



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOX6

MOX8

---

사용설명서



본 제품의 일련 번호는 기기 밑면에서 확인할 수 있습니다. 도난 시 확인할 수 있도록 일련 번호를 아래 공란에 기입하고 본 사용설명서를 구매 기록으로 영구 보관해야 합니다.

모델 번호

---

일련 번호

---

(bottom)

이 기기는 가정용(B급) 전자파적합기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든 지역에서 사용할 수 있습니다.

(class b korea)

# 안전 주의사항

사용 전에 반드시 "안전 주의사항"을 읽어 주십시오.

\* 본 사용설명서를 찾기 쉬운 곳에 보관하여 향후에 참조하도록 하십시오.



## 경고

아래에 열거되어 있는 기본 주의사항을 반드시 준수하여 감전, 누전, 손상, 화재 및 기타 위험으로 인해 부상 및 사망이 발생할 가능성을 줄이시기 바랍니다. 다음과 같은 주의사항들이 있으나 이 사항들에 국한되는 것은 아닙니다.

### 전원/AC 전원 어댑터

- 전원 코드를 히터나 라디오에터 등의 열기구와 가까운 곳에 두거나, 코드를 과도하게 구부리지 마십시오. 코드가 손상될 수 있습니다. 코드 위에 무거운 물체를 놓지 마시고 사람이 밟거나 발에 걸려 넘어질 수 있는 곳에 코드를 놓지 마십시오.
- 본 악기에 알맞은 것으로 지정된 전압만 사용하십시오. 전압 조건은 악기 명판에 인쇄되어 있습니다.
- 지정된 어댑터(68페이지)만 사용하십시오. 다른 전원 어댑터를 사용할 경우 고장, 발열, 화재 등의 원인이 될 수 있습니다.
- 전원 플러그를 정기적으로 점검하고, 오물이나 먼지가 쌓인 경우에는 이를 제거하십시오.

### 분해 금지

- 이 제품의 내부를 열거나 내부 부품을 분해, 개조하지 마십시오. 감전이나 화재, 부상 또는 고장의 원인이 될 수 있습니다. 고장이 의심되는 경우에는 즉시 사용을 중단하고 Yamaha 공식 AS센터에서 점검을 받으도록 하십시오.

### 침수 경고

- 비에 젖지 않도록 하고, 물 또는 습기가 많은 장소에서 사용하거나 쏟아질 우려가 있는 액체가 담긴 용기(예: 화병, 병 또는 유리

컵)를 본 제품에 올려놓지 않도록 하십시오. 물과 같은 액체가 제품 안으로 새어 들어가는 경우, 즉시 전원을 끄고 AC 콘센트에서 전원 코드를 뽑 다음 Yamaha 공식 AS센터에 악기 점검을 의뢰 하십시오.

- 절대로 젖은 손으로 플러그를 꽂거나 빼지 마십시오. 감전의 위험이 있습니다.

### 화재 경고

- 양초 등 연소성 물품을 본체 위에 놓지 마십시오. 연소성 물품이 떨어져 화재를 일으킬 수 있습니다.

### 이상 징후 발견 시

- 다음과 같은 문제가 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 전원 플러그를 뽑으십시오. (배터리를 사용할 경우에는 악기에서 모든 배터리를 제거하십시오.) 그대로 사용을 계속했을 경우 감전, 화재 또는 고장의 위험이 있습니다. 바로 Yamaha 공식 AS센터에 점검을 의뢰하여 주시기 바랍니다.
- 전원 코드 또는 플러그가 마모되거나 손상된 경우
- 이상한 냄새나 연기가 나는 경우
- 제품 내부에 이물질이 들어간 경우
- 악기 사용 중 갑자기 소리가 나지 않는 경우



## 주의

아래에 열거되어 있는 기본 주의사항을 반드시 준수하여 본인이나 타인의 신체적 부상 또는 본 악기나 기타 재산의 손상을 방지하시기 바랍니다. 다음과 같은 주의사항들이 있으나 이 사항들에 국한되는 것은 아닙니다.

### 전원/AC 전원 어댑터

- 멀티탭을 사용하여 연결하지 마십시오. 음질이 저하되거나 콘센트가 과열되어 화재의 원인이 될 수 있습니다.
- 전원 플러그를 뽑을 때에는 반드시 코드가 아닌 플러그 손잡이 부분을 잡으십시오. 코드가 손상되면 감전이나 화재의 원인이 될 수 있습니다.
- 본 악기를 장시간 동안 사용하지 않을 경우 또는 뇌우 발생 시에는 전기 플러그를 콘센트에서 뽑아놓으십시오.

### 설치

- 불안정한 장소에는 본 악기를 설치하지 마십시오. 본체가 떨어져서 고장이 나거나 사용자 혹은 다른 사람이 다칠 수 있습니다.
- 본체를 옮길 경우에는 반드시 전원코드 등 연결된 모든 케이블을 분리한 후 이동하십시오.

코드가 손상되거나 사람이 다칠 위험이 있습니다.

- 본 악기를 AC 콘센트 가까이 설치하십시오. 전원 플러그가 손이 닿기 쉬운 곳에 설치하여 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 제품의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 플러그를 뽑아놓으십시오.

### 연결

- 본 악기를 다른 전자 기계에 연결할 때에는 먼저 모든 기계의 전원을 끈 다음 연결하십시오. 전원을 켜거나 끄기 전에는 음량을 최소로 낮추십시오.
- 연주를 시작하기 전에 악기의 음량이 최소로 설정되어 있는지 확인하고 연주 중 단계적으로 음량을 올려 원하는 음량 수준으로 맞추십시오.



## 취급상 주의

- 패널, 건반의 틈새에 종이나 금속 물질 등의 물건을 끼워넣거나, 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. 본인이나 타인의 신체적 부상, 본 악기나 기타 재산의 손상 또는 운영 오작동의 원인이 될 수 있습니다.
- 악기에 올라가거나 무거운 물체를 올려놓지 마십시오. 버튼, 스위치, 입출력 단자 등에 무리하게 힘을 가하지 마십시오. 본체가 파손되거나 사용자가 다칠 위험이 있습니다.
- 음량을 크게 하거나 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 장시간 작동시키지 마십시오. 청각 장애가 나타나거나 귀 울림현상이 발생한 경우에는 이비인후과 전문의의 진찰을 받으십시오.

Yamaha는 부적절하게 악기를 사용하거나 개조하여 발생한 고장 또는 데이터 손실이나 파손에 대해 책임지지 않습니다.

악기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

전원 스위치가 대기 상태에 놓여 있더라도 악기에는 최소한의 전류가 흐릅니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

## 주의사항

오작동 가능성/제품, 데이터 또는 기타 특성의 손상을 방지하기 위해 다음 주의사항을 준수하십시오.

### ■ 취급 및 유지보수

- TV, 라디오, 스테레오 음향 장비, 휴대 전화, 또는 기타 전기 장치 부근에서는 본 악기를 사용하지 마십시오. 본 악기, TV 또는 라디오에서 잡음이 생길 수 있습니다.
- 먼지, 진동이 많은 곳, 극한 혹은 고온의 장소(예: 직사광선, 히터 주변, 대낮 중 차량의 실내)에 본 악기를 노출시키지 마십시오. 이로 인한 외관 변형, 내장 부품의 손상, 불안정한 작동이 유발될 수 있습니다.
- 패널이나 건반이 변색될 수 있으므로 비닐, 플라스틱 또는 고무로 된 물체는 올려놓지 않도록 하십시오.
- 악기를 청소할 때에는 부드럽고 마른 천을 사용하십시오. 도료용 희석제, 용제, 세정액 또는 화학약품 처리된 청소용 천은 사용하지 마십시오.

### ■ 데이터 저장

- 악기를 끄면 악기의 편집 버퍼(편집된 데이터의 메모리 위치)에 있는 데이터가 손실됩니다. 중요한 데이터는 사용자 메모리, USB 플래시 메모리 장치 또는 컴퓨터 같은 외부 장치에 저장하십시오. 저장된 데이터는 기기 고장이나 오작동으로 인해 유실될 수도 있습니다.
- 매체의 손상으로 인한 데이터 손실을 방지하기 위해 중요한 데이터는 각각 두 개의 USB 플래시 메모리 장치/외부 매체에 저장하는 것이 좋습니다.

## 정보

### ■ 저작권

- MIDI 데이터 및 오디오 데이터 등 시중에서 구매할 수 있는 음악 데이터를 복사하는 일은 엄격하게 금지되어 있습니다.
- 본 제품에는 Yamaha가 저작권을 보유한 컴퓨터 프로그램과 내용 또는 타인의 저작권을 사용하기 위해 Yamaha가 라이선스를 얻은 내용이 포함되어 번들로 제공됩니다. 이러한 저작권이 있는 자료로는 일체의 컴퓨터 소프트웨어, 스타일 파일, MIDI 파일, WAVE 데이터, 악보 및 사운드 녹음 등이 있습니다. 이러한 프로그램 및 내용을 개인적인 용도 외 무단으로 사용하는 일은 관련 법률에 의거, 일절 허용되지 않습니다. 모든 저작권 위반은 법적 영향력을 갖습니다. 불법 복사본을 제작, 배포 또는 사용하지 마십시오.

### ■ 악기와 함께 제공되는 기능/데이터

- 본 악기는 다양한 방식/형태의 음악 데이터를 사용할 수 있습니다. 이러한 데이터들은 장치의 고급 기능을 사용하기 위해 장치에 적합한 형태로 최적화되어야 합니다. 따라서 해당 음악 데이터의 프로듀서나 작곡자가 의도한 대로 데이터를 정밀하게 재생하지 못할 수도 있습니다.

### ■ 본 사용설명서 정보

- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에서 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- Apple, Mac 및 Macintosh는 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 등록 상표입니다.
- 본 사용설명서에 나오는 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

### 최신 펌웨어 버전 정보

Yamaha는 성능 개선을 위해 사전 통보 없이 제품과 기타 관련 소프트웨어의 펌웨어를 업데이트할 수 있습니다. 당사 웹사이트에서 최신 버전을 확인하여 MOX6/MOX8의 펌웨어 또는 관련 소프트웨어를 업그레이드할 것을 권장합니다.  
<http://www.yamahasynth.com/>

본 사용설명서의 설명은 본 사용설명서를 만든 시점의 펌웨어 버전에 적용됩니다. 이후 버전에 포함된 추가 기능에 대한 자세한 내용은 위 웹사이트를 참조하십시오.

# MOX6/MOX8

## 개발팀 인사말

Yamaha MOX6/MOX8 Music Production Synthesizer를 구입해 주셔서 감사합니다.

Yamaha의 개발팀은 모든 연주자가 장르나 수준에 상관 없이  
음악을 창작하고 연주할 때 고급 기능을 사용하고 고품질 사운드를  
즐길 수 있도록 하기 위해 본 악기를 설계했습니다.

## SOUND

### ■ 다양하게 적용할 수 있는 매우 뛰어난 고품질 사운드 ■

MOX6/MOX8은 전세계 아티스트들이 사용하고 있는 유명한 MOTIF XS가 자랑하는 고품질의 사운드를 재생하며  
거의 모든 음악 적용 분야에서 사용되는 광범위한 역동적 사운드를 갖추고 있습니다.

## FUNCTIONS

### ■ 영감에서 최종 작곡까지 신속하고 매끈하게 전개 ■

MOX6/MOX8은 강력한 퍼포먼스 생성기 기능을 탑재하고 있어 원하는 보이스에  
다른 보이스 및 드럼 파트를 결합하여 완벽한 리듬 및 코드 반주로 연주할 수 있습니다. 또한, 퍼포먼스 모드에서 [REC]  
버튼을 눌러 연주를 송이나 패턴으로 녹음할 수 있으며 녹음한 후에는  
나중에 송이나 패턴을 편집, 정리 및 완성할 수 있도록 송/패턴 모드로 옮길 수 있습니다.  
이러한 작업 흐름은 매우 원활하고 투명하게 진행되어 영감이 떠오를 때 바로 간편하게 작곡할 수 있습니다.

### ■ Cubase를 이용한 완벽한 음악 제작 ■

MOX6/MOX8은 Steinberg에서 제작한 Cubase 시리즈 DAW 소프트웨어(8페이지 참조)와의 통합을 최대한 고려하여 개  
발되었습니다. Cubase와 연결된 원격 제어 기능이 개선 및 강화되어  
AI KNOB로 Cubase의 선택형 파라미터를 간편하게 제어할 수 있으며  
다양한 VST 악기와 호환되는 컨트롤 템플릿을 사용하여 하드웨어 신디사이저  
건반에서 직접 여러 파라미터와 소프트웨어 신디사이저의 복잡한 작업을 간편하게 제어할 수 있습니다.

## DESIGN

### ■ 세련된 디자인과 전문적인 외관 ■

MOX6/MOX8이 갖추고 있는 전문가 수준의 사운드와 첨단 기능이 반영되도록 외장을 세련되게 디자인하여, 연주하고  
싶고 무대에서 자랑하고 싶은 악기로 만들었습니다.  
또한 지니고 있는 휴대성 덕분에 라이브 공연용 악기로서의 가치가 훨씬 더 커졌습니다.  
컴퓨터 음악 시스템과 결합했을 때 간편하게 사용할 수 있도록  
크기와 외관 디자인에 특별히 신경을 썼습니다.

# 부속 품목

- AC 어댑터\*
- USB 케이블
- 사용설명서(본 책자)
- Online Manual CD-ROM (영어) x 1(참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서 및 Data List)
- DVD-ROM x 1(DAW 소프트웨어 포함)

\* 일부 지역에서는 포함되지 않을 수 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하십시오.

## MOX6/MOX8 설명서 사용

구입하신 MOX6/MOX8 신디사이저에는 네 가지 참조 안내서, 즉 사용설명서(본 책자), 참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서, Data List가 함께 제공됩니다. 사용설명서는 하드카피 책자로 신디사이저와 함께 제공되며 참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서, Data List는 제공된 CD-ROM에 PDF 문서로 제공됩니다.

### • 사용설명서(본 책자)

MOX6/MOX8 설치 방법과 기본 작동법을 설명합니다.

### • 참고 설명서

구입하신 MOX6/MOX8의 내부 설계와 조절 및 설정이 가능한 다양한 파라미터를 설명합니다. 또한 본 악기를 특정 음악 분야에서 적용하는 방법을 설명하고 다음과 같은 참고 자료를 제공합니다. 한국어 번역본은 야마하뮤직코리아 홈페이지의 자료실에서 본 사용설명서의 PDF본과 함께 내려받을 수 있습니다.

- 보이스 및 퍼포먼스의 카테고리 목록
- 컨트롤러 대상의 설정 예시
- 보이스 모드와 믹싱 모드에서 노브 1~8의 기능
- 송 재생 형식
- 송 트랙 루프—설정 예
- 송 모드에서 펀치 인/아웃 녹음
- 패턴 재생 형식
- 패턴 루프 녹음
- 아르페지오 생성
- 믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장
- 리모컨 지정
- 파일 모드에서 파일/폴더 선택
- USB 플래시 메모리 장치의 SMF(표준 MIDI 파일) 데이터 재생
- USB 플래시 메모리 장치 포맷

### • 신디사이저 파라미터 설명서(PDF 문서)

종합적인 범용 문서로서, Yamaha AWM2 톤 제너레이터를 탑재한 모든 신디사이저에 사용되는 보이스 파라미터, 이펙트 형식, 이펙트 파라미터 및 MIDI 메시지를 설명합니다. 사용설명서와 참고 설명서를 먼저 읽고 파라미터와 전체 Yamaha 신디사이저와 관련된 용어를 자세히 알아야 필요가 있는 경우에 이 파라미터 설명서를 사용하십시오.

### • Data List(PDF 문서)

보이스 목록, 파형 목록, 퍼포먼스 목록, 이펙트 형식 목록, 아르페지오 형식 목록 같은 목록과 MIDI 구현 도표와 리모컨 기능 목록 같은 참고 자료가 제공됩니다.

### PDF 설명서 사용 방법

참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서 및 Data List는 PDF 형식의 데이터 문서로 제공됩니다. 이 PDF 파일들은 컴퓨터로 보기 및 읽기가 가능합니다. PDF 파일을 보는 데 Adobe®Reader®사용하면 특정 단어 검색, 특정 페이지 인쇄 또는 설명서의 원하는 부분 열기와의 연결이 가능합니다. 용어 검색 및 연결 기능은 특히 PDF 파일 검색의 편리한 방법이므로 사용을 권장합니다. Adobe Reader 최신 버전은 아래 URL에서 다운로드할 수 있습니다.  
<http://www.adobe.com/products/reader>

# MOX6/MOX8주요 특징

## ■ MOTIF XS 사운드 엔진 기능

역동적이고 실감나는 다양한 MOTIF XS 파형(예: 어쿠스틱 피아노, 전자 피아노, 신디사이저, 현악기, 관악기, 드럼의 실제 사운드)이 본 악기에 모두 들어 있습니다. 첨단 XA(확장 아티큘레이션) 기능도 탑재되어 있어 연주의 유연성을 높여주고 더욱 실감나는 사운드를 제공합니다. 실감나는 사운드 및 레가토와 트릴 등 자연스러운 연주 기법을 보다 효율적으로 재현할 수 있으며 연주를 하면서 무작위 및 교대 사운드 변경에 맞는 기타 고유한 모드도 사용할 수 있습니다. 또한 기존의 MOTIF XS 아르페지오 형식은 물론 드럼 보이스용 아르페지오 형식이 새로 추가되었고 VCM(가상 회로 모델링) 이펙트, 마스터 이펙트, 마스터 EQ 등이 포함된 광범위한 이펙트 시스템도 사용할 수 있습니다. MOX6/MOX8은 다양한 방식으로 음악 제작 및 연주를 향상시켜줍니다.

## ■ 사용이 간편한 사용자 인터페이스

16개의 숫자 버튼을 사용하여 원하는 보이스나 퍼포먼스를 직접 선택할 수 있습니다. 또한, 카테고리 검색 기능을 사용하여 악기 유형에 따라 원하는 보이스나 퍼포먼스를 불러올 수도 있습니다. 본 악기는 사용이 편리하고 강력한 퍼포먼스 생성기 기능도 탑재하고 있어 영감이 떠오를 때마다 완벽하게 구현된 음악을 신속하고 원활하게 만들 수 있습니다. 이 기능을 이용하면 보이스 모드에서 찾은 원하는 보이스를 이용해 새로운 연주를 쉽게 만들 수 있습니다.

## ■ 포괄적 시퀀서를 사용한 송 및 패턴 생성

본 악기에는 컴퓨터나 다른 장치를 사용하지 않아도 고음질의 음악을 만들 수 있는 시퀀서가 내장되어 있습니다. 이 시퀀서에는 연주를 하면서 데이터를 녹음하는 실시간 녹음 기능과 정확한 기계적 프레이즈나 기타 실행하기 어려운 악절 녹음에 적합한 스텝 레코드 기능이 모두 있습니다. 또한, [REC] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 송/패턴으로 녹음한 후 곡을 간편하게 편집하고 정리하여 완성할 수 있습니다.

## ■ 반응성과 표현력을 갖춘 건반

MOX8은 88건의 GHS 건반으로 구성되어 있습니다. GH3 건반은 낮은 음의 건반은 터치하는 느낌이 무겁고 높은 음은 가벼우며, 이들 사이에서 음 높이를 따라가며 자연스럽게 터치감이 바뀌어 어쿠스틱 피아노를 연주하는 느낌을 그대로 살린, 정통적이고 실감나는 건반 반응을 제공합니다. MOX6은 새로 개발된 61건의 세미 웨이트드 건반으로 구성되어 있습니다. 이 건반은 악기의 풍부한 사운드를 쉽고 다양하게 표현 및 연주할 수 있도록 설계되었습니다.

## ■ 스테레오 A/D INPUT [L]/[R] 잭

마이크, 기타 또는 오디오 장비 같은 다양한 장치를 악기의 입력 잭에 연결하여 오디오 입력 신호음을 보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드에서 별도의 A/D 입력부로 사용할 수도 있습니다. 음량, 팬 및 이펙트 같은 다양한 파라미터를 이 입력부에 설정할 수 있으며 사운드가 나머지 모든 파트와 함께 출력되어 MOX6/MOX8의 사운드를 외부 사운드와 함께 연주하여 출력할 수 있습니다. 또한 이러한 잭의 입력 신호와 내부 이펙트를 사용하여 보코더 사운드를 만들 수도 있습니다.

## ■ USB 오디오/MIDI 인터페이스

악기의 USB 단자는 MIDI 및 오디오 인터페이스 역할을 하여 악기 사운드와 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 녹음할 수 있습니다. 악기 사운드와 MOX6/MOX8의 DAW 소프트웨어 입력 신호를 출력할 수도 있습니다.

## ■ Cubase와의 통합

본 악기는 Steinberg의 모든 기능을 갖춘 DAW 소프트웨어 Cubase 시리즈\*1의 버전 5 이상과 완벽하게 작동하도록 특별히 설계되어 하드웨어와 소프트웨어가 완벽하게 통합된 일체형 포괄적 음악 제작 시스템입니다. MOX6/MOX8 에디터, MOX6/MOX8 원격 에디터 또는 MOX6/MOX8 익스텐션을 사용하면 본 악기를 Cubase에서 소프트웨어 신디사이저나 원격 컨트롤러로 사용하여 Cubase를 좀더 간편하게 사용할 수 있습니다. 다음 Yamaha 웹사이트에서 이 소프트웨어를 다운로드하십시오.  
<http://www.yamahasyth.com/download/>

\*1 다음 Cubase 소프트웨어 및 버전은 MOX6/MOX8과 호환됩니다. 이 설명서에서는 Cubase 5.5 이상, Cubase Studio 5.5 이상, Cubase Essential 5.1.1 이상, Cubase AI5.1.1 이상 등의 Cubase 시리즈를 "Cubase"라고 부릅니다.

## ■ 마스터 건반 기능

이 편리한 기능을 이용해 본 악기를 마스터 건반 컨트롤러(독립 영역이 있는)로 사용하여 라이브 공연에서 보이스/퍼포먼스 및 송/패턴 재생 사이에서 악기를 간편하게 재구성할 수 있습니다.

# 목차

MOX6/MOX8 개발팀 인사말.....	6
부속 품목 .....	7
MOX6/MOX8 설명서 사용 .....	7
MOX6/MOX8 주요 특징.....	8

## 각 부분의 명칭 10

상단 패널 .....	10
후면 패널 .....	16

## 설정 17

전원 .....	17
스피커 또는 헤드폰 연결.....	17
시스템 전원 켜기 .....	17
음량 및 화면의 밝기 조절.....	18
시작 .....	18
프로그램 선택.....	18
데모 송 연주.....	18
사용자 메모리를 출고 시 설정으로 재설정 .....	19

## 기본 작동법 20

커서 이동 .....	20
파라미터 값 변경(편집).....	20
기능 및 하위 기능 .....	20
숫자 직접 입력.....	20
이름 지정(문자 입력) .....	21
음 유형 선택.....	21
음(건반) 및 세기 설정 .....	21

## 간편 설명서 22

모드 .....	22
기본 사용법.....	23
보이스 모드에서의 건반 연주 .....	24
프리셋 보이스 선택 .....	24
카테고리 검색 기능 사용 .....	25
가장 많이 사용하는 보이스의 분류 - 즐겨찾기 카테고리 .....	25
아르페지오 기능 사용 .....	26
아르페지오 켜기/끄기 .....	26
아르페지오 형식 변경 .....	26
건반 옥타브/조옮김 설정 .....	26
보이스의 톤 변경 .....	27
보이스 편집 .....	27
이펙트로 사운드 향상 .....	28
아르페지오 형식 지정 변경.....	29
원하는 보이스를 사용하여 새로운 퍼포먼스 생성 (Performance Creator).....	30
레이어—서로 다른 보이스를 동시에 연주 .....	30
스플릿—양손으로 서로 다른 두 보이스 연주.....	30
드럼 지정-현재 보이스로 드럼 파트 레이어 생성.....	31
드럼 패턴(아르페지오 형식) 변경 .....	32

퍼포먼스 모드에서의 건반 연주 .....	32
퍼포먼스 선택.....	32
보이스의 톤 변경 .....	34
퍼포먼스 모드에서의 녹음 .....	34
송 및 패턴 .....	34
송에 멜로디와 아르페지오 재생 녹음 .....	34
아르페지오 재생을 패턴에 녹음.....	35
마이크 또는 오디오 장비 연결.....	36
A/D INPUT [L]/[R] 잭의 사운드 입력에 맞춰 건반 연주.....	36
보코더에 맞춰 건반 연주 .....	37
직접 송 만들기 .....	38
용어 .....	38
송 재생.....	38
스텝 레코드로 드럼 파트 생성 .....	39
실시간 녹음으로 베이스 파트 생성 .....	40
아르페지오를 사용하여 신디사이저 파트 생성.....	41
잘못된 음 수정.....	42
믹싱 편집을 통한 송 완성 .....	43
생성된 송 저장.....	43
직접 패턴 만들기.....	44
데모 패턴 듣기.....	44
아르페지오를 사용하여 패턴(악절 A) 만들기 .....	45
이미 녹음된 데이터를 사용하여 다른 패턴(악절 B) 만들기 .....	46
송으로 변환할 패턴 체인 생성 .....	47
외부 MIDI 장치 연결.....	49
연결된 컴퓨터 사용 .....	50
컴퓨터에 연결.....	50
컴퓨터로 송 생성 .....	52
MOX6/MOX8에서의 소프트웨어 원격 제어(원격 모드).....	53
MOX6/MOX8 Editor 사용 .....	54
마스터 건반으로 사용 .....	55
편집한 보이스/퍼포먼스/송/패턴 등록 .....	55
마스터 건반으로 사용하기 위한 설정 .....	55
글로벌 시스템 설정(유틸리티 모드).....	56
전원을 켤 때 기본 모드 설정.....	56
LCD 상태 반전.....	56
클릭(메트로놈) 설정 .....	56
A/D INPUT 잭의 신호 입력에 적용된 이펙트 설정.....	56
보이스 모드에서 마스터 이펙트/마스터 EQ 설정 .....	56
데이터 저장/로드(파일 모드).....	57
USB 플래시 메모리 장치에 설정 저장 .....	57
USB 플래시 메모리 장치에서 설정 로드.....	57
USB [TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항 .....	58

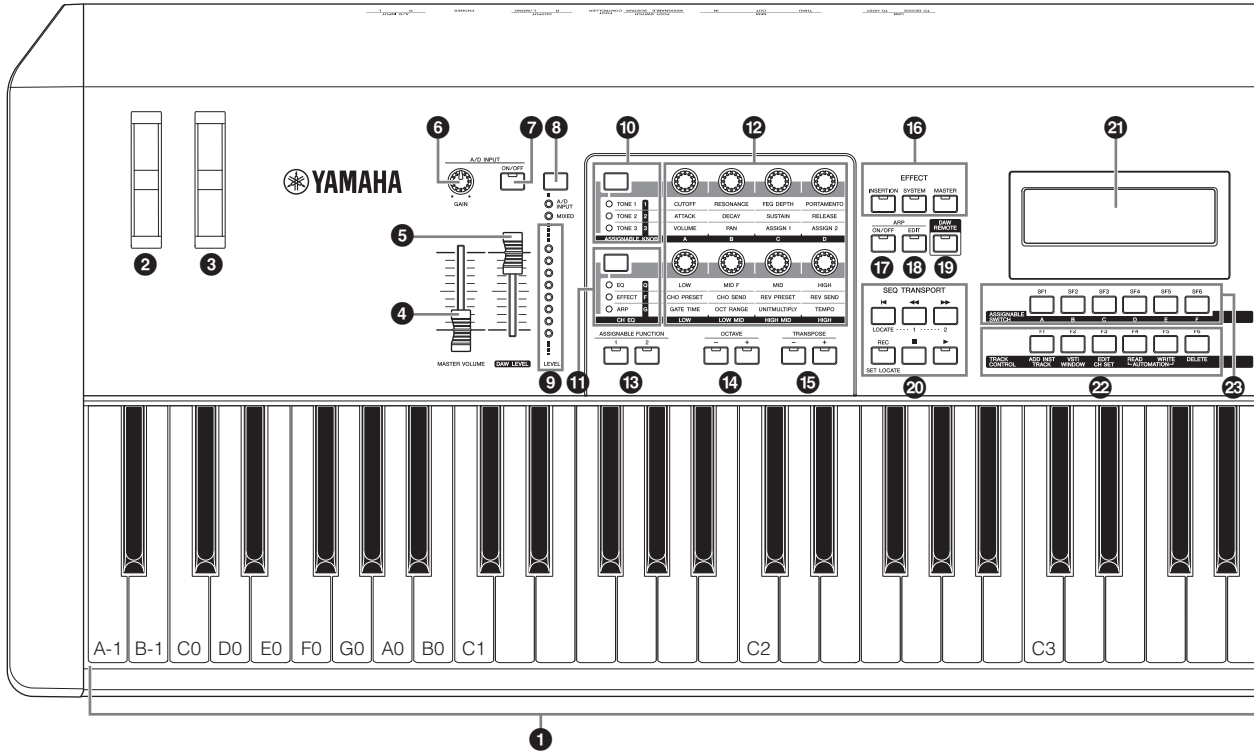
## 부록 59

쉬프트 기능 목록.....	59
화면 표시 메시지.....	60
문제 해결 .....	62
부속 디스크 정보.....	67
사양.....	68
색인.....	69

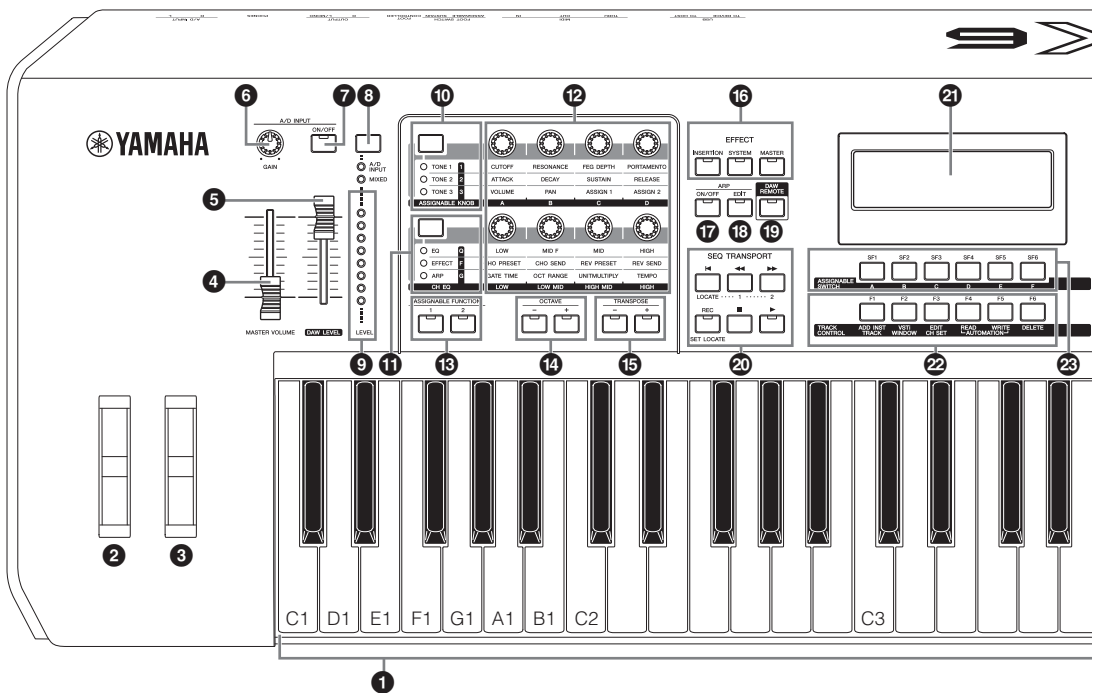
# 각 부분의 명칭

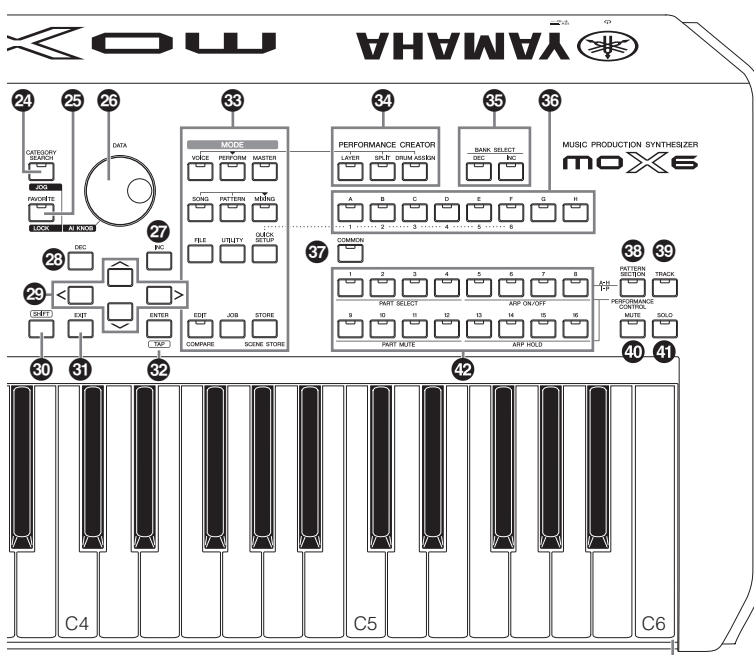
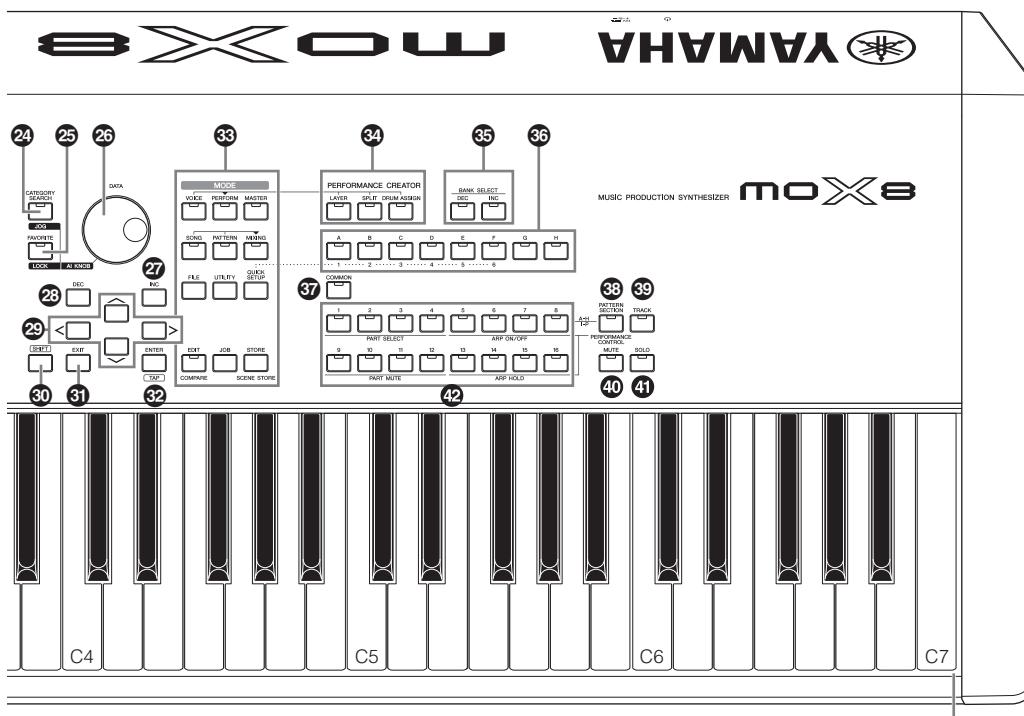
## 상단 패널

### MOX8



### MOX6





**1 건반**

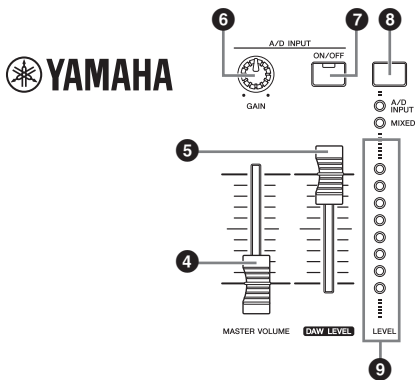
MOX8은 88건, MOX6은 61건의 건반으로 구성되어 있습니다. 이 두 가지 건반 모두 터치 반응 기능인 초기 터치 기능을 탑재하고 있습니다. 초기 터치 기능의 경우 악기는 건반 연주의 강도를 감지하고 해당 연주 강도를 사용해 선택한 보이스에 따라 다양한 방식으로 사운드에 영향을 줍니다.

**2 피치 밴드 휠**

피치 밴드 이펙트를 조절합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능을 지정할 수도 있습니다.

**3 모듈레이션 휠**

모듈레이션 이펙트를 조절합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능을 지정할 수도 있습니다.



**4 [MASTER VOLUME] 슬라이더(18페이지)**

전체 사운드의 음량을 조절합니다. 슬라이더를 위로 이동하여 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭과 [PHONES] 잭의 출력 레벨을 올립니다.

**5 [DAW LEVEL] 슬라이더**

USB [TO HOST] 단자의 오디오 신호 입력 음량을 조절합니다.

**6 A/D INPUT [GAIN] 노브**

이 노브를 사용하여 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호 입력 게인을 조절합니다. 연결된 마이크에 따라 오디오 입력 게인을 최적의 수준으로 조절해야 할 수도 있습니다. 노브를 오른쪽으로 돌리면 음량이 증가하고 왼쪽으로 돌리면 감소합니다.

주 A/D INPUT [L]/[R] 잭에 연결된 장비의 출력 레벨에 따라 유틸리티 모드에서 [F1] GENERAL 화면에서 Mic/Line 파라미터 값을 변경해야 합니다. 연결된 장비(예: 마이크, 기타, 베이스)의 출력 레벨이 낮을 경우에는 이 파라미터를 "mic"로 설정합니다. 연결된 장비(예: 신디사이저 건반, CD 플레이어)의 출력 레벨이 높을 경우에는 이 파라미터를 "line"으로 설정합니다.

**7 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼**

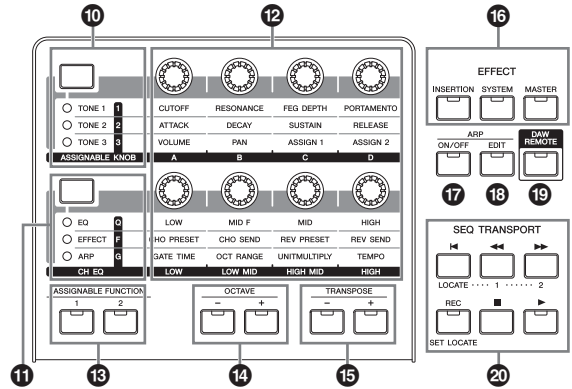
악기에서 A/D INPUT [L]/[R] 잭을 통해 오디오 신호 입력을 받을지 여부를 지정합니다.

**8 [LEVEL] 미터 버튼**

[LEVEL] 미터를 통해 제어되는 대상 신호, A/D INPUT [L]/[R] 잭을 통해 제어되는 입력 신호, OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 제어되는 출력 신호를 선택합니다.

**9 [LEVEL] 미터**

[LEVEL] 미터 스위치 버튼을 통해 지정된 신호의 레벨을 나타냅니다.



**10 노브 기능 1 버튼**

이 버튼을 누르면 노브 1~4(위쪽 열)에 지정되어 있는 기능이 변경됩니다. 현재 활성화되어 있는 파라미터 옆에 위치한 램프가 켜집니다. 보이스 모드에서는 각 노브의 기능이 현재 보이스에 적용되며, 퍼포먼스/믹싱 모드에서는 각 노브의 기능이 현재 선택한 파트에만 적용되거나 모든 파트([COMMON] 및 [PART SELECT]) 버튼으로 설정한 경우에 적용됩니다.

주 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 노브 기능 1 버튼을 누르면 [TONE 1] 버튼이 켜지고 TONE 1 파라미터가 노브 1~4에 지정됩니다.

**11 노브 기능 2 버튼**

이 버튼을 누르면 노브 5~8(아래쪽 열)에 지정되어 있는 기능이 변경됩니다. 현재 활성화되어 있는 파라미터 옆에 위치한 램프가 켜집니다.

주 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 노브 기능 2 버튼을 누르면 [EQ] 버튼 옆에 있는 램프가 켜지고 EQ 파라미터가 노브 5~8에 지정됩니다.

**12 노브 1~8 (27페이지)**

상당한 다목적성을 특징으로 하는 여덟 개의 노브를 사용하면 현재 보이스의 다양한 측면 또는 파라미터를 조절할 수 있습니다. 본 설명서에서 위쪽 열에 있는 노브는 "노브 1"~"노브 4", 아래쪽 열에 있는 노브는 "노브 5"~"노브 8"로 부릅니다. 노브 기능 1 버튼을 누르면 노브 1~4의 기능이 변경되고 노브 기능 2 버튼을 누르면 노브 5~8의 기능이 변경됩니다.

**13 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼**

보이스 요소(Element) 편집 모드의 XA(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 건반 연주 중 이들 버튼을 각각 눌러 선택한 보이스의 특정 요소를 불러올 수 있습니다. 또한, 이 버튼들에 다른 기능을 지정할 수 있습니다.

**14 OCTAVE [-] 및 [+] 버튼(26페이지)**

이 버튼들을 사용하여 건반의 음 범위를 변경합니다. 일반 옥타브 설정을 복구하려면 두 버튼을 동시에 누릅니다.



**15 TRANSPOSE [-] 및 [+] 버튼(26페이지)**

이 버튼들을 사용하여 음의 피치를 반음 단위로 올리거나 내립니다. 일반 옥타브 설정을 복구하려면 두 버튼을 동시에 누릅니다.

**16 EFFECT 버튼**

악기의 광범위한 이펙트 블록에는 인서트 이펙트(3개), 시스템 이펙트(리버브 및 코러스), 마스터 이펙트가 있습니다. 이펙트는 건반에서 연주한 보이스와 송/패턴 재생에 적용할 수 있습니다. [INSERTION], [SYSTEM] 또는 [MASTER] 버튼의 램프가 켜지면 해당 이펙트를 사용할 수 있습니다.

주 “SystemFXOn/OffBtn” 파라미터의 리버브/코러스가 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG 화면에서 꺼짐으로 설정되어 있으면 EFFECT [SYSTEM] 버튼이 켜져도 리버브/코러스가 작동하지 않습니다.

**17 ARP [ON/OFF] 버튼(26페이지)**

이 버튼을 누르면 각 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴에 대한 아르페지오 재생을 작동 또는 정지할 수 있습니다. 그러나 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 선택한 파트의 아르페지오 스위치가 꺼짐으로 설정되어 있을 경우 이 버튼을 눌러도 아무 이펙트가 적용되지 않습니다.

**18 ARP [EDIT] 버튼(29페이지)**

이 버튼을 눌러 보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드의 Arpeggio Edit 화면을 불러옵니다. Arpeggio Edit 화면에 파라미터를 편집하여 불러온 [E](편집 표시등)가 표시되면 ARP [EDIT] 버튼(램프 깜박임)을 눌러 ‘비교’ 상태를 불러옵니다. 이렇게 하면 편집되지 않은 원래 설정으로 복구됩니다. 비교 상태에서 [E] 표시가 [C]로 바뀝니다. ARP [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 상태가 종료됩니다.

**19 [DAW REMOTE] 버튼(53페이지)**

이 버튼을 켜면 원격 모드가 시작됩니다. 원격 모드에서는 악기의 패널 컨트롤에서 컴퓨터의 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다.

**20 SEQ TRANSPORT 버튼 (18페이지)**

이 버튼들은 송/패턴 시퀀스 데이터의 녹음과 재생을 제어합니다.

**[<] (처음으로) 버튼**

현재 송 또는 패턴의 처음 위치(첫 소절의 첫 비트)로 곧바로 돌아갑니다.

**[<<] (뒤로) 버튼**

한 번에 한 소절씩 뒤로 이동하려면 짧게 누르고 계속 뒤로 이동하려면 길게 누릅니다.

**[>>] (앞으로) 버튼**

한 번에 한 소절씩 앞으로 이동하려면 짧게 누르고 빠르게 앞으로 이동하려면 길게 누릅니다.

**[REC] (녹음) 버튼**

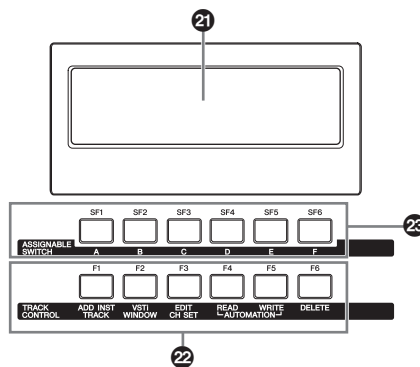
이 버튼을 누르면 녹음이 작동됩니다(송 또는 패턴 프레임즈). (표시등이 켜짐)

**[■] (정지) 버튼**

녹음 또는 재생을 중지합니다.

**[▶] (재생) 버튼**

이 버튼을 누르면 송 또는 패턴에서의 현재 위치부터 재생/녹음이 시작됩니다. 녹음과 재생이 이루어지는 동안 표시등이 현재 템포로 깜박입니다.



**21 LCD(액정 표시 장치)**

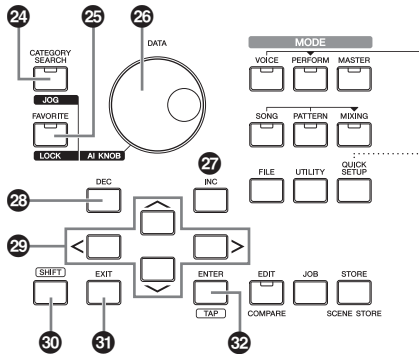
백라이트 LCD는 현재 선택되어 있는 작업이나 모드와 관련된 파라미터 및 값을 표시합니다.

**22 [F1]~[F6] (기능) 버튼(20페이지)**

LCD 바로 아래에 있는 이 버튼들을 누르면 화면에 표시된 해당 기능이 호출됩니다.

**23 [SF1]~[SF6] (하위 기능) 버튼(20페이지)**

LCD 바로 아래에 있는 이 버튼들을 누르면 화면에 표시된 해당 하위 기능이 호출됩니다. 이 버튼들은 재생 모드와 녹음 모드의 일부 화면에서 서로 다른 아르페지오 유형을 불러오는 데 사용할 수도 있습니다(26페이지). 이 버튼들은 송 재생/송 녹음에서 송 Scene 버튼으로도 사용할 수 있습니다(“참고 설명서” PDF 문서 참조).



**24 [CATEGORY SEARCH] 버튼(25페이지)**

보이스/퍼포먼스 파트 편집/송/패턴 모드에서 이 버튼을 켜서 현재 파트에 지정되어 있는 보이스의 Category Search 화면을 불러옵니다. 이 상태에서 보이스의 메인 카테고리를 선택할 때 [A]~[H] 버튼을 사용할 수 있습니다.

퍼포먼스 모드(파트 편집 모드 제외)에서 이 버튼을 켜서 현재 퍼포먼스의 Category Search 화면을 불러옵니다. 이 상태에서는 보이스의 메인 카테고리를 선택할 때 [A]~[H] 버튼을 사용할 수 있습니다.

**25 [FAVORITE] 버튼**

이 편리한 기능을 통해 자주 사용하는 모든 보이스/퍼포먼스를 쉽게 액세스할 수 있는 위치에 저장하고 [FAVORITE] 버튼을 눌러 불러옵니다. [SHIFT] 버튼과 이 버튼을 동시에 눌러 즐겨찾기 카테고리에 현재 프로그램을 추가할 수 있습니다. 악기에서 사용할 수 있는 다양한 보이스 중 원하는 보이스/퍼포먼스를 빨리 찾을 수 있는 유용한 방법입니다.

**26 [DATA] 다이얼**

현재 선택되어 있는 파라미터를 편집합니다. 값을 늘리려면 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌리고 값을 줄이려면 다이얼을 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌립니다. 값 범위가 넓은 파라미터를 선택한 경우에는 다이얼을 빠르게 돌려 값을 더 큰 단위로 변경할 수 있습니다.

**27 [INC] 버튼**

현재 선택되어 있는 파라미터의 값을 늘립니다.

**28 [DEC] 버튼**

현재 선택되어 있는 파라미터의 값을 줄입니다.

주 [SHIFT] 버튼과 [INC] 버튼을 동시에 누르면 파라미터 값이 10 단위로 빠르게 증가합니다. [SHIFT] 버튼과 [DEC] 버튼을 동시에 누르면 파라미터 값이 10 단위로 빠르게 감소합니다.

**29 커서 버튼**

커서 버튼은 화면에서 “커서”를 옮겨 다양한 파라미터를 선택합니다.

**30 [SHIFT] 버튼**

이 버튼을 다른 버튼과 함께 눌러 다양한 명령을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 “전환 기능 목록”(59페이지)을 참조하십시오.

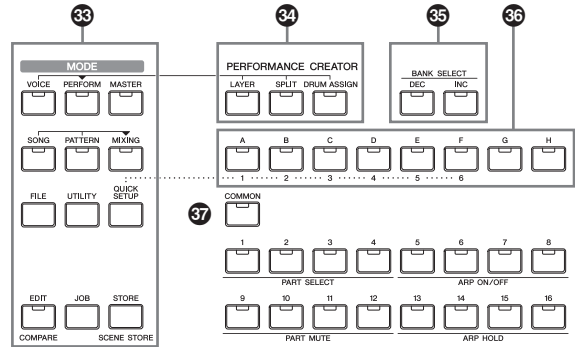
**31 [EXIT] 버튼**

MOX6/MOX8의 메뉴와 화면은 계층 구조로 정리되어 있습니다.

이 버튼을 누르면 현재 화면을 종료하고 계층 구조의 이전 레벨로 되돌아갑니다. 작업 또는 저장 기능을 취소할 때도 사용합니다.

**32 [ENTER] 버튼**

이 버튼을 사용하여 선택한 메뉴의 화면을 불러옵니다. 작업 또는 저장 작업을 실행하는 경우에도 이 버튼을 사용할 수 있습니다.



**33 [MODE] 버튼**

이 버튼들을 사용하면 MOX6/MOX8 작동 모드(예: 보이스 모드)를 선택할 수 있습니다.

**34 PERFORMANCE CREATOR**

이 기능을 사용해 현재 보이스를 바탕으로 새로운 퍼포먼스를 신속하게 편집하고 생성합니다. 특정 보이스에 퍼포먼스 프로그램에서 사용하려는 이펙트 설정이 있는 경우에 유용합니다.

**[LAYER] 버튼**

이 버튼은 현재 보이스를 바탕으로 레이어 연주를 편집할 때 사용합니다. 이 버튼을 누르면 Category Search 화면이 표시되어 레이어에서 사용할 보이스를 선택할 수 있습니다.

**[SPLIT] 버튼**

이 버튼은 현재 보이스를 바탕으로 스플릿 연주를 편집할 때 사용합니다. 이 버튼을 누르면 Category Search 화면이 표시되어 스플릿에서 사용할 보이스를 선택할 수 있습니다.

**[DRUM ASSIGN] 버튼**

이 버튼은 현재 보이스를 바탕으로 드럼 보이스의 연주를 편집할 때 사용합니다. 이 버튼을 누르면 Category Search 화면이 표시되어 원하는 드럼 보이스를 선택할 수 있습니다. 아르페지오도 자동으로 설정됩니다.

**35 BANK SELECT [DEC]/[INC] 버튼**

이 버튼을 사용하여 원하는 보이스나 퍼포먼스 बैं크를 선택합니다.

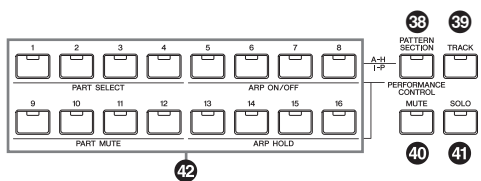
**36 그룹 [A]~[H] 버튼**

이 버튼들을 사용하여 원하는 보이스/퍼포먼스 그룹을 선택합니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼이 켜지면 이 버튼을 사용하여 카테고리를 선택할 수 있습니다. [QUICK SETUP] 버튼이 켜지면 이 버튼들을 사용하여 빠른 설정을 선택할 수 있습니다.

**37 [COMMON] 버튼**

이 버튼을 켜면 공통 편집이 시작되어 보이스 편집, 퍼포먼스, 송/패턴 믹싱 보이스 편집 및 마스터 편집 모드에서 모든 요소, 파트

또는 영역에 공통으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.



### 38 [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] 버튼

이 버튼은 퍼포먼스 모드와 패턴 모드에서만 사용할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 이 버튼을 켜면 다음 기능이 숫자 버튼 [1]~[16]에 지정됩니다.

숫자 버튼	기능
[1]~[4]	퍼포먼스 파트 1~4 선택
[5]~[8]	퍼포먼스 파트 1~4의 아르페지오 스위치 on/off 설정
[9]~[12]	퍼포먼스 파트 1~4의 음소거 상태 설정
[13]~[16]	퍼포먼스 파트 1~4의 아르페지오 홀드 설정

패턴 모드에서 이 버튼을 켜면 악절 A~H가 숫자 [1]~[16] 버튼에 지정됩니다.

### 42 숫자 [1]~[16] 버튼

이 버튼들은 [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], [TRACK], [MUTE] 및 [SOLO] 버튼의 켜짐/꺼짐 상태에 따라 그 사용이 달라집니다.

숫자 [1]~[16] 버튼의 기능

모드	[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] 버튼이 켜진 경우	[TRACK] 버튼이 켜진 경우	[MUTE] 버튼이 켜진 경우	[SOLO] 버튼이 켜진 경우	모든 버튼이 켜진 경우
보이스 재생	-	건반 전송 채널 설정	-	-	보이스 선택
일반 보이스 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 요소 편집으로 변경 및 요소 선택 ([1]~[8])	요소 음소거 설정 ([9]~[16])	솔로 요소 선택 ([9]~[16])	-
드럼 보이스 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 드럼 키 편집으로 변경	-	-	-
퍼포먼스 재생	퍼포먼스 컨트롤(38)	건반 전송 채널 설정	파트 음소거 설정 ([1]~[4])	솔로 파트 선택 ([1]~[4])	퍼포먼스 선택
퍼포먼스 편집	퍼포먼스 컨트롤(38)	퍼포먼스 파트 선택 ([1]~[4])	파트 음소거 설정 ([1]~[4])	솔로 파트 선택 ([1]~[4])	-
마스터 연주	-	건반은 채널 설정(보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드를 현재 마스터에 저장 시) 또는 송/패턴 트랙 선택(송 모드 또는 패턴 모드를 현재 마스터에 저장 시)을 송신	-	-	마스터 프로그램 선택
마스터 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 존 편집으로 변경 및 존 선택([1]~[8])	-	-	-
송/패턴 재생	패턴 모드에서 악절 선택	송/패턴 트랙 선택	송/패턴 트랙 음소거 설정	솔로 트랙 선택	송/패턴 선택
송/패턴 믹싱	패턴 모드에서 악절 선택	송/패턴 파트 선택	송/패턴 파트 음소거 설정	솔로 파트 선택	현재 파트의 보이스 선택
믹싱 보이스 편집	-	요소 선택([1]~[8])	요소 음소거 설정 ([9]~[16])	솔로 요소 선택 ([9]~[16])	-

### 39 [TRACK] 버튼

송/패턴 모드에서 이 버튼을 켜면 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하여 해당 송/패턴 트랙을 선택할 수 있습니다.

### 40 [MUTE] 버튼(38페이지)

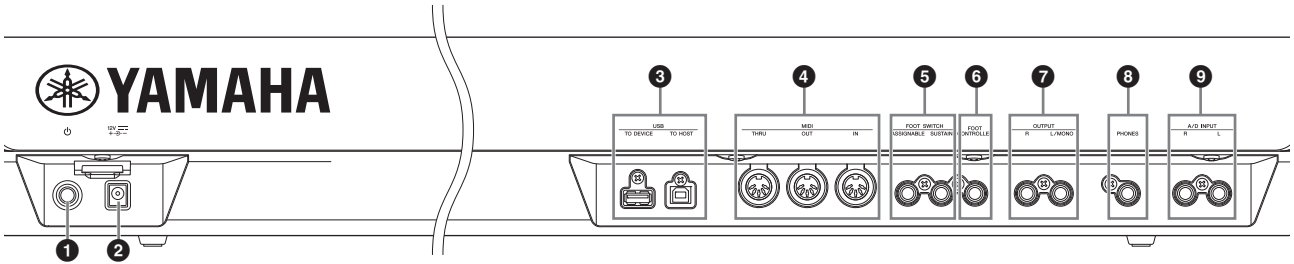
일반 보이스 편집 및 믹싱 보이스 편집에서 이 버튼을 켜면 숫자 [1]~[8] 버튼으로 보이스 요소(1~8)의 음을 소거할 수 있습니다. 다른 모드에서 이 버튼을 켜면 퍼포먼스 파트(1~4), 송 트랙/파트(1~16), 패턴 트랙/파트(1~16) 음소거에 숫자 버튼 [1]~[16]을 사용할 수 있습니다.

### 41 [SOLO] 버튼(38페이지)

일반 보이스 편집 및 믹싱 보이스 편집에서 이 버튼을 켜면 숫자 [1]~[8] 버튼으로 보이스 요소(1~8)를 솔로로 연주할 수 있습니다. 다른 모드에서 이 버튼을 켜면 퍼포먼스 파트(1~4), 송 트랙/파트(1~16), 패턴 트랙/파트(1~16) 솔로 연주에 숫자 버튼 [1]~[16]을 사용할 수 있습니다.

주 38~41 버튼의 켜짐/꺼짐 상태는 현재 선택되어 있는 모드에 따라 숫자 [1]~[16] 버튼에 다양한 방식으로 영향을 줍니다. 아래의 표를 참조하십시오.

# 후면 패널



## 1 Standby/On 스위치(17페이지)

누르면 전원이 켜지거나(☰) 대기 상태가 됩니다(■).

## 2 DC IN 커넥터(17페이지)

제공된 전원 어댑터를 이 커넥터에 연결합니다.

## 3 USB 단자

USB 단자는 두 가지가 있는데, 악기의 후면 패널에 두 개 모두가 있습니다.

USB [TO HOST] 단자는 본 악기를 USB 케이블로 컴퓨터에 연결할 때 사용되며 장치 간 MIDI 데이터 및 오디오 데이터를 송신할 수 있습니다. MIDI와는 다르게 USB는 단일 케이블로 다중 포트를 처리할 수 있습니다. MOX6/MOX8에서 다루는 포트에 대한 내용은 51페이지를 참조하십시오.

USB [TO DEVICE] 단자는 USB 케이블로 USB 플래시 메모리 장치에 본 악기를 연결할 때 사용됩니다. 이를 통해 본 악기에서 작성된 데이터를 외부 USB 플래시 메모리 장치에 저장하고 USB 플래시 메모리 장치의 데이터를 본 악기로 로드할 수 있습니다. 저장/로드 기능은 파일 모드에서 수행할 수 있습니다(57페이지).

주 본 악기는 USB 플래시 메모리 장치만 인식할 수 있습니다. 기타 USB 저장 장치(예: 하드 디스크 드라이브, CD-ROM 드라이브 및 USB 허브)는 사용할 수 없습니다.

주 본 악기는 USB 1.1 표준을 지원하지는 않지만, 본 악기와 함께 USB 2.0 저장 장치를 연결하여 사용할 수 있습니다. 그러나 전송 속도는 USB 1.1의 전송 속도라는 점에 주의하십시오.

## 4 MIDI [IN] / [OUT] / [THRU] 단자

MIDI [IN]을 통해 외부 시퀀서 같은 다른 MIDI 장치로부터 컨트롤 또는 연주 데이터를 수신하여 연결된 별도의 MIDI 장치에서 본 악기를 제어할 수 있습니다.

MIDI [OUT]을 통해 본 악기에서 외부 시퀀서 등 다른 MIDI 장치로 모든 컨트롤, 연주, 재생 데이터를 송신합니다.

MIDI [THRU]를 통해서 수신한 MIDI 데이터(MIDI [IN]을 통합)를 연결된 장치로 재전송하여 추가 MIDI 장치를 편리하게 연결합니다.

## 5 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] 잭

선택 사양인 FC3/FC4/FC5 풋스위치를 [SUSTAIN] 잭에, FC4/FC5 풋스위치를 [ASSIGNABLE] 잭에 연결합니다. [SUSTAIN] 잭에 연결하면 풋스위치가 서스테인을 제어하고, [ASSIGNABLE]에 연결하면 지정할 수 있는 다양한 기능 중 하나를 제어할 수 있습니다.

## 6 [FOOT CONTROLLER] 잭

선택 사양인 풋 컨트롤러(FC7 등)를 연결하는 책임입니다. 이 잭은 음량, 톤, 피치, 기타 사운드 측면 등 다양한 지정 가능 기능 중 하나를 지속적으로 제어할 수 있습니다.

## 7 OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭

이 폰잭들을 통해 라인 레벨 오디오 신호가 출력됩니다. 단일 보이스 출력을 위해서는 [L/MONO] 잭만 사용합니다.

## 8 [PHONES] (헤드폰) 잭

이 표준 스테레오 폰 잭을 통해 스테레오 헤드폰을 연결합니다. 이 잭은 OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭과 동일한 오디오 신호를 출력합니다.

## 9 A/D INPUT [L] 및 [R] 잭

외부 오디오 신호가 이 폰 잭들을 통해 입력될 수 있습니다(모노 폰 플러그).

마이크, 기타, 베이스, CD 플레이어, 신디사이저 등 다양한 장치를 이 잭들에 연결할 수 있고, 이들의 오디오 입력 신호는 보이스, 퍼포먼스, 송 또는 패턴의 오디오 파트로 재생할 수 있습니다. 또한 이러한 잭 중 하나에 마이크를 연결하고 보이스를 마이크에 입력하여 특수 보코더 기능(37페이지)을 사용할 수 있습니다.

모노 폰 플러그를 사용합니다. 오디오 장치의 신호와 같은 스테레오 신호의 경우에는 두 잭을 모두 사용합니다. 모노 신호(예: 마이크나 기타)는 "Mono/Stereo" 파라미터 설정에 따라 이 잭들 중 하나만 사용합니다.

주 이 잭들을 사용할 때는 다음과 같이 각 모드의 화면에서 설정할 수 있는 "Mono/Stereo" 파라미터 설정을 확인해야 합니다.

- 보이스 모드: 유틸리티 모드의 VCE A/D 화면
- 퍼포먼스 모드: 공통 편집의 A/D IN 화면
- 송/패턴 모드: 믹싱 공통 편집의 A/D IN 화면

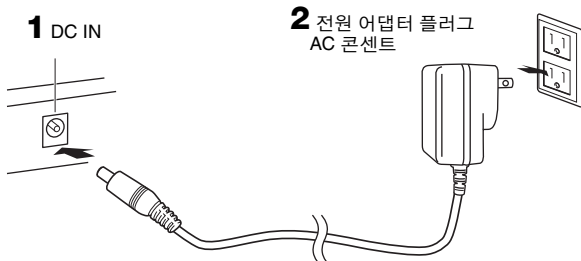
# 설정

## 전원

제공된 전원 어댑터(68페이지)를 다음 순서로 연결합니다. 전원 어댑터를 연결하기 전에 본 악기의 전원을 대기 상태로 설정하십시오.

**1** 전원 어댑터 플러그를 후면 패널에 있는 **DC IN** 단자에 연결합니다.

**2** AC 콘센트에 전원 어댑터의 다른 끝을 연결합니다.



주 전원 어댑터 분리 시에는 이 절차를 역순으로 진행합니다.

### 경고

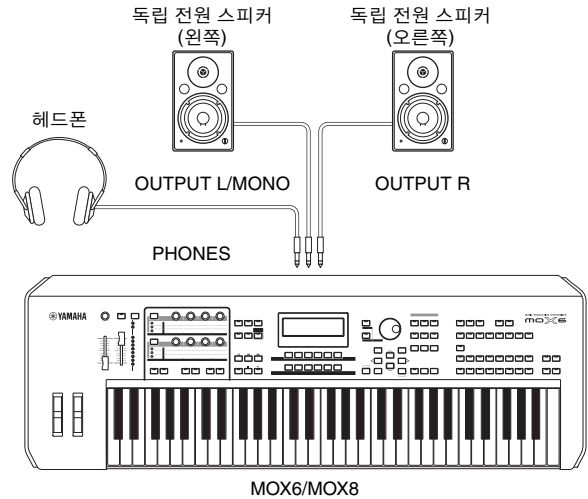
지정된 어댑터(68페이지)만을 사용하십시오. 다른 어댑터를 사용하면 어댑터와 악기 모두에 치명적인 손상을 가져올 수 있습니다.

### 주의

- MOX6/MOX8이 사용 지역의 AC 전압 규격을 준수하는지 확인하십시오(후면 패널에 표시). 준수하지 않는 AC 전원에 장치를 연결하면 내부 회로에 심각한 손상을 줄 수 있고 감전의 위험이 있습니다!
- 악기의 전원이 대기 상태일 때도 악기에는 최소한의 전기가 흐릅니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 AC 전원 콘센트에서 전원 플러그를 뽑아놓으십시오.

## 스피커 또는 헤드폰 연결

본 악기에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 외부 장비를 이용하여 사운드를 모니터링해야 합니다. 아래 그림과 같이 헤드폰, 전원 스피커 또는 기타 재생 장치를 연결하여 사용하십시오. 연결을 할 때는 케이블의 정격이 적합한지 확인하십시오.



## 시스템 전원 켜기

전원을 켜기 전에 본 악기와 독립 전원 스피커 등의 외부 장치의 음량 설정을 최소로 조정하십시오. 본 악기를 독립 전원 스피커에 연결할 때는 각 장치의 전원 스위치를 다음 순서로 켭니다.

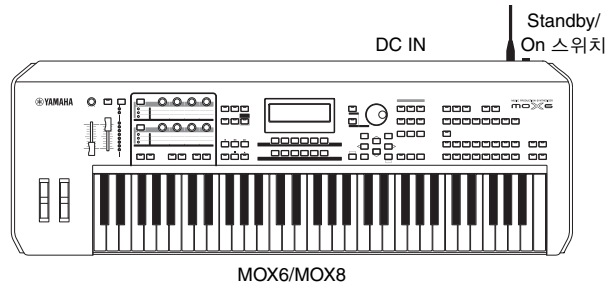
### ■ 전원을 켤 경우:

MOX6/MOX8, 연결된 독립 전원 스피커의 순서

### ■ 전원을 끄 경우:

연결된 독립 전원 스피커, MOX6/MOX8의 순서

Standby/On 스위치는 MOX6/MOX8 후면 패널의 우측 말단(건반에서 볼 때)에 위치해 있습니다

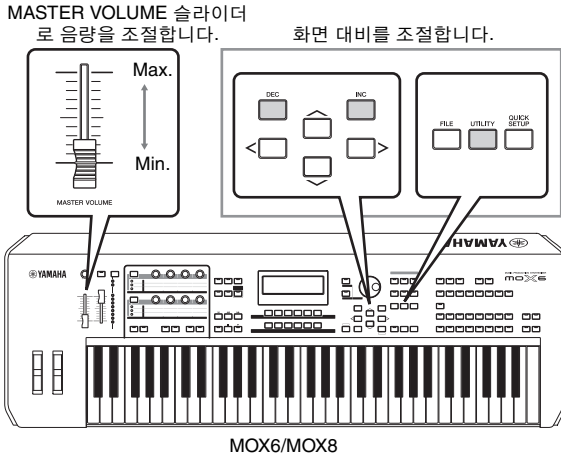


# 음량 및 화면의 밝기 조절

본 악기 및 연결되어 있는 앰프/스피커 시스템의 음량 레벨을 조절합니다.

주 독립 전원 스피커나 PA 장비에 연결할 때는 MASTER VOLUME을 약 70%로 설정한 후 독립 전원 스피커나 PA 장비의 음량을 적절한 레벨로 올리십시오.

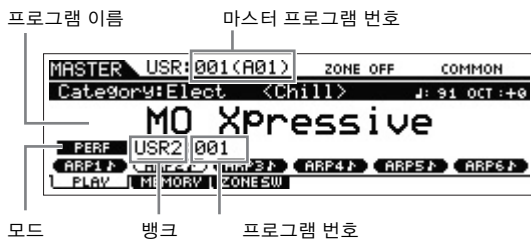
화면이 잘 보이지 않을 때는 [UTILITY] 버튼을 누른 상태에서 [INC]/[DEC] 버튼을 눌러 최적의 상태로 보이도록 조절합니다.



**주의**  
오랜 시간 동안 헤드폰을 끼고 높은 음량으로 음악을 듣지 마십시오. 이로 인해 청력이 손상될 수 있습니다.

# 시작

이제 건반으로 MOX6/MOX8의 실감나고 역동적인 사운드를 연주해 보십시오. 전원을 켜면 아래의 화면이 나타납니다.



주 기본 설정에서는 마스터 모드가 선택되어 있습니다. 모드에 대한 자세한 내용은 22페이지를 참조하십시오.

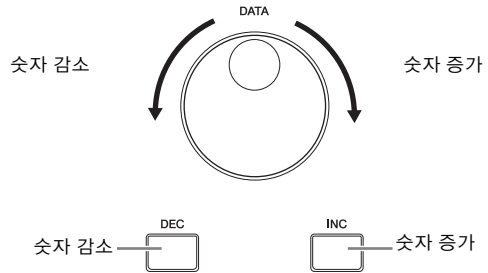
주 본 설명서에 표시된 예시는 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.

이 조건에서 건반을 연주하면서 선택된 프로그램의 사운드를 들을 수 있습니다. 기본 설정에서는 마스터 모드에 각각 모드(보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴)와 그 프로그램 번호가 있는 총 128개의 프로그램이 있습니다. 마스터 재생 화면 맨 위에는 현재 마스터 프로그램에 등록되어 있는 마스터 프로그램 번호와 상태(모드, बैंक, 프로그램 번호 및 그 이름)가 표시됩니다.

주      बैं크에 대한 자세한 내용은 24 및 32페이지를 참조하십시오.

# 프로그램 선택

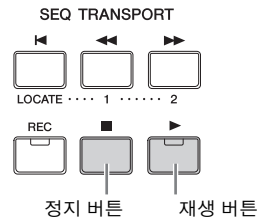
기본 설정에서는 마스터 모드에 각각 모드(보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴)와 그 프로그램 번호가 있는 총 128개의 프로그램이 있습니다. 다양한 마스터 프로그램으로 다양한 보이스와 퍼포먼스를 재생해보십시오. [INC] 버튼, [DEC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 마스터 프로그램 번호를 변경할 수 있습니다.



# 데모 송 연주

MOX6/MOX8에는 역동적인 사운드와 첨단 기능을 자랑하는 다양한 데모 송이 내장되어 있습니다. 연주 방법은 다음과 같습니다.

- 1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생 모드로 들어갑니다. PLAY 화면이 나타납니다.
- 2 SEQ TRANSPORT [▶] (재생) 버튼을 눌러 데모 송을 시작합니다. 현재 화면에 표시되어 있는 송이 시작됩니다.



주      데모 송의 음량 레벨을 조절하려면 [MASTER VOLUME] 슬라이더를 사용합니다.

- 3 SEQ TRANSPORT [■] (정지) 버튼을 눌러 데모 송을 정지합니다.
- 4 [INC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 다른 데모 송을 선택합니다.
- 5 2단계와 3단계를 실시하여 선택한 데모 송을 재생합니다.

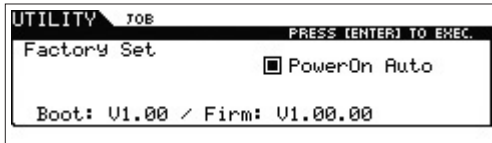
# 사용자 메모리를 출고 시 설정으로 재설정

다음 방법을 통해 본 신디사이저 사용자 메모리의 설정을 원래 출고 시 설정으로 복구할 수 있습니다.

### ■ 주의사항 ■

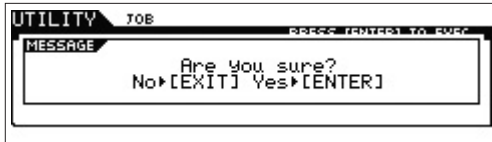
출고 시 설정으로 복구되면 모든 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴, 시스템 설정, 자신이 유틸리티 모드에서 한 시스템 설정이 지워집니다. 중요한 데이터를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 실행하기 전에 중요한 데이터를 모두 **USB** 플래시 메모리 장치로 저장하십시오(57페이지).

**1 [UTILITY] 버튼을 누른 다음 [JOB] 버튼을 눌러 출고 시 설정 화면을 불러옵니다.**



**2 [ENTER] 버튼을 누릅니다.**

화면에서 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다. 이 작업을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



### ■ 주의사항 ■

전원 켜짐 자동 출고 시 설정 체크 박스를 클릭하고 출고 시 설정을 실행할 경우 출고 시 설정 작업은 전원을 켤 때마다 자동으로 실행됩니다. 이는 플래시 **ROM**에 있는 나만의 독창적인 데이터가 전원을 켤 때마다 지워진다는 것을 의미합니다. 따라서, 이 박스의 체크 표시는 일반적으로 제거해야 합니다. 이 박스의 체크 표시를 없애고 출고 시 설정을 실행하면 출고 시 설정 작업이 다음에 전원을 켤 때 실행되지 않습니다.

**3 [ENTER] 버튼을 눌러 출고 시 설정을 실행합니다.**

출고 시 설정이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.

### ■ 주의사항 ■

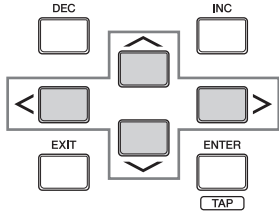
출고 시 설정 작업의 처리에 긴 시간이 소요되므로 처리 중에 "**Now executing Factory Set?**" 메시지가 나타납니다. 이러한 메시지가 화면에 표시될 때는 전원을 끄면 안 됩니다. 이 상태에서 전원을 끄면 플래시 **ROM** 데이터가 손상되어 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다. 즉, 다음에 전원을 켜더라도 본 약기가 제대로 켜지지 않을 수 있습니다.



# 기본 작동법

## 커서 이동

네 개의 버튼을 사용하여 화면에서 이동하고 화면의 여러 선택 항목과 파라미터로 커서를 이동합니다. 커서가 선택되면 해당 항목이 반전 표시됩니다(반전된 문자가 있는 짙은 색 블록으로 커서가 나타남). [DATA] 다이얼, [INC] 및 [DEC] 버튼을 사용하여 커서가 있는 위치의 항목(파라미터) 값을 변경할 수 있습니다.

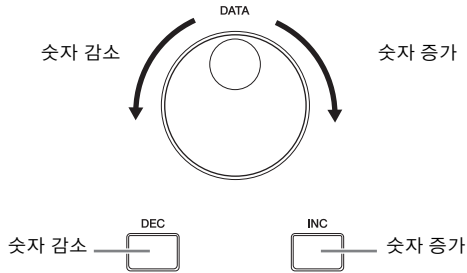


## 파라미터 값 변경(편집)

[DATA] 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌려 값을 증가시키거나 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌려 감소시킵니다.

[INC] 버튼을 누르면 파라미터 값이 하나씩 증가하고 [DEC]를 누르면 감소합니다. 두 버튼 중 하나를 계속 누르고 있으면 값이 계속 증가 또는 감소합니다.

값 범위가 넓은 파라미터의 경우에는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [INC] 버튼을 동시에 눌러 값을 10 단위로 증가시킬 수 있습니다. 10 단위로 감소시키려면 [SHIFT] 버튼과 [DEC] 버튼을 동시에 누릅니다.

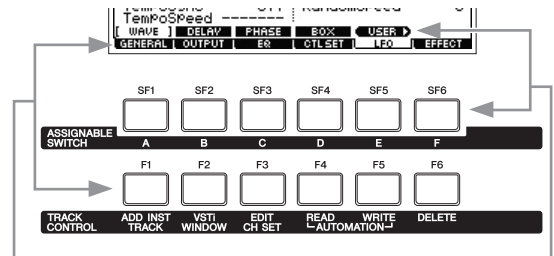


## 기능 및 하위 기능

위에서 설명한 각 모드에는 다양한 화면, 기능 및 파라미터가 들어 있습니다. 이러한 화면을 탐색하고 원하는 기능을 선택하려면 [F1]~[F6] 버튼과 [SF1]~[SF6] 버튼을 사용합니다. 모드를 선택하면 사용할 수 있는 화면 또는 메뉴가 화면 하단에 있는 버튼 바로 위에 나타납니다(아래 참조).

현재 선택되어 있는 모드에 따라 최대 6개의 기능을 사용할 수 있으며 [F1]~[F6] 버튼으로 불러올 수 있습니다. 선택한 모드에 따라 사용할 수 있는 기능이 다릅니다. 현재 선택되어 있는 기능에 따라 최대 6개의 하위 기능을 [SF1]~[SF6] 버튼으로 불러올 수 있습니다. 선택한 기능에 따라 사용할 수 있는 하위 기능이 다릅니다.

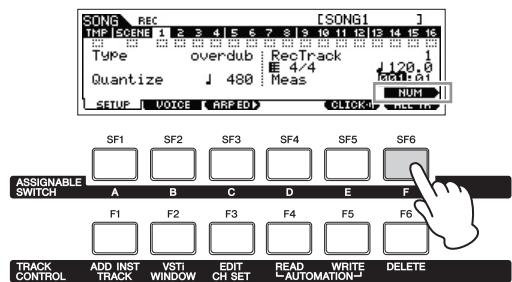
[F5] LFO 버튼을 누른 다음 [SF1] 웨이브 버튼을 눌러 아래 예시 화면을 불러올 수 있습니다. 이 예제 화면에서는 [SF6] 버튼에 지정된 하위 기능이 없습니다.



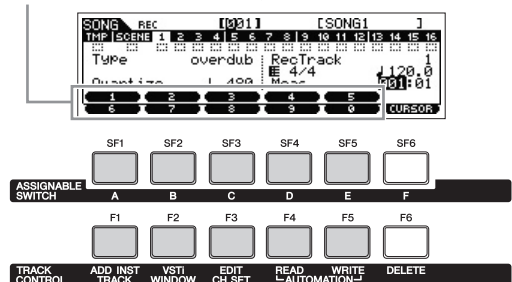
이 기능은 해당 버튼 ([F1]~[F6])으로 선택할 수 있습니다. 이 기능은 해당 버튼 ([SF1]~[SF6])으로 선택할 수 있습니다.

## 숫자 직접 입력

값 범위가 큰 파라미터의 경우에는 LCD 아래의 버튼을 숫자 키패드로 사용하여 값을 직접 입력할 수도 있습니다. 커서가 해당 파라미터에 위치해 있으면 LCD 우측 하단에 [NUM] 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 누르면 아래와 같이 각 숫자(1~9, 0)가 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼에 지정되어 해당 버튼으로 숫자를 직접 입력할 수 있게 됩니다. 선택한 파라미터에 따라 음수 값도 입력할 수 있습니다. 이러한 파라미터를 선택했고 음수 값을 입력하고자 할 경우 [F6] 버튼("-"가 지정됨)을 누른 다음 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 사용합니다. 숫자 입력을 마친 후에 [ENTER] 버튼을 눌러 숫자를 실제로 입력하고 이 상태를 종료합니다.



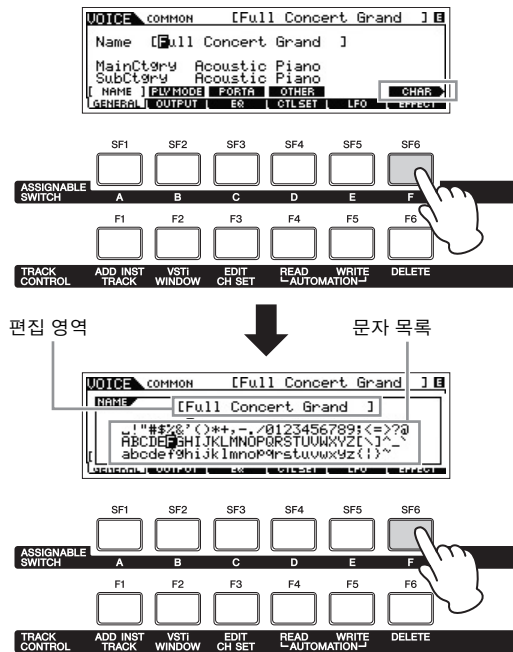
이 버튼들을 숫자 키패드로 사용할 수 있습니다.





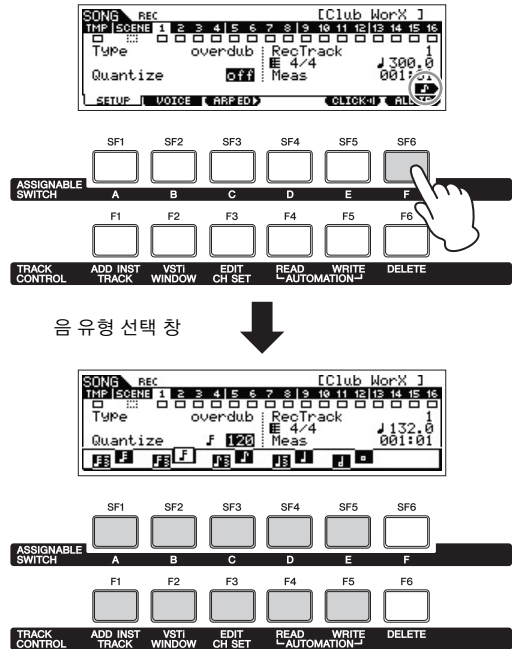
## 이름 지정(문자 입력)

보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴, USB 플래시 메모리 장치에 저장한 파일 등 자신이 만든 데이터의 이름을 자유롭게 지정할 수 있습니다. 커서가 해당 이름 지정 파라미터에 위치해 있으면 화면 우측 하단에 “CHAR” 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 누르면 아래와 같이 문자 입력 창이 나타납니다. 편집 영역에서 커서를 움직여 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 [<] 또는 [>] 버튼을 눌러 문자를 입력할 위치를 결정합니다. 문자 목록에서 커서를 움직여 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [DATA] 다이얼을 돌리거나 [INC] 또는 [DEC] 버튼을 눌러 입력할 문자를 결정합니다. 문자 입력을 마친 후에 [ENTER] 버튼을 눌러 현재 편집된 이름을 실제로 입력하고 이 상태를 종료합니다.



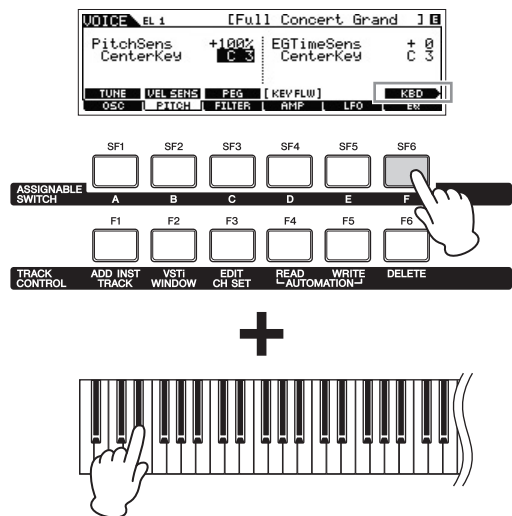
## 음 유형 선택

음 유형을 설정할 파라미터에 커서가 있으면 우측 하단 모서리에 음 아이콘이 표시되어 [SF6] 버튼을 눌러 음 유형 선택 창을 불러올 수 있게 됩니다. [F1]~[F5] 버튼과 [SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 음 유형을 지정할 수 있습니다.



## 음(건반) 및 세기 설정

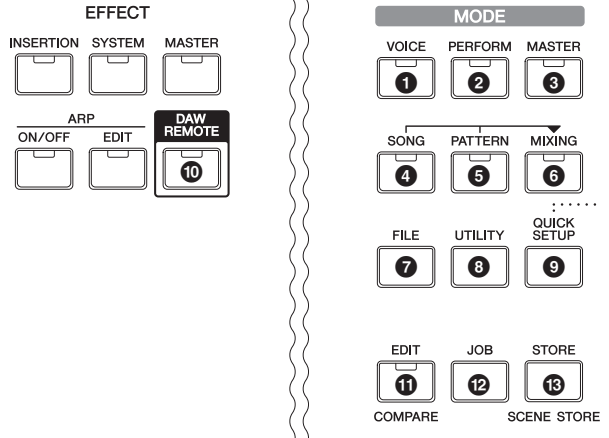
여러 가지 파라미터를 사용하면 음 값을 지정하여 건반 분리 설정 등 기능의 건반 범위 또는 세기 범위를 설정할 수 있습니다. [INC] 및 [DEC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 이런 파라미터를 설정하거나 적절한 건반을 눌러 직접 값을 입력할 수 있습니다. 커서가 해당 파라미터에 위치해 있으면 화면 우측 하단에 “KBD” 아이콘이 나타납니다. 또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 직접 음 또는 세기를 설정할 수 있습니다.



# 간편 설명서

## 모드

본 악기에는 몇 가지 작업 모드가 내장되어 있으며, 이는 열 개의 모드 버튼(①~⑩)을 사용하여 선택할 수 있습니다. 또한 이들 모드 모두에 공통되는 세 가지 “전체” 모드(편집, 작업 및 저장)가 있으며 이는 버튼 ⑪~⑬을 사용하여 선택할 수 있습니다.



번호	버튼	모드	설명
①	[VOICE]	보이스 모드	본 신디사이저에는 다양한 고품질의 역동적인 사운드, 즉 “보이스”가 있습니다. 보이스 모드에서는 이 보이스들을 건반에서 한 번에 하나씩 연주할 수 있습니다. 이 모드로 보이스를 직접 만들 수도 있습니다.
②	[PERFORM]	퍼포먼스 모드	이 모드에서는 퍼포먼스를 재생하고 만들 수 있습니다. 퍼포먼스를 통해 몇 개의 보이스를 레이어로 만들어 건반 분리 시 두 가지의 보이스를 재생할 수 있습니다.
③	[MASTER]	마스터 모드	이 모드에서는 보이스, 퍼포먼스, 송 또는 패턴 모드에서 자주 사용하는 설정을 등록하면 먼저 모드를 선택할 필요 없이 한 개의 버튼을 눌러 즉시 해당 모드와 맞춤 설정을 함께 불러올 수 있습니다. 또한, 이 모드에서는 마치 네 개의 다른 MIDI 건반을 연주하는 것과 같이 건반을 네 개의 개별 악절로 분리할 수 있습니다.
④	[SONG]	송 모드	이 모드에서는 직접 송을 녹음, 편집, 재생할 수 있습니다.
⑤	[PATTERN]	패턴 모드	이 모드에서는 송을 만들 때 사용할 수 있는 리듬 패턴을 직접 연주, 녹음, 편집 및 재생할 수 있습니다.
⑥	[MIXING]	송 믹싱 모드/ 패턴 믹싱 모드	이 모드에서는 송/패턴 재생 시 함께 사용할 수 있는 다중 탬버 톤 제너레이터에 대한 파라미터를 상세하게 설정할 수 있습니다.
⑦	[FILE]	파일 모드	이 모드에서는 본 악기에서 만든 데이터를 USB 플래시 메모리 장치로 저장할 수 있으며 USB 플래시 메모리 장치의 데이터를 MOX6/MOX8로 불러올 수 있습니다.
⑧	[UTILITY]	유틸리티 모드	이 모드에서는 본 악기의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다.
⑨	[QUICK SETUP]	빠른 설정 모드	이 모드에서는 악기와 컴퓨터 사이의 MIDI 연결 및 오디오 연결에 필요한 최대 여섯 개의 설정을 “빠른 설정”으로 등록하여 버튼 하나만 눌러 사용자 지정 설정을 바로 불러올 수 있습니다.
⑩	[DAW REMOTE]	원격 모드	이 모드를 이용하면 악기의 패널 조절장치에서 컴퓨터의 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다.
⑪	[EDIT]	편집	이 모드에서는 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 마스터 모드의 다양한 파라미터를 편집할 수 있습니다.
⑫	[JOB]	작업	이 모드에서는 프로그램을 직접 만들 때 유용한 초기화, 복사, MIDI 데이터 변환 같은 다양한 명령을 실행할 수 있습니다.
⑬	[STORE]	저장	이 모드에서는 편집된 프로그램을 내장 메모리로 저장할 수 있습니다.

# 기본 사용법

## 보이스—MOX6/MOX8의 기본 요소

프리셋 보이스 선택 ..... 24페이지  
 보이스 편집 ..... 27페이지

## 여러 보이스 결합을 통한 퍼포먼스 생성

원하는 보이스를 사용하여 보이스 모드에서 새로운 퍼포먼스 생성  
 (Performance Creator) ..... 30페이지  
 퍼포먼스 선택 ..... 32페이지  
 퍼포먼스 편집 ..... 32페이지

## 마이크 또는 오디오 장비 연결

A/D INPUT [L]/[R] 잭의 사운드 입력에 맞춰 건반 연주 ..... 36페이지

## 송/패턴—건반 연주 녹음과 패턴 악절 조합으로 생성

직접 송 만들기 ..... 38페이지  
 직접 패턴 만들기 ..... 44페이지

## 마스터 모드—마스터 건반 설정을 생성하거나 원하는 프로그램 바로 호출

마스터 건반으로 사용(마스터 모드) ..... 55페이지

## 컴퓨터로 음악 제작

MOX6/MOX8에서의 연주를 DAW로 녹음 ..... 52페이지  
 MOX6/MOX8을 톤 제너레이터로 사용하여 DAW 재생 ..... 52페이지  
 DAW 원격 제어(원격 모드) ..... 53페이지  
 MOX6/MOX8 Editor VST를 소프트웨어 신디사이저로 사용 ..... 54페이지

## 글로벌 설정 및 데이터 백업

글로벌 시스템 설정(유틸리티 모드/빠른 설정) ..... 56페이지  
 파일 모드에서의 데이터 저장/로드 ..... 57페이지

# 보이스 모드에서의 건반 연주

Voice Play 화면(보이스 모드의 첫 화면)에서는 단일 보이스를 선택 및 재생할 수 있습니다. 본 악기의 보이스는 다음 두 가지 형식으로 분류됩니다.

## 일반 보이스

일반 보이스는 건반 범위에서 재생할 수 있는 주된 악기 사운드(피아노, 오르간, 기타 등)입니다.

## 드럼 보이스

드럼 보이스는 주로 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다. 이 보이스들을 사용하여 리듬 파트를 연주할 수 있습니다.

본 악기에는 보이스를 기억하는 데 필요한 뱅크가 내장되어 있습니다. 뱅크의 형식은 기본적으로 프리셋, 사용자, GM의 세 가지가 있습니다. 포함되는 보이스 및 기능은 아래에 설명한 뱅크에 따라 달라집니다.

## 프리셋 뱅크

프리셋 뱅크에는 특별 프로그램된 보이스가 모두 들어 있습니다. 직접 편집한 보이스는 프리셋 뱅크에 저장할 수 없습니다.

## 사용자 뱅크

사용자 뱅크에는 사용자가 편집하고 저장한 보이스가 들어 있으며, 기본적으로 프리셋 보이스로 구성되어 있습니다.

### ■ 주의사항 ■

사용자 뱅크의 보이스(사용자 보이스)가 덮어쓰기 또는 교체될 경우 해당 사용자 보이스는 손실됩니다. 편집한 보이스를 저장할 경우 중요한 사용자 보이스를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오.

## GM 뱅크

GM 뱅크에는 GM 표준에 따라 할당된 보이스가 들어 있습니다.

**GM 보이스**  
GM(범용 MIDI)은 신디사이저 및 톤 제너레이터의 보이스 구조 및 MIDI 기능에 대한 세계적인 표준입니다. 이 표준을 사용하여 특정 GM 장치로 만든 모든 송 데이터들이 제조사 또는 모델에 관계 없이 다른 GM 장치에서도 거의 동일한 사운드를 출력할 수 있습니다. 본 신디사이저의 GM 보이스 뱅크는 GM 송 데이터를 정확하게 재생하도록 설계되었습니다. 하지만 사운드가 원래 톤 제너레이터 재생과 완전히 동일하지 않을 수도 있다는 점에 유의하십시오.

보이스 모드에서는 총 15개의 뱅크(프리셋 뱅크 1~8, 사용자 뱅크 1~3, GM 뱅크, 프리셋 드럼 뱅크, 사용자 드럼, GM 드럼 뱅크)를 사용할 수 있습니다. 이 뱅크 각각에는 보이스 형식에 따른 보이스가 포함됩니다. Voice Play 화면에서는 다양한 보이스 뱅크에서 원하는 보이스를 선택하여 연주할 수 있습니다.

주 보이스에 대한 자세한 내용은 "기본 구조"를 참조하십시오. 프리셋 보이스 목록은 별도의 Data List PDF 파일을 참조하십시오.

## 프리셋 보이스 선택

### 1 [VOICE] 버튼을 누릅니다.

Voice Play 화면이 표시됩니다. ([VOICE] 버튼이 켜짐)

### 2 BANK SELECT [DEC]/[INC] 버튼으로 보이스 뱅크를 선택합니다.

이 상태에서 건반을 연주하면 화면에 표시된 사운드가 들립니다. Voice Play 화면에 표시되는 파라미터들은 아래에 간단하게 설명되어 있습니다.

#### • Voice Play 화면



보이스 이름

#### • 일반 보이스 뱅크

일반 보이스 뱅크에는 PRE1~8(프리셋 뱅크), USR1~3(사용자 뱅크), GM(GM 뱅크)의 12가지 뱅크가 있습니다

#### • 드럼 보이스 뱅크

드럼 보이스 뱅크에는 PDR(프리셋 드럼 뱅크), GMDR(GM 드럼 뱅크), UDR(사용자 드럼 뱅크)의 3가지 뱅크가 있습니다.

### 3 [DATA] 다이얼이나 [INC]/[DEC] 버튼으로 보이스를 선택합니다.

주 [DATA] 다이얼 또는 [INC]/[DEC] 버튼을 사용하여 보이스 번호를 선택할 수 있습니다. 이 작업을 수행하면 다음 또는 이전 뱅크의 보이스를 불러올 수 있습니다.

주 프로그램(보이스) 번호를 10 단위로 빠르게 앞으로 이동하려면 Play 화면의 [INC] 버튼과 [SHIFT] 버튼을 동시에 누릅니다. 10 단위로 줄이려면 [SHIFT] 버튼과 [DEC] 버튼을 동시에 누릅니다.

### 4 건반을 연주합니다.

## 카테고리 검색 기능 사용

보이스는 बैं크 위치와 무관하게 세부적인 카테고리별로 편리하게 분류되어 있습니다. 카테고리는 일반적인 악기 형식이나 사운드 특성을 기반으로 분류되며 카테고리 검색 기능으로 원하는 사운드를 신속하게 선택할 수 있습니다.

### 1 Voice Play 화면에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 누릅니다.

Category Search 화면이 나타납니다.



### 2 커서 [^] 버튼으로 커서 위치를 "Main" (메인 카테고리)으로 옮기고 [DATA] 다이얼을 사용하여 메인 카테고리를 선택합니다.

### 3 커서 [V] 버튼으로 커서 위치를 "Sub"(하위 카테고리)로 옮기고 [DATA] 다이얼을 사용하여 하위 카테고리를 선택합니다.

### 4 [ENTER] 버튼 또는 커서 [>] 버튼을 눌러 선택한 카테고리를 실제로 불러옵니다.

선택한 카테고리의 보이스 목록이 표시됩니다.



### 5 커서 [^][V] 버튼이나 [DATA] 다이얼로 보이스를 선택합니다.

카테고리를 변경하려면 커서 [<] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 2단계로 돌아갑니다.

### 6 [ENTER] 버튼을 눌러 보이스를 실제로 불러옵니다. Category Search 화면이 닫힙니다.

## 가장 많이 사용하는 보이스의 분류 - 즐겨찾기 카테고리

카테고리 검색에는 가장 자주 사용하고 선호하는 보이스를 모아 편리하게 선택할 수 있는 편리한 즐겨찾기 카테고리가 있습니다. 이는 악기에서 사용할 수 있는 다양한 보이스 중 원하는 보이스를 빨리 찾을 수 있는 유용한 방법입니다.

### 좋아하는 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 등록

### 1 "카테고리 검색 기능 사용" 설명의 1~4단계를 실시하여 선택한 카테고리의 보이스 목록을 불러옵니다.

### 2 커서 [^][V] 버튼이나 [DATA] 다이얼로 원하는 보이스를 선택합니다.

### 3 [F5] SET/CLR 버튼을 눌러 즐겨찾기 마크를 겁니다.

이렇게 즐겨찾기 마크가 켜지고 안이 꽉 채워지면 (♥) 선택한 보이스가 즐겨찾기 카테고리에 등록됩니다. [F5] SET/CLR 버튼을 다시 누르면 즐겨찾기 마크가 꺼지거나 속이 비워집니다 (♡).

다른 보이스를 등록하려면 2 ~ 3단계를 반복합니다.

즐거찾기 카테고리에서 모든 보이스를 제거하려면 [F6] CLR ALL 버튼을 누릅니다.



### 4 즐겨찾기 카테고리에 보이스를 등록한 후에는 [ENTER] 버튼을 눌러 Voice Play 화면으로 돌아갑니다.

이렇게 하면 Category Search 화면이 종료되고 즐겨찾기 카테고리 설정이 내장 플래시 ROM에 저장됩니다.

현재 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 등록하거나 제거하려면 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [FAVORITE] 버튼을 누릅니다.

### 즐거찾기 카테고리에서 보이스 선택

- 1 Voice Play 화면에서 [FAVORITE] 버튼을 누릅니다. 즐거찾기 카테고리에 등록된 보이스 목록이 표시됩니다.
- 2 커서 [^]/[V] 버튼이나 [DATA] 다이얼로 보이스를 선택합니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 눌러 보이스를 실제로 불러옵니다.

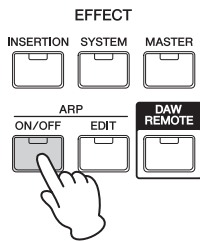
## 아르페지오 기능 사용

아르페지오 기능을 사용하면 연주하는 음에 따라 프리셋 아르페지오 프레이즈, 리프 및 리듬 패턴을 자동으로 트리거할 수 있습니다. 연주 전반에서 영감과 완전한 리듬 악절을 제공할 뿐만 아니라 송 제작에 사용할 수 있는 MIDI 품질 데이터나 라이브 공연에서 사용하는 완전히 구성된 배경부도 제공합니다. 원하는 아르페지오 형식 여섯 개를 각 보이스에 지정할 수 있습니다. 원하는 아르페지오 형식 여섯 개를 각 퍼포먼스/송/패턴의 각 파트에 지정하고 최대 네 개 파트의 아르페지오를 동시에 재생할 수도 있습니다. 아르페지오 재생 방법, 세기 범위 및 재생 이펙트를 설정하여 직접 그루브를 만들 수도 있습니다. 또한 MIDI Out을 통해 아르페지오 재생을 전송하여 아르페지오 데이터를 시퀀서에 녹음할 수 있습니다.

주 아르페지오에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

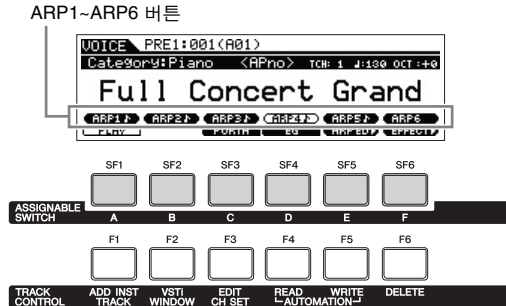
### 아르페지오 켜기/끄기

아르페지오 재생을 켜거나 끄려면 패널에 있는 ARP [ON/OFF] 버튼을 누릅니다.



### 아르페지오 형식 변경

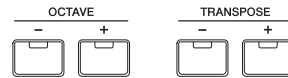
아르페지오 형식은 [SF1]~[SF6] 버튼에 각각 지정되어 있으며 이에 해당하는 탭은 "ARP1"~"ARP6" 우측에 8분음표 아이콘(♪)으로 표시됩니다. 다시 말해 [SF1]~[SF6] 버튼을 눌러 원하는 아르페지오 형식으로 바꿀 수 있습니다.



주 아르페지오 형식 설정에 대한 내용은 29페이지의 "아르페지오 형식 지정 변경"을 참조하십시오.

## 건반 옥타브/조옮김 설정

건반 연주 중에 피치 범위를 변경하려면 OCTAVE [-]/[+] 버튼과 TRANSPOSE [-]/[+] 버튼을 사용합니다.



### • 옥타브

OCTAVE [-]/[+] 버튼을 사용하여 건반의 피치를 최대 3옥타브까지 옮길 수 있습니다. 예를 들어, 피치를 내려 풍부한 베이스 음을 얻거나 피치를 높여 도입과 솔로 부분의 음을 높일 수 있습니다. OCTAVE [-]/[+] 컨트롤을 사용하면 빠르고 간편하게 옮길 수 있습니다. 범위는 -3에서 +3까지이며 표준 피치는 0입니다. [-]와 [+] 버튼을 동시에 누르면 설정이 초기값(0)으로 돌아갑니다. 현재 옥타브 범위는 OCTAVE [-]/[+] 버튼의 램프 상태로 확인할 수 있습니다. 한 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 켜집니다. 두 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 천천히 깜박입니다. 세 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 빠르게 깜박입니다.

### • 조옮김

TRANSPOSE [-]/[+] 버튼을 사용하여 건반 피치를 반음(최대 11개 반음) 단위로 옮길 수 있습니다. 송 데이터나 다른 악기를 연주하는 사람이 다른 건반으로 연주하는 경우에도 이 기능을 이용해 동일한 위치에서 동일한 핑거링으로 연주할 수 있습니다. Transpose Up/Down 컨트롤을 사용하면 이 작업을 신속하고 편리하게 할 수 있습니다. [-]와 [+] 버튼을 동시에 누르면 설정이 초기값(0)으로 돌아갑니다. 반음 하나 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 켜집니다.

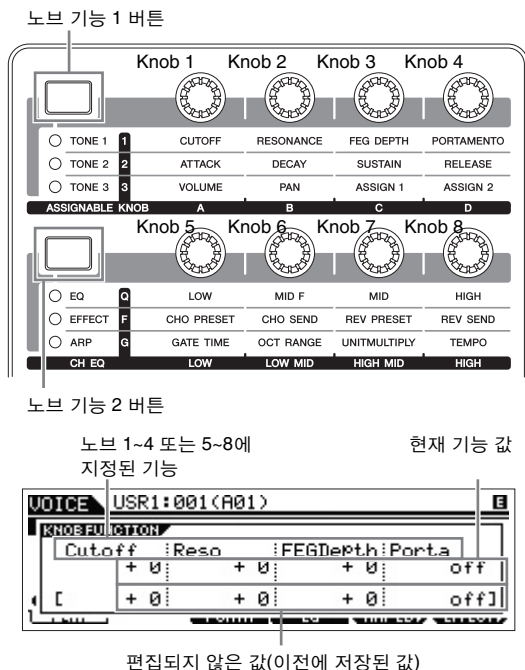
주 이 파라미터는 유틸리티 모드의 GENERAL 화면에 있는 "Octave" 및 "Transpose"와 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경합니다.

## 보이스의 톤 변경

노브 1~8을 사용하여 이펙트 깊이, 어택/릴리스 특성, 톤 등과 같은 현재 보이스의 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다. 각 노브마다 세 가지 기능을 지정하거나 노브 기능 버튼으로 선택할 수 있습니다.

### 1 노브 기능 1 버튼(노브 1~4의 좌측)과 노브 기능 2 버튼(노브 5~8의 좌측)을 여러 번 누르면 원하는 기능에 해당하는 램프가 켜집니다.

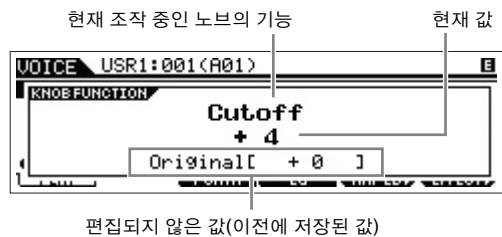
KNOB FUNCTION 팝업 창이 나타납니다. 팝업 화면에는 노브에 현재 지정되어 있는 기능과 기능의 현재 값이 표시 됩니다. 팝업 창을 닫으려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



주 Utility GENERAL 화면에서 "Knob FuncDispSw"가 "off"로 설정된 경우에는 KNOB FUNCTION 팝업 창이 표시되지 않습니다.

### 2 건반을 연주하면서 원하는 노브를 돌립니다.

KNOB FUNCTION 팝업 창이 나타나고 현재 조작 중인 노브에 지정된 기능이 현재 보이스의 사운드에 영향을 줍니다. KNOB FUNCTION 팝업 창에 현재 조작 중인 노브에 지정된 기능, 기능 값 및 "원래" 값이 표시됩니다. "원래" 값은 노브에 지정된 기능의 편집되지 않은 값(이전에 저장된 값)을 나타냅니다.



#### 힌트

#### 편집 표시등

파라미터 값을 변경하면 LCD 우측 상단 모서리에 편집 표시등 **E**가 나타납니다. 따라서 현재 프로그램(예: 보이스와 퍼포먼스)이 수정되었으나 아직 저장되지 않았음을 바로 확인할 수 있습니다. 현재 편집 상태를 저장하려면 저장 작업을 실행합니다(아래).

## 보이스 편집

"편집"이란 보이스를 구성하는 파라미터를 변경하여 보이스를 만드는 과정을 말합니다. 이 작업은 보이스 모드 내 하위 모드인 보이스 편집에서 실행할 수 있습니다. 사용할 수 있는 실제 파라미터는 보이스 형식에 따라 달라집니다.

### 일반 보이스 편집

일반 보이스(피치 악기 형식 사운드)는 최대 8개의 요소(Element)로 구성될 수 있습니다. Voice Edit 화면에는 여덟 가지 요소에 공통적으로 적용되는 설정을 편집하는 공통 편집과 개별 요소를 편집하는 요소 편집의 두 가지 형식이 있습니다.

주 요소는 보이스의 기본적인 최소 단위이며 다양한 파라미터(이펙트, EG 등)를 악기 사운드의 파형(waveform)에 적용하여 만들어집니다. 본 악기의 각 보이스는 여러 개의 요소로 구성됩니다.

### 드럼 보이스 편집

Drum Voice Edit 화면에는 보이스의 모든 드럼 건반에 적용되는 설정을 편집하는 공통 편집과 개별 건반을 편집하는 건반 편집의 두 가지 형식이 있습니다.



## 보이스 편집 기본 절차

1 보이스 모드에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

2 현재 보이스를 편집합니다.

● 일반 보이스 선택 시:

공통 파라미터를 편집하려면 [COMMON] 버튼을 누릅니다.  
요소 파라미터를 편집하려면 요소 숫자 버튼 [1]~[8] 중 원하는 버튼을 누릅니다.

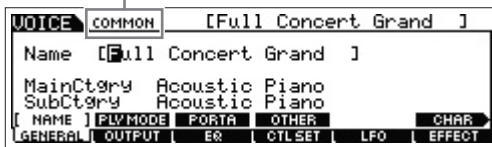
● 드럼 보이스 선택 시:

공통 파라미터를 편집하려면 [COMMON] 버튼을 누릅니다.  
건반 파라미터를 편집하려면 [1] 버튼을 누른 후에 건반에서 원하는 건반을 누릅니다.

주 믹싱 파라미터에 대한 자세한 내용은 참고 설명서의 믹싱 모드 장을 참조하십시오.

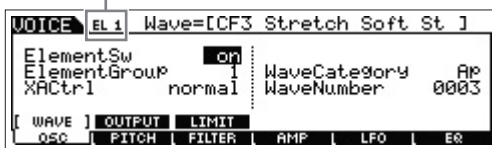
### Common Edit 화면

Common Edit 화면을 나타냅니다.



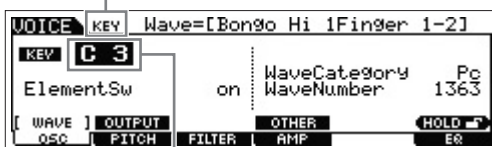
### Element Edit 화면

요소 1 편집용 화면을 나타냅니다.



### Key Edit 화면

Key Edit 화면을 나타냅니다.



여기서 건반을 선택합니다.

3 편집된 보이스에 이름을 지정합니다.

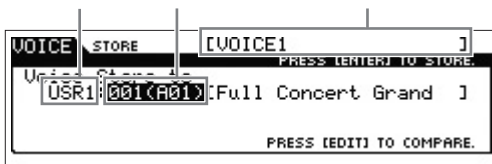
[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME으로 불러온 화면에 원하는 이름을 입력합니다.

4 편집한 내용을 사용자 보이스로 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Store 화면을 불러옵니다. 대상 메모리를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

### Store 화면

대상 बैं크    대상 보이스 번호    대상 보이스 이름



주 저장 작업을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누른 후에 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

### 주의사항

데이터를 플래시 ROM에 기록하는 동안("Executing..." 또는 "Please keep power on" 메시지가 표시되는 동안) 절대로 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 플래시 ROM 데이터가 손상되어 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다.

### 힌트

#### 비교 기능

비교 기능을 사용하여 방금 편집한 보이스와 편집하지 않은 원래 상태 사이를 전환하면서 편집이 사운드에 어떻게 적용되는지를 들어볼 수 있습니다.

#### 보이스 편집 모드(EDIT) 램프 점등)에서

[EDIT] 버튼을 눌러 램프가 깜박이게 합니다. 이 상태에서는 비교할 수 있도록 편집 전에 보이스 설정이 잠시 다시 표시됩니다. [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 돌아갑니다.

#### 보이스 저장 모드에서

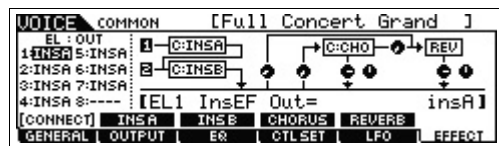
[EDIT] 버튼을 눌러 램프가 깜박이게 합니다. 이 상태에서는 저장 대상에서 보이스의 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 돌아갑니다.

## 이펙트로 사운드 향상

본 악기에는 다양한 이펙트가 내장되어 있어 건반 연주를 위해 선택한 보이스에 리버브 및 코러스 처리를 추가할 수 있습니다. 프리셋 보이스에 적용되는 이펙트 형식을 변경하기만 하면 다양한 사운드를 즉시 만들어낼 수 있습니다. 아래 절차에서는 이펙트 형식과 프리셋 보이스에 적용되는 관련 파라미터를 설정하고 해당 설정을 사용자 보이스로 저장하는 방법을 설명합니다.

1 Voice Play 화면에서 보이스를 선택한 후 [F6] EFFECT 버튼을 누릅니다.

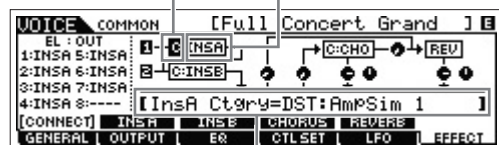
보이스 공통 편집의 EFFECT 화면이 나타납니다.



2 인서트 이펙트 A의 이펙트 카테고리 및 형식을 선택합니다.

아래와 같이 해당 위치로 커서를 옮기고 [INC]/[DEC] 버튼이나 [DATA] 다이얼을 사용합니다.

인서트 이펙트 A 카테고리    인서트 이펙트 A 형식

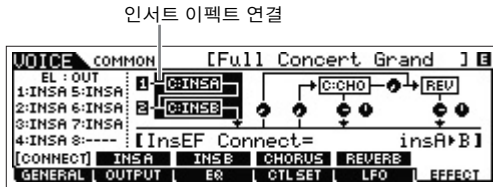


현재 파라미터와 그 값

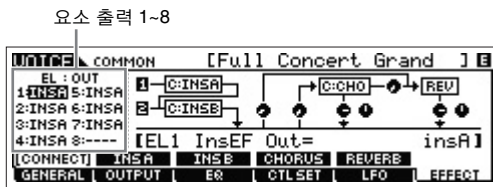


3 2단계 설명과 같이 인서트 이펙트 B의 이펙트 카테고리  
와 형식을 선택합니다.

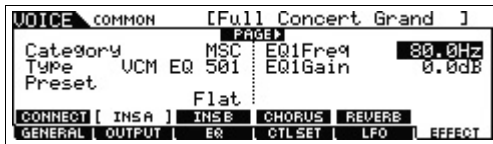
4 인서트 A 및 B의 이펙트 연결을 선택합니다.  
아래에 표시된 위치로 커서를 옮긴 후 [INC]/[DEC] 버튼이  
나 [DATA] 다이얼을 사용합니다.



5 각 요소/건반의 출력 대상을 설정합니다.  
커서를 "EL:OUT"(일반 보이스) 또는 "KEY:OUT"(드럼 보  
이스)으로 옮긴 후 [INC]/[DEC] 버튼이나 [DATA] 다이얼을  
사용합니다.



6 필요한 경우 [SF2] INS A/[SF3] INS B 버튼으로 불러  
온 화면에서 이펙트 파라미터를 편집합니다.  
각 이펙트 형식에 제공되는 파라미터를 세부적으로 편집  
하여 원하는 사운드를 찾습니다.

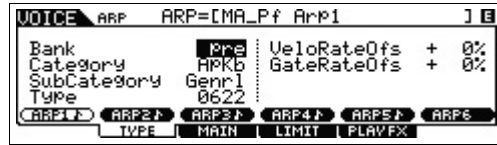


7 파라미터 설정 후 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 사용자  
보이스로 저장합니다.

## 아르페지오 형식 지정 변경

프리셋 보이스의 [SF1]~[SF6] 버튼에 지정된 아르페지오 형식  
을 변경해봅니다.

1 ARP [EDIT] 버튼을 누릅니다.  
Arpeggio Edit 화면이 나타납니다.



2 원하는 아르페지오 버튼([SF1] ARP1~[SF6] ARP6)을  
누릅니다.

3 [F2] TYPE 버튼을 눌러 TYPE 화면을 불러옵니다.

4 지정할 아르페지오 형식을 선택합니다.  
[DATA] 다이얼을 사용하여 "뱅크", "카테고리", "하위 카테고리"  
및 "형식"을 편집합니다.

5 필요한 경우 나머지 파라미터도 편집합니다.

6 ARP [ON/OFF] 버튼을 켜 후 건반을 연주합니다.

### 힌트

**아르페지오 형식을 다른 버튼으로 복사**  
ARP 1 버튼의 아르페지오 형식을 2~6 버튼 중 하나로 복사하려  
면 Arpeggio Edit 화면에서 [STORE] 버튼과 원하는 버튼  
([SF2]~[SF6])을 누릅니다.

### 힌트

#### 컨트롤러 사용

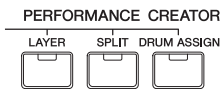
각각의 프리셋 보이스에 할당되어 있는 여러 컨트롤러  
를 사용하면 보이스에 실시간으로 다양한 변경과 효과를  
적용할 수 있습니다. 편리한 사용을 위해 디스플레이의  
보이스 이름 아래에 해당 보이스에 사용할 수 있는 중요  
하거나 특징적인 컨트롤러의 약어가 표시되어 있습니다.  
그러나, 일부 보이스에는 실제 악기에서 사용할 수 없는  
컨트롤러가 표시되어 있을 수도 있습니다. 이러한 컨트롤러  
는 내부 시퀀서, 외부 시퀀서, 또는 외부 MIDI 컨트롤러  
에서 해당 MIDI 컨트롤 번호를 전송하면 사용할 수 있습  
니다.

컨트롤러 표시	컨트롤러 이름	MIDI 컨트롤 번호 (기본 설정)
AS1	ASSIGN 1 노브	16
AS2	ASSIGN 2 노브	17
AF1	ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼	86
AF2	ASSIGNABLE FUNCTION [2] 버튼	87
FC2	패널에 포함되어 있지 않음	4
MW	모듈레이션 휠	1
RB	패널에 포함되어 있지 않음	22

# 원하는 보이스를 사용하여 새로운 퍼포먼스 생성 (Performance Creator)

여러 보이스가 하나의 레이어 또는 다른 구성에 결합되어 있는 프로그램을 “퍼포먼스”라고 합니다. 각 퍼포먼스에는 최대 네 개의 파트(보이스)가 포함될 수 있습니다.

본 악기에는 보이스 모드에서 찾은 원하는 보이스를 사용하여 새로운 퍼포먼스를 편리하게 만들 수 있는 퍼포먼스 생성 기능이 있습니다. 이 기능을 사용해 보이스와 관련된 파라미터 설정(예: 이펙트)을 퍼포먼스로 복사하여 원하는 사운드를 신속하고 간편하게 구현할 수 있습니다. 퍼포먼스 생성기는 세 가지 편리한 기능, 즉 레이어, 스플릿 및 드럼 지정 기능을 제공합니다.



## 레이어—서로 다른 보이스를 동시에 연주

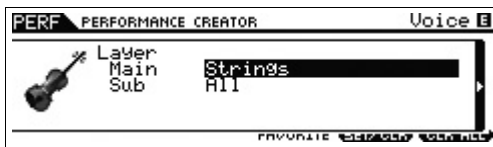
이 부분에서는 건반에서 서로 다른 보이스가 겹쳐지는 퍼포먼스를 생성하는 방법에 대해 설명합니다. 이러한 퍼포먼스를 생성하면 피아노와 현악기가 겹쳐진 풍부하고 두터운 사운드를 연주할 수 있습니다.

### 1 보이스 모드에서 보이스를 선택합니다.



### 2 패널의 [LAYER] 버튼을 누릅니다.

Category Search 화면이 나타납니다.



### 3 겹쳐서 연주하려는 보이스가 포함된 카테고리를 선택하고 커서 [>] 버튼을 누릅니다.

보이스 목록이 표시됩니다.



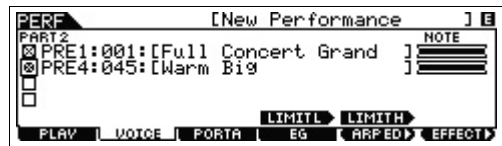
### 4 목록에서 원하는 보이스를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

Performance Play 화면이 나타납니다.



보이스 모드에서 선택한 보이스는 파트 1로 지정되며 [LAYER] 버튼을 누른 후에 선택한 보이스는 파트 2로 지정됩니다. 이 두 보이스는 레이어에서 하나의 “퍼포먼스”로 동시에 들립니다.

[F2] VOICE 버튼으로 불러온 화면에서 겹쳐진 보이스를 확인할 수 있습니다.



### 5 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 퍼포먼스로 저장합니다.



주 Store 화면에서 [EDIT] 버튼을 누르면 저장 위치에서 퍼포먼스의 사운드를 점검할 수 있습니다.

## 스플릿—양손으로 서로 다른 두 보이스 연주

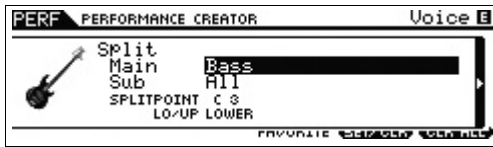
이 부분에서는 건반이 두 부분(왼손 부분과 오른손 부분)으로 분리되어 있는 퍼포먼스를 생성하는 방법을 설명합니다. 오른손 부분의 가장 낮은 음을 “분리점”이라고 합니다. 이러한 퍼포먼스를 생성하면 예를 들어, 왼손으로는 베이스 파트를, 오른손으로는 피아노 파트를 연주할 수 있습니다.

### 1 보이스 모드에서 보이스를 선택합니다.

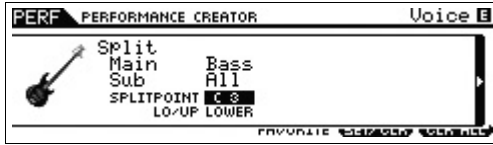


### 2 패널의 [SPLIT] 버튼을 누릅니다.

Category Search 화면이 나타납니다.



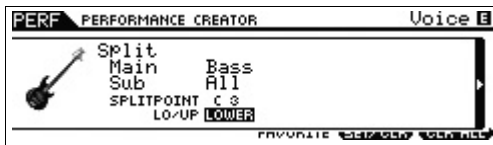
3 커서를 “SPLITPOINT”로 옮긴 후 분리점을 설정합니다.



[SHIFT] 버튼을 누르고 원하는 건반을 눌러 분리점을 정할 수 있습니다.

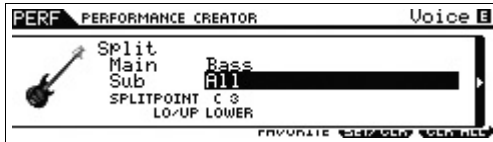
주 분리점으로 설정된 건반은 건반의 상위 부분에 포함됩니다.

4 커서를 “LO/UP”으로 옮긴 후 원하는 보이스를 건반 하위 부분에 지정할지 상위 부분에 지정할지 여부를 선택합니다.



주 원래 보이스가 드럼 보이스일 경우에는 드럼 보이스에 지정된 파트에는 스플릿이 적용되지 않습니다. 이 경우에는 “SPLITPOINT” 및 “LO/UP” 설정에 따라 원하는 보이스만 건반 범위에 지정됩니다.

5 커서를 “Main”/ “Sub”으로 옮긴 후 원하는 보이스가 있는 카테고리를 선택합니다.



6 커서 [>] 버튼을 누릅니다. 보이스 목록이 표시됩니다.



7 목록에서 원하는 보이스를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

Performance Play 화면이 나타납니다.



보이스 모드에서 선택한 보이스는 파트 1로 지정되며 [SPLIT] 버튼을 누른 후에 선택한 보이스는 파트 2로 지정됩니다. 이 두 보이스는 나누어진 건반의 각 영역에서 “퍼포먼스”로 들립니다.

[F2] VOICE 버튼으로 불러온 화면에서 지정된 보이스를 확인할 수 있습니다.



8 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 퍼포먼스로 저장합니다.

## 드럼 지정-현재 보이스로 드럼 파트 레이어 생성

이 부분에서는 현재 보이스뿐만 아니라 (아르페지오 기능을 이용해) 드럼 패턴을 트리거할 수 있는 퍼포먼스를 생성하는 방법을 설명합니다.

1 보이스 모드에서 보이스를 선택합니다.



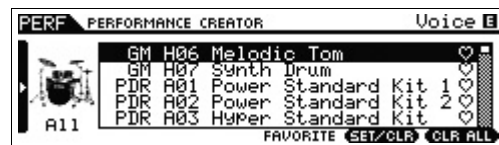
2 패널의 [DRUM ASSIGN] 버튼을 누릅니다.

Category Search 화면이 나타납니다. 드럼/퍼커션이 자동으로 카테고리로 지정됩니다. 드럼 보이스가 파트 4에 지정된 다음 아르페지오가 자동으로 켜집니다. 건반을 연주하면 아르페지오가 트리거됩니다.



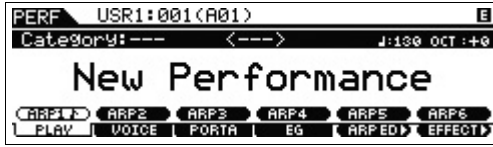
3 커서 [>] 버튼을 누릅니다.

보이스 목록이 표시됩니다.



**4** 목록에서 원하는 드럼 보이스를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

Performance Play 화면이 나타납니다.



주 아르페지오 재생을 멈추려면 ARP [ON/OFF] 버튼을 눌러 램프를 끕니다. 아르페지오 재생을 다시 시작하려면 ARP [ON/OFF] 버튼을 눌러 램프를 켭니다.

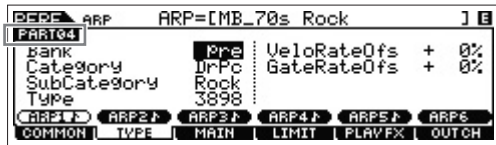
**드럼 패턴(아르페지오 형식) 변경**

드럼 지정 기능을 실행하면 드럼 보이스가 파트 4로 지정되고 파트 4의 아르페지오가 켜짐으로 설정됩니다. 드럼 패턴을 변경하려면 퍼포먼스 모드의 아르페지오 편집에서 다른 아르페지오 형식을 선택합니다.

**5 Performance Play 화면에서 ARP [EDIT] 버튼을 누릅니다.**

Arpeggio Edit 화면이 나타납니다.

**6 [F2] TYPE 버튼을 누른 다음 숫자 [4] 버튼을 누릅니다.** 파트 4에 대한 TYPE 화면이 나타납니다.



**7 “Bank”, “Category”, “Sub Category” 및 “Type” 중 아르페지오 형식을 선택합니다.**

**8 [PERFORM] 버튼을 눌러 Performance Play 화면으로 돌아갑니다.**

**9 [STORE] 버튼을 눌러 편집한 퍼포먼스를 저장합니다.**

**퍼포먼스 모드에서의 건반 연주**

여러 보이스가 하나의 레이어 또는 다른 구성에 결합되어 있는 프로그램을 “퍼포먼스”라고 합니다. 본 악기에는 사용자 बैं크 1~2 각각에 128개의 퍼포먼스가 있으며 [PERFORM] 버튼을 눌러 재생할 수 있습니다.

**퍼포먼스 선택**

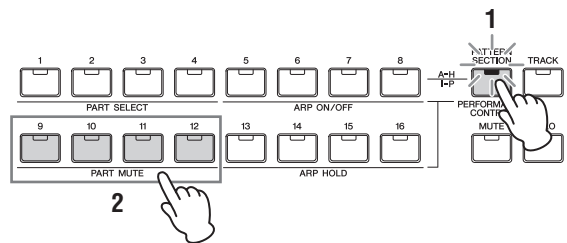
퍼포먼스 선택은 기본적으로 보이스 선택과 동일한 방식으로 이루어집니다(24페이지 참조). 보이스 재생 모드에서와 마찬가지로 퍼포먼스 재생 모드에서도 카테고리 검색(25페이지) 및 즐겨찾기 카테고리(25페이지) 기능을 사용할 수 있습니다.

**파트 켜기/끄기**

퍼포먼스 재생 모드를 이용하여 현재 퍼포먼스의 4개 파트를 원하는 대로 켜거나 끌 수 있습니다.

**특정 파트 켜기/끄기(음소거 기능)**

음소거 기능을 사용하여 각 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.



**1 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.**

버튼 램프가 켜지며, 이는 각 파트를 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.

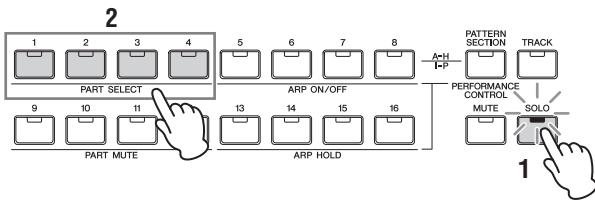
**2 숫자 [9]~[12] 버튼 중 하나를 누릅니다.**

누른 버튼의 램프가 꺼지고 해당 파트가 음소거됩니다. 동일한 버튼을 다시 누르면 램프가 켜지고 해당 파트의 음소거 기능이 해제됩니다. 해당 버튼을 눌러 여러 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

주 [MUTE] 버튼을 누른 후 숫자 [1]~[4] 버튼을 눌러 파트의 음소거할 수도 있습니다.

## 특정 파트 솔로 연주

솔로 기능은 음소거에 반대되는 기능으로서 특정 파트를 솔로로 연주하고 다른 모든 파트는 음소거합니다.



### 1 [SOLO] 버튼을 누릅니다.

SOLO 램프가 켜지며, 이는 솔로 연주가 가능함을 나타냅니다.

### 2 숫자 [1]~[4] 버튼 중 하나를 누릅니다.

누른 버튼의 램프가 깜박이고 해당 파트의 사운드만 출력됩니다. 다른 숫자 버튼을 누르면 솔로 파트가 변경됩니다.

주 [TRACK] 버튼이나 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 눌러 이 상태를 종료할 수 있습니다.

## 아르페지오 기능 사용

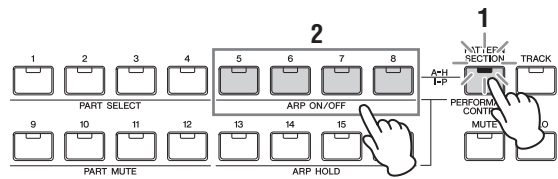
아르페지오 기능을 사용하여 건반에서 음을 연주하기만 하면 현재 보이스로 리듬 패턴, 리프, 프레이즈를 트리거할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 4개의 각 아르페지오 형식이 4개의 각 파트에 지정됩니다. 이로써 4개의 아르페지오 형식이 동시에 재생될 수 있습니다. 다른 퍼포먼스를 선택하여 다양한 아르페지오 형식을 확인하십시오.

주 아르페지오에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

프리셋 퍼포먼스에 자체 아르페지오 형식이 미리 지정되어 있어 원하는 퍼포먼스를 선택하고 ARP [ON/OFF] 버튼을 켜 다음 음을 눌러 아르페지오를 연주할 수 있습니다. 아르페지오 사용에 대한 설명은 기본적으로 보이스 모드와 동일합니다.

## 각 파트의 아르페지오 재생 켜기/끄기

아래 설명에 따라 각 퍼포먼스 파트의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있습니다.



### 1 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

[PERFORMANCE CONTROL] 램프가 켜지며, 이는 각 파트의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.

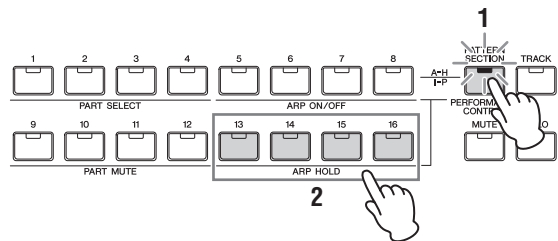
### 2 숫자 [5]~[8] 버튼을 눌러 각 파트의 아르페지오 재생을 번갈아 켜고 끕니다.

[5]~[8] 램프가 꺼지면 해당 파트의 아르페지오 재생이 음소거됩니다.

## 각 파트의 아르페지오 홀드 파라미터 켜기/끄기

아래의 설명과 같이 퍼포먼스의 각 파트에 대해 아르페지오 홀드 파라미터의 켜기/끄기 또는 켜기/동시 끄기가 가능합니다. 아르페지오 홀드 파라미터를 "on"으로 설정하면 아르페지오 재생은 음에서 손을 떼도 지속됩니다.

주 아르페지오 홀드 파라미터는 Arpeggio Edit 화면의 [F3] MAIN 화면에 있습니다. 이 파라미터에 대한 자세한 내용은 참고 설명서를 참조하십시오.



### 1 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

[PERFORMANCE CONTROL] 램프가 켜지며, 이는 각 파트의 아르페지오 홀드 켜기/끄기 또는 켜기/동시 끄기가 가능함을 나타냅니다.

### 2 숫자 [13]~[16] 버튼을 눌러 각 파트의 아르페지오 홀드 파라미터를 번갈아 켜고 끕니다.

[13]~[16] 램프가 켜지면 해당 파트의 아르페지오 홀드 파라미터가 켜집니다.

## 보이스의 톤 변경

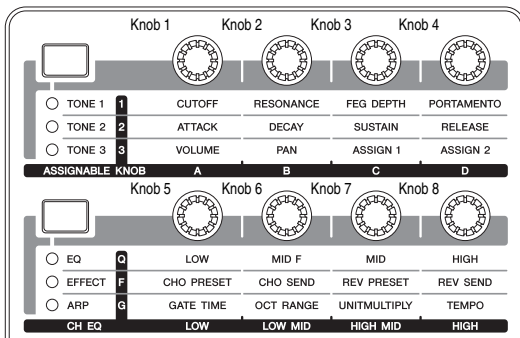
보이스 모드에서처럼 퍼포먼스(최대 4개의 파트 또는 보이스로 구성)의 사운드를 퍼포먼스 모드의 노브를 통해 편집할 수 있습니다. 퍼포먼스를 편집하는 방법에는 전체 퍼포먼스를 편집하는 방법과 퍼포먼스에 지정된 특정 파트(보이스) 하나만 편집하는 방법의 두 가지가 있습니다.

### • 전체 퍼포먼스 편집 방법

퍼포먼스 재생 모드([PERFORM] 버튼으로만 호출됨) 또는 퍼포먼스 공통 편집 모드([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON]을 통해 호출)에서 노브를 돌립니다.

### • 현재 퍼포먼스의 특정 보이스 편집 방법

퍼포먼스 파트 편집 모드([PERFORM] → [EDIT] → [1]~[4]를 통해 호출)에서 노브를 돌립니다.



## 퍼포먼스 모드에서의 녹음

퍼포먼스 모드에서 아르페지오로 시험 삼아 연주하면서 마음에 드는 리듬 패턴과 프레이즈를 찾게 되면 저장해 두었다가 나중에 불러올 수 있습니다. 이런 패턴과 프레이즈를 캡처할 수 있는 가장 좋고 편리한 방법은 송 또는 패턴에 건반 연주를 녹음하는 것입니다.

### 송 및 패턴

송과 패턴은 최대 16개의 트랙으로 구성된 MIDI 시퀀스 데이터입니다.

#### • 송

본 악기의 송은 실질적으로 MIDI 시퀀서의 송과 동일하며 재생은 녹음된 데이터 종료 시에 자동으로 정지됩니다.

#### • 패턴

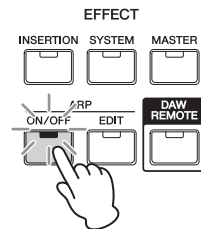
본 악기에서 사용되는 "패턴"이라는 용어는 순환 재생에 사용되는 비교적 짧은 음정 또는 리듬 프레이즈(1~256 소절)를 말합니다. 따라서, 패턴 재생은 시작된 후에 [■] (정지) 버튼을 누를 때까지 계속됩니다.

### 송에 멜로디와 아르페지오 재생 녹음

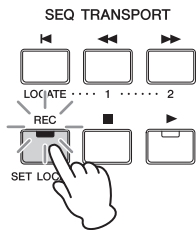
송을 퍼포먼스 녹음의 대상으로 선택하면 소절 한도나 녹음 공간 부족에 대한 염려 없이 아르페지오 건반 연주를 녹음할 수 있습니다. 예를 들어, 다양한 아르페지오 형식을 불러온 다음 나중에 필요한 경우 송을 편집하여 건반 연주를 녹음할 수 있습니다. 즉 흥 연주를 하면서 녹음기를 "running" 상태로 유지하고 나중에 다시 들어보면서 좋은 부분을 골라 최종 송으로 만들 수도 있습니다. 아래 절차를 따라 녹음해보시기 바랍니다.

**1** 퍼포먼스 재생 모드에서 녹음할 퍼포먼스를 선택합니다.

**2** ARP [ON/OFF] 버튼을 눌러 램프를 켭니다.

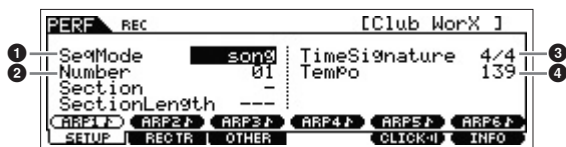


**3** [REC] 버튼을 눌러 퍼포먼스 녹음 모드를 불러옵니다.



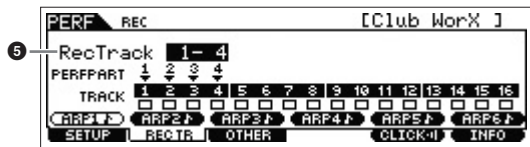
#### 4 각 Performance Record 화면에서 다음 파라미터를 설정합니다.

##### [F1] SETUP 화면



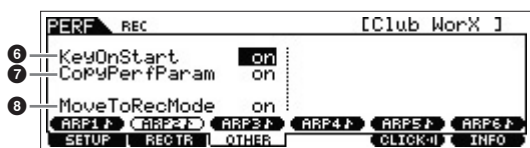
- ① "SeqMode" = "song"  
이 설정을 이용해 건반 연주를 송에 녹음할 수 있습니다.
- ② "Number"  
대상 송을 선택합니다. 퍼포먼스 녹음을 하면 지정된 송의 이전에 녹음된 데이터가 모두 덮어쓰기 되고 지워 집니다. 데이터가 들어있지 않은 송을 선택하도록 합니다.
- ③ "TimeSignature" = "4/4"  
여기에서 아르페지오 형식과 같은 값을 설정합니다. 일반적으로 "4/4"로 설정합니다.
- ④ "Tempo"  
녹음할 메트로놈 템포와 아르페지오를 설정합니다.

##### [F2] REC TR 화면



- ⑤ "RecTrack"  
"1~4", "5~8", "9~12" 및 "13~16" 중 대상 트랙을 선택합니다.

##### [F3] OTHER 화면



- ⑥ "KeyOnStart" = "on"  
"on"으로 설정되어 있으면 건반의 음 중 하나를 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다. 아르페지오 사용 시 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다.
- ⑦ "CopyPerfParam" = "on"  
퍼포먼스 파트 1~4에 대한 파라미터 설정을 송의 대상 파트에 복사할 때 이를 "on"으로 설정합니다.
- ⑧ "MoveToRecMode" = "on"  
녹음이 끝난 후 송 모드(SeqMode를 통해 지정된)로 이동할 때 이를 "on"으로 설정합니다.

##### [F5] CLICK

- ⑨ **CLICK** (on)

메트로놈을 사용하고자 할 경우 [F5] 버튼을 눌러 메트로놈을 켭니다.

#### 5 아무 음이나 눌러 녹음을 시작합니다.

메트로놈에 맞춰 건반을 연주합니다. 녹음을 하면서 [SF1]~[SF6] 버튼 중 하나를 눌러 아르페지오 형식과 설정을 변경할 수 있습니다.

#### 6 녹음을 중지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.

녹음이 중지되고 악기가 송 모드로 들어갑니다. 녹음 이후 생성된 데이터는 자동으로 내장 송/패턴 메모리로 저장됩니다. [▶] 버튼을 눌러 새로 녹음된 연주를 들을 수 있습니다.

송 녹음에서 건반 연주를 추가 트랙에 녹음한 다음 기록된 데이터를 송 편집 또는 송 작업에서 편집하여 송 데이터를 완성합니다.

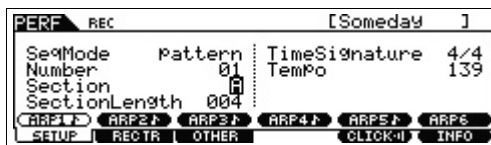
주 아르페지오는 연주된 음 뿐만 아니라 아르페지오 재생의 모든 노트 이벤트도 녹음됩니다.

#### 7 완료 후 [STORE] 버튼을 눌러 송을 저장합니다.

### 아르페지오 재생을 패턴에 녹음

퍼포먼스 모드에서 아르페지오를 재생하면서 건반 연주를 패턴에 녹음하면 몇 소절로 된 완전한 리듬 패턴을 신속하게 만들어낼 수 있습니다. 이러한 MIDI 시퀀스 데이터의 짧은 패턴을 순환 반복해 재생한 다음 직접 송의 "기본 요소"로 편리하게 사용할 수 있습니다.

퍼포먼스를 패턴에 녹음하는 작업은 아래 설정을 제외하고 송 녹음과 거의 비슷합니다.



Performance Record 화면에서 "멜로디 및 아르페지오 재생을 송에 녹음"에 있는 설정뿐만 아니라 "Section" 및 "SectionLength"도 설정합니다.

#### 악절

패턴을 구성할 악절을 A~P 중에서 선택합니다. 여러 개의 악절을 만들면 하나의 송에서 리듬 변주로 사용할 수 있습니다.

#### 악절 길이

선택한 악절의 길이를 설정합니다. 현재 아르페지오 형식의 길이에 따라 1~4로 값을 설정합니다.

패턴 악절을 만든 후에 그 재생 순서를 프로그래밍하여 패턴 체인을 만듭니다. 자세한 내용은 47페이지를 참조하십시오.



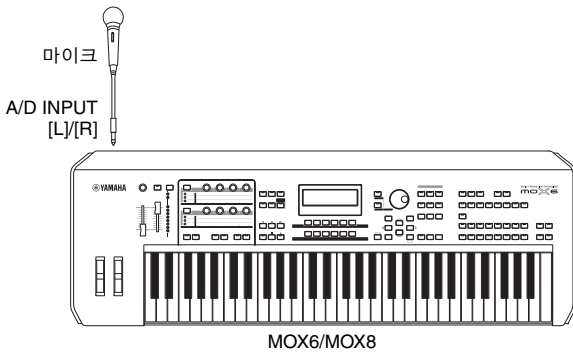
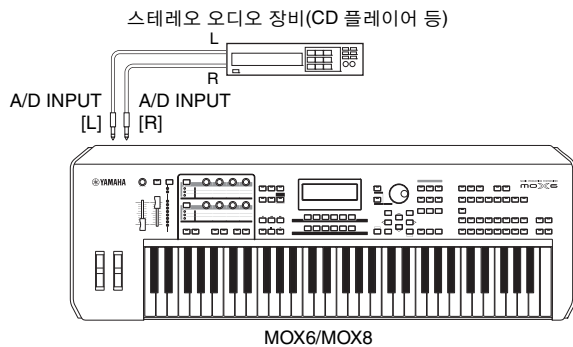
# 마이크 또는 오디오 장비 연결

## A/D INPUT [L]/[R] 잭의 사운드 입력에 맞춰 건반 연주

A/D 입력 사운드(예: 마이크, 기타, 베이스 또는 CD 플레이어를 통한 보이스)를 오디오 입력 파트로 지정할 수 있습니다. 음량, 팬 및 이펙트 같은 다양한 파라미터를 이 파트에 설정하면 건반 연주의 사운드에 맞춰 음이 출력됩니다. 다음 예시를 통해 보이스 모드에서 A/D 입력 사운드를 사용하는 방법을 배워봅시다.

**1** 약기의 전원을 끄고 A/D INPUT [GAIN] 노브를 최소로 설정합니다.

**2** 오디오 장비 또는 마이크를 후면 패널의 A/D INPUT [L]/[R] 잭에 연결합니다.



주 표준 다이내믹 마이크를 권장합니다. (본 약기는 팬텀 전원으로 작동되는 콘덴서 마이크를 지원하지 않습니다.)

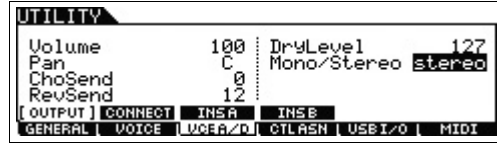
**3** 연결된 오디오 장비를 켜 후에 MOX6/MOX8을 켭니다.

**4** [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다.

**5** [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT을 누른 다음 “Mono/Stereo” 파라미터를 설정합니다.

이 파라미터는 A/D INPUT [L]/[R] 잭을 통한 오디오 신호의 신호 구성 또는 신호의 경로 지정 방식(스테레오 또는 모노)을 결정합니다.

2단계와 같이 오디오 장치를 연결할 경우에는 이 파라미터를 “stereo” 또는 “LRMono”로 설정합니다. 2단계처럼 마이크를 연결할 때는 이 파라미터를 “LMono”로 설정합니다.



필요한 경우 나머지 파라미터도 설정합니다.

주 Mono/Stereo가 포함된 파라미터에 대한 자세한 내용은 “참고 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

주 Mono/Stereo가 포함된 위의 파라미터 설정은 전체 보이스 모드에 적용됩니다. 필요한 경우 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정과 함께 저장합니다.

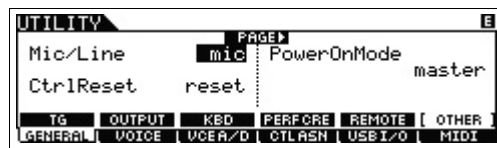
주 Mono/Stereo가 포함된 위의 파라미터 설정은 선택된 모드에 따라 다릅니다.

주 퍼포먼스 모드의 경우 [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT을 통해 불러온 화면에서 위의 파라미터를 설정합니다. 각 퍼포먼스에 대해 설정이 저장됩니다.

송/패턴 모드의 경우 [SONG] 또는 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT을 통해 불러온 화면에서 위의 파라미터를 설정합니다. 각 송/패턴에 대해 설정이 저장됩니다.

**6** [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER를 누른 다음 A/D INPUT [L]/[R] 잭에 연결된 장비에 따라 “Mic/Line” 파라미터를 설정합니다.

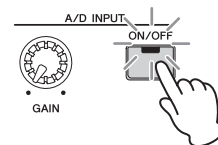
출력 레벨이 낮은 장비(예: 마이크, 기타, 베이스)를 연결할 때는 이 파라미터를 “mic”으로 설정합니다. 출력 레벨이 높은 장비(예: 신디사이저 건반, CD 플레이어)를 연결할 때는 이 파라미터를 “line”으로 설정합니다.



주 이 설정은 모든 모드에서 사용할 수 있습니다. 필요한 경우 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정과 함께 저장합니다.

**7** A/D INPUT [ON/OFF] 버튼을 눌러 해당하는 램프를 켭니다.

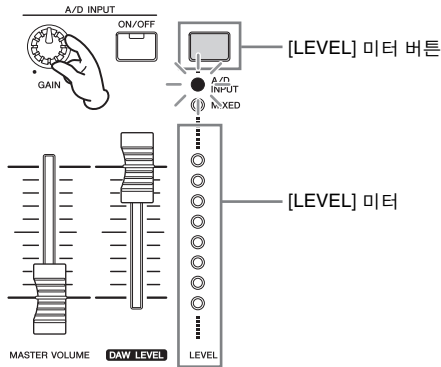
이 설정으로 오디오 신호가 연결된 오디오 장치의 입력이 될 수 있습니다.





**8 [LEVEL] 미터 버튼을 눌러 [A/D INPUT] 램프를 켜 후 [GAIN] 노브로 입력 레벨을 조절합니다.**

주 [GAIN] 노브를 조절하여 왜곡 없이 입력 레벨을 최대한 올립니다.



**9 [VOICE] 버튼을 누른 다음 원하는 보이스를 선택합니다.**

건반을 연주하면서 마이크에 대고 노래를 하거나 오디오 장비를 재생합니다.

**10 필요한 경우 [STORE] 버튼을 눌러 보이스를 저장합니다.**

## 보코더에 맞춰 건반 연주

본 악기에는 보코더 기능이 있습니다. 보코더는 독특한 "로봇 음색" 이펙트로서 마이크 사운드의 특징을 추출해 건반 연주 사운드에 추가합니다. 다음 예시에서는 보이스 모드에서 보코더를 사용하는 방법을 배워봅니다.

주 보코더에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

**1 앞 페이지의 1~8단계에 따라 마이크를 연결합니다.**

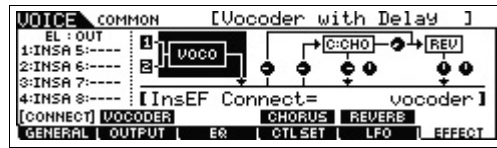
**2 [VOICE] 버튼을 누른 다음 보코더를 적용할 보이스를 선택합니다.**

본 악기에는 보코더와 함께 사용하도록 설계된 특별한 보이스가 있습니다. Category Search 화면을 불러온 후 "보코더" 메인 카테고리에서 원하는 보이스를 선택합니다.

주 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 보코더 이펙트를 사용하려면 보코더용 보이스를 파트 1에 지정합니다. 나머지 파트에는 보코더를 적용할 수 없습니다.

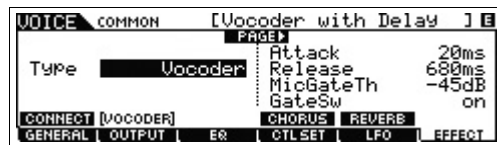
**3 [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT를 누른 다음 "InsEF Connect" 파라미터를 "vocoder"로 설정합니다.**

주 2단계의 보코더 카테고리에서 보이스를 선택하면 "InsEF Connect" 파라미터가 자동으로 "vocoder"로 설정됩니다.



**4 필요한 경우 [SF2] VOCODER 화면에서 보코더 관련 파라미터를 설정합니다.**

건반을 누른 상태로 마이크에 대고 말하거나 노래하면 기계음 같은 보코더 사운드가 생성됩니다. 보코더 사운드를 들으면서 관련 파라미터를 원하는 대로 설정합니다. 각 파라미터에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.



**5 [STORE] 버튼을 눌러 Save 화면을 불러온 후 이러한 설정을 사용자 보이스로 저장합니다.**

# 직접 송 만들기

본 악기에는 건반 연주를 MIDI 데이터로 녹음하는 멀티트랙 시퀀서가 내장되어 있습니다. 이 기능 자체만으로도 풍부하고 복잡한 다중 악기 편곡을 만드는 데 충분합니다.

## 용어

### 송 및 패턴

34페이지를 참조하십시오.

### 트랙

메모리에서 음악 연주(MIDI 이벤트로 구성)가 저장되는 위치입니다. MOX6/MOX8은 16개의 트랙을 제공하며 각 트랙은 믹싱의 16개 파트에 해당합니다.

### 믹싱

송 및 패턴 모드에서 다중 보이스 재생을 실행할 파트에 다수의 보이스가 지정된 프로그램입니다. 각 믹싱에는 최대 16개의 파트가 포함될 수 있으며 송별로 별도의 믹싱을 만들 수 있습니다.

### 실시간 녹음

실시간 녹음의 경우 악기가 MD 레코더와 동일한 방식으로 작동하여 연주를 하면서 연주 데이터를 녹음할 수 있습니다. 이렇게 하면 실제 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 실시간 녹음에는 바꾸기, 겹침, 펀치 인/아웃의 세 가지 방법이 있습니다. 바꾸기를 사용하면 이미 녹음된 트랙을 새로운 데이터로 덮어쓸 수 있습니다. 겹침을 사용하면 이미 데이터가 들어있는 트랙에 더 많은 데이터를 추가할 수 있습니다. 펀치 인/아웃을 사용하면 트랙의 특정 부분만을 재녹음할 수 있습니다.

### 스텝 레코드

스텝 레코드 시 한 번에 이벤트 하나씩 “기록”하여 연주를 구성할 수 있습니다. 이는 비실시간 수동 녹음 방식으로, 종이에 악보를 적는 것과 비슷합니다.

## 송 재생

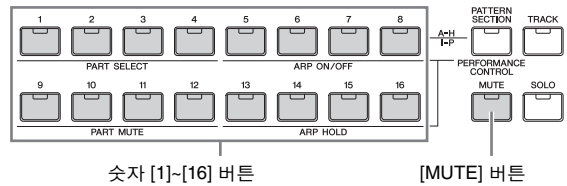
18페이지에서 송 재생 방법을 배워보았습니다. 이 부분에서는 재생 중에 음소거/솔로 기능을 간편하게 사용하는 방법을 배워봅니다.

### 트랙 음소거

이 기능을 이용해 송의 특정 트랙을 음소거할 수 있습니다.

#### 1 [MUTE] 버튼을 눌러 해당 램프를 켵니다.

숫자 버튼의 램프가 켜졌다는 것은 해당 트랙이 켜진 상태임을 의미합니다.



#### 2 트랙을 음소거하려면 해당 숫자 [1]~[16] 버튼을 누릅니다(램프가 꺼짐).

여러 개의 트랙을 동시에 음소거할 수 있습니다.

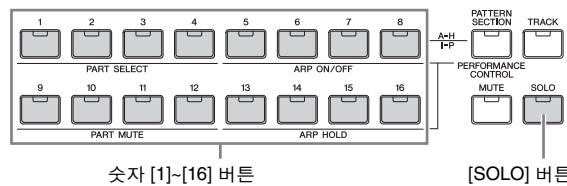
#### 3 음이 소거된 트랙의 음을 들으려면 해당 버튼(램프 꺼짐)을 눌러 램프를 켵니다.

향후 녹음을 위해 모든 버튼을 켜고 모든 트랙의 음소거를 끄십시오.

### 트랙 솔로

이 기능을 이용해 송의 특정 트랙을 솔로로 연주할 수 있습니다.

#### 1 [SOLO] 버튼을 눌러 해당 램프를 켵니다.



#### 2 트랙을 솔로로 연주하려면 해당 숫자 [1]~[16] 버튼을 누릅니다(램프 깜박임).

다른 숫자 버튼을 눌러 솔로 연주 트랙을 변경합니다.

#### 3 [TRACK] 또는 [MUTE] 버튼을 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

## 스텝 레코드로 드럼 파트 생성

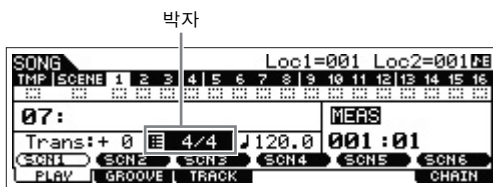
이제, 송을 만들어보겠습니다.

먼저 아래와 같이 스텝 레코드를 사용하여 4소절 드럼 프레이즈를 트랙 1에 녹음합니다.



**1 [SONG] 버튼을 눌러 Song Play 화면을 불러온 후 비어있는 송을 선택합니다.**

**2 [F1] PLAY 화면에서 박자를 “4/4”로 설정합니다.**



**3 [REC] 버튼을 누른 다음 [F1] SETUP 버튼을 눌러 아래와 같이 파라미터를 설정합니다.**

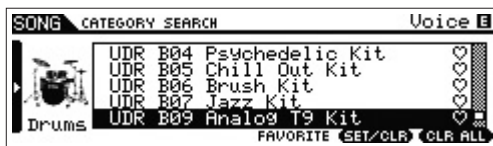
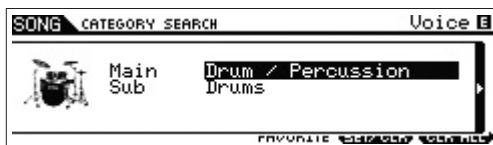
- Type = step
- Event = note
- Rec Track = 1

필요한 경우 템포를 원하는 값으로 설정합니다.



**4 [F2] VOICE 버튼을 누른 다음 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 드럼 보이스를 선택합니다.**

메인 카테고리를 “Drum/Percussion”으로 설정한 다음 하위 카테고리를 “Drums”로 설정합니다. 커서 [>] 버튼을 움직여 드럼 보이스 목록을 불러옵니다. 이 목록에서 “PDR B09 Analog”를 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



**5 [▶](재생) 버튼을 눌러 스텝 레코드 모드로 들어갑니다.**  
▶ 버튼 램프가 켜지고 Step Record 화면이 나타납니다.

**6 “Step Time”을 “480”으로 설정합니다.**  
“Step Time” 파라미터는 음표가 입력된 이후 포인터가 진행할 위치를 결정합니다. 여기서는 포인터가 4분음표 단계로 진행합니다.

**7 [◀](처음으로) 버튼을 눌러 송의 처음으로 돌아간 다음 B0 건반을 네 번 누릅니다.**  
베이스 드럼 킥 사운드(B0 건반에 지정)가 각 비트의 박자로 녹음됩니다.

주 MOX6 사용자는 [OCTAVE] 버튼을 이용해 B0 건반을 연주할 때 베이스 드럼 킥 소리가 나는지 확인합니다. MOX6은 건반이 짧고 B0 건반이 없기 때문에 이 방법을 사용해야 합니다.

**8 녹음을 중지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.**  
이렇게 하면 Song Play 화면으로 돌아갑니다.

**9 다른 퍼커션 소리를 녹음하려면 [REC] 버튼을 누른 다음 [▶](재생) 버튼을 눌러 스텝 레코드 모드를 다시 시작합니다.**

▶ 버튼 램프가 켜지고 Step Record 화면이 나타납니다.

**10 “Step Time”을 “1240”으로 설정합니다**  
“Step Time” 파라미터는 음표가 입력된 이후 포인터가 진행할 위치를 결정합니다. 여기서는 포인터가 8분음표 단계로 진행합니다.

**11 [◀](처음으로) 버튼을 눌러 송의 처음으로 돌아간 다음 [F3] REST 버튼과 G #1 건반을 네 번 누릅니다.**  
8분 쉼표가 각 다음 비트에 녹음되고 하이 햇 심벌즈 사운드(G#1 건반에 지정)가 각 업 비트에 녹음됩니다.

주 MOX6 사용자는 [OCTAVE] 버튼을 눌러 G#1 건반을 연주할 때 하이 햇 심벌즈 소리가 나는지 확인합니다. MOX6은 건반이 짧고 G#1 건반이 없기 때문에 이 방법을 사용해야 합니다.

**12 녹음을 중지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.**  
이렇게 하면 Song Play 화면으로 돌아갑니다.

위의 작업(1~12단계)을 실행한 후에는 아래와 같이 1소절 드럼 프레이즈가 생깁니다.



**13 [◀](처음으로) 버튼을 누른 다음 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음된 데이터를 들읍니다.**

재생을 중지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.

**14** [JOB] 버튼을 누른 다음 [F3] EVENT 버튼을 눌러 EVENT JOB SELECT 화면을 불러옵니다.

4소절 드럼 패턴(녹음된 드럼 프레이즈 반복)을 생성하려면 이벤트 복사 작업을 사용합니다.

**15** “02: Copy Event”를 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



**16** 아래와 같이 설정한 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 이벤트 복사 작업을 실행합니다.

- Source Track = “01”, Source range = “001:1:000” – “002:1:000”
- Destination Track = “01”, Top measure of the destination = “002”
- “NumberOfTimes” = “x03”

이 작업을 실행하면 드럼 프레이즈(첫 번째 소절에 녹음)가 각각 두 번째, 세 번째, 네 번째 소절에 복사됩니다.



**17** [SONG] 버튼, [◀] (처음으로) 버튼, [▶] (재생) 버튼을 순서대로 눌러 녹음된 데이터를 들습니다.

재생을 중지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

**힌트**

**스텝 레코드 팁**

- 스텝 레코드 중에 코드도 넣을 수 있습니다. 건반에서 손을 떼면 실제로 음이 들어가므로 넣고 싶은 모든 건반을 정확히 눌렀다가 건반에서 손을 떼야 합니다.
- 스텝 레코드 중에 [▶] (재생) 버튼을 눌러 현재 위치에서 재생을 시작합니다. 이 상태에서 [■] (정지) 버튼을 누르면 재생이 중지되고 스텝 레코드 모드로 돌아갑니다.
- 스텝 레코드 중에 GateTime을 “100%”로 설정하여 레가토 프레이즈를 생성할 수 있습니다.
- 스텝 레코드 중에 연결음을 입력할 수 있습니다. 예를 들어, 먼저 Step Time을 “480”(4분음표)으로 설정한 다음 건반을 눌렀다가 건반에서 손을 땀니다. 그런 다음 Step Time을 “240”(8분음표)으로 변경하고 [F4] TIE 버튼을 누르면 점 4분음표가 됩니다.

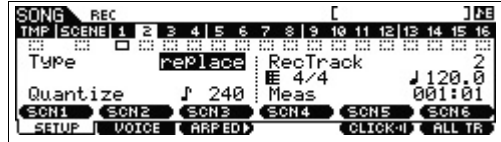
**실시간 녹음으로 베이스 파트 생성**

이제, 실시간 녹음을 통해 베이스 라인을 트랙 2에 녹음합니다.

**1** 송 재생 모드에서 드럼 파트가 이미 녹음된 동일한 송(위에서 생성한)을 선택합니다.

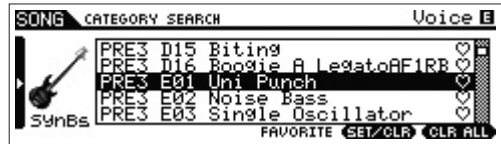
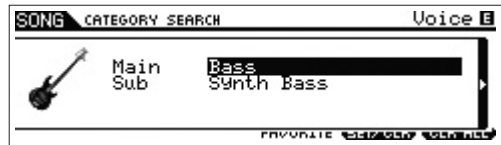
**2** [REC] 버튼을 누른 다음 [F1] SETUP 버튼을 눌러 아래와 같이 파라미터를 설정합니다.

- “Type” = “replace”
- “Quantize” = “240”
- “Rec Track” = “2”



**3** [F2] VOICE 버튼을 누른 다음 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 베이스 보이스를 선택합니다.

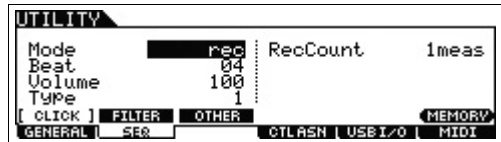
“Main”(메인 카테고리)을 “Bass”로 선택한 다음 “Sub”(하위 카테고리)를 “Synth Bass”로 설정합니다. 커서 [>] 버튼을 움직여 보이스 목록을 불러옵니다. 이 목록에서 “PRE3 E01 Uni Punch”를 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



**4** [F5] CLICK 버튼을 눌러 Click( [CLICK] )을 켭니다.

**5** [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK을 누른 다음 Click 관련 파라미터를 아래와 같이 설정합니다.

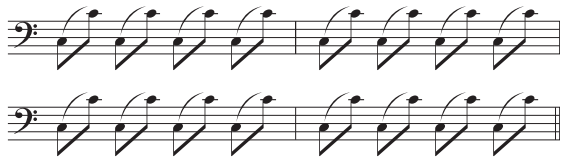
- “Mode” = “rec”
- “Beat” = “04”
- “RecCount” = “1meas”



이렇게 설정하면 녹음 시작 전에 한 소절 리드인 카운트가 생기며 녹음 중에만 클릭이 재생됩니다.

**6** [REC] 버튼을 눌러 Song Record 화면으로 돌아갑니다.

**7** [◀] (처음으로) 버튼을 눌러 송의 처음으로 돌아간 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.  
리드인 카운트(1소절)가 끝나자마자 다음 악보를 연주합니다.



**8** 위의 악보를 연주한 후에 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 중지합니다.

잘못된 음을 연주할 경우 [■] (정지) 버튼을 누른 다음 다시 녹음해 봅니다. 잘 할 때까지 여러 번 반복합니다.

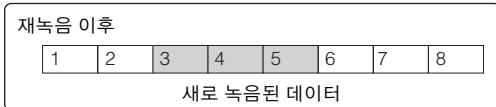
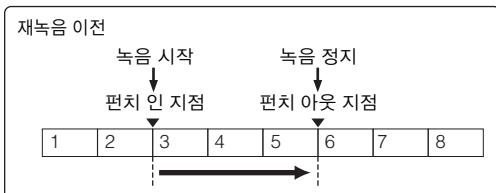
**9** [◀] (처음으로) 버튼을 누른 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음된 데이터를 들읍니다.

트랙 1과 2의 녹음 데이터가 재생됩니다. 재생을 중지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다. 녹음된 데이터가 마음에 들지 않을 때는 이 작업을 다시 시도해봅니다.

**힌트**

**송의 특정 파트 다시 녹음 (펀치 인/아웃)**

펀치 인/아웃 녹음 방법을 사용하여 트랙의 특정 부분만 녹음할 수 있습니다. 시작 지점(펀치 인)과 끝 지점(펀치 아웃)을 설정한 다음 송의 처음부터 녹음을 시작할 경우 실제 녹음은 펀치 인과 펀치 아웃 지점에서만 실행됩니다. 아래의 8소절 예에서는 3소절부터 5소절까지만 다시 녹음됩니다.



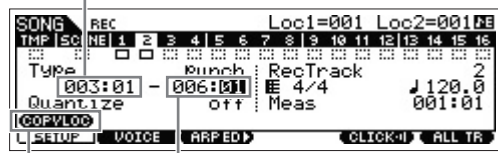
**주** 펀치 인/아웃 녹음은 실시간 녹음에서만 사용할 수 있습니다.

**주** 펀치 인/아웃 방법은 지정된 구역에서 원래 데이터를 항상 바꿉니다(소실시킵니다).

위의 조건에서 펀치 인/아웃 녹음을 실행하려면 송 녹음 모드의 [F1] SETUP 화면에서 다음 파라미터부터 먼저 설정합니다.

- "Type" = "punch"
- Punch In = 003:01
- Punch Out = 006:01

펀치 인 지점  
이 지점에서 녹음 트랙 재생이 꺼지고 건반 연주가 이 트랙에 녹음됩니다.



펀치 아웃 지점  
이 지점에서 녹음이 끝나고 녹음 트랙의 정상 재생이 시작됩니다.

[SF1] COPYLOC 버튼을  
[SF1] COPY LOC을 눌러 위치(Loc1과 Loc2)에 등록된 소절 번호를 펀치 인 및 펀치 아웃 지점에 지정합니다.

**주** 위치 설정 방법은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## 아르페지오를 사용하여 신디사이저 파트 생성

이제, 실시간 녹음으로 아르페지오 재생을 트랙 3에 녹음합니다.

**1** 송 재생 모드에서 드럼 및 베이스 파트가 이미 녹음된 송을 선택합니다.

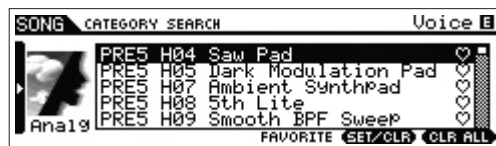
**2** ARP [ON/OFF] 버튼을 눌러 램프를 켭니다.

**3** [REC] 버튼을 누른 다음 [F1] SETUP 버튼을 눌러 아래와 같이 파라미터를 설정합니다.

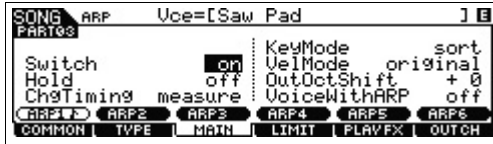
- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "off"
- "Rec Track" = "3"

**4** [F2] VOICE 버튼을 누른 다음 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 신디사이저 보이스를 선택합니다.

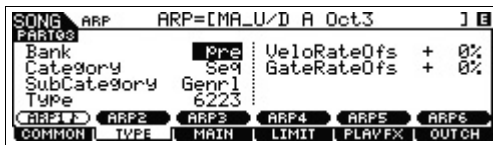
메인 카테고리를 "Synth Pad"로 설정한 다음 하위 카테고리를 "Analog"로 설정합니다. 커서 [>] 버튼을 움직여 보이스 목록을 불러옵니다. 이 목록에서 "PRE5 H04 Saw Pad"를 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



- 5 ARP [EDIT] 또는 [F3] ARP ED → [F3] MAIN을 누른 다음 스위치 파라미터를 “on”으로 설정하고 “VoiceWithARP” 파라미터를 “off”로 설정합니다.**  
 “Switch” 파라미터가 “on”일 경우 트랙 3의 아르페지오가 재생될 수 있습니다.  
 “VoiceWithARP” 파라미터가 “on”으로 설정될 경우 아르페지오 형식을 선택하면 4단계에서 선택한 형식의 보이스가 달라집니다. 그렇기 때문에 “VoiceWithARP” 파라미터를 “off”로 설정해야 합니다.



- 6 [F2] TYPE → [SF1] ARP1을 누른 다음 아르페지오 형식을 [SF1] ARP1 버튼에 지정합니다.**  
 이 화면에서 파라미터를 아래와 같이 설정합니다.
- “Bank” = “Pre”
  - “Category” = “Seq”
  - “SubCategory” = “Genr1”
  - “Type” = “6223”



필요한 경우 아르페지오 형식을 [SF2]~[SF6] 버튼에 지정합니다.

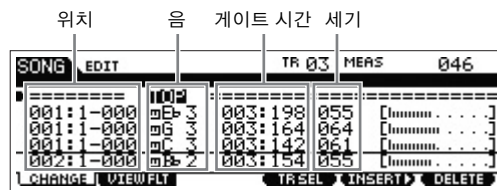
- 7 [REC] 버튼을 눌러 Song Record 화면으로 돌아갑니다.**
- 8 [⏮] (처음으로) 버튼을 눌러 송의 처음으로 이동한 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.**  
 [▶] (재생) 버튼 램프가 켜지고 화면 상단에 “RECORDING”이 나타나 이미 녹음이 시작되었음을 표시합니다. 1소절 리드인 카운트가 끝나면 다음 악보를 연주합니다.
- 
- 9 위의 악보를 연주한 후에 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 중지합니다.**  
 잘못된 음을 연주할 경우 [■] (정지) 버튼을 누른 다음 다시 녹음해 봅니다. 잘 할 때까지 여러 번 반복합니다.
- 10 [⏮] (처음으로) 버튼을 누른 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음된 데이터를 들었습니다.**  
 트랙 1, 2, 3의 녹음 데이터가 재생됩니다. 재생을 멈추려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다. 녹음된 데이터가 마음에 들지 않을 때는 이 작업을 다시 시도해봅니다.

주 아르페지오 재생을 통해 생성된 모든 음이 녹음됩니다.

## 잘못된 음 수정

녹음하는 동안에 잘못된 음을 연주하여 수정을 원할 경우 송 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 누르고 송 편집 모드로 갑니다. 송 편집을 이용하면 이미 녹음된 송의 데이터를 클립업 또는 편집하거나 송에 새로운 데이터를 삽입할 수 있습니다. 송 편집 모드의 Event Edit 화면에서 실수로 녹음되었거나 잘못된 이벤트가 있는지 확인한 다음 필요 시 수정합니다.

- 1 녹음된 송을 선택한 다음 [EDIT] 버튼을 눌러 송 편집을 시작한 후 [F1] CHANGE 버튼을 누릅니다.**  
 CHANGE 화면이 나타납니다.
- 2 원하는 트랙 번호 버튼([1]~[3])을 누릅니다.**  
 이전 부분에서 선택한 트랙에 녹음된 MIDI 이벤트 목록이 화면에 나타납니다.



주 이벤트를 편집 또는 입력하는 송의 위치는 소절, 비트 및 클럭으로 표시됩니다. 4분 음표(비트가 “4/4”로 설정된 경우 1박자)는 480개의 분할로 구성됩니다. 각 음(게이트 시간)의 길이는 비트와 클럭으로 표시됩니다. 예를 들어, 001:000은 4분 음표, 000:240은 8분 음표에 해당합니다.

- 3 커서 버튼을 이용해 편집할 위치로 커서를 옮긴 후 [DATA] 다이얼을 돌려 값을 편집합니다.**  
 현재 라인에서 값을 변경하면 전체 라인이 깜박이기 시작합니다.
- 4 다른 라인으로 커서를 옮기기 전에 [ENTER] 버튼을 눌러 값을 고정시킵니다.**  
 편집된 이벤트 라인이 깜박임을 멈춥니다.
- 5 필요한 경우 다른 데이터도 수정합니다.**  
 불필요한 음(악보에 없는)이 있는 경우 해당 위치로 커서를 옮긴 후 [F6] DELETE 버튼을 누릅니다.
- 6 편집을 완료한 다음 [EXIT] 버튼을 눌러 Song Play 화면으로 돌아갑니다.**  
 녹음된 데이터를 확인하려면 [⏮] (처음으로) 버튼을 누른 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다. 재생을 멈추려면 [■] 버튼을 누릅니다.



## 믹싱 편집을 통한 송 완성

이 마지막 단계(다음에 다룰 '이전 작업 저장' 제외)에서는 송 믹싱 기능으로 트랙을 믹스다운할 수 있습니다. 모든 파트의 음량 균형과 팬 설정을 조절하고 이펙트 레벨을 조정합니다.

주 여기에 나오는 설명은 패턴 모드에도 적용됩니다.

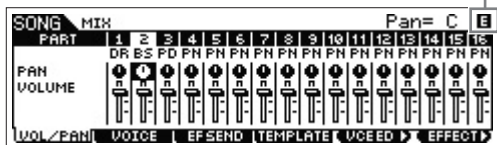
**1 [SONG] 버튼을 눌러 송 모드로 들어간 다음 원하는 송을 선택합니다.**

**2 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 모드로 들어간 다음 다양한 파라미터를 설정합니다.**

[MIXING] 버튼 램프가 켜지고 Mixing 화면이 나타납니다. [F1]~[F4] 버튼을 눌러 편집할 메뉴를 선택한 다음 각 화면에서 파라미터를 편집합니다.

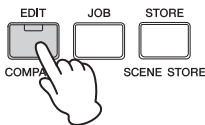
### Mixing Play 화면

믹싱 파라미터가 수정되었으나 아직 저장되지 않았음을 나타냅니다.



각 파라미터에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

**3 믹싱 편집 모드에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다.**



**4 Common Edit 화면 또는 Part Edit 화면을 불러옵니다.**

파트 편집을 사용하여 각 파트의 파라미터를 편집합니다. 공통 편집을 사용하여 모든 파트의 파라미터를 편집합니다.

**5 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF6] 버튼을 눌러 편집할 메뉴를 선택한 다음 각 화면에서 파라미터를 편집합니다.**

각 파라미터에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

**6 필요한 경우 4, 5단계를 반복합니다.**

**7 [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 설정을 송 데이터로 저장합니다.**

이 작업으로 모든 송과 패턴이 동시에 저장됩니다.

### ■ 주의사항 ■

믹싱 파라미터를 편집한 다음 편집된 내용을 저장하지 않고 다른 송을 선택하면 작성한 모든 편집 내용이 삭제됩니다.

### 힌트

#### 믹싱 설정을 템플릿으로 저장

믹싱 설정을 템플릿으로 저장하여 향후에 송을 녹음할 때 사용할 사용자 지정 믹싱/보이스 구성을 생성할 수 있습니다. 이 작업은 [SONG] → [STORE] → [F2] TEMPLATE으로 불러온 화면에서 실시할 수 있습니다. 자세한 설명은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## 생성된 송 저장

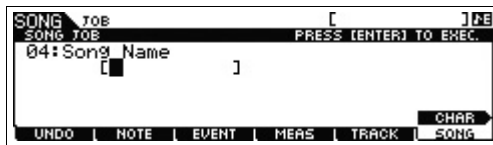
송 생성 후에 송에 이름을 지정한 다음 저장 작업을 실행합니다.

**1 [SONG] → [JOB] → [F6] SONG을 눌러 송 작업 목록을 불러옵니다.**



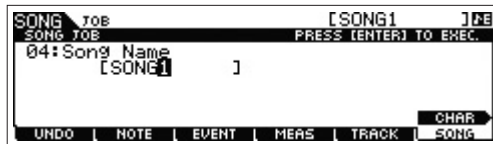
**2 "04:Song Name"을 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 Song Name 화면을 불러온 후 송 이름을 입력합니다.**

원하는 위치로 커서를 옮긴 후 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 문자를 입력합니다. 이 작업을 필요한 만큼 반복하여 이름을 생성합니다.



주 이름 지정 방법은 21페이지의 기본 작동법을 참조하십시오.

**3 이름을 지정한 후에는 [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 이름을 입력합니다.**



- 4** [STORE] 버튼을 누른 다음 [F1] SEQ 버튼을 누릅니다.  
Store 화면이 나타납니다.



- 5** [ENTER] 버튼을 눌러 송을 저장합니다.  
이 작업으로 모든 송과 패턴이 동시에 저장됩니다.  
저장 후에는 [EXIT] 버튼을 눌러 Store 화면을 종료합니다.
- 주 송/패턴 데이터는 MIDI 시퀀스 데이터와 믹싱 데이터로 구성됩니다. MIDI 시퀀스 데이터는 파라미터 편집으로 믹싱 데이터가 생성되는 동안 건반을 연주하여 녹음합니다.

## 직접 패턴 만들기

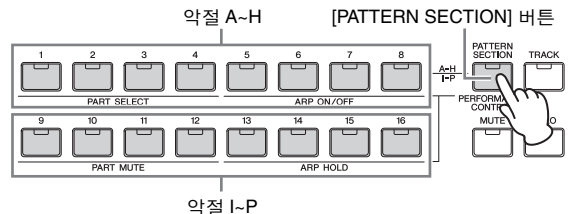
또한 패턴 모드에서는 원하는 만큼, 그리고 영감에 따라 악절에 리듬 패턴 또는 리프를 녹음한 다음 악절을 패턴 체인으로 결합시켜 완전한 송으로 만들 수 있습니다. 아르페지오 기능과 퍼포먼스 녹음 이외에 사용하기 편리한 도구들이 매우 다양하게 마련되어 있어 완벽하게 정리된 전문적인 느낌의 송을 신속하게 만들 수 있습니다.



## 데모 패턴 듣기

패턴을 직접 만들기 전에 프리셋 데모 패턴 몇 가지를 들어보아야 합니다. 특수하게 녹음된 이 패턴들은 매우 다양한 음악적 장르를 포괄하고 있으며 패턴을 나만의 음악으로 만들고 사용할 수 있는 방법에 관한 훌륭한 힌트와 아이디어로 가득 차 있습니다.

- 1** [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 모드로 들어갑니다.  
Pattern Play 화면이 나타납니다.
- 2** [DATA] 다이얼을 돌려 패턴을 선택합니다.
- 3** [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴의 재생을 시작합니다.  
[■] (정지) 버튼을 누를 때까지 패턴이 반복 재생됩니다.
- 4** [PATTERN SECTION] 버튼을 누른 다음 A~P 중에서 선택하여 악절을 변경합니다.  
[1]~[8] 버튼을 눌러 악절 A~H를 불러오고 [9]~[16] 버튼을 눌러 악절 I~P를 불러옵니다.



- 주 악절을 변경하면 실시간으로 리듬 변주를 만들 수 있고 편리하게 편곡(인트로, 독창, 코러스, 독창, 코러스, 엔딩 등)을 즉흥 연주할 수 있습니다.



## 아르페지오를 사용하여 패턴(악절 A) 만들기

간편 연주를 기존의 방식으로 녹음하여 패턴을 만들 수 있지만 본 악기의 강력한 아르페지오 재생 기능을 사용할 수도 있습니다. 여기서는 아르페지오 재생을 트랙 1에 드럼 파트로, 트랙 2에 기타 파트로, 트랙 3에 베이스 파트로 녹음하여 악절 A의 데이터를 생성합니다.

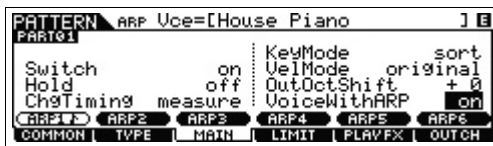
- 1 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생을 시작한 다음 패턴을 선택합니다.
- 2 [PATTERN SECTION]을 눌러 램프를 켜 후 숫자 [1] 버튼을 눌러 악절 A를 선택합니다.
- 3 Pattern Play 화면에서 패턴 길이, 박자 및 템포를 설정합니다.



박자      템포      길이

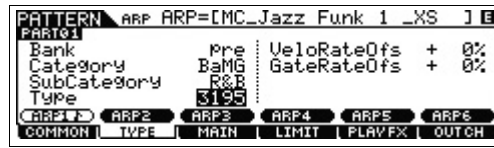
- 4 [TRACK]을 눌러 램프를 켜 다음 숫자 [1] 버튼을 눌러 트랙 1을 선택합니다.
- 5 ARP [EDIT] → [F3] MAIN을 눌러 “Switch” 파라미터를 “on”으로 설정하고 “VoiceWithARP” 파라미터를 “on”으로 설정합니다.

“Switch” 파라미터가 “on”일 경우 트랙 1의 아르페지오가 재생될 수 있습니다. “VoiceWithARP” 파라미터가 “on”일 때 아르페지오 형식을 선택하면 선택된 아르페지오 형식에 해당하는 보이스가 자동으로 호출됩니다.



- 6 ARP [ON/OFF] 버튼을 눌러 램프를 켭니다.

- 7 [F2] TYPE 버튼을 누른 다음 [SF1]~[SF6] 버튼에 지정된 아르페지오 형식 중 원하는 것을 선택합니다.

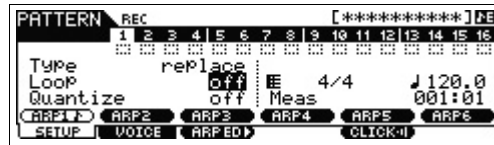


“VoiceWithARP” 파라미터가 “on”으로 설정되어 있으므로 아르페지오 형식을 변경하면 다른 보이스가 호출됩니다. 예를 들어 드럼 패턴을 녹음할 경우에는 카테고리를 드럼/퍼커션 같은 이름으로 설정한 다음 원하는 아르페지오 형식을 찾습니다.

- 8 [REC] 버튼을 누른 다음 [F1] SETUP 화면에서 녹음 파라미터를 아래와 같이 설정합니다.

- “Type” = “replace”
- “Loop” = “off”
- “Quantize” = “off”

필요한 경우 다른 파라미터도 설정합니다.



- 9 [F5] CLICK 버튼을 눌러 클릭을 켜짐( )으로 설정합니다.

- 10 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

건반을 연주하여 아르페지오 재생을 시작합니다. “Loop” 파라미터가 “off”로 설정되어 있으므로 패턴 길이의 끝에 도달하면 녹음이 자동으로 끝납니다.

주 아르페지오 재생을 통해 생성된 모든 음이 녹음됩니다.

### 사용자 프레이즈로 녹음된 데이터

패턴 모드에서 녹음된 MIDI 음 시퀀스 데이터(음 설정 예외)가 사용자 프레이즈로 저장됩니다. 저장된 사용자 프레이즈를 패턴 재생 모드의 [F4] PATCH 화면에서 다른 악절/트랙으로 지정할 수 있습니다. 이렇게 하면 다른 악절/트랙에 이미 녹음된 사용자 프레이즈를 사용할 수 있습니다. 하나의 패턴은 나만의 사용자 프레이즈를 256개까지 저장할 수 있는 메모리 공간을 제공합니다.

- 11 녹음이 완료되면 ARP [EDIT] 및 [F3] MAIN 버튼을 눌러 트랙 1의 “Switch” 파라미터를 “off”로 설정합니다.

아르페지오 재생으로 생성된 모든 음이 이 예에서 녹음되므로 재생 중에 아르페지오를 시작할 필요가 없습니다. 그렇기 때문에 “Switch” 파라미터를 “off”로 설정하는 것입니다.

- 12 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음된 프레이즈를 들었습니다.

- 13** 원할 경우 같은 방식으로 악절 A의 나머지 트랙에도 프레이즈를 녹음합니다.  
위의 4~13단계를 반복하여 트랙 2에 베이스 라인을 녹음한 다음 트랙 3에 기타 반주를 녹음합니다.

- 14** [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 녹음된 프레이즈를 패턴으로 저장합니다.  
이렇게 하면 모든 송/패턴이 저장됩니다.

악절 A를 녹음했으므로 이제 다음 설명을 따라 이미 녹음된 사용자 프레이즈로 패턴 복사 작업을 사용하여 악절 B를 만들어보십시오.

## 이미 녹음된 데이터를 사용하여 다른 패턴(악절 B) 만들기

여기에서는 악절 A에서 복사한 녹음 데이터를 사용하여 악절 B를 만드는 방법을 배웁니다. 예를 들어, 드럼 파트와 베이스 파트는 악절 A에서 복사하고 기타 파트는 베이스 파트와 같은 데이터를 통해 생성됩니다.

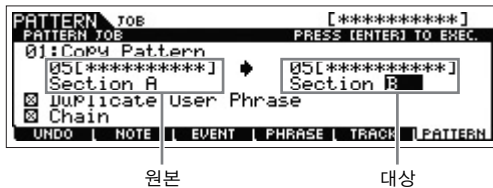
### 패턴 데이터 복사

먼저 패턴 복사 작업을 사용하여 악절 A의 모든 녹음 데이터를 악절 B로 복사합니다.

- 1** [PATTERN] → [JOB]을 눌러 패턴 작업을 시작합니다.
- 2** [F6] PATTERN 버튼을 누르고 "01: Copy Pattern"을 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.  
Copy Pattern Job 화면이 나타납니다.



- 3** 패턴 번호와 복사할 악절을 선택합니다.  
복사 원본은 앞 부분에서 이미 녹음한 패턴 번호와 악절을 선택합니다. 복사 대상은 동일한 패턴 번호와 "악절 B"를 선택합니다.

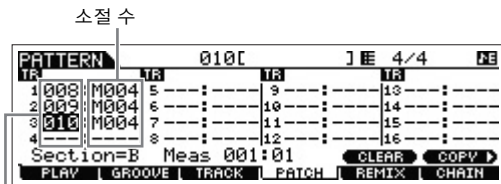


- 4** [ENTER] 버튼을 눌러 패턴 복사 작업을 실행합니다.  
악절 A의 모든 데이터가 악절 B로 복사됩니다.
- 5** [EXIT] 버튼을 몇 번 눌러 패턴 재생으로 돌아갑니다.
- 6** [PATTERN SECTION] 버튼을 눌러 램프를 켜 후 숫자 [2] 버튼을 누릅니다.  
이제 악절 B가 선택되었습니다. [▶] (재생) 버튼을 눌러 악절 B를 듣고 악절 B 데이터가 악절 A에서 복사되었는지 확인합니다.

### 이미 녹음된 데이터 지정(사용자 프레이즈)

악절 A에 녹음된 베이스의 사용자 프레이즈를 사용하여 기타와 베이스를 함께 연주합니다.

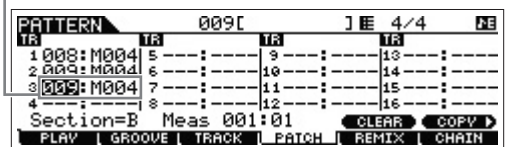
- 7** [F4] PATCH 버튼을 눌러 PATCH 화면을 불러옵니다.



패턴 번호

- 8** 트랙 3(기타 파트)에 트랙 2(베이스 파트)와 같은 프레이즈를 지정합니다.  
이렇게 하면 기타(트랙 3)와 베이스(트랙 2)가 동일 프레이즈를 함께 연주합니다.

트랙 2와 동일한 프레이즈를 지정합니다.



### 힌트

#### Pattern Patch 화면

Pattern Patch 화면에서 현재 패턴에 있는 사용자 프레이즈만 트랙에 지정할 수 있습니다. 다른 패턴에 있는 프레이즈를 사용하면 다음 절차를 실행합니다.

- 1** [SF6] COPY 버튼을 누릅니다.
- 2** 원하는 프레이즈를 복사 원본으로 선택합니다.
- 3** 사용자 프레이즈 번호와 트랙 번호를 복사 대상으로 선택합니다.
- 4** [ENTER] 버튼을 눌러 복사 작업을 실행합니다.

**9** **[▶](재생) 버튼을 눌러 녹음된 프레이즈를 들읍니다.**  
 필요한 경우 [F2] NOTE 작업을 사용하여 기타 파트의 옥타브 또는 속도 설정을 조절합니다. 사용 가능한 파라미터에 대한 자세한 내용은 “참고 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

**■ 주의사항**

특정 프레이즈가 다양한 악절/트랙에 지정된 경우 프레이즈를 편집하면 이 프레이즈를 사용하는 모든 악절/트랙의 재생 사운드가 달라집니다.

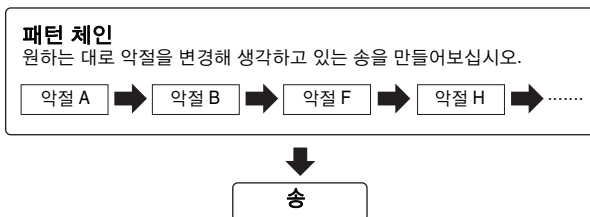
**10** **[STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 녹음된 프레이즈를 패턴으로 저장합니다.**

이렇게 하면 모든 송/패턴이 저장됩니다.

악절 B를 녹음한 다음 필요한 경우 다른 악절도 만듭니다. 송 모드에서와 마찬가지로 스텝 레코드를 사용하여 패턴을 만들 수도 있습니다.

### 송으로 변환할 패턴 체인 생성

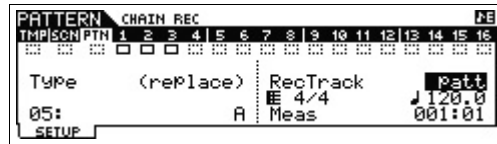
이 지침에서는 만들어진 각 패턴 프레이즈를 악절에 지정하는 방법, 자신이 원하는 순서로 악절을 정리하여 패턴 체인을 만드는 방법, 패턴 체인을 송으로 변환하는 방법에 대해 알아볼 것입니다. 이렇게 변환된 송 데이터는 멜로디 녹음의 반주로 사용할 수 있습니다.



### 패턴 체인 생성

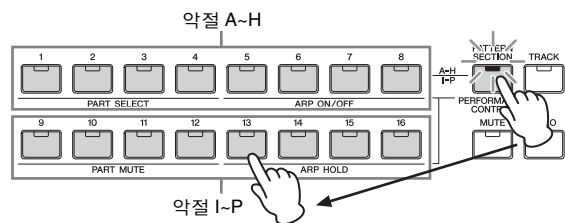
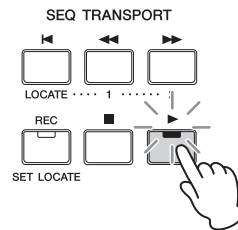
이 부분에서는 위의 예에 나오는 순서대로 악절을 정리하여 패턴 체인을 만드는 방법을 설명합니다.

- 1** **패턴 재생 모드의 PLAY 화면에서 앞 부분에서 만든 패턴을 선택합니다.**
- 2** **[F6] CHAIN 버튼을 누릅니다.**
- 3** **[REC] 버튼을 눌러 패턴 체인 녹음 모드를 시작한 다음 녹음 트랙 및 패턴 템포를 설정합니다.**  
 세 가지 패턴 체인 트랙 형식을 사용할 수 있습니다. 템포 트랙을 이용해 체인의 템포 변화를 녹음할 수 있고 배경 트랙을 이용해 트랙의 커짐/꺼짐 변화를 녹음할 수 있습니다. 패턴("patt") 트랙을 이용해 송의 원하는 소절 지점에서 악절 변화를 녹음할 수 있습니다. 여기서 "RecTrack"을 "patt"으로 설정합니다.



**4** **[▶](재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작한 다음 패턴을 재생합니다.**

악절을 원하는 대로 변경합니다. 패턴이 재생될 때 악절 버튼을 재생하여 새로운 송을 만들 수 있습니다.



**5** **녹음을 중지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.**

악기가 패턴 재생의 CHAIN 화면으로 돌아갑니다.

**6** **[▶](재생) 버튼을 눌러 녹음된 패턴 체인을 재생합니다.**

**7** **[STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 녹음된 패턴 체인을 저장합니다.**

이렇게 하면 모든 송/패턴이 저장됩니다.

**8** **[EXIT] 버튼을 누른 다음 위의 3~7단계를 반복하여 템포 트랙과 배경 트랙을 녹음합니다.**

• **템포 트랙 녹음 시**

3단계에서 RecTrack을 "tempo"로 설정합니다. 4단계에서 커서를 템포 열(♩)로 옮긴 다음 [DATA] 다이얼이나 [INC]/[DEC] 버튼을 사용하여 템포를 원하는 대로 변경합니다. 템포 변화 타이밍이 템포 트랙에 실시간으로 녹음됩니다.

• **배경 트랙을 녹음 시**

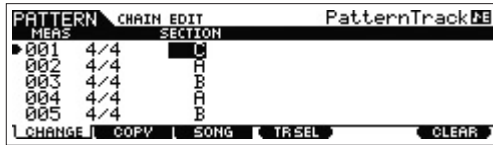
3단계에서 RecTrack을 "scene"으로 설정합니다. 4단계에서 [MUTE] 버튼을 눌러 램프를 켜 후 원하는 숫자 버튼을 켜거나 끕니다. 켜짐/꺼짐 상태의 변화 타이밍이 배경 트랙에 실시간으로 녹음됩니다.

## 패턴 체인 편집

패턴 체인 편집 모드에서는 템포 및 배경/음소거 이벤트 데이터의 삽입은 물론 악절의 순서를 편집할 수도 있습니다.

- 1 패턴 재생 모드에서 앞 부분에서 만든 패턴을 선택합니다.
- 2 [F6] CHAIN → [EDIT]를 눌러 패턴 체인 모드를 시작한 다음 각 트랙을 편집합니다.  
각 트랙을 선택하려면 [F4] TR SEL 버튼을 누릅니다.

### 패턴 트랙 편집



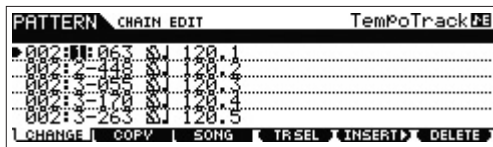
[F4] 버튼

### 배경 트랙 편집



[F4] 버튼

### 템포 트랙 편집

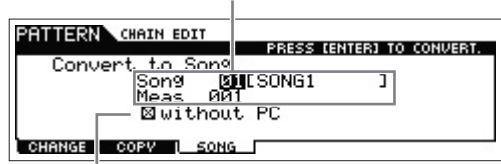


- 3 [EXIT] 버튼을 눌러 Pattern Play 화면으로 돌아간 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴 체인을 시작합니다.
- 4 [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 녹음된 패턴 체인을 저장합니다.  
이렇게 하면 모든 송/패턴이 저장됩니다.

## 패턴 체인을 송으로 변환

- 1 패턴 재생에서 앞 부분에서 만든 패턴을 선택합니다.
- 2 [F6] CHAIN → [EDIT]를 눌러 패턴 체인 모드를 시작합니다.
- 3 [F3] 송 버튼을 눌러 “Convert to Song” 화면을 불러온 다음 비어있는 송과 대상의 맨 위 소절을 선택합니다.

대상의 경우, 송과 맨 위 소절을 선택합니다.



“without PC”에 체크 표시된 경우에는 이 작업을 실행하면 패턴 데이터에서 프로그램 변경 이벤트가 무시됩니다.

- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 변환을 실행합니다.  
패턴 체인 데이터가 송 데이터로 변환되고 변환된 데이터는 3단계에서 지정한 맨 위 소절로 복사됩니다.
- 주의사항**  
이 작업을 수행하면 대상 송에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.
- 5 [SONG] 버튼을 누르고 3단계에서 지정한 송을 선택한 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 새로 생성된 송 데이터를 들었습니다.
  - 6 [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]를 눌러 생성된 송을 저장합니다.  
이렇게 하면 모든 송/패턴이 저장됩니다.

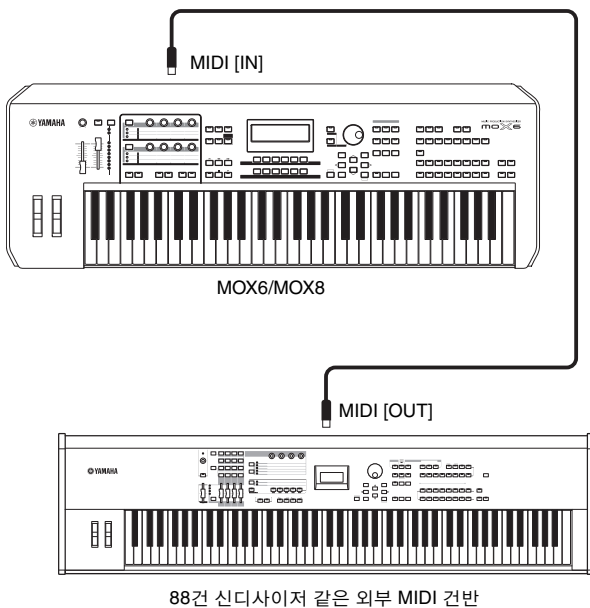
## 외부 MIDI 장치 연결

표준 MIDI 케이블(별매품)을 사용하여 외부 MIDI 장치를 연결하고 MOX6/MOX8에서 이를 제어할 수 있습니다. 이와 유사하게, MOX6/MOX8의 사운드를 조절하기 위해 외부 MIDI 장치(건반 또는 시퀀서와 같은)를 사용할 수 있습니다. 아래는 여러 가지 MIDI 연결의 예입니다. 이 중에서 가장 비슷한 설정을 사용하십시오.

**주** MIDI 커넥터 또는 USB [TO HOST] 커넥터 중에서 1개의 인터페이스를 사용하여 MIDI 데이터를 전송하거나 수신할 수 있습니다. 단, 동시에 사용할 수는 없습니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER 화면의 "MIDI IN/OUT" 파라미터에서 MIDI 데이터 전송에 사용할 커넥터를 선택합니다. 이 장의 설명을 다 파악한 후에 "MIDI IN/OUT"을 "MIDI"로 설정하십시오. 여기에서 MIDI를 예시용 연결로 사용하기 때문입니다.

### 외부 MIDI 건반 또는 신디사이저에서 MOX6/MOX8 제어

외부 건반 또는 신디사이저를 사용하여 MOX6/MOX8의 보이스를 원격으로 선택하고 재생합니다.



### 힌트

#### MIDI 전송 채널 및 수신 채널

외부 MIDI 장치의 전송 채널이 MOX6/MOX8의 MIDI 수신 채널과 일치하는지 확인하십시오. 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널 설정에 대한 자세한 내용을 알고 싶으면 해당 장치의 사용설명서를 참조하십시오. MOX6/MOX8의 MIDI 수신 채널 설정에 대한 자세한 내용은 다음 설명을 확인하십시오.

#### 보이스 모드/퍼포먼스 모드(MOX6/MOX8을 단일 탬버 톤 제너레이터로 사용)에서

다음 작업을 수행하여 MIDI 기본 수신 채널을 확인합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (채널) → "BasicRcvCh." 필요한 경우 이 파라미터를 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널과 같은 숫자로 변경합니다.

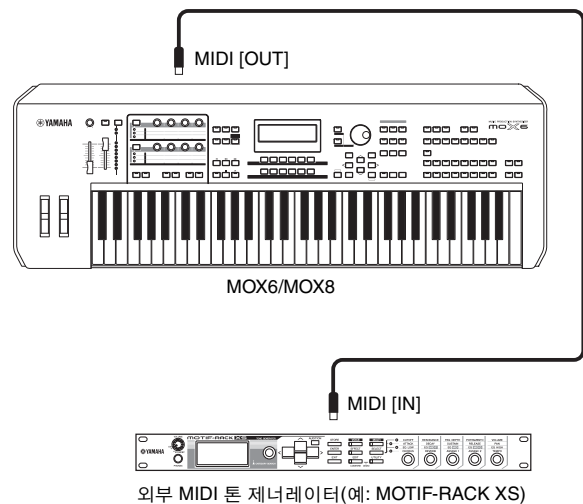
#### 송 모드/패턴 모드(MOX6/MOX8을 다중 탬버 톤 제너레이터로 사용)에서

다음 작업을 수행하여 각 파트의 MIDI 수신 채널을 확인합니다. [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh."

필요한 경우 이 파라미터를 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널과 같은 숫자로 변경합니다. MIDI 수신 채널이 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널과 동일한 모든 파트는 건반 연주에 의해 소리가 납니다. 원하는 파트의 설정을 변경하여 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널 설정과 일치시킵니다.

### MOX6/MOX8의 외부 MIDI 건반 또는 신디사이저에서 제어

이렇게 연결하면 MOX6/MOX8을 연주하거나 MOX6/MOX8의 송/패턴을 재생하여 외부 MIDI 톤 제너레이터(예: 신디사이저, 톤 제너레이터 모듈)의 사운드를 연주할 수 있습니다. 이렇게 연결하여 MOX6/MOX8뿐만 아니라 다른 악기의 사운드를 연주하십시오.



**힌트**

**MIDI 채널로 MOX6/MOX8과 외부 톤 제너레이터 사이에서 사운드 분리**

위에 나온 연결의 예시를 사용하여 악기를 연주하고 서로 다른 각 파트의 음을 개별적으로 낼 수 있습니다. 예를 들어, 송/패턴이 MOX6/MOX8 사운드를 재생하는 동안 건반 연주가 외부 악기 사운드를 내게 할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 MOX6/MOX8의 출력 채널과 외부 톤 제너레이터의 수신 채널을 동일한 채널 번호로 설정해야 합니다. 전원을 켜 후에 다음 내용을 확인합니다.

**보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드에서 건반 연주 시**

다음과 같이 MIDI 전송 채널을 확인합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (채널) → "KBDTransCh." 필요한 경우 이 파라미터를 외부 MIDI 장치의 MIDI 수신 채널과 같은 번호로 변경합니다. 보이스 재생 또는 연주 재생에서 [TRACK] 버튼을 눌러도 (램프 켜짐) MOX6/MOX8의 MIDI 전송 채널이 변경됩니다. 외부 톤 제너레이터의 사운드만 들리게 하려면 [Master Volume] 컨트롤을 "0"으로 설정하거나 다음과 같이 로컬 컨트롤을 "off"로 설정합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" = "off." 외부 MIDI 장치의 MIDI 수신 채널을 설정하는 방법은 외부 MIDI 장치의 사용설명서를 참조하십시오.

송/패턴을 재생하거나 송 모드 또는 패턴 모드에서 건반 연주 시 다음과 같이 각 트랙의 MIDI 전송 채널을 확인합니다. [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL → "OUT CH." 필요한 경우 이 파라미터를 외부 MIDI 장치의 MIDI 수신 채널과 같은 번호로 변경합니다. 또는 다음 화면에서 각 트랙의 출력 대상 (내부 또는 외부 MIDI 톤 제너레이터)을 설정할 수 있습니다. [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW. 이 경우에 외부 MIDI 톤 제너레이터를 다중 보이스 작업에 설정하고 각 파트의 MIDI 수신 채널을 설정해야 합니다. 자세한 내용은 외부 MIDI 톤 제너레이터의 사용설명서를 참조하십시오. 또는 마스터 모드의 존 설정을 사용하여 건반 연주를 분리한 후 서로 다른 MIDI 채널에 지정할 수 있습니다(55페이지).

# 연결된 컴퓨터 사용

MOX6/MOX8을 USB로 컴퓨터에 연결하면 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 사용하여 직접 송을 생성할 수 있습니다.

**주** DAW(digital audio workstation)는 Cubase와 같이 오디오 및 MIDI 데이터를 녹음, 편집 및 믹싱하기 위한 뮤직 소프트웨어를 지칭합니다. 주요 DAW 애플리케이션에는 Cubase, Logic, SONAR, Digital Performer가 있습니다. 이 모든 것이 MOX6/MOX8과 함께 효과적으로 사용될 수 있지만 악기로 송을 만들 때에는 Cubase를 사용하는 것이 좋습니다.

본 악기를 컴퓨터에 연결하여 다음과 같은 기능과 응용프로그램을 이용할 수 있습니다.

- DAW 소프트웨어 및 MIDI 건반용 외부 톤 제너레이터
- DAW 소프트웨어 원격 컨트롤러
- 컴퓨터에서 파라미터 편집(MOX6/MOX8 Editor)

## 컴퓨터에 연결

MOX6/MOX8을 컴퓨터에 연결하려면 USB 케이블과 Yamaha Steinberg USB 드라이브가 필요합니다. 아래의 절차를 따르도록 합니다. USB 케이블로 오디오 데이터와 MIDI 데이터 모두 전송할 수 있습니다.

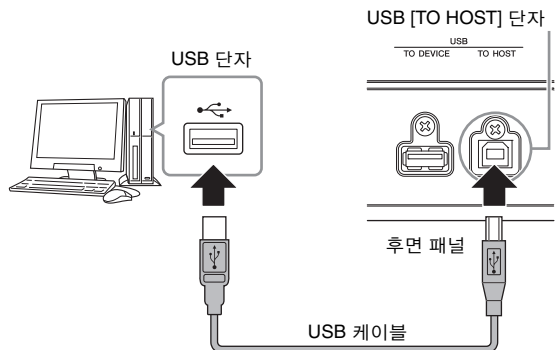
### 1 당사 웹사이트에서 최신 Yamaha Steinberg USB 드라이버를 다운로드합니다.

다운로드 버튼을 클릭한 후 압축 파일을 풉니다.  
[http://download.yamaha.com/usb\\_midi/](http://download.yamaha.com/usb_midi/)

- 주** 위 웹 사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 확인할 수 있습니다.
- 주** Yamaha Steinberg USB 드라이버는 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전을 확인한 후 다운로드하십시오.

### 2 Yamaha Steinberg USB 드라이버를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드한 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참조하십시오. 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때는 아래와 같이 USB 케이블을 악기의 USB TO HOST와 컴퓨터의 USB 단자에 연결합니다.



### 3 악기의 USB [TO HOST] 단자가 활성화되도록 합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드를 불러온 다음 [F6] MIDI 버튼을 누르고 [SF4] OTHER 버튼을 눌러 OTHER 화면을 불러옵니다. "MIDI IN/OUT" 파라미터를 "USB"로 설정합니다.

### 4 개인적 취향에 맞게 오디오 데이터와 MIDI 데이터의 입력 및 출력을 설정합니다.

이러한 설정은 유틸리티 모드의 [F5] USB I/O 화면과 [F6] MIDI 화면에서 설정할 수 있습니다. 빠른 설정을 이용해 오디오 데이터와 MIDI 데이터 관련 파라미터를 설정하면 특별히 프로그래밍한 프리셋을 불러와 서로 다른 컴퓨터/시퀀서 관련 애플리케이션에 맞게 MOX6/MOX8을 바로 재구성할 수 있습니다. 이 경우에 [QUICK SETUP] 버튼을 누른 다음 "SETUP"을 설정합니다. 설정을 완료한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 MOX6/MOX8에 적용합니다.

주 빠른 설정 기능으로 설정하는 파라미터에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

### 5 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 내장 메모리에 저장합니다.

#### USB [TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

USB [TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때, 다음 사항을 반드시 준수하십시오. 그렇지 않을 경우 컴퓨터 작동이 멈춰 데이터가 훼손되거나 상실될 수 있습니다. 컴퓨터나 악기가 제대로 작동하지 않으면 응용프로그램이나 컴퓨터 OS를 재시작하거나 악기의 전원을 껐다가 다시 켭니다.

#### ■ 주의사항 ■

- AB 유형의 USB 케이블을 사용하십시오.
- 컴퓨터를 USB [TO HOST] 단자에 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 중지, 슬립, 대기 모드)를 모두 해제하십시오.
- 본 악기의 전원을 켜기 전에 컴퓨터를 USB [TO HOST] 단자에 연결하십시오.
- 본 악기의 전원을 켜고 끄거나 USB [TO HOST] 단자에 USB 케이블을 꽂거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
  - 컴퓨터에 열려있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
  - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 합니다. (건반의 음을 연주하거나 송을 재생할 때만 데이터가 전송됩니다.)
- 컴퓨터가 악기에 연결되어 있는 동안에는 이러한 작업들 사이에 6초 이상 기다려야 합니다. (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜거나, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결/분리하는 경우가 이에 해당합니다.

#### MIDI 채널 및 MIDI 포트

MIDI 데이터는 16개의 채널 중 하나에 지정되며, 본 신디사이저는 16개의 MIDI 채널을 통해 별도의 16개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 그러나 각각 16개의 채널을 지원하는 개별 MIDI "포트"를 사용하면 이 16개 채널 한도를 넘을 수 있습니다. 단일 MIDI 케이블이 장착되어 동시에 최대 16개 채널에서 데이터를

처리할 수 있지만 USB를 연결하면 MIDI 포트를 사용하기 때문에 훨씬 더 많이 처리할 수 있습니다. 각각의 MIDI 포트는 16채널을 처리할 수 있고 USB 연결은 최대 8포트를 허용하므로 컴퓨터에서 128채널(8포트 x 16채널)을 이용할 수 있습니다. USB 케이블을 이용해 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때 MIDI 포트는 다음과 같이 정의하게 됩니다.

#### 포트 1

본 악기의 톤 제너레이터 블록은 이 포트만 인식하고 사용할 수 있습니다. 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MOX6/MOX8를 톤 제너레이터로 연주할 때는 연결된 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 포트를 1로 설정해야 합니다.

#### 포트 2

이 포트는 원격 제어 기능을 사용해 MOX6/MOX8에서 컴퓨터상의 DAW 소프트웨어를 제어할 때 사용합니다.

#### 포트 3

이 포트는 MIDI Thru Port로 사용됩니다. USB [TO HOST] 단자를 통해 포트 3을 수신한 MIDI 데이터는 MIDI [OUT] 단자를 통해 외부 MIDI 장치로 재전송됩니다. MIDI [IN] 단자를 통해 포트 3으로 수신한 MIDI 데이터는 USB [TO HOST] 단자를 통해 외부 장치(예: 컴퓨터)로 재전송됩니다.

#### 포트 4

이 포트는 MOX6/MOX8 Editor의 데이터 통신에만 사용됩니다. 다른 소프트웨어나 장치는 이 포트를 사용할 수 없습니다.

#### 포트 5

이 포트는 MOX6/MOX8 Remote Editor의 데이터 통신에만 사용됩니다.

다른 소프트웨어나 장치는 이 포트를 사용할 수 없습니다. USB 연결을 사용할 때에는 MIDI 전송 채널과 MIDI 수신 채널뿐만 아니라 MIDI 전송 포트와 MIDI 수신 포트를 일치시켜야 합니다. 위의 정보에 따라 본 악기에 연결된 외부 장치의 MIDI 포트를 설정해야 합니다.

#### 오디오 채널

MOX6/MOX8의 오디오 신호는 USB [TO HOST] 단자와 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 출력됩니다. 컴퓨터에 연결할 때 USB [TO HOST] 단자를 사용합니다. 이 경우 최대 4개의 오디오 채널(USB 1~USB 4)을 사용할 수 있습니다. 출력-채널은 유틸리티 모드의 [F5] USB I/O 화면에서 지정합니다.

MOX6/MOX8의 오디오 신호는 USB [TO HOST] 단자와 A/D INPUT [L]/[R] 잭에서 입력될 수 있습니다. 최대 2개의 오디오 채널이 USB [TO HOST] 단자로 입력될 수 있습니다. MOX6/MOX8의 [DAW LEVEL] 슬라이더를 사용하여 출력 레벨을 설정합니다. 이 신호는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 출력됩니다. 또한, 최대 2개의 오디오 채널이 A/D INPUT [L]/[R] 잭으로 입력될 수 있습니다. 이 신호는 MOX6/MOX8의 A/D 입력 파트로 전송됩니다. 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.



## 컴퓨터로 송 생성

MOX6/MOX8에 연결된 컴퓨터에서 MOX6/MOX8 DAW 소프트웨어를 사용하여 다음과 같은 기능과 애플리케이션을 이용할 수 있습니다.

- MOX6/MOX8 연주를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 MIDI 녹음 및 오디오 녹음
- MOX6/MOX8 톤 제너레이터를 사용하여 DAW 소프트웨어 송 재생

이 부분에서는 MOX6/MOX8을 컴퓨터에 연결한 후 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 사용하는 방법을 살펴봅니다.

### MOX6/MOX8 연주를 컴퓨터에 녹음

#### MOX6/MOX8 설정

##### 1 빠른 설정 1이 기본 설정으로 설정된 경우에는 [QUICK SETUP] 버튼과 그룹 [A] 버튼을 동시에 누릅니다.

이 설정은 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어에 건반 연주를 녹음하는 경우에 선택해야 합니다. 빠른 설정 1이 기본 설정으로 설정되지 않은 경우에는 다음과 같이 설정합니다.

##### 오디오 설정

톤 제너레이터 및 A/D INPUT [L]/[R] 잭으로부터의 신호를 DAW 소프트웨어에 각각 녹음하고 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 바로 신호를 재생할 때 이 설정을 사용합니다.

모드	직접 모니터 SW	
	A/D In & 파트	파트
2StereoRec	on	on

##### MIDI 설정

본 악기의 연주(아르페지오 데이터 제외)를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다.

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

주 이 파라미터들에 대한 자세한 내용은 "참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

##### 2 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 내장 메모리에 저장합니다.

##### 3 재생할 모드 버튼을 누르고 녹음할 프로그램을 선택합니다.

#### 4 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 각 파트의 오디오 신호의 출력 채널을 설정합니다.

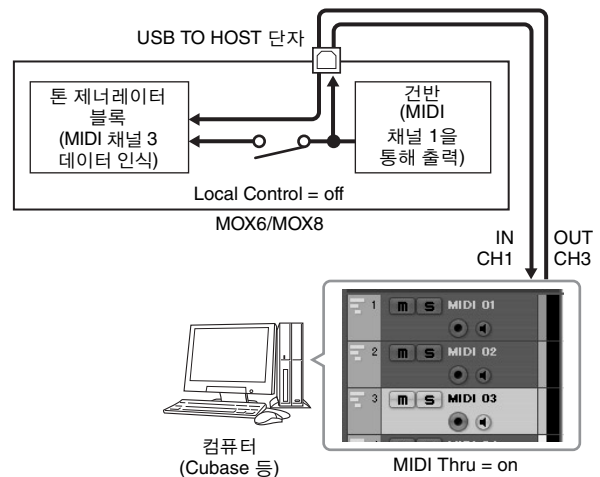
오디오 신호의 출력 설정("Mode" 파라미터)이 1단계에서 "2StereoRec"로 설정된 경우에는 각 파트의 오디오 출력 채널을 변경할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서는 이 파라미터를 공통 편집의 [F4] USB I/O 화면에서 설정할 수 있습니다. 송/패턴 모드에서는 이 파라미터를 믹싱 공통 편집의 [F4] USB I/O 화면에서 설정할 수 있습니다.

주 보이스 모드에서는 오디오 출력 채널이 USB 3/4로 고정됩니다.

#### 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어 설정

##### 1 DAW 소프트웨어에서 MIDI Thru를 "on"으로 설정합니다.

MIDI Thru를 "on"으로 설정하면 건반을 연주하여 생성되고 컴퓨터로 전송된 MIDI 데이터가 다시 MOX6/MOX8로 돌아옵니다. 아래 예시에서처럼 MOX6/MOX8에서 전송되어 MIDI 채널 1을 통해 컴퓨터로 녹음된 MIDI 데이터는 녹음 트랙의 설정에 따라 MIDI 채널 3 MOX6/MOX8 컴퓨터에서 돌아옵니다. 그 결과 MOX6/MOX8의 톤 제너레이터는 건반 연주를 통해 생성된 MIDI 데이터를 채널 3의 MIDI 데이터로 재생합니다.



#### MOX6/MOX8을 톤 제너레이터로 사용하여 컴퓨터에서 송 재생

아래 절차는 본 악기를 MIDI 톤 제너레이터로 사용하는 방법을 제시합니다. 이 경우 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에서 실제 MIDI 시퀀스 데이터가 전송되어 소프트웨어 신디사이저의 사용을 피하고 컴퓨터의 처리 전력을 절감할 수 있습니다.

#### MOX6/MOX8 설정

##### 1 [SONG] 또는 [PATTERN] 버튼을 눌러 송 모드 또는 패턴 모드로 들어갑니다.



- 2 편집할 송 또는 패턴을 선택합니다.
- 3 [MIXING] 버튼을 눌러 Mixing 화면을 불러옵니다.
- 4 필요에 따라 1~16 파트에 대해 믹싱을 설정합니다.

Mixing 화면에서 보이스를 선택하고 팬, 음량, 코러스/리버브와 드라이 사운드 사이의 균형, 인서트 이펙트 켜기/끄기 및 아르페지오 켜기/끄기와 같은 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어 설정

- 1 MOX6/MOX8을 재생할 트랙의 MIDI 출력 포트를 “MOX6/MOX8”의 포트 1로 설정합니다.
- 2 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어의 각 트랙에 MIDI 데이터를 입력합니다.

MIDI 트랙에 해당하는 파트의 톤 제너레이터 설정은 MOX6/MOX8의 믹싱 모드에서 수행합니다.

주 Cubase를 DAW로 사용할 때 MOX6/MOX8의 원래 믹싱 설정을 컴퓨터의 MOX6/MOX8 Editor에서 만들 수 있습니다. 생성한 믹싱 설정은 Cubase Project 파일로 저장하여 향후 불러올 수 있습니다.

## MOX6/MOX8에서의 소프트웨어 원격 제어(원격 모드)

MOX6/MOX8에는 MOX6/MOX8의 패널 작업으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어와 소프트웨어 신디사이저를 제어하는 매우 편리한 원격 모드가 있습니다. 예를 들어, 기능 버튼으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어 재생을 시작/중지할 수 있고 컴퓨터의 마우스나 키보드를 사용하는 대신 [DATA] 다이얼, [INC] 및 [DEC] 버튼을 사용해 DAW 소프트웨어의 송 위치를 제어할 수 있습니다.

### 소프트웨어 신디사이저의 원격 제어

최대 50개의 VST 기기 컨트롤 템플릿을 본 악기의 내장 메모리에 저장할 수 있습니다. 따라서 MOX6/MOX8을 이용해 다양한 소프트웨어 신디사이저를 제어할 수 있습니다. MOX6/MOX8 Remote Editor를 사용하여 컨트롤 템플릿을 편집합니다.

주 MOX6/MOX8 Remote Editor를 사용하려면 MOX6/MOX8 원격 도구를 설치해야 합니다. MOX6/MOX8 원격 도구는 MOX6/MOX8 Remote Editor와 MOX6/MOX8 Extension으로 구성됩니다. Extension이 있어야 MOX6/MOX8을 Cubase 시리즈 5와 함께 사용할 수 있습니다.

MOX6/MOX8 원격 도구는 아래의 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다. MOX6/MOX8 Remote Editor 작동법에 대한 자세한 내용은 MOX6/MOX8 Remote Editor와 함께 제공된 PDF 설명서를 참조하십시오.  
<http://www.yamahasyth.com/download/>

### DAW 소프트웨어의 원격 제어

MOX6/MOX8의 원격 제어 모드로 DAW 애플리케이션인 Cubase, Logic Pro, SONAR 및 Digital Performer를 제어할 수 있습니다.

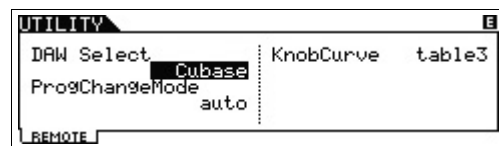
MOX6/MOX8에서 제어할 수 있는 DAW 소프트웨어에 관한 최신 정보는 다음 URL을 참조하십시오.  
<http://www.yamahasyth.com/>

원격 제어 기능을 사용하기 전에 아래의 설치 절차를 따라야 합니다.

주 DAW Remote 설치 전에 Yamaha Steinberg USB 드라이버와 MOX6/MOX8 원격 도구가 제대로 설치되었는지 확인하십시오.

### MOX6/MOX8 설정

- 1 USB 케이블을 통해 본 기기를 컴퓨터에 연결합니다 (50페이지).
- 2 [DAW REMOTE] 버튼을 눌러 원격 모드로 들어갑니다.
- 3 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드의 REMOTE 화면을 불러옵니다. 그런 다음 “DAW Select”를 원하는 DAW 소프트웨어로 설정합니다.



- 4 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 내장 메모리에 저장합니다.
- 5 연결된 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 시작합니다.

### 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어 설정

이 부분은 각 응용프로그램을 시작한 후에 설정하는 방법을 설명합니다.

주 MOX6/MOX8과 Windows 컴퓨터 사이의 케이블이 분리되었거나 MOX6/MOX8을 실수로 끈 경우 케이블을 다시 연결하거나 MOX6/MOX8을 다시 켜도 DAW는 MOX6/MOX8을 다시 인식하지 못할 수 있습니다. 이런 경우에는 DAW 소프트웨어를 종료하고 MOX6/MOX8을 설정하고 연결이 제대로 되었는지 확인한 후에 다시 시작하십시오.

### ■ Cubase

MOX6/MOX8 원격 도구를 설치하면 설정이 완료됩니다.

### ■ SONAR

- 1 [Options] 메뉴를 열고 [MIDI Devices]를 선택하여 “MIDI Devices” 창을 불러옵니다.
- 2 “Yamaha MOX6/MOX8-2”를 입력 장치에 추가한 다음 “Yamaha MOX6/MOX8-2”를 출력 장치에 추가합니다.
- 3 [Options] 메뉴를 열고 [Control Surfaces]를 선택하여 Control Surface 창을 불러옵니다.
- 4 [+] 버튼을 클릭하고, “Mackie Control”을 선택한 다음 입력 포트를 “Yamaha MOX6/MOX8-2”로, 출력 포트를 “Yamaha MOX6/MOX8-2”로 설정합니다.

### ■ Digital Performer

- 1 Mac 컴퓨터의 Audio/MIDI 설정에서 MOX6/MOX8의 인터페이스 포트 2를 톤 제너레이터의 포트 2에 연결합니다. 톤 제너레이터에 포트가 하나밖에 없을 경우에는 새 포트를 추가한 다음 포트를 인터페이스에 연결합니다.
- 2 [Setup] 메뉴를 열고 [ControlSurface Setup]을 선택하여 Control Surface 창을 불러옵니다.
- 3 [+] 버튼을 클릭합니다.
- 4 드라이버 부분에서 “Mackie Control”을 선택합니다.
- 5 “Unit” 및 “MIDI” 설정 상자에서 “Unit” 부분은 “Mackie Control”을, “MIDI” 부분은 “MOX6/MOX8 New Port 2”를 선택합니다.

### ■ Logic Pro

- 1 [Preference] 메뉴 → [Control Surfaces] → [Settings]를 선택하여 Settings 창을 불러옵니다.
- 2 [New] 메뉴 → [Install]을 선택합니다.
- 3 모델에서 “Mackie Control”을 선택한 후 이를 컨트롤 표면으로 추가합니다.
- 4 MIDI 출력 포트를 “Yamaha MOX6/MOX8 Port2”로 설정합니다.
- 5 MIDI 입력 포트를 “Yamaha MOX6/MOX8 Port2”로 설정합니다.

주 Mackie Control은 Mackie Designs, Inc.의 상표입니다.

버튼 작동 및 기능에 대한 자세한 내용은 “참고 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

## MOX6/MOX8 Editor 사용

### MOX6/MOX8 Editor 정보

MOX6/MOX8 Editor를 사용하면 컴퓨터에서 보이스 및 믹싱 설정을 편집할 수 있기 때문에 편집이 훨씬 더 간편해집니다. 또한, MOX6/MOX8에서 편집된 데이터는 컴퓨터(MOX6/MOX8 Editor)의 데이터와 항상 동기화되며 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 원활하고 매끄러운 인터페이스를 제공하여 데이터를 훨씬 쉽게 작성하고 편집할 수 있습니다.

### MOX6/MOX8 Editor 사용

#### Cubase에서 MOX6/MOX8 Editor VST 사용

MOX6/MOX8 Editor VST는 Cubase에서 VST3 플러그인 소프트웨어 역할을 합니다. 이 경우 다른 VST 기기에서와 같이 동일한 작업으로 MOX6/MOX8 Editor를 실행할 수 있습니다.

#### Studio Manager V2를 호스트 애플리케이션으로 사용

또한 Yamaha는 호스트 Studio Manager의 클라이언트 역할을 하는 MOX6/MOX8 Editor의 독립 버전을 제공합니다. Studio Manager V2는 Yamaha 하드웨어 제품들을 원격으로 조정하는 여러 에디터를 시작하고 여러 에디터 설정을 저장할 수 있는 크로스 플랫폼 응용프로그램입니다. MOX6/MOX8 Editor를 사용하려면 Studio Manager V2를 시작한 후 MOX6/MOX8 Editor를 Studio Manager V2 안에서 플러그인 소프트웨어로 시작합니다.

Studio Manager V2와 MOX6/MOX8 Editor는 다음 URL에서 다운로드할 수 있습니다.

<http://www.yamahasynt.com/download/>

Studio Manager 및 MOX6/MOX8 Editor 사용 방법은 소프트웨어와 함께 제공된 해당 PDF 설명서를 참조하십시오.

### 힌트

#### MOX6/MOX8 및 Cubase 통합

MOX6/MOX8을 Cubase와 함께 사용하여 음악을 제작할 때는 MOX6/MOX8 원격 도구에 포함된 MOX6/MOX8 Extension을 사용하면 편리합니다. 예를 들어, 연결에 필요한 설정이 자동으로 설정됩니다. 최신 정보를 포함한 자세한 내용은 다음 URL을 참조하십시오.

<http://www.yamahasynt.com/download/>

주 다음 Cubase 소프트웨어 및 버전은 MOX6/MOX8과 호환됩니다. Cubase 5/Cubase Studio 5: 버전 5.5 이상, Cubase Essential 5/Cubase AI 5: 버전 5.1.1 이상

# 마스터 건반으로 사용

마스터 모드로 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 각각 보이스, 퍼포먼스, 송 또는 패턴을 포함하며 즉시 불러와 사용할 수 있는 프로그램을 최대 128개까지 만들고 저장합니다.
- 각 마스터 프로그램에서 마스터 건반으로 사용하기 위한 별도 존을 4개까지 지정합니다.

마스터 모드로 사용하는 모든 정보를 포함해 가장 자주 사용하는 설정을 기억하고 버튼을 한 번만 눌러 필요할 때 언제든지 이 설정을 불러올 수 있습니다. 또한 마스터 모드로 외부 MIDI 장치 제어용 설정을 기억하여 라이브 연주를 하면서 연결된 외부 MIDI 톤 제너레이터를 순차적으로 바꾸고 조정할 수 있습니다.

## 편집한 보이스/퍼포먼스/송/패턴 등록

마스터 모드는 모드를 바꾸지 않고 필요한 보이스, 송, 패턴 및 퍼포먼스 사이에서 바로 전환할 수 있기 때문에 라이브 연주 상황에 적합합니다. 마스터 모드를 사용하는 편리한 방법 중 하나는 필요한 프로그램(보이스, 퍼포먼스 등)을 연주할 송에 따라 번호 순서대로 마스터에 저장하는 것입니다. 아래의 지침에 따라 프로그램을 저장합니다.

- 1 [MASTER] 버튼을 눌러 마스터 모드로 들어갑니다.
- 2 편집할 마스터를 선택합니다.  
Master Play 화면이 나타납니다.
- 3 [F2] MEMORY 버튼을 누릅니다.  
MEMORY 화면이 나타납니다.

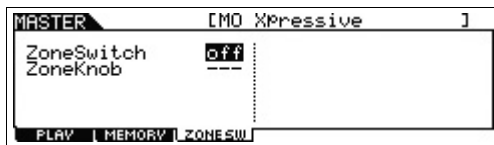


- 4 “Mode” 파라미터와 “Memory” 파라미터에서 원하는 모드와 프로그램을 선택합니다.
- 5 [STORE] 버튼을 눌러 Store 화면에서 설정된 마스터 프로그램을 저장합니다.

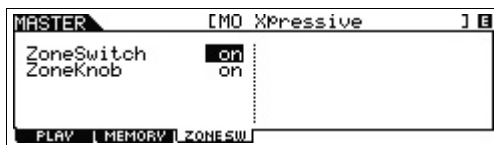
## 마스터 건반으로 사용하기 위한 설정

외부 다중 MIDI 톤 제너레이터를 이용할 때 마스터 건반 기능을 마스터에 기억시키는 것이 좋습니다. 다른 마스터를 선택하는 것만으로 연결된 외부 MIDI 톤 제너레이터에서 프로그램을 변경할 수 있습니다. 그 방법은 다음과 같습니다.

- 1 [MASTER] 버튼을 눌러 마스터 모드로 들어갑니다.
- 2 편집할 마스터를 선택합니다.
- 3 [F3] ZONE SW 버튼을 누릅니다.  
ZONE SW 화면이 나타납니다.

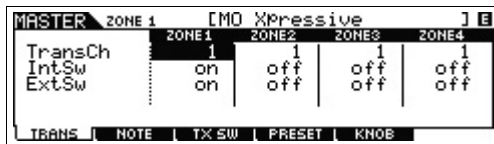


- 4 “ZoneSwitch”를 “on”으로 설정합니다.  
“ZoneKnob” 파라미터도 자동으로 “on”으로 설정됩니다.



주 “ZoneKnob”가 “on”으로 설정되면 존 편집 설정이 노브 1~8에 지정됩니다. 기억된 모드에서 이러한 설정을 노브 1~8에 지정하려면 “ZoneKnob”를 “off”로 설정합니다.

- 5 [EDIT] 버튼을 누른 다음 숫자 [1] 버튼을 누릅니다.  
이렇게 하면 존 1의 Master Edit 화면이 호출됩니다.



- 6 [F1]~[F5] 화면에서 존 1의 파라미터를 설정합니다.
- 7 숫자 [2]~[4] 버튼을 사용하여 존 1뿐만 아니라 기타 존의 파라미터도 설정합니다.
- 8 원하는 모든 파라미터를 설정한 후 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 마스터 프로그램으로 저장합니다.

설정을 마친 후 마스터 공통 편집의 [F1] Name 화면에서 마스터에 이름을 지정합니다. 이름을 지정한 후 [STORE] 버튼을 눌러 마스터를 저장합니다.

마스터 모드에서 편집하는 파라미터에 대한 자세한 내용은 “참고 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

## 글로벌 시스템 설정(유틸리티 모드)

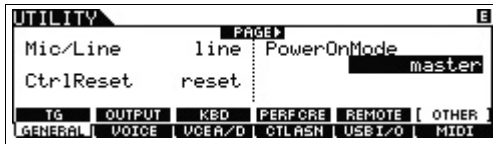
유틸리티 모드에서는 본 악기의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 유틸리티 모드로 들어가려면 [UTILITY] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다.

여기서는 유틸리티 모드의 일부 유용한 기능을 설명합니다.

### 전원을 켤 때 기본 모드 설정

[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → 커서 [<] 버튼 → "PowerOnMode"

보이스, 퍼포먼스, 멀티 또는 마스터에서 전원을 켜면 여기서 지정한 모드를 불러옵니다.

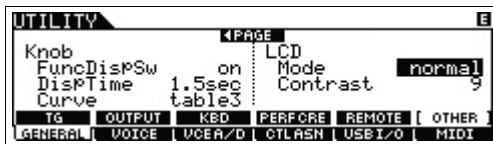


### LCD 상태 반전

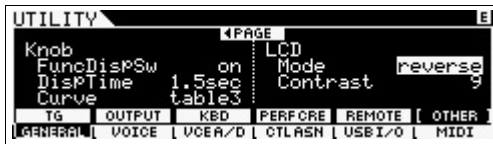
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → 커서 [<] 버튼 → "LCD 모드"

이 파라미터는 LCD 상태를 결정합니다.

"normal" 선택 시



"reverse" 선택 시

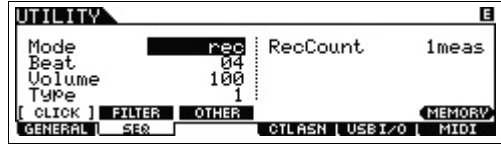


마스터 모드를 사용하여 가장 자주 사용하는 설정을 기억할 수 있습니다.

## 클릭(메트로놈) 설정

[F2] SEQ → [SF1] CLICK

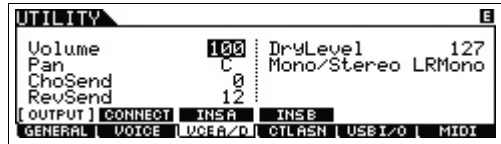
클릭(메트로놈)의 템포, 음량 및 출력 위치를 결정합니다.



## A/D INPUT 잭의 신호 입력에 적용된 이펙트 설정

[F3] VCE A/D

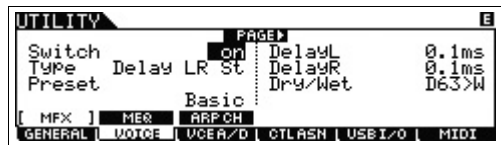
보이스 모드에서 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 수신 오디오 신호에 적용되는 이펙트의 설정을 결정합니다.



## 보이스 모드에서 마스터 이펙트/마스터 EQ 설정

[F2] VOICE → [SF1] MFX, [SF2] MEQ

마스터 출력에 적용되는 이펙트 및 EQ 처리량을 결정합니다.



# 데이터 저장/로드(파일 모드)

파일 모드에는 MOX6/MOX8과 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 외부 USB 플래시 메모리 장치 사이의 데이터(예: 보이스, 퍼포먼스, 송 및 패턴)를 전송하는 도구가 있습니다. 파일 모드로 들어가려면 [FILE] 버튼을 누릅니다.

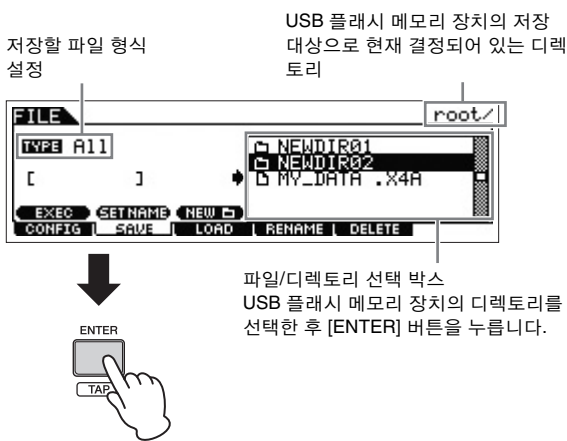
이 부분에서는 본 약기의 사용자 메모리에 있는 모든 데이터를 "ALL" 파일(확장자: X4A)로 저장하고 로드하는 방법에 대해 설명합니다.

## USB 플래시 메모리 장치에 설정 저장

- 1 USB 플래시 메모리 장치를 본 약기의 USB [TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [FILE] 버튼을 누른 다음 [F2] SAVE 버튼을 누릅니다. 파일 모드에서 SAVE 화면이 나타납니다.

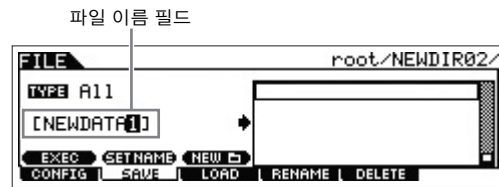


- 3 "TYPE"을 "All"로 설정한 다음 장치의 디렉토리를 선택합니다. 그런 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 루트 디렉토리를 저장할 경우에는 [ENTER] 버튼을 누르지 않고 디렉토리를 "root"로 설정해야 합니다. 새로운 디렉토리를 만들려면 [SF3] NEW 버튼을 누릅니다.



- 4 커서 [<]/[v] 버튼을 사용하여 커서를 파일 이름 필드로 옮겨 파일에 이름을 지정한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

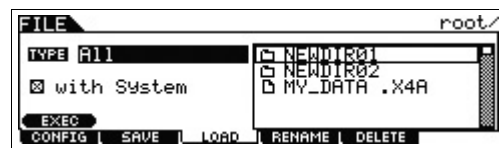
커서 [<]/[>] 버튼을 사용하여 파일 이름 필드에서 원하는 위치로 옮긴 다음 [DATA] 다이얼이나 [INC]/[DEC] 버튼을 사용하여 원하는 문자를 선택한 후 선택한 문자를 입력합니다. [SF6] 버튼을 눌러 Character List 화면에서 이름을 지정할 수 있습니다. [SF2] SET NAME 버튼을 누르면 파일/디렉토리 선택 박스에서 선택한 파일/디렉토리 이름이 파일 이름 필드로 복사됩니다.



- 5 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 파일을 저장합니다.

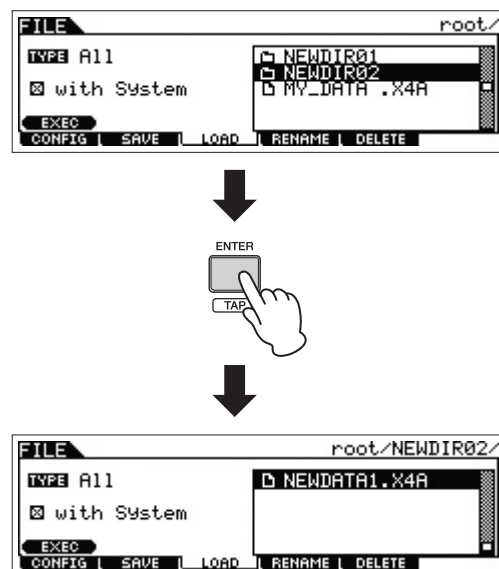
## USB 플래시 메모리 장치에서 설정 로드

- 1 USB 플래시 메모리 장치를 본 약기의 USB [TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [FILE] 버튼을 누른 다음 [F3] LOAD 버튼을 누릅니다. 파일 모드에서 LOAD 화면이 나타납니다.



- 3 "TYPE"을 "All"로 설정한 후 메모리의 파일(확장자: X4A)을 선택합니다.

파일/디렉토리 선택 박스에서 원하는 파일이 있는 디렉토리를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 그런 다음 원하는 파일을 선택합니다.



#### 4 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 파일을 로드합니다.

##### ■ 주의사항 ■

로드 작업으로 인해 지정된 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리 장치에 저장해야 합니다.

## USB [TO DEVICE] 단자 사용 시 주의 사항

본 악기에는 USB [TO DEVICE] 단자가 내장되어 있습니다. USB 장치를 단자에 연결할 때 조심해서 USB 장치를 취급해야 합니다. 아래 안전사항을 따르십시오.

주 USB 장치 취급에 대한 자세한 내용은 USB 장치의 사용설명서를 참조하십시오.

### ■ 호환되는 USB 장치

플래시 메모리 유형 중에서 USB 메모리 장치만 MOX6/MOX8에서 사용할 수 있습니다. 또한 본 악기에서 모든 상용 USB 플래시 메모리 장치가 지원되는 것도 아니며 Yamaha는 사용자가 구입한 이러한 USB 장치의 작동을 보장할 수 없습니다. 본 악기에서 사용하기 위해 USB 플래시 메모리 장치를 구매하기 전 다음 웹 페이지를 참조하십시오.

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

### ■ USB 플래시 메모리 장치 연결

USB 플래시 메모리 장치를 USB [TO DEVICE] 단자에 연결할 때는 장치 커넥터가 맞는지 그리고 방향이 맞게 연결되었는지 확인하십시오.

주 본 악기는 USB 1.1 표준을 지원하기는 하지만, 본 악기와 함께 USB 2.0 저장 장치를 연결하여 사용할 수 있습니다. 그러나 전송 속도는 USB 1.1의 전송 속도라는 점에 주의하십시오.

### ■ USB 플래시 메모리 장치 포맷

USB 플래시 메모리 장치가 연결되면 메모리를 포맷할 것인지 확인하는 메시지가 표시될 수 있습니다. 그럴 때는 포맷 작업을 실행합니다("참고 설명서" PDF 문서를 참조하십시오).

##### ■ 주의사항 ■

포맷 작업을 하면 이전에 있던 데이터를 모두 덮어쓰게 됩니다. 포맷하려는 장치에 중요한 데이터가 없는지 확인하십시오.

### ■ 데이터 보호(쓰기 방지)

중요한 데이터가 실수로 지워지지 않도록 USB 플래시 메모리 장치에 쓰기 방지 기능을 적용하십시오. 이 장치에 데이터를 저장하는 경우 반드시 쓰기 방지 기능을 해제하십시오.

### ■ USB 플래시 메모리 장치 연결/제거

악기에서 메모리를 제거할 때는 먼저 악기가 데이터에 액세스 중인지(예: 저장, 복사 및 삭제 작업) 확인하십시오.


##### ■ 주의사항 ■

USB 플래시 메모리 장치의 전원을 자주 켜고 끄거나 메모리를 너무 자주 연결/분리하지 마십시오. 그렇게 하면 장치 작동이 멈추거나 지연될 수 있습니다. 악기가 데이터에 액세스하고 있거나(예: 저장, 복사, 삭제, 로드 및 포맷 작업) USB 플래시 메모리 장치를 설치하고 있는 경우(연결 직후 잠시 동안), USB 커넥터를 뽑거나, 악기에서 장치를 제거하거나, 악기나 USB 플래시 메모리 장치의 전원을 끄지 마십시오. 한쪽 또는 양쪽 장치의 데이터가 손상될 수 있습니다.

# 부록

## 쉬프트 기능 목록

악기의 일부 중요한 기능과 작업은 제어 패널 단축키를 이용해 간편하게 실행할 수 있습니다. [SHIFT] 버튼을 눌러 표시된 버튼(아래에서 설명)을 누르면 됩니다.

모드	작업	기능
모든 모드	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	10 단위로 값을 늘리거나 줄입니다. (재생 모드는 프로그램 번호, 편집 모드는 파라미터 값)
모든 모드	[SHIFT] + [DATA] 다이얼	10 단위로 값을 늘리거나 줄입니다. ([SHIFT] + [INC]/[DEC]와 동일)
보이스 재생	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	아래의 순서대로 보이스 बैं크를 변경합니다. PRE1 ⇄ USR1 ⇄ PDR ⇄ UDR ⇄ GM ⇄ GMDR (PERF) USR1 ⇄ USR2
파일 모드 이외의 모든 모드	[SHIFT] + 노브 1~8	파라미터 값을 10자리수 단위로 빠르게 변경합니다(보통은 한 자리수 단위로 증가).
파일 모드 이외의 모든 모드	[SHIFT] + 노브 기능 1 버튼	노브 기능을 TONE 1로 설정합니다.
파일 모드 이외의 모든 모드	[SHIFT] + 노브 기능 2 버튼	노브 기능을 EQ로 설정합니다.
모든 모드	[SHIFT] + [Level] 미터 버튼	[LEVEL] 미터를 A/D INPUT 레벨로 설정합니다.
보이스/퍼포먼스/송믹싱/패턴 믹싱/마스터 모드	[SHIFT] + 현재 모드 버튼	현재 모드의 BULK 작업을 실행합니다.
보이스 재생/퍼포먼스 재생/카테고리 검색 화면	[SHIFT] + [FAVORITE]	<p>즐거찾기 표시등</p> <p>현재 보이스 또는 퍼포먼스의 즐거찾기 표시등을 켜거나 끕니다.</p> 
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> <li>•보이스 모드에서 이 작업은 아르페지오 편집의 [F3] MAIN 화면을 불러옵니다.</li> <li>•퍼포먼스/송/패턴 모드에서 이 작업은 아르페지오 편집의 [F1] COMMON 화면을 불러옵니다.</li> </ul>
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> <li>•보이스 모드에서 이 작업은 유틸리티 모드의 [F3] VCE A/D ~ [SF1] OUTPUT 화면을 불러옵니다.</li> <li>•퍼포먼스 모드에서 이 작업은 공통 편집의 [F5] A/D IN ~ [SF1] OUTPUT 화면을 불러옵니다.</li> <li>•송/패턴 모드에서 이 작업은 믹싱 공통 편집의 [F5] A/D IN~[SF1] OUTPUT 화면을 불러옵니다.</li> </ul>
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	공통 편집의 [F6] EFFECT~[SF1] CONNECT 화면을 불러옵니다.
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	공통 편집의 [F6] EFFECT~[SF1] CONNECT 화면을 불러옵니다.
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	<ul style="list-style-type: none"> <li>•보이스 모드에서 이 작업은 유틸리티 모드의 [F2] VOICE~[SF1] MFX 화면을 불러옵니다.</li> <li>•퍼포먼스 모드에서 이 작업은 공통 편집의 [F2] OUT MFX~[SF2] MFX 화면을 불러옵니다.</li> <li>•송/패턴 모드에서 이 작업은 믹싱 공통 편집의 [F2] MFX 화면을 불러옵니다.</li> </ul>
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	<ul style="list-style-type: none"> <li>•보이스 모드에서 이 작업은 공통 편집의 [F1] GENERAL~[SF4] OTHER 화면을 불러옵니다.</li> <li>•퍼포먼스 모드에서 이 작업은 공통 편집의 [F1] GENERAL~[SF5] OTHER 화면을 불러옵니다.</li> <li>•송/패턴 모드에서 이 작업은 믹싱 공통 편집의 [F1] GENERAL 화면을 불러옵니다.</li> </ul>
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	유틸리티 모드의 [F1] GENERAL~[SF3] KBD 화면을 불러옵니다.
보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	유틸리티 모드의 [F1] GENERAL~[SF3] KBD 화면을 불러옵니다.

# 화면 표시 메시지

LCD 표시	설명
All remote templates stored.	원격 모드에서 컨트롤 템플릿을 저장할 때 표시됩니다.
Are you sure?	지정된 작업을 실행할 것인지 여부를 확인합니다.
Arpeggio memory full.	아르페지오 데이터용 내장 메모리가 가득 차 녹음된 시퀀스 데이터를 아르페지오로 저장할 수 없습니다.
Arpeggio type copied.	아르페지오 형식이 [SF1]-[SF6] 버튼으로 복사됩니다.
Bad USB device.	본 악기에 연결된 USB 플래시 메모리 장치를 사용할 수 없습니다. USB 플래시 메모리 장치를 포맷한 후 다시 시도하십시오.
Bulk protected.	유틸리티 모드 설정이기 때문에 벌크 데이터를 수신할 수 없습니다.
Can't undo. OK?	특정 송/패턴 작업을 실행할 때 내장 메모리가 가득 차서 실행 취소 작업을 사용할 수 없습니다.
Completed.	지정된 로드, 저장, 포맷 또는 기타 작업이 완료되었습니다.
Device number is off.	장치 번호가 꺼져있어 벌크 데이터를 송수신할 수 없습니다.
Device number mismatch.	장치 번호가 일치하지 않아 벌크 데이터를 송수신할 수 없습니다.
Edited data will be discarded.	편집된 데이터를 지울지 여부를 묻습니다.
Edits will be stored by loading.	로드 작업을 계속할지 여부를 확인합니다. '예'를 선택하면 현재 편집 내용이 저장됩니다.
Edits will be stored by saving.	저장 작업을 계속할지 여부를 확인합니다. '예'를 선택하면 현재 편집 내용이 저장됩니다.
Empty Favorite! [SHIFT]+[FAVORITE] to add.	즐거찾기 카테고리에 등록된 프로그램이 없을 때 [FAVORITE] 버튼을 누르면 표시됩니다.
Executing?	포맷 또는 작업이 실행되고 있습니다. 기다려 주십시오.
File already exists.	저장하려는 파일과 이름이 같은 파일이 이미 있습니다.
File not found.	지정한 유형의 파일을 찾을 수 없습니다.
Folder is too deep.	이 레벨 아래의 디렉토리에 액세스할 수 없습니다.
Illegal file name.	지정한 파일 이름이 잘못되었습니다. 다른 이름을 입력하십시오.
Illegal file.	로드하기 위해 지정한 파일을 본 악기가 사용할 수 없거나 현재 모드에서 불러올 수 없습니다.
Illegal input.	잘못된 입력 또는 값을 지정했습니다. 입력 방법이나 값을 확인하십시오.
Illegal measure.	송/패턴 모드에서 소절 번호가 잘못 지정되었습니다. 소절을 다시 선택하십시오.
Illegal phrase number.	패턴 모드에서 프레이즈 번호가 잘못 지정되었습니다. 프레이즈를 다시 선택하십시오.
Illegal Track number.	송/패턴 모드에서 트랙 번호가 잘못 지정되었습니다. 트랙을 다시 선택하십시오.
Incompatible USB device	본 악기에서 사용할 수 없는 USB 장치가 USB [TO DEVICE] 단자에 연결되었습니다.
MIDI buffer full.	한 번에 너무 많은 데이터가 수신되었기 때문에 MIDI 데이터를 처리할 수 없습니다.
MIDI checksum error.	벌크 데이터 수신 중 오류가 발생했습니다.
MIDI data error.	MIDI 데이터 수신 중 오류가 발생하였습니다.
Mixing Voice full.	저장된 보이스 수가 이미 최대 용량을 초과했기 때문에 믹싱 보이스를 저장할 수 없습니다.
No data.	송/패턴 작업을 실행할 때 선택한 트랙 또는 범위에 데이터가 포함되어 있지 않습니다. 적절한 트랙 또는 범위를 선택하십시오. 지정된 믹싱 보이스를 사용할 수 없어 믹싱 보이스 관련 작업을 실행할 수 없는 경우에도 이 메시지가 나타납니다.
No F7 (End of Exc.)	필요한 "End of Exclusive" 바이트(F7) 없이 고유 데이터가 입력 또는 변경되었습니다. F7 메시지가 포함되어 있는지 확인하십시오.
No response from USB device	USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 장치에서 응답이 없습니다.
Not empty folder	데이터를 포함한 폴더의 삭제를 시도했습니다.
Now loading...	파일을 로드하고 있음을 나타냅니다.
Now saving...	파일을 저장하고 있음을 나타냅니다.
Now working...	[EXIT] 버튼을 누른 후에 로드/저장 작업을 취소하고 있습니다.
Overwrite?	저장 작업을 수행하면 USB 플래시 메모리 장치의 데이터를 덮어쓰게 됩니다. 따라서 이 메시지는 작업을 계속해도 좋은지 여부를 확인합니다.
Part ** is used for Drum Assign.	모든 파트의 파트 스위치가 켜져 있고, 퍼포먼스 모드에서 드럼 지정 기능이 드럼 파트를 위한 파트 **로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다. ** 표시는 파트 번호를 나타냅니다.
Part ** is used for Layer.	모든 파트의 파트 스위치가 켜져 있고, 퍼포먼스 모드에서 레이어 기능이 레이어 파트를 위한 파트 **로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다. ** 표시는 파트 번호를 나타냅니다.
Part ** is used for Split.	모든 파트의 파트 스위치가 켜져 있고, 퍼포먼스 모드에서 스플릿 기능이 스플릿 파트를 위한 파트 **로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다. ** 표시는 파트 번호를 나타냅니다.
Phrase limit exceeded.	녹음, 패턴 작업 실행 또는 편집 시 최대 프레이즈 수(256개)가 초과되었습니다.



LCD 표시	설명
Please keep power on.	플래시 ROM에 데이터를 쓰고 있습니다. 데이터를 플래시 ROM에 쓰고 있는 동안 절대 전원을 끄지 마십시오. 이 메시지가 표시될 때 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다(플래시 ROM 데이터의 손상 때문에). 또한 다음에 전원을 켤 때 본 악기가 제대로 시작되지 않을 수도 있습니다.
Please reboot.	본 악기를 다시 시작하십시오.
Please stop sequencer.	실행을 시도했던 작업은 송/패턴 재생 중에는 수행할 수 없는 작업입니다.
Quick Setup ** applied.	빠른 설정**이 본 악기에 적용되었습니다. ** 표시는 빠른 설정 번호를 나타냅니다.
Read only file.	읽기 전용 파일에 삭제, 이름 변경 또는 덮어쓰기를 시도했습니다.
Receiving MIDI bulk	MIDI 벌크 데이터를 수신하고 있는 중입니다.
Scene & Arpeggio type stored	송 Scene과 현재 아르페지오 형식이 [SF1]~[SF6] 버튼 중 하나에 저장되었습니다.
Sequence memory full.	시퀀스 데이터용 내장 메모리가 가득 차서 더 이상의 작업(예: 녹음, 편집, 작업 실행, MIDI 송신/수신 또는 외부 저장 장치에서 로드)을 수행할 수 없습니다. 불필요한 송, 패턴 또는 사용자 프레이즈 데이터를 지운 후 다시 시도하십시오.
Too many fixed notes	송 또는 패턴 데이터를 아르페지오 데이터로 변환할 때 데이터 안의 음의 수가 16개를 초과했습니다.
Transmitting MIDI bulk	MIDI 벌크 데이터를 전송하고 있는 중입니다.
USB connection terminated.	비정상적인 전기 전류 때문에 USB 플래시 메모리 장치와의 연결이 끊어졌습니다. USB [TO DEVICE] 단자에서 장치를 분리한 후 [ENTER] 버튼을 누르십시오.
USB device connecting	현재 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리 장치를 인식하고 있습니다.
USB device full.	USB 플래시 메모리 장치가 가득 차서 데이터를 더 저장할 수 없습니다. 새로운 USB 플래시 메모리 장치를 사용하거나 USB 플래시 메모리 장치에서 불필요한 데이터를 지워 여유 공간을 확보하십시오.
USB device not ready.	USB 플래시 메모리 장치가 USB [TO DEVICE] 단자에 제대로 삽입되지 않았거나 연결되지 않았습니다.
USB device read/write error.	USB 플래시 메모리 장치를 읽거나 쓸 때 오류가 발생했습니다.
USB device write protected.	USB 플래시 메모리 장치에 쓰기 방지 기능이 있거나 읽기 전용 매체에 쓰기를 시도했습니다.
Utility stored.	유틸리티 모드의 설정이 저장되었습니다.

## 문제 해결

사운드가 출력되지 않습니까? 잘못된 사운드가 출력됩니까? 이와 같은 문제가 발생하면 제품이 이상이 있다고 판단하기 전에 다음 부분을 확인하십시오. 데이터를 USB 플래시 메모리 장치로 백업한 후(57페이지) 출고 시 설정 작업 실행하여(19페이지) 대부분의 문제를 해결할 수 있습니다. 그래도 문제가 해결되지 않으면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.

### 사운드가 출력되지 않습니다.

- 본 악기가 오디오 케이블로 관련 외부 장치(예: 앰프, 스피커, 헤드폰)에 정확하게 연결되어 있습니까?  
본 악기에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 적절하게 사운드를 모니터링하기 위해서는 외부 오디오나 스테레오 헤드폰 세트가 필요합니다(17페이지).
- 신디사이저 전원이 켜져 있고 신디사이저에 연결된 외부 장치의 전원이 켜져 있습니까?
- 본 악기의 마스터 음량 및 연결된 외부 장치의 음량 설정을 포함한 적절한 레벨을 모두 설정했습니까?  
풋 컨트롤러가 [FOOT CONTROLLER] 책에 연결되어 있을 경우 풋 컨트롤러를 작동시킨 후 음량을 확인하십시오.
- 유틸리티 모드에서 로컬 컨트롤 파라미터를 확인하십시오.  
본 악기를 단독으로 사용하고 이 파라미터가 꺼짐으로 설정된 경우에는 건반을 연주해도 소리가 나지 않습니다.  
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl"
- 유틸리티 모드에서 직접 모니터 스위치 파라미터를 확인하십시오.  
본 악기를 단독으로 사용하고 이 파라미터가 꺼짐으로 설정된 경우에는 건반을 연주해도 소리가 나지 않습니다.  
[UTILITY] → [F5] USB I/O → "DirectMonitorSw Part"
- 퍼포먼스/송/패턴에서 소리가 나지 않을 경우 각 파트의 "ArpPlyOnly" 파라미터가 켜져 있습니까?  
이 파라미터가 켜져 있을 때는 해당 파트가 아르페지오 재생을 통해서만 소리가 납니다.  
[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly"  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 숫자 [1]-[16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly"
- 외부 컨트롤러 이용 시 MIDI 음량이나 MIDI 표현 설정이 너무 낮지 않습니까?
- 이펙트 및 필터 설정이 적절합니까?  
필터를 사용 중인 경우 차단 주파수를 변경해 보십시오. 일부 차단 설정으로 모든 보이스가 걸러질 수 있습니다.  
[VOICE] → [F6] EFFECT  
[PERFORM] → [F6] EFFECT  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT  
[VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F3] FILTER  
[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] FILTER  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] FILTER  
[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER
- "보코더"가 보이스의 인서트 이펙트 형식으로 설정되어 있습니까?  
그렇다면 AD 파트 및 A/D INPUT 커넥터와 관련된 파라미터를 적절한 값으로 설정한 후 연결된 마이크에 대고 말하면서 건반을 연주하십시오. 후면 패널의 A/D INPUT [GAIN] 노브가 최소 위치로 설정되어 있지 않는지 확인합니다.  
[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "InsEF Connect"
- 음량이나 표현 설정이 너무 낮지 않습니까?  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"  
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"  
[VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"  
[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"
- 요소 스위치, 파트 스위치, 음 한도 및 세기 한도와 같은 파라미터 설정이 적절하게 되어 있습니까?  
[VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F1] OSC → [SF1] WAVE → "ElementSw"  
[VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F1] OSC → [SF3] LIMIT  
[PERFORM] → [F2] VOICE  
[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "PartSw"  
[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 건반을 연주해도 소리가 나지 않는 경우 각 파트에 보이스가 정확하게 지정되었습니까?  
[PERFORM] → [F2] VOICE  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE
- 송/패턴 재생에서 소리가 나지 않는 경우 재생 모드의 각 트랙 출력 채널과 믹싱 모드의 각 파트 수신 채널이 제대로 설정되었습니까?  
[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh"
- 송/패턴 재생 시 소리가 나지 않는 경우 그루브의 세기 오프셋 설정이 적절합니까?  
[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "VELO OFST"

## A/D INPUT 책에서 아무 소리도 나지 않습니다.

- 마이크 스위치가 켜져 있습니까?
- 마이크 유형을 확인하십시오. 다이내믹 마이크를 사용해야 합니다.
- 마이크 또는 오디오 장비와 본 악기 사이에 케이블이 제대로 연결되었습니까?
- A/D INPUT [GAIN] 노브가 시계 반대 방향(최소 위치)으로 완전히 돌아가 있습니까?
- A/D INPUT [ON/OFF] 버튼이 켜져 있습니까?
- A/D INPUT [L]/[R]의 연결 상태가 "Mono/Stereo" 파라미터와 일치하는지 확인하십시오.  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → "Mono/Stereo"  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"
- "Mic/Line" 파라미터가 적절한 값으로 설정되어 있는지 여부를 확인하십시오.  
연결된 장비(예: 마이크, 기타, 베이스)의 출력 레벨이 낮을 때는 이 파라미터를 "mic"로 설정합니다. 연결된 장비(예: 신디사이저 건반, CD 플레이어)의 출력 수준이 높을 때는 이 설정을 "line"으로 설정합니다.  
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → [◀]를 여러 번 눌러 첫 번째 페이지 호출 → "Mic/Line"
- A/D 입력부의 음량 설정이 너무 낮습니까?  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → "Volume"  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"
- 이펙트 설정이 적절합니까?  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN
- A/D 입력부의 출력이 적절하게 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → [F4] USB I/O
- 보코더 이펙트가 선택되어 있는지 확인하십시오.  
현재 보이스의 인서트 이펙트 또는 현재 퍼포먼스/송/패턴의 파트 1로 보코더가 선택된 경우에는 파라미터 설정에 따라 A/D INPUT 책의 오디오 신호 입력에서 아무 소리도 나지 않을 수 있습니다.  
[VOICE] → [F6] EFFECT → "Ins EF Connect"

## 재생이 정지되지 않고 지속됩니다.

- ARP [ON/OFF] 버튼이 켜져 있는 경우 램프가 꺼지도록 이 버튼을 누릅니다.
- 송 모드 또는 패턴 모드일 경우 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.
- 딸깍하는 소리가 계속되면 다음 파라미터 설정을 확인합니다. 이 파라미터를 "all" 이외의 것으로 설정하십시오. "all"로 설정하면 시퀀스 상태와는 관계 없이 딸깍하는 소리를 항상 재생합니다.  
[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → "Mode"

## 사운드가 왜곡됩니다.

- 이펙트 설정이 적절합니까?  
특정 설정의 이펙트를 사용하면 왜곡이 발생할 수 있습니다.  
[VOICE] → [F6] EFFECT  
[PERFORM] → [F6] EFFECT  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

■ 필터 설정이 적절합니까?

필터 반향 설정이 너무 높으면 왜곡이 발생할 수 있습니다.

- [VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F3] FILTER
- [PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] FILTER
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] FILTER
- [SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER

■ 다음의 음량 파라미터 설정 중 하나라도 높게 설정되어 있어 클리핑이 발생하고 있습니까?

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"
- [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume
- [VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"
- [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"
- [PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

**사운드가 차단됩니다.**

■ 연주된(건반 재생 및 송/패턴 아르페지오 재생) 전체 음의 양이 본 악기의 최대 동시발음수를 초과합니까?

**한 번에 하나의 음만 소리 납니다.**

■ 이러한 상황이 발생한다면 현재 모드에서 Mono/Poly 파라미터가 "mono"로 설정되어 있는 것입니다. 코드 연주를 원하시면 이 파라미터를 "poly"로 설정하십시오.

- [VOICE] → [F4] PORTA → "Mono/Poly"
- [PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

**피치 또는 간격이 잘못 되었습니다.**

■ 유틸리티 모드에서 마스터 튠링 파라미터가 "0" 이외의 값으로 설정되어 있습니까?

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Tune"

■ 유틸리티 모드의 음 이동 파라미터가 "0" 이외의 값으로 설정되어 있습니까?

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "NoteShift"

■ 보이스가 잘못된 피치를 만드는 경우 보이스 편집 모드의 마이크로 튠링 파라미터에서 적절한 튠링 시스템이 선택되어 있습니까?

- [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → "M. Tuning No."

■ 보이스에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 보이스 편집 모드의 LFO 피치 변조 깊이가 너무 높게 설정되어 있습니까?

- [VOICE] → [EDIT] → 요소/건반 선택 → [F5] LFO → "PMod"

■ 퍼포먼스/송/패턴에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 각 파트의 음 이동 및 디튠 파라미터가 "0" 이외의 값으로 설정되었습니까?

- [PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] TUNE
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF1] TUNE

■ 송/패턴 재생에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 Groove 화면의 음 오프셋 파라미터가 "0" 이외의 값으로 설정되었습니까?

- [SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "NOTE OFST"

**이펙트가 적용되지 않습니다.**

■ EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER] 버튼의 켜짐/꺼짐 상태를 확인하십시오.

■ 리버브 전송 또는 코러스 전송이 "0" 이외의 값으로 설정되었습니까?

- [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "ChoSend" / "RevSend"
- [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend" / "RevSend"
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "ChoSend" / "RevSend"

■ 보이스 편집 모드의 이펙트 설정 화면에서 요소 인서트 이펙트 출력 파라미터 중 하나 또는 전부가 "thru"로 설정되어 있습니까?

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

- 이펙트 형식이 “thru” 또는 “off”로 설정되어 있습니까?
- 퍼포먼스 모드/송 모드/패턴 모드에서 이 현상이 발생하는 경우 INS SW 파라미터가 제대로 설정되어 있는지 확인하십시오.

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

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

### 파라미터를 편집하는 중이 아닌 경우에도 편집 표시등이 나타납니다.

- 편집 모드가 작동되고 있는 상황이 아니라도 노브/슬라이더를 움직이거나 송/패턴을 재생하면 현재의 보이스, 퍼포먼스 또는 믹싱을 변경시켜 편집 표시등이 나타날 수 있습니다.

### 아르페지오를 시작할 수 없습니다.

- ARP [ON/OFF] 버튼이 켜져 있는지, 꺼져 있는지 확인하십시오.
- 사용자 아르페지오 형식을 선택한 경우 현재 선택되어 있는 아르페지오에 실제로 데이터가 들어 있습니까?
- 음 한도 및 세기 한도와 같은 아르페지오 관련 파라미터가 적절히 설정되어 있습니까?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

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

- 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 이 상황이 발생하면 아르페지오 스위치 파라미터를 확인합니다.

현재 파트의 이 파라미터가 off로 설정되어 있는 경우 ARP [ON/OFF] 버튼이 켜져 있더라도 아르페지오 재생은 건반 연주에 의해 트리거되지 않습니다.

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 파트 선택 → “Switch”

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 파트 선택 → “Switch”

- MIDI 동시 파라미터가 “internal” 또는 “auto”(내장 클럭 이용)로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → “MIDI Sync” = “auto” 또는 “internal”

### 아르페지오를 정지할 수 없습니다.

- 건반에서 손을 떼도 아르페지오 재생이 정지하지 않는 경우 아르페지오 홀드 파라미터를 “off”로 설정합니다.

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → “Hold”

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 파트 선택 → “Hold”

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 파트 선택 → “Hold”

### 퍼포먼스에 지정되어 있는 보이스가 보이스 모드에서의 보이스와 다른 보이스를 출력합니다.

- 일반적으로 보이스는 퍼포먼스 모드의 파라미터 설정에 의해 결정되기 때문입니다.  
이 문제를 해결하려면 다음 세 단계를 통해 보이스 모드에서 사용되는 것과 같은 파라미터 설정을 적용해야 합니다.
1. 특정 파트의 “P.WithVce” (보이스가 포함된 파라미터) 파라미터를 “on”으로 설정한 후 동일한 보이스를 다시 선택하십시오.  
일부 보이스 공통 파라미터 설정이 퍼포먼스 파트에 적용됩니다.

[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → “P.WithVce”

2. 퍼포먼스 작업 모드에서 보이스 복사 작업을 실행하십시오.

이 작업은 보이스 모드의 시스템 이펙트, 마스터 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 퍼포먼스 공통 파라미터로 복사합니다.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. 리버브 전송 레벨과 코러스 전송 레벨을 수동으로 원하는 값(보이스 모드와 동일)으로 설정하십시오.

[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

### [▶] (재생) 버튼을 눌러도 송/패턴을 시작할 수 없습니다.

- 선택한 송 또는 패턴(프레이즈)에 실제로 데이터가 포함되어 있습니까?
- [DAW REMOTE] 버튼이 켜져 있습니까?
- MIDI 동시 파라미터가 “internal” 또는 “auto”(내장 클럭 이용)로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → “MIDI Sync” = “auto” 또는 “internal”

**송/패턴(프레이즈)을 녹음할 수 없습니다.**

- 녹음에 필요한 여유 메모리가 충분하십니까?  
총 메모리 크기는 녹음할 수 있는 송/패턴(프레이즈)의 수를 결정합니다. 예를 들어, 메모리에 큰 크기를 모두 차지하는 송/패턴(프레이즈)이 들어 있을 경우 사용 가능한 패턴 또는 송의 수가 모두 사용되지 않아도 메모리는 가득 찰 수 있습니다.

**패턴 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러도 패턴 작업 모드/패턴 믹싱 모드로 들어갈 수 없습니다.**

- 본 악기가 패턴 체인 모드인지 여부를 확인합니다.  
패턴 모드인 경우 패턴 체인 모드를 종료한 다음 [JOB] 버튼 또는 [MIXING] 버튼을 누릅니다.

**송/패턴 재생 모드에서 조옮김 값을 변경할 때 드럼 보이스가 잘못되었거나 예기치 않게 출력됩니다.**

- 이는 정상적인 현상입니다. 드럼 보이스를 연주하는 동안 조옮김 설정을 변경하면 같은 건반을 연주해도 다른 사운드가 출력됩니다.

**컴퓨터와 본 악기 사이의 데이터 통신이 제대로 되지 않습니다.**

- 컴퓨터 포트 설정이 적절한지 확인합니다.
- MIDI IN/OUT 파라미터가 적절한 값으로 설정되어 있는지 여부를 확인합니다.  
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → "MIDI IN/OUT"
- 이 문제는 컴퓨터 부하량을 줄여 해결할 수 있습니다. 이를 위해 USB 오디오 출력 채널을 다음 화면에서 "2ch"로 설정합니다. 화면에서 이 설정이 변경된 경우 [ENTER] 버튼을 누르고 악기를 다시 시작하십시오.  
[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH

**본 악기에 연결된 MIDI 악기나 컴퓨터의 송 데이터를 재생할 때도 소리가 제대로 나지 않습니다.**

- 본 악기를 송 모드 또는 패턴 모드로 설정합니다.  
보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드는 MIDI 장치 또는 본 악기에 연결된 컴퓨터의 송 데이터를 재생할 때도 제대로 소리가 나지 않을 수 있습니다.

**MIDI 벌크 데이터 송신/수신이 제대로 작동하지 않습니다.**

- 벌크 수신 파라미터가 on으로 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "RcvBulk"
- 벌크 덤프 기능을 사용하여 전송되고 외부 MIDI 장치에 녹음되는 MIDI 벌크 데이터를 수신하는 경우 MIDI 장치 번호를 전송 시와 같은 값으로 설정해야 합니다.  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"
- 제대로 전송되지 않는 경우 본 악기에 연결된 MIDI 장치의 장치 번호가 유틸리티 모드의 장치 번호 파라미터와 일치하도록 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

**외부 USB 플래시 메모리 장치로 데이터를 저장할 수 없습니다.**

- USB 플래시 메모리 장치에 쓰기 방지 기능이 사용되고 있습니까? (데이터를 저장하려면 쓰기 방지를 해제해야 합니다.)
- USB 플래시 메모리 장치가 제대로 포맷되어 사용되고 있습니까?  
[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

**편집 모드에 들어갈 수 없습니다.**

- 카테고리 검색이 켜져 있습니까?  
카테고리 검색을 끈 후에 [EDIT] 버튼을 누르십시오.

## 부속 디스크 정보

### 특별 고지 사항

- 부속 디스크에 포함된 소프트웨어 및 해당 저작권은 Steinberg Media Technologies GmbH가 독점적으로 소유하고 있습니다.
- 제조사의 서면 동의서 없이 어떠한 방법으로든 전체 또는 부분적으로 소프트웨어를 복사하거나 이 설명서를 복제하는 것은 명백히 금지됩니다.
- Yamaha는 소프트웨어 및 문서 자료 사용에 관해 어떠한 대변 또는 보증을 하지 않으며, 이 사용설명서 및 소프트웨어 사용 결과에 대해 책임지지 않습니다.
- 이 디스크는 오디오/비디오용이 아닙니다. 디스크를 오디오/비디오 CD/DVD 플레이어에서 재생하려 하지 마십시오. 플레이어가 손상되어 수리가 불가능해질 수도 있습니다.
- Yamaha는 부속 디스크의 DAW 소프트웨어에 대해 기술 지원을 제공하지 않습니다.

### 부속 디스크의 DAW 소프트웨어 정보

부속 디스크에는 Windows 및 Macintosh용 DAW 소프트웨어가 포함됩니다.

#### 주

- DAW 소프트웨어는 반드시 "관리자" 계정에 설치해야 합니다.
- 지원 및 기타 혜택을 포함하여 부속 디스크의 DAW 소프트웨어를 계속 사용하기 위해서는 컴퓨터를 인터넷과 연결한 상태에서 이 소프트웨어를 시작하여 소프트웨어를 등록하고 소프트웨어 라이선스를 활성화해야 합니다. 소프트웨어가 시작될 때 표시된 "Register Now" 버튼을 누른 후 등록에 필요한 모든 필수 입력란에 입력합니다. 소프트웨어를 등록하지 않으면 제한 시간이 경과한 후에는 이 소프트웨어를 사용할 수 없습니다.
- Macintosh 컴퓨터를 사용하는 경우에는 "\*\*\*\*.mpkg" 파일을 더블 클릭하여 설치를 시작합니다.

디스크의 소프트웨어에 대한 최소 시스템 요구사항과 최신 정보에 관한 내용은 아래 웹사이트를 확인하십시오.  
<http://www.yamahasynth.com/>

### 소프트웨어 지원 정보

부속 디스크의 DAW 소프트웨어에 대한 지원은 아래 Steinberg 웹사이트에서 제공됩니다.  
<http://www.steinberg.net>

포함된 DAW 소프트웨어의 Help 메뉴를 통해서도 Steinberg 사이트를 방문하실 수 있습니다. Help 메뉴에는 PDF 형식의 설명서와 소프트웨어 관련 기타 정보도 포함되어 있습니다.

# 사양

건반	MOX8	88건, GHS 건반(초기 터치)	
	MOX6	61건, 세미 웨이티드 건반(초기 터치)	
톤 제너레이터 블록	톤 제너레이터	AWM2, 확장 아티클레이션	
	동시발음수	64음	
	다중 음색 용량	16파트(내부), A/D 입력 파트	
	웨이브	355MB(16비트 선형 형식으로 변환 시), 2,670개 파형	
	보이스	프리셋: 1,024 일반 보이스 + 64 드럼 키트 GM: 128 일반 보이스 + 1 드럼 키트 사용자: 128 x 3 (프리셋 밴크에서 선택하여 복사), 일반 보이스 + 32 드럼 키트	
	퍼포먼스	사용자: 128 x 2 (최대 4개 파트)	
	필터	18가지	
	이펙트 시스템	리버브 x 9 형식, 코러스 x 22 형식, 인서트(A, B) x 54 형식 x 3 파트, 보코더 x 1 (인서트 이펙트 A와 B 블록 모두 사용), 마스터 이펙트 x 9 형식, 마스터 EQ (5 밴드), 파트 EQ (3 밴드, 스테레오)	
	시퀀서 블록	음 용량	약 226,000개 음
음 분해능		480ppq	
최대 동시발음수		124음	
템포(BPM)		5 ~ 300	
녹음 형식		실시간 바꾸기, 실시간 겹침(패턴 체인 예외), 실시간 펀치 인/아웃(송만 해당), 스텝(패턴 체인 예외)	
트랙		패턴: 16 프레임 트랙 패턴 체인: 패턴 트랙, 템포 트랙, 배경 트랙 송: 16 시퀀스 트랙(순환 커짐/꺼짐은 각 트랙별로 설정 가능), 템포 트랙, 배경 트랙	
패턴		64 패턴(x 16 악절) 소절: 최대 256	
프레이즈		사용자 프레이즈: 패턴당 256	
송		64송 믹싱 보이스: 송당 16 보이스, 모든 패턴에 대해 256 보이스 믹싱 템플릿: 모든 송과 패턴에 대해 32	
아르페지오		프리셋: 6,720 형식 사용자: 256 형식 (MIDI 동기, MIDI 전송/수신 채널, 세기 한도, 음 한도를 설정할 수 있습니다.)	
Scene 메모리		송당 5	
시퀀스 형식		Yamaha의 독자적 형식, SMF 형식 0, 1(형식 1만 로드)	
기타		마스터	사용자:128 (각 마스터에는 4개 존, 지정 가능 노브/슬라이더 설정, 프로그램 변경표가 있는 마스터 건반 설정이 포함됩니다.)
		리모컨 기능과 호환되는 시퀀스 소프트웨어	Windows® Cubase 5.5, SONAR 8 Macintosh® Cubase 5.5, Logic 9, Digital Performer 6, 7 (제어되는 기능은 소프트웨어에 따라 다릅니다.)
	컨트롤러	피치 밴드 휠, 변조 휠, 지정 가능 노브 x 8, [DATA] 다이얼 x 1, 지정 가능 기능 버튼 x 2	
	화면	240 x 64도트, 백라이트 LCD	
	커넥터	OUTPUT [L/MONO]/[R] (표준 폰 잭), A/D INPUT [L]/[R] (표준 폰 잭), [PHONES] (표준 스테레오 폰 잭), [FOOT CONTROLLER], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], DC IN	
	소비 전력	10W	
	치수, 중량	MOX6: 1030(W) x 358(D) x 125(H) mm, 7.0kg MOX8: 1320(W) x 405(D) x 168(H) mm, 14.8kg	
	부속 품목	AC 어댑터(PA-150 또는 이에 상응하는 Yamaha 권장 제품), USB 케이블, 사용설명서(본 책자), Online Manual CD-ROM x 1(참고 설명서, 신디사이더 파라미터 설명서 및 데이터 목록 포함), DVD-ROM x 1(DAW 소프트웨어 포함)	

본 사용설명서의 사양 및 내용은 정보 제공용으로만 제공됩니다. Yamaha는 사전 통지 없이 언제든지 제품이나 사양을 변경 또는 수정할 수 있습니다. 본 제품의 사양, 장비 및 선택 품목은 지역에 따라 다를 수 있으므로 해당 지역 Yamaha 구입처에 확인하시기 바랍니다.



## 색인

## A

A/D INPUT [GAIN] 노브 .....	12
A/D INPUT [L] 및 [R] 잭 .....	16, 36
A/D INPUT [ON/OFF] 버튼 .....	12
ARP [EDIT] 버튼 .....	13, 29
ARP [ON/OFF] 버튼 .....	13, 26
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼 .....	12

## B

BANK SELECT [DEC]/[INC] 버튼 .....	14
----------------------------------	----

## C

[CATEGORY SEARCH] 버튼 .....	14, 25
CHAR .....	21
[COMMON] 버튼 .....	14
Cubase .....	8, 53, 54, 68

## D

[DATA] 다이얼 .....	14, 20
[DAW LEVEL] 슬라이더 .....	12
[DAW REMOTE] 버튼 .....	13, 53
DAW 소프트웨어 .....	52
DC IN 커넥터 .....	16
[DEC] 버튼 .....	14, 20
Digital Performer .....	53, 68
[DRUM ASSIGN] 버튼 .....	14

## E

EFFECT 버튼 .....	13
[ENTER] 버튼 .....	14
[EXIT] 버튼 .....	14

## F

[F1]~[F6](기능) 버튼 .....	13, 20
Favorite Category .....	25
[FAVORITE] 버튼 .....	14, 25
[FOOT CONTROLLER] 잭 .....	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] 잭 .....	16

## G

GM बैं크 .....	24
GM 보이스 .....	24

## I

[INC] 버튼 .....	14, 20
----------------	--------

## K

KNOB FUNCTION 팝업 창 .....	27
--------------------------	----

## L

[LAYER] 버튼 .....	14
LCD .....	13
LCD 상태 .....	56
[LEVEL] 미터 .....	12
[LEVEL] 미터 버튼 .....	12
Logic Pro .....	53, 68

## M

MASTER VOLUME .....	12, 18
MIDI [IN] / [OUT] / [THRU] 단자 .....	16
MIDI Channel(MIDI 채널) .....	51
MIDI 수신 채널 .....	49
MIDI 전송 채널 .....	49
MIDI 포트 .....	51
[MODE] 버튼 .....	14
MOX6/MOX8 Editor .....	54
[MUTE] 버튼 .....	15

## N

NUM .....	20
-----------	----

## O

OCTAVE [-] 및 [+] 버튼 .....	12, 26
OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭 .....	16

## P

Pattern Patch 화면 .....	46
[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] 버튼 .....	15
[PHONES] (헤드폰) 잭 .....	16

## S

SEQ TRANSPORT 버튼 .....	13, 18
[SF1]~[SF6] (하위 기능) 버튼 .....	13, 20
[SHIFT] 버튼 .....	14
[SOLO] 버튼 .....	15
SONAR .....	53, 68
[SPLIT] 버튼 .....	14
Standby/On 스위치 .....	16

## T

[TRACK] 버튼 .....	15
TRANSPOSE [-] 및 [+] 버튼 .....	13, 26

## U

USB [TO DEVICE] 단자 .....	58
USB [TO HOST] 단자 .....	51
USB 단자 .....	16
USB 플래시 메모리 장치 .....	57, 58

## Y

Yamaha Steinberg USB 드라이버 .....	50
---------------------------------	----

## ㄱ

건반 .....	12
건반 편집 .....	28
공통 편집 .....	28
그룹 [A]~[H] 버튼 .....	14

## ㄴ

노브 .....	12, 27
노브 기능 버튼 .....	12, 27
녹음(송) .....	39
녹음(패턴) .....	45
녹음(퍼포먼스) .....	34

**ㄷ**

데모 송 ..... 18  
 데모 패턴 ..... 44  
 드럼 보이스 ..... 24  
 드럼 지정 ..... 31

**ㄹ**

레이어 ..... 30  
 로드 ..... 57

**ㅁ**

마스터 EQ ..... 56  
 마스터 모드 ..... 55  
 마스터 이펙트 ..... 56  
 마이크 ..... 36  
 모듈레이션 휠 ..... 12  
 모드 ..... 22  
 문제 해결 ..... 62  
 믹싱 ..... 38, 43  
 믹싱 템플릿 ..... 43

**ㅂ**

보이스 모드 ..... 24  
 보이스 재생 ..... 24  
 보이스 편집 ..... 27  
 보코더 ..... 37  
 부속 디스크 ..... 67  
 비교 기능 ..... 28  
 빠른 설정 ..... 52

**ㅅ**

사용자 बैं크 ..... 24  
 사용자 프레이즈 ..... 45, 46  
 솔로 ..... 33, 38  
 송 ..... 34  
 송 모드 ..... 38  
 숫자 [1]-[16] 버튼 ..... 15  
 스텝 레코드 ..... 38, 39  
 스플릿 ..... 30  
 실시간 녹음 ..... 38, 40

**ㅇ**

아르페지오 ..... 26, 33  
 약절 ..... 35  
 약절 길이 ..... 35  
 연결(외부 MIDI 장치) ..... 49  
 연결(컴퓨터) ..... 50  
 오디오 장비 ..... 36  
 오디오 채널 ..... 51  
 요소 편집 ..... 28  
 원격 제어 ..... 53  
 유틸리티 모드 ..... 56  
 음소거 ..... 32, 38  
 이름 지정 ..... 21  
 이펙트 ..... 28, 56  
 일반 보이스 ..... 24

**ㅈ**

저장 ..... 28, 43, 57  
 전원 공급 ..... 17

전원 켜짐 모드 ..... 56  
 전환 기능 목록 ..... 59

**ㅊ**

출고 시 설정 ..... 19

**ㅋ**

커서 버튼 ..... 14, 20  
 클릭 ..... 56

**ㅌ**

트랙 ..... 38

**ㅍ**

파일 모드 ..... 57  
 파트 ..... 32  
 패턴 ..... 34  
 패턴 모드 ..... 44  
 패턴 재생 ..... 44  
 패턴 체인 ..... 47  
 퍼포먼스 모드 ..... 32  
 퍼포먼스 생성기 ..... 14, 30  
 퍼포먼스 재생 ..... 32  
 퍼포먼스 편집 ..... 34  
 펀치 인/아웃 ..... 41  
 편집 표시등 ..... 27  
 포맷 ..... 58  
 프리셋 밴크 ..... 24  
 피치 밴드 휠 ..... 12

**ㅎ**

헤드폰 ..... 17  
 화면 표시 메시지 ..... 60

세계 각국의 Yamaha 제품 배포사입니다.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,  
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL  
Tel: 011-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
**Sucursal de Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte  
Madero Este-C1107CEK  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 011-4119-7000

### PANAMA AND OTHER LATIN

### AMERICAN COUNTRIES/

### CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music Europe GmbH (UK)**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 044-387-8080

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### CZECH REPUBLIC/HUNGARY/

### ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-602039025

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Branch Sp.z o.o. Oddział w Polsce**  
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland  
Tel: 022-500-2925

### BULGARIA

**Dinacord Bulgaria LTD.**  
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa  
1528 Sofia, Bulgaria  
Tel: 02-978-20-25

### MARTA

**Olimpus Music Ltd.**  
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida  
MSD06  
Tel: 02133-2144

### THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe Branch Benelux**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### FRANCE

**Yamaha Music Europe**  
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités Pariest,  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal  
en España**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial  
Scandinavia**  
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial  
Denmark**  
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -  
Norwegian Branch**  
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia)**  
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,  
121059, Russia  
Tel: 495 626 5005

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Sales & Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2313

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,  
Dubai, United Arab Emirates  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F, Silvercord Tower I, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Pvt. Ltd.**  
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector  
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India  
Tel: 0124-485-3300

### INDONESIA

**PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 021-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,  
Kangnam-Gu, Seoul, Korea  
Tel: 02-3467-3300

### MALAYSIA

**Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 03-78030900

### PHILIPPINES

**Yupango Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music (Asia) PRIVATE LIMITED**  
Blk 202 Hougang Street 21, #02-00,  
Singapore 530202, Singapore  
Tel: 6747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
4, 6, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2622

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Sales & Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2313

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Works LTD**  
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST

### TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Sales & Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2313



야마하뮤직코리아(주)

야마하 서비스 센터



고객지원센터  
(수신자 부담)

080-004-0022

용산 (02) 790-0617, 080-904-6601	구로 (02) 892-0661	두일 (02) 702-0664~5	안산 (031) 411-6689
청주 (043) 268-6631	대전 (042) 221-6681	홍성 (041) 634-7827	전주 (063) 282-0661
대구 (053) 653-0662	포항 (054) 282-8523	울산 (052) 293-9228	부산 (051) 554-6610
제주 (064) 724-0660			광주 (062) 225-0661
			강릉 (033) 655-0663

YAMAHA MUSIC KOREA LTD.

www.yamaha-music.co.kr

Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasynt.com/>  
 Yamaha Manual Library  
[http://www.yamaha-music.co.kr/07\\_pds/manual\\_list.asp](http://www.yamaha-music.co.kr/07_pds/manual_list.asp)

U.R.G., Digital Musical Instruments Division  
© 2011 Yamaha Corporation

111PL-B0