12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅(ウイス)をより広く設定できます。



BPF6 (バンドパスフィルター 6dB/oct)

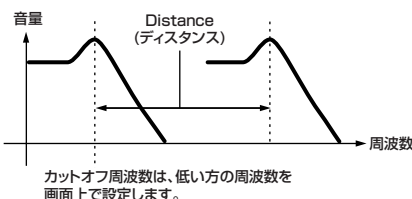


BEF12 (バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)
BEF6 (バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)



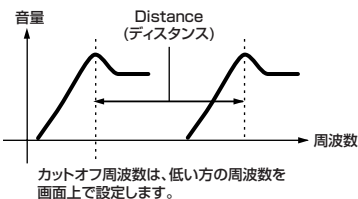
Dual LPF (デュアルLPF)

12dB/octのLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



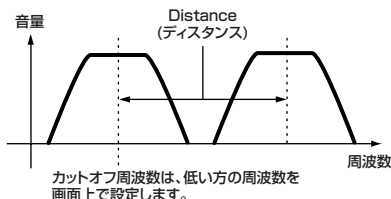
Dual HPF (デュアルHPF)

12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



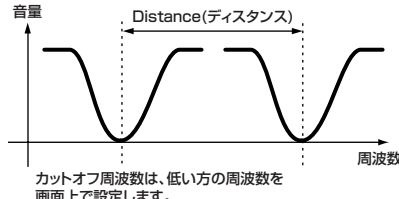
Dual BPF (デュアルBPF)

6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



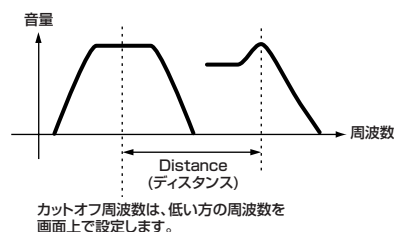
Dual BEF (デュアルBEF)

6dB/octのBEFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。



LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)
+BPF6 (バンドパスフィルター)

LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



thru(スルー)

フィルターを通さず信号をそのまま通過させます。

フィルタースケーリングの設定例

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16] (エレメント選択) → Filter画面 → ScaleBP1~4 (BP1~4)/ScaleOfst1~4 (Ofst1~4) (70ページ)

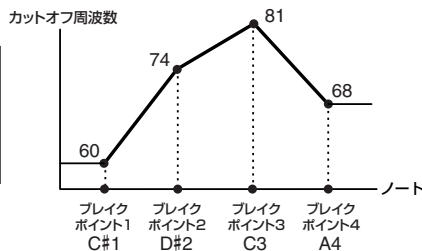
カットオフ周波数=64のときに下記画面のように設定した場合、ブレイクポイント1~4(ScaleBP1~4)での周波数は、以下のようにScaleOfst1~4でオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

ScaleBP1~4

VOICE ELEM2 【Filter】				
AP:Full Grand				
ScaleBP1 = C#1				
BP1	D#0	C#1	C 0	C#1
BP2	C 2	D#2	C 1	D#2
BP3	C 4	C 3	C 2	C 3
BP4	C 5	A 4	G 5	A 4

ScaleOfst1~4

VOICE ELEM2 【Filter】				
AP:Full Grand				
ScaleOfst1 = - 4				
Ofst1	+ 0	- 4	+ 0	+ 0
Ofst2	+ 0	+ 10	- 6	+ 0
Ofst3	+ 0	+ 17	+ 0	- 35
Ofst4	+ 0	+ 4	+ 0	+ 0



アンプリチюдスケーリングの設定例

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16] (エレメント選択) → AMP画面 → ScaleBP1~4 (BP1~4)/ScaleOfst1~4 (Ofst1~4) (71ページ)

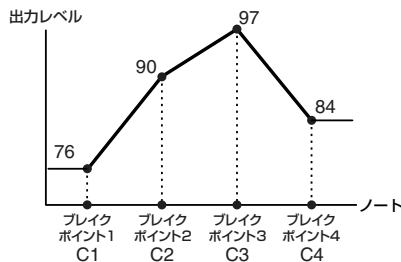
各エレメントの出力レベル=80のときに下記画面のように設定した場合、ブレイクポイント1~4 (ScaleBP1~4)での出力レベルは以下のように、ScaleOfst1~4でオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ周波数となります。

ScaleBP1~4

VOICE ELEM2 【AMP】				
AP:Full Grand				
ScaleBP1 = C 1				
BP1	C 3	C 1	C 3	C 1
BP2	F#3	C 2	F#3	C 2
BP3	F#4	C 3	F#4	C 3
BP4	G 5	C 4	G 5	C 4

ScaleOfst1~4

VOICE ELEM2 【AMP】				
AP:Full Grand				
ScaleOfst1 = - 4				
Ofst1	+ 0	- 4	+ 0	+ 0
Ofst2	+ 18	+ 10	+ 0	+ 0
Ofst3	+ 18	+ 17	+ 0	+ 0
Ofst4	- 25	+ 4	- 25	- 27



パフォーマンスモード

パフォーマンスボイスアサイン

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT]
(1回または2回押して、パフォーマンスボイスアサイン選択)
→ PAGE[◀][▶]で画面選択

パフォーマンス各パートにボイスを割り当て、その発音域を設定します。ここでは、右のような画面が表示されます。

Voice画面

PART01		【Voice】	
Co:	Cyber Step	PartSw	= Part01
PRE0	:020[Dr:R&B Kit1]	PRE6	:064[Me:Clusters]
PRE6	:097[Co:Step Dance]		

Limit画面

PART01		【Limit】	
Co:	Cyber Step	NoteLimitL	= C -2
C	-2	G	0
C	-2	G	0
C	-2	G	0

Voice (ボイスアサイン)

PartSw	パートスイッチ	パフォーマンスに使用できる最大4つのパートに、内蔵のボイスまたはプラグインボードのボイスのどちらをアサインするかを設定します。Part01~04では内蔵のボイス、PartP1/P2ではプラグインボードのボイスを使うことを示します。 設定値: 1~4 (Part01~Part04)、P1 (PartP1)、P2 (PartP2)、off
Bank Number	バンクナンバー	上のPartSwで選択したパートに割り当てるバンク、ナンバーを設定します。
Limit (ボイスリミット)		これらの設定は、外部MIDIキーボードからのノートオンメッセージでも設定できます。32ページをご参照ください。
NoteLimitL/H	ノートリミットロー/ハイ	選ばれたパートの鍵域の最高/最低音を設定します。
VelLimitL/H	ベロシティリミットロー/ハイ	選ばれたパートのベロシティ範囲の最大値/最小値を設定します。

パフォーマンスエディット

パフォーマンスを構成する4つのパートに共通した設定を編集する
コモンエディットと、パート別の設定を編集するパートエディット
の2種類に分かれます。ここでは、右のような画面が表示されます。

コモンエディット画面

PART01		COMMON 【General】	
Co:	Cyber Step	Category	= Co
Category	Co	SubCategory	SEQ
Name	[Cyber Step]	MEQ	Low + 0

パートエディット画面

PART01		【Voice】	
Co:	Cyber Step	PartSw	= on
PartSw	on	PRE0	on
Bank	PRE0	PRE6	on
Number	020	PRE6	off
Mode	---	PRE6	off
		Mode	mono Poly

コモンエディット

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押して、パフォーマンスエディット選択) → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀][▶]で画面選択

4つのパートに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

General (ジェネラル)

Category	カテゴリー	エディット中のパフォーマンスの属するカテゴリー(メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。
SubCategory	サブカテゴリー	パフォーマンスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。
Name	ネーム	ネーミング方法については、50ページをご参照ください。
MEQ Low/LowMid/HighMid/High	マスターEQオフセット	下のMEQ画面で設定されるマスターEQ(イコライザー)設定値に対するオフセットを、MID(ミドル)以外に設定します。 設定値: -64 ~ +63
PortaSwitch	ポルタメントスイッチ	ポルタメント効果をかける(on)/かけない(off)を設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた音から次に弾いた音までを連続的に変化させる機能です。 設定値: off, on
PortaTime	ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127
AssignA/B/1/2	アサインA/B/1/2	各アサインのDest(デスティネーション)で選択したパラメーターに対するオフセット値です。ただし、A/Bについては絶対値で効果するパラメーターもあります。 設定値: -64 ~ +63 NOTE アサインA、Bに対応するコントロールナンバーは、ユーティリティのCtrlAsn画面(90ページ)で設定します。アサイン1、2に対応するコントロールナンバーは、パフォーマンスコモンエディットのCtrlAsn画面で設定します。
MEQ (マスターEQ)		パフォーマンスでは、全体の音質補正をパフォーマンスごとに設定できます。5バンドの帯域(Low、LowMid、Mid、HighMid、High)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。 イコライザーのしくみについては、60ページをご参照ください。
Low/High Shape	シェイプ	イコライザーのLow(ロー)とHigh(ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。 設定値: shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)

Low/LowMid/Mid/HighMid/High 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 LOWMID (ローミッド)、MID (ミッド)、HIGHMID (ハイミッド)の場合:100Hz~10kHz HIGH (ハイ)の場合: 500Hz ~16kHz
Low/LowMid/Mid/HighMid/High Gain	ゲイン	Freq (フリケンシー)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
Low/LowMid/Mid/HighMid/High Q	周波数特性	Freq (フリケンシー)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

MEF (マスターエフェクト) 各パフォーマンスのマスターエフェクトを設定します。下記2つ以外のパラメーターは、選択されたエフェクトタイプにより異なります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。

Switch	スイッチ	マスターエフェクトのオン/オフを設定します。 設定値: on, off
Type	タイプ	マスターエフェクトのタイプを選びます。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。

CtrlAsn (コントローラーアサイン) 外部コントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はそれぞれのコントローラーが操作されたものとみなします。46ページも合わせてご参照ください。

BC	プレスコントローラー	プレスコントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。
RB	リボンコントローラー	リボンコントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。
AS1/AS2	アサイン	アサイン1、2に対応するコントロールナンバーを設定します。
FC1/FC2	フットコントローラー	フットコントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。

Output (アウトプット)

Volume	ボリューム	エディット中のパフォーマンスサウンド全体の音量を設定します。各パート間のボリュームバランスは保ったまま、パフォーマンス全体のボリュームを調節できます。 設定値:0 ~ 127
Pan	パン	エディット中のパフォーマンスサウンド全体のパン(ステレオ定位)を設定します。各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。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。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
RevSend/ChoSend	リバーブ/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)のリバーブ/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

EG (エンベロープジェネレーター)

AEG Attack/Decay/Sustain/Release	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	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。ここでの設定はパート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。 設定値:-64 ~ 0 ~ +63
FEG Attack/Decay/Release/Depth	FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス	
Cutoff/Resonance	カットオフ/レゾナンス	

パートエディット [SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] (1回または2回押して、パフォーマンスエディット選択) → [MUTE/SEL/ENTER] (ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16](パート選択) → PAGE[◀][▶]で各画面選択

パフォーマンスを構成する4つのパートを、個別にエディットします。

NOTE [1/5/9/13](または[2/6/10/14])ボタンで、パート1とプラグインパート1(またはパート2とプラグインパート2)を切り替えられます。

Voice (ボイス) パフォーマンス各パートのボイスを設定します。

PartSw	パートスイッチ	各パートのオン/オフを設定します。パフォーマンスは最大4パートまでの構成ですので、パート1~4およびプラグインパート1~2の合計6パートのうち、4パートまでをオンに設定できます。また、パートオンでも有効な4パートに含まれない場合は(on)表示となります。 設定値: on, off
Bank Number	バンクナンバー	各パートのボイスバンク、ボイスナンバーを選びます。プラグインボイスについては、各ボードの取扱説明書をご参照ください。
Mono/Poly (Mode)	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 (ArpSw)	アルペジオスイッチ	現在選ばれているパートでアルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 設定値: on, off

ボイスモード

パフォーマンスモード

マルチモード

エフェクト

アルペジオ

ユーティリティ

NoteLimitL/H (NtLmtL/H)	ノートリミットロー/ハイ	各パートの発音鍵域と音量域(ベロシティの範囲)を設定します。パフォーマンスボイスアサインのLimit画面(79ページ)で設定できるパラメーターと同じ機能です。	
VelLimitL/H (VLmtL/H)	ベロシティリミットロー/ハイ	NOTE C5~C4のように最低音の方が最高音より高い設定をした場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。(ただし、プラグインパートは除く) 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。(ただし、プラグインパートは除く)	
PortaSwitch (PrtSw)	ポルタメントスイッチ	各パートのポルタメント効果に関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤までを連続的に変化させる機能です。パート別にポルタメント効果をかけるかどうか設定します。 設定値: off, on	
PortaTime (PrtTm)	ポルタメントタイム	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0~127	
PortaMode (PrtMd)	ポルタメントモード	ポルタメントモードを設定します。 設定値: full, fingr fingr (フィンガード).....レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をした場合だけ、ポルタメントの効果がかかります。 full (フル).....どんな弾き方でもポルタメントがかかります。 NOTE プラグインパートでは、Mode (モード)の設定はありません。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、ポルタメントの設定はできません。	
PB Upper/Lower (PB Up/Low)	ピッチバンドアッパー/ロワー	内蔵ボイスを割り当てたパート1~4の設定です。 ピッチバンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。たとえばアッパー (右側)の値を+12に設定した場合、ピッチバンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワー (左側)の値を-12に設定した場合、ピッチバンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。 設定値: -48 ~ 0 ~ +24	
VelSensDpt (VelDpt)	ベロシティセンシティビティデプス	ノートオンを受信したときのベロシティを、そのままではなく変換した上で音源部に送ることができます。ここでは、「ノートオンを受信したときのベロシティ」に対する、「実際に音源部に送るベロシティ」の変化の割合を設定します。右記グラフのように、値を大きくするほど、「ノートオンを受信したときのベロシティ」に対して、「実際に音源に送るベロシティ」の変化が大きくなります。 設定値: 0 ~ 127	<p>オフセット=64の場合</p>
VelSensOfs (VelOfs)	ベロシティセンシティビティオフセット	実際に音源に送るベロシティの値を一律に増減します。下記のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティ値にプラス/マイナスされます。 設定値: 0 ~ 127	
Output (アウトプット)			
Volume	ボリューム	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0 ~ 127	
Pan	パン	各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)	
VoiceELPan (ELPan)	ボイスエレメントパン	各パートのボイスが、ボイスエレメントエディットのAMP画面(71ページ)で設定されたパンの値を有効にする(on)か/しない(off)かを、設定します。offに設定すると、ボイスエディットモードでのパン設定をC (センター)とみなします。 設定値: on, off NOTE プラグインパートでは、VoiceELPan (ボイスエレメントパン)の設定はありません。	
RevSend (RevSnd) ChoSend (ChoSnd)	リバーブ/コーラスセンド	各パートのリバーブ/コーラスセンドを設定することで、パート間のリバーブ/コーラスセンドのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127	
DryLevel (DryLvl)	ドライレベル	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定することで、パート間のドライレベルのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127	
OutputSel (OutSel)	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: 15ページをご参照ください。	

Tone (トーン)		各パートでのピッチや音色に関する設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定された値に対するオフセットになります。
NoteShift (NTShtf)	ノートシフト	各パートのピッチを半音単位で移調します。 設定値: -24 ~ 0 ~ +24
Detune (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
Cutoff (Cutoff)	カットオフ	各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF (ローパスフィルター)とHPF (ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance (Reso)	レゾナンス	各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、各パートのボイスエレメントで設定されているレゾナンス効果を増減できます。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
FEG Depth (FEGDpt)	FEGデプス	各パートでの、FEGのカットオフ周波数変化の量を設定します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63 NOTE プラグインパートでは、FEG Depth (FEGデプス)の設定はありません。 NOTE フィルターのしくみについては、56ページをご参照ください。
FEG Attack (FEGAtk)	FEGアタック	FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の各パラメーター値を、パート別に設定します。FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)については、70ページをご参照ください。
FEG Decay (FEGDcy)	FEGディケイ	設定値: -64 ~ 0 ~ +63
FEG Sustain (FEGSus)	FEGサステイン	NOTE PLG (プラグイン)パートに対して、FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の設定はできません。
FEG Release (FEGRel)	FEGリリース	NOTE ドラムボイスパートに対して、FEG Depthを除くFEGパラメータの設定はできません。
AEG Attack (AEGAtk)	AEGアタック	AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の各パラメーター値を、パート別に設定します。Sustain (サステインレベル)は、PLG (プラグイン)パートでは設定できません。AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)については、71ページをご参照ください。
AEG Decay (AEGDcy)	AEGディケイ	設定値: -64 ~ 0 ~ +63
AEG Sustain (AEGSus)	AEGサステイン	NOTE ドラムボイスパートに対して、AEG Sustain/Releaseの設定はできません。
AEG Release (AEGRel)	AEGリリース	設定値: -64 ~ 0 ~ +63
EQ (イコライザー)		EQ設定を、パフォーマンスパート別に行ないます。 イコライザーも含めた、パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、62ページをご参照ください。 NOTE PLG (プラグイン)パートに対しては設定できません。
L.Freq	ローフリクエンシー	低音域の中心周波数を決めます。 設定値: 50.1 ~ 2.00k
L.Gain	ローゲイン	低音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32
M.Freq	ミッドフリクエンシー	中音域での中心周波数を決めます。 設定値: 139.7 ~ 10.1k
M.Gain	ミッドゲイン	中音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32
M.Q	中心周波数特性	中音域で設定された中心周波数特性を設定します。 設定値: 0 ~ 31
H.Freq	ハイフリクエンシー	高音域の中心周波数を決めます。 設定値: 503.8 ~ 14.0k
H.Gain	ハイゲイン	高音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32
RcvSw (レシープスイッチ)		各パートで使用する音源パートが、各MIDIコントローラーを操作した場合に発生するコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(on)か、しない(off)かを設定します。各MIDIコントローラーに対応するコントロールチェンジは、パフォーマンスコマンドエディットのCtrlAsn画面で設定します(80ページ)。 設定値: on, off (*はPLGパートに対しては設定できません。)
CtrlChange (CC)	コントロールチェンジ	コントロールチェンジメッセージ全般を指します。
PB (PB)	ピッチバンド	ピッチバンドホイール操作で発生するMIDIメッセージです。
MW (MW)	モジュレーションホイール	モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージです。
RB*	リボンコントローラー	リボンコントローラー操作で発生するMIDIメッセージです。
ChAT (ChAT)	チャンネルアフタータッチ	鍵盤を押し込んだときに発生するMIDIメッセージ(アフタータッチ)です。
BC (BC)*	ブレスコントローラー	ブレスコントローラーに息を吹き込んだときに発生するMIDIメッセージです。
AS1 (AS1)/AS2 (AS2)*	アサイン	アサイン1、アサイン2を操作したときに発生するMIDIメッセージです。
FC1 (FC1)/FC2 (FC2)*	フットコントローラー	フットコントローラー操作で発生するMIDIメッセージです。
Exp (Exp)	エクスペッション	フットコントローラー操作で発生するMIDIメッセージ(エクスペッション)です。
Sustain (Sus)	サステイン	フットスイッチを踏んだときに発生するMIDIメッセージ(サステイン)です。 NOTE ドラムボイスパートに対してはSustainの設定はできません。
FS (FS)*	フットスイッチ	フットスイッチを踏んだときに発生するMIDIメッセージです。

マルチモード

マルチミキシング

[MULTI](ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [MULTI](ランプ赤点灯) → PAGE[◀] [▶] で各画面選択

Voice (ボイス)		各パートに割り当てるボイスを設定します。
VoiceNo.	ボイスナンバー	マルチ各パートのボイスバンク、ボイスナンバーを設定します。
BankMSB/BankLSB	バンクセレクトMSB/LSB	NOTE マルチプラグインパート17~32 (PLG100-XG装着時)のボイス以外については、カテゴリサーチ機能を使ったボイス選択ができます。
Output (アウトプット)		各パートのパンとボリュームを設定します。
Pan	パン	各パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節できます。 設定値: L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)
Volume	ボリューム	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0 ~ 127
Effect (エフェクト)		各パートのインサージョンエフェクトのオン/オフや、システムエフェクトへのセンドレベルなどを設定します。
RevSend/ChoSend	リバーブ/コーラスセンド	各パートの、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)へのセンドレベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127
DryLvl	ドライレベル	各パートのインサージョンエフェクトのドライレベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127
InsEF	インサージョンエフェクトスイッチ	各パートにインサージョンエフェクトを使うかどうかを設定します。最大8パートまでオンにできます。 設定値: on, off
(VarSend)	バリエーションセンド	PLG100-XGを装着して、Part17-32を選択しているときだけ表示されます。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。 設定値: 0~127

マルチボイスエディット

[MULTI](ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [MULTI](ランプ赤点灯) → マルチミキシング → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → パート選択 → [SHIFT]+[EDIT]

マルチボイスエディットでは、マルチの各パートに割り当てられたノーマルボイスを細かく設定できます。ボイスコモンエディット(65ページ)、ボイスエレメントエディット(68ページ)と同じ機能です。ただし、ボイスコモンエディットの画面やパラメーターの一部は、マルチボイスエディットからでは設定できません。

NOTE マルチボイスエディットの対象となるボイスは、ノーマルボイスのみです。

コモンエディット	マルチボイスエディット → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀] [▶] で画面選択
エレメントエディット	マルチボイスエディット → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16](エレメント選択) → PAGE[◀] [▶] で画面選択

マルチボイスエフェクトエディット

マルチボイスエフェクトエディットでは、マルチの各パートに割り当てられたボイスのインサージョンエフェクトを設定できます。ボイスエフェクトエディット(85ページ)と同じ機能です。ただし、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)については、マルチボイスエフェクトエディットからは設定できません。

エフェクトコネクトエディット	マルチボイスエディット → [EFFECT](1回または2回押す)
エフェクトパラメーターエディット	マルチボイスエディット → [EFFECT](1回または2回押す) → PAGE[◀] [▶] で各画面選択

マルチエディット

コモンエディット

[MULTI](ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [EDIT] → [SHIFT]+[COMMON] → PAGE[◀][▶]で画面選択

マルチを鳴らす音源全パートに共通したパラメーターを編集(エディット)します。

NOTE マルチプラグインパート(17~32)は、コモンエディットの対象になりません。

General (ジェネラル)		
Name	ネーム	エディット中のマルチの名前(ネーム)を設定します。英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、50ページをご参照ください。
MEQ Low/LowMid/HighMid/High	マスターEQオフセット	下のMEQ画面で設定されるマスターEQ(イコライザー)設定値に対するオフセットを、MID(ミドル)以外に関して設定します。 設定値: -64 ~ +63
AssignA/B/1/2	アサインA/B/1/2	各アサインのDest(デスティネーション)で選択したパラメーターに対するオフセット値を設定します。ただし、A、Bについては絶対値として効果するパラメーターもあります。 設定値: -64 ~ +63 NOTE アサインA、Bに対応するコントロールナンバーは、ユーティリティのCtrlAsn画面(90ページ)で設定します。アサイン1、2に対応するコントロールナンバーは、マルチコモンエディットのCtrlAsn画面で設定します。

MEQ (マスターEQ)	マルチ再生サウンドの音質を補正するマスターイコライザー(60ページ)に関する設定を行いません。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(79ページ)と同じです。
---------------------	---

MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクト(60ページ)に関する設定を行いません。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(80ページ)と同じです。
------------------------	---

CtrlAsn (コントローラーアサイン)	外部コントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(80ページ)と同じです。46ページも合わせてご参照ください。
------------------------------	---

パートエディット

[MULTI](ランプ緑点灯) → マルチ選択 → [EDIT] → [MUTE/SEL/ENTER](ランプ消灯) → [1/5/9/13]~[4/8/12/16](パート選択) → PAGE[◀][▶]で各画面選択

マルチを構成するパートを、個別にエディットします。

NOTE [1/5/9/13](または[2/6/10/14])ボタンで、内蔵音源パートとプラグインパート1、2を切り替えられます。

Voice (ボイス)		
マルチ各パートのボイスを設定します。		
Bank Number	バンクナンバー	各パートのボイスバンク、ボイスナンバーを選びます。プラグインボイスについては、各ボードの取扱説明書をご参照ください。
Mono/Poly (Mode)	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 (ArpSw)	アルペジオスイッチ	現在選ばれているパートでアルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 設定値: on, off NOTE • アルペジオスイッチをオンにできるパートは1つだけです。複数パートを同時にオンに設定できません。ただし、RcvChが同じパートだけ、複数同時にオンできます。 • 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 (RcvCh)	レシーブチャンネル	レシーブ(受信)チャンネルを設定します。音源には、さまざまなチャンネルのMIDIデータが流れてくるわけですが、その中から受信チャンネルと一致したチャンネルデータのみを扱い、鳴らすことになります。 設定値: 01 ~ 16, off
NoteLimitL/H (NtLmtL/H)	ノートリミットロー/ハイ	マルチ各パートの発音域とベロシティ範囲を設定します。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(81ページ)と同じです。
VelLimitL/H (VLmtL/H)	ベロシティリミットロー/ハイ	
PortaSwitch (PrtSw)	ポルタメントスイッチ	マルチ各パートでの、ポルタメントに関する設定をします。
PortaTime (PrtTm)	ポルタメントタイム	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(81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1~2では、PortaMode(モード)の設定はありません。 • ドラムボイスパートでは設定できません。
PortaMode (PrtMd)	ポルタメントモード	
PB Upper/Lower (PB Up/Low)	ピッチバンドアッパー/ロワー	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(81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1~2では、PB(ピッチバンド)Upper、LowerではなくPB(ピッチバンド)Rangeの設定になります。
VelSensDpt (VelDpt)	ベロシティセンシティビティデプス	
VelSensOfs (VelOfs)	ベロシティセンシティビティオフセット	

Output (アウトプット)

各パラメーターについては、パフォーマンスパートエディットのOutput画面(81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1~2では、VoiceELPan (ボイスエレメントパン)の設定はありません。

Tone (トーン)

各パートでのピッチや音色に関する設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定された値に対するオフセットになります。各パラメーターについては、パフォーマンスパートエディットのTone画面(82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1~2が選ばれているパートでは、FEGに関連する設定はありません。
- ドラムボイスが選ばれているパートでは、FEGに関連する設定のうち、FEG Depthのみ設定できます。
- マルチプラグインパート17~32、プラグインパート1~2、およびドラムボイスが選ばれているパートでは、AEG Sustain (AEGサステイン)の設定はありません。
- ドラムボイスが選ばれているパートでは、AEG Release (AEGリリース)の設定はありません。

EQ (イコライザー)

パート別イコライザーに関する設定です。各パラメーターについては、パフォーマンスパートエディットのEQ画面(82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1~2では設定できません。

RcvSw (レシーブスイッチ)

音源各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどのMIDIメッセージを、受信するか(on)/しないか(off)、設定します。各MIDIコントローラーに対応するコントロールチェンジは、マルチコモンエディットのCtrlAsn画面で設定します(84ページ)。

設定できるパラメーター

BankSel (BankSel) (バンクセレクト)、Pgm (Pgm Change)(プログラムチェンジ)、Volume (ボリューム)、Pan (パン)

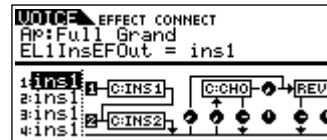
NOTE

- このほかのパラメーターについては、パフォーマンスパートエディットのRcvSw画面(82ページ)をご参照ください。
- Volumeをオフにすると、Expressionも受信できなくなります。

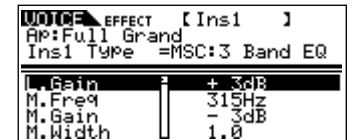
エフェクト

ボイス/パフォーマンス/マルチモードでのエフェクトを設定します。ここでは、右のような画面が表示されます。エフェクト接続については、61ページをご参照ください。

エフェクトコネクエディット画面



エフェクトパラメーターエディット画面



NOTE この画面はボイスモード(ノーマルボイス)の場合です。ほかのボイスやほかのモードの場合、表示される画面が異なります。

NOTE マスターエフェクトについて

- ボイスモード
- マスターエフェクトは、すべてのボイスに共通です。ユーティリティのMEF画面で設定してください(90ページ)。
- パフォーマンス/マルチモード
- マスターエフェクトは、各パフォーマンス/マルチごとに設定できます。パフォーマンス/マルチコモンエディットのMEF画面で設定してください(80、84ページ)。

ボイスエフェクトエディット(ノーマルボイスの場合)

「ボイスエフェクトコネクエディット」と「ボイスエフェクトパラメーターエディット」は、[EFFECT]ボタンで切り替えます。ボイスエフェクトの設定は、全エレメントに共通です。

エフェクトコネクエディット [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EFFECT] (1回または2回押す)

ボイスモードでのエフェクト接続については、61ページをご参照ください。また、エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

EL1-4InsEFOut	エレメント出力先	各エレメントの出力先を、インサクション1、2のどちらにするかを設定します。また、インサクションエフェクトを通さない(thru=スルー)ように設定することもできます。 設定値: ins1、ins2、thru
Ins1Ctgr/Ins1Type	インサクション1カテゴリ/タイプ	インサクションエフェクト1のカテゴリ、タイプを選択します。
InsEFCnct	インサクションエフェクトコネク	インサクションエフェクト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: Para、Ins1 to2、Ins2to1 (61ページをご参照ください)
Ins2Ctgr/Ins2Type	インサクション2カテゴリ/タイプ	インサクションエフェクト2のカテゴリ、タイプを選択します。
ReverbSend	リバースェンド	インサクションエフェクト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。 設定値: 0 ~ 127
ChoCtgr/ChoType	コーラスカテゴリ/タイプ	コーラスエフェクトのカテゴリ、タイプを選択します。

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。 設定値: 0 ~ 127
ChoRtn	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
ChoToRev	コーラストゥリバーブ	コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127
ChoPan	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)
ReverbType	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。
ReverbRtn	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
ReverbPan	リバーブパン	リバーブエフェクトで処理された信号の左右のアウトプットへのパンニングを設定します。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)

エフェクトパラメーターエディット [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EFFECT](1回または2回押す) → PAGE[◀] [▶]で各画面選択

Ins1、Ins2 (インサージョンエフェクト1/2)	上のボイスエフェクトコネクトエディットで選択した、インサージョンエフェクト1、2、コーラスエフェクト、リバーブエフェクトの詳細なパラメーターを設定します。それぞれのエフェクトのパラメーターについては、別冊データリストをご参照ください。
Cho (コーラス)	
Rev (リバーブ)	

ボイスエフェクトエディット(ドラムボイスの場合)

ノーマルボイスのエフェクトエディット(85ページ)と同じです。
ただし、エフェクトコネクトエディット画面で、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。

ボイスエフェクトエディット(プラグインボイスの場合)

ノーマルボイスのエフェクトエディット(85ページ)と同じです。
ただし、エフェクトコネクトエディット画面で、エレメント出力先の設定はありません。また、InsEFCnct(インサージョンコネクトの接続方法)に、parallelがありません。

パフォーマンスエフェクトエディット

パフォーマンスエフェクトの設定は、全パートに共通です。

エフェクトコネクトエディット [SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EFFECT](1回または2回押す)

パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、62ページをご参照ください。また、エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

VoiceEfPart1/2/3/4/ PLG1/PLG2	インサージョンスイッチ	どのパートにインサージョンエフェクトをかけるかを、オン/オフで設定します。
ChoCtgr/ChoType	コーラスカテゴリー/タイプ	ボイスモードのエフェクトコネクトエディットで設定できるパラメーターと同じ機能です。
ChoRtn	コーラスリターン	
ChoToRev	コーラストゥリバーブ	
ChoPan	コーラスパン	
ReverbType	リバーブタイプ	
ReverbRtn	リバーブリターン	
ReverbPan	リバーブパン	

エフェクトパラメーターエディット

[SHIFT]+[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EFFECT](1回または2回押す) → PAGE[◀][▶]で各画面選択

Cho (コーラス)

Rev (リバーブ)

上のエフェクトコネクトエディットで選択した、コーラスエフェクト、リバーブエフェクトの詳細なパラメーターを設定します。それぞれのエフェクトのパラメーターについては、別冊データリストをご参照ください。

マルチエフェクトエディット

マルチエフェクトの設定は、全パートに共通です。

エフェクトコネクトエディット

[MULTI] → マルチ選択 → [EFFECT](1回または2回押す)

マルチモードでのエフェクト接続については、62ページをご参照ください。また、エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

ChoCtgr/ChoType	コーラスカテゴリ/タイプ	ボイスモードのエフェクトコネクトエディットで設定できるパラメーターと同じ機能です。
ChoRtn	コーラスリターン	
ChoToRev	コーラストゥリバーブ	
ChoPan	コーラスパン	
ReverbType	リバーブタイプ	
ReverbRtn	リバーブリターン	
ReverbPan	リバーブパン	

エフェクトパラメーターエディット

[MULTI] → マルチ選択 → [EFFECT](1回または2回押す) → PAGE[◀][▶]で各画面選択

Cho (コーラス)

Rev (リバーブ)

上のエフェクトコネクトエディットで選択した、コーラスエフェクト、リバーブエフェクトの詳細なパラメーターを設定します。それぞれのエフェクトのパラメーターについては、別冊データリストをご参照ください。

エフェクトバイパス

ボイス/パフォーマンス/マルチプレイモード → [SHIFT]+[BYPASS]

どのエフェクトをバイパスする(使わず通さないようにする)かを設定します。ここでの設定は、すべてのボイス/パフォーマンス/マルチに適用されます。エフェクトのしくみについては、59ページをご参照ください。

設定値: effect on (エフェクト使用)、effect off (エフェクト不使用)

Ins (Intrnl)	インサクション	内蔵インサクションエフェクトに関するパラメーターです。
Ins (PLG)	プラグインエフェクト インサクション	プラグインボードのインサクションエフェクトに関するパラメーターです。 NOTE 一部のプラグインボードでは、このパラメーターは効果しません。
Reverb	リバーブ	リバーブエフェクトに関するパラメーターです。
Chorus	コーラス	コーラスエフェクトに関するパラメーターです。
Master	マスター	マスターエフェクトに関するパラメーターです。

アルペジオ

アルペジオは、各ボイス/パフォーマンス/マルチに5種類まで登録できます。アルペジオについての説明は、42ページをご参照ください。

アルペジオエディット

ボイス/パフォーマンス/マルチモード → [SHIFT]+[ARP EDIT]

各ボイス/パフォーマンス/マルチのアルペジオを設定します。Category、Type以外のパラメーターは、各ボイス/パフォーマンス/マルチに登録できる5種類のアルペジオに共通の設定です。

Category	カテゴリー	アルペジオタイプを、カテゴリーの設定をした上で選び、各ボイス/パフォーマンス/マルチに5種類まで登録します。登録方法については、アルペジオストアをご参照ください(89ページ)。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
Type	タイプ	
Tempo	テンポ	アルペジオのテンポを設定します。[UTILITY] → MIDI画面 → MIDI Sync (MIDIシンク) = MIDIに設定されているときは、この表示が[MIDI]となり変更できません。 設定値: 1 ~ 300
ChgTiming	チェンジタイミング	アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更した場合の、実際に切り替わるタイミングを決めます。 設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー) realtime (リアルタイム)アルペジオタイプを変更したタイミングですぐに切り替わります。 measure (メジャー)アルペジオタイプを変更してから、次の小節頭のタイミングで実際に切り替わります。
Switch	スイッチ	ノートオンを受信したときに、アルペジオを再生をさせる(オン)かさせない(オフ)かを設定します。パネルの[ARPEGGIO]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます。 設定値: off, on
Hold	ホールド	一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のオン/オフを設定します。 設定値: sync-off (下記参照)、off, on sync-off (シンクオフ) ノートオンを受信したときに1音め(最初の和音)のアルペジオ再生の発音は、リセットされず(アルペジオデータの最初から発音します)。1音めをノートオフして2音めを弾いた場合、2音めではリセットされません。鍵盤から手を離している間、アルペジオ再生は聞こえませんが、内部的には再生が続いており、2音めを弾くとその時点から発音が再開されるしくみです。
KeyMode	キーモード	キーモード(鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のしかた)を設定します。 設定値: sort, thru, direct, sortdirect, thru direct sort (ソート) 複数の鍵盤を弾いたとき、弾いた順に関係なく同じアルペジオが鳴ります。 thru (スルー) 複数の鍵盤を弾いたとき、弾いた順によってアルペジオ再生が変わります。 direct (ダイレクト) アルペジオのシーケンスデータ上のノートイベントを再生せず、押鍵音がそのまま鳴ります。アルペジオデータ内のコントロールチェンジのみを使う場合に有効です。アルペジオ再生によって、パンやブライトネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているタイプや、カテゴリー Cntr (コントロール)のタイプを選択している場合に有効な設定です。 sortdirect sort (ソート)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。 thru direct thru (スルー)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。 NOTE • カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプにはノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(64ページ)。このようなアルペジオを選んでいる場合で、KeyMode = sortまたはthruに設定されていると、鍵盤を弾いても音が出ません。 • sort、thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。
VelMode	ベロシティモード	アルペジオ各構成音の発音ベロシティを決めます。 設定値: original, thru original (オリジナル) アルペジオのシーケンスデータが、あらかじめ持っているベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。 thru (スルー) シーケンスデータが持っているベロシティ値に関係なく、実際にノートオンを受信したときのベロシティ値が、アルペジオの各ノートの発音ベロシティになります。
NoteLimit	ノートリミット	アルペジオを発生させる鍵盤の、最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音の間のノートナンバーを受信したときに、アルペジオが鳴ります。 設定値: C -2~G8 NOTE • C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲の音域でアルペジオが機能します。 • KeyMode (キーモード)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていてアルペジオノートリミット以外の鍵盤音を弾いた場合、音が鳴りませんのでご注意ください。
VelLimit	ベロシティリミット	アルペジオを発生させるベロシティの、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を受信したときに、アルペジオが鳴ります。 設定値: 1~127 NOTE 93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲のベロシティでアルペジオが鳴ります。
UnitMltply	ユニットマルチプライ	アルペジオ再生の時間を伸ばしたり、縮めたりします。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になり、テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間そのまま変更しない場合は100%を設定します。 設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%
Swing	スイング	裏拍の発音タイミングをクロック単位で移動することにより、アルペジオ再生にスイングをかけることができます。 設定値: -120 ~ +120
QuntValue	クオンタイズバリュー	クオンタイズやスイングをかける、基準の音符長さを指定します。 設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

QuntStrngth	クオンタイズストレングス	クオンタイズをかける強さを設定します。100%で、前述QuntValue (クオンタイズバリュー)パラメーターで設定した音符のタイミングにそろいます。 設定値: 0%~100%
VelocityRt	ベロシティレート	ベロシティのレート値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのベロシティにかけた値が、再生時のベロシティとなります。値を100%に設定すると、元のベロシティ値のまま変化しません。値を100%より大きくするとベロシティは強くなり、100%より小さくすると弱くなります。 設定値: 0% ~ 200% 【NOTE】ここでの設定によってベロシティが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。また、ここでの設定によってベロシティが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。
GateTimeRt	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。
OutputSw	アウトプットスイッチ	アルペジオ再生をMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。パフォーマンス/マルチモードのみ設定できます。 ボイスモードについては、ユーティリティのVoice画面のArpOutSwで設定します(90ページ)。 設定値: off, on
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。パフォーマンス/マルチモードのみ設定できます。ボイスモードについては、ユーティリティのVoice画面のArpTransChで設定します(90ページ)。 設定値: 1 - 16, System Tch 【NOTE】System Tchの場合、ユーティリティのTransmitChで設定されているチャンネルで送信します。

アルペジオストア

ボイス/パフォーマンス/マルチモード → [SHIFT]+[ARP EDIT] → Category、Typeでアルペジオ選択 → [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]

各ボイス/パフォーマンス/マルチには、5種類までアルペジオを登録できます。登録したアルペジオは、ボイス/パフォーマンス/マルチ演奏中にPAGE[◀][▶]ボタンで切り替えることができます。また、登録したアルペジオを消去することもできます。

登録する場合	アルペジオエディットで登録したいアルペジオタイプ(Type)を選択 → [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER] → データダイアルでアルペジオ1~5を選択 → [ARPEGGIO] (ランプ点灯) → [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]で登録できます。
消去する場合	アルペジオエディット → [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER] → データダイアルでアルペジオ1~5を選択 → [ARPEGGIO] (ランプ消灯) → [SHIFT]+[MUTE/SEL/ENTER]で消去できます。

ユーティリティ

ボイス/パフォーマンス/マルチモード → [UTILITY] → PAGE[◀][▶]で画面選択

ユーティリティでは、システム全体に共通した設定を行ないます。このモードは、ボイス/パフォーマンス/マルチモードのサブモードとして位置付けられます。3つの各モードから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティに入り、[EXIT]ボタンを押して各モードに戻ります。

General (ジェネラル)		
Volume	ボリューム	本体から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。 設定値: 0 ~ 127
NoteShift	ノートシフト	本体の音源部で鳴るサウンド全体の音程を半音単位で調整します。 設定値: -24 ~ 0 ~ +24
Tune	チューン	本体音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。ピッチをセント単位で微調整します。 設定値: -102.4 ~ +102.3
PowerOnMode	パワーオンモード	電源を入れたときに表示される画面を設定します。 設定値: multi、voice (USR1)、voice (PRE1)、GM、Performance multi..... 設定後、電源を切って再度入るとマルチプレイモードになり、ユーザーマルチ001が選ばれます。 voice (USR1)..... 設定後、電源を切って再度入るとボイスプレイモードになり、ユーザーボイスUSR1: 001が選ばれます。 voice (PRE1)..... 設定後、電源を切って再度入るとボイスプレイモードになり、プリセットボイスPRE1: 001が選ばれます。 GM..... 設定後、電源を切って再度入るとボイスプレイモードになり、プリセットボイスGM: 001が選ばれます。 Performance..... 設定後、電源を切って再度入るとパフォーマンスプレイモードになり、ユーザーパフォーマンス001が選ばれます。

CtrlReset	コントローラーリセット	ボイスを切り替えた場合、外部コントローラーの値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。 設定値: reset、hold resetにした場合のボイス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおり。 ピッチベンド.....中央 フットスイッチ.....オフ モジュレーションホイール.....最小 エクスプレッション.....最大 アフタータッチ.....最小 フットボリューム.....最大 フットコントローラー.....最大 サステイン.....オフ プレスコントローラー.....最大
LCD Cntrst	LCDコントラスト	LCD画面のコントラストを設定します。 設定値: 1~16
PlgAutoLoad	プラグインオートロード	UTILITYのJobSel画面のPlug-in Loadを電源On時に自動的に行なうかどうかの設定です。 設定値: On (行なう)、Off (行なわない)
BulkIntrval	バルクインターバル	JobSel画面(91ページ)のBulkDump送信時の送信インターバルを設定します。 設定値: 1~5 値が大きくなるにしたがって送信インターバルも大きくなります。

Output (アウトプット)

L&R Gain	L&Rゲイン	それぞれの端子からの出力ゲインを設定します。 設定値: 0dB、+6dB
Asn1/2Gain	アサイン1/2ゲイン	
Asn3/4Gain	アサイン3/4ゲイン	

MEQ (マスター EQ)

ボイスモードからユーティリティに入った場合だけ、呼び出せる画面です。ボイスモードでの、全ボイス共通のマスターイコライザー設定をします。5バンドの帯域(Low、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。設定できるパラメーターについては、パフォーマンス/マルチコメンエディットのMEQ画面と同じです(79ページ)。
NOTE イコライザーのしくみについては、60ページをご参照ください。

MEF (マスターエフェクト)

ボイスモードからユーティリティに入った場合だけ、呼び出せる画面です。ボイスモードでの、全ボイスに共通のマスターエフェクト設定を行ないます。設定できるパラメーターについては、パフォーマンス/マルチコメンエディットのMEF画面と同じです(80ページ)。

Voice (ボイス)

ボイスモードからユーティリティに入った場合だけ、呼び出せる画面です。ボイスモードでの、全ボイスに共通の設定を行ないます。

ArpOutSw	アルペジオアウトプットスイッチ	ボイスモードにおいて、アルペジオ再生データをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。パフォーマンス/マルチモードについては、アルペジオエディットのOutputSwで設定します(89ページ)。 設定値: on、off
ArpTransCh	アルペジオトランスミットチャンネル	ボイスモードにおける、アルペジオ再生データ/オーディションフレーズのMIDI出力チャンネルを設定します。パフォーマンス/マルチモードについては、アルペジオエディットのTransmitChで設定します(89ページ)。 設定値: 1~16
AS1/2 Assign	アサイン1/2	ボイスモードでの、コントローラーに関する設定をします。設定できるパラメーターについては、パフォーマンス/マルチコメンエディットのCtrlAsn画面と同じです(80ページ)。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はそれぞれのコントローラーが操作されたものとみなします。
BC Assign	プレスコントローラー	
RB Assign	リボンコントローラー	
FC1/2 Assign	フットコントローラー	

CtrlAsn (コントローラーアサイン)

外部コントローラーに対応するコントロールナンバーを設定します。46ページも合わせてご参照ください。

ArpSwitch	アルペジオスイッチ	アルペジオ再生のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。 設定値: off、01 ~ 95
ArpHold	アルペジオホールド	アルペジオエディットのHold (88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。
ASA/B Asgn	アサインA/B	アサインA、Bに対応するコントロールナンバーと、そのコントロールナンバーに割り当てる機能を設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はアサインA、Bが操作されたものとみなします。 設定値: 別冊データリストをご参照ください
ASA/B Dest	アサインA/Bデスティネーション	
FS Asgn	フットスイッチアサイン	フットスイッチに対応するコントロールナンバーを設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします。 設定値: 別冊データリストをご参照ください
ArpAsgn	アルペジオアサイン	各ボイス/パフォーマンス/マルチに登録されているアルペジオ1~5を切り替えるコントロールナンバーを設定します。44ページのTipも合わせてご参照ください。
ArpAsgnMode	アルペジオアサインモード	各ボイス/パフォーマンス/マルチに登録されているアルペジオ1~5を切り替えるモードを設定します(43ページ)。 設定値: inc、direct inc..... 指定されたコントロールチェンジを受信するたびに、アルペジオ1~5が切り替わります。コントロールチェンジの値はいくつでもかまいません。 direct..... 指定されたコントロールチェンジの値により、アルペジオ1~5のどれかが選択されます。0~25(アルペジオ1)、26~50(アルペジオ2)、51~76(アルペジオ3)、77~101(アルペジオ4)、102~127(アルペジオ5)

ボイスモード
パフォーマンスモード
マルチモード
エフェクト
アルペジオ
ユーティリティ

MIDI (ミディ)		
BasicRcvCh	ベーシックレシーブチャンネル	ボイス、パフォーマンスモードのときの、受信チャンネルを設定します。 設定値: 1~16、omni (オムニ: オールチャンネル)、off NOTE マルチのときは、各パートで設定されている受信チャンネル (マルチパートエディット → Voice画面のReceiveCh) に従います。
TransmitCh	トランスミットチャンネル	ボイス、パフォーマンスのときのMIDI送信チャンネルを設定します。 設定値: 1~16、off NOTE アルベジオ出力Chは、各モードでのアルベジオトランスミットチャンネルに従います。
DeviceNo.	デバイスナンバー	MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。 設定値: 1~16、all、off
BankSelSw	バンクセレクトスイッチ	本体と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくこと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からバンクセレクトを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on
PgmChangeSw	プログラムチェンジスイッチ	本体と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくこと、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からプログラムチェンジを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on
CC Mode	コントロールチェンジモード	AEGサステインのMIDIメッセージの受信に関する方式を設定します。パラメーターチェンジとして受信する(mode1)か、コントロールチェンジメッセージとして受信する(mode2)かを設定します。 設定値: mode1、mode2
RcvBulkSw	レシーバルクスイッチ	バルクダンプ受信を行なうかどうかを設定します。 設定値: protect (受信しない)、on (受信する)
MIDI Sync	ミディシンク	アルベジオの再生テンポを、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。 設定値: internal、MIDI internal (インターナル).....内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用する場合はこの状態にします。 MIDIMIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器をマスターとする場合、この設定にします。
MIDI IN/OUT	ミディイン/アウト	MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。 設定値: MIDI、USB NOTE MIDIメッセージ送受信をする際、MIDI、USBを同時に使うことはできません。
ThruPort	スルーポート	本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用している場合、USB端子から本体に入ってきたMIDIデータのうち、特定のポートをMIDI OUT端子からスルーアウトさせることができます。ここでは、そのポートナンバーを設定します。 設定値: 1 ~ 8
PLG1Sys、PLG2Sys (プラグインボードシステム)		
スロット1または2にプラグインボードが装着されている場合にのみ有効です。 *設定できるNative System Parameterは、プラグインボードによって異なります。		
PolyExpand	ポリエクスパンド	同一のシングルパートプラグインボード(PLG150-DR/PCは除く)が2枚装着されている場合にのみ設定できます。offは、それぞれのボードを独立して機能させる設定です。onは、発音数を拡張して使用する(2枚のプラグインボードを1つのパートで使用する)設定です。 設定値: off、on
DeviceNo.	デバイスナンバー	プラグインボードのMIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。 設定値: 1 ~ 16、all、off
PortNo.	ポートナンバー	マルチモードのときの、プラグインパートが受信するMIDIメッセージのポートナンバーを設定します。シングルパートプラグインボード用に1つのポートナンバー、マルチパートプラグインボード用に1つのポートナンバーを設定します。 設定値: off、1 ~ 3 NOTE プラグインボードと本体音源との関係については、52ページをご参照ください。
RcvGM/XG	レシーブ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2)にのみ有効なパラメーターです。
Native System Parameter	ネイティブシステムパラメーター	プラグインボードのネイティブシステムパラメーターに関する設定を行ないます。各パラメーターについては、プラグインボード付属の取扱説明書をご参照ください。
JobSel (ジョブセレクト)		
ボイス/パフォーマンス/マルチモード → [UTILITY] → JobSel画面選択 → [MUTE/SEL/ENTER]でジョブ選択 Initialize (イニシャライズ)、Copy (コピー)、BulkDump (バルクダンプ)、Plug-in Save (プラグインセーブ)、Plug-in Load (プラグインロード)、Factory Set (ファクトリーセット)の6種類のジョブを選択できます。 詳細は、「ジョブ(便利な補助機能)を活用する」(47ページ)をご参照ください。		

ディスプレイメッセージ

LCD表示	説明
Are you sure?	実行しますか？（最終確認）
Bulk proteced.	バルクデータ受信のプロテクト(91ページ)がかかっています。
Completed.	完了しました（操作が完了したときに表示されます）。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフに設定されているため、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っているため、バルクデータを送受信できません。
Effect plug-in is not supported.	エフェクトプラグインボード(PLG100-VH)はサポートされていません。
Executing. . .	実行中です(コマンドの実行中に表示されます)。表示中は絶対に電源を切らないでください。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。もう一度送信してみてください。
Multi plug-in is not in PLG2.	マルチプラグインボード(PLG100-XG)はPLG1では使えません。PLG2に装着してください。
Now checking plug-in board.	電源を入れたあと、プラグインボードのチェックが行なわれているときに表示されます。
Please keep power on.	ユーザーメモリーにデータを書き込んでいます。表示中は絶対に電源を切らないでください。
Plug-in 1 communication error.	PLG1のプラグインボードが正常に使用できません。
Plug-in 2 communication error.	PLG2のプラグインボードが正常に使用できません。
Receiving MIDI bulk. . .	MIDIバルクデータを受信中です。
System memory crashed.	ユーザーメモリーへの書き込み中に電源が切られたため、ユーザーデータを初期化しました。
Too many favorites.	フェーバリットカテゴリーに上限(ボイス: 256、パフォーマンス: 128)を超えるボイス/パフォーマンスを登録しようとした場合に表示されます。
Transmitting MIDI bulk. . .	MIDIバルクデータを送信中です。

MIDIについて

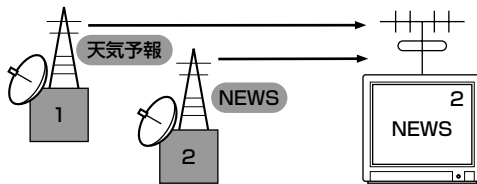
MIDI (ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりできます。MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「ボイスを選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりできます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけでなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表します。

MIDIチャンネル

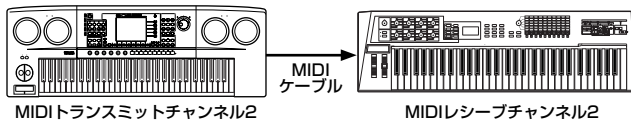
MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるようになります。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、16ページをご参照ください。



MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」まで規定されていますが、16チャンネル(パート)を超えるMIDIデータも扱えるよう「ポート」という概念があります。詳細は、18ページをご参照ください。

本体で送受信できるMIDIメッセージ

MIDIメッセージは、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別冊「データリスト」のMIDIデータフォーマット、MIDIインプリメンテーションチャートとあわせてお読みください。

チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離したときに送信されるメッセージです。各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0 (C -2) ~ 127 (G8)です。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1~127です。

■ コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000)

バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032)

外部機器からボイスのバンクを選択するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBの動きが異なります。MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのバンクを設定します。実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジをセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。各ボイスバンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

モジュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

モジュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。値が0のときモジュレーションはかからず、127のとき最大にかかります。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかかり方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、127のとき効果は最大になります。ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 065)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB (コントロールナンバー 006)**データエントリー LSB (コントロールナンバー 038)**

RPN MSB、RPN LSB (94ページ)や、NRPN MSB、NRPN LSB (94ページ)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

メインボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリューム(音量バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

パン(コントロールナンバー 010)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

パートごとのエクスプレッションを設定するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化(抑揚)をつけるときに使用します。

ホールド1(コントロールナンバー 064)

サステインペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。値が0~63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。

ポルタメント(コントロールナンバー 065)

ポルタメント効果のオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときポルタメントがオフ、64~127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。

また、Mono/Polyの設定がmonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかかり方を調節する必要があります。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

ピアノのソステヌートペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときソステヌートがオフ、64~127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。

特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

ボイスやパートごとのフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加減され、レゾナンスが変更されます。

リリースタイム(コントロールナンバー 072)

パートごとのAEGリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)

パートごとのAEGアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、アタックタイムが変更されます。

ブライツネス(コントロールナンバー 074)

パートごとのフィルターカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、カットオフ周波数が変更されます。

ディケイタイム(コントロールナンバー 075)

パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ち上がり後の余韻が長くなります。

エフェクトセンドレベル1 (リバーブデプス)**(コントロールナンバー 091)**

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル3 (コーラスデプス)**(コントロールナンバー 093)**

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 096)**データデクリメント(コントロールナンバー 097)**

外部機器のRPN (下記参照)でピッチバンドセンシティブィティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

NRPN LSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB)**(コントロールナンバー 098)(プラグインボードにのみ効果)****NRPN MSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB)****(コントロールナンバー 099)(プラグインボードにのみ効果)**

外部機器から、ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー (94ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんNRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、いったんパラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。詳しくはプラグインボードに付属の取扱説明書をご参照ください。

RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー LSB)**(コントロールナンバー 100)****RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー MSB)****(コントロールナンバー 101)**

外部機器から、ピッチバンドセンシティブィティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、前述のデータインクリメント/デクリメントでパラメーターの値を設定します。

RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチバンドセンシティブィティ
00H	01H	ファインチューニング
00H	02H	コースチューニング
7FH	7FH	RPNヌル

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ
126	0~16	モノ
127	0	ポリ

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
アフタータッチ	0 (off)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ポルタメント	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
ポルタメントコントロール	ソースキーナンバーを取り消す
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

モノ(コントロールナンバー 126)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte (モノ数)が0~16の範囲内にあればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

ポリ(コントロールナンバー 127)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。

ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

NOTE プログラムチェンジを0~127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

■ ピッチベンド

ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

■ チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。

■ ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。本体の鍵盤からは送信しません。内蔵シーケンサーから送信できます。

システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンブやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本体のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。GMシステムオンを受信すると、マルチのパート1~16のReceiveCh (レシーブチャンネル)はそれぞれ1~16に初期化されます。また、プラグインパート1、2はオフに設定されます。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

NOTE このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

MIDIマスターボリューム

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。mmには、音量を設定します(IIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

モードチェンジ

ボイス、パフォーマンス、マルチのモードを切り替えます。nIには、デバイスナンバー(91ページ)を設定します。

mIには、0~3を設定します(0: Voice、1: Performance、2: 使われません、3: Multi)。

FO 43 1n 7F 00 0A 00 01 0m F7 (16進数)

■ システムリアルタイムメッセージ

アクティブセンシング(FEH)

演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本体はMIDIケーブルの状態を監視する状態に入ります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経って次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを、[UTILITY] → MIDI画面 → MIDI Syncで設定できます。

MIDIデータフォーマット

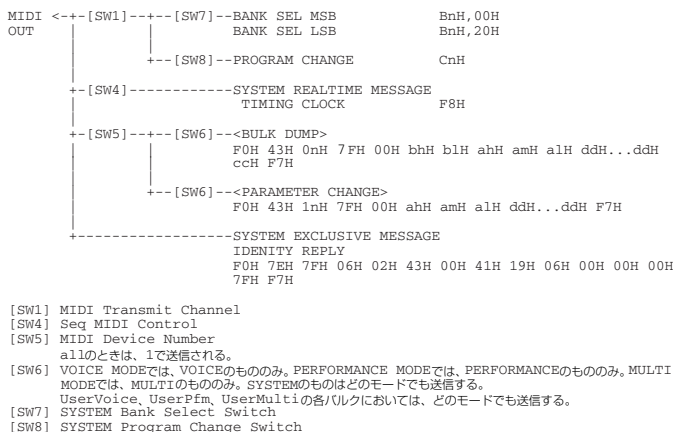
「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。
また、「n」は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

NOTE 下記のテーブル以外でも、たとえば144~159(10進数)/9nH/10010000~10011111(2進数)は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176~191/BnH/10110000~10111111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192~207/CnH/11000000~11001111は、それぞれ(1~16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/FOH/11110000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/11110111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。

10進	16進	2進	10進	16進	2進
0	00	0000 0000	64	40	0100 0000
1	01	0000 0001	65	41	0100 0001
2	02	0000 0010	66	42	0100 0010
3	03	0000 0011	67	43	0100 0011
4	04	0000 0100	68	44	0100 0100
5	05	0000 0101	69	45	0100 0101
6	06	0000 0110	70	46	0100 0110
7	07	0000 0111	71	47	0100 0111
8	08	0000 1000	72	48	0100 1000
9	09	0000 1001	73	49	0100 1001
10	0A	0000 1010	74	4A	0100 1010
11	0B	0000 1011	75	4B	0100 1011
12	0C	0000 1100	76	4C	0100 1100
13	0D	0000 1101	77	4D	0100 1101
14	0E	0000 1110	78	4E	0100 1110
15	0F	0000 1111	79	4F	0100 1111
16	10	0001 0000	80	50	0101 0000
17	11	0001 0001	81	51	0101 0001
18	12	0001 0010	82	52	0101 0010
19	13	0001 0011	83	53	0101 0011
20	14	0001 0100	84	54	0101 0100
21	15	0001 0101	85	55	0101 0101
22	16	0001 0110	86	56	0101 0110
23	17	0001 0111	87	57	0101 0111
24	18	0001 1000	88	58	0101 1000
25	19	0001 1001	89	59	0101 1001
26	1A	0001 1010	90	5A	0101 1010
27	1B	0001 1011	91	5B	0101 1011
28	1C	0001 1100	92	5C	0101 1100
29	1D	0001 1101	93	5D	0101 1101
30	1E	0001 1110	94	5E	0101 1110
31	1F	0001 1111	95	5F	0101 1111
32	20	0010 0000	96	60	0110 0000
33	21	0010 0001	97	61	0110 0001
34	22	0010 0010	98	62	0110 0010
35	23	0010 0011	99	63	0110 0011
36	24	0010 0100	100	64	0110 0100
37	25	0010 0101	101	65	0110 0101
38	26	0010 0110	102	66	0110 0110
39	27	0010 0111	103	67	0110 0111
40	28	0010 1000	104	68	0110 1000
41	29	0010 1001	105	69	0110 1001
42	2A	0010 1010	106	6A	0110 1010
43	2B	0010 1011	107	6B	0110 1011
44	2C	0010 1100	108	6C	0110 1100
45	2D	0010 1101	109	6D	0110 1101
46	2E	0010 1110	110	6E	0110 1110
47	2F	0010 1111	111	6F	0110 1111
48	30	0011 0000	112	70	0111 0000
49	31	0011 0001	113	71	0111 0001
50	32	0011 0010	114	72	0111 0010
51	33	0011 0011	115	73	0111 0011
52	34	0011 0100	116	74	0111 0100
53	35	0011 0101	117	75	0111 0101
54	36	0011 0110	118	76	0111 0110
55	37	0011 0111	119	77	0111 0111
56	38	0011 1000	120	78	0111 1000
57	39	0011 1001	121	79	0111 1001
58	3A	0011 1010	122	7A	0111 1010
59	3B	0011 1011	123	7B	0111 1011
60	3C	0011 1100	124	7C	0111 1100
61	3D	0011 1101	125	7D	0111 1101
62	3E	0011 1110	126	7E	0111 1110
63	3F	0011 1111	127	7F	0111 1111

- aaH (16進数)/Oaaaaaaa (2進数)はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/Obbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ccH/Occcccccはチェックサムを示します。
- ddH/Odddddddはデータ/値を示します。

(1) TRANSMIT FLOW




```

[SW5]-----SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
MIDI MASTER VOLUME F0H 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH
F7H
+--[SW9]--<BULK DUMP>
F0H 43H 0nH 7FH 00H bhH b1H ahH amH alH ddH...ddH
cch F7H *3
+--[SW6]--<PARAMETER CHANGE>
F0H 43H 1nH 7FH 00H ahH amH alH ddH...ddH F7H *3
+--[SW6]--<BULK DUMP REQUEST>
F0H 43H 2nH 7FH 00H ahH amH alH ddH...ddH F7H
+--[SW6]--<PARAMETER REQUEST>
F0H 43H 3nH 7FH 00H ahH amH alH F7H
+--[SW11]--XG SYSTEM ON
F0H 43H 1nH 4CH 00H 00H 7EH 00H F7H
+--[SW11]--GM MODE ON
F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H
-----SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE
IDENTITY REQUEST F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H

```

[SW2] MIDI Control Mode

[SW3] MIDI Sync (Timing Clockとして内部Clockを使用するかまたはMIDI INから入るMIDI Clock、MTCを使用するか)の選択が行なえる。

[SW5] MIDI Device Number
MIDI MASTER VOLUMEは、Device Number=off以外では常に受信する。

[SW6] VOICE MODEでは、VOICEのもののみ、PERFORMANCE MODEでは、PERFORMANCEのもののみ、MULTI MODEでは、MULTIのもののみ、SYSTEMのものでもモードでも受信。
Multi Voice Edit対応のため、例外的にマルチモードでもノーマルボイス/パラメーターチェンジは受信可能 (ただし、Multi Voice Edit選択Partがノーマルボイスであること。マルチデータと重複するパラメーターは除く)。

[SW7] SYSTEM Bank Select Switch

[SW8] SYSTEM Program Change Switch (Voice Modeでは、Play Modeでのみ受信)。

[SW9] SYSTEM Bulk Protectおよび、SW6の条件。
User Voice, User Pfm, User Multiの各バンクにおいては、どのモードでも受信する。
Multi Voice Edit対応のため、例外的にマルチモードでもノーマルボイスのカレントバンクは受信可能 (ただし、Multi Voice Edit選択Partがノーマルボイスであること)。

[SW10] MIDI Receive ChannelおよびReceive Filter
Multi, Performance Modeでは、Part Receive ChannelおよびPart Receive Switchに従う。
Multi, Performance Mode以外では、Basic Receive Channelに従う。

[SW11] SYSTEM Receive GM/XG On

*1: Performance Mode and Multi Mode
*2: 内部音源には効果せず、Plug-in Boardにのみ送られる。
*3: CS6xのPlug-in Voice (Model ID=0x64)に限り受信する。
ただし、一部のパラメーターブロック (Common, Plug-in XG Part, Native) については、パラメーターチェンジが不可である。

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

```

STATUS          1000nnnn (8nH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
NOTE No.        0kkkkkkk          k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY        0vvvvvvv          vは無視
受信のみ行なう。

```

(3-1-2) NOTE ON/OFF

```

STATUS          1001nnnn (9nH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER     0kkkkkkk          k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY        NOTE ON 0vvvvvvv (v≠0)
NOTE OFF 0vvvvvvv (v=0)

```

(3-1-3) CONTROL CHANGE

```

STATUS          1011nnnn (BnH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER 0ccccccc          c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE   0vvvvvvv          v = DATA VALUE

```

*送信するCONTROL NUMBER

c = 0	BANK SEL MSB	; v = 0 - 127	*3
c = 32	BANK SEL LSB	; v = 0 - 127	*3

*受信するCONTROL NUMBER

c = 0	BANK SEL MSB	; v = 0 - 127	*3
c = 32	BANK SEL LSB	; v = 0 - 127	*3
c = 1	MODULATION	; v = 0 - 127	
c = 5	PORTAMENTO TIME	; v = 0 - 127	*2
c = 6	DATA ENTRY MSB	; v = 0 - 127	*1
c = 38	DATA ENTRY LSB	; v = 0 - 127	*1
c = 7	MAIN VOLUME	; v = 0 - 127	
c = 10	PAN	; v = 0 - 127	
c = 11	EXPRESSION	; v = 0 - 127	
c = 31	EG SUSTAIN LEVEL	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	*2,*5
c = 64	SUSTAIN SWITCH	; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON	*2
c = 65	PORTAMENTO SWITCH	; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON	*2
c = 66	SOSTENUTO	; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON	*2
c = 71	HARMONIC CONTENT	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	
c = 72	EG RELEASE TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	*2
c = 73	EG ATTACK TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	
c = 74	BRIGHTNESS	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	
c = 75	EG DECAY TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63	
c = 91	EFFECT1 DEPTH	; v = 0 - 127	
c = 93	EFFECT3 DEPTH	; v = 0 - 127	
c = 96	DATA ENTRY INC	; v = 127	*1
c = 97	DATA ENTRY DEC	; v = 127	*1
c = 0..95	ASSIGNABLE CONTROLLER	; v = 0 - 127	*6
c = 0..95	ARPEGGIO SW	; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON	*6
c = 0..95	ARPEGGIO HOLD	; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON	*6

*1 RPNで指定パラメーターを設定するときのみ用いる。

*2 Drum Voiceに対しては無効。

*3 BANK CHANGEとPROGRAMの関係

	CATEGORY	MSB	LSB	PROGRAM No.
	GM Voice	0	0	0..127 (表示1..128) (表示1)
	GM Drum Voice	127	0	0..127 (表示1..128)
	Normal Voice Preset 1	63	0	0..127 (表示1..128)
	Preset 2	63	1	0..127 (表示1..128)
	Preset 3	63	2	0..127 (表示1..128)
	Preset 4	63	3	0..127 (表示1..128)
	Preset 5	63	4	0..127 (表示1..128)
	Preset 6	63	5	0..127 (表示1..128)
	User1	63	8	0..127 (表示1..128)
	User2	63	9	0..127 (表示1..128)
	User3	63	10	0..127 (表示1..128)
	Drum Voice Preset	63	32	0..63 (表示1..64)
	User	63	40	0..31 (表示1..32)
	Plug-in Voice User 1	63	24	0..63 (表示1..64)
	User 2	63	25	0..63 (表示1..64)
	Plug-in Voice Preset 1(Slot1)	63	70	0..63 (表示1..64) *4
	Preset 2(Slot1)	63	71	0..63 (表示1..64) *4
	Preset 3(Slot1)	63	72	0..63 (表示1..64) *4
	Preset 1(Slot2)	63	73	0..63 (表示1..64) *4
	Preset 2(Slot2)	63	74	0..63 (表示1..64) *4
	Preset 3(Slot2)	63	75	0..63 (表示1..64) *4
	Performance User	63	64	0..127 (表示1..128)
	Multi User	63	65	0..127 (表示1..128)

モードを切り替える場合は、MODE CHANGE (3-6-3-2)が必要。

*4 対応しているPlug-in Boardを演奏時のみ選択可能。

*5 CONTROL CHANGE MODEをMODE2としている場合のみ。

*6 ASSIGNABLE CONTROLLERのDEFAULT CONTROL NUMBERは、

BREATH CONTROLLER	2
FOOT CONTROLLER	4
Assign 1	16
Assign 2	17
Assign A	18
Assign B	19
FOOT SWITCH	88
ARPEGGIO HOLD	89
ARPEGGIO SWITCH	90

PORTAMENTO TIMEは、Portamento Switch=ONのときのピッチ変化速度を調節する。
0でボルタメント最短時間、127でボルタメント最長時間となる。

PANは、音色のプリセット値に対して相対的に変化する。

EFFECT1 DEPTHは、リバーブセンドをコントロールする。

EFFECT3 DEPTHは、コーラスセンドをコントロールする。

HARMONIC CONTENTは、音色で設定されているレゾナンスを調節する。

相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。
値が大きくなるほどクセのある音になる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

EG ATTACK TIME, EG DECAY TIME, EG SUSTAIN LEVEL, EG RELEASE TIMEは、音色で設定されているエンベロープを調節する。相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。

BRIGHTNESSは、音色で設定されているカットオフ周波数を調節する。

相対変化のパラメーターであるため、64を基準として増減の指定をする。
値が小さくなるほどカットオフ周波数が低くなる。音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

Bank Selectの動作は、すべてProgram Changeを受信したとき発生する。

Bank Select, Program Changeは、サポートしている番号以外のものは無視するが、Plug-in Boardに対しては送信される。

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

```

STATUS          1100nnnn (CnH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER 0pppppppp          p = 0 ~ 127

```

(3-1-5) CHANNEL AFTER TOUCH

```

STATUS          1101nnnn (DnH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
VALUE          0vvvvvvvv          v = 0 ~ 127 AFTER TOUCH VALUE

```

(3-1-6) PITCH BEND CHANGE

```

STATUS          1110nnnn (EnH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
LSB            0vvvvvvvv          v = 0 ~ 127 PITCH BEND CHANGE LSB
MSB            0vvvvvvvv          v = 0 ~ 127 PITCH BEND CHANGE MSB

```

送信の分解能は7bit。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

```

STATUS          1011nnnn (BnH)      n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER 0ccccccc          c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE   0vvvvvvvv          v = DATA VALUE

```

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルの発音中の音をすべて消音する。ノートオンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE	0 (中央)
CHANNEL AFTER TOUCH	0 (最小)
MODULATION	0 (最小)
EXPRESSION	127 (最大)
BREATH CONTROLLER	127 (最大)
FOOT CONTROLLER	127 (最大)
Assign A	0 (中央)
Assign B	0 (中央)
Assign 1	0 (中央)
Assign 2	0 (中央)
SUSTAIN SWITCH	0 (オフ)
SOSTENUTO SWITCH	0 (オフ)
RPN	番号未設定状態、内部データは変化しない

以下の各データは変更しない。
PROGRAM CHANGE, BANK SELECT MSB/LSB, VOLUME, PAN,
HARMONIC CONTENT, SUSTAIN LEVEL, RELEASE TIME, ATTACK TIME,
DECAY TIME, BRIGHTNESS, EFFECT SEND LEVEL 1, EFFECT SEND
LEVEL 3, PORTAMENTO SWITCH, PITCH BEND SENSITIVITY, FINE
TUNING, COARSE TUNING

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。ただし、サステインあるいはソステノートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
VOICE RECEIVE CHANNELを、OMNI OFFで、CHANNEL=1とする。

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

ALL SOUND OFFを受信したときと同じ処理を行なう。
VOICE RECEIVE CHANNELを、OMNI ONにする。

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0.16)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte (モノ数) が0~16の範囲内であれば該当チャンネルをMode4 (m=1) にする
VOICE MODEなら、VOICE RECEIVE CHANNELに従って、Mode2 (m=1) にもなり得る。

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3にする。VOICE MODEなら、VOICE RECEIVE CHANNELに従って、Mode1にもなり得る。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn (8nH)	n = 0 ~ 15 CHANNEL NUMBER
LSB	01100100 (64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB (下表参照)
MSB	01100101 (65H)	
RPN MSB	0qqqqqqq	q = RPN MSB (下表参照)
DATA ENTRY MSB	00000110 (06H)	
DATA VALUE	0mmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100110 (26H)	
DATA VALUE	01111111	l = Data Value

まずRPN MSBとRPN LSBを与えて制御するパラメーターを指定し、そのあとデータエントリーで指定パラメーターの値を設定する。

RPN	D. ENTRY	PARAMETER NAME
LSB MSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH ---	PITCH BEND SENSITIVITY
01H 00H	mmH 11H	MASTER FINE TUNE {mmH, 11H} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H 00H	mmH ---	MASTER COARSE TUNE 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)
7FH 7FH	--- ---	RPN RESET RPN番号が指定されていない状態になる。 内部の設定値は変化しない。

(3-4) NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER

制御できるパラメーターはなし。ただし、Plug-in Boardに対しては、そのまま送信される。

(3-5) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-5-1) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

このCODEを一度受信すると、SENSINGを開始する。約350msec以上の間、STATUSもDATAも来ないときは、MIDI受信BUFFERをCLEARし、発音している音とSUSTAIN SWITCHを強制的にOFFする。また、各Control情報の値は特定値にリセットする。

(3-6) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-6-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

FOH 7EH 7FH 09H 01H F7H

MULTI MODEで場合のみ受信する。
SYSTEM Receive GM/XG onはプラグインボードPLG100-XGに対する効果スイッチとなる。
受信PORTが1に限り、本体音色PartがGM音色にリセットされる。

(3-6-1-2) IDENTITY REQUEST (受信のみ)

FOH 7EH 0nH 06H 01H F7H (nは、Device No.だが、本機はomniで受信する)

(3-6-1-3) IDENTITY REPLY (送信のみ)

FOH 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 00H 7FH F7H

dd; Device Number Code
MOTIF-RACK ES: 19 06

(3-6-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME

FOH 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H

MASTER VOLUMEの値を変更する。
mmの値をMIDIマスターボリューム値として用いる。(11の値は無視)

(3-6-3) PARAMETER CHANGE

(3-6-3-1) XG SYSTEM ON

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01001100	4C	Model ID
0aaaaaaaa	0	Address High
0aaaaaaaa	0	Address Mid
0aaaaaaaa	7E	Address Low
0	0	Data
11110111	F7	End of Exclusive

MULTI MODEでプラグインボードPLG100-XGが装着され、SYSTEM Receive GM/XG onがオンの場合のみ受信する。
このメッセージの実行には、約170msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

(3-6-3-2) NATIVE PARAMETER CHANGE, MODE CHANGE

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01111111	7F	Model ID
00000000	00	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
0ddddddd	ddddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Data Sizeが2以上のパラメーターはそのSize分データを送信する。
Addressは、別冊Data ListのMIDI Data Tableを参照すること。

(3-6-4) BULK DUMP

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0n	Device Number
01111111	7F	Model ID
00000000	00	Model ID
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
0bbbbbbb	bbbbbbb	Byte Count
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
0	0	Data
0ccccccc	ccccccc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、別冊Data ListのMIDI Data Tableを参照すること。
Check-sumは、Byte Count, Start Address, Data, Check-sum自身を加算した値の下位7bitがゼロになる値である。

(3-6-5) DUMP REQUEST

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01111111	7F	Model ID
00000000	00	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

AddressおよびByte Countは、別冊Data ListのMIDI Data Tableを参照すること。

(3-6-6) PARAMETER REQUEST

11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01111111	7F	Model ID
00000000	00	Model ID
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address High
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaaa	aaaaaaaa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

Addressは、別冊Data ListのMIDI Data Tableを参照すること。

プラグインボード(別売)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-RACK ESに装着できるプラグインボードは以下のとおりです(52ページ参照)。

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG150-DX
- PLG150-VL
- PLG150-DR
- PLG150-PC
- PLG100-XG

MOTIF-RACK ESにはプラグインボード用に2つのコネクタが用意されており、トップパネルに2枚まで取り付けることができます。

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

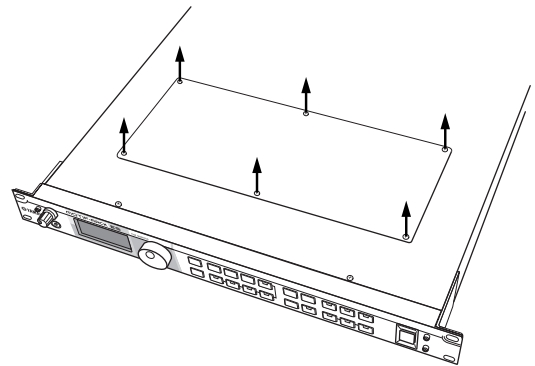
- ・取り付け作業は、必ずMOTIF-RACK ES本体および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。そして、MOTIF-RACK ES本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、MOTIF-RACK ES本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。
- ・ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。これを防ぐため、拡張部品を取り付けている間、外したネジやカバーをMOTIF-RACK ESから離れた場所に置いておくことを、おすすめします。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合は、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。
- ・取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ・プラグインボードを分解/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

- ・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。
- ・本体のネジはすべて使用します。なくさないようにご注意ください。
- ・ネジは本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

プラグインボードの取り付け手順

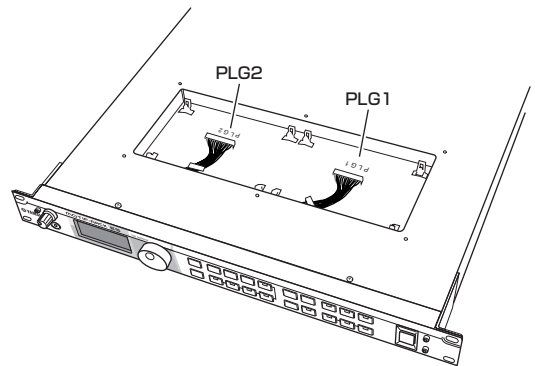
1. 本体の電源を切り、電源アダプターを抜きます。
また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。
2. フロントパネル側を手前にして、取り付け口のふたのネジを+(プラス)ドライバーを使って外します。



NOTE 外したネジ6本は固定時に使用しますので、なくさないようご注意ください。

3. ふたを外します。

プラグインボード用取り付けプレートが現れます。プラグインボードは、取り付けプレートの左右(2カ所)に取り付けることができます。



NOTE マルチパートプラグインボード(PLG100-XG)は、PLG2でのみ使用できます。

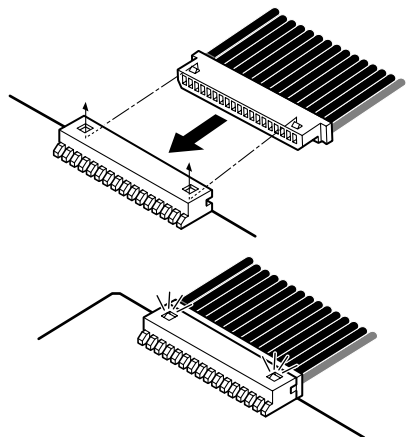
! プラグインボードの取り付け作業中(ふたを開けて、取り付け作業を行ない、ふたを取り付けるまで)は、必ず電源を切った状態で作業を行なってください。

4. プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。

取り付けるときは、コネクタやICが付いているほうを上に入します。

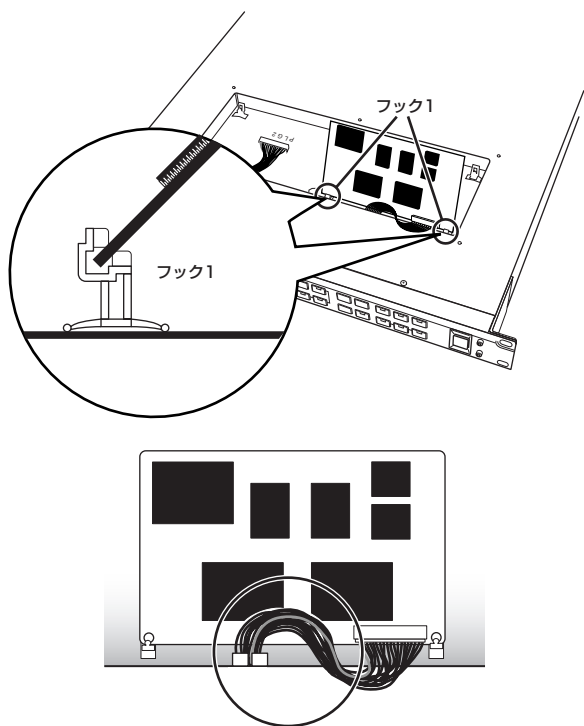
5. ケーブルのコネクターをプラグインボードのコネクターに接続します。

このとき、コネクターの向きを間違えないようにご注意ください。コネクターは左右のツメがロックされるまで差し込んでください。

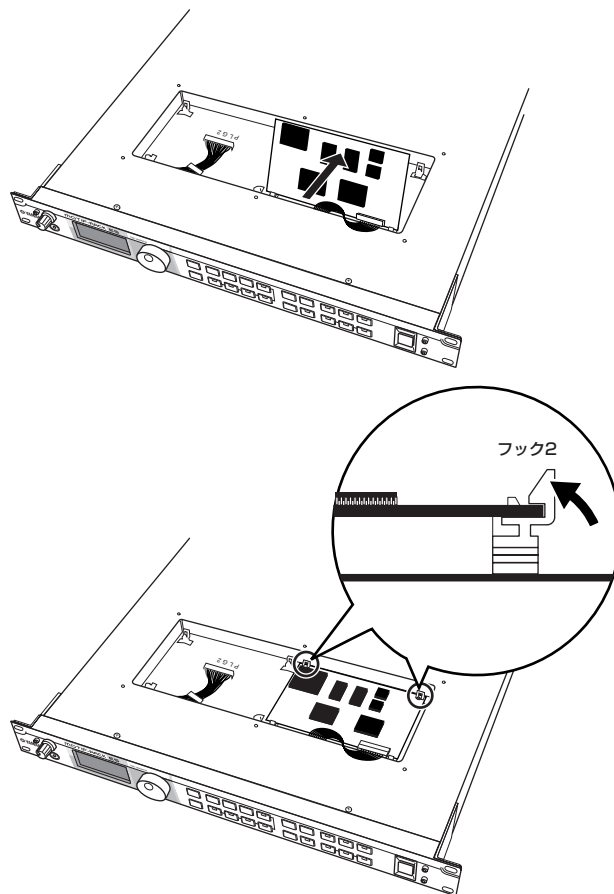


6. プラグインボードを以下の手順でプレートに固定します。

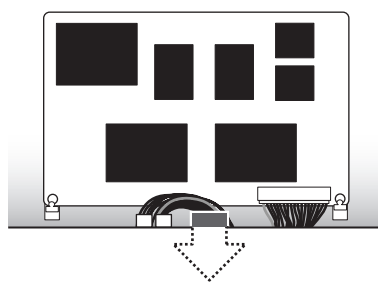
6-1 フック1にプラグインボード(コネクターが付いているほう)をしっかり差し込みます。ケーブルがプラグインボードの上にくるようにします。



6-2 プラグインボードを倒し、フック2にはめ込みます。しっかりと固定されるまで(左右のフックにひっかかるまで)押さえつけてます。



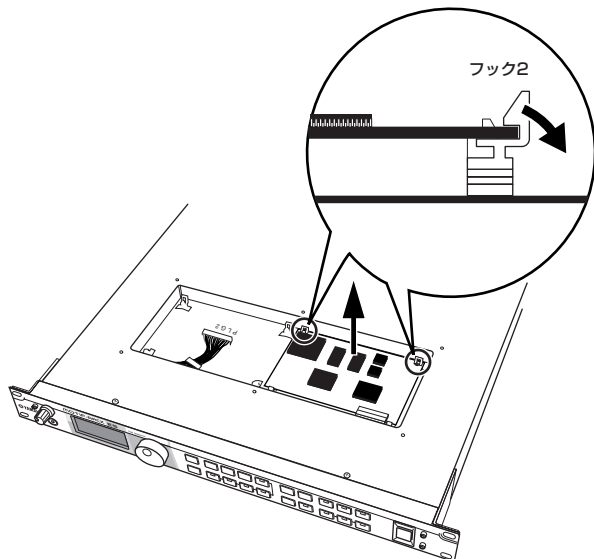
6-3 ケーブルを本体のすきまに入れます。



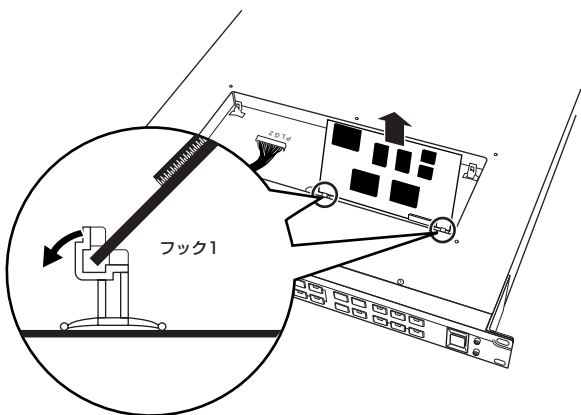
7. 手順2で外したネジを使って、ふたを固定します。

プラグインボードの外し方

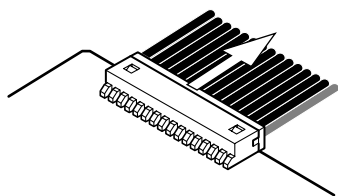
1. フック2を外側に押して、プラグインボードを上を持ち上げ、フック2から抜きます。



2. フック1を外側に押し広げながら、プラグインボードをフック1から引き抜きます。



3. ケーブル全体を持ってゆっくりとケーブルを抜きます。



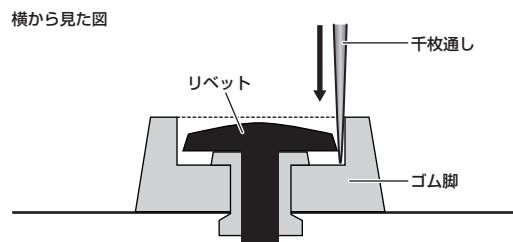
ラック取り付け時のゴム脚の外し方

MOTIF-RACK ESには、取り外し可能な4つのゴム脚がついています。本体をラックに取り付けるときに、下に設置された機器にゴム脚が当たってしまい、うまく取り付けられない場合は、以下の手順でゴム脚を外してください。

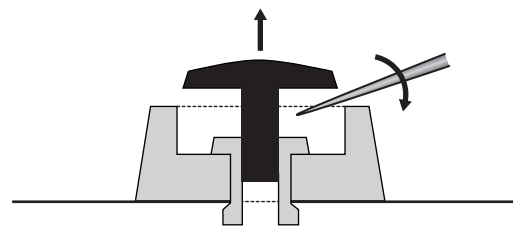
脚を外す前に、先の尖ったもの(千枚通しや安全ピンなど)を準備してください。

⊘ シャープペンの芯や針金などの、折れやすいものや曲がりやすいものは、使用しないでください。

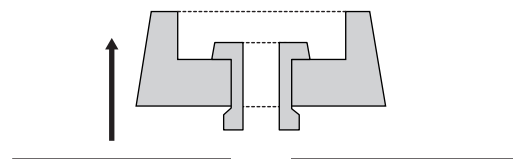
1. 本体の電源を切り、電源アダプターを抜きます。
また、本体に接続している機器がある場合は、それらの機器との接続も外します。
2. 本体を裏返し、底面が見えるようにします。
3. ゴム脚とプラスチックのリベット(鉄)の隙間に、千枚通しなどの先を差し込みます。



4. 千枚通しの先で、リベットを上押し上げて外します。



5. ゴム脚を上引っ張って外します。



取り外した脚を再び取り付けるときは、取り外しと逆の手順で行ない、リベットを垂直に差し込んでください。

トラブルシューティング

故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、バルクダンプ機能(48ページ)でデータのバックアップをしてから、ファクトリーセット(49ページ)をすることで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

特に音が出ない場合など、次の手順で、トラブルの原因がどこにあるか、見当をつけてから、それぞれの設定を確認するとよいでしょう。

1. 本体にヘッドフォンを差し込み、MOTIF-RACK ESと外部MIDI機器(キーボードなど)を接続して、各機器の電源を入れ(14ページ)、正常に音が出るかを確認します。
外部オーディオ機器(スピーカーなど)からは音が出なくても、ヘッドフォンから音が出る場合は、外部オーディオ機器や接続に使用しているコードなどに原因があります。
2. ヘッドフォンから音が出ない場合、ボイスやマルチのプログラムを切り替えて、他のプログラムでも同じ症状が出るかを確認します。切り替えて症状が解消される場合は、切り替える前のプログラムの設定に原因があります。
NOTE ソングデータのマスターボリュームやエクスプレッションの設定によって音量が一時的に下がっている場合も、プログラムを切り替えることで、症状が解消されます。
3. プログラムを切り替えても症状が解消されない場合、本体のボリュームの設定を確認します。
4. 手順3で音が出ない場合、本体全体(UTILITY)に関する設定や外部MIDI機器の設定、MIDIケーブルなどに原因があります。

音が出ない

本体のボリュームが下がっている場合

- マスターボリュームは十分上がっていますか? 12、14ページ

特定のプログラムの設定に原因がある場合

- ボリュームやレベルに関する設定は適切ですか?
以下の設定を確認してください。
ボイスエレメント/キーエディット→AMP画面→Level 71、74ページ
ボイス/パフォーマンス共通エディット→Output画面→Volume 66、80ページ
パフォーマンス/マルチパートエディット、マルチミキシング→Output画面→Volume 80、85、83ページ
- 各エレメントやパートがミュートされていませんか? 26、31、34ページ
- パフォーマンス/マルチの各パートにボイスは割り当てられていますか? 32、38ページ
- ElementSwがoffになっていませんか?
ノーマル/ドラムボイスのエレメント/キーエディット→OSC画面 68、73ページ
- 各パートやエレメント、ドラムキーに使用しているフィルターで音のほとんどがカットされていませんか? 56ページ
- エフェクトの設定は間違っていないですか? 29、35、40ページ

- 各エフェクトタイプでoffが選ばれていませんか? 29、35、40ページ
- ベロシティセンシティビティが正しく設定されていますか?
パフォーマンス/マルチパートエディット→Voice画面→VelSensDpt/VelSensOfs 81、84ページ
- ノートリミット(Part/Voice)やベロシティリミットが正しく設定されていますか?
ボイスエレメントエディット→OSC画面や、パフォーマンス/マルチパートエディット→Voice画面のNtLmt/VlLmt 68、81、84ページ
- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
[UTILITY]→MIDI画面→BasicRcvCh 91ページ
マルチパートエディット→Voice画面→RcvCh 84ページ
- 各パートの出力(OutputSel)は、正しく設定されていますか?
パフォーマンス/マルチパートエディット→Output画面→OutputSel 81、85ページ
- (アルペジオがオンのとき)カテゴリーがCtのアルペジオタイプを選んでいて、KeyModeの設定がdirect以外になっていませんか?
アルペジオエディットのKeyMode 88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?
アルペジオエディットのNoteLimit/VelLimit 88ページ

本体のシステム(UTILITY)の設定に原因がある場合

- MIDI受信チャンネルが正しく設定されていますか?
[UTILITY]→MIDI画面→BasicRcvCh 91ページ
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
[UTILITY]→MIDI画面→MIDI IN/OUT 91ページ

外部MIDI機器やソングデータに原因がある場合

- (外部シーケンサーを使う場合)シーケンサーの各トラックの送信チャンネルとマルチの各パートのMIDIチャンネルが合っていますか?
マルチパートエディット→Voice画面→RcvCh 84ページ
- コンピューターのエコーバック(MIDI THRU)は正しく設定されていますか? 19ページ
- (ソングデータを再生する場合)ソングデータのメインボリュームやエクスプレッションに、間違った設定はありませんか?

外部オーディオ機器や接続に使用しているケーブルに原因がある場合

- 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? 15ページ
- MIDIケーブルに異常はありませんか?
- 外部機器のボリュームは十分に上がっていますか?

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか?
エフェクトタイプや設定によっては音が歪む場合があります 29、35、40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 56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? 12、14ページ
- ボイス全体のボリューム、パフォーマンス/マルチ各パートのボリュームを上げすぎではありませんか? 66、81ページ

音が小さい

- MIDIコントロールによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか?
- フィルターのカットオフ周波数の設定が下がりにすぎいませんか? 56ページ

音が鳴り続けて止まらない

- [ARPEGGIO]ボタンがオンになっている場合、オフにしてみてください。

弾いた鍵盤(受信したノートナンバー)のピッチ(音の高さ)が出ない

- [UTILITY]→General画面→Tuneは正しく設定されていますか? 89ページ
- [UTILITY]→General画面→NoteShiftは正しく設定されていますか? 89ページ
- ボイスコモンエディット→General画面の音律(マイクロチューニング)で特殊な音律が選ばれていませんか? 65ページ
- Pitchの各パラメーターは正しく設定されていますか? 55ページ
- ボイスエレメントエディット→Pitch画面→Pmod (ピッチモジュール ションデプス)が強くなりすぎていませんか? 72ページ
- 以下の各設定が0以外に設定されていませんか?
ボイスエレメント/キーエディット→Pitch画面の
CoarseTune/FineTune 68、74ページ
プラグインボイスエレメントエディット→OSC画面や、
パフォーマンス/マルチパートエディット→Tone画面の
NoteShift/Detune 76、82ページ
[UTILITY]→General画面→NoteShift 89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? 57ページ

単音しか出ない

- ボイスコモンエディット→General画面や、パフォーマンス/マルチパートエディット→Voice画面のMono/Polyが、monoに設定されていませんか? 65、80、84ページ

エフェクトがかからない

- エフェクトバイパスモードのパラメーターは正しく設定されていますか? 60、87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? 29ページ
- インサクションエフェクトパートは指定されていますか? 29ページ

ドラムボイスが見つからない

- ドラムボイスはノーマルボイスと選択方法が異なります 23ページ

エディットモードに入れない

- カテゴリーサーチ機能(24ページ)がオンのときは、エディットモードに入れません。

プラグインボードが機能しない

- マルチパートプラグインボードをPLG1に装着していませんか? 99ページ
- (パフォーマンス/マルチモードのとき)選択中のパートにプラグインボイスが割り当てられていますか? 58ページ

接続したコンピューターと本体との通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか?
- 本体の[UTILITY]→MIDI画面→MIDI IN/OUTは正しく設定されていますか? USBケーブルで接続している場合は「USB」に、MIDIケーブルで接続している場合は「MIDI」に設定してください 91ページ

接続したMIDI機器と本体との通信がうまくできない

- [UTILITY]→MIDI画面→MIDI IN/OUT=MIDIに設定されていますか? 91ページ

本体と接続したコンピューター /MIDI 機器のシーケンスデータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

- 本体はマルチモードになっていますか? 本体がボイスモードまたはパフォーマンスモードの場合、シーケンスデータを再生させてもうまく鳴らない場合があります 36ページ

バルク受信が正常にできない

- (マルチパート/ボイスエディターを使用時)エディター設定のダンピングインターバルの設定が短くありませんか?
ボイスエディターのエディター設定(エディターマニュアル参照)で、ダンピングインターバルを20ms以上に設定してください。詳しくは、エディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。
- デバイスナンバーの設定は正しいですか?
本体のバルクダンブ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。
[UTILITY]→MIDI画面→Device No. 91ページ
- MIDI IN/OUTの設定は、正しいですか?
[UTILITY]→MIDI画面→MIDI IN/OUT 91ページ
- [UTILITY]→MIDI画面→RcvBulkSwがprotectに設定されていませんか? 91ページ
- MIDIケーブルに異常はありませんか?

仕様

音源部	音源方式	AWM2 (Modular Synthesis Plug-in System対応)
	最大同時発音数	128音+プラグインボードの最大同時発音数
	波形メモリー	175MB相当(16bitリニア換算)、1,859ウェーブフォーム
ボイス	音色数	プリセット: 768ノーマルボイス+64ドラムキット GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー: 384ノーマルボイス+32ドラムキット
	プラグインボイス数	PLG150-AN/DX/PF/DR/PC用プリセット: 各64音色 PLG150-VL用プリセット: 192音色 ユーザー: PLG1、2それぞれ64音色
パフォーマンス	パフォーマンス数	ユーザー: 128パフォーマンス
マルチ	マルチ数	ユーザー: 128マルチ
エフェクト	リバーブ	20タイプ
	コーラス	49タイプ
	インサーション1	116タイプ (マルチ時最大8系統まで使用可)
	インサーション2	116タイプ (マルチ時最大8系統まで使用可)
	マスターエフェクト	8タイプ
	マスターイコライザー	5バンド (High/HighMid/Mid/LowMid/Low)
	パートイコライザー	3バンド (High/Mid/Low)
アルペジエーター		1,787タイプ (MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ベロシティリミット、ノートリミット設定可)
コントロール		スタンバイ/オンスイッチ、ボリュームノブ、データダイヤル、カーソルボタン、エグジットボタン、ページボタン、ミュート/セレクト/エンターボタン、パート/エレメントボタン、バンクボタン、シフトボタン、カテゴリーボタン、モードボタン
接続端子	フロントパネル	ヘッドフォン
	リアパネル	DC IN、USB、MIDI IN/OUT/THRU、デジタルアウトプット、オプティカルアウトプット、アサインブルアウトプット1~4、アウトプットL (モノラル)/R
	トップパネル	PLG1、PLG2
その他	ディスプレイ	160×64ドットグラフィックLCD (バックライト付)
	付属品	取扱説明書セット、CD-ROM、電源アダプター PA-300、保証書(愛用者カード付)
	消費電力	17W (プラグインボード2枚装着時22W)
	デジタル出力 (OPTICAL/COAXIAL)	44.1kHz、24 bit
	寸法	480 (W) × 372.4 (D) × 44 (H) mm
	質量	4.1kg

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

A

A.PhraseNo. (オーディションフレーズナンバー)	20, 65	
A.PhrNtSft (オーディションフレーズノートシフト) ...	20, 65	
A.PhrVelSft (オーディションフレーズベロシティシフト)	20, 65	
ACAMod (アサインابلコントロール アンプリチュード	モジュレーションデプス).....	76
ACFilter (アサインابلコントロールフィルター).....	75	
ACFMod (アサインابلコントロール	フィルターモジュレーションデプス).....	75
ACPMMod (アサインابلコントロール	ピッチモジュレーションデプス).....	75
ACSource (アサインابلコントロールソース).....	75	
AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	57, 71
AEGAtk (AEGアタック).....	66, 80, 82	
AEGDcy (AEGディケイ).....	66, 80, 82	
AEGRel (AEGリリース).....	66, 80, 82	
AEGSus (AEGサステイン).....	66, 80, 82	
All Bulk Dump.....	48	
All User Multi.....	47	
All User Performance.....	47	
All User Voice.....	47	
AltNateGrp (オルタネートグループ).....	28, 74	
AltNatePan (オルタネートパン).....	71, 74	
AltPan (オルタネートパン).....	71	
Amod (LFOアンプリチュードモジュレーションデプス).....	72	
AMP (アンプリチュード).....	57, 71, 74	
ApKb.....	63	
Arp (アルペジオ).....	48	
[ARP EDIT]ボタン.....	21	
ArpAsgn (アルペジオアサイン).....	43, 90	
ArpAsgnMode (アルペジオアサインモード).....	43, 90	
ARPEGGIO.....	63	
[ARPEGGIO]ボタン.....	21, 43	
ArpHold (アルペジオホールド).....	90	
ArpOutSw (アルペジオアウトプットスイッチ).....	42, 90	
ArpSw (アルペジオスイッチ).....	44, 64, 80, 84	
ArpSwitch (アルペジオスイッチ).....	64, 80, 84, 90	
ArpTransCh (アルペジオトランスミットチャンネル).....	90	
as.....	15	
AS1/2 Assign (アサイン1/2).....	90	
AS1/AS2 (アサイン1/2).....	66, 80, 82	
ASA/ASB/AS1/AS2.....	46	
ASA/B Asgn (アサインA/B).....	46, 90	
ASA/B Dest (アサインA/Bデスティネーション).....	46, 90	
Asn1/2/3/4Gain (アサインابل1/2/3/4ゲイン).....	90	
AssignA/B/1/2 (アサインA/B/1/2).....	65, 79, 84	
ASSIGNABLE OUTPUT.....	13, 15, 62	
AT (アフタータッチ).....	46, 66	
ATAMod (アフタータッチ アンプリチュード	モジュレーションデプス).....	75
ATFilter (アフタータッチフィルター).....	75	
ATFMod (アフタータッチ フィルターモジュレーション	デプス).....	75
ATPitch (アフタータッチピッチ).....	75	
ATPMod (アフタータッチ ピッチモジュレーションデプス)	75
AtkLv (アタックレベル).....	70, 71	
AtkTm (アタックタイム).....	69, 70, 71	
AttackLvl (アタックレベル).....	69, 70, 71	
AttackTime (アタックタイム).....	69, 70, 71, 74, 76	
[AUDITION]ボタン.....	20	
AWM2.....	51, 52	

B

BaKM.....	63	
Bank (バンク).....	73, 76, 79, 80, 84	
BankMSB/BankLSB (バンクセレクトMSB/LSB).....	38, 83	
BankSelSw (バンクセレクトスイッチ).....	91	
BANK [◀][▶]ボタン.....	12	
BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)	16, 57, 58, 91
Bass.....	63	
BC (ブレスコントローラー).....	46, 66, 80, 82	
BC Assign (ブレスコントローラー).....	90	
BEF (バンドエリミネートフィルター).....	69, 78	
BP1-4 (フィルターカットオフスケールリング	ブレイクポイント).....	70, 78
BP1-4 (レベルスケールリングブレイクポイント).....	71, 78	
BPF (バンドパスフィルター).....	69, 77	
Bras.....	63	
Bulk Dump (バルクダンプ).....	48	
BulkIntrval (バルクインターバル).....	90	
[BYPASS]ボタン.....	21, 60	

C

CATEGORY.....	24	
Category (カテゴリ).....	65, 79, 88	
[CATEGORY]ボタン.....	12	
CC (コントロールチェンジ).....	82	
CC Mode (コントロールチェンジモード).....	91	
ChAT (チャンネルアフタータッチ).....	82	
ChgTiming (チェンジタイミング).....	88	
Cho (コーラス).....	48, 61, 62, 86, 87	
ChoCtgr (コーラスカテゴリ).....	85, 86, 87	
ChoPan (コーラスパン).....	86, 87	
ChoRtn (コーラスリターン).....	86, 87	
Chorus (コーラス).....	87	
ChoSend (コーラスセンド).....	66, 73, 80, 81, 83, 86	
ChoToRev (コーラストゥリバーブ).....	86, 87	
ChoType (コーラスタイプ).....	85, 86, 87	
ChSq.....	63	
Cntr.....	63, 64	
CntrKy (キーフォローセンシティビティセンターキー)	69, 71
Coarse (コース).....	68	
CoarseTune (コース).....	68, 74	
Comb.....	63, 64	
[COMPARE]ボタン.....	21, 25	
Copy (コピー).....	48	
Copy Multi from Perf.....	48	
CPrc.....	63	
CrsFd (ベロスティックロスフェード).....	68	
CrVcl (ベロスティックレベルセンシティビティカーブ)	69, 70, 71
CtofVl (フィルターカットオフベロシティセンシティビティ)	70
CtrlAsn (コントローラーアサイン).....	80, 84, 90	
CtrlAsn (コントロールアサイン).....	46	
CtrlChange (コントロールチェンジ).....	82	
CtrlReset (コントローラーリセット).....	90	
CtrlSet (コントローラーセット).....	45, 66, 73, 75	
Current 1 Voice/Performance/Multi.....	47, 48	
CurVelSns (ベロスティックレベルセンシティビティカーブ)	69, 70, 71
Cutoff (カットオフ).....	66, 80, 82	
Cutoff (フィルターカットオフ).....	70	

Cutoff (ローパスフィルターカットオフ).....	74	
CutoffVelSns (カットオフベロシティセンシティビティ)	70, 74

D

D1-3Rtio (LFOデスティネーションレシオ).....	72	
DC IN.....	13	
Dcy1/2Lv (ディケイレベル).....	69, 70, 71	
Dcy1/2Tm (ディケイタイム).....	69, 70, 71	
Decay1/2Lvl (ディケイレベル).....	69, 70, 71, 74	
Decay1/2Time (ディケイタイム).....	69, 70, 71, 74	
Delay (ディレイ).....	67	
[DEMO]ボタン.....	22	
Depth (デプス).....	45, 69, 70	
Dest (デスティネーション).....	45, 66	
Dest1-3Depth (LFOデプス).....	67	
Dest1-3Dest (LFOデスティネーション).....	67	
Dest1-3ElmSw (LFOデスティネーションエレメント	スイッチ).....	67
Dest1-3Ratio (LFOデスティネーションレシオ).....	72	
Detune (デチューン).....	82	
DeviceNo. (デバイスナンバー).....	91	
DIGITAL OUTPUT.....	13, 16	
direct.....	43, 64, 90	
Distance (フィルターディスタンス).....	70	
DrPc.....	63	
drum.....	15	
Drum (ドラムボイス).....	48	
[DRUM]ボタン.....	21	
DryLevel (ドライレベル).....	81	
DryLvl (ドライレベル).....	81, 83	
Dstnce (フィルターディスタンス).....	70	
Dual BEF (デュアルBEF).....	78	
Dual BPF (デュアルBPF).....	78	
Dual HPF (デュアルHPF).....	78	
Dual LPF (デュアルLPF).....	78	

E

[EDIT]ボタン.....	21	
EFFECT.....	59	
Effect (エフェクト).....	83	
effect on/off.....	30, 35, 41, 87	
[EFFECT]ボタン.....	21, 29	
EG (エンベロープジェネレーター).....	80	
EG/FLT (エンベロープジェネレーター/フィルター)	66, 73, 75
EGLvVelSns (EGベロスティックレベルセンシティビティ)	69, 70, 71
EGTmVelSns (EGタイムベロシティセンシティビティ)	69, 70, 71
EL 1-4.....	47	
EL CO-C6.....	47	
EL1-4InsEFOut (エレメント出力先).....	68, 85	
ElementSw (エレメントスイッチ).....	45, 68, 73	
ElmSw (エレメントスイッチ).....	68	
ELPan (ボイスエレメントパン).....	81	
EQ (イコライザー).....	60, 62, 72, 74, 76, 82, 85	
[EXIT]ボタン.....	12, 21	
Exp (エクスペリション).....	82	

F

Factory Set (ファクトリーセット).....	49
Fadeln (LFOフェードインタイム).....	72
Fadeln (フェードイン).....	67
FadeOut (フェードアウト).....	67
FAVORITE SELECT.....	24
[FAVORITES]ボタン.....	24
FC1/2 Assign (フットコントローラー).....	90
FC1/FC2 (フットコントローラー).....	46, 66, 80, 82
FEG (フィルターエンベロープジェネレーター).....	56, 70
FEGAtk (FEGアタック).....	66, 80, 82
FEGDcy (FEGディケイ).....	66, 80, 82
FEGDpt (FEGデプス).....	66, 80, 82
FEGRel (FEGリリース).....	66, 80, 82
FEGSus (FEGサステイン).....	82
Filter (フィルター).....	56, 69, 74, 76
Fine (ファイン).....	68
FineScalSns (ファインスケールリングセンシティブティ).....	68
FineTune (ファイン).....	68, 74
FlwCntrKey (キーフォローセンシティブティセンターキー).....	69, 71
FlwEGTmSns (タイムキーフォローセンシティブティ).....	69, 71
FlwFitSns (フィルターカットオフキーフォローセンシティブティ).....	70
FlwPchSns (ピッチキーフォローセンシティブティ).....	68
FlwSns (タイムキーフォローセンシティブティ).....	69, 71
FlwSns (ピッチキーフォローセンシティブティ).....	68
FlwSns (フィルターカットオフキーフォローセンシティブティ).....	70
FlwSns (レベルキーフォローセンシティブティ).....	71
Fmod (LFOフィルターモジュレーションデプス).....	72
FS (フットスイッチ).....	46, 66, 82
FS Asgn (フットスイッチアサイン).....	46, 90

G

Gain (フィルターゲイン).....	70
GateTimeRt (ゲートタイムレート).....	89
GD.....	38
General (ジェネラル).....	65, 73, 75, 79, 84, 89
GM.....	23, 55
GMオン.....	91
GMシステムオン.....	95
GMバンク.....	23
GMボイス.....	54, 55
GtKM.....	63
GtPl.....	63

H

H.Freq (ハイフリケンシー).....	82
H.Gain (ハイゲイン).....	82
HighFreq (EQハイフリケンシー).....	76
HighGain (EQハイゲイン).....	76
Hold (ホールド).....	67, 88, 90
Hold Time (ホールドタイム).....	69
HoldLvl (ホールドレベル).....	69, 70
HoldTime (ホールドタイム).....	70
HoldTm (ホールドタイム).....	69, 70
HP Flw (ハイパスフィルターカットオフキーフォローセンシティブティ).....	70
HPCtof (ハイパスフィルターカットオフ).....	70
HPF (ハイパスフィルター).....	69, 76, 77, 82
HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ).....	70, 74, 76
HPF FlwSns (ハイパスフィルターカットオフキーフォローセンシティブティ).....	70
HySq.....	63

I

inc.....	43, 90
Initialize (イニシャライズ).....	31, 33, 37, 47
InitLvl (イニシャルレベル).....	71, 76
Ins (インサージョン).....	87
Ins (プラグインエフェクトインサージョン).....	87
Ins 1 to 2/Ins2 to 1.....	61
Ins 1/2Ctgr (インサージョン1/2カテゴリ).....	85
Ins 1/2Type (インサージョン1/2タイプ).....	85
Ins 1/Ins2 (インサージョンエフェクト1/2).....	86
InsChoSend (インサージョンコーラスセント).....	73
InsEF (インサージョンエフェクト).....	40
InsEF (インサージョンエフェクトアウト).....	68
InsEF (インサージョンエフェクトスイッチ).....	83
InsEFCnct (インサージョンエフェクトコネクト).....	85
InsEFOut (インサージョンエフェクトアウト).....	68, 73
InsEFSw (インサージョンエフェクトスイッチ).....	48
InsRevSend (インサージョンリバーブセント).....	73
Intrnl (インサージョン).....	87

J

JobSel (ジョブセレクト).....	47, 91
-----------------------	--------

K

Key (キー).....	29
KeyAsgnMode (キーアサインモード).....	65, 73
KeyMode (キーモード).....	64, 88
KeyOnDelay (LFOキーオンディレイ).....	76
KeyOnDelay (LFOキーオンディレイタイム).....	72
KeyOnDelay (キーオンディレイ).....	68
KeyOnSync (LFOキーオンシンク).....	72
KeyReset (キーオンリセット).....	66
KOnDly (LFOキーオンディレイタイム).....	72
KOnDly (キーオンディレイ).....	68
KOnDlyTempo (キーオンディレイテンポ).....	68
KOnDlyTpSyn (キーオンディレイテンポシンク).....	68
KOnSyn (LFOキーオンシンク).....	72

L

L&R.....	15
L&R Gain (L&Rゲイン).....	90
L.Freq (ローフリケンシー).....	82
L.Gain (ローゲイン).....	82
LCD.....	12
LCD Cntrst (LCDコントラスト).....	90
Lead.....	63
Level (レベル).....	71, 74
LFO (ローフリケンシーオシレーター).....	57, 66, 72, 76
LFO USR (LFOユーザー).....	67
Limit (ボイスリミット).....	32, 79, 81
Low/High Shape (シェイプ).....	79
Low/LowMid/Mid/HighMid/High Freq (フリケンシー).....	80
Low/LowMid/Mid/HighMid/High Gain (ゲイン).....	80
Low/LowMid/Mid/HighMid/High Q (周波数特性).....	80
LowFreq (EQローフリケンシー).....	76
LowGain (EQローゲイン).....	76
LPF (ローパスフィルター).....	69, 77, 82
LvlFlwSns (レベルキーフォローセンシティブティ).....	71
LvlVel (ベロシティレベルセンシティブティ).....	69, 70, 71
LvVelSns (レベルベロシティセンシティブティ).....	74

M

M.Freq (ミッドフリケンシー).....	82
M.Gain (ミッドゲイン).....	82
M.Q (中心周波数特性).....	82
M.TuningNo. (マイクロチューニングナンバー).....	65, 77
M.TunRoot (マイクロチューニングルート).....	65, 77
Master (マスター).....	30, 35, 41, 87
MEF (マスターエフェクト).....	48, 61, 62, 80, 84, 90
MEQ (マスターEQ).....	48, 60, 61, 62, 79, 84, 90
MEQ Low/LowMid/HighMid/High (マスターEQオフセット).....	65, 79, 84
MIDI.....	18, 91, 93
MIDI IN/OUT.....	16, 18, 36, 91
MIDI IN/OUT/THRU.....	13
MIDI Sync (MIDIシンク).....	17, 44, 91
MIDI THRU.....	17
MIDIインターフェース.....	18
MIDI機器.....	16, 45
MIDIスルー.....	19
MIDIチャンネル.....	18, 93
MIDIデータフォーマット.....	96
MIDIポート.....	18, 93
MIDIメッセージ.....	93
Mode (モノ/ポリ).....	80, 84
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM.....	52
Mono/Poly (モノ/ポリ).....	65, 80, 84
MULTI.....	36
Multi.....	48
[MULTI]ボタン.....	21, 36, 37
[MUTE/SEL/ENTER]ボタン.....	12, 26
MW (モジュレーションホイール).....	46, 66, 82
MW AMod (モジュレーションホイール アンプリチードモジュレーションデプス).....	75
MW Filter (モジュレーションホイールフィルター).....	75
MW FMod (モジュレーションホイールフィルターモジュレーションデプス).....	75
MW PMod (モジュレーションホイールピッチモジュレーションデプス).....	75

N

Name (ネーム).....	50
Native (ネイティブパラメーター).....	76
Native System Parameter (ネイティブシステムパラメーター).....	91
NoteLimit (ノートリミット).....	88
NoteLimitL/H (ノートリミットロー/ハイ).....	32, 79, 81, 84
NoteLmtLow/High (ノートリミットロー/ハイ).....	68
NoteShift (ノートシフト).....	76, 82, 89
Nrml (ノーマルボイス).....	48
NRPN LSB/MSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB/MSB).....	94
NtLmtL/H (ノートリミットロー/ハイ).....	68, 81, 84
NTShft (ノートシフト).....	82
Number (ナンバー).....	73, 76, 79, 80, 84

O

Offset (LFOフェーズオフセット).....	72
Ofst 1-4 (フィルターカットオフスケールリングオフセット).....	70, 78
Ofst 1-4 (レベルスケールリングオフセット).....	71, 78
OPTICAL OUTPUT.....	13, 16
Orgn.....	63
OSC (オシレーター).....	55, 68, 73, 76
Output (アウトプット).....	62, 66, 73, 75, 80, 81, 83, 85, 90
OUTPUT L/MONO, R.....	13
OUTPUT L, R.....	15

OutputSel (アウトブットセレクト)	15, 29, 81
OutputSw (アウトブットスイッチ)	42, 89
OutSel (アウトブットセレクト)	81
P	
P1-16	47
P1-4	47
PAGE [◀][▶]ボタン	12
Pan (パン)	66, 71, 74, 80, 81, 83
para	61
Part P1	48
PartSw (パートスイッチ)	79, 80
PB (ピッチベンドホイール)	46, 66, 82
PB Up/Low (ピッチベンドアッパー / ロー)	81, 84
PB Upper/Lower (ピッチベンドアッパー / ロー)	81, 84
PB Upper/Lower (ピッチベンドレンジアッパー / ロー)	65
PD	38
PdMe	63
PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)	55, 69, 76
Perf	48
PERFORMANCE	30
[PERFORM]ボタン	21
PgmChangeSw (プログラムチェンジスイッチ)	91
Phase (フェーズ)	67
PhaseOffset (LFOフェーズオフセット)	72
PHONES端子	12
Pitch (ピッチ)	55, 68, 74
PitchVelSns (ピッチベロシティセンシティビティ)	68, 74
PLG	33, 38, 47
PLG (プラグインエフェクトインサージョン)	87
PLG (プラグインボイス)	48
PLG1/2Sys (プラグインボードシステム)	38, 59, 91
PlgAutoLoad (プラグインオートロード)	90
PLGPRE	24
PLGUSR	24
Plug-in Load (プラグインロード)	49
Plug-in Save (プラグインセーブ)	49
PMod (LFOピッチモジュレーションデプス)	76
Pmod (LFOピッチモジュレーションデプス)	72
PolyExpand (ポリエクスパン)	91
PortaLgtSlp (ポルタメントレガートスロープ)	65
PortaMode (ポルタメントモード)	65, 81, 84
PortaSwitch (ポルタメントスイッチ)	65, 79, 81, 84
PortaT.Mode (ポルタメントタイムモード)	65
PortaTime (ポルタメントタイム)	65, 79, 81, 84
PortNo. (ポートナンバー)	38, 59, 91
PowerOnMode (パワーオンモード)	89
Pp	38
Pr	38
PRE	23
PrtMd (ポルタメントモード)	81, 84
PrtSw (ポルタメントスイッチ)	81, 84
PrtTm (ポルタメントタイム)	81, 84
Pu	38
Q	
QuntStrngth (クオンタイズストレングス)	89
QuntValue (クオンタイズバリュー)	88
R	
Random (ランダム)	68
RandomPan (ランダムパン)	71, 74
RandomTune (ランダム)	68
RB (リボンコントローラー)	46, 66, 80, 82
RB Assign (リボンコントローラー)	90
RcvBulkSw (レシーブバルクスイッチ)	91
RcvCh (レシーブチャンネル)	16, 57, 84
RcvGM/XG (レシーブGM/XG)	91
RcvNoteOff (レシーブノートオフ)	29, 74
RcvSw (レシーブスイッチ)	82, 85
RdmPan (ランダムパン)	71
RdPp	63
ReceiveCh (レシーブチャンネル)	38, 44, 84
ReleaseLvl (リリースレベル)	69, 70, 76
ReleaseTime (リリースタイム)	69, 70, 71, 76
RelLv (リリースレベル)	69, 70
RelTm (リリースタイム)	69, 70, 71
Reso (フィルターレゾナンス)	70
Reso (レゾナンス)	82
Resonance (フィルターレゾナンス)	70
Resonance (レゾナンス)	66, 80, 82
Resonance (ローパスフィルターレゾナンス)	74
ResoVelSns (フィルターレゾナンスベロシティセンシティビティ)	70
ResoVI (フィルターレゾナンスベロシティセンシティビティ)	70
Rev (リバーブ)	48, 61, 62, 86, 87
Reverb (リバーブ)	87
ReverbPan (リバーブパン)	86, 87
ReverbRtn (リバーブリターン)	86, 87
ReverbSend (リバーブセンド)	85
ReverbType (リバーブタイプ)	86, 87
RevSend (リバーブセンド)	66, 73, 80, 81, 83
RndSpdDpt (ランダムスピード)	66
RPN LSB/MSB (レジスタードパラメーターナンバー LSB/MSB)	94
S	
ScaleBP1-4 (フィルターカットオフスケールリングブレイクポイント)	70, 78
ScaleBP1-4 (レベルスケールリングブレイクポイント)	71, 78
ScaleOfst1-4 (フィルターカットオフスケールリングオフセット)	70, 78
ScaleOfst1-4 (レベルスケールリングオフセット)	71, 78
ScalingPan (スケールリングパン)	71
SciPan (スケールリングパン)	71
SciSns (ファインスケールリングセンシティビティ)	68
Segmnt (タイムベロシティセンシティビティセグメント)	69, 70, 71
Seq	63
Set1/2Depth (コントローラーセットデプス)	75
Set1/2Dest (コントローラーセットデスティネーション)	75
Set1/2Source (コントローラーセットソース)	75
Set1-6Depth (コントローラーセットデプス)	46, 66
Set1-6Dest (コントローラーセットデスティネーション)	46, 66
Set1-6ElmSw (コントローラーセットエレメントスイッチ)	66
Set1-6Source (コントローラーセットソース)	46, 66
SgmntVelSns (タイムベロシティセンシティビティセグメント)	69, 70, 71
[SHIFT]ボタン	12
Slope (ユーザーウェーブスロープ)	67
Source (ソース)	66
Speed (LFOスピード)	72, 76
Speed (スピード)	66
[STANDBY/ON]スイッチ	12
Step1-16Val (ユーザーウェーブステップバリュー)	68
STORE	49
[STORE]ボタン	21, 49
Strn	63
SUB	24
SubCategory (サブカテゴリー)	65, 79
Sus (サステイン)	82
Sustain (サステイン)	82
Swing (スイング)	88
Switch (スイッチ)	80, 88
System	48
T	
Template (ユーザーウェーブテンプレート)	67
Tempo (キーオンディレイテンポ)	68
Tempo (テンポ)	44, 88
TempoSpeed (テンポスピード)	66
TempoSync (テンポシンク)	66
ThruPort (スルーポート)	19, 91
TmpSyn (キーオンディレイテンポシンク)	68
TmVel (タイムベロシティセンシティビティ)	69, 70, 71
Tone (トーン)	82, 85
TotalStep (ユーザーウェーブトータルステップ)	67
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	89, 91
Tune (チューン)	89
Type (EQタイプ)	72
Type (タイプ)	80, 88
Type (フィルタータイプ)	69, 77
U	
UD	38
UnitMltply (ユニットマルチプライ)	88
Us	38
USB	13, 18, 19
USR	23
[UTILITY]ボタン	21
V	
VarSend (バリエーションセンド)	83
VCE INS	62
VelCrsFade (ベロシティクロスフェード)	68
VelDpt (ベロシティセンシティビティデプス)	81, 84
VelLimit (ベロシティリミット)	88
VelLimitL/H (ベロシティリミットロー / ハイ)	32, 79, 81, 84
VelLmtLow/High (ベロシティリミットロー / ハイ)	68
VelMode (ベロシティモード)	88
VelocityRt (ベロシティレート)	89
VelOfs (ベロシティセンシティビティオフセット)	81, 84
VelSensDpt (ベロシティセンシティビティデプス)	76, 81, 84
VelSensOfs (ベロシティセンシティビティオフセット)	76, 81, 84
VelSns (ピッチベロシティセンシティビティ)	68
VILmtL/H (ベロシティリミットロー / ハイ)	68, 81, 84
VOICE	23
Voice (ボイス)	80, 83, 84, 90
Voice (ボイスアサイン)	32, 79
VoiceEfPart1/2/3/4/PLG1/PLG2 (インサージョンスイッチ)	86
VoiceELPan (ボイスエレメントパン)	81
VoiceNo. (ボイスナンバー)	83
[VOICE]ボタン	21, 23
Volume (ボリューム)	66, 80, 83, 89
[VOLUME]ノブ	12

W			
Wave (LFOウェーブ)	66, 72		
WaveCtgr (ウェーブカテゴリー)	73		
WaveCtgr (カテゴリー)	68		
WaveNo. (ウェーブフォームナンバー)	68		
WaveType (ウェーブタイプ)	73		
WvCtgr (カテゴリー)	68		
WvNo. (ウェーブフォームナンバー)	68		
X			
XGオン	91		
ア			
アクティブセンシング	95		
アサインブル操作子	46, 82		
アタックタイム	94		
アフタータッチ	46, 75, 82		
アルベジオ	42, 63, 88		
アルベジオ1~5	43		
アルベジオエディット	21, 43, 88		
アルベジオストア	89		
アンプリチュード	57		
アンプリチュードエンベロープジェネレーター	57		
アンプリチュードスケーリング	78		
イ			
イコライザー(EQ)	60		
イニシャルイズ	47		
インサージョンエフェクト	59, 61, 66, 73, 83, 85, 87		
ウ			
ウェーブ	55		
エ			
エクスプレッション	94		
エクプレッション	82		
エコーバック	19		
エディットマーク	50		
エフェクト	40, 59, 85		
エフェクトエディット	21, 41		
エフェクトコネクエディット	61, 83, 85, 86, 87		
エフェクトセンドレベル1/3	94		
エフェクトバイパス	21, 60, 87		
エフェクトパラメーターエディット	83, 86, 87		
エフェクト接続	61		
エレメント	25		
エレメントEQ	60, 61		
エレメントエディット	25, 26, 68, 76, 83		
オ			
オーディション	20, 65		
オールサウンドオフ	95		
オールノートオフ	95		
オシレーター	55		
音源	51, 58		
カ			
カーソル[Λ][V]ボタン	12		
カットオフ周波数	56, 70, 74, 75, 80, 82		
カテゴリー	63		
カテゴリーサーチ	24, 31, 32, 38, 39		
キ			
キーエディット	27, 73		
キーボード	45		
キーボードメガボイス	53		
ク			
クロック	17		
ケ			
ゲートタイム	89		
鍵盤	45		
コ			
コーラス	59, 61, 62, 83		
コーラスエフェクト	87		
コピー	47, 48		
ゴム脚	101		
コモンエディット	25, 26, 27, 33, 39, 65, 73, 75, 79, 83, 84		
コントローラー	45, 66		
コントローラーセット	45		
コントロールチェンジ	82, 93		
コントロールナンバー	46, 93		
コンペア	25, 33		
サ			
最大同時発音数	57		
サステイン	82		
シ			
シーケンサー	17, 36		
シェルピングタイプ	60		
システムエクスクルーシブメッセージ	95		
システムエフェクト	59, 61, 62, 83		
システムメッセージ	95		
システムリアルタイムメッセージ	95		
受信チャンネル	16		
初期化(イニシャルイズ)	47		
ジョブ	21, 47		
シングル音源	57		
シングルパートプラグインボード	52		
ス			
ストア	21, 49		
スプリット	31		
スルーポート	19		
スレーブ	17		
セ			
セレクト	26, 34		
ソ			
送信チャンネル	16		
ソース	45		
ソステヌートペダル	94		
タ			
タイミングクロック	95		
チ			
チャンネルアフタータッチ	95		
チャンネルメッセージ	93		
チャンネルモードメッセージ	95		
チューニング	77		
テ			
ディケイタイム	94		
ディスプレイメッセージ	92		
データインクリメント	94		
データエントリー MSB/LSB	94		
データダイアル	12		
データデクリメント	94		
デスティネーション	45		
デバイスナンバー	91		
デモソング	22		
電源	14		
ト			
同期	17		
ドライバ	36		
ドラムボイス	23, 27, 54, 55, 73, 86		
トレモロ	66		
ナ			
内部構成	51		
名前の入力	50		
ネ			
ネーミングリスト	50		
ノ			
ノートオン/オフ (キーオン/キーオフ)	93		
ノーマルボイス	23, 54, 55, 65, 85		
ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB/MSB	94		
ハ			
パート	58		
パート/エレメントボタン	12		
パートEQ	60, 62		
パートエディット	33, 39, 80, 84		
ハーモニックコンテンツ	94		
ハイパスフィルター	56, 74, 77		
パフォーマンス	30, 53, 54		
パフォーマンスエディット	33, 79		
パフォーマンスエフェクトエディット	86		
パフォーマンスプレイモード	30		
パフォーマンスボイスアサイン	31, 79		
パフォーマンスモード	20, 30, 58, 62, 79		
バルクダンプ	47, 48		
パン	94		
バンク	54		
バンクセレクトMSB/LSB	24, 31, 37, 38, 93, 97		
バンドエリミネートフィルター	56, 78		
バンドパスフィルター	56, 77		
ヒ			
ピーキングタイプ	60		
ピッチ	55, 65, 75		
ピッチエンベロープジェネレーター	55		
ピッチバンド	95		
ピッチバンドホイール	45, 46, 65, 81, 82		
ビブラート	66		

フ

ファクトリーセット	47, 49
フィルター	56
フィルターエンベロープジェネレーター	56
フィルタースケールリング	78
フィルタータイプ	77
フェバリットカテゴリー	24
フットコントローラー	46, 80
フットスイッチ	46, 82
ブライトネス	94
プラグインセーブ	47, 49
プラグインパート	33, 37, 62
プラグインバンク	23
プラグインボイス	23, 52, 75, 86
プラグインボード	23, 51, 52, 99
プラグインロード	47, 49
プリセットバンク	23
プリセットボイス	54
プレイ	21
プレスコントローラー	46, 80, 82
プログラムチェンジ	95

ホ

ボイス	23, 53
ボイスエディット	25, 65, 73, 75
ボイスエフェクトエディット	85, 86
ボイスプレイモード	23
ボイスモード	20, 23, 58, 61, 65
ボードカスタムボイス	49
ボードボイス	23, 49, 52
ホールド1	94
保存(ストア)	49
ポリ	95
ポリフォニックアフタータッチ	95
ポルタメント	65, 79, 81, 84, 94
ポルタメントタイム	94

マ

マイクロチューニングリスト	77
マスター	17
マスターEQ	60, 61, 62
マスターエフェクト	60, 61, 62, 87
マスターボリューム	95
マルチ	54
マルチエディット	39, 84
マルチエフェクトエディット	87
マルチ音源	36, 57
マルチパートプラグインボード	52, 62
マルチボイスエディット	38, 83
マルチボイスエフェクトエディット	83
マルチミキシング	83
マルチモード	20, 36, 58, 62, 83

ミ

ミキシングエディット	21, 37
ミュート	26, 31, 34

メ

メインボリューム	94
メモリー構成	54

モ

モード	20
モードチェンジ	31, 37, 95
モードボタン	12
文字入力	50
モジュラーシンセシスプラグインシステム	52
モジュレーションホイール	45, 46, 75, 82, 93
モノ	95

ユ

ユーザーバンク	23
ユーザーボイス	23, 54
ユーティリティ	21, 89

リ

リセットオールコントローラー	95
リバーブ	59, 61, 62, 83
リバーブエフェクト	87
リボンコントローラー	46, 80, 82
リリースタイム	94

レ

レイヤー	31
レガート	65, 81
レジスターパラメーターナンバー LSB/MSB	94
レゾナンス	56, 74, 80

ロ

ローパスフィルター	56, 74, 77
ローフリケンシーオシレーター	57

ワ

ワウワウ	66
------	----

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル製品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、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してしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

- ◆ TEL: 053-460-1666
 - ◆ 受付日: 月曜日～土曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)
 - ◆ 受付時間: 10:30 ~ 19:00
- <http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

■ 営業窓口

EM営業部

企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5430

EM営業部 各地区お問い合わせ先

EM北海道

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター)
TEL. (011) 512-6113

EM仙台

〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10
TEL. (022) 222-6147

EM東京

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5471

EM名古屋

〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28
TEL. (052) 201-5199

EM大阪

〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋プラザビル東館)
TEL. (06) 6252-5231

EM九州

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2130

PA・DMI 事業部 営業部

MP営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL. (053) 460-2432

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
<http://www.music-eclub.com/>

よくあるご質問(Q&A/FAQ)
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■ ヤマハ電気音響製品サービス拠点

(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスステーション

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内
TEL (011) 512-6108

仙台サービスステーション

〒984-0015

仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター 3F
TEL (022) 236-0249

首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
TEL (03) 5762-2121

浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内
TEL (053) 465-6711

名古屋サービスセンター

〒454-0058

名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F
TEL (052) 652-2230

大阪サービスセンター

〒565-0803

吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内
TEL (06) 6877-5262

四国サービスステーション

〒760-0029

高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内
TEL (087) 822-3045

九州サービスステーション

〒812-8508

福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL (092) 472-2134

【本社】CSセンター

〒430-8650

静岡県浜松市中沢町10-1
TEL (053) 465-1158

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

この取扱説明書は
エコバルブ(ECF:無塩素系漂白バルブ)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。

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://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム
<http://www.music-eclub.com/>

よくあるご質問(Q&A/FAQ)
<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation

WD57930 502MWAP5.2-02B0
Printed in Japan