



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

moXF 6  
moXF 8

---

取扱説明書

# 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、お客様やほか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。**

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。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。

# ⚠ 警告

## 電源 / 電源アダプター



電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



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。



電源アダプターは、必ず指定のもの（73 ページ）を使用する。

異なる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。



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。

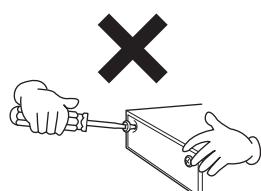
感電やショートのおそれがあります。

## 分解禁止



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。



# ⚠ 注意

## 電源 / 電源アダプター

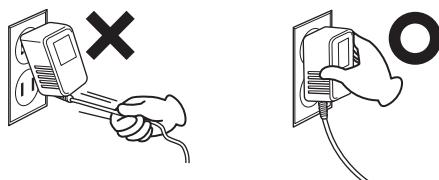


### たこ足配線をしない。

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。



電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



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。

## 設置



### 不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

コードをいためたり、お客様やほかの方々が転倒したりするおそれがあります。



この製品を電源コンセントの近くに設置する。

電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合に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てください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

## 接続



### 必ず実行

すべての機器の電源を切った上で、ほかの機器と接続する。また、電源を入れたり切ったりする前に、機器のボリュームを最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



### 必ず実行

演奏を始める前に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、適切な音量にする。

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

## 取り扱い



### 禁止

パネルや鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災、故障や動作不良の原因になることがあります。



### 禁止

本本体の上に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、お客様やほか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。

[](スタンバイ / オン)スイッチを切った状態(画面表示が消えている)でも微電流が流れています。[](スタンバイ / オン)スイッチが切れているときの消費電力は、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プラグをコンセントから抜いてください。

# 注記(ご使用上の注意)

製品の故障や損傷、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

## ■ 製品の取り扱い/お手入れに関する注意

- ・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でください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。
- ・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とこころ、逆に温度が極端に低いとこころ、また、ほこりや振動の多いとこころで使用しないでください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したり、動作が不安定になったりする原因になります。
- ・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でください。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
- ・手入れするときは、乾いた柔らかい布をご使用ください。ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどを使用すると、変色/変質する原因になりますので、使用しないでください。

## ■ データの保存に関する注意

- ・エディットバッファー(作業用メモリーエリア)上のデータは電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはユーザー メモリー/USBフラッシュメモリー/コンピューターなどの外部機器に保存してください。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、USBフラッシュメモリー/コンピューターなどの外部機器に保存してください。
- ・保存したUSBフラッシュメモリー/コンピューターの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSBフラッシュメモリー/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。

# お知らせ

## ● データの著作権に関するお願い

- ・ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなど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、楽譜や楽譜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超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、著作権法等に基づき、許されていません。

## ● 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

- ・この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

## ● 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- ・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。

- ・Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・MacまたはMacintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、不定期に製品本体のファームウェアおよび付属のアプリケーション/ソフトウェアをアップデートすることがあります。

シンセサイザー製品の最新バージョンについては、以下のウェブサイトで確認、ダウンロードすることができます。お使いのMOXF6/MOXF8につきましても、本体ファームウェアや付属アプリケーションソフトウェアを最新バージョンにアップデートされることを推奨します。

<http://download.yamaha.com/jp/>

なおこの取扱説明書では、本書制作時のバージョンで説明しております。

お使いのMOXF6/MOXF8のバージョンの確認方法やその機能/操作についても、上記ページでご確認いただきますようお願いします。

機種名(品番)、製造番号(シリアルナンバー)、電源条件などの情報は、製品の底面にある銘板または銘板付近に表示されています。製品を紛失した場合などでもご自身のものを特定していただけるよう、機種名と製造番号については以下の欄にご記入のうえ、大切に保管していただくことをお勧めします。

機種名

製造番号

(bottom\_ja\_02)

# 開発チームからのメッセージ

このたびはヤマハミュージックプロダクションシンセサイザー MOXF6/MOXF8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。

MOXF6/MOXF8は、プロクオリティーの音や機能をすべてのプレイヤーの方々が

使いやすくなることを目指して開発されたモデルです。

## SOUND

### 音

#### ■■ 高品位なサウンドをさまざまな音楽シーンで使ってほしい ■■

MOXF6/MOXF8は、世界中のアーティストが支持するMOTIF XFの高品位なサウンドを継承し、さまざまな音楽シーンで使っていただける多彩なサウンドを搭載しています。

MOXF6/MOXF8の最大のポイントであるフラッシュメモリー拡張は、皆様から要望の大きかった機能です。フラッシュメモリーに記憶したサンプルデータは、電源を切っても保持されます。

## FUNCTIONS

### 機能

#### ■■ インスピレーションをすぐに形にできるスムーズな音楽制作をしてほしい ■■

MOXF6/MOXF8には、気に入ったボイスを使って、別のボイスやドラムパートと簡単に組み合わせができるパフォーマンスクリエーターを搭載しています。ボイスを演奏しながら瞬時にパフォーマンスを作成できます。お気に入りのパフォーマンスができ、曲として録音したくなったらアシストしてくれるのがパフォーマンスレコードです。パフォーマンスマードから[REC]ボタンを押すだけでソング//パターンに録音でき、録音後は録音先のソング//パターンモードに自動的に移行します。あとはソング//パターンとして作りこんでいき、曲作りを完了できます。このようにMOXF6/MOXF8は、モードの垣根を感じさせず、スムーズな曲作りをしていただけるよう開発しました。

#### ■■ Cubaseとのシームレスな音楽制作環境を体感してほしい ■■

MOXF6/MOXF8はSteinberg社製DAWソフトウェアのCubaseシリーズとのインテグレーションを最大限に配慮し開発しました。AI KNOBを使ってCubase上の任意のパラメーターをストレスなくコントロールしたり、VSTインストゥルメントに対応したコントロールテンプレートを使って、複雑なソフトシンセの操作を手軽にハードウェアシンセサイザーからコントロールしたりなど、より一層進化したリモートコントロール機能を搭載し、Cubaseとの連携機能を強化しました。

## DESIGN

### 形

#### ■■ 身近な楽器として使ってほしい ■■

ステージ映えるプロフェッショナル感を持ちながらも、気軽に触りたいと思っていたデザインを目指しました。また、ライブ演奏に使っていただくため、軽くて持ち運びやすいデザインにしました。さらに、コンピューターと合わせても使用しやすい大きさや外観になるように配慮しました。

# 付属品

- ・電源アダプター
- ・USBケーブル
- ・取扱説明書(本書)
- ・Online Manual CD-ROM×1枚(リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリスト収録)
- ・CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (CUBASE AI ダウンロードについて)
- ・保証書

## MOXF6/MOXF8マニュアルの使い方

MOXF6/MOXF8には、取扱説明書、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストの4つのマニュアルが付属しています。取扱説明書(本書)は冊子として製品と同梱されており、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストはPDFファイルとして付属CD-ROMに収録されています。

### ● 取扱説明書(本書)

MOXF6/MOXF8を使用するまでの準備と、基本的な操作方法について説明しています。

### ● リファレンスマニュアル(PDFファイル)

MOXF6/MOXF8のしくみおよびパラメーターについて説明しています。また、取扱説明書に記載していない、応用的な使い方の手順や参考資料なども掲載しています。主に以下の内容です。

- ・ボイス/パフォーマンスのカテゴリー
- ・コントローラーディスティネーションの設定例
- ・ボイス/ミキシングモードでのノブの機能について
- ・ソングのいろいろな再生方法
- ・ソングトラックループの設定方法
- ・ソングのパンチイン/アウト録音の方法
- ・パターンのいろいろな再生方法
- ・パターンをループ録音する方法
- ・アルペジオを作る方法
- ・ミキシング設定をテンプレートとして保存する方法
- ・リモート機能の詳細
- ・ファイルモードでのファイル/フォルダーの選び方
- ・USBフラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)を再生する
- ・USBフラッシュメモリーのフォーマット方法

### ● シンセサイザーパラメーターマニュアル(PDFファイル)

ヤマハが開発したAWM2音源を搭載するシンセサイザーでよく用いられるボイスパラメーターやエフェクトタイプ/パラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、ボイスパラメーターやエフェクトなどについてさらに詳しく知りたい場合にこのマニュアルをご活用ください。

### ● データリスト(PDFファイル)

MOXF6/MOXF8に搭載されているボイス、ウェーブフォーム、パフォーマンス、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIインプリメンテーションチャート、リモートコントロール機能一覧表などの資料を掲載しています。

#### PDFマニュアルの活用方法

リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストは、電子ファイル(PDF形式)になっています。これらの電子ファイルは、コンピューターを使ってご覧いただくことができます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分のみ印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。ぜひご活用ください。

最新のAdobe Readerは下記のURLよりダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

# MOXF6/MOXF8の特長

## ■ MOTIF XFのサウンドエンジン搭載

リアルなピアノ音色やエレクトリックピアノ音色に加え、シンセサイザー、管弦楽器、ドラムの音色など、高品位でバリエーション豊かなMOTIF XFの波形を完全収録しています。また、XA(エクスパンデッド アーティキュレーション)機能も搭載しており、レガートやトリルなどの生楽器独特の奏法を鍵盤で実現することや、シンセ系の音色の新たな演奏表現を作り出すことができます。さらに、MOTIF XFに搭載しているアルペジオタイプに、実用的なドラム用アルペジオを追加し、幅広い音楽表現を可能にしています。エフェクトにも、VCM (Virtual Circuitry Modeling)エフェクトや、マスター エフェクト、マスター EQなど多彩なシステムを採用しており、MOTIF XFを継承したプロレベルのサウンドを実現できます。

## ■ 使いやすいユーザーインターフェース

16個のナンバー ボタンを使って、目的の音色をダイレクトに選択できます。また、さまざまな楽器ごとに分類されているボイスまたはパフォーマンスは、カテゴリー サーチ機能を使うことで簡単に呼び出すこともできます。さらに、気に入ったボイスからそのままパフォーマンスを作成できるパフォーマンスクリエーター機能を搭載しており、創作意欲をとぎれすことなくスムーズに音楽制作を実現できるインターフェースを提供しています。

## ■ ソング/パターンを作成するシーケンサー内蔵

1台で高度な音楽制作を実現するシーケンサーを内蔵しています。1トラックごとに実際に演奏しながら録音するリアルタイム録音だけでなく、手弾きに合わないフレーズや機械的なフレーズなどを録音したいときに便利なステップ録音機能も搭載しています。また、パフォーマンスモードで[REC]ボタンを押すだけでパフォーマンスを直接ソング/パターンに録音でき、手軽に曲作りを行なえます。

## ■ フラッシュメモリーエクスパンションモジュールFL512M/FL1024M(別売)を取付可能

読み込んだサンプルをウェーブフォームとして保存できます。フラッシュメモリーに記憶したサンプルデータは、電源を切っても保持されます。

## ■ 高度な演奏表現を可能にする高品位鍵盤

MOXF8は88鍵のGHS鍵盤を採用しており、低音域は重く、高音域にかけて徐々に軽くなるアコースティックピアノのような自然なタッチ感を実現します。MOXF6は61鍵の新開発のセミウェイテッド鍵盤を採用しており、多彩な音色を演奏しやすいように調整されています。

## ■ マスター キーボード機能搭載

マスター モードでは、鍵盤の領域を4つに分けることで、まるで4つのMIDIキーボードがあるかのように演奏できます。また、お気に入りのボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを、ワンタッチで呼び出せます。

## ■ ステレオのA/D INPUT [L]/[R]端子を搭載

A/D INPUT [L]/[R]端子にマイクやギター、オーディオ機器などを接続し、入力音声をボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードのA/Dインプットパートとして鳴らすことができます。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されるので、ミキサーがなくても、1台で外部音声と合わせた演奏ができます。また、A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力音声と本体内蔵エフェクトを利用してボーカーダー サウンドを作ることもできます。

## ■ オーディオ/MIDI信号を扱えるUSB端子を搭載

本体のUSB端子を使って、本体の音やA/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ信号をコンピューター上のDAWソフトウェアに直接デジタル録音できます。また、DAWソフトウェアの音を本体の音とミックスして出力させることもできます。さらに、A/D INPUT [L]/[R]端子から入力したオーディオ信号をUSB端子経由でコンピューター上のDAWソフトウェアに録音するなど、オーディオインターフェースとしても利用できます。

## ■ Cubaseソフトウェアとのインテグレーション

Steinberg社製DAWソフトウェアCubase AIとMOXF6/MOXF8とを組み合わせることで、ソフトウェアとハードウェアが融合した環境で音楽制作を行なうことが可能になります。

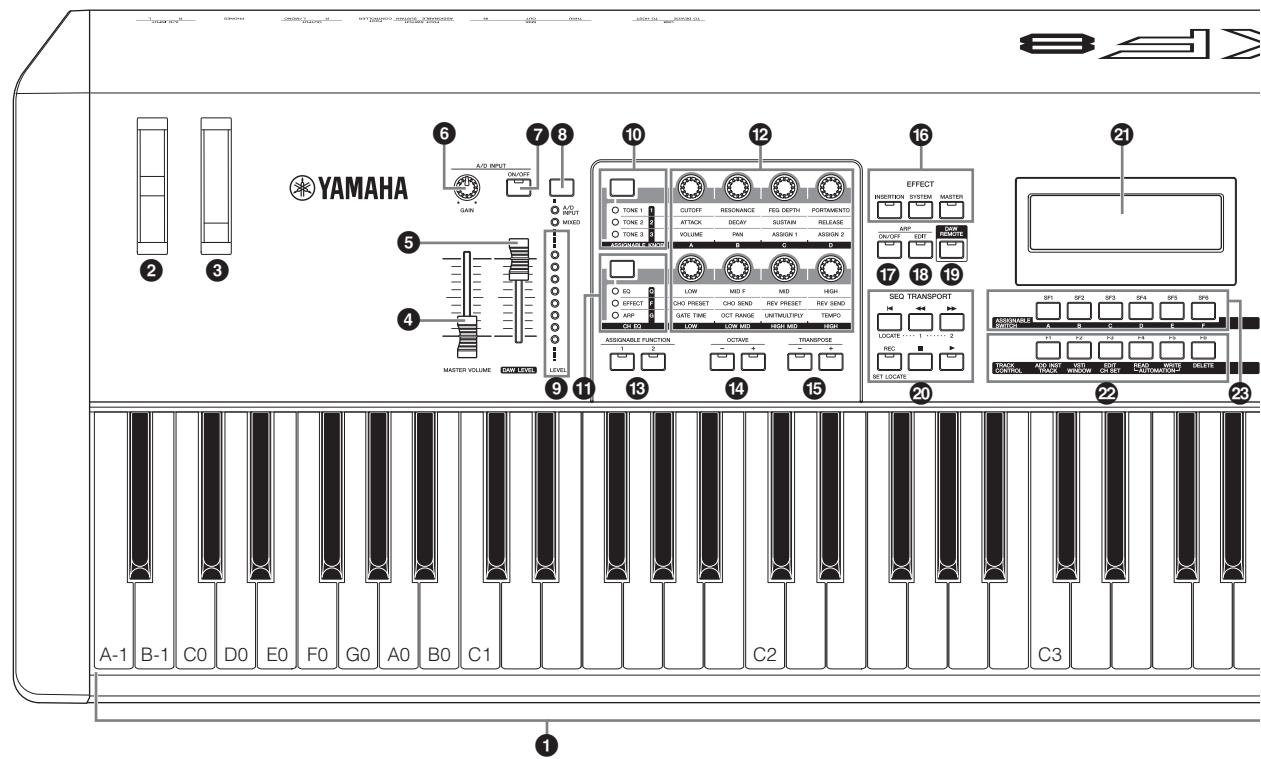
# 目次

開発チームからのメッセージ .....	6
付属品 .....	7
MOXF6/MOXF8マニュアルの使い方 .....	7
MOXF6/MOXF8の特長 .....	8
<b>各部の名称と機能</b>	<b>10</b>
フロントパネル .....	10
リアパネル .....	16
<b>ご使用前の準備</b>	<b>17</b>
電源の準備 .....	17
スピーカーやヘッドフォンの準備 .....	17
電源を入れる .....	17
オートパワーオフ機能 .....	18
ボリュームや画面の明るさを調節する .....	18
音を出す .....	19
音を選ぶ .....	19
デモソングを聞く .....	19
工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット) .....	20
<b>基本操作</b>	<b>21</b>
カーソル移動 .....	21
値の変更/設定 .....	21
ファンクションとサブファンクション .....	21
テンキー入力 .....	21
文字入力 .....	22
音符の指定 .....	22
キーボード入力 .....	22
<b>クイックガイド</b>	<b>23</b>
モードについて .....	23
MOXF6/MOXF8の基本的な使い方 .....	24
ボイスモードで演奏する .....	25
ボイスを選んで演奏する .....	25
楽器の種類でボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ) .....	26
お気に入りのボイスを集めたカテゴリを作成する(フェーバリットカテゴリ) .....	26
アルペジオを使う .....	27
アルペジオをオン/オフする .....	27
アルペジオを切り替える .....	27
鍵盤の音の高さを変更する .....	27
音色を変化させる .....	28
ボイスをエディットする .....	28
ボイスのエフェクトをエディットする .....	29
アルペジオを変更する .....	31
気に入ったボイスからパフォーマンスを作る (パフォーマンスクリエーター) .....	31
ボイスを重ねる(レイヤー) .....	31
ボイスを組み合わせる(スプリット) .....	32
現在のボイスにドラムパートを重ねる(ドラムアサイン) .....	33
ドラムのアルペジオパターンを変更する .....	33
パフォーマンスマードで演奏する .....	34
パフォーマンスを選ぶ .....	34
音色を変化させる .....	35
パフォーマンスの演奏を録音する .....	36
ソングとパターンについて .....	36
メロディー+アルペジオパッキングをソングに録音する .....	36
アルペジオをパターンに録音する .....	37
マイクやオーディオ機器を活用する .....	38
A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号を鳴らしながら演奏する .....	38
ボコーダーを使って演奏する .....	39
ソングモードで曲作りをする .....	40
ソングの再生 .....	40
ステップ録音でドラムパートを作る .....	41
リアルタイム録音でベースパートを作る .....	42
アルペジオを使ってシンセサイザーパートを作る .....	43
間違った音符を修正する .....	44
ミキシングでソングを仕上げる .....	45
ソングを保存(ストア)する .....	46
パターンモードでパターンを作る .....	46
デモパターンを再生する .....	46
アルペジオを活用してパターン(セクションA)を作る .....	47
録音済みデータを活用してパターン(セクションB)を作る .....	48
パターンチェーンを作成し、ソングデータにコンバートする .....	49
外部MIDI機器との接続 .....	51
コンピューターと接続して使う .....	52
コンピューターとの接続準備 .....	52
コンピューターを活用した音楽制作 .....	54
ソフトウェアを本体からリモートコントロールする (リモートモード) .....	55
MOXF6/MOXF8エディターを使う .....	56
マスターkeyボードとして使う(マスターモード) .....	57
ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンをマスターに登録する .....	57
マスターkeyボード機能の設定をする .....	57
本体のさまざまな設定をする(ユーティリティモード) .....	58
電源を入れたときのモードを設定する .....	58
LCDの表示を反転させる .....	58
ソング/パターンモードでクリックの設定を変更する .....	58
ボイスモードでA/Dインプットパートのエフェクト設定をする .....	58
ボイスモードでマスター効果/マスターEQを設定する .....	59
フットスイッチを踏んでコントロールチェンジをする .....	59
本体の設定をセーブ/ロードする(ファイルモード) .....	59
本体の設定をUSBフラッシュメモリーにセーブする .....	59
USBフラッシュメモリーにセーブした本体の設定をロードする .....	60
USB [TO DEVICE]端子ご使用上の注意 .....	60
<b>資料</b>	<b>62</b>
シフト機能一覧 .....	62
メッセージ一覧 .....	63
困ったときは .....	65
拡張部品(別売)の取り付け .....	70
本体に取り付けることができる拡張部品 .....	70
拡張部品を取り付ける位置 .....	70
拡張部品取り付けに関する注意 .....	70
FL512M/FL1024Mの取り付け .....	70
FL512M/FL1024Mの取り外し方 .....	72
仕様 .....	73
索引 .....	74

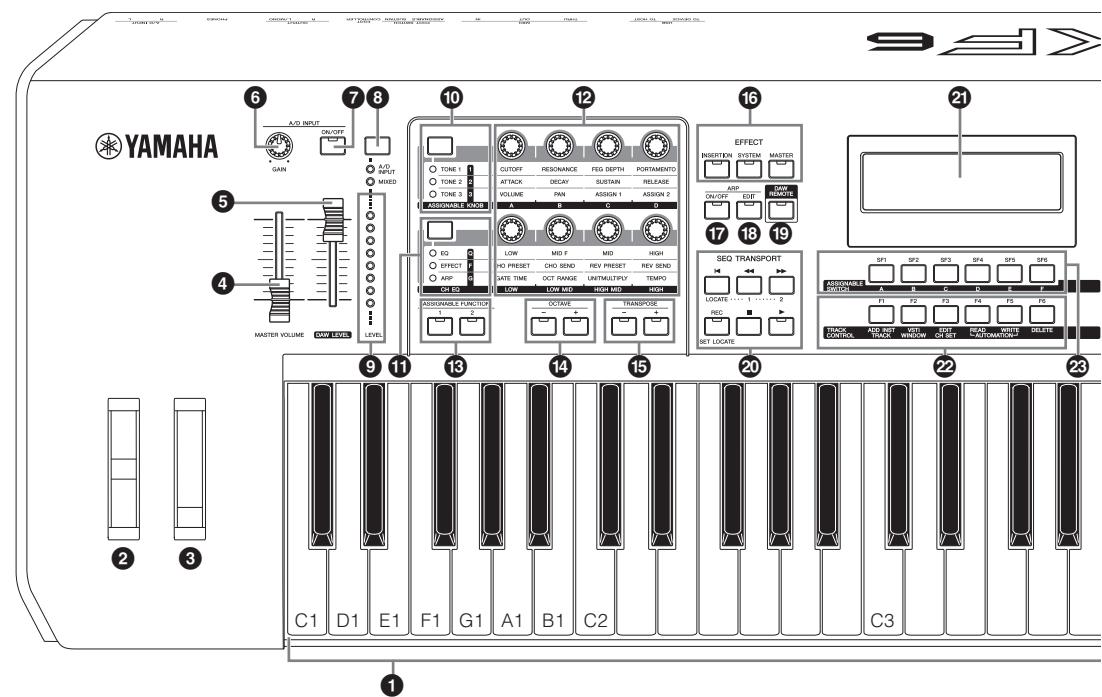
# 各部の名称と機能

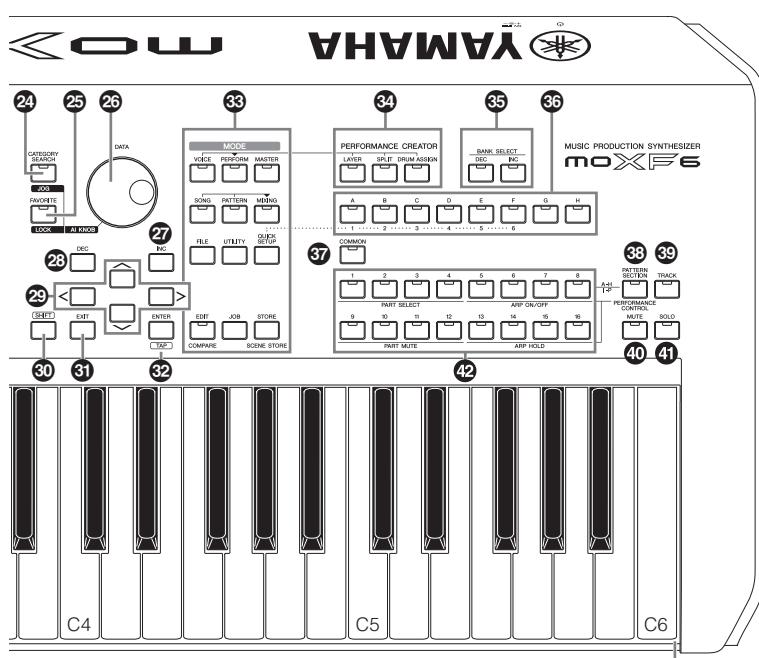
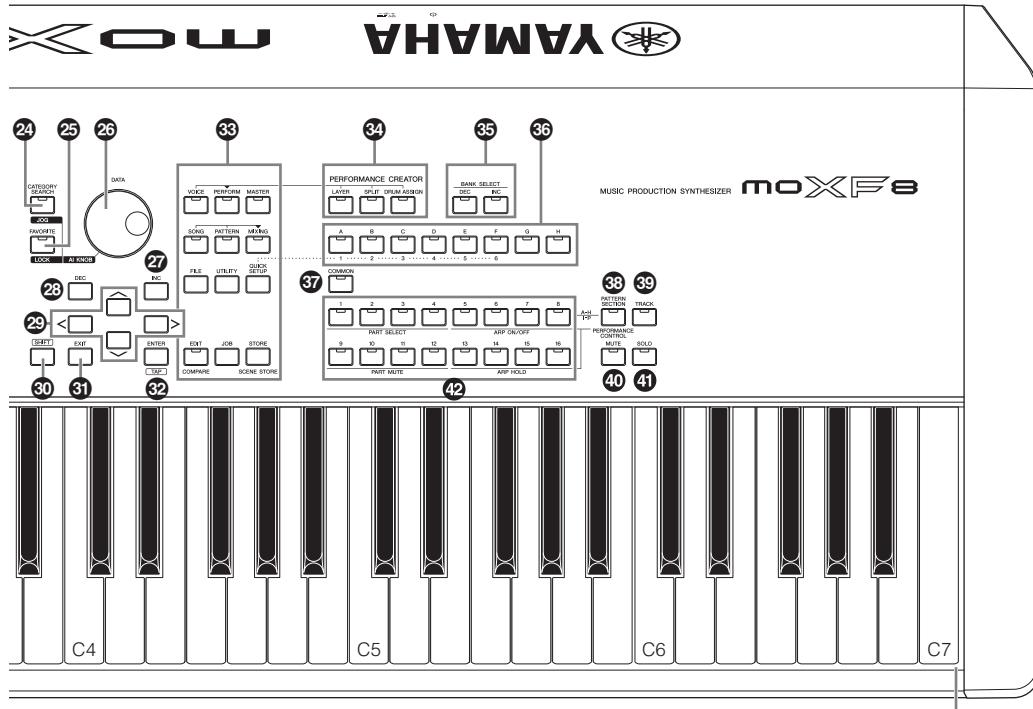
## フロントパネル

MOXF8



MOXF6





**① 鍵盤**

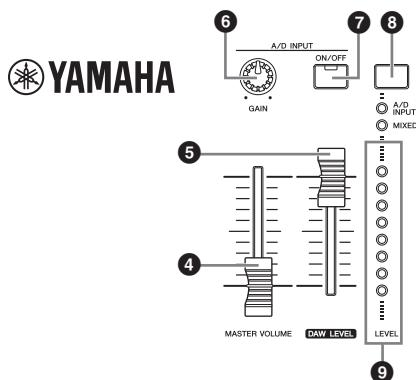
MOXF6は61鍵、MOXF8は88鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチがついており、ダイナミックな表現力を得られます。

**② ピッチベンドホイール**

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

**③ モジュレーションホイール**

モジュレーション効果をコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

**④ [MASTER VOLUME] (マスター・ボリューム)****スライダー (18ページ)**

マスター・ボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子や[PHONES]端子からの出力が大きくなります。

**⑤ [DAW LEVEL] (DAWレベル)スライダー**

USB [TO HOST]端子からのオーディオ入力信号の音量を調節します。

**⑥ A/D INPUT [GAIN] (A/Dインプット・ゲイン)ノブ (39ページ)**

A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号のゲインを調節します。右に回すほど、ゲインが大きくなります。

**NOTE** A/D INPUT [L]/[R]端子に接続する機器の出力レベルに応じて、ユーティリティーモードの[F1] GENERAL画面の「Mic/Line」(マイク/ライン)の設定を変える必要があります。マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic」(マイク)に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line」(ライン)に設定します。

**⑦ A/D INPUT [ON/OFF] (A/Dインプット・オン/オフ)ボタン (38ページ)**

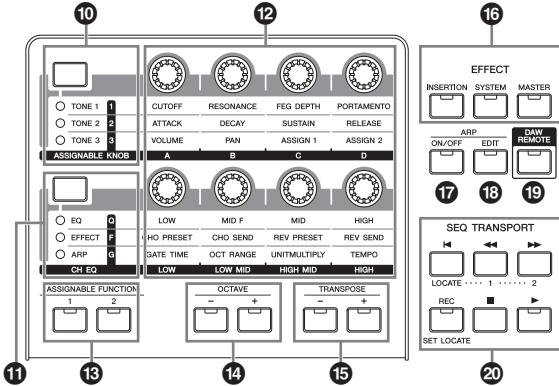
A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力を有効にするか無効にするかを切り替えます。

**⑧ [LEVEL] (レベル)メーター切り替えボタン (39ページ)**

[LEVEL]メーターで表示する対象をA/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号レベルにするか、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子への出力信号レベルにするかを切り替えます。

**⑨ [LEVEL] (レベル)メーター (39ページ)**

[LEVEL]メーター切り替えボタンで設定した信号レベルを表示します。

**⑩ ノブファンクションボタン1**

ボタンを押すことにより、上段にあるノブ1~4に割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している段の機能が割り当てられます。ボイスモードでは、各機能がボイス全体に働き、パフォーマンスマードまたはミキシングモードでは、[COMMON]ボタンと[PART SELECT]ボタンを使って、全パート共通に働く場合と任意のパートだけに働く場合とで切り替えられます。

**NOTE** [SHIFT]ボタンを押しながらノブファンクションボタン1を押すと、[TONE 1]のランプが点灯し、ノブ1~4の機能がTONE 1の機能になります。

**⑪ ノブファンクションボタン2**

ボタンを押すことにより、下段にあるノブ5~8に割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している段の機能が割り当てられます。

**NOTE** [SHIFT]ボタンを押しながらノブファンクションボタン2を押すと、[EQ]のランプが点灯し、ノブ5~8の機能がEQの機能になります。

**⑫ ノブ1~8 (28ページ)**

8つのノブを回すことによって、演奏中のボイスの音色やエフェクトに関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。本書では、上段にあるノブをノブ1~4、下段にあるノブをノブ5~8とします。ノブファンクションボタン1を押すことでノブ1~4の機能が切り替わり、ノブファンクションボタン2を押すことでノブ5~8の機能が切り替わります。

**⑬ ASSIGNABLE FUNCTION****(アサインブルファンクション) [1]/[2]ボタン**

より多彩な表現を実現するために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。また、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

**⑭ OCTAVE (オクターブ) [-]/[+]ボタン (27ページ)**

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1オクターブずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準の音の高さ(0)に戻ります。

## ⑯ TRANPOSE (トランスポーズ)[-]/[+]ボタン (27ページ)

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1半音ずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準の音の高さ(0)に戻ります。

## ⑯ EFFECT (エフェクト)ボタン群

このシンセサイザーには、インサーションエフェクト(8系統)、システムエフェクト(リバーブ、コラス)、マスター効果の3種類のエフェクトがあり、ボイス、パフォーマンスによる鍵盤演奏や、ソング、パターンの再生音にその効果が付加されます。[INSERTION]ボタン、[SYSTEM]ボタン、[MASTER]ボタンでは、インサーションエフェクトとシステムエフェクトとマスター効果のオン/オフ(本体サウンドにかかるようにするかかからないようにするか)を設定できます。ランプが点灯している場合はオン、ランプが消灯している場合はオフです。

**NOTE** [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG画面の「SystemFXOn/OffBtn」(システムエフェクトオン/オフボタン)の設定において、リバーブ/コラスの設定がオフになっていると、EFFECT [SYSTEM]ボタンをオフにしても、リバーブ/コラスはオフになりません。

## ⑯ ARP [ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン (27ページ)

ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンごとに設定してあるアルペジオを再生させるかどうか、このボタンをオン/オフすることにより設定できます。パフォーマンス/ソング/パターンモードの各パートでアルペジオスイッチがoffに設定されている場合、このボタンをオンにしても、そのパートでアルペジオは再生されません。

## ⑯ ARP [EDIT] (アルペジオ エディット)ボタン (31ページ)

ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードのアルペジオエディット画面を表示します。アルペジオエディット画面上での編集作業により[E] (エディット)マークが表示されている場合、ARP [EDIT]ボタンを押すと、ランプが点滅してコンペア状態(編集前の状態)になります。このとき[E]マークは[C]マークに変わります。もう一度ARP [EDIT]ボタンを押すと編集後の状態に戻ります。

## ⑯ [DAW REMOTE] (DAWリモート)ボタン (55ページ)

ボタンをオンにすると本体はリモートモードになります。リモートモードでは、パネルのボタンやコントローラーを使って、コンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできます。

## ⑯ SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタン (19ページ)

ソング/パターンシーケンスデータの再生/録音をコントロールします。

### [↑](トップ)ボタン

ソングやパターンの先頭小節まで戻します。

### [◀](リワインド)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ戻します。ボタンを押し続けると連続して戻ります。

## [▶](フォワード)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ進めます。ボタンを押し続けると連続して進みます。

## [REC](レコード)ボタン

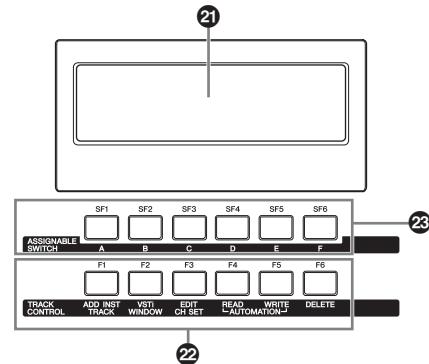
ソングやパターンフレーズをレコーディングするモードになります。レコーディングモードに入ると、ボタンの上のランプが点灯します。

## [■](ストップ)ボタン

ソングやパターンの再生やレコーディングを止めます。

## [▶](プレイ)ボタン

ソングやパターンの再生やレコーディングを、現在位置から開始します。再生やレコーディングを開始すると、ボタンの上のランプがテンポに合わせて点滅します。



## ⑯ LCD (液晶ディスプレイ)

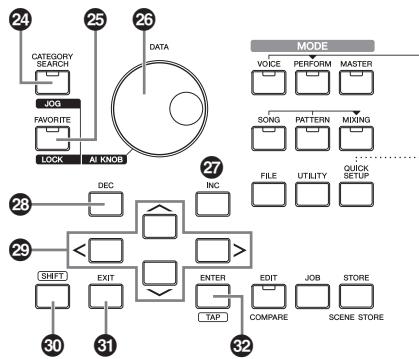
バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

## ⑯ [F1]～[F6] (ファンクション)ボタン (21ページ)

各モードの中にある機能(ファンクション)を選ぶボタンです。

## ⑯ [SF1]～[SF6] (サブファンクション)ボタン (21ページ)

各モードの機能(ファンクション)の中にある、さらに細かい機能(サブファンクション)を選ぶボタンです。各プレイモード/レコードモードでは、アルペジオタイプの切り替えボタンとして機能します(27ページ)。また、ソングプレイ/ソングレコードでは、SONG SCENE (ソングシーン)ボタンとしても機能します(PDFファイル「リファレンスマニュアル」参照)。



### ㉔ [CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン(26ページ)

ボイス/パフォーマンスパートエディット/ソング/パターンでこのボタンをオンにすると、選択中のパートに割り当てられるボイスのカテゴリーサーチ画面が表示されます。このとき、[A]～[H]ボタンが、ボイスのメインカテゴリーチョイス用のボタンとして機能します。また、パートエディット以外のパフォーマンスマードでこのボタンをオンにすると、パフォーマンスのカテゴリーサーチ画面が表示されます。[A]～[H]ボタンが、パフォーマンスのメインカテゴリーチョイス用のボタンとして機能します。

### ㉕ [FAVORITE] (フェーバリット)ボタン

自分の好きなボイス/パフォーマンスだけを集めた「フェーバリットカテゴリ (お気に入りのカテゴリ)」を呼び出すボタンです。また、[SHIFT]ボタンを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているプログラムをフェーバリットカテゴリに登録できます。よく使うボイス/パフォーマンスをフェーバリットカテゴリに登録しておけば、次からすばやくボイスを選ぶことができます。

### ㉖ [DATA] (データ)ダイアル

LCD画面中のカーソルがある位置の値を、変更する時に使います。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。設定レンジの広いパラメーターは、ダイアルを速く回すほど、変化量が大きくなります。

### ㉗ [INC] (インク)ボタン

LCD画面中のカーソルがある位置の値を、1つずつ増やす(INC)ことができます。

### ㉘ [DEC] (デック)ボタン

LCD画面中のカーソルがある位置の値を、1つずつ減らす(DEC)ことができます。

**NOTE** パラメーター値を設定している場合、[SHIFT]ボタンを押しながら[INC]ボタンを押すと、値が10増加します。また[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]ボタンを押すと、値が10減ります。

### ㉙ カーソルボタン

LCD画面中のカーソル(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。

### ㉚ [SHIFT] (シフト)ボタン

他のボタンと組み合わせることでいろいろな働きをします。実行できる機能については、「シフト機能一覧」(62ページ)をご参照ください。

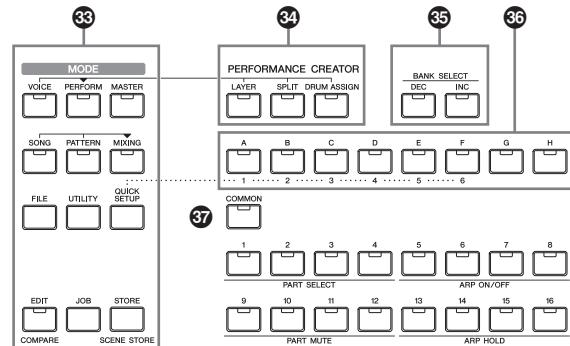
### ㉛ [EXIT] (エグジット)ボタン

MOXF6/MOXF8のLCD画面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。また、ストアやジョブを中止する場合(NO)に使用します。

### ㉜ [ENTER] (エンター)ボタン

選択した項目の画面を呼び出すときに、このボタンを使います。また、各ジョブやストア操作の実行(EXECUTE)と確認(YES)にも使用します。



### ㉝ [MODE] (モード)ボタン

ボイスモードをはじめ、MOXF6/MOXF8の各モードに入るためのボタンです。

### ㉞ PERFORMANCE CREATOR(パフォーマンスクリエーター)(31ページ)

選択しているボイスを元にパフォーマンスを作るためのボタンです。この機能で作られるパフォーマンスには選択しているボイスのエフェクトなどもすべてコピーされますので、元のボイスの雰囲気を活かした音作りが可能です。

#### [LAYER] (レイヤー)ボタン

現在選択しているボイスを元に、レイヤーされたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、レイヤーする音色を選択できます。

#### [SPLIT] (スプリット)ボタン

現在選択しているボイスを元に、スプリットされたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、スプリットする音色を選択できます。

#### [DRUM ASSIGN] (ドラムアサイン)ボタン

現在選択しているボイスを元に、ドラムボイスを組み合わせたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、ドラムボイスを選択できます。またアルペジオも自動的にオンになります。

### ㉟ BANK SELECT [DEC]/[INC]

#### (バンクセレクト デック/インク)ボタン

ボイス/パフォーマンスのバンクを切り替えます。

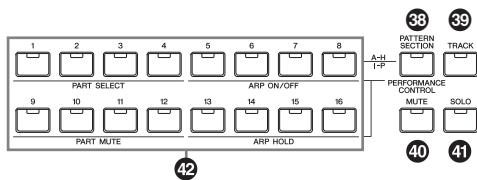
### ㉟ グループ[A]～[H]ボタン

ボイス/パフォーマンスのグループを切り替えます。カテゴリーサーチ機能を使用している時は、カテゴリーチョイス用のボタンとして機能します。[QUICK SETUP]ボタンを押しながら[A]～[F]ボタンを押すと、クイックセットアップの切替になります。

### ㉟ [COMMON] (コモン)ボタン

ボイスエディット、パフォーマンスエディット、ソング/パターンミキシングエディット、ミキシングボイスエディット、マス

ターエディットでこのボタンをオンにすることにより、全エレメント/パート共通の設定(コモンエディット)をする状態にします。



### ③ [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] (パターンセクション/パフォーマンスコントロール) ボタン

パフォーマンスマードの場合このボタンをオンにすると、ナンバー[1]～[16]ボタンがエレメント1～8のミュートオン/オフボタンとして機能します。ナンバー[9]～[16]ボタンがパフォーマンスパート1～4に対して以下のように機能します。

ナンバー[ボタン]	機能
[1]～[4]	パート選択
[5]～[8]	アルペジオパートスイッチ
[9]～[12]	パートミュート
[13]～[16]	アルペジオパートホールドスイッチ

パターンモードの場合このボタンをオンにすると、ナンバー[1]～[16]ボタンがセクションA～Hの切り替え用ボタンとして機能します。マスターモードの場合このボタンをオンにすると、各ゾーンごとにInternal Switch/External Switchのオン/オフ切り替えができます。詳しくはリファレンスマニュアルを参照してください。

### ④ ナンバー[1]～[16]ボタン

[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]ボタン、[TRACK]ボタン、[MUTE]ボタン、[SOLO]ボタンのオン/オフ状態により、以下のような機能を持たせることができます。各ボタンは、オンの場合にランプが点灯します。

#### ナンバー[1]～[16]ボタンの機能

モード	[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]ボタン オン	[TRACK]ボタン オン	[MUTE]ボタン オン	[SOLO]ボタン オン	全ボタン オフ
ボイスプレイ	—	キーボード送信チャンネルの切り替え	—	—	ボイスナンバーの切り替え
ノーマルボイスエディット	—	コモンエディットからエレメントエディットに切り替え、またはエレメント選択([1]～[8])	各エレメントのミュートオン/オフ設定([9]～[16])	ソロエレメントの選択([9]～[16])	—
ドラムボイスエディット	—	コモンエディットからキーエディットに切り替え([1])	—	—	—
パフォーマンスマード	パフォーマンスコントロール(③)	キーボード送信チャンネルの切り替え	各パートのミュートオン/オフ設定([1]～[4])	ソロパートの選択([1]～[4])	パフォーマンスナンバーの切り替え
パフォーマンスマード	パフォーマンスコントロール(③)	パフォーマンスパート選択([1]～[4])	各パートのミュートオン/オフ設定([1]～[4])	ソロパートの選択([1]～[4])	—
マスタープレイ	—	ボイスモード/パフォーマンスマードが登録されている場合はキーボード送信チャンネルの切り替え、ソングモード/パターンモードが登録されている場合はソング/パターンのトラック選択	—	—	マスタープログラムナンバーの切り替え
マスター エディット	—	コモンエディットからゾーンエディットに切り替え、またはゾーン選択([1]～[4])	—	—	—
ソング/パターンプレイ	パターンモードの場合、セクションの切り替え	ソング/パターンのトラック選択	ソング/パターン各トラックのミュート オン/オフ設定	ソロトラックの選択	ソングナンバー/パターンナンバーの切り替え
ソング/パターンミキシング	パターンモードの場合、セクションの切り替え	ソング/パターンの音源パート選択	ソング/パターンの音源各パートのミュートオン/オフ設定	ソロ音源パートの選択	選択中のパートのボイスナンバーの切り替え
ミキシングボイスエディット	—	エレメント選択([1]～[8])	各エレメントのミュートオン/オフ設定([9]～[16])	ソロエレメントの選択([9]～[16])	—

### ⑤ [TRACK] (トラック) ボタン

ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、ナンバー[1]～[16]ボタンでソング/パターンのトラックを選ぶことができます。ボイス/パフォーマンスマードではKeyboard Transmit Channelの切替になります。

### ⑥ [MUTE] (ミュート) ボタン(40ページ)

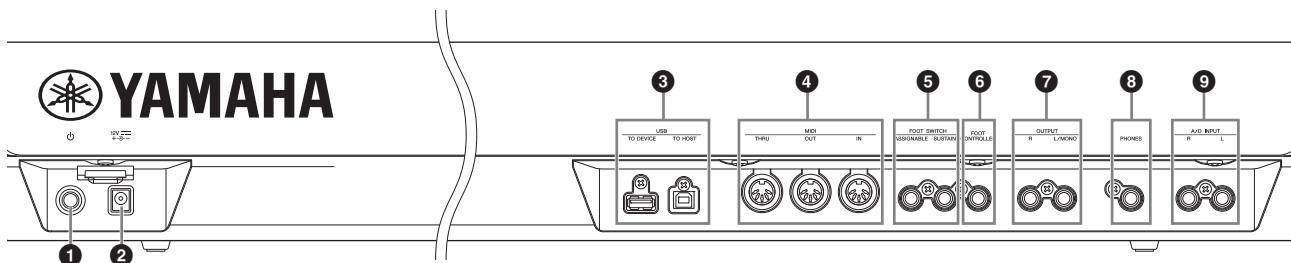
ノーマルボイスエディットおよびミキシングボイスエディットでこのボタンをオンにすると、ナンバー[9]～[16]ボタンがエレメント1～8のミュートオン/オフボタンとして機能します。そのほかのモードでこのボタンをオンにすると、ナンバー[1]～[16]ボタンが、パフォーマンスパート1～4、ソングのトラック/パート1～16、またはパターンのトラック/パート1～16のミュートオン/オフボタンとして機能します。

### ⑦ [SOLO] (ソロ) ボタン(40ページ)

ノーマルボイスエディットおよびミキシングボイスエディットでこのボタンをオンにすると、ナンバー[9]～[16]ボタンがエレメント1～8のソロオン/オフボタンとして機能します。そのほかのモードでこのボタンをオンにすると、ナンバー[1]～[16]ボタンが、パフォーマンスパート1～4、ソングのトラック/パート1～16、またはパターンのトラック/パート1～16のソロオン/オフボタンとして機能します。

**NOTE** モードによって、③～⑦ボタンをオンにしたときのナンバー[1]～[16]ボタンの機能が違います。詳細は、下の表をご覧ください。

# リアパネル



## ① ポートスイッチ/オプションスイッチ(17ページ)

電源のオン(■)/スタンバイ(■)スイッチです。

## ② DC IN端子(17ページ)

付属の電源アダプターを接続する端子です。

## ③ USB端子

本体リアパネルに、USB [TO HOST]端子とUSB [TO DEVICE]端子の2種類のUSB端子がついています。

USB [TO HOST]端子は、本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータとオーディオデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信などと違って、USBケーブルではポート信号を扱えます。MOXF6/MOXF8で扱えるポートについては、53ページをご参照ください。

USB [TO DEVICE]端子は、本体とUSBフラッシュメモリーを接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(59ページ)で行ないます。

**NOTE** MOXF6/MOXF8では、USB [TO DEVICE]端子に接続して使用できるのはUSBフラッシュメモリーのみです。USB対応のハードディスクドライブやCD-ROMドライブ、またUSBハブなどは使用できません。

**NOTE** 本機はUSB 1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB 1.1相当になりますので、ご了承ください。

## ④ MIDI [IN]、[OUT]、[THRU]端子

MIDI [IN]端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からMOXF6/MOXF8をコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI [OUT]端子からはMOXF6/MOXF8の演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。MOXF6/MOXF8で他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。MIDI [THRU]端子はMIDI [IN]端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

## ⑤ FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]、[SUSTAIN] (フットスイッチ アサインブル、サステイン)端子

別売のフットスイッチ(FC3、FC4、FC5)を接続します。

[SUSTAIN] (サステイン)端子に接続したフットスイッチはサステイン専用に使います。[ASSIGNABLE] (アサインブル)端子

に接続したフットスイッチには、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てるすることができます。[SUSTAIN] (サステイン)端子にはフットスイッチFC3、FC4、FC5を、[ASSIGNABLE] (アサインブル)端子にはフットスイッチFC4、FC5を使用できます。

## ⑥ [FOOT CONTROLLER] (フットコントローラー) 端子

別売のフットコントローラー(FC7など)を接続します。音色、音量、音の高さなどを足元でコントロールできます。

## ⑦ OUTPUT [L/MONO]、[R]

### (アウトプット 左/モノラル、右)端子

MOXF6/MOXF8のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、[L/MONO]端子だけに接続します。

## ⑧ [PHONES] (ヘッドフォン)端子

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。常にOUTPUT [L/MONO]、[R]と同じ信号が出力されます。

## ⑨ A/D INPUT [L]、[R] (A/Dインプット左、右)端子

本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。マイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をボイスモード、パフォーマンスマード、ソングモード、パターンモードでのオーディオ入力ポートとして鳴らすことができます。さらに、この端子のいずれかにマイクを接続することで、音声にボコーダー(39ページ)をかけられます。

接続には、モノラル標準プラグを使います。オーディオ機器などからステレオ信号で入力する場合は[L]、[R]端子の両方に接続します。マイクやギターなどのモノラル音声の場合は、「Mono/Stereo」パラメーターの設定に従い、いずれかの端子に接続します。

**NOTE** この端子を使う場合、下記画面にある「Mono/Stereo」パラメーターの設定を必ず確認してください。

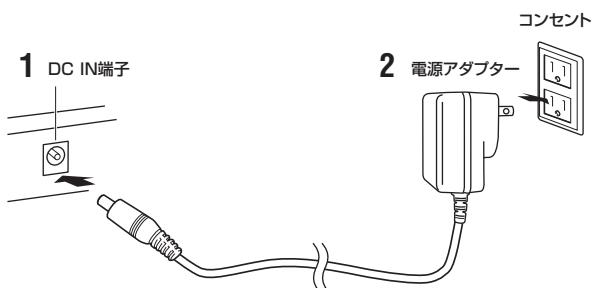
- ボイスモード：ユーティリティー VCE/AD画面
- パフォーマンスマード：コモンエディットA/D IN画面
- ソング/パターンモード：ミキシングコモンエディットA/D IN画面

# ご使用前の準備

## 電源の準備

次の順番で、付属の電源アダプター(73ページ)を接続します。電源アダプターを接続する前に、MOXF6/MOXF8の $\odot$ (スタンバイ/オンスイッチ)がスタンバイ(■)になっていることを確認してください。

- 1 電源アダプターのプラグをMOXF6/MOXF8リアパネルのDC IN端子に接続します。
- 2 電源アダプターを電源コンセント(AC 100V)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。

### 警告

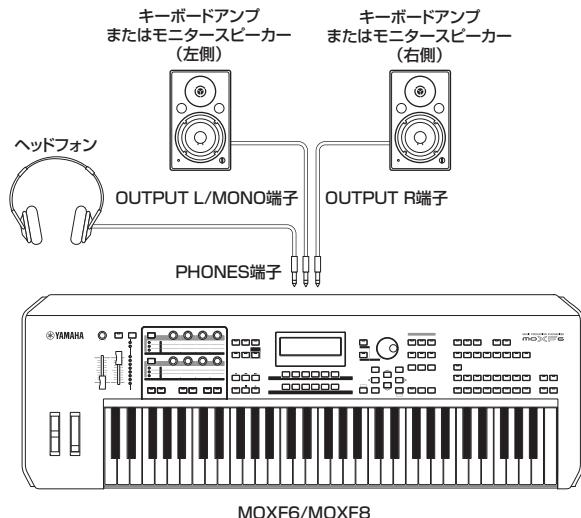
- 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用すると、発熱や感電の原因になります。
- 付属の電源アダプターは100V用です。電源は必ずAC100Vを使用してください。

### 注意

スタンバイ/オンスイッチがスタンバイの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。

## スピーカーやヘッドフォンの準備

音を鳴らすための準備をします。キーボードアンプやモニタースピーカー、ヘッドフォンをご用意いただき、下図のように接続します。接続の際には、接続する機器を確認して、別途ケーブルをご用意ください。



## 電源を入れる

電源を入れる前に、MOXF6/MOXF8とキーボードアンプやモニタースピーカーのボリュームを0にしてください。キーボードアンプやモニタースピーカーに接続しているときは、次の順番で電源をオン/オフしてください。

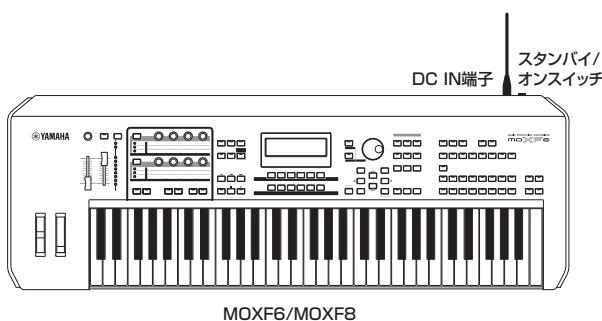
### 電源を入れるとき

ボリュームを0 → MOXF6/MOXF8の $\odot$ (スタンバイ/オンスイッチ)をオン(—) → アンプまたはスピーカーの電源をオン

### 電源を切るとき

ボリュームを0 → アンプまたはスピーカーの電源をオフ → MOXF6/MOXF8の $\odot$ (スタンバイ/オンスイッチ)をスタンバイ(■)

MOXF6/MOXF8のスタンバイ/オンスイッチは、リアパネル右端にあります。



## オートパワーオフ機能

オートパワーオフとは、本体が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、この機能を追加しました。

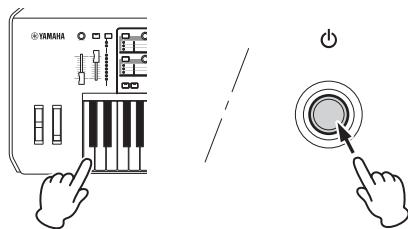
### ■ オートパワーオフの設定

電源が自動的に切れるまでの時間は変更できます。

設定手順	[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → 「AutoOff」を変更 → [STORE]
設定値(分)	off (オートパワーオフ解除)、5、10、15、30、60、120
初期設定(分)	30

### ■ オートパワーオフの簡単解除

左端の鍵盤を押しながら電源を入れると、「Auto power off disabled.」と表示され、オートパワーオフ機能が解除されます。この場合、解除の設定は自動的に保存されます。



#### ■ 注記

- 電源が切れた状態でも微電流が流れています。完全に電源を切るには、電源プラグをコンセントから抜いてください。
- 本体の状態によっては、一定時間操作せずにオートパワーオフの設定時間が経過しても電源が切れない場合があります。使用後は、手動で本体の電源を切ってください。
- アンプ、スピーカー、コンピューターなどの外部機器を本体に接続した状態で一定時間操作しない場合は、外部機器損傷を防ぐために、取扱説明書の手順に従って外部機器と本体の電源を切ってください。接続した状態で自動的に電源が切れるのを避けたい場合は、オートパワーオフを解除してください。
- オートパワーオフで電源が切れた場合、保存していないデータは消去されます。電源が切れる前に、必ずストア(保存)を実行してください。
- 本体のオートパワーオフ設定が「off」の場合は、外部に保存したシステムデータを本体にロードしても、システムデータの設定にかかわらず本体の設定は「off」のままになります。本体のオートパワーオフの時間が設定されている場合は、本体にロードしたシステムデータの設定に書き換わります。

**NOTE** オートパワーオフの設定時間はおよその目安です。

**NOTE** オートパワーオフで電源が切れたあと電源を入れなおす場合は、スタンバイ/オンスイッチをいったんスタンバイの位置に戻してから、もう一度スタンバイ/オンスイッチを押してください。

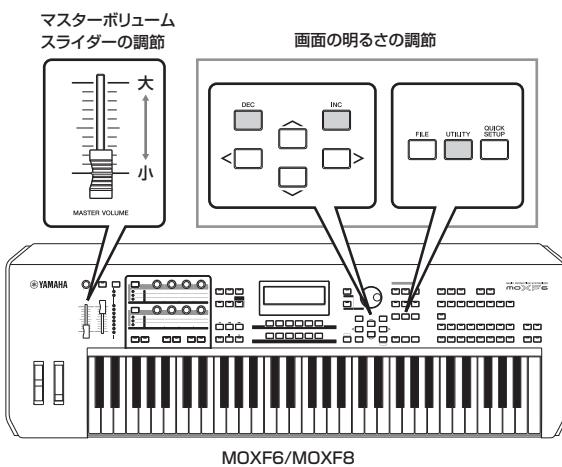
**NOTE** ファクトリーセット(20ページ)を実行すると、オートパワーオフの設定が初期値(30分)に戻るので、ご注意ください。

## ボリュームや画面の明るさを調節する

MOXF6/MOXF8やアンプのボリュームを最適な位置に調節します。

**NOTE** アンプやPA機器に接続する場合は、MOXF6/MOXF8のボリュームを2分目くらいに合わせてから、アンプやPA機器のボリュームを上げていきます。

画面が見えにくい場合は、[UTILITY]ボタンを押しながら[INC]/[DEC]ボタンを押して画面のコントラストを調整します。

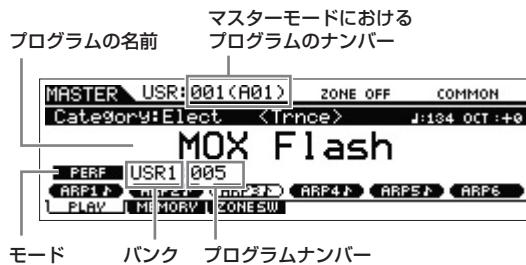


#### 注意

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

## 音を出す

実際にMOXF6/MOXF8の鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。MOXF6/MOXF8の電源を入れると、以下のような画面が表示されます。



**NOTE** 初期状態では、電源を入れると「マスター mode」のプレイ画面が表示されます。モードについては23ページをご参照ください。

**NOTE** ここに掲載している、マスター mode のプレイ画面は、操作説明のためのものです。したがって、実際とは異なる場合があります。たとえば、ここに掲載しているプログラム名は、仮名です。

この時点では本体の鍵盤を弾くと、現在表示されているプログラムの音色が鳴ります。

初期状態のマスター mode に登録されているプログラムは、MOXF6/MOXF8の中でもおすすめの音色を使ったプログラムです。まずは鍵盤を弾いてみて、MOXF6/MOXF8のリアルな音を楽しんでください。

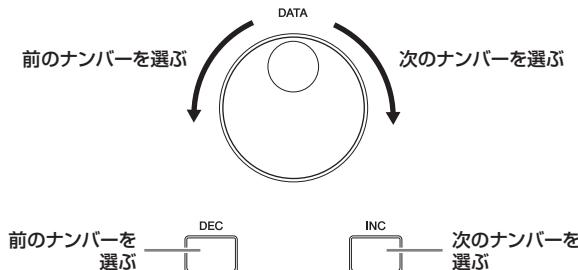
マスター mode のプレイ画面には、現在選ばれているプログラムの種類(モード、バンク、プログラムナンバー)と、プログラムの名前、マスター mode におけるプログラムのナンバーが表示されます。

**NOTE** 「バンク」については、「ボイスを選ぶ」(25ページ)、「パフォーマンスを選ぶ」(34ページ)をご覧ください。

## 音を選ぶ

初期状態のマスター mode には、「ボイス」、「パフォーマンス」、「ソング」、「パターン」という4種類の演奏プログラムの中にある、おすすめのプログラムが合計128種類登録されています。

マスター mode のナンバーを切り替えて、いろいろなボイスやパフォーマンスを選び、鍵盤演奏してみましょう。マスター mode のナンバーを切り替えるには、[DATA] ダイアルや[DEC]ボタン、[INC]ボタンを使います。

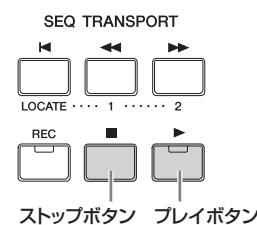


## デモソングを聴く

MOXF6/MOXF8には、あらかじめデモンストレーション用のソング/パターンが内蔵されています。次の手順でデモソングを聴いてみましょう。

**1 [SONG]ボタンを押して、ソングモードに入ります。**  
ソングモードのPLAY画面が表示されます。

**2 SEQ TRANSPORTの[▶](プレイ)ボタンを押して、デモソングの再生を始めます。**  
現在選択されている1番目のデモソングが再生されます。



**NOTE** 音の大きさは[MASTER VOLUME](マスター ボリューム)スライダーで調節してください。

**3 SEQ TRANSPORTの[■](ストップ)ボタンを押して、デモソングの再生を止めます。**

**4 [INC]ボタンを押すか、[DATA]ダイアルを回して、他のデモソングを選択します。**

**5 手順2と3を行ない、選択したデモソングを聴いてみます。**

## 工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット)

MOXF6/MOXF8には、ユーザーメモリーを初期化して工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットという機能があります。

MOXF6/MOXF8では、はじめからユーザーメモリー上にさまざまなボイス、パフォーマンス、ソング、パターンが設定されています。

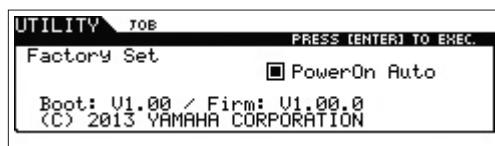
ファクトリーセットを実行すれば、これらを誤って書き換えてしまった場合でも、工場出荷時の状態に戻すことができます。

### ■注記■

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、ソング、パターン、マスターなどのデータや、ユーティリティーモードでのシステム設定の内容が、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、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどに保存されることをおすすめします(59ページ)。

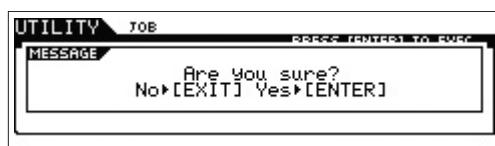
### 1 [UTILITY]ボタンを押してから、[JOB]ボタンを押します。

ユーティリティージョブ画面(Factory Set画面)が表示されます。



### 2 [ENTER]ボタンを押します。

実行を確認する画面が表示されます。実行をやめたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。



### ■注記■

「PowerOn Auto」(パワーオンオート)にチェックをいれてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。

必要なデータが失われてしまう可能性があるため、通常はチェックを外しておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、チェックを外してファクトリーセットを実行します。

ファクトリーセットを実行すると、自動的に設定が保存されます。

### 3 [ENTER]ボタンを押します。

ファクトリーセットが実行されます。

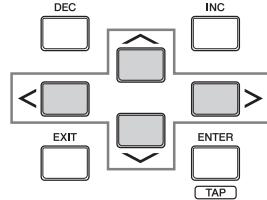
### ■注記■

ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に「Now executing Factory set...」と表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

# 基本操作

## カーソル移動

4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を、[DATA]ダイアルや[INC]ボタン、[DEC]ボタンで変更します。

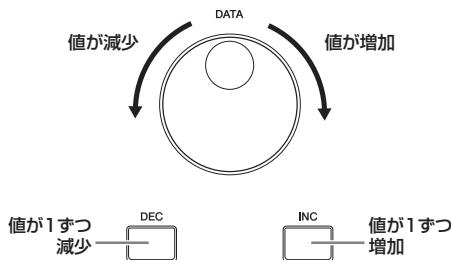


## 値の変更/設定

[DATA]ダイアルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。

[INC]ボタンを押すたびに値が1ずつ増加し、[DEC]ボタンを押すたびに値が1ずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。

設定レンジの大きいパラメーター値を変更している場合、[SHIFT]ボタンを押しながら[INC]ボタンを押すことで、値を10ずつ増加させることができます。逆に[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]ボタンを押すことで、値を10ずつ減らすことができます。



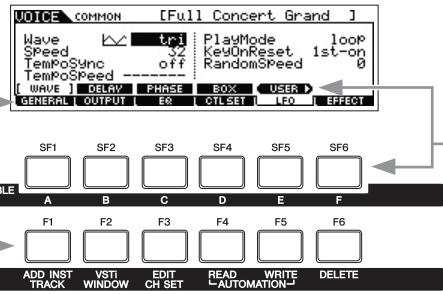
## ファンクションとサブファンクション

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、画面の下に配置された[F1]～[F6](ファンクション)ボタンや[SF1]～[SF6](サブファンクション)ボタンを使います。

モードやサブモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名が各画面内の最下段に2段にわたってタブの形式で表示されます。この表示に対応するボタンを押すと、画面や機能が切り替わります。

ファンクションボタン[F1]～[F6]は、最大6種類の機能を切り替えることができます。サブファンクションボタン[SF1]～[SF6]は、ファンクションボタンで選択した機能の中にサブ機能が用意されている場合に、サブ機能の画面を切り替えることができます。次の図は、画面最下段の「LFO」に対応したファンクションボタン[F5]を押し、「Wave」に対応したサブファンクションボタン[SF1]を押した状態です。

画面の最下段の表示が空欄になっている場合は、その表示に対応するファンクションボタンが機能しないことを示しています。たとえば、下図の[SF6]ボタンにはサブ機能は割り当てられていません。



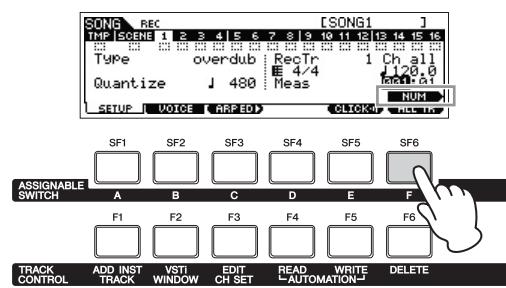
対応する[F1]～[F6]ボタンを押すと、それぞれの機能が呼び出されます。

対応する[SF1]～[SF6]ボタンを押すと、それぞれのサブ機能が呼び出されます。

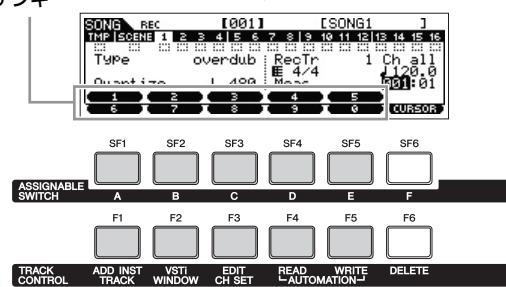
## テンキー入力

桁数の多い数値を入力する必要があるパラメーターでは、ファンクション/サブファンクションボタンをテンキーに見立てて数値を入力する方法(テンキー入力)が使えます。カーソルをパラメーターに移動して画面右下に「NUM」表示が現われたら、[SF6]ボタンを押します。すると、画面最下段の表示が、1～9、0の数値になります。この状態で、[F6] CURSOR(カーソル)ボタンを押して数値入力欄にカーソルを表示させ、カーソル[<]/[>]ボタンで入力したい桁にカーソルを移動し、[SF1]～[SF5]ボタンと[F1]～[F5]ボタンのいずれかを押してその桁の数値を入力します。

入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して数値入力を確定させ、テンキー入力状態から抜けます。



テンキー



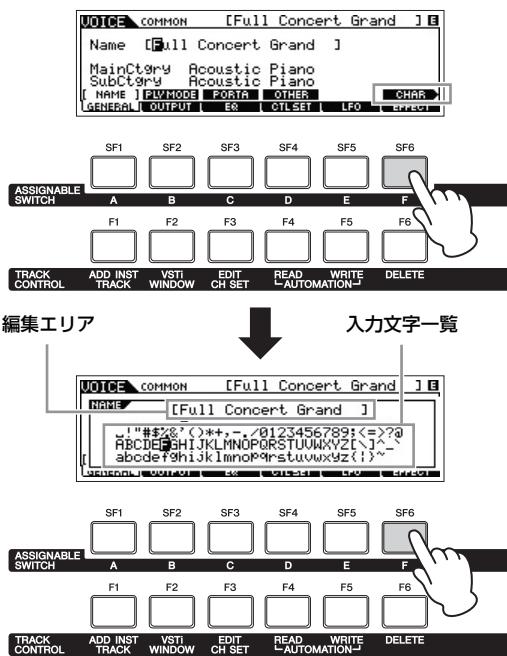
## 文字入力

ボイスネームやパフォーマンスネームなど、文字を入力するパラメーターにカーソルを移動すると、画面右下に「CHAR」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押すと、下図のような画面が表示され、文字を入力する状態になります。

[SF6]ボタンを押しながら、カーソル[<]/[>]ボタンを押して左右にカーソルを移動し、文字を入力する位置を選びます。

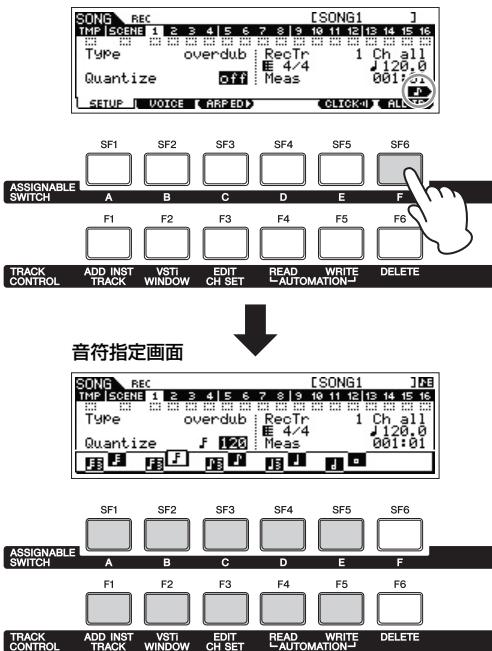
[SF6]ボタンを押しながら、[DATA]ダイアルまたは[INC]/[DEC]ボタンを操作して、入力する文字を選びます。

入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して入力した文字を確定させ、文字入力状態から抜けます。



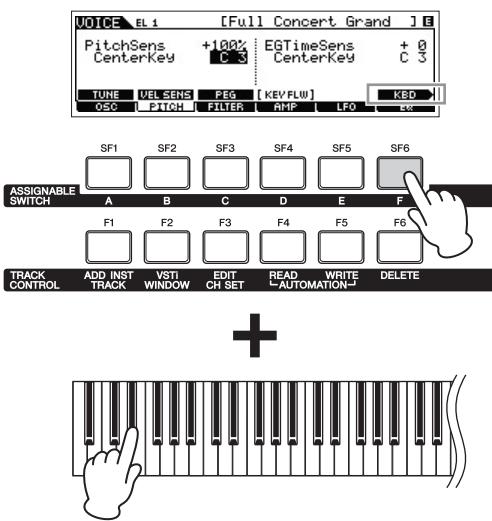
## 音符の指定

ソングやパターンでのステップ録音などで、音符の種類を指定するパラメーターにカーソルがある場合、画面内の[SF6]ボタンに該当する位置に音符マークが表示されます。この場合、[SF6]ボタンを押すと音符指定画面が表示され、[F1]～[F5]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを押すことにより、音符を指定できます。



## キーボード入力

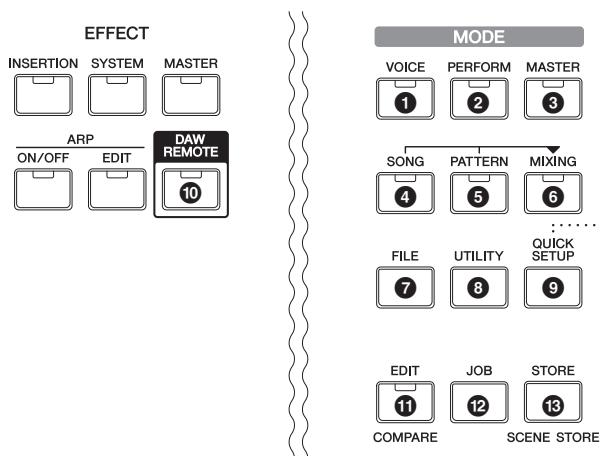
鍵盤を押さえてノートまたはベロシティーを入力する方法です。値としてノートまたはベロシティーを入力するパラメーターにカーソルを移動すると、画面右下に「KBD」が表示されます。このとき[SF6]ボタンを押しながら、鍵盤を押すと、押した鍵盤のノートまたはベロシティーが入力されます。



# クイックガイド

## モードについて

MOXF6/MOXF8では、10個のモードボタン(①～⑩)を使って、目的に合わせてモードを切り替えます。また、各モードにおいて状態を切り替えることができる3個のボタン(⑪～⑬)があります。



No	ボタン	モード	詳細
①	[VOICE]	ボイスモード	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。オリジナルのボイスを作成することもできます。
②	[PERFORM]	パフォーマンスマード	パフォーマンスの演奏、作成ができるモードです。パフォーマンスを使えば、ボイスを複数重ねて同時に鳴らしたり、ピアノとベースで鍵盤の領域をわけて鳴らしたりできます。
③	[MASTER]	マスター モード	ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン モードで作ったプログラムを使って設定する特別なモードです。マスター モードには、「お気に入りのプログラムを登録し、ワンタッチで呼び出す」、「MOXF6/MOXF8の鍵盤を4つの領域に分け、4つのキーボードのように使う」といった2つの使い方があります。
④	[SONG]	ソング モード	ボイスモードで制作したボイスの演奏を録音したり、パターンを組み合わせてソングを作るモードです。
⑤	[PATTERN]	パターン モード	ソングを構成するイントロ、Aメロ、サビなどを個別に制作するモードです。
⑥	[MIXING]	ソング/パターンミキシング モード	ソングやパターンの各パートの音色、音量、パン、エフェクトなどのミキシング設定を行ないます。
⑦	[FILE]	ファイル モード	MOXF6/MOXF8のデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーのデータをMOXF6/MOXF8に読み込みます。
⑧	[UTILITY]	ユーティリティ モード	MOXF6/MOXF8のシステム全体に共通した設定を行ないます。ここで設定は、すべてのボイス、パフォーマンス、ソング、パターンに適用されます。
⑨	[QUICK SETUP]	クイックセットアップ モード	外部機器とのMIDI接続とオーディオ接続に必要な設定をまとめて最大6種類まで登録するモードです。シーンに合わせて簡単に接続設定を切り替えできます。
⑩	[DAW REMOTE]	リモート モード	MOXF6/MOXF8を使って、コンピューター上のDAW (Digital Audio Workstation)ソフトウェアをコントロールするモードです。
⑪	[EDIT]	エディット	ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスターごとに、さまざまなパラメーターを設定します。
⑫	[JOB]	ジョブ	プログラムの初期化やコピー、ソングやパターンのMIDIデータを一括編集など、プログラム制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
⑬	[STORE]	ストア	エディットしたプログラムを、MOXF6/MOXF8の内部メモリーに保存するモードです。

# MOXF6/MOXF8の基本的な使い方

## ボイスを演奏する

ボイスを選ぶ	25ページ
ボイスをエディットする	28ページ

## ボイスを組み合わせてパフォーマンスを作る

パフォーマンスクリエーター	31ページ
パフォーマンスを選ぶ	34ページ
パフォーマンスをエディットする	34ページ

## マイクやオーディオ機器を活用する

A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力と合わせて演奏する	38ページ
-----------------------------------	-------

## 鍵盤演奏を録音したり、リズムパターンを組み合わせたりして 「ソング」 / 「パターン」を作る

ソングを作る	40ページ
パターンを作る	46ページ

## 好きなプログラムを組み合わせて、自分だけの「マスター」キーボードを作る

マスター モードを設定する	57ページ
---------------	-------

## コンピューターを活用して音楽制作する

DAWに本体の演奏を録音する	54ページ
本体をDAWの外部音源として使う	54ページ
ソフトウェアを本体からリモートコントロールする	55ページ
MOXF6/MOXF8 Editor VSTをソフトシンセとして使う	56ページ

## システム全体の設定をしたり、本体データをバックアップする

システム全体の設定をする	58ページ
データをバックアップする	59ページ

## ボイスモードで演奏する

ボイスモードのトップ画面にあたるボイスプレイ画面では、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2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。キーボードの鍵盤の音階に合った音の高さで発音します。

### 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(鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられています。

MOXF6/MOXF8には、ボイスを記憶させるためのバンクが用意されています。バンクの種類には、大きく分けてプリセットバンク、ユーザー銀行、GMバンクがあります。各バンクは、記憶されているボイスや役割が下記のように異なります。

### 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、ボイスを保存できません。

### ユーザー銀行

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。初期状態ではプリセットと同じボイスがメモリーされています。

#### ■注記■

ユーザー銀行のボイスは、上書きされ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、大事なユーザー音色に上書き保存しないようにご注意ください。

**NOTE** ライブ演奏の時、あらかじめ演奏順にボイスを並べておくと便利です。

### GMバンク

GM音色として規定された音色が入っています。

#### GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設計された、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音色バンクは、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。

ボイスモードでは、上記のバンクが全部で16個(プリセットバンク1~9、ユーザー銀行1~3、プリセットドラムバンク、ユーザードラムバンク、GMバンク、GMドラムバンク)用意されています。各バンクには、ボイスが種類別に記憶されています。ボイスプレイ画面では、これらのボイスバンクの中から好きなボイスを選んで演奏できます。

**NOTE** ボイスについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」の「MOXF6/MOXF8のしくみ」をご覧ください。ボイスの一覧は、PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

## ボイスを選んで演奏する

### 1 [VOICE]ボタンを押します。

[VOICE]ボタンのランプが点灯し、ボイスモードのボイスプレイ画面が表示されます。

### 2 BANK SELECT [DEC]/[INC]ボタンでボイスバンクを選びます。

この時点では、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できます。

また、ボイスプレイ画面に表示されている各項目は以下のとおりです。

#### ●ボイスプレイ画面



ボイスネーム

#### ●ノーマルボイスのバンクについて

PRE1~PRE9(プリセットバンク)、USR1~3(ユーザー銀行)、GM(GMバンク)の13のバンクがあります。

#### ●ドラムボイスのバンクについて

PDR(プリセットドラムバンク)、UDR(ユーザードラムバンク)、GMDR(GMドラムバンク)の3つのバンクがあります。

### 3 [DATA]ダイアルや[INC]/[DEC]ボタンでボイスを選択します。

**NOTE** [DATA]ダイアルや[INC]/[DEC]ボタンを使ってプログラムナンバーを増減していくと、プログラムナンバーの上限/下限でバンクが自動的に切り替わり、異なるバンクのボイスを次々に選択できます。

**NOTE** プレイ画面で[SHIFT]ボタンを押しながら[INC]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10増加します。逆に[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10減少します。

### 4 鍵盤を弾いてみましょう。

## 楽器の種類でボイスを選ぶ (カテゴリーサーチ)

MOXF6/MOXF8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 ボイスプレイ画面で[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。

カテゴリーサーチダイアログが表示されます。



### 2 カーソル[▲]ボタンで、「Main」(メインカテゴリー)にカーソルを移動し、[DATA]ダイアルを回してメインカテゴリーを選択します。

### 3 カーソル[▼]ボタンで、「Sub」(サブカテゴリー)にカーソルを移動し、[DATA]ダイアルを回してサブカテゴリーを選択します。

### 4 [ENTER]ボタンまたはカーソル[>]ボタンを押し、カテゴリーを確定します。

確定されたカテゴリーのボイスリストが表示されます。



### 5 カーソル[▲]/[▼]ボタンまたは[DATA]ダイアルでボイスを選択します。

カテゴリーを変更したい場合は、カーソル[<]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押して、手順2に戻ります。

### 6 [ENTER]ボタンを押し、ボイスを確定します。

カテゴリーサーチダイアログが閉じます。

## お気に入りのボイスを集めた カテゴリーを作る (フェーバリットカテゴリー)

カテゴリーサーチには、気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーとして登録する機能があります。あらかじめ気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録しておくと、曲作りの際に使いたいボイスをすばやく選び出すことができます。

### 気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録する

#### 1 「楽器の種類でボイスを選ぶ」の手順1~4を行ない、選択したカテゴリーのボイスリストを表示させます。

#### 2 カーソル[▲]/[▼]を押すか、[DATA]ダイアルを回して、気に入ったボイスを選びます。

#### 3 [F5] SET/CLRボタンを押して、フェーバリットマークをオンにします。

フェーバリットマークの中が塗りつぶされた状態になり(♥)、選択中のボイスがフェーバリットカテゴリーに登録されます。もう一度[F5] SET/CLRボタンを押すと、フェーバリットマークがオフ(♡)になります。複数のボイスを登録したい場合は、手順2~3を繰り返します。すべてのフェーバリットマークをオフにしたい場合は[F6] CLR ALLボタンを押します。



#### 4 フェーバリットカテゴリーへの登録が済んだら、[ENTER]ボタンを押して、ボイスプレイ画面に戻ります。

カテゴリーサーチ画面が閉じられると同時に、フェーバリットカテゴリーの登録が保存されます。

現在選択されているボイスをフェーバリットカテゴリーに登録する場合は、パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITE]ボタンを押すと簡単に登録できます。お気に入りを解除する場合も、同様に[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITE]ボタンを押します。

## フェーバリットカテゴリーに登録されているボイスを選ぶ

- 1 ボイスプレイ画面で[FAVORITE]ボタンを押します。  
フェーバリットカテゴリーとして登録されているボイスリストが表示されます。
- 2 カーソル[↑]/[↓]ボタンまたは[DATA]ダイアルでボイスを選択します。
- 3 [ENTER]ボタンを押し、ボイスを確定します。

## アルペジオを使う

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。

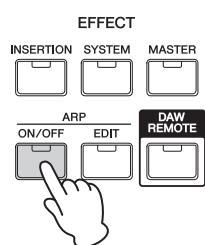
アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけではなく、楽曲制作などでもクオリティーの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイスごとに、最大6つまで、好きなアルペジオタイプを設定しておくことができます。パフォーマンス/ソング/パターンモードでは、パフォーマンス/ソング/パターンのパートごとに最大6つまでアルペジオを設定でき、同時に4パートまでのアルペジオ設定を有効にできます。

また、アルペジオ再生させるノートリミット(キーの範囲)やベロシティーリミット(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。

**NOTE** アルペジオのしくみについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

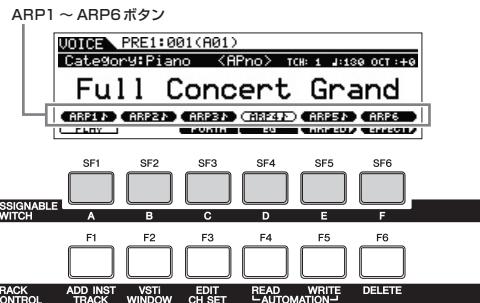
## アルペジオをオン/オフする

アルペジオのオン/オフを切り替えるには、パネルのARP [ON/OFF]ボタンを押します。



## アルペジオを切り替える

ボイスプレイ画面にはARP1～ARP6ボタンが表示されており、8分音符(♪)マークが表示されているボタンにはアルペジオタイプが割り当てられています。[SF1]～[SF6]ボタンを押すことで、演奏中にワンタッチでアルペジオタイプを切り替えることができます。



**NOTE** ARP1～ARP6のアルペジオタイプの設定は「アルペジオをエディットする」(31ページ)をご参照ください。

## 鍵盤の音の高さを変更する

鍵盤の音の高さを変更するには、OCTAVE [-]/[+]ボタンとTRANSPOSE [-]/[+]ボタンを使います。



### ● Octave

OCTAVE [-]/[+]ボタンでは、鍵盤の音の高さを1オクターブ単位で、最大±3オクターブ移動できます。この機能を使うと、ベースやピッコロなど音域の違う楽器を同じ鍵盤の位置で演奏できるようになります。OCTAVE [-]ボタンと[+]ボタン両方を同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。またOCTAVE [-]/[+]ボタンのランプの点灯の仕方によって、何オクターブ変更している状態かを見分けることができます。±1オクターブにした場合はランプが点灯し、±2オクターブにした場合はランプがゆっくり点滅し、±3オクターブにした場合はランプが速く点滅します。

### ● Transpose

TRANSPOSE [-]/[+]ボタンでは、鍵盤の音の高さを半音単位で、最大±11半音移動できます。この機能を使うと、転調しても同じ鍵盤の押さえ方で演奏できるようになります。TRANSPOSE [-]ボタンと[+]ボタン両方を同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。またトランスポーズがかかっている方のボタンのランプが点灯します。

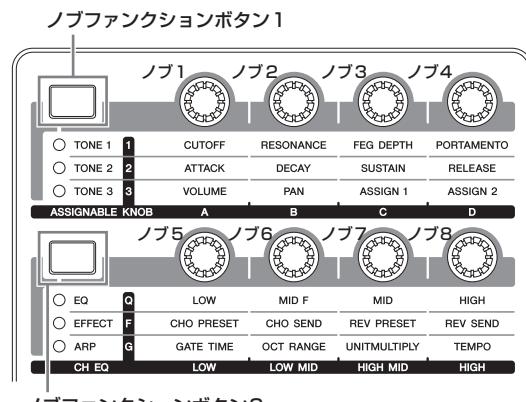
**NOTE** OCTAVE [-]/[+]ボタンとTRANSPOSE [-]/[+]ボタンでの設定は、ユーティリティーモードのGENERAL画面にある「Octave」と「Transpose」と連動しています。

## 音色を変化させる

本体のノブ1～8を操作すると、選択中のボイスのパラメーターやエフェクトのかかり具合を増減することで音色を変化させることができます。ノブにはそれぞれ3種類の機能が割り当てられていて、ノブファンクションボタンで切り替えることができます。

### 1 ノブ1～8の左にあるノブファンクションボタン1/2を押して、割り当てたい機能に該当するランプを点灯させます。

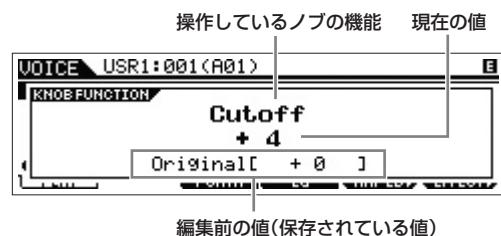
KNOB FUNCTION画面が表示されます。KNOB FUNCTION画面では、ノブに割り当てられた機能と、その機能の現在の値が表示されます。[EXIT]ボタンを押すと、画面が閉じます。



**NOTE** ユーティリティ GENERAL画面の「Knob FuncDispSw」(ノブファンクションディスプレイスイッチ)が「off」の場合は、KNOB FUNCTION画面は表示されません。

### 2 鍵盤を弾きながら、本体のノブ1～8のいずれかを回します。

KNOB FUNCTION画面が表示され、操作した機能が音色に効果します。KNOB FUNCTION画面には、現在操作しているノブの機能、その機能の現在の値、「Original」の値を表示します。「Original」の値は、ノブの機能の編集前の値(保存されている値)を示しています。



### HINT

#### エディットマークについて

プレイ画面やエディット画面でパラメーターの値を変更すると、画面右上に **■** (エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のプログラムが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、ストア(29ページ)の操作を行ないます。

## ボイスをエディットする

ボイスを構成するさまざまな設定項目(パラメーター)の値を変更してボイスを作り変える操作をエディットといい、ボイスモードのサブモードであるボイスエディットで行ないます。ボイスエディットは、ボイスの種類によってパラメーターが異なります。

### ノーマルボイスエディット

鍵盤の音階どおりに発音する「ノーマルボイス」は、最大8個のエレメントで構成されています。エレメントとは、ボイスを構成する最小単位です。ノーマルボイスのエディットは、8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。

**NOTE** 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。MOXF6/MOXF8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。

### 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。

### ボイスをエディットする基本手順

#### 1 ボイスモードで[EDIT]ボタンを押します。

#### 2 コモンエディットまたはエレメントエディット/キー エディットを行ないます。

##### ● ノーマルボイスを選択している場合

コモンエディットを行なうには、[COMMON]ボタンを押します。

エレメントエディットを行なうには、ナンバー[1]～[8]ボタンのうちエディットしたいエレメントのナンバーボタンを押します。

### ● ドラムボイスを選択している場合

コモンエディットを行なうには、[COMMON]ボタンを押します。

キーエディットを行なうには、ナンバー[1]ボタンを押し、エディットしたいキーを選択します。

**NOTE** ボイスパラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」のボイスモード説明箇所をご参照ください。

#### コモンエディット画面

コモンエディット画面であることを示しています。



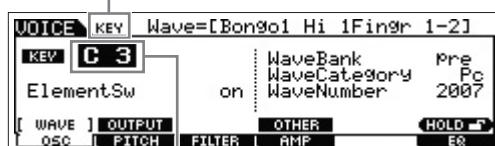
#### エレメントエディット画面

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。



#### キーエディット画面

キーエディット画面であることを示しています。



ここでキーを設定します。

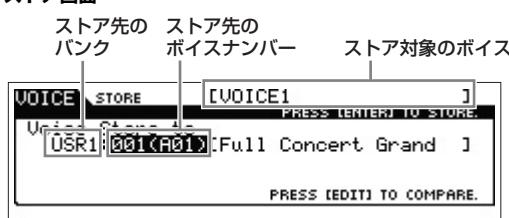
### 3 編集したボイスに名前を付けます。

[COMMON]ボタン → [F1] GENERALボタン → [SF1] NAMEボタンを押して、「Name」を設定します。

### 4 編集したボイスをユーザー vozisとして本体に保存(ストア)します。

[STORE]ボタンを押してストア画面を表示させます。ストア先を設定し、[ENTER]ボタンを押してストアを実行します。

#### ストア画面



**NOTE** ストアを中止したい場合は、[ENTER]ボタンを押す前に[EXIT]ボタンを押します。

#### 注記

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、データが失われるおそれがあるので、絶対に電源を切らないでください。

#### HINT

#### コンペア機能

エディットしたボイスをエディット前のボイスの音に一時的に切り替えることができる機能で、エディットによってどう音が変わったか聞き比べることができます。

#### ● ボイスエディットの場合

ボイスをエディットした状態で[EDIT]ボタンを押します。[EDIT]ボタンのランプが点滅し、エディット前の状態に一時的に戻ります。[EDIT]ボタンをもう一度押すと、エディット後の状態に戻ります。

#### ● ボイスストアの場合

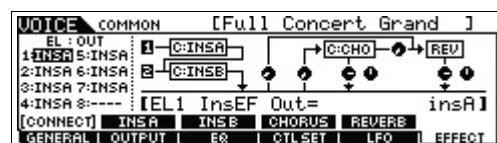
ストア画面で[EDIT]ボタンを押します。[EDIT]ボタンのランプが点滅し、ストア先のボイスが発音する状態になります。[EDIT]ボタンをもう一度押すと、ストアするボイスが発音する状態に戻ります。

## ボイスのエフェクトをエディットする

MOXF6/MOXF8には数多くのエフェクトが内蔵されています。このエフェクトを活用することで、ボイスにさまざまな効果をかけられます。たとえば、プリセットボイスのエフェクトを変更するだけでも、まったく違ったボイスに仕上げることができます。ここではプリセットボイスにかけるエフェクトタイプや設定を変更し、ユーザー vozisとして保存する手順を説明します。

### 1 ボイスプレイ画面でエフェクトをエディットしたいボイスを選び、[F6] EFFECTボタンを押します。

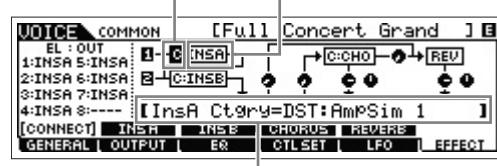
ボイスコモンエディットのEFFECT画面が表示されます。



### 2 インサーションエフェクトAのエフェクトカテゴリーとタイプを選択します。

カーソルを下図のとおり該当箇所に移動し、[INC]/[DEC]ボタンと[DATA]ダイアルを使ってカテゴリーとタイプを選択します。

インサーションエフェクトA インサーションエフェクトA  
カテゴリー タイプ

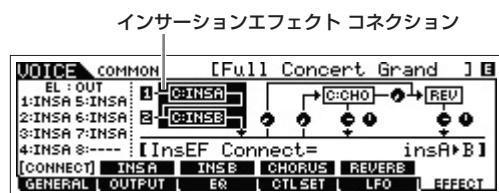


選択中のパラメーター名と設定値

### 3 インサーションエフェクトBのエフェクトカテゴリーとエフェクトタイプも手順2と同様に設定します。

#### 4 インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。

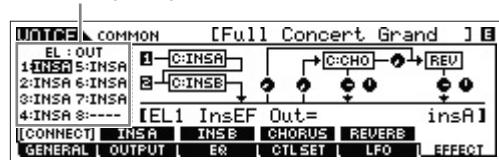
カーソルを下図のとおりインサーションエフェクトコネクションに移動させ、[INC]/[DEC]ボタンまたは[DATA]ダイアルを使って接続方法を設定します。



#### 5 各エレメント/キーの出力先を設定します。

ノーマルボイスの場合はカーソルを「EL: OUT」に、ドラムボイスの場合はカーソルを「KEY: OUT」に移動させて、[INC]/[DEC]ボタンまたは[DATA]ダイアルを使って出力先を設定します。

エレメントアウト1～8



#### 6 必要に応じて[SF2] INSA/[SF3] INSBボタンを押して、各エフェクトパラメーターを設定します。

エフェクトによってさまざまなパラメーターが用意されていますので、イメージに近い音になるまで微調整をしましょう。



#### 7 作業が終わったら、[STORE]ボタンを押してボイスを保存します。

#### HINT

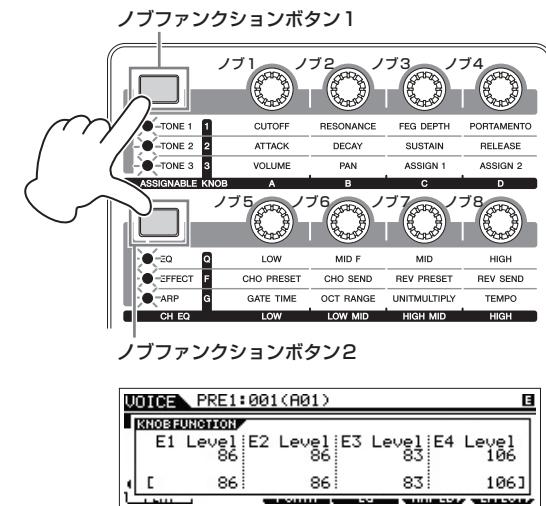
下記の方法で、エレメント1～エレメント8の音量を同時に変更できます。

1 ノブファンクションボタン1を押しながらノブファンクションボタン2を押します。

ランプが6個とも点灯し、KNOB FUNCTION画面が表示されます。

2 ノブ1～8を回して対応する各エレメントの音量を調節します。

3 [EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。



#### HINT

##### コントローラーを使って音色を変化させる

本体に内蔵されているボイスには、あらかじめ複数のコントローラーが設定されています。コントローラーによる音色変化が特に効果的なボイスには、ボイスネームの末尾に「MW」などのコントローラー名を示す文字が付いている場合があります。一部本体に搭載されていないコントローラー名がついているボイスもありますが、該当するコントロールナンバーを内蔵シーケンサー/外部シーケンサー、外部MIDIコントローラーから本体に送信することで、そのコントローラーの効果が得られます。

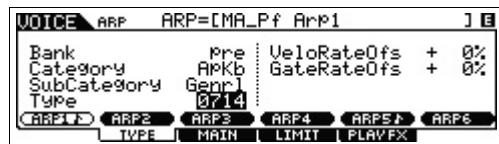
コントローラー名	本体コントローラー	MIDIコントロールナンバー(初期値)
AS1	ASSIGN 1ノブ	16
AS2	ASSIGN 2ノブ	17
AF1	ASSIGNABLE FUNCTION [1] ボタン	86
AF2	ASSIGNABLE FUNCTION [2] ボタン	87
FC1	フットコントローラー	11
FC2	搭載されていません	4
MW	ミュージレーションホイール	1
RB	搭載されていません	22

## アルペジオを変更する

プリセットボイスのARP1～ARP6に割り当てられているアルペジオタイプを変更してみましょう。

### 1 ARP [EDIT]ボタンを押します。

アルペジオエディット画面が表示されます。



### 2 [SF1] ARP1～[SF6] ARP6ボタンのうち変更したいアルペジオのボタンを押します。

### 3 [F2] TYPEボタンを押します。

TYPE画面が表示されます。

### 4 アルペジオタイプを選択します。

[DATA]ダイアルを使って「Bank」/「Category」/「SubCategory」/「Type」を設定します。

### 5 必要に応じてほかのパラメーターも変更します。

### 6 ARP [ON/OFF]ボタンを押してオン(ランプ点灯)にし、鍵盤演奏してみましょう。

#### HINT

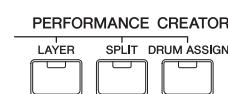
##### 選択中のアルペジオタイプを他のアルペジオパートにコピーする

ARP1に設定したアルペジオタイプをARP2～6にコピーするには、アルペジオエディット画面で、[STORE]ボタンを押しながら[SF2] ARP2～[SF6] ARP6ボタンのうちコピーしたいアルペジオのボタンを押します。

## 気に入ったボイスからパフォーマンスを作る(パフォーマンスクリエーター)

MOXF6/MOXF8には、ボイスモードで気に入ったボイスを活用してパフォーマンスを作れる「パフォーマンスクリエーター」という機能があります。パフォーマンスとは、複数のボイスを重ねて鳴らすための音色セットのことです。1つのパフォーマンスは最大4つのボイスを組み合わせて作ります。パフォーマンスクリエーターを行うと、ボイスに設定されているエフェクトなどもパフォーマンスにコピーされるので、ボイスの雰囲気をそのまま活かしたパフォーマンスを簡単に作れます。

パフォーマンスクリエーターには、「レイヤー」「スプリット」「ドラムアサイン」の3つが用意されています。



## ボイスを重ねる(レイヤー)

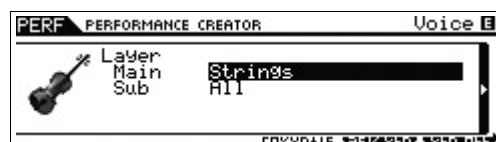
ボイスを重ねる「レイヤー」を行なってパフォーマンスを作ります。たとえば、ピアノにストリングスが重なったパフォーマンスを作るときに便利です。

### 1 ボイスモードでボイスを選択します。



### 2 パネルの[LAYER]ボタンを押します。

レイヤーするボイスを選択するためのカテゴリーサーチ画面が表示されます。



### 3 重ねたい音色のカテゴリーを選択して、カーソル[>]ボタンを押します。

ボイスのリストが表示されます。



**4 リストから重ねたい音色を選択して[ENTER]ボタンを押します。**

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



ボイスモードで選択したボイスがパート1に、[LAYER]ボタンを押してカテゴリー画面で設定したボイスがパート2に割り当てられ、レイヤーされている状態になります。パフォーマンスプレイ画面で[F2] VOICEボタンを押すと、各パートのボイスを確認できます。



**5 [STORE]ボタンを押して、必要に応じてパフォーマンスを保存します。**



**NOTE** ストア画面の表示中に[EDIT]ボタンを押すと、ストア先のパフォーマンスを試聴できます。

## ボイスを組み合わせる(スプリット)

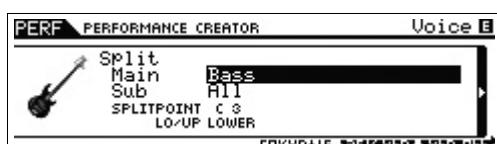
複数のボイスを組み合わせる「スプリット」を行なってパフォーマンスを作ります。たとえば、左手パートはベースで、右手パートはピアノといった左右で違うボイスを鳴らすパフォーマンスを作るのに便利です。

**1 ボイスモードでボイスを選択します。**

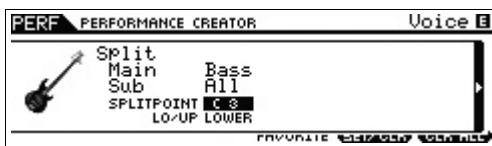


**2 パネルの[SPLIT]ボタンを押します。**

スプリットするボイスを設定するためのカテゴリー画面が表示されます。



**3 「SPLITPOINT」にカーソルを移動して、スプリットボイスの境目を設定します。**



[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤がスプリットポイントになります。

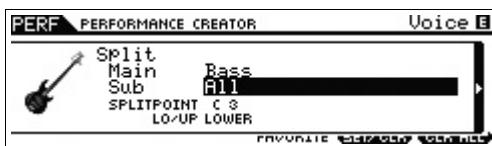
**NOTE** スプリットボイスの境目に設定したノートは、上の鍵域(UPPER)に含まれます。

**4 「LO/UP」にカーソルを移動して、組み合わせたいボイスを現在のボイスの下の鍵域に設定するか、上の鍵域に設定するか、を選択します。**



**NOTE** スプリットする前に選択していたボイスがドラムボイスの場合は、ドラムボイス自体にスプリットは適用されません。組み合わせるボイスのみ「SPLITPOINT」と「LO/UP」に従った鍵域に設定されます。

**5 「Main」 / 「Sub」にカーソルを移動して、組み合わせたいボイスのカテゴリーを選択します。**



**6 カーソル[>]ボタンを押します。**

ボイスのリストが表示されます。



**7 リストから組み合わせたい音色を選択して[ENTER]ボタンを押します。**

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



ボイスモードで選択したボイスがパート1に、[SPLIT]ボタンを押してカテゴリー画面で設定したボイスがパート2に割り当てられ、スプリットされている状態になります。パフォーマンスプレイ画面で[F2] VOICEボタンを押すと、各パートのボイスを確認できます。



- 8 [STORE]ボタンを押して、必要に応じてパフォーマンスを保存します。

## 現在のボイスにドラムパートを重ねる(ドラムアサイン)

鍵盤を弾くと、ドラムパターンがアルペジオで同時に演奏されるパフォーマンスを作ります。

- 1 ボイスモードでボイスを選択します。



- 2 パネルの[DRUM ASSIGN]ボタンを押します。

ドラムパートにするボイスを設定するためのカテゴリーサーチ画面が表示されます。カテゴリーにはDrum/Percussion(ドラム/パーカッション)が自動的に割り当てられます。ドラムボイスがパート4に設定され、アルペジオが自動的にオンになります。鍵盤を押すとアルペジオがスタートします。



- 3 カーソル[>]ボタンを押します。

ボイスのリストが表示されます。



- 4 リストから組み合わせたいドラム音色を選択して[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



**NOTE** アルペジオの再生を止めたい場合は、ARP [ON/OFF]ボタンを押してアルペジオをオフ(ランプ消灯)にします。再度アルペジオ再生をする場合は、ARP [ON/OFF]ボタンを押してアルペジオをオン(ランプ点灯)にしておきましょう。

## ドラムのアルペジオパターンを変更する

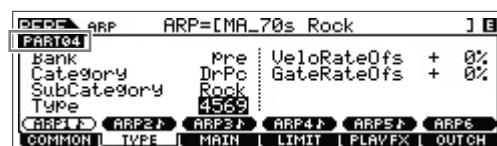
パフォーマンスクリエーターでドラムアサインを行なった場合、ドラムボイスはパフォーマンスのパート4に自動的に設定され、アルペジオがオンになります。ドラムのアルペジオパターンを変更するときは、パフォーマンスマードのアルペジオエディットを行ないます。

- 5 該当するパフォーマンスを選択した状態で、ARP [EDIT]ボタンを押します。

パフォーマンスマードのアルペジオエディット画面が表示されます。

- 6 [F2] TYPEボタンを押してから、ナンバー[4]ボタンを押します。

パート4のTYPE画面が表示されます。



- 7 「Bank」/「Category」/「SubCategory」/「Type」にカーソルを移動して、アルペジオタイプを選択します。

- 8 [PERFORM]ボタンを押して、パフォーマンスプレイ画面に戻ります。

- 9 [STORE]ボタンを押して、必要に応じてパフォーマンスを保存します。

# パフォーマンスマードで演奏する

パフォーマンスは最大4つのボイスを重ねて迫力や厚みのある音を出すことができます。ユーザー1~2バンクに各128個記憶されています。

まずは[PERFORM]ボタンを押して、パフォーマンスマードに入ります。

## パフォーマンスを選ぶ

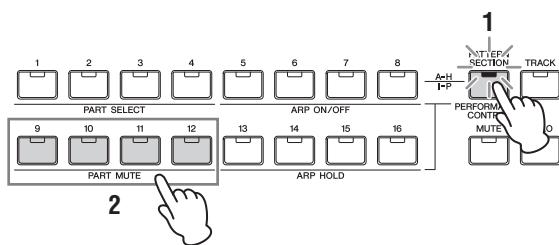
パフォーマンスの選び方は、基本的にはボイスと同じです。25ページをご覧ください。また、パフォーマンスをカテゴリー別に選ぶカテゴリーサーチ機能や、気に入ったパフォーマンスを集めてカテゴリーを作るフェーバリットカテゴリー機能(26ページ)もボイスと同じ操作で行なえます。

## パートのオン/オフを切り替える

パフォーマンスマードでは、パフォーマンスを構成する4パートの発音を次の操作でオン/オフできます。

### パートのオン/オフを切り替える (ミュート機能)

パートをオフにして発音しない状態にすることをミュートと呼びます。



#### 1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、パートごとのオン/オフを切り替える状態になります。

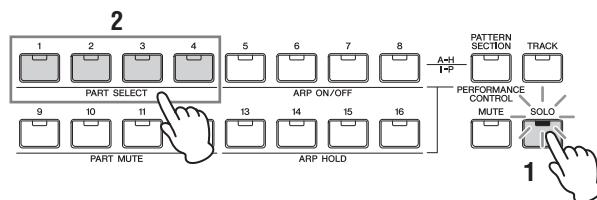
#### 2 ナンバー[9]~[12]ボタンを押すと、ボタンのランプが消灯して1~4のパートがミュートされます。

同じボタンをもう一度押すと、ランプが点灯してミュートが解除されます。続けて複数のボタンを押すと、複数のパートをミュートできます。

**NOTE** パートをミュートする機能は、[MUTE]ボタンを押して、ナンバー[1]~[4]ボタンを操作することでも、実現できます。

## エディットしたいパートだけをオンにする (ソロ機能)

エディットしたいパートだけを発音状態にすることをソロと呼びます。



#### 1 [SOLO]ボタンを押します。

[SOLO]ボタンのランプが点灯し、あるパートだけをオンにできる状態になります。

#### 2 ナンバー[1]~[4]ボタンを押します。

ボタンのランプが点滅し、押したボタンと同じ番号のパートだけが発音する状態(ソロ)になります。他のボタンを押すと、発音するパートが切り替わります。

**NOTE** [TRACK]ボタンまたは[PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押すと、SOLOの状態から抜けることができます。

## アルペジオを使う

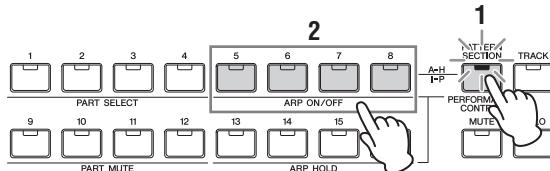
アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムのフレーズやコードバッキングが自動演奏される機能です。MOXF6/MOXF8には4基のアルペジエーターが搭載されているので、パフォーマンスを構成する4パートに対して同時に異なったアルペジオをかけることができます。いろいろなパフォーマンスを選んで、アルペジオを鳴らしてみましょう。

**NOTE** アルペジオのしくみについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

最初から記憶されているパフォーマンスにはアルペジオがあらかじめ設定されているので、ARP [ON/OFF]ボタンをオンにするだけですぐにアルペジオ演奏を楽しめます。アルペジオの操作方法は、基本的にボイスモード(27ページ)と同じです。

## アルペジオのオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオを次の操作でパートごとにオン/オフできます。



### 1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、パートごとにアルペジオのオン/オフを切り替える状態になります。

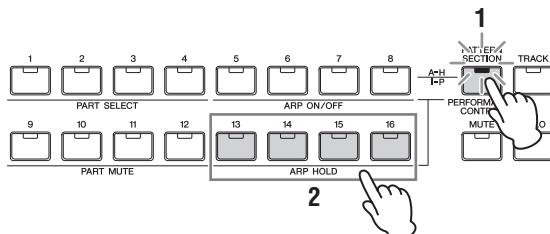
### 2 ナンバー [5]～[8]ボタンを押すたびに、アルペジオのオン/オフが交互に切り替わります。

アルペジオがオンの状態になるとボタンのランプが点灯し、オフになると消灯します。

## アルペジオのホールド機能のオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオのホールド機能を、次の操作でパートごとにオン/オフまたはオン/シンクオフにできます。ホールド機能とは、一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける機能です。

**NOTE** ホールド機能の設定は、アルペジオエディット画面の[F3] MAIN画面の「HOLD」でも行なえます。詳しくは、PDFファイル「リアファレンスマニュアル」をご参照ください。



### 1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンのランプが点灯し、ホールド機能のオン/オフまたはオン/シンクオフをパートごとに切り替える状態になります。

### 2 ナンバー [13]～[16]ボタンを押すたびに、ホールド機能のオン/オフが交互に切り替わります。

ホールド機能がオンの状態になるとボタンのランプが点灯し、オフ/シンクオフになると消灯します。

## 音色を変化させる

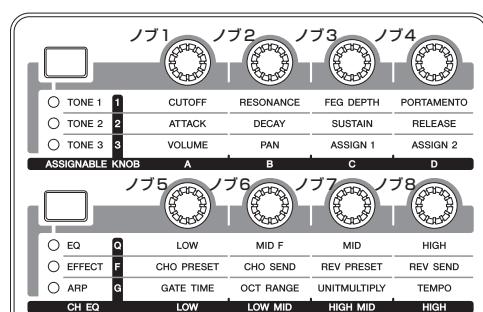
ボイスモードと同様に、パフォーマンスマードでもノブ1～8を使って音色を変化させることができます。ノブの操作の仕方は、基本的にはボイスモードと同じです(28ページ)。ただし、パフォーマンス全体に影響する変化のさせ方と、パフォーマンスを構成する特定のボイスに影響する変化のさせ方とがあります。

### ● パフォーマンス全体に影響する変化

パフォーマンス([PERFORM])とパフォーマンスコモンエディット([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON])の状態でノブ1～8を操作すると、パフォーマンス全体に影響するパラメーターの操作になります。

### ● パフォーマンスを構成する特定のボイスに影響する変化

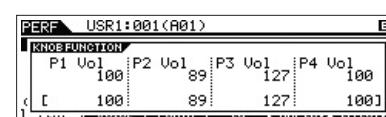
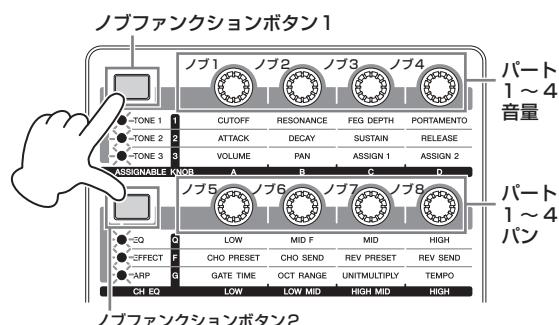
パフォーマンスパートエディット([PERFORM] → [EDIT] → ナンバー [1]～[4]ボタン)の状態で操作すると、選択中のパートにのみ影響するパラメーターの操作になります。



### HINT

下記の方法で、パート1～パート4の音量/パンを同時に変更できます。

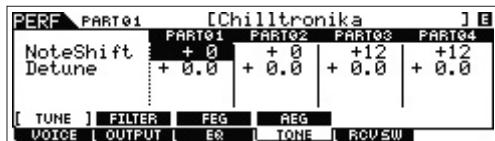
- ノブファンクションボタン1を押しながらノブファンクションボタン2を押します。ランプが6個とも点灯し、KNOB FUNCTION画面が表示されます。
- ノブ1～4を回すと、パート1～4の音量が調節できます。ノブ5～8を回すと、パート1～4のパンが調節できます。
- [EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。



**HINT**

下記の方法でパート1～パート4のピッチを変更できます。

- 1 [EDIT]ボタンを押します。
- 2 ナンバー[1]～[4]ボタンを押して、ピッチを変えたいパートを選びます。
- 3 [F4] TONEボタンを押します。
- 4 [SF1] TUNEボタンを押します。
- 5 NoteShiftの値を設定します。
- 6 [EXIT]ボタンを押して元の画面に戻ります。



## パフォーマンスの演奏を録音する

パフォーマンスを演奏していると、そのまま曲に使えそうなメロディーやコードバックキングが浮かんでくることがあります。そんなときには、パフォーマンスレコード機能を使ってソングやパターンに録音し、あとから曲を仕上げていきましょう。

### ソングとパターンについて

ソングとパターンは最大16トラックで構成されているMIDIシーケンスデータです。

#### ● ソング

ソングは、鍵盤やコントローラーによる演奏をMIDIイベントとして各トラックに録音した、MIDIシーケンサーデータです。

#### ● パターン

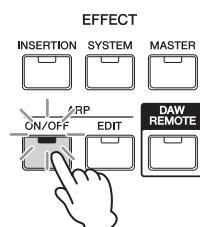
ソングと同じくMIDIシーケンスデータですが、数小節(最大256小節)のリズムパターンを繰り返し再生させるものです。ソングと違って、データに「終わり」というもののがなく、[■](ストップ)ボタンを押さない限り再生は止まりません。

## メロディーやアルペジオバックキングをソングに録音する

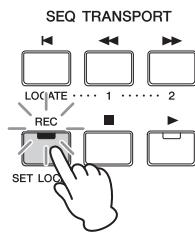
パフォーマンスレコードの録音先をソングにすると、演奏の長さを気にせずに録音することができるので、長めのバックキングやメロディーを含む演奏を録音するには最適です。たとえば、パフォーマンスを弾きながら曲のアイデアを練っているときなどに、パフォーマンスレコードですべての演奏をソングに録音しておき、あとから聞き直して必要な部分だけを抜き出して使う、という方法もあります。

- 1 パフォーマンスプレイで、録音に使うパフォーマンスを選びます。

- 2 ARP [ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯します。

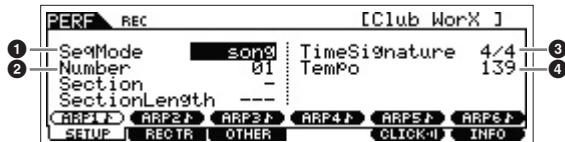


- 3 [REC]ボタンを押し、パフォーマンスレコード画面を表示します。



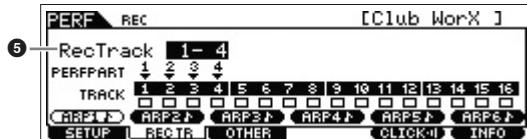
#### 4 パフォーマンスレコードの各画面で下記の設定をします。

##### [F1] SETUP画面



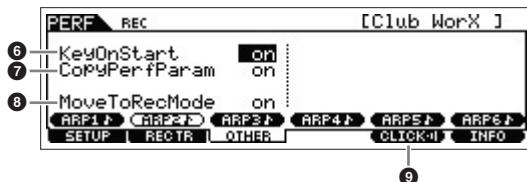
- ① 「SeqMode」 = 「song」  
ソングに録音する設定です。
- ② 「Number」  
録音先のソングを選びます。パフォーマンスレコードを実行すると、全トラックのデータが消えてしまいます。データの入っていないソングを選びましょう。
- ③ 「Time Signature」 = 「4/4」  
アルペジオの拍子にあわせましょう。通常は4/4です。
- ④ 「Tempo」  
録音時のメトロノームやアルペジオのテンポを設定します。

##### [F2] REC TR画面



- ⑤ 「RecTrack」  
録音先の4トラックを選びます。

##### [F3] OTHER画面



- ⑥ 「KeyOnStart」 = 「on」  
鍵盤を押すと自動的に録音がスタートする設定です。アルペジオを使う場合はこの設定が便利です。
- ⑦ 「CopyPerfParam」 = 「on」  
パフォーマンスの各パートに設定されているボイスやアルペジオの設定が、そのままソングミキシングの指定パートにコピーされます。
- ⑧ 「MoveToRecMode」 = 「on」  
パフォーマンスレコード終了後、録音先のソングモードに移動する設定です。

##### [F5] CLICK

- ⑨ CLICK-W (クリックオン)  
Clickオンに設定してメトロノームを鳴らします。

#### 5 鍵盤を押さると、自動的にレコーディングが始まります。

メトロノームに合わせてバックングやメロディーを演奏します。録音中でも、[SF1]～[SF6]ボタンを押してアルペジオの設定を切り替えることができます。

#### 6 [■](ストップ)ボタンを押します。

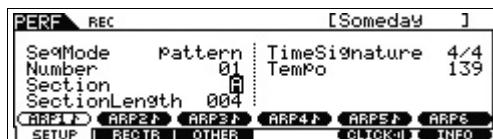
録音が終了し、録音先のソングモードに自動的に移動します。録音が終了すると録音データが自動的に本体のソング/パターンのメモリーに保存されます。[▶](プレイ)ボタンを押して、録音した演奏を聴いてみましょう。パフォーマンスレコードで録音したトラックを素材にして、ソングモードで演奏を編集したり修正したり、足りないパートを加えたりして曲を仕上げていきましょう。

**NOTE** アルペジオについては、押鍵音ではなく実際に再生されたMIDIノートイベントがそのまま録音されます。

#### 7 ソングが仕上がったら、[STORE]ボタンを押して、ソングを保存しましょう。

### アルペジオをパターンに録音する

パフォーマンスレコードの録音先をパターンにすると、パフォーマンスの演奏を簡単な手順で数小節のパターンに録音できます。パターンとは、ドラムのリズムパターンのように、同じ演奏を繰り返す場合の核となる数小節のバックング演奏のことです。アルペジオを使ったパフォーマンスの演奏を録音すると、パターンを簡単に作成できます。作成する曲のイメージに合うパフォーマンスを探して、[SF1]～[SF6]ボタンでアルペジオの設定を切り替えながら、次々とパターンに録音しましょう。録音の手順は、ソングに録音する場合とほぼ同じです(36ページ)。



パフォーマンスレコード画面では、「メロディー+アルペジオバックングをソングに録音する」での設定に加え、「Section」(セクション)と「SectionLength」(セクションレンジス)も設定しましょう。

#### Section

パターンに含まれるA～Pのセクションを選びます。同じ曲の中で使いたいバックング演奏を録音する場合は、パターンナンバーは変えずセクションを変えて録音します。

#### Section Length

録音するパターンの小節数を設定します。アルペジオの長さに合わせて、1～4小節程度に設定します。

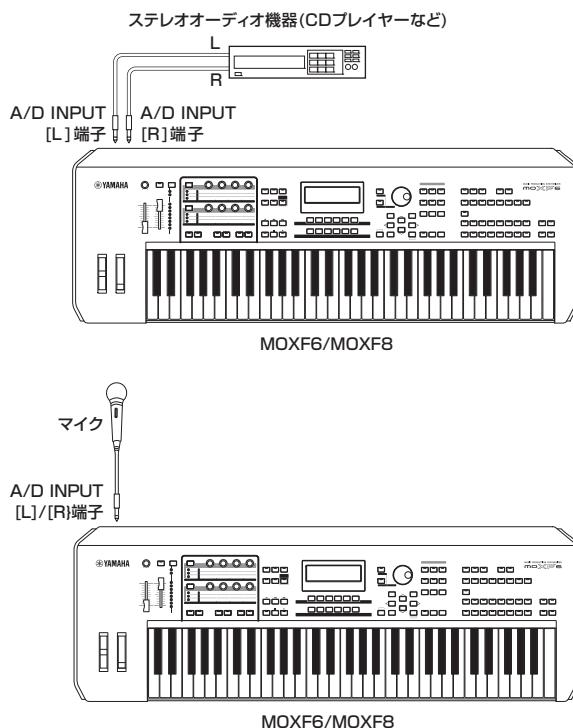
パフォーマンスレコードで多くのパターンが録音できたら、それらをパターンモードのパターンチェーンでつなぎ合わせて、曲にまとめる作業を行ないましょう。続きの作業については49ページをご参照ください。

# マイクやオーディオ機器を活用する

## A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号を鳴らしながら演奏する

MOXF6/MOXF8では、A/D INPUT [L]/[R]端子にマイク、ギター、ベースや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をオーディオ入力パート(A/Dインプットパート)として鳴らすことができます。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されます。ここではボイスモードで使用する場合について説明します。

- 1 本体の電源がオフになっていること、およびA/D INPUT [GAIN] (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。
- 2 本体リアパネルのA/D INPUT [L]/[R]端子へ、外部機器の端子を差し込みます。

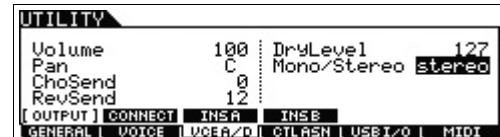


**NOTE** マイクは、ダイナミックマイクをご使用ください。コンデンサーマイクは使用できませんので、ご注意ください。

- 3 接続した機器の電源をオンにしたあと、本体の電源をオンにします。
- 4 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入ります。

- 5 [UTILITY]ボタン → [F3] VCE A/Dボタン → [SF1] OUTPUTボタンを押して、「Mono/Stereo」を設定します。

手順2での接続に従って、A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号をモノラル信号として使うかステレオ信号として使うかを設定します。手順2の図のようにオーディオ機器を接続している場合、「Mono/Stereo」を「stereo」または「LRMono」に設定します。また、マイクを接続している場合は、「LMono」または「RMono」に設定します。



必要に応じて、この画面のほかのパラメーターも設定します。

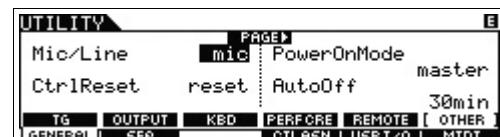
**NOTE** 「Mono/Stereo」パラメーターについて詳しくはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

**NOTE** 「Mono/Stereo」設定を含めた上記の画面の設定は、全ボイスに共通の設定です。必要に応じて、[STORE]ボタンを押し、ユーティリティー設定として保存してください。

**NOTE** 「Mono/Stereo」パラメーターは、パフォーマンスマードの場合、[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT画面にあり、各パフォーマンスマードに保存される設定です。また、ソング/パターンモードの場合は、[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT画面にあり、各ソング/パターンに保存される設定です。

- 6 [UTILITY]ボタン → [F1] GENERALボタン → [SF6] OTHERボタンを押し、A/D INPUT [L]/[R]端子に接続した機器に従って「Mic/Line」を設定します。

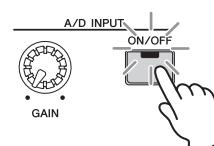
マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic」(マイク)に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line」(ライン)に設定します。



**NOTE** ここで設定は、全モードに共通です。また設定を保存しておきたい場合は、[STORE]ボタンを押してください。

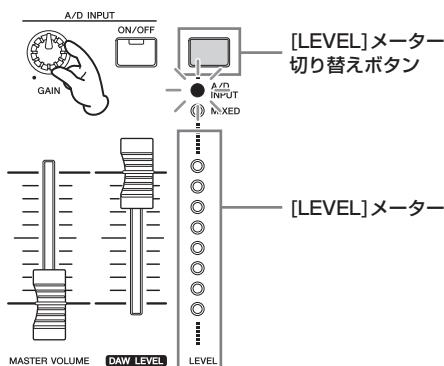
- 7 A/D INPUT [ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯させます。

接続されたオーディオ機器からの入力信号が有効になります。



- 8 [LEVEL]メーター切り替えボタンを押して[A/D INPUT]ランプを点灯させたうえで、接続した外部機器の音を聞きながら[GAIN]ノブを回して入力レベルを調節します。

**NOTE** A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号レベルは、音が歪まない範囲でできるだけ大きくなるように設定してください。



- 9 [VOICE]ボタンを押して、接続した外部機器と一緒に使うボイスを選択します。

マイクで歌ったり、オーディオ機器を再生させながら、鍵盤を演奏してみましょう。

- 10 設定を保存しておきたい場合は、[STORE]ボタンを押してボイスを保存します。

## ボコーダーを使って演奏する

MOXF6/MOXF8にはボコーダーが搭載されています。ボコーダーは、マイクを使ってしゃべりながら鍵盤を弾くと、楽器音をロボットボイスのように発音させることができます。ここでは、ボイスモードでボコーダーを使う場合について説明します。

**NOTE** ボコーダーについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

- 1 「A/D INPUT [L]/[R]端子からの入力信号を鳴らしながら演奏する」の手順1~8に従って、マイクを本体に接続します。

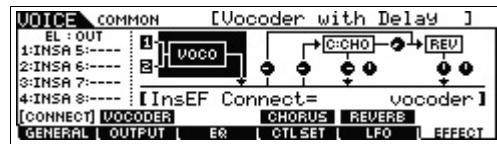
- 2 [VOICE]ボタンを押して、ボコーダーに使いたいボイスを選びます。

MOXF6/MOXF8にはボコーダー用のボイスを用意しています。カテゴリー検索機能を使って、メインカテゴリーが「Vocoder」のボイスを選択してみましょう。

**NOTE** パフォーマンス/ミキシングモードでボコーダーを使う場合は、ボコーダーを設定したボイスを、パート1に選択します。他のパートに割り当てても、ボコーダーは効果しません。

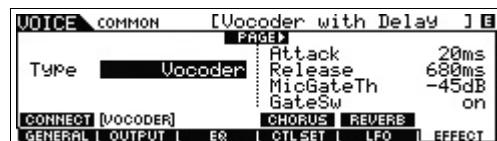
- 3 [EDIT]ボタン → [COMMON]ボタン → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECTボタンを押して、「[InsEF Connect] (インサーションエフェクトコネクション)を「vocoder」に設定します。

**NOTE** 手順2でボコーダー用ボイスを選択した場合は、「[InsEF Connect]」は自動的に「vocoder」に設定されています。



- 4 必要に応じて、[SF2] VOCODER画面でボコーダーのパラメーターを設定します。

鍵盤を押しながらマイクから声を入力すると、ボコーダー音(ロボットボイス)が output されます。[SF2]ボタンを押して、ボコーダー音を聴きながらボコーダーの設定をしましょう。各パラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。



- 5 [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。

## ソングモードで曲作りをする

MOXF6/MOXF8には、曲を作るためのシーケンサーが内蔵されています。シーケンサーとは、楽器の演奏を演奏データ(MIDIデータ)として記録する機能のこと、この機能を利用すれば、ビッグバンドやオーケストラの演奏なども1人で作り上げることができます。

## 用語を理解しよう

### ソング、パターン

36ページをご参照ください。

### トラック

トラックとは、演奏を録音するためのメモリーのこと、1つのトラックには1パート分の楽器の演奏が録音できます。MOXF6/MOXF8のソングには、16トラックが用意されていて、16パート分の楽器演奏を録音/再生可能です。

### ミキシング

トラックに録音した演奏データを再生するときに、ソング専用の音源として機能するのがミキシングです。ミキシングには、ソングの16トラックに対応した16個のパートが用意されていて、各トラックを再生するためのさまざまな設定ができます。ミキシングは、ソングごとに1つずつ用意されています。

### リアルタイム録音

メトロノームに合わせて実際に鍵盤を演奏してデータを入力する方法です。録音後にタイミングを揃えたり(クオント化)、間違った音符を修正したり(ソングエディット)できるので、気軽に録音できます。リアルタイム録音には、replace(リプレース)、overdub(オーバーダブ)、punch(パンチ)の3つの方法があります。replaceは元のデータを消して上書き録音し、overdubは元のデータを残したまま重ね録音し、punchは元のデータの指定した範囲を部分的に上書き録音します。

### ステップ録音

曲を止めた状態で音符や休符を1つずつ順番に入力していく録音方法です。打ち込みと呼ばれることもあります。演奏できない複雑なフレーズやドラムやベースのようにきっちりしたタイミングで入力するときに便利です。鍵盤演奏が苦手な方でも確実に入力できます。

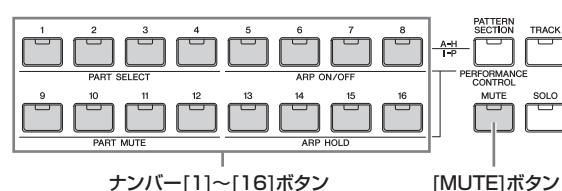
## ソングの再生

ソングの再生については、「デモソングを聴く」(19ページ)で紹介しています。ここでは、デモソングを再生させながら、トラックのミュート/ソロ機能を活用する方法について紹介します。

### トラックのミュート

特定のトラックの発音をオフにする機能です。

- 1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯させます。  
ナンバー[1]～[16]ボタンのランプが点灯します。



- 2 ミュートしたいトラックと同じ番号のナンバー[1]～[16]ボタンを押すと、ボタンのランプが消えると共に、対応するトラックがミュートされます。  
続けて複数のトラックをミュートすることも可能です。

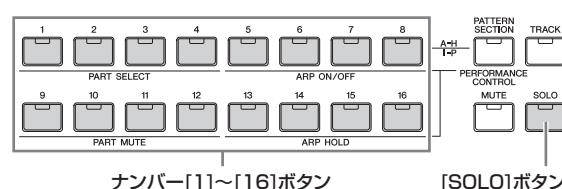
- 3 ランプの消えているナンバー[1]～[16]ボタンを押すと、ランプが点灯すると共に、対応するトラックのミュートが解除されます。

あとで録音するときのために、すべてのトラックのミュートを解除しておきましょう。

### トラックのソロ

特定のトラックだけを発音させて、他のトラックの発音をすべてオフにする機能です。

- 1 [SOLO]ボタンを押してランプを点灯させます。



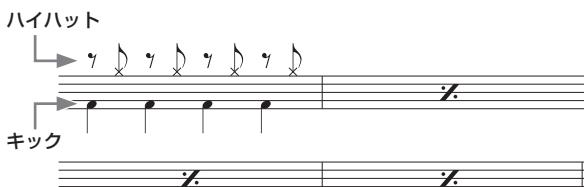
- 2 ソロにしたいトラックと同じ番号のナンバー[1]～[16]ボタンを押すと、ランプが点滅状態になり、対応するトラックがソロ状態になります。

続けてナンバーボタンを押すと、他のトラックがソロ状態に切り替わります。

- 3 [TRACK]または[MUTE]ボタンを押して、ソロ状態を解除します。

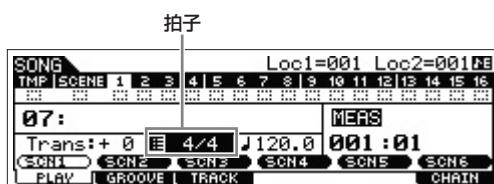
## ステップ録音でドラムパートを作る

実際に曲を作りましょう。まずは、以下のようなフレーズをリズムパートとしてステップ録音でトラック1に作成する例を紹介します。



1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面を表示し、空のソングを選びます。

2 [F1] PLAY画面で、拍子を「4/4」に設定します。



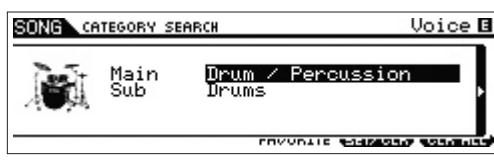
3 [REC](レコード)ボタンを押してから[F1]ボタンを押し、ソングレコードのSETUP画面を表示します。

この画面で、「Type」を「step」に、「Event」を「note」に、「RecTr」を「1」に、「Ch」を「all」に設定します。必要に応じて、テンポも設定します。



4 [F2] VOICEボタンを押してから[CATEGORY SEARCH]ボタンを押し、ドラムボイスを設定します。

「Main」(メインカテゴリー)を「Drum/Percussion」に、「Sub」(サブカテゴリー)を「Drums」に設定し、カーソル[>]ボタンを押します。ドラムボイスリストが表示されるので、「PDR B09 Analog T9 Kit」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。



5 [▶](プレイ)ボタンを押します。

[▶](プレイ)ボタンのランプが点灯し、ステップ録音の録音中画面が表示されます。

6 「StepTime」を「♪ 480」に設定します。

1つの音を入力したときに進むポインターのステップ値が480(4分音符)になります。

7 [◀](トップ)ボタンを押して音符を入力する位置を先頭に設定してから、BOのキーを4回押して音符を入力します。

BOキーに割り当てられているキックの音が1小節分入力されます。

**NOTE** MOXF6をお使いの場合、TRANSPOSE [-]ボタンまたはOCTAVE [-]ボタンを押してBOのキーを鍵域内に呼び出してください。

8 [■](ストップ)ボタンを押して、録音を終了します。ソングプレイ画面に戻ります。

9 さらに別のドラム音を重ねるため、[REC]ボタンを押してから[▶](プレイ)ボタンを押します。

[▶](プレイ)ボタンのランプが点灯し、ステップ録音の録音中画面が表示されます。

10 「StepTime」を「♪ 240」に設定します。

1つの音を入力したときに進むポインターのステップ値が240(8分音符)になります。

11 [◀](トップ)ボタンを押して音符を入力する位置を先頭に設定してから、[F3] REST (レスト)ボタンとG#1のキーを順番に押します。[F3] REST (レスト)ボタンを押してからG#1キーを押す操作を合計4回繰り返します。

8分休符とハイハットの8分音符が入力されます。これを4回繰り返したことにより、裏拍にハイハットの音が1小節分入力されています。

**NOTE** MOXF6をお使いの場合、TRANSPOSE [-]ボタンまたはOCTAVE [-]ボタンを押してG#1のキーを鍵域内に呼び出してください。

12 [■](ストップ)ボタンを押して、録音を終了します。

ソングプレイ画面に戻ります。

手順1~12の操作により、1小節分のドラムフレーズが以下のとおり作成されています。



13 [◀](トップ)ボタンを押してから[▶](プレイ)ボタンを押して、録音したデータを再生します。

録音した音を確認できたら、[■](ストップ)ボタンを押して再生を止めます。

14 [JOB]ボタンを押してから[F3] EVENTボタンを押します。

ソングジョブのEVENT画面が表示されます。録音した1小節分のデータを4小節目まで同じデータを繰り返し入力するため、コピー機能を使ってみましょう。

**15 [02: Copy Event] を選択し、[ENTER]ボタンを押します。**



**16 以下のとおり設定し、[ENTER]ボタンを押します。**

- コピー元のトラックを「01」に、小節範囲を「001:1:000」 - 「002:1:000」に設定
- コピー先のトラックを「01」に、先頭小節を「002:1:000」に設定
- 「NumberOfTimes」を「×03」に設定

さきほど録音したドラムパートの1小節が4小節目までコピーされます。



**17 [SONG]ボタンを押してから[◀](トップ)ボタンを押し、さらに[▶](プレイ)ボタンを押します。**

作成されたパート1のデータが1小節目の最初から再生されます。問題ないことを確認したら、[■](ストップ)ボタンを押して再生を止めます。

**HINT**

**ステップ録音のヒント**

- ステップ録音では、和音も入力できます。鍵盤を離したときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤を全て押さえ終えてから鍵盤を離します。
- ステップ録音中に[▶](プレイ)ボタンを押すと、ステップ録音を始めたメジャーから再生がスタートします。
- [■](ストップ)ボタンを押すと、再生が止まり、ステップ録音状態に戻ります。
- レガート演奏を録音する場合は、録音中の画面で「GateTime」(ゲートタイム)を「100%」に設定します。
- タイを使った入力もできます。たとえば、まず「Step Time」 = 「480」に設定して任意のキーを押して離します。次に、「Step Time」 = 「240」に変更して[F4] TIEボタンを押すと、結果として付点4分音符が入力されます。

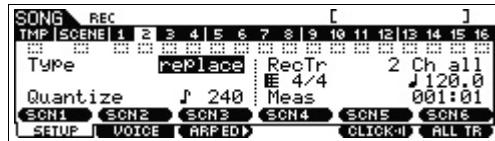
## リアルタイム録音でベースパートを作る

次に、ベースパートをリアルタイム録音でトラック2に作成する例を紹介します。

**1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面を表示し、「ステップ録音でドラムパートを作る」でドラムパートを録音したソングを選びます。**

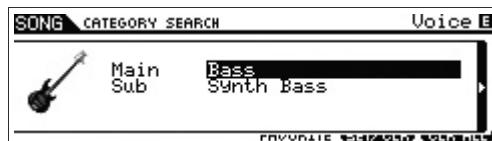
**2 [REC](レコード)ボタンを押してから[F1] SETUPボタンを押し、ソングレコードのSETUP画面を表示します。**

この画面で、「Type」を「replace」に、「Quantize」を「♪240」に、「RecTr」を「2」に設定します。



**3 [F2] VOICEボタンを押してから[CATEGORY SEARCH]ボタンを押し、ベース音を設定します。**

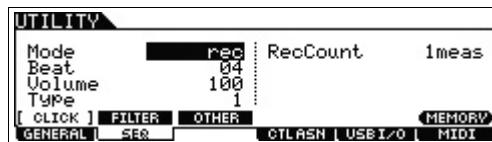
「Main」(メインカテゴリー)を「Bass」に、「Sub」(サブカテゴリー)を「Synth Bass」に設定し、カーソル[>]ボタンを押します。ボイスリストが表示されるので、「PRE3 E01 Uni Punch」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。



**4 [F5] CLICKボタンを押して、クリックをオン( )にします。**

**5 [UTILITY]ボタン → [F2] SEQボタン → [SF1] CLICKボタンを押して、クリックの設定をします。**

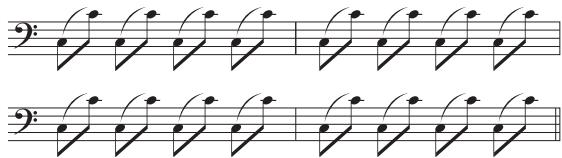
「Mode」を「rec」に、「Beat」を「04」に、「RecCount」を「1meas」に設定します。メトロノームが録音時にのみ鳴り、録音開始のカウントが1小節分鳴る設定です。



**6 [REC]ボタンを押してソングレコード画面に戻ります。**

**7 録音の準備ができたら、[◀](トップ)ボタンを押してポインターの位置をソングの先頭にしてから、[▶](プレイ)ボタンを押し、鍵盤演奏を始めます。**

ランプが点灯し、リアルタイム録音の録音中画面が表示され、録音が開始されます。カウントが1小節鳴ったあとに、下記の楽譜を演奏してください。



**8 最後まで録音できたら、[■](ストップ)ボタンを押して、録音を止めます。**

間違つてしまったら、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップし、もう一度初めから録音しなおしましょう。何度も弾きなおせるので、上手く演奏できるまでトライしてください。

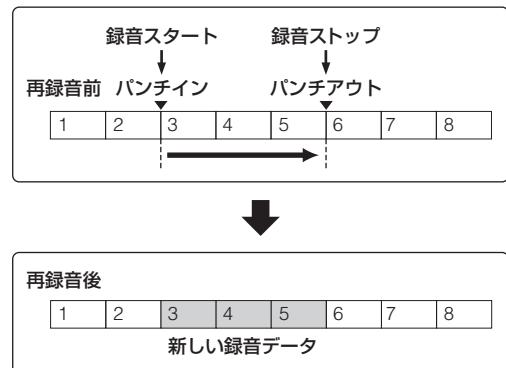
**9 ソングプレイ画面で[◀](トップ)ボタンを押し、さらに[▶](プレイ)ボタンを押します。**

作成されたパート2のデータが以前録音したパート1のデータと一緒に1小節目の最初から再生されます。問題ないことを確認したら、[■](ストップ)ボタンを押して再生を止めます。

**HINT**

**部分的に録音をやり直す(パンチイン/アウト録音)**

ソングモードには、一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、パンチイン/アウト録音があります。録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節～5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。



**NOTE** パンチイン/アウト録音はリアルタイム録音方式です。

**NOTE** パンチイン/アウト録音はリプレース録音方式になります。

上図のパンチイン/パンチアウト録音を実行するには、ソングレコードの[F1] SETUP画面であらかじめ以下のパラメーターを設定します。

「Type」 = 「punch」

パンチイン= 003:01

パンチアウト= 006:01

**パンチイン(再録音開始小節:拍)**

この小節: 拍から該当トラックの再生音が消え、鍵盤演奏が録音されます。



**パンチアウト(再録音終了小節:拍)**

この小節: 拍から通常再生に戻ります。

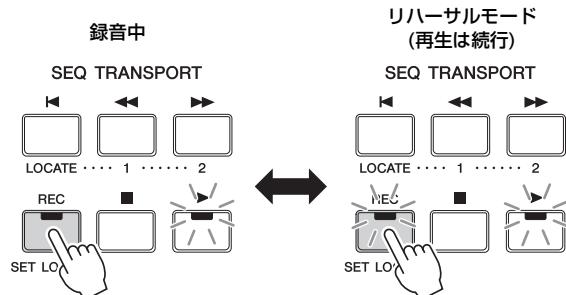
[SF1] COPYLOC (コピー操作)ボタンを押すと、ロケーション (Loc1、Loc2) に登録されていた小節ナンバーがそのままパンチイン、パンチアウトにコピーされます。

**NOTE** ロケーション設定の操作方法については、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

**HINT**

**録音時のリハーサル機能**

ソング/パターンの録音中に[REC](レコード)ボタンを押すと、[REC](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードで、録音前に試し弾きとして使ってください。もう一度[REC](レコード)ボタンを押すと、録音状態に戻り、[REC](レコード)ボタンのランプが点灯します。



**アルペジオを使ってシンセサイザーパートを作る**

次に、アルペジオを使ってシンセサイザーパートをリアルタイム録音でトラック3に作成する例を紹介します。

**1 [SONG]ボタンを押してソングプレイ画面を表示し、ドラムパートとベースパートを録音したソングを選びます。**

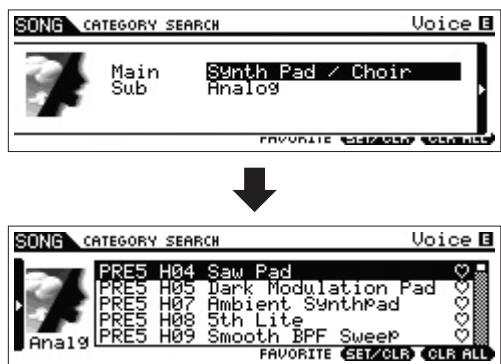
**2 ARP [ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯します。**

**3 [REC](レコード)ボタンを押してから[F1] SETUPボタンを押し、ソングレコードのSETUP画面を表示します。**

この画面で「Type」を「replace」に、「Quantize」を「off」に、「RecTr」を「3」に設定します。

**4 ソングレコード画面で[F2] VOICEボタンを押してから[CATEGORY SEARCH]ボタンを押し、シンセサイザー音を設定します。**

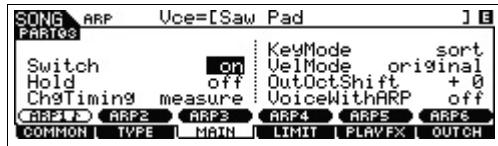
「Main」(メインカテゴリー)を「Synth Pad / Choir」に、「Sub」(サブカテゴリー)を「Analog」に設定し、カーソル[>]ボタンを押します。ボイスリストが表示されるので、「PRE5 H04 Saw Pad」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。



**5 ARP [EDIT]または[F3] ARP ED → [F3] MAINボタンを押し、「Switch」 = 「on」、「VoiceWithARP」 = 「off」に設定します。**

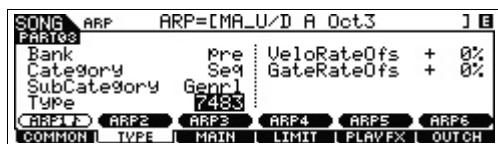
「Switch」をオンにすることで、トラック3のアルペジオ再生が可能になります。

また、「VoiceWithARP」が「on」だと、アルペジオタイプを切り替えるたびに、ボイスが各タイプに割り当てられているものに自動変更されるので、「off」に設定しておくことで、手順4で選んだボイスが切り替わらないようにしておきます。



**6 [F2] TYPEボタン → [SF1] ARP1ボタンを押して、アルペジオタイプを[SF1] ARP1ボタンに割り当てます。**

この画面で「Bank」を「Pre」に、「Category」を「Seq」に、「SubCategory」を「Genrl」に、「Type」を「7483」に設定してみましょう。



必要に応じて、[SF2]～[SF6]ボタンにも別のアルペジオタイプを割り当てます。

**7 [REC](レコード)ボタンを押してソングレコード画面に戻ります。**

**8 [◀](トップ)ボタンを押してポインターの位置をソングの先頭にしてから、[▶](プレイ)ボタンを押し、鍵盤演奏を始めます。**

ランプが点灯し、画面の上部に「RECORDING」と表示されたら、録音が開始されています。カウントが1小節鳴ったあとに、下記の楽譜を演奏してください。



**NOTE** 録音中に再生されたアルペジオデータもそのままMIDIデータとして録音されます。

**9 最後まで録音できたら、[■](ストップ)ボタンを押して、録音を止めます。**

間違ってしまったら、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップし、もう一度初めから録音しなおしましょう。何度も弾きなおせるので、上手く演奏できるまでトライしてください。

**10 ソングプレイ画面で[◀](トップ)ボタンを押し、さらに[▶](プレイ)ボタンを押します。**

作成されたパート3のデータが以前録音したパート1と2のデータと一緒に1小節目の最初から再生されます。問題ないことを確認したら、[■](ストップ)ボタンを押して再生を止めます。

## 間違った音符を修正する

ソングエディットの状態で[EDIT]ボタンを押すと、ソングエディットに入ります。ソングエディットでは、トラックに記録されているデータの確認や修正、消去、新しいデータの挿入などの作業ができます。では、先ほど録音したデータをソングエディット画面で確認し、データを修正してみましょう。

**1 ソングプレイ画面で作成したソングを選び、[EDIT]ボタンを押してから[F1] CHANGEボタンを押します。**

ソングエディットに入り、CHANGE画面が表示されます。

**2 ナンバー[1]～[3]ボタンのうち、修正したいトラックに該当するボタンを押します。**

選択されたトラックに記録されているデータがリストで表示されます。

ロケーション (音符の位置)		音階	長さ	強さ
SONG	EDIT	TR 03	MEAS 046	
1	1	001:1-000	mb3	055
2	2	001:1-000	mb5	064
3	3	001:1-000	mb3	061
		001:1-000	mb2	055
		001:1-000	mb3	055

**NOTE** ロケーションは、メジャー(小節数)、ビート(拍)、クロックで表示されます。4/4拍子の場合、4分音符=480クロックとなります。また、音符の長さ(GATE)は、拍:クロックだけで表示されます。たとえば、01:000で1拍(四分音符)、00:240で半拍(八分音符)となります。

### 3 カーソルボタンを押して修正したいデータにカーソルを移動し、[DATA]ダイアルを回して値を変更します。

値を変更すると、その音符のデータ全体が点滅をはじめます。

### 4 ほかの音符の行にカーソルを移動する前に、[ENTER]ボタンを押し、変更を確定します。

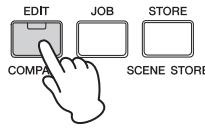
変更した音符データの点滅は止まります。

### 5 必要に応じて、他のデータを修正しましょう。

たとえば、楽譜にない音符が入っている場合は、その音符にカーソルを移動し、[F6] DELETEボタンを押してデータを消します。

### 6 修正が終わったら、[EXIT]ボタンを押してソングプレイ画面に戻ります。

[◀](トップ)ボタンを押してから[▶](プレイ)ボタンを押し、修正したソングデータを再生してみましょう。問題ないことを確認したら、[■](ストップ)ボタンで再生を止めます。



### 3 [EDIT]ボタンを押してソングミキシングエディットモードに入ります。

### 4 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。

全パートに共通に設定されるパラメーターをエディットする場合は[COMMON]ボタンを押してコモンエディット画面を、パート別に設定されるパラメーターをエディットする場合はナンバー[1]～[16]ボタンのうちエディットしたいパートのボタンを押してパートエディット画面を呼び出します。

### 5 [F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF6]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(編集)します。

エディットできるパラメーターについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

### 6 手順4～5を繰り返すことで、ソングミキシングエディットを行ない、ソングを仕上げます。

### 7 ミキシングの設定が完了したら、[STORE]ボタン→[F1] SEQボタン→[ENTER]ボタンを押し、本体に保存します。

すべてのソングデータとパターンデータがまとめて本体に保存されます。

#### ■注記■

ミキシング設定は、別のソングに切り替えると消えてしまいます。そのため、ミキシング設定をし終えたらすぐに本体に保存しておきましょう。

#### HINT

##### ミキシング設定をテンプレートとして保存

ソングモードやパターンモードで制作したミキシング設定を、オリジナルのミキシングテンプレートとして保存できます。ミキシング設定をテンプレートとして保存しておけば、ほかのソングやパターンでも同じミキシング設定を簡単に呼び出せます。テンプレートを保存方法および呼び出し方法については、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

## ミキシングでソングを仕上げる

作ったソングのミキシング設定をすることで、ソングを仕上げます。

**NOTE** ここで説明は、パターンモードでも同様に有効です。

### 1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入つたあと、ミキシング編集を行なうソングナンバーを選択します。

### 2 [MIXING]ボタンを押してランプを点灯させてミキシングモードに入ります。

ミキシングプレイ画面が表示されます。[F1]～[F4]ボタンで呼び出される各画面で、パラメーター設定をします。

#### ミキシングプレイ画面

ミキシングのパラメーターを変更するとエディットマークが点灯します。



ミキシングプレイ画面では簡単なミキシング設定ができます。設定できるパラメーターについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。さらに細かい設定をしたい場合は、ミキシングエディットに入ります。

## ソングを保存(ストア)する

ソングを作成しおえたら、ソングに名前を付けて本体に保存します。

- 1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ります。あと、[JOB]ボタンを押し、さらに[F6] SONGボタンを押します。

ソングジョブのSONG画面が表示されます。



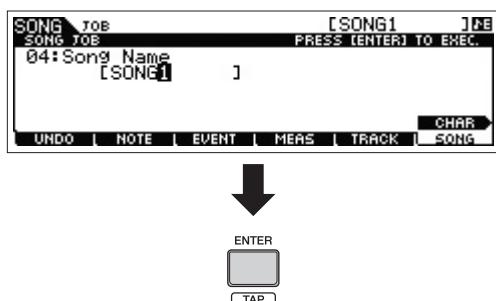
- 2 「04: Song Name」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

ソングネーム画面が表示されます。1文字ずつカーソルをカーソル[>]ボタンで移動させながら、[SF6] CHARボタンを押して文字を入力していきます。

**NOTE** 文字入力方法について詳しくは「基本操作」(22ページ)をご参照ください。



- 3 名前を入力できたら、[ENTER]ボタンを押して確定します。



- 4 [STORE]ボタンを押してから[F1] SEQボタンを押します。

ストア画面が表示されます。

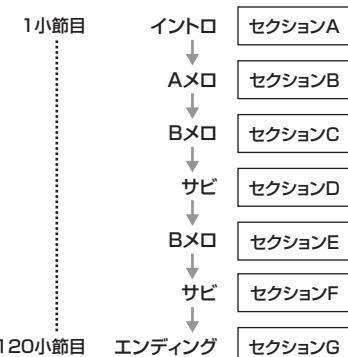


- 5 [ENTER]ボタンを押して、ソングデータを保存します。

すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。保存が完了したら、[EXIT]ボタンを押してストア画面から抜けます。

## パターンモードでパターンを作る

パターンは、楽曲の素材を作成し、それを組み合わせて効率的に曲作りするとても便利なしくみです。曲を構成するイントロやサビ、エンディングなど、数小節からなる「セクション」というまとまりを個別に作り、そのセクションを並べて曲を作ります。ここでは、いくつかのパターンを作り、それらを曲進行に合わせて並べることでパターンチェーンを作り、最後にソングデータにコンバートするまでの流れを、順を追って説明します。



## デモパターンを再生する

パターンを作成する前に、MOXF6/MOXF8に収録されているデモパターンを聴いてみましょう。

MOXF6/MOXF8には、パターン作成のヒントになる多数のジャンルを網羅したデモパターンが収録されています。

- 1 [PATTERN]ボタンを押して、パターンモードに入ります。

パターンプレイ画面が表示されます。

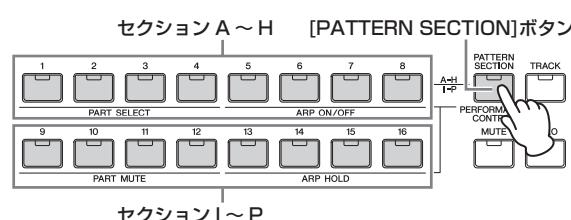
- 2 [DATA]ダイアルを回して、パターンを選びます。

- 3 [▶](プレイ)ボタンを押して、パターンの再生をスタートします。

パターンは、[■](ストップ)ボタンを押すまでループ再生されます。

- 4 [PATTERN SECTION]ボタンを押して、セクションA～Pを変更します。

[PATTERN SECTION]ボタンがオン(ランプ点灯)の状態だと、ナンバー[1]～[8]ボタンでセクションA～Hを、ナンバー[9]～[16]ボタンでセクションI～Pを選択できます。



**NOTE** 再生しながらセクションを切り替えると、共通のテンポや楽器構成を持ちながら、演奏のバリエーションやトラック数が少しずつ変化するため、選択したパターンによっては、まるで曲がAメロからBメロ、サビへと展開しているように聞こえます。

## アルペジオを活用してパターン(セクションA)を作る

鍵盤演奏を録音してフレーズを作るのも1つの方法ですが、MOXF6/MOXF8の多彩なアルペジオ機能を使えば、さまざまな音楽ジャンルに適したバックングを簡単に作成できます。まずは、アルペジオを使って、トラック1にドラム、トラック2にベース、トラック3にギターを録音し、「セクションA」を作成してみましょう。

**1 [PATTERN]ボタンを押して、パターンプレイに入ります。**

**2 [PATTERN SECTION]ボタンを押してからナンバー[1]ボタンを押します。**

セクションAが選択されます。

**3 パターンレンジス(長さ)を設定します。**

PLAY画面でパターンの長さを小節単位で設定できます。必要に応じて拍子、テンポも設定します。

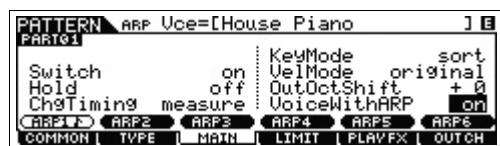


**4 [TRACK]ボタンを押してランプを点灯させてから、ナンバー[1]ボタンを押します。**

トラック1が選択されます。

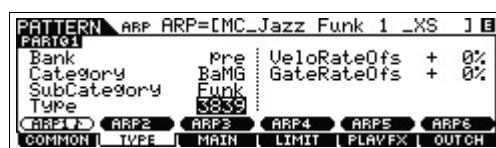
**5 ARP [EDIT]ボタン→ [F3] MAINボタンを押して、「Switch」を「on」に、「VoiceWithARP」を「on」に設定します。**

「Switch」を「on」にすると、トラック1のアルペジオが有効になります。「VoiceWithARP」を「on」にすると、アルペジオタイプに割り当てられている最適なボイスが自動的にトラック1のボイスとして設定されます。



**6 ARP [ON/OFF]ボタンを押して、ランプを点灯させます。**

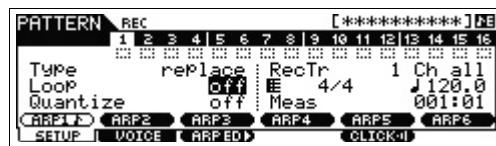
**7 [F2] TYPEボタンを押し、[SF1]～[SF6]ボタンに割り当てるアルペジオタイプを設定します。**



「VoiceWithARP」が「on」に設定されているので、アルペジオタイプを変更すると異なったボイスが呼び出されます。ドラムパターンを録音する場合、たとえば、アルペジオのカテゴリーをドラム/パーカッション系に設定してから好きなアルペジオタイプを選択します。

**8 [REC]ボタンを押し、録音に関する設定をします。**

パターンレコードのSETUP画面が表示されます。「Type」を「replace」に、「Loop」を「off」に、「Quantize」を「off」に設定します。必要に応じて他のパラメーターも設定します。



**9 [F5] CLICKボタンを押して、クリックをオン(  )にします。**

**10 [▶](プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。**

鍵盤を弾いて、アルペジオを鳴らしましょう。「Loop」を「off」に設定しているので、パターンレンジスで設定した小節の終わりにきたら録音は自動的に終了します。

**NOTE** 録音中に再生されたアルペジオデータもそのままMIDIデータとして録音されます。

### 録音データとユーザーフレーズ

パターンモードで録音したデータは、シーケンスデータ(音符データ)のみがユーザーフレーズとして保存されます。保存されたユーザーフレーズは、パターンプレイの[F4] PATCH(パッチ)画面上で、他のセクション/トラックにも割り当てられます。いったん任意のセクション/トラックに録音してユーザーフレーズを作り、必要に応じて他のセクション/トラックに流用するとよいでしょう。1つのパターンで最大256個までユーザーフレーズを保存できます。

**11 [▶](プレイ)ボタンを押して、録音したフレーズを聞いてみましょう。**

**12 セクションAのほかのトラックも同様にフレーズを録音してみましょう。**

手順4～11を繰り返して、トラック2にベースを録音し、トラック3にギターを録音してみましょう。

### 13 [STORE]ボタン → [F1] SEQボタン → [ENTER]ボタンを押して、作成したフレーズをパターンデータとして保存します。

保存すると、すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。

セクションAの録音が終わったら、次はパターンコピーやユーザーフレーズを使って、セクションBを録音してみましょう。

## 録音済みデータを活用してパターン(セクションB)を作る

ここでは、セクションAの録音データを使って、セクションBを作成してみましょう。たとえば、ドラムパートとベースパートはセクションAからコピーし、ギターパートはベースパートと同じノートデータで作成してみましょう。

### パターンをコピーする

まずは、パターンコピージョブを使って、セクションAのすべての録音データをセクションBにコピーします。

#### 1 [PATTERN]ボタンを押してから[JOB]ボタンを押して、パターンジョブに入ります。

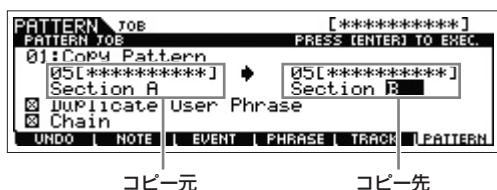
#### 2 [F6] PATTERNボタンを押し、「01: Copy Pattern」を選択して[ENTER]ボタンを押します。

パターンジョブのコピーパターン画面が表示されます。



#### 3 コピー元、コピー先のパターンナンバーとセクションを選びます。

コピー元では、先ほど制作したパターンナンバーとセクションAを選びます。コピー先では、コピー元と同じパターンナンバーとセクションBを選びます。



コピー元

コピー先

#### 4 [ENTER]ボタンを押して、コピーを実行します。

セクションAの全トラックのデータがセクションBにコピーされます。

#### 5 [EXIT]ボタンを何度か押して、パターンプレイに戻ります。

#### 6 [PATTERN SECTION]ボタンをオンにして、ナンバー [2]ボタンを押します。

セクションBが選ばれます。[▶](プレイ)ボタンを押して、コピーされていることを確認します。

### ユーザーフレーズを活用してパターンを作る

次に、セクションAで録音したベースのユーザーフレーズを使って、ギターをベースとユニゾン演奏させてみましょう。

#### 7 [F4] PATCH (パッチ)ボタンを押して、PATCH画面を呼び出します。

##### フレーズの小節数

PATTERN		0101				4/4	NE
TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR
1:008:M004	5:-----	9:-----	13:-----				
2:009:M004	6:-----	10:-----	14:-----				
3:010:M004	7:-----	11:-----	15:-----				
4:-----	8:-----	12:-----	16:-----				

Section=B Meas 001:01    CLEAR COPY ▶  
PLAY GROOVE TRACK PATCH REMIX CHAIN

##### フレーズナンバー

#### 8 トラック2のベースのユーザーフレーズを、トラック3のギターのフレーズに設定します。

この設定により、ギター(トラック3)とベース(トラック2)のユニゾンが作成されます。

##### トラック2と同じフレーズナンバーに設定

PATTERN		0091				4/4	NE
TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR
1:008:M004	5:-----	9:-----	13:-----				
2:009:M004	6:-----	10:-----	14:-----				
3:001:M004	7:-----	11:-----	15:-----				
4:-----	8:-----	12:-----	16:-----				

Section=B Meas 001:01    CLEAR COPY ▶  
PLAY GROOVE TRACK PATCH REMIX CHAIN

### HINT

#### パターンパッチ画面

パターンのPATCH画面上では、現在選択中のパターンに所属するフレーズに限り、自由にいろいろなトラックに割り当てができます。他のパターンに所属するフレーズを使いたい場合は、下記手順でコピーしてください。

##### 1 [SF6] COPYボタンを押します。

##### 2 コピー元として、使いたいフレーズを選びます。

##### 3 コピー先として、現在選択中のパターンのフレーズ番号/トラック番号を選びます。

##### 4 [ENTER]ボタンを押して、コピーを実行します。

## 9 [▶](プレイ)ボタンを押して、セクションBの演奏を聞いてみましょう。

必要に応じて、パターンジョブの[F2] NOTE画面で、ギターフレーズのオクターブやベロシティを調整します。設定するパラメーターについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」に掲載しているパターンジョブの説明をご参照ください。

### 注記

同じパターン内で、1つのユーザーフレーズをさまざまなセクション/トラックに割り当てている場合、ユーザーフレーズのあるセクション/トラックでエディットして変更すると、同じユーザーフレーズが割り当てられている別のセクション/トラックの再生音も自動的に変わってしまうのでご注意ください。

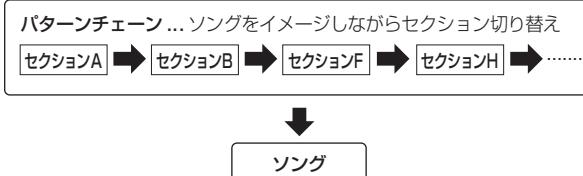
## 10 [STORE]ボタン → [F1] SEQボタン → [ENTER]ボタンを押して作成したフレーズをパターンデータとして保存します。

保存すると、すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。

同様にセクションC、セクションDと曲の素材をいくつか作成しましょう。パターンの録音は、ソングと同様にリアルタイム録音だけでなく、ステップ録音もできます。

## パターンチェーンを作成し、ソングデータにコンバートする

作成したパターンをセクションに割り振り、曲の進行にしたがって並べ、パターンチェーンを作成します。さらにパターンチェーンをソングにコンバートし、バックингトラックを作成します。



### リアルタイム演奏を録音してパターンチェーンを作る

パターンを実際に鳴らしながらセクションを切り替える操作を、そのまま録音することでパターンチェーンを作ります。

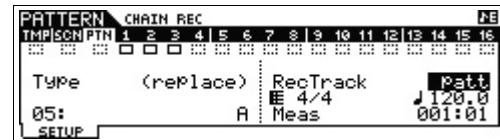
## 1 パターンプレイのPLAY画面で、さきほど制作したパターンを選択します。

## 2 [F6] CHAINボタンを押します。

## 3 [REC](レコード)ボタンを押してパターンチェーンレコードに入り、基本設定を行ないます。

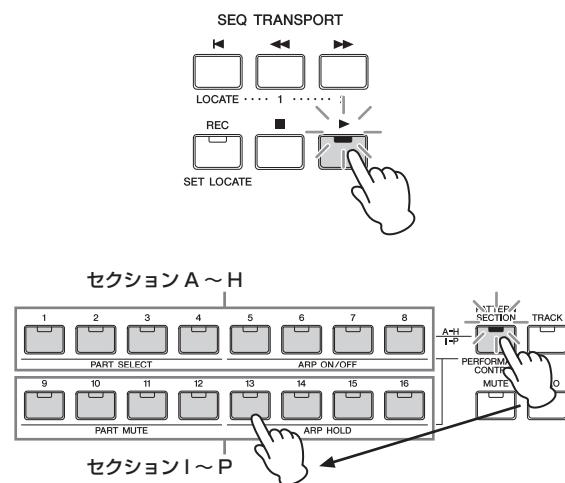
パターンチェーンレコードのSETUP画面では、録音トラック、テンポを設定します。

パターンチェーンのトラックとして、演奏中のテンポ変更情報を記録するテンポトラック(tempo)、演奏中のトラックオン/オフ情報を記録するシートラック(scene)、演奏中のセクション切替情報を記録するパターントラック(patt)の3種類が準備されています。ここでは、「RecTrack」を「patt」(パターン)に設定します。



## 4 [▶](プレイ)ボタンを押して録音をスタートさせ、パターン演奏を始めます。

好きなタイミングで必要なセクションに切り替えていきます。



## 5 [■](ストップ)ボタンを押して録音をストップします。

パターンプレイのCHAIN画面に戻ります。

## 6 [▶](プレイ)ボタンを押して録音したパターンチェーンを鳴らしてみましょう。

## 7 [STORE]ボタン → [F1] SEQボタン → [ENTER]ボタンを押して、パターンチェーンを保存します。

保存すると、すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。

## 8 [EXIT]ボタンを押したあと、手順3-7を繰り返して、テンポトラックとシートラックを録音します。

### ● テンポトラックを録音する場合

手順3で「RecTrack」を「tempo」に設定した場合は、手順4の録音中、画面のテンポ設定欄(♪)にカーソルを合わせ、[DATA]ダイアル、[INC]/[DEC]ボタンを使って、テンポチェンジをリアルタイム録音します。

### ● シートラックを録音する場合

手順3で「RecTrack」を「scene」に設定した場合は、[MUTE]ボタンを押して、手順4の録音中にトラックのオン/オフ切り替えをナンバーボタンで操作することによりリアルタイム録音します。

## パターンチェーンをエディットする

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)できます。イベントとは、「セクションを切り替えた」(セクションチェンジ)、「テンポを切り替えた」(テンポチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

1 パターンモードのPLAY画面で、さきほど制作したパターンを選択します。

2 [F6] CHAIN (チェーン)ボタンを押してから[EDIT]ボタンを押してパターンチェーンエディットに入り、各トラックのエディットを行ないます。

[F4] TR SEL (トラックセレクト)ボタンを押して、パターントラック、テンポトラック、シートラックに切り替えてみましょう。

### パターントラックエディット

PATTERN	CHAIN EDIT	PatternTrack	MEAS	SECTION
► 001	4/4	C		
002	4/4	H		
003	4/4	B		
004	4/4	H		
005	4/4	B		

[F4]ボタン

### シートラックエディット

PATTERN	CHAIN EDIT	SceneTrack	MEAS	SECTION
► 002	1-420	Track Mute		
003	1-300	Track Mute		
004	1-240	Track Mute		
005	1-060	Track Mute		

[F4]ボタン

### テンポトラックエディット

PATTERN	CHAIN EDIT	TempoTrack	MEAS	SECTION
► 002	1-063	120.1		
003	1-418	120.1		
004	1-058	120.1		
005	1-158	120.1		
	006	1-263	120.5	

3 [EXIT]ボタンを押してパターンプレイに戻り、[►](プレイ)ボタンを押してパターンチェーンを鳴らしてみましょう。

4 [STORE]ボタン → [F1] SEQボタン → [ENTER]ボタンを押して作成したパターンチェーンを保存します。

保存すると、すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。

## パターンチェーンをソングデータにコンバート(変換)する

1 パターンモードのPLAY画面で、さきほど制作したパターンを選択します。

2 [F6] CHAIN (チェーン)ボタンを押してから[EDIT]ボタンを押してパターンチェーンエディットに入ります。

3 [F3] SONG (ソング)ボタンを押してソングへのコンバート画面を呼び出し、コンバート先のソングを設定します。

パターンチェーンデータをコンバートする先のソングナンバーと先頭小節を設定します。



「without PC」にチェックマークを入れると、MIDIシーケンステータ中にあるプログラムチェンジはコピーされません。

4 [ENTER]ボタンを押してコンバートを実行します。パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先ソングの先頭小節へコピーされます。

### 注記

この機能を実行すると、コンバート先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えるので、ご注意ください。

5 [SONG]ボタンを押して、手順3で指定したソングを選択し、[►](プレイ)ボタンを押して作成したソングデータを聴いてみましょう。

6 [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]ボタンを押して、作成したソングを保存します。

保存すると、すべてのソングデータとパターンデータがまとめて保存されます。

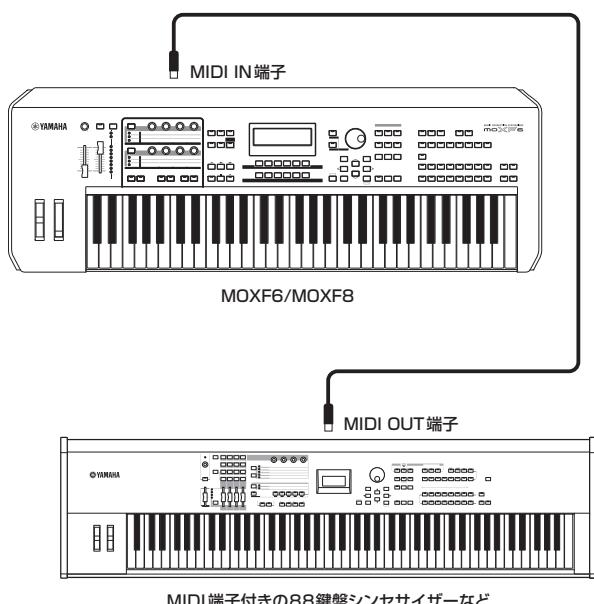
# 外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、MOXF6/MOXF8のMIDI [IN]/[OUT]/[THRU]端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MOXF6/MOXF8から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOXF6/MOXF8の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例を紹介します。

**NOTE** MIDIデータの入出力として、MIDI端子、USB [TO HOST]端子を使うことができます。ただしこれら2つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティーモードの[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER画面の「MIDI IN/OUT」パラメーターで設定します。ここではMIDI端子を使って接続する例を紹介しているので、その場合「MIDI IN/OUT」を「MIDI」に設定します。

## 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMOXF6/MOXF8をコントロールする場合

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



## HINT

### 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MOXF6/MOXF8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をご確認ください。MOXF6/MOXF8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マードで使用している場合(シングル音源として使用している場合)

ユーティリティーモードでベーシック受信チャンネルを確認します。[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (チャンネル)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。

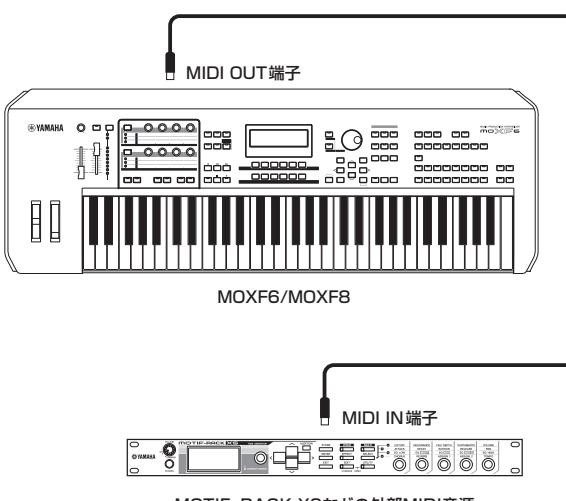
#### ソングモードまたはパターンモードで使用している場合(マルチ音源として使用している場合)

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。

[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「ReceiveCh」(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。

## MOXF6/MOXF8で外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合

本体の鍵盤演奏やソング/パターン再生で、ほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体のボイスだけでなく、ほかの音源のボイスも同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



**HINT****本体音源と外部音源の鳴らし分け**

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。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マードで鍵盤演奏をしている場合**

MIDI送信チャンネルを確認します。[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH(チャンネル)画面の「KBDTransCh」でMIDI送信チャンネルを確認し、必要に応じて変更してください。ボイスプレイ/パフォーマンスマードでは、[TRACK]ボタンを押してランプを点灯させた上で、ナンバーボタンを押すことでもMIDI送信チャンネルを変更できます。外部音源の音だけを出したい場合は、MOXF6/MOXF8本体のボリュームを上げるか、[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH(スイッチ)画面の「LocalCtrl」(ローカルコントロール)を「off」に設定します。

外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

**ソングモードまたはパターンモードで、ソング/パターン再生や鍵盤演奏をしている場合**

各トラックのMIDI送信チャンネルを確認します。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL(チャンネル)画面で確認し、必要に応じて変更してください。また、送信チャンネルの設定とは関係なく、各トラックの再生データや鍵盤演奏を内部/外部音源に送るかどうかを設定できます。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW(アウトプットスイッチ)画面で設定します。この場合の外部MIDI音源は、マルチ音源モード(=シーケンサー再生用の音源モード)にした上で、パート別に受信チャンネルを設定します。詳細は、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

上記以外でもマスターモードでのゾーン設定により、鍵盤演奏による内部音源/外部音源の鳴らし分けができます(57ページ)。

**コンピューターと接続して使う**

MOXF6/MOXF8とコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアなどの音楽制作用アプリケーションとMOXF6/MOXF8を組み合わせて音楽制作の幅を大きく広げることができます。

**NOTE** DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトのことを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic Pro、SONAR、Digital Performerなどがあります。MOXF6/MOXF8をCubaseと組み合わせて使うと、連携機能により、快適な操作で音楽制作ができます。

MOXF6/MOXF8は、コンピューターと接続することで下記のようなことができます。

- DAWソフトウェアの外部音源やMIDIキーボードとしての活用
- DAWソフトウェアのリモートコントロール
- MOXF6/MOXF8エディターを使ったMOXF6/MOXF8パラメーターのエディット

**コンピューターとの接続準備**

MOXF6/MOXF8をコンピューターと接続するためには、USBケーブルとYamaha Steinberg USBドライバーが必要です。次の手順で操作してください。送受信できるデータは、オーディオデータとMIDIデータの両方です。

**1 以下のURLから、最新のYamaha Steinberg USBドライバーをダウンロードします。**

ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および解凍をします。

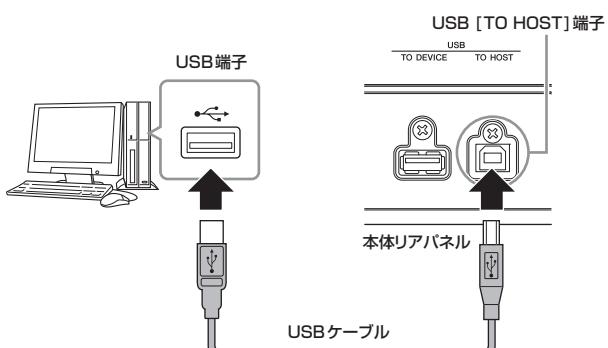
<http://download.yamaha.com/jp/>

**NOTE** 動作環境については、上記URLをご覧ください。

**NOTE** Yamaha Steinberg USBドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

**2 Yamaha Steinberg USBドライバーをコンピューターにインストールします。**

ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。手順の中の、機器のUSB TO HOST端子をUSBケーブルでコンピューターと接続する箇所については、下図を参考にしてください。



### 3 本体を、USB [TO HOST]端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[F6] MIDIボタンを押してから[SF4] OTHERボタンを押して、「MIDI IN/OUT」を「USB」に設定します。

### 4 目的に合わせて、オーディオとMIDIの入出力設定を行ないます。

ユーティリティーモードの[F5] USB I/O画面や[F6] MIDI画面で設定できます。

またクイックセットアップ機能を使って、オーディオとMIDIに関する設定をしておくと、次回から簡単にその設定を呼び出せて便利です。この場合、[QUICK SETUP]ボタンを押してSETUPを設定し、[ENTER]ボタンを押して、設定を本体に適用させます。

**NOTE** クイックセットアップで設定されるパラメーターについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

### 5 [STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存します。

#### USB [TO HOST]端子ご使用時の注意

USB [TO HOST]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、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

#### ■注記■

- USBケーブルは、ABタイプのものをご使用ください。USB3.0ケーブルは、ご使用できません。
- USB [TO HOST]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 [TO HOST]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。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行なってください。

#### 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。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、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。

MOXF6/MOXF8では、USB端子を使って接続する場合、扱えるポートが5つの用途によって、下記のとおり固定で決まっています。

#### ポート1

MOXF6/MOXF8の音源部が扱えるポートです。外部MIDI機器やコンピューターからMOXF6/MOXF8の音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。

#### ポート2

MOXF6/MOXF8と接続されたコンピューター上のDAWソフトウェアを、リモート操作するときに使われるポートです。

#### ポート3

MOXF6/MOXF8が受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送する(スルーさせる)場合に使われるポートです。MOXF6/MOXF8では、USB [TO HOST]端子経由で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI [OUT]端子からスルーされ、MIDI [IN]端子経由で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとしてUSB [TO HOST]端子からスルーされます。

#### ポート4

MOXF6/MOXF8エディターが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

#### ポート5

MOXF6/MOXF8リモートエディターが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

MOXF6/MOXF8とコンピューター間で、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。上記用途に合わせて、外部機器側のポートの設定を行なってください。

#### オーディオチャンネルについて

MOXF6/MOXF8のオーディオ信号の出力先は、USB [TO HOST]端子とOUTPUT [L/MONO]/[R]端子です。コンピューターと直接接続する場合はUSB [TO HOST]端子を使います。この場合、扱えるオーディオチャンネルはUSB 1～USB 4までの最大4チャンネル(2ステレオチャンネル)です。各チャンネルにどの信号を出力するかは、ユーティリティーモードの[F5] USB I/O画面で設定します。

MOXF6/MOXF8のオーディオ信号の入力は、USB [TO HOST]端子とA/D INPUT [L]/[R]端子から行ないます。USB [TO HOST]端子からのオーディオ信号は最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)で、本体パネル上の[DAW LEVEL]スライダーで出力レベルを設定し、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子(2チャンネル)に出力されます。また、A/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ信号も最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)で、本体のA/Dインプット部に送られます。詳しくはPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

## コンピューターを活用した音楽制作

MOXF6/MOXF8とコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアと連携して以下のような使い方ができます。

- MOXF6/MOXF8の演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにMIDI録音やオーディオ録音する
- DAWソフトウェアのソング再生をMOXF6/MOXF8の音源を使って鳴らす

ここでは、すでに本体とコンピューターとの接続は済ませたものとして、DAWソフトウェアとMOXF6/MOXF8を組み合わせた使い方の例を紹介します。

### DAWに本体の演奏を録音する

#### MOXF6/MOXF8側の設定

##### 1 クイックセットアップ1が初期設定になっている場合、[QUICK SETUP]ボタンを押しながらグループ[A]ボタンを押します。

クイックセットアップ1の初期設定(DAW Rec)は、本体の演奏をDAWソフトウェアに録音する場合の設定になっています。クイックセットアップ1が初期設定になっていない場合は、以下のとおりに設定してください。

#### オーディオ設定

音源、入力を別々にDAWに録音し、直接音をOUTPUT [L/MONO]/[R]端子から鳴らす設定

Mode	Direct Monitor SW	
	A/D In & Part	Part
2StereoRec	on	on

#### MIDI設定

DAWに演奏を録音する場合(アルペジオは録音しない場合)の設定

Local Control	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
ARPOUTSw	all off
KBDTxCh	1
TrIntSw	all on
TrExtSw	all on

**NOTE** 各パラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

##### 2 [STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存します。

##### 3 演奏するモードボタンを押して、録音するプログラムを設定します。

#### 4 パフォーマンス/ソング/パターンモードの場合、各パートのオーディオ信号の出力チャンネルを設定します。

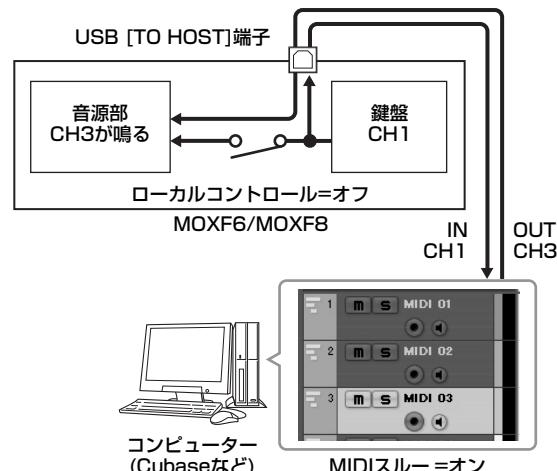
手順2でオーディオ信号の出力設定(Mode)を「2StereoRec」にしているので、パートごとにオーディオ出力チャンネルを変更できます。パフォーマンスの場合は、コモンエディットの[F4] USB I/O画面で、ソング/パターンの場合は、ミキシングコモンエディットの[F4] USB I/O画面で設定します。

**NOTE** ボイスモードの場合は、オーディオ信号の出力先がUSB3/4に固定されます。

### DAWソフトウェア側の設定

#### 1 MIDIスルーをオンにします。

MIDIスルーとは、キーボードから入力されたMIDIデータが、レコーディング中のトラックの設定にしたがって再び外部に出力され、MIDI音源を鳴らす設定のことです。たとえば、図のようにMOXF6/MOXF8からCH1でデータが入力された場合でも、MIDIスルーをオンにしていると、レコーディングトラックの設定に従ってCH3で再び出力され、CH3の音源が鳴ります。この設定にすることで、再生時と同じ音を聴きながらレコーディングできます。



### DAWのソングを本体音源を使って鳴らす

本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。

#### MOXF6/MOXF8側の設定

##### 1 ソングモードまたはパターンモードに入ります。

##### 2 エディットしてもよいソングまたはパターンを選びます。

- 3 [MIXING]ボタンを押して、ミキシング画面に入ります。
- 4 曲に合わせてパート1～16のミキシングを設定します。

ミキシング画面では、ボイスの選択、パン、ボリューム、コーラス/リバーブとドライ音のバランス、インサーションエフェクトのオン/オフ、アルペジオのオン/オフを設定できます。

## DAWソフトウェア側の設定

- 1 MOXF6/MOXF8の音を鳴らすトラックは、MIDI出力ポートをMOXF6/MOXF8のポート1に設定します。
- 2 各トラックにMIDIデータを入力します。

各トラックのMIDIチャンネルに対応した音源の設定はMOXF6/MOXF8側のミキシングモードで行ないます。

**NOTE** DAWソフトウェアとしてCubaseを使用している場合、後述するMOXF6/MOXF8エディターを使うと、コンピューター側からMOXF6/MOXF8のミキシングが設定できます。さらに、ミキシングの設定をCubaseのプロジェクトファイルで保存しておき、いつでも再現できます。

## ソフトウェアを本体からリモートコントロールする(リモートモード)

MOXF6/MOXF8には、パネル操作でコンピューター上のソフトウェア音源やDAWソフトウェアをコントロールできるリモートコントロール機能が搭載されています。パネル上のファンクションボタン(プレイ、ストップボタンなど)やノブなどを活用することで、通常マウスやキーボードを使って行なう操作をリアルタイムでコントロールでき、ストレスのないスムーズな音楽制作を実現します。

### ソフトウェア音源のリモートコントロール

VSTインストゥルメントのコントロールテンプレートを最大50種類本体に保存でき、さまざまなソフトウェア音源をコントロールできます。コントロールテンプレートの編集は、MOXF6/MOXF8リモートエディターを使用します。

**NOTE** MOXF6/MOXF8リモートエディターを使うためには、「MOXF6/MOXF8 Remote Tools」をインストールする必要があります。MOXF6/MOXF8 Remote Toolsには、MOXF6/MOXF8リモートエディターと、「MOXF6/MOXF8 Extension」(Cubaseシリーズとの連携機能を実現するソフトウェア)とで構成されています。

MOXF6/MOXF8 Remote Toolsは弊社ウェブサイトからダウンロードできます。MOXF6/MOXF8リモートエディターの操作方法などについては、MOXF6/MOXF8リモートエディターに付属のPDFマニュアルをご参照ください。  
<http://download.yamaha.com/jp/>

## DAWソフトウェアのリモートコントロール

リモート機能では、Cubase、Logic Pro、SONAR、Digital Performerの4種類のDAWソフトウェアをコントロールできます。

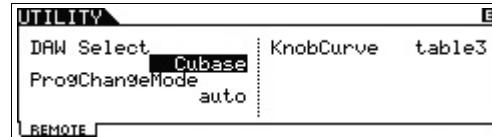
本体からリモートコントロールできるDAWソフトウェアについての最新情報は、下記URLをご覧ください。  
<http://www.yamahasynth.com/jp/>

リモートコントロールをするためには、以下の設定を行なってください。

**NOTE** 各設定の前に、お使いのコンピューターにYamaha Steinberg USBドライバーとMOXF6/MOXF8 Remote Toolsをインストールしてください。

### MOXF6/MOXF8側の設定

- 1 MOXF6/MOXF8とコンピューターをUSBケーブルで接続します(52ページ)。
- 2 [DAW REMOTE]ボタンを押して、リモートモードに入ります。
- 3 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードのREMOTE画面を表示させ、「DAW Select」をお使いのDAWソフトウェアに設定します。



- 4 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。

- 5 接続したコンピューター上のDAWソフトウェアを起動します。

### DAWソフトウェア側の設定

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

**NOTE** WindowsでDAWソフトウェアをご使用の場合、コンピューターとMOXF6/MOXF8の接続が切れた場合は、接続をやり直したあと、DAWソフトウェアを再起動してください。

#### ■ Cubase

MOXF6/MOXF8 Remote Toolsをインストールすると、自動的に設定が完了します。

#### ■ SONAR

- 1 SONARのメニューから[オプション] → [MIDI デバイス]でMIDI Devicesウィンドウを開きます。
- 2 「入力デバイス」に「Yamaha MOXF6/MOXF8-2」を加え、「出力デバイス」に「Yamaha MOXF6/MOXF8-2」を加えます。

- 3 SONARのメニューから[オプション] → [コントロールサーフェス]でControl Surfacesウィンドウを開きます。
- 4 [+]ボタンをクリックして、[コントロールサーフェス]で「Mackie Control」を選択し、入力ポートを「Yamaha MOXF6/MOXF8-2」に設定し、出力ポートを「Yamaha MOXF6/MOXF8-2」に設定します。

## ■ Digital Performer

- 1 あらかじめコンピューター(Mac)のAudio/MIDI設定で、MOXF6/MOXF8のインターフェース側のポート2と、音源側のポート2を接続しておきます。音源側のポートが1つの場合は、音源側に新規ポートを追加して、インターフェースと接続してください。
- 2 Digital Performerのメニューから[Setup] → [ControlSurface Setup]でControl Surfaceウィンドウを開きます。
- 3 [+]ボタンを押します。
- 4 Driverの欄で「Mackie Control」を選びます。
- 5 「Unit」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「Unit」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で「MOXF6/MOXF8新規ポート2」を選びます。

## ■ Logic Pro

- 1 Logic Proのメニューから[環境設定] → [コントロールサーフェス] → [設定]を選択して、設定画面を開きます。
- 2 メニューの[新規] → [インストール]を選択します。
- 3 モデルリストから、「Mackie Control」を選択して追加します。
- 4 出力ポートに「Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2」を設定します。
- 5 入力ポートに「Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2」を設定します。

**NOTE** Mackie Controlは、Mackie Designs Inc.の商標です。

リモートコントロールの主なボタン操作や機能の詳細については、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

# MOXF6/MOXF8エディターを使う

## MOXF6/MOXF8エディターとは

MOXF6/MOXF8エディターは、MOXF6/MOXF8のボイスエディット、ミキシングエディットなどを、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながら行なえるユーティリティーソフトウェアです。MOXF6/MOXF8エディターとMOXF6/MOXF8は双方向制御可能であり、MOXF6/MOXF8をエディットすると、MOXF6/MOXF8エディターも同期して変更されるので、ストレスの無いスムーズな操作が可能です。

## MOXF6/MOXF8エディターを使用する

### Cubase上でMOXF6/MOXF8エディターVSTを使用する

MOXF6/MOXF8エディターVSTは、Cubase上ではVST3プラグインとして動作します。MOXF6/MOXF8エディターVSTを使うためには、他のVSTインストゥルメントと同じ操作で起動します。

### MOXF6/MOXF8エディターをスタンドアローンで使用する

MOXF6/MOXF8エディターは、スタンドアローンでも動作します。

MOXF6/MOXF8エディターは、以下のURLからダウンロードしてお使いください。

<http://download.yamaha.com/jp/>

操作方法などについては、MOXF6/MOXF8エディターに付属のPDFマニュアルをご覧ください。

## HINT

### Cubaseソフトウェアとのインテグレーション

MOXF6/MOXF8 Remote Toolsに含まれているMOXF6/MOXF8 Extensionは、CubaseとMOXF6/MOXF8を組み合わせた環境で音楽制作を行なう場合に、自動的に接続に必要な設定を行なうなど、いくつかの便利な機能を実現します。詳細および最新情報については、下記URLをご参照ください。

<http://www.yamahasynth.com/jp/>

# マスターキーボードとして使う(マスターモード)

マスターモードの主な特長は、下記の2つです。

- ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの組み合わせを128種類保存し、呼び出すことができる
- 1つのマスタープログラムにつき4ゾーンのマスターキーボード機能を設定できる

マスターprogramには、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったprogramの中から必要なものを登録できるので、マスターprogramを切り替えることで、モードをまたぐprogramを瞬時に切り替えることができます。外部MIDI機器をコントロールするための設定も同時に切り替えることができるので、たとえば、ライブステージなどで、パフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。

## ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンをマスターに登録する

ライブのときに、曲に合わせてボイスやパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、マスターprogramの001にボイス、002にパフォーマンス、というように並べて登録しておくと便利です。programの保存は以下の手順で操作します。

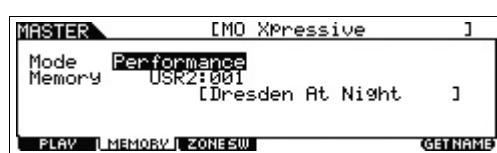
- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。

- 2 エディットしたいマスターprogramを選択します。

マスタープレイ画面が表示されます。

- 3 [F2] MEMORYボタンを押します。

MEMORY画面が表示されます。



- 4 「Mode」と「Memory」で登録したいモードとprogramを選択します。

- 5 [STORE]ボタンを押してストア画面を表示し、変更したマスターprogramを保存します。

## マスターキーボード機能の設定をする

外部MIDI音源を複数使用するときは、マスターキーボード機能を設定してマスターprogramに保存しておくと便利です。マスターprogramを切り替えたと同時に、外部MIDI

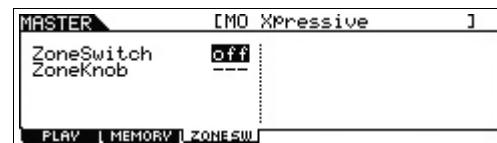
音源のプログラムの変更もできます。基本的な操作手順は以下のとおりです。

- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。

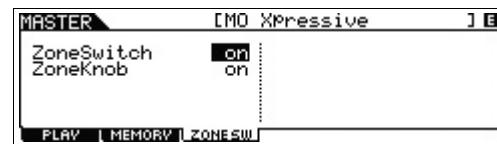
- 2 エディットしたいマスターprogramを選択します。

- 3 [F3] ZONE SWボタンを押します。

ZONE SW画面が表示されます。



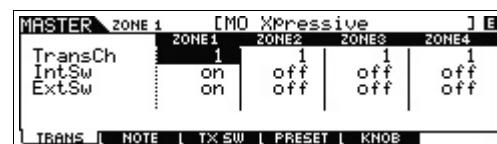
- 4 「ZoneSwitch」を「on」に設定します。



**NOTE** 「ZoneKnob」を「on」にしておくと、パネル上のノブ1～8をゾーンエディットの設定で機能させます。選択中のprogramのモードで割り当てられた設定に従わせたい場合は、「off」に設定します。

- 5 [EDIT]ボタンを押してからナンバー[1]ボタンを押します。

ゾーン1のマスターゾーンエディットに入ります。



- 6 [F1]～[F5]各画面で、Zone 1に対する設定を行ないます。

- 7 ナンバー[2]～[4]ボタンを押して、他のゾーンも同様に設定します。

- 8 すべての設定が終わったら、[STORE]ボタンを押してストア画面を表示し、変更したマスターprogramを保存します。

これらの設定が終わったら、マスタークリエイティブの[F1] Name画面で、マスターprogramに名前をつけておきましょう。名前をつけたあとも[STORE]ボタンを押して保存してください。

マスターモードで編集できるパラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

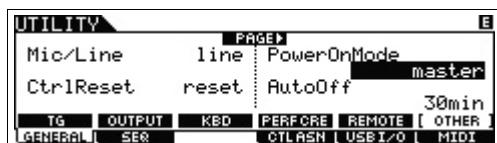
## 本体のさまざまな設定をする (ユーティリティモード)

ユーティリティモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。他のモードから[UTILITY]ボタンを押すとユーティリティモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。ここでは、ユーティリティモードのうち、よく使われる機能を紹介します。

### 電源を入れたときのモードを設定する

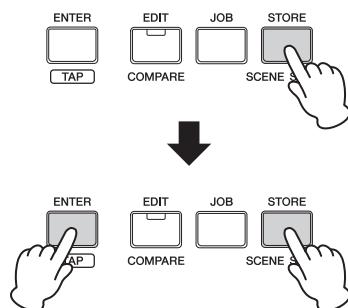
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → カーソル[>]  
ボタン → 「PowerOnMode」

電源を入れたときに表示されるモードを設定します。



値を「STORE+ENTER」に設定した場合、起動時にお好みのモード(ボイス/パフォーマンス/マスター/ソング/パターン)とプログラムナンバーの画面を呼び出すことができます。

画面を設定するには、[STORE]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押します。



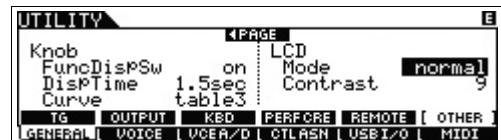
## LCDの表示を反転させる

[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → カーソル[>]

ボタン → 「LCD Mode」

LCDの表示を反転できます。

「normal」のとき



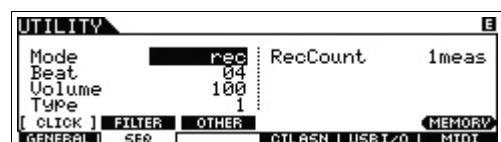
「reverse」のとき



## ソング/パターンモードでクリックの設定を変更する

[F2] SEQ → [SF1] CLICK

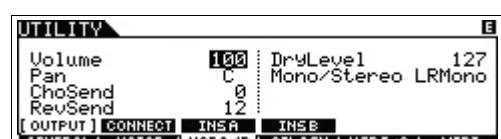
クリック(メトロノーム)のテンポやボリューム、出力先などを設定します。



## ボイスモードでA/Dインプットパートのエフェクト設定をする

[F3] VCE A/D

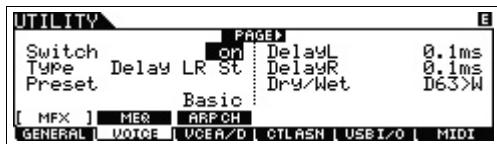
ボイスモードにおけるA/D INPUT [L]/[R]端子からのオーディオ信号に対して、エフェクトを設定します。



## ボイスモードでマスターエフェクト/マスターEQを設定する

### [F2] VOICE → [SF1] MFX、[SF2] MEQ

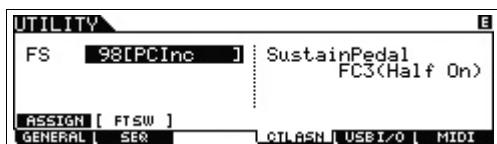
マスター出力にかかるエフェクトやEQを設定します。



## フットスイッチを踏んでコントロールチェンジをする

### [F4] CTL ASN → [SF2] FT SW

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチを踏むことで、コントロールチェンジができます。たとえば、値を98 [PCInc]に設定すると、フットスイッチを踏むたびにプログラムチェンジを1つずつ進めることができます。



## 本体の設定をセーブ/ロードする(ファイルモード)

ファイルモードでは、本体で作成したボイスやパフォーマンス、ソング、パターンなどのデータをUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだり(ロード)します。

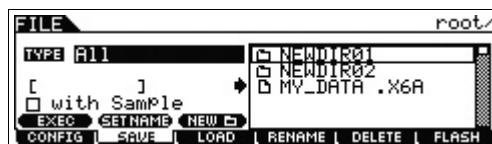
他のモードから[FILE]ボタンを押すとファイルモードになります。ここでは、MOXF6/MOXF8のユーザーメモリー上のデータをすべて保存(セーブ)する方法と、再度本体に読み込む(ロード)方法を説明します。

## 本体の設定をUSBフラッシュメモリーにセーブする

### 1 USBフラッシュメモリーをMOXF6/MOXF8のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

### 2 [FILE]ボタンを押してから[F2] SAVEボタンを押します。

ファイルモードのSAVE画面が表示されます。



### 3 「TYPE」を「All」に設定し、保存先のUSBフラッシュメモリーのディレクトリーを選択し[ENTER]ボタンを押します。

ルートディレクトリー (root) に保存する場合は、[ENTER]ボタンを押さずにディレクトリーを「root」のままにしておきます。

新しいディレクトリーを作りたい場合は、[SF3] NEWボタンを押します。

セーブするファイル  
タイプを設定します。

USB フラッシュメモリー内の保存  
先として現在設定されているディ  
レクトリーネームが表示されます。



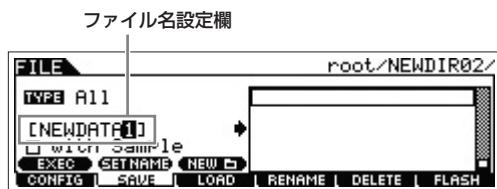
ファイル / ディレクトリー選択ボックス  
ここで、USB フラッシュメモリー内の  
保存先のディレクトリーを選択して  
[ENTER] ボタンを押します。



### 4 カーソル[<]/[>]ボタンを押して、ファイル名設定欄にカーソルを移動させ、ファイル名を設定します。

カーソル[<]/[>]ボタンで文字入力位置を設定し、[DATA]ダイアルまたは[INC]/[DEC]ボタンで文字を変更します。

[SF6]ボタンを押すと文字入力画面を使って名前の設定ができます。また、[SF2] SET NAMEボタンを押すと、ファイル/ディレクトリー選択ボックスで現在選択されているファイル/ディレクトリーの名前を保存するファイル名欄にコピーします。

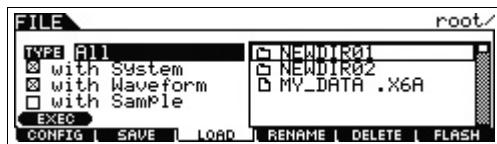


## 5 [SF1] EXECボタンを押して、セーブを実行します。

## USBフラッシュメモリーにセーブした本体の設定をロードする

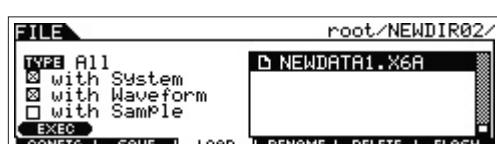
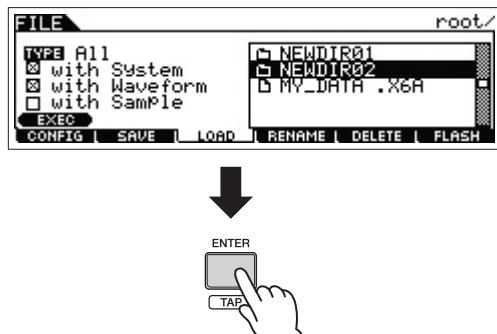
- 1 USBフラッシュメモリーをMOXF6/MOXF8のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押してから[F3] LOADボタンを押します。

ファイルモードのLOAD画面が表示されます。



- 3 「TYPE」を「All」に設定し、USBフラッシュメモリー内のファイル(拡張子: .X6A)を選択します。

ファイル/ディレクトリー選択ボックスで、ロードするファイルが入っているディレクトリーを選択して[ENTER]ボタンを押し、表示されたファイルを選択します。



## 4 [SF1] EXECボタンを押して、ロードを実行します。

### ■注記

ロードを実行すると、ロード先のデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

## USB [TO DEVICE]端子ご使用上の注意

本機のUSB [TO DEVICE]端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

**NOTE** USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

### ■ 使用できるUSB機器

MOXF6/MOXF8をご利用いただけるUSB機器は、USBフラッシュメモリーのみです。動作確認済みUSBフラッシュメモリーについては、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://jp.yamaha.com/support/>

### ■ USB機器の接続

USB [TO DEVICE]端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

**NOTE** 本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

### ■ USBフラッシュメモリーのフォーマット

USBフラッシュメモリーの中には、本機で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。USB [TO DEVICE]端子にUSBフラッシュメモリーを接続したときに、フォーマットを促すメッセージが表示された場合は、フォーマットを実行してください(PDFファイル「リファレンスマニュアル」参照)。

### ■注記

フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

### ■ 誤消去防止

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合などは、ご使用の前にお使いのUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

### ■ USBフラッシュメモリーの抜き差し

USBフラッシュメモリーを外すときは、保存/コピー/削除などデータのアクセス中でないことをあらかじめ確認したうえで外してください。

### ■注記

USBフラッシュメモリーの頻繁な抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。保存/コピー/削除/フォーマット

などデータのアクセス中やUSBフラッシュメモリーのマウント中は、USBケーブルを抜いたり、USBフラッシュメモリーを抜いたり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。USBフラッシュメモリーが壊れたり、楽器本体/USBフラッシュメモリーのデータが壊れたりするおそれがあります。

# 資料

## シフト機能一覧

[SHIFT]ボタンと他のボタンを組み合わせることで、以下のショートカット機能が実現されます。

モード	操作	機能
すべてのモード	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	プレイ画面ではプログラムナンバーを-10/+10増減し、エディット画面では選択しているパラメーター値を-10/+10増減
すべてのモード	[SHIFT] + [DATA]ダイアル	値を-10/+10増減 ([SHIFT] + [INC]/[DEC]と同じ)
ボイスプレイ	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	ボイスパンクを下記の順番で変更 PRE1 ⇄ USR1 ⇄ PDR ⇄ UDR ⇄ GM ⇄ GMDR
ファイルモード以外のすべてのモード	[SHIFT] + ノブ 1~8	値を-10/+10増減
ファイルモード以外のすべてのモード	[SHIFT] + ノブファンクションボタン1	ノブ機能をTONE 1(一番上)に設定
ファイルモード以外のすべてのモード	[SHIFT] + ノブファンクションボタン2	ノブ機能をEQ(一番上)に設定
すべてのモード	[SHIFT] + [LEVEL]メーター切り替えボタン	[LEVEL]メーターの対象をA/D INPUTレベル(一番上)に設定
ボイス//パフォーマンス/ソングミキシング/パターンミキシング/マスター モード	[SHIFT] + 選択中のモードボタン	該当モードのBULKジョブを実行
ボイスプレイ/パフォーマンスプレイ/カテゴリーサーチ画面	[SHIFT] + [FAVORITE]	フェーバリットのアイコン  選択中のボイス//パフォーマンスをフェーバリットカテゴリーに登録/解除
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	ボイスモード: アルペジオエディットの[F3] MAIN画面に移行 パフォーマンス/ソング/パターンモード: アルペジオエディットの[F1] COMMON画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	ボイスモード : ユーティリティーモードの[F3] VCE A/Dの[SF1] OUTPUT画面に移行 パフォーマンスマード : コモンエディットの[F5] A/D INの[SF1] OUTPUT画面に移行 ソング/パターンモード : ミキシングコモンエディットの[F5] A/D INの[SF1] OUTPUT画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	コモンエディットの[F6] EFFECTの[SF1] CONNECT画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	コモンエディットの[F6] EFFECTの[SF1] CONNECT画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	ボイスモード : ユーティリティーモードの[F2] VOICEの[SF1] MFX画面に移行 パフォーマンスマード : コモンエディットの[F2] OUT MFXの[SF2] MFX画面に移行 ソング/パターンモード : ミキシングコモンエディットの[F2] MFX画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターンモード	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	ボイスモード : コモンエディットの[F1] GENERALの[SF4] OTHER画面に移行 パフォーマンスマード : コモンエディットの[F1] GENERALの[SF5] OTHER画面に移行 ソング/パターンモード : ミキシングコモンエディットの[F1] GENERAL画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターン/マスター モード	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	ユーティリティーモードの[F1] GENERALの[SF3] KBD画面に移行
ボイス//パフォーマンス/ソング//パターン/マスター モード	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	ユーティリティーモードの[F1] GENERALの[SF3] KBD画面に移行

# メッセージ一覧

メッセージ	説明
All remote templates stored.	リモートモードでコントロールテンプレートを保存したときに表示されます。
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Arpeggio memory full.	アルペジオ用のメモリーがいっぱいです。データを保存できない場合に表示されます。
Arpeggio type copied.	[SF1]～[SF6]ボタンにアルペジオタイプがコピーされました。
Bad USB device.	USBフラッシュメモリーが不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Bulk protected.	ユーティリティーモードの設定により、バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
Can't undo. OK?	ソング/パターンジョブ実行後に、メモリー容量の関係でアンドゥーができない場合に表示されます。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送受信できません。
Edited data will be discarded.	編集中のデータが消えてもいいか、確認を求める表示です。
Edits will be stored by loading.	ロードすることによって、現在のエディット状態がストアされます。続けますか？
Edits will be stored by saving.	セーブすることによって、現在のエディット状態がストアされます。続けますか？
Empty Favorite ! [SHIFT] + [FAVORITE] to add.	フェーバリットカテゴリーに何も登録されていない場合に[FAVORITE]ボタンを押すと表示されます。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Folder is too deep.	ディレクトリーの階層が深すぎてアクセスできません。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合表示されます。別の名前を入力してください。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルがMOXF6/MOXF8では扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Illegal input.	不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法や入力値を再度確認してください。
Illegal measure.	ソング/パターンモードにおいて、指定した小節が不適当な場合に表示されます。小節を選びなおしてください。
Illegal phrase number.	パターンモードにおいて、指定したフレーズが不適当な場合に表示されます。フレーズを選びなおしてください。
Illegal track number.	ソング/パターンモードにおいて、指定したトラックが不適当な場合に表示されます。トラックを選びなおしてください。
Incompatible USB device.	MOXF6/MOXF8では使用できないUSB機器が、USB [TO DEVICE]端子に接続されると表示されます。
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。
Mixing voice full.	ストアできるミキシングボイスの最大数を超えてる場合に表示されます。
New Flash Memory Module. Please load waveform data.	他のMOXF6/MOXF8に装着されていたフラッシュメモリーエクスパンションモジュールを装着した場合に表示されます。フラッシュメモリー内のサンプルデータだけでは、適切なサウンドを鳴らせないので、もとのMOXF6/MOXF8にあるウェーブフォーム(パラメーター設定)をUSB記憶装置にセーブ、本機のUSB TO DEVICE端子に接続した上で、ロードを実行してください。
No data.	シーケンサーのジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。またミキシングボイスに関するジョブを実行する際、対象となるミキシングボイスが存在せず、ジョブが無効のときにも表示されます。
No F7 (End of Exc.)	エクスクルーシブデータの入力または変更時に、エンドオブエクスクルーシブ(F7)が入力されていない場合に表示されます。F7を入力してください。
No Flash Memory Module installed or module is unformatted.	フラッシュメモリーエクスパンションモジュールが装着されていないか、フォーマットされていないものが装着されています。
No response from USB device.	USBフラッシュメモリーを接続時、メモリーから反応がないときに表示されます。
No Sample data.	このメッセージは、ウェーブフォームデータを「with sample」のチェックをオフにしてロードしたときに、対象となるサンプルがフラッシュメモリーエクスパンションモジュールに存在しない場合にも表示されます。
Not empty folder.	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に、表示されます。

メッセージ	説明
Not empty waveform.	データの入っているwaveformにロードしようとした場合に表示されます。
Now installing to the Flash Memory Module.	フラッシュメモリーエクスパンションモジュールにサンプルデータをコピー中であることを示しています。
Now loading . . .	ファイルロード中に表示されます。
Now saving . . .	ファイルセーブ中に表示されます。
Now working...	ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite?	ファイルをセーブする際に、USBフラッシュメモリー内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Part ** is used for Drum Assign.	パフォーマンスクリエイターで、パートに空きがない場合、パート**にドラムアサインを実行しました。**には、適用されたパートの番号が表示されます。
Part ** is used for Layer.	パフォーマンスクリエイターで、パートに空きがない場合、パート**にレイヤーを実行しました。**には、適用されたパートの番号が表示されます。
Part** is used for Split.	パフォーマンスクリエイターで、パートに空きがない場合、パート**にスプリットを実行しました。**には、適用されたパートの番号が表示されます。
Phrase limit exceeded.	パターンモードにおいて、レコーディング/ジョブ/エディットを行なうときに、256個のユーザーフレーズをすべて使い切っている場合に表示されます。
Please keep power on.	フラッシュROMへデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなることがあります。
Please reboot.	再起動してください。
Please stop sequencer.	シーケンサー(ソング/パターン)を停止してから操作してください。
Power on mode stored.	[STORE]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押して、パワーオンモードをストアしたときに表示されます。
Quick Setup ** applied.	クイックセットアップ**が適用されました。**には、適用されたクイックセットアップの番号が表示されます。
Read only file.	属性が読み込み専用に設定されているファイルに、デリート、リネーム、上書きセーブをしようとした場合に表示されます
Receiving MIDI bulk...	MIDIバルクデータを受信中です。
Sample is too long.	サンプルのサイズが大きすぎてロードが実行できない場合に表示されます。
Sample full.	サンプルデータ数がいっぱいです。
Sample memory full.	サンプル用のメモリーがいっぱいです。ジョブやロードなどが実行できない場合に表示されます。
Scene & Arpeggio type copied.	[SF1]～[SF6]ボタンにソングシーンとアルペジオタイプがコピーされました。
Sequence memory full.	シーケンサー用の内部メモリーがいっぱいです。レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、USBフラッシュメモリーからのデータのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターンを消去してから、操作をやりなおしてください。
Too many fixed notes.	ソング/パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えると表示されます。
Transmitting MIDI bulk . . .	MIDIバルクデータを送信中です。
Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.	未フォーマットのフラッシュメモリーエクスパンションモジュールを検出した場合に表示されます。ファイルモードでフォーマットを実行してください。
USB connection terminated.	USBフラッシュメモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSBフラッシュメモリーを外したうえで[ENTER]ボタンを押してください。
USB device connecting...	USBフラッシュメモリーを接続中です。
USB device full.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいです。ファイルがセーブできないときに表示されます。新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device not ready.	USBフラッシュメモリーが正しくセットされていない場合にセーブなどを実行しようとすると表示されます。
USB device read/write error.	USBフラッシュメモリーへのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device write-protected.	USBフラッシュメモリーが書き込み禁止状態になっている場合に表示されます。
Utility stored.	ユーティリティーモードでの設定がストア(保存)されました。
Waveform full.	ウェーブフォーム数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Waveform is protected.	ウェーブフォームデータのプロテクトがかかっています。

# 困ったときは

「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、USBフラッシュメモリーにデータのバックアップをしてから(59ページ)、ファクトリーセット(20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、または巻末の問い合わせ窓口にご連絡ください。

## 音が鳴らない

### ■ 本体に外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンが接続されていますか？

本体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、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください(17ページ)。

### ■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか？

### ■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスター・ボリュームは、十分に上がっていますか？

[FOOT CONTROLLER]端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。

### ■ ローカルコントロールがオフになっていませんか？

このパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → 「LocalCtrl」

### ■ ダイレクトモニタースイッチがオフになっていませんか？

コンピューターなどの外部機器と接続していない状態でこのパラメーターがオフになっていると、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → [F5] USB I/O → 「DirectMonitorSw Part」

### ■ パフォーマンス/ソング/パターンモードで、選択中のパートの「ArpPlyOnly」(アルペジオプレイオンリー)がオンになっていますか？

このパラメーターをオンにすると、該当パートはアルペジエーターのノートオンでのみ発音する状態になります。

[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー [1]～[4]ボタン → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「ArpPlyOnly」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → ナンバー [1]～[16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「ArpPlyOnly」

### ■ 外部MIDIコントローラーによって、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？

### ■ エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？

特に、フィルターをかける場合カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER

### ■ ボイスのインサーションエフェクトがボコーダーに設定されていますか？

ボコーダーに設定されている場合は、A/D INPUT [L]/[R]端子の設定を適切な値に設定し、A/D INPUT [L]/[R]端子に音声を入力しながら発音させてください。またその際、パネルのA/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていないか確認してください。

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 「InsEF Connect」

### ■ ボリュームやレベルが最小になっていますか？

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → 「Volume」

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 「Volume」

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → 「Level」

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「Volume」

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Volume」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Volume」

### ■ エレメントスイッチやパートスイッチ、ノートリミット、ベロシティーリミットの設定は適切ですか？

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE → 「ElementSw」

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F1] OSC → [SF3] LIMIT

[PERFORM] → [F2] VOICE

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → 「PartSw」

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- パフォーマンスマード、ソング/パターンモードで音が出ない場合、各パートにボイスは割り当てられていますか？

[PERFORM] → [F2] VOICE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE

- ソング/パターンモードで音が出ない場合、プレイモードでの各トラックの出力チャンネル/ポート設定と、ミキシングモードでの各パートの受信チャンネル設定は合っていますか？

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「ReceiveCh」

- ソング/パターンモードで音が出ない場合、グループのペロシティーオフセットの設定は適切ですか？

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → 「VELO OFST」

## A/D INPUT端子からの音が出ない

- 接続しているマイクのスイッチはオンになっていますか？
- 接続しているマイクはダイナミックマイクですか？
- マイクまたは外部オーディオ機器と本体を接続するケーブルは正しく接続されていますか？
- A/D INPUT [GAIN]ノブが最小になってしまですか？
- A/D INPUT [ON/OFF]ボタンがオン(ランプが点灯)になっていますか？
- A/D INPUT[L]/[R]端子の接続状態と「Mono/Stereo」の設定が合っていますか？

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → 「Mono/Stereo」

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → 「Mono/Stereo」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → 「Mono/Stereo」

- 「Mic/Line」設定は適切ですか？

マイク、ギター、ベースなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「mic」(マイク)に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「line」(ライン)に設定します。

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → カーソル[<]ボタンを何度か押して1ページ目を表示 → 「Mic/Line」

- A/Dインプットパートのボリュームが最小になってしまですか？

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → 「Volume」

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → 「Volume」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → 「Volume」

- A/Dインプットパートのエフェクトの設定は適切ですか？

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

- A/Dインプットパートの出力設定は適切ですか？

[UTILITY] → [F4] USB I/O

- ボコーダーエフェクトを使用する設定になってしまですか？

ボイスモードの選択中のボイス、またはパフォーマンス/ソング/パターンモードのパート1のボイスにおいて、インサーションエフェクトにボコーダーを使用する設定になっている場合、A/D INPUT端子からの入力音は鍵盤を弾かないと鳴らないことがあります。

[VOICE] → [F6] EFFECT → 「Ins EF Connect」

## 音が鳴り続けて止まらない

- ARP [ON/OFF]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。
- ソング/パターンモードの場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。
- クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。all (オール)に設定されていれば常に鳴っていますので、all (オール)以外に設定してください。

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → 「Mode」

## 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。

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

### ■ 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。

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] FILTER

### ■ ボリュームを上げすぎてはいませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → 「Volume」

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → 「Level」

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「Volume」

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Volume」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「Volume」

## 音が途切れる

### ■ 全体の発音数が、最大同時発音数(128音)を超えてはいませんか?

## 同時に複数の音が発音できない

### ■ 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか?

和音演奏をしたい場合は「ポリ(poly)」に設定してください。

[VOICE] → [F4] PORTA → 「Mono/Poly」

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「Mono/Poly」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → 「Mono/Poly」

## ピッチがずれている

### ■ チューンの設定が、0から大きく離れてはいませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → 「Tune」

### ■ ノートシフトの設定が、0以外の値になっていませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → 「NoteShift」

### ■ ボイスのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれてはいませんか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → 「M. Tuning No.」

### ■ ボイスのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか?

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F5] LFO → 「PMod」

### ■ ボイスのピッチがずれている場合、コースチューンやファインチューンがずれていませんか?

[VOICE] → [EDIT] → エレメント/キー選択 → [F2] PITCH → 「Coarse, Fine」

### ■ パフォーマンス/ソング/パターンのピッチがずれている場合、各パートのノートシフト、デチューンが0以外に設定されていませんか?

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE

### ■ ソング/パターンのピッチがずれている場合、グループのノートオフセットが設定されていませんか?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → 「NOTE OFST」

## エフェクトがかからない

- EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER]ボタンがオフ(ランプ消灯)になっていませんか?
- コーラスエンド、リバーブエンドの値が最小になっていませんか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 「ChoSend」 / 「RevSend」

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 「ChoSend」 / 「RevSend」

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 「ChoSend」 / 「RevSend」

- ボイスの全エレメントが、インサーションエフェクトをスルー (thru) するように設定されていませんか?

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 「EL: OUT 1-8」

- 各エフェクトで選択されているエフェクトタイプが、スルー (thru) やノーエフェクト (No Effect) に設定されていませんか?

- パフォーマンスマード、ソング/パターンモードの場合、インサーションスイッチの設定は適切ですか?

[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW

## エディットしていないのにエディットマークが点灯する

- ノブを動かしたり、ソング/パターンを再生しただけで、パラメーター設定が変更されエディットマークが点灯することがあります。

## アルペジオが鳴らない

- ARP [ON/OFF]ボタンはオンになっていますか?
- ユーザーアルペジオの場合、データは入っていますか?
- アルペジオのノートリミットやベロシティーリミットは、適切に設定されていますか?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

- パフォーマンスマード、ソング/パターンモードの場合、各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。  
アルペジオスイッチがオフに設定してあると、パネルのARP [ON/OFF]ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → パート選択 → 「Switch」

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → パート選択 → 「Switch」

- MIDIシンクは「auto」か「internal」に設定されていますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → 「MIDI Sync」 = 「auto」 (オート) / 「internal」 (インターナル)

## アルペジオが止まらない

- 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 「Hold」

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → パート選択 → 「Hold」

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → パート選択 → 「Hold」

## パフォーマンスのパートにボイスを割り当てると、ボイスモードとは異なった音になる

- パフォーマンスパートに割り当てられたボイスには、パフォーマンスマードでのパラメーター設定が適用されるので、ボイスモードとは違う音になる場合があります。

ボイスモードで作った音をパフォーマンスに取り込みたい場合は、以下の操作をしてください。

1. 該当パートの「P.WithVce」(パラメーターウィズボイス)をオンに設定し、ボイスを選びなおします。

これにより、ボイスコモンパラメーター設定の一部が、該当パートにコピーされます。

[PERFORM] → [EDIT] → ナンバー [1]～[4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → 「P.WithVce」

2. パフォーマンスのボイスkopijeshopを実行します。

これにより、ボイスの持つシステムエフェクト、マスター効果、マスター EQ の設定がパフォーマンスのコモンパラメーターにコピーされます。

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. パフォーマンスのリバーブエンド/コーラスエンドを、ボイスでの設定と同じレベルにします。

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

## [▶] (プレイ)ボタンを押してもソング/パターン再生がスタートしない

- 選んでいるソングやパターン(フレーズ)にデータは入っていますか?
- [DAW REMOTE]ボタンがオンになっていませんか?
- MIDIシンクは「auto」か「internal」に設定されていますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → 「MIDI Sync」 = 「auto」(オート) / 「internal」(インターナル)

## ソング/パターン(フレーズ)を録音できない

- ソング/パターン(フレーズ)用の容量が残り少なくなっていますか?

ソング/パターン(フレーズ)のメモリー容量は、64ソング/64パターンをトータルした値です。したがって、データ容量の多いソング/パターン(フレーズ)があると、ソング/パターンにまだ空きがあったとしても、メモリーフルとなって録音ができなくなります。

## パターンモードで、パターンジョブやミキシングモードに入ることができない

- パターンチェーンモードになっていませんか?

パターンチェーンモードから抜けてから[JOB]ボタンや[MIXING]ボタンを押してください。

## ソング画面でトランスポーズをかけると、ドラムサウンドの音も変わってしまう

- 鳴っているドラムサウンドがドラムボイスによるものか確認してください。その場合、トランスポーズはドラムボイスにも有効ですので、故障ではありません。

## 本体と接続したコンピューター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?
- ユーティリティーモードで、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか?

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → 「MIDI IN/OUT」

- USB端子の使用可能な最大出力チャンネル数を2チャンネルに設定するとコンピューターへの負荷が軽減され、正常に通信できることがあります。ここで設定を変更した場合は、[ENTER]ボタンを押し、その後、本体を再起動してください。

[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH

## 本体と接続したコンピューター /MIDI機器のシーケンステータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

- 本体はソングモードまたはパターンモードになっていますか?
- 複数のチャンネルを同時に再生するには、ソングモードやパターンモードを選んでください。

## バルクダンプデータがうまく送信/受信できない

- バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか?
- バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → 「RcvBulk」

- 本体のバルクダンプ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] → [F5] MIDI → [SF1] CH → 「DeviceNo」

- うまく送信できない場合、デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → 「DeviceNo」

## USBフラッシュメモリーにセーブできない

- USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっていますか?
- USBフラッシュメモリーは正しくフォーマットされていますか?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

## エディットモードに入れない

- カテゴリーサーチ機能がオンになっていますか?

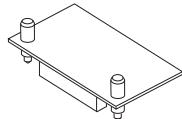
カテゴリーサーチ機能をオフにしてから[EDIT]ボタンを押してください。

# 拡張部品(別売)の取り付け

## 本体に取り付けることができる拡張部品

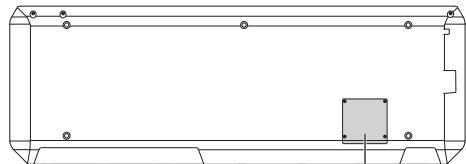
以下の拡張部品を取り付けることができます。

フラッシュメモリー  
エクスパンションモジュール  
(FL512M/FL1024M)



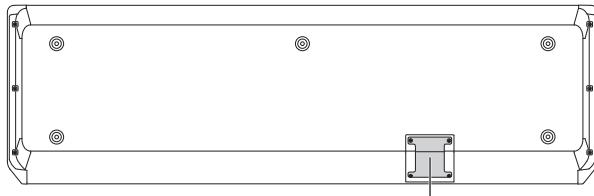
## 拡張部品を取り付ける位置

MOXF6



FL512M/FL1024M取り付け用ボトムカバー

MOXF8



FL512M/FL1024M取り付け用ボトムカバー

## 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/取り外し作業は、必ず本体および周辺機器の電源を切り、本体および取り付けられた拡張部品が十分に冷めた状態で行ってください。そして、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、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本体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、ヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。
- 取り付けは、手順に従って注意深く作業してください。手順に従わなかった場合、製品の破損や故障の原因になることがあります。

- 拡張部品のボード部分やコネクターを分解/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ー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

- 本体や拡張部品の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業することをおすすめします。
- 静電気の発生にご注意ください。基板上のICチップなどに影響を及ぼす場合があります。基板を持ち上げる場合など十分にご注意の上、あらかじめ塗装面以外の金属部分に触れておいたり、アースされている機器のアース線に触れたりなどして、静電気を逃がすようにしてください。
- ボードの取り扱いには十分ご注意ください。落としたり、衝撃を与えると製品の破損や故障の原因になることがあります。
- 基板上の金属部分が露出している部分には、触れないようにしてください。接触不良などの原因になることがあります。
- 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。
- ネジはオプションボードの付属品、または本体に取り付けられているもの以外は使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。

## FL512M/FL1024Mの取り付け

以下のように、2種類のフラッシュメモリー エクスパンションモジュールが装着できます。

### ● FL512M

メモリーサイズは512MBです。

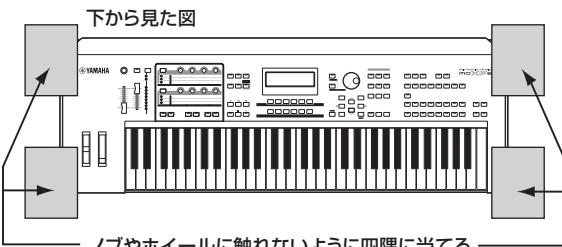
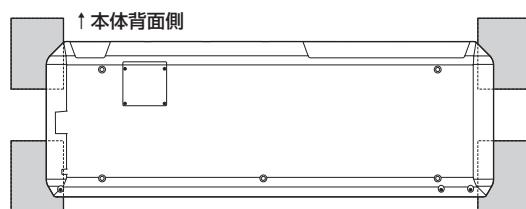
### ● FL1024M

メモリーサイズは1024MBです。

### 1 MOXF6/MOXF8本体の電源を切り、電源アダプターを抜きます。

### 2 本体を裏返し、底面が見えるようにします。

このとき、ホイールやノブを破損しないように本体の四隅に雑誌などをクッションにしてその上に乗せます。



### 注意

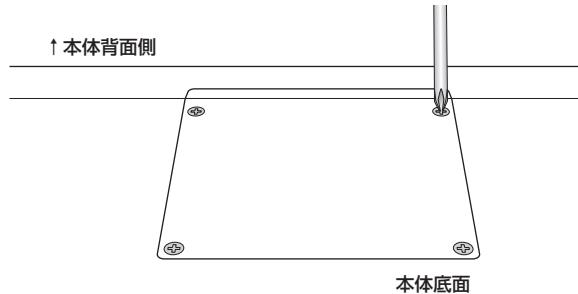
特にMOXF8の場合は重量があるので、必ず2人で作業を行なうようにしてください。

### 3 底面のふたを外します。

裏返した本体底面のふたのネジをドライバーで外します。  
ネジがすべて外れたら、本体よりふたを外します。

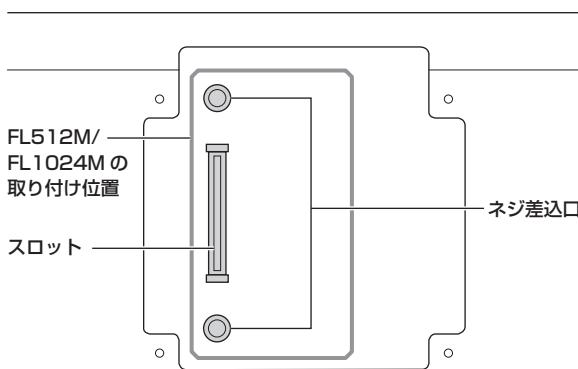
#### 【重要】

外したネジはなくさないようにしてください。このネジは、FL512M/FL1024Mを取り付け後、再度使用します。



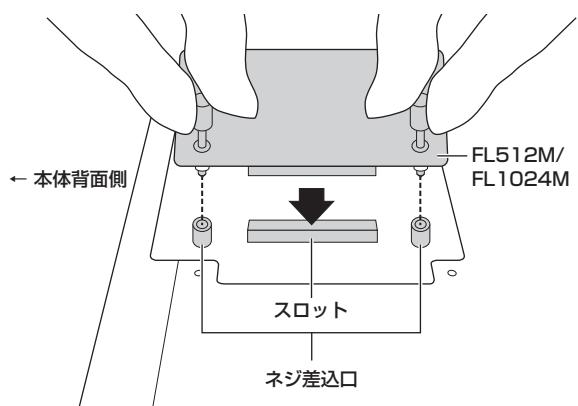
### 4 FL512M/FL1024Mを、スロットに差し込みます。

FL512M/FL1024Mの位置を示した基板の枠線にあわせてスロットに装着します。

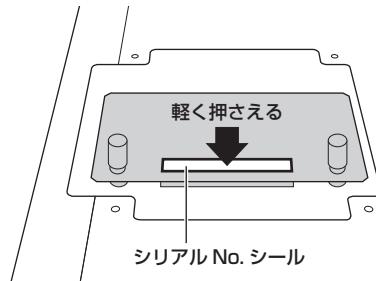


以下の手順に従って、FL512M/FL1024Mを装着します。

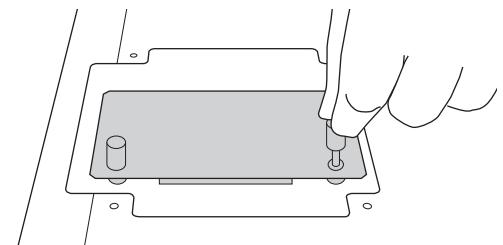
#### 4-1 FL512M/FL1024Mをスロットに垂直に、奥まで差し込みます。



### 4-2 FL512M/FL1024MのシリアルNo.シールが付いているコネクターの裏部を軽く押さえて、コネクターを奥まで差し込みます。



#### 4-3 左右のネジを手で締めて、FL512M/FL1024Mを固定します。



### 5 手順3で取り外したふたを、逆の手順で取り付けます。

### 6 取り付けたFL512M/FL1024Mが正常に機能しているか、確認します。

#### 6-1 MOXF6/MOXF8を鍵盤を上にして裏返し、電源を入れます。

起動中に「Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.」というメッセージが出ます。

#### 6-2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードへ入り、[F6] FLASHボタンを押します。

#### 6-3 [SF1] Formatボタンを押します。

#### 6-4 [ENTER]ボタンを押してフォーマットを実行します。

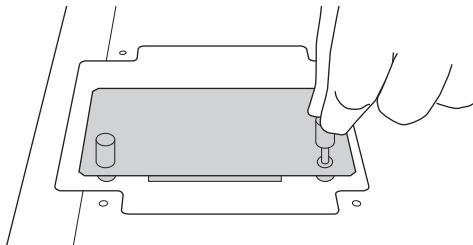
#### 6-5 画面に正しいトータルサイズが表示されれば、正常に機能しています。

# FL512M/FL1024Mの取り外し方

## 1 左右のネジを手でゆるめます。

### ■注記■

ネジが、手の力ではゆるめられなくなってしまったときは、ドライバーを使って、ゆるめてください。ドライバーを使う場合はFL512M/FL1024MおよびMOXF6/MOXF8本体の基板を傷つけないようにご注意ください。



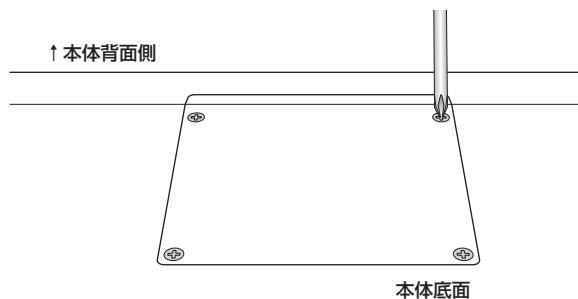
### ■注記■

ネジは、FL512M/FL1024Mから外れますので、MOXF6/MOXF8本体内部にネジを落とさないようにご注意ください。

## 2 FL512M/FL1024Mを垂直に引き抜きます。

## 3 底面のふたを取り付けます。

底面のふたをネジ穴に合わせるようにのせ、ネジをドライバーで締めてふたを固定します。



# 仕様

<b>鍵盤</b>	MOXF8	88鍵GHS鍵盤(イニシャルタッチ)
	MOXF6	61鍵セミウェイティッド鍵盤(イニシャルタッチ)
<b>音源部</b>	音源方式	AWM2+アーティキュレーション機能
	最大同時発音数	128音
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート+A/Dインプットパート
	波形メモリー	741MB相当(16bitリニア換算)、3,977ウェーブフォーム
	ボイス数	プリセット: 1,152ノーマルボイス+72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
	パフォーマンス数	ユーザー: 256音色(最大4パート)
	フィルター	18タイプ
	エフェクト	リバーブ×9タイプ、コーラス×22タイプ、インサーション(A、B)×54タイプ×8系統、 ボコーダー×1(インサーションA、Bを一組として使用)、マスター効果×9タイプ、 マスターEQ(5バンド)、パートEQ(3バンド、ステレオ)
<b>シーケンサー部</b>	シーケンサー容量	約226,000音
	音符分解能	四分音符/480
	最大同時録再音数	124音
	テンポ(BPM)	5~300
	レコーディング方式	リアルタイムリプレース、リアルタイムオーバーダブ(パターンチェーン除く)、 リアルタイムパンチ(ソングのみ)、ステップ(パターンチェーン除く)
	トラック数	<ソングモード> シーケンサートラック×16(トラックごとにループ設定可)、テンポト ラック、シートラック <パターンモード> フレーズトラック×16 <パターンチェーンモード> パターントラック、テンポトラック、シートラック
	ソング数	64ソング ミキシングボイス: 1ソング/1パターンあたり16個(最大で256個) ミキシングテンプレート: 32個
	シーンメモリー数	ソングごと6シーンメモリー
	パターン数	64パターン(×16セクション) 小節数:最大256
	フレーズ数	ユーザーフレーズ: 1パターンあたり256ユーザーフレーズ
	アルペジオ	プリセット: 7,981タイプ ユーザー: 256タイプ ※MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ペロシティーリミット、ノートリミット設定可。同時に4パート再生可。
	シーケンスフォーマット	MOXF6/MOXF8オリジナルフォーマット、SMFフォーマット0/1(フォーマット1はロー ドのみ)
<b>その他</b>	マスター モード設定数	ユーザー: 128設定 ※4ゾーン(マスターキーボード設定)、アサイナブルノブ設定、プログラムチェンジテーブル
	リモート対応ソフトウェア	<Windows>Cubase 7シリーズ、SONAR X2 <Mac>Cubase 7シリーズ、Logic Pro 9、Digital Performer 7 ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、アサイナブルノブ×8、 [DATA]ダイアル×1、アサイナブルファンクションボタン×2
	ディスプレイ	240×64ドットグラフィックLCD(バックライト付)
	接続端子	OUTPUT [L/MONO]/[R](標準フォーンジャック)、A/D INPUT [L]/[R](標準フォーン ジャック)、[PHONES] (ステレオ標準フォーンジャック)、[FOOT CONTROLLER]、 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]、MIDI [IN]/[OUT]/[THRU]、USB [TO HOST]/[TO DEVICE]、DC IN
	消費電力	13W
	寸法・質量	MOXF8: 1320(W)×405(D)×168(H)mm、14.9kg MOXF6: 1030(W)×358(D)×125(H)mm、7.1kg
	付属品	電源アダプター(PA-150Aまたはヤマハ推奨の同等品)、USBケーブル、保証書、取扱説明 書、Online Manual CD-ROM×1枚(リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーター マニュアル、データリスト収録)、CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (CUBASE AI ダウンロードについて)
	拡張メモリー	FL512M/FL1024M(別売) × 1枚

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/D INPUT [GAIN] (A/Dインプット ゲイン)ノブ ..... 12  
 A/D INPUT [L], [R] (A/Dインプット左、右)端子 ..... 16, 38  
 A/D INPUT [ON/OFF] (A/Dインプット オン/オフ)ボタン ..... 12  
 ARP [EDIT] (アルペジオ エディット)ボタン ..... 13, 31  
 ARP [ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン ..... 13, 27  
 ASSIGNABLE FUNCTION  
 (アサインブルファンクション) [1]/[2]ボタン ..... 12

## B

- BANK SELECT [DEC]/[INC]  
 (バンクセレクト デック/インク)ボタン ..... 14

## C

- [CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン ..... 14, 26  
 CHAR ..... 22  
 [COMMON] (コモン)ボタン ..... 14  
 Cubase ..... 55, 56, 73

## D

- [DATA] (データ)ダイアル ..... 14, 21  
 [DAW LEVEL] (DAWレベル)スライダー ..... 12  
 [DAW REMOTE] (DAWリモート)ボタン ..... 13, 55  
 DAWソフトウェア ..... 54  
 DC IN端子 ..... 16  
 [DEC] (デック)ボタン ..... 14, 21  
 Digital Performer ..... 55, 73  
 [DRUM ASSIGN] (ドラムアサイン)ボタン ..... 14

## E

- EFFECT (エフェクト)ボタン ..... 13  
 [ENTER] (エンター)ボタン ..... 14  
 [EXIT] (エグジット)ボタン ..... 14

## F

- [F1]～[F6] (ファンクション)ボタン ..... 13, 21  
 [FAVORITE] (フェーバリット)ボタン ..... 14, 26  
 FL512M/FL1024M ..... 70  
 [FOOT CONTROLLER] (フットコントローラー)端子 ..... 16  
 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]  
 (フットスイッチアサインブル、サステイン)端子 ..... 16

## G

- GMバンク ..... 25  
 GMボイス ..... 25

## I

- [INC] (インク)ボタン ..... 14, 21

## K

- KBD ..... 22  
 KNOB FUNCTION画面 ..... 28

## L

- [LAYER] (レイヤー)ボタン ..... 14  
 LCD (液晶ディスプレイ) ..... 13  
 LCD表示 ..... 58  
 [LEVEL] (レベル)メーター切り替えボタン ..... 12  
 [LEVEL] メーター ..... 12  
 Logic Pro ..... 55, 73

## M

- [MASTER VOLUME] (マスター音量)スライダー ..... 12  
 MIDI [IN]/[OUT]/[THRU] 端子 ..... 16  
 MIDI送信チャンネル ..... 51  
 MIDIチャンネル ..... 53  
 MIDIポート ..... 53  
 [MODE] (モード)ボタン ..... 14  
 MOXF6/MOXF8エディター ..... 56

- [MUTE] (ミュート)ボタン ..... 15

## N

- NUM ..... 21

## O

- OCTAVE (オクターブ) [-]/[+]ボタン ..... 12, 27  
 OUTPUT [L/MONO]、[R] (アウトプット 左/モノラル、右)端子 ..... 16

## P

- [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]  
 (パターンセクション/パフォーマンスコントロール)ボタン ..... 15  
 PERFORMANCE CREATOR ..... 14, 31  
 [PHONES] (ヘッドフォン)端子 ..... 16

## S

- Section ..... 37  
 Section Length ..... 37  
 SEQ TRANSPORT (シーケンサートランSPORT)ボタン ..... 13, 19  
 [SF1]～[SF6] (サブファンクション)ボタン ..... 13, 21  
 [SHIFT] (シフト)ボタン ..... 14  
 [SOLO] (ソロ) ..... 15  
 SONAR ..... 55, 73  
 [SPLIT] (スプリット)ボタン ..... 14

## T

- [TRACK] (トラック)ボタン ..... 15  
 TRANSPOSE (トランスポーズ) [-]/[+] ボタン ..... 13, 27

## U

- USB [TO DEVICE]端子 ..... 60  
 USB [TO HOST]端子 ..... 53  
 USB端子 ..... 16  
 USBフラッシュメモリー ..... 59, 60

## Y

- Yamaha Steinberg USB Driver ..... 52

<b>ア</b>	
アルペジオ	27, 34
<b>イ</b>	
エディットマーク	28
エフェクト	29, 58
エレメントエディット	28
<b>オ</b>	
オーディオ機器	38
オーディオチャンネル	53
<b>カ</b>	
カーソルボタン	14, 21
カテゴリーサーチ	26
画面の明るさ	18
<b>キ</b>	
キエディット	29
<b>ク</b>	
クイックセットアップ	54
クリック	58
グループ[A]～[H]ボタン	14
<b>ケ</b>	
鍵盤	12
<b>コ</b>	
工場出荷時の状態に戻す	20
コモンエディット	28
コンペア機能	29
<b>シ</b>	
シフト機能一覧	62
<b>ス</b>	
スタンバイ/オンスイッチ	16
ステップ録音	40, 41
ストア	29, 46
スピーカー	17
スプリット	32
<b>セ</b>	
セーブ	59
接続(外部MIDI機器)	51
接続(コンピューター)	52
<b>ソ</b>	
ソロ	34, 40
ソング	36
ソングモード	46
<b>テ</b>	
デモソング	19
デモパターン	46
テンキー入力	21
電源	17
<b>ト</b>	
トラック	40
ドラムアサイン	33
ドラムボイス	25
<b>ナ</b>	
名前	22
ナンバー[1]～[16]ボタン	15
<b>ノ</b>	
ノーマルボイス	25
ノブ	12, 28
ノブファンクションボタン	12, 28

<b>ハ</b>	
パート	34
パターン	36
パターンチェーン	49
パターンパッチ画面	48
パターンプレイ	46
パターンモード	46
パフォーマンスエディット	35
パフォーマンスクリエーター	31
パフォーマンスプレイ	34
パフォーマンスマード	34
パワーオンモード	58
パンチング/アウト録音	43
<b>ヒ</b>	
ピッチベンドホール	12
<b>フ</b>	
ファイルモード	59
ファクトリーセット	20
フェーバリットカテゴリー	26
フォーマット	60
フラッシュメモリー エクスパンションモジュール	70
プリセットバンク	25
<b>ヘ</b>	
ヘッドフォン	17
<b>ホ</b>	
ボイスエディット	28
ボイスプレイ	25
ボイスモード	25
ボコーダー	39
保存	29, 46
ボリューム	18
<b>マ</b>	
マイク	38
マスターEQ	59
マスターエフェクト	59
マスターモード	57
<b>ミ</b>	
ミキシング	40, 45
ミキシングテンプレート	45
ミュート	34, 40
<b>メ</b>	
メッセージ一覧	63
<b>モ</b>	
モード	23
文字入力	22
ミュレーションホール	12
<b>ユ</b>	
ユーザーバンク	25
ユーザーフレーズ	47, 48
ユーティリティモード	58
<b>リ</b>	
リアルタイム録音	40, 42
リモートコントロール	55
<b>レ</b>	
レイヤー	31
レベルメーター	12
<b>ロ</b>	
ロード	60
録音(ソング)	41
録音(パターン)	47
録音(パフォーマンス)	36

# **Memo**

# **Memo**

# ユーザーサポートサービスのご案内

## ■ ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ホームページよりお願いします。

### ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト

<http://jp.yamaha.com/support/>

\* ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

\* ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ヤマハホームページよりお手続きください。

## ■ 質問の受付

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を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、弊社ではシンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口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」、「シリアル番号(SER No.)」をお知らせください。

### お客様コミュニケーションセンター

#### シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口

ナビダイヤル  
(全国共通番号)



0570-015-808

ナビダイヤル。

※全国どこからでも市内通話料金でおかけいただけます。

上記番号でつながらない場合は TEL 053-460-1666

営業時間：月曜日～金曜日 10:00～18:00、

土曜日 10:00～17:00

(祝日およびセンター指定休日を除く)

メールでのお問い合わせ

<http://jp.yamaha.com/support/>

\* 営業日や営業時間を変更させていただく場合がございます。

あらかじめご了承ください。

付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデータのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。

<http://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューから Steinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには、付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

## ◆ウェブサイトのご案内

### ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト

<http://jp.yamaha.com/mp/>

### ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

### ヤマハ株式会社 デジタル楽器事業部

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

\* 都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

## 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、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

### ● 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

保証書をご覧ください。

### ● 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。

有寿命部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗劣化に応じて部品の交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

#### 有寿命部品の例

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、ドラムパットなど

### ● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### ● 持込み修理のお願い

まず本書の「困ったときは」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、または最寄りの修理品お持ち込み窓口へ本機をご持参ください。

### ● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

### ◆ 修理に関するお問い合わせ

#### ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル  
(全国共通番号)  
 0570-012-808  
市内通話料でOK  
ナビダイヤル。※全国どこからでも市内通話料金でおかけいただけます。

上記番号でつながらない場合は TEL 053-460-4830

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～18:00、

土曜日 9:00～17:00

(祝日およびセンター指定休日を除く)

FAX 東日本 (北海道/東北/関東/甲信越/東海)

03-5762-2125

西日本 (沖縄/九州/中国/四国/近畿/北陸)

06-6465-0367

### ◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45

(祝日および弊社休業日を除く)

\* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

#### 東日本サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1

京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

FAX 03-5762-2125

#### 西日本サービスセンター

〒554-0024

大阪市此花区島屋6丁目2-82

ユニバーサル・シティ和幸ビル9F

FAX 06-6465-0374

\*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



◆ウェブサイトのご案内  
ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト  
<http://jp.yamaha.com/mp/>  
ヤマハ ダウンロード  
<http://download.yamaha.com/jp/>



C.S.G., Digital Musical Instruments Division  
© 2013 Yamaha Corporation

305MWTY\*.-\*\*A0  
Printed in China

ZG45880