

# MOTIF XS Version 1.60 新機能

このたび、MOTIF XSではファームウェアのバージョンアップにより、いくつかの機能が追加されました。ここでは、付属の取扱説明書に対して追加または変更となる点についてご説明します。

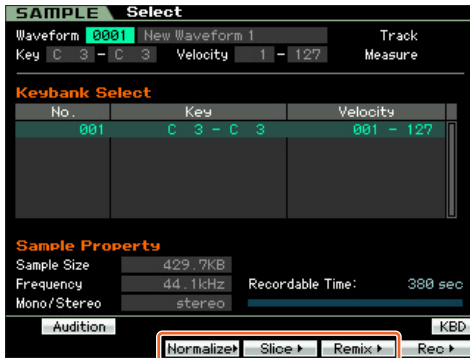
## サンプリングエディット/サンプリングメイン画面からの切替画面を追加

サンプリングエディットとサンプリングメイン画面に、[F3] Normalize (ノーマライズ)、[F4] Slice (スライス)、[F5] Remix (リミックス)が追加され、各画面が呼び出しやすくなりました。

サンプリングエディット画面



サンプリングメイン画面



**NOTE** Normalize (ノーマライズ)、Slice (スライス)、Remix (リミックス)各機能の詳細については、MOTIF XS取扱説明書をご参照ください。

## DIMMの空き容量を増やす機能を追加

同じ名前のWaveformを削除することにより、DIMM上のメモリー空き容量を増やせるようになりました。

### 1 サンプリングジョブの[F3] Other (アザー)画面で「03: Delete Same Name Waveforms」を選択し、[ENTER]を押します。



### 2 ①でウェーブフォームナンバーを指定します。

これにより、指定されたメモリー上にある、同じウェーブフォーム名のウェーブフォームナンバーが最大8個、② Same Name Waveformsに表示されます。



### ■ 注記 ■

ウェーブフォームの内容が違ってても、名前が同じだとジョブ実行により、データ削除されるので、ご注意ください。

### 3 [ENTER]を押してジョブを実行します。

これにより、指定されたウェーブフォームナンバー以外の同じ名前のウェーブフォームが削除されます。

**NOTE** 削除されたウェーブフォームを使用しているMOTIF XS本体上のすべてのボイスは、①で指定したウェーブフォームを使用するよう自動的に変更されます。

## サンプルボイスをミキシングボイスに変換する機能の追加

ソングモード/パターンモードのミキシングプレイ画面で、サンプルボイスをミキシングボイスに変換することにより、サンプリングしたオーディオに音色と同じ編集ができるようになりました。

### 1 ミキシングプレイ画面で、サンプルボイスが割り当てられているパートを選択します。

[F6]ボタンに該当する位置に「VceConv」が表示されます。



### 2 [F6] VceConvを押すと、サンプルボイスがミキシングボイスへ変換されます。

変換終了後、ミキシングボイスストア画面に切り替わります。

### 3 変換されたミキシングボイスの保存先を設定します。

ミキシングボイスストア画面で、データダイアル、または[INC/YES]/[DEC/NO]を使って、ミキシングボイスナンバーを設定します。

**NOTE** 保存先のバンクはMIXV (ミキシングボイスバンク)に限られます。

### 4 [ENTER]を押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、[DEC/NO]を押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

### 5 [INC/YES]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、ミキシングプレイ画面に戻ります。  
手順1で選択されていたパートには、ストアしたミキシングボイスが割り当てられています。

#### ■ 注記 ■

この操作のあと、ソングまたはパターンのストアを必ず行なってください。ストアを実行しないと、パートへのミキシングボイス割当が消えてしまいます。

## ミキシングモードでドラムボイスをエディットする機能の追加

ミキシングモードでドラムボイスのエディットができるようになりました。エディットしたドラムボイスはユーザードラムボイスバンクに保存できます。

### 1 ソングモードまたはパターンモードから[MIXING]ボタンを押してミキシングモードのミキシングプレイに入ります。

ボイスカテゴリー

ボイスネーム



ボイスナンバー  
ボイスバンク

[F6]ボタン

### 2 作り変えたいドラムボイスが割り当てられているパートにカーソルを移動します。

画面右上にボイスネームが表示されます。

この画面でボイスを選ぶこともできます。[PROGRAM]ボタンを押してランプを点灯させ、バンクボタン[GM DR]~[USER DR]、グループボタン[A]~[H]、ナンバーボタン[1]~[16]でドラムボイスを選びます。

### 3 [F6] Vce Editボタンを押して、ミキシングボイスエディットに入ります。

### 4 コモンエディットとキーエディットを切り替えます。

コモンエディット画面を表示するには、[COMMON EDIT]ボタンを押します。ボイスやアルペジオ、コントローラー、エフェクトのように全体に関連するパラメーターをエディットするときは、コモンエディットを行ないます。

キーエディット画面を表示するには、ナンバーボタン[1]を押します。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、EG (エンベロープジェネレーター)のように、ボイスのサウンドを決定づける基本的なパラメーターの編集をしたいときは、ドラムキーエディットを行ないます。

### 5 目的のパラメーターがある画面を表示します。

ミキシングボイスエディットのパラメーターは、機能ごとに[F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンで切り替えられる画面に分けて整理されています。このとき、[F1]~[F6]ボタンがメイン画面の切り替え、[SF1]~[SF5]ボタンがサブ画面の切り替えとして働きます。

### 6 カーソルを目的のパラメーターに移動します。

### 7 [DEC/NO]/[INC/YES]ボタンやデータダイアルで値を変更します。

### 8 手順4~7を繰り返すことで、ミキシングボイスのエディットを行ないます。

## 9 変更したミキシングボイスに名前をつけます。

コモンエディットのネーム画面でミキシングボイス名を入力します。

## 10 変更したミキシングボイスを保存します。

[STORE]ボタンを押してストア画面を表示し、変更したボイスを保存します。

## 11 [MIXING]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押すと、ミキシングプレイ画面に戻ります。

## タップテンポ機能の追加

ボイスモード/パフォーマンスモード/ソングモード/パターンモードのプレイ画面でタップテンポが使えるようになりました。

### ボイスモード



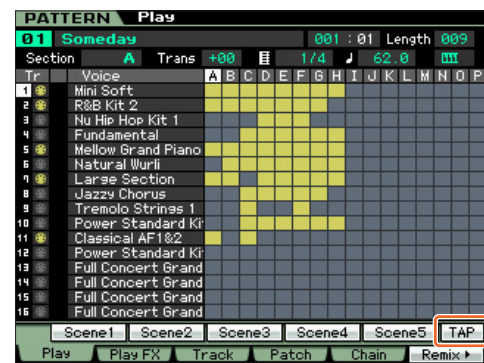
### パフォーマンスモード



### ソングモード



### パターンモード



[SF6]ボタンを複数回たたくと、そのテンポに合わせてアルペジオやソング、パターンが再生されます。

**NOTE** [SF6]ボタンをタップとして使用できるのはトップのプレイ画面だけです。