

# MOXF6/MOXF8 Editor Bedienungsanleitung

## Inhalt

Was ist MOXF6/MOXF8 Editor? .....	2
Datenstruktur von MOXF6/MOXF8 Editor .....	3
Starten von MOXF6/MOXF8 Editor (VST-Version) .....	4
Editor MOXF6/MOXF8 im Gebrauch – ein Beispiel .....	7
MOXF6/MOXF8 Editor-Fenster .....	13
Bedienungsgrundlagen .....	33
Menü .....	35
Tipps .....	51
• Aufnehmen auf Cubase-MIDI-Spuren mit MOXF6/MOXF8 Editor VST	
• Aufnehmen/Bearbeiten der Arpeggio-Wiedergabe als MIDI-Daten in Cubase	
Fehlerbehebung .....	57

- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Sequenzerdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung dieses Handbuchs und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Darstellung und können von denen auf Ihrem Computer angezeigten Masken abweichen.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple, Mac und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Steinberg und Cubase sind eingetragene Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Klicken Sie auf den [blau markierten](#) Text, um zu dem entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.

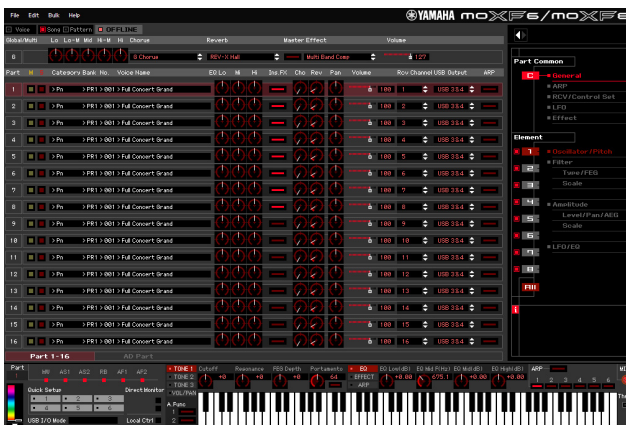
Für diese Bedienungsanleitung wird angenommen, dass Sie mit den grundlegenden Vorgehensweisen zur Bedienung des Windows-/Mac-Betriebssystems vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, gehen Sie bitte zunächst die entsprechenden Kapitel in den Bedienungsanleitungen zur Windows-/Mac-Betriebssystem-Software durch, bevor Sie MOXF6/MOXF8 Editor verwenden.

Informationen über Hardware-Anforderungen, über die Verbindung von Geräten und die Installation der Software MOXF6/MOXF8 Editor finden Sie in dem separaten Installationshandbuch sowie in der Bedienungsanleitung für das entsprechende MIDI-Gerät.

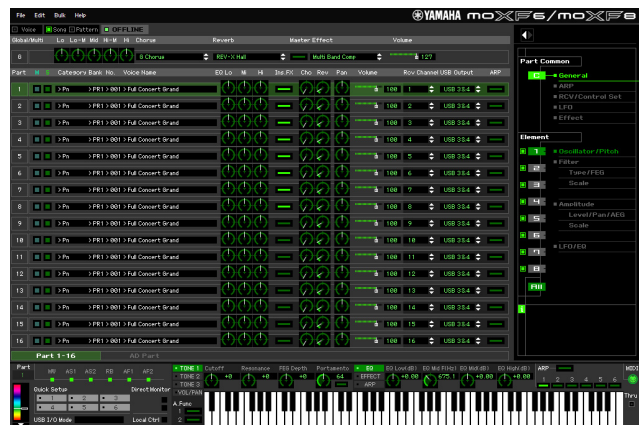
# Was ist MOXF6/MOXF8 Editor?

MOXF6/MOXF8 Editor ist ein praktisches Werkzeug zum Bearbeiten und Speichern der verschiedenen Parameter Ihres MOXF6/MOXF8-Klangerzeugers. Dazu gehören die Voice- und Mixing-Parameter (bearbeitet im Voice- bzw. Mixing-Modus des MOXF6/MOXF8) wie z. B. Lautstärke, Panoramaposition, Hüllkurve, Grenzfrequenz und weitere Einstellungen. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche der Software können Sie nahezu jeden der verschiedenen Parameter des MOXF6/MOXF8 direkt von Ihrem Computer aus bearbeiten – indem Sie mit der Maus die virtuellen Dreh- und Schieberegler und Tasten bewegen und mit der Computertastatur Werte direkt eingeben. Schließlich können Sie alle vorgenommenen Änderungen auf Ihrem Computer speichern oder an das MOXF6/MOXF8-Instrument übertragen. MOXF6/MOXF8 Editor, basierend auf der „VST3-Technologie“ von Steinberg, arbeitet als VST3-Plug-in mit Cubase. MOXF6/MOXF8 Editor funktioniert genau so wie andere VST-Softwareinstrumente, so dass Sie die bearbeiteten Einstellungen des MOXF6/MOXF8 speichern oder für andere Projekte nutzen können. Außerdem können Sie die MOXF6/MOXF8-Voices im Media-Bay-Fenster von Cubase verwalten, wenn Sie MOXF6/MOXF8 Editor mit Cubase verwenden, so dass Sie die MOXF6/MOXF8-Voices in der Media Bay von Cubase suchen, hören und laden können. MOXF6/MOXF8 Editor stellt eine vollständige und nahtlos integrierte Musikproduktionsumgebung bereit und macht die Verwendung von Hardware und Software einfacher und effizienter. Zudem kann MOXF6/MOXF8 Editor auch als eigenständige Anwendung verwendet werden. Sie können die Farbe von MOXF6/MOXF8 Editor nach Belieben einstellen ([Seite 6](#)). Dieses Handbuch verwendet Beispiel-Screenshots, bei denen die Farben universell erkennbar sind, so dass es gut von Personen mit unterschiedlichen Arten der Farberkennung gelesen werden kann.

Standardeinstellung



Auf universell erkennbare Farben eingestellt



# Datenstruktur von MOXF6/MOXF8 Editor

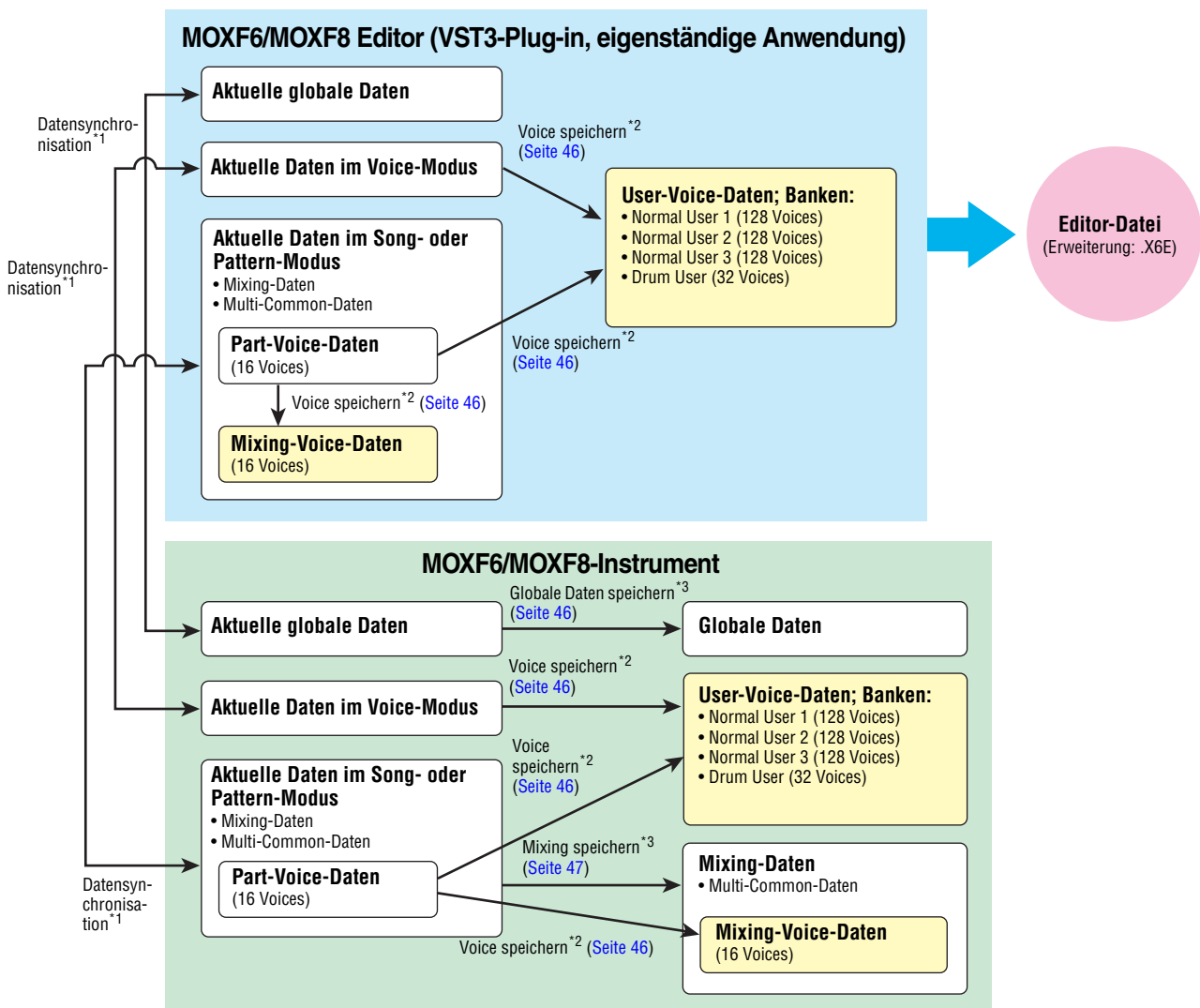
Mit MOXF6/MOXF8 Editor können Sie die folgenden Daten erzeugen und sie als einzelne Datei speichern (Erweiterung: .X6E).

- Aktuelle globale Daten (letzter Bearbeitungszustand der globalen Parameter)
- Aktuelle Daten im Voice-Modus (letzter Bearbeitungszustand der Voice)
- Aktuelle Einstellungen im Song-/Pattern-Modus (bestehend aus den Mixing-Einstellungen, dem letzten Bearbeitungszustand der Voice und 16 Mixing-Voices)
- User-Voice-Daten (bestehend aus drei Normal-Voice-Banken und einer Drum-Voice-Bank)

Die aktuellen Einstellungen enthalten die letzten Einstellungen der Common- und Element-Parameter der zuletzt einem der Parts 1–16 zugewiesenen Voice, sowie Einstellungen der Mixing-Parameter wie Voice-Zuordnung, Panorama, Volume (Lautstärke) und Effekteinstellungen für jeden Part. Unter den Voice-Banken gehören nur die Daten der Mixing-Voice-Bank zu den aktuellen Einstellungen (Current). In MOXF6/MOXF8 Editor können Sie Parameter (einschließlich der Element-Parameter) der jedem Part zugewiesenen Voice bearbeiten und den letzten Bearbeitungszustand in einer Datei sichern, ohne sie als User-Voice oder Mixing-Voice zu speichern. Das bedeutet, dass Sie den jeweils letzten Bearbeitungszustand durch einfaches Öffnen der Datei wiederherstellen können.

**HINWEIS** MOXF6/MOXF8 Editor bearbeitet die globalen Daten, darunter einige der Parameter, die in der Zeile „G“ des Mischpultbereichs angezeigt werden, und sämtliche Parameter im Abschnitt „Global Settings“ des Parameterkategoriebereichs (Seite 19 und 27).

Das nachstehende Schaubild zeigt die Struktur der über MOXF6/MOXF8 Editor erstellten Daten, die Struktur der im internen Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments abgelegten Daten und die Beziehung zwischen diesen beiden Datenarten.



\*1 Wenn das MOXF6/MOXF8-Instrument richtig an den Computer angeschlossen ist und sich im ONLINE-Zustand befindet, beeinflusst die Bearbeitung eines Parameters in MOXF6/MOXF8 Editor denselben Parameter am MOXF6/MOXF8 selbst und umgekehrt.

\*2 Der Store-Voice-Vorgang der Editor-Software speichert die Voice-Daten sowohl im Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments als auch im Speicher der Editor-Software.

\*3 Der Store-Global-Vorgang und der Store-Mixing-Vorgang speichern die Daten lediglich im Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments.

## Starten von MOXF6/MOXF8 Editor (VST-Version)

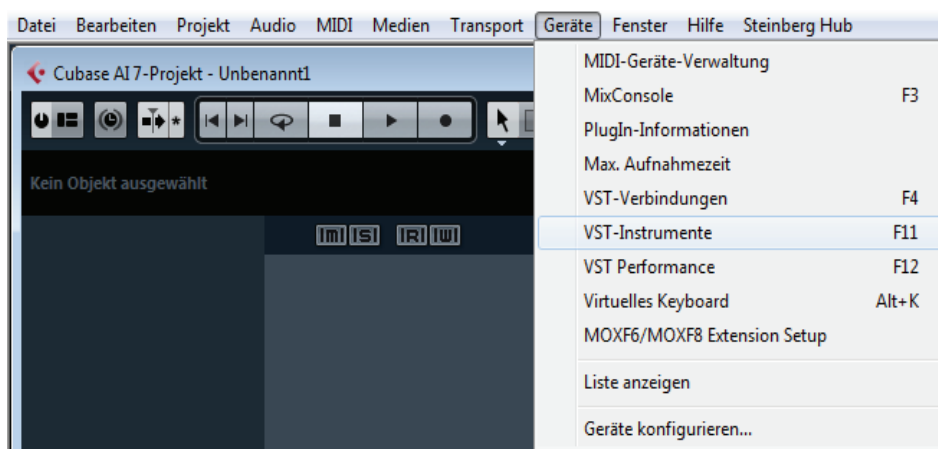
Installieren Sie anhand des jeweiligen Installationshandbuchs den Treiber (Yamaha Steinberg USB Driver) und MOXF6/MOXF8 Editor VST. Nach dem Herstellen der erforderlichen Verbindungen und dem Einstellen des Parameters MIDI IN/OUT auf „USB“ im Utility-Modus folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um MOXF6/MOXF8 Editor VST zu starten.

Dieses Beispiel beschreibt die Bedienungsschritte für Cubase, während das MOXF6/MOXF8-Instrument über ein USB-Kabel an einem Computer angeschlossen ist.

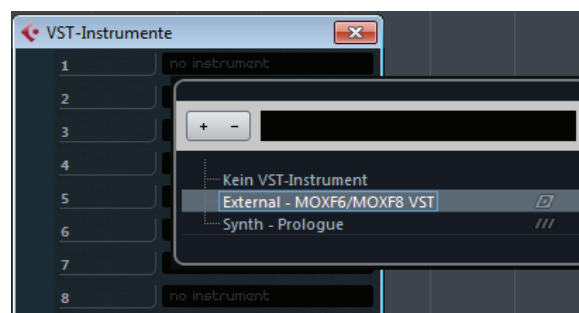
**HINWEIS** Näheres zu den Verbindungen zwischen MOXF6/MOXF8 und Computer finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.

**HINWEIS** Drücken Sie am MOXF6/MOXF8 die [UTILITY]-Taste zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F6] MIDI und dann [SF4] OTHER. Stellen Sie in diesem Display den Parameter „MIDI In/Out“ auf „USB“, und drücken Sie dann die [STORE]-Taste, um diese Utility-Einstellung zu speichern.

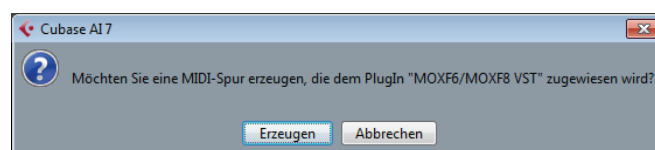
### 1. Öffnen Sie das Fenster VST-Instrumente über [Geräte] → [VST-Instrumente] im Menü von Cubase.



### 2. Klicken Sie auf den Instrument-Slot im VST-Instrumenten-Rack, und wählen Sie dann [External] → [MOXF6/MOXF8 VST].

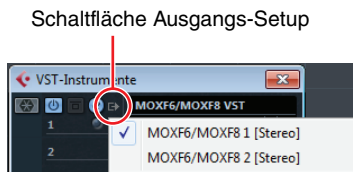


### 3. Wenn das Dialogfeld mit der Frage „Möchten Sie eine MIDI-Spur erzeugen, die dem PlugIn „MOXF6/MOXF8 VST“ zugewiesen wird?“ erscheint, klicken Sie auf [Erzeugen].



Es wird eine MIDI-Spur erzeugt, und das Fenster von MOXF6/MOXF8 Editor VST erscheint.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ausgangs-Setup** rechts neben der **Bearbeiten-Schaltfläche** (e) im VST-Instrumenten-Rack, und wählen Sie dann **[Alle Ausgänge aktivieren]**.

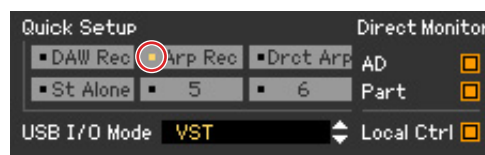


Nach diesem Vorgang erscheinen die Busse MOXF6/MOXF8 1–2 im Projektfenster von Cubase.

5. Rufen Sie das **Editor-Setup-Fenster** in **MOXF6/MOXF8 Editor VST** über **[File] → [Editor Setup]** auf.
6. Wählen Sie bei der **[USB Device]-Spalte** „MOXF6/MOXF8“:



7. Klicken Sie unten auf die **[OK]-Schaltfläche**.
8. Rufen Sie das **VSTi-Setup-Fenster** in **MOXF6/MOXF8 Editor VST** über **[File] → [Editor Setup]** auf.
9. Klicken Sie auf die **[Auto]-Schaltfläche**; alle **Audio-Ports** werden automatisch zugewiesen.
10. Klicken Sie unten auf die **[OK]-Schaltfläche**.
11. Wenn **MOXF6/MOXF8 Editor VST** im „OFFLINE“-Status ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **[ONLINE/OFFLINE]**, um auf „ONLINE“ zu schalten.
12. Wählen Sie im **Quick Setup** die gewünschte **Schnelleinrichtung** aus.



**HINWEIS** Schritt 5 bis 10 ist erforderlich, wenn MOXF6/MOXF8 Editor VST zum ersten Mal gestartet wird. Diese Schritte werden in der Editor-Software gespeichert und müssen nicht bei jedem Starten wiederholt werden.

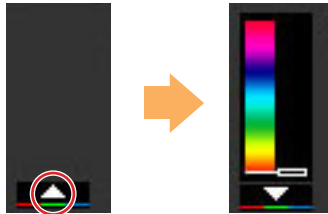
**HINWEIS** MOXF6/MOXF8 Editor VST kann auch mit den folgenden Schritten von der Media Bay aus gestartet werden. Wählen Sie im Menü „Media“ von Cubase den Befehl „MediaBay“, um das Media-Bay-Fenster aufzurufen. Wählen Sie aus der Media Bay eine Voice aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um „Eigenschaften“ aufzurufen, und wählen Sie dann „Spur erzeugen“. Drücken Sie die Schaltfläche „Instrument bearbeiten“ auf der erzeugten Instrumentenspur, um MOXF6/MOXF8 Editor VST zu starten.

## Einstellen der Display-Farbe

Sie können die Farbe von MOXF6/MOXF8 Editor nach Belieben einstellen.

**1. Klicken Sie unten links im Editor-Fenster auf die dreieckige Schaltfläche, um den Schieberegler aufzurufen.**

Klicken Sie noch einmal auf die dreieckige Schaltfläche, um den Schieberegler zu schließen.



**2. Ziehen Sie den Schieberegler oder klicken Sie darauf, um die Farbe einzustellen.**



Um unter Windows die Farbe auf ihre Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf den Schieberegler.

Um unter Mac OS die Farbe auf ihre Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Befehl>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf den Schieberegler.

Weitere Informationen zur Bedienung des Schiebereglers finden Sie auf [Seite 34](#).

# Editor MOXF6/MOXF8 im Gebrauch – ein Beispiel

Sie können die vielen Komponenten von MOXF6/MOXF8 Editor auf vielfältige Weise einsetzen. Da Ihre Bedürfnisse und Vorlieben unterschiedlich sein können, gibt Ihnen das folgende Beispiel nur eine einfache Anleitung für den Einsatz von MOXF6/MOXF8 Editor. Dieser Abschnitt erläutert beispielhaft, wie man eine Voice im Voice-Modus bearbeitet, ein Mixing-Programm im Song-Modus bearbeitet, die bearbeiteten Daten dann im Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments ablegt und die Endergebnisse der Bearbeitung in einer Datei speichert.

## Bearbeitung im Voice-Modus

**HINWEIS** Wenn die [Song]- oder [Pattern]-Anzeige (oben links im Display) eingeschaltet ist, führen Sie die nachstehenden Anweisungen ab Schritt 1 aus; wenn die [Voice]-Anzeige eingeschaltet ist, ab Schritt 2.

### 1. Wechseln Sie in den Voice-Modus, indem Sie auf die [Voice]-Anzeige (oben links im Display) klicken.

Wenn die [ONLINE]/[OFFLINE]-Anzeige vor dem Moduswechsel auf [ONLINE] steht, wird beim Ausführen dieses Schrittes automatisch das Auto-Sync-Fenster aufgerufen. Da Schritt 2 somit überflüssig ist, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

### 2. Klicken Sie, wenn die [ONLINE]/[OFFLINE]-Anzeige auf [OFFLINE] steht, auf [OFFLINE], um das Auto-Sync-Fenster aufzurufen.

### 3. Im Auto-Sync-Fenster stellen Sie im Data-Port-Bereich die Kommunikationsparameter wie Input Port, Output Port und Device Number ein, und stellen Sie dann im Auto-Sync-Setting-Bereich die Übertragungsrichtung der automatischen Datensynchronisation (Global, Current und Voice) ein.

Wenn die Einstellungen des MOXF6/MOXF8 selbst als Ausgangspunkt für Ihre Bearbeitungen dienen sollen, stellen Sie Global, Current und Voice unter Auto Sync Setting so ein, dass die Daten vom Instrument zum Computer fließen. Wenn die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 Editor als Ausgangspunkt dienen sollen, stellen Sie Global, Current und Voice umgekehrt ein, so dass die Pfeilrichtung den Datenfluss vom Computer zum Instrument anzeigt. Näheres siehe [Seite 37](#).

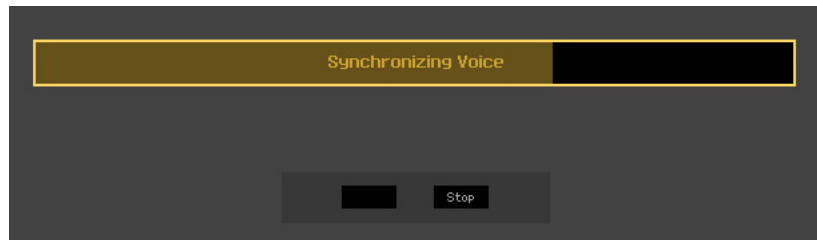


#### ■ ACHTUNG ■

- Wenn Sie Global, Current und Voice auf On schalten, die Datensynchronisation vom Computer zum MOXF6/MOXF8 (Instrument) aktivieren und dann unten auf die [Start]-Schaltfläche klicken, werden durch diesen Vorgang diese Datentypen an den MOXF6/MOXF8 gesendet und automatisch alle entsprechenden Daten im Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments überschrieben und gelöscht. Wenn die Einstellungen des MOXF6/MOXF8 selbst als Ausgangspunkt für Ihre Bearbeitungen dienen sollen, stellen Sie Global, Current und Voice unter Auto Sync Setting so ein, dass die Daten vom Instrument zum Computer fließen.
- Achten Sie darauf, die gewünschte Richtung für die Datenübertragung einzustellen, um Datenverluste zu vermeiden.
- Überschriebene und versehentlich gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden.

#### 4. Klicken Sie unten im Auto-Sync-Fenster auf die [Start]-Schaltfläche.

Die Datensynchronisation wird gestartet, sofern die Port-Einstellungen richtig sind. Sobald die Synchronisation beendet ist, wird das Auto-Sync-Fenster geschlossen, und die OFFLINE-Anzeige ändert sich automatisch in die ONLINE-Anzeige. In diesem ONLINE-Status beeinflusst die Bearbeitung eines Parameters in MOXF6/MOXF8 Editor denselben Parameter am MOXF6/MOXF8 selbst und umgekehrt.



Weitere Informationen finden Sie unter „ONLINE/OFFLINE“ auf Seite 13.

#### 5. Bearbeiten Sie die Voice im Voice-Modus.

##### 5-1 Klicken Sie in der Zeile „V“ des Voice-Bereichs auf den Bank- oder den Voice-Namen, um das VOICE-LIBRARY-Fenster aufzurufen.



##### 5-2 Wählen Sie aus der Liste in der VOICE LIBRARY (Voice-Bibliothek) die gewünschte Voice aus, um sie vorübergehend diesem Part zuzuweisen.

Sie können sich den Klang der ausgewählten Voice anhören, indem Sie auf eine beliebige Taste der virtuellen Tastatur klicken oder eine beliebige Taste der MOXF6/MOXF8-Tastatur anschlagen.

##### 5-3 Klicken Sie auf den Voice-Namen oder auf [OK] unten rechts im Fenster, um das VOICE-LIBRARY-Fenster zu schließen.

Sie können die Voice-Auswahl abbrechen, indem Sie auf die Schließen-Schaltfläche (X) oder die [Cancel]-Schaltfläche unten rechts im Fenster klicken. Durch Ausführen dieses Vorgangs wird die Voice-Auswahl wieder in den vorherigen Zustand versetzt, und das VOICE-LIBRARY-Fenster wird geschlossen.

#### ■ ACHTUNG ■

Bei Auswahl einer anderen Voice gehen Ihre Bearbeitungen der zuvor ausgewählten Voice verloren. Wenn Sie die Änderungen speichern möchten, achten Sie darauf, die Voice im Store-Fenster (Seite 46) zu speichern, bevor Sie die Voice umschalten.




## 5-4 Bearbeiten Sie nach Bedarf die Voice-Parameter.

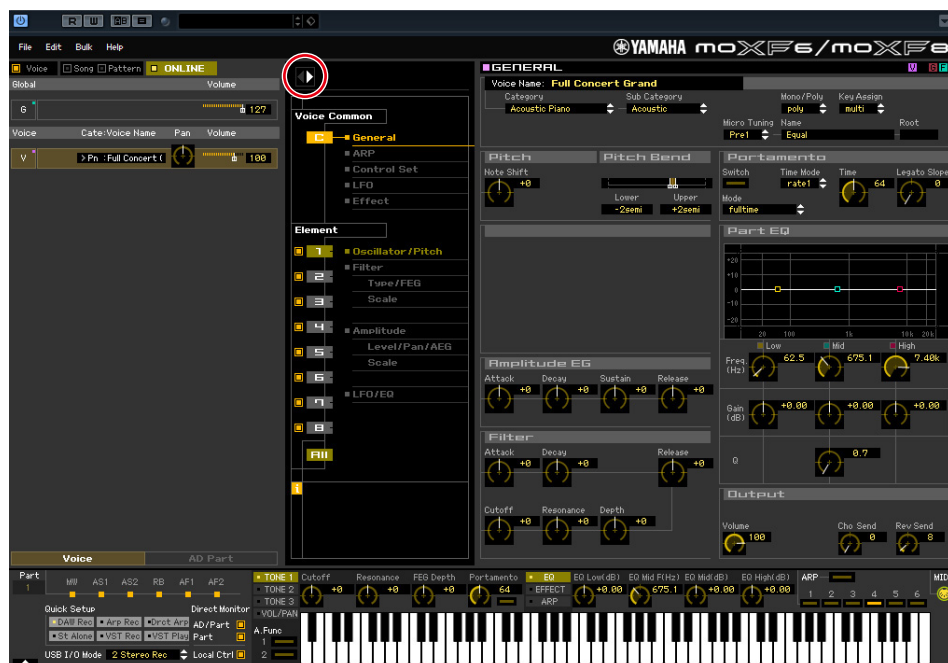
Bearbeiten Sie die Parameter (EQ, Chorus, Reverb usw.) in der Zeile „V“, indem Sie auf den betreffenden Parameter klicken.



Um sich anzuhören, wie die Parameterbearbeitung den Klang der Voice beeinflusst, klicken Sie auf eine beliebige Taste der virtuellen Tastatur oder schlagen Sie eine beliebige Taste der MOXF6/MOXF8-Tastatur an.



Um detaillierte Einstellungen der ausgewählten Voice vorzunehmen, klicken Sie auf die Pfeilschaltfläche  im rechten oberen Feld neben dem Hauptfenster, um den Einzelparameterbereich aufzurufen.



**HINWEIS** Einzelheiten zu den Voice-Parametern finden Sie unter „Bearbeiten von Normal-Voices“ und „Bearbeiten von Drum-Voices“ im Referenzhandbuch.

## 6. Speichern Sie die bearbeiteten Einstellungen nach Bedarf als User-Voice.

**6-1** Klicken Sie in der Menüleiste unter [Edit] auf [Store Voice], um das Store-Fenster (Speichern) zu öffnen (Seite 46).

**6-2** Wählen Sie aus der folgenden Liste eine Voice-Bank aus:

- Normal User 1
- Normal User 2
- Normal User 3
- Drum User

**HINWEIS** Im Store-Fenster werden bei Bearbeitung einer Normal-Voice die Banken Normal User 1–3 angezeigt, bei Bearbeitung einer Drum-Voice die Bank Drum User.

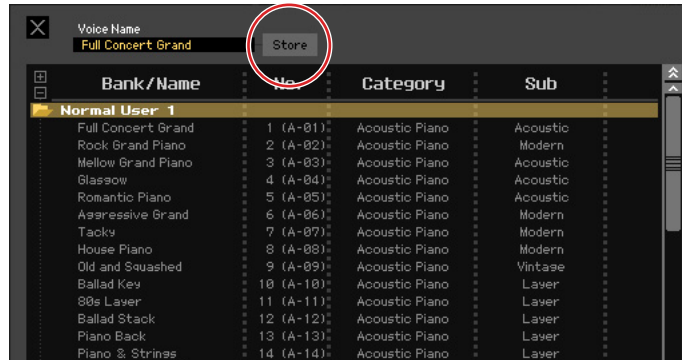
**6-3** Öffnen Sie die ausgewählte Bank, wählen Sie die gewünschte Nummer als Ziel aus, und geben Sie den Namen der Voice im Feld oben in diesem Fenster ein.

### 6-4 Klicken Sie auf [Store] (Speichern), um die bearbeitete Voice unter der ausgewählten Nummer der ausgewählten Bank zu speichern.

Durch Ausführen dieses Vorgangs werden die Voice-Daten in der User-Voice-Bank des MOXF6/MOXF8-Instruments wie auch der Editor-Software gespeichert.

#### ■ ACHTUNG ■

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz (sowohl der Editor-Software als auch des Instruments) überschrieben. Wählen Sie die Ziel-Voice-Nummer sorgfältig aus, um zu vermeiden, dass wichtige Daten versehentlich gelöscht werden. Aus diesem Grund sollten wichtige Daten stets auf einem separaten USB-Speichergerät gesichert werden.



**HINWEIS** Mit Ausnahme der Chorus- und Reverb-Einstellungen können Sie die Einstellungen der Parameter in der Zeile „G“ speichern, indem Sie in der Menüleiste unter [Edit] auf [Store Global] klicken.

## Mixing-Bearbeitung im Song- oder Pattern-Modus

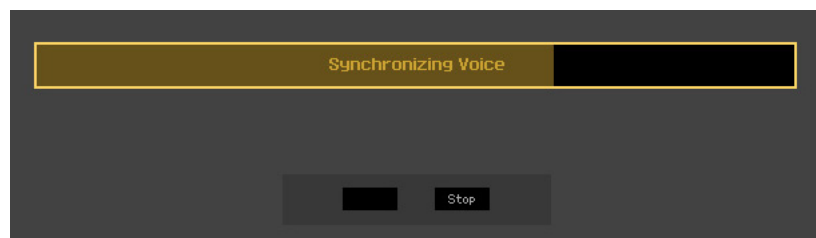
Dieser Abschnitt erläutert, wie man ein Mixing-Programm im Song-Modus bearbeitet.

### 1. Wechseln Sie in den Song-Modus, indem Sie in der [Voice]/[Song]/[Pattern]-Anzeige auf [Song] klicken.

Im ONLINE-Status erscheint automatisch das Auto-Sync-Fenster.

### 2. Klicken Sie unten im Auto-Sync-Fenster auf die [Start]-Schaltfläche.

Die Datensynchronisation wird gestartet, sofern die Port-Einstellungen richtig sind. Sobald die Datensynchronisation abgeschlossen ist, wird das Auto-Sync-Fenster geschlossen.




### 3. Bearbeiten Sie die Parameter der den einzelnen Parts zugeordneten Mixings und Voices.

Wenn Sie die ursprünglichen Parameterwerte des ausgewählten Songs (oder Patterns) ändern möchten, klicken Sie (Ziehen und Ablegen) auf die einzelnen Parameter wie EQ und Effekt, die rechts neben „G“ im Global/Multi-Bereich und neben „1“ – „16“ im Part-Bereich aufgelistet sind.

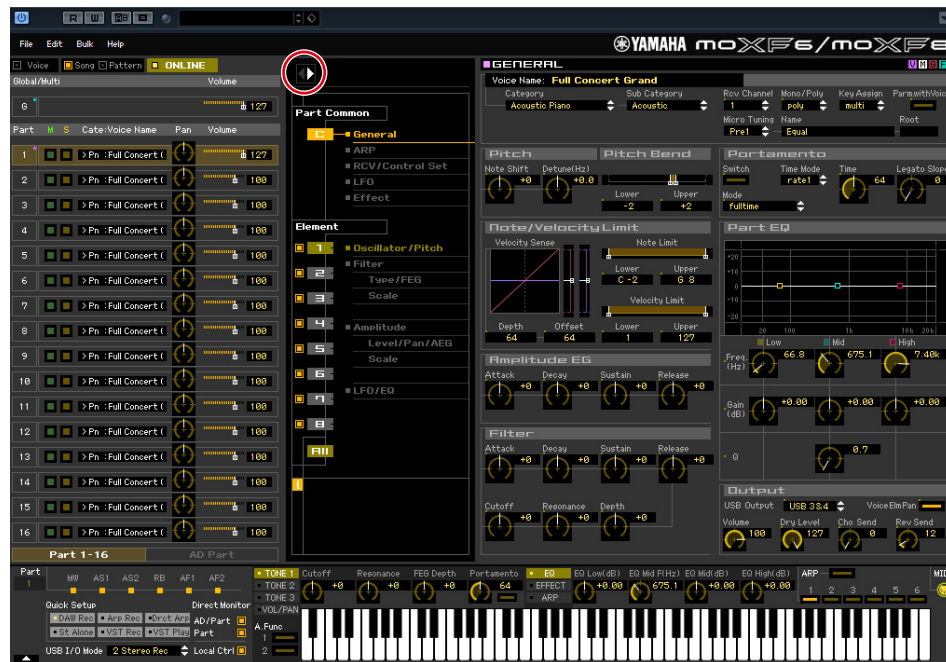


Um sich anzuhören, wie die Parameterbearbeitung den Klang der Voice beeinflusst, klicken Sie auf eine beliebige Taste der virtuellen Tastatur.



Um detaillierte Einstellungen des ausgewählten Mixings vorzunehmen, klicken Sie auf die Pfeilschaltfläche  im rechten oberen Feld neben dem Hauptfenster, um den Einzelparameterbereich aufzurufen.

**HINWEIS** Mit MOXF6/MOXF8 Editor können Sie die Voice-Parameter im Song- oder Pattern-Modus sowie im Voice-Modus bearbeiten. Im Voice-Modus können Sie nur die ausgewählte Voice bearbeiten. Im Song- oder Pattern-Modus hingegen können Sie die Parameter der dem jeweiligen Part zugewiesenen Voice sowie die Mixing-Parameter bearbeiten. Die bearbeitete Voice kann ungeachtet des verwendeten Bearbeitungsmodus in derselben Voice-Bank als User-Voice gespeichert werden.



#### 4. Speichern Sie nach Bedarf die bearbeitete Voice bzw. ein Mixing.

**4-1** Wählen Sie in der Menüleiste unter [Edit] die Option [Mixing Store] aus, und speichern Sie das bearbeitete Mixing.

**4-2** Wählen Sie den Part aus, dem die gewünschte Voice zugewiesen ist, wählen Sie in der Menüleiste unter [Edit] den Eintrag [Store Voice] aus, um das Store-Fenster aufzurufen (Seite 46), und speichern Sie dann die Voice mit denselben Vorgängen wie in Schritten 6-1, 6-2, 6-3 und 6-4.

#### 5. Wählen Sie in der Menüleiste unter [File] den Eintrag [Save] oder [Save As] aus, und speichern Sie dann die bearbeiteten Daten als Datei (Erweiterung: \*.X6E).

Sämtliche von Ihnen vorgenommenen Einstellungen und die von Ihnen in den User-Banken gespeicherten Voice-Daten werden als eine einzige Datei gespeichert (Erweiterung: .X6E). Wenn Sie das nächste Mal diese Datei öffnen, um das Auto-Sync-Fenster aufzurufen, klicken Sie auf [Start], um den Status der Parametereinstellungen zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8-Instrument zu synchronisieren.

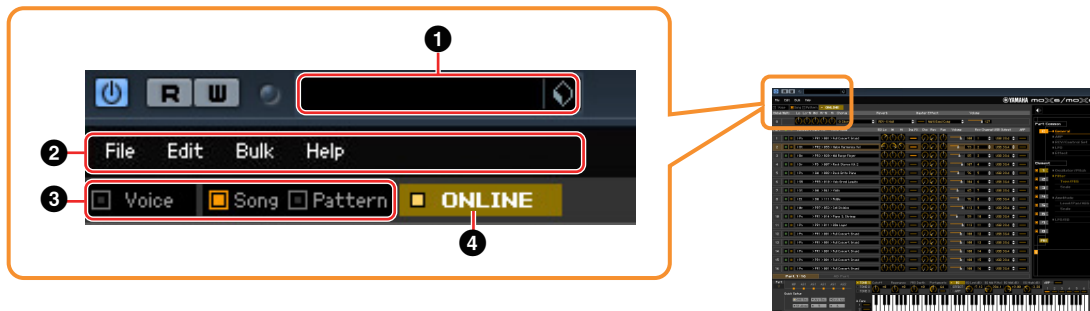
Der Speichern-Befehl im Datei-Menü von Cubase speichert die Projektdatei einschließlich der über MOXF6/MOXF8 Voice Editor VST vorgenommenen Einstellungen. Das bedeutet, dass beim nächsten Öffnen derselben Projektdatei die zuletzt über MOXF6/MOXF8 Voice Editor VST vorgenommenen Einstellungen aufgerufen werden.

■ **ACHTUNG** ■

Es wird empfohlen, im Fenster Einstellungen – Allgemein von Cubase die automatische Speicherung zu deaktivieren. Wenn Auto Save aktiviert ist, wird automatisch eine Sicherung der Cubase-Projektdatei angelegt, was dazu führt, dass die Anzeigen den Bearbeitungsstatus als im Ausschalten begriffen darstellen, obwohl die Voice-Bearbeitungseinstellungen noch nicht gespeichert wurden. Dies ermöglicht das Öffnen einer neuen Datei oder einer anderen Datei, wodurch die Einstellungen verloren gehen. Anders ausgedrückt: Um den Verlust Ihrer Bearbeitungsdaten zu vermeiden, deaktivieren Sie die automatische Speicherung.

# MOXF6/MOXF8 Editor-Fenster

## Allgemeiner Bereich



### 1 VST Preset (nur für die VST-Version)

In diesem Feld können Sie die mit MOXF6/MOXF8 Editor VST vorgenommenen Einstellungen als VST-Preset speichern oder abrufen.

Klicken Sie auf das Symbol (📁) rechts neben dem Feld, wählen Sie „Save Preset“, geben Sie im Fenster „Save Preset“ den gewünschten Namen des neuen VST-Presets ein und speichern Sie dann die Einstellungen. Die momentan bearbeitete Voice wird im Voice-Modus gespeichert, während das bearbeitete Mixing-Setup im Song- oder Pattern-Modus gespeichert wird.

Die gespeicherten Einstellungen können durch Klicken auf das Symbol (📁) rechts neben dem Feld, Auswählen von „Load Preset“ und anschließendem Auswählen des VST-Presets abgerufen werden. Der Name des ausgewählten VST-Presets wird in diesem Kasten angezeigt. Es wird kein Name in diesem Kasten angezeigt, wenn kein voreingestelltes VST-Preset abgerufen wird.

**HINWEIS** Die als VST-Preset gespeicherten Daten des MOXF6/MOXF8 können wie die anderen VST-Presets in der Media Bay von Cubase behandelt werden.

#### ■ ACHTUNG ■

Beachten Sie, dass beim Abrufen eines VST-Presets die aktuellen Einstellungen von MOXF6/MOXF8 Editor VST überschrieben oder gelöscht werden.

### 2 File, Edit, Bulk, Help (Datei, Bearbeiten, Massendaten, Hilfe)

Siehe [Seite 35](#).

### 3 Voice/Song/Pattern (-Modus)

Bestimmt die Betriebsart des MOXF6/MOXF8: Voice- Song- oder Pattern-Modus. Sobald hier „Voice“, „Song“ oder „Pattern“ ausgewählt wird, ändert sich die Betriebsart (der Modus) des MOXF6/MOXF8-Instruments entsprechend und das Auto-Sync-Fenster ([Seite 50](#)) öffnet sich. Nach der gewünschten Einstellung der Parameter in diesem Fenster klicken Sie auf [Start], um den Abgleich der Daten zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8-Instrument auszuführen.

### 4 ONLINE/OFFLINE

Wenn Sie auf diese Anzeige klicken, schaltet der Status der Editor-Software zwischen „ONLINE“ und „OFFLINE“ um. Wenn „ONLINE“ angezeigt wird, werden die Bearbeitungszustände von MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8-Instrument vollständig synchronisiert, so dass die Bearbeitung eines Parameters in MOXF6/MOXF8 Editor denselben Parameter am MOXF6/MOXF8-Instrument ändert und umgekehrt. Wenn OFFLINE ausgewählt wird, beeinflusst die Bearbeitung in MOXF6/MOXF8 Editor nicht das MOXF6/MOXF8-Instrument und umgekehrt, auch dann nicht, wenn das MOXF6/MOXF8-Instrument am Computer angeschlossen ist.

Beachten Sie, dass diese Anzeige automatisch entsprechend dem Kommunikationsstatus zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8 wechselt. Der ONLINE-Status wechselt z. B. automatisch zu OFFLINE, wenn das Verbindungskabel versehentlich herausgezogen wird.

#### 1 ONLINE

Zeigt an, dass der aktuelle Status ONLINE ist. Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird OFFLINE (2) eingestellt, wie nachstehend beschrieben. Beachten Sie, dass die ONLINE-Anzeige nicht aufgerufen werden kann, wenn der MIDI-Port nicht richtig eingestellt oder das MOXF6/MOXF8-Instrument nicht richtig mit dem Computer verbunden ist.

**2 ■ OFFLINE**

Diese OFFLINE-Anzeige zeigt an, dass der MIDI-Port richtig eingestellt ist und dass der MOXF6/MOXF8 richtig an einen Computer angeschlossen ist. Wenn Sie auf diese Anzeige klicken, wird das Auto-Sync-Fenster geöffnet. Vom Auto-Sync-Fenster aus können Sie die Einstellungen zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8 durch Klicken auf die [Start]-Schaltfläche synchronisieren. Sobald die Datensynchronisation beendet ist, wird das Auto-Sync-Fenster geschlossen, und der Status der Editor-Software wechselt von OFFLINE zu ONLINE.

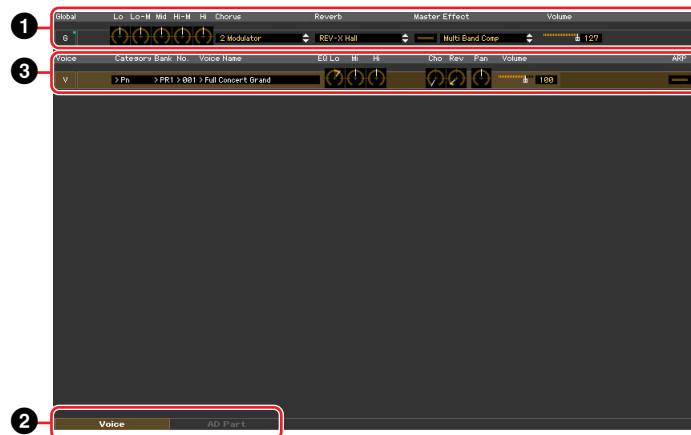
**HINWEIS** Wenn im Auto-Sync-Fenster die Einstellungen für Global, Current und Voice auf „Off“ eingestellt sind und Auto Start auf „On“ steht, wechselt der Status der Editor-Software durch Klicken hierauf von OFFLINE zu ONLINE, ohne dass sich das Auto-Sync-Fenster öffnet.

**3 ■ OFFLINE**

Diese OFFLINE-Anzeige zeigt an, dass der MIDI-Port nicht richtig eingestellt oder der MOXF6/MOXF8 nicht richtig am Computer angeschlossen wurde. Wenn Sie auf diese Anzeige klicken, wird das Auto-Sync-Fenster geöffnet. Nachdem Sie den MOXF6/MOXF8 an einem Computer angeschlossen haben, stellen Sie den MIDI-Port richtig ein, und klicken Sie dann auf die [Start]-Schaltfläche im Auto-Sync-Fenster, um die Datensynchronisation zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8 auszuführen. Sobald die Datensynchronisation beendet ist, wird das Auto-Sync-Fenster geschlossen, und der Status der Editor-Software wechselt von OFFLINE zu ONLINE.

## Wenn Voice/Song/Pattern auf „Voice“ eingestellt ist

### Mixer-Bereich



#### 1 Global

In diesem Streifen können Sie die Hauptparameter im Voice-Modus bearbeiten, beispielsweise die Effektparameter.



**HINWEIS** Bei der Bearbeitung der nachstehend beschriebenen Global-Parameter erscheint ein kleines Quadrat in der oberen rechten Ecke des Kästchens „G“, bis Sie die bearbeiteten Daten als Datei gespeichert haben. Diese Anzeige entspricht der [F]-Anzeige (Seite 22).

Vor der Bearbeitung



Nach der Bearbeitung



#### Lo, Lo-M, Mid, Hi-M, Hi (Master-EQ)

Bearbeitet die Master-EQ-Parameter

#### Chorus (Choreffekt)

Wählt den Chorus-Typ aus

#### Reverb (Halleffekt)

Wählt den Reverb-Typ aus

#### Master Effect

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus und wählt den Master-Effekt-Typ aus

#### Volume

Stellt die Gesamtlautstärke ein

#### 2 [Voice]/[AD Part]-Registerkarte

Wählt unter [Voice] und [AD Part] die zu bearbeitenden Parts aus. Die nachstehende Abbildung zeigt an, dass die Registerkarte [Voice] aktiv ist.



### 3 Voice

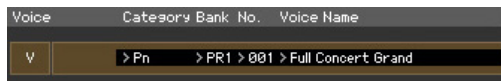
#### Wenn [Voice] ausgewählt ist:

Bearbeitet die Voice-Parameter. Durch Klicken auf die Zeile „V“ wird dieser Bereich eingeschaltet, wie nachstehend abgebildet.

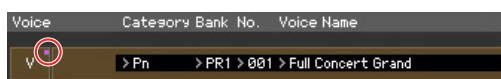


**HINWEIS** Bei der Bearbeitung der nachstehend beschriebenen Voice-Parameter erscheint kleines Quadrat in der oberen rechten Ecke des Kästchens „V“, bis Sie die bearbeiteten Daten als Datei oder als Voice gespeichert haben. Diese Anzeige entspricht der [V]-Anzeige (Seite 29).

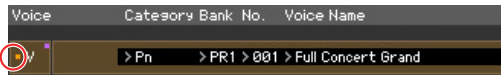
Vor der Bearbeitung



Nach der Bearbeitung



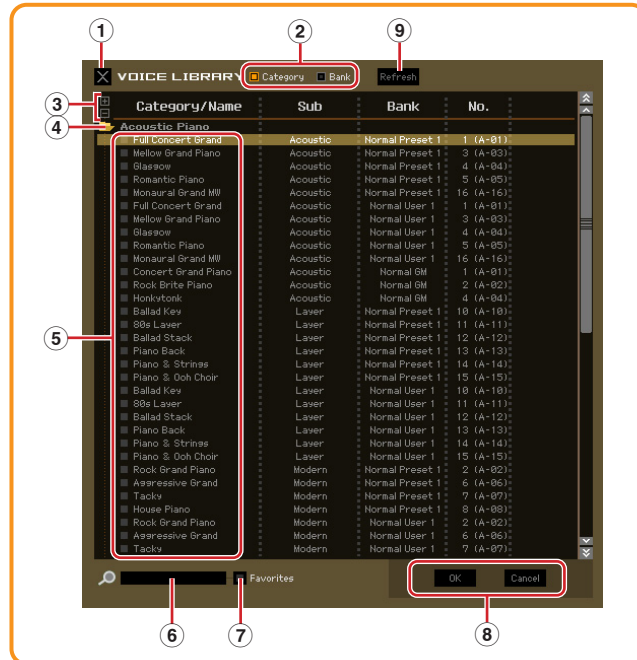
**HINWEIS** Links von der Markierung „V“ befindet sich eine MIDI-Monitor-Markierung. Eine kleine „LED“ leuchtet, wenn der jeweilige MIDI-Kanal MIDI-Meldungen empfängt.



#### Category, Bank, No., Voice Name

Zeigt Kategorie, Bank, Nummer und Namen der Voice an. Durch Klicken hierauf erscheint auf der rechten Seite das VOICE-LIBRARY-Fenster, in dem Sie eine andere Voice zur Bearbeitung auswählen können.

#### VOICE LIBRARY



① **Schließfeld**

Klicken Sie hierauf, um das Fenster zu schließen, ohne die Änderungen in MOXF6/MOXF8 Editor wirksam werden zu lassen.

② **[Category]/[Bank]-Kontrollkästchen**

Klicken Sie auf eines dieser Kästchen, um festzulegen, ob die hier aufgeführten Voices in Kategorieordner oder in Bankenordner eingeteilt sein sollen.



**③ [ + ]/[ - ]-Schaltflächen**

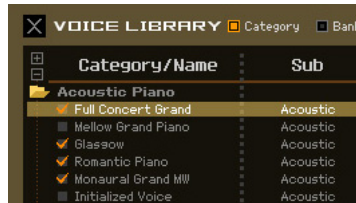
Klicken Sie auf die [ + ]-Schaltfläche, um alle Ordner zu öffnen, so dass alle Voices in allen Ordnern angezeigt werden. Klicken Sie auf die [ - ]-Schaltfläche, um alle Ordner zu schließen.

**④ Ordner (Kategorie oder Bank)**

Klicken Sie auf die einzelnen Ordner, um diese zu öffnen oder zu schließen.

**⑤ Voices**

Zeigt die in dem Ordner enthaltenen Voices an. Sie können eine Voice vorübergehend markieren, indem Sie darauf klicken. Wenn Sie auf eine Voice doppelklicken, wird die Voice tatsächlich ausgewählt, und dieses Fenster schließt sich. Sie können auch die Preset-Voice(s) und User-Voice(s) vom ursprünglichen Ort an einen beliebigen Ort in der User-Bank ziehen und ablegen. In der User-Bank können Sie die Voices umsortieren, indem Sie die Voice(s) an den gewünschten Ort ziehen. Wenn Sie die Kästchen Ihrer am häufigsten verwendeten oder bevorzugten Voices ankreuzen, können Sie durch Ankreuzen des [Favorites]-Kästchens in der VOICE LIBRARY eine Liste dieser Voices aufrufen.



**HINWEIS** Auswählen, Kopieren, Einfügen und Ziehen-und-Ablegen mehrerer Voices wird genau so ausgeführt wie in Ihrem Computer-Betriebssystem.

**HINWEIS** Durch Rechtsklick (Windows) bzw. <Control>-Klick (Mac) auf diesen Bereich und Auswählen eines Menüpunkts können Sie die folgenden Funktionen ausführen.

- Sämtliche Ordner öffnen/schließen
- Festlegen, ob die hier aufgelisteten Voices nach Kategorieordnern oder Bankenordnern eingeteilt werden
- Kopieren/Einfügen
- Den Voice-Namen ändern
- Alle Häkchen in den Favorites-Kästchen links neben den Voices entfernen
- VST-Presets speichern

**HINWEIS** Es gibt zwei verschiedene Methoden zum Speichern eines VST-Preset.

- Rechtsklicken (Windows) bzw. <Control>-Klicken (Mac) Sie auf Voice Library > Save VST presets
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Save a VST preset“ in Cubase.

Ein Rechtsklick auf das Menü „Save VST presets“ erlaubt die Speicherung einer einzelnen Voice der User Bank. Voices aus der Preset-Bank müssen Sie in der User-Bank speichern, wenn Sie Voices der Preset-Bank als VST-Preset speichern möchten.

Mit der Schaltfläche „Save a VST preset“ in Cubase werden alle Einstellungen von MOXF6/MOXF8 Editor als VST-Preset gespeichert.

**⑥ Suchfeld**

Sie können nach der gewünschten Voice suchen, indem Sie hier einen Suchbegriff eingeben.

**⑦ [Favorites]-Kontrollkästchen**

Indem Sie dieses Kästchen ankreuzen, können Sie eine Liste Ihrer bevorzugten Voices in der VOICE LIBRARY aufrufen. Sie können Ihre bevorzugten oder am häufigsten verwendeten Voices für diese Liste auswählen, indem Sie die entsprechenden Kästchen links neben jeder Voice ankreuzen.

**⑧ [OK]/[Cancel]-Schaltflächen**

Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK], um die Einstellungen anzuwenden und das Fenster zu schließen. Um das Fenster zu schließen, ohne die Voice-Auswahl zu übernehmen, klicken Sie auf [Cancel] (Abbrechen).

**⑨ Refresh (Aktualisieren)**

Wenn die VOICE LIBRARY im Editor angezeigt wird und Sie speichern die Voice(s) am MOXF6/MOXF8-Instrument, kann der Name bzw. können die Namen der Voice(s) in der VOICE LIBRARY anders sein als im MOXF6/MOXF8. Falls dies passiert, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Voice-Namen der VOICE LIBRARY zu aktualisieren.

### **EQ Lo, Mi, Hi (Part-EQ)**

Stellt den Equalizer für die aktuelle Voice ein.

### **Cho, Rev, Pan (Chorus, Reverb, Pan)**

Stellt mit Hilfe der grafischen Regler den Chorus-Send-Pegel, Reverb-Send-Pegel und die Stereo-Pan-Position für die aktuelle Voice ein.

### **Volume**

Stellt die Lautstärke der aktuellen Voice ein.

### **ARP (Arpeggio)**

Schaltet die Arpeggio-Wiedergabe für die aktuelle Voice ein oder aus.

### **Wenn [AD Part] ausgewählt ist:**

In diesem Bereich können Sie im Voice-Modus Parameter für den AD-Part bearbeiten.

### **Cho, Rev, Pan (Chorus, Reverb, Pan)**


Stellt im Voice-Modus mit Hilfe der grafischen Regler den Chorus-Send-Pegel, Reverb-Send-Pegel und die Stereo-Pan-Position für den AD-Part ein.

**HINWEIS** Der Chorus-Send-Pegel und Reverb-Send-Pegel für den AD-Part wirken sich nur aus, wenn der Parameter „USB I/O Mode“ im Utility-Modus auf „1 StereoRec“ eingestellt ist.

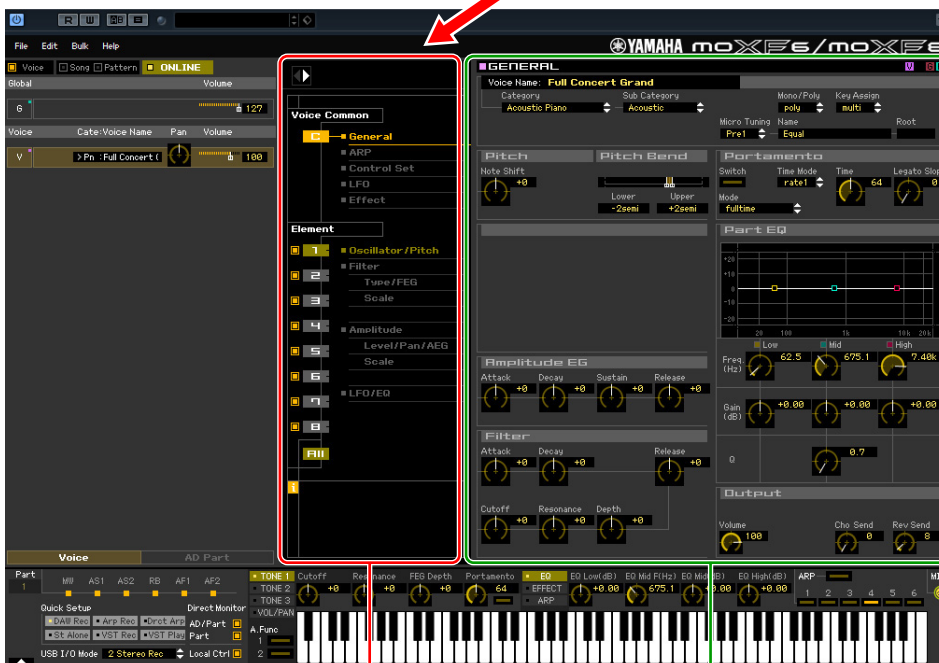
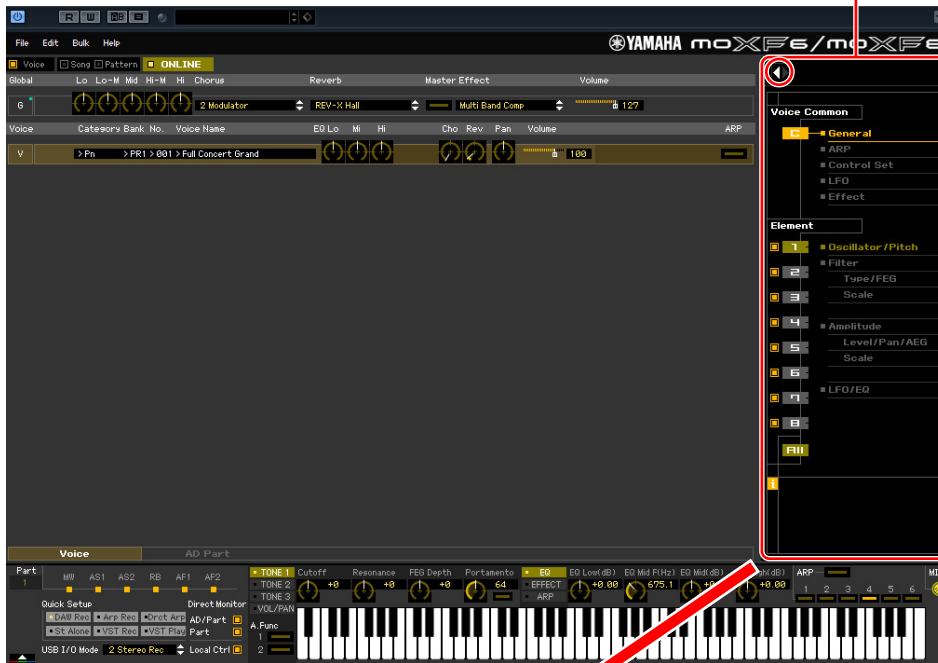
### **Volume**

Stellt die Lautstärke für den AD-Part ein.

## Parameterkategoriebereich

Sie können detaillierte Parameter für den aktuellen Part bearbeiten, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken (oben rechts im Fenster, direkt unter dem Namen des Modells), um den Einzelparameterbereich aufzurufen. Durch Aufrufen des Einzelparameterbereichs bewegt sich der Parameterkategoriebereich nach rechts, wie nachstehend gezeigt.

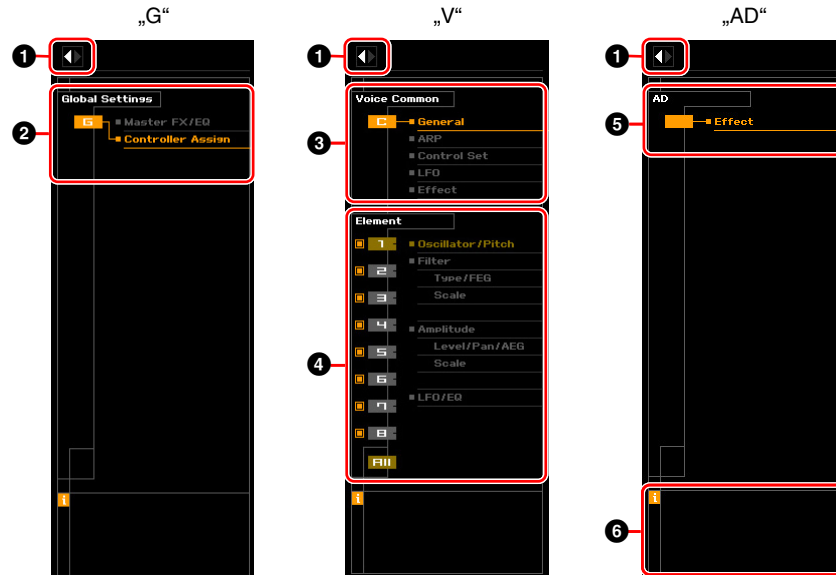
Parameterkategoriebereich



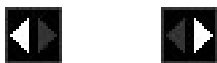
Parameterkategoriebereich

Einzelparameterbereich

Die angezeigten Kategorien im Parameterkategoriebereich hängen von der ausgewählten Zeile ab: G, V oder AD-Part, wie nachstehend abgebildet. Durch Klicken auf die einzelnen Kategorien werden die entsprechenden Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen. Die Anzeige „G“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Zeile „G“. Die Anzeige „V“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Zeile „V“, die nur zu sehen ist, wenn unten im Mischpultbereich die Registerkarte [Voice] ausgewählt ist. Die Anzeige „AD“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Zeile „AD“, die nur zu sehen ist, wenn unten im Mischpultbereich die Registerkarte [AD Part] ausgewählt ist.



## 1 Öffnen/Schließen-Schaltfläche



Diese Schaltfläche öffnet/schließt den Einzelparameterbereich. Wenn nur der linke Pfeil weiß dargestellt wird, ist der Einzelparameterbereich versteckt, und Sie können ihn aufrufen, indem Sie darauf klicken. Wenn nur der rechte Pfeil weiß dargestellt wird, wird der Einzelparameterbereich im Display angezeigt, und Sie können die angezeigten Parameter bearbeiten. Der Einzelparameterbereich kann durch Klicken auf diese Schaltfläche geschlossen werden. Sie können den Einzelparameterbereich auch bequem von der Computertastatur aus öffnen und schließen. Halten Sie die <Strg>-Taste (am Mac die Befehl-Taste) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Linkspfeiltaste (←), um das Fenster zu öffnen, oder halten Sie die <Strg>-Taste (am Mac die Befehl-Taste) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Rechtspfeiltaste (→), um das Fenster zu schließen.

## 2 Global Settings

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Zeile „G“ ausgewählt ist. Durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien werden die entsprechenden Global-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## 3 Voice Common

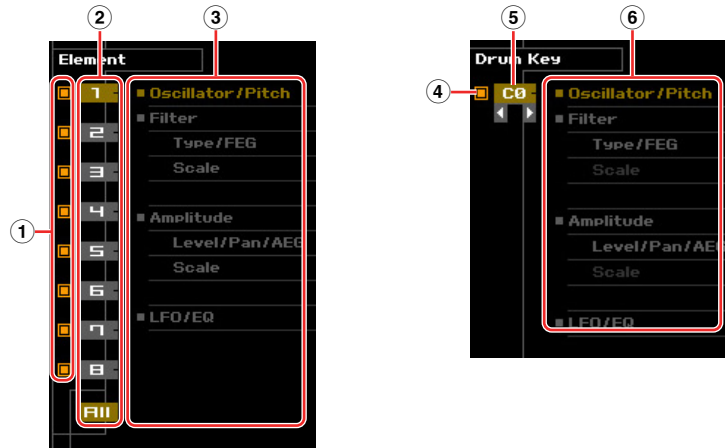
Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Zeile „V“ ausgewählt ist. Durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien werden die entsprechenden Voice-Common-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

#### 4 Element oder Drum Key

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Zeile „V“ ausgewählt ist. Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist (im Parameterkategoriebereich wird „Element“ angezeigt) und Sie eine Elementnummer auswählen, werden durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien die entsprechenden Element-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen. Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist (im Parameterkategoriebereich wird „Drum Key“ angezeigt) und Sie eine Tastennummer (von C0–C6) auswählen, werden durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien die entsprechenden Drum-Key-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist:

Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist:



- ① **Kontrollkästchen für Elemente (verfügbar, wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist)**  
Schaltet die einzelnen Elemente ein oder aus.
- ② **Schaltflächen [1]–[8], [All] (verfügbar, wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist)**  
Wählt das zu bearbeitende Element aus. Wenn [All] ausgewählt ist, erscheint das Element-Quick-Setting-Fenster im Einzelparameterbereich. In diesem Fenster können Sie häufig verwendete Element-Parameter aller Elemente in einem einzigen Fenster bearbeiten.
- ③ **Element-Parameterkategorien (verfügbar, wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist)**  
Zeigt die Kategorien von Element-Parametern an. Durch Klicken auf die einzelnen Kategorien werden die entsprechenden Element-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.
- ④ **Kontrollkästchen für Drum-Key (verfügbar, wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist)**  
Schaltet den aktuellen Drum-Key ein oder aus.
- ⑤ **Drum-Key (verfügbar, wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist)**  
Zeigt den aktuellen zu bearbeitenden Drum-Key an. Sie können den zu bearbeitenden Drum-Key auswählen, indem Sie auf eine der dreieckigen Schaltflächen unterhalb der Tastenanzeige klicken.
- ⑥ **Drum-Key-Parameterkategorien (verfügbar, wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist)**  
Zeigt die Kategorien von Drum-Key-Parametern an. Durch Klicken auf die einzelnen Kategorien werden die entsprechenden Drum-Key-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

#### 5 AD

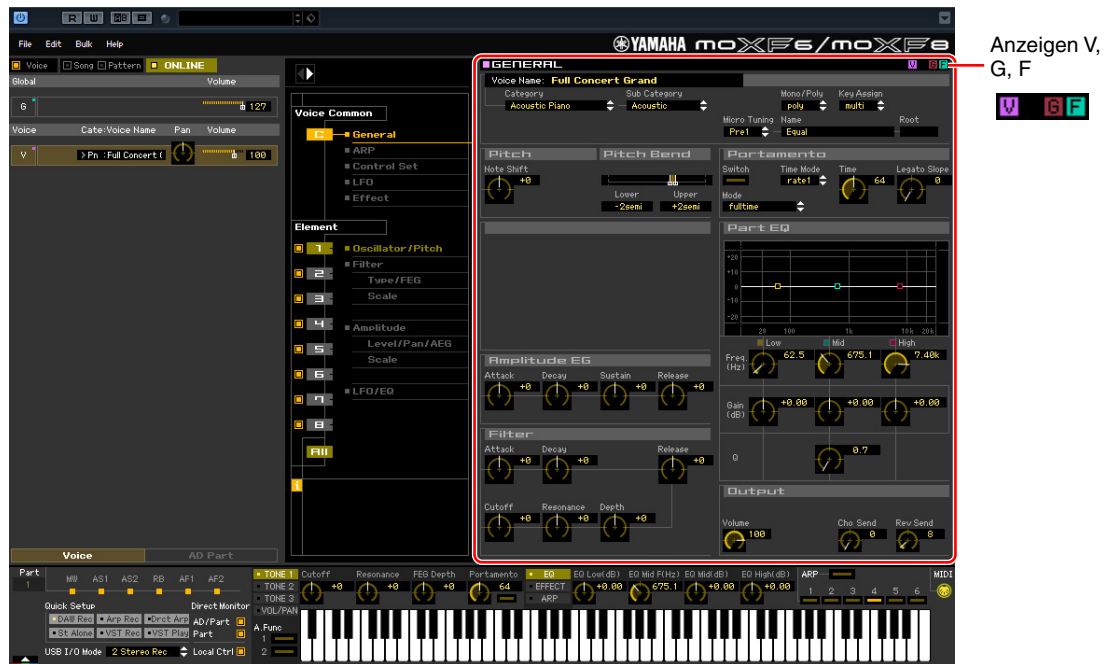
Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Registerkarte „AD Part“ ausgewählt ist. Im Einzelparameterbereich werden die Effektparameter angezeigt.

#### 6 *i* (Information)

Zeigt Informationen über den Parameter an der Mauszeigerposition an. Um die Informationen zu einem bestimmten Parameter zu sehen, bewegen Sie die Maus über den Drehregler, Schieberegler oder das Wertefeld usw. des Parameters. Die Information-Funktion können Sie durch Anklicken des Kästchens „*i*“ ein- und ausschalten.




## Einzelparameterbereich

Dieser Bereich zeigt die einzelnen Parameter der ausgewählten Kategorie für die aktuelle Voice oder die globalen Einstellungen an. In diesem Abschnitt erfahren Sie, welche Parameter in den jeweiligen Kategorien enthalten sind. Einzelheiten zu den einzelnen Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.



## Drei Anzeigen für den Bearbeitungsstatus

Oben rechts im Fenster sind eine oder mehrere der folgenden drei Anzeigen zu sehen, wenn Sie einen Parameter bearbeiten.

-  Zeigt an, dass die bearbeitete Voice noch nicht als User-Voice oder Mixing-Voice gespeichert wurde. Diese Anzeige erscheint, wenn Sie den Voice-Store-Vorgang ausführen (Seite 46).
-  Zeigt an, dass die globalen Bearbeitungen noch nicht gespeichert wurden. Diese Anzeige erscheint, wenn Sie den Global-Store-Vorgang ausführen (Seite 46).
-  Zeigt an, dass die Parameterbearbeitungen noch nicht als Datei gespeichert wurden.

**HINWEIS** Diese Anzeigen, „V“, „G“ und „F“, sind mit den kleinen Quadraten in der oberen rechten Ecke der Felder „1“–„16“ und des Feldes „G“ im Mischpultbereich verknüpft. Die Anzeigen „V“ und „G“ verschwinden jeweils, wenn Sie den Voice-Store-, Mixing-Store- bzw. Global-Store-Vorgang ausführen. Die Anzeige „F“ und die kleinen Quadrate in der oberen rechten Ecke des Feldes „G“ im Mischpultbereich verschwinden nur, wenn Sie den File-Save-Vorgang ausführen. Sämtliche Anzeigen und die kleinen Quadrate verschwinden, wenn Sie den File-Save-Vorgang ausführen.

## Global Settings

Diese Parameterkategorie, die durch Auswählen der Zeile „G“ im Mischpultbereich ausgerufen wird, besteht aus den folgenden Unterkategorien.

### Master FX/EQ (Master-Effekt/-EQ)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Parameter für den Master-Effekt/-EQ im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### Controller Assign

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Controller-Assign-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## Voice Common

Diese Parameterkategorie wird durch Auswählen der Zeile „V“ im Mischpultbereich aufgerufen. Mit den Parametern dieser Kategorie können Sie die Einstellungen vornehmen, die auf sämtliche Elemente oder Drum-Keys gemeinsam angewendet werden. Sie enthält die folgenden Unterkategorien.

### General

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden Parameter wie Voice-Name und Tonhöhenparameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### ARP (Arpeggio)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Arpeggio-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen. Durch Klicken auf die Zeile Bank/Category/Sub/Number/Name wird das ARP-LIBRARY-Fenster aufgerufen, in dem Sie genau wie im VOICE-LIBRARY-Fenster ([Seite 16](#)) mit Hilfe der Suchfunktion Arpeggio-Typen auswählen können.

### Controller Set (Controller-Satz)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Controller-Set-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### LFO (Low Frequency Oscillator)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die LFO-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### Effect

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Effektparameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## Element oder Drum Key

Diese Parameterkategorie wird durch Auswählen der Zeile „V“ im Mischpultbereich aufgerufen. „Element“ wird angezeigt, wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist; „Drum Key“ wird angezeigt, wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist. Mit den Parametern dieser Kategorie können Sie die Einstellungen vornehmen, die jeweils auf die einzelnen Elemente oder Drum-Keys angewendet werden. Sie enthält die folgenden Unterkategorien.

**HINWEIS** Informationen zu den Kontrollkästchen links neben den Element-Nummern 1 – 8 und „All“ finden Sie auf [Seite 21](#). Informationen zum Drum-Key (Notennamen) und dem zugehörigen Kontrollkästchen finden Sie auf [Seite 21](#).

### Oscillator/Pitch

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Oszillator- und Tonhöhen-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### Filter

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Filterparameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### Amplitude

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Amplitudenparameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### LFO/EQ (Low Frequency Oscillator/Equalizer)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die LFO- und EQ-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## AD

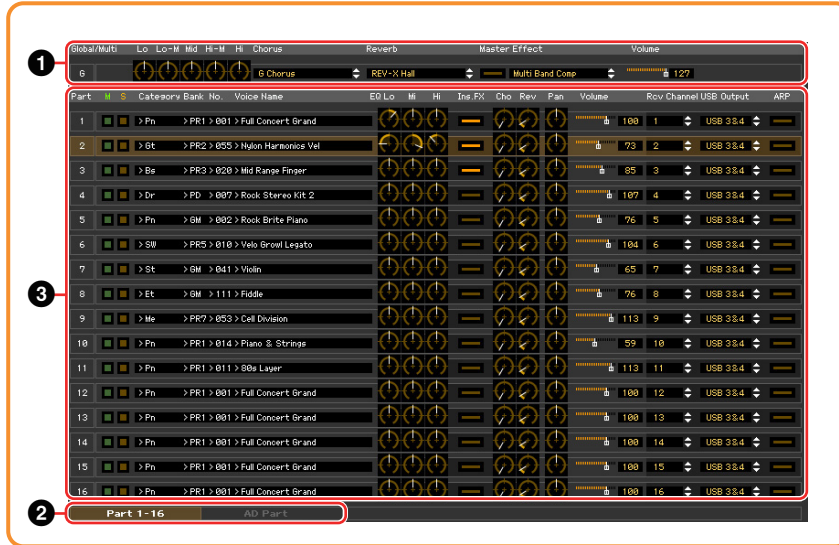
Diese Parameterkategorie wird durch Auswählen der Zeile „AD“ im Mischpultbereich aufgerufen. Mit den Parametern dieser Kategorie können Sie die Einstellungen vornehmen, die im Voice-Modus auf den AD-Part angewendet werden. Sie enthält die folgende Unterkategorie.

### Effect

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden im Einzelparameterbereich die Parameter für den Effekt aufgerufen, der auf den AD-Part des Voice-Modus angewendet wird.

## Wenn Voice/Song/Pattern auf „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist

### Mixer-Bereich



#### 1 Global

In diesem Streifen können Sie die Hauptparameter im Song- oder Pattern-Modus bearbeiten, beispielsweise die Effektparameter.



**HINWEIS** Bei der Bearbeitung der nachstehend beschriebenen Global-Parameter erscheint ein kleines Quadrat in der oberen rechten Ecke des Kästchens „G“, bis Sie die bearbeiteten Daten als Datei gespeichert haben. Diese Anzeige entspricht der [F]-Anzeige (Seite 29).

Vor der Bearbeitung



Nach der Bearbeitung



#### Lo, Lo-M, Mid, Hi-M, Hi (Master-EQ)

Stellt den Master-Equalizer ein.

#### Chorus (Choreffekt)

Wählt den Chorus-Typ aus

#### Reverb (Halleffekt)

Wählt den Reverb-Typ aus

#### Master Effect

Schaltet den Master-Effekt ein oder aus und wählt den Master-Effekt-Typ aus

#### Volume

Stellt die Gesamtlautstärke ein.



## 2 [Part 1-16]/[AD Part]-Registerkarte

Wählt unter [Part 1-16] und [AD Part] die zu bearbeitenden Parts aus. Die nachstehende Abbildung zeigt an, dass die Registerkarte [Part 1-16] ausgewählt ist.

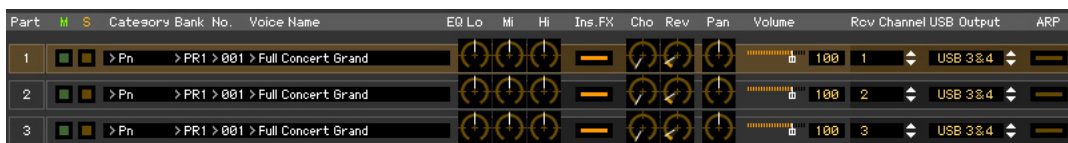


## 3 Part

### Wenn [Part 1-16] ausgewählt ist:

In diesem Bereich können Sie die Parameter der einzelnen Parts bearbeiten. Durch Klicken auf einen der Parts 1–16 wird dieser eingeschaltet. In der nachstehenden Beispielabbildung ist Part 1 aktiv.

**HINWEIS** Bei der Bearbeitung eines der Voice-Parameter wie der Element-Parameter der einzelnen Parts erscheint ein kleines Quadrat in der oberen rechten Ecke der Kästchen „1“ bis „16“, bis Sie die bearbeitete Voice als User- oder Mixing-Voice gespeichert oder die bearbeiteten Daten als Datei gesichert haben. Diese Anzeige entspricht der [V]-Anzeige (Seite 29).



### Part (Part-Nummer)

Zeigt die Part-Nummer an. Durch Klicken hierauf wird der entsprechende Part eingeschaltet.

**HINWEIS** In einigen Situationen wird durch Auswahl der Part-Nummer in der Editor-Software nicht die Part-Nummer am MOXF6/MOXF8 geändert und umgekehrt, auch wenn die Editor-Software im ONLINE-Status ist. Wenn eine solche Situation eintritt und Sie am MOXF6/MOXF8 die gleiche Part-Nummer einstellen möchten wie in der Editor-Software, ändern Sie die Part-Nummer mit den Bedienelementen des MOXF6/MOXF8.

### Mute/Solo



#### 1 Mute

Stellt den Mute-Status für jeden Part ein. Wenn Sie hier auf „M“ klicken, wird der Mute-Status aller Parts gleichzeitig geändert.

#### 2 Solo (Solo-Schaltung)

Wählt den Solo-Part aus. Es kann immer nur ein Part auf Solo geschaltet werden.

### Category, Bank, No. und Voice Name

Zeigt die Kategorie, die Bank und den Namen der Voices an, die den einzelnen Parts zugewiesen sind. Durch Klicken hierauf erscheint auf der rechten Seite das VOICE-LIBRARY-Fenster, in dem Sie eine andere Voice für den aktuellen Part auswählen können. Die Bedienvorgänge für die VOICE LIBRARY sind die gleichen wie im Voice-Modus; Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 16.

### EQ Lo, Mi, Hi (Part-EQ)

Stellt den Equalizer für jeden Part ein.

### Ins.FX (Insert-Effekt-Schalter)

Schaltet den Insert-Effekt ein oder aus.

**HINWEIS** Die Insert-Effekte können auf bis zu acht Parts angewendet werden.

### Cho, Rev, Pan (Chorus, Reverb, Pan)

Stellt mit Hilfe der grafischen Regler den Chorus-Send-Pegel, Reverb-Send-Pegel und die Stereo-Pan-Position für die einzelnen Parts ein.

### Volume

Stellt die Lautstärke für jeden Part ein.

### Rcv Channel (Receive Channel)

Bestimmt den MIDI-Empfangs-Kanal für die einzelnen Parts.

### USB Output

Legt den USB-Port für die Audio-Ausgabe jedes Parts fest.

### ARP (Arpeggio)

Schaltet die Arpeggio-Wiedergabe für die einzelnen Parts ein oder aus.

**HINWEIS** Bis zu vier Parts können gleichzeitig das Arpeggio wiedergeben.

### Wenn [AD Part] ausgewählt ist:

In diesem Bereich können Sie im Song- oder Pattern-Modus Parameter für den AD-Part bearbeiten.



### Ins FX (Insertion Effect)

Schaltet den Insert-Effekt ein oder aus.

### Cho, Rev, Pan (Chorus, Reverb, Pan)

Stellt mit Hilfe der Reglersymbole den Chorus-Send-Pegel, Reverb-Send-Pegel und die Stereo-Pan-Position für den AD-Port ein.

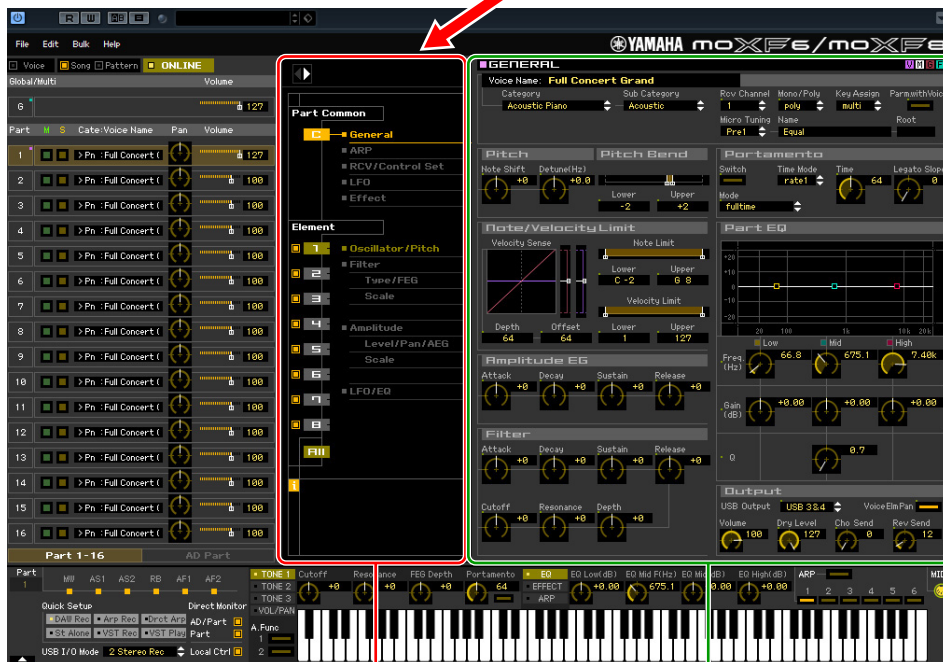
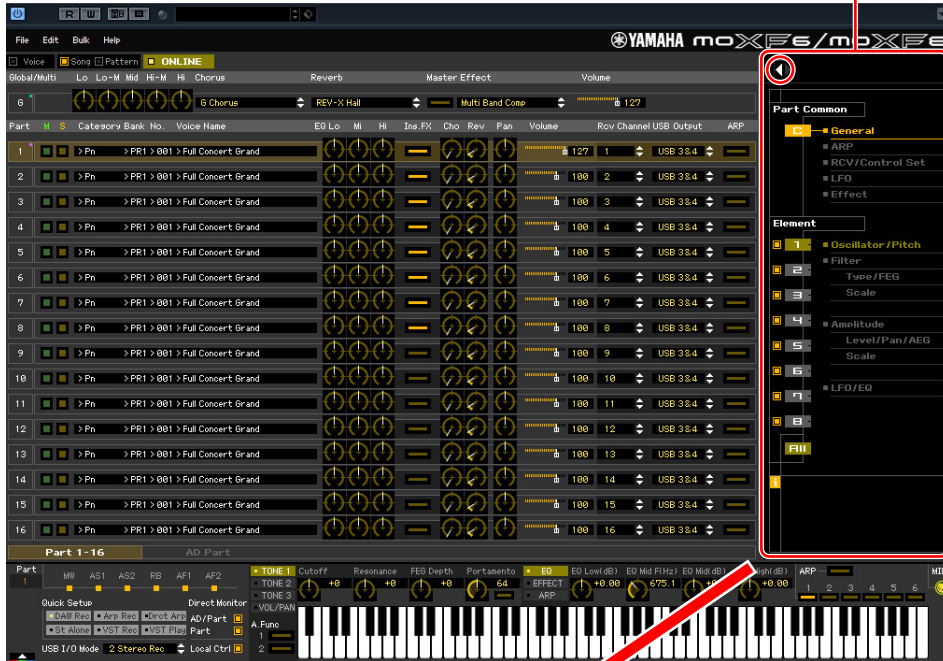
### Volume

Stellt die Lautstärke für den AD-Part ein.

## Parameterkategoriebereich

Sie können detaillierte Parameter für den aktuellen Part bearbeiten, indem Sie auf die Schaltfläche klicken (oben rechts im Fenster, direkt unter dem Namen des Modells), um den Einzelparameterbereich aufzurufen. Durch Aufrufen des Einzelparameterbereichs bewegt sich der Parameterkategoriebereich nach rechts, wie nachstehend gezeigt.

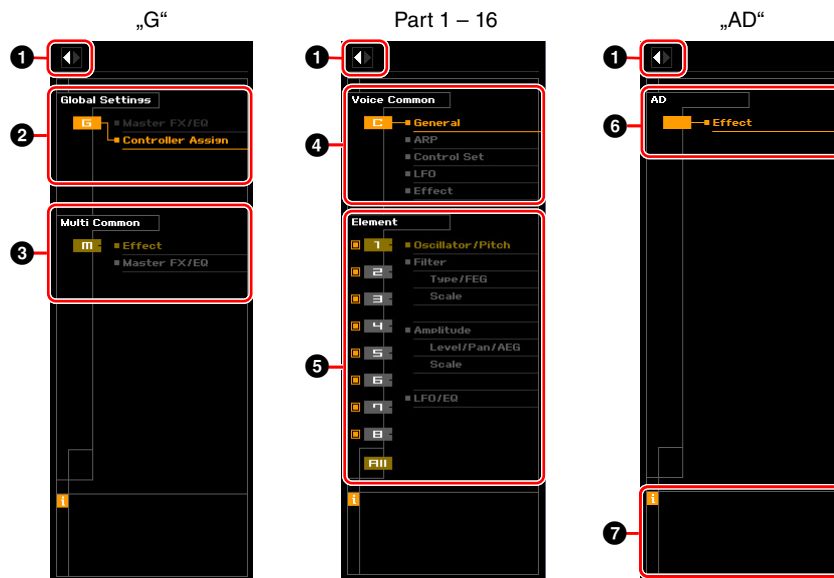
Parameterkategoriebereich



Parameterkategoriebereich

Einzelparameterbereich

Die angezeigten Kategorien im Parameterkategoriebereich hängen vom ausgewählten Part-Typ ab: G, Part 1–16 oder AD Part. Durch Klicken auf die einzelnen Kategorien werden die entsprechenden Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen. Die Anzeige „G“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Zeile „G“. Die Anzeige „Part 1 – 16“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Part-Zeile, die nur zu sehen ist, wenn unten im Mischpultbereich die Registerkarte [Part 1-16] ausgewählt ist. Die Anzeige „AD“ (siehe unten) erscheint beim Klicken auf die Zeile „AD“, die nur zu sehen ist, wenn unten im Mischpultbereich die Registerkarte [AD Part] ausgewählt ist.



### 1 Öffnen/Schließen-Schaltfläche



Wie im Voice-Modus ([Seite 20](#)).

### 2 Global Settings

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Zeile „G“ ausgewählt ist. Durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien werden die entsprechenden Global-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### 3 Multi Common

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich die Zeile „G“ ausgewählt ist. Durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien werden die entsprechenden Common-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### 4 Part Common

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich einer der Parts 1–16 ausgewählt ist. Durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien werden die entsprechenden Common-Parameter der Voice / des Parts im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### 5 Element oder Drum Key

Dies wird angezeigt, wenn im Mischpultbereich einer der Parts 1 – 16 ausgewählt ist. Wenn dem aktuellen Part eine Normal-Voice zugeordnet ist (im Parameterkategoriebereich wird „Element“ angezeigt) und Sie eine Elementnummer auswählen, werden durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien die entsprechenden Element-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen. Wenn dem aktuellen Part eine Drum-Voice zugeordnet ist (im Parameterkategoriebereich wird „Drum Key“ angezeigt) und Sie eine Tastennummer (von C0–C6) auswählen, werden durch Klicken auf die einzelnen Parameterkategorien die entsprechenden Drum-Key-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

Näheres hierzu finden Sie in den Erläuterungen zum Voice-Modus ([Seite 21](#)).

### 6 AD

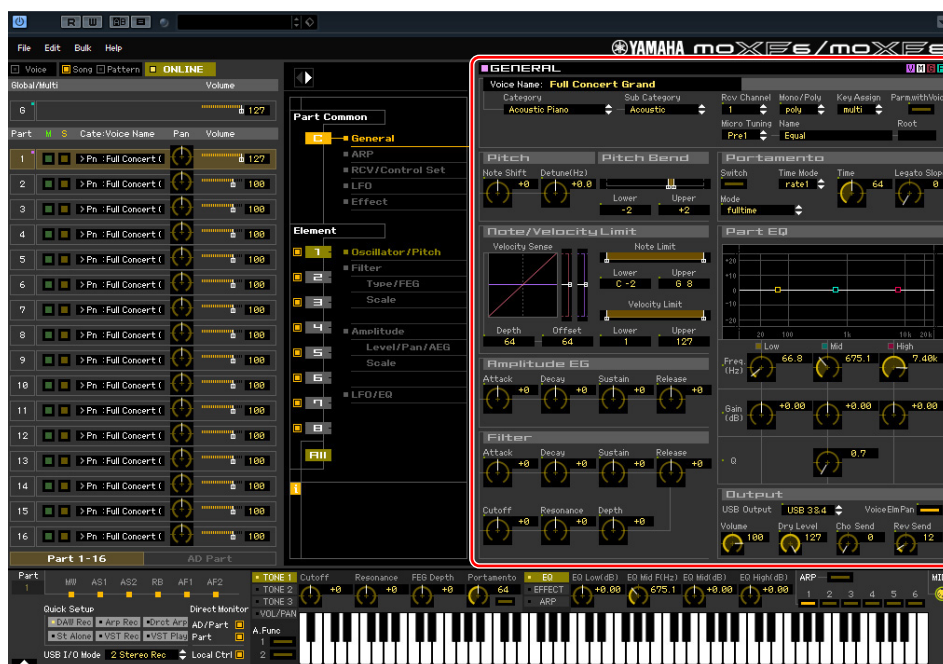
Wie im Voice-Modus ([Seite 21](#)).

### 7 i (Information)

Wie im Voice-Modus ([Seite 21](#)).

## Einzelparameterbereich





Dieser Bereich zeigt die einzelnen Parameter der ausgewählten Kategorie für den aktuellen Part und die Voice, die diesem Part zugewiesen ist, oder die globalen Einstellungen an. In diesem Abschnitt erfahren Sie, welche Parameter in den jeweiligen Kategorien enthalten sind. Einzelheiten zu den einzelnen Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.



Anzeigen V, M, G, F

## Vier Anzeigen für den Bearbeitungsstatus

Oben rechts im Fenster sind eine oder mehrere der folgenden vier Anzeigen zu sehen, wenn Sie einen Parameter bearbeiten.

-  Zeigt an, dass die bearbeitete Voice noch nicht als User-Voice oder Mixing-Voice gespeichert wurde. Diese Anzeige erscheint, wenn Sie den Voice-Store-Vorgang ausführen (Seite 46).
-  Zeigt an, dass die Mixing-Bearbeitungen noch nicht gespeichert wurden. Diese Anzeige erscheint, wenn Sie den Mixing-Store-Vorgang ausführen (Seite 47).
-  Zeigt an, dass die globalen Bearbeitungen noch nicht gespeichert wurden. Diese Anzeige erscheint, wenn Sie den Global-Store-Vorgang ausführen (Seite 46).
-  Zeigt an, dass die Parameterbearbeitungen noch nicht als Datei gespeichert wurden.

**HINWEIS** Diese Anzeigen, „V“, „M“, „G“ und „F“, sind mit den kleinen Quadraten in der oberen rechten Ecke der Felder „1“–„16“ und des Feldes „G“ im Mischpultbereich verknüpft. Die Anzeigen „V“, „M“ und „G“ erscheinen jeweils, wenn Sie den Voice-Store-, Mixing-Store- bzw. Global-Store-Vorgang ausführen. Die Anzeige „F“ und die kleinen Quadrate in der oberen rechten Ecke des Feldes „G“ im Mischpultbereich verschwinden nur, wenn Sie den File-Save-Vorgang ausführen. Sämtliche Anzeigen und die kleinen Quadrate verschwinden, wenn Sie den File-Save-Vorgang ausführen.

## Global Settings

Diese Parameterkategorie, die durch Auswählen der Zeile „G“ im Mischpultbereich ausgerufen wird, besteht aus den folgenden Unterkategorien.

### Controller Assign

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Controller-Assign-Parameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## Multi Common

Diese Parameterkategorie, die durch Auswählen der Zeile „G“ im Mischpultbereich ausgerufen wird, besteht aus den folgenden Unterkategorien.

### Effect

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Effektparameter im Einzelparameterbereich aufgerufen.

### Master FX/EQ (Master-Effekt/-EQ)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden die Parameter für den Master-Effekt und -EQ im Einzelparameterbereich aufgerufen.

## Part Common

Diese Parameterkategorie, die durch Auswählen einer der Zeilen „1“–„16“ im Mischpultbereich ausgerufen wird, besteht aus den folgenden Unterkategorien.

### General

Durch Klicken auf diesen Eintrag wird das GENERAL-Fenster im Parameterkategoriebereich aufgerufen. In diesem Fenster können Sie die Voice-Common-Parameter wie Namen und Mixing-Part-Parameter wie Pitch, Portamento, Note/Velocity Limit und Part EQ bearbeiten. Im General-Bereich des Common-Parts können sowohl die Mixing-Part-Parameter (während der Bearbeitung erscheint oben rechts die Anzeige „M“) als auch die Voice-Common-Parameter (während der Bearbeitung erscheint oben rechts die Anzeige „V“) bearbeitet werden. Zur Unterscheidung dieser Gruppen erscheint direkt links neben den Parametern ein kleiner Punkt.

### ARP (Arpeggio)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden im Einzelparameterbereich die Parameter für das dem aktuellen Part zugeordnete Arpeggio aufgerufen.

Durch Klicken auf die Zeile Bank/Category/Sub/Number/Name wird das ARP-LIBRARY-Fenster aufgerufen, in dem Sie genau wie im VOICE-LIBRARY-Fenster ([Seite 16](#)) mit Hilfe der Suchfunktion Typen auswählen können.

### RCV/Control Set (Receive/Control Set)

Durch Klicken auf diesen Eintrag wird RCV/CONTROLLER-SET-ASSIGN-Fenster im Parameterkategoriebereich aufgerufen. In diesem Fenster können Sie die Receive-Switch-Parameter des aktuellen Parts und die Controller-Set-Assign-Parameter des aktuellen Parts und der Voice bearbeiten.

### LFO (Low Frequency Oscillator)

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden im Einzelparameterbereich die LFO-Parameter der dem aktuellen Part zugeordneten Voice aufgerufen. Diese Parameterkategorie ist nicht verfügbar, wenn dem aktuellen Part eine Drum-Voice zugeordnet ist.

### Effect

Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden im Einzelparameterbereich die Parameter für den Insert-Effekt des aktuellen Parts und für den System-Effekt aufgerufen, der auf alle Parts angewendet wird.

## Element oder Drum Key

Diese Parameterkategorie wird durch Auswählen einer der Zeilen „1“–„16“ im Mischpultbereich aufgerufen. „Element“ wird angezeigt, wenn dem aktuellen Part eine Normal-Voice zugeordnet ist; „Drum Key“ wird angezeigt, wenn ihm eine Drum-Voice zugeordnet ist. Mit den Parametern dieser Kategorie können Sie die Einstellungen vornehmen, die jeweils auf die einzelnen Elemente oder Drum-Keys angewendet werden. Näheres hierzu finden Sie in den Erläuterungen zum Voice-Modus.

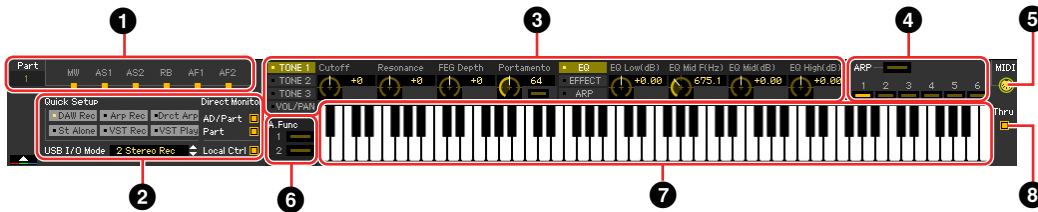
## AD

Diese Parameterkategorie wird durch Auswählen der Zeile „AD“ im Mischpultbereich aufgerufen. Mit den Parametern dieser Kategorie können Sie die Einstellungen vornehmen, die im Song- oder Pattern-Modus auf den AD-Part angewendet werden. Sie enthält die folgende Unterkategorie.

### Effect

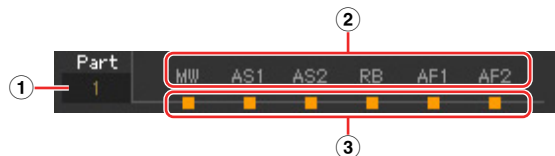
Durch Klicken auf diesen Eintrag im Parameterkategoriebereich werden im Einzelparameterbereich die Parameter für den Effekt aufgerufen, der auf den AD-Part des Song- oder Pattern-Modus angewendet wird.

## Unterer Bereich



### 1 Controller-Set-Status

In diesem Bereich wird angezeigt, welcher Controller am MOXF6/MOXF8-Instrument als Steuerquelle des Controller-Sets verwendet wird.



#### 1 Part

Zeigt den aktuellen Part an.

#### 2 Steuerquelle (Controller)

Zeigt die sechs Controller an, die im Controller-Set als Quelle dienen. Die Abkürzungen für die Controller lauten wie folgt:

Anzeige	Steuerquelle
PB	Pitch-Bend-Rad
MW	Modulationsrad
AT	After Touch (Tastatur)
FC	Foot Controller (Fußregler)
FS	Foot Switch (Fußschalter)
RB	Ribbon Controller

Anzeige	Steuerquelle
BC	Breath Controller (Blaswandler)
AS1	Drehregler ASSIGN 1
AS2	Drehregler ASSIGN 2
FC2	Foot Controller 2
AF1	Taste ASSIGNABLE FUNCTION 1
AF2	Taste ASSIGNABLE FUNCTION 2

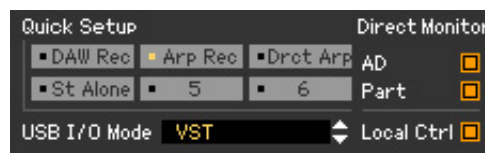
#### 3 Ein-/Aus-Status

Wenn eine Anzeige leuchtet, ist der entsprechenden Quelle (dem entsprechenden Controller) eine bestimmte Funktion (ein bestimmtes Ziel) zugewiesen. Wenn eine Anzeige nicht leuchtet, ist der entsprechenden Quelle (Controller) keine Funktion zugewiesen.

### 2 Quick Setup, USB I/O Mode, Direct Monitor, Local Ctrl

Auf dem MOXF6/MOXF8 können bis zu 6 Parametereinstellungen für die Computer-Verbindung als Quick-Setups gespeichert werden. Die gespeicherten Quick-Setups können aus dem Quick-Setup-Bereich dieses Editors sowie über die Taste [QUICK SETUP] des MOXF6/MOXF8 aufgerufen werden.

**HINWEIS** Dieser Editor kann nicht jedes Setup bearbeiten oder speichern.



Von den im Quick-Setup enthaltenen Parametern können Sie anhand der Anzeigen den Status von „USB I/O Mode“, „Direct Monitor“ und „Local Ctrl“ überprüfen. Wenn Sie auf diese Anzeigen klicken, können Sie diese Parameter auch bearbeiten.

### 3 Quick-Edit-Drehregler

In diesem Bereich können Sie diejenigen Parameter einstellen, die den Drehreglern auf dem Bedienfeld des MOXF6/MOXF8 zugewiesen sind.



#### 1 Schaltflächen [TONE 1]/[TONE 2]/[TONE 3]/[VOL/PAN] und Drehregler 1 – 4

Durch Klicken auf [TONE 1]/[TONE 2]/[TONE 3]/[VOL/PAN] wählen Sie die Gruppe der Funktionen aus, die den vier Reglern rechts zugewiesen sind.

Sie können auf jeden der vier Regler klicken, um den Wert der zugewiesenen Funktion einzustellen.

#### 2 Schaltflächen [EQ]/[EFFECT]/[ARP] und Drehregler 5 – 8

Durch Klicken auf [EQ]/[EFFECT]/[ARP] wählen Sie die Gruppe der Funktionen aus, die den vier Reglern rechts zugewiesen sind.

Sie können auf jeden der vier Regler klicken, um den Wert der zugewiesenen Funktion einzustellen.

### 4 ARP (Arpeggio)

Hier können Sie die Arpeggio-Einstellungen ändern (Ein-/Aus-Status und Auswahl von 1 – 6).

### 5 MIDI-Monitor



Schaltet die MIDI-Monitorfunktion ein oder aus. Wenn dieses MIDI-Buchsensymbol eingeschaltet ist, werden die an den MOXF6/MOXF8 gesendeten Note-On/Off-Meldungen auf der virtuellen Tastatur unten im Editor-Fenster angezeigt. Schalten Sie den MIDI-Monitor ein, wenn Sie das Ergebnis der Bearbeitung durch Spielen auf dem MOXF6/MOXF8 oder dem am Computer angeschlossenen MIDI-Keyboard überprüfen möchten.

### 6 [A.Func]-Schaltfläche (Assignable Function)

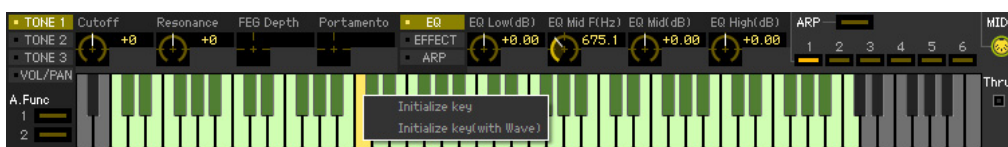
Diese Schaltfläche hängt mit den Einstellungen „All AF off“, „AF1 on“ und „AF2 on“ zusammen, die im OSCILLATOR/PITCH-Fenster des Normal Voice Element Edit als Wert des XA-Control-Parameters ausgewählt werden. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.

### 7 Tastatur

Hier können Sie den bearbeiteten Klang hören. Note-on/off-Meldungen, die den Tasten entsprechen, auf die Sie klicken oder die Sie ziehen, werden über den im Editor-Setup-Fenster angegebenen MIDI-Port (Seite 37) als MIDI-OUT-Parameter gesendet.

**HINWEIS** Die beim Klicken auf eine Taste erzeugte Velocity wird mit dem Keyboard-Velocity-Parameter (Seite 39) des Setup-Fensters festgelegt.

**HINWEIS** Wenn eine Drum-Voice bearbeitet wird, können Sie die Parametereinstellungen der einzelnen Tasten initialisieren, indem Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. mit <Control>-Klick (Mac) auf die virtuelle Tastatur klicken. Durch Auswählen von „Initialize key“ aus dem mit Rechtsklick (Windows) / <Control>-Klick (Mac) aufgerufenen Menü werden sämtliche Parametereinstellungen mit Ausnahme der Waveform-Zuordnung des momentan ausgewählten Drum-Key initialisiert; durch Auswählen von „Initialize key (with Wave)“ hingegen sämtliche Parametereinstellungen einschließlich Waveform-Zuordnung.



### 8 MIDI Thru (nur für die eigenständige Anwendung)

Unterstützt die Funktion MIDI Thru (Port1 MIDI In → Port1 MIDI OUT). Daten werden an den momentan ausgewählten Part gesendet und beeinflussen ihn.



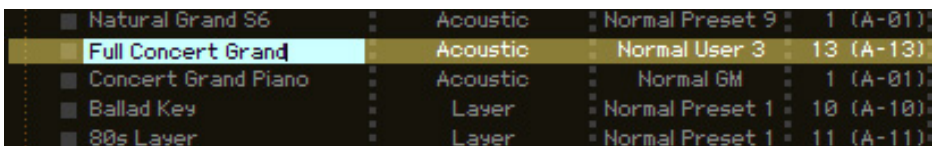
# Bedienungsgrundlagen

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienung der wichtigsten Funktionen in MOXF6/MOXF8 Editor.

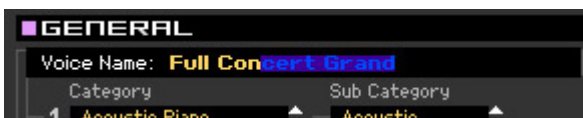
## Eine Voice benennen

Sie können für die bearbeitete Voice im VOICE-LIBRARY-Fenster, im GENERAL-Fenster (Part Common General) sowie im Store-Fenster (Speichern) einen Namen Ihrer Wahl vergeben.

Wählen Sie im VOICE-LIBRARY-Fenster ([Seite 16](#)) eine User-Voice oder Mixing-Voice aus, und klicken Sie dann auf die ausgewählte Voice, so dass Sie den Namen bearbeiten können. Wenn Sie nach Eingabe des Voice-Namens die <Enter>-Taste drücken oder den Cursor auf einen anderen Parameter bewegen, wird der eingegebene Name übernommen; mit <Esc> bleibt der bisherige Name erhalten.



Im GENERAL-Fenster (siehe unten) und im Store-Fenster ([Seite 46](#)) bewegen Sie den Cursor in das Textfeld „Voice Name“ oben im Fenster, und geben Sie dann den gewünschten Namen dort ein. Wenn Sie nach der Eingabe die <Enter>-Taste drücken oder den Cursor auf einen anderen Parameter bewegen, wird der eingegebene Name übernommen.



## Nach einem Voice-/Arpeggio-Typ suchen



Sie können im VOICE-LIBRARY-Fenster ([Seite 16](#)) und im ARP-LIBRARY-Fenster nach einer gewünschten Voice und einem gewünschten Arpeggio-Typ suchen, indem Sie einfach einen Suchbegriff in das Textfeld unten im betreffenden Fenster eingeben. Die Suchfunktion steht auch im Import-Fenster zur Verfügung ([Seite 35](#)).

## Einen Zahlenwert eingeben



Wenn Sie auf ein Wertefeld wie das vorstehend gezeigte doppelklicken, können Sie das Wertefeld bearbeiten und einen Zahlenwert direkt mit den Zifferntasten eingeben. Wenn Sie nach der Eingabe die <Enter>-Taste drücken oder den Cursor auf einen anderen Parameter bewegen, wird der eingegebene Wert übernommen; mit <Esc> bleibt der bisherige Wert erhalten. Sie können den Wert auch mit den Cursorstasten oder den <Bild-auf>/<Bild-ab>-Tasten bearbeiten, nachdem Sie auf dieses Feld geklickt haben.

Um unter Windows den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf das Wertefeld. Um unter Mac OS den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die Befehl-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf das Wertefeld.

**HINWEIS** Bei bestimmten Parametern kann der Wert nur mit der Maus verändert werden und nicht durch Direkteingabe per Zifferntasten.

## Einen Wert auswählen



Wenn Sie in ein Wertefeld wie das vorstehend angezeigte klicken, erscheint eine Werteliste, aus der Sie den gewünschten Wert auswählen können. Sie können den Wert auch auswählen, indem Sie auf den Pfeil am rechten Ende der Werteliste klicken.

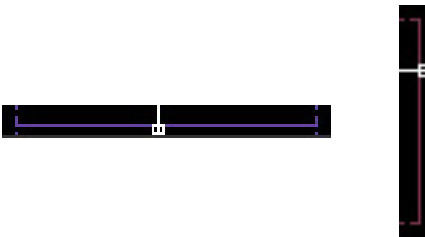
## Einen Drehregler verwenden



Wenn Sie einen Drehregler wie den vorstehend gezeigten ziehen oder auf ihn klicken, ändert sich der Wert des entsprechenden Parameters. Nach dem Klicken auf den Drehregler können Sie den Wert auch mit den Cursortasten oder den <Bild-auf>/<Bild-ab>-Tasten bearbeiten. Wenn Sie den Wert feineinstellen möchten, ziehen Sie die Maus bei gehaltener <Shift>-Taste.

Die genaue Bedienungsweise des Drehreglers wird durch die Einstellungen der Parameter Knob Guide und Knob Mouse Control im Setup-Fenster (Seite 37) festgelegt. Um unter Windows den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf den Drehregler. Um unter Mac OS den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die Befehlstaste fest und klicken Sie auf den Drehregler.

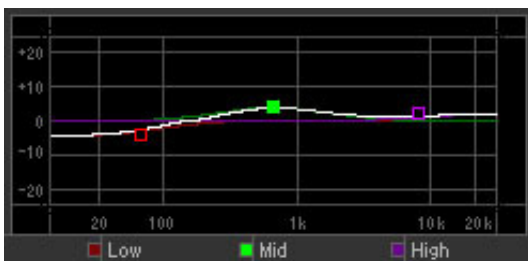
## Einen Schieberegler verwenden



Wenn Sie einen Schieberegler wie den vorstehend gezeigten ziehen oder auf ihn klicken, ändert sich der Wert des entsprechenden Parameters. Nach dem Klicken auf den Drehregler können Sie den Wert auch mit den Cursortasten oder den <Bild-auf>/<Bild-ab>-Tasten bearbeiten. Wenn Sie den Wert feineinstellen möchten, ziehen Sie die Maus bei gehaltener <Shift>-Taste.

Die genaue Bedienungsweise des Schiebereglers wird durch die Einstellung des Parameters Slider Mouse Control im Setup-Fenster (Seite 37) festgelegt. Um unter Windows den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf den Schieberegler. Um unter Mac OS den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die Befehl-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf den Schieberegler.

## Ein Diagramm verwenden

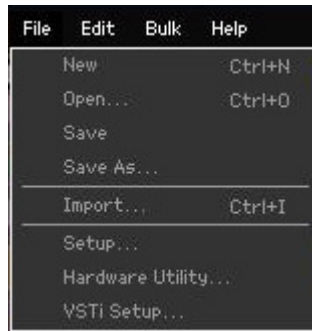


Wenn Sie ein Kästchen in einem Diagramm (wie vorstehend gezeigt) ziehen, ändert sich der Wert des entsprechenden Parameters.

Um unter Windows den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie gleichzeitig auf das Kästchen im Diagramm. Um das gesamte Diagramm und dessen Werte auf die Voreinstellung zurückzusetzen, halten Sie die <Strg>-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen beliebigen Bereich des Diagramms (nicht direkt auf die Kästchen). Um unter Mac OS den Wert auf dessen Voreinstellung zu stellen, halten Sie die Befehlstaste fest und klicken Sie auf das Kästchen im Grafikfeld. Um das gesamte Diagramm und dessen Werte auf die Voreinstellung zurückzusetzen, halten Sie die Befehl-Taste gedrückt, und klicken Sie auf einen beliebigen Bereich des Diagramms (nicht direkt auf die Kästchen).

# Menü

## [File]-Menü (Datei)



### New (Neu)

Erzeugt und öffnet eine neue Datei mit vorgegebenem Mixing-Setup und Voice-Daten.

### Open... (Öffnen...)

Öffnet eine bereits gespeicherte Datei in MOXF6/MOXF8 Editor.

#### ■ ACHTUNG ■

Im Gegensatz zu Dateien anderer Anwendungen wie Textverarbeitung usw. lässt sich in MOXF6/MOXF8 Editor nur jeweils eine Datei gleichzeitig öffnen und bearbeiten. Bevor Sie eine neue Datei öffnen, achten Sie darauf, die bearbeiteten Einstellungen als Datei zu speichern, um Datenverlust zu vermeiden.

### Save (Speichern)

Überschreibt die aktuelle Datei mit den gegenwärtigen Einstellungen.

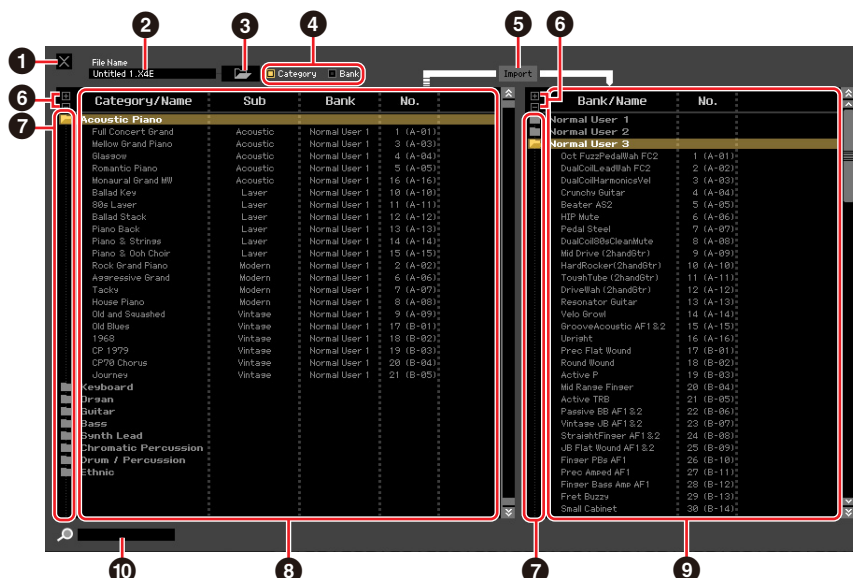
### Save As... (Speichern unter...)

Speichert die aktuellen Einstellungen als MOXF6/MOXF8-Editor-Datei (.X6E) unter neuem oder anderem Namen.

### Import (Importieren)

Importiert die Voice-Daten aus einer anderen MOXF6/MOXF8 Editor-Datei (.X6E) in die aktuelle Datei.

Klicken Sie auf die File-Select-Taste (❶), wählen Sie die Datei mit der/den gewünschten Voice(s) aus, so dass die Ordner der ausgewählten Datei als Liste der Quell-Voices erscheinen (❷), wählen Sie eine oder mehrere Voices oder einen oder mehrere Ordner in der Liste aus (❸), wählen Sie einen Zielort in der Liste der Ziel-Voices (❹) der aktuellen Datei aus, und klicken Sie dann auf [Import] (❺), um den Import-Vorgang auszuführen.



**1 [X]-Schaltfläche (Schließen)**

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne einen Import durchzuführen.

**2 File Name (Dateiname) (nur Anzeige)**

Zeigt die aktuell ausgewählte Datei an.

**3 Schaltfläche für die Dateiauswahl**

Klicken Sie hier, um den Dialog zur Dateiauswahl zu öffnen.

**4 [Category]/[Bank]-Kontrollkästchen**

Klicken Sie auf eines dieser Kästchen, um festzulegen, ob die in der Liste der Source-Voices aufgeführten Voices (8) in Kategorien oder in Banken eingeteilt sein sollen.

**5 [Import]-Schaltfläche**

Klicken Sie hierauf, um die in der Liste der Source-Voices (8) ausgewählte(n) Voice(s) an den gewünschten Ort in der Liste der Destination-Voices (9) zu importieren.

**HINWEIS** Sie können auch Voice-Daten importieren, ohne diese Taste zu verwenden, indem Sie die gewünschte Voice oder einen Ordner von der Source-Voice-Liste in die Destination-Voice-Liste ziehen.

**HINWEIS** Eine Normal Voice kann nicht in die User-Drum-Voice-Bank importiert werden. Dementsprechend kann auch eine Drum-Voice nicht in die User-Normal-Voice-Bank importiert werden. Es können keine Voices in die Preset-Voice-Bank importiert werden.

**6 [+]/[-]-Schaltflächen**

Klicken Sie auf die [+]-Schaltfläche, um alle Ordner zu öffnen, so dass alle Voices in allen Ordnern angezeigt werden. Klicken Sie auf die [-]-Schaltfläche, um alle Ordner zu schließen.

**7 Ordnerschaltfläche (Bank oder Kategorie)**

Doppelklicken Sie hier, um den Ordner zu öffnen oder zu schließen.

**8 Liste der Source-Voices**

Zeigt die zu importierenden Voices oder Ordner der ausgewählten Datei an.

Durch Rechtsklick (Windows) bzw. <Control>-Klick (Mac) auf diesen Bereich und Auswählen eines Menüpunkts können Sie die folgenden Funktionen ausführen.

- Öffnen/Schließen aller Ordner
- Festlegen, ob die hier aufgelisteten Voices nach Kategorieordnern oder Bankenordnern eingeteilt werden

**9 Liste der Ziel-Voices**

Zeigt die Voices oder Ordner an, die momentan in MOXF6/MOXF8 Editor bearbeitet werden.

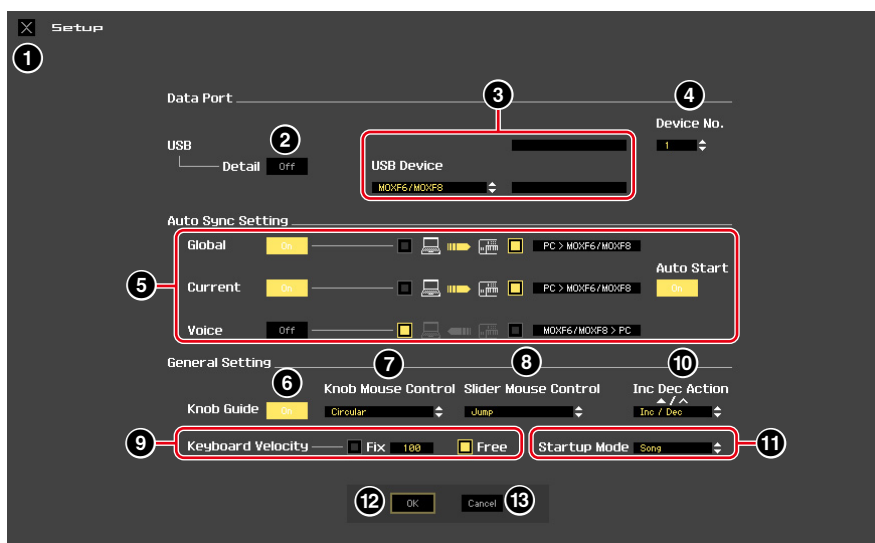
**HINWEIS** Durch Rechtsklick (Windows) bzw. <Control>-Klick (Mac) auf diesen Bereich und Auswählen eines Menüpunkts können Sie alle Ordner öffnen oder schließen.

**10 Suchfeld**

Sie können in der Liste der Quell-Voices (8) nach der gewünschten Voice suchen, indem Sie hier einen Suchbegriff eingeben.

## Setup (Einrichtung)

Legt die Grundeinstellungen von MOXF6/MOXF8 Editor fest. Nach Einstellen der erforderlichen Parameter klicken Sie auf [OK], um diese Einstellungen auf MOXF6/MOXF8 Editor anzuwenden.



### 1 [X]-Schaltfläche (Schließen)

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne die Einstellungen anzuwenden. Diese Schaltfläche entspricht der [Cancel]-Schaltfläche (13).

### 2 [Detail]-Schaltfläche

Sie können detaillierte Einstellungen für Input Port und Output Port vornehmen, indem Sie diese Schaltfläche einschalten („On“). Diese Einstellung ist notwendig, wenn der Port-Name eines angeschlossenen Computers geändert wird.

### 3 MIDI

Stellt den MIDI-Port für die Kommunikation zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und MOXF6/MOXF8-Instrument ein. Wenn die [Detail]-Schaltfläche (2) ausgeschaltet ist („Off“), wählen Sie in der Spalte oben links „Yamaha USB 0“ oder „MOXF6/MOXF8“. Wenn die [Detail]-Schaltfläche (2) eingeschaltet ist („On“), wählen Sie für die MIDI-In-Einstellung „Port 4“ und dann als MIDI-Out-Einstellungen „Port 1“ und „Port 4“.

**HINWEIS** Wenn links neben der Port-Bezeichnung ein „!“ erscheint (z. B. „! Yamaha USB IN 0“), zeigt dies an, dass der vorher verwendete Port nicht gefunden wurde oder dass einige Ports nicht richtig eingestellt sind. Überprüfen Sie die MIDI-Port-Einstellungen in Cubase.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass Einstellungen in Cubase erforderlich sind, bevor Sie diese Einstellungen hier vornehmen.

**HINWEIS** Achten Sie darauf, den Parameter MIDI IN/OUT im MIDI-Display des Utility-Modus des MOXF6/MOXF8-Instruments auf „USB“ einzustellen.

### 4 Device No. (Gerätenummer)

Stellen Sie die Gerätenummer auf denselben Wert, der im MIDI-Display im Utility-Modus des MOXF6/MOXF8 angegeben ist. Wenn die Gerätenummer am MOXF6/MOXF8 auf „All“ eingestellt ist, stellen Sie hier Device No. auf „1“.

## 5 Auto Sync Setting (Einstellung der automatischen Synchronisation)

In diesem Bereich können Sie festlegen, wie die Datensynchronisation zwischen MOXF6/MOXF8 Editor und dem MOXF6/MOXF8-Instrument ausgeführt wird, sobald von „OFFLINE“ zu „ONLINE“ gewechselt wird. Die eigentliche Datensynchronisation wird im Auto-Sync-Fenster (Seite 50) ausgeführt, das unter bestimmten Bedingungen automatisch geöffnet wird, z. B. beim Klicken auf die [OFFLINE]-Schaltfläche, Starten von MOXF6/MOXF8 Editor und Öffnen einer neuen Datei in der Editor-Software.

### Global

Legt fest, ob die globalen Daten (siehe Seite 3) synchronisiert werden und welche Daten (die von MOXF6/MOXF8 Editor oder die des MOXF6/MOXF8 selbst) mit den jeweils anderen synchronisiert werden.

### Current

Legt fest, ob die aktuellen Daten („Current“; siehe Seite 3) synchronisiert werden und welche Daten (die von MOXF6/MOXF8 Editor oder die des MOXF6/MOXF8 selbst) mit den jeweils anderen synchronisiert werden.

### Voices

Legt fest, ob die Voice-Daten (siehe Seite 3) synchronisiert werden und welche Daten (die von MOXF6/MOXF8 Editor oder die des MOXF6/MOXF8 selbst) mit den jeweils anderen synchronisiert werden.

### Auto Start

Wenn dies eingeschaltet ist („On“) und einer der folgenden Vorgänge wird ausgeführt, wird die Synchronisation automatisch gestartet, sobald das Auto-Sync-Fenster geöffnet wird.

- Wenn Sie auf „OFFLINE“ klicken, nachdem Sie den Parameter MIDI IN/OUT im Utility-Modus des MOXF6/MOXF8 sowie die MIDI-Ports am Computer richtig eingestellt und eine funktionierende Verbindung hergestellt haben.
- Wenn die Verbindungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert werden, nachdem die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert wurden.
- Wenn die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert werden, nachdem die Geräte neu miteinander verbunden wurden.
- Wenn die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert werden, nachdem MOXF6/MOXF8 Editor korrekt gestartet wurde.

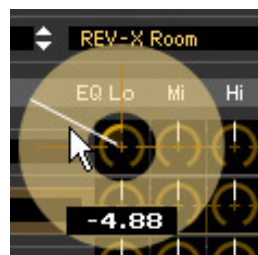
**HINWEIS** Die hier eingestellten Parameter gelten auch für die gleichnamigen Parameter im Auto-Sync-Fenster.

### ACHTUNG

Wenn der Parameter Auto Start eingeschaltet ist („On“), wird die Datensynchronisation unter bestimmten Bedingungen (Seite 50) automatisch ausgeführt, z. B. beim Klicken auf die [OFFLINE]-Schaltfläche, Starten der Editor-Software und Öffnen einer neuen Datei in der Editor-Software. Beachten Sie, dass hierdurch unerwarteter Datenverlust in MOXF6/MOXF8 Editor oder am MOXF6/MOXF8 selbst auftreten kann, da die neuen Daten bei der Datensynchronisation automatisch die alten Daten überschreiben. Denken Sie daran, wichtige Daten zu speichern, bevor Sie MOXF6/MOXF8 Editor verwenden.

## 6 Knob Guide (Drehregler-Einstellfläche)

Bestimmt, ob der Knob Guide (große Einstellfläche für Drehregler) erscheinen soll, wenn Sie einen Drehregler einstellen. Wenn eingeschaltet, wird die Kreisfläche des Drehreglers vergrößert (wie angezeigt), so dass es viel leichter ist, den zugehörigen Parameter des Reglers einzustellen.



Knob Guide: On



Knob Guide: Off

## 7 Knob Mouse Control (Maussteuerung f. Drehregler)

Bestimmt, wie der rechts abgebildete Drehregler auf Ihre Mausbewegungen reagieren soll.



### Circular (kreisförmig)

Wenn dies ausgewählt ist, können Sie zu einem bestimmten Wert springen, indem Sie auf einen Punkt in der Drehregler-Einstellfläche klicken. Sie können den Wert auch verändern, indem Sie die Maus im Kreis bewegen – genau wie beim Drehen eines echten Drehreglers.

### Relative Circular (kreisförmig relativ)

Wenn dies ausgewählt ist, können Sie den Wert verändern, indem Sie die Maus im Kreis bewegen – genau wie beim Drehen eines echten Drehreglers.

### Linear

Wenn dies ausgewählt ist, können Sie den Wert verändern, indem Sie auf einen Punkt in der Drehregler-Einstellfläche klicken (der Mauszeiger verschwindet) und diesen vertikal oder horizontal verschieben – genau wie beim Betätigen eines Schiebereglers.

## 8 Slider Mouse Control (Maussteuerung f. Schieberegler)

Bestimmt, wie der rechts abgebildete Schieberegler auf Ihre Mausbewegungen reagieren soll.



### Jump

Wenn dies ausgewählt ist, springt durch Klicken auf einen Punkt innerhalb des Schiebereglers der Schieberegler-Zeiger auf diesen Punkt.

### Touch

Wenn dies ausgewählt ist, können Sie den Wert durch horizontales Ziehen und Verschieben des Schieberegler-Zeigers verändern – genau wie beim Betätigen eines echten Schiebereglers. Das Klicken auf einen Punkt innerhalb des Schiebereglers (nicht auf die orangefarbenen Zeiger) hat keine Auswirkung.

### Ramp

Wenn dies ausgewählt ist, springt durch Klicken auf einen Punkt innerhalb des Schiebereglers (nicht auf die orangefarbenen Zeiger) der nächstliegende Zeiger auf diesen Punkt. Durch Verschieben des Punktes innerhalb des Schiebereglers bewegt sich der Zeiger entsprechend.

### Relative

Wenn dies ausgewählt ist, können Sie den Wert durch horizontales Ziehen und Verschieben eines beliebigen Punktes innerhalb des Schiebereglers verändern (der Mauszeiger verschwindet).

## 9 Keyboard Velocity (Anschlagstärke der Tastatur)

Legt den Velocity-Wert fest, der erzeugt wird, wenn Sie auf eine Taste der virtuellen Tastatur unten im Editor-Fenster klicken. Wenn „Fix“ (fest) eingeschaltet wird, erzeugt jedes Klicken auf eine Taste immer denjenigen Velocity-Wert, der im Kästchen neben „Fix“ eingetragen wurde. Wenn „Free“ (frei) eingeschaltet ist, hängt der erzeugte Velocity-Wert von der Klickposition ab. Je weiter unten auf der Tastaturabbildung Sie auf die Taste klicken, desto höher ist die Velocity.

**10 Inc/Dec Action (Funktionsweise der Auf- und Abwärtsschaltflächen)**

Bestimmt die Funktionsweise der dreieckigen Schaltflächen ([▲]/[▼]/[^]/[∨]) neben den Parameterfeldern (siehe nachstehende Abbildungen).

**Inc/Inc:**

Wenn dieser Eintrag ausgewählt ist, wird durch Klicken auf die [▲]-Schaltfläche der Wert um 1 erhöht und durch Klicken auf die [∨]-Schaltfläche der Cursor um einen Eintrag nach unten bewegt.

**Inc/Dec:**

Wenn dieser Eintrag ausgewählt ist, wird durch Klicken auf die [▲]-Schaltfläche der Wert um 1 erhöht und durch Klicken auf die [^]-Schaltfläche der Cursor um einen Eintrag nach oben bewegt.

**Dec/Inc:**

Wenn dieser Eintrag ausgewählt ist, wird durch Klicken auf die [▲]-Schaltfläche der Wert um 1 verringert und durch Klicken auf die [∨]-Schaltfläche der Cursor um einen Eintrag nach unten bewegt.

**Dec/Dec:**

Wenn dieser Eintrag ausgewählt ist, wird durch Klicken auf die [▲]-Schaltfläche der Wert um 1 verringert und durch Klicken auf die [^]-Schaltfläche der Cursor um einen Eintrag nach oben bewegt.

**11 Startup Mode**

In diesem Bereich können Sie den Startup-Modus für den Start von MOXF6/MOXF8 Editor einstellen.

**Voice**

Der Editor startet im Voice-Modus.

**Pattern**

Der Editor startet im Pattern-Modus.

**Song**

Der Editor startet im Song-Modus.

**HINWEIS** Durch Starten von MOXF6/MOXF8 Editor aus einer Instrumentenspur heraus wird der MOXF6/MOXF8 in den Voice-Modus versetzt.

**HINWEIS** Durch Starten von MOXF6/MOXF8 Editor aus der Media Bay heraus wird der MOXF6/MOXF8 in den Modus versetzt, der in dem ausgewählten VST-Preset angegeben ist.

**12 [OK]-Schaltfläche**

Klicken Sie hierauf, um die Einstellungen auf MOXF6/MOXF8 Editor anzuwenden und das Setup-Fenster zu schließen.

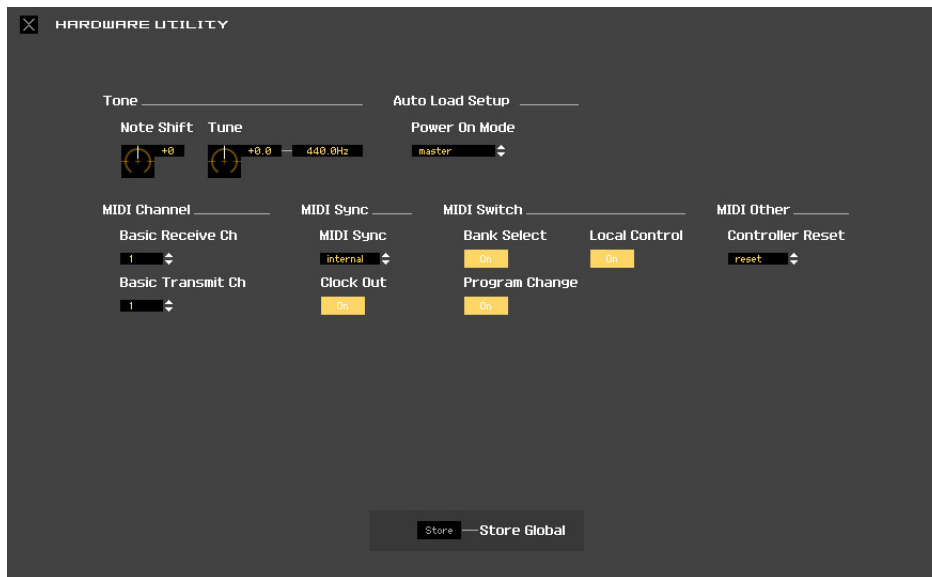
**13 [Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen)**

Klicken Sie hierauf, um das Fenster zu schließen, ohne die Änderungen auf MOXF6/MOXF8 Editor anzuwenden.



## Hardware Utility

In dem durch Auswählen dieses Menüpunkts aufgerufenen HARDWARE-UTILITY-Fenster können Sie die Parameter des Utility-Modus des MOXF6/MOXF8 einstellen. Die Bearbeitung eines Parameters in diesem Fenster beeinflusst den gleichnamigen Parameter am MOXF6/MOXF8-Instrument. Klicken Sie, nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, auf die [Store]-Schaltfläche unten in diesem Fenster, um die Einstellungen als globale Daten zu speichern.

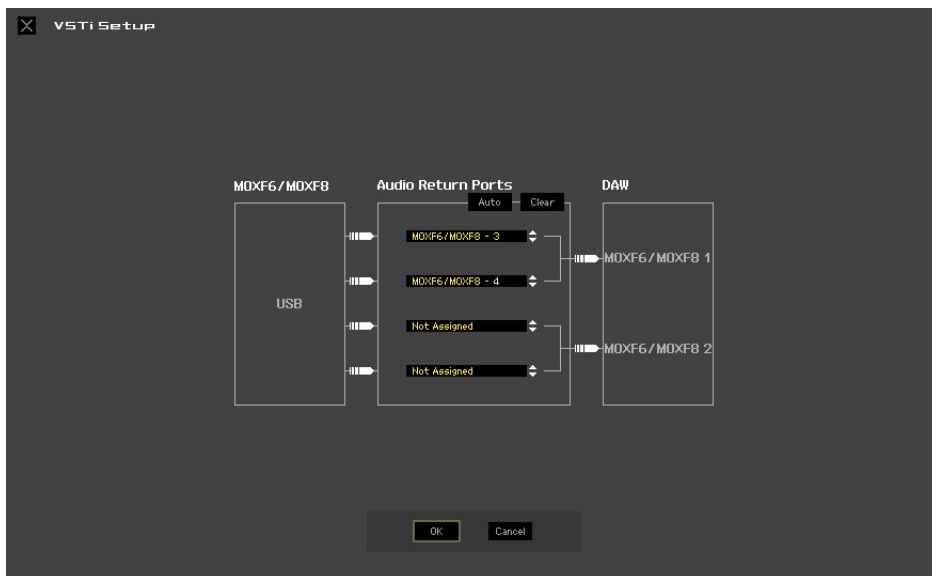


## VSTi Setup (nur für die VST-Version)

Dies bestimmt die Einstellung der Audio-Signalführung vom MOXF6/MOXF8-Instrument zu Cubase über das VSTi-Setup-Fenster im Menü von MOXF6/MOXF8 Editor VST.

Klicken Sie auf die Schaltfläche [AUTO], um alle Audio-Ports automatisch einstellen zu lassen, wenn das MOXF6/MOXF8-Instrument über ein USB-Kabel am Computer angeschlossen wird. Alle Verbindungen der Audio-Ports werden gelöscht, wenn Sie auf die [Clear]-Schaltfläche klicken.

Wählen Sie die Audio-Ports des Audio-Interface aus, mit dem das MOXF6/MOXF8-Instrument verbunden ist, wenn Sie das Audio-Interface zum Anschließen eines Computers verwenden.



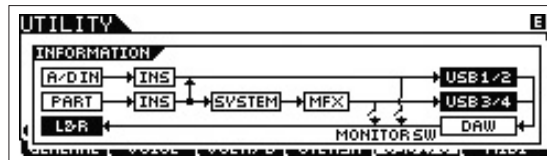
## Beispiel für ein VSTi-Setup für eine USB-Verbindung

Dieser Abschnitt beschreibt ein Einrichtungsbeispiel, bei dem das Audiosignal über USB zwischen MOXF6/MOXF8 und Computer übertragen wird.

In dem folgenden Beispiel sind zwei Audiokanäle für den Stereo-Part (durch PART angezeigt) des MOXF6/MOXF8 reserviert, die beiden anderen Kanäle sind für den Stereo-A/D-Input-Part vorgesehen, und alle vier Kanäle werden an Cubase gesendet.

### 1. Stellen Sie am MOXF6/MOXF8 im Display [UTILITY] → [F5] USB I/O den Mode-Parameter auf „VST“:

Um die durch diesen Vorgang erzeugte Audiosignalkonfiguration zu prüfen, drücken Sie [SF6], um das INFORMATION-Fenster aufzurufen. Dort können Sie sehen, dass die USB-Audiokanäle 1 und 2 für A/D IN verwendet werden und die USB-Audiokanäle 3 und 4 für den Stereo-Part des MOXF6/MOXF8.

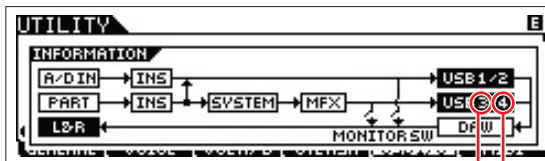


### 2. Stellen Sie im VSTi-Setup-Display der Editor-VST-Software ein, wie das Audiosignal vom MOXF6/MOXF8 an den Cubase-Mixer gesendet werden soll.

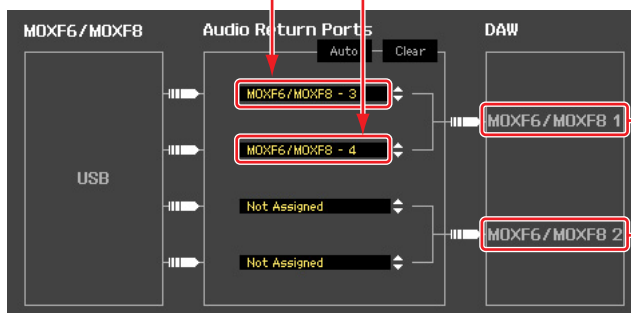
Yamaha MOXF6/MOXF8-1 bis 4 im VSTi-Setup-Display entspricht USB 1 bis 4 im INFORMATION-Fenster des MOXF6/MOXF8.

Im folgenden Beispiel werden nur die PART-Audiosignale (USB 3 und 4) an den Cubase-Mixer gesendet, die des A/D-IN-Parts (USB 1 und 2) hingegen nicht.

Das Fenster UTILITY USB I/O INFORMATION des MOXF6/MOXF8



Instrumentenkanäle im Cubase-Mixer

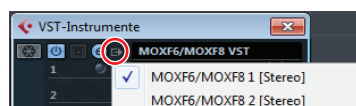


VSTi-Setup-Fenster der Editor-VST-Software

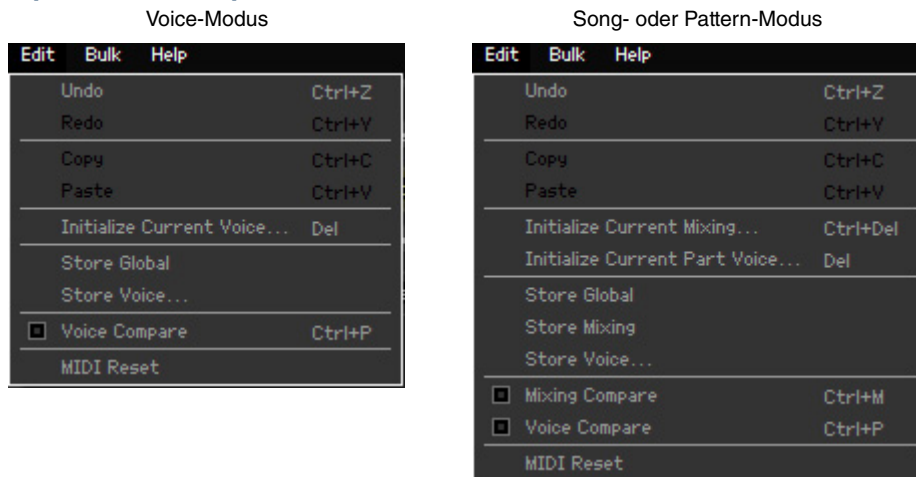


Sie können die Instrumentenkanäle im VST-Instrumenten-Rack aktivieren.

Wenn Sie die Editor-VST-Software aus einer Instrumentenspur heraus starten, wird nur MOXF6/MOXF8 1 verfügbar.



## [Edit]-Menü (Bearbeiten)



### Undo (Rückgängig machen)

Verwirft die durch den letzten Bedienungsschritt vorgenommenen Änderungen. Der [Undo]-Menüpunkt kann je nach dem zuletzt bearbeiteten Parameter eventuell nicht ausgewählt werden.

### Redo (Wiederherstellen)

Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

### Copy (Kopieren)

Kopiert die ausgewählten Elemente, beispielsweise die Zeichen des Voice-Namens im Textfeld, die Voice(s) im VOICE-LIBRARY-Fenster oder das gesamte Part-Setup, in die Zwischenablage.

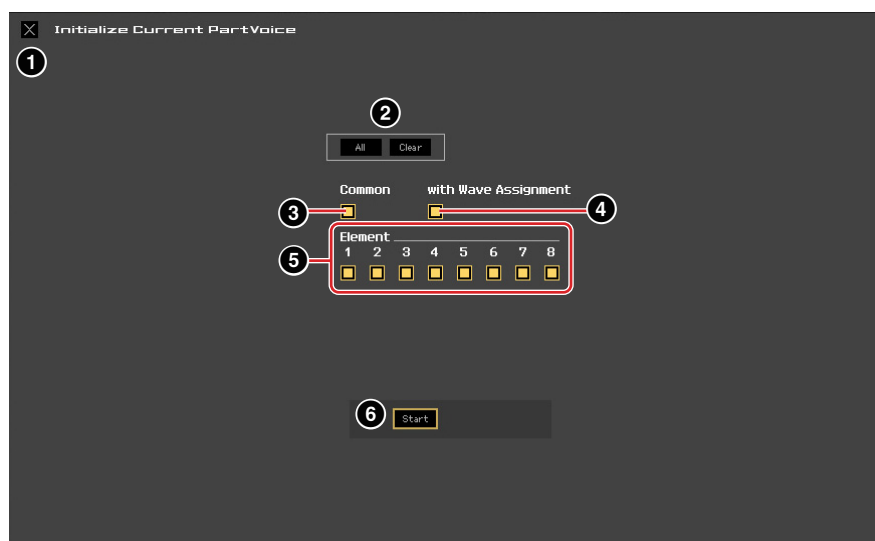
### Paste (Einfügen)

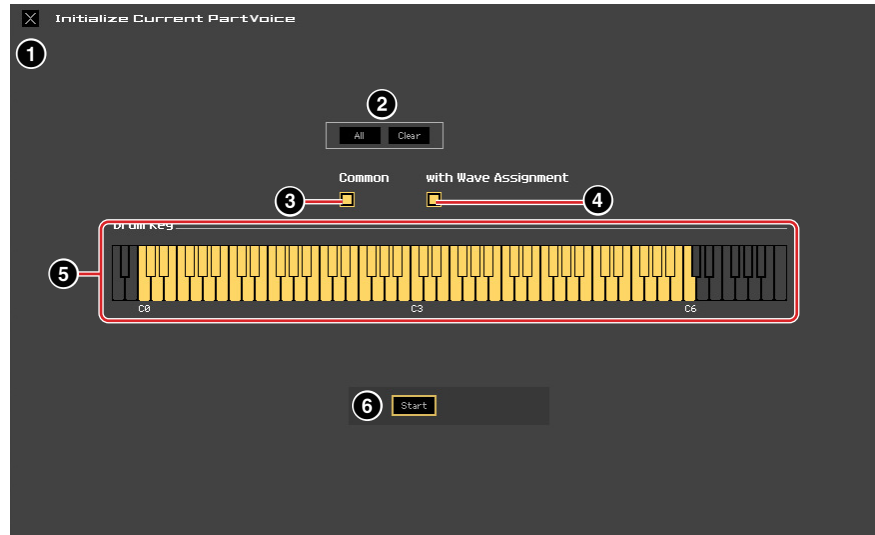
Fügt die Voice(s), die Part-Einstellungen sowie die Zeichen des Voice-Namens im Textfeld aus der Zwischenablage an der angegebenen Position ein.

### Initialize Current Voice (im Voice-Modus)/Initialize Current Part Voice (im Song- oder Pattern-Modus)

Wählen Sie im Voice-Modus den Eintrag [Initialize Current Voice] aus dem [Edit]-Menü, um das Initialize-Current-Voice-Fenster aufzurufen, in dem Sie durch Klicken auf [Start] die aktuelle Voice initialisieren können. Wählen Sie im Song- oder Pattern-Modus den Eintrag [Initialize Current Part Voice] aus dem [Edit]-Menü, um das Initialize-Current-Part-Fenster aufzurufen, in dem Sie durch Klicken auf [Start] den aktuellen Part initialisieren können.

#### Wenn eine Normal-Voice bearbeitet wird:



**Wenn eine Drum-Voice bearbeitet wird:****1 [X]-Schaltfläche (Schließen)**

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne die Initialisierung durchzuführen.

**2 [All]/[Clear]-Schaltfläche**

Durch Klicken auf [All] werden alle Kontrollkästchen in diesem Fenster eingeschaltet; mit [Clear] werden alle ausgeschaltet.

**3 [Common]-Kontrollkästchen**

Wenn dieses Kästchen eingeschaltet ist, werden durch Klicken auf [Start] die Einstellungen sämtlicher Common-Parameter initialisiert (Voice-Common-Parameter, wenn die Editor-Software auf den Voice-Modus eingestellt ist, oder Part-Common-Parameter, wenn die Editor-Software auf den Song- oder Pattern-Modus eingestellt ist).

**4 with Wave Assignment (mit Waveform-Zuordnung)**

Wenn dies eingeschaltet ist, werden durch Klicken auf [Start] die Waveform-Zuordnungen aller Elemente der aktuellen Voice initialisiert.

**5 Element-Kontrollkästchen [1]–[8] oder Drum-Key-Kontrollkästchen C0–C6**

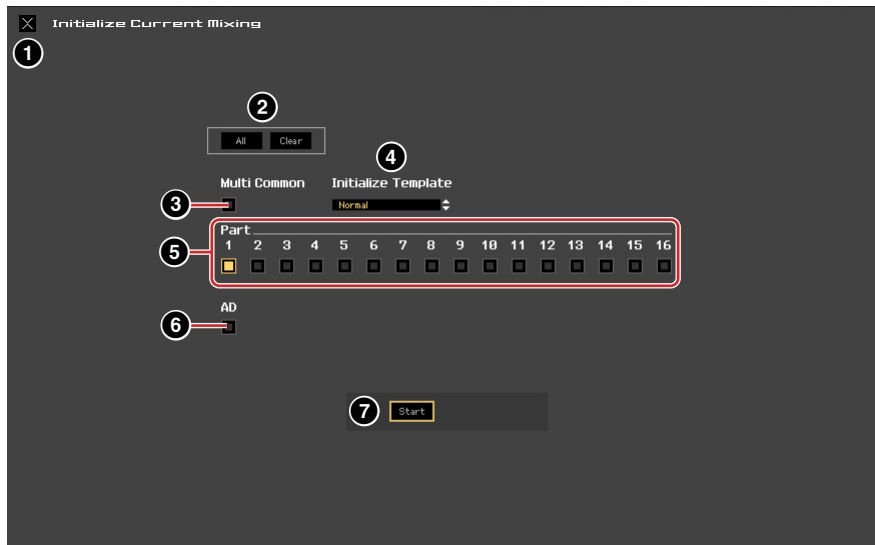
Wenn eine Normal-Voice bearbeitet wird, werden durch Klicken auf [Start] die Einstellungen aller Parameter der hier eingeschalteten Elemente initialisiert. Wenn eine Drum-Voice bearbeitet wird, werden durch Klicken auf [Start] die Einstellungen aller Parameter der hier eingeschalteten Drum-Keys initialisiert.

**6 [Start]-Schaltfläche**

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf [Start], um die Parametereinstellungen zu initialisieren und das Fenster zu schließen.

## Initialize Current Mixing (nur im Song- oder Pattern-Modus)

Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um das Initialize-Current-Part-Voice-Fenster aufzurufen, stellen Sie die Parameter wie erforderlich ein, und klicken Sie dann auf [Start], um die dem aktuellen Part zugewiesene Voice zu initialisieren.



### 1 [X]-Schaltfläche (Schließen)

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne die Initialisierung durchzuführen.

### 2 [All]/[Clear]-Schaltfläche

Durch Klicken auf [All] werden alle Kontrollkästchen in diesem Fenster eingeschaltet; mit [Clear] werden alle ausgeschaltet.

### 3 [Multi Common]-Kontrollkästchen

Wenn dies eingeschaltet ist, werden durch Anklicken von [Start] die Einstellungen aller Multi-Common-Parameter initialisiert.

### 4 Initialize Template (nach Vorlage initialisieren)

Die folgende Vorlagen stehen für die Initialisierung zur Verfügung.

#### Normal:

Wenn dies ausgewählt ist, werden durch Klicken auf [Start] die Editor-Einstellungen auf die normalen Voreinstellungen gebracht.

#### GM:

Wenn dies ausgewählt ist, werden durch Klicken auf [Start] die Editor-Einstellungen so initialisiert, dass der MOXF6/MOXF8 als GM-Klangerzeuger verwendet werden kann.

### 5 Part-Kontrollkästchen [1] – [16]

Durch Klicken auf [Start] werden die Einstellungen aller Parameter der hier eingeschalteten Parts initialisiert.

### 6 [AD]-Kontrollkästchen

Wenn diese Kontrollkästchen aktiviert ist, werden durch Anklicken von [Start] die Einstellungen aller Parameter des AD-Parts initialisiert.

### 7 [Start]-Schaltfläche

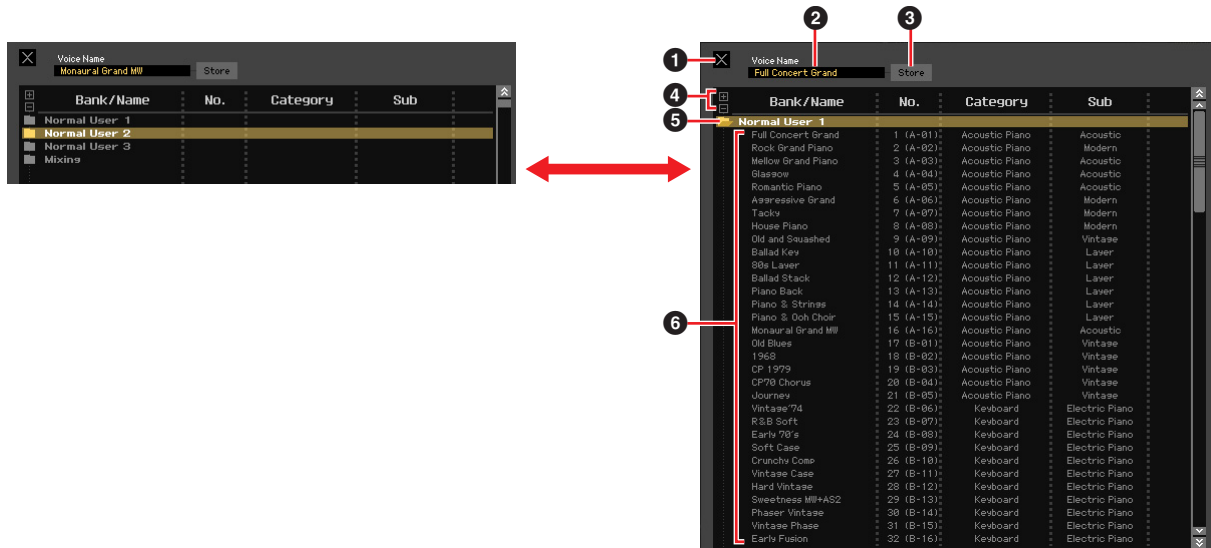
Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf [Start], um die Mixing-Einstellungen zu initialisieren und das Fenster zu schließen.

## Store Global

Durch einfaches Auswählen dieses Menüpunkts werden die globalen Einstellungen gespeichert. Die globalen Einstellungen werden nur im internen Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments gespeichert.

## Store Voice

In dem über diesen Menüpunkt aufgerufenen Fenster können Sie die bearbeitete Voice speichern. Die aktuelle Voice wird im Voice-Modus gespeichert; die dem aktuellen Part zugewiesene Voice hingegen im Song- oder Pattern-Modus. Wählen Sie den gewünschten Bank-Ordner aus (5), wählen Sie die Nummer der Ziel-Voice aus (6), geben Sie einen Voice-Namen ein (2), und klicken Sie dann auf die [Store]-Schaltfläche, um die Voice als User-Voice oder Mixing-Voice (nur im Song- oder Pattern-Modus verfügbar) zu speichern.



### 1 [X]-Schaltfläche (Schließen)

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne den Store-Vorgang auszuführen.

### 2 Voice Name

Geben Sie einen eigenen Namen für die zu speichernde Voice ein.

### 3 [Store]-Schaltfläche (Speichern)

Klicken Sie hierauf, um die bearbeitete Voice unter der angegebenen Bank und Nummer zu speichern.

#### ■ ACHTUNG ■

Wie die anderen Parameter werden die Voice-Daten mit dem MOXF6/MOXF8-Instrument synchronisiert, wenn ONLINE (Seite 13) angezeigt wird. Dies bedeutet, dass durch Klicken auf [Store] in diesem Fenster die bearbeitete Voice auch in der entsprechenden Bank des internen Speichers des MOXF6/MOXF8-Instruments abgelegt wird. Achten Sie darauf, dass dabei keine wichtigen Daten überschrieben werden.

### 4 [+]/[-]-Schaltflächen

Durch Klicken auf [+] öffnen Sie alle Bankenordner, mit [-] schließen Sie sie.

## 5 Bankenordner

Dieser Bereich zeigt die folgenden Banken an, in denen Sie die bearbeitete Voice speichern können.

- Normal User 1
- Normal User 2
- Normal User 3
- Drum User
- Mixing

Durch Klicken auf einen Bankenordner öffnet sich dieser und alle in dieser Bank gespeicherten Voices erscheinen wie vorstehend abgebildet (von der Abbildung links zur Abbildung rechts). Wenn Sie erneut auf den Bankenordner klicken, schließt er sich wie vorstehend abgebildet (von der Abbildung rechts zur Abbildung links).

Beachten Sie, dass je nach dem aktuellen Modus und Voice-Typ andere Banken angezeigt werden. Die Mixing-Bank wird nur im Song- oder Pattern-Modus angezeigt. Die Drum-User-Bank wird nur angezeigt, wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist (im Voice-Modus) oder dem aktuellen Part eine Drum-Voice zugeordnet ist (im Song- oder Pattern-Modus). In gleicher Weise werden die Normal-User-Bank und die Mixing-Bank nur angezeigt, wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist (im Voice-Modus) oder dem aktuellen Part eine Normal-Voice zugeordnet ist (im Song- oder Pattern-Modus).

## 6 Voices

Die Voices der ausgewählten Bank werden aufgelistet. Bevor Sie auf die [Store]-Schaltfläche klicken, müssen Sie hier die Nummer der Ziel-Voice angeben. Durch Rechtsklicken (Windows) / <Control>-Klick (Mac) auf diesen Bereich erscheinen die Menüpunkte „All Open“ und „All Close“ (alle öffnen/alle schließen), mit denen Sie alle Bankenordner öffnen und schließen können.

### Store Mixing (Mixing speichern; nur im Song- oder Pattern-Modus)

Durch einfaches Auswählen dieses Menüs werden die Mixing-Einstellungen im Song- oder Pattern-Modus gespeichert. Die Mixing-Einstellungen werden im internen Speicher des MOXF6/MOXF8-Instruments gespeichert (und überschreiben die Mixing-Einstellungen des momentan ausgewählten Songs oder Patterns).

### Voice Compare (Voice vergleichen)

Mit diesem Menüpunkt können Sie zwischen der soeben bearbeiteten Voice und deren unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat. Wählen Sie „Voice Compare“, um in den Voice-Compare-Modus zu wechseln. In diesem Modus können Sie den Klang der ursprünglichen Voice-Einstellungen hören; keiner der Parameter im Fenster lässt sich jetzt verändern. Wählen Sie „Voice Compare“ erneut aus, um zur bearbeiteten Version zurückzukehren.

**HINWEIS** Der Status des MOXF6/MOXF8-Instruments bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Voice-Compare-Modus in MOXF6/MOXF8 Editor aufrufen.

### Mixing Compare (Mixing vergleichen; nur im Song- oder Pattern-Modus)

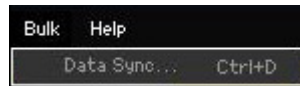
Mit diesem Menüpunkt können Sie zwischen dem soeben bearbeiteten Mixing und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat. Wählen Sie „Mixing Compare“, um in den Mixing-Compare-Modus zu wechseln. In diesem Modus können Sie den Klang der ursprünglichen Mixing-Einstellungen hören; keiner der Parameter im Fenster lässt sich jetzt verändern. Wählen Sie „Mixing Compare“ erneut aus, um zur bearbeiteten Version zurückzukehren.

**HINWEIS** Der Status des MOXF6/MOXF8-Instruments bleibt auch dann erhalten, wenn Sie den Mixing-Compare-Modus in MOXF6/MOXF8 Editor aufrufen.

### MIDI Reset (MIDI zurücksetzen; nur für die eigenständige Anwendung)

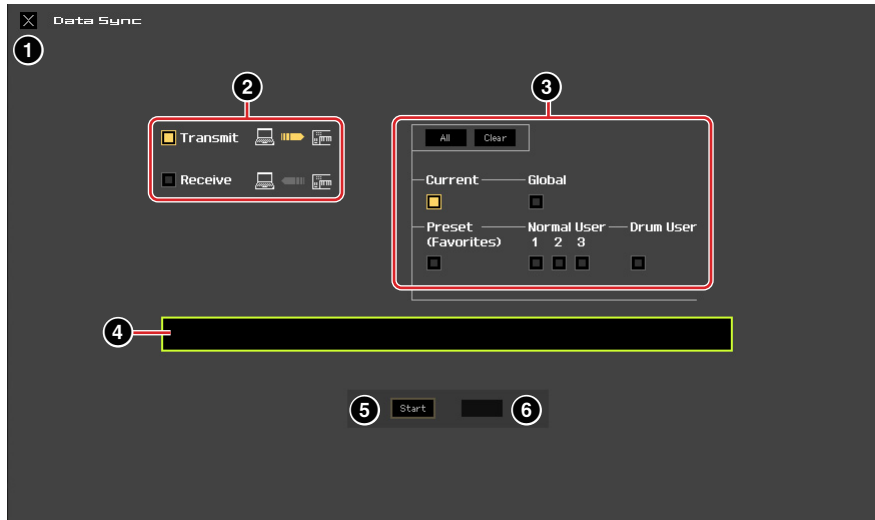
Wenn der Klang ohne anzuhalten weiterläuft, führen Sie diesen Vorgang aus.

## [Bulk]-Menü (Massendaten)



### Data Sync (Datensynchronisation)

Wählen Sie diesen Menüpunkt aus, um das Fenster Initialize Data Sync aufzurufen, stellen Sie die Parameter wie erforderlich ein, und klicken Sie dann auf [Start], um die angegebenen Daten von/zu MOXF6/MOXF8 Editor VST zum/vom MOXF6/MOXF8-Instrument zu übertragen.



#### 1 [X]-Schaltfläche (Schließen)

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne die Datensynchronisation durchzuführen.

#### 2 [Transmit]/[Receive]-Kontrollkästchen (senden/empfangen)

Legt fest, ob MOXF6/MOXF8 Editor Daten an den MOXF6/MOXF8 überträgt oder Daten vom MOXF6/MOXF8 empfängt.

##### [Transmit]-Kontrollkästchen:

Wenn dies angekreuzt ist, werden durch Klicken auf die [Start]-Schaltfläche Daten von der Editor-Software an das Instrument gesendet.

##### [Receive]-Kontrollkästchen:

Wenn dies angekreuzt ist, werden durch Klicken auf die [Start]-Schaltfläche Daten vom Instrument an die Editor-Software gesendet.

#### 3 Zu sender/empfangender Datentyp

Hier können Sie einstellen, welcher Datentyp gesendet oder empfangen werden soll. Durch Anklicken der [All]-Schaltfläche werden alle Datentypen eingeschaltet; mit [Clear] werden alle Datentypen ausgeschaltet.

##### Current (aktuell)

Schalten Sie dies ein und klicken Sie auf die [Start]-Schaltfläche, um die aktuellen Einstellungen (Current) zu senden oder zu empfangen.

##### Global

Schalten Sie dies ein und klicken Sie auf die [Start]-Schaltfläche, um die globalen Einstellungen zu senden oder zu empfangen.

##### Preset (Favorites)

Schalten Sie dies ein und klicken Sie dann auf die [Start]-Schaltfläche, um die Favoriten-Einstellungen der Preset-Voice(s) zu senden oder zu empfangen.

##### Normal User 1 – 3

Schalten Sie dies ein und klicken Sie dann auf die [Start]-Schaltfläche, um die Daten der Normal-User-Voice-Bank 1, 2 bzw. 3 zu senden oder zu empfangen.

##### Drum User

Schalten Sie dies ein und klicken Sie auf die [Start]-Schaltfläche, um die Daten der Drum-User-Voice-Bank zu senden oder zu empfangen.



**4 Fortschrittsbalken**

Zeigt an, zu welchem Anteil die Daten bereits übertragen wurden.

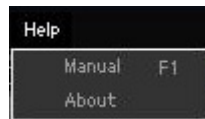
**5 [Start]-Schaltfläche**

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die [Start]-Schaltfläche, um die Datenübertragung tatsächlich durchzuführen.

**6 [Stop]-Schaltfläche**

Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, während eine Übertragung läuft, und dient zum Abbrechen des Übertragungsvorgangs.

## [Help]-Menü (Hilfe)



### Manual (Anleitung)

Durch Auswählen dieses Menüpunkts wird diese Anleitung im PDF-Format aufgerufen.

### About (Info)

Durch Auswählen dieses Menüpunkts werden Informationen wie die Versionsnummer von MOXF6/MOXF8 Editor abgerufen.

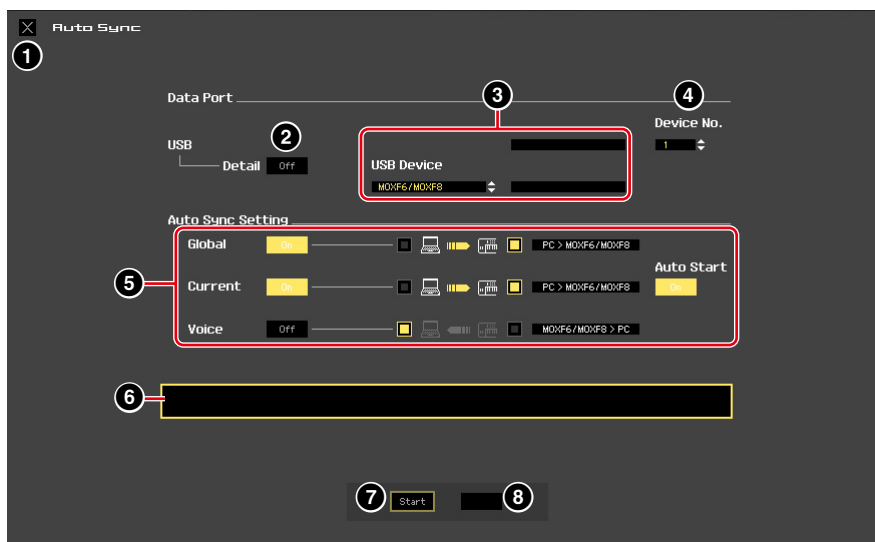
## Auto-Sync-Fenster

In diesem Fenster können Sie den Status des Editors von „OFFLINE“ zu „ONLINE“ umschalten. Während Sie einen Parameter in der Editor-Software bearbeiten, wird hierdurch der gleiche Parameter am MOXF6/MOXF8-Instrument geändert und umgekehrt, so lange der Online-Status gewählt ist. Sie können diese „Spiegelung“ der Parameteränderungen zwischen den Geräten ausschalten, indem Sie in den Offline-Status umschalten. Das Auto-Sync-Fenster kann aufgerufen werden, indem Sie im Editor-Fenster auf „OFFLINE“ klicken, wenn der Editor im Offline-Status ist. Das Auto-Sync-Fenster wird außerdem unter folgenden Bedingungen automatisch aufgerufen (ohne dass Sie auf „OFFLINE“ geklickt haben):

- Wenn Sie eine Datei öffnen.
- Wenn Sie durch Auswahl von „New“ im File-Menü eine neue Datei anlegen.
- Wenn Sie im Online-Status der Editor-Software den Modus des Editors wechseln.
- Wenn Sie im Online-Status der Editor-Software den Modus am MOXF6/MOXF8-Instrument wechseln.
- Wenn die Verbindungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert werden, nachdem die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert wurden.
- Wenn die Einstellungen von MOXF6/MOXF8 und Computer korrigiert werden, nachdem die Geräte neu miteinander verbunden wurden.

**HINWEIS** Wenn der Auto-Start-Parameter im Auto-Sync-Fenster eingeschaltet wird, kann unter bestimmten Bedingungen die Datensynchronisation automatisch gestartet werden, sobald das Auto-Sync-Fenster geöffnet wird. Näheres siehe [Seite 38](#).

Stellen Sie im Auto-Sync-Fenster den Daten-Port richtig ein, und klicken Sie dann auf die [Start]-Schaltfläche, um den Datenabgleich zu starten. Sobald die Datensynchronisation beendet ist, wird das Auto-Sync-Fenster geschlossen, und die Anzeige OFFLINE wechselt automatisch zu ONLINE.



### 1 [X]-Schaltfläche (Schließen)

Klicken Sie hierauf, um dieses Fenster zu schließen, ohne die Datensynchronisation durchzuführen.

### 2 [Detail]-Schaltfläche

### 3 Port

### 4 Device No. (Gerätenummer)

### 5 Auto Sync Setting (Einstellung der automatischen Synchronisation)

Diese Parameter sind identisch mit denen im Setup-Fenster. Siehe [Seite 37](#).

### 6 Fortschrittsbalken

### 7 [Start]-Schaltfläche

### 8 [Stop]-Schaltfläche

Diese Parameter sind identisch mit denen im Data-Sync-Fenster. Siehe [Seite 49](#).

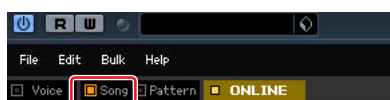
# Tipps

## Aufnahmen auf Cubase-MIDI-Spuren mit MOXF6/MOXF8 Editor VST

Die folgenden Anweisungen zeigen Ihnen, wie Sie mit MOXF6/MOXF8 Editor VST auf Cubase-MIDI-Spuren aufnehmen.

### 1. Erzeugen Sie eine MIDI-Spur und starten Sie MOXF6/MOXF8 Editor VST in Cubase, indem Sie die Schritte auf Seite 4 – 5 ausführen.

Stellen Sie in der Editor-VST-Software den Modus auf „Song“ oder „Pattern“ ein.



### 2. Nehmen Sie die Einstellungen für die Aufnahme vor.

#### Am MOXF6/MOXF8:

Erstellen Sie ein Quick Setup einschließlich der folgenden Einstellungen am MOXF6/MOXF8, und wählen Sie dann das erstellte Quick Setup aus.

Das Quick Setup kann aus der Editor-VST-Software heraus sowie am MOXF6/MOXF8 selbst ausgewählt werden.

MIDI	Local Ctrl	off
	MIDI Sync	auto (Aktiviert die Synchronisation der MOXF6/MOXF8-Wiedergabe mit Cubase.)
	Clock Out	off
	ArpOutSw	all off (Deaktiviert die MIDI-Ausgabe von Arpeggio-Wiedergabedaten vom MOXF6/MOXF8.)
AUDIO	Mode	VST
	Direct MonitorSw Part	on (Ermöglicht Ihnen das direkte Abhören des MOXF6/MOXF8-Klangs.)

- HINWEIS** • Local Control sollte auf „off“ gestellt werden, um einen „doppelten“ Klang sowohl von der MOXF6/MOXF8-Tastatur als auch von Cubase zu verhindern. Der Grund hierfür ist, dass Cubase vom MOXF6/MOXF8 MIDI-Daten empfängt und diese dann „widerhallen“ lässt (unverändert an den MOXF6/MOXF8 zurücksendet (Seite 55).
- Direct MonitorSw Part sollte auf „on“ gestellt werden, damit Sie den Aufnahmeklang ohne Latenz abhören können (Seite 55).

#### In Cubase:

Stellen Sie den Instrumentenkanal der Editor-VST-Software auf „Stummschaltung ein“, so dass Sie den Klang direkt abhören.

#### In der Editor-VST-Software:

Wählen Sie eine Voice für den Aufnahme-Part aus.

- HINWEIS** Wenn die Editor-VST-Software auf „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist, wird der mit der aktuellen Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) von Cubase verbundene Part automatisch in der Editor-VST-Software ausgewählt. Wenn Sie beispielsweise die Cubase-MIDI-Spur auswählen, die mit Part 1 des MOXF6/MOXF8 verbunden ist, wird in MOXF6/MOXF8 Editor VST automatisch Part 1 ausgewählt.

### 3. Starten Sie die Aufnahme auf der Cubase-MIDI-Spur.

Näheres zu diesem Vorgang finden Sie im Cubase-Handbuch.

Spielen Sie einfach auf dem MOXF6/MOXF8, indem Sie dem Tempo-Klick von Cubase oder dem Klang einer anderen Audiospur folgen.

#### WICHTIG

Wenn Sie sich bei der Aufnahme die bereits aufgenommene MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Spur (MIDI-Spur) anhören möchten, empfiehlt es sich, die MIDI-Spurdaten vorher in Audiodaten zu konvertieren. Wenn Sie dies nicht tun, kann es sein, dass Ihr aufgenommenes Spiel nicht zur Wiedergabe der MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Spur synchronisiert wird.



**4. Spielen Sie die aufgenommenen Daten ab.**

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, und hören Sie sich dann über den Cubase-Mixer den Klang der Wiedergabe an.

**MOXF6/MOXF8-Instrument**

Direct MonitorSW Part: off

**Cubase-Mixer**

MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Instrumentenkanal: Stummschaltung aus

Sie können den Klang verbessern, in dem Sie den EQ oder Effekte auf die Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) anwenden. Ausführliche Anweisungen finden Sie im Cubase-Handbuch.

**5. Konvertieren Sie die aufgenommene MIDI-Spur in Audiodaten.**

Wählen Sie in Cubase [Datei] → [Exportieren] → [Audio Mixdown], um die aufgenommenen MIDI-Daten in Audiodaten zu konvertieren. Näheres hierzu finden Sie im Cubase-Handbuch.

**6. Erzeugen Sie eine weitere MIDI-Spur für die Editor-VST-Software.**

Wählen Sie in Cubase [Projekt] → [Spur hinzufügen] → [MIDI], um die MIDI-Spur hinzuzufügen.

Stellen Sie das Eingangsrouting der Spur auf „All MIDI Inputs“ und den Ausgang auf „MOXF6/MOXF8 VST“. Sie können zusätzliche Spuren aufnehmen, indem Sie die vorstehenden Schritte 2 bis 6 wiederholen.



**7. Speichern Sie das Cubase-Projekt.**

Wählen Sie in Cubase [Datei] → [Speichern] oder [Speichern unter...], um das Cubase-Projekt zu speichern.

**Aufnehmen/Bearbeiten der Arpeggio-Wiedergabe als MIDI-Daten in Cubase**

Wenn Sie in der Editor-VST-Software in Schritt 2 auf Seite 51 das Arpeggio auf „on“ stellen, können Sie Ihr Spiel einschließlich der Arpeggio-Wiedergabe als Audiodaten aufzeichnen. Wenn Sie lediglich die Arpeggio-Wiedergabe als Audiodaten aufzeichnen möchten, folgen Sie den vorherigen Anweisungen. Wenn Sie jedoch die MIDI-Events des aufgezeichneten Arpeggios bearbeiten möchten, folgen Sie den hier nachstehenden Anweisungen.

**1. Erzeugen Sie eine MIDI-Spur und starten Sie MOXF6/MOXF8 Editor VST in Cubase, indem Sie die Schritte auf Seite 4 – 5 ausführen.**

Stellen Sie in der Editor-VST-Software den Modus auf „Song“ oder „Pattern“ ein.

**2. Nehmen Sie die Einstellungen für die Aufnahme vor.**

**Am MOXF6/MOXF8:**

Erstellen Sie ein Quick Setup einschließlich der folgenden Einstellungen am MOXF6/MOXF8, und wählen Sie dann das erstellte Quick Setup aus.

Das Quick Setup kann aus der Editor-VST-Software heraus sowie am MOXF6/MOXF8 selbst ausgewählt werden.

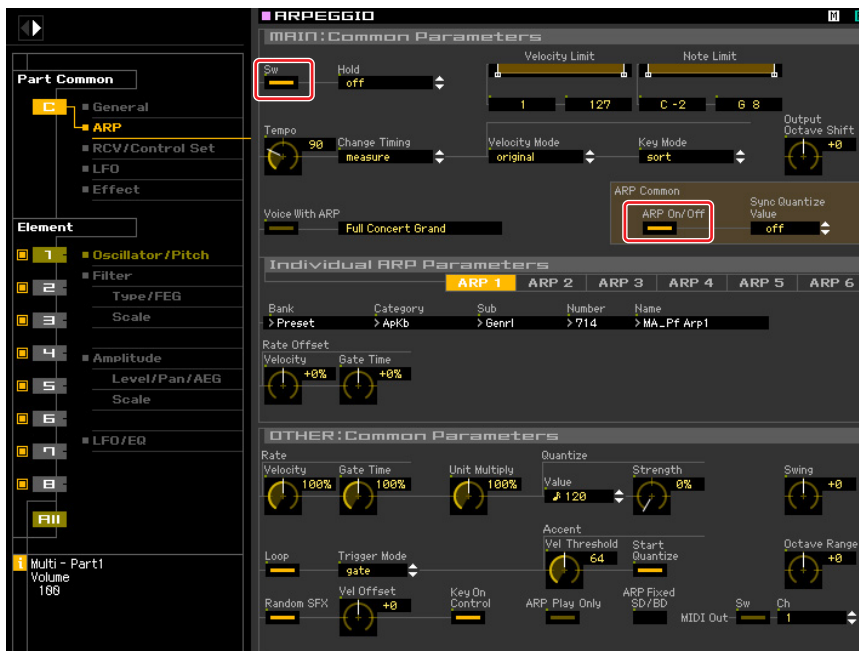
MIDI	Local Ctrl	on
	MIDI Sync	auto
	Clock Out	off
	ArpOutSw	all off (Aktiviert die MIDI-Ausgabe von Arpeggio-Wiedergabedaten vom MOXF6/MOXF8)
	TrExtSw	Wenn Key Mode auf etwas anderes als „direct“, „sortdirect“ oder „thrudirect“ eingestellt ist: all off (Deaktiviert die MIDI-Ausgabe gespielter Noten)  Wenn Key Mode auf „direct“, „sortdirect“ oder „thrudirect“ eingestellt ist: all on (Aktiviert die MIDI-Ausgabe gespielter Noten)
AUDIO	Mode	VST
	Direct MonitorSw Part	on (Ermöglicht Ihnen das direkte Abhören des MOXF6/MOXF8-Klangs.)

**HINWEIS** Die vorstehenden Einstellungen sind für den Song- oder Pattern-Modus vorgesehen. Wenn Sie im Voice-Modus aufnehmen möchten, sind die folgenden Einstellungen erforderlich.

- „KBD TxCh=off“ anstelle von „TrExtSw=all off“
- „KBD TxCH=1“ anstelle von „TrExtSw=all on“

**In der Editor-VST-Software:**

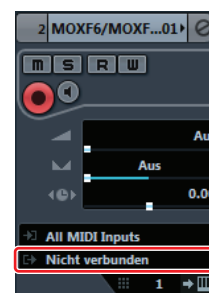
Wählen Sie für den Recording Part (Aufnahme-Part) eine Voice und einen Arpeggio Type aus, und schalten Sie dann das Arpeggio ein („on“).



**HINWEIS** Wenn die Editor-VST-Software auf „Song“ oder „Pattern“ eingestellt ist, wird der mit der aktuellen Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) von Cubase verbundene Part automatisch der Editor-VST-Software ausgewählt. Wenn Sie beispielsweise die Cubase-MIDI-Spur auswählen, die mit Part 1 des MOXF6/MOXF8 verbunden ist, wird in MOXF6/MOXF8 Editor VST automatisch Part 1 ausgewählt.

**In Cubase:**

Stellen Sie den Instrumentenkanal von der Editor-VST-Software auf „Stummschaltung ein“, so dass Sie den Klang direkt abhören können. Stellen Sie das Ausgangsrouting der MIDI-Spur auf „Not Connected“, so dass die MIDI-Daten vom MOXF6/MOXF8-Instrument nicht wiederhallen.



**WICHTIG**

Wenn ArpOutSw im Quick Setup auf „all on“ gestellt ist, achten Sie darauf, das Ausgangsrouting der MIDI-Spur auf „Not Connected“ zu stellen, bevor Sie auf der MOXF6/MOXF8-Tastatur spielen.

Dies ist sehr wichtig – wenn Sie dies nicht tun, hallen die Arpeggio-Wiedergabe Daten in einer Endlosschleife von Cubase zum MOXF6/MOXF8 wider, erzeugen dadurch übermäßige Datenmengen und verursachen ein fast vollständiges Einfrieren von Cubase und der Editor-Software.

Beachten Sie jedoch, dass dies auf „Connected“ eingestellt sein sollte, während Sie im Fenster der Editor-VST-Software Bedienvorgänge vornehmen, da andernfalls die Einstellungen der Editor-Software nicht korrekt auf den MOXF6/MOXF8 angewendet werden.

**3. Starten Sie die Aufnahme auf der Cubase-MIDI-Spur.**

Näheres zu diesem Vorgang finden Sie im Cubase-Handbuch. Spielen Sie einfach auf dem MOXF6/MOXF8, indem Sie dem Tempo-Klick von Cubase oder dem Klang einer anderen Audiospur folgen.

**WICHTIG**

Wenn Sie sich während der Aufnahme die bereits aufgenommene MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Spur (MIDI-Spur) anhören möchten, sollten Sie die MIDI-Spurdaten vorher in Audiodaten konvertieren. Andernfalls kann es sein, dass Ihr aufgenommenes Spiel nicht zur Wiedergabe der MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Spur synchronisiert wird.

#### 4. Spielen Sie die aufgenommenen Daten ab.

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, und hören Sie sich dann über den Cubase-Mixer den Klang der Wiedergabe an. Sie können den Klang verbessern, in dem Sie den EQ oder Effekte auf die Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) anwenden. Ausführliche Anweisungen finden Sie im Cubase-Handbuch.

##### In Cubase:

Stellen Sie den MOXF6/MOXF8-Editor-VST-Instrumentenkanal auf „Stummschaltung aus“. Stellen Sie das Ausgangsrouting der Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) auf „1-MOXF6/MOXF8 VST“.

##### Am MOXF6/MOXF8:

Wählen Sie am MOXF6/MOXF8 oder in der Editor-VST-Software das Quick Setup einschließlich der folgenden Einstellungen aus.

Local Ctrl	off
Direct MonitorSw Part	off
ArpOutSw	all off

##### In der Editor-VST-Software:

Stellen Sie Arpeggio auf „off“.

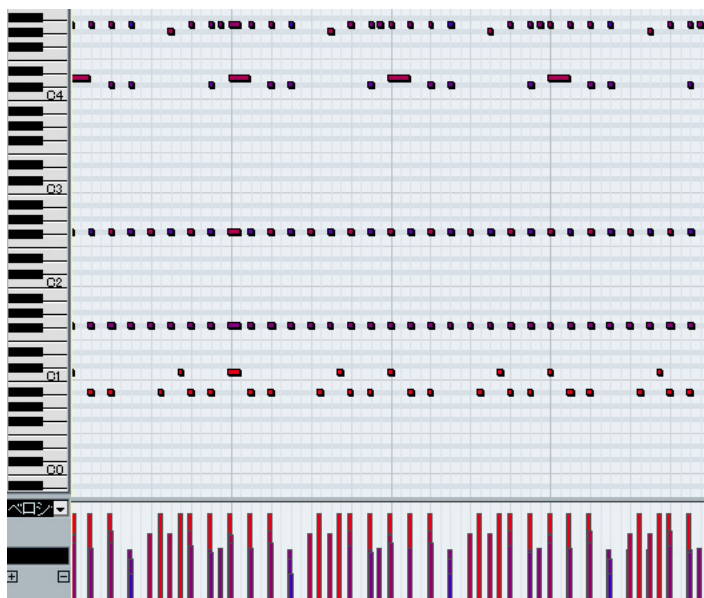
**HINWEIS** Wenn Sie Bedienvorgänge im Fenster der Editor-VST-Software vornehmen, stellen Sie das Ausgangsrouting der Spur der Editor-VST-Software (MIDI-Spur) in Cubase auf „Connected“. Andernfalls werden die Einstellungen der Editor-VST-Software nicht auf den MOXF6/MOXF8 angewendet.

**HINWEIS** Je nach Arpeggio-Typ kann ein anderer Klang zu hören sein als derjenige, den Sie in Schritt 3 abgehört haben. Bearbeiten Sie in einem solchen Fall die MIDI-Events wie in Schritt 5 beschrieben.

#### 5. Bearbeiten Sie die MIDI-Events des aufgezeichneten Arpeggios.

Wählen Sie in Cubase die MIDI-Spur mit den aufgenommenen Events aus, und wählen Sie dann [MIDI] → [Open Key Editor] aus dem Menü, um das Key-Editor-Fenster aufzurufen. Bearbeiten Sie in diesem Fenster die MIDI-Events der Arpeggio-Wiedergabe. Näheres zum Key-Editor-Fenster finden Sie im Cubase-Handbuch.

Key-Editor-Fenster

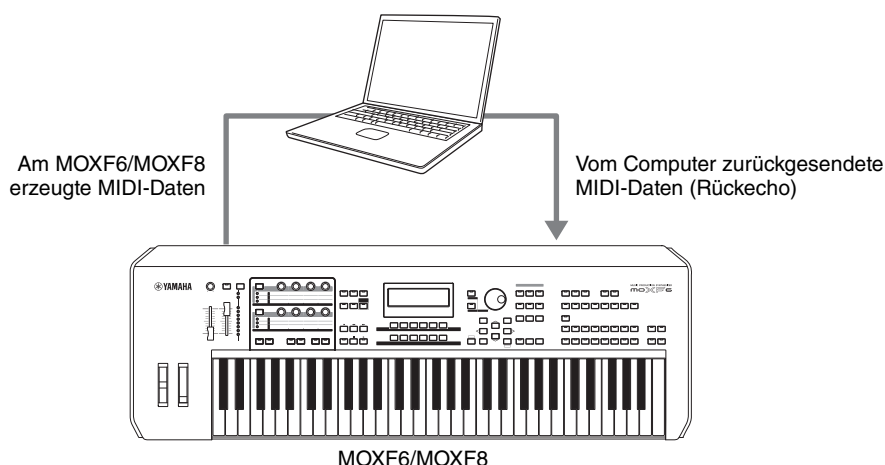


## MIDI-Rückecho von Cubase und lokale Steuerung des Instruments

Cubase sendet vom angeschlossenen MIDI-Instrument empfangene MIDI-Events gleichzeitig an das Instrument zurück. Dies wird als „Echo Back“ (Rückecho) bezeichnet.

Dadurch wird jedoch ein unerwünschter „doppelter“ Klang erzeugt – die von der Tastatur des Instruments kommenden MIDI-Daten plus dieselben MIDI-Daten, die vom Computer zurückgesendet werden. Um dies zu verhindern, sollte der Local-Control-Parameter auf „off“ gestellt werden. In dieser Situation erzeugen nur MIDI-Daten vom Computer den Klang.

Local Control wird im Display [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH oder durch Auswählen eines Quick Setups am Instrument eingestellt. Näheres hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.

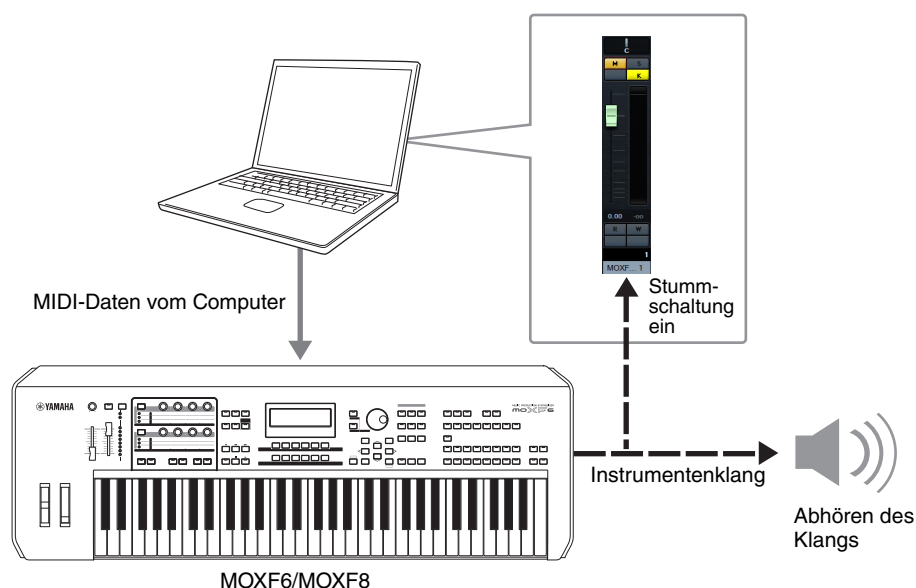


## Abhören des Instrumentenklangs

Beim Aufnehmen in Cubase gibt es zwei Abhörmethoden: Direktes Mithören „ein“ und „aus“. Dieser Direct-Monitor-Parameter kann im Display [UTILITY] → [F5] USB I/O oder durch Auswählen des Quick Setups am MOXF6/MOXF8 eingestellt werden. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des MOXF6/MOXF8.

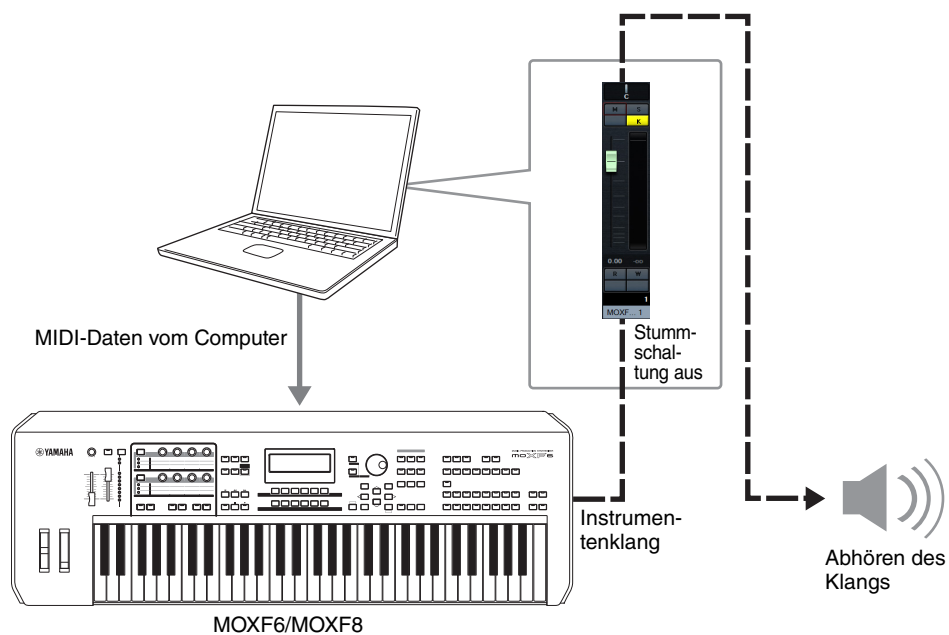
### Direktes Mithören ein

Wenn das direkte Mithören aktiviert ist, können Sie den Instrumentenklang direkt vom Instrument ohne Latenz mithören.



## Direktes Mithören aus

Wenn direktes Mithören ausgeschaltet ist, können Sie den an den Computer übertragenen und an das Instrument zurückgesendeten Klang abhören. Mit dieser Methode können Sie den Klang abhören, auf dem im Cubase-Mixer Lautstärke-/Effekt-/EQ-Parameter angewendet wurden.





## Fehlerbehebung

Im Fall von Fehlfunktionen wie beispielsweise fehlender Tonausgabe oder unnormalem Verhalten sollten Sie zunächst sicherstellen, dass alle Kabel richtig angeschlossen sind, bevor Sie sich mit den folgenden Fragen und Maßnahmen beschäftigen.

### Der Klang ändert sich nicht, wenn die Dreh- oder Schieberegler verstellt werden.

- Wird im Editor-Fenster „ONLINE“ angezeigt?
- Leuchtet das Lämpchen links neben der „ONLINE“-Anzeige?  
Wenn diese nicht leuchtet, könnten die Kommunikationseinstellungen zwischen MOXF6/MOXF8 und einem Computer fehlerhaft sein. Prüfen Sie die MIDI-Port-Einstellung (Seite 37) in MOXF6/MOXF8 Editor, die Einstellung des Parameters MIDI IN/OUT im MIDI-Display des Utility-Modus des MOXF6/MOXF8-Instruments oder die Kabelverbindung zwischen MOXF6/MOXF8 und Computer.
- Prüfen Sie die Einstellungen bei MIDI Port und Device No. (Seite 37).

### Bulk-Daten werden nicht erfolgreich gesendet/empfangen.

- Prüfen Sie die gleichen Punkte wie oben aufgeführt, z. B. „ONLINE“-Anzeige und MIDI-Port-Einstellungen.

### Im Setup-Fenster wird nicht der richtige Port angezeigt.

- Der MIDI-Port im Setup-Fenster kann aus den Ports ausgewählt werden, die in Cubase angegeben sind. Überprüfen Sie die MIDI-Port-Einstellungen in Cubase.
- Wenn links neben der Port-Bezeichnung ein „!“ erscheint (z. B. „! Yamaha USB IN 0-1“), zeigt dies an, dass der vorher verwendete Port nicht gefunden wurde oder dass einige Ports nicht richtig eingestellt sind. Überprüfen Sie die MIDI-Port-Einstellungen in Cubase.

### Die Tonsignale des MOXF6/MOXF8 erreichen nicht den Audio Mixer in Cubase.

- Stellen Sie die mit dem MOXF6/MOXF8 verbundenen Audio-Ports im VSTi-Setup-Fenster (Seite 41) ein.

### Die aktuellen Audio-Ports erscheinen nicht, wenn auf die Schaltfläche [AUTO] im VSTi-Setup-Fenster geklickt wird.

- Achten Sie darauf, für die aktuellen Audio-Ports den Eintrag „Display“ im Menü „Geräte“ → „Geräte konfigurieren“ → „VST-Audiosystem“ in Cubase zu markieren.

### Kann nicht auf ONLINE gestellt werden, oder „Port Open Error“ wird angezeigt.

- Vergewissern Sie sich, dass der MOXF6/MOXF8 korrekt an den Computer angeschlossen ist und dass der MOXF6/MOXF8 eingeschaltet ist.
- Beenden Sie unter Windows alle Anwendungen, die möglicherweise den Port des MOXF6/MOXF8 verwenden. Wenn sich die Anwendungssoftware ohne Eingabe des Anwenders unerwartet schließt, starten Sie den Computer neu.

### „Time Out Error“ oder „Communication Time Out Error“ wird angezeigt.

- Diese Meldung erscheint, wenn der Computer keine Antwort vom MOXF6/MOXF8 erhält und ein anderer Fehler auftritt. Vergewissern Sie sich, dass die Parameter Receive Bulk und MIDI In/Out des MOXF6/MOXF8 im Utility-Display korrekt eingestellt sind. Dieses Display wird über [UTILITY] → [F6] → [SF2] RcvBulk oder [UTILITY] → [F6] → [SF4] MIDI IN/OUT aufgerufen.

MOXF6/MOXF8 Editor kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden.

Näheres und neueste Informationen über die Editor-Software finden Sie unter folgendem URL:

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