

MX49 / MX61

참고 설명서

목차

MX49/MX61 설명서 사용	2	연결된 컴퓨터 이용	19
기본 구조	3	컴퓨터에 연결	19
MX49/MX61 의 구조	3	컴퓨터로 송 생성	22
컨트롤러 블록	3	MX49/MX61에서의 연주를 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 녹음	22
건반	3	MX49/MX61에서의 연주를 DAW 소프트웨어에 오디오 데이터로 녹음	27
피치 밴드 휠	3	MX49/MX61에서의 아르페지오 프레이즈를 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 녹음	28
모듈레이션 휠	4	MX49/MX61에서 DAW 소프트웨어 또는 VSTi(소프트웨어 악기)의 원격 제어	31
노브	4	원격 제어 지정	35
톤 제너레이터 블록	5	iOS 애플리케이션 사용	39
AWM2(고급 웨이브 메모리 2)	5	본편	40
보이스	5	퍼포먼스	40
보이스의 메모리 구조	8	퍼포먼스 재생	40
퍼포먼스	9	Performance Select	41
퍼포먼스 메모리 구조	10	퍼포먼스 파트 선택	41
퍼포먼스와 보이스 편집	10	퍼포먼스 편집	43
이펙트 블록	11	퍼포먼스 작업	54
이펙트 구조	11	퍼포먼스 저장	56
이펙트 연결 및 설정	12	보충 설명	56
아르페지오 블록	13	송 / 패턴 설정	58
아르페지오 카테고리	13	송	58
아르페지오 형식 목록 소개	14	패턴	59
아르페지오 재생 형식	14	파일	60
연주한 음과 아르페지오 형식의 관계	15	파일 작업 용어	60
송 / 패턴 재생 블록	16	File 화면	61
리듬 패턴	16	유틸리티	64
송	16	유틸리티 작업	68
내장 메모리	17	원격 모드	70
MX49/MX61의 내장 메모리	17	Remote 화면	70
MIDI/ 오디오 신호 흐름	18	노브 [A]~[D] 기능 전환	71
		컨트롤 템플릿 전환	71
		유틸리티 설정	71

MX49/MX61 설명서 사용

구입하신 MX49/MX61 신디사이저에는 네 가지 참조 안내서, 즉 사용설명서, 참고 설명서(본 문서), 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(하드카피 책자)

MX49/MX61 설치 방법과 기본 작동법에 대해 설명합니다. 또한 악기에 대한 몇 가지 쓸모 있고 유용한 부록도 들어있습니다. 이 설명서에서는 다음과 같은 작업에 대해 설명합니다.

- 설치
- 기본 작동법 및 화면 표시 항목
- 보이스 연주
- 컨트롤러를 사용한 보이스의 톤 변경
- 아르페지오 기능 사용
- 건반 옥타브/조옮김 설정
- 퍼포먼스 연주
- 리듬 패턴 연주
- 송 연주
- 직접 퍼포먼스 만들기
- 라이브 퍼포먼스 중 사운드를 차단하지 않고 보이스 전환
- 글로벌 시스템 설정
- USB 플래시 메모리로 파일 교환
- 외부 MIDI 장치 연결
- 전환 기능 목록
- 화면 메시지
- 문제해결
- 사양

📄 참고 설명서(본 PDF 문서)

구입하신 MX49/MX61의 내부 설계와 조절 및 설정이 가능한 다양한 파라미터에 대해 설명합니다.

📄 신디사이저 파라미터 설명서(PDF 문서)

Yamaha AWM2 사운드 제너레이터가 포함된 신디사이저에서 사용되는 보이스 파라미터, 이펙트 형식, 이펙트 파라미터 및 MIDI 메시지에 대해 설명합니다. 사용설명서와 참고 설명서를 먼저 읽은 다음 파라미터와 Yamaha 신디사이저와 관련된 용어를 자세히 알아야 할 필요가 있는 경우에 이 파라미터 설명서를 사용하십시오.

📄 Data List(PDF 문서)

보이스 목록, 퍼포먼스 목록, 아르페지오 형식 목록, 이펙트 형식 목록 같은 목록과 MIDI 실행 차트와 원격 제어 기능 목록 같은 참고 자료가 제공됩니다.

참고 설명서 사용

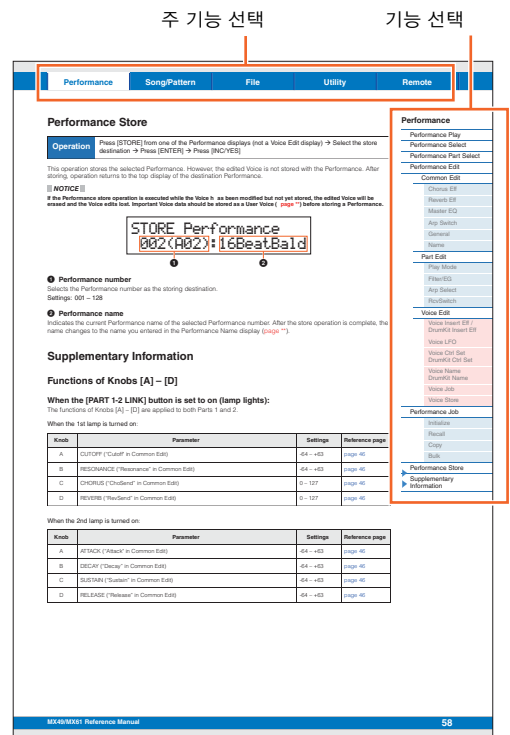
- 본편 부분에서 각 페이지 위쪽에 있는 주 기능 탭을 사용하여 해당 기능의 파라미터 설명 페이지로 이동할 수 있습니다. 선택한 기능에서 각 페이지 오른쪽에 표시된 목록은 기능 도표에 해당합니다. 이 목록에서 원하는 항목을 클릭하면 해당 기능의 설명이 나오는 페이지로 이동합니다.
- 목차나 설명 문구에 있는 페이지 번호를 클릭하면 해당 페이지로 이동합니다.
- 메인 창 왼쪽에 있는 "북마크" 색인에서 참조하고자 하는 항목과 주제를 클릭해도 해당 페이지로 이동합니다. (색인이 표시되어 있지 않을 때는 "북마크" 탭을 클릭하면 색인이 열립니다.)
- 특정 주제나 기능에 관한 내용을 보고 싶을 때는 Adobe Reader의 "편집" 메뉴에서 "검색"을 선택하여 키워드를 입력하여 문서에서 관련된 내용이 있는 위치를 찾을 수 있습니다.

주 다음 웹페이지에서 최신 버전의 Adobe Reader를 다운로드 할 수 있습니다.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

주 메뉴 항목의 이름과 위치는 사용하는 Adobe Reader의 버전에 따라 다릅니다.

정보

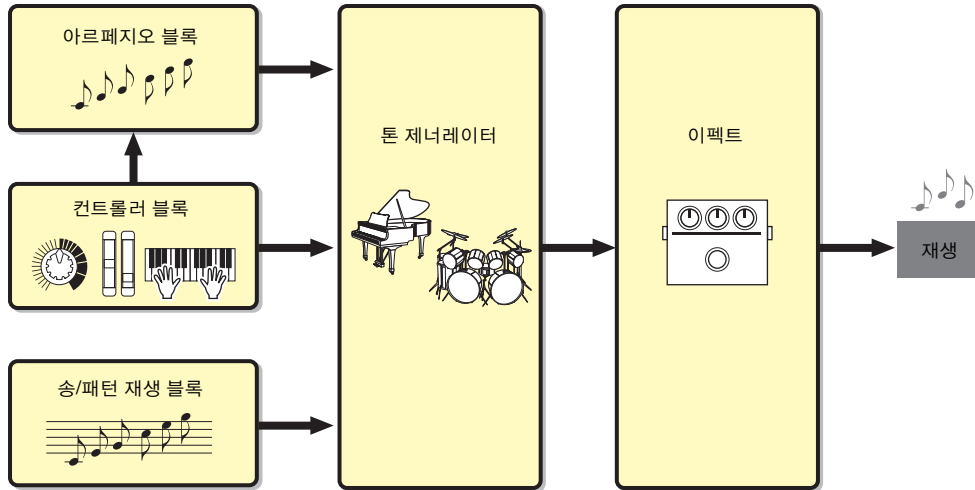
- 본 참고 설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- Apple, Mac, iPhone, iPad 및 iPod Touch는 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 등록 상표입니다.
- 기타 모든 상표는 해당 등록 상표 보유자의 재산입니다.



기본 구조

MX49/MX61의 구조

MX49/MX61 시스템은 다섯 가지 주요 기능 블록, 즉 컨트롤러, 톤 제너레이터, 이펙트, 아르페지오, 송/패턴 재생으로 구성되어 있습니다.



기본 구조

▶ 기본 구조
▶ 컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

컨트롤러 블록

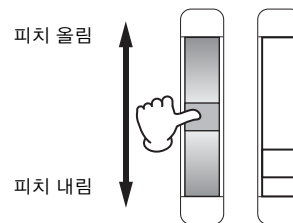
이 블록은 음을 연주할 때 노트 온/오프, 세기(강도) 및 기타 재생 정보를 신디사이저의 톤 제너레이터 블록에 전송합니다. 아르페지오 기능이 있을 경우, 이 블록은 아르페지오 블록에 재생 정보를 전송하기도 합니다.

건반

건반은 노트 온/오프 메시지를 톤 제너레이터 블록(보이스의 사운드 생성용)으로 전송합니다. 건반을 아르페지오 재생에도 사용합니다. 건반에 지정된 기본 음 번호의 범위는 C2~C6(MX49)/C1~C6(MX61)입니다. OCTAVE [-]/[+] 버튼을 사용하여 건반의 음 범위를 옥타브 단위로 변경하고, TRANSPOSE [-]/[+] 버튼을 사용하여 이러한 음을 조옮김합니다.

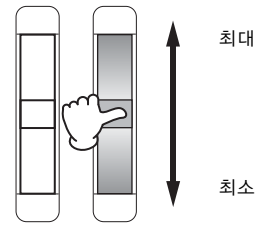
피치 벤드 휠

건반 연주 중에 피치 벤드 휠을 사용하여 음의 피치를 높이거나(휠을 위로 몸에서 바깥쪽으로 돌림) 내릴 수(휠을 아래로 몸쪽으로 돌림) 있습니다. 피치 벤드 휠에서 손을 떼면 음이 제자리로 돌아오고 자동으로 정상 음높이가 복구됩니다. 각 프리셋트 보이스에는 자체의 기본 피치 벤드 범위 설정이 있습니다. 피치 벤드 범위 설정은 파트 편집의 Play Mode 화면(47페이지)에서 변경할 수 있습니다. 피치 벤드 이외의 기능은 보이스 편집 모드의 Ctrl Set 화면(52페이지)에서 피치 벤드에 지정할 수 있습니다.



모듈레이션 휠

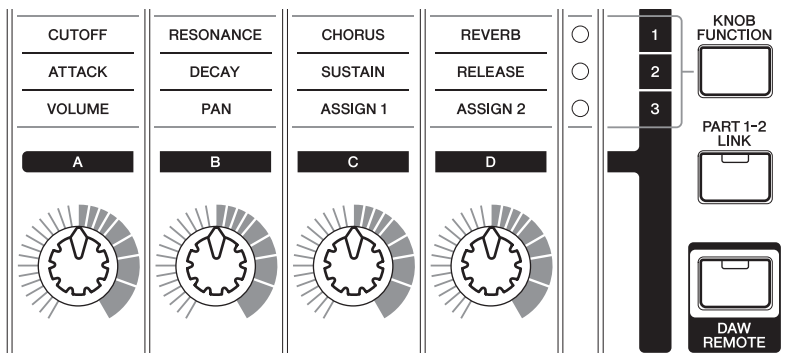
모듈레이션 휠은 일반적으로 사운드에 비브라토를 적용하는 작업에 사용되어 왔지만 휠에 지정된 다른 기능과 이펙트가 여러 프리셋 보이스(5페이지)에 있습니다. 휠을 위로 올릴수록 사운드에 더해지는 이펙트도 그만큼 커집니다. 의도와는 다르게 이펙트가 현재의 보이스에 적용되는 경우를 피하기 위해 모듈레이션 휠을 연주 시작 전에는 최소 위치에 놓아야 합니다. 보이스 편집의 Ctrl Set 화면(52페이지)에서는 모듈레이션 휠에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다.



노브

이 4개의 노브를 사용하여 연주하는 동안 실시간으로 보이스 사운드의 다양한 측면을 변경할 수 있습니다. 각 노브마다 세 가지 기능을 지정하거나 [KNOB FUNCTION] 버튼으로 선택할 수 있습니다. 또한, 노브 이펙트로 적용되는 사운드는 [PART 1-2 LINK] 버튼을 통해 결정됩니다. 자세한 내용은 56페이지를 참조하십시오.

주 노브 사용 방법은 "사용설명서"를 참조하십시오.



기본 구조

기본 구조
▶ 컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

DAW 원격

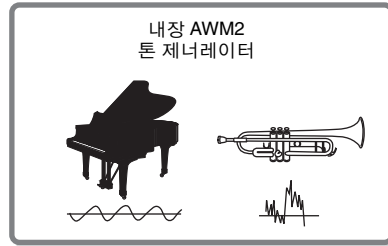
[DAW REMOTE]를 눌러 원격 모드로 들어갑니다. 원격 모드에서는 패널 조절장치에서 DAW 소프트웨어 또는 VSTi (소프트웨어 악기)를 작동할 수 있습니다. 원격 모드로 들어가면 일부 패널 버튼의 기능이 변경됩니다. 예를 들어 [A]~[D], 전송 버튼, 카테고리 버튼의 경우 이 모드에만 적용되는 기능으로 변경됩니다. 자세한 내용은 35페이지의 "연결된 컴퓨터 사용" 부분의 "원격 제어 지정"을 참조하십시오.

톤 제너레이터 블록

톤 제너레이터 블록은 건반을 연주하고 컨트롤러를 사용하여 생성된 정보를 재생하는 것에 대한 반응으로 실제로 사운드를 만들어 내는 곳입니다. 이 부분에서는 AWM2 합성 시스템, 보이스(MX49/MX61의 기본 사운드), 퍼포먼스(보이스 조합)에 대해 설명합니다.

AWM2(고급 웨이브 메모리 2)

본 악기에는 AWM2(고급 웨이브 메모리 2) 톤 제너레이터 블록이 장착되어 있습니다. AWM2는 샘플링된 웨이브(사운드 자료)를 기반으로 하는 합성 시스템으로, Yamaha 신디사이저에서 사용됩니다. 최고의 실감나는 연주를 위해 각 AWM2 보이스는 실제 악기의 여러 파형 샘플을 사용합니다. 또한 광범위한 파라미터(엔벨로프 제너레이터, 필터, 모듈레이션 등)를 적용할 수 있습니다.

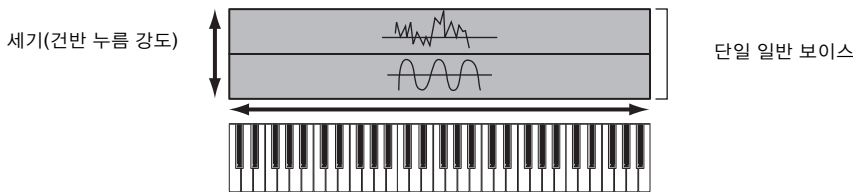


보이스

특정 악기 사운드를 만들어내는 소리 요소(Element)를 포함하고 있는 프로그램을 "보이스"라고 합니다. 내부적으로는 일반 보이스와 드럼 보이스의 두 가지 형식이 있습니다.

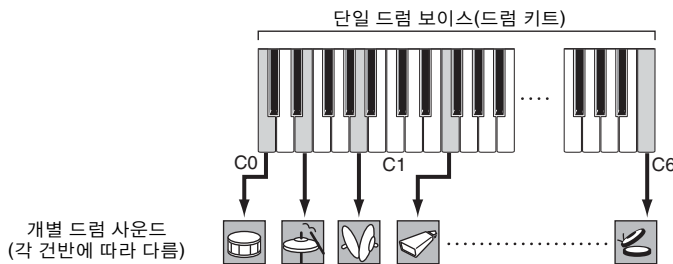
일반 보이스

일반 보이스는 전체 건반 범위에서 연주할 수 있는 주된 음높이의 악기 사운드입니다. 일반 보이스는 조합된 웨이브 또는 사운드 샘플로 구성됩니다.



드럼 보이스(드럼 키트)

드럼 보이스는 주로 건반의 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다. 지정된 퍼커션/드럼 웨이브를 모아놓은 것이 드럼 키트입니다.



주 건반에 지정된 기본 음 번호의 범위는 C2~C6(MX49)/ C1~C6(MX61)입니다. 건반 범위(C0~C2 / C0~C1) 밖에 있는 음을 연주하려면 OCTAVE [-] 버튼 또는 TRANSPOSE [-] 버튼을 사용하여 건반 피치를 변경하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

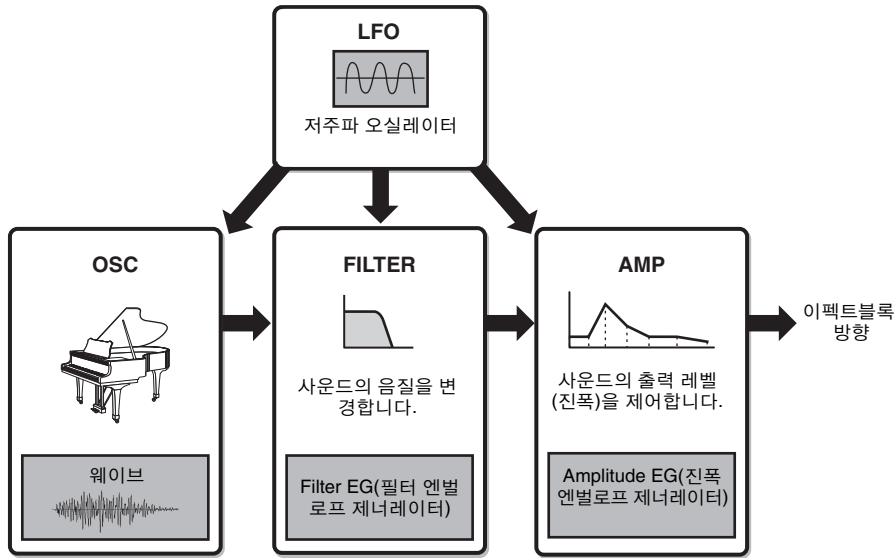
애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

보이스의 구성요소

각 보이스는 OSC(오실레이터), FILTER, AMP(진폭), LFO 구성요소로 구성되어 있습니다. 이 구성요소의 파라미터를 편집하면 직접 사운드를 생성할 수 있습니다.



OSC

이 구성요소는 웨이브(기본 사운드 자료), 사운드의 음 범위, 세기 범위(건반 누름 강도)를 결정합니다. 이 구성요소들은 각 보이스에 적합한 설정으로 고정되어 있습니다.

FILTER

이 구성요소는 사운드의 특정 주파수를 빼내 OSC로부터 피치의 사운드 출력 톤을 수정합니다. 필터 관련 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집의 Filter/EG 화면(48페이지)에서 설정할 수 있습니다.

AMP

이 구성요소는 FILTER의 사운드 출력의 출력 레벨(진폭)을 제어합니다. AMP 관련 파라미터는 Play Mode 화면과 Filter/EG 화면(48페이지)에서 설정할 수 있습니다.

LFO

이 장치는 오실레이터, 필터, 진동에 대한 순환 모듈레이션을 만들어냅니다. 사운드의 이 부분들을 모듈레이션하면 비브라토, 와, 트레몰로 등의 이펙트를 생성할 수 있습니다. LFO 관련 파라미터는 보이스 편집의 Voice LFO 화면(51페이지)에서 설정할 수 있습니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

보이스 카테고리

보이스는 구체적인 카테고리로 편리하게 분류됩니다. 카테고리는 일반적인 악기 유형이나 사운드 특성을 기반으로 분류되며 다음과 같은 다양한 카테고리가 있습니다. 각 카테고리에는 여러 개의 보이스가 있습니다.

카테고리 이름	약어	카테고리 버튼 이름	보이스 형식
Acoustic Piano	AP	PIANO	일반 보이스
Keyboard	KB	KEYBOARD	일반 보이스
Organ	ORG	ORGAN	일반 보이스
Guitar	GTR	GUITAR	일반 보이스
Bass	BAS	BASS	일반 보이스
Strings	STR	STRINGS	일반 보이스
Brass	BRS	BRASS	일반 보이스
Sax / Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	일반 보이스
Synth Lead	LD	SYN LEAD	일반 보이스
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	일반 보이스
Synth Comping	CMP	SYN COMP	일반 보이스
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	일반 보이스
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	드럼 보이스(드럼 키트)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	일반 보이스
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	일반 보이스
Ethnic	ETH	ETHNIC	일반 보이스

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

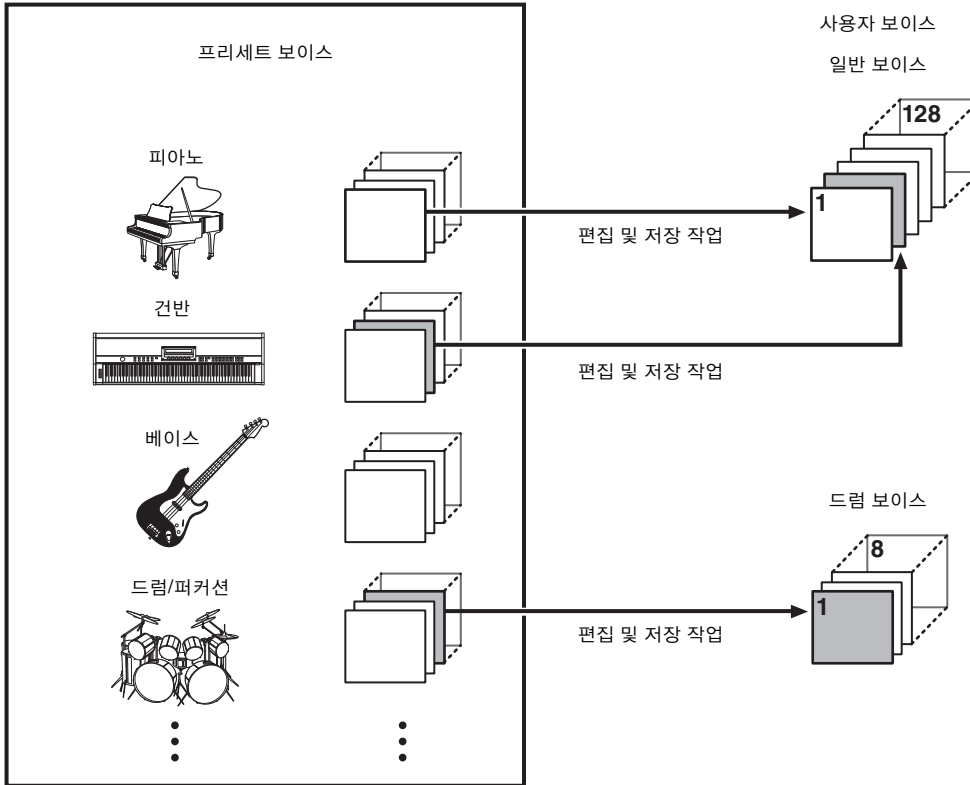
애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

보이스의 메모리 구조

MX49/MX61의 프리셋 메모리에는 다양한 보이스가 있으며, 이 보이스는 덮어쓰기할 수 없습니다(17페이지). 이 보이스를 프리셋 보이스라고 합니다. 한편, 프리셋 보이스를 편집하여 생성된 보이스를 사용자 보이스라고 합니다. 사용자 보이스는 사용자 메모리에 저장되며, 이 보이스는 덮어쓰기할 수 있습니다(17페이지). 사용자 메모리에 저장할 수 있는 사용자 보이스는 일반 보이스 128개와 드럼 보이스 8개입니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

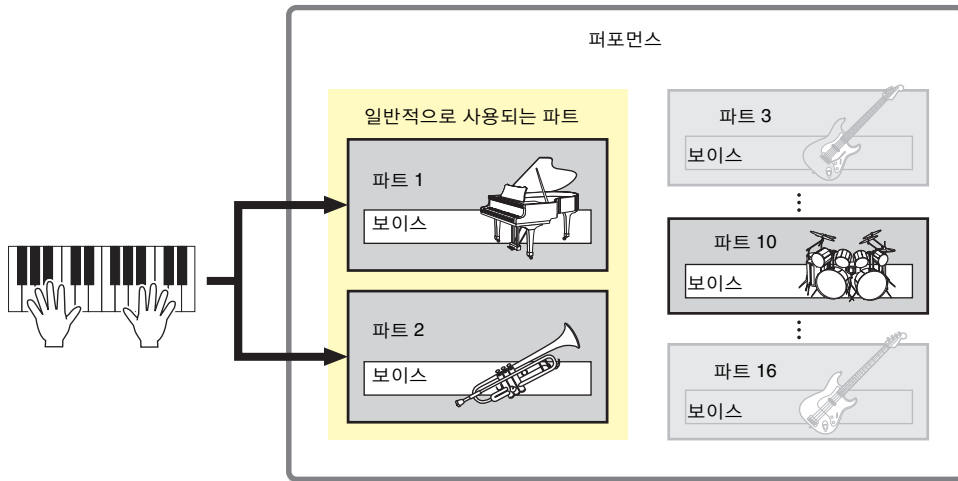
퍼포먼스

MX49/MX61에는 여러 개의 보이스를 동시에 소리나게 할 수 있는 16가지 독립 파트가 있습니다. 다수의 보이스(파트)가 결합되어 있는 프로그램을 "퍼포먼스"라고 합니다. 하나의 보이스가 각 파트에 지정되어 있고, 하나의 퍼포먼스는 16개 보이스의 조합입니다.

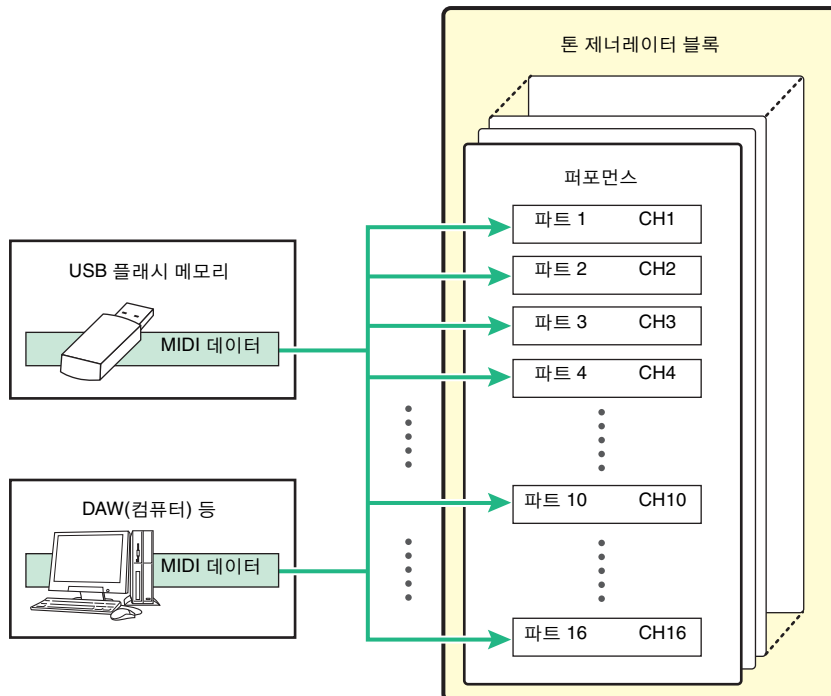
일반적으로 파트 1, 2를 연주할 수 있습니다. MX49/MX61에서는 또한 파트 1과 파트 2의 다른 보이스를 동시에 연주하거나(레이어 기능) 왼손으로 파트 2의 보이스를 연주하면서 오른손으로는 파트 1의 다른 보이스를 연주할 수도 있습니다(스플릿 기능).

파트 10은 리듬 패턴 연주에 일반적으로 사용됩니다. 따라서, 파트 10에 지정된 기본 보이스는 드럼 보이스입니다.

주 또한 파트 3~16 사이에서 전환하고 그 보이스를 일반적으로 하나씩 연주할 수 있습니다.



서로 다른 MIDI 채널이 파트 1~16에 지정됩니다. MX49/MX61에 연결된 외부 MIDI 시퀀서, 컴퓨터에 설치된 DAW 소프트웨어 또는 USB 플래시 메모리의 MIDI 데이터를 사용하여 최대 16개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

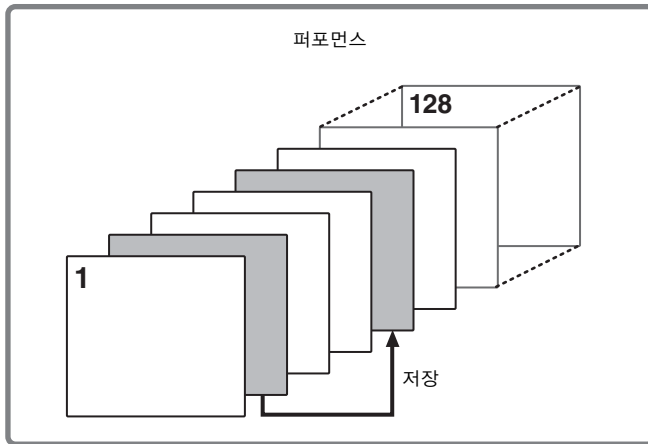
애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

퍼포먼스 메모리 구조

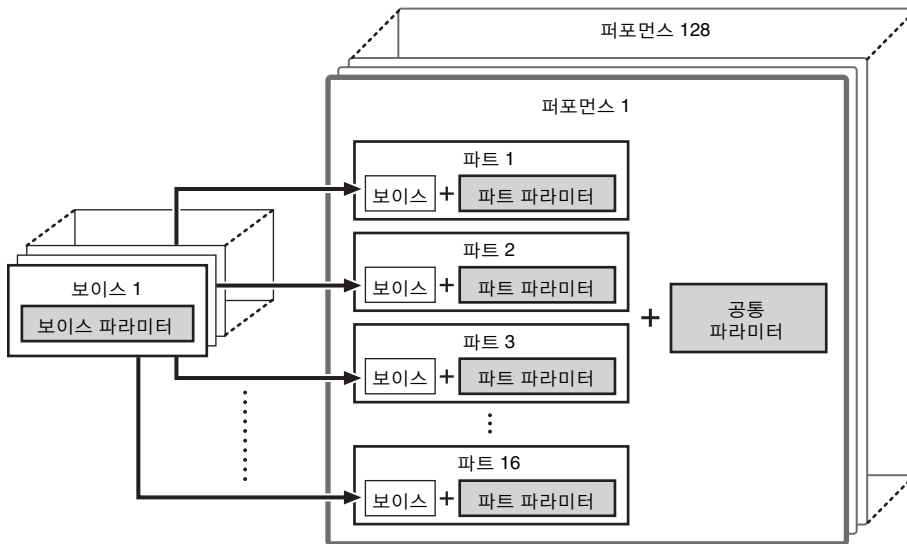
MX49/MX61의 사용자 메모리에는 128개의 퍼포먼스가 있으며, 이 퍼포먼스는 덮어쓰기할 수 있습니다(17페이지). 편집한 퍼포먼스를 저장하려면 메모리 위치 1~128 중 하나를 덮어쓰기해야 합니다.



퍼포먼스와 보이스 편집

퍼포먼스와 보이스 파라미터를 편집하여 직접 사운드를 생성할 수 있습니다. 퍼포먼스 편집에서는 각 파트의 고유한 파라미터(파트 파라미터)와 모든 파트에 공통적으로 적용되는 파라미터(공통 파라미터)를 편집할 수 있습니다. 보이스 편집에서는 전체 보이스와 관련된 파라미터를 편집할 수 있습니다. 보이스 편집은 퍼포먼스 파트에 지정된 보이스에만 사용할 수 있습니다.

보이스를 편집할 때는 반드시 사용자 보이스로, 퍼포먼스와는 별도로 저장해야 합니다. 퍼포먼스를 저장할 때도 보이스 파라미터는 저장되지 않는다는 점에 유의해야 합니다.



최대동시발음수

최대동시발음수는 악기의 내부 톤 제너레이터에서 동시에 소리가 날 수 있는 음의 최대 수를 말합니다. 본 신디사이저의 최대동시발음수는 128입니다. 내부 톤 제너레이터 블록에서 최대동시발음수를 초과하는 수의 음을 수신할 경우 이전에 연주한 음은 차단됩니다. 이는 감쇄가 없는 보이스에서 특히 눈에 띄게 나타날 수 있습니다. 또한, 여러 개의 웨이브를 포함하고 있는 일반 보이스를 사용할 경우 최대동시발음수는 128 미만이 됩니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

이펙트 블록

이 블록은 톤 제너레이터 블록의 출력에 이펙트를 적용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 편집의 최종 단계에서 적용되므로 원하는 대로 사운드를 변경할 수 있습니다.

이펙트 구조

인서트 이펙트

인서트 이펙트는 모든 파트의 신호를 병합하기 전에 특정 파트에 지정된 보이스에 개별적으로 적용할 수 있습니다. 특성을 완전히 바꾸고 싶은 사운드에 사용해야 합니다. 각 보이스에는 인서트 이펙트가 하나씩 있으며, 인서트 이펙트에 다양한 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 이 설정은 보이스 편집의 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 화면(50페이지)에서 설정할 수 있습니다. 본 악기에는 4개의 인서트 이펙트가 있으며, 퍼포먼스의 4개 파트(최대)에 적용할 수 있습니다.

시스템 이펙트

본 악기에는 리버브와 코러스가 시스템 이펙트로 내장되어 있습니다. 시스템 이펙트는 전체 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트가 적용되면 각 파트의 사운드가 각 파트의 이펙트 전송 레벨에 따라 이펙트로 전송됩니다. 처리된 사운드("wet"이라고 함)는 다시 믹서로 전송되고, 처리되지 않은 "dry" 사운드와 믹싱된 후 출력됩니다.

마스터 EQ

마스터 EQ는 악기의 최종적이고 전체적인 (이펙트 적용 후의) 사운드에 적용됩니다. 이 EQ에서는 5대역 모두 피킹으로 설정할 수 있으며 최저 대역과 최고 대역에 쉘빙을 사용할 수도 있습니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
▶ 이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

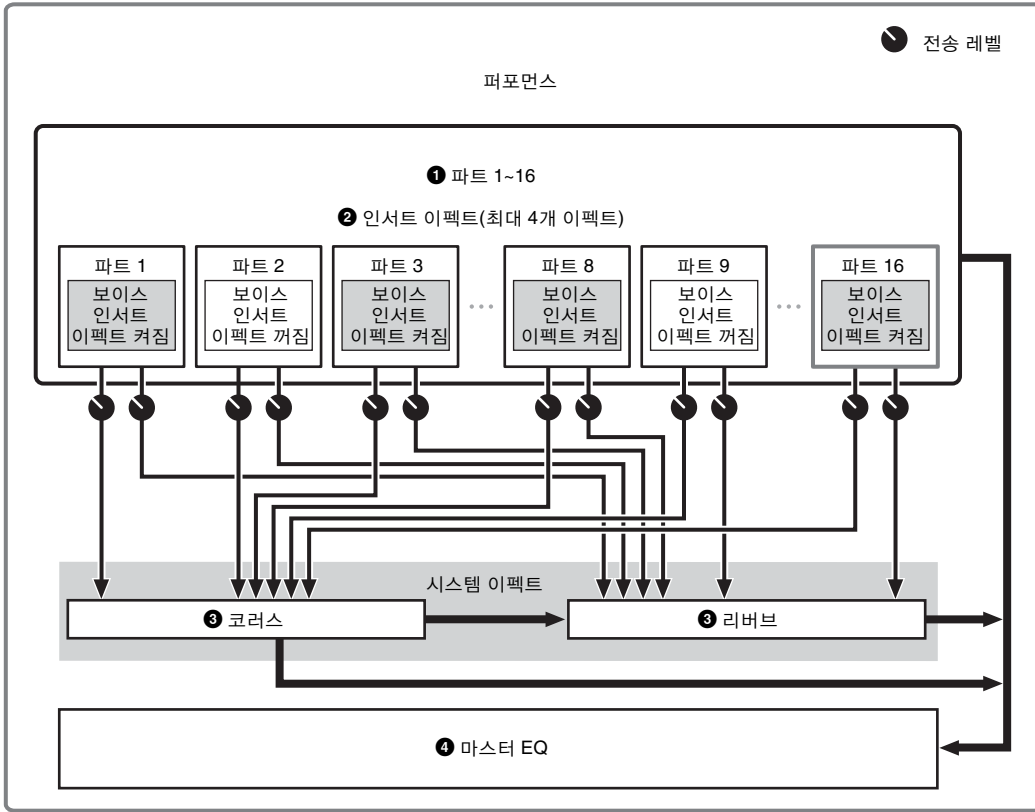
iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

이펙트 연결 및 설정



1 어느 파트(1~16)가 인서트 이펙트를 사용하는지 선택

설정: Performance Part Select 화면(42페이지)의 "InsSw"에서 설정합니다.

2 인서트 이펙트 관련 설정

설정: 보이스 편집의 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 화면(50페이지)에서 설정합니다.

3 코러스 및 리버브 관련 설정

설정: 공통 편집의 Chorus Eff/ Reverb Eff 화면(43페이지), 공통 편집의 General 화면(45페이지), 파트 편집의 Play Mode 화면(47페이지)에서 설정합니다.

4 마스터 EQ 관련 설정

설정: 공통 편집의 Master EQ 화면(44페이지)에서 설정합니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
▶ 이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

이펙트 카테고리, 이펙트 형식 및 이펙트 파라미터란?

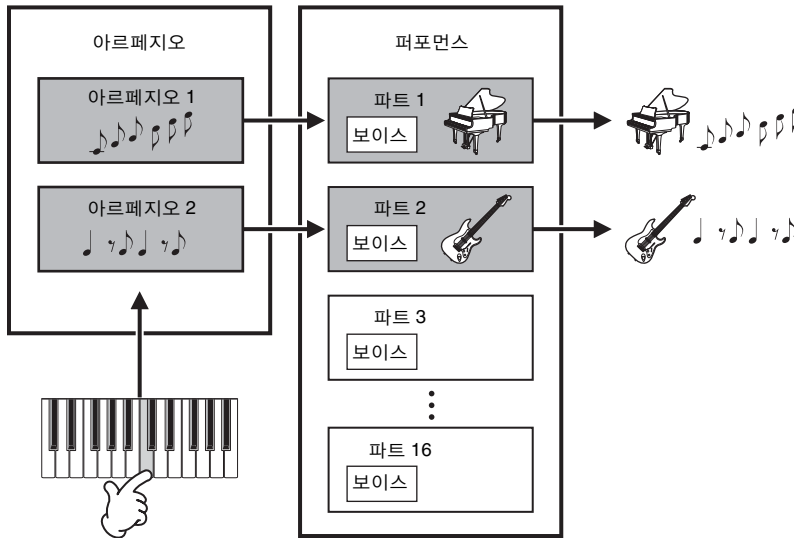
본 약기의 이펙트 카테고리라 카테고리에 들어 있는 이펙트 형식에 대한 내용은 "Data List" PDF 문서의 "이펙트 형식 목록"을 참조하십시오. 각 이펙트 형식에서 설정할 수 있는 이펙트 파라미터에 대한 내용은 "Data List" PDF 문서의 "이펙트 파라미터 목록"을 참조하십시오. 각 이펙트 카테고리, 각 이펙트 형식 및 각 이펙트 파라미터에 대한 설명은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

프리셋 설정이란?

각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 프리셋 설정이 템플릿으로 제공되며 이펙트 형식 선택 화면에서 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 사운드를 얻으려면 먼저 원하는 사운드에 가까운 프리셋 파라미터 중 하나를 선택한 다음 파라미터를 필요에 따라 변경하십시오. 프리셋 설정은 각 이펙트 파라미터 화면에서 "프리셋"을 설정하여 결정할 수 있습니다. 각 이펙트 형식에 대한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

아르페지오 블록

이 블록에서는 건반의 음을 하나 또는 여러 개 누르기만 하면 현재 보이스를 사용하여 음정 및 리듬 프레임을 자동으로 트리거할 수 있습니다. 아르페지오 시퀀스도 연주하는 실제 음 또는 코드에 대한 반응으로 변경되어, 작곡과 연주 모든 경우에 있어 흥미로운 음악적 프레임과 아이디어를 매우 다양하게 제공합니다. 두 가지 아르페지오 형식을 동시에 재생할 수 있습니다.



아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 아래와 같이 여러 가지 카테고리로 나뉩니다. 카테고리는 악기 유형을 기준으로 나뉩니다.

카테고리 목록

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
▶ 아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

아르페지오 형식 목록 소개

Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

이 목록은 예시용입니다. 아르페지오 형식 전체 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

1 Category

아르페지오 카테고리를 나타냅니다.

2 ARP No. (아르페지오 번호)

아르페지오 형식 번호를 나타냅니다.

3 ARP Name(아르페지오 이름)

아르페지오 이름을 나타냅니다.

4 Time Signature

아르페지오 형식의 박자 또는 미터를 나타냅니다.

5 Length

아르페지오 형식의 데이터 길이(소절의 양)를 나타냅니다.

6 Original Tempo

아르페지오 형식에 적절한 템포 값을 나타냅니다. 이 템포는 아르페지오 형식을 선택하면 자동으로 설정되지 않습니다.

7 Accent

원은 아르페지오가 강세 프레이즈 기능(아래 참조)을 사용한다는 것을 나타냅니다.

8 Note/Chord

아르페지오 재생 형식을 나타냅니다. "N(음)"은 재생 방법이 그 사이에 있는 음 또는 간격의 갯수에 따라 다름을 나타냅니다. "C(코드)"는 건반에서 연주되는 음 데이터에서 코드가 감지되었으며 아르페지오 재생이 코드에 따라 변경됨을 나타냅니다. 빈 셀은 드럼 보이스의 아르페지오(15페이지) 또는 주로 컨트롤러 정보가 들어있는 아르페지오(15페이지)를 나타냅니다.

아르페지오 재생 형식

아르페지오 재생 켜기/끄기

아르페지오 재생 켜기/끄기에 다음 두 가지 설정을 사용할 수 있습니다.

음을 길게 누를 때만 아르페지오 연주를 계속할 경우:	"Hold" 파라미터를 "off"로 설정합니다.
음에서 손을 떼더라도 아르페지오 연주를 계속할 경우:	"Hold" 파라미터를 "on"으로 설정합니다.

"Hold" 파라미터 등 화면에 대한 내용은 Arp Select 화면(49페이지)을 참조하십시오.

"Switch(아르페지오 스위치)"가 "on"으로 설정되어 있으면 댄퍼 페달 스위치를 사용하여(MIDI 서스테인 메시지 전송, 컨트롤 변경 #64) "Hold"를 "on"으로 설정하는 것과 같은 기능을 수행합니다.

강세 프레이즈

강세 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스 데이터로 구성되어 있으며, 높은(강한) 세기로 음을 연주할 때에만 소리가 납니다. 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 목록"을 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
▶ 아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

연주한 음과 아르페지오 형식의 관계

아래와 같이 세 가지 주요 아르페지오 재생 형식이 있습니다.

일반 보이스용 아르페지오

일반 보이스용으로 만들어진 아르페지오 형식(DrPC 및 Cntr를 제외한 모든 카테고리에 속함)의 세 가지 재생 형식은 다음과 같습니다.

연주한 음만 재생

연주한 음과 그 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

연주한 음에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생(음)

이 아르페지오 형식들에는 각각 특정 코드 유형에 적합한 시퀀스가 여러 개 있습니다. 하나의 음만 눌러도 아르페지오는 프로그램된 시퀀스를 사용하여 재생됩니다. 즉, 연주하는 음 이외의 음들이 소리가 날 수 있습니다. 다른 음을 누르면 이 음을 새 근음으로 사용하는 조옮김된 시퀀스가 트리거됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 시퀀스가 이에 따라 변경됩니다. 아르페지오 형식에 대한 정보는 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 형식 목록"을 참조하십시오.

연주한 코드에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생(코드)

일반 보이스용으로 만들어진 이 아르페지오 형식들은 건반에서 연주한 코드 유형에 맞게 재생됩니다. 아르페지오 형식에 대한 정보는 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 형식 목록"을 참조하십시오.

주 이 형식들은 일반 보이스용으로 프로그램되었기 때문에 드럼 보이스에 사용하면 정상적인 음정의 결과를 얻을 수 없습니다.

드럼 보이스용 아르페지오(카테고리: DrPc)

이 아르페지오 형식들은 드럼 보이스 전용으로 프로그램되었기 때문에 다양한 리듬 패턴에 즉시 연결할 수 있습니다. 세 가지 재생 형식을 사용할 수 있습니다.

드럼 패턴의 재생

음을 아무거나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다.

드럼 패턴 및 (드럼 악기에 지정된) 추가 연주 음 재생

음을 아무거나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다. 길게 누른 음에 추가 음을 연주하면 연주 중인 드럼 패턴에 다른 사운드(지정된 드럼 악기)를 추가할 수 있습니다.

(드럼 악기에 지정된) 연주한 음만 재생

음을 연주하면 (드럼 악기에 지정된) 연주한 음만을 사용하여 리듬 패턴이 트리거됩니다. 같은 톤을 연주하더라도 트리거된 리듬 패턴은 연주한 음의 순서에 따라 달라집니다. 따라서 "KeyMode" 파라미터가 "thru" 또는 "thruirect"로 설정되어 있을 때 음을 연주하는 순서를 바꾸는 것만으로도 동일한 악기로 다른 리듬 패턴을 이용할 수 있습니다.

주 위의 세 가지 재생 형식은 카테고리 이름 또는 형식 이름으로 구분되지 않습니다. 실제로 형식을 연주하고 차이점을 느껴봐야 합니다.

주 이 형식들은 드럼 보이스용으로 프로그램되었기 때문에 일반 보이스에 사용하면 정상적인 음정의 결과를 얻을 수 없습니다.

주로 컨트롤러 정보가 들어있는 아르페지오(카테고리: Cntr)

이 아르페지오 형식들은 주로 컨트롤 체인지 및 피치 밴드 데이터로 프로그램됩니다. 특정 음을 재생하는 것이 아니라 사운드의 톤 또는 피치를 변경하는 데 사용됩니다. 실제로, 일부 형식에는 음 데이터가 전혀 없습니다.

주 "Cntr" 카테고리에 속하고 어떠한 음 데이터도 선택되지 않은 아르페지오 형식을 선택할 경우 MX49/MX61이 Note On 메시지를 수신한다 해도 어떠한 사운드도 출력되지 않습니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
▶ 아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

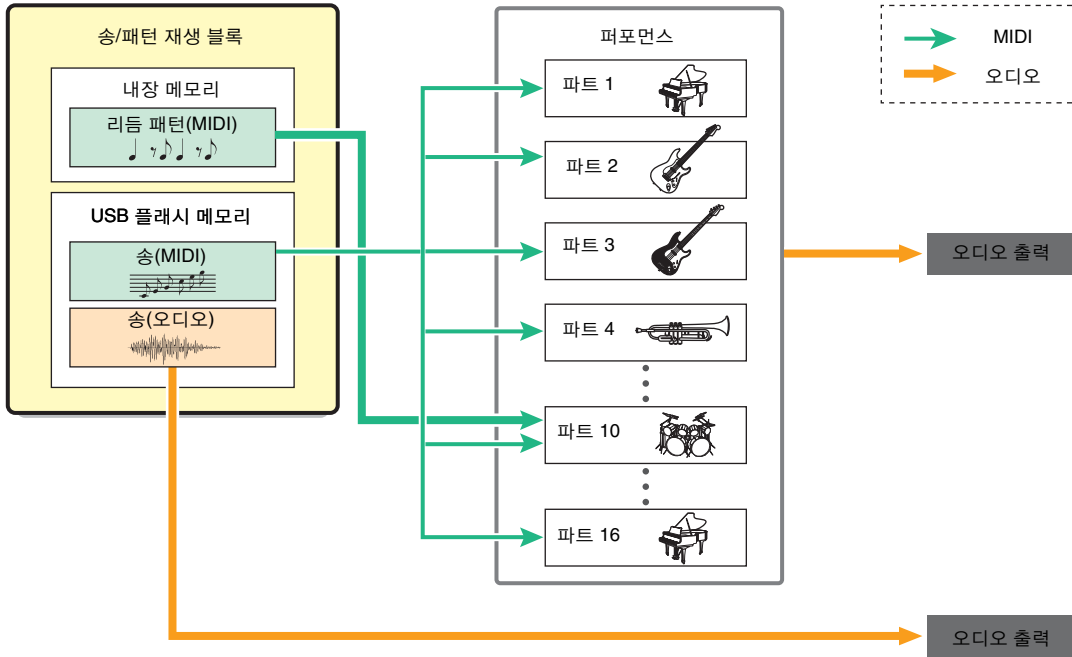
퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

아르페지오 재생에 대한 정보

아르페지오는 연주 전반에서 영감과 완전한 리듬 악절을 제공할 뿐만 아니라 송 창작에 사용할 수 있는 수준 높은 MIDI 데이터나 라이브 연주에 사용할 확 찬 구성의 반주 파트 또한 제공합니다. 아르페지오 사용 방법은 사용설명서의 "간편 설명서"를 참조하십시오.

송/패턴 재생 블록

이 블록을 사용하면 본 악기에 연결된 USB 플래시 메모리에 저장된 내장 리듬 패턴 또는 MIDI/오디오 데이터를 연주할 수 있습니다. 리듬 패턴의 MIDI 데이터와 USB 플래시 메모리는 내장 톤 제너레이터 블록으로 전송되고 사운드를 재생합니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
▶ 송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS 애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

리듬 패턴

MX49/MX61에는 다양한 리듬 패턴이 있습니다. 리듬 패턴은 각 퍼포먼스에 맞게 결정됩니다. 이 패턴은 퍼포먼스의 파트 10에 지정된 드럼 보이스를 사용하여 재생됩니다.

송

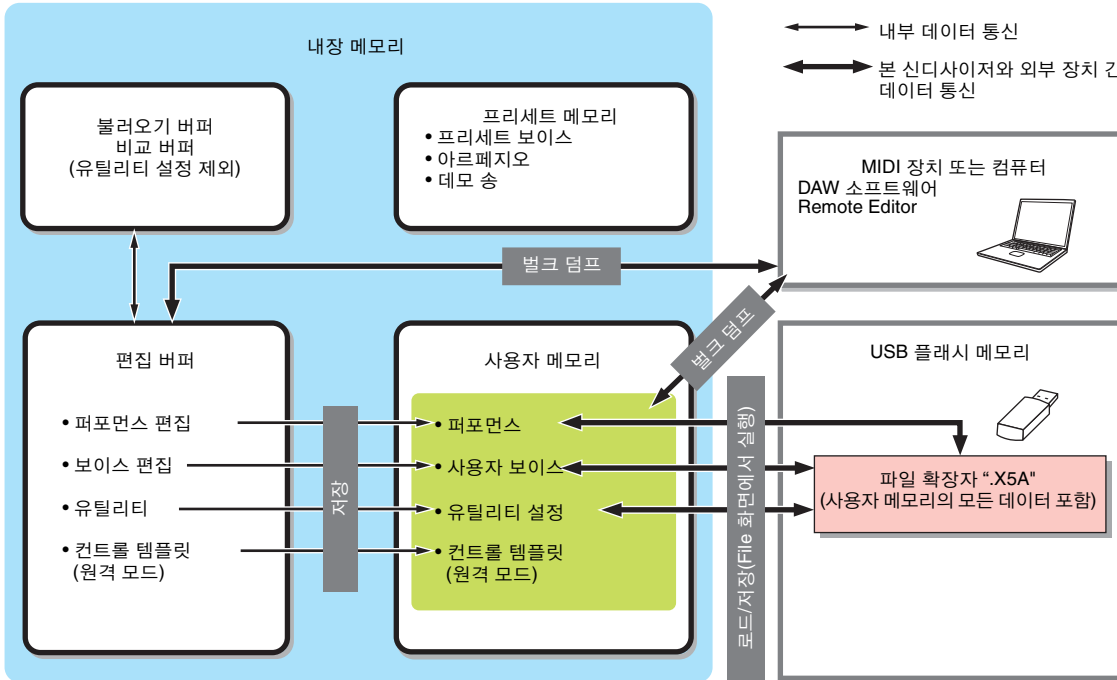
USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리(60페이지)에 저장된 MIDI 및 오디오 데이터는 본 악기에서 송으로 재생할 수 있습니다. MIDI 데이터는 재생할 퍼포먼스 파트 1~16의 사운드를 사용합니다. 오디오 데이터는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 직접 출력됩니다.

- 주 형식 0의 SMF(표준 MIDI 파일) MIDI 데이터만 본 악기에서 재생에 사용할 수 있습니다.
- 주 44.1kHz/16비트 스테레오 WAV 파일 오디오 데이터만 본 악기에서 재생에 사용할 수 있습니다.

내장 메모리

MX49/MX61을 사용하면 퍼포먼스와 보이스 등 다양한 종류의 데이터를 생성할 수 있습니다. 이 부분에서는 다양한 유형의 데이터를 유지하고 메모리 장치/매체를 사용하여 이를 저장하는 방법을 설명합니다.

MX49/MX61의 내장 메모리



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
▶ 내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

프리셋 메모리

프리셋 보이스, 아르페지오, 데모 송이 이 메모리에 저장됩니다. 이는 데이터를 읽기 위해 설계되었으며 데이터를 쓸 수는 없습니다.

사용자 메모리

이 메모리에는 128개의 퍼포먼스, 사용자 보이스, 유틸리티 설정(글로벌 시스템 설정)과 50개의 컨트롤 템플릿이 저장됩니다. 이는 데이터 기록과 데이터 읽기 작업용으로 만든 것입니다. 이 메모리의 내용은 전원을 꺼도 유지됩니다.

편집 버퍼

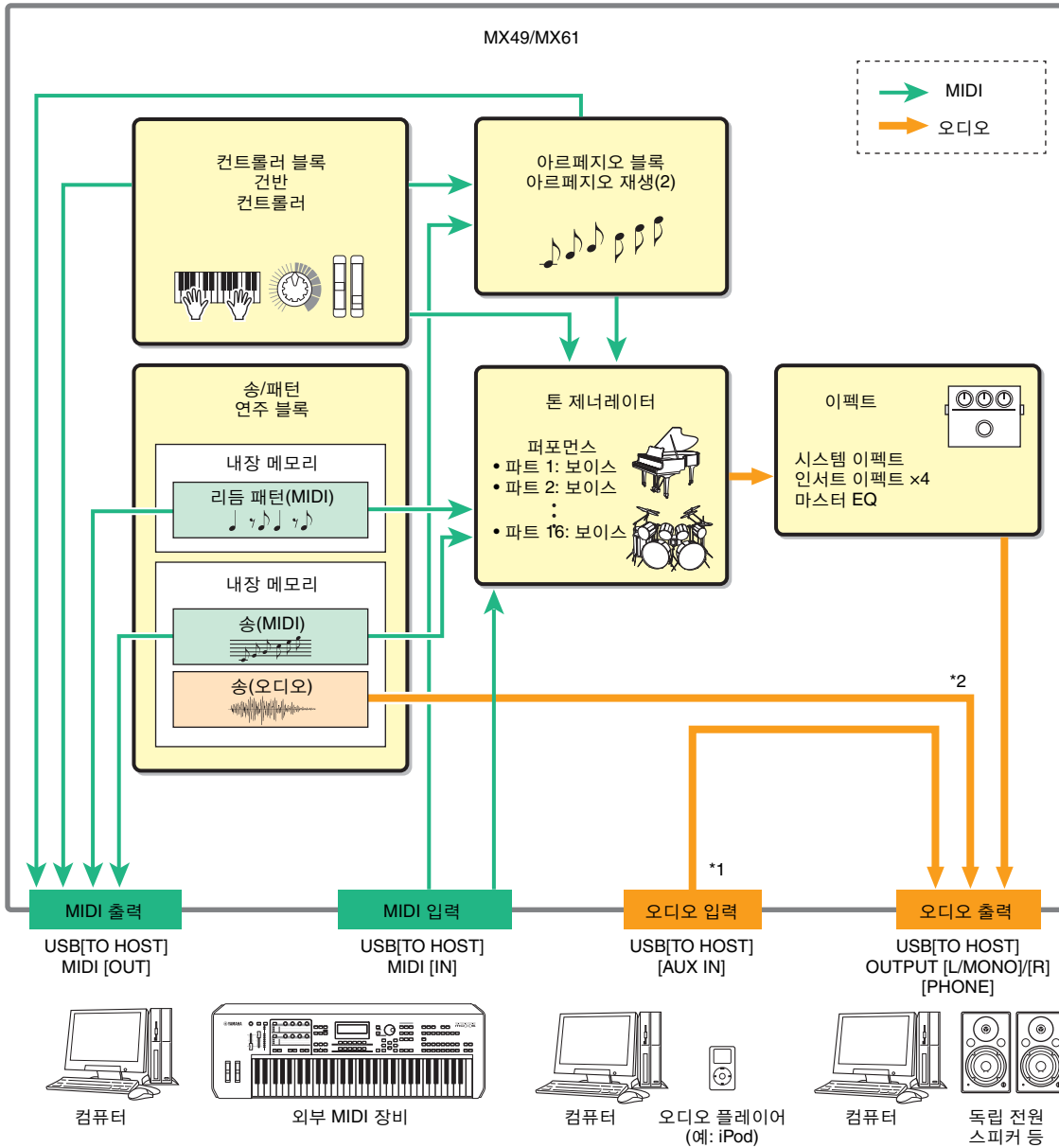
편집 버퍼는 파트에 지정된 퍼포먼스와 보이스의 편집된 데이터의 메모리 위치입니다. 이 메모리에는 한 번에 퍼포먼스 하나만 저장할 수 있습니다. 이 메모리는 데이터 기록과 데이터 읽기 작업용으로 만든 것입니다. 이 메모리의 내용은 전원을 끄면 손실됩니다. 퍼포먼스를 전환하거나 전원을 끄기 전에 반드시 편집한 데이터를 사용자 메모리에 저장해야 합니다.

불러오기 버퍼/ 비교 버퍼

불러오기 버퍼는 편집 버퍼의 백업 메모리입니다. 편집 중이던 내용을 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택한 경우 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리에 저장되어 있으므로 불러오기 기능을 사용하여 원래 편집 자료를 불러올 수 있습니다. 비교 버퍼의 목적은 구체적으로 편집 전에 존재하는 데이터를 저장하는 것입니다. 편집 전 데이터는 일시적으로 복구되고, 방금 편집한 데이터와 원래 편집되지 않은 상태 사이를 전환하면서 편집이 사운드에 어떻게 적용되는지를 들여볼 수 있습니다(비교 기능). 이 메모리는 데이터 기록과 데이터 읽기 작업용으로 만든 것입니다. 이 메모리의 내용은 전원을 끄면 손실됩니다.

MIDI/오디오 신호 흐름

본 악기의 MIDI/오디오 신호 흐름과 본 악기와 외장 장치 사이의 흐름을 다음 그림에서 확인할 수 있습니다.



*1 USB [TO HOST] 단자를 통한 오디오 신호 입력은 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭과 [PHONE] 잭에만 직접 출력됩니다. 이 신호들은 USB [TO HOST] 단자로 출력되지 않습니다.

*2 USB 플래시 메모리의 오디오 데이터는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭과 [PHONE] 잭에만 출력됩니다. 데이터는 USB [TO HOST] 단자로 출력되지 않습니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 재생 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

연결된 컴퓨터 이용

MX49/MX61을 컴퓨터에 연결하고(USB를 통해) 컴퓨터에 설치된 DAW 소프트웨어를 사용하여 직접 곡을 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 MX49/MX61과 함께 효과적으로 사용될 수 있지만 악기로 송을 만들 때에는 Cubase를 사용하는 것이 좋습니다.

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

- DAW 소프트웨어 및 MIDI 키보드용 외부 톤 제너레이터 사용
- DAW 소프트웨어 및 VST(소프트웨어 악기)의 원격 컨트롤러로 사용

컴퓨터에 연결

MX49/MX61을 컴퓨터에 연결하려면 USB 케이블과 Yamaha Steinberg USB Driver가 필요합니다. USB를 통해 오디오 데이터와 MIDI 데이터 모두 전송할 수 있습니다. 또한, MX49/MX61 Remote Tools와 MX Voice List는 본 악기에 DAW 소프트웨어를 사용하는 데 유용합니다. 아래의 절차를 따르도록 합니다.

1 당사 웹사이트에서 최신 Yamaha Steinberg USB Driver, MX49/MX61 Remote Tools, MX Voice List를 다운로드합니다.

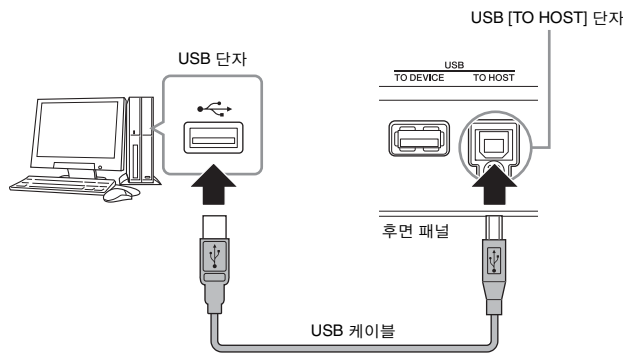
다운로드 버튼을 클릭한 후 압축 파일을 풉니다.
<http://download.yamaha.com/>

주 위 웹 사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 확인할 수 있습니다.

주 Yamaha Steinber USB Driver 및 Remote Tools는 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전을 확인한 후 다운로드하십시오.

2 Yamaha Steinberg USB Driver를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드한 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 따르십시오. 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때는 아래와 같이 USB 케이블을 악기의 USB [TO HOST]와 컴퓨터의 USB 단자에 연결합니다.



3 악기의 USB [TO HOST] 단자가 활성화되도록 합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 Utility 화면 불러오기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 목록에서 "02:MIDI"를 선택한 다음 [ENTER]를 눌러 MIDI 화면 불러오기 → "MIDI IN/OUT" 파라미터를 "USB"로 설정



4 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 내장 메모리에 저장합니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

▶ 컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS 애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

5 MX49/MX61 Remote Tools(1단계에서 다운로드)를 컴퓨터에 설치합니다.

Remote Tools는 두 가지 컴포넌트, 즉 MX49/MX61 Remote Editor와 MX49/MX61 Extension으로 구성됩니다. Extension이 있어야 MX49/MX61을 Cubase 시리즈와 함께 사용할 수 있습니다. 설치 방법에 대한 설명은 다운로드한 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참조하십시오.

6 MX Voice List(1단계에서 다운로드)를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드한 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

▶ 컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

USB [TO HOST] 단자 사용 시 안전 주의사항

USB [TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때는 다음 사항을 반드시 준수하십시오. 그렇지 않을 경우 컴퓨터 작동이 멈춰 데이터가 훼손되거나 유실될 수 있습니다. 컴퓨터나 악기가 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 악기 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

■ 주의사항 ■

- 3미터 미만의 AB형 USB 케이블을 사용하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- 컴퓨터를 USB [TO HOST] 단자에 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 중지, 슬립 또는 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. 데이터는 건반에서 음을 연주하거나 곡을 재생할 때 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 최대 16개의 MIDI 채널을 통해 별도의 최대 16개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 하지만 각각 16개의 채널을 지원하고 더 많은 악기 사운드를 위해 다른 신디사이저 또는 톤 제너레이터를 추가하는 별도의 MIDI "포트"를 이용하여 이 16채널 한도를 초과할 수 있습니다. 하나의 MIDI 케이블은 동시에 최대 16채널에서 데이터를 처리하도록 연결되어 있고, MIDI 포트의 이용으로 USB 연결은 훨씬 더 많은 데이터를 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 MX49/MX61을 톤 제너레이터로 연주할 때는 연결된 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 포트를 1로 설정해야 합니다.
포트 2	이 포트는 원격 제어 기능을 사용해 MX49/MX61에서 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. 또한, MIDI [IN] 단자를 통해 포트 3으로 수신한 MIDI 데이터는 USB [TO HOST] 단자를 통해 외부 장치(예: 컴퓨터)로 재전송됩니다.
포트 4	이 포트는 MX49/MX61에는 사용되지 않습니다.
포트 5	이 포트는 MX49/MX61 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

MX49/MX61의 오디오 신호는 USB [TO HOST] 단자와 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 출력됩니다. 컴퓨터에 연결할 때 USB [TO HOST] 단자를 사용합니다. 이 경우 최대 2개의 오디오 채널(USB 1 및 USB2)을 사용할 수 있습니다. MX49/MX61의 오디오 신호는 USB [TO HOST] 단자와 [AUX IN] 잭에서 입력될 수 있습니다. 최대 2개의 오디오 채널이 USB [TO HOST] 단자로 입력될 수 있습니다. MX49/MX61의 "DAW Level" 파라미터(64페이지)를 설정하여 출력 레벨을 설정합니다. 이 신호는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 출력됩니다. 또한, 최대 2개의 오디오 채널이 [AUX IN] 잭에 입력될 수 있습니다. 이 신호는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭에 직접 전송됩니다. 자세한 내용은 "MIDI/오디오 신호 흐름" 부분(18페이지)을 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

▶ 컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

컴퓨터로 송 생성

연결된 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어로 MX49/MX61을 사용하여 다음과 같은 기능과 애플리케이션을 이용할 수 있습니다.

- MX49/MX61 연주를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 MIDI 녹음
- MX49/MX61 연주를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 오디오 녹음
- DAW 소프트웨어 또는 VSTi(소프트웨어 악기)의 원격 제어

이 부분에서는 MX49/MX61을 연결한 후 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 사용하는 방법을 살펴봅니다.

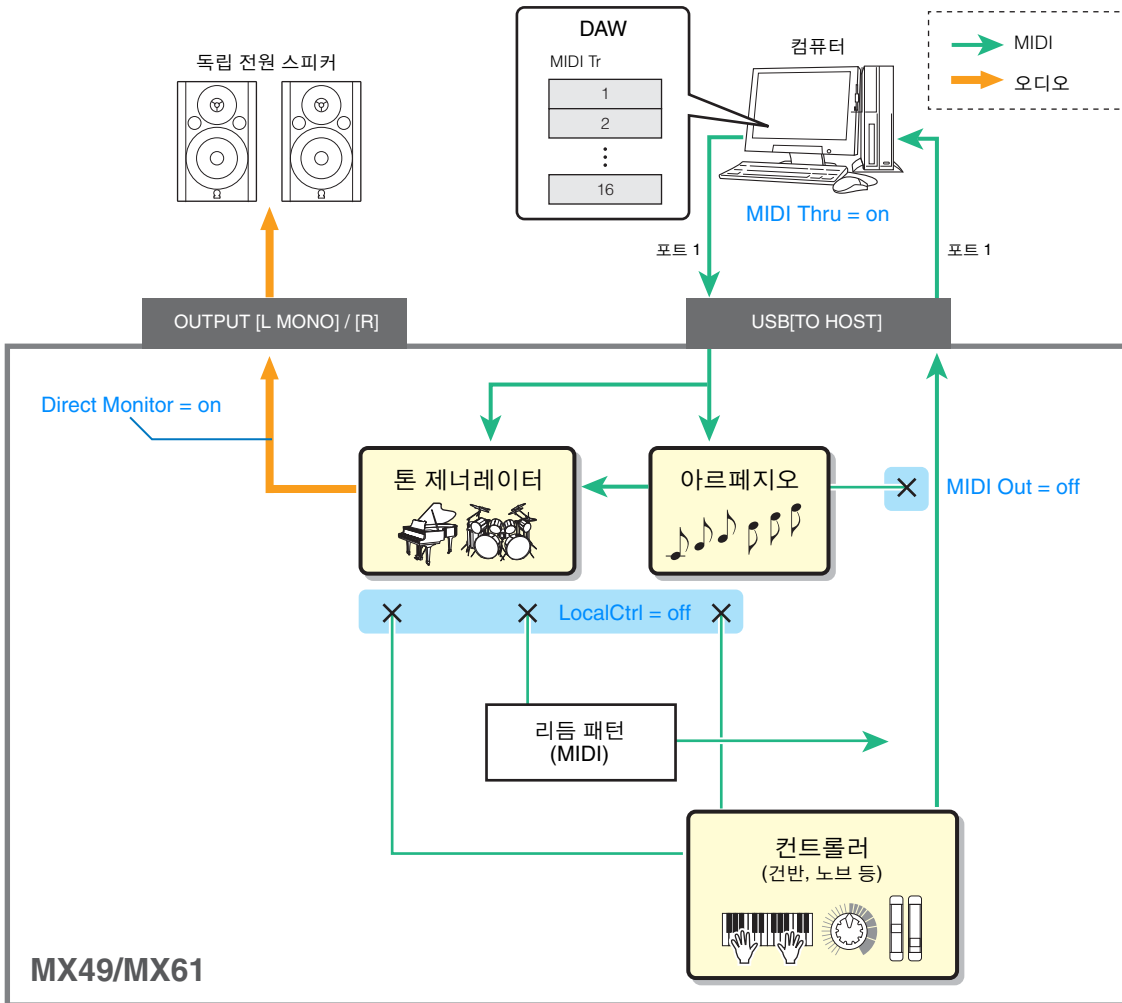
주 MX49/MX61을 지원하는 Cubase 시리즈 소프트웨어에 대한 내용은 다음 웹사이트를 참조하십시오.
<http://download.yamaha.com/>

중요

아래 설명에 나오는 예의 경우, Cubase 6은 Windows 7을 실행하는 컴퓨터에서 사용됩니다. Cubase 창과 이 부분에 표시된 이름은 사용 중인 특정 Cubase 버전 및 컴퓨터 환경에 따라 달라질 수 있습니다.

MX49/MX61에서의 연주를 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 녹음

이 부분에서는 다양한 악기 보이스를 Cubase의 여러 트랙에 녹음하여 MIDI 송을 생성하는 방법을 살펴봅니다. MIDI 데이터로 녹음하면 연주로부터 편리하게 악보를 만들 수 있고 녹음 자료에 편리하게 부분적인 수정을 할 수도 있습니다. 예를 들어 전체 곡의 템포 또는 키를 변경할 수 있습니다. 이 부분에서는 연결을 하고 다음 그림과 같은 신호 흐름을 설정합니다. 빠른 설정 기능을 사용하면 MX49/MX61의 연결 설정이 매우 단순해집니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

MX49/MX61 설정

1 빠른 설정 기능을 사용하여 "DAW Rec" 연결을 지정합니다.

[UTILITY] → [JOB] 누르기 → "01:QuickSetup" 선택 → [ENTER] → "Type"을 "DAW Rec"로 설정 → [ENTER]. 다음 파라미터는 다음과 같이 설정합니다. 로컬 컨트롤(65페이지)을 off로 설정합니다. 본 악기에서 연주를 DAW 소프트웨어로 녹음하려고 할 때(아르페지오 데이터 제외) 이 설정을 사용합니다.



	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

2 설정을 저장한 후 연주 중단 화면으로 되돌아옵니다.

[STORE]를 누른 다음 [EXIT]을 반복해 눌러 설정을 저장한 후 중단 화면으로 되돌아옵니다.

3 레이어 및 스플릿 기능은 반드시 꺼져 있어야 합니다.

[LAYER] 버튼 및 [SPLIT] 버튼의 램프가 점등되어 있으면 버튼을 눌러 끕니다.

Cubase 설치

1 컴퓨터에서 Cubase를 시작합니다.

중요

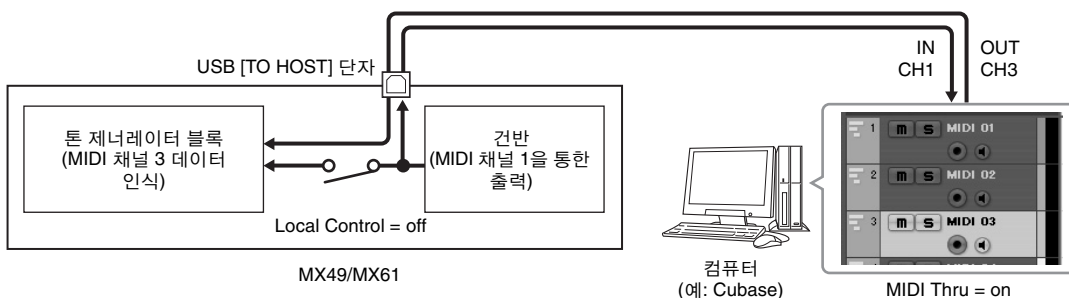
Cubase를 시작한 후에 MX49/MX61의 전원을 켜면 Cubase는 MX49/MX61을 인식하지 못합니다. 반드시 MX49/MX61의 전원을 켜 후에 Cubase를 시작하십시오.

2 Cubase에서 새 프로젝트를 엽니다.

Project Assistant 창의 "More" 영역에 있는 "Empty" 프로젝트를 선택한 다음 [Create]를 클릭합니다.

3 Cubase에서 MIDI Thru가 "on"으로 설정되어 있는지 확인합니다.

"File" 메뉴 → "Preference" → "MIDI"를 클릭합니다. "MIDI Thru Active"가 체크되어 있는지 확인합니다. 그런 다음, [OK]를 클릭해 Preference 창을 닫습니다. MIDI Thru를 on으로 설정하면 건반을 연주하여 생성되고 컴퓨터에서 수신된 MIDI 데이터가 다시 MX49/MX61로 돌아옵니다. 아래 그림과 같이, 이를 통해 Cubase에서 선택된 트랙을 연주할 수 있고(다른 각 MIDI 채널로) MX49/MX61에서 해당 파트가 소리가 나도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 트랙 1, 2, 3이 각각 MIDI 채널 1, 2, 3으로 설정되고 MX49/MX61이 피아노, 베이스, 현악기를 각각 MIDI 채널 1, 2, 3에서 연주하도록 설정되면, 연주/녹음용 트랙을 개별적으로 선택하고 해당 악기가 MX49/MX61에서 소리가 나도록 할 수 있습니다. 트랙 1을 선택하고 피아노 파트를 연주/녹음하고 트랙 2를 선택하고 베이스를 연주하는 식입니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

- ▶ 컴퓨터에 연결
- ▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

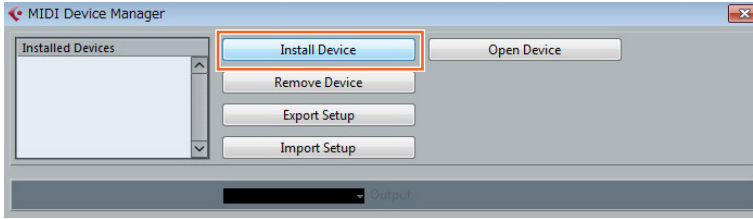
4 ASIO Driver가 "Yamaha Steinberg USB ASIO" 또는 "Yamaha MX49/MX61"로 설정되었는지 확인합니다.

"Devices" 메뉴 → "Device Setup..." → "VST Audio System"을 클릭합니다. "ASIO Driver" 설정을 확인합니다. 그런 다음, [OK]를 클릭해 Device Setup 창을 닫습니다.

5 Cubase에서 사용할 수 있도록 컴퓨터에 설치된 MX Voice List를 구성합니다.

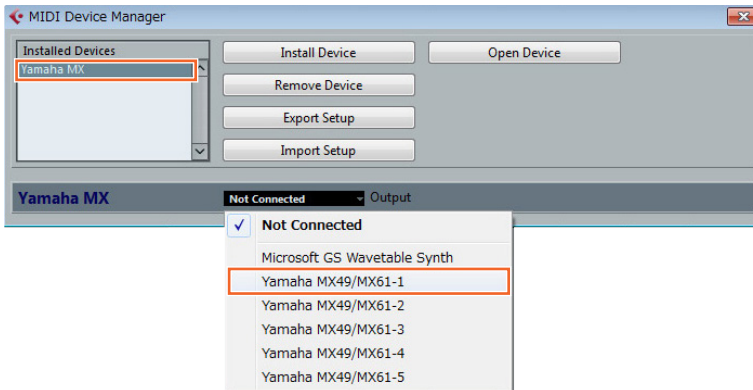
MX Voice List를 설정하면 악기의 여러 보이스를 가지고 송 데이터를 생성할 때 더욱 수월하고 쉽고 편리하게 작동할 수 있습니다. MX Voice List를 설정하지 않으면 MX49/MX61에서 각 파트에 보이스를 수동으로 설정해야 합니다.

5-1 "Devices" 메뉴 → "MIDI Device Manager" → [Install Device]를 클릭합니다.



5-2 Add MIDI Device 창에서 "Yamaha MX"를 선택한 다음 [OK]를 클릭합니다.

5-3 MIDI Device Manager 창에서 "Yamaha MX"를 선택한 다음 Output을 창 하단의 "Yamaha MX49/MX61-1"로 설정한 다음 창을 닫습니다.



6 MIDI 트랙을 생성합니다.

"Project" 메뉴 → "Add Track" → "MIDI" → [Add Track]을 클릭합니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

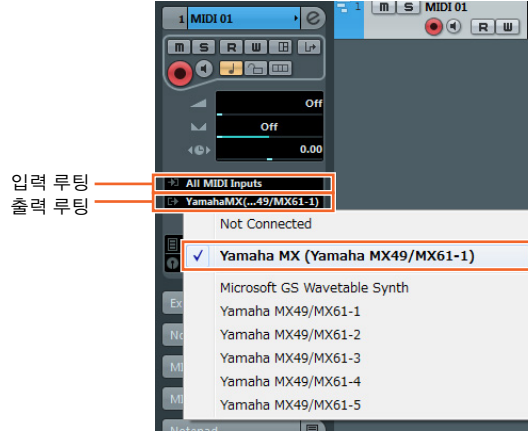
본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

7 MIDI 트랙에서 MX49/MX61 데이터가 Cubase에 입력되고 MIDI 트랙 데이터가 MX49/MX61의 포트 1에 출력되도록 입력/출력 루팅을 설정합니다.

입력 루팅을 "All MIDI Inputs"으로, 출력 루팅을 "Yamaha MX49/MX61(Yamaha MX49/MX61-1)"로 설정합니다. 모든 수신 MIDI 데이터는 Cubase로 입력되고 MIDI 트랙 데이터는 MX49/MX61의 MIDI 포트 1의 트랙에서 결정된 채널로 출력됩니다. 또한, MX Voice List가 Cubase의 트랙에 표시될 수 있습니다.

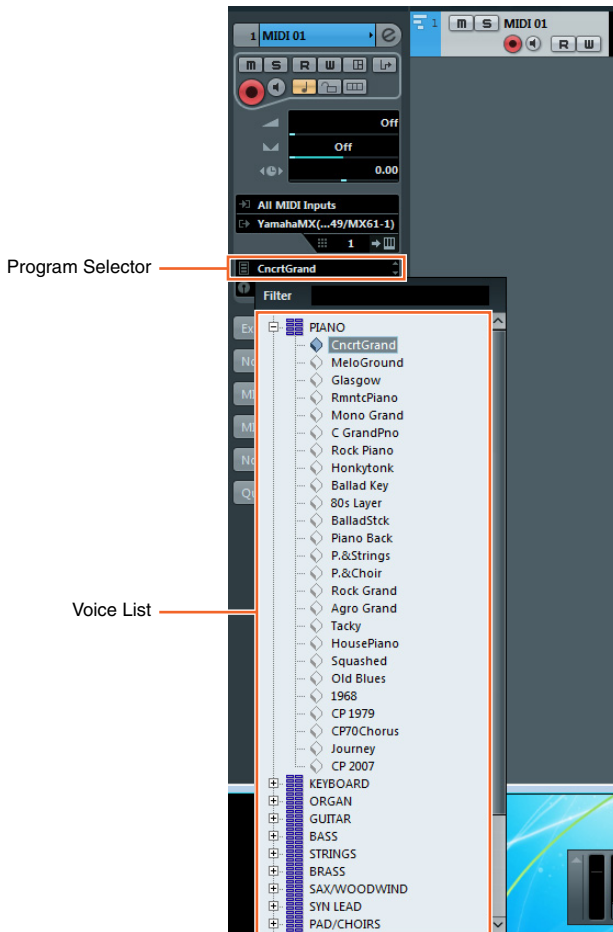
주 상기 5단계를 실행하지 않은 경우, 출력 루팅을 "Yamaha MX49/MX61-1"로 설정합니다.



8 MIDI 트랙 데이터에 어느 보이스가 사용될지 결정합니다.

Program Selector를 클릭하여 MX49/MX61 Voice List를 불러온 후에 원하는 보이스를 선택합니다. MIDI 트랙의 출력 채널에 따라 MX49/MX61 파트에 지정된 보이스는 Cubase에서 선택한 보이스로 대체됩니다. MX49/MX61 건반을 연주하면서 사운드를 확인합니다.

주 Cubase에서 사운드를 선택하지 않으면 MX49/MX61의 파트에 현재 지정되어 있는 보이스가 소리가 납니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

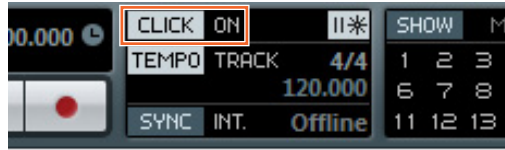
애플리케이션 사용

본편



퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

9 필요한 경우, 메트로놈을 켭니다.

Transport 패널의 "CLICK"을 클릭(또는 C 누름)하여 메트로놈을 켭니다.




10 MX49/MX61 연주를 선택된 MIDI 트랙에 녹음합니다.

시간 위치를 0으로 설정한 다음  (녹음)을 클릭합니다. MX49/MX61로 연주를 시작하면 연주 녹음이 시작됩니다. 끝나면  (정지) 버튼을 클릭해 녹음을 정지합니다.

11 필요 시 다른 MIDI 트랙을 생성하고 MX49/MX61의 다른 음색을 사용하여 더 많은 파트의 연주를 녹음합니다.

위 6-10단계를 반복합니다. 원하는 녹음을 마친 다음 12단계로 이동합니다.

12 모든 트랙에 녹음된 데이터를 점검합니다.

시간 위치를 0으로 설정한 다음  (시작)을 클릭합니다. 필요 시, Cubase에서 MIDI 데이터를 수정 또는 편집하여 송 데이터를 완성합니다. Cubase 사용에 대한 지침은 소프트웨어에 포함된 문서를 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

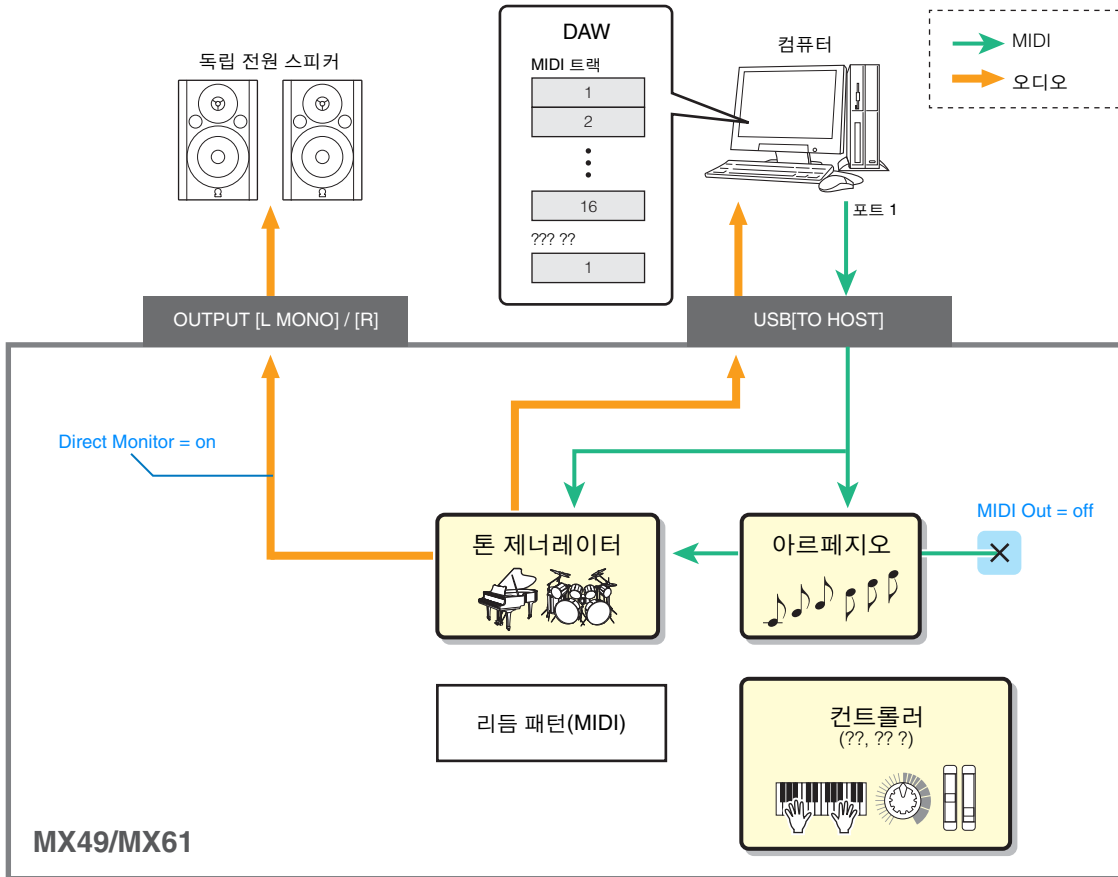
애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

MX49/MX61에서의 연주를 DAW 소프트웨어에 오디오 데이터로 녹음

이 부분에서는 이전 부분에서 생성한 MIDI 데이터를 MX49/MX61 보이스를 사용하여 오디오 데이터로 변환하는 방법을 살펴봅니다. 오디오 데이터를 녹음하면 오디오 CD를 생성하거나 MX49/MX61 송 데이터를 음향 편집기 또는 동영상 제작 소프트웨어 등 다른 애플리케이션에서 오디오 파일로 사용할 수 있습니다. 이 부분에서는 연결을 설치하고 다음 그림과 같은 신호 흐름을 설정합니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

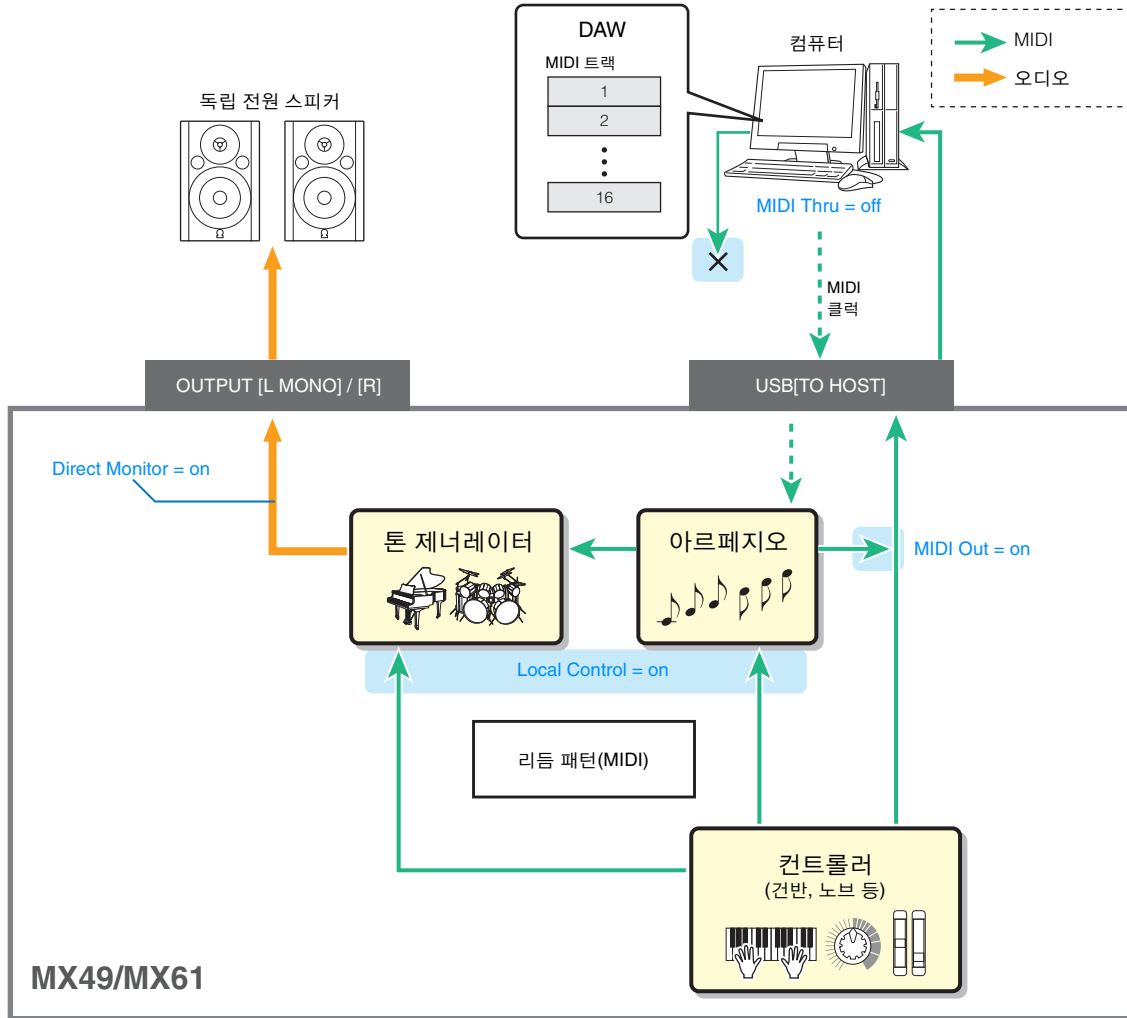
본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

- 1 MX49/MX61을 23페이지의 "MX49/MX61 설치"에 따라 설치합니다.
- 2 이전 부분("MX49/MX61에서의 연주를 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 녹음")에서 생성한 프로젝트에 새 오디오 트랙을 생성합니다.
"Project" 메뉴 → "Add Track" → "Audio" → [Add Track]을 클릭합니다.
- 3 이 새 오디오 트랙에서 MX49/MX61의 입력/출력 대상위치를 설정합니다.
입력 루팅을 "Stereo In", 출력 루팅을 "Stereo Out"으로 설정합니다.
주 "Stereo In"과 "Stereo Out"은 "Device" 메뉴로부터 불러온 VST 연결 창에서 설정한 버스 이름입니다. VST Connection 창에서 다른 버스 이름을 추가했다면 반드시 해당 버스 이름에 루팅을 설정해야 합니다.
- 4 프로젝트에 녹음된 모든 MIDI 데이터를 사용하여 MX49/MX61 사운드를 오디오 데이터로 Cubase에 녹음합니다.
시간 위치를 0으로 설정한 다음 (녹음)을 클릭합니다. 모든 트랙의 MIDI 데이터가 재생되어 데이터를 오디오 트랙에 녹음합니다. MIDI 데이터가 끝에 도달하면 (정지)를 클릭해 녹음을 정지합니다.
- 5 Cubase에서 Project 창의 모든 트랙을 음소거한 다음 오디오 트랙을 재생하여 녹음된 오디오 데이터를 점검합니다.

MX49/MX61에서의 아르페지오 프레이즈를 DAW 소프트웨어에 MIDI 데이터로 녹음

이 부분에서는 아르페지오 프레이즈를 MIDI 데이터로 Cubase에 녹음하는 방법을 살펴봅니다. 이렇게 하면 건반으로 어려운 프레이즈를 연주하지 않아도 완벽히 구현된 종합적인 곡을 간단하게 생성할 수 있습니다. 이 부분에서는 다음 그림에서와 같이 신호 흐름을 설정하고 편리한 빠른 설치 기능을 사용하여 MX49/MX61에서 연결 설정을 단순화합니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

MX49/MX61 설정

- 1 **파트 1의 경우, 녹음에 필요한 아르페지오 형식을 결정한 다음 아르페지오 스위치를 켭니다.**
Performance 화면에서 [EDIT] 누르기 → 커서 [V] 버튼으로 "02:Part"를 선택한 다음 [ENTER] 누르기 → [PIANO] (1) 누르기 → 커서 [^][V] 버튼으로 "03:ArpSelect"를 선택한 다음 [ENTER] 누르기 → "Switch"를 "on"으로 설정하고 원하는 "Category"/"Type" 선택
- 2 **아르페지오 스위치를 on으로 설정합니다.**
램프가 켜지도록 [ARP]를 누릅니다. 이는 전체 퍼포먼스에 작동합니다.

3 빠른 설정 기능을 사용하여 "Arp Rec" 연결을 지정합니다.

[UTILITY] → [JOB] 누르기 → "01:QuickSetup" 선택 → [ENTER] → "Type"을 "Arp Rec"로 설정 → [ENTER]. 다음 파라미터는 자동으로 설정됩니다. 이 설정은 아르페지오 데이터 등 악기에 자신의 연주를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 사용합니다.



	Arp Rec
DirectMonitor(직접 모니터 스위치)	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT(아르페지오 MIDI 출력 스위치)	on

4 악기를 시작, 정지 등의 시퀀서 컨트롤 신호가 Cubase에서 수신되지 않도록 설정합니다.

[EXIT] 두 번 누르기 → "02:MIDI" 선택 → [ENTER] 누르기 → "SeqCtrl" = "out" 또는 "off"

5 설정을 저장한 다음 Performance 상단 화면으로 되돌아옵니다.

[STORE]를 누른 다음 [EXIT]을 눌러 저장을 완료한 후 상단 화면으로 되돌아옵니다.

6 레이어 및 스플릿 기능은 반드시 꺼져 있어야 합니다.

[LAYER] 버튼 및 [SPLIT] 버튼의 램프가 점등되어 있으면 버튼을 눌러 끕니다.

Cubase 설치

1 컴퓨터에서 Cubase를 시작합니다.

중요

Cubase를 시작한 후에 MX49/MX61의 전원을 켜면 Cubase는 MX49/MX61을 인식하지 못합니다. 반드시 MX49/MX61의 전원을 켜 후에 Cubase를 시작하십시오.

2 Cubase에서 새 프로젝트를 엽니다.

Project Assistant 창의 "More" 영역에 있는 "Empty" 프로젝트를 선택한 다음 [Create]를 클릭합니다.

3 MIDI 트랙을 생성합니다.

"Project" 메뉴 → "Add Track" → "MIDI" → [Add Track]을 클릭합니다.

4 MIDI 트랙에서 입력/출력 루팅을 MIDI thru 기능을 해제하도록 설정합니다.

입력 루팅을 "All MIDI Input", 출력 루팅을 "Not Connected"로 설정합니다. 모든 MIDI 데이터는 Cubase로 입력되며 MIDI 트랙 데이터는 MX49/MX61로 출력되지 않습니다. MIDI 트랙의 MIDI thru 기능을 해제하여 녹음할 아르페지오 프레이즈가 MX49/MX61에 출력되지 않도록 합니다. 그렇지 않으면 악기와 컴퓨터 사이에 피드백 루프가 생깁니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

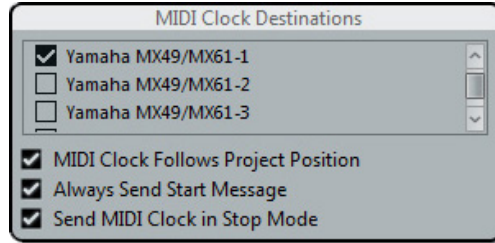
본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격



5 MIDI 클럭을 Cubase에서 MX49/MX61로 전송되도록 설정합니다.

"Transport" 메뉴 클릭 → "Project Synchronization Setup" → "MIDI Clock Destinations" 영역에서 "Yamaha MX49/MX61 - 1", "MIDI Clock Follows Project Position", "Always Send Start Message" 점검 → [OK] 클릭

주 "Send MIDI Clock in Stop Mode" 설정은 Cubase에서 녹음 또는 연주가 정지하면(정지 모드) 아르페지오가 재생되는지의 여부를 결정합니다. 정지 모드에서 아르페지오를 재생하려면 "Send MIDI Clock in Stop Mode"도 점검합니다.



6 MX49/MX61의 아르페지오 프레이즈를 선택한 MIDI 트랙에 녹음합니다.

시간 위치를 0으로 설정한 다음  (녹음)을 누르고 난 후 MX49/MX61의 건반을 연주하여 아르페지오를 재생합니다. 아르페지오 프레이즈는 MIDI 데이터로 출력되어 Cubase의 MIDI 트랙에 녹음할 수 있게 됩니다. 연주가 끝나면  (정지)를 클릭해 녹음을 완료합니다.

녹음된 아르페지오 프레이즈 재생


1 MX49/MX61의 [ARP]를 눌러 램프가 꺼지도록 합니다.

전체 퍼포먼스에 작동하는 아르페지오 스위치가 off로 설정됩니다.

2 아르페지오 프레이즈가 녹음된 MIDI 트랙에서 MIDI thru 기능을 활성화로 설정합니다.

출력 루팅을 "Yamaha MX49/MX61-1"로 설정합니다. 녹음된 MIDI 데이터가 MX49/MX61로 출력됩니다.

3 녹음된 아르페지오 프레이즈를 점검합니다.

시간 위치를 0으로 설정한 다음  (시작)을 클릭합니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

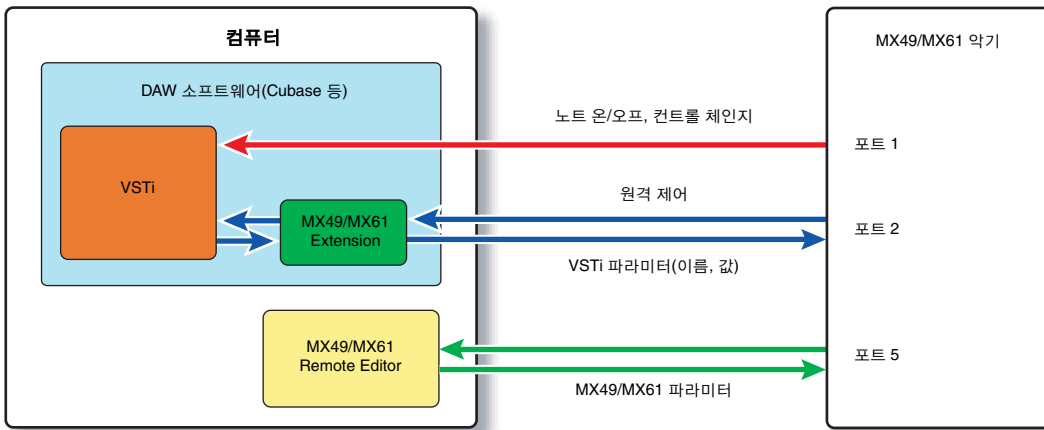
퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

MX49/MX61에서 DAW 소프트웨어 또는 VSTi(소프트웨어 악기)의 원격 제어

MX49/MX61에는 MX49/MX61 패널 작업으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어와 VSTi(소프트웨어 악기)를 제어하는 매우 편리한 원격 모드가 있습니다. 이 기능을 사용하면 DAW 소프트웨어 또는 VSTi를 악기에서 효율적으로 제어할 수 있고 훨씬 쉽게 곡을 녹음 및 생성할 수 있습니다.

[DAW REMOTE]를 켜면 MX49/MX61은 원격 모드가 시작되고 원격 제어 기능은 패널의 특정 버튼에 지정됩니다. 이름은 패널에 흰색 배경에 검정색으로 인쇄됩니다. 예를 들어, [PLAY] (▶/||) 버튼, [STOP] (■) 버튼, AI KNOB([DATA] 다이얼)를 사용해 Cubase용 전송 컨트롤로 사용할 수 있습니다.

MX49/MX61에서 제어할 수 있는 DAW 프로그램에는 Cubase, Logic Pro, SONAR, Digital Performer가 있습니다. 포트 2는 주로 MX49/MX61과 DAW 소프트웨어 간의 원격 제어를 위한 MIDI 데이터 전송에 사용됩니다.



원격 제어 기능을 사용하기 전에 아래의 설치 절차를 따라야 합니다.

주 DAW Remote 설치 전에 Yamaha Steinberg USB 드라이버와 MX49/MX61 Remote Tools가 제대로 설치되었는지 확인하십시오.

MX49/MX61 설정

- 1 USB 케이블을 통해 악기와 컴퓨터를 연결합니다(19페이지).
- 2 [DAW REMOTE] 버튼을 눌러 원격 모드로 들어갑니다.
- 3 [UTILITY]를 눌러 UTILITY Remote 화면을 불러온 다음 "DAW Select"를 원하는 DAW 소프트웨어로 설정합니다.



- 4 [STORE]를 눌러 설정을 내장 메모리에 저장합니다.
- 5 [EXIT]을 눌러 Utility 화면을 종료합니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS 애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

컴퓨터에서 DAW 소프트웨어 설정

연결된 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 시작합니다. 그런 다음, 아래 설치 절차를 따릅니다.

주 MX49/MX61과 컴퓨터를 연결하는 케이블이 분리되거나 MX49/MX61이 우발적으로 갑자기 꺼지면 DAW는 MX49/MX61을 다시 인식하지 못합니다. 이런 경우에는 DAW 소프트웨어를 종료하고 MX49/MX61을 설정한 다음 연결이 제대로 되었는지 확인한 후에 다시 시작하십시오.

주 MX49/MX61과 호환되는 DAW 소프트웨어 버전에 대한 자세한 내용은 "사용설명서" PDF 문서의 "사양"을 참조하십시오.

주 특정 소프트웨어 버전 또는 사용하는 컴퓨터 환경에 따라 다음 기능 중 일부는 제공되지 않을 수 있습니다.

■ Cubase

MX49/MX61 Remote Tools를 설치하여 설정을 완료합니다.

■ SONAR

- 1 [Edit] → [Preferences] 메뉴를 아래로 당겨 "MIDI"의 [Devices]를 선택합니다.
- 2 "Yamaha MX49/MX61-2"를 입력 장치에 추가한 다음 "Yamaha MX49/MX61-2"를 출력 장치에 추가합니다.
- 3 [Edit] → [Preferences] 메뉴를 아래로 당겨 [Control Surfaces]를 선택합니다.
- 4 [+] 버튼을 클릭하고 "Mackie Control"을 선택한 다음 입력 포트를 "Yamaha MX49/MX61-2"로 설정하고 출력 포트를 "Yamaha MX49/MX61-2"로 설정합니다.

■ Digital Performer

- 1 Mac 컴퓨터의 Audio/MIDI 설정에서 MX49/MX61의 인터페이스 포트 2를 톤 제너레이터의 포트 2에 연결합니다. 톤 제너레이터에 포트가 하나밖에 없을 경우에는 새 포트를 추가한 다음 포트를 인터페이스에 연결합니다.
- 2 [Setup] 메뉴를 아래로 당기고 [Control Surface Setup]을 선택하여 Control Surface 창을 불러옵니다.
- 3 [+] 버튼을 클릭합니다.
- 4 Driver 부분에서 "Mackie Control"을 선택합니다.
- 5 "Unit" 및 "MIDI" 설정 상자의 "Unit"부분에서 "Mackie Control", "MIDI" 부분에서 "MX49/MX61 New Port 2"를 선택합니다.

■ Logic Pro

- 1 [Preferences] 메뉴 → [Control Surfaces Setup]을 선택해 Setup 창을 불러옵니다.
- 2 [New] 메뉴 → [Install]을 선택합니다.
- 3 모델 목록에서 "Mackie Control"을 선택한 다음 이를 컨트롤 표면으로 추가합니다.
- 4 MIDI 출력 포트를 "Yamaha MX49/MX61 Port2"로 설정합니다.

주 Mackie Control은 Mackie Designs, Inc.의 상표입니다.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

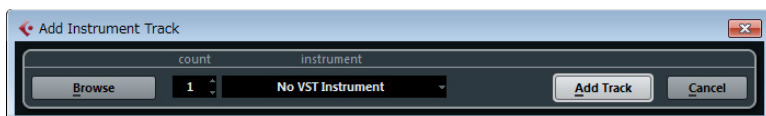
본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

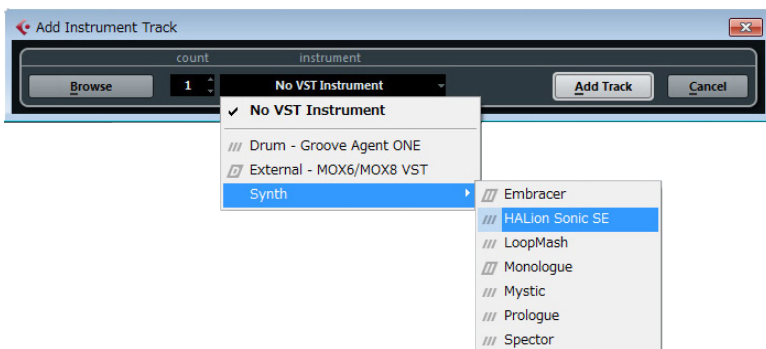
VSTi 원격 제어

이 부분에서는 Cubase에서 VSTi를 설정하여 원격 제어 기능을 사용할 수 있게 하는 방법을 설명합니다.

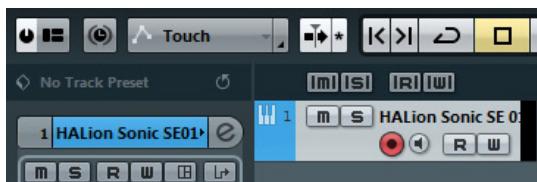
- 1 MX49/MX61의 빠른 설정 기능을 사용하여 "DAW Rec" 연결을 지정합니다.**
[UTILITY] → [JOB] 누르기 → "01:QuickSetup" → [ENTER] 선택 → "Type"을 "DAW Rec"로 설정 → [ENTER]. 로컬 컨트롤(65페이지)을 off로 설정합니다. 본 악기에서 연주를 DAW 소프트웨어로 녹음하려고 할 때(아르페지오 데이터 제외) 이 설정을 사용합니다.
- 2 "MX49/MX61 설치"에서의 절차를 따라(31페이지) MX49/MX61를 설치하여 Cubase를 원격 제어합니다.**
- 3 MIDI 트랙을 생성합니다.**
"Project" 메뉴 → "Add Track" → "MIDI" → [Add Track]을 클릭합니다.
- 4 MX49/MX61의 [ADD INST TRACK]([SYN COMP])을 눌러 Cubase Project 창에 "Add Instrument Track" 대화 상자를 표시합니다.**



- 5 MX49/MX61의 커서 버튼을 사용하여 VSTi를 선택합니다.**
커서 [V] 버튼을 눌러 대화상자에 VSTi 목록을 표시한 다음 커서 [V]/> 버튼을 사용하여 VSTi를 선택합니다. 이 예에서는 "Synth" → "HALion Sonic SE"를 선택합니다. 선택한 다음 [ENTER]를 누릅니다.



- 6 MX49/MX61의 [ENTER]를 눌러 "Add Instrument Track" 대화상자를 닫습니다.**
악기 트랙이 Cubase Project 창에 생성되고 "HALion Sonic SE" 컨트롤 템플릿이 MX49/MX61에서 자동으로 선택됩니다.



힌트

MX49/MX61에는 유명 VSTi 악기의 원격 제어용 컨트롤 템플릿 기능이 있습니다. 이 컨트롤 템플릿을 사용하면 MX49/MX61에서 자신이 좋아하는 VSTi의 해당 기능을 노브 [A]~[D]에 지정할 수 있습니다. Cubase를 사용할 경우, Cubase의 VSTi를 전환하면 MX49/MX61의 해당 컨트롤 템플릿이 변경됩니다. Cubase가 아닌 다른 DAW 소프트웨어를 사용할 경우, DAW 소프트웨어의 VSTi를 전환해도 MX49/MX61의 컨트롤 템플릿에는 영향이 없습니다. 해당 컨트롤 템플릿을 수동으로 설정하여 DAW 소프트웨어에서 VSTi를 일치시켜야 합니다. MX49/MX61의 원격 모드 설정은 70페이지를 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

- ▶ 컴퓨터에 연결
- ▶ 컴퓨터로 송 생성

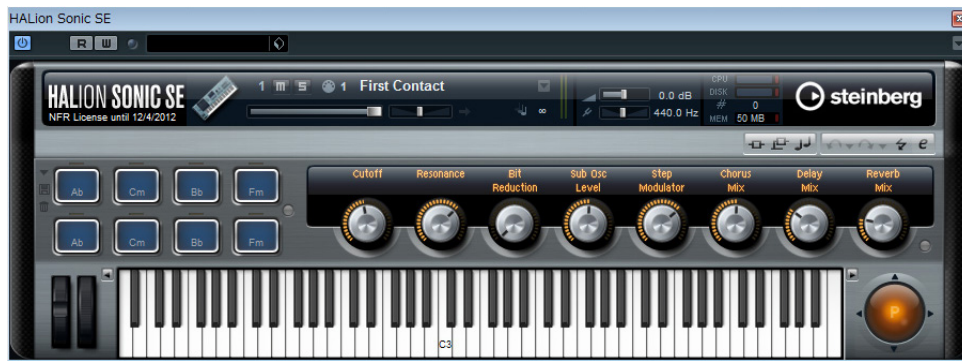
iOS

애플리케이션 사용

본편

- 퍼포먼스
- 송/패턴
- 파일
- 유틸리티
- 원격

7 [VSTI WINDOW]([CHROMATIC PERCUSSION])를 눌러 선택한 악기 트랙의 VSTi 창을 엽니다.



8 MX49/MX61의 [INC/YES]/[DEC/NO]를 눌러 VSTi 프로그램을 선택합니다.

9 MX49/MX61 건반을 사용하여 VSTi를 재생하거나 노브 [A]~[D]를 사용하여 VSTi의 파라미터를 제어합니다.

컨트롤 템플릿을 편집하거나 새 템플릿을 생성하려면 MX49/MX61 Remote Editor를 사용합니다. Remote Editor를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 첨부된 PDF 설명서를 참조하십시오.

추가 원격 제어 기능이 제공됩니다. 자세한 내용은 다음 "원격 제어 지정" 부분을 참조하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

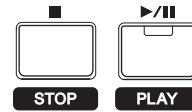
원격 제어 지정

원격 모드에서는 MX49/MX61 컨트롤러를 사용하여 DAW 소프트웨어의 다양한 기능을 제어할 수 있습니다.

주 특정 소프트웨어 버전 또는 사용하는 컴퓨터 환경에 따라 다음 기능 중 일부는 제공되지 않을 수 있습니다.

전송 작업

[PLAY] (▶/||) 버튼과 [STOP] (■) 버튼은 DAW 전송 컨트롤로 작동합니다.



프로그램 체인지 기능

[INC/YES]/[DEC/NO] 버튼은 선택된 트랙의 프로그램 체인지 컨트롤로 작동합니다. 선택한 트랙이 VST가 설정된 악기 트랙, MIDI 트랙 또는 오디오 트랙일 경우 이 버튼은 트랙의 프리셋 프로그램을 전환합니다. Cubase를 사용할 경우 기능은 "PrgChgMode" (68페이지) 설정에 따라 다릅니다.

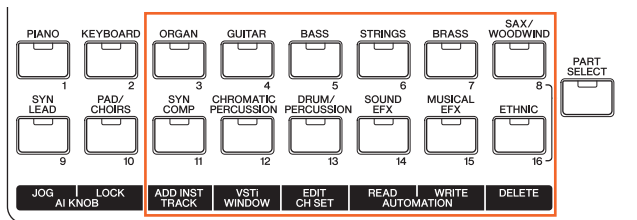
"PrgChgMode" 설정	기능
remote	[INC/YES]를 누르면 다음 프로그램이 선택되고 [DEC/NO] 버튼을 누르면 이전 프로그램이 선택됩니다.
PC	Program Change 메시지는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 DAW 소프트웨어로 전송됩니다. 하지만 VST3 악기 프로그램은 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 변경할 수 없습니다.
auto	선택한 트랙이 MIDI 트랙이고 이 MIDI 트랙의 출력 대상이 VST가 아닐 경우에는 [INC/YES]/[DEC/NO] 기능이 "PrgChgMode"를 "PC"로 설정한 경우와 동일합니다. 그 외의 경우에는 [INC/YES]/[DEC/NO] 기능이 "PrgChgMode"를 "remote"로 설정한 경우와 동일합니다.

Cubase가 아닌 다른 DAW 소프트웨어를 사용할 경우 "PrgChgMode"는 항상 "PC"로 설정됩니다.

주 DAW 소프트웨어에서 여러 개의 트랙을 선택하면 프로그램 변경 기능이 맨 위 트랙에만 작용합니다.

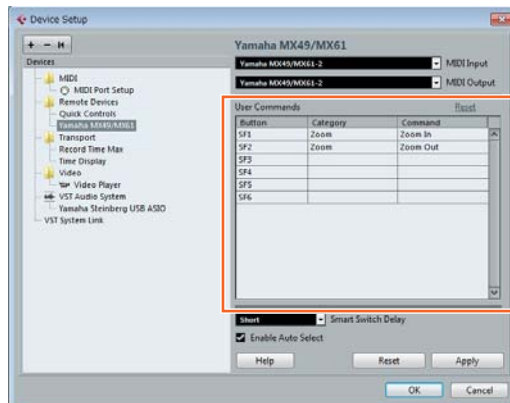
카테고리 버튼별 작동

DAW 소프트웨어의 기능은 카테고리 버튼으로 작동할 수 있습니다.



■ [ORGAN] - [SAX/WOODWIND] 버튼

이 버튼들을 원하는 기능에 자유롭게 지정할 수 있습니다. 기본으로 이 버튼들에는 기능이 지정되어 있지 않습니다. Cubase에서 이 버튼에 기능을 지정하려면 "Remote Devices" 영역의 "Device" 메뉴 → "Device Setup" → "Yamaha MX49/MX61"을 클릭하고 기능을 "User Commands" 영역의 버튼에 지정합니다.



사용자 명령

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

- 컴퓨터에 연결
- ▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

- 퍼포먼스
- 송/패턴
- 파일
- 유틸리티
- 원격

■ [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) 버튼 - [DELETE]([ETHNIC]) 버튼

Cubase를 사용하는 경우 다음 고정 기능이 [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) - [DELETE]([ETHNIC])에 지정됩니다. Cubase의 해당 기능이 각 버튼에 지정됩니다.

주 Cubase가 아닌 다른 DAW 소프트웨어를 사용하더라도 기능이 [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) - [DELETE]([ETHNIC]) 버튼에 자동 지정됩니다. 단, DAW 소프트웨어의 실제 기능은 동일하지 않을 수 있습니다. 이 카테고리 버튼들을 사용하기 전에 특정 소프트웨어의 이 버튼들에 원하는 기능을 지정해야 합니다. 이 버튼들은 Digital Performer에서는 작동하지 않으니 유의하십시오.

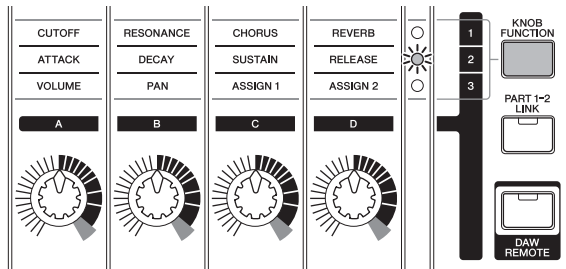
버튼	기능
[ADD INST TRACK]	[Add Instrument Track] 대화상자를 열고 닫습니다.
[VSTi WINDOW]	선택한 트랙의 VSTi 화면을 열고 닫습니다.
[EDIT CH SET]	선택한 트랙의 채널 설정 창을 열고 닫습니다.
[AUTOMATION READ]	선택한 트랙의 자동화 읽기를 켜고 끕니다.
[AUTOMATION WRITE]	선택한 트랙의 자동화 쓰기를 켜고 끕니다.
[DELETE]	선택한 데이터를 트랙에서 삭제합니다.

여러 트랙을 선택할 경우에는 다음 사항에 유의해야 합니다.

- [VSTi WINDOW] 기능은 맨 위 트랙에 적용됩니다.
- [EDIT CH SET] 기능은 맨 위 트랙에만 적용됩니다.
- [AUTOMATION READ]/[AUTOMATION WRITE]/[DELETE] 기능은 선택한 모든 트랙에 적용됩니다.

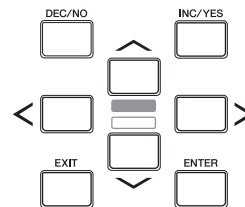
노브 [A]~[D] 작동

노브 [A]~[D]는 선택한 트랙 또는 선택한 VSTi의 파라미터를 제어할 수 있습니다. 현재 VSTi의 해당 기능은 컨트롤 템플릿에 의해 노브에 자동으로 지정됩니다. 각 컨트롤 템플릿에는 세 가지 세트의 노브 [A]~[D] 기능이 있습니다. [KNOB FUNCTION] 버튼을 눌러 세트를 전환할 수 있습니다.



커서 및 기타 기능 이동

커서 [<]/[^]/[v]/[>] 버튼을 사용하면 DAW 소프트웨어의 커서를 위/아래/좌/우로 이동할 수 있습니다. [EXIT] 버튼은 컴퓨터의 [Esc] 키와 같은 기능을 합니다. [ENTER] 버튼은 컴퓨터의 [Enter] 키와 같은 기능을 합니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

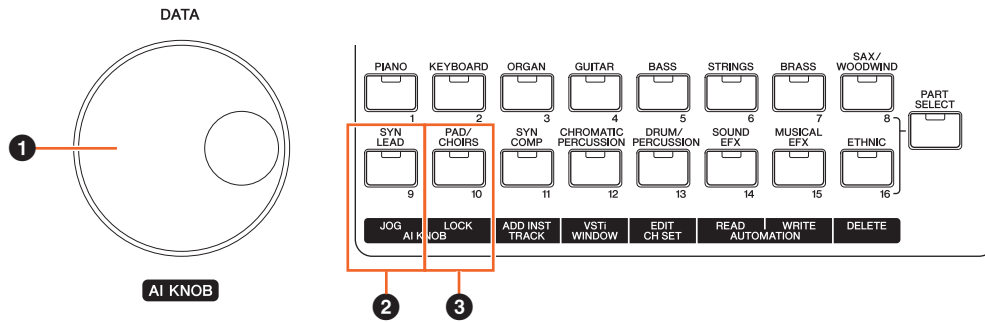
애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

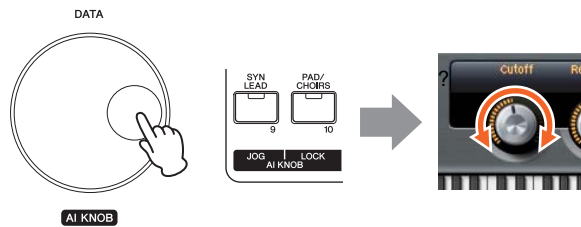
AI KNOB 기능

AI KNOB를 사용하면 마우스 포인터를 통해 지정된 원하는 파라미터를 제어하거나 프로젝트의 현재 시간 위치를 이동할 수 있습니다.



1 AI KNOB

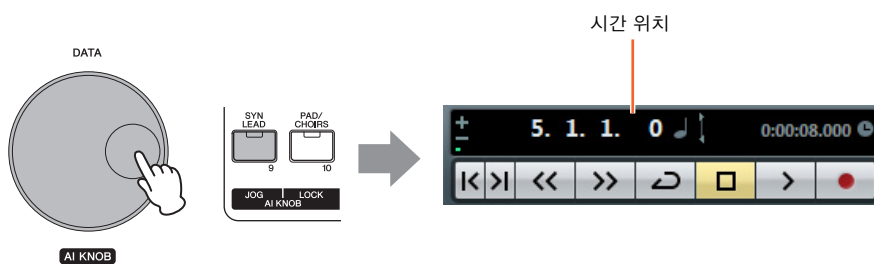
여기에서, MX49/MX61의 [DATA] 다이얼은 AI KNOB 역할을 합니다. AI KNOB는 다기능 노브입니다. 예를 들어, 주된 창 안에서 원하는 파라미터와 Cubase에서 플러그인 소프트웨어를 제어할 수 있고 조그/셔를 작동에도 사용할 수 있습니다(시간 위치 자유 이동과 동일). AI KNOB에 지정 가능한 파라미터는 [JOG] ([SYN LEAD]) 버튼과 [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) 버튼의 ON/OFF 상태에 따라 변합니다. 지정된 파라미터를 Cubase의 마우스 포인터를 통해 제어하려면 [JOG]([SYN LEAD]) 버튼과 [LOCK]([PAD/CHOIRS]) 버튼을 반드시 껐야 합니다.



마우스 포인터가 위치한 파라미터 조절

2 [JOG] 버튼

이 버튼이 켜지면 AI KNOB가 현재 프로젝트의 시간 위치로 이동합니다. AI KNOB를 시계 방향으로 돌리면 시간 위치가 앞으로 이동하고 AI KNOB를 시계 반대 방향으로 돌리면 시간 위치가 뒤로 이동합니다. [LOCK] 버튼과 [JOG] 버튼을 동시에 켜면 AI KNOB에서 손을 떼더라도 이동하는 시간 위치가 멈추지 않습니다. AI KNOB를 뒤로 돌리거나 [STOP] 버튼을 눌러 언제든지 시간 위치를 정지시킬 수 있습니다.



기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

- 컴퓨터에 연결
- ▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

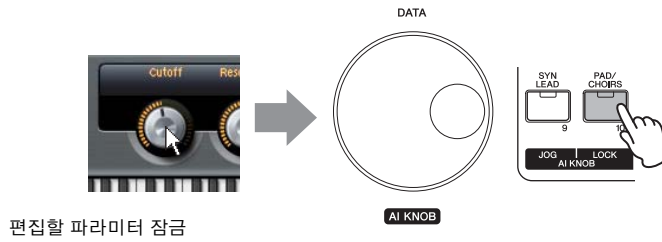
애플리케이션 사용

본편

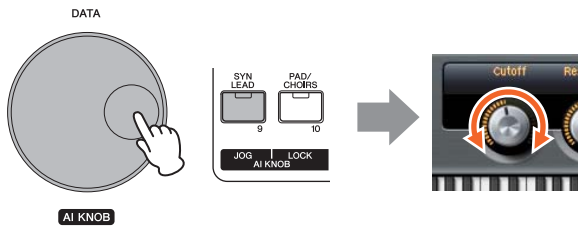
- 퍼포먼스
- 송/패턴
- 파일
- 유틸리티
- 원격

③ [LOCK] 버튼

이 버튼을 켜면 AI KNOB를 통해 편집할 파라미터를 "잠금" 수 있습니다. 마우스 포인터를 원하는 파라미터에 놓은 후에 [LOCK] 버튼을 켜면 AI KNOB가 마우스 포인터 위치와 상관없이 "잠긴" 파라미터를 제어합니다. [LOCK] 버튼을 끄면 편집할 파라미터의 잠금을 해제할 수 있고, 그러면 AI KNOB를 사용하여 마우스 포인터가 위치한 다른 파라미터를 편집할 수 있습니다. [LOCK]을 켜면 조그 휠이 "잠겨" 시간 위치가 방향을 반대로 바꾸고 정지([STOP] 누름)할 때까지 계속 움직입니다.



편집할 파라미터 잠금



마우스 포인터 위치와 상관없이 "locked" 파라미터 편집

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
▶ 컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

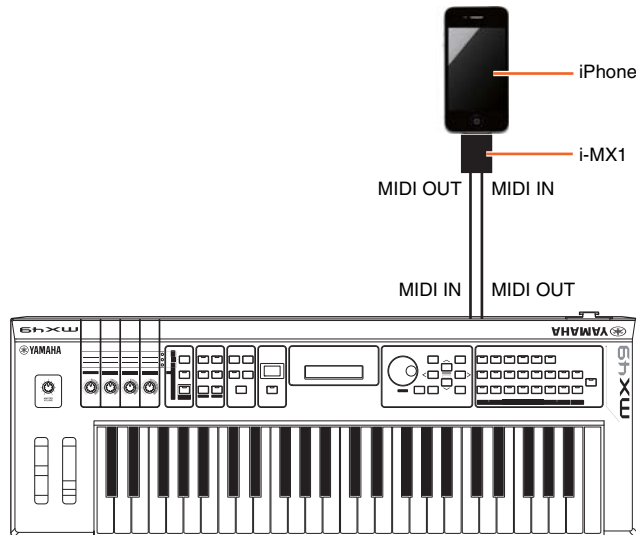
본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

iOS 애플리케이션 사용

선택 사양인 i-MX1 MIDI 인터페이스를 통해 iPad, iPhone, iPod Touch 장치에 본 악기를 연결하면 다양한 iOS 애플리케이션을 사용할 수 있어 더욱 즐겁고 음악적으로 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. 본 악기를 iPad/iPhone/iPod Touch에 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 i-MX1 사용설명서를 참조하십시오. 또한, 호환되는 애플리케이션에 대한 내용과 애플리케이션 최소 요구사항에 대한 자세한 내용은 다음 웹사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



- 주 iPhone/iPad에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 iPhone/iPad에서 "Airplane Mode"를 "ON"으로 설정할 것을 권장합니다.
- 주 iOS 애플리케이션은 일부 지역에서는 지원되지 않습니다. Yamaha 구입처에 문의하십시오.

기본 구조

기본 구조
컨트롤러 블록
톤 제너레이터 블록
이펙트 블록
아르페지오 블록
송/패턴 연주 블록
내장 메모리
MIDI/오디오 신호 흐름

연결된 컴퓨터 이용

컴퓨터에 연결
컴퓨터로 송 생성

iOS

애플리케이션 사용

본편

퍼포먼스
송/패턴
파일
유틸리티
원격

본편

퍼포먼스

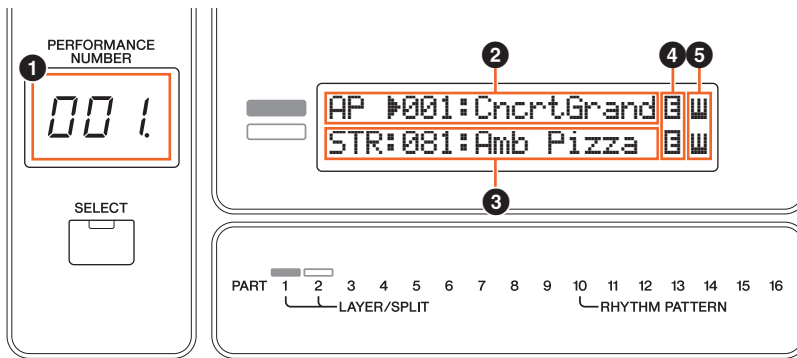
퍼포먼스는 일반적으로 다수의 보이스로 구성되어 있으므로, 여러 가지 방식으로 함께 소리를 낼 수 있습니다. 예를 들어, 두 가지 보이스(파트 1, 2)를 결합하거나 외장 시퀀서 또는 MIDI 데이터를 사용하여 여러 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 이 부분에서는 여섯 가지 카테고리(퍼포먼스 재생, 퍼포먼스 선택, 퍼포먼스 파트 선택, 퍼포먼스 편집, 퍼포먼스 작업, 퍼포먼스 저장)로 분류되어 있는 모든 퍼포먼스 파라미터에 대해 설명합니다.

퍼포먼스 재생

이는 악기의 맨 위 또는 메인 화면에 해당합니다. 이 화면에서는 파트 1 또는 파트 2를 선택/연주, 하나의 레이어로 파트 1, 2의 다른 보이스를 함께 연주(레이어 기능), 왼손으로는 파트 2의 한 가지 보이스를 연주하면서 오른손으로는 파트 1의 다른 보이스를 연주할 수 있습니다(스플릿 기능).

작업 절차

[EXIT]를 반복해 눌러 퍼포먼스 재생 화면 불러오기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 파트 1/2 선택 → [DATA] 다이얼로 보이스 선택



1 퍼포먼스 번호

선택한 퍼포먼스 번호는 항상 이 3자리수 화면에 표시됩니다. 퍼포먼스 파라미터를 편집할 때 화면의 우측 하단에 점(.)이 표시됩니다. 이 표시등은 현재 퍼포먼스가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 상태를 저장하려면 퍼포먼스 저장 기능(56페이지)을 실행합니다.

2 파트 1의 보이스

3 파트 2의 보이스

선택한 퍼포먼스의 파트 1, 2에 지정된 보이스를 표시/결정합니다. 보이스 카테고리, 보이스 번호, 보이스 이름이 왼쪽에서 오른쪽의 순서로 표시됩니다. 사용자 보이스는 보이스 이름 시작 부분에 "u" 표시로 나타납니다. 카테고리에 사용자 보이스가 포함되어 있는 경우 사용자 보이스는 카테고리의 프리셋 보이스 다음에 표시됩니다. 커서(>)가 선택한 파트의 보이스 카테고리 번호 사이에 표시됩니다.

4 E (편집) 표시등

파트 1 또는 파트 2에 지정된 보이스를 수정한 경우, 이 표시등은 보이스 이름의 우측에 표시됩니다. 이 표시등은 보이스가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 상태를 저장하려면 보이스 저장 기능(53페이지)을 실행합니다.

5 건반 아이콘

건반을 연주할 때 이 아이콘이 현재 나오는 파트의 우측에 나타납니다. 레이어 기능이 활성화되어 있으면 양 파트가 소리 나므로 이 아이콘이 양 파트의 우측에 나타납니다. 스플릿 기능이 활성화되어 있으면 아이콘은 건반의 우측(스플릿 지점의 우측, 45페이지)을 연주하면 파트 1에, 좌측을 연주하면 파트 2에 표시됩니다.

퍼포먼스

- ▶ 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

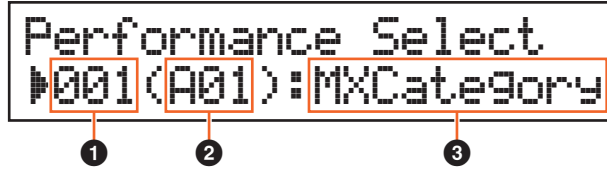
보충설명

퍼포먼스 선택

악기에 있는 여러 퍼포먼스 중에서 특정 퍼포먼스를 선택합니다.

작업 절차

PERFORMANCE [SELECT] 버튼 누르기 → [DATA] 다이얼로 퍼포먼스 선택



1 퍼포먼스 번호

선택한 퍼포먼스의 번호를 나타냅니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 퍼포먼스 번호를 전환할 수 있습니다.

2 퍼포먼스 그룹

선택한 퍼포먼스의 그룹(A~H)을 나타냅니다. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용해 퍼포먼스 그룹을 전환할 수 있습니다.

3 퍼포먼스 이름

선택한 퍼포먼스의 이름을 나타냅니다.

퍼포먼스 파트 선택

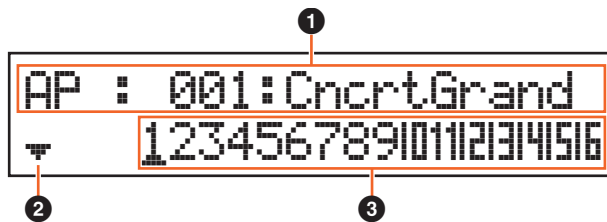
이 화면에서는 파트 1~16 중 파트 1개를 선택하고 연주합니다. 또한, 각 파트에 지정된 보이스와 음량 및 팬 등 특정 파트 파라미터를 변경할 수 있습니다. 이 화면에는 여러 페이지가 있으며, 이 페이지들은 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 불러올 수 있습니다.

주 Part Select 화면에서 편집할 수 있는 파라미터는 Part Edit 화면의 파라미터와 동일합니다.

작업 절차

[PART SELECT] 누르기 → 커서 [^]/[>] 버튼으로 파트 선택 → 파라미터 편집

첫 번째 페이지



1 보이스

선택한 파트에 지정된 보이스의 카테고리, 번호, 이름을 나타냅니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하면 첫 번째 페이지에서 보이스 카테고리를 전환할 수 있습니다. 또한, 커서 [V] 버튼을 1번 눌러 화면의 커서를 이동한 후 보이스 번호를 전환할 수도 있습니다.

2 페이지 표시등

화면에 여러 페이지가 있음을 나타냅니다. 커서 [V] 버튼을 눌러 다음 페이지를 불러올 수 있습니다.

3 파트 1~16

커서 [^]/[>] 버튼 또는 카테고리 버튼([1]-[16])을 눌러 파트를 선택합니다. 밑줄 표시는 선택한 파트 번호를 나타냅니다.

퍼포먼스

퍼포먼스 재생

▶ 퍼포먼스 선택

▶ 퍼포먼스 파트 선택

퍼포먼스 편집

공통 편집

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

파트 편집

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

보이스 편집

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

퍼포먼스 작업

Initialize

Recall

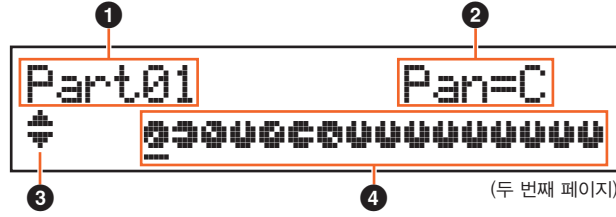
Copy

Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

두 번째 및 그 이후 페이지



1 파트 번호

선택한 파트 번호를 나타냅니다.

2 파트 파라미터

편집할 파라미터 이름, 선택한 파트의 파라미터 값을 나타냅니다. 하나의 파라미터가 각 페이지에 표시됩니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 선택한 파트의 값을 변경할 수 있습니다.

파라미터	설명
Pan	각 파트에 대한 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)
Volume	각 파트의 음량을 결정하여 모든 파트에 최적의 레벨 밸런스를 설정할 수 있습니다. 설정: 0~127
ChoSend (코러스 전송)	코러스 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정하여 각 파트의 원하는 코러스 정도를 설정할 수 있습니다. 설정: 0~127
RevSend (리버브 전송)	리버브 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정하여 각 파트의 원하는 리버브 정도를 설정할 수 있습니다. 설정: 0~127
DryLevel	처리되지 않은(dry) 사운드 레벨, 시스템 이펙트(코러스, 리버브)로 처리되지 않은 사운드를 결정하여 파트에서 전체 이펙트 밸런스를 제어할 수 있습니다. 설정: 0~127
InsSw (인서트 이펙트 스위치)	인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 켜짐으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 인서트 이펙트는 퍼포먼스에서 최대 4개 파트에 적용할 수 있습니다. 설정: off, on
ArpSw (아르페지오 스위치)	아르페지오 기능에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 아르페지오는 퍼포먼스에서 최대 2개 파트에 적용할 수 있습니다. 설정: off, on

3 페이지 표시등

화면에 여러 페이지가 있음을 나타냅니다. 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 이전/다음 페이지를 불러올 수 있습니다.

4 파트 1~16의 파라미터 값

대부분의 파라미터의 경우 선택한 파라미터 값도 그래픽 노브로 표시되어 각 파트의 값(2)을 나타냅니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 선택한 파트의 값을 변경할 수 있습니다. 파트를 변경하려면 커서 [<]/[>] 버튼을 사용합니다.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- ▶ 퍼포먼스 파트 선택
- 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - Reverb Eff
 - Master EQ
 - Arp Switch
 - General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
 - 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
 - 퍼포먼스 저장
 - 보충설명

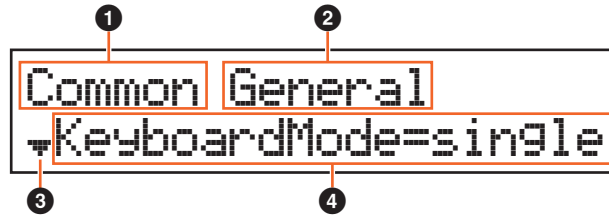
퍼포먼스 편집

Performance Edit 화면에는 모든 파트에 공통으로 적용되는 설정을 편집하는 공통 편집과 개별 파트를 편집하는 파트 편집의 두 가지 유형이 있습니다. 파트 편집에서는 파트(보이스 편집)에 지정된 보이스의 파라미터도 편집할 수 있습니다.

공통 편집

작업 절차

[Edit] 누르기 → 커서 [^] 버튼으로 "01:Common" 선택 → [ENTER] 누르기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 원하는 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집



1 Common

현재 화면이 Common Edit임을 나타냅니다.

2 편집할 화면

Common Edit에서 편집하기 위해 선택한 화면 이름을 나타냅니다.

3 페이지 표시등

화면에 여러 페이지가 있음을 나타냅니다. 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 이전/다음 페이지를 불러올 수 있습니다.

4 파라미터

선택한 파라미터를 나타내고 편집이 가능하게 합니다. 하나의 파라미터가 각 페이지에 표시됩니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 파라미터의 값을 변경할 수 있습니다.

Chorus Eff(코러스 이펙트)

파라미터	설명
코러스 카테고리 코러스 형식	코러스 이펙트 카테고리 및 형식을 결정합니다. 설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.
Preset (이펙트 프리셋)	특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다. 주 모든 이펙트 프리셋 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.
이펙트 파라미터	이펙트 파라미터는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

Reverb Eff(리버브 이펙트)

파라미터	설명
리버브 카테고리 리버브 형식	리버브 이펙트 카테고리 및 형식을 결정합니다. 설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.
Preset (이펙트 프리셋)	특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다. 주 모든 이펙트 프리셋 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택

▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- ▶ Chorus Eff
- ▶ Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

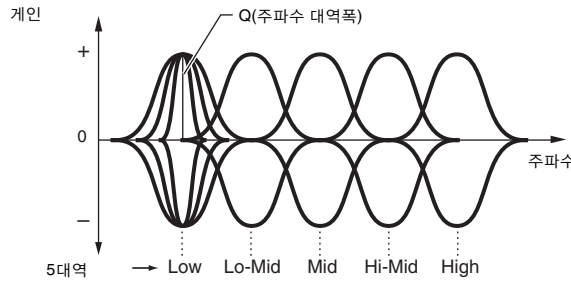
퍼포먼스 저장

보충설명

파라미터	설명
이펙트 파라미터	이펙트 파라미터는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

Master EQ

이 화면에서는 5대역 이퀄라이제이션(LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH)을 선택한 퍼포먼스의 모든 파트 또는 모든 보이스에 적용할 수 있습니다.



파라미터	설명
Shape	<p>사용하는 이퀄라이저 유형이 셸빙인지 피킹인지 여부를 결정합니다. 피킹 유형은 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇄/증폭시키는 반면, 셸빙 유형은 지정된 주파수 설정의 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킵니다. 이 파라미터는 LOW 및 HIGH 주파수 대역에 대해서만 사용할 수 있습니다.</p> <p>설정: shelv(셸빙 유형), peak(피킹 유형)</p> <p>shelv</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>이퀄라이저 로우</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>이퀄라이저 하이</p> </div> </div> <p>peak</p> <div style="text-align: center;"> </div>
Freq (주파수)	<p>중심 주파수를 결정합니다. 이 포인트 근처의 주파수는 게인 설정에 의해 감쇄/증폭됩니다.</p> <p>설정: LOW: 셸빙 32Hz~2.0kHz, 피킹 63Hz~2.0kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz~10.0kHz HIGH: 500Hz~16.0kHz</p>
Gain	<p>주파수(위)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 증폭되는 정도를 결정합니다.</p> <p>설정: -12dB~+0dB~+12dB</p>
Q (주파수 특성)	<p>주파수(위)에 대한 대역폭을 결정하여 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다. 값이 클수록 대역폭이 좁아집니다.</p> <p>설정: 0.1~12.0</p> <p>주 EQ 구조에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.</p>

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - ▶ Reverb Eff
 - ▶ Master EQ
 - Arp Switch
 - General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
- 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
- 퍼포먼스 저장
- 보충설명

Arp Switch(아르페지오 스위치)

파라미터	설명
Switch (아르페지오 공통 스위치)	모든 파트의 아르페지오를 켜지 끄지를 결정합니다. 이 설정은 패널의 [ARP] 버튼과 동일합니다. 설정: off, on
Tempo	아르페지오 템포를 결정합니다. 설정: 5~300 주 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 유틸리티의 MIDI 화면(66페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto" 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "EXT"을 나타내므로 변경할 수 없습니다. 주 템포는 [TEMPO] 버튼을 눌러 Tempo 화면에서 설정할 수도 있습니다. 원하는 템포에서 "연주" 또는 [TEMPO] 버튼을 반복적으로 두드리 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "탭 템포"라고 합니다.
SyncQtzValue (아르페지오 동시 쉼 타이즈 값)	특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. 이렇게 하면 연속적으로 재생한 아르페지오 사이에서 음악적 이동이 더욱 잘 됩니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 우측에 표시된 수는 4분 음표의 변화 단위를 나타낸 것입니다. 설정: off, 60(32분 음표), 80(16분 음표의 셋잇단음표), 120(16분 음표), 160(8분 음표의 셋잇단음표), 240(8분 음표), 320(4분 음표의 셋잇단음표), 480(4분 음표)

General

이 화면의 파라미터는 파트 1, 2에 모두 적용됩니다.

파라미터	설명
KeyboardMode	파트 1, 2의 건반 스플릿과 레이어를 설정합니다. 설정: single, layer, split single선택한 파트만 소리가 납니다. layer파트 1, 2가 함께 소리가 납니다. 이는 건반 전체로 확대됩니다. split파트 1은 "SplitPoint" 설정보다 높은 모든 건반에 사용되고, 파트 2는 "SplitPoint" 설정보다 낮은 모든 건반에 사용됩니다.
SplitPoint	건반이 왼손, 오른손 파트로 분할되는 지점(또는 건반)을 결정합니다. 설정: C#-G8 주 "KeyboardMode"가 "Split"으로 설정된 경우, [SPLIT] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러도 값을 결정할 수 있습니다.
Cutoff	필터의 차단 주파수를 결정합니다. 이는 파트 1, 2에 지정된 양 필터에 모두 적용됩니다. 설정: -64 ~+0 ~+63
Resonance	차단 주파수에 주어지는 고조파 강도를 결정합니다. 이는 파트 1, 2에 지정된 양 필터에 모두 적용됩니다. 설정: -64 ~+0 ~+63
ChoSend (코러스 전송)	코러스 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 이는 파트 1, 2 모두에 적용됩니다. 설정: 0~127
RevSend (리버브 전송)	리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 이는 파트 1, 2 모두에 적용됩니다. 설정: 0~127
Attack (어택 타임)	건반을 누른 후 사운드가 얼마나 빨리 최고 레벨에 도달할지 결정합니다. 이는 파트 1, 2 모두에 적용됩니다. 설정: -64 ~+0 ~+63
Decay (감쇄 타임)	최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 음량이 떨어지는 시간을 결정합니다. 이는 파트 1, 2 모두에 적용됩니다. 설정: -64 ~+0 ~+63
Sustain (서스테인 레벨)	초기 어택 및 감쇄 후 음을 누르고 있는 동안 음량이 지속되는 서스테인 레벨을 결정합니다. 이는 파트 1, 2 모두에 적용됩니다. 설정: -64 ~+0 ~+63

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - Reverb Eff
 - Master EQ
 - ▶ Arp Switch
 - ▶ General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
- 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
- 퍼포먼스 저장
- 보충설명

파라미터	설명
Release (릴리스 타임)	건반에서 손을 떼 후 사운드가 묵음에 이르기까지 감쇄하는 시간을 결정합니다. 설정: -64 ~+0 ~+63
Volume	파트 1, 2의 출력 레벨을 결정합니다. 설정: 0 ~127
Pan	파트 1, 2의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)
Assign1 Assign2	Assign 1/2에 지정된 기능이 원래 설정에서 이동할 오프셋 값을 결정합니다. 설정: -64 ~+0 ~+63 주 ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능들은 보이스 편집의 Ctrl Set 화면(52페이지)에서 설정할 수 있습니다.

Name(퍼포먼스 이름)

선택한 퍼포먼스에 대한 이름을 결정합니다. 커서[<]/[>] 버튼을 사용하여 커서를 원하는 위치로 옮기고 [DATA] 다이얼을 사용하여 문자를 선택합니다. 이름에는 최대 10자의 알파벳과 숫자가 포함될 수 있습니다.

퍼포먼스

퍼포먼스 재생

퍼포먼스 선택

퍼포먼스 파트 선택

▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

파트 편집

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

보이스 편집

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

퍼포먼스 작업

Initialize

Recall

Copy

Bulk

퍼포먼스 저장

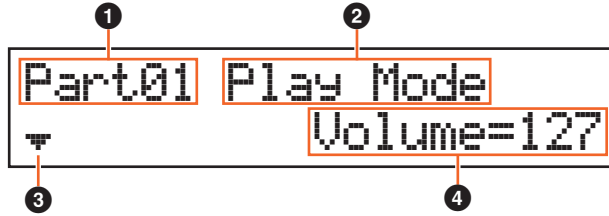
보충설명

파트 편집

주 Part Select 화면에서 편집할 수 있는 파라미터는 Part Edit 화면의 파라미터와 동일합니다.

작업 절차

[EDIT] 누르기 → 커서 [V] 버튼으로 "02:Part" 선택 → [ENTER] 누르기 → 카테고리 버튼([1]~[16])으로 파트 선택 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 편집할 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집



1 Part**

현재 화면이 Part Edit임을 나타냅니다. ** 옆에는 선택한 파트의 번호가 표시됩니다. 카테고리 버튼([1]~[16])을 사용하여 이 화면에서 파트를 변경할 수 있습니다.

2 편집할 화면

Part Edit에서 편집하기 위해 선택한 화면 이름을 나타냅니다.

3 페이지 표시등

화면에 여러 페이지가 있음을 나타냅니다. 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 이전/다음 페이지를 불러올 수 있습니다.

4 파라미터

선택한 파라미터를 나타내고 편집이 가능하게 합니다. 하나의 파라미터가 각 페이지에 표시됩니다. [DATA] 다이얼 또는 [INC/YES]/[DEC/NO] 버튼을 사용하여 파라미터의 값을 변경할 수 있습니다.

Play Mode

파라미터	설명
Volume	각 파트의 출력 레벨을 결정합니다. 설정: 0~127
Pan	각 파트에 대한 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)
NoteShift	각 파트의 피치(건반 조옮김) 설정을 반음 단위로 결정합니다. 설정: -24~+0~+24
Detune	각 파트에 대한 미세 튜닝을 결정합니다. 설정: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz
ChoSend (코러스 전송)	코러스 이펙트로 전송되는 각 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스 이펙트가 뚜렷해 집니다. 설정: 0~127
RevSend (리버브 전송)	리버브 이펙트로 전송되는 각 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브 이펙트가 뚜렷해 집니다. 설정: 0~127
DryLevel	시스템 이펙트(코러스, 리버브)로 처리되지 않은 선택 파트의 레벨을 결정합니다. 설정: 0~127
InsSw (인서트 이펙트 스위치)	인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 켜짐으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 인서트 이펙트는 퍼포먼스에서 최대 4개 파트에 적용할 수 있습니다. 설정: off, on

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- ▶ Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

파라미터	설명
Mono/Poly	각 파트의 단음 또는 다음 연주를 선택합니다. 단음(mono)은 하나의 음만 연주되는 것이고 다음(poly)은 동시에 여러 음 연주가 가능한 것입니다. 설정: mono, poly 주 이 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.
PortaSw (포르타멘토 스위치)	각 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다. 설정: off, on
PortaTime (포르타멘토 시간)	피치 이동 시간을 결정합니다. 값이 높으면 피치 변화 시간이 길어집니다. 즉, 변화 속도가 느려집니다. 설정: 0~127
PB Upper (피치 밴드 범위 상한) PB Lower (피치 밴드 범위 하한)	각 파트의 최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. 설정: -48~+0~+12(반음)
Assign1 (지정 1 값) Assign2 (지정 2 값)	ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능이 값을 결정합니다. 설정: -64~+0~+63 주 ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능들은 보이스 편집의 Ctrl Set 화면(52페이지)에서 설정할 수 있습니다.

Filter/ EG

파라미터	설명
Cutoff	각 파트 필터의 차단 주파수를 결정합니다. 설정: -64~+0~+63
Resonance	필터 공명 정도를 결정합니다. 설정: -64~+0~+63
FEG Attack (FEG 어택 타임) FEG Decay (FEG 감쇄 타임) FEG Sustain (FEG 서스테인 레벨) FEG Release (FEG 릴리스 타임) FEG Depth	이 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드의 음질이 변하는 방식을 결정하는 필터 EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. 이 파라미터들을 사용해 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 정지되는 순간까지 차단 주파수 변화를 제어할 수 있습니다. 음질 변화 역시 위 공명 설정에 따라 달라짐에 유의하십시오. 주 FEG에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오. 주 이 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다. 설정: -64~+0~+63
AEG Attack (AEG 어택 타임) AEG Decay (AEG 감쇄 타임) AEG Sustain (AEG 서스테인 레벨) AEG Release (AEG 릴리스 타임)	이 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드의 음량이 변하는 방식을 결정하는 진폭 EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. AEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 음량 이동을 조절할 수 있습니다. 주 FEG에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오. 주 "Sustain"과 "Release" 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있지 않은 파트에는 사용할 수 없습니다. 설정: -64~+0~+63

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- ▶ Play Mode
- ▶ Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

Arp Select(아르페지오 선택)

파라미터	설명
Switch (아르페지오 스위치)	선택한 파트에 대한 아르페지오의 켜짐 또는 꺼짐을 결정합니다. 아르페지오는 퍼포먼스에서 최대 2개 파트에 적용할 수 있습니다. 설정: off, on
Hold (아르페지오 홀드)	건반에서 손을 뗐을 때 아르페지오가 계속 순환될지 여부를 결정합니다. 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오. 설정: sync-off, off, on
Category (아르페지오 카테고리)	원하는 아르페지오 카테고리를 결정합니다. 설정: "기본 구조"의 "아르페지오 카테고리"(13페이지)를 참조하십시오.
Type (아르페지오 형식)	번호를 지정하여 원하는 아르페지오 형식을 결정합니다. 설정: "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.
MIDI Out (아르페지오 MIDI 출력 스위치)	아르페지오 재생 데이터가 MIDI를 통해 출력되는지 여부를 결정합니다. 설정: off, on

Receive Switch

이 화면에서는 각 개별 파트가 Control Change 및 Program Change 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 대응하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 반응합니다. 모든 파라미터의 설정값은 "off" 또는 "on"입니다.

파라미터	설명
BankSel (뱅크 선택)	각 파트에 지정된 보이스에 대한 Bank Select MSB/LSB 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
ProgChange (프로그램 체인지)	각 파트에 지정된 보이스에 대한 Program Change 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
CtrlChange (컨트롤 체인지)	Control Change 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다. 주 이 파라미터를 off로 설정하면 Control Change에 대한 파라미터는 편집되지 않습니다.
Vol/Exp (음량/표현)	Control Number 7(음량)/Control Number 11(표현) 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
Pan	Control Number 10(팬) 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
Sustain	Control Number 64(서스테인) 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.
PB (피치 벤드)	피치 벤드 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
MW (모듈레이션 휠)	모듈레이션 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
AS1 (지정 1) AS2 (지정 2)	ASSIGN 1/ASSIGN 2(노브 3/노브4)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
FS (풋 스위치)	후면 패널의 [SUSTAIN] 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
FC1 (풋 컨트롤러 1)	후면 패널의 [FOOT CONTROLLER] 잭에 연결되어 있는 풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
FC2 (풋 컨트롤러 2)	풋 컨트롤러 2의 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
BC (브레스 컨트롤러)	MIDI Breath Controller 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
RB (리본 컨트롤러)	MIDI Ribbon Controller 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - Reverb Eff
 - Master EQ
 - Arp Switch
 - General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
- 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
- 퍼포먼스 저장
- 보충설명

파라미터	설명
A.Func1 (지정 가능 기능 1) A.Func2 (지정 가능 기능 2)	지정 가능 기능 1, 2 버튼의 MIDI 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.
ChAT (채널 애프터 터치)	MIDI Channel After Touch 메시지를 수신할 것인지 여부를 결정합니다.

보이스 편집

이 파라미터들은 선택한 파트에 지정된 보이스 편집을 위한 것입니다.

작업 절차	[EDIT] 누르기 → 커서 [V] 버튼으로 "02:Part" 선택 → [ENTER] 누르기 → 카테고리 버튼([1]~[16])으로 파트 선택 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 05~08에서 편집하기 원하는 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집
--------------	---

Voice Insert Eff(보이스 인서트 이펙트)/ DrumKit Insert Eff(드럼 보이스 인서트 이펙트)

파라미터	설명
이펙트 카테고리 이펙트 형식	인서트 이펙트 카테고리 및 형식을 결정합니다. 설정: 편집 가능한 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.
Preset (이펙트 프리셋)	특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러옵니다. 선택한 사전 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다. 주 모든 프리셋 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.
이펙트 파라미터	이펙트 파라미터는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 각 이펙트 형식에서 편집 가능한 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오. 또한, 각 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- ▶ Receive Switch

보이스 편집

- ▶ Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set
- Voice Name /
DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

Voice LFO

이 화면은 일반 보이스가 선택한 파트에 지정될 때만 나타납니다.

파라미터	설명
Wave (LFO 웨이브)	LFO 파형을 선택합니다. 설정: tri(triangle), tri+(triangle+), sawup, sawdwn, squ1/4(square1/4), squ1/3(square1/3), squ(square), squ2/3(square2/3), squ3/4(square3/4), trpzd(trapezoid), S/H 1(sample & hold 1), S/H 2(sample & hold 2), user 주 "user" 웨이브는 프리셋 보이스에 지정된 특수 파형입니다. 외장 장치로부터 MIDI 메시지를 수신하여 독창적인 LFO 음파를 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서의 "MIDI 데이터 표"를 참조하십시오.
Speed	LFO 변주의 속도(주파수)를 조절합니다. 설정: 0~63
TempoSync	LFO가 아르페지오의 템포에 동기화되었는지 시퀀서에 동기화되는지(송 또는 패턴)의 여부를 결정합니다. 설정: off(동기화되지 않음), on(동기화됨)
TempoSpeed	이 파라미터는 위의 "TempoSync"가 "on"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 LFO 펄스가 아르페지오와 동기화되는 방법을 결정하는 상세한 음 값을 설정할 수 있습니다. 설정: 16th, 8th/3(8분 음표의 셋잇단음표), 16th. (점 16분 음표), 8th, 4th/3(4분 음표의 셋잇단음표), 8th. (점 8분 음표), 4th(4분 음표), 2nd/3(2분 음표의 셋잇단음표), 4th. (점 4분 음표), 2nd (2분 음표), whole/3 (온음표의 셋잇단음표), 2nd. (점2분음표), 4th x 4 (4분음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분음표 연주), 4th x 5 (4분음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분음표 연주), 4th x 6 (4분음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분음표 연주), 4th x 7 (4분음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분음표 연주), 4th x 8 (4분음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분음표 연주), 4th x 16 (해당 비트 동안 16개의 4분음표 연주), 4th x 32 (해당 비트 동안 32개의 4분음표 연주), 4th x 64 (해당 비트 동안 64개의 4분음표 연주) 주 음표의 실제 길이는 내장 또는 외부 MIDI 템포 설정에 따라 결정됩니다.
PlayMode	LFO가 반복적으로 순환되는지(loop) 아니면 한 번만 순환되는지(one shot)를 결정합니다. 설정: loop, one shot
KeyOnRest (키 온 리셋)	음을 누를 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다. 설정: off, each-on, 1st-on
RandomSpeed	이 파라미터는 위의 "TempoSync"가 "off"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. LFO 속도가 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다. 설정: 0 ~127
Delay	건반에서 음을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 순간까지의 딜레이 타임을 결정합니다. 설정: 0~127
Fade In (페이드 인 타임)	LFO 이펙트가 ("딜레이" 시간이 경과한 후) 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다. 설정: 0 ~127
Hold (홀드 타임)	LFO가 최고 레벨로 유지되는 시간의 길이를 결정합니다. 설정: 0~126, hold
FadeOut (페이드 아웃 타임)	LFO 이펙트가 ("홀드" 시간이 경과한 후) 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 결정합니다. 설정: 0~127
Dest1/2/3 (LFO 설정 1/2/3 컨트롤 대상)	LFO 웨이브로 제어되는 기능을 결정합니다. 설정: "Data List" PDF 문서의 "컨트롤 목록"을 참조하십시오. 주 컨트롤 목록에서 설명하는 "인서트 이펙트 파라미터 1~16"의 경우 선택한 이펙트 형식의 실제 파라미터 이름이 화면에 표시됩니다. "P"가 화면에 표시되어 있을 경우 해당 파라미터에는 기능이 지정되어 있지 않습니다. "*" 표시는 파라미터 번호를 나타냅니다.
Depth1/2/3 (LFO 설정 1/2/3 컨트롤 깊이)	LFO 웨이브 깊이를 설정합니다. 설정: 0~127

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- ▶ 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - Reverb Eff
 - Master EQ
 - Arp Switch
 - General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - ▶ Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
- 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
- 퍼포먼스 저장
- 보충설명

Voice Ctrl Set(보이스 컨트롤러 세트)/ DrumKit Ctrl Set(드럼 보이스 컨트롤러 세트)

각 보이스에 최대 여섯 개의 컨트롤러 세트를 지정할 수 있습니다. 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 세트 1~6 중에서 세트를 선택한 후 [ENTER]를 누릅니다. Controller Set 화면을 불러옵니다.

파라미터	설명
Source	선택한 컨트롤러 세트에 지정하여 사용할 컨트롤러를 결정합니다. 설정: PB(피치 밴드 휠), MW(모듈레이션 휠), AS1(ASSIGN 1), AS2(ASSIGN 2), FS(풋스위치), FC1(풋 컨트롤러 1), FC2(풋 컨트롤러 2), BC(브레스 컨트롤러), RB(리본 컨트롤러), AF1(ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2(ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT(애프터터치) 주 풋 스위치가 유틸리티의 Controller 화면에서 컨트롤 변경 번호 96 이상으로 설정된 경우 이 풋 스위치는 선택한 보이스의 컨트롤러 세트의 "Source"로 사용할 수 없게 됩니다.
Dest (대상)	"Source"에서 설정한 컨트롤러로 제어되는 기능을 결정합니다. 설정: "Data List" PDF 문서의 "컨트롤 목록"을 참조하십시오.
Depth	소스 컨트롤러가 대상에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 설정: -64~+0~+63

대상의 설정 예시

아래에서는 "Dest"(대상) 지정을 설정하는 방법에 대한 구체적이고 유용한 예시 몇 가지가 설명되어 있습니다.

음량 제어 시:	Volume
로터리 스피커의 속도 변경 시:	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfSpCtl) *1
보이스에 와와 페달 이펙트 적용 시:	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfPdCtl) *2

*1, *2의 경우 각각 위 설정 이외에 다음 설정이 필요합니다.

*1 Also set Effect type = 보이스 편집의 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 화면에 있는 "Rotary Sp"

*2 Also set Effect type = 보이스 편집의 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 화면에 있는 "VCM Pedal Wah"

Voice Name /DrumKit Name

사용자 보이스에 대한 보이스 번호를 결정합니다.

파라미터	설명
보이스 이름	선택한 파트에 지정된 보이스 이름을 결정합니다. 커서[<]/[>] 버튼을 사용해 커서를 원하는 위치로 옮기고 [DATA] 다이얼을 사용하여 문자를 선택합니다. 이름에는 최대 10자의 알파벳과 숫자가 포함될 수 있습니다.
Category (보이스 카테고리)	보이스가 등록될 카테고리를 결정합니다. 카테고리는 보이스의 일반 특성을 나타내는 키워드로, 해당 카테고리를 선택하면 사용할 수 있는 다양한 보이스에서 원하는 보이스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 설정: 일반 보이스용: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH 드럼 보이스용: DR 주 각 카테고리에 대한 자세한 내용은 "기본 구조"(7페이지)의 "보이스 카테고리"를 참조하십시오.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택

▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- ▶ Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- ▶ Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

Voice Job

이 화면은 Voice Edit 화면에서 [JOB]을 눌러 불러옵니다. Voice Edit 화면은 "Voice (DrumKit) Insert Eff", "Voice LFO", "Voice (DrumKit) Ctrl Set", "Voice (DrumKit) Name"입니다.

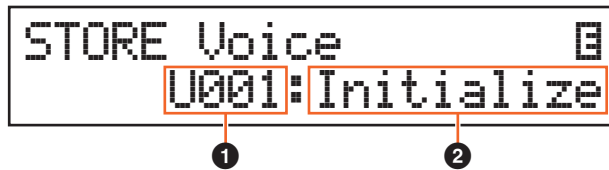
파라미터	설명
Recall	편집한 보이스를 사용자 보이스로 저장하지 않고 다른 보이스 또는 퍼포먼스를 선택하면 작성한 모든 편집 내용이 삭제됩니다. 이런 경우가 발생하면 불러오기를 사용하여 최근 편집 내용으로 보이스를 복구할 수 있습니다. "01:Recall"을 선택하고 [ENTER]를 누릅니다. 이후 확인 화면이 나타나면 [INC/YES]를 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.
Bulk	현재 선택되어 있는 보이스의 편집된 파라미터 설정을 모두 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보존할 수 있습니다. "02:Bulk"를 선택하고 [ENTER]를 누릅니다. 이후 확인 화면이 나타나면 [INC/YES]를 눌러 벌크 덤프 작업을 실행합니다. 주 벌크 덤프를 실행하려면 다음 작업으로 올바른 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. [UTILITY] → 커서 [⏪] [V] 버튼으로 "02:MIDI" 선택 → [ENTER] → 커서 [⏪] [V] 버튼으로 "DeviceNo" 선택 → [DATA] 다이얼로 "DeviceNo" 값 선택

Voice Store

Voice Edit 화면에서 [STORE]를 누르면 편집한 보이스를 사용자 보이스로 저장할 수 있습니다. 다음 파라미터를 설정한 후 [ENTER]를 누른 다음 [INC/YES]를 눌러 실행합니다. 저장이 완료되면 작업은 최근에 선택한 Part Edit 화면으로 돌아갑니다.

■ 주의사항 ■

[STORE]를 눌러 "Clear edit Voice" 메시지를 불러오면 [DEC/NO]를 누릅니다. 이 메시지는 보이스가 수정되었지만 아직 저장되지 않았을 때 퍼포먼스를 실행하면 나타납니다. 퍼포먼스 저장을 실행하면 편집한 보이스가 삭제된다는 점을 염두에 두십시오.



❶ 사용자 보이스 번호

사용자 보이스 번호를 저장 대상으로 선택합니다.

설정: 일반 보이스용: 001~128
드럼 보이스용: 001~008

❷ 보이스 이름

선택한 사용자 보이스 번호의 현재 보이스 이름을 나타냅니다. 저장 후에는 이름이 Voice Name 화면에 입력한 이름으로 변경됩니다.

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택

▶ 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name

- ▶ Voice Job
- ▶ Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

퍼포먼스 작업

작업 절차

Performance 화면(Voice Edit 화면 아님) 중 하나에서 [JOB] 누르기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 작업 선택 → [ENTER] → 작업 절차는 작업 화면에 따름

Initialize

JOB Initialize
Current Perf

All

초기화할 데이터 유형

현재 퍼포먼스의 모든 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)합니다. 공통 설정, 각 파트 설정 등과 같은 특정 파라미터도 선택적으로 초기화할 수 있기 때문에 완전히 새로운 퍼포먼스를 생성할 때 매우 유용합니다. 이 화면에서는 [ENTER]를 누른 다음 [INC/YES]를 눌러 초기화를 실행합니다.

초기화할 데이터 유형

All: 퍼포먼스에 있는 모든 데이터

Common: 공통 편집의 데이터

Part 1~16: 해당하는 내부 파트의 파트 편집 파라미터 데이터

PartAll: 모든 파트의 파트 편집 파라미터 데이터

GM: 퍼포먼스에 있는 모든 데이터. GM बैं크의 보이스는 파트 1~16에 지정됩니다.

주 본 약기에는 GM 표준에 따라 지정된 보이스가 포함된 GM बैं크가 있기 때문에 GM 송 데이터가 올바르게 재생될 수 있습니다.

Recall

편집한 내용을 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하면 작성한 모든 편집 내용이 삭제됩니다. 이런 경우가 발생하면 불러오기를 사용하여 최근 편집 내용으로 보이스를 복구할 수 있습니다.

"02:Recall"을 선택하고 [ENTER]를 누릅니다. 이후 확인 화면이 나타나면 [INC/YES]를 눌러 불러오기 작업을 실행합니다.

퍼포먼스

퍼포먼스 재생

퍼포먼스 선택

퍼포먼스 파트 선택

퍼포먼스 편집

공통 편집

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

파트 편집

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

보이스 편집

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ 퍼포먼스 작업

▶ Initialize

▶ Recall

Copy

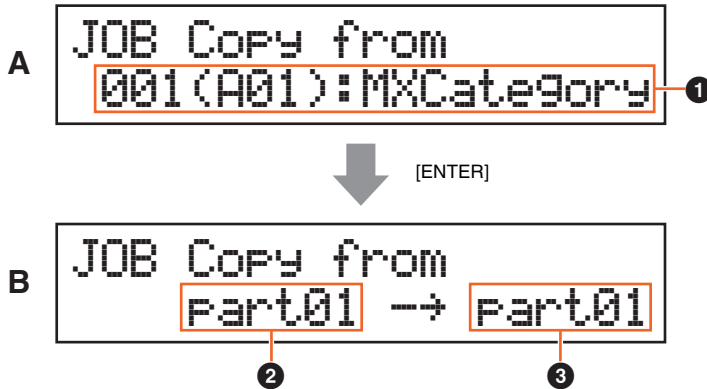
Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

Copy

이 편리한 작업으로 특정 퍼포먼스의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집되어 있는 퍼포먼스로 복사할 수 있습니다. 이 작업은 퍼포먼스를 생성하는 중에 다른 퍼포먼스의 특정 파라미터 설정을 사용하려는 경우에 유용합니다.



복사할 소스 퍼포먼스를 선택할 수 있는 화면 (A)가 먼저 나타납니다. 여기에서 원하는 퍼포먼스를 선택한 다음 [ENTER]를 누릅니다. 그 다음으로 데이터 유형을 선택할 수 있는 화면 (B)가 표시됩니다. 소스와 대상의 데이터 유형을 모두 선택한 다음 [ENTER]를 누릅니다. 마지막으로, [INC/YES]를 눌러 복사를 실행합니다.

① 퍼포먼스의 데이터 유형(소스)

복사할 퍼포먼스 번호를 결정합니다. "---(---): (Current)"를 선택할 경우 현재 퍼포먼스가 소스 퍼포먼스로 지정됩니다. 따라서 동일한 퍼포먼스의 한 파트에서 다른 파트로 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

설정: Current, 001~128

② 소스의 데이터 유형

파트 번호를 포함하여 소스 데이터 유형을 결정합니다. 커서 [<] 버튼으로 소스 설정 필드를 선택한 다음 [DATA] 다이얼로 데이터 유형을 선택합니다.

설정: common, 파트 1~16

③ 대상의 데이터 유형

파트 번호를 포함하여 대상 데이터 유형을 결정합니다. 커서 [<] 버튼으로 대상 설정 필드를 선택한 다음 [DATA] 다이얼로 데이터 유형을 선택합니다.

설정: common, 파트 1~16

주 소스 또는 대상의 데이터 유형이 common으로 설정되어 있으면 나머지는 자동으로 common으로 설정됩니다. 공통 데이터는 파트 데이터로 복사할 수 없고 파트 데이터도 공통 데이터로 복사할 수 없기 때문입니다. 또한, 유형이 파트 데이터로 설정되면 나머지는 파트 1로 자동 설정됩니다.

Bulk

이 기능으로 파트 1~16의 편집된 보이스 데이터 등 현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다.

"04:Bulk"를 선택하고 [ENTER]를 누릅니다. 이후 확인 화면이 나타나면 [INC/YES]를 눌러 벌크 덤프 작업을 실행합니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 다음 작업으로 올바른 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. [UTILITY] → 커서 [^][V] 버튼으로 "02:MIDI" 선택 → [ENTER] → 커서 [^][V] 버튼으로 "DeviceNo" 선택 → [DATA] 다이얼로 "DeviceNo" 값 선택

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

▶ 퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- ▶ Copy
- ▶ Bulk

퍼포먼스 저장

보충설명

퍼포먼스 저장

작업 절차

Performance 화면(Voice Edit 화면 아님) 중 하나에서 [STORE] 누르기 → 저장 대상위치 선택 → [ENTER] 누르기 → [INC/YES] 누르기

이 작업을 실행하면 선택한 퍼포먼스가 저장됩니다. 단, 편집한 보이스는 퍼포먼스로 저장되지 않습니다. 저장 후에는 작업이 대상 퍼포먼스의 맨 위 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

보이스가 수정되었지만 아직 저장되지 않은 상태에서 퍼포먼스 저장 작업이 실행되면 편집된 보이스가 삭제되고 보이스 편집 내용이 손실됩니다. 퍼포먼스를 저장하기 전에는 중요한 보이스 데이터를 사용자 보이스(53페이지)로 저장해야 합니다.



1 퍼포먼스 번호

퍼포먼스 번호를 저장 대상으로 선택합니다.

설정: 001~128

2 퍼포먼스 이름

선택한 퍼포먼스 번호의 현재 퍼포먼스 이름을 나타냅니다. 저장 작업이 완료된 후에는 이름이 Performance Name 화면(46페이지)에서 입력한 이름으로 변경됩니다.

보충 설명

노브 [A] ~[D]의 기능

[PART 1-2 LINK] 버튼이 on(점등)으로 설정되어 있는 경우:

노브 [A]~[D]의 기능이 파트 1, 2에 모두 적용됩니다.

첫 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	CUTOFF (공통 편집의 "Cutoff")	-64 ~+63	45페이지
B	RESONANCE(공통 편집의 "Resonance")	-64 ~+63	45페이지
C	CHORUS(공통 편집의 "ChoSend")	0~127	45페이지
D	REVERB(공통 편집의 "RevSend")	0~127	45페이지

두 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	ATTACK(공통 편집의 "Attack")	-64~+63	45페이지
B	DECAY(공통 편집의 "Decay")	-64~+63	45페이지
C	SUSTAIN(공통 편집의 "Sustain")	-64~+63	45페이지
D	RELEASE(공통 편집의 "Release")	-64 ~ +63	46페이지

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- 퍼포먼스 편집

공통 편집

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

파트 편집

- Play Mode
- Filter/EG
- Arp Select
- Receive Switch

보이스 편집

- Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
- Voice Name / DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

퍼포먼스 작업

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

▶ 퍼포먼스 저장

▶ 보충설명

세 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	VOLUME(공통 편집의 "Volume")	0 ~127	46페이지
B	PAN(공통 편집의 "Pan")	L63~C~R63	46페이지
C	ASSIGN1(공통 편집의 "Assign 1")	-64~+63	46페이지
D	ASSIGN2(공통 편집의 "Assign 2")	-64~+63	46페이지

[PART 1-2 LINK] 버튼이 off(소등)로 설정되어 있는 경우:

노브 [A]~[D]의 기능이 선택한 파트에만 적용됩니다.

첫 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	CUTOFF(파트 편집의 "Cutoff")	-64~+63	48페이지
B	RESONANCE(파트 편집의 "Resonance")	-64~+63	48페이지
C	CHORUS(파트 편집의 "ChoSend")	0~127	47페이지
D	REVERB(공통 편집의 "RevSend")	0 ~127	47페이지

두 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	ATTACK(파트 편집의 "AEG Attack")	-64~+63	48페이지
B	DECAY(파트 편집의 "AEG Decay")	-64~+63	48페이지
C	SUSTAIN(파트 편집의 "AEG Sustain")	-64~+63	48페이지
D	RELEASE(파트 편집의 "AEG Release")	-64~+63	48페이지

세 번째 램프가 켜진 경우

노브	파라미터	설정	참조 페이지
A	VOLUME(파트 편집의 "Volume")	0~127	47페이지
B	PAN(파트 편집의 "Pan")	L63~C~R63	47페이지
C	ASSIGN1(파트 편집의 "Assign 1")	-64~+63	48페이지
D	ASSIGN2(파트 편집의 "Assign 2")	-64~+63	48페이지

퍼포먼스

- 퍼포먼스 재생
- 퍼포먼스 선택
- 퍼포먼스 파트 선택
- 퍼포먼스 편집
 - 공통 편집
 - Chorus Eff
 - Reverb Eff
 - Master EQ
 - Arp Switch
 - General
 - Name
 - 파트 편집
 - Play Mode
 - Filter/EG
 - Arp Select
 - Receive Switch
 - 보이스 편집
 - Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
 - Voice LFO
 - Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
 - Voice Name / DrumKit Name
 - Voice Job
 - Voice Store
- 퍼포먼스 작업
 - Initialize
 - Recall
 - Copy
 - Bulk
- 퍼포먼스 저장
- ▶ 보충설명

송/패턴 설정

송/패턴 설정

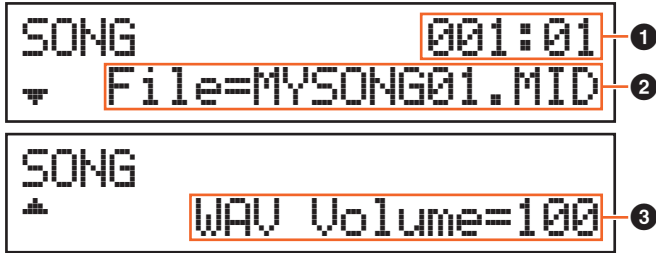
- ▶ 송
- 패턴

이 부분에서는 송과 리듬 패턴에 관한 파라미터에 대해 설명합니다. 이 화면에서 불러오기한 송 또는 패턴을 [▶/|||](재생/일시정지) 버튼을 눌러 재생할 수 있고 [■](정지) 버튼을 눌러 정지할 수 있습니다.

송

USB 플래시 메모리에 저장된 MIDI 데이터(SMF) 및 오디오 데이터(WAV 파일)는 본 악기에서 송으로 재생할 수 있습니다.

작업 절차 [EXT. SONG] 누르기 → Song 화면에서 파라미터 편집



1 송 재생 위치

선택한 송의 재생 위치를 나타냅니다. 선택한 송이 MIDI 데이터일 경우 박자와 비트가 표시됩니다. 선택한 송이 오디오 데이터일 경우 분과 초가 표시됩니다.

2 File

본 악기에 연결된 USB 플래시 메모리의 MIDI 데이터와 오디오 데이터에서 원하는 송을 선택합니다.

주 SMF 형식 0 MIDI 데이터만 본 악기에서 재생할 수 있습니다.

주 44.1kHz/16비트 스테레오 WAV 파일 오디오 데이터만 본 악기에서 재생에 사용할 수 있습니다.

3 WAV Volume

오디오 데이터의 음량을 조절합니다. 이 파라미터는 Utility General 화면(64페이지)의 동일한 파라미터와 연결됩니다.

설정: 0~127

패턴

본 악기의 다양한 내장 리듬 패턴을 이 화면에서 재생할 수 있습니다.

송/패턴 설정

송

▶ 패턴

작업 절차

[PATTERN] 누르기 → Pattern 화면에서 파라미터 편집



❶ 패턴 재생 위치 및 길이

❷ 패턴 파라미터

편집할 하나의 파라미터가 각 페이지에 표시됩니다.

파라미터	설명
패턴 카테고리 패턴 번호 패턴 이름	원하는 패턴의 카테고리 번호를 선택합니다. 커서 [<]/> 버튼을 사용하여 카테고리 표시 또는 번호 표시로 커서를 이동한 후 카테고리 또는 번호를 변경하여 패턴을 선택합니다. 설정: 카테고리Rock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch 번호 카테고리에 따라 다름
보이스 카테고리 보이스 번호 보이스 이름	리듬 패턴에 어느 보이스가 사용될지 결정합니다. 리듬 패턴이 변경되면 이 파라미터는 자동으로 리듬 패턴에 적절한 드럼 보이스로 설정됩니다. 이 보이스는 선택한 퍼포먼스의 파트 10 보이스로 기본 설정됩니다. 설정: "Data List" PDF 문서의 "보이스 목록"을 참조하십시오.
Volume	패턴 음량을 조절합니다. 이 파라미터는 파트 10의 "Volume" 파라미터와 연결됩니다. 설정: 0~127
Pan	패턴에 대한 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 이 파라미터는 파트 10의 "Pan" 파라미터와 연결됩니다. 설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)
ChoSend (코러스 전송)	코러스 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 파트 10의 "ChoSend" 파라미터와 연결됩니다. 설정: 0~127
RevSend (리버브 전송)	리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 파트 10의 "RevSend" 파라미터와 연결됩니다. 설정: 0~127
AutoKeyOnStart	건반의 아무 음이나 눌렀을 때 리듬 패턴이 즉시 재생되는지 여부를 결정합니다. "AutoKeyStart"가 on으로 설정된 퍼포먼스로 전환하면 [▶/■](재생/일시정지) 버튼이 천천히 점멸하기 시작하고 건반을 연주한 즉시 리듬 패턴이 재생됩니다. 설정: off, on

파일

File 화면에는 MX49/MX61과 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리 사이에 데이터(예: 보이스 및 퍼포먼스) 전송하는 도구가 있습니다. File 화면에서 퍼포먼스 화면으로 돌아가려면 [EXIT]을 누릅니다.

파일 작업 용어

파일(File)

"파일"이라는 용어는 USB 플래시 메모리나 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브에 저장된 데이터 전체를 정의할 때 사용됩니다. 컴퓨터에서와 마찬가지로 MX49/MX61에서 만들어진 사용자 보이스, 퍼포먼스 등 사용자 메모리의 모든 데이터는 파일로 처리하여 USB 플래시 메모리로 저장할 수 있습니다. 각 파일에는 파일명과 파일 확장자가 있습니다.

파일명(File Name)

컴퓨터와 마찬가지로 File 화면에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 파일명은 MX49/MX61의 화면에서 최대 8자의 알파벳과 숫자로 구성할 수 있습니다. 파일명이 같은 파일을 동일한 디렉토리에 저장할 수 없습니다.

확장자(Extension)

".mid" 및 ".wav" 같이 파일명 뒤에(마침표 다음) 붙는 세 개의 문자를 파일 "확장자"라고 합니다. 확장자는 파일 유형을 나타내는 것으로서 MX49/MX61에서 패널 작업으로 변경할 수 없습니다.

파일 크기(File Size)

파일의 메모리 크기를 가리킵니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 결정됩니다. 파일 크기는 일반적인 컴퓨터 용어인 B(바이트), KB(킬로바이트), MB(메가바이트) 및 GB(기가바이트)로 표시합니다. 1KB는 1024바이트에 해당하며, 1MB는 1024KB, 1GB는 1024MB에 해당합니다.

디렉토리(Directory, Dir)

데이터 파일을 유형이나 응용 프로그램별로 그룹화할 수 있는 데이터 저장 장치(예: USB 플래시 메모리)의 구성 기능입니다. 디렉토리를 계층 순서로 만들어 데이터를 구성할 수 있습니다. 이 점에서 "디렉토리"는 컴퓨터에서 사용하는 폴더에 해당합니다. 디렉토리 이름에는 확장자가 포함되지 않습니다.

루트 디렉토리(Root directory)

모든 폴더의 맨 위 위치(메모리 위치를 처음 열 때 불러오는)를 "루트 디렉토리"라고 합니다.

형식(Format)

USB 플래시 메모리를 초기화하는 작업을 "포맷"이라 합니다. 포맷 작업은 대상 메모리 장치의 모든 데이터를 삭제하며 복구할 수 없습니다.

저장/로드(Save/Load)

"저장"이란 MX49/MX61에서 생성된 데이터가 USB 플래시 메모리에 파일로 저장되는 것을 의미하며, "보관"이란 MX49/MX61에서 생성된 데이터가 내장 메모리에 보관되는 것을 의미합니다. "로드"는 USB 플래시 메모리에 있는 파일을 내장 메모리로 불러오는 것을 의미합니다.

파일

File 화면	
	Save
	Load
	Rename
	Delete
	Format
	Memory Info

File 화면

파일

- ▶ File 화면
 - ▶ Save
 - ▶ Load
 - Rename
 - Delete
 - Format
 - Memory Info

작업 절차

[FILE] 누르기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 편집하려는 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집

Save

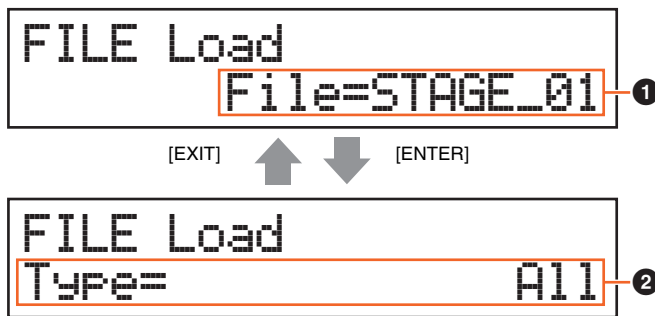
본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 데이터는 단일 파일로 처리되며("All" 파일: 확장자는 ".X5A") 이 화면에서 USB 플래시 메모리로 저장할 수 있습니다.

파라미터	설명
Name (파일명)	USB 플래시 메모리로 저장할 파일명을 결정합니다. 커서 [<]/[>] 버튼을 사용해 커서를 원하는 위치로 옮기고 [DATA] 다이얼을 사용하여 문자를 확인할 수 있습니다. 이름에는 최대 8자의 알파벳과 숫자가 포함될 수 있습니다.

Load

USB 플래시 메모리에 저장된 파일은 내장 메모리에 로드할 수 있습니다.

주 MX49/MX61의 "All" 파일이 USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리에 있지 않으면, 화면에 "File not found" 오류 메시지가 나타나고 아래의 Load 화면이 나타나지 않습니다.



1 File




로드할 파일을 선택합니다. USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리에 저장된 MX49/MX61의 "All" 파일만 로드할 수 있습니다. 파일을 선택한 후 [ENTER]를 눌러 로드할 파일 유형을 선택하는 화면을 불러옵니다.

2 Type

단일 파일에서 로드할 특정 데이터 유형을 결정합니다. 형식을 선택한 후 [ENTER]를 누릅니다. 불러오기한 화면은 선택한 유형에 따라 다릅니다.

설정: 로드할 수 있는 파일 유형은 다음과 같습니다.

파라미터	설명
All	USB 플래시 메모리에 저장된 "All" 파일(확장자 ".X5A")을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다.
All without Sys (시스템 없는 모두)	Utility 화면의 시스템 설정을 제외하고 USB 플래시 메모리에 저장된 "All" 파일(확장자 ".X5A")에서 모든 데이터는 로드할 수 있습니다.

파라미터	설명
Performance	<p>USB 플래시 메모리에 저장된 "All" 파일에 지정되어 있는 퍼포먼스를 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누르면 "Src Performance" 화면(로드할 퍼포먼스 선택)과 "Dst Performance" 화면(퍼포먼스 대상위치 선택)을 불러옵니다. 각 화면에 설정을 한 후 [ENTER]를 누릅니다.</p> <p>주 로드된 데이터는 퍼포먼스이고 사용자 보이스를 포함하지 않습니다.</p> <div style="text-align: center;">  <p>[EXIT] ↑ ↓ [ENTER]</p>  <p>[EXIT] ↑ ↓ [ENTER]</p>  </div>

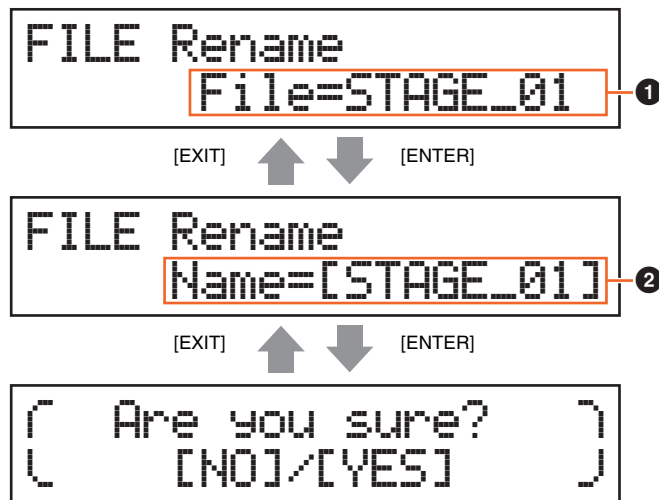
파일

File 화면

- Save
- Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Rename

여기에서는 선택한 파일의 이름을 변경합니다.



1 File

이름을 변경할 파일을 선택합니다. USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리에 저장된 파일만 선택할 수 있습니다. 선택한 후 [ENTER]를 눌러 파일명을 입력하기 위한 화면을 불러옵니다.

2 Name

선택한 파일의 이름을 결정합니다. 최대 여덟 자의 알파벳과 숫자를 사용하여 파일명을 바꿀 수 있습니다. 파일명에 본 악기와 호환되지 않는 스페이스와 다른 문자가 포함되어 있을 경우 전체 파일명을 읽을 수 없게 될 수 있습니다. 그렇게 되면 유효한 문자로 파일명을 변경해야 합니다.

Delete

USB 플래시 메모리의 루트 디렉토리에 저장된 특정 파일을 삭제합니다. 원하는 파일을 선택한 후 [ENTER]를 눌러 삭제 작업을 실행합니다.

Format

약기에 연결되어 있는 USB 플래시 메모리를 포맷합니다. MX49/MX61에서 새 USB 플래시 메모리를 사용하려면 먼저 포맷을 해야 합니다. 상단 File 화면의 "05:Format"을 선택한 후 [ENTER]를 눌러 확인 화면을 표시합니다. 그 다음 [INC/YES]를 눌러 포맷 작동을 실행합니다.

■ **주의사항** ■

장치를 포맷하면 기존에 저장된 모든 데이터가 삭제됩니다. 따라서 장치에 중요한 데이터가 있지 않은지 사전에 확인하십시오.

Memory Info(메모리 정보)



❶ **Free**

현재 인식되고 있는 USB 플래시 메모리의 가용/전체 메모리 크기를 표시합니다.

파일

▶ File 화면
Save
Load
Rename
▶ Delete
▶ Format
▶ Memory Info

유틸리티

Utility 화면에서는 MX49/MX61의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 설정을 한 후 Performance 화면으로 돌아가려면 [EXIT]을 누릅니다.

유틸리티

- ▶ General
- MIDI
- Controllers
- Remote
- 유틸리티 작업
 - QuickSeup
 - Factory Set
 - Version

작업 절차

[UTILITY] 누르기 → 커서 [^]/[V] 버튼으로 원하는 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집

General

파라미터	설명
MasterVolume	악기의 전체 음량을 결정합니다. 설정: 0~127
Note Shift	모든 음의 피치 이동 정도(반음 단위)를 결정합니다. 설정: -24~+0~+24
Tune (마스터 튠)	MX49/MX61 전체 사운드의 미세 튠을 결정합니다(0.1센트 단위). 설정: -102.4(414.7Hz)~+0.0(440.0Hz)~+102.3(466.8Hz) 주 기본 피치(음 A3)의 주파수는 440Hz입니다. 3~4센트 증가하는 것은 약 1Hz의 주파수 증가에 해당합니다.
DirectMonitor (직접 모니터 스위치)	본 악기를 컴퓨터와 함께 사용할 때는 본 악기의 오디오 신호가 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭과 [PHONES] 잭에 출력되는지 여부를 결정합니다(직접 모니터링) USB [TO HOST] 단자를 통해 컴퓨터에서 루프백되는 사운드만 들으려면 이 파라미터를 off로 설정합니다. 악기 사운드에 VST 플러그인 이펙트(컴퓨터에서)를 적용하려면 이 설정을 사용할 수 있습니다. 설정: off, on
DAW Level	USB [TO HOST] 단자의 오디오 데이터 음량을 조절합니다. 설정: 0~127
WAV Volume	USB 플래시 메모리의 오디오 데이터 음량을 조절합니다. 이 파라미터는 Song 화면(58페이지)의 동일한 파라미터와 연결됩니다. 설정: 0~127
Octave (옥타브 이동)	건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 이 파라미터는 패널의 OCTAVE [-]/[+] 버튼과 연동됩니다. 설정: -3~+0~+3
Transpose	건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 반음 단위의 양을 결정합니다. 설정: -11~+0~+11 주 음 범위 한도(C -2 및 G8)를 넘어 조옮김을 하는 경우 인접 옥타브의 음을 사용합니다.
VelCurve (세기 곡선)	건반에서 음을 누르는 세기(강도)에 따라 실제 세기가 어떻게 생성되어 전달되는지를 결정합니다. 설정: normal, soft, hard, wide, fixed norm(일반) 이 선형 "곡선"은 건반 연주 강도(세기)와 실제 사운드 변화 간의 일대일 대응을 만들어 냅니다. soft..... 이 곡선에서는 특히 작은 세기에 대한 응답이 증가합니다. hard..... 이 곡선은 "norm" 곡선에 비해 전체 응답을 효과적으로 낮춥니다. wide..... 이 곡선은 부드러운 연주에는 세기를 낮추고 강한 연주에는 세기를 높이는 방식으로 연주 강도를 강조합니다. 따라서, 이 설정은 다이내믹 레인지를 효과적으로 확대합니다. fixed..... 이 설정은 연주 강도와는 관계없이 일정한 양의 사운드 변화(아래 "FixedVelocity"에서 설정)를 만들어냅니다. 연주하는 음의 세기는 여기에서 설정하는 값으로 고정됩니다.
FixedVelocity	위 "fixed" 세기 곡선 설정의 세기 값을 결정합니다. 이는 건반 연주의 강도와 상관없이 톤 제너레이터에 고정된 세기를 전송할 때 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 세기 곡선을 "fixed"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 설정: 1~127
LCD Contrast	LCD 대비를 조절합니다. 설정: 1~8 주 [UTILITY]를 누른 상태에서 [INC/YES]/[DEC/NO]를 눌러 LCD 대비를 조절할 수도 있습니다.

유틸리티

- ▶ General
- ▶ MIDI
- ▶ Controllers
- ▶ Remote

유틸리티 작업

- ▶ QuickSeup
- ▶ Factory Set
- ▶ Version

파라미터	설명
KnobFuncDisFSw (Knob Function 화면 전환)	Knob Function 화면(노브 [A]~[D]의 기능과 설정 표시)이 [KNOB FUNCTION] 버튼을 눌렀을 때 불러오기 되는지 여부를 결정합니다. 설정: 설정: off, on <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Out Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> Knob Function 화면은 [KNOB FUNCTION]을 누르면 나타납니다.
KnobDisTime (Knob Function 화면 전환)	노브를 작동시킬 때 Knob Function 화면이 표시될지 여부와 화면 표시 시간을 결정합니다. 설정: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep off.....노브를 작동시켜도 화면이 표시되지 않습니다. 1 sec~5 sec.....노브 중 하나를 돌리면 1~5초가 경과한 후에 화면이 표시되고 이후 자동으로 닫힙니다. keep.....노브를 작동하면 임의의 버튼을 누를 때까지 팝업이 계속 표시되게 합니다. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>[Common Cutoff (+15)]</p> </div> Knob Function 화면은 노브 작동 시 나타납니다.
StartUp	기본 전원 켜짐 퍼포먼스를 결정하여 전원을 켤 때 어떤 퍼포먼스를 자동으로 불러올지 선택할 수 있습니다. 설정: 1~128
AutoOff (오토 파워 오프 시간)	악기가 일정 시간 동안 작동하지 않았을 때 전원이 자동으로 꺼지기까지 경과하는 시간을 결정합니다. 기본 설정은 "30min"입니다. 설정: off(오토 파워 오프 작동 중지), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min(분) 주 가장 낮은 건반을 길게 누른 상태에서 전원을 켜면 이 파라미터를 "off"로 설정할 수 있습니다. 이 작업은 전원을 꺼도 "off" 설정을 유지합니다.

MIDI

파라미터	설명
MIDI IN/OUT	MIDI 데이터의 송수신에 사용될 물리적 출력/입력 단자를 결정합니다. 설정: MIDI, USB 주 위의 두 가지 유형의 단자를 동시에 사용할 수 없습니다. 한 번에 하나만 사용하여 MIDI 데이터를 송수신할 수 있습니다.
LocalCtrl (로컬 컨트롤 전환)	악기의 톤 제너레이터가 건반 연주에 반응할지 여부를 결정합니다. 일반적으로, 연주를 하면서 MX49/MX61의 사운드를 듣는 편을 선호하기 때문에 "on"으로 설정해야 합니다. "off"로 설정하더라도 데이터는 MIDI를 통해 전송됩니다. 또한, 내부 톤 제너레이터 블록은 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다. 설정: off (연결 해제), on (연결)
BankSel (뱅크 선택)	본 악기가 Bank Select 메시지가 송수신되도록 할지의 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 Bank Select 메시지에 응답하고 적절한 Bank Select 메시지도 전송합니다(패널 사용 시). 설정: off, on
PgmChange (프로그램 체인지)	본 악기가 Program Change 메시지가 송수신되도록 할지의 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 Program Change 메시지에 응답하고 적절한 Program Change 메시지도 전송합니다(패널 사용 시). 설정: off, on

유틸리티

General
MIDI
Controllers
Remote
유틸리티 작업
QuickSeup
Factory Set
Version

파라미터	설명																				
CtrlReset (컨트롤러 재설정)	보이스 간 전환 시 컨트롤러의 상태(모듈레이션 휠, 풋 컨트롤러, 노브 등)를 결정합니다. "hold"로 설정하면 컨트롤러는 현재 설정으로 유지됩니다. "reset"으로 설정하면 컨트롤러는 기본 상태(아래)로 재설정됩니다. 설정: hold, reset "reset"을 선택하면 컨트롤러는 다음과 같은 상태/위치로 재설정됩니다. 악기 자체에 실제로 제공되지 않는 컨트롤러의 경우(예: 애프터터치, 리본 컨트롤러, 브레스 컨트롤러), 이 기능들은 외부 MIDI 컨트롤러로부터 해당 MIDI 컨트롤을 전송하여 작동할 수 있습니다. <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td>피치 밴드</td> <td>중앙</td> <td>리본 컨트롤러</td> <td>중앙</td> </tr> <tr> <td>모듈레이션 휠</td> <td>최소</td> <td>브레스 컨트롤러</td> <td>최대</td> </tr> <tr> <td>애프터 터치</td> <td>최소</td> <td>지정 가능 기능</td> <td>꺼짐</td> </tr> <tr> <td>풋 컨트롤러</td> <td>최대</td> <td>표현</td> <td>최대</td> </tr> <tr> <td>풋스위치</td> <td>꺼짐</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	피치 밴드	중앙	리본 컨트롤러	중앙	모듈레이션 휠	최소	브레스 컨트롤러	최대	애프터 터치	최소	지정 가능 기능	꺼짐	풋 컨트롤러	최대	표현	최대	풋스위치	꺼짐		
피치 밴드	중앙	리본 컨트롤러	중앙																		
모듈레이션 휠	최소	브레스 컨트롤러	최대																		
애프터 터치	최소	지정 가능 기능	꺼짐																		
풋 컨트롤러	최대	표현	최대																		
풋스위치	꺼짐																				
MIDI Sync	송/패턴/아르페지오 재생을 악기의 내부 클럭과 동기화할 것인지, 외부 MIDI 클럭과 동기화할 것인지를 결정합니다. 설정: internal, external, auto internal..... 내장 클럭과 동기화합니다. 이 톤 제너레이터를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클럭 소스로 사용할 때 이 설정을 사용할 수 있습니다. external..... MIDI를 통해 외부 MIDI 장치에서 수신한 MIDI 클럭과 동기화합니다. 외부 시퀀서를 마스터로 사용할 때 이 설정을 사용합니다. auto 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 클럭이 지속적으로 전송되는 경우 MX49/MX61의 내부 클럭이 유효하지 않고 MX49/MX61은 외부 클럭과 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 전송되지 않는 경우 MX49/MX61의 내부 클럭이 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터(DAW 소프트웨어)의 최근 수신 템포와 동기화되어 계속 작동합니다. 이 설정은 외부 클럭과 내부 클럭을 번갈아 사용하고자 할 경우 유용합니다. 주 송/패턴/아르페지오 재생이 외부 MIDI 클럭과 동기화되도록 MX49/MX61을 설정할 때는 MX49/MX61로 제대로 전송되도록 장치를 설정해야 합니다.																				
ClockOut (MIDI 클럭 출력)	MIDI 클럭(F8) 메시지를 MIDI OUT/USB 단자를 통해 전송할지 여부를 결정합니다. 설정: off, on																				
SeqCtrl (시퀀서 컨트롤)	시퀀서 컨트롤 신호(시작, 계속, 정지)를 MIDI를 통해 송수신할지 여부를 결정합니다. 설정: off, in, out, in/out off 전송/인식되지 않습니다. in 인식되지만 전송되지 않습니다. out 전송되지만 인식되지 않습니다. in/out 전송/인식됩니다.																				
BasicCh (기본 채널)	전체 퍼포먼스에 대한 MIDI 송/수신 채널을 결정합니다. 설정: 1~16, off 주 파트 1~16의 MIDI 송/수신 채널은 "BasicCh" 설정과 무관하게 1~16으로 고정됩니다.																				
DeviceNo. (장치 번호)	MIDI 장치 번호를 결정합니다. 외부 MIDI 장치와 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 송수신할 경우 이 번호가 외부 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다. 설정: 1~16, all, off																				
RcvBulk (벌크 수신 전환)	벌크 덤프 데이터가 수신될 수 있는지의 여부를 결정합니다. 설정: protect(미수신), on(수신)																				
BulkInterval (벌크 덤프 간격)	벌크 덤프 기능을 사용하거나 벌크 덤프 요청을 수신할 때 벌크 덤프 전송 간격을 결정합니다. 설정: 0~900ms																				

Controllers

MX49/MX61의 전체 시스템에 공통으로 적용되는 컨트롤러 지정 설정을 결정합니다. 외부 컨트롤러와 전면 패널에 있는 노브에 MIDI 컨트롤 체인지 번호를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, ASSIGN 1, 2 노브를 두 가지 다른 이펙트의 이펙트 깊이를 제어에 사용하면서 풋 컨트롤러를 모듈레이션 제어에 사용할 수 있습니다. 이러한 컨트롤 체인지 번호 지정은 "Controller Assign"이라고 합니다.

주 악기 자체에 실제로 제공되지 않는 컨트롤러의 경우 이 기능들은 외부 MIDI 컨트롤러로부터 해당 MIDI 컨트롤을 전송하여 제어할 수 있습니다.

유틸리티

General
MIDI
▶ Controllers
Remote
유틸리티 작업
QuickSeup
Factory Set
Version

파라미터	설명
FS Pedal (풋 스위치 서스테인 페달 선택)	[SUSTAIN] 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양) 중 어떤 모델이 인식되는지 결정합니다. FC3을 사용할 경우: 특수한 하프 댄퍼 이펙트(실제 어쿠스틱 피아노처럼)를 내기 위해 선택 사양인 FC3(하프 댄퍼 기능 장착)을 연결할 경우에는 이 파라미터를 "FC3(Half on)"으로 설정합니다. FC3을 사용하는 동안 하프 댄퍼 기능이 필요 없거나 작동을 중지시키려면 이 파라미터를 "FC3(Half off)"로 설정합니다. FC4 또는 FC5를 사용할 경우: "FC4/5"를 선택합니다. FC4와 FC5에는 하프 댄퍼 기능이 없습니다. 설정: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5 주 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 Control Change 메시지를 통해 하프 댄퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.
FS (풋 스위치 제어 번호)	[SUSTAIN] 잭에 연결된 풋 스위치를 사용하여 생성되는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI Control Change 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 풋 스위치가 사용된 것과 같은 메시지에 내장 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오. 설정: off, 1~95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset 주 [SUSTAIN] 잭에 연결된 FC4 또는 FC5는 이 파라미터를 "Play/Stop"으로 설정하여 송/패턴을 시작 및 정지하는 데 사용할 수 있습니다. 또한, FC4 또는 FC5는 이 파라미터를 "PC inc"/"PC dec"로 설정하여 퍼포먼스를 전환하는 데 사용할 수 있습니다. 이런 경우에는 서스테인 기능을 사용할 수 없음을 유의하십시오.
AS1 (지정 1 제어 번호) AS2 (지정 2 제어 번호)	ASSIGN 1/2 노브를 사용할 때 생성되는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI Control Change 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 ASSIGN 1/2 노브가 사용된 것과 같은 메시지에 내장 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오. 설정: off, 1~95
FC1 (풋 컨트롤러 1 제어 번호)	[FOOT CONTROLLER] 잭에 연결된 풋 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI Control Change 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 풋 컨트롤러가 사용된 것과 같은 메시지에 내장 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오. 설정: off, 1~95
FC2 (풋 컨트롤러 2 제어 번호)	MX49/MX61에 연결된 외부 장치에서 풋 컨트롤러 2에 해당하는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 설정: off, 1~95
RB (리본 컨트롤러 제어 번호)	MX49/MX61에 연결된 외부 장치에서 리본 컨트롤러에 해당하는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 설정: off, 1~95
BC (브레스 컨트롤러 제어 번호)	MX49/MX61에 연결된 외부 장치에서 브레스 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 설정: off, 1~95
AF1 (지정 가능 기능 1 제어 번호) AF2 (지정 가능 기능 2 제어 번호)	MX49/MX61에 연결된 외부 장치에서 지정 가능 기능 1/2 버튼을 사용할 때 생성되는 컨트롤 체인지 번호를 결정합니다. 설정: off, 1~95

Remote

이 화면에서는 원격 설정을 실행합니다. 원격 모드에서 [UTILITY]를 누르면 이 화면만 표시됩니다.

파라미터	설명
DAW Select	MX49/MX61로 제어할 DAW 소프트웨어를 결정합니다. DAW 유형을 선택하기만 하면 해당하는 원격 설정이 자동으로 호출됩니다. 설정: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
ProgChgMode (프로그램 체인지 모드)	[INC/YES]/[DEC/NO] 버튼이나 [DATA] 다이얼을 작동시킬 때 컴퓨터로 전송할 메시지를 결정합니다. "PC"를 선택하면 MIDI Port 1을 통해 Program Change 메시지가 전송됩니다. "remote"를 선택하면 MIDI Port 2를 통해 Remote Control 메시지가 전송됩니다. "auto"를 선택하면 원격 모드에서 제어되는 DAW 소프트웨어에 따라 MIDI Port 1을 통해 Program Change 메시지를 전송하는 것과 MIDI Port 2를 통해 Remote Control 메시지를 전송하는 것 사이에서 자동으로 전환됩니다. Remote Control 메시지는 원격 모드에서 Cubase의 VSTi를 제어할 때만 전송할 수 있습니다. 설정: remote, PC, auto 주 이 파라미터는 "DAW Select"가 "Cubase" 이외의 것으로 설정된 경우에 "PC"로 고정됩니다.

유틸리티

- General
- MIDI
- Controllers
- ▶ Remote
- ▶ 유틸리티 작업
 - ▶ QuickSeup
 - Factory Set
 - Version

유틸리티 작업

작업 절차

[UTILITY] 누르기 → [JOB] 누르기 → 커서 [↑]/[V] 버튼으로 편집에 필요한 화면 선택 → [ENTER] 누르기 → 선택한 화면에서 파라미터 편집 → [ENTER] 누르기

QuickSetup

빠른 설정을 사용하면 편리한 프리셋 설정을 선택하여 시퀀서 관련 패널 설정을 즉시 불러올 수 있기 때문에 중요한 여러 시퀀서 관련 파라미터를 동시에 바로 설정할 수 있습니다. 설정한 후 [ENTER]를 눌러 설정을 실행합니다. 각 프리셋 설정의 설정은 아래와 같습니다.

설정: St Alone(독립형), DAW Rec(DAW 녹음), Arp Rec(아르페지오 녹음)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor(직접 모니터 스위치)	on	on	on
LocalCtrl(로컬 컨트롤)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out(아르페지오 MIDI 출력 스위치)	on	off	on

유틸리티

General
MIDI
Controllers
Remote
▶ 유틸리티 작업
QuickSeup
▶ Factory Set
▶ Version

Factory Set

이 화면에서 [ENTER]를 누르면 본 신디사이저의 사용자 메모리(17페이지)를 출고 시 기본 설정(출고 시 설정)으로 복구할 수 있습니다. 이 화면의 "PowerOn Auto"의 설정 값은 FactorySet를 실행함으로써 자동 저장된다는 점에 유념하십시오.

■ 주의사항 ■

출고 시 설정으로 복구되면 모든 보이스, 퍼포먼스, 시스템 설정, 유틸리티의 시스템 설정이 지워집니다. 따라서, 대체할 수 없는 데이터가 덮어써지지 않도록 주의해야 합니다. 또한 중요한 데이터의 백업 복사본을 USB 플래시 메모리 장치, 컴퓨터 등에 정기적으로 만드는 것이 좋습니다.

주 출고 시 설정을 실행하는 방법은 사용설명서를 참조하십시오.



① PowerOn Auto(전원 켜짐 자동 출고 시 설정)

이 파라미터를 "on"으로 설정한 경우 전원을 켜면 사용자 메모리가 출고 시 설정으로 복구됩니다. 일반적으로 off로 설정되어야 합니다.

설정: off, on

■ 주의사항 ■

"PowerOn Auto"를 "on"으로 설정하고 출고 시 설정을 실행할 경우 전원을 켤 때마다 출고 시 설정 기능이 자동으로 실행됩니다. Auto Factory Set 파라미터를 off로 설정하고 [ENTER] 버튼을 누르면 다음에 전원을 켤 때 출고 시 설정이 실행되지 않습니다.

Version

본 악기의 현재 버전과 저작권을 표시합니다. "Firm: *.*" 표시는 첫 번째 화면의 우측 하단에 있으며 악기 버전을 표시합니다.



원격 모드

원격 모드에서는 DAW 소프트웨어 또는 VSTi(소프트웨어 악기)를 원격 제어할 수 있습니다. MX49/MX61과 호환되는 DAW 소프트웨어에는 Cubase, Logic Pro, SONAR, Digital Performer가 있습니다. 또한, MX49/MX61에는 여러 유명 VSTi의 원격 제어를 위한 50개의 컨트롤 템플릿이 있습니다. 이 컨트롤 템플릿을 사용하면 MX49/MX61에서 자신이 좋아하는 VSTi의 해당 기능을 [A]~[D]에 지정할 수 있습니다. Remote 화면에서는 선택한 컨트롤 템플릿에 대해 노브 [A]~[D]에 지정된 기능을 표시하고 기능의 값을 변경하고 컨트롤 템플릿을 전환하는 등의 작업을 실행할 수 있습니다. 이 부분에서는 Remote 화면에 표시되는 파라미터와 편집할 수 있는 기능에 대해 설명합니다.

원격 모드

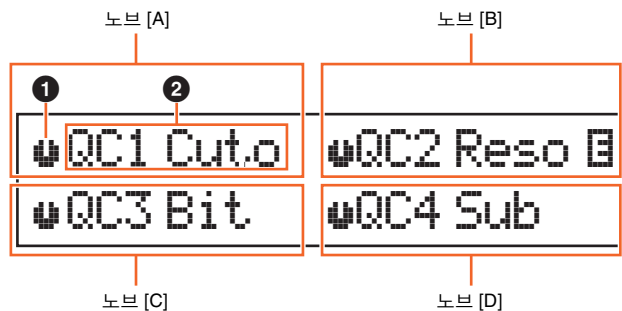
- ▶ Remote 화면
- 노브 [A]~[D] 기능 전환
- 컨트롤 템플릿 전환
- 유틸리티 설정

작업 절차 [DAW REMOTE] 누르기

- 주 원격 모드를 종료하려면 [DAW REMOTE]를 다시 누릅니다.
- 주 제어할 DAW 소프트웨어는 Utility Remote 화면(68페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 주 MX49/MX61과 호환되는 DAW 소프트웨어 버전에 대한 내용은 사용설명서의 "사양"을 참조하십시오.

Remote 화면

노브 [A]~[D]에 지정된 기본 기능을 나타냅니다.



1 노브 표시등

노브 [A]~[D]에 그래픽 아이콘으로 지정된 파라미터의 현재 값을 나타냅니다. 현재 값이 노브 표시와 다르면 노브 표시등이 강조 표시됩니다. 표시등이 강조 표시되면 노브를 움직여도 값에는 영향이 없습니다. 노브를 현재 값이 넘도록 움직이면 노브가 움직이는 것으로 인해 값에 영향이 있으며 노브 표시는 현재 값에 해당합니다.

2 파라미터 이름

노브 [A]~[D]에 지정된 기능을 나타냅니다. 노브를 움직이면 지정된 기능의 값이 화면에 표시된 다음 지정된 시간이 경과한 후 이전 화면으로 돌아갑니다. 또한, [PART 1-2 LINK]를 on으로 설정함으로써 파라미터 값이 항상 화면에 표시되게 할 수 있습니다. [PART 1-2 LINK]를 off로 설정하면 이전 화면으로 자동으로 돌아갑니다. 노브에 지정된 기능은 "Remote" 설정이나 "CC" 설정에 따라 다릅니다. 이 설정은 MX49/MX61 Remote Editor에서 결정될 수 있습니다.

MX49/MX61을 "Remote"로 설정할 경우(Cubase에서만)

Cubase의 VSTi 파라미터가 노브 [A]~[D]에 지정되고 파라미터의 첫 여덟 자가 화면에 표시됩니다. 여덟 자가 넘는 파라미터 이름을 스크롤하려면 [SHIFT]를 누른 상태에서 [DAW REMOTE]를 누릅니다.

노브를 움직이면 MIDI 메시지가 포트 2로 전송된 다음 노브에 지정된 파라미터가 Cubase의 VSTi에서 변경됩니다. 이 경우, 파라미터 값은 지정된 시간 동안 MX49/MX61 화면에 표시됩니다.

MX49/MX61을 "CC"로 설정할 경우

노브 [A]~[D]에 의해 제어할 컨트롤 체인지 번호를 나타냅니다. 노브를 움직이면 Control Change 메시지가 포트 2로 전송되고 VSTi의 기능이 DAW 소프트웨어에서 제어됩니다.

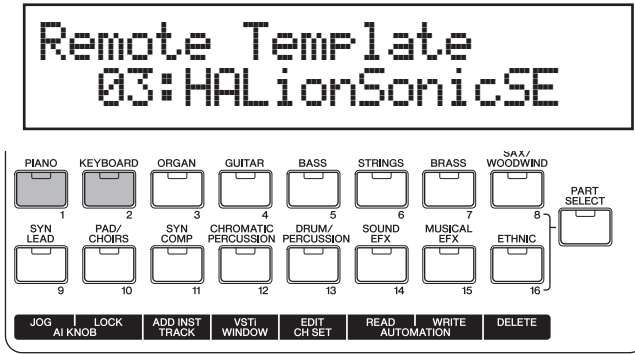
- 주 "DAW Select"(68페이지)가 "Cubase" 이외의 것으로 설정되거나 "MIDI IN/OUT"(65페이지)이 "MIDI"로 설정되면, MX49/MX61은 "CC" 설정으로 고정됩니다.

노브 [A]~[D] 기능 전환

각 컨트롤 템플릿에는 노브 [A]~[D]에 지정된 세 가지 세트의 기능이 있습니다. [KNOB FUNCTION]을 눌러 기능 세트를 전환합니다.

컨트롤 템플릿 전환

MX49/MX61의 컨트롤 템플릿을 전환하려면 [KEYBOARD] 버튼 또는 [PIANO] 버튼을 사용합니다. [KEYBOARD]/[PIANO]를 누르면 템플릿 번호가 증가 또는 감소됩니다. 템플릿을 전환하는 화면이 표시된 후 지정된 시간이 경과되면 작업이 이전 화면으로 돌아갑니다. 컨트롤 템플릿이 MX49/MX61에서 전환되면 템플릿은 Remote Editor에서도 전환됩니다.



- 주 Remote Tools가 컴퓨터에 설치되어 있는 경우 Cubase 링크에서 VSTi를 전환하면 MX49/MX61의 컨트롤 템플릿으로 연결됩니다.
- 주 컨트롤 템플릿을 편집하거나 새 템플릿을 생성하려면 MX49/MX61 Remote Editor를 사용해야 합니다. 컨트롤 템플릿을 편집하면 MX49/MX61의 원격 모드에서 [STORE]를 눌러 편집한 템플릿 등 50개의 컨트롤 템플릿을 내장 메모리에 저장할 수 있습니다.

유틸리티 설정

원격 모드에서 [UTILITY]를 누르면 원격 모드와 관련된 유틸리티 설정만 편리하게 불러올 수 있습니다. 이 화면의 파라미터는 유틸리티의 Remote 화면(68페이지)으로 연결됩니다.

원격 모드

- Remote 화면
- ▶ 노브 [A]~[D] 기능 전환
- ▶ 컨트롤 템플릿 전환
- ▶ 유틸리티 설정