



MOXF6/MOXF8エディターマニュアル

目次

MOXF6/MOXF8エディターとは	2
MOXF6/MOXF8エディターのデータ構成	3
MOXF6/MOXF8エディターの起動(VST版)	4
MOXF6/MOXF8エディターの操作の流れ	7
各部の名称と機能	13
MOXF6/MOXF8エディターの基本操作	33
メニュー	35
資料	50
• MOXF6/MOXF8エディター VSTを使いCubaseに録音する	
• Cubaseにアルペジオ再生音をMIDI録音して編集する	
トラブルシューティング	56

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

このマニュアルは、お客様がWindows/Macの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macの操作方法については、Windows/Macに付属のマニュアルをご参照ください。
MOXF6/MOXF8エディターを使用するために必要なコンピューター環境、機器の接続、MOXF6/MOXF8エディターのインストールについては、別冊のインストールガイドおよびご使用のMIDI機器に付属の取扱説明書をご参照ください。

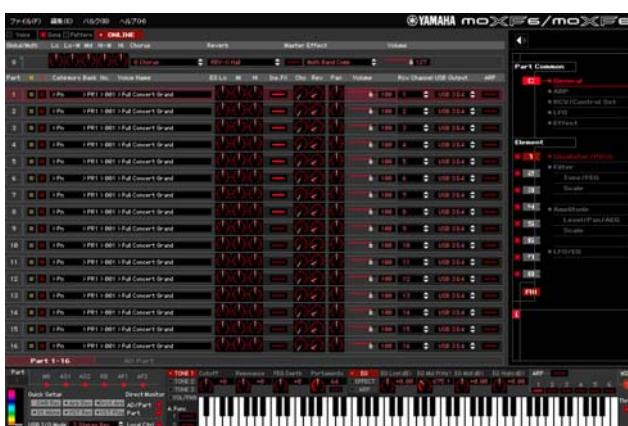
MOXF6/MOXF8エディターとは

MOXF6/MOXF8エディターは、本体のボイスまたはマルチ音源(ソング/パターンモード)の設定を、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながら編集することができるソフトウェアです。本体のパラメーターをコンピューターからリモートで編集したり、本体内のデータをコンピューターに保存したりできます。

このMOXF6/MOXF8エディターは、Steinberg社が提唱する「VST3テクノロジー」に対応しており、Cubaseシリーズ上でVST3プラグインとして利用できます。MOXF6/MOXF8エディターは、Cubaseシリーズ上では他のソフトウェアVSTインストゥルメントと同様の操作で使えますので、編集した内容をプロジェクトファイルに保存したり、以前保存した音色を他のプロジェクトで利用したりもできます。また、本体のボイスデータを、Cubaseシリーズのメディアベイ内で扱えますので、メディアベイから本体のボイスの検索、試聴、読み込みも可能です。このように、MOXF6/MOXF8エディターを使用することで、ソフトウェアとハードウェアが統合された環境となります。なお、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エディターには、画面をお好みの色相に変えられる機能があります([6ページ](#))。このマニュアルでは、色覚の個人差を問わず多くの方が見やすい色相の画面を使用しています。

初期設定の色相



色相を変更した例



MOXF6/MOXF8エディターのデータ構成

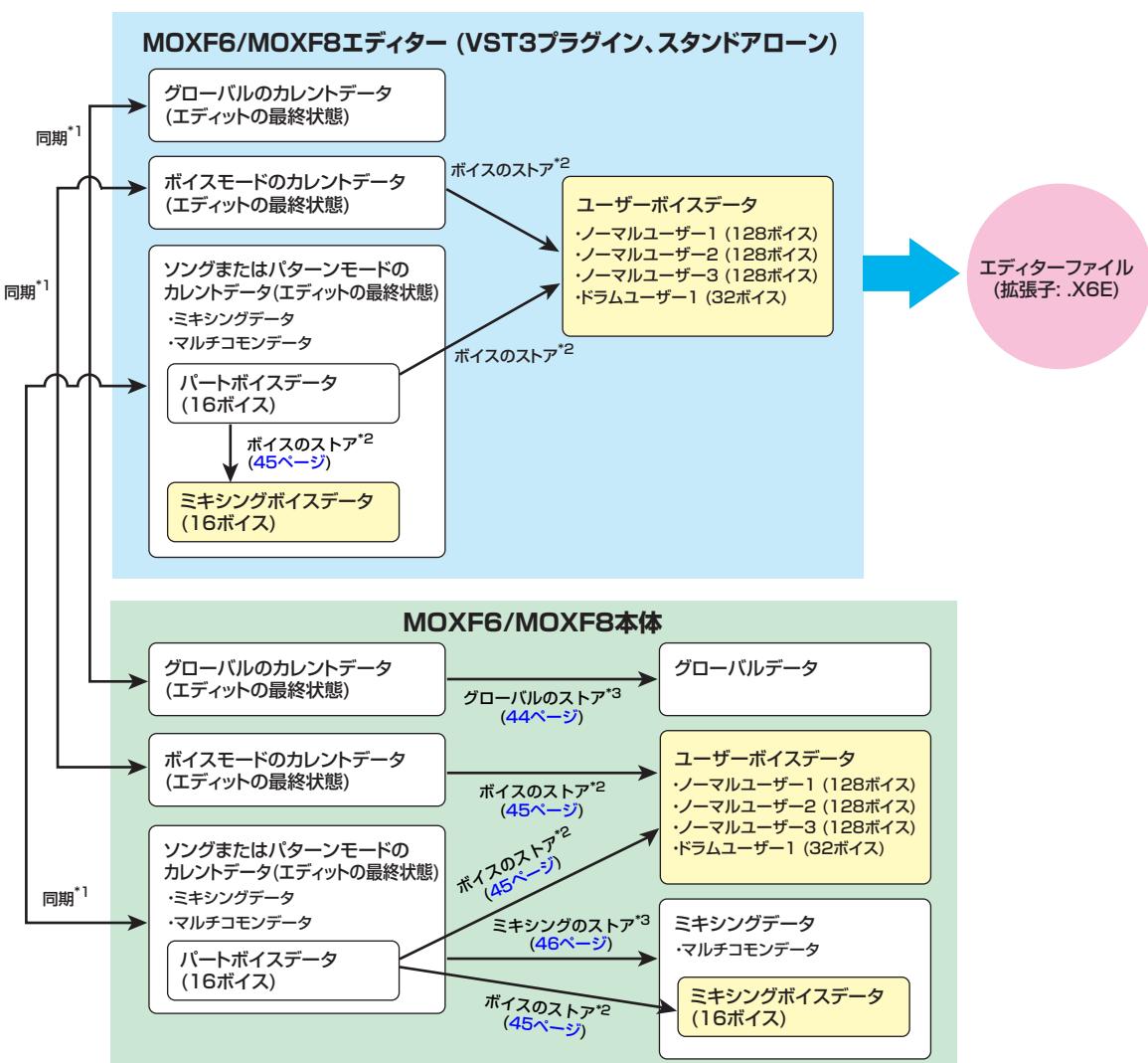
MOXF6/MOXF8エディターでは、下記を1つのファイルとして保存できます。

- グローバルのカレントデータ(エディットの最終状態)
- ボイスモードのカレントデータ(エディットの最終状態)
- ソングまたはパターンモードのカレントデータ(ミキシングデータ、各パートでのボイスエディットの最終状態、ミキシングボイス×16)
- ユーザーボイスデータ(ノーマルユーザー×3、ドラムユーザー×1)

カレントデータとは、各パートのボイス設定やパン、ボリューム、エフェクトなどのミキシング設定だけでなく、各パートで最後に選択されていたボイスの、コモンエディットやエレメントエディットの最終状態も含んでいます。また、保存できるボイスバンクのうち、ミキシングボイスだけはカレントデータに属します。MOXF6/MOXF8エディターでは各パートのノーマルボイスやドラムボイスを、エレメントやドラムキーにまで踏み込んでエディットでき、またそのエディットした最終状態を、ユーザーボイスやミキシングボイスとして本体にストア(保存)しなくとも、そのままファイルとして保存できます。したがって、保存したファイルをあとで再度読み込めば、エディットの最終状態をすぐに再現することができ、便利です。

NOTE MOXF6/MOXF8エディターでは、ミキサー部の「G」列に表示されているパラメーターの一部と、パラメーターカテゴリー部の「Global Settings」のパラメーターを合わせて、「グローバルデータ」として扱っています。

MOXF6/MOXF8エディターによって作られるデータの構成、本体内部のメモリーでのデータ構成、および両者の関係については下図をご覧ください。



*1 コンピューターと本体が適切に接続されていてオンラインの状態に設定されていれば、MOXF6/MOXF8 エディター側でエディットしても本体側でエディットしても設定された状態は同期します。

*2 MOXF6/MOXF8エディター側でストア(保存)操作を行なうことで、実機側でもストアが行なわれます。

*3 グローバルデータとミキシングデータについては、MOXF6/MOXF8エディター側でのストア(保存)操作により、本体のメモリーにデータが保存されます。

MOXF6/MOXF8エディターの起動(VST版)

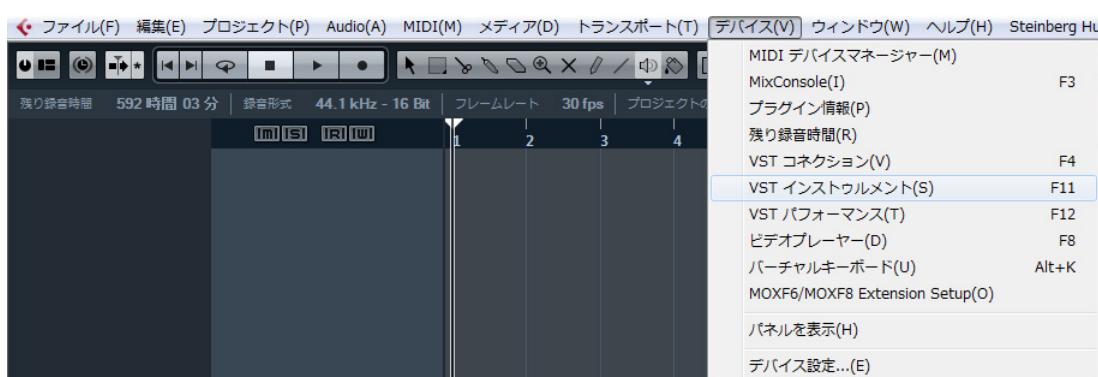
Cubaseシリーズ、Yamaha Steinberg USBドライバー、MOXF6/MOXF8エディターVSTをそれぞれのインストールガイドに従ってインストールします。コンピューターと本体をUSBケーブルを用いて接続し、本体のMIDIメッセージの入出力先を設定したあと、以下の操作でMOXF6/MOXF8エディターVSTを起動します。

ここでは例としてCubaseを使用して、起動方法を説明します。

NOTE 本体とコンピューターとの接続について詳しくは、「MOXF6/MOXF8本体の取扱説明書」の「コンピューターと接続して使う」をご参考ください。

NOTE 本体は[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHERの順にボタンを押し、「MIDI In/Out」の項目を「USB」に設定し、[STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存してください。

1. Cubaseシリーズの[デバイス]メニューから[VSTインストゥルメント]を開きます。



2. VSTインストゥルメントラックのインストゥルメントスロットをクリックして、[External] → [MOXF6/MOXF8 VST]を選択します。



3. 「プラグイン"MOXF6/MOXF8 VST"をアサインしたMIDIトラックを作成しますか?」というメッセージが表示されますので、[作成]をクリックします。



MIDIトラックが新規に作成され、MOXF6/MOXF8エディターVSTが起動します。

4. VSTインストゥルメントトラックの、[e]ボタンの右横にある出力設定ボタンをクリックして、MOXF6/MOXF8 1 [Stereo]、MOXF6/MOXF8 2 [Stereo]を選択します。



Cubaseシリーズのミキサー ウィンドウにMOXF6/MOXF8 1～2のバスが作成されます。

5. エディター VSTの[ファイル]メニューから[エディター設定]を開きます。

6. USB Deviceで、「MOXF6/MOXF8」を選択します。



7. [OK]ボタンをクリックしてエディター設定画面を閉じます。

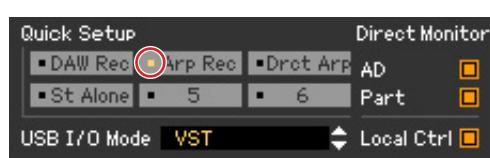
8. エディター VSTの[ファイル]メニューから[VSTi 設定]を開きます。

9. [Auto]ボタンをクリックします。オーディオポートが自動的に設定されます。

10. [OK]ボタンをクリックしてVSTi 設定画面を閉じます。

11. エディター VSTがオフラインの場合は、[OFFLINE]をクリックしてオンラインにします。

12. クイックセットアップのいずれかを選択してクリックします。



NOTE 手順5から手順10は、初回起動時に必要な設定です。以後はエディター VSTに保存されますので、毎回設定する必要はありません。

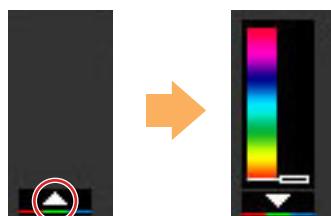
NOTE エディター VSTは、メディアベイからも起動できます。Cubaseシリーズの「メディア」メニューから、「MediaBay」を選択し、「MediaBay」を表示します。MediaBayからボイスを選択し、右クリックでプロパティを表示し、トラックを作成を選択します。作成されたインストゥルメントトラック上の「インストゥルメントを編集」ボタンを押すと、エディター VSTが起動します。

画面の色相を調節する

MOXF6/MOXF8エディターの画面は、お好みの色相に変更できます。

1. 画面の左下端にある三角形のボタンをクリックして、色相を調節するスライダーを表示します。

もう一度、三角形のボタンをクリックすると、スライダーは消えます。



2. ドラッグしたりクリックしたりすることで、色相を調節します。



Windowsでは、<Ctrl>キーを押した状態でスライダーをクリックすることにより、色相を初期状態に戻せます。

Macでは、コマンドキーを押した状態でスライダーをクリックすることにより、色相を初期状態に戻せます。

スライダーの操作方法については、[34ページ](#)をご覧ください。

MOXF6/MOXF8エディターの操作の流れ

MOXF6/MOXF8エディターの使い方には、決まった操作手順はありません。次のような操作の流れを参考に、目的に合ったエディット作業を行なってください。ここでは、ボイスモードでのボイスエディット、ソングモードでのミキシングエディットを順に行ない、エディットして作られたデータを本体の内部メモリーにストア(保存)したり、エディットした最終状態をファイルとしてセーブ(保存)する流れを説明します。

ボイスモードでのボイスエディット

NOTE Voice/Song/Pattern表示が「Song」または「Pattern」になっている場合は手順1から、Voice/Song/Pattern表示が「Voice」になっている場合は手順2から操作してください。

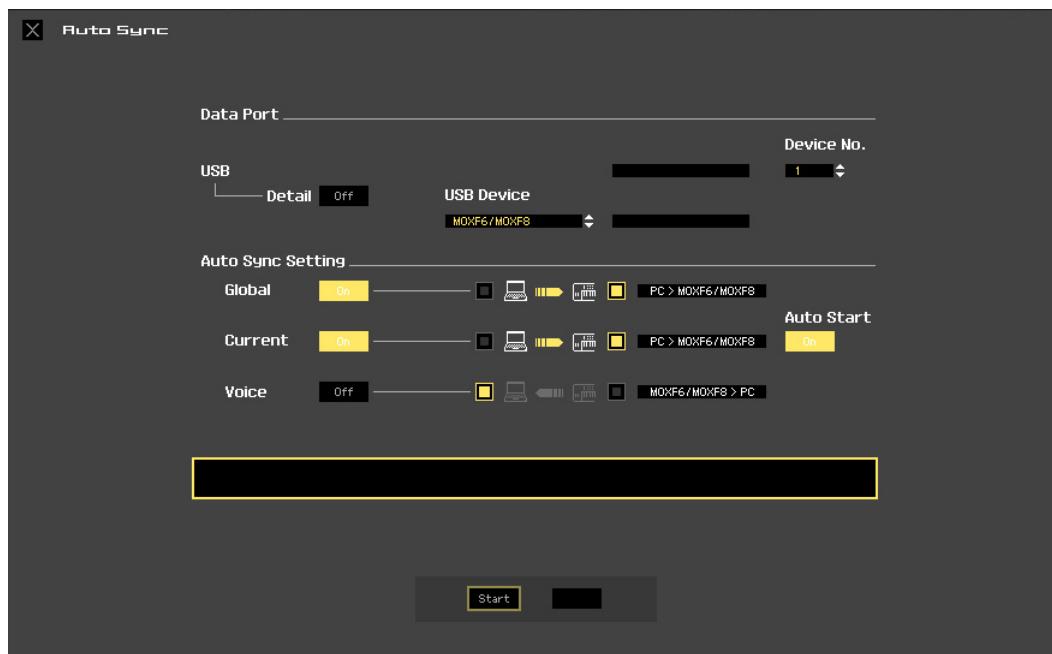
1. Voice/Song/Pattern (ボイス/ソング/パターン)表示の「Voice」をクリックし、ボイスモードに切り替えます。

モードを切り替える前にONLINE/OFFLINE (オンライン/オフライン)表示がONLINEになっている場合は、この手順1の操作でAuto Sync画面が自動的に現われますので、手順3に進んでください。

2. ONLINE/OFFLINE (オンライン/オフライン)表示がOFFLINEになっている場合は、[OFFLINE]をクリックしてAuto Sync (オートシンク)画面を表示させます。

3. Auto Sync (オートシンク)画面では、Data Port部で本体と通信するための入出力用ポートやデバイスナンバー、Auto Sync Setting部でグローバルデータ、カレントデータ、ユーザーVoイスデータそれぞれの同期方向などを設定します。

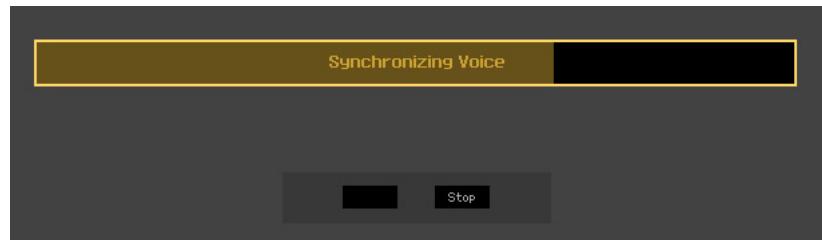
データ同期の方向は、本体のデータを元に編集をしたい場合、本体から受信する方向に設定してください。コンピューター上に保存していたエディターのファイルを元に編集をしたい場合は、本体に送信する方向に設定してください。設定の詳細は、「エディター設定」(37ページ)をご覧ください。



- 注記**
- Auto Sync (オートシンク)画面のGlobal (グローバル)、Current (カレント)、Voice (ボイス)をOnにし、その横にある本体のイラストの右横にあるボックスをオンにして[Start]ボタンをクリックすると、エディター上の各データが本体に転送されます。これにより、本体の内部メモリー上の各データが、上書きで消されることになるので注意ください。本体のデータを元に編集をしたい場合は、必ずコンピューターイラスト側のボックスをオンにしてください。
 - データ同期の方向については、エディター上記画面での設定が適用されます。誤ってデータを上書きして消してしまった場合、データを戻すことはできません。誤ってデータを失なうことがないよう、データ同期の方向についてはエディター上で確実に行なってください。

4. Auto Sync (オートシンク)画面で、[Start]ボタンをクリックします。

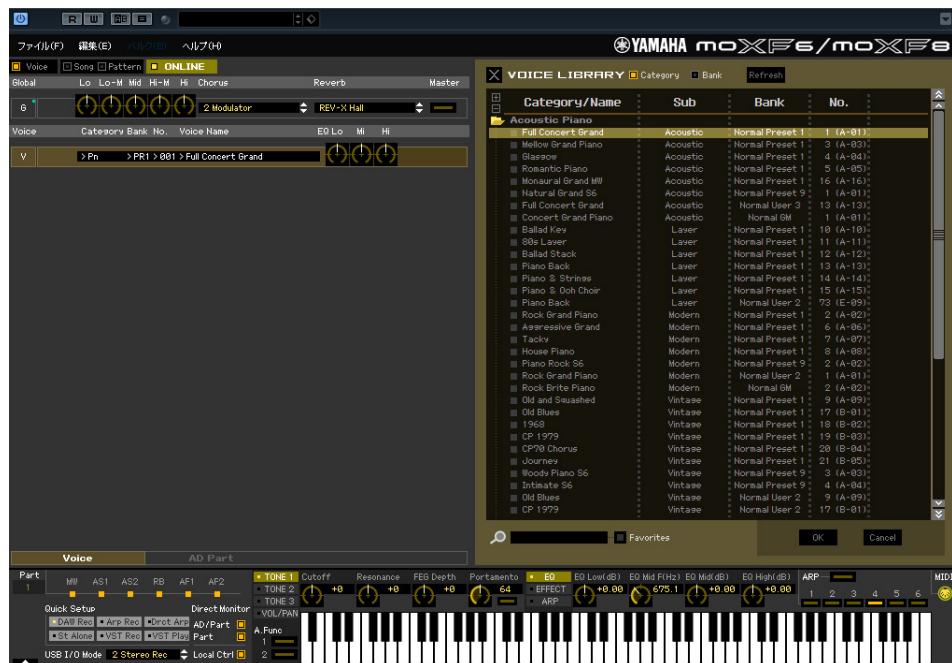
ポートが正しく設定されていれば、データ同期が始まります。完了すると自動的にAuto Sync画面が閉じ、エディターはONLINE状態になっています。ONLINE (オンライン)の状態とは、エディター上での設定変更がそのまま本体にも反映される、またはその逆に本体上での設定変更がそのままエディター上にも反映される状態をいいます。



ONLINE/OFFLINE (オンライン/オフライン)について詳しくは[\(13ページ\)](#)を、ご覧ください。

5. ボイスモードで、ボイスのエディットを行ないます。

5-1 Voice (ボイス)欄にある「V」の列の、バンク名またはボイス名のボックスをクリックすると、「VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)」が表示されます。



5-2 エディットしたいボイスをVOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)のリストから選択します。

エディットしたいボイスをクリックしたら、本体の鍵盤を弾くか、鍵盤イラストをクリックして音色を確認しましょう。

5-3 エディットしたいボイスが決まったら、そのボイス名をダブルクリックするか、画面右下にある[OK]をクリックして、VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)画面を閉じてください。

ボイス選択をとりやめたい場合は、画面右下にある[Cancel](キャンセル)か[X](終了)ボタンをクリックしてください。VOICE LIBRARYが閉じられ、エディットの対象となるボイスも元に戻ります。

注記 エディットの対象となるボイスを別のボイスに変更すると、それまでエディットしていたボイスの状態は消去されます。それまでにエディットしていたボイスを保存したい場合は、ストア([45ページ](#))を実行してからボイスを変更しましょう。

5-4 各種パラメーターの設定を行ない、ボイスをエディットします。

Voice (ボイス)欄のVの列にあるEQ、コーラス、リバーブなどのパラメーターをクリックして値を変更してみましょう。



音がどのように変わらるかについては、本体の鍵盤を弾くか、画面下部にある鍵盤イラストをクリックして聞いてみましょう。



画面右端にあるパラメーターカテゴリー部(19ページ)のオープン/クローズボタン(▶ボタン)をクリックすると、詳細パラメーター部が開きます。詳細パラメーター部では、現在エディット中のボイスに対して、さらに細かいパラメーター設定ができます。



NOTE ボイスエディットの各種パラメーターに関しては、リファレンスマニュアル「ノーマルボイスを作り変える(ボイスエディット)」、「ドラムボイスを作り変える(ボイスエディット)」をご参照ください。

6. 必要に応じて、エディットしたボイスを保存(ストア)します。

6-1 [編集]メニューの[ボイスのストア]を選択してストア画面(45ページ)を開きます。

6-2 以下のボイスバンクから保存するバンクを選択します。

- Normal User 1 (ノーマルユーザー 1)
- Normal User 2 (ノーマルユーザー 2)
- Normal User 3 (ノーマルユーザー 3)
- Drum User (ドラムユーザー)

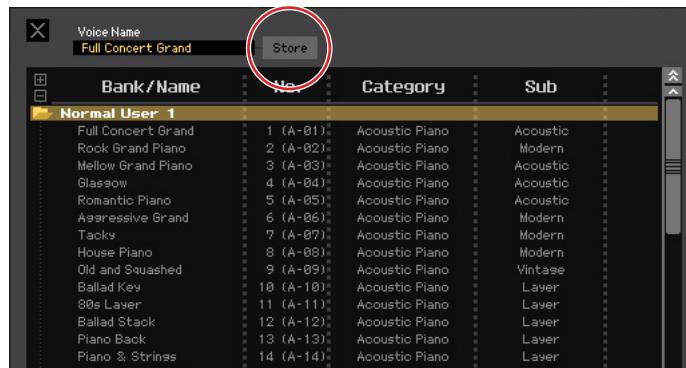
NOTE ノーマルボイスをエディットしていた場合はノーマルユーザー 1~3がストア画面に、ドラムボイスをエディットしていた場合はドラムユーザー バンクがストア画面に表示されます。

6-3 選択したバンクを開き、保存したいナンバーを選択し、必要に応じてボイスネームを付けます。

6-4 [Store]ボタンをクリックして、エディットしたボイスを選択したバンクのナンバーに保存します。

ストアを実行することで、ボイスデータはエディター内部のユーザー銀行に保存され、さらに同期して本体のメモリーにあるユーザー銀行にも同様に保存されます。

注記 ストアを実行することによりストア先のボイスデータが、エディター内および本体のメモリーともに書き換えられます。大切なボイスデータを間違って消去することができないよう、注意してストア先を選びましょう。また、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。



NOTE [編集]メニューの[グローバルのストア]を選択すれば、Global (グローバル)欄のChorus (コーラス)タイプとReverb (リバーブ)タイプを除くパラメーターを本体に保存できます。

ソングまたはパターンモードでのミキシングエディット

ここでは、ソングモードを例にミキシングのエディットを説明します。

1. Voice/Song/Pattern (ボイス/ソング/パターン)表示の「Song」をクリックし、ソングモードに切り替えます。

オンラインの場合はAuto Sync画面が自動的に現れます。

2. Auto Sync (オートシンク)画面で、[Start]ボタンをクリックします。

ポートが正しく設定されていれば、データ同期が始まります。完了すると自動的にAuto Sync画面が閉じます。



3. 各種パラメーターの設定を行ない、ミキシング設定や各パートに割り当てられているボイスをエディットします。

Global/Multi (グローバル/マルチ)欄のGの列やPart (パート)欄の各パートの列にある、EQやエフェクトなどのパラメーターをクリックして値を変更してみましょう。



音がどのように変わらるかについては、本体の鍵盤を弾くか、画面下部にある鍵盤イラストをクリックして聞いてみましょう。



画面右端にあるパラメーターカテゴリー部(27ページ)のオープン/クローズボタン(▶ボタン)をクリックすると、詳細パラメータ部が開きます。詳細パラメータ部では、現在エディット中のミキシングに対してさらに細かいパラメーター設定をしたり、各パートに割り当てられたボイスのエディットができます。

NOTE エディターでは、ボイスモードだけでなくソング/パターンモードでもボイスエディットを行なえます。ボイスモードでは選択したボイスだけをエディットするのに対して、ソング/パターンモードでは1~16パートの音量バランスなどミキシング設定をしながら、各パートに割り当てられたボイスのパラメーターを調節することになります。いずれの場合でも、同じユーザーバンクにユーザー vozisとしてストア(保存)できます。



4. 必要に応じて、エディットしたミキシングやボイスを本体の内部メモリーにストア(保存)します。

4-1 [編集]メニューの[ミキシングのストア]を選択し、エディットしたミキシング設定を保存します。

4-2 保存したいボイスが割り当てられているパートを選択し、[編集]メニューの[ボイスのストア]を選択してストア画面(45ページ)を開き、手順6-1、6-2、6-3、6-4 (9ページ)と同じ操作でボイスを保存します。

5. [ファイル]メニューから[名前を付けて保存]または[上書き保存]をクリックして、エディットしたデータをファイル(*.X6E)に保存します。

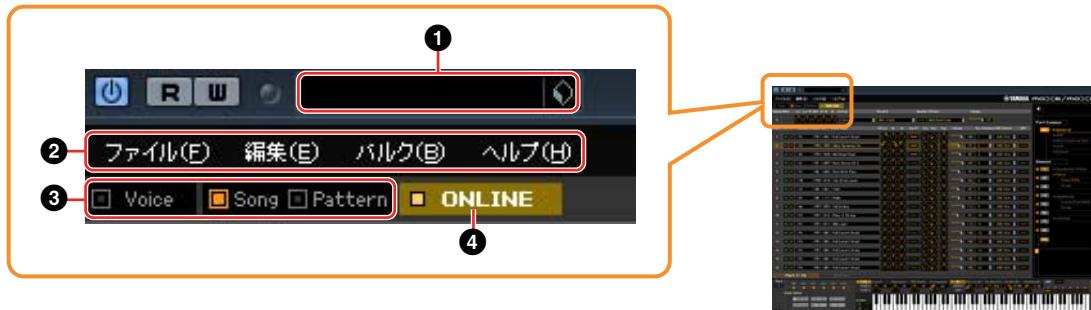
エディットの最終状態およびユーザー バンクに保存(ストア)されたボイスデータを、まとめて1つのファイル(*.X6E)に保存します。次回、同じファイルをMOXF6/MOXF8エディターで開くと、Auto Sync画面が自動的に開き、[Start]をクリックすることで本体と同期がとれます。

Cubaseシリーズで制作中の楽曲をファイルメニューから保存すると、使用していた本体のボイスエディット情報も合わせて、プロジェクトファイルに保存されます。したがって、同じプロジェクトファイルを次回読み込むと、該当ボイスのエディット情報が、エディターVSTに自動的に読み込まれます。

注記 MOXF6/MOXF8エディターVSTを使うときは、Cubaseシリーズの自動保存を無効にしておくことをおすすめします。自動保存が有効になっていると、プロジェクトファイルのバックアップが自動的に生成され、エディット中の状態を示すマークが、設定が保存されていないにもかかわらず消えてしまうからです。これにより、エディット中の設定を保存していくなくても、新規ファイルや別ファイルを開くことができてしまい、それまでのエディットによる設定が消えてしまいます。

各部の名称と機能

全体設定部



① VSTプリセット(VST版のみ)

MOXF6/MOXF8エディターでエディットしたデータを、VSTプリセットとして保存したり、読み込んだりします。

右側にあるアイコン(⌚)をクリック、「プリセットの保存」を選択、「プリセットの保存」画面で新規プリセット名を入力したあと、保存します。ボイスモードでは、エディット中のボイスをVSTプリセットとして保存します。ソングまたはパターンモードでは、エディット中のミキシング設定を保存します。

保存したデータは、右側にあるアイコン(⌚)をクリック、「プリセットの読み込み」を選択、VSTプリセット選択画面でVSTプリセットを選択することで、読み込みます。読み込まれたVSTプリセットの名前は、ボックス内に表示されます。読み込まれていない場合は、表示されません。

NOTE VSTプリセットとして保存されたMOXF6/MOXF8のデータは、Cubaseシリーズのメディアベイ内で他のVSTプリセットと同様に扱えます。

注記 上記の操作を行なった場合、エディター VSTおよび本体の編集中のデータは自動的に消去されますので、ご注意ください。

② ファイル、編集、バルク、ヘルプ

[35ページ](#)をご参照ください。

③ Voice (ボイス)/Song (ソング)/Pattern (パターン)モード切替

本体のモードをボイス/ソング/パターンモードのいずれかに設定します。ここでモードを切り替えると本体のモードが自動的に切り替わり、Auto Sync (オートシンク)画面が表示されます。Auto Sync画面上で必要な設定を行なったあと、本体との同期をしてください。

④ ONLINE/OFFLINE (オンライン/オフライン)

ここをクリックすることにより、ONLINE (オンライン)とOFFLINE (オフライン)を切り替えます。ONLINEが表示されている場合は、本体とエディターが同期しており、どちらか一方で設定を変更したらもう一方の設定も自動的に変更されます。OFFLINEが表示されている場合は、両者が同期していないことを示しています。

エディターと本体との通信状況により、自動的に切り替わる場合もあります。たとえば、ケーブルの接続が外れるとき自動的にOFFLINEに切り替わります。

① ONLINE

エディターと本体がオンライン状態にあることを示しています。クリックすることにより、オフラインに切り替わります。MIDIポートの設定が適切にできていない場合、またはケーブル接続が外れている場合は、オンラインに設定することはできません。

② OFFLINE

MIDIポートの設定やケーブル接続が正しく行なわれているにもかかわらず、エディターがオフライン状態にあることを示しています。OFFLINE (オフライン)をクリックするとAuto Sync (オートシンク)画面が開くので、必要な設定を行なったあと、[Start]をクリックすることによりデータ同期を行ないます。データ同期が完了するとAuto Sync画面が自動的に閉じられ、エディターはONLINE (オンライン)の状態になります。

NOTE Auto Sync (オートシンク)画面において、Global (グローバル)、Current (カレント)とVoice (ボイス)がOffに設定されていて、Auto Start (オートスタート)がOnに設定されている場合にOFFLINE (オフライン)をクリックすると、Auto Sync画面を開くことなく、エディターの状態がオフラインからオンラインに切り替わります。

③ ■ OFFLINE

MIDIポートの設定やケーブル接続が正しく行なわれていないために、エディターがオフライン状態にあることを示しています。OFFLINE (オフライン)をクリックするとAuto Sync (オートシンク)画面が開くので、接続を確認し、必要な設定を行なったあとに[Start]をクリックすることによりデータ同期を行ないます。データ同期が完了するとAuto Sync画面が自動的に閉じられ、エディターはONLINE (オンライン)の状態になります。

Voiceの場合

ミキサー部



① Global (グローバル)

ボイスモードで、よく使われるエフェクトなどのパラメーターをエディットする部分です。「G」をクリックすることにより、グローバルパラメータ一群がエディット対象として選択されます。



NOTE ここで説明するパラメーターをエディットすると、エディットの状態をファイルとして保存するまでの間、「G」の右上に小さな四角のマークが表示されます。この表示は、詳細パラメーター部の[F]マーク表示(22ページ)と連動します。



Lo, Lo-M, Mid, Hi-M, Hi (マスター EQ)

マスターイコライザーの各パラメーターをエディットします。

Chorus (コーラス)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

Reverb (リバーブ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

Master Effect (マスターエフェクト)

マスター効果のオン/オフを設定し、マスター効果のタイプを選択します。

Volume (ボリューム)

全体のボリュームを調節します。

② [Voice]/[AD Part]タブ

ボイスかADパートかを選ぶタブです。下図は、ボイスが選択されている状態です。



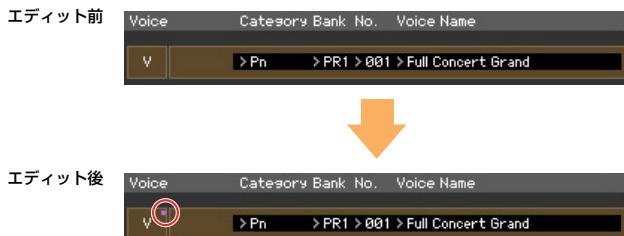
③ Voice (ボイス)

[Voice]タブを選択した場合

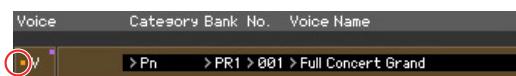
[Voice]タブ(②)を選択している場合、ボイスのパラメーターを表示/編集します。



NOTE ここで説明するボイスパラメーターをエディットすると、エディットの状態をファイルとして保存するまでの間、または、ボイスをストアするまでの間、「V」の右上に小さな四角のマークが表示されます。この表示は、詳細パラメーター部の[V]マーク表示(22ページ)と連動します。



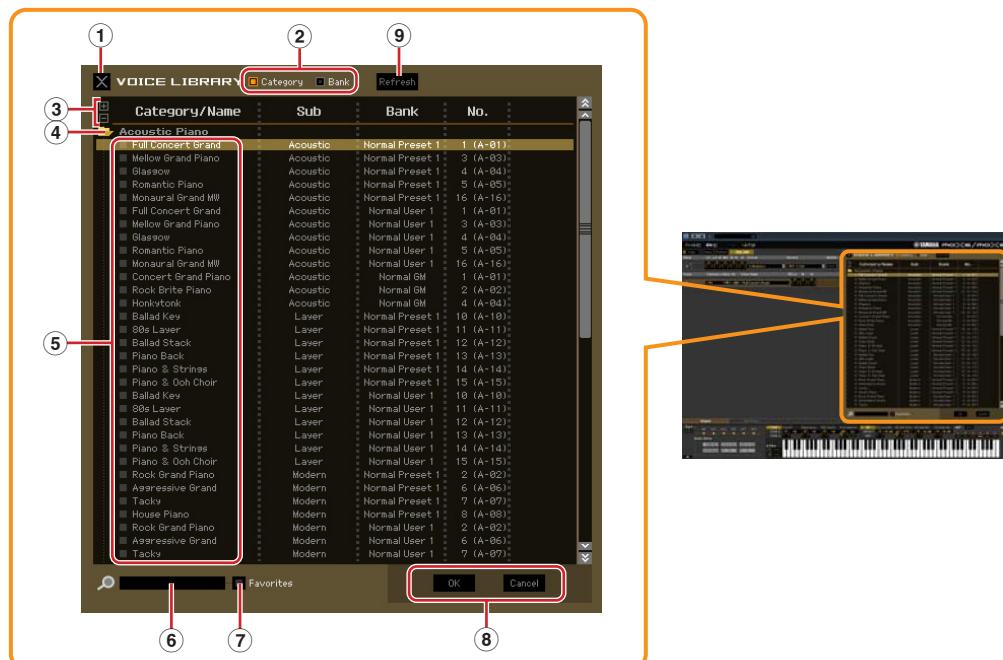
NOTE 「V」マークの左横にはMIDIモニターがあります。MIDIデータを受信すると、MIDIチャンネルに対応したボイスの列で小さなマークが表示されます。



Category、Bank、No.、Voice Name (カテゴリー、バンク、ボイスナンバー、ボイスネーム)

現在選択されているボイス(音色)を表示します。クリックするとVOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)が表示され、ボイスを選択できます。

VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)



① [X] (終了)ボタン

ボイスの変更をすべてキャンセルし画面を閉じ、VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)が開く前のボイスに戻ります。

② [Category](カテゴリー)/[Bank](バンク)チェックボックス

ボイスを、カテゴリー別のフォルダーに分けるか、バンク別のフォルダーに分けるかを設定します。

③ [+]/[-]ボタン

[+]をクリックすると全フォルダーが開き、中にある全ボイスが表示されます。[-]をクリックすると全フォルダーが閉じます。

④ フォルダー (カテゴリーまたはバンク)

クリックすることにより、フォルダーを開いたり閉じたりします。

⑤ ボイス

フォルダーの中にあるボイス群です。ボイスをクリックすると、そのボイスが一時的に選択されます。ボイスをダブルクリックすると、そのボイスが実質的に選択され、VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)が閉じます。またユーザー銀行内では、ドラッグ&ドロップにより、ユーザー音声の並び順を変えることができます。

お気に入りの音声やよく使う音声のチェックボックスをオンにしておけば、[Favorites](フェーバリット)チェックボックス(⑦)をオンにすることにより、それらの音声だけを表示させることができます。



NOTE 音声の選択、コピー、貼り付け、ドラッグ、ドロップについては、コンピューターのOSと同じ方法でできます。

NOTE Windowsの場合は右クリック、Macの場合は<control>キー+クリックにより、下記の機能が使えます。

- 全フォルダーを開く/全フォルダーを閉じる
- 音声をカテゴリー別のフォルダーに分けるか、銀行別のフォルダーに分けるかを設定する
- コピー/貼り付け
- 音声名の変更
- Favoritesの全消去
- VSTプリセットの保存

NOTE VSTプリセットの保存には2つの方法があります。

- ボイスライブラリーで右クリック(Windows)/<control>キー+クリック(Mac)→VSTプリセットの保存
ユーザー銀行の音声を1音声単位でVSTプリセットに保存します。プリセット銀行の音声をVSTプリセットに保存する場合は、いったんユーザー銀行に保存する必要があります。
- Cubaseシリーズに用意されているVSTプリセットの保存ボタン
エディター全体の設定をひとつのプリセットとして保存します。エディター設定やVSTi 設定で選択したポートも保存されますので、接続方法を変更したときはご注意ください。

⑥ 検索ボックス

ここにキーワードを入れることで、使いたい音声を探し出せます。

⑦ [Favorites] (フェーバリット)チェックボックス

このチェックボックスをオンにすることにより、自分のお気に入りの音声やよく使う音声だけをVOICE LIBRARY上に表示できます。お気に入りの音声やよく使う音声については、各音声の左側のチェックボックスにチェックを入れて指定します。

⑧ [OK]/[Cancel]ボタン

[OK]ボタンをクリックすると、ここで設定が確定し、VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)が閉じます。[Cancel] (キャンセル)ボタンをクリックすると、ここで音声選択を取り消し元に戻した上でVOICE LIBRARYが閉じます。

⑨ Refresh (リフレッシュ)

エディターのVOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)を開いた状態で、本体側で音声ストアを行なうと、エディターと本体の音声名が一致しない状態になります。その場合、このボタンをクリックすることでVOICE LIBRARYでの音声名表示を最新状態に更新します。

EQ Lo、Mi、Hi (パートEQ)

現在選択されているボイスのイコライザー調整をノブで行ないます。

Cho、Rev、Pan (コーラス、リバーブ、パン)

現在選択されているボイスのコーラスセンド、リバーブセンド、パンをそれぞれのノブでエディットします。

Volume (ボリューム)

現在選択されているボイスの音量を設定します。

ARP (アルペジオ)

アルペジオ再生のオン/オフを切り替えます。

[AD Part]タブを選択した場合

[AD Part]タブ(②)を選択している場合、ボイスモードでのADパートのパラメーターを表示/編集します。

Cho、Rev、Pan (コーラス、リバーブ、パン)

ADパートのコーラスセンド、リバーブセンド、パンをそれぞれのノブでエディットします。

NOTE AD Partのコーラスセンド、リバーブセンドは、本体のユーティリティー設定USB I/O Modeが1StereoRecのときのみ有効になります。

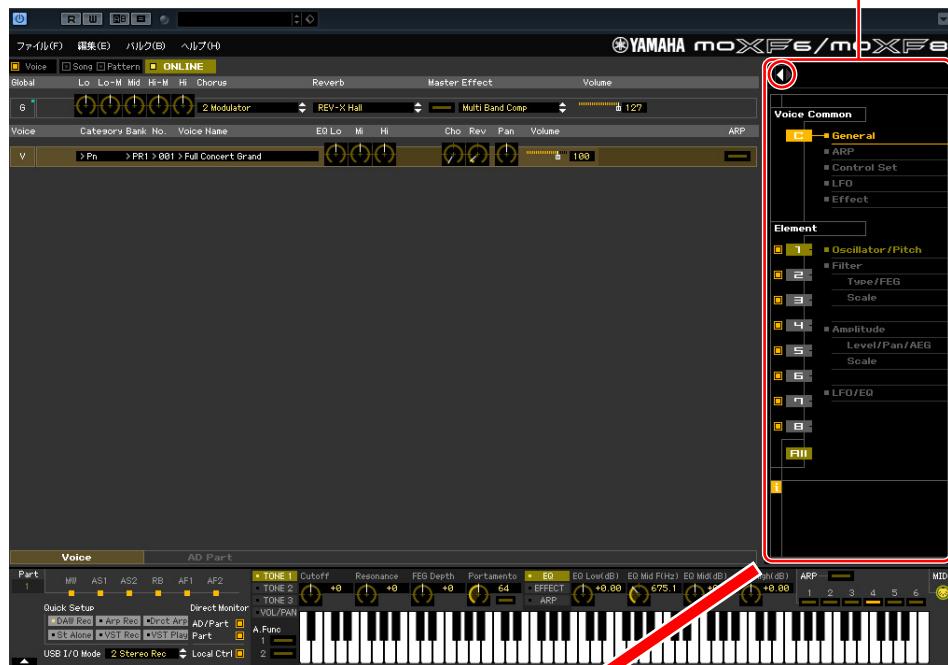
Volume (ボリューム)

ADパートの音量を設定します。

パラメーターカテゴリー部

画面右上にある をクリックすることにより、現在選択されているパートの、さらに詳しい設定ができる詳細パラメーター部を呼び出せます。詳細パラメーターカテゴリー部を呼び出すことで、パラメーターカテゴリー部は画面中央まで移動します。

パラメーターカテゴリー部

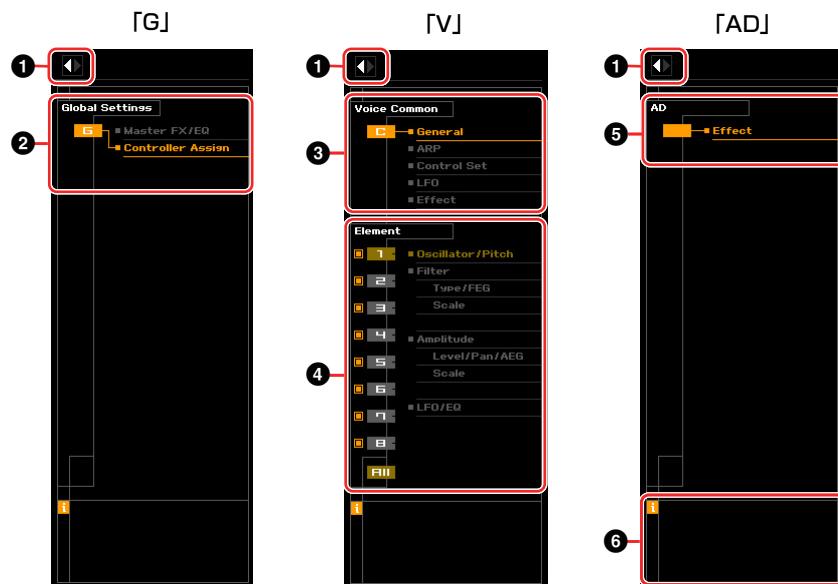


パラメーターカテゴリー部

詳細パラメーター部

ミキサー部で選択されたパートが、G、V、ADパートのいずれかによって、パラメーターカテゴリー部で表示されるカテゴリーは下図のとおり、異なります。

「V」は[Voice]/[AD Part]タブで[Voice]が選ばれている場合に、「AD」は[Voice]/[AD Part]タブで[AD]が選ばれている場合にそれぞれ選択できます。「G」はタブ選択に関係なく、選択できます。



① オープン/クローズボタン



詳細パラメーター部の表示/非表示を行ないます。ボタンの左側が白色の場合 は、詳細パラメーター部が表示されていないことを示します。クリックすると、詳細パラメーター部を表示します。ボタンの右側が白色の場合 は、詳細パラメーター部が表示されていることを示します。クリックすると、詳細パラメーター部を隠します。詳細パラメーター部の表示/非表示は、<Ctrl> + <←>、<Ctrl> + <→> (Macの場合はコマンドキー + <←>、コマンドキー + <→>)でも切り替えられます。

② Global Settings (グローバル設定)

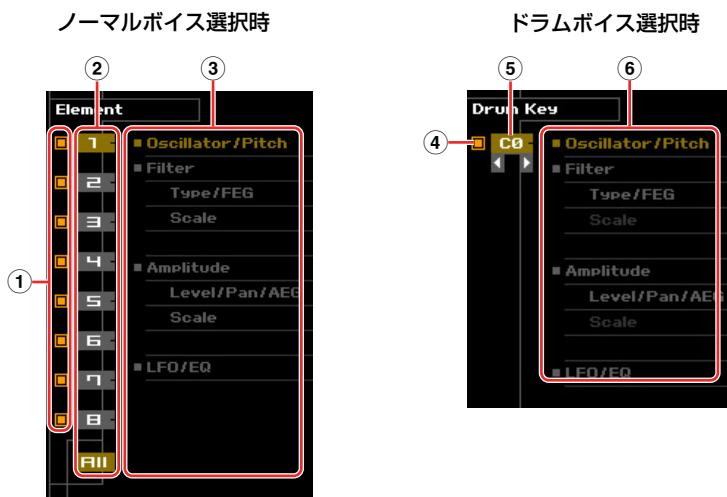
ミキサー部で「G」を選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するグローバルパラメータ一群が詳細パラメーター部に表示されます。

③ Voice Common (ボイスコモン)

ミキサー部で「V」を選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するボイスコモンパラメータ一群が、詳細パラメーター部に表示されます。

④ Element (エレメント)またはDrum Key (ドラムキー)

ミキサー部で「V」を選択しているときに表示されます。ノーマルボイスが選択されている場合は Element (エレメント)が表示され、ドラムボイスが選択されている場合は Drum Key (ドラムキー) が表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するボイスエレメントパラメータ群、またはドラムキーパラメータ群が詳細パラメーター部に表示されます。



- ① エレメント用チェックボックス(ノーマルボイス選択時)
各エレメントをオン/オフします。

- ② [1]～[8]、[All]ボタン(ノーマルボイス選択時)

エディットするエレメントを選択します。[All]をクリックすると、詳細パラメーター部に「Element Quick Setting」画面が表示され、全エレメントの主なパラメーターを1つの画面でまとめてエディットできるようになります。

- ③ エレメントパラメーターカテゴリー (ノーマルボイス選択時)

エレメントパラメーターのカテゴリーが表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するボイスエレメントパラメータ群が、詳細パラメーター部に表示されます。

- ④ ドラムキー用チェックボックス(ドラムボイス選択時)

各ドラムキーをオン/オフします。

- ⑤ ドラムキー (ドラムボイス選択時)

キー表示の下にある三角形表示をクリックすることにより、エディットするドラムキーを選択します。

- ⑥ ドラムキーパラメーターカテゴリー (ドラムボイス選択時)

ドラムキーパラメーターのカテゴリーが表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するドラムキーパラメータ群が、詳細パラメーター部に表示されます。

⑤ AD

ミキサー部でAD Partを選択しているときに表示されます。詳細パラメーター部にはエフェクト関連のパラメーターが表示されます。

⑥ i (インフォメーション表示)

マウスが指し示しているパラメーターやスイッチなどの詳しい情報を表示します。「i」をクリックすることで、インフォメーション表示のする/しないを切り替えられます。

詳細パラメーター部

ミキサー部で選択されたボイスまたはグローバル設定の、詳細なパラメーター群を表示します。ここでは、パラメーターカテゴリー部に表示される各パラメーターに、どのようなパラメーター群が属するかを説明します。各パラメーターの説明については、本体に付属する取扱説明書をご参考ください。



V, G, Fマーク
V G F

エディット中の状態を示す3つのマーク

パラメーターをエディットすると画面右上に下記3種類のマークが表示されます。

V ボイスエディットの状態がユーザーボイスまたはミキシングボイスとしてストア(保存)されていないことを示しています。ボイスのストア([45ページ](#))を実行することで表示が消えます。

G グローバル設定に関するエディットの状態がストア(保存)されていないことを示しています。グローバルのストア([44ページ](#))を実行することで表示が消えます。

F パラメーターの種類に関係なく、エディットの状態がファイルとしてセーブ(保存)されていないことを示しています。

NOTE これら、V、G、Fのマークは、ミキサー部の「V」、「1」～「16」、「G」の右上に表示される小さな四角のマークと連動して表示されます。V、Gマークはストア(保存)を実行することで表示が消えます。Fマークとミキサー部の「G」の右上に表示される小さな四角のマークは、ファイルへのセーブ(保存)を実行することで表示が消えます。V、G、Fマーク、ミキサー部の「V」の右上に表示される小さな四角のマーク、「G」の右上に表示される小さな四角のマーク、これらすべてのマークはファイルへのセーブ(保存)を実行することで表示が消えます。

Global Settings (グローバルセッティング)

ミキサー部で「G」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーで、下記のサブカテゴリーから構成されます。

Master FX/EQ (マスター効果/EQ)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にボイスモードでのマスター効果/EQに関するパラメーター群が表示されます。

Controller Assign (コントローラーアサイン)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にコントローラーアサインに関するパラメーター群が表示されます。

Voice Common (ボイスコモン)

ミキサー部で「V」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーです。このカテゴリーに属するパラメーターでは、ボイスを構成する全エレメント/全ドラムキーに共通の設定を行ないます。Voice Common (ボイスコモン)は、下記のサブカテゴリーから構成されます。

General (ジェネラル)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にボイスネームやボイスのピッチに関するパラメーターなど、さまざまなパラメーターグループが表示されます。

ARP (アルペジオ)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にアルペジオに関するパラメーターグループが表示されます。なお、画面中央の「Individual ARP Parameters」にある、Bank/Category/Sub/Number/Nameと表記されているボックスをクリックすると、ARP LIBRARY (アルペジオライブラリー)画面が現われます。VOICE LIBRARY (ボイスライブラリー)画面([16ページ](#))と同様の使い方で、アルペジオタイプを選択できます。

Controller Set (コントローラーセット)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にコントローラーセットに関するパラメーターグループが表示されます。

LFO (ローフリケンシーオシレーター)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にLFOに関するパラメーターグループが表示されます。ドラムボイスには、このパラメーターはありません。

Effect (エフェクト)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にエフェクトに関するパラメーターグループが表示されます。

Element (エレメント)またはDrum Key (ドラムキー)

ミキサー部で「V」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーです。ノーマルボイスが選択されている場合はElementが、ドラムボイスが選択されている場合はDrum Keyが表示されます。このカテゴリーに属するパラメーターでは、ボイスを構成する各エレメントまたはドラムキーに固有の設定を行ないます。下記のサブカテゴリーから構成されます。

NOTE Element (エレメント)表示の下に表示されているチェックボックス(1~8)、およびAllについては、[21ページ](#)をご参照ください。Drum Key (ドラムキー)表示の下に表示されているチェックボックス、およびドラムキー表示については、[21ページ](#)をご参照ください。

Oscillator/Pitch (オシレーター / ピッチ)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にオシレーター / ピッチに関するパラメーターグループが表示されます。

Filter (フィルター)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にフィルターに関するパラメーターグループが表示されます。

Amplitude (アンプリチュード)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にアンプリチュードに関するパラメーターグループが表示されます。

LFO/EQ (ローフリケンシーオシレーター / イコライザー)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にLFO/EQに関するパラメーターグループが表示されます。

AD

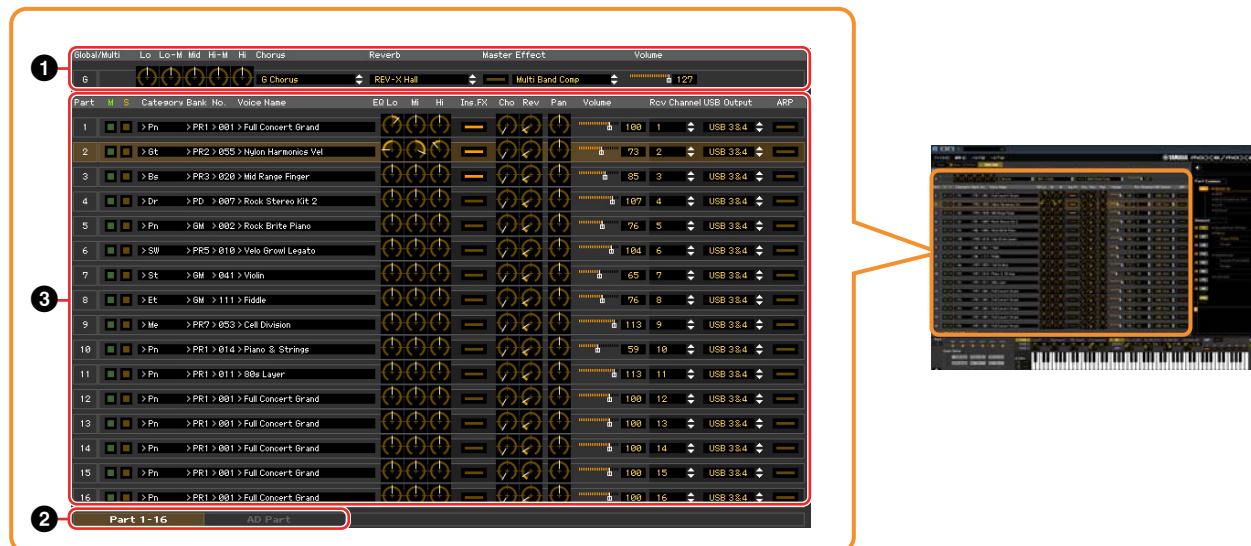
ミキサー部で「AD」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーです。このカテゴリーに属するパラメーターでは、ボイスモードでのADパートに関する設定を行ないます。下記のサブカテゴリーから構成されます。

Effect (エフェクト)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にボイスモードでのADパートにかかるエフェクト関連のパラメーターグループが表示されます。

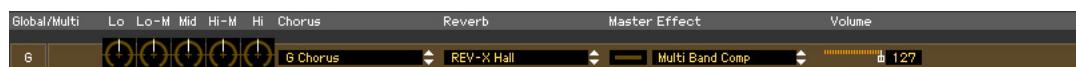
SongまたはPatternの場合

ミキサー部



① Global (グローバル)

ソングまたはパターンモードで、よく使われるエフェクトなどのパラメーターをエディットする部分です。「G」をクリックすることにより、グローバルパラメーター群がエディット対象として選択されます。



NOTE ここで説明するパラメーターをエディットすると、エディットの状態をファイルとして保存するまでの間、「G」の右上に小さな四角のマークが表示されます。この表示は、詳細パラメーター部の[F]マーク表示(29ページ)と連動します。



Lo, Lo-M, Mid, Hi-M, Hi (マスターEQ)

マスターイコライザーの各パラメーターをエディットします。

Chorus (コーラス)

コーラスエフェクトのタイプを選択します。

Reverb (リバーブ)

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

Master Effect (マスターエフェクト)

マスターエフェクトのオン/オフを設定し、マスターエフェクトのタイプを選択します。

Volume (ボリューム)

全体のボリュームを調節します。

② [Part 1-16]/[AD Part]タブ

パート1～16かADパートかを選ぶタブです。下図は、パート1～16が選択されている状態です。



③ Part (パート)

[Part1-16]タブを選択した場合

[Part1-16]タブ(②)を選択している場合、パート1～16のパラメーターを表示/編集します。下図ではパート1が選択されています。

NOTE 各パートで選択されているボイスのパラメーター(エレメントパラメーターなど)をエディットすると、そのボイスをユーチャー・ボイスまたはミキシング・ボイスとしてストア(保存)するまでの間、またはエディットの状態をファイルとして保存するまでの間、「1」～「16」の右上に小さな四角のマークが表示されます。この表示は、詳細パラメーター部の[V]マーク表示([29ページ](#))と連動します。



Part (パートナンバー)

パートナンバーを表示します。

NOTE エディターがONLINE(オンライン)の状態では、エディターでの設定と本体での設定はお互い連動しますが、パートの選択については連動しない場合があります。エディター側のパートナンバーと本体側のパートナンバーを合わせる必要がある場合は、それぞれの操作でパートナンバーを変更してください。

Mute/Solo (ミュート/ソロ)



① Mute (ミュート)

各パートのミュートのオン/オフを切り替えます。

② Solo (ソロ)

ソロパートを選びます。ソロは同時に1パートしかオンにできません。

Category、Bank、No.、Voice Name (カテゴリー、バンク、ボイスナンバー、ボイスネーム)

各パートのボイス(音色)を表示します。クリックするとVOICE LIBRARY(ボイスライブラリー)が表示され、ボイスを選択できます。VOICE LIBRARYについては、ボイスモードの場合と同じです。[16ページ](#)をご参照ください。

EQ Lo、Mi、Hi (パートEQ)

各パートのイコライザーをノブでエディットします。

Ins.FX (インサーションエフェクトスイッチ)

インサーションエフェクトのオン/オフを切り替えます。

NOTE インサーションエフェクトは、同時に8パートまでオンにできます。

Cho、Rev、Pan (コーラス、リバーブ、パン)

各パートのコーラスセンド、リバーブセンド、パンをそれぞれのノブでエディットします。

Volume (ボリューム)

各パートの音量を設定します。

Rcv Channel (レシーブチャンネル)

各パートのMIDI受信チャネルを設定します。

USB Output (USBアウトプット)

各パートのオーディオをUSBのどのポートに出力するか設定します。

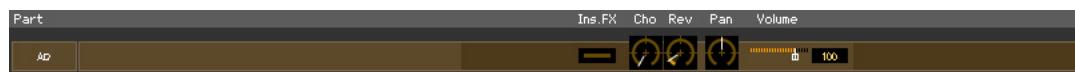
ARP (アルペジオ)

各パートでのアルペジオ再生のオン/オフを切り替えます。

NOTE 同時にアルペジオオンにできるパートは、最大4つまでです。

[AD Part]タブを選択した場合

[AD Part]タブ(❷)を選択している場合、ソングまたはパターンモードでのADパートのパラメーターを表示/編集します。



Ins.FX (インサーションエフェクト)

インサーションエフェクトのオン/オフを切り替えます。

Cho、Rev、Pan (コーラス、リバーブ、パン)

ADパートのコーラスセンド、リバーブセンド、パンをそれぞれのノブでエディットします。

NOTE AD Partのコーラスセンド、リバーブセンドは、本体のユーティリティー設定USB I/O Modeが1StereoRecのときのみ有効になります。

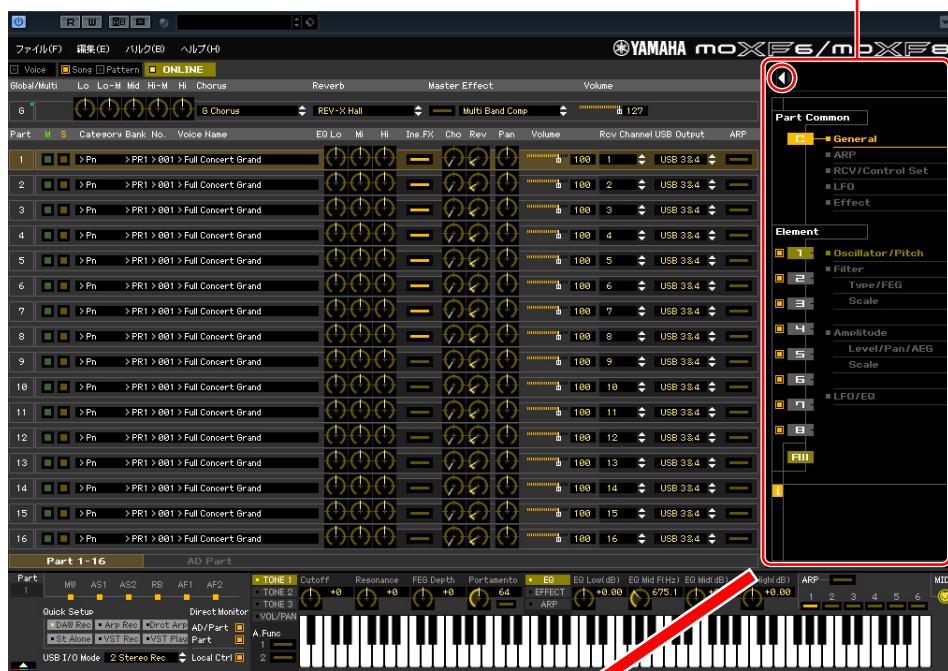
Volume (ボリューム)

ADパートの音量を設定します。

パラメーターカテゴリー部

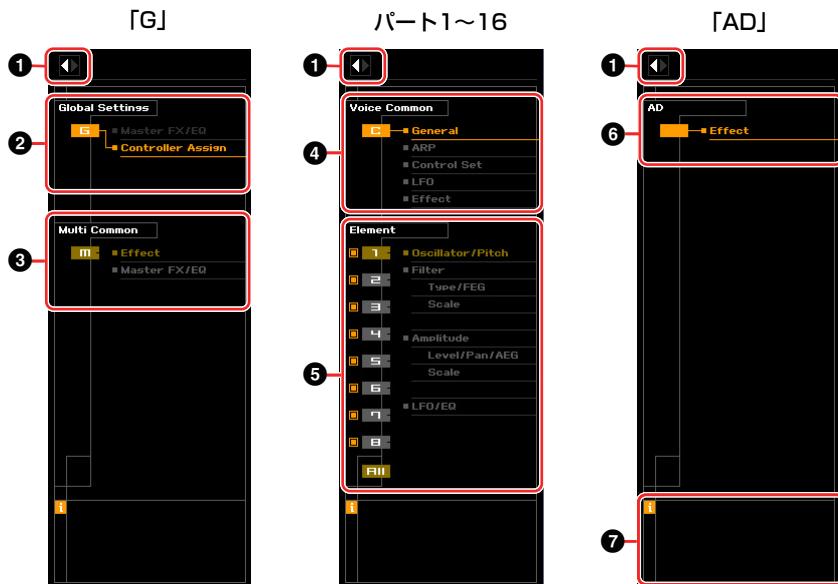
画面右上にある をクリックすることにより、現在選択されているパートの、さらに詳しい設定ができる詳細パラメーター部を呼び出せます。詳細パラメーター部を呼び出すことで、パラメーターカテゴリー部は画面中央まで移動します。

パラメーターカテゴリー部



ミキサー部で選択されたパートが、1~16、ADパートのいずれかによって、パラメーターカテゴリ一部で表示されるカテゴリーは下図のとおり、異なります。

1~16は[Part 1-16]/[AD Part]タブで[Part 1-16]が選ばれている場合に、「AD」は[Part 1-16]/[AD Part]タブで[AD]が選ばれている場合にそれぞれ選択できます。「G」はタブ選択に関係なく、選択できます。



① オープン/クローズボタン



Voice/Song/Pattern=Voiceの場合([20ページ](#))と同じです。

② Global Settings (グローバル設定)

ミキサー部で「G」を選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するグローバルパラメータ一群が詳細パラメーター部に表示されます。

③ Multi Common (マルチコモン)

ミキサー部で「G」列を選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するコモンパラメータ一群が、詳細パラメーター部に表示されます。

④ Part Common (パートコモン)

ミキサー部でパート1~16のいずれかを選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するコモンパラメータ群およびボイスコモンパラメーターが、詳細パラメーター部に表示されます。

⑤ Element (エレメント)またはDrum Key (ドラムキー)

ミキサー部でパート1~16のいずれかを選択しているときに表示されます。各カテゴリーをクリックすると、そのカテゴリーに属するボイスエレメントパラメータ一群またはドラムキーパラメータ一群が、詳細パラメーター部に表示されます。各部の名称と機能については、[Voice]/[Song]/[Pattern]=[Voice]の場合([21ページ](#))と同じです。

⑥ AD

ミキサー部でAD Partを選択しているときに表示されます。詳細パラメーター部にはエフェクト関連のパラメーターが表示されます。

⑦ i (インフォメーション表示)

マウスが指し示しているパラメーターやスイッチなどの詳しい情報を表示します。「i」をクリックすることで、インフォメーション表示のする/しないを切り替えられます。

詳細パラメーター部

ミキサー部で選択されたパートおよびパートに割り当てられているボイスの詳細なパラメーターグループを表示します。ここでは、パラメーターカテゴリー部に表示される各パラメーターに、どのようなパラメーターグループが属するかを説明します。各パラメーターの説明については、本体に付属する取扱説明書をご参照ください。



エディット中の状態を示す4つのマーク

パラメーターをエディットすると画面右上に下記4種類のマークが表示されます。

V ボイスエディットの状態がユーザー音源またはミキシング音源としてストア(保存)されていないことを示しています。ボイスのストア([45ページ](#))を実行することで表示が消えます。

M マルチエディットの状態がストア(保存)されていないことを示しています。ミキシングのストア([46ページ](#))を実行することで表示が消えます。

G グローバル設定に関するエディットの状態がストア(保存)されていないことを示しています。グローバルのストア([44ページ](#))を実行することで表示が消えます。

F パラメーターの種類に関係なく、エディットの状態がファイルとしてセーブ(保存)されていないことを示しています。

NOTE これら、V、M、G、Fのマークは、ミキサー部の「1」～「16」、「G」の右上に表示される小さな四角のマークと連動して表示されます。V、M、Gマークはストア(保存)を実行することで表示が消えます。Fマークとミキサー部の「G」の右上に表示される小さな四角のマークは、ファイルへのセーブ(保存)を実行することで表示が消えます。V、G、M、Fマーク、パート「1」～「16」の右上に表示される小さな四角のマーク、「G」の右上に表示される小さな四角のマーク、これらすべてのマークはファイルへのセーブ(保存)を実行することで表示が消えます。

Global Settings (グローバルセッティング)

ミキサー部で「G」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーで、下記のサブカテゴリから構成されます。

Controller Assign (コントローラーアサイン)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にコントローラーアサインに関するパラメーターグループが表示されます。

Multi Common (マルチコモン)

ミキサー部で「G」列を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーで、下記のサブカテゴリーから構成されます。

Effect (エフェクト)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にソングまたはパターンモードでのエフェクトに関するパラメーターパークが表示されます。

Master FX/EQ (マスター効果/EQ)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にソングまたはパターンモードでのマスター効果/EQに関するパラメーターパークが表示されます。

Part Common (パートコモン)

ミキサー部で「1」～「16」のいずれかを選択すると表示されるパラメーターカテゴリーで、下記のサブカテゴリーから構成されます。

General (ジェネラル)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、現在選択されているパートに関するパラメーター（エディットすることで画面右上に「M」マークが表示されるもの）や、パートに割り当てられているボイスに関するパラメーター（エディットすることで画面右上に「V」マークが表示されるもの）など、さまざまなパラメーターパークが詳細パラメーター部に表示されます。

ARP (アルペジオ)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、現在選択されているパートに割り当てられているアルペジオに関するパラメーターパークが詳細パラメーター部に表示されます。なお、画面中央の「Individual ARP Parameters」にある、Bank/Category/Sub/Number/Nameと表記されているボックスをクリックすると、ARP LIBRARY（アルペジオライブラリー）画面が現れます。VOICE LIBRARY（ボイスライブラリー）画面（[16ページ](#)）と同様の使い方で、アルペジオタイプを選択できます。

RCV/Control Set (レシーブ/コントロールセット)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、現在選択されているパートでのMIDIメッセージの受信に関するパラメーターパーク、およびコントロールセットに関するパラメーターパークが、詳細パラメーター部に表示されます。

LFO (ローフリケンシーオシレーター)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、現在選択されているパートに割り当てられているボイスのLFOに関するパラメーターパークが、詳細パラメーター部に表示されます。現在選択されているパートにドラムボイスが割り当てられている場合は、このパラメーターは無効です。

Effect (エフェクト)

パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、現在選択されているパートでのインサーションエフェクトに関するパラメーターパークや、全パートに共通にかかるシステムエフェクトに関するパラメーターパークが、詳細パラメーター部に表示されます。

Element (エレメント)またはDrum Key (ドラムキー)

ミキサー部で「1」～「16」のいずれかを選択すると表示されるパラメーターカテゴリーです。現在選択されているパートにノーマルボイスが割り当てられている場合はElementが、ドラムボイスが割り当てられている場合はDrum Keyが表示されます。このカテゴリーに属するパラメーターでは、ボイスを構成する各エレメントまたはドラムキーに固有の設定を行ないます。

詳細は、[Voice]/[Song]/[Pattern]=[Voice]の場合と同じです（[23ページ](#)）。

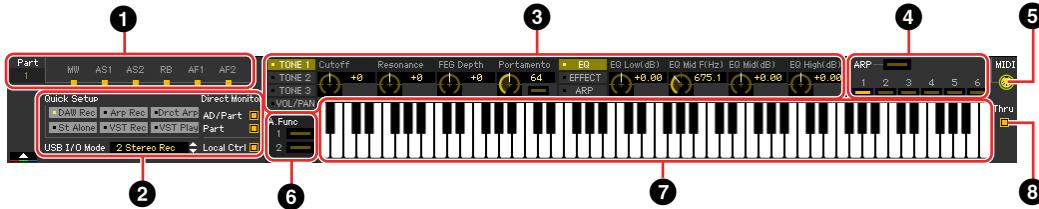
AD

ミキサー部で「AD」を選択すると表示されるパラメーターカテゴリーです。このカテゴリーに属するパラメーターでは、ソングまたはパターンモードでのADパートに関する設定を行ないます。下記のサブカテゴリーから構成されます。

Effect (エフェクト)

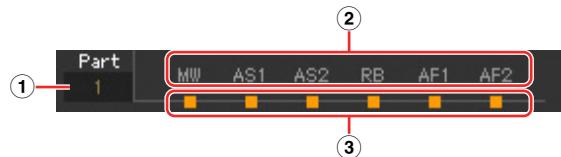
パラメーターカテゴリー部でこれを選択すると、詳細パラメーター部にソングまたはパターンモードでのADパートにかかるエフェクト関連のパラメーターパークが表示されます。

下部



① コントローラー表示

本体ではモジュレーションホイールやピッチベンドなど、どのコントローラー(コントロールソース)でどの音色パラメーター(コントロールデスティネーション)を操作するかの組み合わせを音色ごとに6つ記憶しています。コントローラー表示でコントロールソースを表示することにより、操作したときに効果があるコントローラーがすぐにわかるようにしてあります。



① Part (パート)

現在どのパートのコントローラーセットの設定が表示されているかを示します。

② Control Source (コントロールソース)

左から順に、現在選択されているパート(①)のコントローラーセット1~6のコントロールソース(コントローラー)を表示します。

表示名	コントロールソース名
PB	ピッチベンドホイール
MW	モジュレーションホイール
AT	鍵盤のアフタータッチ
FC	フットコントローラー
FS	フットスイッチ
RB	リボンコントローラー
BC	ブレスコントローラー
AS1	ASSIGN 1ノブ
AS2	ASSIGN 2ノブ
FC2	フットコントローラー2
AF1	Assignable Function 1ボタン
AF2	Assignable Function 2ボタン

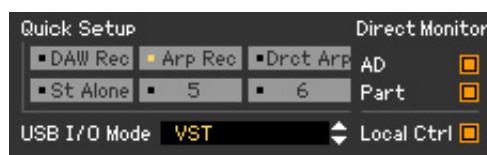
③ オン/オフ表示

このランプがオンの場合、該当するコントローラー(Control Source)に任意の機能(Control Destination)が割り当てられていることを示しています。オフの場合は機能が割り当てられていないことを示しています。

② Quick Setup (クイックセットアップ)、USB I/O Mode、Direct Monitor (ダイレクトモニター)、Local Ctrl (ローカルコントロール)

本体では、コンピューターとの接続に必要なパラメーター設定を、用途に応じて最大6種類まで、クイックセットアップとして保存できます。保存されたクイックセットアップは、本体上では[QUICK SETUP]ボタンを使って呼び出しますが、エディター VSTのQuick Setup 部でも選択ができます。

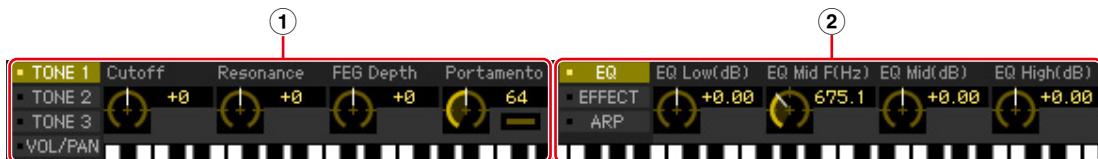
NOTE エディター VSTでは、セットアップ自体を編集/保存できません。



Quick Setup (クイックセットアップ)により設定されたパラメータのうち、USB I/O Mode、Direct Monitor (ダブルエクスプローラー)、Local Ctrl (ローカルコントロール)は、それぞれの表示部に現在の設定状態が表示されます。それぞれの表示部で設定を変更することもできます。

③ Quick Edit Knob (クイックエディットノブ)

本体にあるノブと同じ働きをします。



① [TONE1] / [TONE2] / [TONE3] / [VOL/PAN] ボタンと Knob 1~4

[TONE1]～[TONE3]、[VOL/PAN]を切り替えると、右側4つのKnobに割り当てられる機能が切り替わります。

② [EQ]/[EFFECT]/[ARP]ボタンとKnob 5~8

[EQ]、[EFFECT]、[ARP]を切り替えると、右側4つのKnobに割り当てられる機能が切り替わります。

④ ARP (アルペジオ)

アルペジオの設定(オン/オフおよび1～6の切替)をします。

⑤ MIDIモニター



MIDIモニター機能をオン/オフします。このMIDI端子アイコンをオンすることにより、本体に入力されるMIDIノートオン/オフが、エディターVST下部にある鍵盤イラストに反映されます。コンピューターに接続されたMIDIキーボードまたは、本体を演奏しながらエディターVSTでの設定結果を確認したい場合に、このMIDIモニター機能を使います。

⑥ [A.Func](アサイナブルファンクション)ボタン

ノーマルボイスエレメントのOscillator/Pitch (オシレーター/ピッチ)画面にあるXA Controlパラメーターの設定値「All AF off」「AF1 on」「AF2 on」に関連するボタンです。詳細は、本体付属の取扱説明書をご参照ください。

⑦ 鍵盤イラスト

クリックまたはドラッグされた鍵盤に該当するノートオン/オフのMIDIメッセージは、エディター設定画面(37ページ)のMIDI OUTで設定されたポート経由で、コンピューター外部に送られます。

■ NOTE 鍵盤をクリックしたときのベロシティは、ファイルメニューの「エディター設定」で呼び出されるSetup (セットアップ)画面のKeyboard Velocity (39ページ)で設定します。

■ NOTE ドラムボイスをエディットしている場合、Windowsの場合は右クリック、Macの場合は<control>キー+クリックするとドラムキーの初期化ができます。「キーの初期化」をクリックすると、ウェーブフォーム以外のドラムキーの設定が初期化され、「キーの初期化(with Wave)」をクリックすると、ウェーブフォームも含めたドラムキーの設定が初期化されます。



⑧ MIDI Thru (スタンドアローン版のみ)

MIDI Thru (Port1 MIDI In → Port1 MIDI OUT) が可能です。選択されているパートにデータが送信(MIDI Thru)されます。

MOXF6/MOXF8エディターの基本操作

MOXF6/MOXF8エディターの基本的な操作について説明します。

ボイス名を編集する

VOICE LIBRARY(ボイスライブラリー)、GENERAL(ジェネラル)画面、Store(ストア)画面でボイス名の編集ができます。

VOICE LIBRARY([16ページ](#))では、ユーザー音源またはミキシングボイスを選んでクリックすると、ボイス名が編集できるようになります。編集後は、<Enter>キー(Macの場合は<return>キー)を押すかカーソルを別のパラメーターに移して編集結果を確定します。<Esc>キーを押せば編集結果をキャンセルできます。

Natural Grand S6	Acoustic	Normal Preset 9	1 (A-01)
Full Concert Grand	Acoustic	Normal User 3	13 (A-13)
Concert Grand Piano	Acoustic	Normal GM	1 (A-01)
Ballad Key	Layer	Normal Preset 1	10 (A-10)
80s Layer	Layer	Normal Preset 1	11 (A-11)

GENERAL画面(下図)とStore画面([45ページ](#))では、「Voice Name」と表示されているテキスト入力ボックスにカーソルを置くことで、自由にボイス名を編集できます。編集後は、<Enter>キーを押すかカーソルを別のパラメーターに移して編集結果を確定します。



ボイスを探す/アルペジオタイプを探す



VOICE LIBRARY画面([16ページ](#))、ARP LIBRARY画面の下にある検索ボックスにキーワードを入れることにより、それぞれ音源、アルペジオタイプを探し出すことができます。また、インポート画面([35ページ](#))の下にある検索ボックスも、インポートしたい音源を探すために使えます。

数値を入れる

127

上図のような数値ボックスをダブルクリックすると、数値入力が可能になります。数値編集後は、<Enter>キーを押すかカーソルを別のパラメーターに移して編集結果を確定します。<Esc>キーを押せば編集結果をキャンセルできます。また数値ボックスをクリックしたあと、カーソルキーまたは<Page Up>/<Page Down>キーを押すことで数値変更することもできます。

Windowsでは、<Ctrl>キーを押した状態で数値ボックスをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

Macでは、コマンドキーを押した状態で数値ボックスをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

NOTE パラメーターによっては、マウスによる数値編集だけ可能で、数値ボックスをダブルクリックしても数値入力ができない場合があります。

パラメーターの設定値を選ぶ



パラメーターのボックスをクリックするとリストボックスが表示されるので、その中から設定値を選びます。また、[▲]/[▼]ボタンをクリックすると前の値/次の値に変わります。

ノブで数値を変更する



図のようなノブでは、ドラッグしたりクリックすることでパラメーター値を編集できます。クリックしたあと、カーソルキーまたは<Page Up>/<Page Down>キーを押すことで数値変更することもできます。細かい設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。

Setup (セットアップ)画面([37ページ](#))のKnob GuideパラメーターやKnob Mouse Controlパラメーターを設定することで、ノブの操作方法を変更できます。Windowsでは、<Ctrl>キーを押した状態で数値ボックスをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。Macでは、コマンドキーを押した状態で数値ボックスをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

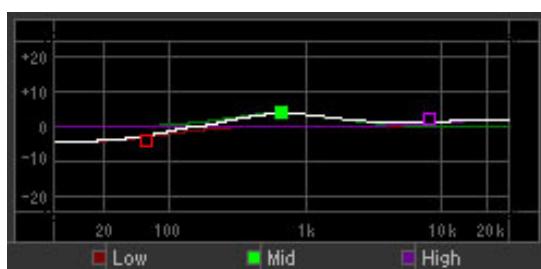
スライダーで数値を変更する



図のようなスライダーでは、ドラッグしたりクリックしたりすることでパラメーター値を編集できます。クリックしたあと、カーソルキーまたは<Page Up>/<Page Down>キーを押すことで数値変更することもできます。細かい設定をするには、<Shift>キーを押しながらドラッグします。

Setup (セットアップ)画面([37ページ](#))のSlider Mouse Controlパラメーターを設定することで、スライダーの操作方法を変更できます。Windowsでは、<Ctrl>キーを押した状態でスライダーをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。Macでは、コマンドキーを押した状態でスライダーをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

グラフ上で数値を変更する

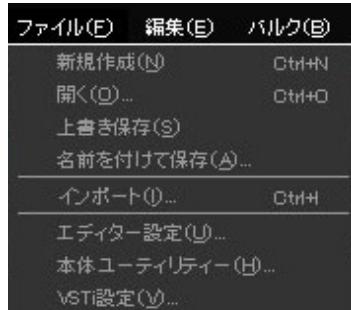


図のようなグラフでは、「□」をドラッグすることでパラメーター値を編集できます。

Windowsでは、<Ctrl>キーを押した状態で「□」をクリックすると、クリックされた「□」の値が初期値に戻ります。<Ctrl>キーを押した状態でグラフ内の「□」以外の部分をクリックした場合は、グラフ全体が初期化されます。Macでは、コマンドキーを押した状態で「□」をクリックすると、クリックされた「□」の値が初期値に戻ります。コマンドキーを押した状態でグラフ内の「□」以外の部分をクリックした場合は、グラフ全体が初期化されます。

メニュー

[ファイル]メニュー



新規作成

現在開いているファイルを閉じ、ミキシングやボイスの設定が初期状態の新しいファイルを開きます。

開く...

既存のMOXF6/MOXF8エディターファイルを開きます。

注記 MOXF6/MOXF8エディター上で編集できるのは、1ファイルだけです。そのため、「新規作成」やファイルの「開く」を実行すると、現在編集中のミキシングデータやボイスデータは消えてしまいます。大切なデータは、ファイルとして保存してください。

上書き保存

開いているファイルを上書き保存します。

名前をつけて保存...

ファイルに名前をつけて保存します。既存のファイルを別名で保存することができます。選択できるファイルの種類は、MOXF6/MOXF8 Editor (.X6E)だけです。

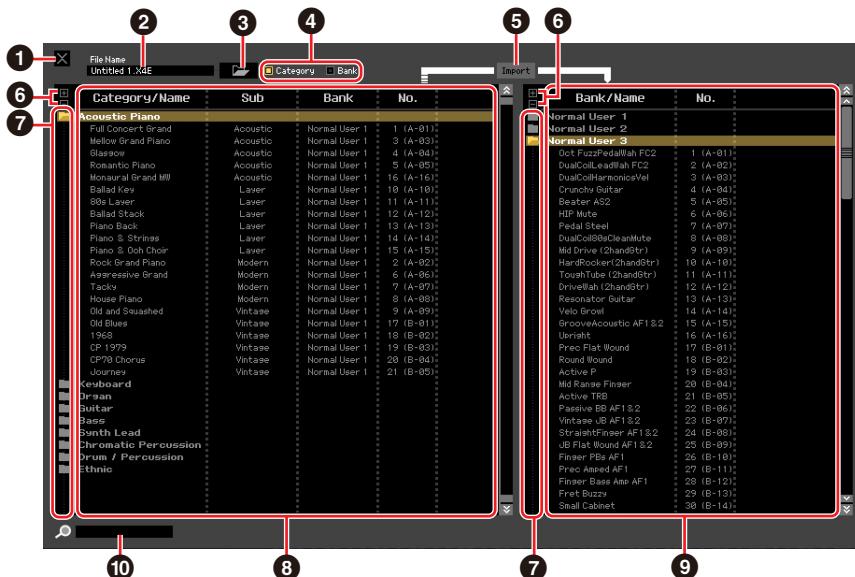
インポート

他のMOXF6/MOXF8エディターファイルからボイスデータをインポートします。

まずファイル選択ボタン(③)をクリックし、インポートするボイスデータを含んだファイルを呼び出します。インポート元のファイル内容表示(⑧)上で、インポートするデータを選択します。その後、インポート先のファイル内容表示(⑨)上で、インポート先となるエディターのボイスナンバー / ボイスバンクを選択します。

一度にインポートできるデータは、1ボイス(バンク/カテゴリー)、複数ボイス(バンクの場合のみ)、1フォルダー(バンクの場合のみ)です。1ボイスをインポートする場合は、インポート先も1ボイスナンバーを選択します。複数ボイスをインポートする場合は、インポート先で選択した1ボイスナンバーを先頭に、複数ボイスがインポートされます。フォルダーごとインポートする場合は、インポート先も1フォルダー(バンクの場合のみ)を選択する必要があります。

最後に[Import]ボタン(⑤)をクリックすると、インポートが実行されます。



① [×](終了)ボタン

この画面から抜けてインポートを終了します。

② File Name (ファイルネーム)

現在開いているファイルの名前を表示します。

③ ファイル選択ボタン

クリックするとファイルを選択するダイアログボックスを表示します。

④ [Category](カテゴリー)/[Bank](バンク)チェックボックス

ファイル内容表示(⑧)でカテゴリー別に表示するかバンク別に表示するか選択します。

⑤ [Import](インポート)ボタン

ファイル内容表示(⑧)で選択したデータを、エディター内容表示(⑨)で選択した場所にインポートします。

■ NOTE [Import]ボタンを使わなくても、インポート元のファイル(⑧)をドラッグして、インポート先(⑨)にドラッグすることで、インポートできます。

■ NOTE ノーマルボイスをユーザードラムボイスバンクにインポートすることはできません。同様に、ドラムボイスをユーザーノーマルボイスバンクにインポートすることはできません。また、インポート先としてプリセットボイスバンクを設定することはできません。

⑥ [+]/[-]ボタン

[+]ボタンをクリックすると、ファイル内容表示(⑧)、エディター内容表示(⑨)で、カテゴリーやバンクの内容をすべて表示します。

[−]ボタンをクリックすると、ファイル内容表示(⑧)、エディター内容表示(⑨)で、カテゴリーやバンクの内容をすべて隠します。

⑦ フォルダー

クリックすると、ファイル内容表示(⑧)、エディター内容表示(⑨)で、カテゴリーやバンクの内容を表示したり隠したりします。

⑧ インポート元のファイル内容表示

ファイル選択ボタン(③)をクリックして選択したファイル内にあるボイスまたはフォルダー(バンク/カテゴリー)を表示します。ここで、インポートするボイス/フォルダーを選択します。

Windowsの場合は右クリック、Macの場合は<control>キー+クリックするとメニューを表示して、全フォルダを開く、全フォルダを閉じる、カテゴリー表示にする、バンク表示にするなどの操作ができます。

⑨ インポート先(エディター)のファイル内容表示

現在編集中のエディターファイル内にあるボイス/バンクを表示します。ここで、インポート先のボイス/バンクを選択します。

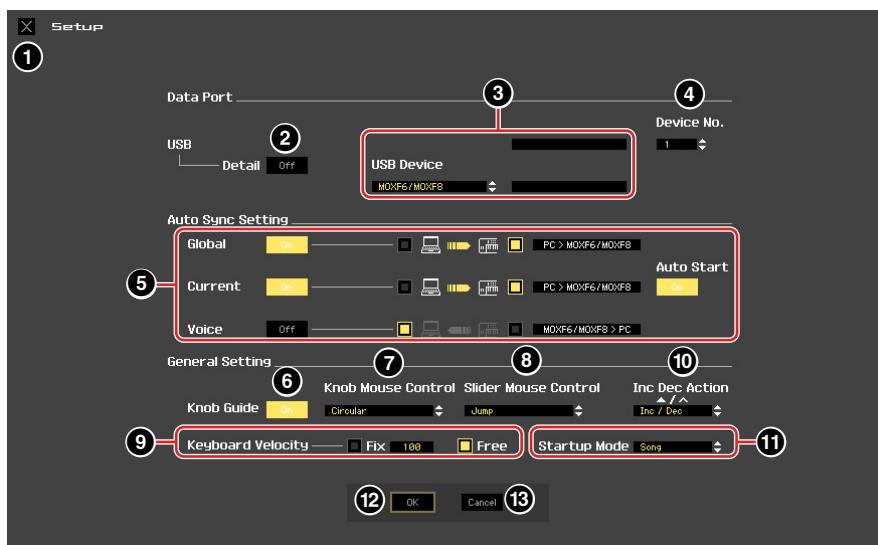
Windowsの場合は右クリック、Macの場合は<control>キー+クリックするとメニューを表示して、全フォルダーを開く、全フォルダーを閉じるなどの操作ができます。

⑩ 検索ボックス

インポート元のデータを名前で検索します。

エディター設定

MOXF6/MOXF8エディターの設定を行ないます。画面上のすべての設定が済んだら、[OK]ボタンをクリックします。



① [×](終了)ボタン

設定を反映せずに終了します。[Cancel]ボタン(13)と同じです。

② [Detail](ディテール)ボタン

エディターが使用するMIDI入出力ポートを個別に設定できます。ポート名をコンピューター上やCubaseシリーズ上などで変更した場合は、この設定を行なう必要があります。通常ポートを変更していない場合は、[Detail]ボタンはOffのままで構いません。

③ MIDI

本体と通信するMIDIポートを選択します。

USB接続の場合で[Detail]ボタン(2)をOffに設定している場合、左上の欄で「Yamaha USB 0」や「MOXF6/MOXF8」などと表示された本体のポートを設定してください。USB接続の場合で[Detail]ボタン(2)をOnに設定している場合、MIDI Inは本体のポート4を、MIDI Outはポート1とポート4を選びます。

NOTE ポート名の先頭に「!」マークが表示される場合があります。これはエディターで前回使用したポートが見つからない、またはエディターで必要となるポートが一部しか設定されていないことを示しています。ホストアプリケーションでのMIDIポート設定を確認してください。

NOTE ここでの設定とは別に、あらかじめCubaseシリーズ側のポート設定をする必要があります。詳しくは、Cubaseシリーズの取扱説明書をご参照ください。

NOTE ここでのポートの設定とは別に、本体側もMIDIメッセージの入出力の設定をUSB接続にする必要があります。本体のユーティリティモードのMIDIに関する設定をする画面で設定してください。詳しくは本体の取扱説明書をご参照ください。

④ Device No. (デバイスナンバー)

本体のユーティリティモードで設定したDevice No.と同じ番号を設定します。

本体のDevice No.の設定が「All」のときは、「1」を設定してください。

⑤ Auto Sync Setting (オートシンク セッティング)

エディターをOFFLINE (オフライン)状態からONLINE (オンライン)状態に切り替えるとき、本体とのデータ同期の方法を設定します。実際の同期は、[OFFLINE]ボタンをクリックしたときやエディターを起動したとき、新しいファイルを開いたときなどに自動的に表示されるAuto Sync (オートシンク)画面上で行なわれます。

Global (グローバル)

グローバルデータ([3ページ](#))を同期させるかどうか、および同期の方向(どちらの状態に合わせるか)を設定します。

Current (カレント)

カレントデータ([3ページ](#))を同期させるかどうか、および同期の方向(どちらの状態に合わせるか)を設定します。

Voice (ボイス)

ユーザーボイスデータ([3ページ](#))を同期させるかどうか、および同期の方向(どちらの状態に合わせるか)を設定します。

Auto Start (オートスタート)

Onに設定すると、下記条件でAuto Sync (オートシンク)画面が開いたときに、データ同期が自動的に開始されます。

- 本体ユーティリティモードでのMIDI IN/OUT設定やコンピューター上でのポート設定、ケーブルによる接続が正しく行なわれている状態で、エディター画面上の[OFFLINE]ボタンをクリックしたとき
- ケーブル接続が正しく行なわれている状態で、本体やコンピューター上での設定が、正しくない状態から正しい状態に変更されたとき
- 本体やコンピューター上での設定が正しく行なわれている状態で、ケーブル接続が正しくない状態から正しい状態に変更されたとき
- 本体やコンピューター上での設定が正しく行なわれている状態で、エディターを起動したとき

NOTE Auto Sync画面([49ページ](#))でも、Auto Sync Setting (オートシンクセッティング)の設定ができます。ここでAuto Sync Settingの設定と連動しています。

注記 Auto Startをオンにすると、決められたタイミング([49ページ](#))でデータ同期が自動的に開始されるため、受信する側で選択中のデータは、上書きされて消えてしまいます。大切なデータは、コンピューター上でファイルとして保存するか、本体に保存しておきましょう。

⑥ Knob Guide (ノブガイド)

ノブを操作中にガイドを表示するかどうかを設定します。



⑦ Knob Mouse Control (ノブ マウス コントロール)

右図のようなノブの操作方法を設定します。



Circular (サークル)

ノブ操作エリア内のどこをクリックしても、数値がクリックした場所にジャンプします。また、そこからノブの形にそって円を描くようにドラッグすることにより、数値をコントロールします。

Relative Circular (リレーティブ サークル)

クリックしてもジャンプせず、現在の値からノブの形にそって円を描くようにドラッグすることにより、数値をコントロールします。

Linear (リニア)

ノブ操作エリアでドラッグするとマウスカーソルが消え、上、または右に移動すると値が増え、下または左に移動すると値が減ります。

⑧ Slider Mouse Control (スライダーマウス コントロール)

右図のようなスライダーの操作方法を設定します。

Jump (ジャンプ)

つまみ以外のスライダーバー上をクリックすると、クリックした位置につまみがジャンプします。



Touch (タッチ)

つまみをドラッグすることによりスライダーを動かします。つまみ以外のスライダーバー上をクリックしても、つまみは移動しません。

Ramp (ランプ)

つまみ以外のスライダーバー上をクリックすると、クリックしている間だけつまみが移動します。

Relative (リレーティブ)

つまみ以外のスライダーバー上をドラッグするとマウスカーソルが消え、左右に動かすことにより数値をコントロールします。現在の値から相対的に移動します。

⑨ Keyboard Velocity (キーボードベロシティー)

鍵盤イラスト(32ページ)をクリックしたときに出力される、MIDIノートのベロシティーを設定します。[Fix]をオンにした場合、ベロシティーは一定の値に固定されます。固定されるベロシティー値は、[Fix]の横の数値ボックスで設定できます。また、[Free]をオンにした場合、クリックする鍵盤の上下の位置によって、ベロシティーの値は変更されます。下の位置をクリックするほど値は大きくなります。

⑩ Inc/Dec Action (インク/デックアクション)

下図のようなパラメーターBOXにある[▲]/[▼]/[△]/[▽]ボタンの動作を設定します。



Inc/Inc:

[▲]は数値の1つ増加、[△]は1つ下の項目への移動、としてそれぞれ動作します。

Inc/Dec:

[▲]は数値の1つ増加、[△]は1つ上の項目への移動、としてそれぞれ動作します。

Dec/Inc:

[▲]は数値の1つ減少、[△]は1つ下の項目への移動、としてそれぞれ動作します。

Dec/Dec :

[▲]は数値の1つ減少、[△]は1つ上の項目への移動、としてそれぞれ動作します。

⑪ Startup Mode (スタートアップモード)

VSTインストゥルメントからエディターを新規で起動したときのモードを設定します。

Voice (ボイス)

エディターがボイスモードで起動します。

Pattern (パターン)

エディターがパターンモードで起動します。

Song (ソング)

エディターがソングモードで起動します。

NOTE インストゥルメントトラックからエディターを新規に起動したときは、ボイスモードで起動します。

NOTE メディアベイからエディターを新規に起動したときは、選択したVSTPresetに保存されているモードで起動します。

⑫ [OK]ボタン

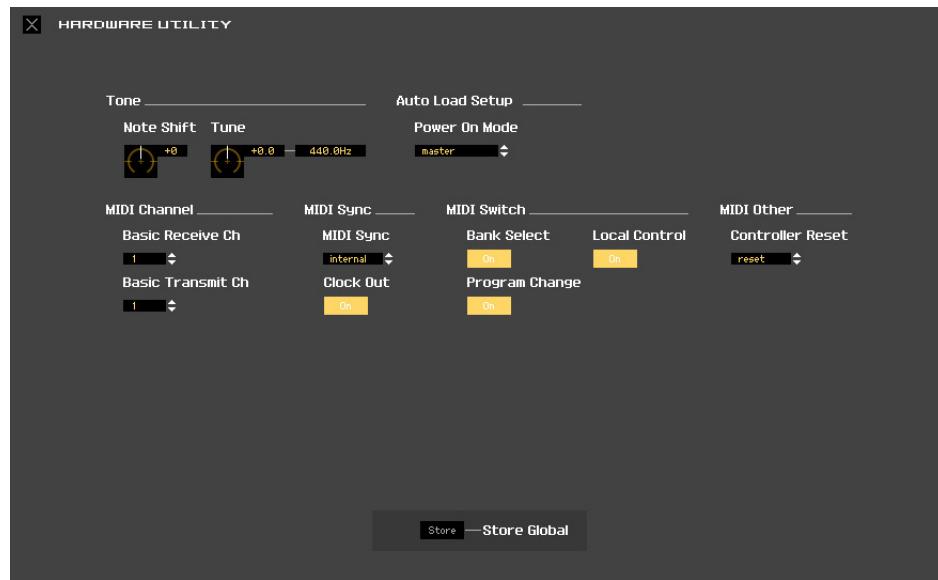
設定を反映して終了します。

⑬ [Cancel](キャンセル)ボタン

設定を反映せずに終了します。[×](終了)ボタン(①)と同じです。

本体ユーティリティー設定

このメニューを選んで呼び出されるHARDWARE UTILITY (ハードウェア ユーティリティー)画面上で、本体のユーティリティーモードにおける設定を行ないます。画面上に表示されている各パラメーターをエディットすることで、本体の該当パラメーターも同期して値が変更されます。画面下の[Store]をクリックすることで、変更された値がグローバルデータとしてストア(保存)されます。

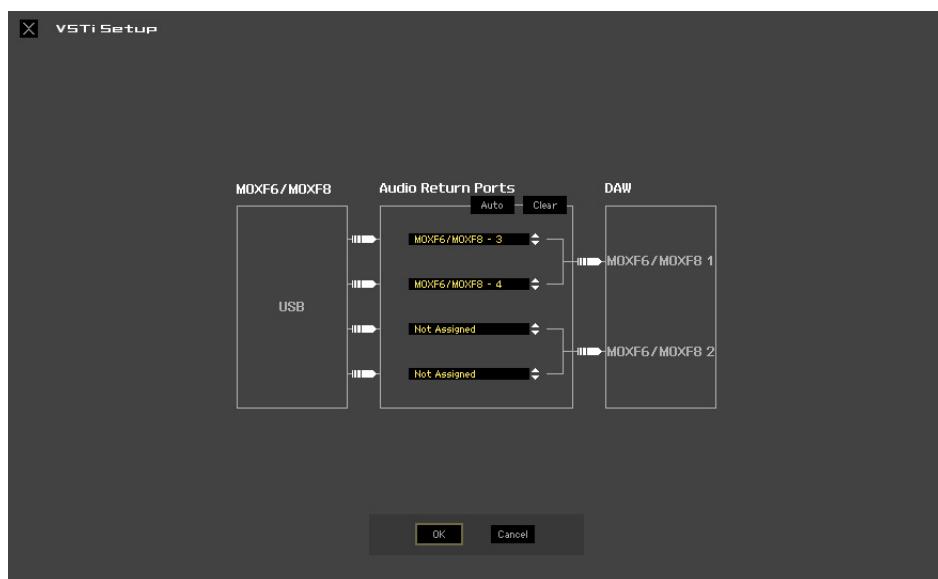


VSTi 設定(VST版のみ)

このメニューを選んで呼び出されるVSTi Setup (VSTi 設定)画面上で、本体からのオーディオ信号をどのオーディオポート経由でCubaseシリーズに送信するかを設定します。

Yamaha Steinberg USBドライバーをインストールし、USBケーブルでコンピューターと本体のみを接続している場合は、AUTOボタンをクリックすると自動的にオーディオポートを設定できます。Clear (クリア)ボタンをクリックすると、すべてのオーディオポートが未接続になります。

本体を、オーディオインターフェース経由でコンピューターと接続している場合は、本体とオーディオ接続しているオーディオインターフェースのオーディオ入力ポートを選択します。

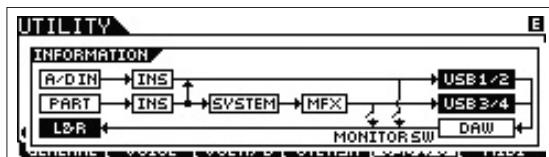


VSTi 設定画面の設定例(USB接続の場合)

USB接続された本体とコンピューター間の、オーディオ信号に関する設定例を説明します。本体からオーディオ出力される4チャンネル分のうち、2チャンネルを本体音源の演奏用に、残り2チャンネルをA/Dパート用に使い、Cubaseにインプットします。

1. 本体の[UTILITY] → [F5] USB I/O 画面で、「Mode」 = 「VST」に設定します。

[SF6] INFOボタンを押してINFORMATION (インフォメーション)画面を呼び出し、オーディオ出力の方式を確認します。A/Dパートの音はUSBチャンネルの1と2、本体音源(PART)の再生音はUSBのチャンネル3と4に出力される図が表示されます。

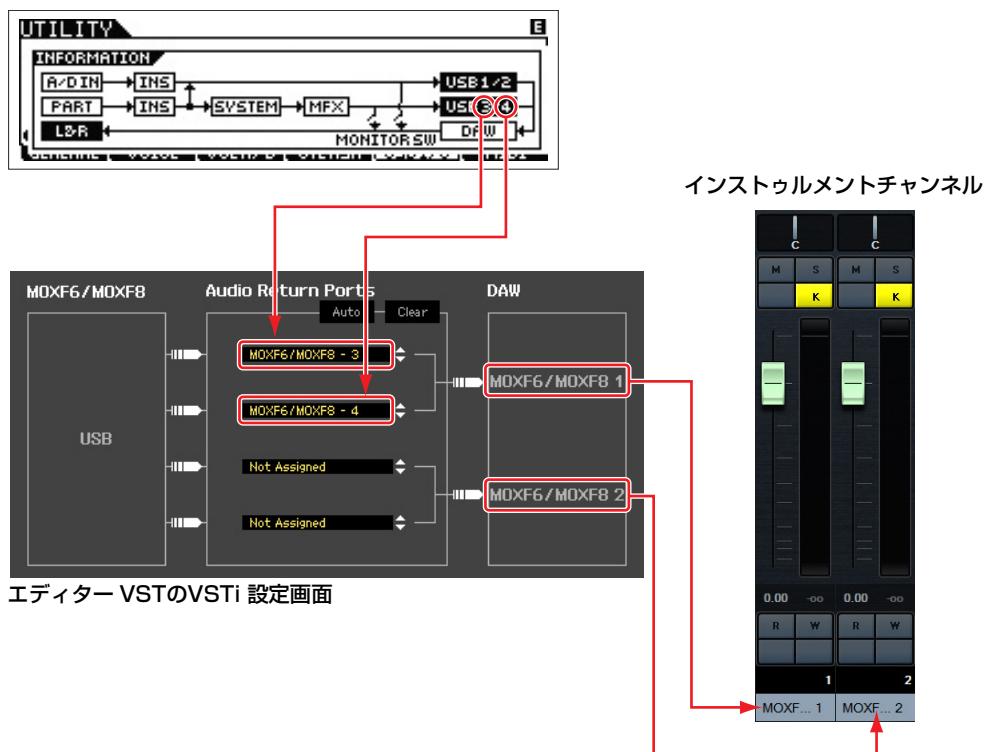


2. エディター VSTi 設定画面で、本体からのオーディオ出力をCubaseのミキサーにどのように入力するか、設定します。

VSTi 設定画面でのYamaha MOXF6/MOXF8-1～4 は、それぞれUSB 1～4チャンネルを指しています。

下記設定例では、本体音源(PART)の演奏音のみCubaseのミキサーに入力され、A/Dパートの音は入力されない設定です。

本体ユーティリティーモードのUSB I/O画面



インストゥルメントチャンネルは、VSTインストゥルメントラックで有効にできます。インストゥルメントトラックからエディター VSTを起動した場合はMOXF6/MOXF8 1だけ有効になります。



[編集]メニュー

ボイスモードの場合			ソングまたはパターンモードの場合		
編集(E)	パルク(B)	ヘルプ(H)	編集(E)	パルク(B)	ヘルプ(H)
元に戻す(U) Ctrl+Z			元に戻す(U) Ctrl+Z		
やり直し(R) Ctrl+Y			やり直し(R) Ctrl+Y		
コピー(C) Ctrl+C			コピー(C) Ctrl+C		
貼り付け(P) Ctrl+V			貼り付け(P) Ctrl+V		
ボイスの初期化(N) ... Del			ミキシングの初期化(I) ... Ctrl+Del		
グローバルのストア			パートボイスの初期化(N) ... Del		
ボイスのストア(S) ...			グローバルのストア		
<input type="checkbox"/> ボイスコンペア(V) Ctrl+P			ミキシングのストア		
MIDIリセット(D)			ボイスのストア(S) ...		
			<input type="checkbox"/> ミキシングコンペア(M) Ctrl+M		
			<input type="checkbox"/> ボイスコンペア(V) Ctrl+P		
			MIDIリセット(D)		

元に戻す

1つ前の操作を取り消します。取り消しできない場合は、メニュー項目は選択できません。

やり直し

[元に戻す]を実行する前の状態に戻します。[元に戻す]を実行した数だけ[やり直し]できます。[やり直し]できないときは、メニュー項目は選択できません。

コピー

選択している文字列、ボイスデータ、パラメーターをコピーします。コピーできないときは、メニュー項目は選択できません。

貼り付け

コピーした文字列、ボイスデータ、パラメーターを貼り付けます。貼り付けできないときは、メニュー項目は選択できません。

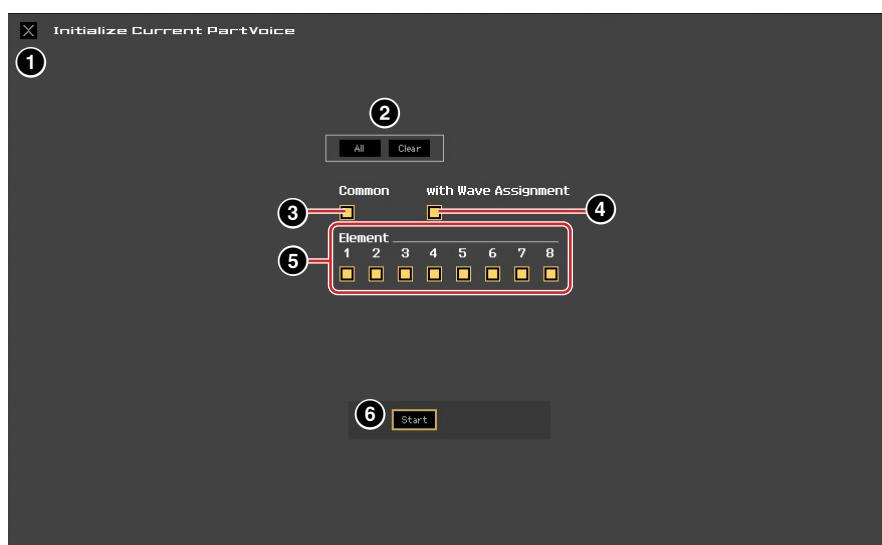
注記

ミキシングパートとエレメントデータの貼り付けはUNDOができません。

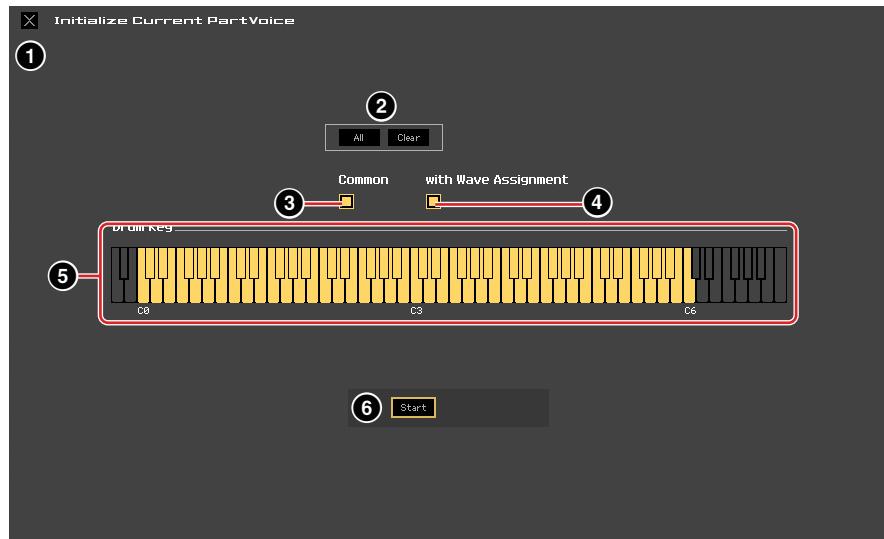
ボイスの初期化(ボイスモード)/パートボイスの初期化(ソングまたはパターンモード)

現在エディット中のボイスの初期化を行ないます。画面上のすべての設定をしたあと、[Start]ボタンをクリックすることで、初期化を実行します。

エディット中のボイスがノーマルボイスの場合



エディット中のボイスがドラムボイスの場合



① [×](終了)ボタン

初期化を行なわずに画面を閉じます。

② [All](オール)/[Clear](クリア)ボタン

All: すべてのパラメーターを初期化対象とします。

Clear: すべてのパラメーターを初期化対象から外します。

③ [Common](コモン)チェックボックス

オンに設定すると、現在選択されているボイスの全コモンパラメーター (ボイスモードの場合はVoice Common、ソングまたはパターンモードの場合はPart Common)を初期化します。

④ with Wave Assignment

オンに設定すると、選択したエレメントに割り当てられていたウェーブフォームの設定を初期化します。

⑤ Element (エレメント) [1]～[8] または Drum Key (ドラムキー) C0～C6

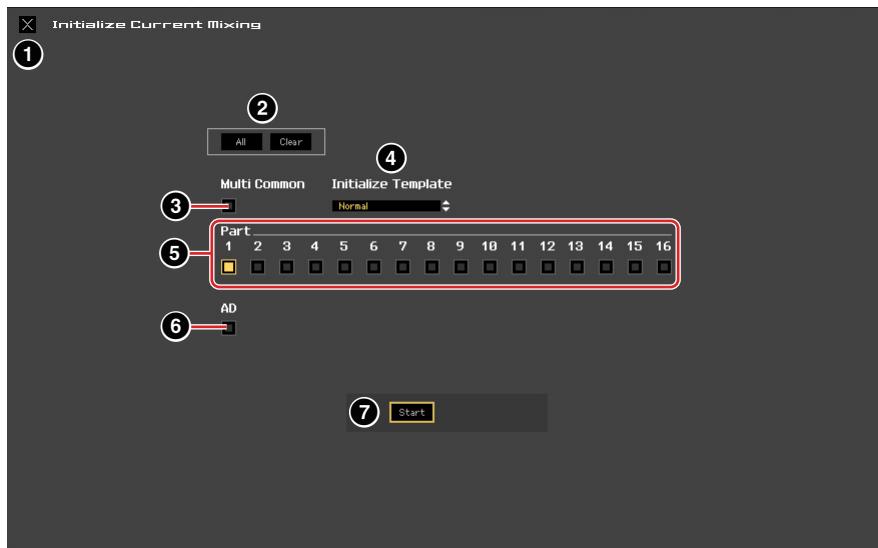
エディット中のボイスがノーマルボイスの場合、ここでオンに設定したエレメントの全パラメーターを初期化します。エディット中のボイスがドラムボイスの場合、ここでオンに設定したドラムキーの全パラメーターを初期化します。

⑥ [Start] (スタート)ボタン

設定したパラメーターを初期化して終了します。

ミキシングの初期化(ソングまたはパターンモードのみ)

ミキシングの初期化を行ないます。画面上のすべての設定をしたあと、[Start]ボタンをクリックすることで、初期化を実行します。



① [×](終了)ボタン

初期化を行なわずに画面を閉じます。

② [All](オール)/[Clear](クリア)ボタン

All: すべてのパラメーターを初期化対象とします。

Clear: すべてのパラメーターを初期化対象から外します。

③ [Multi Common](マルチコモン)チェックボックス

オンに設定すると、Multi Common (マルチコモン)のすべてのパラメーターを初期化します。

④ Initialize Template (イニシャライズテンプレート)

初期化のテンプレートを選択します。

Normal: 通常の初期化を行ないます。

GM: GM(ジェネラルMIDI)対応の音源として初期化を行ないます。

⑤ Part [1]~[16] (パート[1]~[16])チェックボックス

オンに設定したパートのすべてのパラメーターを初期化します。

⑥ [AD]チェックボックス

コモンエディットのADパートに関する設定を初期化します。

⑦ [Start]ボタン

設定したパラメーターを初期化して終了します。

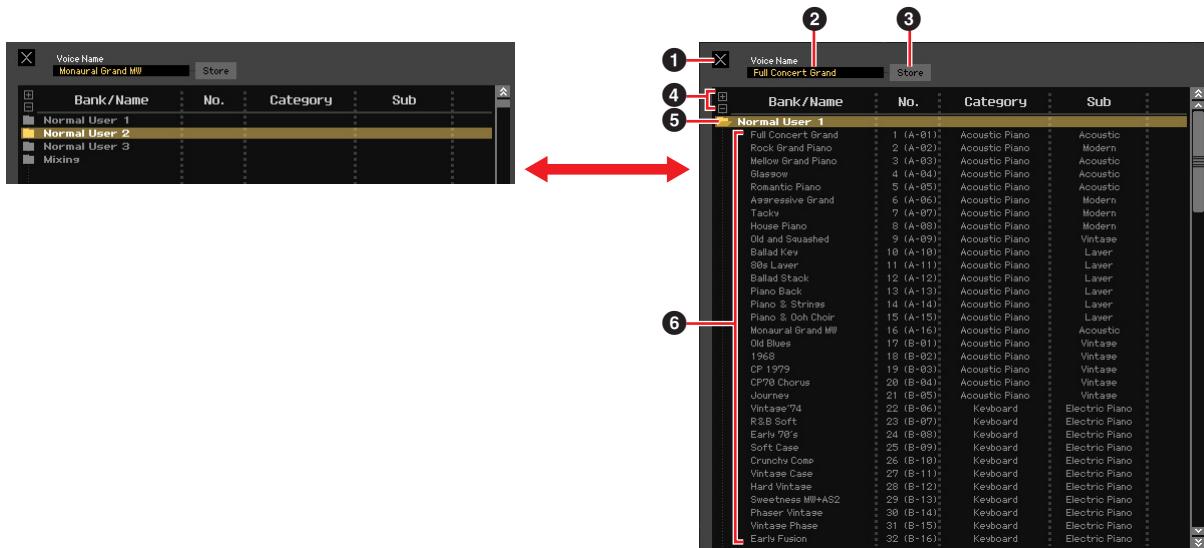
グローバルのストア

グローバルデータのストア(保存)を行ないます。このメニューを選択しただけで、グローバルのストアは実行されます。グローバルデータは、エディター内ではなく本体内部のメモリーにのみストア(保存)されます。

ボイスのストア

このメニューを選択することで呼び出される画面上で、現在エディット中のボイスをストア(保存)します。ボイスモードでは現在エディット中のボイスを、ソングまたはパターンモードでは現在選択されているパートに割り当てているボイスを、それぞれストア(保存)します。

保存したいバンクフォルダー (⑤)と、そのバンク内のボイスナンバーを選択し、保存するボイス名を入力します。最後に[Store]ボタンをクリックし、編集したボイスをユーザーVoices(ボイス/ソング/パターンモード)またはミキシングボイス(ソングまたはパターンモードのみ)として保存します。



① [×](終了)ボタン

ストアを実行せずにこの画面を閉じます。

② Voice Name (ボイスネーム)

保存するボイスの名前を表示/入力します。

③ [Store](ストア)ボタン

クリックすると選択した場所にボイスを保存します。

注記 他のパラメーターと同じように、エディターがONLINE(オンライン)の状態であれば、ボイスデータも本体とエディターとで同期しています。したがって、ここでストアを実行することにより、本体のユーザーVoicesバンクまたはミキシングVoicesバンク内の保存先に該当するボイスも同様に変更されることになります。大切なボイスデータが消去されないようご注意ください。

④ [+]/[-]ボタン

[+]ボタンをクリックすると、バンクフォルダー (⑤)の内容をすべて表示します。[-]ボタンをクリックすると、バンクフォルダー (⑤)の内容をすべて隠します。

⑤ バンクフォルダー

ここでは、ボイスの保存先となる以下のボイスバンクを表示します。

- Normal User 1 (ノーマルユーザー 1)
- Normal User 2 (ノーマルユーザー 2)
- Normal User 3 (ノーマルユーザー 3)
- Drum User (ドラムユーザー)
- Mixing (ミキシング)

これらのバンクをクリックすると、上図のようにそのバンク内のボイスリストを表示したり隠したりします。

なお、現在選択されているモードやエディット中のボイスの種類により、表示されるバンクが違います。Mixing(ミキシング)バンクはソングまたはパターンモードの場合のみ表示されます。また現在エディット中のボイスがノーマルボイスの場合はDrum User(ドラムユーザー)バンクが表示されません。同様に、現在エディット中のボイスがドラムボイスの場合はNormal User 1～3バンクおよびMixingバンクは表示されません。

⑥ ボイスリスト

選択しているバンクのボイスリストを表示します。ここで、保存したいボイスナンバーを選択します。ここでWindowsの場合は右クリック、Macの場合は<control>キー+クリックすると、「全フォルダーを開く」、「全フォルダーを閉じる」というメニューを選択できます。

ミキシングのストア(ソングまたはパターンモードのみ)

ソングまたはパターンモードのミキシング設定のストア(保存)を行ないます。このメニューを選択しただけで、ミキシングのストアは実行され、本体で現在選択されているSong/Patternのミキシングに、設定が上書き保存されます。

ボイスコンペア

エディット中のボイスを、一時的にエディット前のボイスに戻します。エディット前後の音を聞き比べることができます。この状態では、パラメーターはエディットできなくなります。もう一度選択すると元の状態に戻ります。

♪NOTE 本体のコンペア機能とは連動していません。

ミキシングコンペア(ソングまたはパターンモードのみ)

エディット中のミキシングを、一時的にエディット前のミキシングに戻します。エディット前後の音を聞き比べることができます。この状態では、パラメーターはエディットできなくなります。もう一度選択すると元の状態に戻ります。

♪NOTE 本体のコンペア機能とは連動していません。

MIDIリセット(スタンドアローン版のみ)

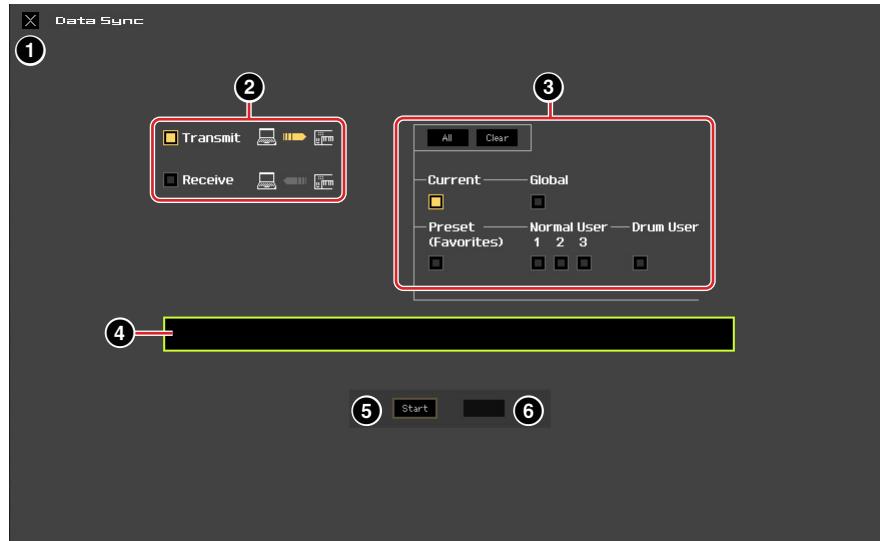
万が一、音が鳴り続けて止まらない場合に使用します。

[バルク]メニュー



データ同期

本体とバルクデータの送受信を行ないます。



① [X](終了)ボタン

データ同期を行なわずに画面を閉じます。

② [Transmit](トランスミット)/[Receive](レシーブ)チェックボックス

データ送受信の方向を設定します。

[Transmit] チェックボックス: エディターから本体へバルクデータを送信します。

[Receive] チェックボックス: 本体からエディターへ送られてくるバルクデータを受信します。

③ 送受信するデータの種類

送受信するデータをタイプ別に設定します。[All]ボタンをクリックすると全タイプをオンにし、[Clear]ボタンをクリックすると全タイプをオフにします。

Current

カレントデータ(現在のエディット状態)を送受信します。

Global

グローバルデータを送受信します。

Preset (Favorites)

プリセットボイスのFavorites (フェーバリット) チェックに関する情報を送受信します。

Normal User 1~3

Normal User Bank 1~3のボイスデータを送受信します。

Drum User

Drum Userのボイスデータを送受信します。

④ プログレスバー

バルクデータの送受信状態を確認できます。

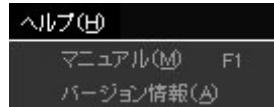
⑤ [Start](スタート)ボタン

バルクデータの送受信を開始します。

⑥ [Stop](ストップ)ボタン

バルクデータの送受信中にのみ表示されます。クリックすると、その時点でバルク送受信をストップします。

[ヘルプ]メニュー



マニュアル

本書を開きます。Adobe® ReaderなどのPDFファイル対応アプリケーションが起動します。

バージョン情報

エディターのバージョン情報が表示されます。

Auto Sync (オートシンク)画面

この画面は、エディターをOFFLINE (オフライン=エディターと本体の設定が連動しない状態)からONLINE (オンライン=エディターと本体の設定が互いに連動する状態)に切り替えるための画面です。

エディターがOFFLINE (オフライン)の状態のときは、画面上の[OFFLINE]ボタンをクリックすることで呼び出せます。その他にも、下記操作をした場合に自動的に呼び出されます。

- エディター上でファイルを開いたとき
- エディター上のファイルメニューの「新規作成」で新しいファイルを作ったとき
- ONLINE (オンライン)の状態で、モードを切り替えたとき
- ONLINEの状態で、本体のモードを切り替えたとき
- ケーブル接続が正しく行なわれている状態で、本体やコンピューターでの設定が、正しくない状態から正しい状態に変更されたとき
- 本体やコンピューターでの設定が正しく行なわれている状態で、ケーブル接続が正しくない状態から正しい状態に変更されたとき

NOTE Auto Sync (オートシンク)画面内にあるAuto Start (オートスタート)をOnに設定してあると、Auto Sync画面が開いただけでデータ同期が始まる場合があります。詳細は、[38ページ](#)をご参照ください。

Auto Sync (オートシンク)画面では、Data Port (データポート)設定を正しく行なったあと、[Start](スタート)をクリックすることで、エディターと本体のデータ同期を行ないます。データ同期が終了すると自動的に画面が閉じられ、エディターはONLINE (オンライン)の状態になります。



① [×](終了)ボタン

ONLINE状態への切り替えを行なわずに終了します。

② [Detail]ボタン

③ Port

④ Device No.

⑤ Auto Sync Setting

②～⑤は、エディター設定画面の設定と同じ機能です。詳しくは[37～38ページ](#)の②～⑤をご覧ください。

⑥ プログレスバー

⑦ [Start]ボタン

⑧ [Stop]ボタン

⑥～⑧はデータ同期画面の同名の設定と同じ機能です。詳しくは[47ページ](#)の④～⑥をご覧ください。

資料

MOXF6/MOXF8エディター VSTを使いCubaseに録音する

ここではMOXF6/MOXF8エディター VSTを使い、Cubaseに複数のトラックを録音する手順の例を紹介します。

1. 4~5ページの手順に従ってMOXF6/MOXF8エディター VSTを起動し、CubaseにMIDIトラックを作成します。

エディター VSTは「Song」または「Pattern」に設定します。



2. 録音準備をします。

本体クイックセットアップの設定と選択

本体のクイックセットアップ機能を使って、下記設定を含むセットアップを作ります。作ったセットアップを、本体上、またはエディター VST上から選択します。

MIDI	Local Ctrl	off
	MIDI Sync	auto (本体の再生テンポがCubaseに同期する設定です。)
	Clock Out	off
	ArpOutSw	all off (本体のアルペジオ再生データがMIDI出力されない設定です。)
AUDIO	Mode	VST
	Direct MonitorSw Part	on (本体での演奏音をダイレクトモニターする設定です。)

- NOTE** • ローカルコントロールをオフに設定するのは、Cubaseが本体の演奏音をエコーバックするからです。詳細は54ページをご覧ください。
• ダイレクトモニターをオンに設定するのは、録音時に本体上の演奏音を遅延なく聞けるようにするためです。詳細は54ページをご覧ください。

Cubaseのミキサー設定

エディター VSTのインストゥルメントチャンネル:

ミュートオン(ダイレクトモニターをするためです)



エディター VSTの設定

録音するパートの音色を選びます。

- NOTE** エディター VSTがSongまたはPatternになっている場合は、Cubaseのエディター VSTトラック(MIDIトラック)に対応したパートがエディター VST画面上で運動して選ばれます。

3. MIDIトラックへの録音を開始します。

録音の操作についてはCubaseの取扱説明書をご覧ください。

Cubaseのメトロノーム、または、ほかのオーディオトラックやソフトシンセトラックの再生音に合わせて本体を演奏して録音します。

重要 録音済みのエディター VSTトラック(MIDIトラック)の再生音に合わせて演奏録音する場合、エディター VSTトラック(MIDIトラック)をオーディオ音に変換し、これに合わせて演奏録音することをお勧めします。エディター VSTトラック(MIDIトラック)の再生音と合わせて演奏録音した場合、再生したときに、タイミングがずれてしまう場合があるからです。

4. 手順3で録音したデータを再生し、確認します。

下記設定をして、Cubaseのミキサーを通したサウンドを確認します。

本体の設定

Direct MonitorSw Part: off

Cubaseの設定

エディター VSTのインストゥルメントチャンネル: ミュートオフ

また、Cubase ミキサー上で、エディター VST トラック(MIDI トラック)の再生音にイコライザーやエフェクトをかけることで、最終的なサウンドに仕上げます。操作方法は、Cubaseの取扱説明書をご覧ください。

5. 録音したMIDIトラックをオーディオに変換します。

Cubaseメニューで[ファイル] → [書き出し] → [オーディオミックスダウン]を選ぶことで、録音したMIDIデータがオーディオに変換されます。詳細はCubaseの取扱説明書をご覧ください。

6. エディター VSTのMIDIトラックを追加します。

Cubaseのメニューから[プロジェクト] → [トラックを追加] → [MIDI]を選び、MIDIトラックの追加をします。トラックのインプットルーティングはAll MIDI Inputs、アウトプットは1 - MOXF6/MOXF8 VSTに設定します。以降は手順2~6を繰り返します。



7. データを保存します。

Cubaseのメニューで[ファイル] → [保存]または[名前をつけて保存]を選び、Cubaseのプロジェクトファイルとしてデータを保存します。

Cubaseにアルペジオ再生音をMIDI録音して編集する

「MOXF6/MOXF8エディター VSTを使いCubaseに録音する」の手順2においてエディター VST上でアルペジエーターをオンにすればアルペジエーターを含んだサウンドをCubaseに録音できます。録音だけを行なう場合は、そちらの手順をお勧めします。ここでは、本体のアルペジオ再生データをCubaseに録音して編集する手順を紹介します。

1. 4~5ページの手順に従ってMOXF6/MOXF8エディター VSTを起動し、CubaseにMIDIトラックを作成します。

エディター VSTは「Song」または「Pattern」に設定します。

2. 録音準備をします。

本体クイックセットアップの設定と選択

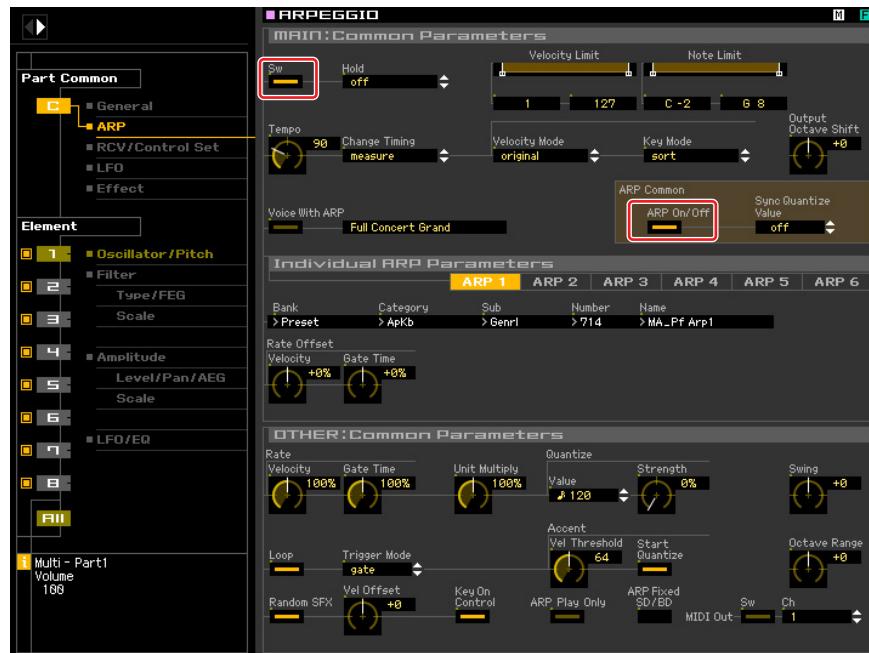
本体のクイックセットアップ機能を使って、下記設定を含むセットアップを作ります。作ったセットアップを、本体上、またはエディター VST上から選択します。

MIDI	Local Ctrl	on
	MIDI Sync	auto
	Clock Out	off
	ArpOutSw	all on (本体のアルペジオ再生データがMIDI出力される設定です。)
	TrExtSw	Key Mode = direct, sortdirect, thrudirect以外の場合: all off (押鍵ノートをMIDI出力しません。) Key Mode = direct, sortdirect, thrudirectの場合: all on (押鍵ノートをMIDI出力します。)
AUDIO	Mode	VST
	Direct MonitorSw Part	on (本体での演奏音をダイレクトモニターする設定です。)

NOTE 上記設定は「Song」または「Pattern」の場合のものです。「Voice」の場合TrExtSw=all offの代わりにKBD TxCh=off、TrExtSw=all onの代わりにKBD TxCH=1の設定が必要です。

エディター VSTの設定

録音するパートの音色とアルペジエータータイプを選択し、アルペジエーターをオンにします。



NOTE エディター VSTがSongまたはPatternになっている場合は、Cubaseのエディター VSTトラック(MIDIトラック)に対応したパートがエディター VST画面上で連動して選ばれます。

Cubaseの設定

エディター VSTのインストゥルメントチャンネル:
ミュートオフ(ダイレクトモニターをするためです。)

MIDIトラックのアウトプットルーティング:
未接続(エコーバックしないようにするためです。)

重要 QUICK SETUPでArpOutSwをall onにしたら、本体を押鍵するまえに、必ずエディター VSTトラック(MIDIトラック)のアウトプットルーティングを「未接続」にしてください。未接続にしないで押鍵すると、MIDIデータがループしてしまいます。ただし、エディター VST画面上の操作中は「接続」してください。「未接続」のままエディター VS画面上で設定をしても、本体に正しく反映されません。



3. 録音を開始します。

録音の操作についてはCubaseの取扱説明書をご覧ください。

Cubaseのメトロノーム、または、ほかのオーディオトラックやソフトシンセトラックの再生音に合わせて本体を演奏して録音します。

重要 録音済みのエディター VSTトラック(MIDIトラック)の再生音に合わせて演奏録音する場合、エディター VSTトラック(MIDIトラック)をオーディオ音に変換し、これに合わせて演奏録音することをお勧めします。エディター VSTトラック(MIDIトラック)の再生音と合わせて演奏録音した場合、再生したときに、タイミングがずれてしまう場合があるからです。

4. 手順3で録音したデータを再生し、確認します。

下記設定をして、Cubaseのミキサーを通したサウンドを確認します。また、Cubaseミキサー上で、エディター VSTトラック(MIDIトラック)の再生音にイコライザーやエフェクトをかけることで、最終的なサウンドに仕上げます。操作方法は、Cubaseの取扱説明書をご覧ください。

Cubaseの設定

エディター VSTのインストゥルメントチャンネル: ミュートオフ

エディター VSTトラック(MIDIトラック)のアウトプットルーティング: 1 - MOXF6/MOXF8 VST

本体QUICK SETUPの選択

下記設定を含むセットアップを、本体上、またはエディター VST上から選択します。

Local Ctrl	off
Direct MonitorSw Part	off
ArpOutSw	all off

エディター VSTの設定

アルペジエーターオフ

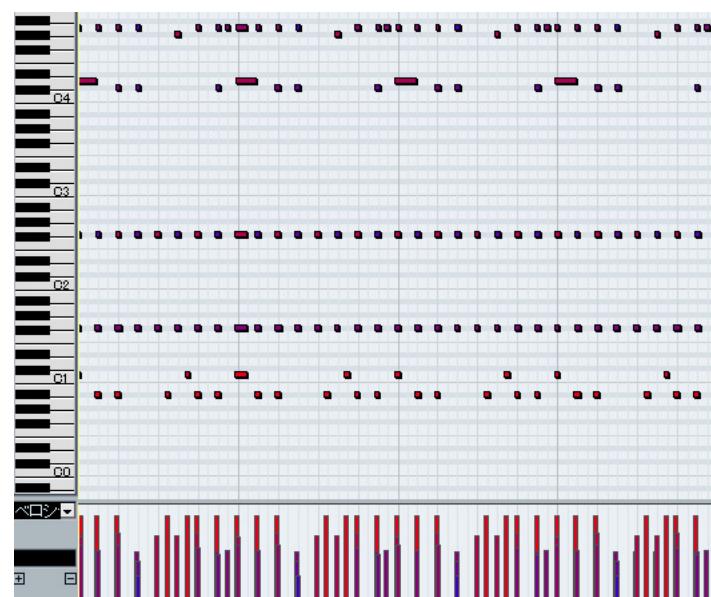
■NOTE エディター VSTの設定を行なうときは、Cubaseでエディター VSTトラック(MIDIトラック)のアウトプットルーティングを必ず「接続」に設定してください。「未接続」のままだと、エディター VSTの設定が正しく本体に反映されません。

■NOTE 再生モニターすると、アルペジエーターのタイプによって手順3で録音モニターしたときと違った鳴り方をする場合があります。この場合は、手順5にしたがってMIDIデータを編集をしてください。

5. 録音したアルペジオのMIDIデータを編集します。

CubaseのMIDIトラックにある録音データを選択し、Cubaseのメニューから[MIDI] → [キーエディターを開く]を選択すると、キーエディター画面が開きます。ここで、録音したアルペジエーター MIDIデータの編集を行ないます。キーエディターでの編集についてはCubaseの取扱説明書をご覧ください。

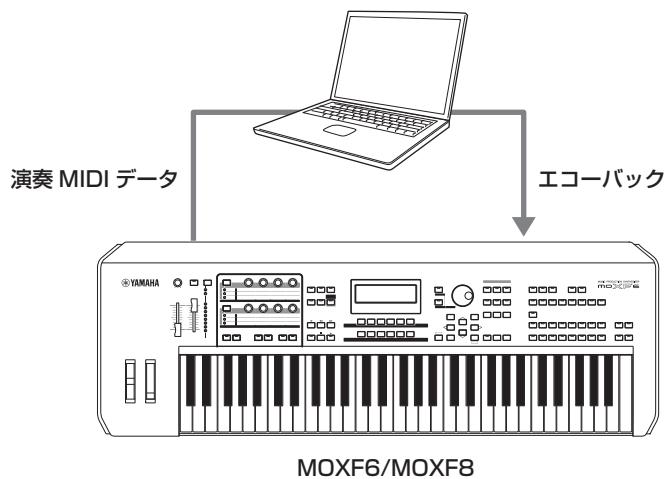
キーエディター画面



Cubaseのエコーバックと本体のローカルコントロール設定

Cubaseは、本体から入力されたMIDIデータをそのまま本体に戻します。これをエコーバックといいます。エコーバックにより本体に戻ってきたMIDIデータと、本体鍵盤からのMIDIデータが重複して鳴るのを防ぐため、ローカルコントロールを「オフ」に設定します。これにより、本体鍵盤による演奏は、エコーバックで戻ってきたMIDIデータだけで鳴ります。

ローカルコントロールの設定は、本体の[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH画面で行なうか、クイックセットアップ機能により行ないます。詳細は、本体の取扱説明書をご覧ください。

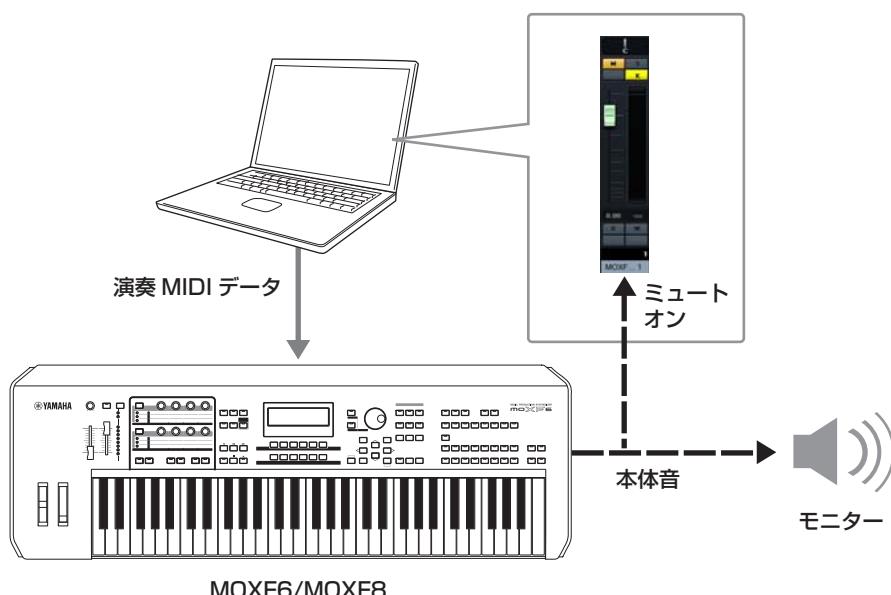


本体音のモニター

本体での演奏をCubaseに録音する場合、本体音を2通りの方法(ダイレクトモニターオン、オフ)でモニターできます。モニター方法は、本体の[UTILITY] → [F5] USB I/O画面で設定するか、クイックセットアップ機能で設定します。詳細は、取扱説明書をご覧ください。

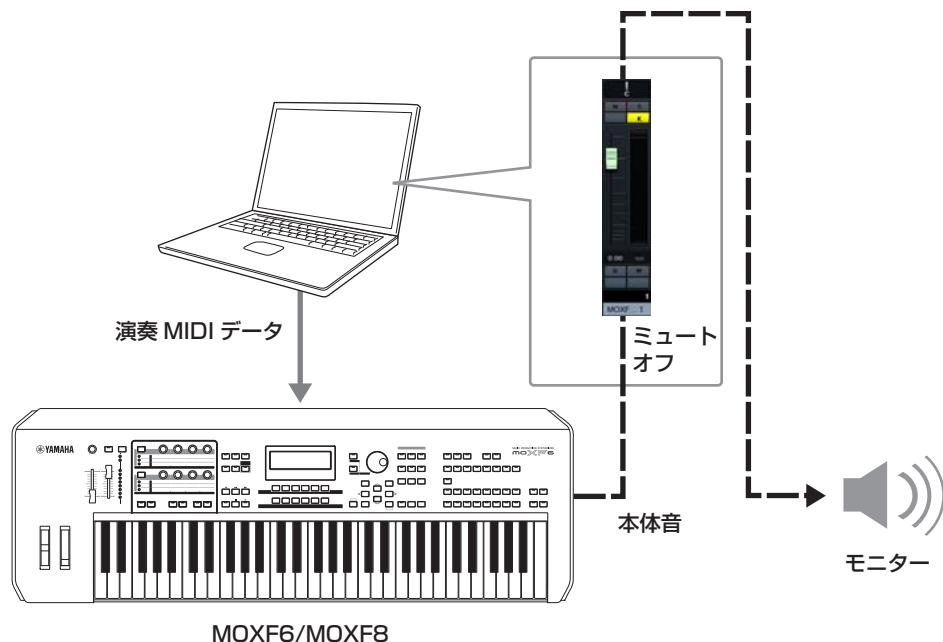
ダイレクトモニターオン

本体からの出力音を、Cubaseを経由せず直接モニターします。この方法では、本体音の遅延を気にせずに演奏を録音できます。



ダイレクトモニターオフ

本体から出力されCubaseのミキサーへ入力されたあと、再び本体に戻ってきた音をモニターします。この方法では、Cubaseのミキサーでボリュームレベル/エフェクト/EQ調整された音をモニターできます。



トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まず本体とコンピューターとの接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。

コントロールスライダーやチャンネルノブを操作しても音色(音の聞こえ方)が変わらない。

- エディターはONLINEになっていますか?
- [ONLINE]ボタンの左側のインジケーターは点灯していますか?
点灯していない場合、通信設定に問題があるかもしれません。エディターまたはCubaseシリーズのMIDIポート設定([37ページ](#))や、本体側のMIDI通信設定(ユーティリティモードのMIDI画面の設定)、またはケーブルの接続が正しく行なわれているかを確認してください。
- エディター設定のMIDIポート設定やDevice No.が正しく設定されていますか? ([37ページ](#))

バルクデータの送受信ができない。

- 上記と同じ点(ONLINE表示、MIDIポート設定など)を確認してください。

MOXF6/MOXF8エディター VSTの画面で選択したいポート名が表示されない。

- エディター設定画面のMIDIポートは、Cubaseシリーズで設定されているMIDIポートの中から選択できます。CubaseシリーズでのMIDIポート設定を確認してください。
- ポート名の先頭に「!」マークが表示される場合があります。これはエディターVSTで前回使用したポートが見つからない、またはエディターVSTで必要となるポートが一部しか設定されていないことを示しています。CubaseシリーズでのMIDIポート設定を確認してください。

Cubaseシリーズのオーディオミキサーに、本体の音が入力されない

- VSTi設定([40ページ](#))で本体とオーディオ結線しているオーディオポートを設定してください。

VSTi 設定画面で、[Auto]ボタンをクリックしても、前回使用していたオーディオポートが表示されない

- Cubaseシリーズの[デバイス]メニュー → [デバイス設定]の[VSTオーディオシステム]で前回使用していたオーディオポートの[表示]にチェックが外れているのが原因です。表示させたいポートにチェックを入れてください。

ONLINEにならない、またはPort Open Errorメッセージが表示される

- 本体が接続されているか、または電源はオンになっているかを確認してください。
- Cubaseシリーズの「デバイス設定」画面の「MIDIポートのセットアップ」で本体のMIDIポート4の「表示」欄にチェックがついている可能性があります。この場合は、「表示」欄のチェックを外して、「デバイス設定」画面のOKボタンを押して閉じてからエディターを再起動してください。
- Windows環境の場合は、他のアプリケーションで本体のポートを使用している可能性がありますので、他のアプリケーションを終了してください。またMIDIポートを使用しているアプリケーションが不正終了した可能性がある場合は、コンピューターを再起動してください。

Time Out ErrorまたはCommunication Time Out Errorメッセージが表示される

- 本体からの応答が無いなどのエラー発生時に表示されるメッセージです。本体のユーティリティモード → [F6] → [SF2] RcvBulkパラメーターの設定や[F6] → [SF4] MIDI IN/OUTパラメーターの設定を確認してください。

MOXF6/MOXF8エディターは、改良のため予告なしにバージョンアップや変更をすることがあります。詳細および最新情報については、下記URLをご確認ください。

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