

# MOXF6/MOXF8

## 참고 설명서

### 목차

MOXF6/MOXF8 설명서 사용 .....	2	마스터 모드 .....	128
<b>기본 구조</b> .....	<b>3</b>	원격 모드 .....	133
기능 블록 .....	3	유틸리티 모드 .....	140
톤 제너레이터 블록 .....	4	빠른 설정 .....	151
A/D 입력 블록 .....	8	파일 모드 .....	153
시퀀서 블록 .....	9	보충 설명 .....	160
아르페지오 블록 .....	11	파일/폴더 선택 .....	160
컨트롤러 블록 .....	17	USB 플래시 메모리에서 SMF(표준 MIDI 파일) 재생 .....	160
이펙트 블록 .....	18	USB 플래시 메모리 장치 포맷 .....	161
내장 메모리 .....	22	<b>iOS 애플리케이션 사용</b> .....	<b>162</b>
<b>본편</b> .....	<b>24</b>	<b>부록</b> .....	<b>163</b>
보이스 모드 .....	25	MIDI 소개 .....	163
보충 설명 .....	53		
보이스 카테고리 목록 .....	53		
대상의 설정 예시 .....	53		
노브 1~8의 기능 .....	54		
퍼포먼스 모드 .....	55		
보충 설명 .....	74		
퍼포먼스 카테고리 목록 .....	74		
노브 1~8 기능 .....	74		
송 모드 .....	76		
보충 설명 .....	97		
송 재생 형식 .....	97		
송 트랙 순환 - 설정 예 .....	99		
펀치 인/아웃(Type = punch) .....	100		
송 작업 모드에서의 기본 절차 .....	100		
패턴 모드 .....	101		
보충 설명 .....	112		
패턴 재생 형식 .....	112		
순환 녹음(패턴) .....	113		
믹싱 모드 .....	114		
보충 설명 .....	124		
노브를 사용하여 퍼포먼스 편집 .....	124		
아르페지오 생성 .....	125		
믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장 .....	126		

본 설명서는 사전 통지 없이 언제든지 업데이트 또는 수정될 수 있습니다. 다음 웹 페이지에서 최신 버전을 무료로 다운로드할 수 있습니다.

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

# MOXF6/MOXF8 설명서 사용

구입하신 MOXF6/MOXF8 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)

MOXF6/MOXF8 설치 방법과 기본 작동법에 대해 설명합니다.

이 설명서에서는 다음과 같은 작업에 대해 설명합니다.

- 보이스 모드에서 연주
- 원하는 보이스를 사용하여 새로운 퍼포먼스 생성(퍼포먼스 생성기)
- 퍼포먼스 모드에서 연주
- 다른 오디오 장치의 마이크 및 사운드 사용
- 직접 송 만들기
- 직접 패턴 만들기
- 컴퓨터에 연결
- 마스터 건반으로 사용(마스터 모드)
- 글로벌 시스템 설정(유틸리티 모드)
- 데이터 저장/로드(파일 모드)
- 선택 사양 하드웨어 설치

## 📄 참고 설명서(본 PDF 문서)

구입하신 MOXF6/MOXF8의 내부 설계와 조절 및 설정이 가능한 다양한 파라미터를 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 읽고 파라미터와 Yamaha 신디사이저와 관련된 용어를 자세히 알아야 필요가 있는 경우에 이 파라미터 설명서를 사용하십시오.

## 📄 Data List(PDF 문서)

파형 목록, 퍼포먼스 목록, 이펙트 형식 목록, 아르페지오 형식 목록 같은 목록과 MIDI 실행 차트와 리모컨 기능 목록 같은 참고 자료가 제공됩니다.

## 참고 설명서 사용

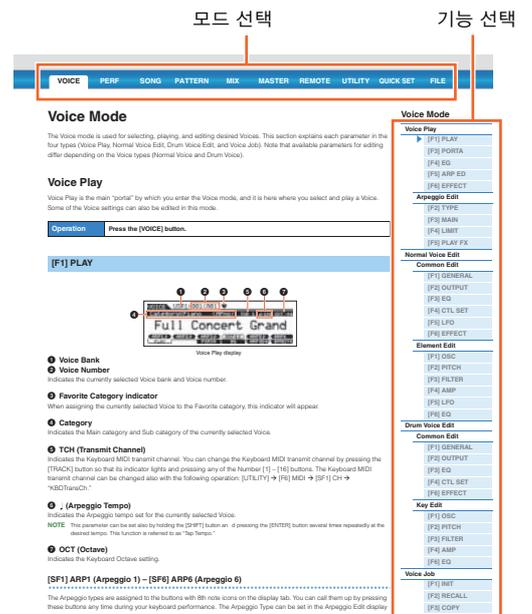
- 본편 부분에서 각 페이지 위쪽에 있는 모드 탭을 사용하여 해당 모드의 파라미터 설명 페이지로 이동할 수 있습니다. 선택한 모드에서 각 페이지 오른쪽에 표시된 목록은 기능 도표에 해당합니다. 이 목록에서 원하는 항목을 클릭하면 해당 기능의 설명이 나오는 페이지로 이동합니다.
- 목차나 설명 문구에 있는 페이지 번호를 클릭하면 해당 페이지로 이동합니다.
- 메인 창 왼쪽에 있는 “북마크” 색인에서 참조하고자 하는 항목과 주제를 클릭해도 해당 페이지로 이동합니다. (색인이 표시되어 있지 않을 때는 “북마크” 탭을 클릭하면 색인이 열립니다.)
- 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 웹사이트에서 Adobe® Reader®의 최신 버전을 다운로드할 수 있습니다.  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

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

## 정보

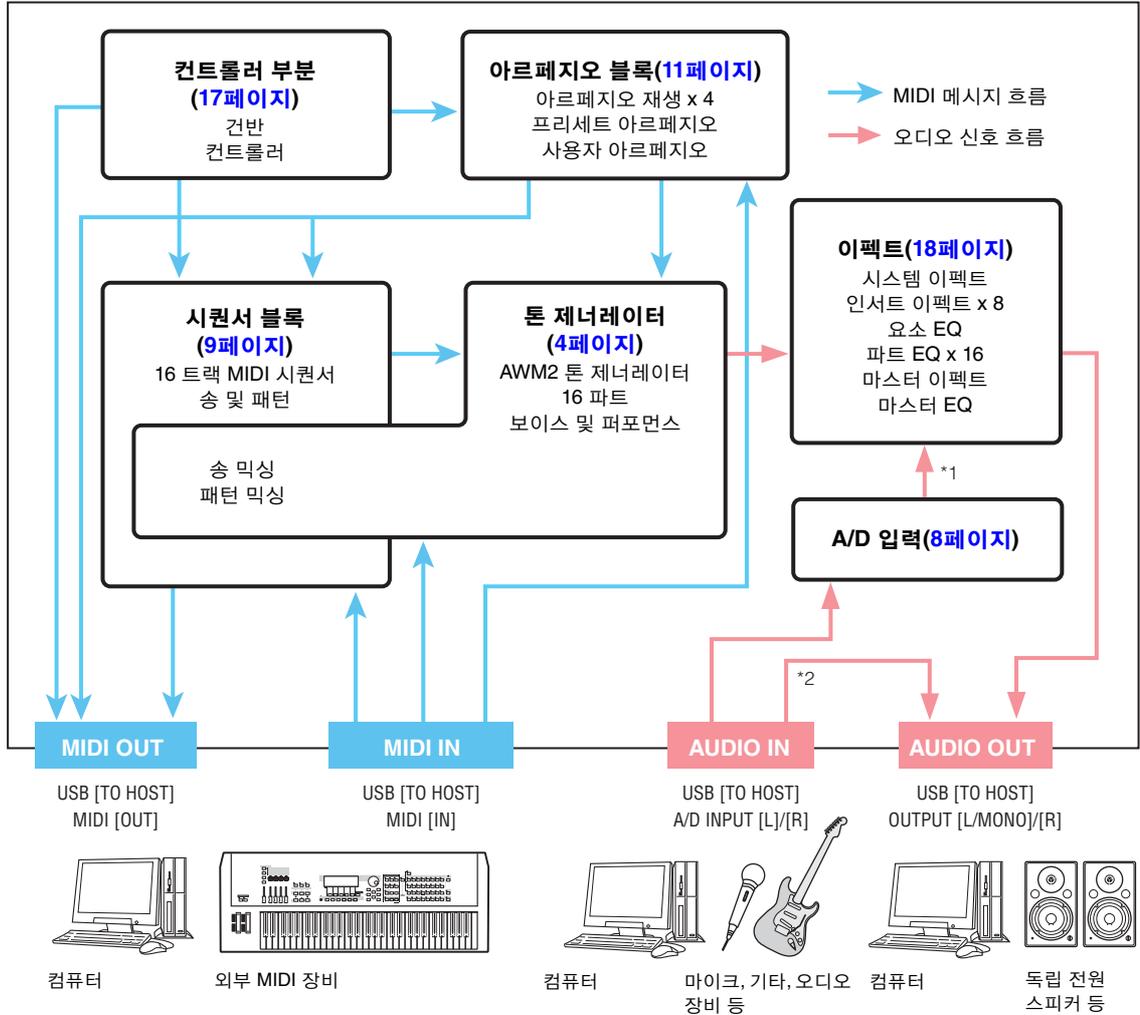
- 본 참고 설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- 기타 모든 상표는 해당 등록 상표 보유자의 재산입니다.



# 기본 구조

## 기능 블록

MOXF6/MOXF8 시스템은 여섯 가지 주요 기능 블록, 즉 톤 제너레이터, A/D 입력, 시퀀서, 아르페지오, 컨트롤러, 이펙트로 구성되어 있습니다.



### 기본 구조

- ▶ 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 컨트롤러 블록
- 이펙트 블록
- 내장 메모리

### 본편

- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹싱 모드
- 마스터 모드
- 원격 모드
- 유틸리티 모드
- 빠른 설정
- 파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

#### MIDI

\*1 오디오 신호 연결 설정에 따라 A/D INPUT [L]/[R] 잭을 통한 신호 입력이 시스템 이펙트 또는 마스터 이펙트로 전송되지 않을 수 있습니다.  
 \*2 USB [TO HOST] 단자를 통한 오디오 신호 입력은 A/D 입력 블록과 이펙트 블록을 우회하여 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 직접 출력됩니다.

### AWM2(고급 웨이브 메모리 2)

본 악기에는 AWM2 톤 제너레이터 블록이 장착되어 있습니다. AWM2(고급 웨이브 메모리 2)는 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.

# 톤 제너레이터 블록

톤 제너레이터 블록이란 시퀀서 블록, 컨트롤러 블록, 아르페지오 블록, MIDI [IN] 단자나 USB [TO HOST] 단자를 통해 외부 MIDI 장치에서 수신한 MIDI 메시지에 반응하여 실제로 사운드를 만들어내는 곳입니다. MIDI 메시지는 16개의 독립 채널에 지정되며 본 악기는 16개의 MIDI 채널을 통해 16개의 개별 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 하지만 16개씩의 채널을 가진 다른 MIDI "포트"를 사용, 이 16채널 한계를 극복할 수도 있습니다. 본 악기의 톤 제너레이터 블록은 포트 1에서 MIDI 메시지를 처리합니다. 톤 제너레이터 블록의 구조는 모드에 따라 다릅니다.

## 기본 구조

기능 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 보이스 모드에서의 톤 제너레이터 블록

### 보이스 모드의 파트 구조

보이스 모드에서는 한 개의 파트만 사용할 수 있기 때문에 한 개의 MIDI 채널만 인식할 수 있습니다. 이 상태를 "단일 탭버" 톤 제너레이터라고 합니다. 건반으로 하나의 보이스가 연주되며 단일 파트를 사용합니다. 단일 탭버 운용(보이스 및 퍼포먼스)에 쓰일 MIDI 수신 채널을 설정하려면 Utility MIDI 화면에서 "BasicRcvCh" 파라미터(147페이지)를 사용하십시오. 보이스 모드에서는 악기가 MIDI 포트 1을 통한 데이터만 인식합니다.

**주** 여러 MIDI 채널로 구성된 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터에서 송 데이터를 재생하려면 송/패턴 모드(76페이지)를 사용해야 합니다.

### 보이스

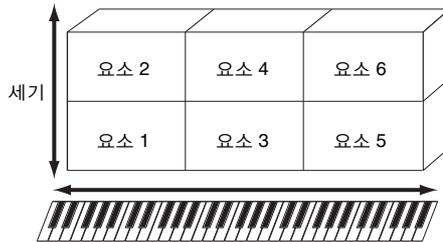
특정 악기 사운드를 만들어내는 소리 요소(Element)를 포함하고 있는 프로그램을 "보이스"라고 합니다. 대부분적으로는 일반 보이스와 드럼 보이스의 두 가지 형식이 있습니다. 일반 보이스는 주로 건반 범위에서 연주할 수 있는 피치 악기 사운드입니다. 각 보이스는 최대 8개 요소(일반 보이스) 또는 최대 73개 키(드럼 보이스)로 구성됩니다. 요소 또는 드럼 키는 보이스의 기본적인 최소 단위입니다. 따라서 단 한 개의 요소 또는 키가 악기 사운드를 생성할 수 있습니다. 또한 일반 보이스는 여러 요소를 결합하여 좀더 실감나는 사운드나 다양한 유형의 사운드를 생성할 수 있습니다. 각 보이스는 각 요소/키에 고유한 파라미터(요소 편집 파라미터/키 편집 파라미터)와 모든 요소/키에 공통되는 파라미터(공통 편집 파라미터)를 편집하여 생성합니다.

**주** 일반 보이스 편집에 대한 내용은 30페이지를 참조하십시오. 드럼 보이스 편집에 대한 내용은 47페이지를 참조하십시오.

### 일반 보이스 및 드럼 보이스

#### 일반 보이스

각 건에 상응하는 표준 음정이 소리나는, 통상적인 건반 연주용 보이스입니다. 일반 보이스는 최대 여덟 개의 요소로 구성됩니다. 보이스 편집 모드에서의 설정에 따라 이 요소들이 동시에 소리가 날 수도 있고 서로 다른 요소들이 음 범위, 세기 범위, XA(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 소리가 날 수도 있습니다. 다음 그림은 일반 보이스의 예입니다. 여기에



여섯 가지 요소들이 건반의 음 범위와 세기 범위 전체에 분포되어 있기 때문에 연주하는 음과 연주의 세기에 따라 서로 다른 요소가 소리를 출력합니다. 세기 분포의 경우 요소 1, 3, 5는 건반을 부드럽게 연주할 때, 요소 2, 4, 6은 세게 연주할 때 소리가 납니다. 음 분포의 경우 요소 1, 2는 건반의 낮은 범위에서 소리가 나고 요소 3, 4는 중간 범위, 요소 5, 6은 높은 범위에서 소리가 납니다. 세기 분포의 경우 요소 1, 3, 5는 건반을 부드럽게 연주할 때, 요소 2, 4, 6은 세게 연주할 때 소리가 납니다. 이를 실제로 사용하는 경우에 피아노 보이스는 여섯 가지 샘플로 구성될 수 있습니다. 요소 1, 3, 5는 피아노를 해당 음 범위에서 부드럽게 연주할 때의 사운드이고 요소 2, 4, 6은 해당 음 범위에서 세게 연주할 때의 사운드입니다. 실제로, 최대 여덟 가지 독립 요소가 허용되므로 MOXF6/MOXF8은 이보다 유연합니다.

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

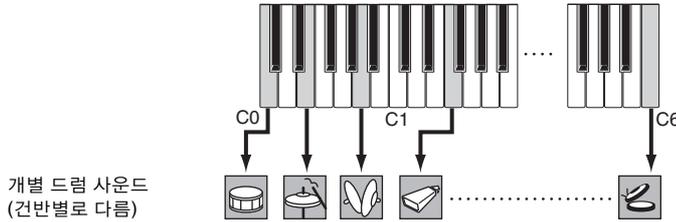
## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI
------

## 드럼 보이스

드럼 보이스는 주로 건반의 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다. 요소와 달리 드럼 키는 해당 음과 동일하므로 그 범위를 변경할 수 없습니다. 드럼 또는 퍼커션 사운드는 각 드럼 키에 지정됩니다. 각 키에 지정된 드럼 또는 퍼커션 사운드를 변경하여 다양한 유형의 드럼 보이스를 생성하고 피치와 EG 같은 파라미터를 편집할 수 있습니다.



## 확장 아티클레이션(XA)

확장 아티클레이션(XA)은 연주 유연성과 음향적 현실감을 높여주는 특수 설계된 톤 생성 시스템입니다. MOTIF XS 신디사이저에서 채택된 이 기능을 이용해 실감나는 사운드와 레가토, 스타카토 등 자연스러운 연주 기법을 좀더 효율적으로 재현할 수 있으며 연주를 하면서 무작위 및 교대 사운드 변경에 맞는 고유한 모드도 사용할 수 있습니다.

### 실감나는 레가토 연주

기존의 신디사이저는 이전 음의 음량 엔벨로프를 다음 음까지 지속함으로써 모노 모드에서 레가토 이펙트를 재현했습니다. 하지만 이렇게 하면 실제 어쿠스틱 악기와는 다른 부자연스러운 소리가 생성됩니다. MOXF는 레가토 연주를 할 때 특정 요소만 소리가 생성되고 다른 요소는 보통으로 연주가 가능하며(XA 컨트롤 파라미터 설정 "normal" 및 "legato") 레가토 이펙트를 보다 정확하게 재현할 수 있습니다.

### 정통 노트 릴리스 사운드

기존의 신디사이저는 어쿠스틱 악기의 건반에서 손을 뗐을 때 나는 사운드를 정확히 내지 못했습니다. MOXF6/MOXF8은 각 요소의 XA Control 파라미터를 "keyOffSound"로 설정하여 이 특징적인 사운드를 재현합니다.

### 각 연주 음의 미묘한 사운드 변화

기존의 신디사이저는 피치 및 필터를 무작위로 변경하여 이러한 효과를 재현하려 했습니다. 하지만 이렇게 하면 전자적인 이펙트가 만들어지며, 이는 어쿠스틱 악기의 실제 사운드 변화와는 다릅니다. MOXF6/MOXF8은 XA Control 파라미터 설정 "waveCycle"과 "waveRandom"을 사용하여 이러한 미묘한 사운드 변화를 좀더 정확하게 재현합니다.

### 다양한 사운드 전환을 통해 어쿠스틱 악기의 자연스러운 연주 재현

어쿠스틱 악기에는 고유한 특징이 있습니다. 독특한 특정 사운드는 연주 중 특정 시기에만 생성됩니다. 여기에는 플랫 플러터 텅잉과 어쿠스틱 기타의 고음 하모닉스 주법이 포함됩니다. 기존의 신디사이저(MOTIF XS 시리즈 이전)는 높은(강한) 세기를 통한 트리거링으로 이러한 사운드를 재현할 수 있을 것입니다. MOXF6/MOXF8은 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼과 XA Control 파라미터 설정 "AaF1 On", "AF2 On" 및 "all AF off"를 사용하여 연주하는 동안 사운드를 전환하는 방식으로 이러한 사운드를 재현합니다.

**주** 외부 장치의 Utility CTL ASN 화면에서 "AF1"/"AF2"(146페이지)로 지정된 컨트롤 변경 번호를 전송하여 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼을 켜거나 끌 수도 있습니다.

### 새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

위와 같은 매우 다양한 기능들은 어쿠스틱 사운드뿐만 아니라 신디사이저와 전자 보이스에도 효율적으로 적용할 수 있습니다. XA 기능은 고유의 사운드를 실현하고 표현감 있게 연주하며 창의적이고 새로운 연주 스타일을 만들어낼 수 있는 엄청난 가능성을 열어 줍니다.

## 기본 구조

기능 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

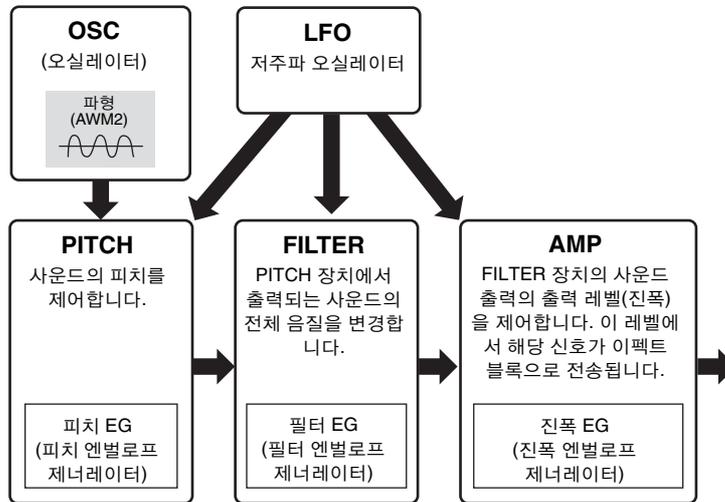
## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI

## 요소(Element) 및 드럼 키

요소와 드럼 키는 보이스를 구성하는 MOXF6/MOXF8의 가장 작은 기초 단위입니다. 사실, 하나의 요소와 하나의 드럼 키를 사용해도 보이스를 만들 수 있습니다. 이 작은 사운드 단위들은 오실레이터, 피치 필터, 진폭, LFO(아래 표시) 등 다양한 기존의 신디사이저 파라미터를 통해 구성, 향상, 처리할 수 있습니다.



### 오실레이터

이 장치는 기본 피치를 결정하는 웨이브를 출력합니다. 일반 보이스 또는 드럼 보이스의 각 건반에 파형(또는 기본 사운드 자료)을 지정할 수 있습니다. 일반 보이스의 경우, 요소의 음 범위(요소에서 소리가 생성되는 건반의 음 범위)와 세기 응답 범위(요소에서 소리가 생성되는 음 세기의 범위)를 설정할 수 있습니다. 또한, 이 장치의 XA 관련 파라미터를 설정할 수도 있습니다. 각 파형은 실제 악기의 사운드를 녹음하고 해당 건반과 세기 설정을 지정하여 만든 샘플로 구성됩니다. 오실레이터 관련 파라미터는 Oscillator 화면(38, 48페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### 피치

이 장치는 '오실레이터'로부터 나온 소리(파형)를 받아 음정을 제어합니다. 일반 보이스의 경우 개별 요소들의 디튠, 피치 스케일링의 적용 등의 작업을 수행할 수 있습니다. 또한, PEG(피치 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 피치의 변화를 제어할 수 있습니다. 피치 관련 파라미터는 보이스 요소 편집의 PITCH 화면(40페이지)에서 설정할 수 있습니다. 드럼 보이스의 피치 관련 파라미터는 드럼 보이스 건반 편집의 PITCH 화면(49페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### 필터

이 장치는 '피치'에서 출력된 소리의 톤을, 그 사운드의 특정 주파수 부분 출력을 차단하여 수정합니다. 또한, FEG(필터 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 필터의 차단 주파수 변화를 제어할 수 있습니다. 필터 관련 파라미터는 보이스 요소 편집 또는 드럼 보이스 건반 편집의 FILTER 화면(41 및 50페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### 진폭

이 장치는 '필터' 블록에서 나온 소리의 출력 레벨(진폭)을 제어합니다. 이 단계에서 해당 신호가 이펙트 블록으로 전송됩니다. 또한, AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 음량의 변화를 제어할 수 있습니다. 진폭 관련 파라미터는 보이스 요소 편집 또는 드럼 보이스 건반 편집의 AMP 화면(43 및 50페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### LFO(저주파 오실레이터)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파수의 웨이브를 만듭니다. 이런 웨이브는 각 요소의 피치, 필터 또는 진폭을 변경하여 비브라토, 와와, 트레몰로와 같은 이펙트를 만들 때 사용할 수 있습니다. LFO는 각 요소에 대해 독립적으로 설정할 수도 있고 모든 요소에 대해 전체적으로 설정할 수도 있습니다. LFO 관련 파라미터는 보이스 요소 편집 또는 드럼 보이스 건반 편집의 LFO 화면(33 및 45페이지)에서 설정할 수 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

## 보이스의 메모리 구조

### 일반 보이스

프리셋트 बैं크 1~9	1152개의 일반 보이스(각 बैं크당 128개의 보이스)
사용자 बैं크 1~3	384개의 보이스(각 बैं크당 128개의 보이스)
GM बैं크	128개의 보이스

### 드럼 보이스

프리셋트 드럼 बैं크	72개의 보이스
사용자 드럼 बैं크	32개의 보이스
GM 드럼 बैं크	1개의 보이스

## 기본 구조

기능 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## 퍼포먼스 모드에서의 톤 제너레이터 블록

### 퍼포먼스 모드의 파트 구조

이 모드에서는 톤 제너레이터 블록이 단일 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 “단일 탬버” 톤 제너레이터라고 합니다. 건반으로 하나의 퍼포먼스(다수의 보이스(파트)가 레이어 등으로 결합)가 연주됩니다. 따라서 다수의 MIDI 채널로 구성되는 외부 시퀀서의 송 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않습니다. 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용하여 악기를 연주하는 경우 송 모드 또는 패턴 모드를 사용해야 합니다.

### 퍼포먼스

다수의 보이스(파트)가 레이어 또는 다른 구성으로 결합되어 있는 프로그램을 “퍼포먼스”라고 합니다. 각 퍼포먼스에는 최대 4개의 파트(보이스)가 포함될 수 있습니다. 각 퍼포먼스는 파트별 고유의 파라미터와 퍼포먼스 모드(55페이지)의 모든 파트에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집하여 생성할 수 있습니다.

### 퍼포먼스 메모리 내용

사용자 बैं크가 2개 제공되며, 각 बैं크에는 128개의 퍼포먼스가 포함되어 있습니다. 따라서, 총 256개의 사용자 퍼포먼스가 있습니다.

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

## 송 모드/패턴 모드에서의 제너레이터 블록

### 송 모드/패턴 모드의 톤 제너레이터 블록의 파트 구조

이 모드들에서는 다수의 파트가 제공되며 다양한 보이스와 다양한 멜로디 또는 프레이즈가 파트별로 재생될 수 있습니다. 여러 MIDI 채널을 통해 동시에 수신하여 여러 악기 파트를 연주하는 MIDI 톤 제너레이터를 “다중 탬버” 톤 제너레이터라고 합니다. 여러 탬버들의 톤 제너레이터 설정들을 합쳐 “믹싱”이라고 합니다. 악기의 시퀀서 블록뿐만 아니라 외부 MIDI 시퀀서를 사용하여 MOXF6/MOXF8 사운드를 연주할 때에도 믹싱을 사용할 수 있습니다. 이 경우에 시퀀스 데이터가 없는 송이나 패턴의 믹싱을 사용해야 합니다.

### 믹싱이란?

송 및 패턴 모드에서 다중 탬버 연주용으로 파트별로 보이스들이 지정되는 프로그램을 “믹싱”이라고 합니다. 각 믹싱에는 최대 16개 파트가 포함되어 있습니다. 각 믹싱은 파트별 고유의 파라미터와 믹싱 모드에서 모든 파트에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집하여 만들 수 있습니다(114페이지). 또한 하나의 믹싱에는 일반 보이스 저장용 메모리 위치가 최대 16개 있습니다. 이렇게 저장되는 보이스를 믹싱 보이스라고 합니다. 일반적으로 보이스 모드에서 저장된 보이스가 각 믹싱 파트에 지정됩니다. 이 경우 송/패턴 믹싱에 사용한 보이스를 보이스 상에서 편집 및 삭제하면 여태 만들어 놓은 송/패턴의 소리가 뜻하지 않게 바뀔 수 있습니다. 이러한 우발적인 사운드 변경을 방지하기 위해 믹싱 보이스가 제공됩니다.

## 믹싱의 메모리 구조

믹싱 프로그램은 송 또는 패턴별로 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 다른 믹싱 프로그램을 호출하게 됩니다. 믹싱 보이스에는 각 믹싱 프로그램(송 또는 패턴)마다 16개의 메모리가 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 믹싱 프로그램뿐만 아니라 해당 믹싱 보이스도 호출됩니다. 특정 송/패턴의 믹싱 보이스를 다른 송/패턴에 사용하려면 믹싱 보이스 작업에서 복사 작업(123페이지)을 실행합니다. 모든 송과 패턴에 최대 256개의 믹싱 보이스를 저장할 수 있습니다. 믹싱 보이스 메모리가 꽉 찼을 경우에는 믹싱 보이스 작업의 삭제 작업을 실행하여 필요 없는 믹싱 보이스를 삭제하십시오.

### 최대 동시발음수

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. 더욱이, 최대동시발음수는 보이스의 수가 아니라 사용된 보이스 요소의 수에 적용됩니다. 요소를 최대 8개까지 포함하는 일반 보이스를 사용할 경우 동시 음의 최대 수는 128 미만이 될 수 있습니다.

## A/D 입력 블록

이 블록은 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호 입력을 처리합니다. 음량, 팬, 이펙트와 같은 다양한 파라미터를 오디오 신호에 설정할 수 있으며 다른 보이스들과 함께 사운드가 출력됩니다. 인서트 이펙트와 시스템 이펙트는 A/D INPUT [L]/[R] 잭을 통해 오디오 신호 입력에 적용할 수 있습니다. A/D 입력 블록 관련 파라미터는 다음 화면에서 설정할 수 있습니다.

모드	화면	참고 설명서의 해당 페이지
보이스 모드	유틸리티 모드의 VCE A/D 화면	145페이지
퍼포먼스 모드	퍼포먼스 공통 편집의 A/D IN 화면	62페이지
송/패턴 모드	믹싱 공통 편집의 A/D IN 화면	116페이지

A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호 입력에 적용되는 이펙트는 유틸리티 모드의 USB I/O 화면(146페이지)에서 설정합니다. A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호 게인은 패널의 A/D INPUT [GAIN] 노브를 통해 조절할 수 있습니다. 또한, A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호의 커짐/꺼짐 설정은 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼을 통해 설정할 수 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
▶ 톤 제너레이터 블록
▶ A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

# 시퀀서 블록

이 블록에서는 연주를 (컨트롤러 블록에서) MIDI 데이터로 녹음 및 편집하여 송 및 패턴을 생성한 다음 톤 제너레이터 블록으로 데이터를 재생할 수 있습니다.

## 송 모드의 시퀀서 블록

### 송이란?

송은 건반 연주를 MIDI 시퀀스 데이터로 개별 트랙에 녹음하여 생성합니다. 본 신디사이저의 송은 실질적으로 MIDI 시퀀서의 송과 동일하며 재생은 녹음된 데이터 종료 시에 자동으로 정지됩니다.

### 송 트랙 구조

송은 16개의 개별 트랙, Scene 트랙, 템포 트랙으로 구성됩니다. 실시간 녹음 또는 스텝 레코드(79페이지)를 사용하여 이러한 트랙을 녹음할 수 있습니다. 또한, 송 편집(84페이지)을 사용하여 녹음된 데이터를 삽입하거나 편집할 수도 있습니다.

### 시퀀스 트랙 1~16

MIDI 데이터를 녹음할 수 있습니다.

### Scene 트랙

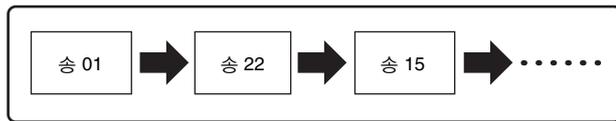
트랙 음소거 및 솔로 같은 scene 변경 설정을 녹음할 수 있습니다. 이 설정들은 Song Play 화면(76페이지)에서 설정할 수 있고 송 재생 중 불러올 수 있습니다. 송 재생 중에는 트랙 음소거와 솔로 설정이 Scene 트랙에서 저장한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다.

### 템포 트랙

템포 변경 설정을 녹음할 수 있습니다. 송 재생 중에는 템포가 이 트랙에 저장한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다.

### 송 체인

이 기능을 사용하면 송들을 함께 묶어 자동으로 순차적 재생을 할 수 있습니다. 송 재생(76페이지)에서 재생 순서를 설정할 수 있습니다.



## 패턴 모드의 시퀀서 블록

### 패턴이란?

MOXF6/MOXF8에서 “패턴”이라는 용어는 순환 재생에 사용되는 1~256개의 소절로 이루어진 비교적 짧은 음정 및 리듬 프레이즈를 의미합니다. 따라서, 패턴 재생은 시작된 후에 [■] (정지) 버튼을 누를 때까지 계속됩니다.

### 섹션(악절)

패턴은 단순한 프레이즈가 아닙니다. 그 안에 “섹션”이라고 하는 16개의 변주가 들어 있습니다. 이러한 섹션은 재생 중에 변경할 수 있으며 송의 다양한 파트에 리듬/반주 변주로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 독창부에 섹션 하나를 사용하고, 코러스에 하나, 브리지에 하나를 사용할 수 있습니다. 템포와 믹싱 등 패턴 관련 설정은 섹션 전환이 이루어질 경우에도 변경되지 않으며, 변경이 되더라도 느낌과 리듬에서 전반적인 재생이 균일하게 유지됩니다. 섹션 기능을 편리한 작곡 도구로 사용하여 멜로디 A, 멜로디 B 및 메인 테마 같은 송의 반주 패턴 변주를 바로 만들 수 있습니다. 패턴 및 섹션 변경 방법은 MOXF6/MOXF8 사용설명서를 참조하십시오.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
▶ 시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

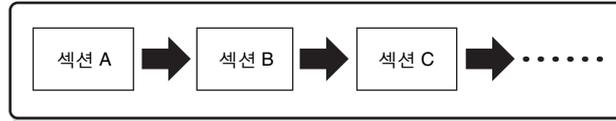
## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI
------

## 패턴 체인

패턴 체인을 통해 단일 패턴 내에 포함된 여러 다양한 섹션을 함께 연결하여 하나의 완전한 송을 만들 수 있습니다. 미리 패턴 체인을 만들어 MOXF6/MOXF8을 통해 자동으로 섹션을 변경함으로써 섹션 패턴 재생이 Pattern Chain 화면에서 변경되게 할 수 있습니다. Pattern Chain 화면(103페이지)에서 각 패턴별로 하나의 패턴 체인을 만들 수 있습니다. 만들어진 패턴 체인은 패턴 체인 편집(104페이지)에서 송으로 변환할 수 있으므로 특정 패턴을 기준으로 송을 만들 때에도 이 기능을 사용할 수 있습니다.



## 프레이즈

트랙 내 기본 MIDI 시퀀스 데이터이며 패턴 생성에 사용되는 최소 단위입니다. “프레이즈”는 하나의 악기를 위한 짧은 음정/리듬 악구로서, 리듬 파트용 리듬 패턴, 베이스 파트용 베이스 라인, 기타 파트용 코드 반주 등이 있습니다. 본 신디사이저는 직접 만든 사용자 프레이즈를 256개 저장할 수 있는 메모리 공간을 제공합니다.

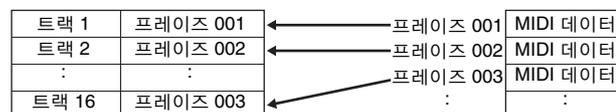
주 MOXF6/MOXF8에는 프리셋 프레이즈가 없습니다.

## 패턴 트랙 구조

패턴은 16개의 트랙으로 구성됩니다. “송 트랙 구조”의 “시퀀스 트랙 1~16”을 참조하십시오. (9페이지)

## 패턴 트랙 및 프레이즈

패턴은 프레이즈를 지정할 수 있는 16개의 트랙으로 구성됩니다. MIDI 데이터는 패턴 모드에서 각 트랙에 직접 녹음할 수 없습니다. 녹음은 빈 사용자 프레이즈에 하며 새로 만든 프레이즈는 녹음 트랙에 자동으로 지정됩니다.



## 송 및 패턴 모두에 적용되는 시퀀서 블록

### MIDI 트랙 및 믹싱 설정

MIDI 트랙은 송 녹음 모드/패턴 녹음 모드에서 건반 연주를 녹음하여 만듭니다. MIDI 시퀀스 데이터는 MIDI 트랙에 녹음되고 일반 보이스 또는 드럼 보이스는 트랙에 따라 믹싱 파트에 지정됩니다. 각 트랙에 대한 보이스, 음량, 팬 등 믹싱 파라미터를 편집하려면 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 모드(114페이지)로 들어간 다음 원하는 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 대한 파라미터를 편집합니다. 트랙 1이 반드시 믹싱 파트 1에 해당하는 것은 아닙니다. 아래 그림에서처럼 송 시퀀스 데이터의 각 트랙과 톤 제너레이터 블록의 각 믹싱 파트는 출력 채널(TxCH)이 수신 채널(RcvCH)과 동일한 경우에 연결됩니다. 즉, 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블록의 해당 파트(동일한 MIDI 채널이 지정된 파트)를 재생합니다. 각 트랙의 전송 채널은 송 또는 패턴 모드의 TRACK 화면(78페이지)에서 설정할 수 있으며 각 파트의 수신 채널은 믹싱 편집의 VOICE 화면(117페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
▶ 시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

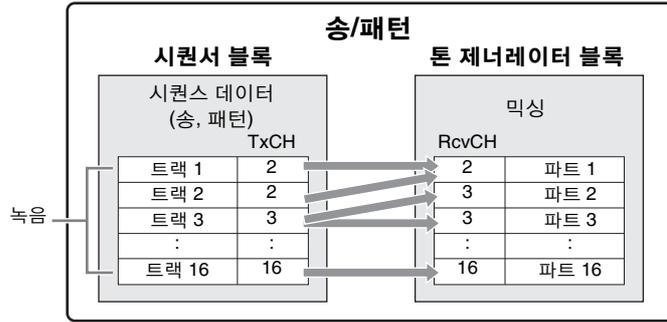
### 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

#### MIDI



**주** 믹싱 모드에서 건반을 연주할 경우 선택한 파트의 소리가 나지 않지만 선택된 파트와 같은 번호의 트랙에 지정된 파트는 소리가 납니다. 예를 들어, 위의 그림처럼 설정된 경우 믹싱 모드에서 파트 2를 선택했다더라도 건반을 연주할 때 파트 1의 소리가 납니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
▶ 시퀀서 블록
▶ 아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

## 퍼포먼스 모드에 적용되는 시퀀서 블록

### 퍼포먼스 녹음

퍼포먼스 모드에서 건반 연주를 송 또는 패턴에 녹음할 수 있습니다. 노브 작업, 컨트롤러 작업, 아르페지오 재생뿐만 아니라 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다.

**주** 퍼포먼스 녹음에서는 노브 작동으로만 컨트롤 변경 메시지가 녹음되며 파라미터 변경 메시지는 녹음할 수 없습니다. 컨트롤 변경 메시지에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

퍼포먼스에서 파트 1~4의 아르페지오 재생 데이터가 송/패턴의 지정된 4개의 트랙(퍼포먼스 녹음의 REC TR 화면)에 각각 녹음됩니다. 건반 연주와 컨트롤러/노브 작업(파트 1~4에 공통)은 트랙 1~4에 각각 녹음됩니다.

**주** 작업에 대한 세부 사항은 MOXF6/MOXF8 사용설명서를 참조하십시오.

## 아르페지오 블록

이 블록에서는 건반의 음을 하나 또는 여러 개 누르기만 하면 현재 보이스를 사용하여 음정 및 리듬 프레이즈를 자동으로 트리거할 수 있습니다. 아르페지오 시퀀스도 연주하는 실제 음 또는 코드에 대한 반응으로 변경되어, 작곡과 연주 모든 경우에 있어 흥미로운 음악적 프레이즈와 아이디어를 매우 다양하게 제공합니다. 송 모드와 패턴 모드에서도 4가지 아르페지오를 동시에 재생할 수 있습니다.

## 아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 아래와 같이 16가지 카테고리로 나뉩니다(“NoAsg” 제외). 카테고리는 악기 유형을 기준으로 나뉩니다.

### 카테고리 목록

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	Lead	Synth Lead
Organ	Organ	PdMe	Synth Pad / Musical Effect
GtPl	Guitar / Plucked	CPrc	Chromatic Percussion
GtMG	Guitar for “Mega Voice”	DrPc	Drum / Percussion
Bass	Bass	Seq	Synth Seq
BaMG	Bass for “Mega Voice”	Hybrd	Hybrid Seq
Strng	Strings	Cntr	Control
Brass	Brass	NoAsg	No Assignment
RdPp	Reed / Pipe		

**주** “GtMG” 및 “BaMG”라는 카테고리에는 메가 보이스와 함께 사용하기 적합한 아르페지오 형식이 포함되어 있습니다.

### 메가 보이스 및 메가 보이스 아르페지오

일반 보이스는 세기 전환(벨로시티 스위치)을 통해 건반 연주의 강도에 따라 보이스의 음질 및 변화의 레벨을 조절하여 이러한 보이스를 좀더 실제와 가깝고 자연스럽게 만들어줍니다. 단, 메가 보이스는 다양한 레이어들이 많이 들어 있는 매우 복잡한 구조이기 때문에 수동으로 연주하기에 적합하지 않습니다. 메가 보이스는 특히 메가 보이스 아르페지오용으로 개발되어 놀라울 정도의 실감나는 결과를 달성합니다. 메가 보이스 아르페지오("GtMG" 및 "BaMG" 카테고리에는 포함)에는 반드시 메가 보이스를 사용해야 합니다. 메가 보이스 아르페지오에 대한 자세한 내용은 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 형식 목록" 중 "보이스 형식"을 참조하십시오.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
▶ 아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 하위 카테고리

아르페지오 카테고리는 아래와 같은 하위 카테고리로 분류됩니다. 하위 카테고리는 음악 장르를 기준으로 나열되어 있어 원하는 음악 스타일에 적합한 하위 카테고리를 찾기가 편리합니다.

### 하위 카테고리 목록

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz /Swing
Latin	Latin

World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2
---	No Assignment

**주** 별표(\*) 표시가 된 하위 카테고리에 속하는 아르페지오 형식에는 일부 세기 범위가 포함되며, 각 범위마다 다른 프리이즈가 지정됩니다. 보이스 모드에서 이 카테고리들의 형식을 선택하면 각 요소(Element)의 세기 한도를 아래와 같은 범위로 설정하는 것이 좋습니다.

- 각 아르페지오 형식의 세기 범위
- 2Z\_\*\*\*\*: 1~90, 91~127
- 4Z\_\*\*\*\*: 1~70, 71~90, 91~110, 111~127
- 8Z\_\*\*\*\*: 1~16, 17~32, 33~48, 49~64, 65~80, 81~96, 97~108, 109~127
- PadL\_\*\*\*\*: 1~1, 2~2, 3~127
- PadH\_\*\*\*\*: 1~112, 113~120, 121~127

### 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

#### MIDI

## 아르페지오 형식 이름

아르페지오 형식은 정해진 규칙과 약어에 따라 이름이 정해집니다. 이 규칙과 약어들을 이해하면 원하는 아르페지오 형식을 검색하고 선택하기가 편리해집니다.

### 형식 이름 뒤에 “\_ES”가 붙은 아르페지오 형식(예: HipHop1\_ES)

이 아르페지오 형식들은 MOTIF ES와 동일한 멀티 트랙 아르페지오 아키텍처를 사용합니다. 이 ES 형식의 아르페지오가 지닌 이점은 다음과 같습니다. 1) 이 아르페지오들은 하나의 음으로 트리거하는 경우에도 복잡한 음과 코드를 만들 수 있습니다. 2) 건반에서 연주한 음 바로 다음에 아르페지오가 나와서(아르페지오가 지정된 영역에서만), 이 아르페지오들을 사용하여 상당한 화성적 자유와 가능성이 “솔로”에 부여됩니다.

### 형식 이름 뒤에 “\_XS”가 붙은 아르페지오 형식(예: Rock1\_XS)

이 아르페지오들은 새롭게 개발된 코드 인식 기술을 사용하여 아르페지오로 재생할 음을 결정합니다. 이 XS 형식의 아르페지오가 지닌 이점은 다음과 같습니다. 1) 아르페지오는 XS 형식의 아르페지오가 지정된 건반 영역에만 반응합니다. 건반의 다른 영역은 코드 인식에 영향을 주지 않습니다. 따라서, 아르페지오가 생성되는 베이스 및 반주 파트와 함께 전체 건반에서 매우 자연스럽게 연주를 할 수 있습니다. 2) 아르페지오는 반드시 화성적으로 정확한 파트만을 재생합니다. 특히 베이스와 코드 반주 파트에 유용합니다.

## 일반적인 이름의 아르페지오 형식(예: UpOct1)

위 형식뿐만 아니라 재생의 형식에는 세 가지, 즉 일반 보이스용으로 만들어져서 연주한 음과 옥타브 음만을 사용하여 재생되는 아르페지오(15페이지), 드럼 보이스용으로 만들어진 아르페지오(16페이지), 주로 비노트 이벤트를 포함한 아르페지오(16페이지)가 있습니다.

## “\_AF1”, “\_AF2” 또는 “\_AF1&AF2”가 붙은 아르페지오 형식(예: Electro Pop AF1)

이 형식이 트리거 되면 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼, [2] 버튼 또는 두 버튼 모두 재생 중 켜집니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
▶ 아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 아르페지오 형식 목록 사용 방법

“Data List” PDF 문서의 아르페지오 형식 목록에 포함된 열은 다음과 같습니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

**주** 이 목록은 예시용입니다. 아르페지오 형식 전체 목록은 “Data List” PDF 문서를 참조하십시오.

### 1 Main Category

아르페지오 메인 카테고리를 표시합니다.

### 2 Sub Category

아르페지오 하위 카테고리를 표시합니다.

### 3 ARP No (아르페지오 번호)

아르페지오 형식 번호를 나타냅니다.

### 4 ARP Name (아르페지오 이름)

아르페지오 이름을 표시합니다.

### 5 Time Signature

아르페지오 형식의 박자 또는 미터를 나타냅니다.

### 6 Length

아르페지오 형식의 데이터 길이(소절의 양)를 나타냅니다. 순환 파라미터<sup>\*1</sup>가 “off”로 설정되어 있으면 아르페지오는 이 길이만큼 재생되다가 정지합니다.

### 7 Original Tempo

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

### 8 Accent

원래 아르페지오가 강제 프레이즈 기능(14페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

### 9 Random SFX

원래 아르페지오가 SFX 기능(15페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

### 10 Voice Type

아르페지오 형식에 적절한 보이스 형식을 표시합니다. “VoiceWithARP”(아르페지오가 있는 보이스)<sup>\*2</sup>가 송/패턴 녹음에서 “on”으로 설정된 경우에는 이 형식의 보이스가 자동으로 선택됩니다.

<sup>\*1</sup> “Loop”(순환) 파라미터는 보이스 모드(28페이지), 퍼포먼스 모드(58페이지) 및 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 PLAY FX 화면에서 설정할 수 있습니다.

<sup>\*2</sup> “VoiceWithARP” 파라미터는 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 MAIN 화면에서 설정할 수 있습니다.

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI
------

## 아르페지오 관련 설정

아르페지오 재생을 트리거 및 정지할 수 있는 방법은 여러 가지가 있습니다. 또한, SFX 사운드 및 특수 강세 프레이즈가 일반 시퀀스 데이터와 함께 트리거되는지 여부를 설정할 수 있습니다. 이 부분에서는 보이스, 퍼포먼스, 믹싱 모드에서 설정할 수 있는 아르페지오 관련 파라미터에 대해 설명합니다.

### 아르페지오 재생 켜기/끄기

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

음을 누를 때에만 아르페지오 재생:	"Hold" 파라미터를 "off"로 설정하고 "TriggerMode" 파라미터를 "gate"로 설정합니다.
음에서 손을 떼더라도 아르페지오 지속:	"Hold" 파라미터를 "on"으로 설정하고 "TriggerMode" 파라미터를 "gate"로 설정합니다.
음을 누를 때마다 아르페지오 재생 켜짐/꺼짐 전환:	"TriggerMode" 파라미터를 "toggle"로 설정합니다. "Hold" 파라미터를 "on" 또는 "off"로 설정할 수 있습니다.

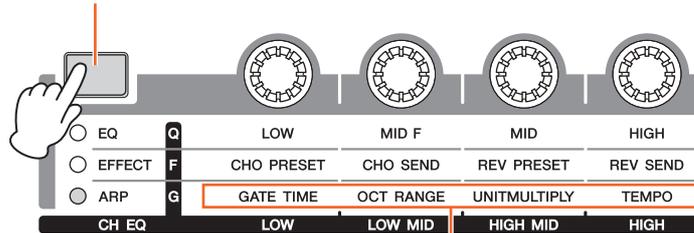
**주** "Hold" 및 "TriggerMode" 파라미터가 포함된 화면은 보이스 모드(28페이지), 퍼포먼스 모드(58페이지) 및 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 MAIN 및 PALY FX 화면을 참조하십시오.

**주** "Arp Sw"가 "on"으로 설정된 상태에서 MIDI 서스테인 메시지(컨트롤 변경 #64)를 수신할 때 "Arp Hold"를 "on"으로 설정하면 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

### 노브를 사용한 아르페지오 제어

노브 기능 2 버튼을 몇 번 눌러 ARP 램프가 켜지면 노브 5~8을 사용하여 아르페지오 재생을 제어할 수 있습니다. 이 방법을 시도하면서 사운드 변화가 있는지 들어 보시기 바랍니다. 노브 5~8의 효과에 대한 자세한 내용은 보이스 모드(54페이지)의 "노브 기능"을 참조하십시오.

이 버튼을 몇 번 눌러 램프를 켭니다.



노브로 제어되는 아르페지오 기능

### 강세 프레이즈

강세 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스 데이터로 구성되어 있으며, 강세 세기 한계값 파라미터에서 지정된 것보다 세기가 높은(강한) 음을 연주할 때에만 소리가 납니다. 강세 프레이즈를 트리거하는 데 필요한 세기로 연주하기가 어려울 경우 "AcctVelTh"(강세 세기 한계값) 파라미터 값을 낮게 설정합니다.

**주** "AcctVelTh" 파라미터를 포함하는 화면은 보이스 모드(28페이지), 퍼포먼스 모드(58페이지) 및 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 PLAY FX 화면을 참조하십시오.

**주** 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 형식 목록"을 참조하십시오.

## 기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- ▶ 아르페지오 블록
- 컨트롤러 블록
- 이펙트 블록
- 내장 메모리

## 본편

- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹싱 모드
- 마스터 모드
- 원격 모드
- 유틸리티 모드
- 빠른 설정
- 파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

- MIDI

## 랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 떼면 (기타 프렛 잡음과 같은) 특수 사운드를 트리거하는 랜덤 SFX가 있습니다. 랜덤 SFX에 영향을 미치는 다음의 파라미터가 제공됩니다.

랜덤 SFX 켜기/끄기:	랜덤 SFX 파라미터
SFX 사운드의 음량 설정:	SFXVelOffset(랜덤 SFX 세기 오프셋) 파라미터
SFX 사운드의 음량이 세기로 제어되는지의 여부 확인:	SFXKeyOnCtrl(랜덤 SFX 건반 커짐 컨트롤) 파라미터

- 주 "RandomSFX", "SFXVelOffset" 및 "SFXKeyOnCtrl" 파라미터를 포함하는 화면은 보이스 모드(28페이지), 퍼포먼스 모드(58페이지), 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 PLAY FX 화면을 참조하십시오.
- 주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 "Data List" PDF 문서의 "아르페지오 형식 목록"을 참조하십시오.

## 아르페지오 설정 화면

각 모드에는 아르페지오 설정을 위한 Arpeggio Edit 화면이 하나씩 있습니다. 각 모드에서 ARP [EDIT] 버튼을 누르면 아르페지오 편집 화면이 표시됩니다.

## 아르페지오 재생 형식

아래와 같이 세 가지 주요 아르페지오 재생 형식이 있습니다.

### 일반 보이스용 아르페지오

일반 보이스용으로 만들어진 아르페지오 형식(DrPC 및 Cntr을 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

이 아르페지오 형식들에는 각각 특정 코드 형식에 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. 이러한 재생 형식의 아르페지오는 형식 이름 끝에 "\_ES"가 붙습니다.

#### 연주한 코드에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

일반 보이스용으로 만들어진 이 아르페지오 형식들은 건반에서 연주한 음들을 감지하여 파악된 코드 형식에 맞게 재생됩니다. 이러한 재생 형식의 아르페지오는 형식 이름 끝에 "\_XS"가 붙습니다.

- 주 "KeyMode" 파라미터가 "sort" 또는 "sortdirect"로 설정된 경우에는 음 연주 순서와 상관없이 동일한 시퀀스가 재생됩니다. "KeyMode" 파라미터가 "thru" 또는 "thrudirect"로 설정된 경우에는 음 연주 순서에 따라 다른 시퀀스가 재생됩니다.
- 주 이 형식들은 일반 보이스용으로 프로그램되었기 때문에 드럼 보이스에 사용하면 정상적인 음정의 결과를 얻을 수 없습니다.

## 기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- ▶ 아르페지오 블록
- 컨트롤러 블록
- 이펙트 블록
- 내장 메모리

## 본편

- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹싱 모드
- 마스터 모드
- 원격 모드
- 유틸리티 모드
- 빠른 설정
- 파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

- MIDI

## 드럼/퍼커션 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 패턴의 재생 및 (드럼 악기에 지정된) 추가 재생 음

음을 아무거나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 드럼 형식에 대해 (드럼 악기에 지정된) 추가 사운드가 만들어집니다.

### (드럼 악기에 지정된) 연주한 음만 재생

음을 연주하면 (드럼 악기에 지정된) 연주한 음만을 사용하여 리듬 패턴이 트리거됩니다. 같은 톤을 연주 하더라도 트리거된 리듬 패턴은 연주한 음의 순서에 따라 달라집니다. 따라서 “KeyMode” 파라미터가 “thru” 또는 “thrudirect”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.

## 비노트 이벤트가 들어있는 아르페지오(카테고리: Cntr)

이 아르페지오 형식들은 주로 컨트롤 변경 및 피치 밴드 데이터로 프로그램됩니다. 특정 음을 재생하는 것이 아니라 사운드의 톤 또는 피치를 변경하는 데 사용됩니다. 실제로, 일부 형식에는 음 데이터가 전혀 없습니다. 이 형식의 카테고리를 사용할 때는 “KeyMode” 파라미터를 “direct,” “thrudirect” 또는 “sortdirect”로 설정하십시오.

- 주 “KeyMode” 파라미터가 포함된 화면은 보이스 모드(28페이지), 퍼포먼스 모드(58페이지) 또는 송/패턴 모드(83페이지)에서 아르페지오 편집의 PLAY FX 화면을 참조하십시오.

### 아르페지오 재생에 대한 정보

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

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
▶ 아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

# 컨트롤러 블록

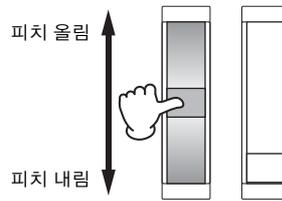
이 블록은 건반, 피치 밴드 및 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 노브, 슬라이더 등으로 구성됩니다. 건반 자체에서는 소리가 나지 않고 그 대신 음을 연주할 때 신디사이저의 제너레이터 블록에 노트 온/오프, 세기, 기타 정보(MIDI 메시지)를 생성 및 전송합니다. 컨트롤러 역시 MIDI 메시지를 생성 및 전송합니다. 신디사이저의 톤 제너레이터 블록은 건반과 컨트롤러에서 전송된 MIDI 메시지에 따라 사운드를 만들어냅니다.

## 건반

건반은 노트 온/오프 메시지를 톤 제너레이터 블록(사운드 생성용), 시퀀서 블록(녹음용)으로 전송합니다. 건반을 아르페지오 재생에도 사용합니다. OCTAVE [-]/[+] 버튼을 사용하여 건반의 음 범위를 옥타브 단위로 변경하고, TRANPOSE [-]/[+] 버튼을 사용하여 이러한 음을 조옮김하며, 음을 연주하는 강도에 따라 실제 세기가 만들어지는 방법을 설정할 수 있습니다.

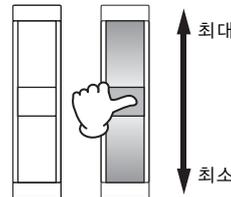
## 피치 밴드 휠

건반 연주 중에 피치 밴드 휠을 사용하여 음을 높이거나(휠을 몸에서 바깥쪽으로 돌림) 내릴 수(휠을 몸쪽으로 돌림) 있습니다. 휠을 위로/아래로 굴리면 피치가 위로/아래로 변경됩니다. 피치 밴드 휠에서 손을 떼면 음이 제자리로 돌아오고 자동으로 정상 음높이가 복구됩니다. 각 프리셋트 보이스에는 자체의 기본 피치 밴드 범위 설정이 있습니다. 피치 밴드 범위 설정은 보이스 공통 편집의 GENERAL 화면(30페이지) 퍼포먼스 파트 편집의 VOICE 화면(64페이지) 또는 믹싱 파트 편집의 VOICE 화면(117페이지)에서 변경할 수 있습니다. 이 화면에서는 피치 밴드 기능을 역전시켜 휠을 위로 올리면 피치가 내려가고 아래로 내리면 피치가 올라가게 할 수도 있습니다. 피치 밴드 이외의 기능은 보이스 편집 모드의 CTL SET 화면(32페이지)에서 피치 밴드에 지정할 수 있습니다.



## 모듈레이션 휠

모듈레이션 휠은 일반적으로 사운드에 비브라토를 적용하는 작업에 사용되어 왔지만 휠에 지정된 다른 기능과 이펙트가 여러 프리셋트 보이스에 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 공통 편집의 CTL SET 화면(32페이지)에서는 모듈레이션 휠에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다.



## 지정 가능 기능 버튼

보이스 요소 편집의 OSC 화면(38페이지)에서의 XA 모드(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 건반 연주 중 이 버튼들을 각각 눌러 현재 보이스의 특정 요소를 불러올 수 있습니다. 보이스 공통 편집의 GENERAL 화면(30페이지)에서 지정 가능 기능 1 모드 및 지정 가능 기능 2 모드 파라미터를 사용하여 이 버튼들의 켜짐/꺼짐 상태를 전환하는 방법을 선택할 수 있습니다. 또한 보이스 편집의 CTL SET 화면(32페이지)에서 다양한 기능(특정 요소 불러오기 제외)을 이러한 버튼에 지정할 수 있습니다.

## 노브

이 8개의 노브를 사용하여 연주하는 동안 실시간으로 보이스 사운드의 다양한 측면을 변경할 수 있습니다. 8개의 슬라이더를 사용하면 보이스 요소, 퍼포먼스 파트, 믹싱 파트의 음량을 조절할 수 있습니다. 보이스/퍼포먼스 모드에서 노브를 사용하는 방법은 사용설명서를 참조하십시오. 송/패턴 모드에서 노브를 사용하는 방법은 124페이지를 참조하십시오.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
▶ 컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

### 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

MIDI
------

#### DAW 원격

[DAW REMOTE]를 눌러 원격 모드로 들어갑니다. 원격 모드로 들어가면 패널 버튼의 기능이 이 모드에만 있는 기능으로 바뀝니다(A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [-]/[+], TRANPOSE [-]/[+] 및 [UTILITY] 버튼 제외). 자세한 내용은 133페이지 "본편" 부분의 원격 모드를 참조하십시오.

# 이펙트 블록

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

## 이펙트 구조

### 시스템 이펙트 - 리버브 및 코러스

시스템 이펙트는 전체 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트를 사용하면 각 파트의 사운드가 각 파트의 이펙트 전송 레벨에 따라 이펙트로 전송됩니다. 처리된 사운드("wet"이라고 함)는 리턴 레벨에 따라 다시 믹서로 전송되고, 처리되지 않은 "dry" 사운드와 믹싱된 후 출력됩니다. 본 악기에는 리버브와 코러스가 시스템 이펙트로 내장되어 있습니다. 또한, 코러스의 전송 레벨을 리버브로 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 리버브를 코러스의 신호 출력에 적용하는 데 사용됩니다. Dry 사운드와 같은 수준의 코러스 사운드에 리버브 깊이를 적용하여 자연스러운 효과를 얻을 수 있습니다.

### 인서트 이펙트

모든 파트의 신호를 병합하기 전에 지정된 각 파트에 개별적으로 인서트 이펙트를 적용할 수 있습니다. 이 이펙트는 특성을 완전히 바꾸고 싶은 사운드에 사용해야 합니다. 각 보이스마다 A 및 B 장치가 있는 세트가 하나씩 있습니다. 서로 다른 이펙트 형식을 인서트 이펙트 A와 B로 설정하거나 보코더 이펙트를 인서트 이펙트 A와 B에 적용할 수 있습니다. 이러한 설정은 보이스 공동 편집의 CONNECT 화면(35페이지)에서 설정할 수 있습니다.

본 신디사이저는 8가지 인서트 이펙트 세트가 있습니다(세트당 A, B 장치가 있음). 이들은 퍼포먼스의 모든 파트, 송/패턴의 8개 파트(최대)에 적용할 수 있습니다. 또 다른 중요한 인서트 이펙트로 보코더가 있으며, 하나의 파트에만 적용할 수 있습니다.

### 마스터 이펙트

이 블록은 전체 사운드의 최종 스테레오 출력 신호에 적용됩니다. 여러 이펙트 형식을 사용할 수 있습니다.

### 요소 EQ

요소 EQ는 일반 보이스의 각 요소 및 드럼 보이스의 각 건반에 적용됩니다. 쉘빙 및 피킹 등 3가지 EQ 형태 중 하나를 지정할 수 있습니다.

**주** 요소 EQ는 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 입력 신호에 영향을 주지 않습니다.

### 파트 EQ/공통 EQ

이 3대역 파라메트릭 EQ는 퍼포먼스/믹싱의 각 파트에 적용됩니다. 고대역과 저대역은 쉘빙 형식입니다. 중대역은 피킹 형식입니다. 공통 EQ 파라미터는 파트 EQ 파라미터의 설정을 상속합니다.

**주** 파트 EQ와 공통 EQ는 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 입력 신호에 영향을 주지 않습니다.

### 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

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
▶ 이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

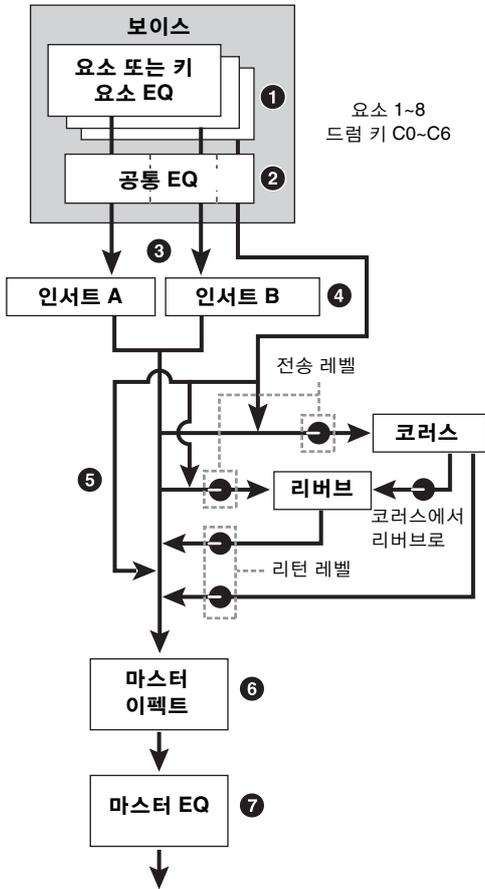
## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

# 각 모드에서의 이펙트 연결

## 보이스 모드에서



요소 1~8  
드럼 키 C0~C6

- 1** 각 요소(일반 보이스) 및 각 키(드럼 보이스)에 적용된 요소 EQ  
**설정:** 보이스 요소 편집/보이스 건반 편집의 EQ 화면(46 및 51페이지)에서 설정할 수 있습니다.
  - 2** 모든 요소와 키에 적용된 공통 EQ  
**설정:** 보이스 공통 편집의 EQ 화면(32페이지)에서 설정합니다.
  - 3** 인서트 이펙트 A 또는 B가 각 요소/키에 적용된 선택  
**설정:** 보이스 공통 편집에서 EFFECT 화면의 "EL: OUT"(35페이지) 및 "KEY: OUT"(48페이지)에서 설정하거나 보이스 요소 편집(또는 건반 편집)에서 OSC 화면의 "InsEffectOut"(39페이지)에서 설정합니다.
- 주** 이 두 가지 화면은 연결되어 있고 설정도 동일하나 형식만 다릅니다.
- 4** 인서트 이펙트 A/B 관련 파라미터  
**설정:** 보이스 공통 편집의 CONNECT 화면(35페이지) 및 INSA 화면/INSB 화면(36페이지)에서 설정합니다.
  - 5** 리버브 및 코러스 관련 파라미터  
**설정:** 보이스 공통 편집의 CONNECT 화면(35페이지)과 CHORUS 화면/REVERB 화면(36페이지)에서 설정합니다.
  - 6** 마스터 이펙트 관련 파라미터  
**설정:** 유틸리티 모드의 MFX 화면(143페이지)에서 설정합니다.
  - 7** 마스터 EQ 관련 파라미터  
**설정:** 유틸리티 모드의 MEQ 화면(143페이지)에서 설정합니다.
- 주** 보이스 모드에서 A/D INPUT [L]/[R] 책의 오디오 입력 신호는 유틸리티 모드의 VCE A/D 화면에서 이펙트를 설정합니다. 먼저 인서트 이펙트를 설정합니다. 그런 다음 유틸리티 모드의 USB I/O 화면에서 "Mode"(146페이지)가 "1StereoRec"로 되어 있는지 확인하고 코러스와 리버브로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다. "Mode"가 "VST" 또는 "2StereoRec"로 설정된 경우 인서트 이펙트에서 출력되는 신호는 USB [TO HOST] 단자 또는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 책으로 직접 출력됩니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
▶ 이펙트 블록
내장 메모리

### 본편

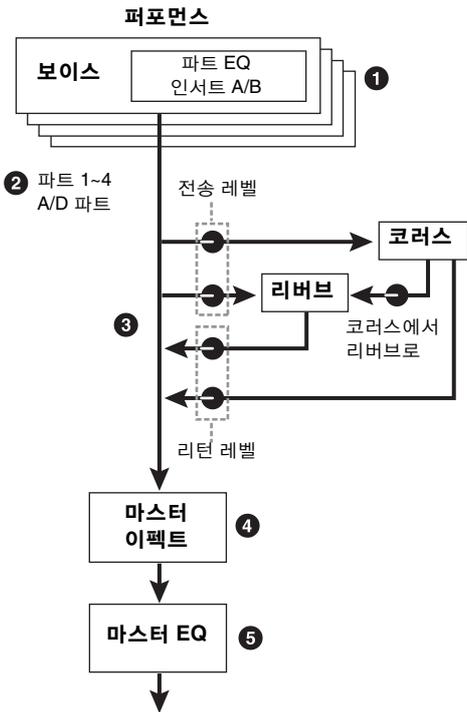
보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

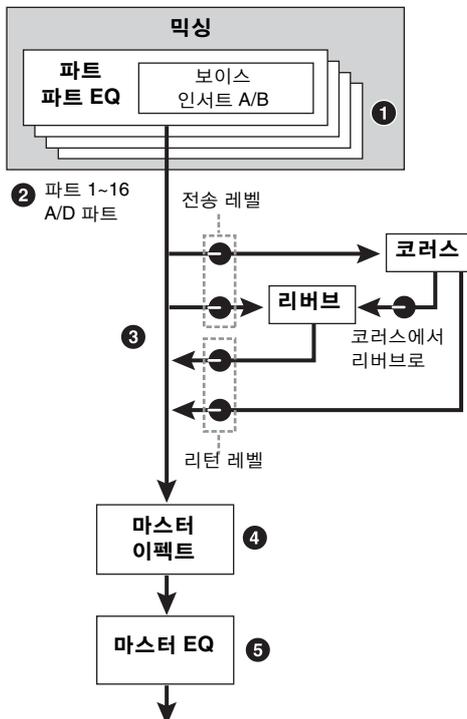
MIDI
------

## 퍼포먼스 모드에서



- ① **각 파트에 적용되는 파트 EQ**  
**설정:** 퍼포먼스 파트 편집의 EQ 화면(67페이지)에서 설정합니다.
  - ② **인서트 이펙트를 적용할 파트 선택**  
**설정:** 퍼포먼스 공통 편집의 INS SW 화면(64페이지)에서 설정합니다.
  - ③ **리버브 및 코러스 관련 파라미터**  
**설정:** 퍼포먼스 공통 편집의 CONNECT 화면(63페이지), CHORUS 화면 및 REVERB 화면(64페이지)과 퍼포먼스 파트 편집의 EF SEND 화면(66페이지)에서 설정합니다.
  - ④ **마스터 이펙트 관련 파라미터**  
**설정:** 퍼포먼스 공통 편집의 MFX 화면(60페이지)에서 설정합니다.
  - ⑤ **마스터 EQ 관련 파라미터**  
**설정:** 퍼포먼스 공통 편집의 MEQ 화면(61페이지)에서 설정합니다.
- 주** 퍼포먼스 모드에서 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 입력 신호는 퍼포먼스 공통 편집의 A/D IN 화면에서 이펙트를 설정합니다. 먼저 인서트 이펙트를 설정합니다. 그런 다음 유틸리티 모드 of USB I/O 화면에서 "Mode"(146페이지)가 "1StereoRec"로 되어 있는지 확인하고 코러스와 리버브로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다. "Mode"가 "VST" 또는 "2StereoRec"로 설정된 경우 인서트 이펙트에서 출력되는 신호는 USB [TO HOST] 단자 또는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 직접 출력됩니다.

## 믹싱 모드에서



- ① **각 파트에 적용되는 파트 EQ**  
**설정:** 믹싱 파트 편집의 EQ 화면(118페이지)에서 설정합니다.
  - ② **인서트 이펙트를 적용할 파트 선택**  
**설정:** 믹싱 공통 편집의 EFFECT 화면(116페이지)에서 설정합니다.
  - ③ **리버브 및 코러스 관련 파라미터**  
**설정:** 믹싱 공통 편집의 EFFECT 화면(116페이지)에서 설정합니다.
  - ④ **마스터 이펙트 관련 파라미터**  
**설정:** 믹싱 공통 편집의 MFX 화면(116페이지)에서 설정합니다.
  - ⑤ **마스터 EQ 관련 파라미터**  
**설정:** 믹싱 공통 편집의 MEQ 화면(116페이지)에서 설정합니다.
- 주** 송/패턴 모드에서 A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 입력 신호는 믹싱 공통 편집의 A/D IN 화면에서 이펙트를 설정합니다. 먼저 인서트 이펙트를 설정합니다. 그런 다음 유틸리티 모드 of USB I/O 화면에서 "Mode"(146페이지)가 "1StereoRec"로 되어 있는지 확인하고 코러스와 리버브로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다. "Mode"가 "VST" 또는 "2StereoRec"로 설정된 경우 인서트 이펙트에서 출력되는 신호는 USB [TO HOST] 단자 또는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 직접 출력됩니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
▶ 이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

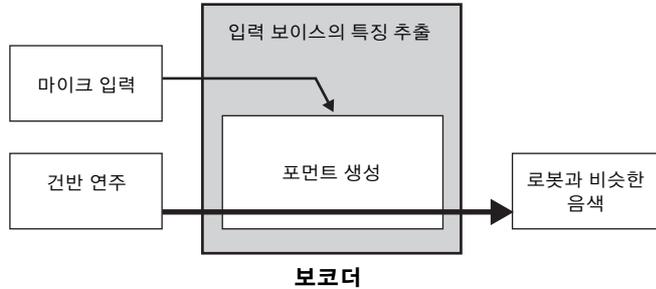
## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

### MIDI

## 보코더 이펙트란?

MOXF6/MOXF8에는 보코더 이펙트가 있습니다. 보코더는 독특한 “로봇 음색” 이펙트로서 건반 연주를 통해 마이크 사운드의 특징을 추출해 사운드에 추가합니다. 사람의 목소리는 성대에서 만들어져 목, 코, 입을 통해 여과된 소리로 구성됩니다. 이 공명 부분은 특정한 주파수 특징이 있고 효과적으로 필터의 역할을 하여 여러 가지 포먼트(고조파 함량)를 만들어냅니다. 보코더 이펙트는 마이크 입력으로부터 받은 보이스의 특징들을 여과하고 다중 대역 패스 필터를 사용하여 음성 포먼트를 재현합니다. 기계 같은 “로봇” 음색은 악기의 피치 사운드(신디사이저 사운드 등)를 필터에 통과시켜 만듭니다. 보코더 이펙트 사용 방법은 사용설명서를 참조하십시오.



## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
▶ 이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI
------

### 이펙트 카테고리, 이펙트 형식 및 이펙트 파라미터란?

본 악기의 이펙트 카테고리 및 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 문서를 참조하십시오. 각 이펙트 카테고리, 각 이펙트 형식 및 각 이펙트 파라미터에 대한 설명은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

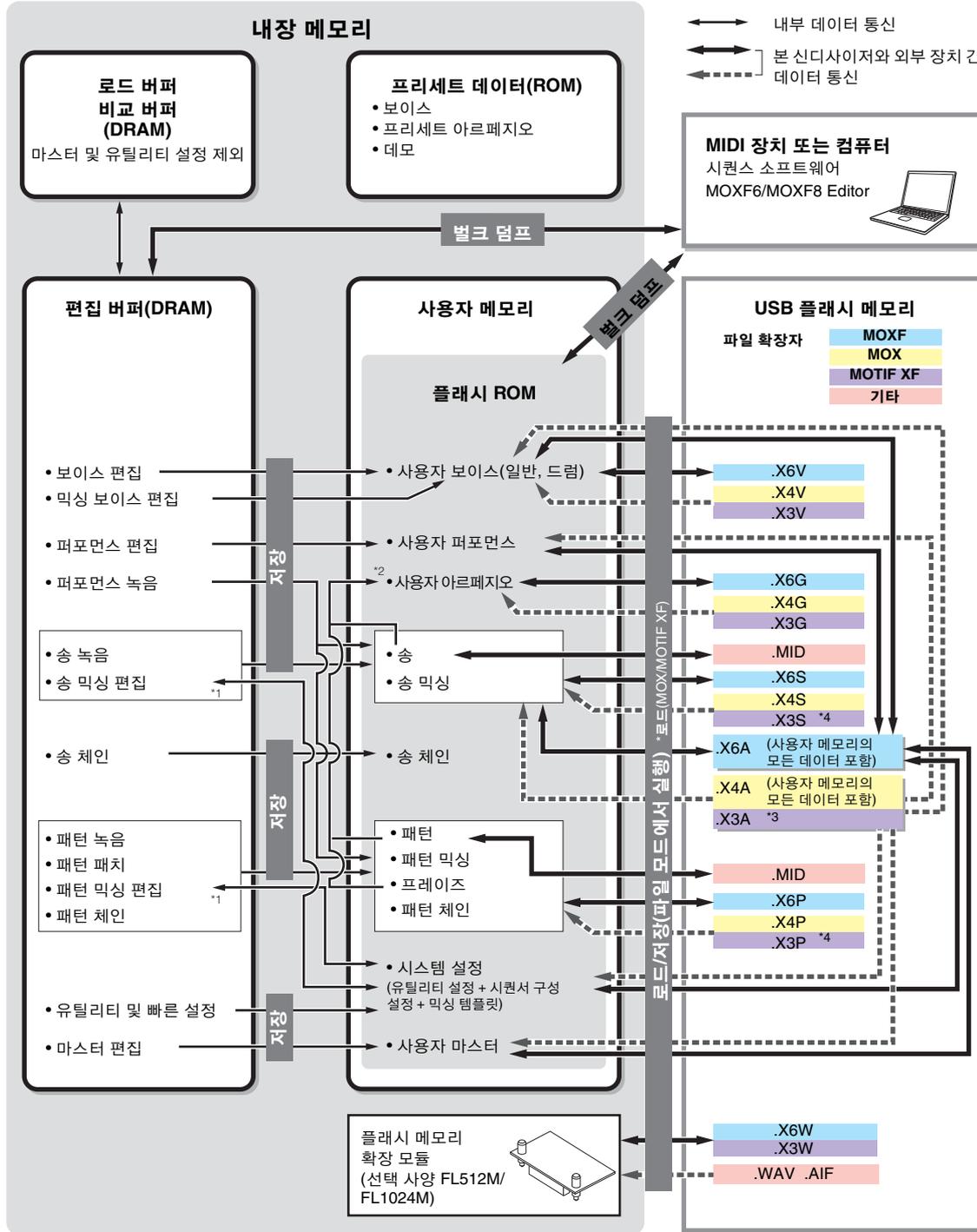
### 프리셋 설정이란?

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.

# 내장 메모리

MOXF6/MOXF8을 사용하면 보이스, 퍼포먼스, 송 및 패턴 등 다양한 종류의 데이터를 생성할 수 있습니다. 이 부분에서는 다양한 형식의 데이터를 유지하고 메모리 장치/매체를 사용하여 이를 저장하는 방법을 설명합니다.

## MOXF6/MOXF8의 내장 메모리



### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
▶ 내장 메모리

### 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

#### MIDI

\*1 믹싱 설정은 송 믹싱 작업/패턴 믹싱 작업에서 템플릿으로 저장/로드할 수 있습니다.

\*2 송 녹음/패턴 녹음에서 녹음된 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환할 수 있습니다. 이 작업은 다음 작업을 통해 실행할 수 있습니다. [SONG] → [JOB] → [F5] 트랙 → 07: Put Track to Arpeggio 또는 [PATTERN] → [JOB] → [F5] 트랙 → 07: Put Track to Arpeggio

\*3 보이스, 퍼포먼스, 아르페지오, 믹싱 템플릿 및 파형 데이터만

\*4 파형 데이터만

## 플래시 ROM

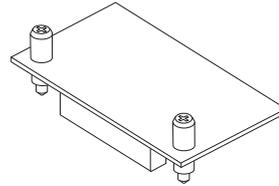
ROM(Read Only Memory)은 데이터를 읽기 위해 설계되었으며 데이터를 쓸 수는 없습니다. 플래시 ROM은 일반적인 ROM과 달리 덮어쓸 수 있기 때문에 직접 만든 데이터를 저장할 수 있습니다. 플래시 ROM의 내용은 전원을 끄더라도 유지됩니다.

## DRAM

RAM(Random Access Memory)은 데이터 쓰기 및 데이터 읽기 작업을 위해 설계된 메모리입니다. 데이터 저장 조건에 따라 SRAM(Static RAM)과 DRAM(Dynamic RAM)의 두 가지 종류의 RAM이 있습니다. MOXF6/MOXF8에는 DRAM만 장착되어 있습니다. DRAM에 있는 데이터는 전원을 끄면 소실되므로 DRAM에 있는 모든 데이터는 반드시 플래시 ROM이나 USB 플래시 메모리에 저장한 후에 전원을 꺼야 합니다.

## 플래시 메모리 확장 모듈(선택 사양 FL512M/FL1024M)

선택 사양 플래시 메모리 확장 모듈인 FL512M/FL1024M을 MOXF에 설치하여 만든 샘플을 파형으로 저장할 수 있습니다. 전원이 꺼지더라도 플래시 메모리 확장 모듈의 샘플은 유지되며 즉시 파형으로 불러올 수 있습니다. 이는 파형을 포함하고 있는 사용자 보이스를 사용할 때 편리합니다.



**주** 선택 사양인 FL512M/FL1024M은 파형 데이터만 처리할 수 있습니다.

## 편집 버퍼 및 사용자 메모리

메모리 저장 위치인 편집 버퍼는 편집 데이터, 즉 보이스, 퍼포먼스, 마스터, 송 믹싱, 패턴 믹싱을 저장합니다. 이 위치에서 편집한 데이터는 사용자 메모리에 저장됩니다. 보이스/퍼포먼스/마스터/믹싱 모드에서는 편집 버퍼가 한 프로그램의 메모리 위치입니다. 따라서 다른 보이스, 퍼포먼스, 마스터, 송 또는 패턴을 선택하면 새로 선택된 보이스/퍼포먼스/믹싱 데이터가 편집 버퍼의 전체 내용을 덮어 쓰게 됩니다. 다른 보이스 등을 선택할 때는 먼저 중요한 데이터를 저장해야 합니다. 송/패턴 모드에서는 시퀀스 설정용 편집 버퍼가 두 모드(64 x 2)의 전체 프로그램의 메모리 위치입니다. 따라서 다른 모드(송 모드 또는 패턴 모드)나 다른 송 또는 패턴을 선택하더라도 이전 송/패턴의 시퀀스 데이터가 유지됩니다. 유지된 시퀀스 데이터는 전원을 끄면 소실되므로 시퀀스 데이터를 저장한 후에 전원을 꺼야 합니다. 시퀀스 데이터를 저장하면 믹싱 설정을 포함한 모든 송 데이터와 모든 패턴 데이터가 사용자 메모리에 저장됩니다.

## 편집 버퍼 및 로드 버퍼

편집 중이던 내용을 저장하지 않고 다른 보이스/퍼포먼스/송/패턴을 선택한 경우 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리에 저장되어 있으므로 원래 편집 자료를 불러올 수 있습니다. 편집 중이던 내용을 저장하지 않고 다른 보이스/퍼포먼스/송/패턴을 선택한 경우, 원래 편집을 불러올 수 있습니다.

**주** 로드 버퍼는 마스터 편집 모드에서는 사용할 수 없습니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
▶ 내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

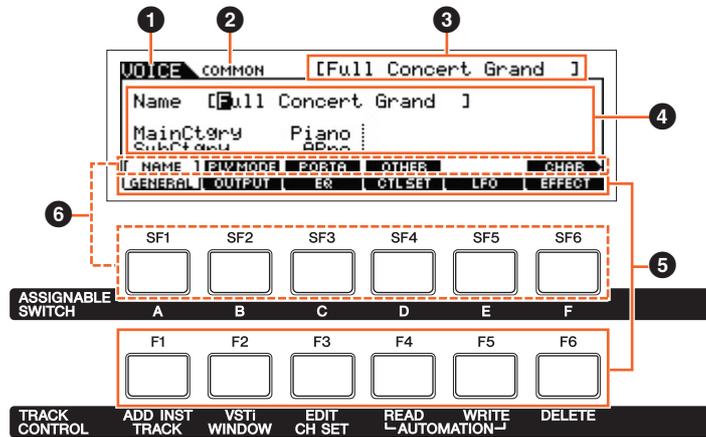
## 부록

MIDI

# 본편

이 부분에서는 MOXF6/MOXF8을 구성할 때 사용되는 파라미터에 대해 자세히 설명합니다.

## 화면의 기본 구성



- ❶ 선택한 트랙을 표시합니다.
- ❷ 현재의 편집 상태(예: 공통 편집 또는 파트 편집)를 표시합니다.
- ❸ 편집하기 위해 현재 선택되어 있는 보이스/퍼포먼스/송/패턴/마스터를 표시합니다.
- ❹ 현재 편집 가능한 파라미터를 표시합니다.
- ❺ 기능별로 분류한 다양한 화면을 탭 형식으로 표시합니다. [F1]~[F6](기능 버튼)을 누르면 해당 기능의 화면으로 이동합니다.
- ❻ 하위 기능별로 분류한 다양한 화면을 탭 형식으로 표시합니다(위의 ❺에서 선택한 탭에 하위 기능이 있는 경우). [SF1]~[SF6] (하위 기능 버튼)을 누르면 해당 하위 기능의 화면으로 이동합니다.

**Knob 아이콘 정보**  
 본편 부분에서 이 아이콘으로 표시된 파라미터는 패널에 있는 해당 노브로 바로 변경할 수 있습니다.

## 보이스 모드

보이스 모드는 원하는 보이스를 선택, 연주 및 편집할 때 사용합니다. 이 부분에서는 4가지 형식(보이스 재생, 일반 보이스 편집, 드럼 보이스 편집, 보이스 작업)의 각 파라미터에 대해 설명합니다. 편집에 사용할 수 있는 파라미터는 보이스 형식(일반 보이스와 드럼 보이스)에 따라 다릅니다.

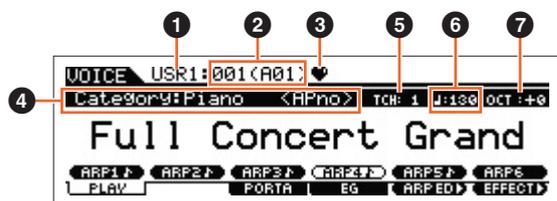
### 보이스 재생

보이스 모드로 들어가는 주요 "입구"인 보이스 재생은 보이스를 선택하고 재생하는 모드입니다. 일부 보이스 설정은 이 모드에서 편집할 수도 있습니다.

#### 작업 절차

[VOICE] 버튼을 누릅니다.

#### [F1] PLAY



Voice Play 화면

#### 1 Voice Bank

#### 2 Voice Number

현재 선택되어 있는 보이스 बैं크와 보이스 번호를 표시합니다.

#### 3 Favorite Category indicator

현재 선택되어 있는 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 지정할 때 이 표시등이 나타납니다.

#### 4 Category

현재 선택되어 있는 보이스의 메인 카테고리 and 하위 카테고리를 표시합니다.

#### 5 TCH(전송 채널)

건반 MIDI 전송 채널을 나타냅니다. [TRACK] 버튼을 눌러 표시등을 켜고 숫자 [1]~[16] 버튼 중 임의의 버튼을 눌러 건반 MIDI 전송 채널을 변경할 수 있습니다. 건반 MIDI 전송 채널은 [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh." 작업으로 변경할 수도 있습니다.

#### 6 (아르페지오 템포)

현재 선택되어 있는 보이스에 설정된 아르페지오 템포를 표시합니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

#### 7 OCT(옥타브)

건반 옥타브 설정을 표시합니다.

#### [SF1] ARP1(아르페지오 1)~[SF6] ARP6(아르페지오 6)

아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오 형식은 Arpeggio Edit 화면(27페이지)에서 설정할 수 있습니다.

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## [F3] PORTA(포르타멘토)

이 화면에서는 단일 보이스 또는 다성 보이스 재생을 선택하고 포르타멘토 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기서 실행한 설정은 보이스 공통 편집에 있는 동일한 파라미터에 적용됩니다.

**주** 드럼 보이스를 선택하면 포르타멘토 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Mono/Poly

단일 음색 또는 다성 음색을 선택합니다.

설정: mono, poly

### PortaSW(포르타멘토 스위치)

현재 보이스에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### PortaTime(포르타멘토 시간)

포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간 또는 속도를 결정합니다.

설정: 0~127

### PortaMode(포르타멘토 모드)

건반 연주에 포르타멘토를 적용하는 방법을 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

설정: fingered, fulltime

## [F4] EG(엔벨로프 제너레이터)

이 부분에서는 보이스를 구성하는 모든 요소의 진폭 EG와 필터 EG의 오프셋 값을 설정합니다.

### AEG(진폭 EG)

#### ATK(어택 타임)

건반을 누른 후 사운드가 얼마나 빨리 최고 레벨에 도달할지 결정합니다.

#### DCY(감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 음량이 떨어지는 시간을 결정합니다.

#### SUS(서스테인 레벨)

초기 어택 및 감쇄 후 음을 누르고 있는 동안 음량이 지속되는 서스테인 레벨을 결정합니다.

#### REL(릴리스 타임)

건반에서 손을 뗐 후 사운드가 묵음에 이르기까지 감쇄하는 시간을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

**주** 드럼 보이스를 선택하면 서스테인 레벨 및 릴리스 타임을 이용할 수 없습니다. 해당하는 각 열에 “---”이 표시되고 이 파라미터들을 편집할 수 없습니다.

### FEG(필터 EG)

#### ATK(어택 타임)

음이 연주되는 시간부터 차단 주파수의 최대 초기 레벨에 도달할 때까지의 필터 변화 속도를 결정합니다.

#### DCY(감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다.

#### REL(릴리스 타임)

음에서 손을 뗐을 때 서스테인 레벨에서 0까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다.

#### DEPTH

필터 EG의 차단 주파수가 변경되는 범위를 결정합니다.

#### CUTOF(차단)

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 예를 들어 로우 패스 필터를 선택할 경우 값이 클수록 감쇄가 밝아집니다.

#### RESO(공명)

차단 주파수에 주어지는 강도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## [F5] ARP ED(아르페지오 편집)

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(27페이지)을 표시합니다.

## [F6] EFFECT

보이스 모드의 EFFECT 화면(35페이지)을 표시합니다.

## 아르페지오 편집

아르페지오 관련 파라미터를 설정합니다. 각 화면의 [SF1] ARP1~[SF6] ARP6을 눌러 편집할 아르페지오를 선택합니다.

### 작업 절차

[VOICE] → 보이스 선택 → [F5] ARP ED  
보이스 모드 → ARP [EDIT]

## [F2] TYPE

### Bank(아르페지오 뱅크)

### Category(아르페지오 카테고리)

### SubCategory(아르페지오 하위 카테고리)

### Type(아르페지오 형식)

지정된 뱅크와 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다.

설정: Bank..... pre(프리셋), user  
Category/SubCategory ..... 카테고리 목록(11페이지)을 참조하십시오.  
Type ..... "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

### VeloRateOfs(세기 비율 오프셋)

아르페지오 재생의 세기 비율 오프셋 값을 결정합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -100%~+0%~+100%

### GateRateOfs(게이트 시간 비율 오프셋)

아르페지오 재생의 게이트 시간 비율 오프셋 값을 결정합니다. 일반적인 최소 값인 1 미만으로는 게이트 시간을 설정할 수 없으며 이 범위를 벗어난 값은 최소값으로 자동 한정됩니다.

설정: -100%~+0%~+100%

## [F3] MAIN

### Tempo(아르페지오 템포) Knob

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5~300

주 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 유틸리티 모드(148페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto"로 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "external"을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

주 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

### Switch(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다.

설정: off, on

### Hold(아르페지오 홀드)

건반에서 손을 뗐을 때 아르페지오가 계속 순환될지 여부를 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: sync-off, off, on

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### 건반 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 보충 설명

## ChgTiming(변경 타이밍)

아르페지오 재생 도중에 다른 형식을 선택할 경우 아르페지오 형식이 전환되는 실제 타이밍을 결정합니다. "realtime"으로 설정할 경우 아르페지오 형식이 즉시 전환됩니다. "measure"로 설정할 경우 다음 소절 맨 앞에서 아르페지오 형식이 전환됩니다.

설정: realtime, measure

## KeyMode

건반을 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: sort, thru, direct, sortdirect, thurdirect

**주** "Cnt" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 노트 이벤트(16페이지)가 없을 수도 있습니다. 이러한 아르페지오 형식을 선택하고 "keyMode"를 "sort" 또는 "thru"로 설정할 경우에는 MOXF6/MOXF8이 노트 온 메시지를 수신해도 소리가 나지 않습니다.

## VelMode(세기 모드)

아르페지오 음의 세기를 조절합니다.

설정: original, thru

## OutOctShift(출력 옥타브 이동)

아르페지오 피치를 옥타브 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -10~+0~+10

## [F4] LIMIT

### NoteLimit(아르페지오 음 한도)

아르페지오 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다.

설정: C-2~G8

### VelocityLimit(아르페지오 세기 한도)

아르페지오 재생을 트리거할 수 있는 가장 작은 세기와 가장 큰 세기를 결정합니다.

설정: 1~127

## [F5] PLAY FX(연주 이펙트)

### Swing

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다.

설정: -120~+0~+120

### UnitMultiply Knob

템포를 기준으로 하여 아르페지오 재생 시간을 조절합니다.

설정: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### QtzValue(퀀타이즈 값)

어느 비트에 아르페지오의 음 데이터가 정렬될지 또는 아르페지오의 어느 비트에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 각 값의 우측에 표시된 수는 4분 음표의 변화 단위를 나타낸 것입니다.

설정:  60 (32분 음표),  80 (16분 음표의 셋잇단음표),  120 (16분 음표),  160 (8분 음표의 셋잇단음표),  240 (8분 음표),  320 (4분 음표의 셋잇단음표),  480 (4분 음표)

### QtzStrength(퀀타이즈 강도)

가장 인접해 있는 퀀타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 "강도"를 설정합니다.

설정: 0%~100%

### VelocityRate

아르페지오 재생 세기가 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다.

설정: 0%~200%

### GateTimeRate Knob

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 상쇄되는지를 결정합니다.

설정: 0%~200%

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

#### 건반 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### 보충 설명

**OctaveRange**  Knob

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -3~+0~+3

**Loop**

음을 누르고 있을 때 아르페지오가 한 번만 재생될지 또는 연속해서 재생될지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**TriggerMode**

“gate”로 설정하는 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 중지됩니다. “toggle”로 설정하는 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되지만 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다.

설정: gate, toggle

**AccntVelTh(강세 세기 한계값)**

강세 프레이즈를 트리거하는 최소 세기를 결정합니다.

설정: off, 1~127

**AccntStrtQtz(강세 시작 쿼타이즈)**

강세 속도 한계값 이상에 지정된 속도를 수신할 때 강세 프레이즈의 시작 시점을 결정합니다. off로 설정하면 세기를 수신한 즉시 강세 프레이즈가 시작됩니다. on으로 설정하면 세기를 수신한 후 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 비트로 강세 프레이즈가 시작됩니다.

설정: off, on

**RandomSFX**

랜덤 SFX의 활성화 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**SFXVelOffset(랜덤 SFX 세기 오프셋)**

랜덤 SFX 음이 원래 세기에서 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

**SFXKeyOnCtrl(랜덤 SFX 건반 커짐 컨트롤)**

“on”으로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 사전 프로그래밍된 세기로 연주됩니다. “off”로 설정하면 각 음을 연주할 때 생성되는 세기로 랜덤 SFX 사운드가 연주됩니다.

설정: off, on

**Fixed SD/BD**

이 파라미터는 드럼 보이스가 지정된 경우에만 이용할 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생에서 C1은 베이스 드럼의 음으로 사용되고 D1은 스네어 드럼의 음으로 사용됩니다.

설정: off, on

**보이스 모드****보이스 재생**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

**요소 편집**

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

**건반 편집**

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

**보이스 작업**

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

**보충 설명**

## 일반 보이스 편집

특정 건반 범위에서 연주할 수 있는 피치 악기 형식의 사운드가 포함되어 있는 일반 보이스는 최대 8개의 요소(Element)로 구성될 수 있습니다. Normal Voice Edit 화면에는 모든 요소에 공통으로 적용되는 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 개별 요소를 편집하는 Element Edit 화면의 두 가지 형식이 있습니다. 이 부분에서는 공통 편집과 요소 편집 파라미터에 대해 설명합니다.

### 공통 편집

작업 절차

[VOICE] → 일반 보이스 선택 → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

#### [SF1] NAME

##### Name(보이스 이름)

원하는 보이스 이름을 입력합니다. 커서가 "Name"에 위치해 있는 경우 [SF6] CHAR을 누르면 이름 대화상자가 표시됩니다. 보이스에는 최대 20자의 문자를 포함시킬 수 있습니다. [SF6] CHAR 버튼을 누른 상태에서 [DATA] 다이얼과 커서 [<]/>] 버튼을 사용하여 이름을 설정할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 "기본 작동법" 부분을 참조하십시오.

##### MainCtgr(메인 카테고리)

##### SubCtgr(하위 카테고리)

보이스의 메인 카테고리 하위 카테고리를 결정합니다. 카테고리는 보이스의 일반 특성을 나타내는 키워드로, 해당 카테고리를 선택하면 사용할 수 있는 다양한 보이스에서 원하는 보이스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 악기의 유형을 표시하는 17가지 메인 카테고리가 있습니다. 메인 카테고리당 최대 6개가 있는 하위 카테고리는 보다 자세한 악기 형식을 나타냅니다.

설정: 53페이지의 "보이스 카테고리 목록"을 참조하십시오.

#### [SF2] PLY MODE(재생 모드)

##### Mono/Poly

단일 음색 또는 다성 음색을 선택합니다.

설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: mono, poly

##### KeyAsgnMode(건반 지정 모드)

동일 채널에서 동일 음을 연속으로 수신하고 해당하는 노트 오프 메시지가 없는 경우에 연주하는 방법을 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: single, multi

##### NoteShift

피치를 올리고 내리는 양(반음 단위)에 대한 조옮김 설정을 결정합니다.

설정: -24~+0~+24

##### M. TuningNo.(미세 튜닝 번호)

보이스의 튜닝 시스템을 결정합니다. 다양한 튜닝 시스템에 대한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: 01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeister), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

##### M. TuningRoot(미세 튜닝 루트)

미세 튜닝 기능의 근음을 결정합니다.

설정: C~B

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### 건반 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 보충 설명

## [SF3] PORTA(포르타멘토)

### Switch(포르타멘토 스위치)

현재 보이스를 사용하여 건반 연주에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### Time(포르타멘토 시간)

포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간 또는 속도를 결정합니다.

설정: 0~127

### Mode(포르타멘토 모드)

건반 연주에 포르타멘토를 적용하는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

### TimeMode(포르타멘토 시간 모드)

시간 변화에 따라 피치가 변하는 방식을 정합니다.

설정: rate1, time1, rate2, time2

### LegatoSlope(포르타멘토 레가토 슬롭)

위의 포르타멘토 스위치가 on으로 설정되고 "Mono/Poly"가 "mono"로 설정된 경우에 레가토 음의 어택 속도를 결정합니다. (레가토 음이 서로 "겹쳐지고" 이전 음에서 손을 떼기 전에 그 다음 음이 연주됩니다.)

설정: 0~7

## [SF4] OTHER

### A.Func1(지정 가능 기능 1 모드)

### A.Func2(지정 가능 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼 기능을 래치(홀드)형으로 할지 일시형으로 할지 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: momentary, latch

### PB Upper(피치 밴드 범위 상한)

### PB Lower(피치 밴드 범위 하한)

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48~+0~+24

### Assign1(지정 1 값)

### Assign2(지정 2 값)

지정 1/2에 지정된 기능이 원래 설정에서 이동할 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

주 ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능들은 CTL SET 화면(32페이지)에서 설정할 수 있습니다.

## [F2] OUTPUT

### Volume

선택한 보이스의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

### Pan

선택한 보이스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### ChoSend(코러스 전송)

### RevSend(리버브 전송)

인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 코러스/리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

주 이펙트 연결에 대한 자세한 내용은 19페이지를 참조하십시오.

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

**[F3] EQ**

3대역(고, 중, 저)을 특징으로 하는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(고, 중, 저)의 레벨을 감쇄 또는 증폭시켜 보이스의 사운드를 변경할 수 있습니다.

**FREQ(주파수)**

각 주파수 대역에 대한 주파수를 결정합니다.

**설정:** Low: 50.1Hz~2.00kHz  
Mid: 139.7Hz~10.1kHz  
High: 503.8Hz~14.0kHz

**GAIN**

주파수(위에서 설정)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 증폭되는 정도를 결정합니다.

**설정:** -12.00dB~+0.00dB~+12.00dB

**Q**

중간 대역에 대한 Q(대역폭)를 결정합니다.

**설정:** 0.7~10.3

**[F4] CTL SET(컨트롤러 세트)****[SF1] SET1/2~[SF3] SET5/6**

각 보이스에 최대 6개의 컨트롤러 세트를 지정할 수 있으므로 세 페이지(세트 1/2, 세트 3/4, 세트 5/6)를 사용할 수 있습니다. 컨트롤러 세트에 대한 자세한 내용은 [53페이지](#)를 참조하십시오.

**ElmSw(요소 스위치)**

컨트롤러가 각 개별 요소에 영향을 줄지 여부를 선택합니다.

**설정:** 요소 1~8 활성화("1"~"8") 또는 비활성화("-")

**주** 이 파라미터는 아래에서 설명하는 Dest(대상)이 보이스 요소와 무관한 파라미터로 설정된 경우에는 비활성화됩니다.

**Source**

선택한 컨트롤러 세트에 지정하여 사용할 컨트롤러를 결정합니다. 이후 이 컨트롤러는 아래의 대상에서 설정된 파라미터를 제어할 때 사용됩니다.

**설정:** PB (피치 밴드 휠), MW (모듈레이션 휠), AT (애프터터치), FC1/FC2 (풋 컨트롤러 1/2), FS (풋 스위치), RB (리본 컨트롤러), BC (브레스 컨트롤러), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (풋 컨트롤러 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

**주** 풋 스위치가 유틸리티 모드의 CTL ASN 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

**보이스 모드****보이스 재생**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**요소 편집**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**건반 편집**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**보이스 작업**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**보충 설명**

## [F5] LFO(저주파 오실레이터)

## [SF1] WAVE

## Wave

LFO 파형을 선택합니다.

설정: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

## 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

## KeyOnReset

음을 누를 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.

설정: off, each-on, 1st-on

## RandomSpeed

LFO 속도가 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다.

설정: 0~127

## [SF2] DELAY

## Delay

건반에서 음을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 순간까지의 딜레이 타임을 결정합니다.

설정: 0~127

## FadeIn(페이드 인 타임)

LFO 이펙트가 ("딜레이" 시간이 경과한 후) 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.

설정: 0~127

## Hold

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

## 보이스 모드

## 보이스 재생

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

## 일반 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

## 요소 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

## 드럼 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

## 건반 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

## 보이스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

## 보충 설명

## [SF3] PHASE

## Phase

LFO 웨이브가 재설정될 때의 시작 위상 지점을 결정합니다.

설정: 0, 90, 120, 180, 240, 270

## OFFSET EL1~EL8

각 요소의 "Phase" 파라미터의 오프셋 값을 결정합니다.

설정: +0, +90, +120, +180, +240, +270

## [SF4] BOX

이 화면에서는 LFO에 대한 대상 파라미터(즉, LFO가 제어하는 사운드의 측면), LFO의 영향을 받는 요소, LFO 깊이를 선택할 수 있습니다. 대상을 설정할 때 사용할 수 있는 세 페이지(박스)에서 여러 대상을 지정할 수 있습니다.

## ElmSw(LFO 요소 스위치)

각 요소가 LFO의 영향을 받을지의 여부를 결정합니다.

## Dest(컨트롤 대상)

LFO 웨이브로 제어되는 기능을 결정합니다.

설정: "Data List" PDF 문서의 "컨트롤 목록"을 참조하십시오.

**주** 컨트롤 목록에서 설명하는 "인서트 이펙트 A 파라미터 1~16", "인서트 이펙트 B 파라미터 1~16" 및 "인서트 이펙트 L 파라미터 1~32"의 경우 선택한 이펙트 형식의 실제 파라미터 이름이 화면에 표시됩니다. 이 이름들 중 하나가 표시되어 있을 경우 해당 파라미터에는 기능이 지정되어 있지 않습니다.

## Depth

LFO 웨이브 깊이(진폭)를 설정합니다.

설정: 0~127

## DPTRATIO(깊이 비율) EL1~EL8

각 요소의 "Depth" 파라미터(위)의 오프셋 값을 결정합니다.

설정: 0~127

## [SF5] USER

"Wave" 파라미터가 "user"로 설정된 경우에만 이 메뉴를 사용할 수 있습니다. 최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다.

## Template

원래 LFO를 생성하기 위해 사전 프로그래밍된 설정이 들어 있습니다. [SF1] RANDOM 버튼을 눌러 무작위로 웨이브를 설정할 수 있습니다.

설정: all-64 ..... 모든 단계의 값이 -64로 설정됩니다.  
 all0 ..... 모든 단계의 값이 0으로 설정됩니다.  
 all+64 ..... 모든 단계의 값이 +63으로 설정됩니다.  
 sawup ..... 톱니 모양의 상향 웨이브를 만듭니다.  
 sawdown ..... 톱니 모양의 하향 웨이브를 만듭니다.  
 evnstep ..... 모든 짝수 단계의 값이 -64로, 모든 홀수 단계의 값이 +63으로 설정됩니다.  
 oddstep ..... 모든 홀수 단계의 값이 -64로, 모든 짝수 단계의 값이 +63으로 설정됩니다.

## Slope

LFO 웨이브의 슬롭 또는 램프 특징을 결정합니다.

설정: off (슬롭 없음), up, down, up&down

## Value(스텝 값)

"Step" 파라미터에서 설정한 각 스텝의 레벨을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## Step

분자: 원하는 스텝을 선택합니다.

설정: 1~16

분모: 스텝의 최대 수를 결정합니다.

설정: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

## 보이스 모드

## 보이스 재생

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

## 일반 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

## 요소 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

## 드럼 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

## 건반 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

## 보이스 작업

[F1] INIT

[F2] RECALL

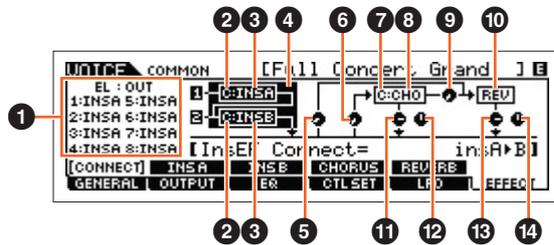
[F3] COPY

[F4] BULK

## 보충 설명

## [F6] EFFECT

## [SF1] CONNECT



## ① EL: OUT 1~8 (요소 출력 1~8)

각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "THRU"로 설정하면 지정되어 있는 요소에 대한 인서트 이펙트를 우회할 수 있습니다. "InsEF Connect"(인서트 이펙트 연결)를 "vocoder"로 설정할 경우 "EL: OUT"이 "INSA" 또는 "INSB"로 설정되어도 출력이 지정됩니다.

설정: THRU, INSA(인서트 이펙트 A), INSB(인서트 이펙트 B)

## ② InsA Ctgry(인서트 이펙트 A 카테고리)/ InsB Ctgry(인서트 이펙트 B 카테고리)

## ③ InsA Type(인서트 이펙트 A 형식)/ InsB Type(인서트 이펙트 B 형식)

인서트 이펙트 A/B의 카테고리 and 형식을 결정합니다. "InsEF Connect"를 "vocoder"로 설정할 경우 이 파라미터는 "Vocoder Type"을 표시하며 보코더의 이펙트 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.

## ④ InsEF Connect(인서트 이펙트 연결)

인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경 내용이 화면의 그림에 표시되어 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 "기본 구조(19페이지)의 "각 모드의 이펙트 연결"부분을 참조하십시오.

설정: parallel, insA>B, insB>A, vocoder

주 "vocoder"를 선택하면 [SF2] 탭 메뉴와 [SF3] 탭 메뉴에 "VOCODER"가 표시됩니다.

주 "vocoder"를 선택할 경우 오디오 신호가 본 악기에서 모노로 출력됩니다.

주 보코더에 대한 자세한 설명은 사용설명서를 참조하십시오.

## ⑤ Reverb Send

리버브 전송 레벨을 조절합니다.

설정: 0~127

## ⑥ Chorus Send

코러스 전송 레벨을 조절합니다.

설정: 0~127

## ⑦ Chorus Ctg(코러스 이펙트 카테고리)

## ⑧ Chorus Typ(코러스 이펙트 형식)

코러스 이펙트 카테고리 and 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.

## ⑨ Chorus to Reverb

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

## 보이스 모드

## 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

## 일반 보이스 편집

## 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

## 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

## 드럼 보이스 편집

## 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

## 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

## 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## 보충 설명

### 10 Reverb Type

리버브 이펙트 형식을 선택합니다.

**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.

### 11 Chorus Return

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0~127

### 12 Chorus Pan

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### 13 Reverb Return

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0~127

### 14 Reverb Pan

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L663(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### [SF2] Ins A(인서트 이펙트 A)

### [SF3] INS B(인서트 이펙트 B)

### [SF4] CHORUS

### [SF5] REVERB

이 화면들에서는 CONNECT 화면의 "InsEF Connect"(인서트 이펙트 연결)를 "parallel", "insA>B" 또는 "insB>A"로 설정할 수 있습니다. 이 화면들은 여러 페이지로 구성되어 커서 [C]/[>] 버튼을 눌러 선택할 수 있습니다. 이 화면들에서는 선택한 이펙트 형식의 각 파라미터를 수동으로 개별 설정할 수 있습니다.

#### 1 Category

#### 2 Type

선택한 이펙트의 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.

**주** "Category" 표시는 REVERB 화면에 표시되지 않습니다.

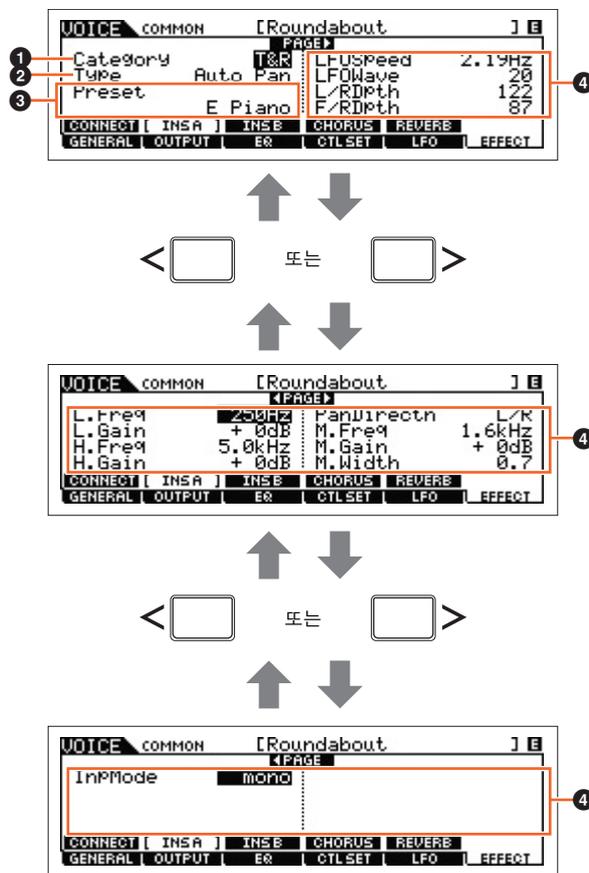
#### 3 Preset

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 퍼포먼스 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

#### 4 Effect Parameters

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 설명은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.



## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

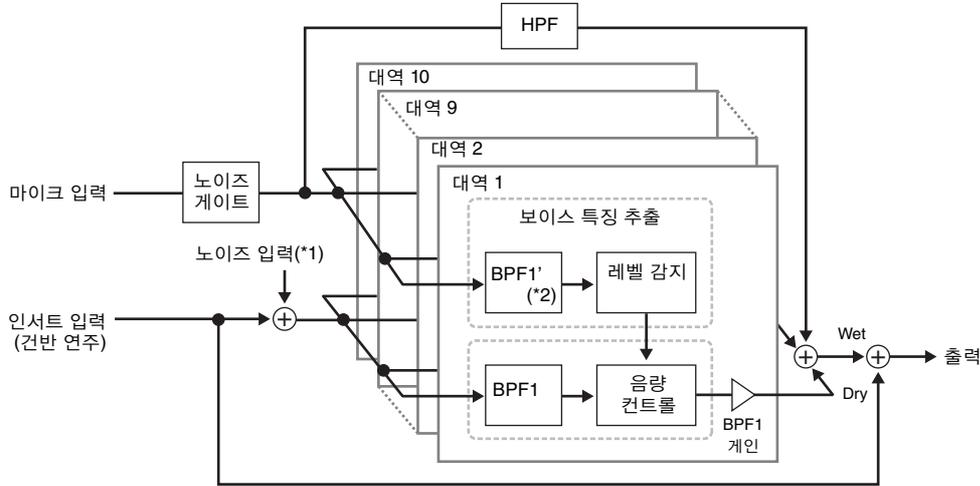
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## [SF2] VOCODER

이 화면은 [SF1] CONNECT 화면에서 "InsEF Connect"가 "vocoder"로 설정된 경우에만 [SF2]를 통해 호출됩니다. 이 화면의 보코더 관련 파라미터는 보코더 적용 방식을 결정합니다.

**주** 보코더 기능에 대한 자세한 내용은 21페이지를 참조하십시오.



\*1 보코더 장치에서 만들어진 노이즈를 사용합니다.

\*2 BPF1'의 차단 주파수는 BPF1의 차단 주파수와 동일하지 않을 수 있습니다. 포먼트 이동 및 포먼트 오프셋의 설정에 따라 달라집니다.

### Type

현재 보이스에 보코더를 적용할지 여부를 결정합니다. "Thru"로 설정하면 보코더가 보이스에 적용되지 않습니다.

설정: Thru, Vocoder

### Attack(보코더 어택 타임)

보코더 사운드의 어택 타임을 결정합니다.

설정: 1ms ~200ms

### Release(보코더 릴리스 타임)

보코더 사운드의 릴리스 타임을 결정합니다.

설정: 10ms~3000ms

### MicGateTh(마이크 게이트 한계값)

마이크 사운드의 노이즈 게이트 한계값 레벨을 결정합니다.

설정: -72dB~-30dB

### GateSw(게이트 스위치)

음에서 손을 뗐을 때 "HPFOutLvl" 파라미터에서 설정한 레벨로 마이크 사운드를 출력할지 여부를 결정합니다. 일반적으로 "on"으로 설정해야 합니다.

설정: off, on

off: 마이크 사운드가 항상 출력됩니다.

on: 음을 누르는 동안에만 마이크 사운드가 출력됩니다.

### HPF(하이 패스 필터)

마이크 입력 사운드의 HPF 차단 주파수를 결정합니다. 높은 값으로 설정하면 높은 주파수의 자음과 치찰음이 강조됩니다 (말이 이해하기가 쉬워짐).

설정: thru, 500Hz~16.0kHz

### HPFOutLvl(하이 패스 필터 출력 레벨)

HPF(하이 패스 필터)에서 출력되는 마이크 사운드의 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

### FormantShift

BPF(인서트 입력)의 차단 주파수 값이 이동되는 양(BPF 단위)을 결정합니다. 이 파라미터를 사용하여 보코더 사운드의 피치를 조절할 수 있습니다.

설정: -2, -1, +0, +1, +2

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

**FormantOffset**

모든 BPF(인서트 입력용)의 차단 주파수를 미세 조정합니다. 이 파라미터를 사용하여 보코더 사운드의 피치를 미세 조정할 수 있습니다.

설정: -63~+0~+63

**MicLvl(마이크 레벨)**

보코더에 입력할 마이크 사운드 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

**InstInpLvl(인서트 입력 레벨)**

보코더에 입력할 건반 연주 사운드 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

**NoisInpLvl(노이즈 입력 레벨)**

보코더에 입력할 노이즈 사운드 레벨을 결정합니다. 이로써 치찰음과 파열음이 강조되고 연설과 같은 특징이 두드러질 수 있습니다.

설정: 0~127

**OutLvl(출력 레벨)**

보코더의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

**Dry/Wet(Dry/Wet 밸런스)**

dry 사운드(이펙트 적용 안 됨)와 wet 사운드(이펙트 적용) 사이의 밸런스를 결정합니다.

설정: D63>W - D=W - D<W63

**BPF1~10Gain (밴드 패스 필터 1~10 개인)**

인서트 입력에 대한 각 밴드 패스 필터(1~10)의 출력 게인을 결정합니다(건반 연주 사운드). BPF1은 가장 낮은 포먼트에 해당하고 BPF 10은 가장 높은 포먼트에 해당합니다.

설정: -18dB~-+18dB

**요소 편집****작업 절차**

[VOICE] → 일반 보이스 선택 → [EDIT] → 요소 선택

**[F1] OSC(오실레이터)****[SF1] WAVE(파형)**

이 화면에서는 요소에 사용할 파형 또는 사운드를 선택할 수 있습니다.

**ElementSw(요소 스위치)**

현재 선택되어 있는 요소를 켜지(on) 또는 끄지(off)를 결정합니다.

설정: off(비활성), on(활성)

**ElementGroup**

같은 그룹의 요소를 차례대로 또는 무작위로 불러오도록 XA 기능(5페이지) 그룹을 결정합니다. 여기서의 설정은 모든 요소의 XA 컨트롤 파라미터가 "normal"로 설정된 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: 1~8

**XACtrl(XA 컨트롤)**

요소의 확장 아티큘레이션(XA) 기능을 결정합니다.

설정: normal, legato, keyOffSound, waveCycle, waveRandom, all AF off (모든 지정 가능 기능 꺼짐), AF1 On (지정 가능 기능 1 켜짐), AF2 On (지정 가능 기능 2 켜짐)

**보이스 모드****보이스 재생**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

**요소 편집**

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**건반 편집**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**보이스 작업**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**보충 설명**

## Wave Bank

요소에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다. 이용할 수 있는 बैं크는 프리세트("pre")와 사용자("user")입니다. 프리세트 बैं크에는 프리세트 파형이 포함되고 사용자 बैं크에는 사용자 파형(선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈에 저장되어 있음)이 포함됩니다.

설정: pre, user

## WaveCategory(파형 카테고리)

### WaveNumber(파형 번호)

선택한 요소의 파형을 결정합니다. "Data List" PDF 문서의 "파형 목록"을 참조하십시오.

## [SF2] OUTPUT

이 화면에서는 선택한 요소의 특정 출력 파라미터를 설정합니다.

### KeyOnDelay

건반에서 실제로 음을 누르는 순간과 사운드가 출력되는 시점 간의 시간(경과된 딜레이)을 결정합니다. 각 요소에 서로 다른 딜레이 시간을 설정할 수 있습니다.

설정: 0~127

### DelayTempoSync

"KeyOnDelay"가 아르페지오의 템포 또는 시퀀서(송 또는 패턴)에 동기화되는지의 여부를 결정합니다.

설정: off(동기화되지 않음), on(동기화됨)

### DelayTempo

"DelayTempoSync"를 on으로 설정할 때 "KeyOnDelay"의 타이밍을 결정합니다.

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. (점 2분 음표), 4thx4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분 음표 연주), 4thx5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 4thx6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 4thx7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 4thx8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주)

### InsEffectOut(인서트 이펙트 출력)

각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 이 파라미터는 일반 보이스 공통 편집의 [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT 화면에 있는 "EL: OUT"(35페이지)와 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다.

설정: thru(쓰루), ins A(인서트 A), ins B(인서트 B)

## [SF3] LIMIT

### NoteLimit

각 요소에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

### VelocityLimit

각 요소가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다.

설정: 1~127

### VelCrossFade(세기 크로스 페이드)

이 파라미터는 요소의 사운드가 세기 한도 설정(위)을 벗어난 세기 변화의 거리에 따라 음량이 얼마나 서서히 줄어드는지 결정합니다.

설정: 0~127

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## [F2] PITCH

## [SF1] TUNE

이 화면에서는 선택한 요소의 다양한 피치 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

## Coarse(약식 튜닝)

요소의 피치를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48~+0~+48

## Fine(미세 튜닝)

각 요소의 피치에 대한 미세 튜닝을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## FineScaling(미세 스케일링 감도)

C3을 기본 피치로 가정하고 음(구체적으로 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 미세 튜닝(위)에서의 피치에 영향을 주는 정도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## Random

연주한 각 음의 요소 피치를 무작위로 바꿀 수 있습니다.

설정: 0~127

## [SF2] VEL SENS(세기 감도)

이 화면에서는 PEG(피치 EG)가 세기에 반응하는 방식을 결정할 수 있습니다.

## EGTime(EG 타임 세기 감도)

## Segment(EG 타임 속도 감도 세그먼트)

PEG 타임 파라미터의 세기 감도를 결정합니다. 세그먼트를 선택한 후 타임 파라미터를 설정합니다.

설정: EGTime: -64~+0~+63

설정: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk(attack) .....EG 타임 파라미터가 어택 타임에 영향을 줍니다.  
 atk+dcy(attack + decay) .....EG 타임 값이 어택/감쇄1 타임에 영향을 줍니다.  
 dcy(decay) .....EG 타임 파라미터가 감쇄 시간에 영향을 줍니다.  
 atk+rls(attack + release).....EG 타임 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 줍니다.  
 all .....EG 타임이 모든 PEG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

## EGDepth(EG깊이 세기 감도)

## Curve(EG 깊이 세기 감도 곡선)

PEG 깊이의 세기 감도를 결정합니다. Curve 파라미터를 이용해 세기가 피치 EG 깊이에 영향을 주는 방식을 결정하는 다섯 가지 프리셋 세기 곡선(화면에 그래프로 표시) 중에서 선택할 수 있습니다.

설정: EGDepth: -64~+0~+63

설정: Curve: 0~4

## Pitch(피치 세기 감도)

피치의 세기 감도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## [SF3] PEG(피치 엔벨로프 제너레이터)

이 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드 피치가 변하는 방식을 결정하는 피치 EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. 이를 사용하여 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 중지되는 순간까지 음량 변화를 제어할 수 있습니다. 화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	HOLD	ATK(어택)	DCY1(감쇄 1)	DCY2(감쇄 2)	REL(릴리스)	DEPTH
TIME	홀드 타임	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임	
LEVEL	홀드 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스 레벨	깊이

설정: TIME: 0~127

LEVEL: -128~+0~+127

DEPTH: -64~+0~+63

주 PEG에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

## 보이스 모드

## 보이스 재생

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

## 일반 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

## 요소 편집

[F1] OSC  
 ▶ [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

## 드럼 보이스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

## 건반 편집

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

## 보이스 작업

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

## 보충 설명

## [SF4] KEY FLW(건반 수반)

이 화면에서는 건반 수반 이펙트를 설정할 수 있습니다. 즉, 요소의 피치와 그 피치 EG가 연주하는 특정 음(또는 옥타브 범위)에 반응하는 방법을 설정합니다.

### PitchSens(피치 건반 수반 감도)

건반 수반 이펙트의 감도를 결정합니다(인접한 음들의 피치 간격). Center Key(다음 파라미터)가 이 파라미터의 기본 피치로 사용됩니다.

설정: -200%~+0%~+200%

#### CenterKey(피치 건반 수반 감도 중앙 건반)

건반 수반 피치 이펙트의 중앙 건반 또는 피치를 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

### EGTimeSens(EG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 피치 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. Center Key(다음 파라미터)가 이 파라미터의 기본 피치로 사용됩니다.

설정: -64~+0~+63

#### CenterKey(EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

건반 수반 피치 EG 이펙트의 중앙 건반 또는 피치를 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

## [F3] FILTER

### [SF1] TYPE

필터 유닛에 대한 포괄적인 설정을 할 수 있습니다. 사용 가능한 파라미터는 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다.

#### Type

현재 요소의 필터 형식을 결정합니다. 기본적으로 4가지 필터, 즉 LPF(로우 패스 필터), HPF(하이 패스 필터), BPF(밴드 패스 필터) 및 BEF(밴드 소거 필터)가 있습니다. 설정에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

설정: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru

#### Gain

게인(필터 유닛에 전송되는 신호에 적용되는 증폭 정도)을 설정합니다.

설정: 0~255

#### Cutoff (차단 주파수)

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 이 주파수는 선택한 필터 형식의 기본 주파수로 사용됩니다.

설정: 0~255

#### Resonance/Width

이 파라미터의 기능은 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 선택한 필터가 LPF, HPF, BPF (BPFw 제외) 또는 BEF면 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. BPFw는 주파수 대역폭 조절에 사용됩니다. 이 파라미터는 "차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(고조파 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 이 파라미터는 "Cutoff" 파라미터와 함께 사용하여 사운드에 추가 특징을 부가할 수 있습니다. BPFw는 이 파라미터가 필터에 의해 통과되는 신호 주파수 대역폭을 조절할 때 사용됩니다.

설정: 0~127

#### Distance

듀얼 필터 형식(병렬로 연결된 두 개의 필터)과 LPF12+BPF6 필터의 차단 주파수 사이의 거리를 결정합니다.

설정: -128~+0~+127

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

**HPFCutoff(하이 패스 필터 차단 주파수)**

HPF의 건반 수반 파라미터(아래)의 중앙 주파수를 결정합니다. 필터 형식 "LPF12+HPF12" 또는 "LPF6+HPF12" 중 하나를 선택할 경우 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: 0~255

**HPFKeyFlw(하이 패스 필터 차단 건반 수반)**

"HPF Cutoff" 파라미터 주파수의 건반 수반 기능을 설정합니다. 이 파라미터는 필터 형식 "LPF12+HPF12" 또는 "LPF6+HPF12" 중 하나를 선택할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: -200%~+0%~+200%

**CenterKey(하이 패스 필터 차단 건반 수반 감도 중앙 건반)**

위의 "HPFKeyFlw" 중앙 음이 C3음을 표시합니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수는 없습니다.

**[SF2] VEL SENS(세기 감도)**

이 화면에서는 필터와 FEG가 세기에 반응하는 방식을 결정할 수 있습니다.

**EGTime(EG 타임 세기 감도)****Segment(EG 타임 속도 감도 세그먼트)**

FEG 타임 파라미터의 세기 감도를 결정합니다. 세그먼트를 선택한 후 타임 파라미터를 설정합니다.

설정: 시간: -64~+0~+63

설정: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk(attack) .....EG 타임 파라미터가 어택 타임에 영향을 줍니다.  
 atk+dcy(attack + decay) .....EG 타임 값이 어택/감쇄1 타임에 영향을 줍니다.  
 dcy(decay) .....EG 타임 파라미터가 감쇄 시간에 영향을 줍니다.  
 atk+rls(attack + release).....EG 타임 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 줍니다.  
 all .....EG 타임이 모든 FEG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

**EGDepth(EG깊이 세기 감도)****Curve(EG 깊이 세기 감도 곡선)**

FEG 깊이 파라미터의 세기 감도를 결정합니다.

설정: EGDepth: -64~+0~+63

설정: Curve: 0~4

**Cutoff(차단 세기 감도)**

세기가 필터 EG의 차단 주파수에 영향을 주는 정도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

**Resonance(공명 세기 감도)**

세기가 필터 EG의 공명에 영향을 주는 정도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

**[SF3] FEG(필터 엔벨로프 제너레이터)**

이 화면에서는 시간이 경과하면서 사운드의 음질이 변하는 방식을 결정하는 필터 EG의 모든 시간과 레벨을 설정할 수 있습니다. 이 파라미터들을 사용하여 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 중지되는 순간까지 차단 주파수 변화를 제어할 수 있습니다. 화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	HOLD	ATK(어택)	DCY1(감쇄 1)	DCY2(감쇄 2)	REL(릴리스)	DEPTH
TIME	홀드 타임	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임	
LEVEL	홀드 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	릴리스 레벨	깊이

설정: TIME: 0~127

LEVEL: -128~+0~+127

DEPTH: -64~+0~+63

주 FEG에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

**보이스 모드****보이스 재생**

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

**요소 편집**

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

**건반 편집**

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

**보이스 작업**

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

**보충 설명**

## [SF4] KEY FLW(건반 수반)

이 화면에서는 필터의 건반 수반 이펙트를 설정할 수 있습니다. 즉, 요소의 음질과 그 필터 EG가 특정 음(또는 옥타브 범위)에 반응하는 방법을 설정합니다.

### CutoffSens(차단 건반 수반 감도)

C3을 기본 피치로 가정하고 음(구체적으로 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 차단 주파수(위)에 영향을 주는 정도를 결정합니다.

설정: -200%~+0%~+200%

#### CenterKey(차단 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "CutoffSens"의 중앙 음이 C3임을 표시합니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수는 없습니다.

### EGTimeSens(EG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 필터 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. FEG의 기본 변경 속도는 CenterKey(아래)에서 지정한 음입니다.

설정: -64~+0~+63

#### CenterKey(EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "EGTimeSens" 파라미터의 중앙 건반을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

## [SF5] SCALE(필터 스케일링)

### Break Point 1~4

각각의 음 번호를 지정함으로써 4개의 분리점을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 분리점을 설정할 수 있습니다.

주 분리점 1부터 분리점 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

### Offset 1~4

각 분리점의 차단 주파수에 대한 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128~+0~+127

주 오프셋의 크기와 상관없이 최소 및 최대 차단 한도(각각 0과 127의 값)를 초과할 수 없습니다.

주 분리점 1 음의 밑에 있는 음을 연주하면 분리점 1 레벨이 설정됩니다. 마찬가지로, 분리점 4 음의 위에 있는 음을 연주하면 분리점 4 레벨이 설정됩니다.

주 필터 스케일링의 설정 예에 대한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## [F4] AMP(진폭)

## [SF1] LVL/PAN(레벨/팬)

이 화면에서는 각 개별 요소의 기본 레벨과 팬을 설정할 수 있을 뿐만 아니라 팬 위치에 영향을 주는 특별한 세부 파라미터도 있습니다.

### Level

각 요소의 레벨을 설정할 때 사용합니다.

설정: 0~127

### Pan

선택한 요소의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### AlternatePan

누르는 각 음에 대해 선택한 드럼 키의 사운드가 좌우로 교대 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.

설정: L64~C~R63

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## RandomPan

누르는 각 음에 대해 선택한 요소의 사운드가 좌우로 무작위 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 중앙 팬 위치로 사용됩니다.

설정: 0~127

## ScalingPan

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 좌우 팬 위치(위)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음 C3을 기준으로 메인 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.

설정: -64~+0~+63

## [SF2] VEL SENS(세기 감도)

이 화면에서는 진폭(음량) EG가 세기에 반응하는 방법을 결정할 수 있습니다.

### EGTime(EG 타임 세기 감도)

#### Segment(EG 타임 속도 감도 세그먼트)

AEG 타임 파라미터의 세기 감도를 결정합니다. "Segment"를 선택한 후 "EGTime" 파라미터를 설정합니다.

설정: 시간: -64~+0~+63

설정: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rsl, all

atk(attack) .....EG 타임 파라미터가 어택 타임에 영향을 줍니다.  
 atk+dcy(attack + decay) .....EG 타임 값이 어택/감쇄1 타임에 영향을 줍니다.  
 dcy(decay) .....EG 타임 파라미터가 감쇄 시간에 영향을 줍니다.  
 atk+rsl(attack + release).....EG 타임 값이 어택/릴리스 타임에 영향을 줍니다.  
 all .....EG 타임이 모든 AEG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

### Level(레벨 세기 감도)

#### Offset(레벨 세기 감도 오프셋)

#### Curve(레벨 세기 감도 곡선)

진폭 EG 레벨의 세기 감도를 결정합니다. "Offset" 파라미터는 "Level"에서 지정한 레벨을 높이거나 낮춥니다. "Curve" 파라미터는 세기가 진폭 EG에 영향을 주는 방식을 결정합니다.

설정: Level: -64~+0~+63

설정: Offset: 0~127

설정: Curve: 0~4

## [SF3] AEG(진폭 EG)

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. 화면에 표시되는 사용 가능한 파라미터의 전체 이름이 아래 도표에 표시되어 있습니다.

	INT(최초)	ATK(어택)	DCY1(감쇄 1)	DCY2(감쇄 2)	REL(릴리스)	SUS(서스테인)
TIME	---	어택 타임	감쇄 1 타임	감쇄 2 타임	릴리스 타임	하프 댐퍼 타임
LEVEL	최초 레벨	어택 레벨	감쇄 1 레벨	감쇄 2 레벨	---	하프 댐퍼 스위치

### Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

설정: TIME: 0~127

LEVEL: -128~+0~+127

### Half Damper Time

하프 댐퍼 스위치 파라미터를 켜고 풋 컨트롤러 FC3을 길게 누른 상태에서 건반에서 손을 떼 후 사운드가 묵음으로 감쇄될 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.

설정: 0~127

### Half Damper Switch

하프 댐퍼 스위치를 on으로 설정하면 후면 패널의 FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결된 FC3 풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 실제 어쿠스틱 피아노와 같은 "하프 페달" 이펙트를 생성할 수 있습니다.

설정: off, on

**주** 선택 사양인 FC3으로 하프 댐퍼 이펙트를 재현하려는 경우 유틸리티 모드 of CTL ASN 화면(145페이지)에서 "Sustain Pedal"(풋 스위치 서스테인 페달 선택) 파라미터를 "FC3 (Half On)"으로 설정해야 합니다. 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 컨트롤 변경 메시지를 통해 하프 댐퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.

**주** AEG에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY  
 [F3] PORTA  
 [F4] EG  
 [F5] ARP ED  
 [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F5] LFO  
 [F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F5] LFO  
 [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
 [F2] OUTPUT  
 [F3] EQ  
 [F4] CTL SET  
 [F6] EFFECT

#### 건반 편집

[F1] OSC  
 [F2] PITCH  
 [F3] FILTER  
 [F4] AMP  
 [F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT  
 [F2] RECALL  
 [F3] COPY  
 [F4] BULK

### 보충 설명

## [SF4] KEY FLW(건반 수반)

이 화면에서는 진폭의 건반 수반 이펙트를 설정할 수 있습니다. 즉, 요소의 음량과 그 진폭 EG가 연주하는 특정 음(또는 옥타브 범위)에 반응하는 방식을 설정합니다.

### LevelSens(레벨 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 음량에 영향을 주는 정도를 결정합니다. C3의 Center Key 설정이 기본 설정으로 사용됩니다.

설정: -200%~+0%~+200%

#### CenterKey(레벨 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "LevelSens"의 중앙 음이 C3임을 표시합니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수는 없습니다.

### EGTimeSens(EG 타임 건반 수반 감도)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 진폭 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. Center Key(다음 파라미터)가 이 파라미터의 기본 진폭으로 사용됩니다.

설정: -64~+0~+63

#### CenterKey(EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

위의 "EGTimeSens" 파라미터의 중앙 건반을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

#### RelAdjust(EG 타임 건반 수반 감도 릴리스 조절)

"EGTimeSens"의 EG 릴리스 감도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## [SF5] SCALE(진폭 스케일링)

### Break Point 1~4

각각의 음 번호를 지정하여 4개의 분리점을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 분리점을 설정할 수 있습니다.

주 분리점 1부터 분리점 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

### Offset 1~4

각 분리점의 "Level" 설정 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128~+0~+127

주 진폭 스케일링의 설정 예에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

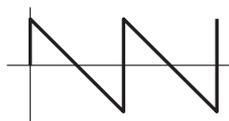
## [F5] LFO(저주파 오실레이터)

### Wave

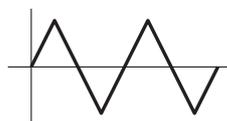
사운드 변경에 사용되는 LFO 파형을 선택합니다.

설정: saw, tri, squ

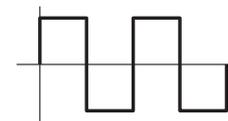
saw(톱니 웨이브)



tri(삼각형파)



squ(사각파)



### Speed

LFO 변주의 속도(주파수)를 조절합니다. 설정이 클수록 속도가 빨라집니다.

설정: 0~63

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

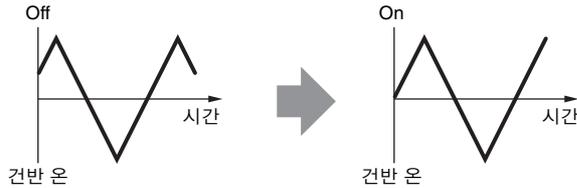
### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

### KeyOnReset

음을 연주할 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.  
 설정: off, on



### KeyOnDelay

Note On 메시지를 수신하는 순간부터 LFO를 적용하는 순간까지의 지연 시간을 결정합니다.  
 설정: 0~127

### PMod(피치 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 사운드의 피치를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.  
 설정: 0~127

### FMod(필터 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 필터 차단 주파수를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.  
 설정: 0~127

### AMod(진폭 모듈레이션 깊이)

LFO 파형이 사운드의 진폭을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다.  
 설정: 0~127

### FadeInTime

LFO 이펙트가 ("KeyOnDelay" 시간이 경과한 후) 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.  
 설정: 0~127

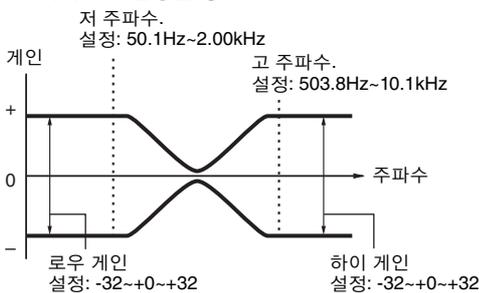
## [F6] EQ(이퀄라이저)

### Type

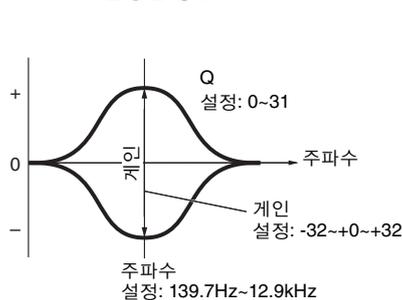
이퀄라이저 형식을 결정합니다.

설정: 2 Band, P.EQ (파라메트릭 EQ), Boost6 (부스트 6dB), Boost12 (부스트 12dB), Boost18 (부스트 18dB), thru  
 2 Band ..... 분리된 고주파 대역과 저주파 대역을 결합하는 "벨빙" 이퀄라이저입니다.  
 P.EQ(파라메트릭 EQ) ..... 파라메트릭 EQ는 주파수 주변의 신호 레벨(게인)을 감쇄 또는 증폭시키는 데 사용됩니다. 이 형식  
 에는 32가지 "Q" 설정이 있으며, 이 설정들이 이퀄라이저의 주파수 대역을 결정합니다.  
 Boost6 (부스트 6dB)/Boost12 (부스트 12dB)/Boost18 (부스트 18dB)  
 ..... 각각 6dB, 12dB, 18dB별 전체 신호의 레벨을 증폭시키는 데 사용할 수 있습니다.  
 thru ..... 이 설정은 이퀄라이저를 우회하여 전체 신호가 영향을 받지 않게 합니다.

#### 2대역으로 설정할 경우



#### P.EQ로 설정할 경우



## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## 드럼 보이스 편집

각 드럼 보이스는 최대 73개의 드럼 키로 구성될 수 있으며, 이 드럼 키는 건반 전체의 음(C0~ C6)에 지정되어 있습니다. Drum Voice Edit 화면에는 모든 건반에 공통된 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 각 건반을 개별적으로 편집하는 화면의 두 가지 형식이 있습니다. 이 부분에서는 공통 편집 및 건반 편집 파라미터에 대해 설명합니다.

### 공통 편집

#### 작업 절차

[VOICE] → 드럼 보이스 선택 → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

##### [SF4] OTHER

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 30페이지를 참조하십시오.

#### [F2] OUTPUT

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 31페이지를 참조하십시오. 다음 두 파라미터도 사용할 수 있습니다.

##### InsChoSend(인서트 코러스 전송)

인서트 이펙트 A/B 또는 보코더에서 코러스 이펙트로 전송되는 전체 드럼 보이스(모든 키)의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

##### InsRevSend(인서트 리버브 전송)

인서트 이펙트 A/B 또는 보코더에서 리버브 이펙트로 전송되는 전체 드럼 보이스(모든 키)의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: "InsChoSend" 또는 "InsRevSend" 설정은 모든 키에 공통됩니다. 인서트 A/B 또는 보코더를 우회하도록 드럼 키를 설정할 경우 각 드럼 키의 코러스/리버브 전송 레벨을 개별적으로 설정할 수 있습니다. 또한, 위의 파라미터는 키에 영향을 주지 않습니다. 이 경우 건반 편집에서 [F1] OSC의 [SF2] OUTPUT 화면에 있는 "ChoSend"/"RevSend"의 각 키에 코러스/리버브 전송 레벨을 설정할 수 있습니다.

#### [F3] EQ

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 32페이지를 참조하십시오.

#### [F4] CTL SET(컨트롤러 세트)

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 32페이지를 참조하십시오. 드럼 보이스 공통 편집에서는 요소 스위치 파라미터를 사용할 수 없습니다.

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] CTL SET

[F6] EFFECT

#### 건반 편집

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### 보충 설명

## [F6] EFFECT

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. [35페이지](#)를 참조하십시오. [SF1] CONNECT 화면의 “EL: OUT”(요소 출력) 파라미터는 사용할 수 없습니다.

### KEY: OUT

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용되는 인서트 이펙트(A 또는 B)와 우회되는 이펙트(thru)를 결정합니다. “InsEF Connect”(인서트 이펙트 연결)를 “vocoder”로 설정할 경우 “EL: OUT”이 “insA” 또는 “insB”로 설정되어도 출력이 지정됩니다.

설정: thru, insA(인서트 A), insB(인서트 B)

## 건반 편집

### 작업 절차

[VOICE] → 드럼 보이스 선택 → [EDIT] → 키 선택

## [F1] OSC(오실레이터)

### [SF1] WAVE

이 화면에서는 개별 드럼 키에 사용할 웨이브 또는 일반 보이스를 선택할 수 있습니다.

### KEY

원하는 드럼 키를 결정합니다. 음을 눌러 원하는 퍼커션을 선택할 수 있습니다.

설정: C0-C6

### ElementSw(요소 스위치)

현재 선택되어 있는 건반을 켜지 끌지를 결정합니다. 즉, 건반 웨이브의 활성화 또는 비활성을 결정합니다.

설정: off, on

### WaveBank

요소에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다.

설정: pre, user

### WaveCategory(파형 카테고리)

#### WaveNumber(파형 번호)

파형 카테고리 및 번호를 선택하여 드럼 키에 지정된 파형을 결정합니다.

설정: “Data List” PDF 문서의 “파형 목록”을 참조하십시오.

### [SF2] OUTPUT

이 화면에서는 선택한 드럼 키의 특정 출력 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### InsEffOut(인서트 이펙트 출력)

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. “thru”를 선택할 경우 인서트 이펙트가 우회됩니다. 이 파라미터는 보이스 공통 편집에 있는 [F6] EFFECT 화면의 “KEY: OUT” 파라미터와 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다.

설정: thru, insA(인서트 이펙트 A), insB(인서트 이펙트 B)

### RevSend(리버브 전송)

리버브 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 이는 “InsEffOut”(위)이 “thru”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0-127

### ChoSend(코러스 전송)

코러스 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 인서트 이펙트 출력(위)이 “thru”로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0-127

## 보이스 모드

### 보이스 재생

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### 건반 편집

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### 보이스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 보충 설명

## [SF4] OTHER

이 화면에서는 드럼 보이스의 개별 음이 건반과 MIDI 데이터에 반응하는 방식과 관련된 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### AssignMode

동일 채널에서 동일 음을 연속으로 수신하고 해당하는 노트 오프 메시지가 없는 경우에 연주하는 방법을 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

설정: single, multi

### RxNoteOff(노트 오프 수신)

각 드럼 키가 MIDI 노트 오프 메시지를 수신하는지 여부를 선택합니다.

설정: off, on

### AltGroup(대체 그룹)

건반이 지정될 대체 그룹을 설정합니다. 이 설정은 오픈 및 폐쇄 하이 헷 같이 일부 드럼 사운드가 물리적으로 동시에 재생될 수 없는 실제 드럼 키트의 사운드를 재현할 때 도움이 됩니다.

설정: off, 1~127

## [SF6] HOLD

Key Edit 화면에서 건반의 음을 눌러 원하는 드럼 키를 변경할 수 있습니다. 이 [SF6] HOLD를 on(**HOLD ON**)으로 설정할 경우 건반의 다른 모든 음을 눌러도 원하는 드럼 키가 유지됩니다. [SF6] HOLD를 off(**HOLD OFF**)로 설정하면 건반의 다른 음을 눌러 원하는 드럼 키를 변경할 수 있습니다.

## [F2] PITCH

### [SF1] TUNE

이 화면에서는 선택한 키의 다양한 피치 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### Coarse(약식 튜닝)

각 드럼 키 웨이브의 피치를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48~+0~+48

#### Fine(미세 튜닝)

각 드럼 키 웨이브의 피치를 미세 튜닝합니다.

설정: -64~+0~+63

### [SF2] VEL SENS(세기 감도)

#### Pitch(피치 세기 감도)

선택한 드럼 키 피치가 세기에 반응하는 방법을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

**[F3] FILTER****[SF1] CUTOFF**

필터 설정을 드럼 보이스에 적용할 수 있습니다. MOXF6/MOXF8은 각 개별 드럼 키에 로우 패스 필터와 하이 패스 필터를 적용할 수 있습니다.

**LPFCutoff(로우 패스 필터 차단)**

이 파라미터를 사용하여 로우 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.

설정: 0~255

**LPFReso(로우 패스 필터 공명)**

차단 주파수의 신호에 적용되는 공명(고조파 강화)의 정도를 결정합니다.

설정: 0~127

**HPFCutoff(하이 패스 필터 차단)**

하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.

설정: 0~255

**[SF2] VEL SENS(세기 감도)****LPFCutoff(로우 패스 필터 차단)**

로우 패스 필터 차단 주파수의 세기 감도를 설정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 차단 주파수를 상승시킵니다. 음수로 설정하면 반대 이펙트를 냅니다.

설정: -64~+0~+63

**[F4] AMP(진폭)****[SF1] LVL/PAN(레벨/팬)**

이 화면에서는 각 개별 드럼 키의 기본 레벨과 팬을 설정할 수 있을 뿐만 아니라 팬 위치에 영향을 주는 특별한 세부 파라미터도 있습니다.

**Level**

선택한 드럼 키(웨이브)의 출력을 결정합니다. 이 파라미터로 드럼 보이스의 다양한 사운드에서 밸런스를 세부적으로 조절할 수 있습니다.

설정: 0~127

**Pan**

각 웨이브의 팬 위치(스테레오 위치)를 설정합니다. 이 파라미터는 교대 및 랜덤 설정의 기본 팬 위치로 사용되기도 합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

**AlternatePan**

누르는 각 음에 대해 선택한 드럼 키의 사운드가 좌우로 교대 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 기본 팬 위치로 사용됩니다.

설정: L64~C~R63

**RandomPan**

누르는 각 음에 대해 선택한 드럼 키의 사운드가 좌우로 무작위 패닝되는 양을 결정합니다. 이 팬 설정(위)이 중앙 팬 위치로 사용됩니다.

설정: 0~127

**[SF2] VEL SENS(세기 감도)****Level(레벨 세기 감도)**

진폭 언벨로프 제너레이터의 출력 레벨의 세기 감도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

**보이스 모드****보이스 재생**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

**요소 편집**

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

**건반 편집**

[F1] OSC

[F2] PITCH

▶ [F3] FILTER

▶ [F4] AMP

[F6] EQ

**보이스 작업**

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

**보충 설명**

**[SF3] AEG(진폭 EG)****AttackTime**

설정: 0~127

**Decay1Time**

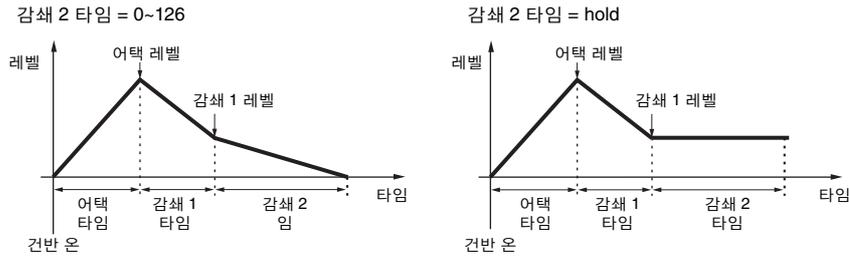
설정: 0~127

**Decay1Level**

설정: 0~127

**Decay2Time**

설정: 0~126, hold

**[F6] EQ(이퀄라이저)**일반 요소 편집에서와 같습니다. [46페이지](#)를 참조하십시오.**보이스 모드****보이스 재생**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

**일반 보이스 편집****공통 편집**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**요소 편집**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**드럼 보이스 편집****공통 편집**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

**건반 편집**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

**보이스 작업**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**보충 설명**

## 보이스 작업

보이스 작업에는 초기화와 복사 같은 기본 작업이 있습니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

### 작업 절차

[VOICE] → 보이스 선택 → [JOB]

### [F1] INIT(초기화)

모든 보이스 파라미터를 기본 설정으로 다시 설정합니다. 공통 설정, 각 요소/드럼 키에 필요한 설정 등 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다. 이는 완전히 새로운 마스터를 생성할 때 매우 유용한 기능입니다.

#### 초기화할 파라미터 형식

ALL: 공통 편집 및 요소(건반) 편집의 모든 데이터

Common: 공통 편집의 데이터

EL: 해당 요소 편집(또는 건반 편집) 파라미터의 데이터

with WaveNo.: 이 파라미터를 체크하는 경우 요소(건반)에 지정된 웨이브 बैं크/웨이브 번호가 초기화됩니다.

주 "Common" 또는 "EL"을 선택하려면 "ALL" 선택 박스의 클릭을 취소해야 합니다.

주 드럼 보이스를 선택할 때 체크 마크를 켜 경우 드럼 키를 선택할 수 있습니다.

### [F2] RECALL(편집 불러오기)

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

### [F3] COPY

이 화면에서는 공통 및 요소/드럼 키 파라미터 설정을 모든 보이스에서 편집 중인 보이스로 복사할 수 있습니다. 이 작업은 보이스를 생성하는 중에 다른 보이스의 일부 파라미터 설정을 사용하려는 경우에 유용합니다.

#### Data type to be copied (형식)

Common: 공통 편집의 데이터

Element (1-8): 해당 요소 편집 파라미터의 데이터

Key C0-C6: 해당 건반 편집 파라미터의 데이터

#### 복사 절차

1. 소스 보이스를 선택합니다.  
소스 보이스에서 "Current"를 선택하면 소스 보이스가 대상 보이스와 같아집니다. 한 요소를 동일 보이스 내 다른 요소로 복사할 경우에는 "Current"를 선택합니다.
2. 대상 보이스(현재 보이스)를 선택합니다.
3. 소스 보이스에서 "Element" 또는 "Key"를 선택할 경우 대상 보이스에 복사할 파트/키를 선택합니다.
4. [ENTER] 버튼을 누릅니다.

### [F4] BULK(벌크 덤프)

현재 선택되어 있는 보이스의 편집된 파라미터 설정을 모두 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보존할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 다음 작업으로 올바른 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### 보충 설명



## 보충 설명

### ■ 보이스 카테고리 목록

MOXF6/MOXF8의 해당 보이스가 속해있는 메인 카테고리(약자)와 그 하위 카테고리 목록입니다.

메인 카테고리 (약자)	하위 카테고리(약자)						
Acoustic Piano (Pn)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	---
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	---
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						
No Assign	---						

### ■ 대상의 설정 예시

이 부분에는 보이스 공통 편집 파라미터에 있는 CTL SET 화면의 "Dest"(대상) 지정을 설정하는 방법의 예가 나옵니다.

음량 제어 시:	Volume
보이스에 비브라토 적용 시:	Common LFO Depth 1 - 3 (CLFO-D1 - 3) *1
피치 변경 시:	Element Pitch (PCH-Crs) *2
보이스의 밝기 제어 시:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) *2
로터리 스피커의 속도 변경 시:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EflfoSp) *3
보이스에 와와 페달 이펙트 적용 시:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) *4

\*1~\*4의 경우 위 설정 이외에 다음 설정이 필요합니다.

- \*1 보이스 공통 편집에 있는 [F5] LFO 화면의 [SF1] WAVE 화면에 있는 "Play Mode" = "loop"  
보이스 공통 편집에 있는 [F5] LFO 화면의 [SF4] BOX 화면에 있는 "Dest"(컨트롤 대상 1 - 3) = "Pmod"
- \*2 "ElmSw"(컨트롤러 세트 요소 스위치) = on
- \*3 보이스 공통 편집에 있는 [F6] EFFECT 화면의 "InsA/B Type" = "Rotary Sp"  
"EL: OUT" / "KEY: 보이스 공통 편집에 있는 [F6] EFFECT 화면의 OUT" = "INSA"/"INSB" ("Rotary Speaker" 형식으로 지정)
- \*4 보이스 공통 편집에 있는 [F6] EFFECT 화면의 "InsA/B Type" = "VCM Pedal Wah"  
"EL: OUT" / "KEY: 보이스 공통 편집에 있는 [F6] EFFECT 화면의 OUT" = "INSA"/"INSB" ("VCM Pedal Wah" 형식으로 지정)

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## ■ 노브 1~8의 기능

이 부분에서는 보이스 모드의 노브 1~8에 지정되어 있는 기능에 대해 설명합니다. 그 방법은 사용설명서를 참조하십시오.

### [TONE 1] 램프가 켜진 경우

노브 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG "CUTOF"	26페이지
노브 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG "RESO"	26페이지
노브 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	26페이지
노브 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → "PortaTime"	26페이지

### [TONE 2] 램프가 켜진 경우

노브 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG "ATK"	26페이지
노브 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG "DCY"	26페이지
노브 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG "SUS"	26페이지
노브 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG "REL"	26페이지

### [TONE 3] 램프가 켜진 경우

노브 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"	31페이지
노브 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Pan"	31페이지
노브 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → function that is set in "Dest" when "Source" is set to 'AS1'/'AS2'	32페이지
노브 4	ASSIGN 2		

### [EQ] 램프가 켜진 경우

노브 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "LOW GAIN"	32페이지
노브 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID FREQ"	
노브 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID GAIN"	
노브 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

### [EFFECT] 램프가 켜진 경우

노브 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	36페이지
노브 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Chorus Send"	35페이지
노브 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	36페이지
노브 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Reverb Send"	35페이지

### [ARP] 램프가 켜진 경우

노브 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	28페이지
노브 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	29페이지
노브 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	28페이지
노브 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Tempo"	27페이지

## 보이스 모드

### 보이스 재생

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### 일반 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 드럼 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### 건반 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### 보이스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 보충 설명

## 퍼포먼스 모드

퍼포먼스 모드는 원하는 퍼포먼스를 선택, 연주 및 편집할 때 사용합니다. 퍼포먼스는 최대 4개 파트(보이스)로 구성할 수 있으며 내부 톤 제너레이터 파트 1~4에서 선택할 수 있습니다. 이 부분에서는 4가지 형식(퍼포먼스 재생, 퍼포먼스 편집, 퍼포먼스 작업, 퍼포먼스 녹음)의 각 파라미터에 대해 설명합니다.

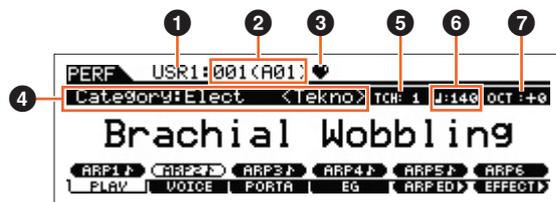
### 퍼포먼스 재생

퍼포먼스 모드로 들어가는 주요 "입구"인 퍼포먼스 재생에서는 퍼포먼스를 선택하고 재생할 수 있습니다.

#### 작업 절차

[PERFORM] 버튼을 누릅니다.

#### [F1] PLAY



Performance Play 화면

#### 1 Performance Bank

#### 2 Performance Number

선택한 퍼포먼스의 बैं크와 번호를 나타냅니다.

#### 3 Favorite Category indicator

현재 선택되어 있는 퍼포먼스를 즐겨찾기 카테고리로 설정할 때 이 표시등이 나타납니다.

#### 4 Category

현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 나타냅니다.

#### 5 TCH(전송 채널)

건반 MIDI 전송 채널을 나타냅니다. [TRACK] 버튼을 눌러 표시등을 켜고 숫자 [1]~[16] 버튼 중 임의의 버튼을 눌러 건반 MIDI 전송 채널을 변경할 수 있습니다. 건반 MIDI 전송 채널은 [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBTransCh" 작업으로 변경할 수도 있습니다.

#### 6 (아르페지오 템포)

현재 선택되어 있는 퍼포먼스에 설정된 아르페지오 템포를 나타냅니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

#### 7 OCT(옥타브)

건반 옥타브 설정을 표시합니다.

#### [SF1] ARP1(아르페지오 1)~[SF6] ARP6(아르페지오 6)

아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오 형식은 Arpeggio Edit 화면(57페이지)에서 설정할 수 있습니다.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

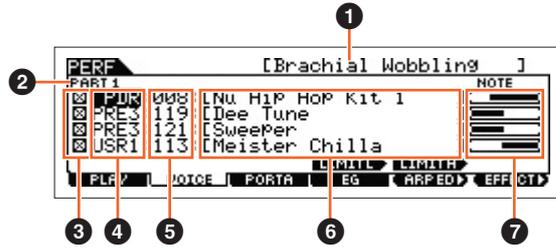
### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## [F2] VOICE

이 모드에서는 각 파트의 보이스를 선택하고 연주할 수 있는 음 범위를 결정할 수 있습니다.



### 1 Performance Name

선택한 퍼포먼스 이름을 나타냅니다.

### 2 Part

선택한 파트를 나타냅니다.

### 3 Part Switch

파트의 사용 여부(켜기/끄기)를 결정합니다. 이 파라미터를 on(☑)으로 설정하면 파트의 사운드가 활성화됩니다. 그러나 이 파라미터를 off(☐)로 설정하면 VOICE 화면에서 파트 표시가 사라집니다.

### 4 Voice Bank

### 5 Voice Number

### 6 Voice Name

파트 1~4에 지정되어 있는 보이스의 बैं크와 번호를 나타냅니다.

### 7 Note Limit

파트의 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. [SF4] LIMIT L(하한)을 누른 상태에서 동시에 원하는 건반을 눌러 음을 설정합니다. 이렇게 하면 선택한 파트의 보이스가 들리는 범위에서 최저 음이 설정됩니다. [SF5] LIMIT H(상한)을 누른 상태에서 동시에 원하는 건반을 눌러 음을 설정합니다. 이렇게 하면 선택한 파트의 보이스가 들리는 범위에서 최고 음이 설정됩니다. 먼저 최고 음을 지정하여 중간에 음 범위 “공백”을 만든 상태에서 보이스의 최저 및 최고 범위를 만들 수도 있습니다. 예를 들어 음 한도 “C5~C4”를 설정하면 두 가지 범위인 C-2~C4 및 C5~C8에서 보이스를 연주할 수 있습니다. C4~C5에서 연주되는 음은 선택한 보이스를 연주하지 않습니다.

## [F3] PORTA(포르타멘토)

### PortaSw(포르타멘토 스위치)

모든 파트의 포르타멘토를 켜지/끄기를 결정합니다.

설정: off, on

### PortaTime(포르타멘토 시간) Knob

포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간 또는 속도를 결정합니다. 이 설정은 퍼포먼스 파트 편집(65페이지)의 동일한 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다.

설정: 0~127

### PartSwitch

각 파트의 포르타멘토를 켜지/끄기를 결정합니다. 이 파라미터는 PortaSw(위)가 on으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

## [F4] EG

이 화면에는 기본 EG 설정(음량과 필터)이 포함되어 있습니다. 여기서 한 설정은 퍼포먼스 파트 편집(68페이지)의 AEG 및 FEG 설정에 오프셋으로 적용됩니다. 이 파라미터는 보이스 재생의 [F4] EG 화면에서와 동일합니다. 26페이지를 참조하십시오.

## 퍼포먼스 모드

## 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

## 퍼포먼스 편집

## 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

## 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

## 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

## 보충 설명

## [F5] ARP ED(아르페지오 편집)

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 모드의 Arpeggio Edit 화면이 호출됩니다.

## [F6] EFFECT

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 공통 편집의 EFFECT 화면(63페이지)이 호출됩니다.

## 아르페지오 편집

이 화면에는 퍼포먼스 모드의 형식과 템포를 포함해 아르페지오 재생에 필요한 기본 설정이 포함되어 있습니다. MOXF6/MOXF8에는 4개의 아르페지오에이터가 있습니다. 퍼포먼스 모드에서는 다양한 아르페지오 형식을 최대 4개 파트에 지정하여 최대 4개 아르페지오 형식을 동시에 연주할 수 있습니다. 파라미터는 다음 파라미터를 제외하고 보이스 모드(27페이지)에서와 동일합니다.

### 작업 절차

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [F5] ARP ED  
퍼포먼스 모드 → ARP [EDIT]

## [F1] COMMON

### Tempo(아르페지오 템포) Knob

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5~300

**주** 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 유틸리티 모드(148페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto"로 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "external"을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

### Switch(공통 스위치)

모든 파트의 아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다. 이 설정은 패널의 ARP [ON/OFF] 버튼에 적용됩니다.

설정: off, on

### SyncQtzValue(동시 퀀타이즈 값)

특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 오른쪽에 표시한 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)

### QtzStrength(퀀타이즈 강도)

[F5] PLAY FX 화면에서 "QtzStrength"의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

### VelocityRate

[F5] PLAY FX 화면에서 "VelocityRate"의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

### GateTimeRate Knob

[F5] PLAY FX 화면에서 "GateTimeRate"의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

### Swing

[F5] PLAY FX 화면에서 "Swing"의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -120~+0~+120

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

▶ [F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### 보충 설명

## [F2] TYPE

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(27페이지)에서와 동일합니다.

## [F3] MAIN

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(27페이지)에서와 동일합니다. 그러나 “Tempo” 파라미터는 퍼포먼스 모드의 MAIN 메인 화면에 없고 다음 파라미터가 화면에 있습니다. 아르페지오 템포 설정은 아르페지오 편집의 COMMON 화면에 있습니다.

### VoiceWithARP(아르페지오가 있는 보이스)

해당 형식에 가장 적합한 특정 보이스가 각 아르페지오 형식에 지정됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 등록된 적합한 보이스를 편집된 파트에 지정할지 여부를 결정합니다. “on”으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신에 적합한 보이스가 편집된 파트에 지정됩니다. “off”로 설정하면 편집된 파트에 해당 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다.

## [F4] LIMIT

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(28페이지)에서와 동일합니다.

## [F5] PLAY FX(연주 이펙트)

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(28페이지)에서와 동일합니다.

## [F6] OUT CH(출력 채널)

### OutputSwitch

이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 MIDI를 통해 출력됩니다.

설정: off, on

### TransmitCh(전송 채널)

아르페지오 재생 데이터용 MIDI 전송 채널을 결정합니다. “KbdCh”로 설정하면 “아르페지오 재생 데이터가 MIDI 건반 전송 채널([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KbdTransCh”)을 통해 출력됩니다.

설정: 1~16, KbdCh (건반 채널)

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## 퍼포먼스 편집

각 퍼포먼스에 최대 4개 파트를 포함시킬 수 있습니다. Performance Edit 화면에는 4개의 모든 파트에 공통된 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 각 파트를 개별적으로 편집하는 Part Edit 화면의 두 가지 형식이 있습니다. 이 부분에서는 공통 편집과 파트 편집용 파라미터에 대해 설명합니다.

### 공통 편집

작업 절차

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

이 화면에서는 선택한 퍼포먼스의 카테고리(하위 및 메인)를 지정하고 퍼포먼스 이름을 만들 수 있습니다. 퍼포먼스 이름에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 “기본 작동법”을 참조하십시오.

##### [SF2] PLY MODE(재생 모드)

###### SplitPoint

건반을 두 부분으로 나누는 분리점의 음 번호를 결정합니다.

설정: C#-2~G8

주 각 파트의 “SplitLo/Up” 파라미터를 “both”로 설정하면 이 파라미터가 적용되지 않습니다.

주 스플릿 설정과 음 한도 설정이 모두 일치하는 영역에서 음을 연주할 때만 소리가 납니다.

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

###### SplitSwitch

파트 파라미터에서 분리점 및 스플릿 하한/상한 위치 설정을 활성화할지(on) 또는 비활성화할지(off) 여부를 결정합니다.

설정: off, on

##### [SF3] EQ OFS(EQ 오프셋)

3대역(고, 중, 저)을 특징으로 하는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(고, 중, 저)의 레벨을 감쇄 또는 증폭시켜 보이스의 사운드를 변경할 수 있습니다. [F3] EQ 화면(67페이지)에 있는 동일한 파라미터의 오프셋 값을 결정합니다.

##### FREQ(주파수)

각 주파수 대역에 대한 주파수를 결정합니다.

##### GAIN

주파수(위)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 증폭되는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 게인이 커집니다. 값이 낮을수록 게인이 적어집니다.

##### Q

중간 대역에 대한 Q(대역폭)를 결정합니다. 값이 높을수록 대역폭이 좁아집니다. 값이 낮을수록 대역폭이 넓어집니다.

설정: -64~+0~+63

##### [SF4] PORTA(포르타멘토)

이 화면을 사용하여 포르타멘토 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 재생에서와 동일합니다. 56페이지를 참조하십시오.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### 보충 설명

## [SF5] OTHER

## A.Func1(지정 가능 기능 1 모드)

## A.Func2(지정 가능 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼 기능을 래치(홀드)형으로 할지 일시형으로 할지 결정합니다. 설정에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

설정: momentary, latch

## [F2] OUT/MFX(출력/마스터 이펙트)

## [SF1] OUT(출력)

Volume  Knob

선택한 퍼포먼스의 출력 레벨을 결정합니다. 모든 파트 사이의 균형을 유지하며 전체 음량을 조절할 수 있습니다.

설정: 0~127

Pan  Knob

선택한 퍼포먼스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 이 파라미터는 파트 편집 설정에 있는 동일한 파라미터를 상속합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

주 “C”(중앙) 설정은 각 파트의 개별 팬 설정을 유지합니다.

ChoSend(코러스 전송)  Knob

인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 코러스 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

RevSend(리버브 전송)  Knob

인서트 이펙트 A/B(또는 우회 신호)에서 리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 우회 신호)의 전송 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

주 퍼포먼스 모드의 이펙트 연결에 대한 자세한 내용은 20페이지를 참조하십시오.

## [SF2] MFX(마스터 이펙트)

## Switch

선택한 퍼포먼스에 마스터 이펙트를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

## Type

마스터 이펙트 형식을 결정합니다.

설정: “Data List” PDF 문서를 참조하십시오.

주 사용 가능한 파라미터(위의 두 개 제외)는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 “Data List” PDF 문서를 참조하십시오.

## Preset

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 이펙트 형식 목록은 “Data List” PDF 문서를 참조하십시오.

## Effect Parameters

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 모드

## 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

## 퍼포먼스 편집

## 공통 편집

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

## 파트 편집

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

## 퍼포먼스 작업

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

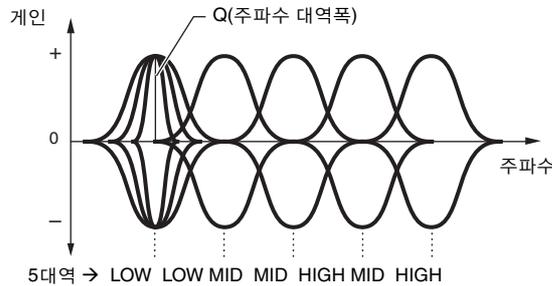
## 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

## 보충 설명

## [F3] MEQ(마스터 EQ)

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

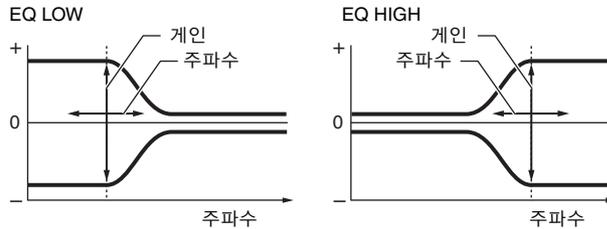


### SHAPE

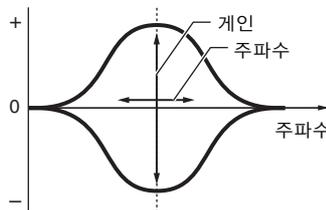
사용하는 이퀄라이저 형식이 쉘빙인지 피킹인지 여부를 결정합니다. 피킹 형식은 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇄/증폭시키는 반면, 쉘빙 형식은 지정된 주파수 설정의 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킵니다. 이 파라미터는 LOW 및 HIGH 주파수 대역에 대해서만 사용할 수 있습니다.

**설정:** shelv(쉘빙 형식), peak(피킹 형식)

shelv



peak



### FREQ(주파수)

중심 주파수를 결정합니다. 이 포인트 근처의 주파수는 게인 설정에 의해 감쇄/증폭됩니다.

**설정:** LOW: 쉘빙 32Hz~2.0kHz, 피킹 63Hz~2.0kHz  
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz~10.0kHz  
 HIGH: 500Hz~16.0kHz

### GAIN

주파수(위)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 증폭되는 정도를 결정합니다.

**설정:** -12dB~+0dB~+12dB

### Q(주파수 특성)

주파수 설정의 신호 레벨을 변화시켜 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다.

**설정:** 0.1~12.0

**주** EQ 구조에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## [F4] USB I/O

### USB OUTPUT SELECT

각 파트의 오디오 신호를 USB 1/2로 출력할지, USB 3/4로 출력할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 유틸리티 모드의 USB I/O 화면에서 "Mode"가 "2StereoRec"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

**설정:** 1&2, 3&4

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## [SF6] INFO(정보)

직접 모니터 스위치의 설정 정보, 오디오 신호의 출력 모드 및 기타 정보를 나타냅니다.

## [F5] A/D IN(A/D 입력)

이 화면에서는 A/D INPUT [L]/[R] 잭 입력과 관련된 파라미터를 편집합니다.

## [SF1] OUTPUT

### Volume

A/D 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

### Pan

A/D 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### Chorus Send

코러스 이펙트로 전송되는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다.

설정: 0~127

### Reverb Send

리버브 이펙트로 전송되는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브 사운드가 뚜렷해집니다.

설정: 0~127

### Dry Level

시스템 이펙트(코러스, 리버브)로 처리되지 않는 A/D 입력 파트의 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

### Mono/Stereo

A/D 입력 파트에 대한 신호 구성 또는 신호의 전송 방법(스테레오 또는 모노)을 결정합니다.

설정: LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono .....오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.

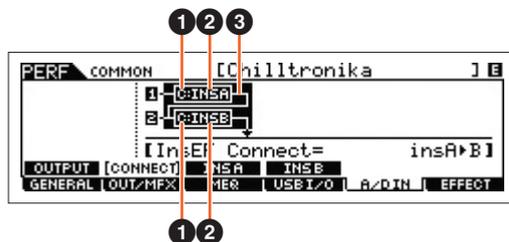
RMono .....오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.

LRMono .....오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹스되어 모노로 처리됩니다.

stereo .....오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

## [SF2] CONNECT(인서트 이펙트 연결)

이 화면에서는 퍼포먼스 모드에서 오디오 입력 신호에 적용되는 인서트 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 시스템 이펙트는 EFFECT 화면(63페이지)에서 설정할 수 있습니다.



### ① InsA Ctgry(인서트 이펙트 A 카테고리)/ InsB Ctgry(인서트 이펙트 B 카테고리)

### ② InsA Type(인서트 이펙트 A 형식)/ InsB Type(인서트 이펙트 B 형식)

인서트 이펙트 A/B의 카테고리 and 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.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

### ③ InsEF Connect(인서트 이펙트 연결)

인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경 내용이 화면의 그림에 표시되어 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다.

**설정:** insA>B, insB>A

insA>B ..... 인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 B로 보내지고, 인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 보내집니다.  
insB>A ..... 인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 A로 보내지고, 인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 보내집니다.

### [SF3] INS A(인서트 이펙트 A)

### [SF4] INS B(인서트 이펙트 B)

이 화면들은 여러 페이지로 구성되어 있으며 커서 [<]/> 버튼을 눌러 선택할 수 있습니다. 이 화면들에서는 선택한 이펙트 형식의 각 파라미터를 수동으로 개별 설정할 수 있습니다.

### Category

#### Type

선택한 이펙트의 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

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 이펙트 형식 목록은 "Data List" PDF 문서를 참조하십시오.

### Effect Parameters

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.

## [F6] EFFECT

### [SF1] CONNECT

인서트 연결 형식은 선택한 파트에 지정되어 있는 보이스 설정에 따라 다릅니다. 이 화면에서는 모든 파트에 적용되는 시스템 이펙트를 설정합니다.

### Chorus Ctg(코러스 카테고리)

#### Chorus Type

#### Reverb Type

코러스 이펙트와 리버브 이펙트의 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.

### Chorus Return

#### Reverb Return

코러스/리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0 - 127

### Chorus Pan

#### Reverb Pan

코러스/리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### Chorus To Reverb

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0-127

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### 보충 설명

## [SF2] INS SW(인서트 이펙트 스위치)

이 화면에서는 인서트 이펙트를 적용할 파트를 설정할 수 있습니다.

## [SF4] CHORUS

## [SF5] REVERB

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 파라미터에 대한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오.

## 파트 편집

### 작업 절차

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [EDIT] → 파트 선택

## [F1] VOICE

## [SF1] VOICE

### PartSw(파트 스위치)

각 파트를 켜지 끌지를 결정합니다.

설정: off, on

### Bank

각 파트의 보이스 बैं크(7페이지)를 결정합니다.

### Number

각 파트의 보이스 번호를 결정합니다.

### P.WithVce(보이스가 있는 파라미터)

현재 파트에 대한 보이스를 개별적으로 변경할 때 선택한 보이스의 다음 파라미터 설정을 보이스에서 현재 파트로 복사할지 여부를 결정합니다.

- 아르페지오 설정
- 필터 차단 주파수
- 필터 공명
- 진폭 EG
- 필터 EG
- 피치 밴드 범위(상한/하한)
- 음 이동

주 “P.WithVce” 설정과 상관없이 일반 보이스를 선택한 경우 “Mono/Poly”, “Switch”(포르타멘토 파트 스위치), “Time”(포르타멘토 시간) 및 “Mode”(포르타멘토 모드)가 항상 복사됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

## [SF2] MODE

### Mono/Poly

각 파트의 단일 음색 또는 다성 음색 재생을 선택합니다. 단일 음색은 하나의 음만 연주하는 것이고 다성 음색은 동시에 여러 음을 연주하는 것입니다.

설정: mono, poly

주 이 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에서 사용할 수 없습니다.

### SplitLo/Up(스플릿 하한/상한)

사운드를 출력할 건반 영역을 결정합니다. “upper”를 선택할 경우에는 분리점(공통 파라미터)보다 높은 음만 소리가 납니다. “lower”를 선택할 경우에는 분리점(공통 파라미터)보다 낮은 음만 소리가 납니다. “both”를 선택할 경우 전체 건반의 모든 음이 소리가 납니다. 실제로 여기에서의 두 설정과 음 한도 설정이 모두 일치하는 영역에 속한 음을 연주할 때 소리가 납니다.

설정: both, lower, upper

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## ArpPlyOnly(아르페지오 재생만)

현재 파트가 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 연주할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜져 있도록 설정되어 있는 경우에는 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.

설정: off, on

## [SF3] LIMIT

### NoteLimitH(음 상한)

### NoteLimitL(음 하한)

각 파트에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다. 각 파트는 지정 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다.

설정: C-2~G8

주 최고음을 먼저 지정하고 최저음을 지정할 경우(예: "C5→C4") 음 범위가 "C-2 ~ C4"와 "C5 ~ G8"이 됩니다.

### VelLimitH(세기 상한)

### VelLimitL(세기 하한)

각 파트가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정 세기 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다.

설정: 1~127

주 최대 값을 먼저 지정하고 최소 값을 다음에 지정하면(예: "93~34") 처리되는 세기 범위는 "1~34" 그리고 "93~127"이 됩니다.

## [SF4] PORTA(포르타멘토)

각 파트에 대한 포르타멘토 파라미터를 결정합니다. 포르타멘토는 건반에서 연주되는 첫 음에서 다음 음까지 피치를 부드럽게 이동시키는 데 사용됩니다.

### Switch(포르타멘토 파트 스위치) Knob

각 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### Time(포르타멘토 시간) Knob

피치 이동 시간을 결정합니다. 값이 높으면 피치 변화 시간이 길어집니다. 즉, 변화 속도가 느려집니다.

설정: 0~127

### Mode(포르타멘토 모드)

포르타멘토 모드를 결정합니다.

설정: full, fingr

full ..... 포르타멘토가 항상 적용됩니다.

fingr ..... 포르타멘토가 레가토(이전의 음에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주하는 것) 연주 시에만 적용됩니다.

주 위의 포르타멘토 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.

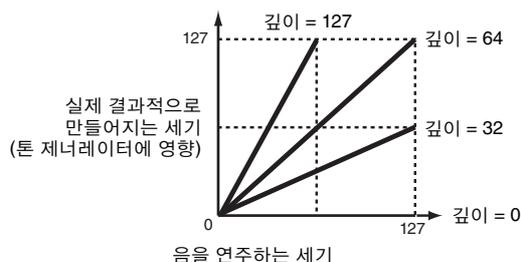
## [SF5] VEL SENS(세기 감도)

### VelSensDpt(세기 감도 깊이)

결과적으로 출력되는 톤 제너레이터의 음량이 연주 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 연주 강도에 따라 음량 변화가 커집니다(아래 참조).

설정: 0~127

오프셋(아래)이 64로 설정된 경우



## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

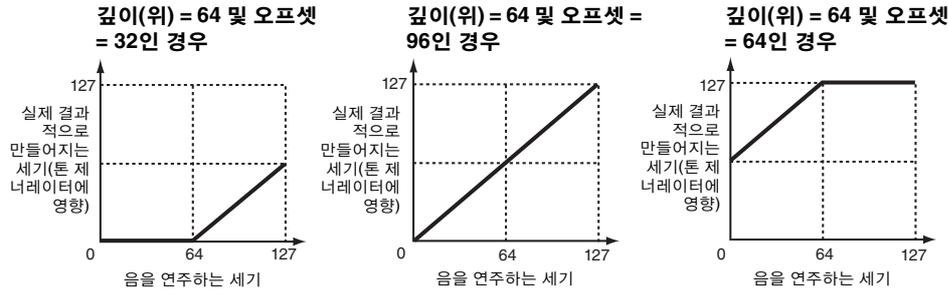
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## VelSensOfs(세기 감도 오프셋)

실제 결과적으로 만들어지는 세기 이펙트를 위해 조절하는 세기의 양을 결정합니다. 이를 통해 모든 세기를 같은 양으로 올리거나 내릴 수 있으므로 너무 강하게 또는 너무 부드럽게 연주한 경우를 자동으로 보상할 수 있습니다.

설정: 0~127



## [SF6] OTHER

### PB Upper(피치 밴드 범위 상한)

### PB Lower(피치 밴드 범위 하한)

각 파트의 최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. [31페이지](#)를 참조하십시오.

설정: -48 반음(semi) ~ +0 반음 ~ +24 반음

### Assign 1(지정 1 값)

### Assign 2(지정 2 값)

ASSIGN 1/2 손잡이에 지정되어 있는 기능이 원래 설정에서 이동할 오프셋 값을 결정합니다. ASSIGN 1/2 노브의 기능은 보이스 공통 편집의 CTL SET 화면([32페이지](#))에서 설정합니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

## [F2] OUTPUT

### [SF1] VOL/PAN(음량/팬)

#### Volume

각 파트의 음량을 결정하여 모든 파트에 최적의 레벨 밸런스를 설정할 수 있습니다.

설정: 0~127

#### Pan

각 파트에 대한 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### VoiceELPan(보이스 요소 팬)

각 보이스의 개별 팬 설정([VOICE] → [EDIT] → 요소 선택 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan을 통해 설정)을 적용할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 각 요소의 팬 위치가 파트 중앙으로 설정됩니다.

설정: off, on

### [SF2] EF SEND(이펙트 전송)

이 화면에서는 각 파트의 시스템 이펙트로 전송되는 전송 레벨과 드라이 레벨을 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드의 이펙트 연결에 대한 자세한 내용은 [20페이지](#)를 참조하십시오.

### ChoSend(코러스 전송)

각 파트에 대한 음량을 결정합니다. 이 파라미터로 드럼 보이스의 다양한 사운드에서 밸런스를 세부적으로 조절할 수 있습니다.

설정: 0~127

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

**RevSend(리버브 전송)**  Knob

각 파트의 스테레오 팬 위치를 설정합니다. 이 파라미터로 드럼 보이스의 다양한 사운드에서 리버브 이펙트를 세부적으로 조절할 수 있습니다.

설정: 0~127

**DryLevel**

선택한 파트의 처리되지 않은(dry) 사운드 레벨을 결정하여 파트에서 전체 이펙트 밸런스를 제어할 수 있습니다.

설정: 0~127

**InsEF(인서트 이펙트 파트 스위치)**

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 켜짐으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다.

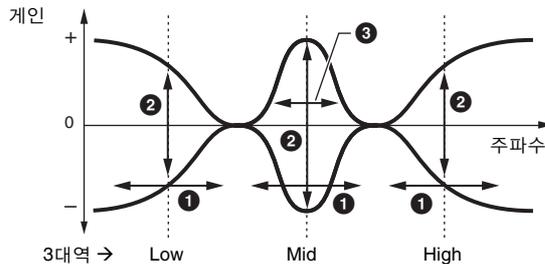
설정: off, on

**[F3] EQ(이퀄라이저)**

이 화면에서는 각 파트의 EQ 설정을 조절할 수 있습니다. 3대역(고, 중, 저)을 특징으로 하는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(고, 중, 저)의 레벨을 감쇄 또는 증폭시켜 보이스의 사운드를 변경할 수 있습니다. 아래에 표시된 두 개의 다른 화면 형식이 제공되며 [SF6]을 눌러 전환할 수 있습니다. 각 화면 형식은 같은 설정을 다른 형식으로 나타낼 수 있습니다. 가장 편리한 형식을 사용하십시오.

- 4개의 파트가 표시되는 화면  
4개의 파트 화면에 모든 사용 가능 파라미터를 동시에 표시할 수 없기 때문에 기타 파라미터를 보고 설정하려면 커서 컨트롤을 사용하여 화면을 스크롤해야 합니다.
- 파트 1개에 대한 모든 파라미터가 표시되는 화면

퍼포먼스 모드의 EQ를 포함하는 이펙트 연결에 대한 자세한 내용은 [20페이지](#)를 참조하십시오.

**1 FREQ(주파수)**  Knob

각 주파수 대역에 대한 주파수를 결정합니다.

설정: Low: 50.1Hz~2.00kHz  
Mid: 139.7Hz~10.1kHz  
High: 503.8Hz~14.0kHz

**2 GAIN**  Knob

주파수(위에서 설정)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 증폭되는 정도를 결정합니다.

설정: -12.00dB~+0.00dB~+12.00dB

**3 Q**

중간 대역에 대한 Q(대역폭)를 결정합니다.

설정: 0.7~10.3

**퍼포먼스 모드****퍼포먼스 재생**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

**아르페지오 편집**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**퍼포먼스 편집****공통 편집**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**파트 편집**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**퍼포먼스 작업**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**퍼포먼스 녹음**

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

**보충 설명**

## [F4] TONE

각 파트의 피치 및 톤과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면에서는 보이스 모드에 있는 동일한 파라미터의 오프셋 값을 설정합니다.

## [SF1] TUNE

## 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

## [SF2] FILTER

이 화면에서는 각 파트의 보이스 요소/건반 편집에 있는 필터 설정의 오프셋 값을 설정할 수 있습니다.

Cutoff 

각 파트에 대한 차단 주파수를 결정합니다. LPF(로우 패스 필터)와 HPF(하이 패스 필터)를 함께 사용할 경우 이 파라미터를 LPF에 사용할 수 있습니다.

설정: -64~+0~+63

Resonance 

필터 공명 정도를 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

FEGDepth 

각 파트에 대한 필터 엔벨로프 제너레이터 깊이(차단 주파수 정도)를 결정합니다. 이 설정은 드럼 보이스 파트에 사용할 수 없습니다.

설정: -64~+0~+63

주 필터 구조에 대한 자세한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서를 참조하십시오.

## [SF3] FEG(필터 엔벨로프 제너레이터)

이 화면에서는 각 파트의 FEG 파라미터를 설정할 수 있습니다. 또한, 각 파트의 보이스 요소 편집에 있는 FEG 설정의 오프셋 값을 설정합니다. 드럼 보이스 파트에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

## Attack(어택 타임)

## Decay(감쇄 타임)

## Sustain(서스테인 레벨)

## Release(릴리스 타임)

각 파트에 대한 FEG 파라미터를 결정합니다. FEG에 대한 자세한 내용은 [42페이지](#)를 참조하십시오.

설정: -64~+0~+63

## [SF4] AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터)

이 화면에서는 각 파트의 AEG 파라미터를 설정할 수 있습니다. 또한, 각 파트의 보이스 요소/건반 편집에 있는 필터 설정의 오프셋 값을 설정할 수 있습니다.

Attack(어택 타임) Decay(감쇄 타임) Sustain(서스테인 레벨) Release(릴리스 타임) 

각 파트에 대한 AEG 파라미터를 결정합니다. AEG에 대한 자세한 내용은 [44페이지](#)를 참조하십시오. 드럼 보이스 파트에는 "Sustain" 및 "Release" 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: -64~+0~+63

## 퍼포먼스 모드

## 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

## 퍼포먼스 편집

## 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

## 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

## 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

## 보충 설명

## [F5] RCV SW(수신 스위치)

이 화면에서는 각 개별 파트가 컨트롤 변경 및 프로그램 변경 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 대응하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 반응합니다. 아래에 표시된 두 개의 다른 화면 형식이 제공되며 [SF6] 버튼을 눌러 전환할 수 있습니다. 각 화면 형식은 같은 설정을 다른 형식으로 나타낼 수 있습니다. 가장 편리한 형식을 사용하십시오.

- 4개의 파트가 표시되는 화면

이 화면 유형에는 한 번에 네 파트의 수신 스위치 상태가 표시됩니다. 해당하는 MIDI 데이터 형식에 원하는 파트의 on 또는 off를 설정합니다.

- 파트 1개에 대한 모든 파라미터가 표시되는 화면

**주** 드럼 보이스 파트에는 "Sus"(서스테인) 파라미터를 사용할 수 없습니다.

**주** 여기에서 "Control Change"가 "off"로 설정된 경우 컨트롤 변경 관련 파라미터를 사용할 수 없습니다.

**설정:** 아래 참조

### CtrlChange(컨트롤 변경)

모든 컨트롤 변경 메시지를 나타냅니다.

### PB(피치 밴드)

피치 밴드 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### MW(모듈레이션 휠)

모듈레이션 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### RB(리본 컨트롤러)

리본 컨트롤러의 MIDI 메시지입니다.

### ChAT(채널 애프터터치)

채널 애프터터치의 MIDI 메시지입니다.

### FC1(풋 컨트롤러 1)

### FC2(풋 컨트롤러 2)

후면 패널에 연결되어 있는 풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### Sus(서스테인)

컨트롤 번호 64(서스테인)의 MIDI 메시지입니다. 드럼 보이스 파트에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

### FS(풋 스위치)

후면 패널의 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### AS1(지정 1)

### AS2(지정 2)

노브 기능 1 버튼을 눌러 [TONE3] 램프를 켜는 경우에 ASSIGN 1/ASSIGN 2(노브 3/노브 4)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### A.Func1(지정 가능 기능 1)

### A.Func2(지정 가능 기능 2)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

### BC(브레스 컨트롤러)

브레스 컨트롤러용 MIDI 메시지입니다.

### Exp(표현)

컨트롤 번호 11(표현)용 MIDI 메시지입니다.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

### 보충 설명

## 퍼포먼스 작업

퍼포먼스 작업에는 초기화와 복사 같은 몇 가지 기본 작업이 있습니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

### 작업 절차

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [JOB]

### [F1] INIT(초기화)

모든 퍼포먼스 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.

#### 초기화할 파라미터 형식

All: 퍼포먼스에 있는 모든 데이터

Common: 공통 편집의 데이터

Part 1~4: 해당하는 내부 파트의 파트 편집 파라미터 데이터

A/D: A/D 입력 파트와 관련된 데이터

주 "Common", "Part" 또는 "A/D"를 선택하려면 "ALL" 선택 박스의 클릭을 취소해야 합니다.

### [F2] RECALL

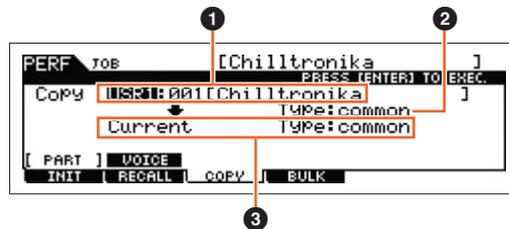
퍼포먼스를 편집한 후 편집된 내용을 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하면 작성한 모든 편집 내용이 삭제됩니다. 이런 경우가 발생하면 편집 불러오기를 사용하여 최근 편집 내용으로 보이스를 복구할 수 있습니다.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART

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 일부 파라미터 설정을 사용하려는 경우에 유용합니다.

주 이 화면이 표시되면 [EDIT]을 눌러 비교 모드를 불러오으로써 복사 소스에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나올 수 있습니다.



#### ① Data type of Performance (source)

복사할 बैं크와 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: बैं크: USR1~2, ---  
퍼포먼스 번호: 001(A01)~128(H16), current

#### ② Data type of the source

파트 번호를 포함하여 소스 데이터 형식을 결정합니다. 여기의 설정에 따라 아래 대상의 데이터 형식이 적합한 항목으로 자동 설정됩니다.

설정: common, part1~4, A/D

#### ③ Data type of the destination

파트 번호를 포함하여 대상 데이터 형식을 결정합니다. 여기의 설정에 따라 소스의 데이터 형식(②)이 해당 항목으로 자동으로 설정됩니다.

설정: common, part1~4, A/D

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

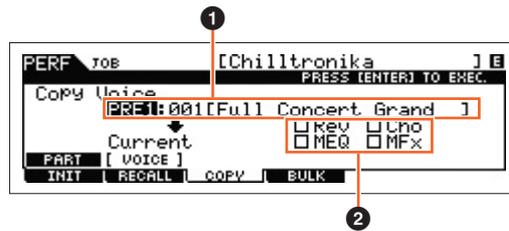
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## [SF2] VOICE

이 편리한 작업으로 특정 퍼포먼스에 지정된 특정 보이스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집되어 있는 공통 파라미터에 복사할 수 있습니다. 이는 퍼포먼스 프로그램에서 사용하려는 설정이 특정 퍼포먼스에 있는 경우에 유용합니다.

**주** 이 화면이 표시되면 [EDIT]을 눌러 비교 모드를 불러옴으로써 복사 소스에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나올 수 있습니다.



### ① Source Voice

복사할 बैं크와 보이스 번호를 결정합니다.

**설정:** बैं크: PRE1~9, USR1~3, PDR, UDR, GM, GMDR  
보이스 번호: 001(A01)~128(H16)

### ② Determines which Effect units are copied

이 편리한 작업으로 특정 퍼포먼스에 지정된 특정 보이스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집되어 있는 퍼포먼스에 복사할 수 있습니다. "Rev", "Cho", "MEQ" 및 "MFx"에서 복사할 이펙트 유닛을 선택할 수 있습니다.

**주** 리버브와 코러스를 각각 "on"으로 설정한 경우에도 작업을 실행하면 전송 레벨이 보이스에서 퍼포먼스로 복사되지 않습니다. 보이스 모드에서와 같이 동일한 깊이의 리버브와 코러스를 복사된 보이스에 적용하려면 퍼포먼스 파트 편집의 OUTPUT 화면(66페이지)에서 리버브 전송 및 코러스 전송을 보이스 편집과 동일한 값으로 수동 설정합니다.

## [F4] BULK(벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

**주** 벌크 덤프를 실행하려면 다음 작업으로 올바른 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo."

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## 퍼포먼스 녹음

퍼포먼스 모드에서 건반 연주를 송 또는 패턴에 녹음할 수 있습니다. 노브 작업, 컨트롤러 작업 및 아르페지오 재생의 파트와 퍼포먼스 모드에서의 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다. 녹음된 노브 작업에 대한 내용은 “퍼포먼스 모드에 적용되는 시퀀서 블록”(11페이지)을 참조하십시오.

### 작업 절차

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [REC]

### 주의사항

퍼포먼스 녹음은 대상 송 또는 패턴 섹션의 모든 트랙을 덮어씁니다. 따라서 녹음 전에 대상 송 또는 패턴 섹션에 데이터가 들어 있는지 여부를 확인하십시오. 화면의 트랙 상태 표시줄에서 각 트랙에 데이터가 들어 있는지 여부를 확인할 수 있습니다. 데이터가 들어 있지 않은 송이나 패턴 섹션을 대상으로 선택하거나 녹음 전에 모든 송/패턴 데이터를 외장 USB 메모리 저장 장치에 저장하십시오.

## [F1] SETUP

### SeqMode(시퀀서 모드)

퍼포먼스를 녹음할 대상 송 또는 패턴을 결정합니다.

설정: song, pattern

### Number(송/패턴 번호)

패턴이나 송 번호를 녹음 대상으로 결정합니다.

### Section

시퀀서 모드를 “pattern”으로 설정할 때 섹션을 녹음 대상으로 결정합니다. 선택된 대상 섹션에 녹음된 데이터는 녹음이 시작되자마자 덮어써져 지워진다는 점에 유의하십시오.

### Section Length

시퀀서 모드를 “pattern”으로 설정하는 경우 섹션 길이를 지정합니다.

설정: 001 - 256

### Time Signature(미터)

박자를 결정합니다.

설정: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 1/4-8/4

### Tempo

녹음 템포를 결정합니다. 녹음하는 동안 아르페지오가 여기에서 설정된 템포로 재생됩니다.

설정: 5-300

**주** 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 Utility MIDI 화면(148페이지)에서 “MIDI Sync” 파라미터를 “MIDI Sync” 또는 “auto”로 설정하십시오. “MIDI Sync”가 “auto”(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 “external”로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 “external”을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

**주** 이 설정은 녹음 대상(송/패턴)의 템포로 복사됩니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 “Tap Tempo(탭 템포)”라고 합니다.

## [SF1] ARP1(아르페지오 1)~[SF6] ARP6(아르페지오 6)

아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 녹음 전에 아르페지오 설정을 선택합니다. 아르페지오 형식은 Arpeggio Edit 화면(58페이지)에서 설정할 수 있습니다.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

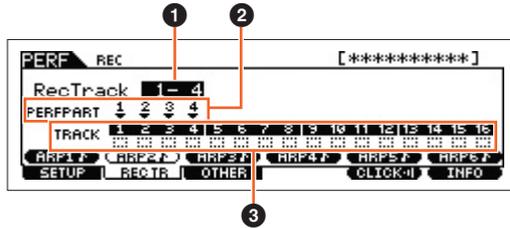
[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### 보충 설명

## [F2] REC TR(녹음 트랙)



### ❶ RecTrack(녹음 트랙)

송/패턴 트랙을 녹음 대상으로 결정합니다.

### ❷ PERFPART(퍼포먼스 파트)

“RecTrack” 설정에 따라 송/패턴 트랙을 녹음 대상으로 표시합니다.

### ❸ Track Status

선택한 송이나 패턴 섹션의 각 트랙에 MIDI 데이터가 들어 있는지 여부를 나타냅니다. 실선 정사각형은 트랙에 MIDI 데이터가 있음을 나타내며, 점선 정사각형은 트랙에 데이터가 없음을 나타냅니다.

## [F3] OTHER

### KeyOnStart(건반 누름 시작 스위치)

“on”으로 설정되어 있으면 건반의 음 중 하나를 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다.

설정: off, on

### CopyPerfParam(퍼포먼스 복사 파라미터)

퍼포먼스 파라미터 설정을 대상 송이나 패턴의 믹싱에 복사할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### MoveToRecMode(레코드 모드로 이동)

이 파라미터를 “on”으로 설정하면 퍼포먼스 녹음 이후 연주할 대상 모드로 작업이 이동합니다. 이 파라미터를 “off”로 설정하면 Performance Play 화면으로 작업이 이동합니다.

설정: off, on

## [F5] CLICK

[F5] CLICK 버튼을 눌러 녹음할 클릭 사운드(메트로놈)를 켜거나 끌 수 있습니다.

## [F6] INFO(정보)

송/패턴 번호, 섹션(시퀀서 모드가 “pattern”으로 설정된 경우만) 및 퍼포먼스 녹음 대상으로 설정된 송/패턴 이름을 표시합니다. 시퀀서 메모리에 남은 공간도 표시합니다.

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

### 보충 설명

# 보충 설명

## ■ 퍼포먼스 카테고리 목록

MOXF6/MOXF8의 해당 퍼포먼스가 속해있는 메인 카테고리라 그 하위 카테고리 목록입니다.

메인 카테고리 (약자)	하위 카테고리(약자)												
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---							
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---						
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---						
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---								
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad	---
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---							
No Assign	---												

## ■ 노브 1~8 기능

이 부분에서는 퍼포먼스 모드의 노브 1~8에 지정되어 있는 기능에 대해 설명합니다. 퍼포먼스 모드에서는 공통 편집에 있는 노브 1~8이 공통 편집 파라미터에 적용됩니다. 파트 편집에 있는 노브 1~8은 파트 편집 파라미터에 적용됩니다. 그 방법은 사용설명서를 참조하십시오.

### [TONE 1] 램프가 켜진 경우

노브	기능	공통 편집	파트 편집	페이지
노브 1	CUTOFF	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 선택한 파트의 "Cutoff"	68페이지
노브 2	RESONANCE	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "RESO"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 선택한 파트의 "Respmance"	68페이지
노브 3	FEG DEPTH	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 선택한 파트의 "FEGDepth"	68페이지
노브 4	PORTAMENTO	공통 편집	[PERFORM] → [F3] PORTA → "PortaTime"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 선택한 파트의 "Time"	65페이지

### [TONE 2] 램프가 켜진 경우

노브	기능	공통 편집	파트 편집	페이지
노브 1	ATTACK	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "ATK"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 선택한 파트의 "Attack"	68페이지
노브 2	DECAY	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "DCY"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 선택한 파트의 "Decay"	68페이지
노브 3	SUSTAIN	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "SUS"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 선택한 파트의 "Sustain"	68페이지
노브 4	RELEASE	공통 편집	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "REL"	56페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 선택한 파트의 "Release"	68페이지

## 퍼포먼스 모드

### 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 퍼포먼스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### 보충 설명

## [TONE 3] 램프가 켜진 경우

노브 1	VOLUME	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"	60페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 선택한 파트의 "Volume"	66페이지
노브 2	PAN	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Pan"	60페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 선택한 파트의 "Pan"	66페이지
노브 3	ASSIGN 1	공통 편집	비활성화	
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 선택한 파트의 "Assign1"	66페이지
노브 4	ASSIGN 2	공통 편집	비활성화	
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 선택한 파트의 "Assign2"	66페이지

## [EQ] 램프가 켜진 경우

노브 5	LOW	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "LOW GAIN"	59페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F3] EQ → 선택한 파트의 "LOW GAIN"	67페이지
노브 6	MID F	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID FREQ"	59페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F3] EQ → 선택한 파트의 "MID FREQ"	67페이지
노브 7	MID	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID GAIN"	59페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F3] EQ → 선택한 파트의 "MID GAIN"	67페이지
노브 8	HIGH	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "HIGH GAIN"	59페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F3] EQ → 선택한 파트의 "HIGH GAIN"	67페이지

## [EFFECT] 램프가 켜진 경우

노브 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	64페이지
노브 6	CHO SEND	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend"	60페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 선택한 파트의 "ChoSend"	66페이지
노브 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	64페이지
노브 8	REV SEND	공통 편집	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "RevSend"	60페이지
		파트 편집	[PERFORM] → [EDIT] → 숫자 [1]-[4] 버튼 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 선택한 파트의 "RevSend"	67페이지

## [ARP] 램프가 켜진 경우

노브 5	GATE TIME	공통 편집	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "gateTimeRate"	57페이지
		파트 편집	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	58페이지
노브 6	OCT RANGE	공통 편집	비활성화	
		파트 편집	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	58페이지
노브 7	UNITMULTIPLY	공통 편집	비활성화	
		파트 편집	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	58페이지
노브 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "Tempo"	57페이지

## 퍼포먼스 모드

## 퍼포먼스 재생

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

## 퍼포먼스 편집

## 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

## 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

## 퍼포먼스 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## 퍼포먼스 녹음

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

## 보충 설명

## 송 모드

송 모드에서는 직접 만든 송을 녹음, 편집, 재생할 수 있습니다. 이 부분에서는 네 가지 형식(송 재생, 송 녹음, 송 편집, 송 작업)의 각 파라미터에 대해 설명합니다.

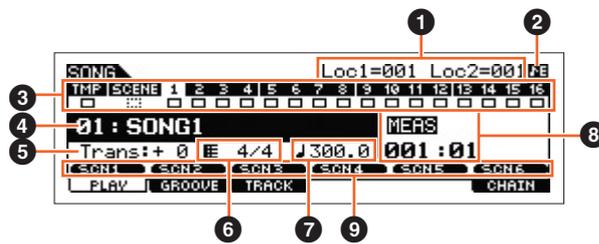
### 송 재생

송 모드로 들어가는 주요 "입구"인 송 재생에서는 송을 선택하고 재생할 수 있습니다.

#### 작업 절차

[SONG] 버튼을 누릅니다.

#### [F1] PLAY



Song Play 화면

**주** 송 재생 모드의 PLAY 화면에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 선택할 수 있습니다.

#### 1 Loc1 (위치 1), Loc2 (위치 2)

송 재생 모드에는 송의 사용자 지정 파트로 바로 이동할 수 있는 편리한 위치 지정 기능이 있습니다. 이 기능을 사용하여 선택한 송의 특정 소절 번호를 지정하여 재생 도중이나 송이 멈췄을 때 지정된 소절로 바로 이동할 수 있습니다. 두 개의 위치를 지정할 수 있습니다. 이 화면에는 위치가 표시됩니다. 자세한 설명은 97페이지를 참조하십시오.

#### 2 Sequencer Edit indicator

파라미터 관련 시퀀서의 MIDI 데이터와 값(믹싱 설정 제외)을 변경할 때 시퀀서 편집 표시등이 화면 우측 상단 모서리에 나타납니다. 송/패턴 모드에서 시퀀서 설정의 편집 버퍼는 두 모드의 전체 프로그램에 대한 메모리 위치입니다. 따라서 하나의 송 또는 패턴에 대한 시퀀서 설정을 변경할 경우 저장 전에 시퀀서 편집 표시등이 송/패턴 모드(믹싱 모드 제외)에 항상 표시됩니다.

**주** 믹싱 설정의 편집 버퍼는 시퀀서 설정과 다르기 때문에 시퀀서 편집 표시등이 믹싱 모드에서는 표시되지 않습니다.

#### 3 Track Status

각 트랙에 MIDI 데이터가 포함되어 있는지 여부를 표시합니다. 실선 사각형(■)은 트랙에 MIDI 데이터가 있는 것을 나타내며 점선 사각형(□)은 트랙에 데이터가 없다는 것을 나타냅니다.

#### 4 Song number/ Song name

재생할 송을 결정합니다.

**설정:** 송 번호 01~64

#### 5 Trans(조음김)

전체 송의 건반 조음김을 결정하며 반음 단위로 조절할 수 있습니다.

**설정:** -36~+0~+36

#### 6 Meter

송의 미터(박자)를 결정합니다. 지정한 미터가 "MEAS"(8) 파라미터에서 지정된 소절에 적용됩니다.

**설정:** 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

**7** **J** (템포) **Knob**

송 재생 템포를 결정합니다.

설정: 5.0~300.0

**주** 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 Utility MIDI 화면 (148페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto"로 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "external"을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

**8** **MEAS(소절)**

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 또한 현재 재생 위치도 나타냅니다.

**9** **SCN1 (Scene 1)~[SF6] SCN6 (Scene 6)**

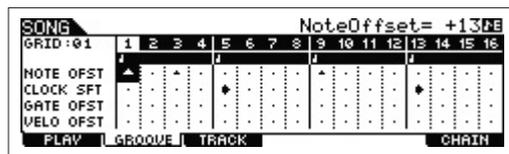
이 버튼들에 송 관련 파라미터(송 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터의 설정을 할당할 수 있습니다. 이 버튼들을 눌러 설정을 불러올 수도 있습니다. scene 등록 방법은 97페이지의 "송 재생(송 Scene)과 관련된 다양한 설정 지정"을 참조하십시오. 아르페지오 관련 파라미터 설정에 대한 자세한 내용은 82페이지를 참조하십시오.

**주** 재생 중에 [SF1] SCN1~[SF6] SCN6을 누르면 송 Scene만 변경됩니다.

**주** 송 Scene을 등록하면 누른 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 표시됩니다. 아르페지오 형식이 송 모드의 Arpeggio Edit 화면 (82페이지)에서 해당 버튼에 지정되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

**[F2] GROOVE(그리드 그루브)**

그리드 그루브 기능을 사용하여 1소절 16분 음표 그리드를 통해 지정된 트랙에 있는 음의 피치, 타이밍, 길이 및 세기를 조절하여 정밀 시퀀서 같은 프로그래밍이 있는 "그루브"를 생성할 수 있습니다(다른 방법으로는 생성할 수 없습니다). 그리드 그루브 기능은 시퀀스 데이터를 변경하지 않고도 송 재생에 영향을 줍니다.

**NOTE OFST(음 오프셋)**

선택한 그리드의 음 피치를 반음 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -99~+00~+99

**CLOCK SFT(클럭 이동)**

선택한 그리드의 음 타이밍을 클럭 단위로 앞뒤로 이동합니다.

설정: -120~+000~+120

**GATE OFFSET(게이트 시간 오프셋)**

선택한 그리드의 음 길이를 클럭 단위로 늘리거나 줄입니다.

설정: -120~+000~+120

**VELO OFST (세기 오프셋)**

선택한 그리드의 음 세기를 클럭 단위로 늘리거나 줄입니다.

설정: -127~+000~+127

**송 모드****송 재생**

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**송 녹음****송 녹음 대기**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**송 녹음 도중**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**아르페지오 편집**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**송 편집**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**송 작업**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**보충 설명**

**[F3] TRACK****[SF1] CHANNEL**

이 화면에서는 해당하는 내장/외부 톤 제너레이터의 16개 트랙 각각의 MIDI 출력 채널을 설정할 수 있습니다. [SF4] 1~8 버튼 또는 [SF5] 9~16 버튼을 누른 상태에서 파라미터를 변경하여 동시에 여러 트랙(트랙 1~8 또는 트랙 9~16)을 현재 선택되어 있는 트랙과 동일한 값으로 설정할 수도 있습니다.

**OUT CH(출력 채널)**

각 트랙에 대한 시퀀스 데이터의 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "off"로 설정된 트랙은 소리가 나지 않습니다.

설정: 1~16, off

**주** 송/패턴 모드에서는 건반/노브/휠을 사용하여 만들어진 MIDI 메시지가 현재 선택되어 있는 트랙의 MIDI 출력 채널을 통해 톤 제너레이터 블록 또는 외부 MIDI 악기로 전송됩니다.

**[SF2] OUT SW(출력 스위치)**

[SF4] 1~8 버튼 또는 [SF5] 9~16 버튼을 누른 상태에서 파라미터를 변경하여 동시에 여러 트랙(트랙 1~8 또는 트랙 9~16)을 현재 선택되어 있는 트랙과 동일한 값으로 설정할 수도 있습니다.

**INT SW(내장 스위치)**

재생 데이터를 내부 톤 제너레이터 블록으로 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**EXT SW(외부 스위치)**

재생 데이터를 MIDI를 통해 외부 MIDI 톤 제너레이터로 출력할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**[SF3] TR LOOP(트랙 순환)**

이 화면에서는 선택한 트랙의 데이터를 재생 시에 순환할지 여부를 결정할 수 있습니다. 루프를 사용하면 짧은 패턴과 프레이즈를 송 전체에서 효과적으로 반복할 수 있습니다. 자세한 내용은 [99페이지](#)를 참조하십시오.

설정: off, on

**[F6] CHAIN**

이 기능을 사용하면 순서에 따른 자동 재생을 위해 송을 "연속" 처리할 수 있습니다. 자세한 내용은 [98페이지](#)를 참조하십시오.

skip..... 선택한 체인 번호를 건너뛰고 다음 체인 번호부터 계속 재생합니다.

stop..... 선택한 체인 번호에서 송 체인 재생이 정지됩니다. [▶](재생) 버튼을 눌러 다음 체인 번호부터 송 체인 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

end..... 송 체인 데이터의 종료 표시를 나타냅니다.

**송 모드****송 재생**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- ▶ [F6] CHAIN

**송 녹음****송 녹음 대기**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**송 녹음 도중**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**아르페지오 편집**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**송 편집**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**송 작업**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**보충 설명**

## 송 녹음

### 송 녹음 대기 모드

작업 절차

[SONG] → 송 선택 → [REC]

#### [F1] SETUP

#### Type

녹음 형식을 결정합니다. 녹음 형식은 실시간 녹음과 스텝 레코드의 두 가지 녹음 방식이 있습니다. 실시간 녹음의 경우 악기가 테이프 레코더와 동일한 방식으로 작동하여 연주를 하면서 연주 데이터를 녹음할 수 있습니다. 이렇게 하면 실제 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 실시간 녹음에서는 "Type"을 "replace", "overdub" 또는 "punch"로 설정해야 합니다. 스텝 레코드에서는 한 번에 이벤트 하나씩 "기록"하여 연주를 구성할 수 있습니다. 이는 비실시간 수동 녹음 방식으로, 종이에 악보를 적는 것과 비슷합니다. 스텝 레코드에서는 "Type"을 "step"으로 설정해야 합니다.

**설정:** RecTr을 1~16 중 하나로 설정한 경우: replace, overdub, punch, step

RecTr을 tempo로 설정한 경우: replace, punch, step

RecTr을 scene으로 설정한 경우: replace, punch

RecTr을 all로 선택한 경우: replace, overdub, punch

replace ..... 실시간으로 이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 원래 데이터가 지워집니다.

overdub ..... 이미 데이터가 포함된 트랙에 데이터를 더 추가하려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 이전에 녹음한 데이터가 유지됩니다.

punch ..... 이미 데이터가 포함된 트랙의 지정된 범위에 데이터를 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 녹음 전에 지정된 시작 지점에서부터 종료 지점(소절/비트)까지 이미 녹음된 데이터를 덮어쓸 수 있습니다.

step ..... 이 방법을 사용하여 한 번에 한 음씩 수동으로 입력할 수 있습니다.

**주** "punch"를 선택한 경우 "Punch-in measure: beat" 및 "Punch-out measure : beat"가 화면에 나타나며 이를 설정해야 합니다. Locate 1 및 2 지점(Loc1, Loc2)을 설정한 경우에는 버튼 하나만 눌러 펀치 인/펀치 아웃 지점을 설정할 수 있습니다. 커서를 펀치 인/아웃 값으로 옮겨 "COPYLOC" 메뉴 항목이 나타나도록 합니다. [SF1] COPYLOC 버튼을 누르면 펀치 인/아웃 설정이 기존 위치 지점에 자동으로 지정됩니다.

#### Quantize (분해능)

이 파라미터는 녹음 형식을 "step" 이외의 것으로 설정할 때 사용할 수 있습니다. 녹음 쿼타이즈는 녹음할 때 자동으로 음의 타이밍을 할당합니다. [SF6] 버튼으로 불러온 Note Type 선택 창을 사용하여 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다.

**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)

#### Event

이 파라미터는 녹음 형식을 "step"으로 설정할 때 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 입력할 이벤트 형식을 지정할 수 있습니다.

**설정:** note, p.bend(피치 밴드), CC#000~ #119(컨트롤 변경)

#### RecTr (녹음 트랙)

녹음할 트랙을 결정합니다. [F6] 버튼을 눌러 단일 트랙 녹음과 모든 트랙 녹음 사이에서 전환할 수 있습니다.

**설정:** tempo, scene, 1~16, all

#### Ch(채널)

MIDI 녹음 채널을 결정합니다.

**설정:** 1~16, all

#### ♩ (템포) Knob

송 템포를 결정합니다.

**설정:** 005.0~300.0

**주** 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 Utility MIDI 화면 (148페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto"로 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "external"을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

## 송 모드

### 송 재생

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

▶ [F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### 송 편집

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### 송 작업

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### 보충 설명

**Meas(소절)**

송 녹음이 시작되는 소절을 결정합니다. [SF6] NUM 버튼으로 불러온 번호를 직접 입력하는 창을 사용하여 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다.

**[F2] VOICE**

이 화면에서는 녹음 트랙의 보이스 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기서의 설정은 (믹싱 모드에서 설정한) 수신 채널이 녹음 트랙의 전송(출력) 채널과 일치하는 파트에 영향을 줍니다.

**Voice**

녹음 트랙에서 사용되는 보이스를 결정합니다. 커서가 여기에 위치할 경우 बैं크, 그룹, 숫자 버튼, 카테고리 검색 기능을 사용하여 보이스를 선택할 수 있습니다.

**Volume**  Knob

녹음 트랙의 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

**Pan**  Knob

녹음 트랙의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

**InsEF(인서트 이펙트 파트 스위치)**

인서트 이펙트를 녹음 트랙에 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**♩ (템포)**  Knob

송 템포를 결정합니다. 이 파라미터는 [F1] SETUP 화면의 템포 설정과 동일합니다.

설정: 005.0~300.0

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

**Meas(소절)**

송 녹음이 시작되는 소절을 결정합니다.

**[F3] ARP ED(아르페지오 편집)**

송 모드의 Arpeggio Edit 화면(82페이지)을 표시합니다.

**[F5] CLICK**

[F5] CLICK 버튼을 눌러 녹음할 클릭 사운드(메트로놈)를 켜거나 끌 수 있습니다.

**주** CLICK 화면(144페이지)에서 음표 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

**[F6] ALL TR(모든 트랙)**

[F6]을 눌러 단일 트랙 녹음과 모든 트랙 녹음 사이에서 전환할 수 있습니다.

**송 모드****송 재생**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**송 녹음****송 녹음 대기**

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] ALL TR

**송 녹음 도중**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**아르페지오 편집**

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**송 편집**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**송 작업**

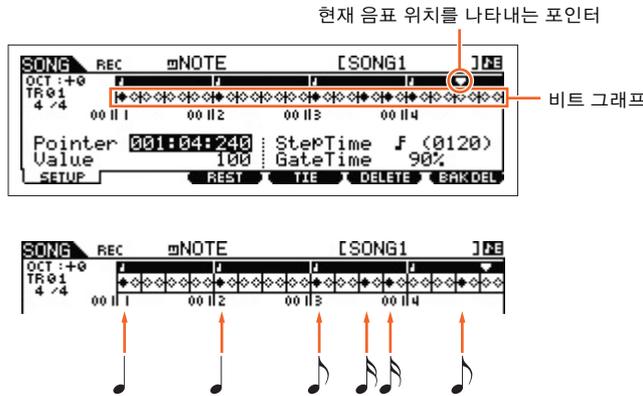
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**보충 설명**

## 송 녹음 도중

**작업 절차** [SONG] → 송 선택 → [REC] → [▶] (재생)

실시간 녹음에서는 녹음 도중에 편집할 수 있는 파라미터가 송 녹음 대기 모드의 [F1] SETUP 화면, [F2] VOICE 화면 및 [F3] ARP ED 화면에 있습니다. 스텝 레코드에서는 녹음 도중에 표시되는 화면이 송 녹음 대기 화면과 다릅니다. 녹음 도중에 다음 파라미터를 편집할 수 있습니다.



### [F1] SETUP

스텝 레코드 중에 음이 위치하는 화면입니다. 4/4 박자일 경우 이 화면은 4개의 비트(한 소절)로 나뉩니다. 화면의 다이아몬드형 표시는 각각 1개의 32 비트(각 4분 음표가 32 비트 8개로 나뉨)를 나타냅니다. 예를 들어 다음 리듬 패턴 “♪♪♪♪♪”이 4/4 박자로 입력될 경우 우측 상단에 표시된 것과 같은 화면이 나타납니다.

#### Pointer

데이터 입력 위치를 결정합니다. 비트 그래프 위의 삼각형 포인터는 데이터 입력 위치를 나타냅니다. [INC] 및 [DEC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 포인터를 좌우로 움직입니다.

#### Value

입력할 이벤트([F1] SETUP → Event)가 “note”로 설정된 경우 이 값으로 입력할 음이 있는 세기를 지정합니다.

**설정:** 이벤트를 “note”로 설정한 경우: 1~127, kbd, rnd1~rnd4 1~127, kbd, rnd1~rnd4

이벤트를 “p.bend”로 설정한 경우: -8192~+8191

이벤트를 “CC (컨트롤 변경 001~119)”로 설정된 경우: 000~127

이벤트를 “tempo” with RecTr = tempo로 설정한 경우: 005~300

**주** 이벤트가 “note”로 설정된 경우 “kbd”(건반) 및 “rnd1”~“rnd4”(랜덤 1~4)와 값 1~127을 선택할 수 있습니다. “kbd”로 선택된 경우에는 실제 연주 강도가 세기 값으로 입력됩니다. 랜덤 설정 중 하나를 선택하면 랜덤 세기 값이 입력됩니다.

#### StepTime

입력할 다음 음의 현재 녹음 스텝 시간의 “크기”를 나타내며 음 입력 후 포인터가 진행할 위치를 결정합니다. [SF6] 버튼으로 불러온 Note Type 선택 창을 사용하여 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다.

**설정:** 0001~ 0059, 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 4분 음표의 셋잇단음표, 4분 음표, 2분 음표, 온음표

#### GateTime

“게이트 시간”은 음이 소리를 내는 실제 시간을 말합니다. 예를 들어 동일한 4분 음표라 하더라도 게이트 시간이 길면 슬러 효과가 발생하며 게이트 시간이 짧으면 스타카토 효과가 발생합니다. 게이트 시간을 이용해 슬러, 스타카토 음을 만들 수 있습니다. 게이트 시간은 스텝 시간의 퍼센트 값으로 표시합니다.

**설정:** 1%~200%

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

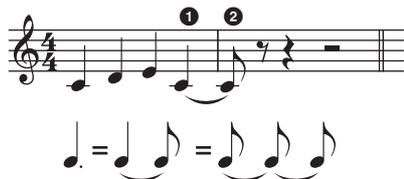
### 보충 설명

### [F3] REST

[F3]을 눌러 지정된 스텝 시간 길이의 침표를 입력합니다. 포인트가 그 다음 데이터 입력 위치로 진행합니다. 침표는 화면에 나타나지 않습니다.

**주** MIDI 시퀀서에는 침표를 나타내는 실제 데이터는 없습니다. "침표"를 입력하면 포인트가 그 다음 데이터 입력 위치로 진행하므로 실제로 침표가 남게 됩니다.

### [F4] TIE



[F4] 버튼을 눌러 붙임줄을 입력하면 앞 음이 전체 스텝 시간으로 길어집니다. 예를 들어 위의 프레임에서는 음표가 4분 음표 스텝 시간으로 입력된 것입니다. 스텝 시간이 8분 음표로 바뀐 다음 [F4]를 누르면 음표가 입력됩니다. TIE 기능을 사용하여 점음표도 입력할 수 있습니다. 예를 들어 점4분음표를 만들려면 스텝 시간을 8분음표로 설정하고, 음표를 입력한 후 [F4]를 두 번 누릅니다.

**주** 이 화면은 입력할 이벤트를 "note"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.

### [F5] DELETE

이 화면을 누르면 현재 커서 위치에서 노트 이벤트가 실제로 삭제됩니다.

### [F6] BAK DEL(역 삭제)

포인트가 한 단계씩 뒤로 이동하면서 해당 위치에 있는 모든 음표가 삭제됩니다.

**주** 잘못 입력한 음표는 입력 직후(스텝 시간 값 변경 전)에 [F6]을 눌러 지울 수 있습니다.

## 아르페지오 편집

이 화면은 형식 및 템포 등 아르페지오 재생의 기본 설정을 포함합니다. MOXF6/MOXF8에는 4개의 아르페지오에이터가 있습니다. 송 모드에서는 다양한 아르페지오 형식을 최대 4개 파트에 지정하여 최대 4개 아르페지오 형식을 동시에 연주할 수 있습니다. 이 파라미터는 다음을 제외하고 보이스 모드(27페이지)에서와 동일합니다.

<b>작업 절차</b>	[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED 송 모드 → ARP [EDIT]
--------------	---

### [F1] COMMON

#### Switch

모든 파트의 아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다. 이 설정은 패널의 ARP [ON/OFF] 버튼에 적용됩니다.

**설정:** off, on

#### SyncQtzValue(동시 퀀타이즈 값)

특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 오른쪽에 표시한 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)

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- ▶ [F3] REST
- ▶ [F4] TIE
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

**QtzStrength(퀀타이즈 강도)**

[F5] PLAY FX 화면에서 “QtzStrength”의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

**VelocityRate**

[F5] PLAY FX 화면에서 “VelocityRate”의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

**GateTimeRate**

[F5] PLAY FX 화면에서 “GateTimeRate”의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -100~+0~+100

**Swing**

[F5] PLAY FX 화면에서 “Swing”의 오프셋 값을 결정합니다. 이 파라미터는 모든 파트에 적용됩니다.

설정: -120~+0~+120

**[F2] TYPE**

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(27페이지)에서와 동일합니다.

**[F3] MAIN**

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(27페이지)에서와 동일합니다. 송 모드의 MAIN 화면에는 “Tempo” 파라미터가 없습니다. 대신 이 화면에서 다음 파라미터를 사용할 수 있습니다. 아르페지오의 템포 설정은 Song Play 화면의 템포 설정과 동일합니다.

**VoiceWithARP(아르페지오가 있는 보이스)**

해당 형식에 가장 적합한 특정 보이스가 각 아르페지오 형식에 지정됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 등록된 적합한 보이스를 편집된 파트에 지정할지 여부를 결정합니다. “on”으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신에 적합한 보이스가 편집된 파트에 지정됩니다. “off”로 설정하면 편집된 파트에 해당 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다.

**[F4] LIMIT**

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(28페이지)에서와 동일합니다.

**[F5] PLAY FX(연주 이펙트)**

보이스 모드의 Arpeggio Edit 화면(28페이지)에서와 동일합니다.

**[F6] OUT CH(출력 채널)****OutputSwitch**

이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 MIDI를 통해 출력됩니다.

설정: off, on

**TransmitCh(전송 채널)**

아르페지오 재생 데이터용 MIDI 전송 채널을 결정합니다. “KdbCh”를 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 MIDI 건반 전송 채널([UTILITY] → [F6] MIDI → “KBDTransCh”)로 출력됩니다.

설정: 1~16, KbdCh (건반 채널)

**송 모드****송 재생**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**송 녹음****송 녹음 대기**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**송 녹음 도중**

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**아르페지오 편집**

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

**송 편집**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**송 작업**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**보충 설명**

## 송 편집

이 모드에서는 송 트랙 각각의 MIDI 이벤트 편집을 포괄적이고 세부적으로 제어할 수 있습니다. MIDI 이벤트는 녹음된 트랙의 데이터를 구성하고 있는 메시지입니다(노트 온/오프, 음 번호, 프로그램 변경 번호 등). 오류를 수정하고 다이내믹 또는 비브라토와 같은 이펙트를 추가하여 송을 향상시키고 개선시키는 데 사용할 수 있습니다.

### 작업 절차

[SONG] → 송 선택 → [EDIT]

### [F1] CHANGE

선택한 송 트랙의 이벤트 목록을 표시합니다. 사용설명서의 설명을 참조하십시오.

### [F2] VIEW FLT(보기 필터)

이 화면에서는 CHANGE 화면에 표시된 이벤트 형식을 선택할 수 있습니다. 예를 들어 노트 이벤트만 편집하고 싶을 때는 "Note" 옆에 있는 체크 박스를 클릭하면 노트 이벤트만 CHANGE 화면(이벤트 목록)에 나타납니다.

**설정:** Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN(등록 파라미터 번호), NRPN(미등록 파라미터 번호), Exclusive

### [F5] CLR ALL(모두 지우기)

[F5]를 눌러 모든 체크 표시를 한 번에 제거합니다.

### [F6] SET ALL

[F6]을 눌러 모든 체크 박스에 클릭합니다.

### [F4] TR SEL(트랙 선택)

이 버튼을 눌러 1~16 트랙, SCN (Scene) 트랙 및 TMP (템포) 트랙 화면 사이에서 전환할 수 있습니다.

### [F5] INSERT

커서가 [F1] CHANGE 화면(이벤트 목록)에서 원하는 위치에 있을 경우 이 버튼을 눌러 송 모드 또는 패턴 모드에서 새 MIDI 이벤트를 삽입하는 화면을 불러옵니다. 송에 삽입할 수 있는 이벤트 형식에 대한 설명은 아래에서 확인할 수 있습니다.

#### Note

이들은 음을 정의하는 이벤트로서, 모든 연주 데이터의 가장 큰 부분을 차지합니다. 또한 가장 보편적으로 사용되는 데이터 형식입니다.

#### NOTE(음 이름)

음 이름 또는 음의 특정 건반 피치를 결정합니다.

**설정:** C -2~G8

#### GATE(게이트 시간)

음이 비트와 클럭으로 실제로 소리를 내는 시간 길이를 결정합니다.

**설정:** 000:001~999:479

**주** 신디사이저에서 하나의 클럭은 4분음표의 1/480입니다.

#### VELO(세기)

선택한 음이 내는 소리의 강도를 결정합니다.

**설정:** 001~127

## 송 모드

### 송 재생

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### 송 편집

▶ [F1] CHANGE

▶ [F2] VIEW FLT

▶ [F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

[F6] DELETE

### 송 작업

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### 보충 설명

## PitchBend

피치에서 연속적인 변화를 정의하는 이벤트이며 피치 벤드 휠 작동으로 생성됩니다.

### DATA

피치 벤드 데이터를 결정합니다.

설정: -8192~+8191

## ProgramChange

프로그램 변경 이벤트는 보이스를 선택할 때 사용합니다.

### BANK

보이스 뱅크를 결정합니다. 보이스 뱅크는 MSB와 LSB로 구성되어 있습니다.

설정: 000~127,\*\*\*

**주** 뱅크 선택 MSB와 LSB는 실제로 메시지(아래)의 컨트롤 변경 세트의 일부입니다. 그러나 구체적으로 보이스 선택에 적용되므로 아래의 설명과 같이 분류됩니다.

### PC NO(프로그램 변경 번호)

특정 보이스(위의 MSB와 LSB로 선택한 뱅크에 있는)를 결정합니다.

설정: 000~127

**주** 보이스 뱅크와 보이스 번호에 대한 내용은 "Data List" PDF 문서의 "보이스 목록"을 참조하십시오.

## Control Change

이러한 이벤트는 보이스의 사운드와 특정 응답 특성을 제어하며, 일반적으로 컨트롤러(예: 모듈레이션 휠, 노브, 슬라이더 또는 풋 컨트롤러)를 움직여 생성/녹음됩니다.

### CTRL NO(컨트롤 번호)

컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 000~127

**주** 각 컨트롤 변경 번호에 지정되는 기능에 대한 내용은 "신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서의 "MIDI" 부분을 참조하십시오.

### DATA

"신디사이저 파라미터 설명서" PDF 문서의 "데이터 입력 MSB/LSB"를 참조하십시오.

설정: 000~127

## Ch.AfterTouch(채널 애프터터치)

이 이벤트는 음 연주 후 건반에 압력이 가해질 때 발생합니다.

**주** MOXF6/MOXF8의 건반에는 After Touch(애프터터치) 기능이 없습니다. 그러나 이 화면에서 송 데이터에 애프터터치 이벤트를 삽입할 수 있습니다.

### DATA

건반에 가해지는 압력의 정도를 나타냅니다.

설정: 000~127

## PolyAfterTouch (다성 음색 애프터터치)

이 이벤트는 음 연주 후 건반에 압력이 가해질 때 발생합니다. 하지만 채널 애프터터치 이벤트와는 달리 건반별로 개별 데이터가 제공됩니다.

**주** MOXF6/MOXF8의 건반에는 After Touch(애프터터치) 기능이 없습니다. 그러나 이 화면에서 송 데이터에 애프터터치 이벤트를 삽입할 수 있습니다.

### NOTE

애프터터치가 적용되는 건반을 결정합니다.

설정: C-2~G8

### DATA

건반에 가해지는 압력의 정도를 나타냅니다.

설정: 000~127

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## RPN(등록 파라미터 번호)

이러한 이벤트는 각 톤 제너레이터 파트의 파라미터 값을 변경할 때 사용됩니다. 이 이벤트는 피치 밴드 감도나 튜닝 같은 파트 설정을 설정할 때 사용됩니다.

### MSB-LSB

“신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서 “MIDI” 부분의 “등록 파라미터 번호 MSB/LSB”를 참조하십시오.

설정: 000~127

### DATA(데이터 입력 MSB-LSB)

“신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서 “MIDI” 부분의 “등록 파라미터 번호 MSB/LSB”를 참조하십시오.

설정: 000~127, \*\*\*

**주** 보통 NRPN MSB(99), NRPN LSB(98), Data Entry MSB(6)의 세 가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송됩니다. 본 신디사이저에서는 데이터 입력 LSB(38)가 여기에 추가되고 이에 따라 발생하는 컨트롤 변경 이벤트 그룹은 이 화면에서 하나로 처리됩니다. RPN이 채널에 설정되고 나면 이후의 데이터 입력은 같은 RPN의 값 변경으로 인식됩니다. 컨트롤 작업을 실행할 때는 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하기 전에 이러한 메시지를 사용하여 작업 오류를 방지해야 합니다.

## NRPN(미등록 파라미터 번호)

각 톤 제너레이터 파트에 대한 파라미터 값을 변경합니다. MIDI를 통한 사운드를 편집할 때 사용하여 필터나 EG 설정을 편집하거나 드럼 보이스의 각 악기에 맞게 피치나 레벨을 조절할 수 있습니다.

### MSB-LSB

“신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서 “MIDI” 부분의 “미등록 파라미터 번호 MSB/LSB”를 참조하십시오.

설정: 000~127

### DATA(데이터 입력 MSB-LSB)

“신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서 “MIDI” 부분의 “미등록 파라미터 번호 MSB/LSB”를 참조하십시오.

설정: 000~127, \*\*\*

**주** 보통 NRPN MSB(99), NRPN LSB(98), Data Entry MSB(6)의 세 가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송됩니다. 본 신디사이저에서는 데이터 입력 LSB(38)가 여기에 추가되고 이에 따라 발생하는 컨트롤 변경 이벤트 그룹은 이 화면에서 하나로 처리됩니다. NRPN이 채널에 설정되고 나면 이후의 데이터 입력은 같은 NRPN의 값 변경으로 인식됩니다. 컨트롤 작업을 실행할 때는 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하기 전에 이러한 메시지를 사용하여 작업 오류를 방지해야 합니다.

**주** MOXF6/MOXF8은 NRPN 메시지를 수신할 수 있습니다.

## Exclusive(시스템 전용)

특정 모델 또는 형식의 장치에 고유한 데이터를 교환할 때 사용되는 MIDI 메시지 형식입니다. 다른 MIDI 이벤트와는 달리 이러한 이벤트는 제조사/장치에 따라 다르므로 다른 장치들과 호환되지 않습니다.

### DATA(HEX)

“신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서 “MIDI” 부분의 System Exclusive 메시지를 참조하십시오.

설정: 00~7F, F7 (데이터를 16진수 형식으로 입력해야 합니다.)

## [F6] DELETE

이 화면을 누르면 현재 커서 위치에서 노트 이벤트가 실제로 삭제됩니다.

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- ▶ [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## 송 작업

송 작업 모드에는 송의 사운드를 변경하는 데 사용할 수 있는 포괄적인 편집 도구와 데이터 전송 기능이 포함되어 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 삭제와 같은 편리한 기능도 다양하게 들어 있습니다. 사용설명서의 설명을 참조하십시오.

### 주의사항

작업 실행 시간이 짧을 경우 "Executing..." 메시지가 표시됩니다. "Executing..." 메시지가 표시되어 있을 때 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 손실됩니다.

### 작업 절차

[SONG] → 송 선택 → [JOB]

## [F1] UNDO/REDO

실행 취소 작업은 가장 최근의 녹음 세션, 편집 세션 또는 작업에서 실행한 변경 내용을 취소하여 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 이 작업으로 데이터를 실수로 유실했을 때 복구할 수 있습니다. 재실행 작업은 실행 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며 변경 사항을 취소하기 전에 실행한 변경 사항을 복구합니다.

### 주의사항

실행 취소/재실행은 믹싱 보이스 작업과 동시에 실행할 수 없습니다.

## [F2] NOTE(음 데이터 작업)

이 기능을 누르면 선택한 작업 화면이 호출됩니다.

주 음 데이터 작업을 실행하기 전에 이 작업이 적용될 트랙(01~16, all)과 범위(소절: 비트: 클릭)를 지정해야 합니다.

### 01: Quantize

퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조절하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클릭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### Quantize(분해능)

지정된 트랙의 음 데이터에 맞게 조절할 비트를 결정합니다.

설정: 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 4분 음표의 셋잇단음표, 4분 음표, 16분 음표 + 16분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표 + 8분 음표의 셋잇단음표

### Strength

이 파라미터는 가장 인접해 있는 퀀타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 정확한 속도 조절이 됩니다. 0% 설정은 퀀타이제이션을 하지 않는 것입니다.

설정: 000%~100%

### SwingRate

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 예를 들어, 4/4 박자이고 퀀타이즈 값이 4분 음표일 경우 소절의 두 번째, 네 번째 비트가 지연됩니다. 셋잇단음표 퀀타이즈 값이 사용되면 각 셋잇단음표의 마지막 음이 지연됩니다. 퀀타이즈 값이 짝수일 경우 비트가 지연됩니다.

설정: 그 범위는 퀀타이즈 설정에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

퀀타이즈 값이 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 32분 음표인 경우:

100% 설정은 지정된 퀀타이즈 값 길이의 2배에 해당합니다. 50%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 51% 이상으로 설정하면 스윙 정도가 증가하고 75%는 부정 찍힌 음표 딜레이에 해당합니다.

퀀타이즈 값이 4분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표의 셋잇단음표인 경우:

100% 설정은 지정된 퀀타이즈 값 길이의 3배에 해당합니다. 66%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 67% 이상으로 설정하면 스윙 정도가 증가하고 83%는 여섯잇단음표 딜레이에 해당합니다.

퀀타이즈 값이 8분 음표+8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표+16분 음표의 셋잇단음표인 경우:

100% 설정은 8분 음표 또는 16분 음표 길이의 2배에 해당합니다. 50%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 51% 이상으로 설정하면 스윙 정도가 증가하고 66%는 셋잇단음표 딜레이에 해당합니다.

주 100% 이외의 스윙 값에 의해 음표가 비-스윙 음표 뒤에 올 경우 비-스윙 음표가 지연됩니다.

## 송 모드

### 송 재생

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### 송 편집

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### 송 작업

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### 보충 설명

## GateTime

작수 번호 백비트 음의 게이트 시간(음이 소리 나는 시간의 길이)을 결정하여 스윙의 느낌을 향상시킵니다. 셋잇단음표 쿼터 타이즈 값이 사용되면 각 셋잇단음표의 마지막 음표의 게이트 시간이 조정됩니다. 쿼터타이즈 값이 8분 음표+8분 음표의 셋잇단음표 또는 16분 음표+16분 음표의 셋잇단음표인 경우에는 작수 번호 8분 음표 또는 16분 음표 비트의 게이트 시간이 조정됩니다. 100%로 설정하면 원래 게이트 시간이 그대로 유지됩니다. 조절된 게이트 시간 값이 1 미만일 경우 값은 1로 반올림됩니다.

설정: 000%~200%

## 02: Modify Velocity

지정된 음 범위의 세기 값을 변경하여 해당 음의 음량을 선택적으로 증폭하거나 차단합니다. 세기 변경은 다음과 같이 계산합니다.

$$\text{조정된 세기} = (\text{원래 세기} \times \text{비율}) + \text{오프셋}$$

결과가 0 이하이면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### SetAll

모든 대상 음의 세기를 동일한 고정 값(1~127)으로 설정합니다. "OFF"로 설정하면 Set All 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate 및 Offset 파라미터를 사용할 수 없으며 화면에 "\*\*\*\*"으로 표시됩니다.

설정: off (0), 001~127

### Rate

대상 음이 원래 세기에서 원하는 세기로 이동하게 될 비율을 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 세기가 감소하고 100%를 초과하여 설정하면 세기가 증가합니다. 100으로 설정하면 변경되지 않습니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

설정: 000%~200%, \*\*\*

### Offset

비율 조정된 세기 값에 고정 값을 추가합니다. 0 미만으로 설정하면 세기가 감소하고 0을 초과하여 설정하면 세기가 증가합니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

설정: -127~+0~+127, \*\*\*

## 03: Modify Gate Time

지정된 음 범위의 게이트 시간을 변경합니다. 게이트 시간 변경은 다음과 같이 계산합니다.

$$\text{조정된 게이트 시간} = (\text{원래 게이트 시간} \times \text{비율}) + \text{오프셋}$$

결과가 0 이하이면 값은 1로 반올림됩니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### SetAll

모든 대상 음의 게이트 시간을 동일한 고정 값으로 설정합니다. "OFF"로 설정하면 모두 설정 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate 및 Offset 파라미터를 사용할 수 없으며 화면에 "\*\*\*\*"으로 표시됩니다.

설정: off (0), 0001~9999

### Rate

대상 음의 게이트 시간이 변경될 비율을 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 음이 짧아지고 100%를 초과하여 설정하면 음이 길어집니다. 100으로 설정하면 변경되지 않습니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

설정: 000%~200%, \*\*\*

### Offset

비율 조정된 게이트 시간 값에 고정 값을 추가합니다. 0 미만으로 설정하면 게이트 시간이 짧아지고 0을 초과하여 설정하면 게이트 시간이 길어집니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

설정: -9999~+0~+9999, \*\*\*

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## 04: Crescendo

지정된 음 범위에서 크레센도 또는 디크레센도를 만듭니다. 크레센도는 음량이 서서히 증가하고 디크레센도는 음량이 서서히 감소하는 것을 말합니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### VelocityRange

크레센도 또는 디크레센도의 강도를 결정합니다. 지정된 범위에서 음의 세기 값이 해당 범위의 첫 번째 음부터 점차적으로 증가하거나 감소합니다. 해당 범위의 마지막 음 세기가 음의 원래 세기와 세기 범위 값이 됩니다. 결과적으로 만들어지는 세기가 1~127 범위를 벗어난 경우에는 이에 맞게 1 또는 127로 설정됩니다. 0을 초과하여 설정하면 크레센도를 생성하고 0 미만으로 설정하면 디크레센도를 생성합니다. 0으로 설정하면 이펙트가 없습니다.

설정: -127~+0~+127

**주** 이 작업을 실행하면 지정된 범위에서 노트 온 이벤트의 음 세기가 변경되어 크레센도/디크레센도가 생성됩니다. 게이트 시간이 길고 오래 지속되는 음에는 크레센도/디크레센도를 적용할 수 없습니다. 이를 실행하려면 이벤트 형식이 "Control Change 11"로 설정된 상태에서 "연속 데이터 생성" 작업(92페이지)을 사용합니다.

## 05: Transpose

조음감을 이용해 지정된 범위에 있는 건반 또는 음의 피치를 변경할 수 있습니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### Note

작업이 적용될 음 피치의 범위를 결정합니다. 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

설정: C-2-G8

### Transpose

지정된 범위의 음을 조음합니다(반음 단위로). +12로 설정하면 한 옥타브 위로 조음되고 -12로 설정하면 한 옥타브 아래로 조음됩니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다.

설정: -127~+0~+127

## 06: Glide

이 글라이드 작업은 지정된 범위에서 첫 번째 음 이후의 모든 음을 피치 밴드 데이터로 대체하여 음에서 음으로 매끄러운 글라이드를 생성합니다. 이 작업은 슬라이드 기타 또는 스트링 벤딩 이펙트를 낼 때 이상적입니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

### GlideTime

글라이드 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 음 사이의 글라이드가 길어집니다.

설정: 000~100

### PBRange(피치 밴드 범위)

글라이드 작업을 적용할 최대 피치 밴드 범위를 결정합니다(반음 단위).

설정: 01~24

**주** "PR 범위"를 보이스 편집 모드를 통해 설정한 값과 다르게 설정하면 송이 제대로 재생되지 않을 수 있습니다. 송이 제대로 재생되기 위해서는 Song Edit 화면(84페이지)에서 아래의 MIDI 이벤트를 해당 트랙에 삽입하십시오.  
RPN [000-000] xxx ("xxx"는 피치 밴드 값을 나타냅니다.)

## 07: Create Roll

클럭 단계와 세기에 지속적인 변화를 지정하여 지정된 범위에서 반복되는 일련의 음(예: 드럼 롤)을 생성합니다. 빠른 스타카토 롤과 특수 스테터링 이펙트를 만드는 데 적합합니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16)과 범위를 결정합니다.

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

### StartStep(시작 스텝)

#### EndStep(종료 스텝)

롤의 각 음 사이에서 스텝의 크기(즉, 클릭 번호)를 결정합니다. 값이 작을수록 롤이 미세해집니다. 시작 및 종료 클릭 값을 모두 지정할 수 있어 롤 도중에 스텝 크기가 변하는 롤을 쉽게 만들 수 있습니다.

설정: StartStep: 001~999, EndStep: 001~999

#### Note

롤 이펙트에 대한 특정 음(또는 드럼 보이스의 악기)을 결정합니다. 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

설정: C-2~G8

### StartVelo(시작 세기)

#### EndVelo(종료 세기)

롤의 음 세기를 결정합니다. 시작 및 종료 세기 값을 모두 지정할 수 있어 세기가 증가하거나 감소하는 롤을 쉽게 만들 수 있습니다. 이로써 음량이 서서히 증가하거나 감소하는 롤을 만들 수 있습니다(크레센도/디크레센도).

설정: StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127

## 08: Sort Chord

코드 이벤트(동시 노트 이벤트)를 피치 순서로 정렬합니다. 이 정렬은 Event List 화면(84페이지)의 음 순서에 영향을 미치지 않지만 음의 타이밍은 변경되지 않습니다. 코드 분리 작업(아래)을 사용하기 전에 코드를 사전에 처리하는 데 사용하는 경우 코드 정렬은 기타 및 유사 악기의 "스트로크" 또는 스트러밍 사운드를 시뮬레이션하는 데 사용할 수 있습니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클릭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

#### Type

코드 음 데이터의 저장 방법을 결정합니다.

설정: up, down, up&down, down&up

- up.....음이 오름차순으로 정렬됩니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 스트림을 생성합니다.
- down.....음이 내림차순으로 정렬됩니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 다운스트로크 스트림을 생성합니다.
- up&down.....아래의 그리드 설정에 따라 다운 비트의 코드 음은 오름차순으로, 업 비트의 코드 음은 내림차순으로 정렬합니다.
- up&down.....아래의 그리드 설정에 따라 다운 비트의 코드 음은 오름차순으로, 업 비트의 코드 음은 내림차순으로 정렬합니다.

#### Grid

코드 정렬 작업에 기본으로 사용하는 음표의 형식을 결정합니다.

설정: 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표의 셋잇단음표, 1/4분 음표

## 09: Separate Chord

지정된 범위에서 코드의 음을 분리하여 지정된 클릭 번호를 각 음 사이에 삽입합니다. 위의 코드 정렬 작업 후 이 작업으로 기타처럼 업스트로크 또는 다운스트로크 이펙트를 만듭니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클릭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

#### Clock

서로 인접해 있는 코드 음 사이에 삽입되는 클릭 순환 번호를 결정합니다.

설정: 000~999

주 4분음표는 클릭 순환이 480개입니다.

주 다음 코드에 교차되거나 범위(위에서 설정한)를 넘도록 코드를 분리할 수 없습니다.

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## [F3] EVENT(이벤트 작업)

이 기능을 누르면 선택한 작업 화면이 호출됩니다.

**주** 이벤트 작업을 실행하기 전에 작업을 적용할 트랙과 범위(소절: 비트: 클릭)를 지정해야 합니다. 지정되는 트랙은 작업에 따라 다릅니다.

### 01: Shift Clock

지정된 범위의 모든 데이터 이벤트를 지정된 클릭 번호대로 앞이나 뒤로 이동합니다.

**TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479**

이 작업이 적용될 소절/비트/클릭의 트랙(01~16, TMP=tempo, SCN=scene, all)과 범위를 결정합니다.

#### Clock

데이터가 소절, 비트, 클릭에서 지연되거나 앞당겨지는 정도를 결정합니다.

**설정:** 000: 0: 000-999: 3: 479

#### Direction

데이터가 이동하게 될 방향을 결정합니다. Advance는 데이터를 시퀀스의 시작으로 이동시키고 Delay는 데이터를 시퀀스의 끝으로 이동시킵니다.

**설정:** Advance, Delay

### 02: Copy Event

모든 데이터를 지정된 소스 범위에서 지정된 대상 위치로 복사합니다. 이 작업을 실행하기 전에 다음을 설정합니다.

- 소스 트랙(01~16, TMP, SCN, all)
- 소스 범위(소절: 비트: 클릭).
- 대상 트랙(01~16, TMP, SCN, all)
- 대상 범위(소절: 비트: 클릭).
- 대상의 맨 위 소절
- 카운트(데이터 복사 횟수)

#### NumberOfTimes

데이터가 복사되는 횟수를 결정합니다.

**설정:** x01~x99

#### 주의사항

이벤트 복사가 실행되면 대상 위치에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

### 03: Erase Event

지정된 범위에서 지정된 모든 이벤트를 삭제하여 한 세그먼트의 녹음을 효과적으로 생성합니다.

**TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479**

이 작업이 적용될 소절/비트/클릭의 트랙(01~16, TMP, SCN, all)과 범위를 결정합니다.

#### EventType

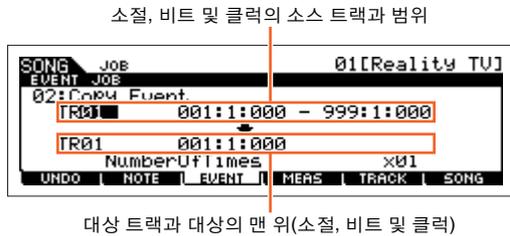
삭제할 이벤트 형식을 결정합니다. ALL을 선택하면 모든 이벤트가 삭제됩니다. 컨트롤 변경 이벤트를 지울 때 컨트롤 변경 번호를 개별적으로 지정할 수 있습니다.

**설정:** TR01 01~16으로 설정된 경우: Note (노트 이벤트), PC (프로그램 변경), PB (피치 밴드), CC (컨트롤 변경)\*, CAT (채널 애프터터치), PAT (다중 음색 애프터터치), EXC (시스템 전용), All (모든 이벤트)

TR이 "TMP"(템포)로 설정된 경우: TMP (템포)

TR이 "SCN"(Scene)으로 설정된 경우: SceneMemory (Scene 변경 정보), TrackMute (트랙 음소거 설정 변경 정보)

\* CC No.(컨트롤 변경 정보)도 지정할 수 있습니다.



## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## 04: Extract Event

지정된 트랙 범위에서 지정된 모든 이벤트 데이터를 다른 트랙의 동일한 범위로 이동시킵니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16)과 범위를 결정합니다.

#### EventType

추출할 이벤트 형식을 선택합니다. 필요한 특정 음 및 컨트롤 변경 번호를 지정할 수도 있습니다.

설정: Note, PC (프로그램 변경), PB (피치 밴드), CC (컨트롤 변경), CAT (채널 애프터터치), PAT (다중 음색 애프터터치), EXC (시스템 전용)

#### → TR(트랙)

대상 트랙(01~16)을 결정합니다.

## 05: Create Continuous Data

지정된 범위에서 지속적인 피치 밴드나 컨트롤 변경 데이터를 생성합니다.

### TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479

작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, TMP, all)과 범위를 결정합니다.

#### EventType

생성할 이벤트 형식을 결정합니다.

설정: PB (피치 밴드), CC (컨트롤 변경)\*, CAT (채널 애프터터치), EXC (시스템 전용), TMP (템포)

\* CC No.(컨트롤 변경 정보)도 지정할 수 있습니다.

#### Data(데이터 범위)

생성될 데이터 범위의 상한과 하한을 결정합니다.

설정: 이벤트 형식이 PB로 설정된 경우: -8192~+0~+8191

이벤트 형식이 TMP로 설정된 경우: 005.0~300.0

이벤트 형식이 그 외 것으로 설정된 경우: 0~127

#### Clock

생성된 각 이벤트 사이에 삽입할 클럭 번호를 결정합니다.

설정: 001~999

#### Curve

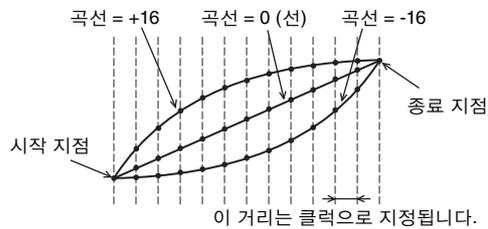
연속 데이터의 "곡선"을 결정합니다. 대략적인 곡선 형태는 그래프를 참조하십시오.

설정: -16~+0~+16

#### NumberOfTimes

데이터 생성이 반복되는 횟수를 결정합니다. 예를 들어, 데이터를 M001:1:000~M003:1:000 범위에서 생성하고 이 파라미터를 03으로 설정하면 M003:1:000~M005:1:000 및 M005:1:000~M007:1:000에서 동일한 데이터가 생성됩니다. 이 작업으로 반복된 음량을 삽입하거나 차단 변주를 여과하여 트레몰로나 와와 이펙트를 만들 수 있습니다.

설정: x01~x99



## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

### 06: Thin Out

지정된 범위에서 지정된 형식의 연속 데이터를 선별해내어 다른 데이터나 추가 녹음을 위한 메모리 공간을 확보합니다.

**TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479**

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

#### EventType

선별해 낼 이벤트 형식을 결정합니다.

**설정:** PB (피치 밴드), CC (컨트롤 변경)\*, CAT (채널 애프터터치), PAT (다중 음색 애프터터치), TMP (템포)  
\* CC No.(컨트롤 변경 정보)도 지정할 수 있습니다.

**주** 선별 작업은 클럭 간격이 이벤트당 60개를 초과하는 클럭이 있는 연속 데이터에는 실행할 수 없습니다.

### 07: Modify Control Data

지정된 범위에서 지정된 형식의 컨트롤 변경 데이터(예: 피치 밴드, 컨트롤 변경, 애프터터치 등)의 값을 변경할 수 있습니다. 데이터 변경은 다음과 같이 계산합니다.

$$\text{변경된 값} = (\text{원래 값} \times \text{비율}) + \text{오프셋}$$

최소 미만의 결과는 최소로 설정되며 최대를 초과하는 결과는 최대로 설정됩니다.

**TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479**

작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, TMP, all)과 범위를 결정합니다.

#### EventType

변경할 이벤트 형식을 결정합니다.

**설정:** PB (피치 밴드), CC (컨트롤 변경)\*, CAT (채널 애프터터치), PAT (다중 음색 애프터터치), TMP (템포)  
\* CC No.(컨트롤 변경 정보)도 지정할 수 있습니다.

#### SetAll

모든 대상 이벤트를 동일한 고정 값으로 설정합니다. "off"로 설정하면 Set All 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate 및 Offset 파라미터를 사용할 수 없으며 화면에 "\*\*\*\*"으로 표시됩니다.

**설정:** off, 000~127 (피치 밴드: -8192~+0~+8191, 템포: 005.0~300.0), \*\*\*

#### Rate

대상 이벤트가 원래 값에서 원하는 값으로 이동하게 될 비율을 결정합니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

**설정:** 000%~200%, \*\*\*

#### Offset

비율 조정된 이벤트 값에 고정 값을 추가합니다. Set All 파라미터를 "off"로 설정하지 않을 경우 이 파라미터가 "\*\*\*\*"으로 표시되어 변경할 수 없습니다.

**설정:** -127~+0~+127 (피치 밴드: -8192~+0~+8191, 템포: -275~+0~+275), \*\*\*

### 08: Beat Stretch

선택한 범위에서 시간 확장이나 압축을 실행합니다. 이 작업은 모든 이벤트 타이밍, 음 스텝 시간, 음표 게이트 시간에 영향을 줍니다.

**TR(트랙) 001 : 1 : 000~999 : 4 : 479**

이 작업이 적용될 소절/비트/클럭의 트랙(01~16, all)과 범위를 결정합니다.

#### Rate

시간 확장이나 압축의 정도를 비율로 결정합니다. 100%를 초과하여 설정하면 확장되고 100% 미만으로 설정하면 압축됩니다. 100으로 설정하면 변경되지 않습니다.

**설정:** 025%~400%

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

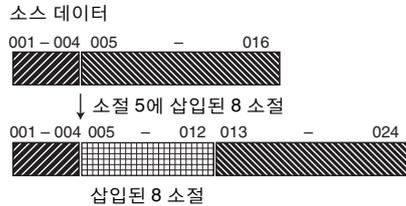
### 보충 설명

## [F4] MEAS(소절 작업)

이 기능을 누르면 선택한 작업 화면이 호출됩니다.

### 01: Create Measure

모든 트랙의 지정된 위치에 빈 소절을 만듭니다.



#### Meter of measures to be inserted

생성할 소절의 미터 또는 박자를 결정합니다. 이 파라미터는 미터 변경을 통합하는 송을 만들어야 하는 경우에 사용하기 편리합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

#### Insertion point(소절 번호)

새로 만들어진 빈 소절을 삽입할 삽입 지점(소절 번호)을 결정합니다.

설정: 001~999

#### Number of measures to be inserted

생성하고 삽입할 빈 소절의 번호를 결정합니다.

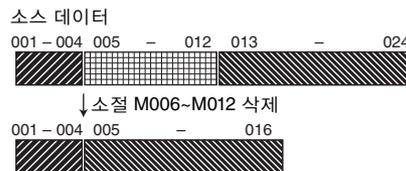
설정: 01~99

**주** 빈 소절이 삽입되면 삽입 지점 뒤의 소절 및 박자 데이터가 이에 맞게 앞으로 이동합니다.

**주** 삽입 지점이 데이터가 들어있는 마지막 소절 이후로 설정되면 실제로 소절이 삽입되지 않고 해당 지점에 미터 데이터만 설정됩니다.

### 02: Delete Measure

현재 송의 지정된 소절을 삭제합니다. 삭제된 소절 뒤의 소절과 박자 데이터는 이에 맞게 뒤로 이동합니다.



#### Delete range

설정: 001~999

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

## [F5] TRACK(트랙 작업)

이 기능을 누르면 선택한 작업 화면이 호출됩니다.

### 01: Copy Track

선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.

#### 주의사항

복사 작업을 실행하면 대상 트랙 및 소절 범위에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

#### Data type to be copied

복사할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Seq Event (트랙 내 모든 이벤트), Grid Groove (선택한 트랙용), Mix Part Param (모든 믹싱 파트 파라미터)



복사할 데이터 형식

### 02: Exchange Track

현재 송의 지정된 2개 트랙 사이에서 지정된 형식의 데이터를 교환합니다.

#### Data Type to be exchanged

교환할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

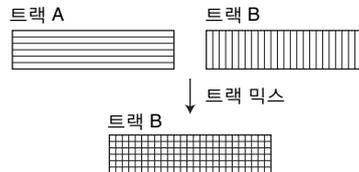
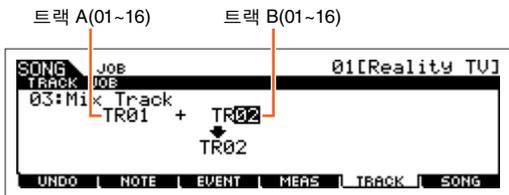
설정: Seq Event (트랙 내 모든 이벤트), Grid Groove (선택한 트랙용), Mix Part Param (모든 믹싱 파트 파라미터)



교환할 데이터 형식

### 03: Mix Track

선택한 두 개의 트랙("A"와 "B")의 모든 데이터를 혼합하고 그 결과를 트랙 B에 넣습니다.



#### Target Tracks for the Mix operation

설정: 01~16

### 04: Clear Track

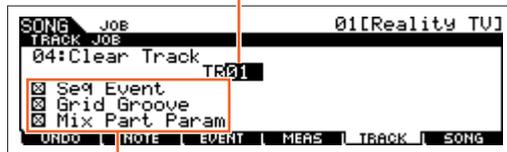
선택한 패턴 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.

데이터가 지워질 트랙(01~16, TMP, SCN, all)

#### Data type to be cleared

삭제할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Seq Event (트랙 내 모든 이벤트), Grid Groove (선택한 트랙용), Mix Part Param (모든 믹싱 파트 파라미터)



삭제할 데이터 형식

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

### 05: Normalize Play Effect

선택한 트랙의 데이터를 다시 써서 현재 그리드 그루브 설정을 통합합니다.

#### TR(트랙)

이 작업이 적용될 송 트랙을 결정합니다.

설정: 01~16, all

### 06: Divide Drum Track

지정된 트랙에 할당되어 있는 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 1~8)에 배치합니다.

#### TR(트랙)

이 작업이 적용될 송 트랙을 결정합니다.

설정: 01~16

### 07: Put Track To Arp(트랙을 아르페지오로)

트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다. 자세한 내용은 [126페이지](#)를 참조하십시오.

### 08: Copy Phrase

(패턴 모드에서 만든) 프레이즈를 현재 송의 지정된 트랙으로 복사합니다.

#### 주의사항

이 작업으로 믹싱 설정을 제외하고 대상 트랙에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

## [F6] SONG(송 작업)

이 기능을 누르면 선택한 작업 화면이 호출됩니다.

### 01: Copy Song

선택한 소스 송의 모든 데이터를 선택한 대상 송으로 복사합니다.

소스 송에서 사용되는 믹싱 보이싱도 복사됩니다.

#### 주의사항

이 작업으로 대상 송에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

### 02: Split Song to Pattern

현재 송의 일부를 복사할 수 있습니다(소절의 특정 범위에 있는 16개 트랙 전체).

#### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 패턴과 섹션에 있는 기존의 모든 이벤트가 덮어쓰기 됩니다.

### 03: Clear Song

선택한 송 또는 모든 송의 데이터(믹싱 보이스 포함)를 모두 삭제합니다. 또한 이 작업으로 64개의 모든 송을 동시에 삭제할 수도 있습니다.

### 04: Song Name

선택한 송에 이름을 지정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 “기본 작동법”을 참조하십시오.

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

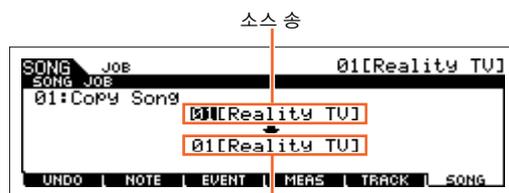
### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명



# 보충 설명

## ■ 송 재생 형식

### 송 중간부터 재생

송의 중간부터 송 재생을 시작하려면 아래의 컨트롤을 사용하여 원하는 위치를 설정한 다음 [▶](재생) 버튼을 누릅니다. 이 작업은 재생 중에도 실행할 수 있습니다.

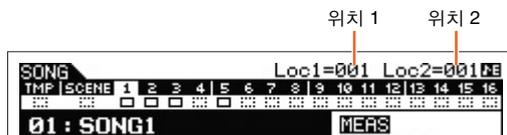
앞으로 감기	[▶▶](앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 감기	[▶▶▶](앞으로 감기) 버튼을 길게 누릅니다.
뒤로 감기	[◀◀](뒤로 감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 뒤로 감기	[◀◀◀](뒤로 감기) 버튼을 길게 누릅니다.
송의 맨 처음으로 이동	[◀](처음으로) 버튼을 누릅니다.
위치 1로 이동	[◀](처음으로) 버튼을 누른 상태에서 [◀◀](뒤로 감기) 버튼을 누릅니다.
위치 2로 이동	[◀](처음으로) 버튼을 누른 상태에서 [▶▶](앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.

### 송이 제대로 재생되지 않는 경우

송을 중간부터 시작하면 잘못된 사운드, 부정확한 피치, 예기치 않은 음량 변화 등의 재생 문제가 발생할 수 있습니다. 송 시작에 녹음된 MIDI 이벤트가 톤 제너레이터 섹션에 인식되지 않았기 때문에 이런 현상이 발생할 수 있으며, 이는 다양한 MIDI 이벤트가 있는 송의 다른 지점에서 재생이 시작되었기 때문입니다. 이를 방지하려면 유틸리티 모드의 OTHER 화면에서 "SongEventChase" 파라미터(144페이지)를 "PC+PB+Ctrl" 또는 "all"로 설정하십시오. 이 설정을 한 상태에서는 송 중간에서부터 재생을 시작해도 송이 제대로 재생됩니다.

### 위치 1, 2에 특정 소절 번호 지정

위치 1, 2에 특정 소절 번호를 지정하려면 원하는 소절의 번호를 선택한 다음 [REC/SET LOCATE] 버튼을 길게 누른 상태에서 [◀◀]/[▶▶](뒤로 감기/앞으로 감기) 버튼을 누릅니다. 이 설정은 송 모드의 [F1] PLAY 화면 상단에 표시됩니다.



### 송 재생과 관련된 다양한 설정 지정(송 Scene)

조음김, 템포, 트랙 음소거 상태 등 중요한 송 관련 파라미터의 5가지 "스냅샷"과 기본 송 믹싱 설정을 [SF1]~[SF6] 버튼에 송 Scene으로 지정할 수 있습니다. 이는 송의 편리한 장점 중 하나입니다. Scene은 일반적으로 여러 번의 버튼 누름이나 컨트롤러 작동을 요하는 파라미터 설정을 바로 그리고 자동으로 실행할 수 있는 기능입니다. 송 녹음이나 재생 중에 송 Scene을 사용하여 설정을 즉시 변경합니다.

### 송 Scene 파라미터

템포	송 모드	PLAY 화면(76페이지)
조음김		GROOVE 화면(77페이지)
16개 트랙에 적용되는 재생 이펙트 설정		[MUTE] (사용설명서의 "간편 설명서" 참조)
16개 트랙에 적용되는 트랙 음소거 설정	믹싱 모드	OUTPUT 화면(118페이지)
16개 믹싱 파트에 적용되는 팬 설정		TONE 화면(118페이지)
16개 믹싱 파트에 적용되는 음량 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 리버브 전송 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 코러스 전송 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 차단 주파수 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 공명 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 AEG 어택 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 AEG 릴리스 설정		

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

## 보충 설명

### 송 Scene 등록

원하는 Scene을 설정한 후 [STORE] 버튼을 누른 상태에서 [SF1]~[SF6] 버튼 중 하나를 누릅니다. 송 Scene이 등록된 하위 기능 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 나타납니다. [STORE] 버튼을 눌러 송 Scene 설정을 포함하여 송 데이터를 저장합니다.

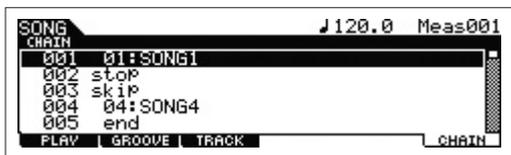
### 송 Scene 불러오기

PLAY 화면 또는 [SF1]~[SF6] 버튼에 "SCN" 표시가 있는 기타 화면에서 [SF1]~[SF6] 버튼 중 하나를 눌러 송 Scene을 불러올 수 있습니다.

## 송 체인 재생

송 체인 재생에서는 프리셋 송의 재생 목록을 원하는 순서로 취합해 차례대로 자동 재생할 수 있습니다. 송 재생의 순서를 설정한 다음 Song Chain 화면에서 체인 재생을 시작할 수 있습니다.

### 1 Song Chain 화면(78페이지)을 불러옵니다.



Song Play 화면에서 [F6] CHAIN을 누릅니다.

### 2 [▶](재생) 버튼을 눌러 송 체인 재생을 시작합니다.

송은 체인의 순서에 따라 재생됩니다. 빈 송이 체인 번호에 지정되면 한 소절의 목음이 카운트되고 다음 송이 재생됩니다. 체인 번호에 "skip"이 지정되면 지정된 송이 무시되거나 건너뛰게 된 다음, 다음 송이 시작됩니다. 체인 번호에 "stop"이 지정되면 해당 송에서 재생이 정지합니다. [▶](재생) 버튼을 눌러 다음 체인 번호부터 재생을 다시 시작합니다. 체인 번호에 "end"가 지정되면 해당 송의 끝에서 재생이 정지합니다.

### 3 송 체인의 중간에서 재생을 정지하려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.

**주** 송 체인은 Song Chain 화면에서만 재생할 수 있으며, 다른 화면에서는 재생할 수 없습니다.

## 송 모드

### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### 송 녹음

#### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

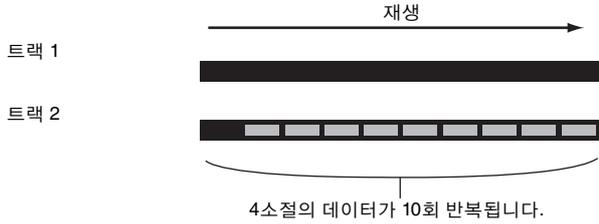
### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### 보충 설명

### ■ 송 트랙 순환 - 설정 예

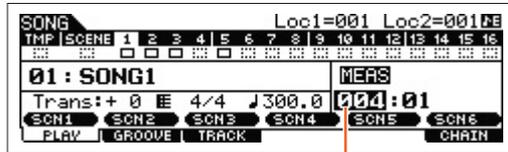
아래 예에서는 40소절의 송이 녹음되었고 트랙 1이 40소절을 재생하도록 설정되어 있습니다. 트랙 2가 순환하도록 설정되어 [■] (정지)를 누르기 전까지 반복됩니다.  
 on으로 설정하면 순환할 범위를 지정할 수 있습니다. (종료 지점만 설정할 수 있으며, 순환되는 재생의 시작 지점은 송의 시작 지점으로 고정됩니다.)



#### ■ 주의사항

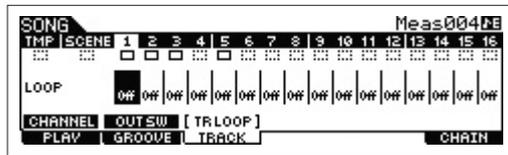
트랙 순환을 off에서 on으로 변경하면 순환되지 않는 영역의 데이터가 삭제되므로 주의하십시오.

- 1 [F1] PLAY 버튼을 눌러 Song Play 화면을 불러옵니다. 여기에서 순환되는 재생의 마지막 소절을 설정합니다.



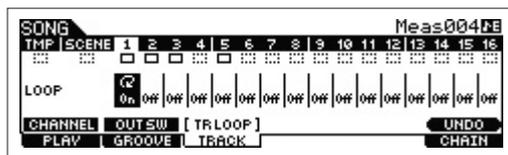
이 예에서는 마지막 소절이 "004"로 설정되었습니다

- 2 [F3] TRACK 버튼을 누른 다음 [SF3] TR LOOP 버튼을 눌러 Track Loop 화면을 불러오고 커서를 원하는 트랙으로 옮깁니다.



- 3 [INC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 트랙 순환을 on으로 설정합니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

- 4 [INC] 버튼을 누릅니다. 순환이 on으로 설정되고 순환되지 않는 파트는 삭제됩니다.



삭제된 데이터를 복구하고 선택한 트랙을 다시 off로 설정하려면 [SF6] UNDO 버튼을 누릅니다.

#### ■ 주의사항

실행 취소 기능은 마지막 트랙 순환 작업에서만 사용할 수 있습니다. 다른 트랙을 순환하도록 설정한 경우에는 이전에 편집한 트랙의 원래 데이터를 복구할 수 없습니다.

#### ■ 주의사항

다른 화면으로 이동할 경우에는 실행 취소 기능을 실행할 수 없습니다.

### 송 모드

#### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

#### 송 녹음

##### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

##### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

#### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

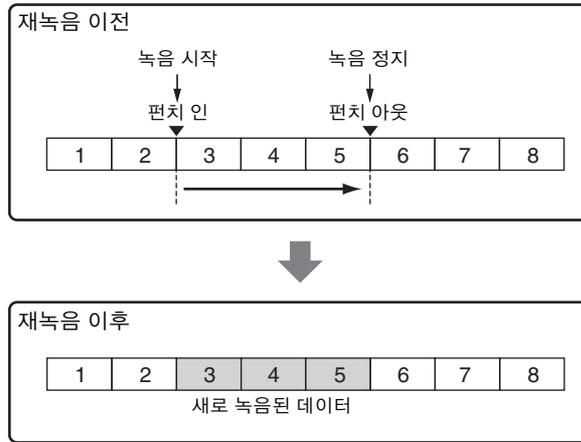
#### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

#### 보충 설명

### ■ 펀치 인/아웃(Type = punch)

트랙의 특정 영역만 다시 녹음할 때 이 방법을 사용할 수 있습니다. 시작 지점 및 종료 지점을 설정한 후에 다시 녹음해야 합니다. 아래의 8소절 예에서는 소절 3부터 5까지 다시 녹음되었습니다.



- 주 펀치 인/아웃 녹음은 실시간 녹음에서만 사용할 수 있습니다.
- 주 펀치 인/아웃 방법은 지정된 구역에서 원래 데이터를 항상 바꿉니다(지웁니다).

### ■ 송 작업 모드에서의 기본 절차

- 1 [JOB] 버튼을 눌러 송 작업으로 들어갑니다.
- 2 [F1]~[F6] 버튼 중에 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.
- 3 [DATA] 다이얼, 커서 버튼, [INC] 및 [DEC] 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 Job 화면을 불러옵니다.
- 4 커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 [DATA] 다이얼, [INC] 및 [DEC] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.
- 5 설정 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.  
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타납니다.

#### ■ 주의사항

일부 작업의 경우, 이 작업을 수행하면 대상 메모리에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO [DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리 장치에 저장해야 합니다.

- 6 Song Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.

#### ■ 주의사항

작업이 완료된 경우에도 저장하지 않고 전원을 끄면 송 데이터가 삭제됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정을 내장 메모리에 저장하십시오.

- 주 일부 작업의 경우 작업이 적용되는 범위(아래 그림과 같이 시작 지점과 종료 지점)를 지정해야 합니다. 종료 지점 자체는 범위에 포함되지 않습니다. 작업이 적용되는 실제 범위는 시작 지점부터 종료 지점에서 1클럭 내의 지점까지입니다. 이 규칙은 소절만 지정하는 경우에 적용됩니다. 아래의 예제 그림은 지정된 모든 소절, 비트, 클럭을 보여줍니다.



- 주 일부 작업에서는 커서가 해당 파라미터에 위치해 있으면 화면 우측 하단 모서리에 NUM 아이콘이 나타납니다. 이럴 경우에는 [SF6] NUM 버튼으로 불러온 번호를 직접 입력하는 창에서 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다. 이 창을 닫으려면 [EXIT] 버튼을 누르십시오.

### 송 모드

#### 송 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

#### 송 녹음

##### 송 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

##### 송 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 아르페지오 편집

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

#### 송 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

#### 송 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

#### 보충 설명

## 패턴 모드

패턴 모드에서는 직접 만든 리듬 패턴을 연주, 녹음, 편집, 재생할 수 있습니다. 이 부분에서는 4가지 형식(패턴 재생, 패턴 녹음, 패턴 편집, 패턴 작업)의 각 파라미터에 대해 설명합니다.

**주** “패턴”이란 무한 순환되고 재생되는 여러 소절의 짧은 리듬 악구를 뜻합니다. 패턴에는 “섹션”이라고 하는 16개의 변주가 들어 있습니다. 재생 중에 섹션을 변경하여 사용할 수 있습니다. 패턴은 16개 트랙으로 구성되며 PATCH 화면에서 각 트랙에 프레이즈를 할당하여 패턴을 만들 수 있습니다(102페이지). 패턴, 섹션 및 프레이즈에 대한 자세한 내용은 9페이지를 참조하십시오.

### 패턴 재생

패턴 모드로 들어가는 주요 “입구”인 패턴 재생은 패턴을 선택하고 재생하는 모드입니다. 프레이즈(짧은 리듬 섹션 및 “기본 요소”)를 조합하여 나만의 패턴을 만들고 원하는 순서대로 결합할 수 있는 패턴 체인을 만들 수도 있습니다.

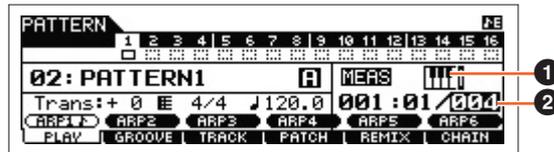
#### 작업 절차

[PATTERN] 버튼을 누릅니다.

#### [F1] PLAY

송 재생 모드와 동일합니다. 76페이지를 참조하십시오. 패턴 모드에서는 Scene 등록 기능을 사용할 수 없습니다.

[SF1]~[SF6] 버튼은 ARP1(아르페지오 1)~ARP6(아르페지오 6)에 지정됩니다. 또한, “Loc”(위치) 파라미터는 패턴 모드의 PLAY 화면에 없으며 이 화면에는 다음과 같은 파라미터가 들어 있습니다.



#### ① [MEAS] (건반 시작)

이 파라미터를 커짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 재생이 시작됩니다.

설정: [MEAS] (커짐), [MEAS] (꺼짐)

**주** 패턴 모드의 PLAY 화면에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 선택할 수 있습니다.

#### ② Length

패턴 길이를 결정합니다. 이 값은 녹음 후에 생성된 프레이즈의 길이가 됩니다.

설정: 001~256

#### [F2] GROOVE(그리드 그루브)

송 모드의 GROOVE 화면과 동일합니다. 77페이지를 참조하십시오.

#### [F3] TRACK

송 모드의 TRACK 화면과 동일합니다. 78페이지를 참조하십시오. [SF6] TR LOOP 화면은 패턴 모드의 TRACK 화면에서 사용할 수 없습니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

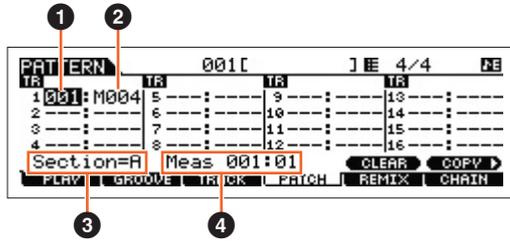
### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

## [F4] PATCH

이 화면에서는 (패턴 녹음 모드에서 녹음된) 프리셋 프레이즈 또는 사용자 프레이즈를 각 트랙에 지정하여 최대 16개의 트랙이 포함된 패턴을 만들 수 있습니다. 현재 선택되어 있는 패턴으로 만든 사용자 프레이즈를 지정할 수 있습니다. 다른 패턴의 트랙에 녹음된 사용자 프레이즈를 사용하려면 [SF6] COPY 버튼으로 프레이즈 데이터 복사 기능을 선택하여 사용합니다.



### 1 Phrase Number

트랙에 지정할 프레이즈 번호를 결정합니다. 선택한 패턴에 저장된 256개의 사용자 프레이즈 중에 하나를 선택할 수 있습니다. 기본적으로 사용자 프레이즈에는 데이터가 없습니다.

“--”으로 설정하면 트랙이 빈 상태가 됩니다.

설정: -- (꺼짐), 001~256

주 MOXF6/MOXF8에는 프리셋 프레이즈 데이터가 없습니다.

### 2 Number of Measures

선택한 프레이즈의 이름을 나타냅니다.

### 3 Section

현재 편집 중인 섹션이 표시됩니다. 섹션을 변경하려면 [PATTERN SECTION] 버튼을 누른 다음 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하십시오. [PATTERN SECTION]을 누르면 섹션 A~P가 숫자 [1]~[16]에 순서대로 지정됩니다. 그런 다음 해당 숫자 [1]~[16] 버튼을 눌러 섹션을 변경할 수 있습니다.

### 4 Meas(소절)

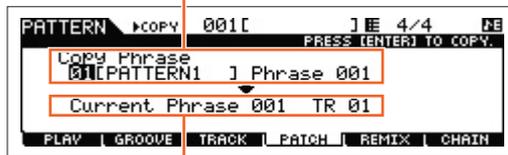
현재 재생 위치의 소절과 비트가 표시됩니다.

## [SF5] CLEAR

현재 선택되어 있는 트랙의 프레이즈 지정이 지워져 트랙이 빈 상태가 됩니다.

## [SF6] COPY

소스 패턴 번호, 프레이즈 번호



현재 편집 중인 패턴의 대상 프레이즈와 트랙

패치 기능으로 지정할 수 있는 사용자 프레이즈는 현재 선택되어 있는 패턴에 포함된 것으로 제한됩니다. 이 기능을 사용하여 다른 패턴에 있는 프레이즈를 선택한 패턴에 복사할 수 있습니다. [SF6]을 눌러 다음 화면을 불러옵니다. 필요한 파라미터를 설정한 후에 [ENTER]를 눌러 프레이즈 데이터를 복사합니다.

### 주의사항

복사 대상의 기존 데이터는 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터의 백업 복사본을 USB 플래시 메모리 장치 등에 정기적으로 만들어야 합니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

## [F5] REMIX

이 기능은 MIDI 시퀀스 데이터를 분리하고 음 길이를 변경할 때 필요한 다양한 반무작위 프리셋을 제공하여 완전히 새로운 패턴의 변주를 만듭니다. 아래의 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 리믹스 작업을 실행합니다. 변경 내용을 유지하려면 [SF5] OK 버튼을 누르고, 데이터를 변경하지 않고 원래 화면으로 돌아가려면 [SF4] CANCEL 버튼을 누르십시오.

**주** 리믹스된 데이터는 새 프레임으로 저장되고 현재 트랙에 지정되기 때문에 원래 프레임 데이터는 지정되지 않은 프레임으로 남습니다.

### Type

선택한 트랙의 데이터를 분리하고 다시 배열하는 방식을 결정합니다. 분리 및 재배열 규칙은 각 리믹스 형식마다 다릅니다.

설정: 1~16

### Var(변주)

원래 MIDI 시퀀스 데이터를 수정하는 방식을 결정합니다.

설정: Normal 1~16, Roll 1~16, Break 1~16, Fill 1~48

Normal 1~16 ..... 원래 데이터를 분리하여 재배열만 합니다. 16개의 변주를 사용할 수 있습니다.

Roll 1~16 ..... 분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 롤 이펙트로 재생할 수 있습니다. 16개의 변주를 사용할 수 있습니다.

Break 1~16 ..... 분리와 재배열 외에 데이터 일부를 삭제하여 브레이크를 만들 수도 있습니다. 16개의 변주를 사용할 수 있습니다.

Fill 1~48 ..... 분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 롤 이펙트로 재생할 수 있습니다. 48개의 변주를 사용할 수 있습니다.

### Interval

리믹스를 적용하는 소절을 결정합니다. 예를 들어 "1"로 설정할 경우에는 모든 소절에 리믹스가 적용됩니다. "2"로 설정할 경우에는 두 번째 소절마다 데이터에 리믹스가 적용됩니다(2, 4, 6, 8 등). "3"으로 설정할 경우에는 세 번째 소절마다 데이터에 리믹스가 적용됩니다(3, 6, 9, 12 등).

설정: 1~8

## [F6] CHAIN

**주** 사용 방법은 사용설명서의 "간편 설명서"를 참조하십시오.

### 패턴 체인 재생

#### 작업 절차

[PATTERN] → [F6] CHAIN

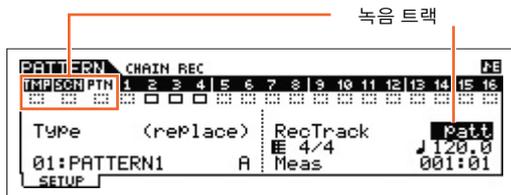
이 모드에서는 패턴 녹음 및 패턴 편집에서 생성되고 프로그램된 섹션 체인 시퀀스를 재생할 수 있습니다. 이 파라미터는 [F1] PLAY 화면에서와 동일합니다(101페이지).

### 패턴 체인 녹음

#### 패턴 체인 녹음 대기 모드

#### 작업 절차

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



다음 트랙 중에서 녹음할 트랙 하나를 선택할 수 있습니다.

- patt(패턴): 재생 중에 섹션 변경 내용을 녹음합니다.
- tempo: 재생 중 템포 변경 내용을 녹음합니다.
- scene: 재생 중에 트랙 음소거 설정을 녹음합니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

### 패턴 녹음 도중

**작업 절차** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (재생)

패턴 트랙을 녹음할 때 섹션을 변경할 수 있으며 템포 트랙을 녹음할 때 템포 값을 변경할 수 있습니다. Scene 트랙을 선택한 경우에는 트랙 음소거 설정을 녹음할 수 있습니다.

### 패턴 체인 편집

**작업 절차** [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

#### [F1] CHANGE

패턴 체인 편집 모드에서는 템포 및 배경/음소거 이벤트 데이터의 삽입은 물론 섹션의 순서를 편집할 수도 있습니다. [F4] TR SEL 버튼을 눌러 원하는 트랙 화면을 불러온 후 선택한 트랙을 편집합니다.

##### 패턴 트랙 편집

이 화면에서는 각 소절의 섹션 변경을 편집할 수 있습니다. 체인 끝 부분을 설정하려면 해당 소절에 END 마크를 입력합니다. 현재 선택되어 있는 위치에서 이벤트를 지우려면 [F6] CLEAR 버튼을 누릅니다.

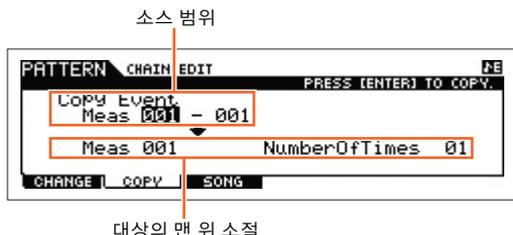
##### Scene 트랙 편집

트랙 음소거 변경을 비트 단위로 편집할 수 있습니다. [F5] INSERT 및 [F6] DELETE 버튼을 사용하여 이벤트를 삽입/삭제합니다.

##### 템포 트랙 편집

템포 음소거 변경을 비트 단위로 편집할 수 있습니다. [F5] INSERT 및 [F6] DELETE 버튼을 사용하여 이벤트를 삽입/삭제합니다.

#### [F2] COPY

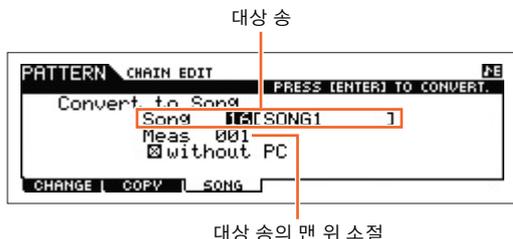


이 화면에서는 지정된 소절(소스) 범위의 모든 패턴 체인 이벤트를 대상 위치로 복사할 수 있습니다. 소절에서 소스 범위, 대상 위치의 맨 위 소절 "NumberOfTimes"(데이터 복사 횟수)를 지정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 복사 작업을 실행합니다.

##### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 송에 있는 기존의 모든 이벤트가 덮어쓰기 됩니다.

#### [F3] SONG



이 기능은 패턴 체인 데이터를 송 데이터(표준 MIDI 형식)로 변환하고 그 결과를 일반 송 트랙에 배치하는 것입니다. 변환된 데이터를 복사할 대상 송 및 소절 번호를 지정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 실행합니다. "without PC"(프로그램 변경 없이) 박스에 선택 표시를 할 경우 믹싱 및 템포 설정이 대상 송에 복사됩니다. 템포 값은 대상 송의 맨 위 소절로 복사됩니다. 체크 박스의 클릭을 취소하면 각 프레임의 보이스 설정도 대상 송의 맨 위 소절에 프로그램 변경 이벤트로 복사됩니다.

##### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 범위에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

### 패턴 모드

#### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

#### 패턴 녹음

##### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

##### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

#### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

#### 보충 설명

## 패턴 녹음

### 패턴 녹음 대기 모드

작업 절차

[PATTERN] → 패턴 선택 → [REC]

#### [F1] SETUP

**주** 프레이즈 길이는 패턴 모드의 PLAY 화면에 있는 길이 파라미터로 지정합니다.

#### Type

녹음 형식을 결정합니다. 녹음 형식은 실시간 녹음과 스텝 레코드의 두 가지 녹음 방식이 있습니다. 실시간 녹음의 경우 악기가 테이프 레코더와 동일한 방식으로 작동하여 연주를 하면서 연주 데이터를 녹음할 수 있습니다. 이렇게 하면 실제 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 실시간 녹음에서는 "Type"을 "replace", "overdub" 또는 "punch"로 설정해야 합니다. 스텝 레코드에서는 한 번에 이벤트 하나씩 "기록"하여 연주를 구성할 수 있습니다. 이는 비실시간 수동 녹음 방식으로, 종이에 악보를 적는 것과 비슷합니다. 스텝 레코드에서는 "Type"을 "step"으로 설정해야 합니다.

**설정:** replace, overdub, step

#### Loop

순환 녹음을 켜거나 끕니다. on으로 설정하면 실시간 녹음 중에 프레이즈가 반복해서 재생됩니다. 이는 각 단계를 지날 때 서로 다른 악기를 추가하기 때문에 드럼 파트를 녹음할 때 편리합니다. off로 설정하면 프레이즈를 1번 지난 후 녹음이 중지됩니다.

**설정:** off, on

#### Quantize

이 파라미터는 송 녹음의 SETUP 화면에 있는 "Quantize"와 동일합니다(79페이지).

#### Event

이 파라미터는 송 녹음의 SETUP 화면에 있는 "Event"와 동일합니다(79페이지).

♪ (템포)  Knob

패턴 템포를 결정합니다.

**설정:** 005.0~300

**주** 송과 달리 scene 트랙과 템포 트랙은 패턴에서 사용할 수 없습니다.

**주** 본 악기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용할 때 악기와 이러한 장치를 동기화하려면 Utility MIDI 화면(148페이지)에서 "MIDI Sync" 파라미터를 "external" 또는 "auto"로 설정하십시오. "MIDI Sync"가 "auto"(MIDI 클럭이 연속으로 전송될 때만) 또는 "external"로 설정된 경우에는 템포 파라미터가 "external"을 나타내므로 변경할 수 없습니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "Tap Tempo(탭 템포)"라고 합니다.

#### Meas(소절)

패턴 녹음이 시작되는 소절을 결정합니다.

#### [F2] VOICE

이 화면에서는 녹음 트랙의 보이스 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기서의 설정은 (믹싱 모드에서 설정한) 수신 채널이 녹음 트랙의 전송(출력) 채널과 일치하는 파트에 영향을 줍니다. 이 파라미터는 송 녹음의 VOICE 화면(80페이지)에서와 동일합니다.

#### [F3] ARP ED(아르페지오 편집)

패턴 모드의 Arpeggio Edit 화면을 나타냅니다. 파라미터는 송 모드의 아르페지오 편집 화면(82페이지)에서와 동일합니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F4] PATCH  
[F5] REMIX  
[F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

▶ [F1] SETUP  
▶ [F2] VOICE  
▶ [F3] ARP ED  
[F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

[F1] SETUP  
[F3] RESET  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

### 패턴 편집

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### 패턴 작업

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] PHRASE  
[F5] TRACK  
[F6] PATTERN

### 보충 설명

## [F5] CLICK

[F5] CLICK 버튼을 눌러 녹음할 클릭 사운드(메트로놈)를 켜거나 끌 수 있습니다.

주 CLICK 화면(144페이지)에서 음표 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

## 패턴 녹음 도중

실시간 녹음에서는 녹음 도중에 편집할 수 있는 파라미터가 패턴 녹음 대기 모드의 [F1] SETUP 화면, [F2] VOICE 화면 및 [F3] ARP ED 화면에 있습니다. 스텝 레코드에서는 녹음 도중에 표시되는 화면이 송 녹음 대기 화면과 다릅니다. 이 경우에는 편집 가능한 파라미터가 송 녹음(81페이지)의 스텝 레코드 도중에 표시되는 파라미터와 동일합니다.

### 작업 절차

[PATTERN] → 패턴 선택 → [REC] → [▶] (재생)

## 패턴 편집

송 편집에서와 동일합니다. 84페이지를 참조하십시오. 여기서 유일한 차이점은 [F4] TR SEL 화면이 표시되지 않는다는 것입니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

## 패턴 작업

패턴 작업 모드에는 패턴 사운드를 변경할 때 사용할 수 있는 편집 도구와 기능 전체가 들어 포함되어 있습니다. 설정 지침은 송 작업(87페이지)에서와 동일합니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

### 주의사항

작업 실행 시간이 짧을 경우 "Executing..." 메시지가 표시됩니다. "Executing..." 메시지가 표시되어 있을 때 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 손실됩니다.

### 작업 절차

[PATTERN] → 패턴 선택 → [JOB]

## [F1] UNDO/REDO

실행 취소 작업은 가장 최근의 녹음 세션, 편집 세션 또는 작업에서 실행한 변경 내용을 취소하여 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 이 작업으로 데이터를 실수로 유실했을 때 복구할 수 있습니다. 재실행 작업은 실행 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며 변경 사항을 취소하기 전에 실행한 변경 사항을 복구합니다.

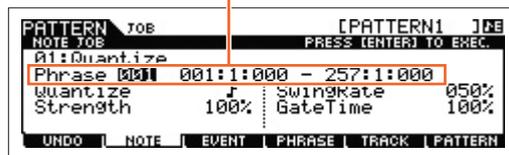
### 주의사항

실행 취소/재실행은 믹싱 보이스 작업과 동시에 실행할 수 없습니다.

## [F2] NOTE(음 데이터 작업)

패턴 모드의 음 데이터 작업은 기본적으로 송 작업 모드에서와 동일합니다. 단, 송 작업과 달리 패턴 이벤트 작업은 프레임즈(001~256)와 선택한 프레임즈 범위에 적용됩니다(소절: 비트: 클럭).

작업이 적용되는 프레임즈와 범위(소절/비트/클럭)를 지정합니다.



## [F3] EVENT(이벤트 작업)

패턴 작업의 이벤트 작업은 송 작업 모드에서와 기본적으로 동일합니다. 단, 송 작업과 달리 패턴 이벤트 작업은 프레임즈(001~256)와 선택한 프레임즈 범위에 적용됩니다(소절: 비트: 클럭).

### 01: Shift Clock

송 작업에서와 동일합니다. 91페이지를 참조하십시오.

### 02: Copy Event

송 작업에서와 동일합니다. 91페이지를 참조하십시오.

### 03: Erase Event

송 작업에서와 동일합니다. 91페이지를 참조하십시오.

주 송 작업에서와 달리 "Tempo", "Scene Memory" 또는 "Track Mute"을 이벤트 형식으로 선택할 수 없습니다.

### 04: Extract Event

송 작업에서와 동일합니다. 92페이지를 참조하십시오.

### 05: Create Continuous Data

송 작업에서와 동일합니다. 92페이지를 참조하십시오.

주 송 작업에서와 달리 "Tempo"를 이벤트 형식으로 선택할 수 없습니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

**06: Thin Out**

송 작업에서와 동일합니다. 93페이지를 참조하십시오.

**07: Modify Control Data**

송 작업에서와 동일합니다. 93페이지를 참조하십시오.

**주** 송 작업에서와 달리 “Tempo”를 이벤트 형식으로 선택할 수 없습니다.

**08: Beat Stretch**

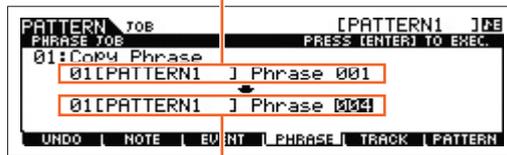
송 작업에서와 동일합니다. 93페이지를 참조하십시오.

**[F4] PHRASE(프레이즈 작업)**

**01: Copy Phrase**

선택한 프레이즈를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다. 소스 패턴/프레이즈와 대상 패턴/프레이즈를 지정하고 필요한 체크 박스를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 이 작업을 실행합니다.

복사할 패턴과 프레이즈를 선택합니다. (프리셋 프레이즈도 선택할 수 있습니다.)



대상 패턴과 프레이즈를 지정합니다.

**주의사항**

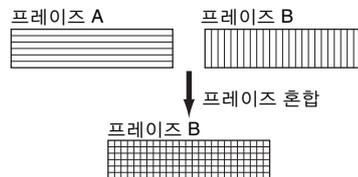
복사 대상의 기존 데이터는 덮어쓰기 됩니다.

**02: Exchange Phrase**

지정된 두 개의 프레이즈(“A”와 “B”) 내용을 교환합니다.

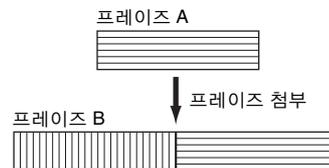
**03: Mix Phrase**

선택한 두 개의 사용자 프레이즈(“A”와 “B”)의 모든 데이터를 혼합하고 그 결과를 프레이즈 B에 넣습니다.



**04: Append Phrase**

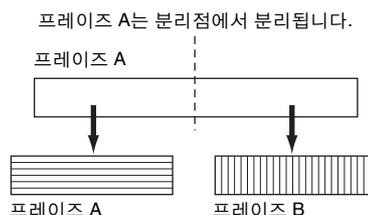
하나의 프레이즈(A)를 다른 프레이즈(B)의 끝에 첨부하여 좀 더 긴 하나의 프레이즈(B)를 만듭니다.



**05: Split Phrase**

선택한 프레이즈(A)를 2개의 프레이즈(A와 B)로 분리합니다. 프레이즈 A는 분리점에서 분리됩니다. 분리점 이전의 데이터는 원래 프레이즈 A에 저장되고 분리점 이후의 데이터는 프레이즈 B로 옮겨져 저장됩니다. 프레이즈 분리 작업을 실행한 후에 프레이즈 A와 B의 미터를 설정할 수도 있습니다.

**주** 패턴 또는 프레이즈가 “off”로 설정된 경우 분리된 프레이즈 B 데이터가 지워집니다.



**주의사항**

이 작업을 수행하면 대상 프레이즈 B에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

**패턴 모드**

**패턴 재생**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

**패턴 녹음**

**패턴 녹음 대기**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

**패턴 녹음 도중**

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

**패턴 편집**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**패턴 작업**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

**보충 설명**

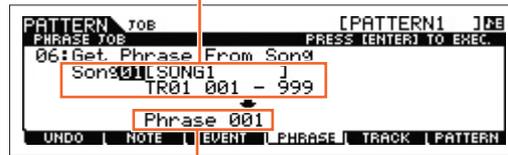
## 06: Get Phrase From Song

송에서 시퀀스 트랙 데이터의 한 세그먼트를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다. 소스 송/트랙/소절 및 대상 프레이즈를 지정하고 필요한 체크 박스를 설정한 후 [ENTER]를 눌러 이 작업을 실행합니다.

### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 프레이즈에 있는 기존의 모든 이벤트가 덮어쓰기 됩니다.

복사할 소스 송, 트랙 및 소절 범위



대상 프레이즈

## 07: Put Phrase To Song

선택한 사용자 프레이즈를 선택한 송의 지정된 영역으로 복사합니다. 소스 프레이즈 및 대상 송/트랙/소절을 지정한 후 [ENTER]를 눌러 이 작업을 실행합니다.

### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 트랙에 있는 기존의 모든 이벤트가 덮어쓰기 됩니다.

소스 프레이즈



대상 송, 트랙 및 맨 위 소절

## 08: Clear Phrase

선택한 프레이즈에서 모든 데이터를 삭제합니다.

## 09: Phrase Name

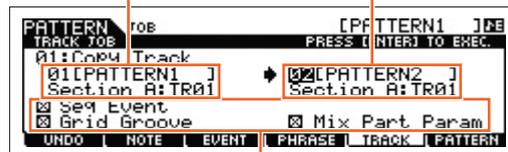
선택한 프레이즈에 이름을 지정합니다(최대 8문자). 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

## [F5] TRACK(트랙 작업)

### 01: Copy Track

선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다. 복사할 데이터 형식은 송 작업에서와 동일합니다. 95페이지를 참조하십시오.

소스 패턴, 섹션 및 트랙      대상 패턴, 섹션 및 트랙

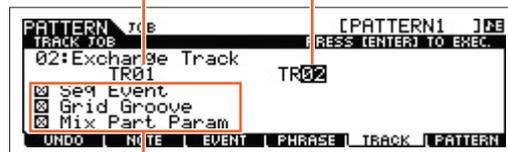


복사할 데이터 형식

### 02: Exchange Track

현재 패턴과 섹션에 지정되어 있는 두 트랙 간에 지정된 데이터 형식을 교환합니다. 교환될 데이터 형식은 송 작업에서와 동일합니다. 95페이지를 참조하십시오.

교환 작업 대상 트랙



교환할 데이터 형식

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

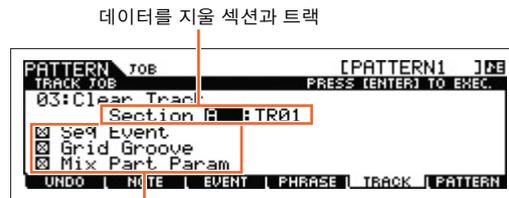
### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

### 03: Clear Track

선택한 패턴 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다. 지울 데이터 형식은 송 작업에서와 동일합니다. 95페이지를 참조하십시오.



### 04: Normalize Play Effect

선택한 트랙의 데이터를 다시 써서 현재 그리드 그루브 설정을 통합합니다. 이 작업을 적용할 트랙(TR 01~16)을 지정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 이 작업을 실행합니다.

### 05: Divide Drum Track

이 작업은 지정된 트랙에 할당되어 있는 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 1~8)에 배치합니다. 이 작업을 적용할 트랙(TR 01~16)을 지정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 이 작업을 실행합니다.

**주** 이 작업에서는 분리된 음 데이터를 저장할 비어있는 사용자 프레이즈 8개가 필요합니다. 비어있는 프레이즈가 부족할 경우에는 오류 메시지가 표시됩니다. 이 경우에는 트랙 지우기 작업(위)을 사용하여 일부 사용자 프레이즈를 삭제한 후 다시 작업을 시도하십시오.

### 06: Put Track To Arp(트랙을 아르페지오로)

섹션/트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다. 자세한 내용은 126페이지를 참조하십시오.

## [F6] PATTERN(패턴 작업)

### 01: Copy Pattern

선택한 소스 패턴에서 모든 데이터를 선택한 대상 패턴으로 복사합니다. 소스 패턴/섹션과 대상 패턴/섹션을 지정하고 필요한 체크 박스를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 이 작업을 실행합니다.

**주** 소스 섹션을 "all"로 설정하면 대상 섹션도 자동으로 "all"로 설정됩니다. 이 상태에서 이 작업을 실행하여 전체 소스 패턴 데이터를 대상으로 복사합니다.



#### Duplicate User Phrase

이 박스를 클릭하면 사용자 프레이즈(소스 패턴에 포함된 경우)가 다른 사용자 프레이즈로 복사되어 대상 패턴에 지정됩니다.

**주** 소스 패턴 번호가 대상 패턴 번호와 같을 경우 사용자 프레이즈가 다른 사용자 프레이즈로 복사되지 않습니다.

#### Chain

이 박스를 클릭하면 패턴 체인 데이터(소스 패턴에 포함된 경우)가 대상 패턴으로 복사됩니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

## 02: Append Pattern

1개의 패턴을 다른 패턴 끝에 추가하여 16개의 트랙 전체를 포함하는 더 긴 패턴이 생성됩니다.

**주** 패턴 추가 작업으로 인해 패턴 길이가 256소절 이상이 되면 오류 메시지가 표시되고 작업이 중단됩니다.

### Keep Original Phrase

이 체크 박스를 클릭하면 새로 첨부된 패턴 데이터와 함께 원래 대상 패턴 데이터가 메모리에 그대로 유지됩니다.

**주** 이 체크 박스를 클릭하지 않으면 원래 대상 패턴이 삭제되고 새로 만들어진 데이터로 대체됩니다. "Keep Original Phrase" 체크 박스를 클릭하면 첨부된 프레이즈 데이터를 저장할 데이터를 포함한 트랙 수의 2배만큼 빈 사용자 프레이즈 수가 필요합니다. 필요한 공간을 사용할 수 없는 경우에는 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이런 경우에는 프레이즈 삭제 작업을 이용하여 사용하지 않는 프레이즈를 삭제한 다음 다시 시도합니다.



## 03: Split Pattern

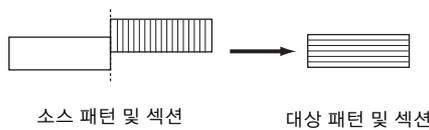
이 작업은 선택한 패턴(16개의 트랙 데이터 전체)을 두 개의 패턴으로 분리합니다. 패턴 분리 작업 이후에는 지정한 분리점 이전의 패턴 파트와 "분리점" 이후 파트가 대상 패턴으로 이동합니다.

### 주의사항

이 작업을 수행하면 대상 패턴에 있는 기존의 모든 이벤트가 덮어쓰기 됩니다.

### Split Point

소절 번호를 설정하여 분리점을 결정합니다.



### Keep Original Phrase

이 체크 박스를 클릭하면 원본 소스 패턴 데이터가 메모리에 그대로 유지되고 분리 작업의 결과는 빈 프레이즈에 쓰여집니다. 이 체크 박스를 클릭하지 않으면 원래 대상 패턴이 삭제되고 새로 만들어진 데이터로 대체됩니다.

**주** "Keep Original Phrase" 체크 박스를 클릭하면 첨부된 프레이즈 데이터를 저장할 데이터를 포함한 트랙 수의 2배만큼 빈 사용자 프레이즈 수가 필요합니다. 필요한 공간을 사용할 수 없는 경우에는 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이 경우에는 프레이즈 삭제 작업(109페이지)으로 사용하지 않는 프레이즈를 삭제한 다음 다시 시도합니다.

## 04: Clear Pattern

선택한 패턴 또는 모든 패턴에서 모든 데이터를 삭제합니다.

지워질 특정 섹션을 선택하면 "Chain" 박스의 클릭 표시를 해제할 수 있습니다. "Chain" 박스의 클릭 표시가 해제되지 않으면 패턴 지우기 작업을 실행해도 패턴 데이터가 그대로 유지됩니다.

## 05: Pattern Name

선택한 패턴에 이름을 지정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

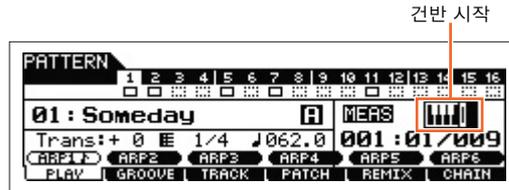
### 보충 설명

## 보충 설명

### ■ 패턴 재생 형식

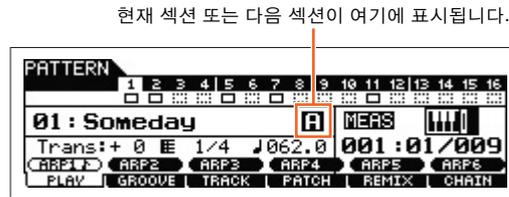
#### 음을 눌러 재생 시작

건반 시작 기능을 켜짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 재생이 시작됩니다. 커서를 건반 시작 아이콘으로 옮긴 후 패턴 재생의 PLAY 화면에 있는 [INC] 버튼을 눌러 건반 시작을 활성화합니다. 이 상태에서 건반을 누르면 패턴 재생이 시작됩니다.



#### 재생 중 섹션 변경

재생 중에 섹션을 변경하려면 [PATTERN SECTION] 버튼(램프 켜짐)을 누른 다음 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용합니다. 패턴 재생 중에 다른 섹션을 선택하면 화면 상단의 Section 열에 'NT' 및 다음 섹션 이름이 나타납니다. 현재 섹션이 유틸리티 모드의 [F2] SEQ 화면에 있는 "PtnQuantize"(144페이지)에 지정되어 있는 타이밍에 도달한 후에는 그 다음 섹션이 시작됩니다. 인트로, 멜로디 A, 필인, 메인 테마, 엔딩 등의 리듬 패턴을 각 섹션에 녹음하는 경우 재생 중에 적절한 섹션을 선택하여 송 전체를 재생할 수 있습니다.



#### 패턴 체인 재생

패턴 체인 기능을 사용하여 사용자가 직접 정의한 순서대로 섹션을 프로그래밍할 수 있으며, 재생 중에 자동으로 라이브 연주나 녹음된 송의 반주 및 백 파트의 연속 시퀀스가 생성되도록 섹션을 변경시킬 수 있습니다. 패턴 체인 기능으로 들어가는 "입구"인 Chain Play 화면(103페이지)에서는 프로그래밍된 패턴 체인을 재생할 수 있습니다. 패턴 재생에서 [F6] CHAIN 버튼을 눌러 패턴 체인 재생 화면으로 이동합니다. 패턴 체인은 Chain Edit 화면의 이펙트 기능(104페이지)과 Chain Record 화면(103페이지)에서 만들 수 있습니다. 패턴 체인은 Chain Edit 화면에서 편집할 수 있습니다(104페이지).

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

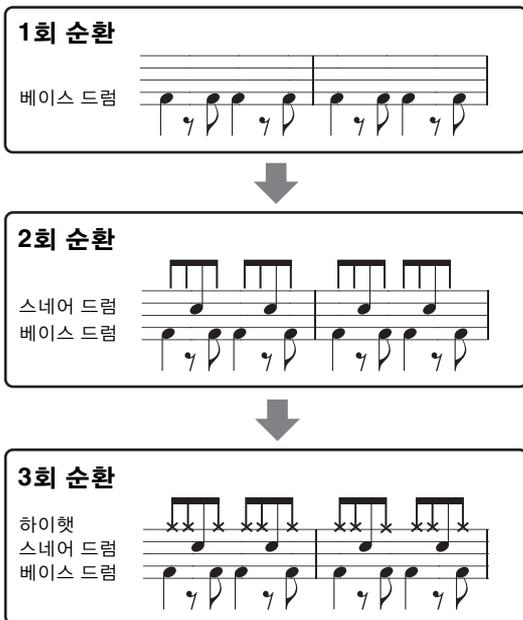
## ■ 순환 녹음(패턴)

### 작업 절차

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → “Loop” = “on”

패턴이 “loop(루프)”에 있는 여러 소절(1~256 소절)의 리듬 패턴을 반복하며 루프를 사용하여 녹음도 실행할 수 있습니다. 이 방법은 겹침 녹음으로 패턴 프레임을 녹음할 때 사용됩니다.

베이스 드럼, 스네어 드럼, 하이햇 심벌즈를 순서대로 녹음할 경우



**주** 순환 녹음은 실시간 녹음에서만 사용할 수 있습니다.

## 패턴 모드

### 패턴 재생

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### 패턴 녹음

#### 패턴 녹음 대기

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### 패턴 녹음 도중

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### 패턴 편집

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### 패턴 작업

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### 보충 설명

## 믹싱 모드

송/패턴 재생을 위한 톤 제너레이터 블록 설정을 믹싱이라고 합니다. 믹싱 모드를 사용하여 각 파트에 대한 보이스 및 이펙트 설정을 변경할 수 있습니다. 이 부분에서는 4가지 형식(믹싱 재생, 믹싱 편집, 믹싱 작업, 믹싱 보이스 편집)의 각 파라미터를 설명합니다. 패턴 믹싱 파라미터는 각 트랙에 있는 패턴 시퀀스 데이터의 일부가 아니라 패턴 데이터로 재생되는 톤 제너레이터 설정입니다. 따라서 믹싱 파라미터 설정은 송/패턴 트랙에 녹음되지 않습니다.

### 주의사항

믹싱 재생/믹싱 편집에 있는 설정은 송/패턴 데이터의 일부로 저장됩니다.

주 믹싱 재생 및 믹싱 편집에 있는 파라미터 설정은 송/패턴의 일부로 저장할 뿐만 아니라 내장 플래시 ROM에 템플릿으로 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 [126페이지](#)를 참조하십시오.

## 믹싱 재생

송 모드나 패턴 모드에서 [MIXING] 버튼을 누르면 Mixing Play 화면이 나타납니다. 송/패턴을 만드는 데 중요한 믹싱 파라미터를 이 화면에서 편집할 수 있습니다.

### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING]

## [F1] VOL/PAN(음량/팬)

### PAN Knob

각 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

### VOLUME Knob

모든 파트에 최적인 레벨 밸런스를 설정할 수 있는 각 파트의 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

## [F2] VOICE

### VOICENUM(보이스 번호)

### BANK MSB/LSB(뱅크 선택 MSB/LSB)

각 파트에 대한 보이스를 결정합니다. 믹싱 보이스도 선택할 수 있습니다.

주 여기에서 카테고리 검색 기능을 사용하여 보이스(믹싱 보이스 제외)를 선택할 수도 있습니다.

### P.WithVce(보이스가 있는 파라미터)

현재 파트의 보이스를 개별적으로 변경할 때 선택한 보이스의 다음 파라미터 설정을 보이스에서 현재 파트로 복사할지 여부를 결정합니다.

- 아르페지오 설정
- 필터 차단 주파수
- 필터 공명
- 진폭 EG
- 필터 EG
- 피치 밴드 범위(상한/하한)
- 음 이동

주 "P.WithVce" 설정과 상관없이 일반 보이스를 선택한 경우 "Mono/Poly", "Switch"(포르타멘토 파트 스위치), "Time"(포르타멘토 시간) 및 "Mode"(포르타멘토 모드) 설정은 항상 복사됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## [F3] EF SEND(이펙트 전송)

이 화면에서는 시스템 이펙트(코러스, 리버브)의 전송 레벨과 인서트 이펙트의 드라이 레벨을 포함해 각 파트의 기본 이펙트를 설정할 수 있습니다.

**주** 송 모드의 이펙트 연결에 대한 내용은 [20페이지](#)를 참조하십시오.

## [F4] TEMPLATE

### [SF1] MIX(믹싱)

이 화면에서는 믹싱 템플릿을 현재 편집되어 있는 파트의 믹싱 설정으로 복사할 수 있습니다. 원하는 템플릿을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 복사 작업을 실행합니다.

**주** 믹싱 설정뿐만 아니라 믹싱 템플릿에 저장된 템포 설정이 자동으로 로드됩니다.

**주** 믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장하는 방법은 [126페이지](#)를 참조하십시오.

### [SF2] PERFORM(퍼포먼스)

이 작업을 통해 현재 편집 중인 믹싱 프로그램의 퍼포먼스에서 각 파트의 특정 설정을 간편하게 복사할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 복사 작업을 실행합니다.

**주** 이 화면은 믹싱 작업의 [SF3] PERFORM 화면과 비슷합니다([121페이지](#)). 그러나 다음 2가지 점이 [SF3] PERFORM 화면과 다릅니다.

- 모든 파라미터가 동시에 복사됩니다.
- 수신 채널 설정이 대상에 자동으로 지정됩니다.

**주** 파트 스위치가 OFF로 설정된 파트는 수신 채널도 OFF로 설정됩니다.

**주** 파트 설정뿐만 아니라 퍼포먼스에 저장된 아르페지오 템포 설정도 복사됩니다.

## [F5] VCE ED(믹싱 보이스 편집)

믹싱 재생에서 [F5] VCE ED 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집으로 들어갑니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다. 송/패턴 모드에서 사용할 일반 보이스를 편집하여 전용 “믹싱 보이스”를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 [122페이지](#)의 “믹싱 보이스 편집”을 참조하십시오.

## [F6] EFFECT

믹싱 모드에서 [F3] EFFECT 버튼을 누르면 믹싱 편집의 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT 화면이 호출됩니다. 이 화면에서는 현재 송/패턴의 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [116페이지](#)를 참조하십시오.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- ▶ [F3] EF SEND
- ▶ [F4] TEMPLATE
- ▶ [F5] VCE ED
- ▶ [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## 믹싱 편집

믹싱 편집 모드를 사용하여 음량 밸런스, 팬 위치 및 이펙트 등의 일반적인 믹서 설정을 제어할 수 있어 송/패턴 데이터를 미세 조정할 수 있습니다. 믹싱 편집은 파트 편집과 공통 편집으로 구성됩니다. 이 부분에서는 공통 편집과 파트 편집용 파라미터에 대해 설명합니다.

## 공통 편집

### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] GENERAL

#### A.Func1(지정 가능 기능 1)

#### A.Func2(지정 가능 기능 2)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼 기능을 선택되어 있는 송/패턴에서 래치(홀드)형으로 할지 또는 일시형으로 할지 여부를 결정합니다.

설정: momentary, latch

### [F2] MFX(마스터 이펙트)

이 화면에서는 마스터 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다(60페이지).

### [F3] MEQ(마스터 EQ)

이 화면에서는 마스터 이퀄라이저와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 5가지 이퀄라이저 밴드를 전체 멀티에 지정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다(61페이지).

### [F4] USB I/O

개별 파트 신호의 특정 출력을 결정합니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다(61페이지).

### [F5] A/D IN(A/D 입력)

이 화면에서는 A/D INPUT [L]/[R] 잭 입력과 관련된 파라미터를 편집합니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다(62페이지).

### [F6] EFFECT

이 화면에서는 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다(63페이지).

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

[F1] VOL/PAN  
[F2] VOICE  
[F3] EF SEND  
[F4] TEMPLATE  
[F5] VCE ED  
[F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] MFX  
▶ [F3] MEQ  
▶ [F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### 믹싱 작업

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F5] DELETE

### 보충 설명

## 파트 편집

### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 숫자 [1]~[16]

### [F1] VOICE

각 파트에 대한 보이스를 결정합니다. 이 화면에는 한 번에 4개 파트(파트 1~4, 파트 5~8, 파트 9~12, 파트 13~16)만 표시됩니다. 편집 가능한 파트를 전환하려면 커서 [<]/[>] 버튼을 누르십시오. [TRACK] 버튼을 누르고 숫자 [1]~[16] 파트에 해당하는 버튼을 눌러도 편집 가능한 파트를 전환할 수 있습니다.

### [SF1] VOICE

각 파트에 대한 보이스를 결정합니다.

### Bank

각 파트에 대한 보이스 뱅크를 결정합니다. 믹싱 보이스 이외의 설정에 대한 내용은 [7페이지](#)를 참조하십시오.

### Number

각 파트의 보이스 번호를 결정합니다.

### P.WithVce(보이스가 있는 파라미터)

현재 파트에 대한 보이스를 개별적으로 변경할 때 선택한 보이스의 다음 파라미터 설정을 보이스에서 현재 파트로 복사할지 여부를 결정합니다.

- 아르페지오 설정
- 필터 차단 주파수
- 필터 공명
- 진폭 EG
- 필터 EG
- 피치 밴드 범위(상한/하한)
- 음 이동

**주** 일반 보이스가 파트에 지정된 경우에는 "P.WithVce" 설정과 상관없이 다음과 같은 설정이 항상 파트에 복사됩니다. 그러나 드럼 보이스가 파트에 지정된 경우에는 "P.WithVce" 설정과 상관없이 다음과 같은 설정이 파트에 복사되지 않습니다.

- "Mono/Poly"
- "Switch" (포르타멘토 파트 스위치)
- "Time" (포르타멘토 시간)
- "Mode" (포르타멘토 모드)

**설정:** off(복사되지 않음), on(복사됨)

### [SF2] MODE

#### Mono/Poly

각 파트의 단일 음색 또는 다성 음색 재생을 선택합니다. 단일 음색은 하나의 음만 연주하는 것이고 다성 음색은 동시에 여러 음을 연주하는 것입니다.

**설정:** mono, poly

**주** 이 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.

#### ReceiveCh(수신 채널)

선택한 파트에 대한 MIDI 수신 채널을 결정합니다. MIDI 데이터가 여러 채널에서 동시에 수신될 수 있으므로 원하는 컨트롤러 데이터가 전송되고 있는 특정 채널에 맞춰 이 파라미터를 설정해야 합니다.

**설정:** 1~16, off

#### ArpPlyOnly(아르페지오 재생만)

현재 파트가 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 연주할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 켜져 있도록 설정되어 있는 경우에는 아르페지오 재생의 노트 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.

**설정:** off, on

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

**[SF3] LIMIT**

이 화면에서는 각 파트의 음 범위와 세기 범위를 결정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [65페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF4] PORTA(포르타멘토)**

각 파트에 대한 포르타멘토 파라미터를 결정합니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [65페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF5] VEL SENS(세기 감도)**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [65페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF6] OTHER**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [66페이지](#)를 참조하십시오.

**[F2] OUTPUT**

각 파트에 대한 보이스를 결정합니다. 이 화면에는 한 번에 4개 파트(파트 1~4, 파트 5~8, 파트 9~12, 파트 13~16)만 표시됩니다. 편집 가능한 파트를 전환하려면 커서 [<]/> 버튼을 누르십시오. [TRACK] 버튼을 누르고 숫자 [1]~[16] 파트에 해당하는 버튼을 눌러도 편집 가능한 파트를 전환할 수 있습니다.

**[SF1] VOL/PAN(음량/팬)**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [66페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF2] EF SEND(이펙트 전송)**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [66페이지](#)를 참조하십시오.

**[F3] EQ(이퀄라이저)**

이 화면에서는 파트 EQ와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [67페이지](#)를 참조하십시오.

**[F4] TONE****[SF1] TUNE**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [68페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF2] FILTER**

이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. [68페이지](#)를 참조하십시오.

**[SF3] FEG(필터 EG)**

이 화면에서는 각 파트의 FEG 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 보이스 모드에 지정되어 있는 보이스의 동일 파라미터를 상속합니다([42페이지](#)). 이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집과 동일합니다. [68페이지](#)를 참조하십시오.

**주** 이 FEG 파라미터는 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.

**믹싱 모드****믹싱 재생**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**믹싱 편집****공통 편집**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**파트 편집**

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**믹싱 작업**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**믹싱 보이스 편집****공통 편집**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**요소 편집**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**믹싱 보이스 작업**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**보충 설명**

## [SF4] AEG(진폭 EG)

이 화면에서는 각 파트의 AEG 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 보이스 모드에 지정되어 있는 보이스의 동일 파라미터를 상속합니다(44페이지). 이 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집에서와 동일합니다. 68페이지를 참조하십시오.

**주** 서스테인 설정은 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.

**주** 릴리스 설정은 드럼 보이스가 지정되어 있는 파트에는 사용할 수 없습니다.

## [F5] RCV SW(수신 스위치)

이 화면에서는 각 개별 파트가 컨트롤 변경 및 프로그램 변경 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 대응하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 반응합니다. 아래에 표시된 두 개의 다른 화면 유형이 제공되며 [SF5] 버튼을 눌러 전환할 수 있습니다. 이 2가지 화면 유형은 연결되어 있고 설정도 동일하나 형식만 다릅니다. 가장 편안한 형식을 사용하십시오.

### 4개의 파트가 표시되는 화면

이 화면 유형에는 한 번에 네 파트의 수신 스위치 상태가 표시됩니다. 해당하는 MIDI 데이터 형식에 원하는 파트의 on 또는 off를 설정합니다. 네 파트의 다른 세트를 보고 편집하려면 숫자 버튼 [1] ~ [16] 중에서 해당하는 버튼을 누릅니다.

### 파트 1개에 대한 모든 파라미터가 표시되는 화면

이 화면 유형에는 선택한 파트 1개에 대한 수신 스위치 설정이 모두 표시됩니다. 선택한 파트에 원하는 MIDI 데이터 형식의 on 또는 off를 설정합니다. 다른 파트를 선택하려면 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하십시오([TRACK] 버튼이 on 상태인지 확인합니다). 이 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 RCV SW 화면(69페이지)의 기능과 동일합니다. 퍼포먼스 파트 편집 모드에서 설정할 수 있는 파라미터뿐만 아니라 프로그램 변경 및 बैं크 선택을 믹싱 모드의 이 화면에서 설정할 수 있습니다.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## 믹싱 작업

퍼포먼스 작업에는 초기화와 복사 같은 몇 가지 기본 작업이 있습니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [JOB]

### [F1] INIT(초기화)

모든 믹싱 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.

#### 초기화되는 파라미터 형식

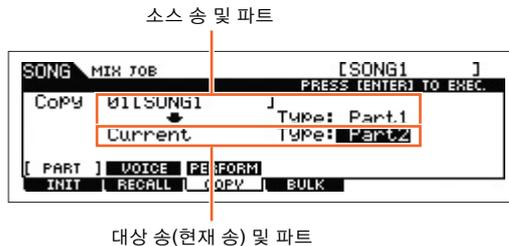
GM, All, 공통(선택한 믹싱의 공통 파라미터 설정), 파트 1~16, A/D (A/D 입력 파트)

### [F2] RECALL(편집 불러오기)

믹싱 프로그램을 편집하면서 편집된 내용을 저장하지 않고 다른 프로그램을 선택할 경우 작성한 모든 편집 내용이 지워집니다. 이런 경우가 발생하면 편집 불러오기를 사용하여 최근 편집 내용으로 믹싱 프로그램을 그대로 복구할 수 있습니다.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART



이 화면에서는 현재 편집되어 있는(아직 저장하지 않은) 설정 등 모든 믹싱 프로그램의 파트 파라미터 설정을 편집 중인 믹싱 프로그램의 특정 파트에 복사할 수 있습니다. 이는 다른 프로그램의 일부 설정을 사용하고 싶을 때 유용합니다. 이 작업 절차는 퍼포먼스 작업의 [F3] COPY 화면과 기본적으로 동일합니다. 70페이지를 참조하십시오.

#### [SF2] VOICE

이 작업으로 보이스 공통 편집 설정을 현재 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 특정 보이스에 믹싱 프로그램에서 사용하려는 이펙트 설정이 있는 경우에 유용합니다. 이 작업을 실행할 리버브 이펙트, 코러스 이펙트, 마스터 이펙트, 마스터 EQ에서 원하는 설정에 해당하는 체크 박스를 클릭할 수 있습니다.

**주** 믹싱 보이스는 소스 보이스로 선택할 수 없습니다.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## [SF3] PERFORM(퍼포먼스)

이 작업을 통해 퍼포먼스에 있는 네 파트의 특정 설정을 현재 편집 중인 믹싱 프로그램에 간편하게 복사할 수 있습니다. 이 작업을 실행할 리버브 이펙트, 코러스 이펙트, 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 인서트 이펙트, A/D 입력 파트에서 원하는 설정에 해당하는 체크 박스를 클릭할 수 있습니다. 이는 특정 퍼포먼스에 믹싱 프로그램에서 사용하려는 설정이 있는 경우에 유용합니다. 이는 믹싱 재생의 [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM 화면(115페이지)과 비슷하지만 소스 이동 데이터가 삭제된다는 점은 다릅니다.

- 이 화면에서는 복사할 파라미터를 선택할 수 있습니다.
- 송/패턴의 대상 파트로 설정된 "ReceiveCh"은 대상 파트에 따라 다릅니다. 설정은 다음과 같습니다.
  - 파트 1~4: 채널 1
  - 파트 5~8: 채널 5
  - 파트 9~12: 채널 9
  - 파트 13~16: 채널 13

## [F4] BULK(벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 믹싱 프로그램의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

**주** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 148페이지를 참조하십시오.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL
[F2] MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

#### 파트 편집

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

### 믹싱 작업

[F1] INIT
[F2] RECALL
▶ [F3] COPY
▶ [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

#### 요소 편집

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

### 보충 설명

## 믹싱 보이스 편집

이 모드에서는 믹싱 파트 1~16에 각각 지정되어 있는 보이스를 편집하고 믹싱 보이스로 저장할 수 있습니다. 믹싱 보이스 편집 설정은 일반 보이스에만 적용됩니다. 일반 보이스가 선택되어 있는 경우에는 보이스 편집 파라미터가 공통 편집(4가지 요소 모두에 공통으로 적용되는 파라미터)과 요소 편집(개별 요소의 파라미터)으로 나뉩니다. 믹싱 보이스 작업도 이용할 수 있으므로 생성된 믹싱 보이스를 구성하는 데 편리한 도구가 제공됩니다. 이 부분에서는 3가지 형식(공통 편집, 요소 편집, 믹싱 보이스 작업)의 각 파라미터에 대해 설명합니다.

**주** 믹싱 보이스에 대한 자세한 내용은 [7페이지](#)를 참조하십시오.

### 공통 편집

#### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 일반 보이스 선택 → [F5] VCE ED → [COMMON]

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다([30페이지](#)). 믹싱 보이스 편집 파라미터는 기본적으로 보이스 편집 모드에 있는 파라미터와 동일합니다. 그러나 송 믹싱/패턴 믹싱 파트 편집에 있는 파라미터와 이름이 같은 일부 파라미터는 믹싱 보이스 편집에서 사용할 수 없습니다.

#### [F1] GENERAL

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다([30페이지](#)). [F3] EQ 화면은 믹싱 보이스 편집에서 사용할 수 없습니다.

#### [F2] OUTPUT

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다([31페이지](#)).

#### [F4] CTL SET(컨트롤러 세트)

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다([32페이지](#)).

#### [F5] LFO(저주파 오실레이터)

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다([33페이지](#)).

#### [F6] EFFECT

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. [35페이지](#)를 참조하십시오. 그러나 [SF4] REVERB 및 [SF5] CHORUS 화면은 믹싱 보이스 편집에서 사용할 수 없습니다.

**주** 인서트 이펙트 스위치가 off로 설정된 파트를 선택할 경우에는 [F6] EFFECT 화면을 사용할 수 없습니다.

### 요소 편집

#### 작업 절차

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 일반 보이스 선택 → [F5] VCE ED → 요소 선택

#### [F1] OSC(오실레이터)

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다([38페이지](#)).

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F4] CTL SET
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## [F2] PITCH

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다(40페이지).

## [F3] FILTER

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다(41페이지).

## [F4] AMP(진폭)

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다(43페이지).

## [F5] LFO(저주파 오실레이터)

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다(45페이지).

## [F6] EQ(이퀄라이저)

일반 보이스 요소 편집에서와 동일합니다(46페이지).

## 믹싱 보이스 작업

믹싱 보이스 작업 모드에는 2가지 기본 작업인 복사와 삭제가 있습니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

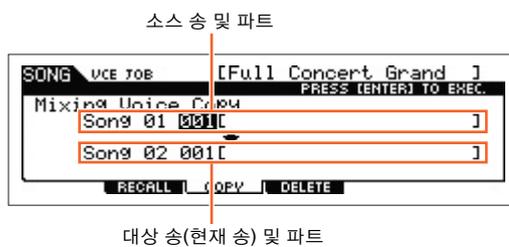
## [F2] RECALL(편집 불러오기)

믹싱 보이스를 편집하면서 편집된 내용을 저장하지 않고 다른 믹싱 보이스, 믹싱 프로그램, 송 또는 패턴을 선택할 경우 작성한 모든 편집 내용이 지워집니다. 편집한 믹싱 보이스가 지정되어 있는 현재 파트에서 외부 MIDI 악기로부터 프로그램 변경을 수신할 경우에도 편집이 지워집니다. 이럴 경우에는 편집 불러오기 기능을 사용해 [F2] RECALL 화면의 [ENTER] 버튼을 눌러 최근 편집 내용으로 믹싱 보이스를 그대로 복구할 수 있습니다.

**주** 믹싱 보이스의 불러오기 버퍼는 현재 송이나 패턴의 각 파트를 위해 준비된 것이므로 불러올 믹싱 보이스를 지정할 파트를 지정한 후 편집 불러오기를 실행할 수 있습니다.

## [F3] COPY

이 작업으로 1개의 송/패턴에 지정되어 있는 파트에 저장된 믹싱 보이스를 다른 송/패턴의 파트로 복사할 수 있습니다.



## [F5] DELETE

이 작업으로 지정되어 있는 송/패턴의 파트에 지정된 믹싱 보이스를 삭제할 수 있습니다.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## 보충 설명

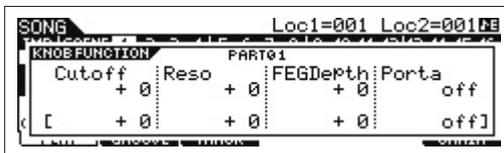
### ■ 노브를 사용하여 퍼포먼스 편집

전면 패널에 있는 노브를 사용하여 믹싱의 각 파트(트랙)에 대한 팬, 이펙트, 차단 주파수, 공명 등 다양한 파라미터를 조정할 수 있습니다.

**1 노브 기능 버튼(1 또는 2) 중 하나를 눌러 컨트롤 기능 화면을 불러옵니다.**

**2 편집할 파트를 선택합니다.**

파트 번호에 해당하는 번호 버튼을 누릅니다.



**3 노브 1~4 또는 노브 5~8에 지정되어 있는 기능을 선택합니다.**

노브 기능 1 버튼을 누를 때마다 램프가 내림차순으로([TONE1] | [TONE2] | [TONE3]) 번갈아 켜집니다. 노브 1~4에 지정되어 있는 기능은 노브 기능 1 버튼 작동에 따라 전환됩니다. 노브 기능 2 버튼을 누를 때마다 램프가 내림차순으로([EQ] | [EFFECT] | [ARP]) 번갈아 켜집니다. 노브 5~8에 지정되어 있는 기능은 노브 기능 2 버튼 작동에 따라 전환됩니다. 각 램프가 켜졌을 때 노브에 지정되어 있는 기능은 다음과 같습니다.

#### [TONE 1] 램프가 켜진 경우

노브 1	CUTOFF	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff"	118페이지
노브 2	RESONANCE	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance"	
노브 3	FEG DEPTH	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth"	
노브 4	PORTAMENTO	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time"	118페이지

#### [TONE 2] 램프가 켜진 경우

노브 1	ATTACK	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack"	119페이지
노브 2	DECAY	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay"	
노브 3	SUSTAIN	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain"	
노브 4	RELEASE	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release"	

#### [TONE 3] 램프가 켜진 경우

노브 1	VOLUME	[SONG] → 송 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"	118페이지
노브 2	PAN	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan"	
노브 3	ASSIGN 1	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF4] OTHER → "Assign 1"	118페이지
노브 4	ASSIGN 2	[SONG] 또는 [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF4] OTHER → "Assign 2"	

#### [EQ] 램프가 켜진 경우

노브 5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F3] EQ → "LOW GAIN"	118페이지
노브 6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F3] EQ → "MID FREQ"	
노브 7	MID	[SONG] / [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F3] EQ → "MID GAIN"	
노브 8	HIGH	[SONG] / [PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F3] EQ → "HGH GAIN"	

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

## 보충 설명

[EFFECT] 램프가 켜진 경우

노브 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	116페이지
노브 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [F3] EF SEND → 파트 선택 → "CHO SEND"	
노브 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	
노브 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → [MIXING] → [F3] EF SEND → 파트 선택 → "REV SEND"	

[ARP] 램프가 켜진 경우

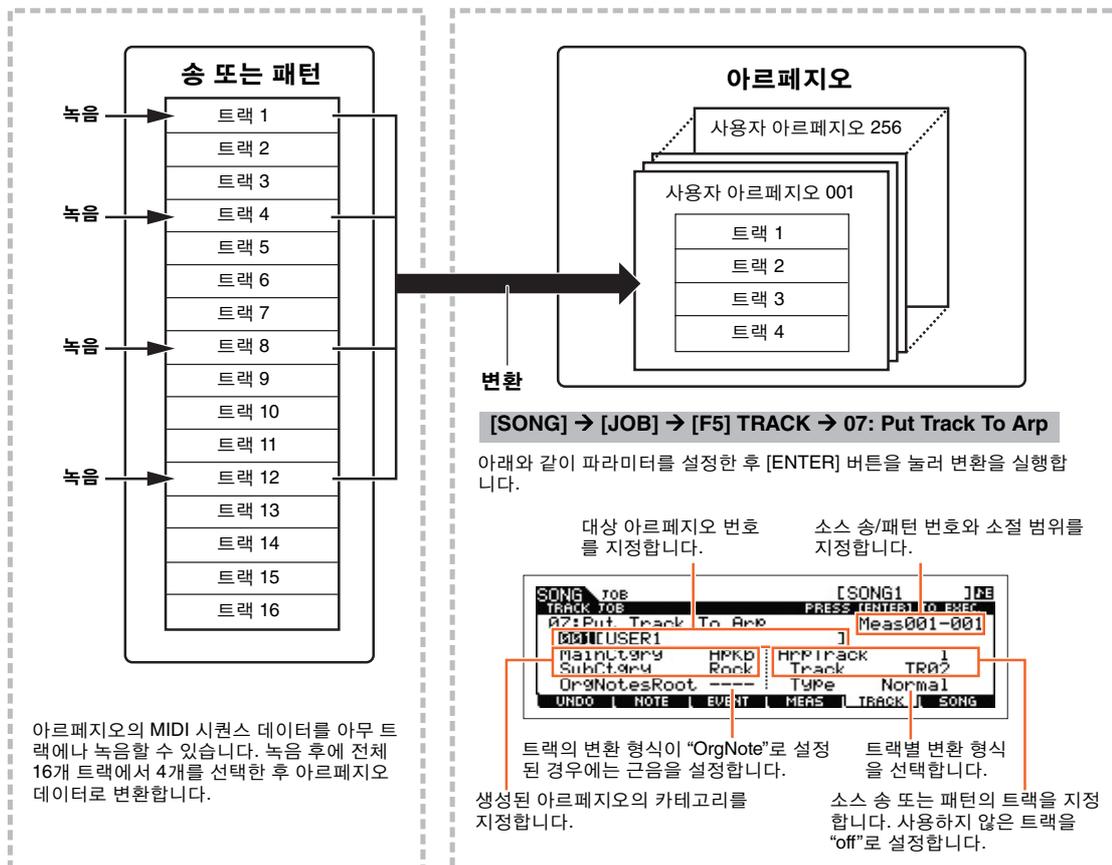
노브 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 파트 선택 → 첫 번째 페이지의 "GateTimeRate"	83페이지
노브 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 파트 선택 → 첫 번째 페이지의 "OctaveRange"	
노브 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 파트 선택 → 첫 번째 페이지의 "UnitMultiply"	
노브 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → 송/패턴 선택 → ♪ (템포)	

주 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 노브 기능 1 또는 2 버튼을 누르면 TONE1/EQ 램프가 켜집니다.

■ 아르페지오 생성

프리셋 아르페지오 사용뿐만 아니라 나만의 아르페지오 데이터도 직접 만들 수 있습니다. 먼저 송 또는 패턴 트랙으로 프레이즈를 녹음합니다. 그런 다음 해당하는 송 또는 패턴 작업 기능을 사용하여 데이터(MIDI 시퀀스 데이터)를 아르페지오 데이터로 변환합니다.

- 1 MIDI 시퀀스 데이터를 송 또는 패턴에 녹음합니다.
- 2 MIDI 시퀀스 데이터(송 또는 패턴에 녹음된)를 아르페지오 데이터로 변환합니다.



믹싱 모드

믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

믹싱 편집

공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFx
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

믹싱 보이스 편집

공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

보충 설명

## 송/패턴 데이터를 아르페지오로 변환하는 방식(변환 형식) 결정

아래의 변환 형식에 따라 3가지 방법 중 하나로 (송/패턴 트랙의) MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환할 수 있습니다. 각 대상 트랙마다 개별적으로 형식을 선택할 수 있어서 유연성과 연주 제어력이 매우 좋습니다.

Normal(일반 아르페지오)	연주한 음과 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.
Fixed	음을 연주하면 동일한 MIDI 시퀀스 데이터가 트리거됩니다.
OrgNotes(원음)	아르페지오 재생 음이 연주되는 코드에 따라 다르다는 것을 제외하고는 기본적으로 "fixed"와 동일합니다.

MIDI 시퀀스 데이터를 송 또는 패턴 트랙에 녹음합니다. 필요할 경우 이 장 앞부분 설명을 참조하십시오. 아래 나오는 예는 참고용입니다.

### • 리듬 패턴 생성(드럼 보이스 사용)

트랙 1	다양한 드럼 악기를 사용하여 기본 리듬 패턴을 녹음합니다.	"Fixed"를 통해 변환합니다
트랙 2~4	특정 드럼 악기를 사용하여 다른 리듬 패턴을 각 트랙에 녹음합니다.	"Normal"을 통해 변환합니다.

### • 베이스 라인 생성(일반 보이스 사용)

트랙 1	원하는 특정 건반(근음)을 사용하여 베이스 라인을 녹음합니다.	OrgNotes Root 설정 후에 "OrgNote"를 통해 변환합니다.
트랙 2~4		off

## ■ 믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장

각각 다른 음악 카테고리나 장르에 맞게 설계된 총 32개의 믹싱 설정이 프로그램되어 편리한 믹싱 템플릿으로 저장되어 있습니다. 각 믹싱 템플릿에는 보이스, 이펙트, 팬을 비롯해 해당하는 음악 장르에 적합한 설정이 있습니다. 생성할 송 또는 패턴 형식에 가장 가까운 템플릿을 다이얼로 불러와 원하는 대로 설정을 조정한 후 녹음을 시작하면 됩니다. MOXF6/MOXF8에서 생성한 믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장할 수도 있습니다.

## 템플릿 불러오기

- 1 패턴 재생을 시작하려면 [SONG]/[PATTERN] 버튼을 누릅니다.
- 2 [MIXING] 버튼을 누르고 [F6] TEMPLATE 버튼을 누른 다음 [SF1] MIX 버튼을 눌러 템플릿 설정 화면을 불러옵니다.
- 3 [INC] 및 [DEC] 버튼 또는 [DATA] 다이얼을 사용하여 원하는 템플릿을 선택합니다.  
템플릿을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 관련 믹싱 설정을 로드합니다.
- 4 건반을 연주하여 믹싱 설정을 확인합니다.  
원하는 파트를 선택하려면 [TRACK] 버튼(램프 켜짐)을 누른 다음 해당하는 숫자 [1]~[16] 버튼을 누릅니다.

## 믹싱 설정을 믹싱 템플릿으로 저장

- 1 송/패턴 모드에서 [MIXING] 버튼을 누른 다음 믹싱 설정을 설정합니다.
- 2 [STORE] 버튼을 누릅니다.  
송/패턴 모드의 Store 화면이 나타납니다.  
주 믹싱 보이스 편집에서 [STORE] 버튼을 눌러 믹싱 보이스를 저장합니다. 믹싱 템플릿을 저장하려면 송/패턴 모드, 믹싱 재생, 믹싱 편집 또는 믹싱 작업에서 [STORE] 버튼을 누릅니다.

## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

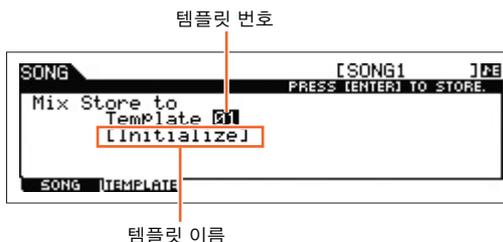
### 보충 설명

3 [F2] TEMPLATE 버튼을 누릅니다.

4 템플릿 번호와 이름을 설정합니다.

5 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

확인을 묻는 메시지가 나타나면 [ENTER] 버튼을 눌러 새 템플릿을 저장합니다. 작업을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



## 믹싱 모드

### 믹싱 재생

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### 믹싱 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### 파트 편집

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### 믹싱 작업

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### 믹싱 보이스 편집

#### 공통 편집

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### 요소 편집

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### 믹싱 보이스 작업

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### 보충 설명

## 마스터 모드

본 신디사이저에는 다양한 특징, 기능 및 작업이 탑재되어 있어 필요한 특정 기능의 위치를 검색하고 불러오기 어려울 수도 있습니다. 이런 경우에 마스터 기능이 유용합니다. MOXF6/MOXF8에는 총 128개의 사용자 마스터 설정을 위한 공간이 있습니다. 이 기능을 사용하여 각 모드에서 가장 자주 사용하는 작업을 기억하여 기능이 필요할 때마다 버튼 하나만 누르면 즉시 불러올 수 있습니다.

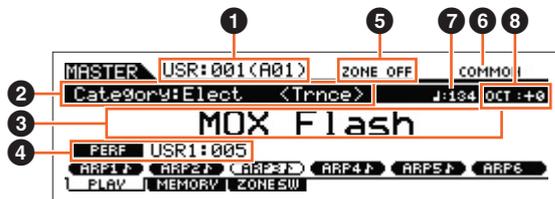
## 마스터 재생

마스터 재생으로 들어가서 Master Play 화면을 불러오려면 현재 모드에서 [MASTER] 버튼을 누릅니다.

### 작업 절차

[MASTER] 버튼을 누릅니다.

### [F1] PLAY



#### ① Master Number(그룹/번호)

선택한 마스터 번호를 나타냅니다.

#### ② Main Category <Sub Category>/ Voice

기억되어 있는 모드가 보이스 또는 퍼포먼스일 경우 이는 보이스/퍼포먼스의 메인 카테고리 and 하위 카테고리를 나타냅니다. 기억되어 있는 모드가 송 또는 패턴일 경우 이것은 현재 선택한 트랙에 지정되어 있는 보이스를 나타냅니다.

#### ③ Master Name

현재 마스터의 이름을 나타냅니다.

#### ④ Mode

현재 마스터에 기억되어 있는 모드를 나타냅니다. 모드(VOICE, PERF, PATTERN, SONG) 중 하나가 여기에 표시됩니다.

#### ⑤ Zone Switch

“ZoneSwitch” 설정(129페이지)을 나타냅니다.

#### ⑥ Current Part/ Current Track

기억되어 있는 모드가 퍼포먼스일 경우 이는 퍼포먼스의 현재 선택되어 있는 파트(현재 파트)를 나타냅니다. 기억되어 있는 모드가 송 또는 패턴일 경우 이는 현재 선택되어 있는 트랙을 나타냅니다. 기억되어 있는 모드가 보이스일 경우에는 아무런 표시도 없습니다.

#### ⑦ ♩(아르페지오 템포)

현재 마스터에 설정되어 있는 아르페지오 템포를 나타냅니다.

**주** 이 파라미터는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [ENTER] 버튼을 원하는 템포로 여러 번 눌러 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 “Tap Tempo(탭 템포)”라고 합니다.

#### ⑧ OCT(옥타브)

건반 옥타브 설정을 표시합니다.

## 마스터 모드

### 마스터 재생

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### 마스터 편집

#### 공통 편집

- [F1] NAME

#### 존 편집

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### 마스터 작업

- [F1] INIT
- [F4] BULK

## [SF1] ARP1(아르페지오 1)~[SF6] ARP6(아르페지오 6)/ [SF1] SCN1(Scene 1)~[SF6] SCN6(Scene 6)

기억되어 있는 모드가 송, 퍼포먼스 또는 패턴일 경우 보이스/퍼포먼스/패턴 번호에 따라 [SF1] ARP1~[SF6] ARP6 버튼 각각에 서로 다른 아르페지오 형식이 지정됩니다. 아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 기억되어 있는 모드가 송일 경우 송 번호에 따라 [SF1]~[SF6] 버튼 각각에 서로 다른 scene 설정이 지정됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이 버튼들을 눌러 음소거 설정이나 솔로 설정을 불러올 수 있습니다.

**주** Arpeggio Edit 화면에서 아르페지오를 등록할 수 있습니다. scene 등록에 대한 자세한 설명은 98페이지의 “송 scene 등록”을 참조하십시오.

## [F2] MEMORY

### Mode

마스터 번호 선택 시 불러오는 모드를 결정합니다.

**설정:** 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴

### Memory

마스터 선택 시 불러오는 프로그램 번호를 결정합니다.

**설정:** 모드가 Voice로 설정되는 경우: 보이스 बैं크와 번호를 선택합니다.  
모드가 Performance로 설정되는 경우: 퍼포먼스 बैं크와 번호를 선택합니다.  
모드가 Song으로 설정되는 경우: 송 번호를 선택합니다.  
모드가 Pattern으로 설정되는 경우: 패턴 번호를 선택합니다.

## [F3] ZONE SW(존 스위치)

### ZoneSwitch

존 기능을 사용할지(on) 또는 사용하지 않을지(off) 여부를 결정합니다. 존 기능에 대한 자세한 내용은 130페이지를 참조하십시오.

**설정:** off, on

**주** 모드가 “Voice” 또는 “Performance”로 설정되고 존 스위치가 켜진 경우에는 존 1만 기본 설정에서 사용할 수 있습니다(존 2~4는 소리가 나지 않습니다). 마스터 편집 모드에서 다양한 파라미터를 설정하여 이러한 존을 사용할 수 있습니다.

### ZoneKnob

ZoneSwitch가 “on”으로 설정된 경우에는 이 파라미터로 존 편집 설정을 노브 1~8(on)에 지정할지 또는 기억되어 있는 모드를 노브 1~8(off)에 지정할지 여부를 결정합니다.

**설정:** off, on

**주** ZoneSwitch가 “on”으로 설정된 경우에는 노브 기능 1 및 2 버튼을 동시에 눌러 ZoneKnob를 on/off로 설정할 수도 있습니다. 이 파라미터가 on으로 설정된 경우에는 노브 기능 1 및 2 버튼의 LED 표시등이 꺼집니다.

### 힌트

편리하게 숫자 버튼을 사용하여 각 존 커짐/꺼짐에 대해 내장/외부 스위치(130페이지)를 쉽게 켤 수 있습니다. 존에 대한 내장/외부 스위치가 켜져 있으면 해당하는 버튼([1]~[4] 또는 [9]~[12])이 켜집니다.

우선, 다음 설정이 활성화되도록 합니다.

마스터 연주	
Mode	Song
ZoneSwitch	on

그런 다음 해당하는 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

[1]~[4] 버튼	존 1~4에 대한 IntSw 커짐/꺼짐 설정을 변경합니다.
[9]~[12] 버튼	존 1~4에 대한 ExSw 커짐/꺼짐 설정을 변경합니다.

## 마스터 모드

### 마스터 재생

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

### 마스터 편집

#### 공통 편집

[F1] NAME

#### 존 편집

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### 마스터 작업

[F1] INIT

[F4] BULK

## 마스터 편집

마스터 편집 모드로 다양한 파라미터를 편집하여 최대 8개의 존(건반 영역)을 포함하는 나만의 마스터 프로그램을 만들 수 있습니다. 마스터 모드에서 건반을 최대 4개의 독립된 영역("존"이라 함)으로 분리할 수 있습니다. 각 존에는 다양한 MIDI 채널, 노브 및 컨트롤 슬라이더의 기능을 지정할 수 있습니다. 이로써 하나의 건반으로 다중 탬버 톤 제너레이터의 여러 부분을 동시에 제어하거나 본 신디사이저 자체의 내부 보이스뿐만 아니라 외부 MIDI 악기의 보이스를 여러 다양한 채널을 통해 제어할 수 있어 여러 대의 건반이 해야 할 작업을 MOXF6/MOXF8로 효율적으로 할 수 있습니다. Master Edit 화면에는 4개의 존 모두에 공통으로 적용되는 파라미터의 편집을 위한 형식과 개별 존 편집을 위한 형식의 두 가지 형식이 있습니다. 이 부분에서는 공통 편집과 파트 편집용 파라미터에 대해 설명합니다.

## 공통 편집

### 작업 절차

[MASTER] → 마스터 선택 → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] NAME

이 화면에서는 마스터 이름을 만들 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

## 존 편집

### 작업 절차

[MASTER] → 마스터 선택 → [EDIT] → 숫자 [1]~[4]

### [F1] TRANS(전송)

이 화면에서는 건반을 연주할 때 각 존이 MIDI 메시지를 전송하는 방법을 설정할 수 있습니다.

#### TransCh(전송 채널)

각 존의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

설정: 1~16

#### IntSw(내장 스위치)

각 존의 MIDI 데이터를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

#### ExtSw(외부 스위치)

각 존의 MIDI 데이터를 외부 MIDI 장치로 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### [F2] NOTE

이 화면에서는 각 존의 피치 및 건반 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### Octave

존 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 오프셋을 최대 3 옥타브의 범위에서 위아래로 조절할 수 있습니다.

설정: -3~+0 (기본값)~+3

#### Transpose

존 범위가 위 또는 아래로 이동하는 반음 단위의 양을 결정합니다.

설정: -11~+0 (기본값)~+11

#### NoteLimitH, L(음 상한, 하한)

각 존에 대해 건반 범위에서 최저 및 최고 음을 설정합니다. 선택한 영역은 단지 이 범위 내에서 연주할 때에만 소리가 납니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

## 마스터 모드

### 마스터 재생

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### 마스터 편집

#### 공통 편집

▶ [F1] NAME

#### 존 편집

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### 마스터 작업

[F1] INIT

[F4] BULK

### [F3] TX SW(전송 스위치)

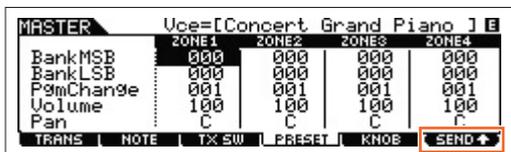
이 화면에서는 각 개별 존이 컨트롤 변경 및 프로그램 변경 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터 전송에 영향을 주는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터가 “on”으로 설정되어 있는 경우 선택한 존을 연주하면 해당 MIDI 데이터가 전송됩니다. 아래에 표시된 두 개의 다른 화면 형식을 사용할 수 있으며 [SF6] 버튼을 눌러 전환할 수 있습니다. 각 화면 형식은 같은 설정을 다른 형식으로 나타낼 수 있습니다. 가장 편리한 형식을 사용하십시오.

- 4개 존이 표시되는 화면
- 존 한 개에 대한 모든 파라미터가 표시되는 화면

**설정:** 아래 참조

Bank (TG).....	뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
PC (TG).....	프로그램 변경 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
Bank (MIDI).....	뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
PC (MIDI).....	프로그램 변경 메시지를 MIDI를 통해 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
PB (Pitch Bend).....	피치 벤드 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.
MW (Modulation Wheel).....	모듈레이션 휠을 사용하여 생성된 MIDI 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
FC1 (Foot Controller 1).....	선택 사양인 풋 컨트롤러를 눌러 생성된 MIDI 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
Sus (Sustain).....	컨트롤 번호 64(서스테인) 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다. 드럼 보이스 파트에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.
FS (Foot Switch).....	FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 책에 연결된 풋 스위치를 눌러 생성된 MIDI 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
Knob.....	노브를 사용하여 생성된 MIDI 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
A.Func1 (Assignable Function 1) /A.Func2 (Assignable Function 2)	ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 눌러 생성된 MIDI 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
Vol/Exp (Volume/Expression).....	음량 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.
Pan.....	팬 메시지를 내부 및 외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정합니다.

### [F4] PRESET



이 화면에서는 선택한 마스터 프로그램 번호에 있는 각 존의 보이스 관련 설정을 지정할 수 있습니다.

**주** [F6] SEND 버튼을 사용하여 PRESET 화면의 설정을 바로 적용할지 여부를 선택할 수 있습니다. [F6] SEND 버튼이 켜진 경우에는 (SEND) 이 화면에서 각 파라미터를 변경하자마자 관련 MIDI 메시지가 MOXF6/MOXF8에서 출력됩니다. [F6] SEND 버튼이 꺼진 경우에는 (SEND) 편집된 마스터를 저장하고 마스터를 다시 선택한 후에 MIDI 메시지가 MOXF6/MOXF8에서 출력됩니다. 그러나 [F1]TRANS 또는 [F3]TX SW 화면에서 off로 설정된 파라미터는 출력할 수 없습니다.

#### BankMSB(뱅크 선택 MSB)

#### BankLSB(뱅크 선택 LSB)

#### PgmChange(프로그램 변경)

선택한 마스터에서 각 존에 대한 보이스 지정을 결정합니다.

**설정:** “Data List” PDF 문서의 “보이스 목록”을 참조하십시오.

#### Volume

각 존에서 보이스의 출력 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0-127

#### Pan

각 존에서 보이스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L64(맨 왼쪽)-C(중앙)-R63(맨 오른쪽)

## 마스터 모드

### 마스터 재생

- [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### 마스터 편집

#### 공통 편집

- [F1] NAME

#### 존 편집

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### 마스터 작업

- [F1] INIT
- [F4] BULK

## [F5] KNOB

### CtrlKnobUp(컨트롤 노브 상부)

### CtrlKnobLo(컨트롤 노브 하부)

이 화면에서는 각 존의 노브에 사용할 컨트롤 변경 번호를 결정할 수 있습니다. 이러한 설정은 "ZoneKnob" 파라미터(마스터 재생의 [F3] ZONE SW 화면)가 "on"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: off, 1~95

## 마스터 작업

보이스 작업 모드에는 초기화와 복사 같은 몇 가지 기본 작업이 있습니다. 선택한 화면에서 요구하는 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

## [F1] INIT(초기화)

이 기능으로 모든 마스터 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 공통 설정, 각 존에 필요한 설정 등 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다. 이는 완전히 새로운 마스터를 생성할 때 매우 유용한 기능입니다.

**초기화되는 파라미터 형식:** All, Common, Zone

All	선택한 마스터의 모든 설정이 초기화됩니다.	
Common	선택한 마스터의 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.	
Zone	존 설정이 초기화됩니다. 다음 세 가지 유형 중 하나로 존 설정을 초기화할 수 있습니다.	
	Split	존 1과 존 2를 사용하여 건반 범위를 분할합니다. "UpperCh"는 건반 위쪽 범위의 MIDI 전송 채널을 결정하고, "LowerCh"는 건반 아래쪽 범위의 MIDI 전송 채널을 결정하며, "SplitPoint"는 건반 위쪽 범위와 아래쪽 범위를 분리하는 음(C2-G8) 번호를 결정합니다.
	4Zone	4가지 존 모두를 초기화합니다.
	Layer	존 1과 존 2를 사용하여 두 파트를 레이어 처리할 수 있습니다. "UpperCh"와 "LowerCh"는 두 존의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

## [F4] BULK(벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 마스터의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

**주** 벌크 덤프를 실행하려면 다음 작업으로 올바른 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo."

## 마스터 모드

### 마스터 재생

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### 마스터 편집

#### 공통 편집

[F1] NAME

#### 존 편집

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

### 마스터 작업

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

## 원격 모드

원격 모드에서는 본 악기의 노브와 버튼을 사용하여 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어의 시퀀서 트랙과 믹서 채널을 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 기능 버튼으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어 재생을 시작/중지할 수 있고 컴퓨터의 마우스나 키보드를 사용하는 대신 [DATA] 다이얼과 [INC] 및 [DEC] 버튼을 사용해 DAW 소프트웨어의 송 위치를 제어할 수 있습니다. MOXF6/MOXF8의 원격 모드에서 DAW 애플리케이션인 Cubase, Logic, SONAR 및 Digital Performer를 제어할 수 있습니다. 유틸리티 모드의 REMOTE 화면에 있는 “Remote Select”에서 원격 설정을 합니다.

### 작업 절차

[DAW REMOTE]를 누릅니다.

주 원격 모드를 종료하려면 [DAW REMOTE] 버튼을 다시 누릅니다.

주 MOXF6/MOXF8과 호환되는 DAW 소프트웨어 버전은 사용설명서의 “사양” 단원을 참조하십시오.

## Remote 화면



### 1 TrackName

유틸리티 모드의 “DAW Select”에서 설정한 DAW 소프트웨어를 Cubase로 설정하면 현재 Cubase에 있는 트랙을 표시합니다.

### 2 Control Template Number, Template Name

MOXF6/MOXF8에서는 다양한 VSTi 플러그인에 사용할 수 있는 50개의 컨트롤 템플릿이 제공됩니다. 50개의 컨트롤 템플릿 중 원하는 템플릿 하나를 선택하여 현재 VSTi의 해당 기능을 노브 1~4에 지정할 수 있습니다. 이 파라미터는 컨트롤 템플릿 번호를 결정합니다.

주 MOXF6/MOXF8 Remote Editor를 사용하여 컨트롤 템플릿을 편집합니다. MOXF6/MOXF8 Remote Editor는 <http://download.yamaha.com/>에서 다운로드할 수 있습니다.

자세한 내용은 MOXF6/MOXF8 Remote Editor와 함께 제공된 PDF 설명서를 참조하십시오.

주 유틸리티 모드에서 설정하는 DAW 소프트웨어를 Cubase로 설정할 경우 Cubase에서 VSTi를 전환하면 MOXF6/MOXF8에서 설정된 컨트롤 템플릿이 연속해서 변경됩니다. 유틸리티 모드에서 설정하는 DAW 소프트웨어를 Cubase 이외의 것으로 설정할 경우 VSTi를 전환해도 MOXF6/MOXF8에서 설정된 컨트롤 템플릿이 영향을 받지 않습니다. 해당 컨트롤 템플릿을 수동으로 설정하여 DAW 소프트웨어에서 VSTi를 일치시켜야 합니다.

### 3 Parameter Name

패널의 노브 1~8로 변경할 수 있는 파라미터를 표시합니다.

### 4 Function Names

[SF1]~[SF6] 버튼에 지정되어 있는 Cubase 기능의 이름을 표시합니다.

### 5 Parameter Values of the Knob Output Select in each Template

원격 모드에서 설정한 노브 출력 선택의 파라미터 값을 표시합니다. 원격 템플릿의 노브 출력 선택은 MOXF6/MOXF8 Remote Editor로 설정할 수 있습니다. 다음 조건에서는 노브 출력 선택 파라미터 설정이 자동으로 “CC”로 설정됩니다.

- 유틸리티 모드에서 설정하는 DAW 소프트웨어가 Cubase 이외의 것으로 설정된 경우
- “MIDI In/Out” 파라미터(149페이지)가 “MIDI”로 설정된 경우
- USB 케이블이 MOXF6/MOXF8에 연결되어 있지 않은 경우

### 6 Name of the Remote Control Software

유틸리티 모드(141페이지)의 “DAW Select”에서 설정하는 DAW 소프트웨어 이름을 표시합니다.

## 원격 모드

### 원격 화면

### 원격 제어 지정

원격 모드

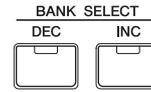
원격 화면

원격 제어 지정

## 원격 제어 지정

### VSTi용 컨트롤 템플릿 전환

MOXF6/MOXF8의 컨트롤 템플릿을 전환하려면 BANK SELECT [DEC]/[INC] 버튼을 사용합니다.



### 노브 1~4의 기능 전환

노브 기능 1 버튼을 눌러 노브 1~4에 지정되어 있는 기능을 내림차순으로("1" | "2" | "3") 전환합니다. 각 기능은 선택한 컨트롤 템플릿에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 MOXF6/MOXF8 Remote Editor에서 확인하십시오. 노브에 지정되어 있는 기능에 해당하는 램프가 켜집니다. 화면에 기능이 표시되면 램프가 깜박입니다.

ASSIGNABLE KNOB	A	B	C	D	
TONE 1	1	CUTOFF	RESONANCE	FEG DEPTH	PORTAMENTO
TONE 2	2	ATTACK	DECAY	SUSTAIN	RELEASE
TONE 3	3	VOLUME	PAN	ASSIGN 1	ASSIGN 2

주 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 노브 기능 1 버튼을 눌러 노브 1~4 기능을 "1"로 설정합니다.

주 MOXF6/MOXF8 Remote Editor를 사용하여 컨트롤 템플릿을 편집합니다.

### 노브 5~8의 기능 전환

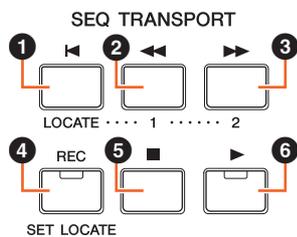
노브 5~8은 유틸리티 모드에서 "DAW Select"를 "Cubase"로 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 노브 기능 2 버튼을 눌러 노브 5~8에 지정된 기능을 내림차순으로("Q" | "F" | "G") 전환합니다. 노브 5~8도 Low, Low Mid, High Mid, High(저, 중저, 중고, 고) 대역으로 제어합니다. 이 작업은 Cubase의 Track EQ 파라미터와 연동됩니다. 노브에 지정되어 있는 기능에 해당하는 램프가 켜집니다. 화면에 기능이 표시되면 램프가 깜박입니다.

CH EQ	LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH	
EQ	Q	LOW	MID F	MID	HIGH
EFFECT	F	CHO PRESET	CHO SEND	REV PRESET	REV SEND
ARP	G	GATE TIME	OCT RANGE	UNITMULTIPLY	TEMPO

주 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 노브 기능 2 버튼을 눌러 노브 5~8 기능을 "Q"로 설정합니다.

### 전송 작업

SEQ TRANSPORT 버튼도 DAW 전송 컨트롤 역할을 합니다.

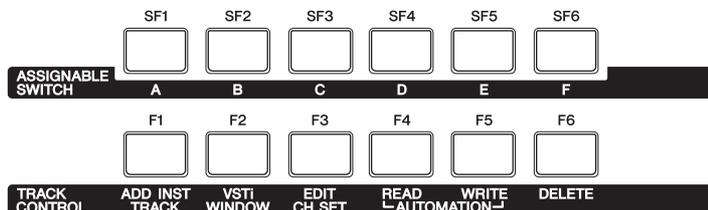


- 1 Top(송의 맨 처음으로 이동)
- 2 Rewind
- 3 Forward
- 4 Record
- 5 Stop
- 6 Play

## 기능 버튼별 작동

DAW 소프트웨어의 기능은 기능 버튼과 하위 기능 버튼으로 작동할 수 있습니다. “DAW Select”를 “Cubase”로 설정할 경우 Cubase에 해당하는 기능이 버튼에 지정됩니다. 이 부분에서는 “DAW Select”를 “Cubase”로 설정할 때 기능 버튼의 특정 기능에 대해 설명합니다.

**주** “DAW Select”를 Cubase 이외의 것으로 설정할 경우 기능 버튼에 지정된 기능이 맞지 않을 수도 있습니다. 기능 버튼을 사용하기 전에 DAW 소프트웨어에서 원하는 기능을 기능 버튼에 지정하십시오. “DAW Select”를 Digital Performer로 설정할 경우에는 이러한 버튼이 작동하지 않습니다.



## 원격 모드

원격 화면

원격 제어 지정

## 기능 버튼의 기능

“DAW Select”를 “Cubase”로 설정할 경우 다음과 같은 고정 기능이 [F1]~[F6] 버튼에 지정됩니다.

버튼	패널 표시	기능
F1	ADD INST TRACK	[Add Instrument Track] 대화상자를 열고 닫습니다.
F2	VSTi WINDOW	선택한 트랙의 VSTi 화면을 열고 닫습니다.
F3	EDIT CH SET	선택한 트랙의 채널 설정 창을 열고 닫습니다.
F4	AUTOMATION READ	선택한 트랙의 자동화 읽기를 켜고 끕니다.
F5	AUTOMATION WRITE	선택한 트랙의 자동화 쓰기를 켜고 끕니다.
F6	DELETE	삭제합니다.

## 하위 기능 버튼의 기능

[SF1]~[SF6] 버튼을 원하는 기능에 자유롭게 지정할 수 있습니다. “DAW Select”를 “Cubase”로 설정할 경우 [SF1]~[SF6] 버튼에 지정되어 있는 기능을 등록하는 6개의 메모리를 사용할 수 있습니다. [SF1]~[SF6] 버튼의 기능을 각 메모리에 등록할 수 있습니다. 메모리 설정 1~6을 전환하려면 MOXF6/MOXF8 패널의 [A]~[F] 버튼을 사용하십시오. 하위 기능 버튼에 지정되는 기능들은 Cubase(136페이지)의 MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창에서 편집할 수 있습니다.

## MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창

### 원격 모드

원격 화면

원격 제어 지정

Cubase에 표시되는 MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창의 [SF1]~[SF6] 버튼에 기능을 지정할 수 있습니다. 이 부분에서는 MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창에 대해 설명합니다.

### 시작 방법

“Device”메뉴를 선택한 후 Cubase에서 “MOXF6/MOXF8 Extension Setup”을 선택합니다. MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창을 표시합니다.

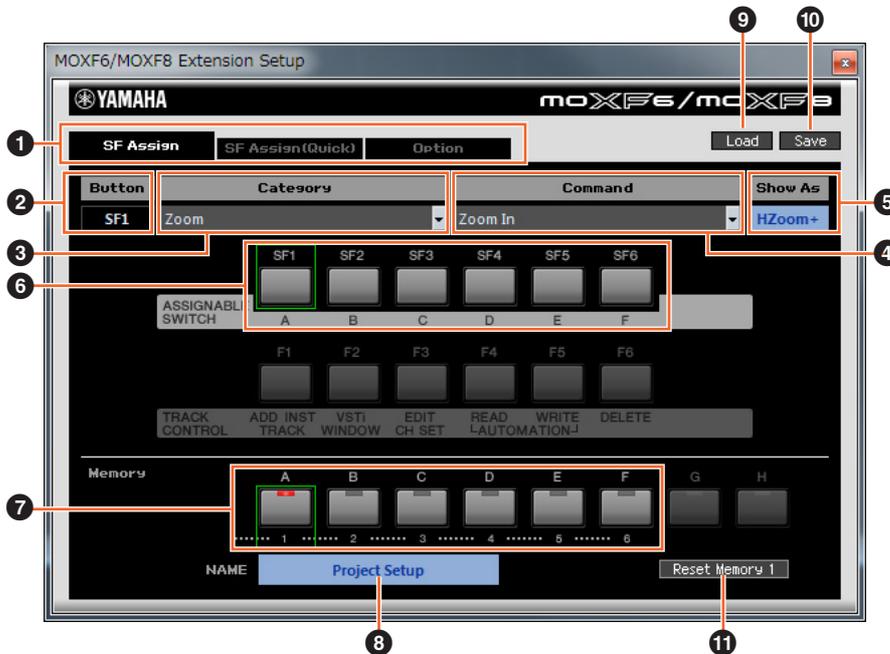
**주** 메모리 1의 기본 설정이 기능 버튼에 지정된 경우에는 MOXF6/MOXF8 패널의 [SF6] 버튼을 눌러 MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창을 시작할 수 있습니다.

### MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창이란?

MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창에는 SF Assign 창, SF Assign (Quick) 창, Option 창이 있습니다. 탭을 누르면 세 창 간에 전환됩니다.

### SF Assign 창

이 창에서는 하위 기능 버튼 중 선택한 버튼에 기능을 지정합니다. [SF1]~[SF6] 버튼을 클릭하여 하위 기능 버튼 중 하나를 선택할 수 있습니다.



#### 1 [SF Assign] tab, [SF Assign (Quick)] tab, [Option] tab

탭 중 하나를 클릭하여 창 사이를 전환합니다.

#### 2 Button

편집을 위해 선택한 버튼을 표시합니다.

#### 3 Category

선택한 버튼에 지정되어 있는 기능의 카테고리를 선택합니다.

#### 4 Command

선택한 카테고리에 있는 기능을 선택합니다.

#### 5 Show As

선택한 기능의 화면 표시를 결정합니다. 화면 표시의 길이는 최대 6문자가 될 수 있습니다.

#### 6 [SF1] – [SF6] buttons

이 버튼은 MOXF6/MOXF8 패널의 [SF1]~[SF6] 버튼에 해당합니다. 선택한 세트에 지정하여 사용할 버튼을 결정합니다.

**7 Buttons for the Memory 1 – 6**

[SF1]~[SF6] 버튼에 지정할 메모리를 결정합니다.

**8 Memory name**

위의 파라미터(7)를 통해 지정되는 메모리 이름(최대 16문자 길이)을 결정합니다.

**9 Load**

MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창의 설정이 저장되는 파일을 로드합니다.

**10 Save**

MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창에서 Option 창 이외의 설정이 파일로 저장됩니다.

**11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6**

이 버튼들을 클릭하면 선택한 메모리의 기본 설정이 [SF1]~[SF6] 버튼에 복구됩니다.

**주의사항**

메모리 재설정 버튼을 클릭하여 기본 데이터를 복구하면 선택한 메모리에 등록되어 있는 [SF1]~[SF6] 버튼 기능을 덮어씁니다.

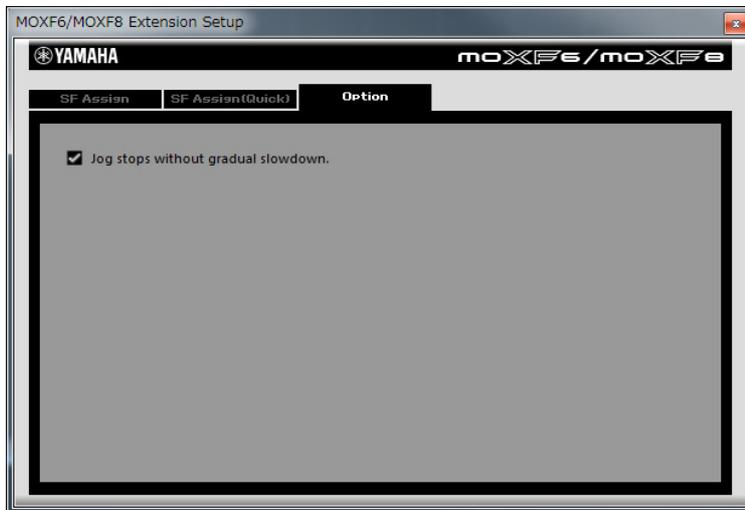
**SF Assign (Quick) 창**

이 창에서 [SF1]~[SF6] 버튼에 기능을 지정합니다. 설정 메뉴는 SF Assign 창과 같습니다. SF Assign (Quick) 창에서 이 창에 표시된 [SF1]~[SF6] 버튼에 기능을 지정할 수 있습니다.



**Option 창**

조그 다이얼로 Cubase의 프로젝트 커서를 움직일 때 조그 작동이 정지되면 커서를 바로 정지시킬지(on) 또는 점진적으로 정지시킬지(off)를 결정합니다.



**원격 모드**

원격 화면

원격 제어 지정

## 음소거/솔로

MOXF6/MOXF8의 각 [MUTE]/[SOLO] 버튼을 눌러 Cubase에 현재 선택되어 있는 트랙을 음소거하거나 솔로로 재생할 수 있습니다.



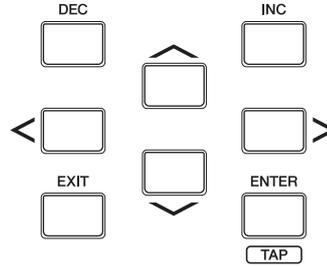
## 원격 모드

원격 화면

원격 제어 지정

## 커서 이동/프로그램 변경 기능

커서 [←]/[↑]/[V]/[→] 버튼은 DAW 소프트웨어의 커서 컨트롤 역할을 합니다. [EXIT] 버튼은 컴퓨터의 <Esc> 키 역할을 하며 [ENTER] 버튼은 <Enter> 키 역할을 합니다. [INC]/[DEC] 버튼은 DAW 소프트웨어의 VSTi 프로그램을 전환합니다. 그러나 “Remote Select”를 “Cubase”로 설정할 경우 [INC]/[DEC] 버튼의 기능은 MOXF6/MOXF8의 “ProgramChangeMode” 설정에 따라 다릅니다.

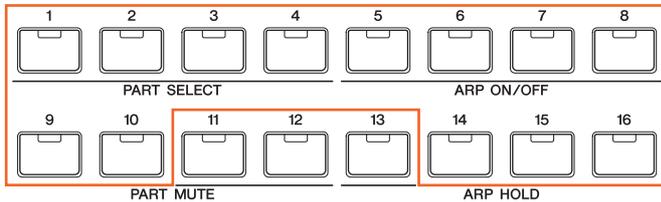


“ProgramChangeMode” 설정	기능
remote	[INC] 버튼을 누르면 다음 프로그램이 선택되고 [DEC] 버튼을 누르면 이전 프로그램이 선택됩니다.
PC	[INC]/[DEC] 버튼을 사용하여 지정된 번호에 해당하는 프로그램을 선택할 수 있습니다. 프로그램의 실제 범위를 벗어나는 프로그램 번호를 지정하면 프로그램이 변경되지 않습니다. VST3을 사용할 때는 [INC]/[DEC] 버튼을 눌러도 프로그램이 변경되지 않습니다.
auto	선택한 트랙이 MIDI 트랙이고 이 MIDI 트랙의 출력 대상이 VSTi가 아닐 경우에는 [INC]/[DEC] 기능이 “ProgramChangeMode”를 “PC”로 설정한 경우와 동일합니다. 그 외의 경우에는 [INC]/[DEC] 기능이 “ProgramChangeMode”를 “remote”로 설정한 경우와 동일합니다.

“DAW Select”를 “Cubase” 이외의 것으로 설정할 경우에는 “ProgramChangeMode”가 항상 “PC”로 설정됩니다.

## 숫자 직접 입력

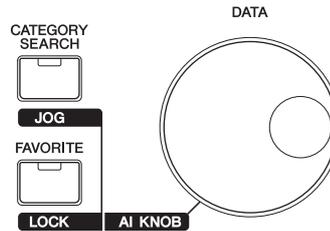
숫자 [1]~[9] 버튼은 Cubase의 숫자 키 1~9 역할을 합니다. 숫자 [10]은 Cubase의 숫자 키 0 역할을 합니다. 숫자 [14]는 숫자 키 “.”, 숫자 [15]는 숫자 키 “-”, 숫자 [16]은 숫자 키 “+” 역할을 합니다. Cubase에서 파라미터 번호를 직접 입력하거나 도구 역할을 전환할 때 이러한 숫자 버튼을 사용할 수 있습니다.



## AI KNOB 기능

MOXF6/MOXF8의 [DATA] 다이얼은 AI KNOB 역할을 합니다.

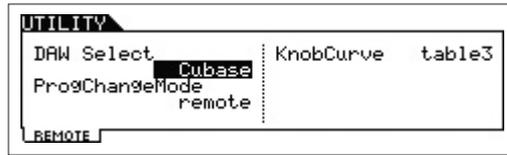
AI KNOWB는 마우스 포인터로 지정한 Cubase의 메인 창 및 플러그인 소프트웨어의 원하는 파라미터를 제어할 수 있습니다([LOCK] 버튼 및 [JOG] 버튼이 꺼져 있을 때). [CATEGORY SEARCH] 버튼은 [JOG] 버튼 역할을 하며, [FAVORITE] 버튼은 [LOCK] 버튼 역할을 합니다. AI KNOB로 제어할 수 있는 파라미터는 다음과 같이 [JOG] 버튼 및 [LOCK] 버튼의 on/off 상태에 따라 다릅니다.



[JOG] 버튼	[LOCK] 버튼	AI KNOB 기능
off	off	지정되어 있는 파라미터를 Cubase에서 마우스 포인터로 작동시킵니다.
off	on	마우스 포인터를 원하는 파라미터에 놓은 후에 [LOCK] 버튼을 켜면 AI KNOB가 마우스 포인터 위치와 상관없이 “잠긴” 파라미터를 제어합니다.
on	off	현재 프로젝트의 시간 위치를 옮깁니다. MOXF6/MOXF8 Extension Setup 창(136페이지)에서는 조그 다이얼로 Cubase의 프로젝트 커서를 움직여 조그 작동이 정지될 때 커서를 바로 정지시킬지(on) 또는 점진적으로 정지시킬지(off)를 결정합니다.
on	on	현재 프로젝트의 시간 위치를 옮깁니다. AI KNOB 작동을 멈추더라도 시간 위치의 이동은 멈추지 않습니다. [■] (정지) 버튼을 눌러 언제라도 재생을 멈출 수 있습니다.

## 유틸리티 설정

[UTILITY] 버튼을 눌러 원격 모드 전용의 유틸리티 설정 화면을 불러옵니다. 각 파라미터에 관한 자세한 내용은 [141페이지](#)를 참조하십시오.



## 원격 모드

원격 화면

원격 제어 지정

## 유틸리티 모드

유틸리티 모드에서는 MOXF6/MOXF8의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 사실 이 모드는 보이스/퍼포먼스/송/패턴 모드의 하위 모드입니다. 각 모드의 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드로 들어가고 설정 후 [EXIT] 버튼을 눌러 이전 모드로 돌아갑니다.

### 작업 절차

[UTILITY] 버튼을 누릅니다.

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### 유틸리티 작업

## [F1] GENERAL

### [SF1] TG(톤 제너레이터)

이 부분에서는 내부 톤 제너레이터에 대한 일반 설정을 할 수 있습니다. 설정은 내부 톤 제너레이터 블록에만 영향을 미칩니다. MIDI 출력에는 영향을 미치지 않습니다.

#### Volume

악기의 전체 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

#### NoteShift

모든 음의 피치 이동 정도(반음 단위)를 결정합니다.

설정: -24~+0~+24

#### Tune

MOXF6/MOXF8 전체 사운드의 미세 튜닝을 결정합니다(0.1센트 단위).

설정: -102.4~+0.0~+102.3

#### SystemFxOn/OffBtn Chorus(시스템 이펙트 커짐/꺼짐 버튼 코러스)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM] 버튼을 켤 때 시스템 이펙트(코러스)가 실제로 적용되는지의 여부를 결정합니다.

설정: off, on

#### SystemFxOn/OffBtn Reverb(시스템 이펙트 커짐/꺼짐 버튼 리버브)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM] 버튼을 켤 때 시스템 이펙트(리버브)가 실제로 적용되는지의 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### [SF2] OUTPUT

#### L&R Gain

OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

#### USB 1/2 Gain

#### USB 3/4 Gain

USB 1/2 채널 또는 USB 3/4 채널의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

### [SF3] KBD (건반)

이 화면에서는 건반 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 건반 연주로 생성되는 MIDI 메시지에 영향을 줍니다.

#### Octave

건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 이 파라미터는 패널의 OCTAVE [-]/[+] 버튼과 연동됩니다.

설정: -3~+0~+3

#### Transpose

이 파라미터는 현재 존을 반음 단위로 조옮김할 때 사용됩니다.

설정: -11~+0~+11

**주** 음 범위 한도(C-2 및 G8)를 넘어 조옮김을 하는 경우 인접 옥타브의 음을 사용합니다.

## VelCurve(세기 곡선)

다섯 가지 곡선으로 실제 세기가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 만들어져 전송되는지를 알 수 있습니다. 화면에 표시된 그래프가 세기 응답 곡선을 나타냅니다. 수평선은 수신한 세기 값(연주 강도)을 나타내며 수직선은 내부/외부 톤 제너레이터에 전송된 실제 세기 값을 나타냅니다.

**설정:** normal, soft, hard, wide, fixed

norm(일반) .....	이 선행 "곡선"은 건반 연주 강도(세기)와 실제 사운드 변화 간의 일대일 대응을 만들어냅니다.
soft .....	이 곡선에서는 특히 작은 세기에 대한 응답이 증가합니다.
hard .....	이 곡선에서는 특히 큰 세기에 대한 응답이 증가합니다.
wide .....	이 곡선은 부드러운 연주에는 세기를 낮추고 강한 연주에는 세기를 높이는 방식으로 연주 강도를 강조합니다. 따라서 이 설정을 사용하여 다이내믹 레인지를 넓힐 수 있습니다.
fixed .....	이 설정은 연주 강도와는 관계없이 일정한 양의 사운드 변화(아래 고정 세기에서 설정)를 만들어냅니다. 연주하는 음의 세기는 여기에서 설정하는 값으로 고정됩니다.

## FixedVelocity

이 고정 곡선은 건반 연주의 강도와 상관없이 톤 제너레이터에 고정된 세기를 전송할 때 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 위에서 "fixed" 세기 곡선을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

**설정:** 1~127

## [SF4] PERF CRE(퍼포먼스 생성기)

이 화면에서는 [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN] 버튼을 사용하는 퍼포먼스 생성기와 관련된 파라미터를 결정합니다.

### Layer Bank(레이어 보이스 뱅크), Layer Number(레이어 보이스 번호)

퍼포먼스 생성기의 레이어 기능을 사용할 때 처음 지정되는 보이스를 결정합니다. 뱅크와 이름을 설정하여 원하는 보이스를 선택합니다. 이름은 자동으로 결정됩니다.

### Split Bank(스플릿 보이스 뱅크), Split Number(스플릿 보이스 번호)

퍼포먼스 생성기의 스플릿 기능을 사용할 때 처음 지정되는 보이스를 결정합니다. 뱅크와 이름을 설정하여 원하는 보이스를 선택합니다. 이름은 자동으로 결정됩니다.

### Split Lower/Upper

퍼포먼스 생성기의 스플릿 기능을 실행할 때 보이스가 지정되는 건반 영역을 결정합니다. "both"를 선택할 경우 건반의 전체 음에 첫 번째 보이스가 지정됩니다. "lower"를 선택할 경우 분리점보다 낮은 영역에 첫 번째 보이스가 지정됩니다.

"upper"를 선택할 경우 분리점보다 높은 영역에 첫 번째 보이스가 지정됩니다.

**설정:** both, lower, upper

### DrumAssign Bank(드럼 지정 보이스 뱅크), Number(드럼 지정 보이스 번호)

퍼포먼스 생성기의 드럼 지정 기능을 사용할 때 처음 지정되는 보이스를 결정합니다. 뱅크와 이름을 설정하여 원하는 보이스를 선택합니다. 이름은 자동으로 결정됩니다.

## ConfirmPopup

보이스 모드에 표시되는 편집 표시등(■)으로 퍼포먼스 생성기를 실행할 경우 편집된 데이터가 소실됩니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 생성기 실행 전에 확인 메시지를 표시할지 여부를 결정합니다.

**설정:** off, on

## [SF5] REMOTE

이 부분에서는 위치 지점을 설정할 수 있습니다. 원격 모드에서 [UTILITY] 버튼을 누르면 REMOTE 화면만 표시됩니다.

## DAW Select

MOXF6/MOXF8로 제어할 DAW 소프트웨어를 결정합니다. DAW 형식을 선택하기만 하면 해당하는 원격 설정이 자동으로 호출됩니다.

**설정:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## 유틸리티 작업

유틸리티 모드

- [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

유틸리티 작업

**ProgChangeMode(프로그램 변경 모드)**

[INC]/[DEC] 버튼이나 [DATA] 다이얼을 작동시킬 때 컴퓨터로 전송할 메시지를 결정합니다. "PC"를 선택하면 MIDI Port 1을 통해 프로그램 변경 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 프로그램 변경 메시지를 전송하는 것과 MIDI Port 2를 통해 원격 제어 메시지를 전송하는 것 사이에서 자동으로 전환됩니다. 원격 제어 메시지는 원격 모드에서 Cubase의 VSTi를 제어할 때만 전송할 수 있습니다.

설정: auto, PC, remote

주 이 파라미터는 "DAW Select"가 "Cubase" 이외의 것으로 설정된 경우에 "PC"로 고정됩니다.

**[SF6] OTHER**

**Mic/Line**

A/D INPUT [L]/[R] 잭을 사용하는 경우 이 파라미터는 입력 소스(마이크 또는 라인)를 결정합니다.

설정: mic, line

- mic.....마이크, 전자 기타 또는 베이스와 같은 저출력 장비에 사용합니다.
- line.....건반, 신디사이저 또는 CD 플레이어와 같은 고풍력 장비에 사용합니다.

**CtrlReset(컨트롤러 재설정)**

보이스 간 전환 시 컨트롤러의 상태(모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러, 브레스 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.

피치 밴드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
풋스위치	꺼짐
리본 컨트롤러	중앙
브레스 컨트롤러	최대
지정 가능 기능	꺼짐
표현	최대

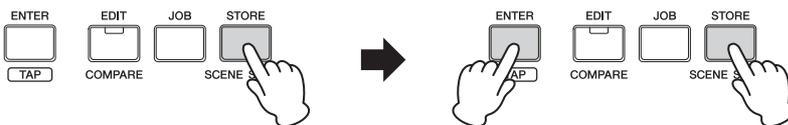
**PowerOnMode**

기본 전원 켜짐 모드(및 메모리 뱅크)를 결정하여 전원을 켤 때 어떤 상태를 자동으로 불러올지 선택할 수 있습니다.

설정: performance, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master, STORE+ENTER

이 파라미터를 "STORE+ENTER"로 설정하는 경우, 전원을 켜면 모드가 지정되는 화면(보이스/퍼포먼스/마스터/송/패턴)과 프로그램 번호가 자동으로 호출됩니다.

화면을 지정하려면 화면을 일반적으로 호출한 다음 [STORE] 버튼과 [ENTER] 버튼을 동시에 누릅니다.



**Knob FuncDispSw(Knob Function 화면 전환)**

노브 기능 버튼을 누를 때 KNOB FUNCTION 팝업 창을 표시할지 여부를 결정합니다. KNOB FUNCTION 팝업 창은 노브에 지정된 기능과 그 값을 표시합니다.

설정: off, on



노브 기능 버튼을 누르면 KNOB FUNCTION 팝업 창이 나타납니다.

## Knob DispTime(노브 화면 시간)

노브를 작동시킬 때 KNOB FUNCTION 팝업 창이 표시될지 여부와 팝업 표시 시간을 결정합니다.

설정: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

- off..... 노브를 작동시켜도 팝업이 표시되지 않습니다.  
 1 sec~5 sec..... 노브를 돌리면 1~5초가 경과한 후에 팝업이 표시되고 이후 자동으로 닫힙니다.  
 keep..... 노브를 작동시키면 다른 화면/대화상자/팝업을 불러오거나 [ENTER]/[EXIT] 버튼을 누르기 전까지 팝업이 계속 표시됩니다.



노브 작동 시 KNOB FUNCTION 팝업 창 표시

## Knob Curve

터치 반응 감도를 다섯 단계로 조절합니다. 값이 크면 감도가 증가하여 노브를 약간만 돌려도 실제 값을 크게 높일 수 있습니다.

설정: table1~table5

## LCD Mode

LCD 백라이트를 전환합니다.

설정: normal, reverse

## LCD Contrast

LCD 대비를 조절합니다.

설정: 1~16

## 유틸리티 모드

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## 유틸리티 작업

## [F2] VOICE

이 특별한 보이스 관련 설정은 보이스 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있으며 모든 보이스와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### [SF1] MFX(마스터 이펙트)

이 화면에서는 모든 보이스에 적용되는 마스터 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 각 파라미터의 세부 내용은 퍼포먼스 공동 편집에서와 동일합니다. [60페이지](#)를 참조하십시오.

### [SF2] MEQ(마스터 EQ)

이 화면에서는 5대역 이퀄라이제이션(Low, Low Mid, Mid, High Mid, High)을 모든 보이스에 적용할 수 있습니다. 각 파라미터의 세부 내용은 퍼포먼스 공동 편집에서와 동일합니다. [61페이지](#)를 참조하십시오.

### [SF3] ARP CH(아르페지오 채널)

#### MIDIOutSwitch(MIDI 출력 스위치)

이 설정으로 아르페지오 기능의 MIDI 데이터 출력을 활성화하거나 비활성화합니다. "on"으로 설정하면 아르페지오 데이터가 보이스 모드에서 MIDI를 통해 전송됩니다.

설정: off, on

#### TransmitCh(전송 채널)

아르페지오 재생 데이터가 전송될 (위의 출력 스위치가 on일 때) MIDI 채널을 결정합니다.

설정: 1~16

## [F2] SEQ(시퀀서)

이 특별한 송 및 패턴 관련 설정은 송 또는 패턴 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.

## [SF1] CLICK

이 화면에서는 송/패턴 모드에서 녹음 또는 재생하는 동안 사용되는 클릭 사운드(메트로놈)와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### Mode

메트로놈 클릭 소리를 낼지 여부와 그 조건을 결정합니다.

설정: off, rec, rec/play, all

off..... 클릭 소리가 나지 않습니다.  
 rec..... 송/패턴 녹음 시에만 클릭 소리가 납니다.  
 rec/play..... 송/패턴 녹음 및 재생 시에 클릭 소리가 납니다.  
 all..... 클릭 소리가 항상 납니다.

### Beat

어느 비트에 메트로놈 클릭 소리가 나는지를 결정합니다.

설정: 6 (16분음표), 08 (8분음표), 04 (4분음표), 02 (2분음표), 01 (온음표)

### Volume

클릭 소리의 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

### Type

클릭 소리의 형식을 결정합니다.

설정: 1~10

## RecCount(녹음 카운트)

녹음 대기 모드에서 [▶] (재생) 버튼을 누른 후 실제로 녹음이 시작되기 전에 주어지는 카운트인 소절의 수를 결정합니다.

설정: off ([▶] 버튼을 누른 직후 녹음 시작), 1 meas ~8 meas

주 클릭 사운드는 내부 톤 제너레이터로 생성하기 때문에 클릭 재생을 사용하면 악기의 전체 다성 음색에 영향을 줍니다.

## [SF2] FILTER(MIDI 필터)

이 화면에서는 어느 MIDI 이벤트가 MIDI를 통해 인식/전송될 것인지를 설정할 수 있습니다. 여기에서 한 설정은 송/패턴 재생 데이터에만 적용됩니다. 보이스 및 퍼포먼스 모드에서의 건반 연주 또는 패널 작업으로 생성된 MIDI 이벤트에는 영향을 주지 않습니다.

### 필터가 적용되는 MIDI 이벤트:

Note, PgmChange (프로그램 변경), CtrlChange (컨트롤 변경), PB (피치 벤드), ChAt (채널 애프터터치), PolyAT (다성 음색 애프터터치), Exclusive

## [SF3] OTHER

### PtnQuantize(패턴 퀀타이즈)

재생 중에 패턴 전환을 위한 퀀타이즈 값을 결정합니다.

설정: 1(1소절), 1/2(2분 음표), 1/4(4분 음표), 1/8(8분 음표), 1/16(16분 음표)

### PtnTempoHold(패턴 템포 유지)

재생 중 새로운 패턴이 선택될 때 각 패턴에 저장된 템포 값으로 템포 설정이 전환되는지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 패턴이 전환되어도 템포는 유지됩니다. "off"로 설정한 경우 패턴 전환 시 템포는 새로운 패턴으로 저장된 템포로 전환됩니다.

설정: off, on

주 패턴 체인의 템포 설정은 이 파라미터의 영향을 받지 않습니다.

### SongEventChase

Event Chase를 사용하여 앞으로 빨리 감기 및 뒤로 감기 작업 중에 정확히 인식되는 비노트 데이터 형식을 지정할 수 있습니다. 이 파라미터를 특정한 이벤트로 설정하면 앞으로 빨리 감기 또는 뒤로 감기를 할 경우에도 이벤트의 재생이 손상되지 않습니다.

설정: off, PC (프로그램 변경), PC+PB+Ctrl (프로그램 변경 + 피치 벤드 + 컨트롤 변경), all(모든 이벤트)

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## 유틸리티 작업

**주** “off” 외의 설정은 재생 시작 전 일시 정지 또는 뒤로 감기/앞으로 빨리 감기 속도 저하 등의 작업 속도를 느리게 만들 수 있습니다.

**주** “all”로 설정할 경우 MIDI 데이터 용량이 과도하게 생성되어 연결 장치에서 MIDI 오류가 발생할 수 있습니다.

### LoadMix

송/패턴 번호 변경 시 믹싱 설정이 로드되었는지(on), 로드되지 않았는지(off)의 여부를 결정합니다.

**설정:** off, on

**주** 이 설정은 송/패턴 체인 재생 중에 송/패턴 변경에 영향을 줍니다.

### [SF6] MEMORY

시퀀서에 여유(가용) 메모리를 표시합니다.

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### 유틸리티 작업

## [F3] VCE A/D(보이스 A/D 입력)

보이스 모드에서 A/D INPUT [L][R] 잭의 오디오 입력 신호와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 각 파라미터의 세부 내용은 퍼포먼스 공통 편집에서와 동일합니다. [62페이지](#)를 참조하십시오.

## [F4] CTL ASN(컨트롤러 지정)

### [SF1] ASSIGN

MOXF6/MOXF8의 전체 시스템에 공통으로 적용되는 컨트롤러 지정 설정을 결정합니다. 외부 컨트롤러와 전면 패널에 있는 노브에 MIDI 컨트롤 변경 번호를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, ASSIGN 1, 2 노브를 두 가지 다른 이펙트의 이펙트 값이 제어에 사용하면서 풋 컨트롤러를 모듈레이션 제어에 사용할 수 있습니다. 이러한 컨트롤 변경 번호 지정을 “Controller Assign”이라고 합니다.

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

### BC(브레스 컨트롤러 제어 번호)

MOXF6/MOXF8에 연결된 외부 장치에서 브레스 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

**설정:** off, 1~95

### RB(리본 컨트롤러 제어 번호)

MOXF6/MOXF8에 연결된 외부 장치에서 리본 컨트롤러에 해당하는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

**설정:** off, 1~95

### FC1(풋 컨트롤러 1 제어 번호)

[FOOT CONTROLLER] 잭에 연결된 풋 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 풋 컨트롤러가 사용된 것과 같은 메시지에 내부 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오.

**설정:** off, 1~95

### FC2(풋 컨트롤러 2 제어 번호)

MOXF6/MOXF8에 연결된 외부 장치에서 풋 컨트롤러 2에 해당하는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

**설정:** off, 1~95

### AS1(지정 가능 1 제어 번호)

### AS2(지정 가능 2 제어 번호)

ASSIGN 1/2 노브를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 ASSIGN 1/2 노브가 사용된 것과 같은 메시지에 내부 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오.

**설정:** off, 1~95

**AF1(지정 기능 1 제어 번호)****AF2(지정 기능 2 제어 번호)**

ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼을 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼이 사용된 것과 같은 메시지에 내부 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오.

설정: off, 1~95

**[SF2] FT SW(풋 스위치)**

이 화면에서는 FOOT SWITCH 잭에 연결된 풋 스위치를 사용하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정할 수 있습니다.

**FS(풋 스위치 제어 번호)**

이 화면에서는 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 연결된 풋 스위치를 사용하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정할 수 있습니다. 여기에서 설정한 것과 같은 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 외부 장치에서 수신할 경우 본 악기의 풋 스위치가 사용된 것과 같은 메시지에 내부 톤 제너레이터도 응답한다는 점에 유의하십시오.

설정: off, 1~95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

**SustainPedal(풋 스위치 서스테인 페달 선택)**

FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양) 중 어떤 모델이 인식되는지 결정합니다.

**FC3을 사용할 경우:**

특수한 “하프 댐퍼” 이펙트(실제 어쿠스틱 피아노처럼)를 내기 위해 선택 사양인 FC3(하프 댐퍼 기능 장착)을 연결할 경우에는 이 파라미터를 “FC3(Half on)”으로 설정합니다. FC3을 사용하는 동안 하프 댐퍼 기능이 필요 없거나 작동을 중지시키려면 이 파라미터를 “FC3(Half off)”로 설정합니다.

**FC4 또는 FC5를 사용할 경우:**

“FC4/5”를 선택합니다. FC4와 FC5에는 하프 댐퍼 기능이 없습니다.

설정: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

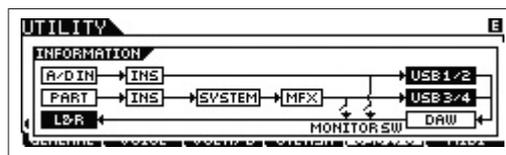
주 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 컨트롤 변경 메시지를 통해 하프 댐퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.

**[F5] USB I/O****Mode**

오디오 입력/출력 연결을 결정합니다. 다음 세 가지 설정을 사용할 수 있습니다.

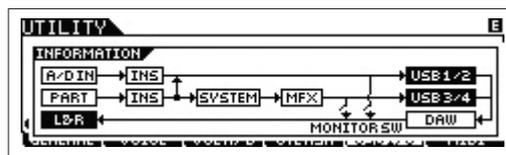
설정: VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST ..... A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호를 USB TO [HOST] 잭의 “USB 1/2” 채널로 출력합니다. 또한, 톤 제너레이터의 오디오 신호는 USB TO [HOST] 잭의 “USB 3/4” 채널로 출력됩니다. 이 모드는 2개의 스테레오 채널(4채널)을 출력 채널로 사용할 때 사용합니다. MOXF6/MOXF8 Editor VST를 사용할 경우에는 이 파라미터를 “VST”로 설정합니다.



2StereoRec ..... A/D INPUT [L]/[R] 잭의 오디오 신호를 USB TO [HOST] 잭의 “USB 1/2” 채널로 출력합니다. 또한, 톤 제너레이터의 오디오 신호는 USB TO [HOST] 잭의 “USB 1/2” 채널 또는 “USB 3/4” 채널로 출력합니다. A/D INPUT [L]/[R]의 오디오 신호 출력 채널은 고정되지만 톤 제너레이터의 오디오 신호 출력 채널은 각 파트별로 선택할 수 있습니다. 각 파트의 출력 채널은 퍼포먼스 공통 편집(61페이지) 또는 믹싱 공통 편집(116페이지)의 “SB OUTPUT SELECT”에서 선택합니다.

주 보이스 모드에서 톤 제너레이터의 오디오 신호 출력 채널은 “USB 3/4”로 고정됩니다.

**유틸리티 모드**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

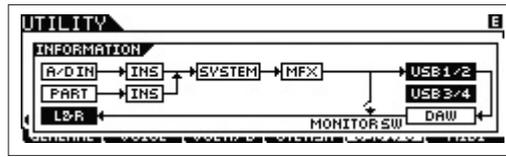
▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

**유틸리티 작업**

1StereoRec ..... A/D INPUT [L]/[R] 잭과 톤 제너레이터의 오디오 신호는 USB TO [HOST] 잭의 "USB 1/2" 채널로 함께 출력됩니다. 이 모드는 1개의 스테레오 채널(2채널)을 출력 채널로 사용할 때 사용됩니다.



### DirectMonitorSw A/D In&Part(직접 모니터 스위치 A/D 입력 및 파트)

"USB 1/2" 채널을 통해 외부 장치로 출력되는 오디오 신호의 소리를 악기에서 낼지 여부를 결정합니다(직접 모니터링). "on"으로 설정하면 "USB 1/2" 채널로 출력되는 오디오 신호도 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭 및 [PHONES] 잭으로 출력됩니다. "USB 1/2" 채널로 출력되는 오디오 신호는 "Mode" 설정에 따라 다릅니다. "Mode"를 "VST"로 설정하면 이 파라미터에 "DirectMonitorSw A/D In"이 표시됩니다.

설정: off, on

주 USB 출력 채널의 최대 수를 2 채널로 설정할 경우 "Mode"가 "1StereoRec"로 고정됩니다. 자세한 내용은 [SF1] OUT CH 화면(147페이지)을 참조하십시오.

### DirectMonitorSw Part(직접 모니터 스위치 파트)

"Mode"를 "VST" 또는 "2StereoRec"로 설정할 때 이 파라미터가 표시됩니다. "USB 3/4" 채널을 통해 외부 장치로 출력되는 오디오 신호의 소리를 악기에서 낼지 여부를 결정합니다(직접 모니터링). "on"으로 설정하면 "USB 3/4" 채널로 출력되는 오디오 신호도 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭 및 [PHONES] 잭으로 출력됩니다.

설정: off, on

### [SF1] OUT CH(출력 채널)

이 버튼을 누르면 USB 출력 채널의 최대 수가 4 채널(2 스테레오 채널)인지 2 채널(1 스테레오 채널)인지 여부를 결정하는 화면이 호출됩니다. MOXF6/MOXF8과 MOXF6/MOXF8에 연결된 컴퓨터 사이의 오디오 신호 전송이 방해 받거나 어려울 경우에는 이 파라미터를 "2ch"로 설정합니다. 이렇게 설정하면 컴퓨터의 CPU 부하가 줄어 문제가 해결될 수 있습니다. 이 설정을 변경한 후 [ENTER] 버튼을 누른 다음 MOXF6/MOXF8을 다시 시작합니다.

#### ■ 주의사항 ■

설정을 변경한 후 [ENTER] 버튼을 누른 다음 MOXF6/MOXF8을 다시 시작해야 합니다. 그렇게 하지 않으면 악기가 작동하지 않습니다. 다시 시작하기 전에 중요한 편집 데이터를 저장하여 실수로 유실되는 것을 방지하십시오.



### [SF6] INFO(정보)

이 버튼을 누르면 "Mode" 설정과 "DirectMonitor Switch" 설정을 확인할 수 있는 오디오 연결 그림이 표시되는 화면이 호출됩니다.

## [F6] MIDI

### [SF1] CH(채널)

이 화면에서는 기본 MIDI 설정을 할 수 있습니다.

### BasicRcvCh(기본 수신 채널)

본 신디사이저가 단일 탬버 톤 제너레이터 모드(보이스/퍼포먼스 모드)로 설정된 경우 MIDI 수신 채널을 결정합니다.

설정: 1~16, omni (모든 채널), off

주 다중 탬버 톤 제너레이터 모드(송/패턴 모드)에서 지정된 MIDI 수신 채널에 따라 각 파트에서 MIDI 데이터를 수신합니다([SONG] 또는 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

## 유틸리티 작업

## KBDTransCh(건반 전송 채널)

악기가 MIDI 데이터를 (외부 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치에) 전송하는 MIDI 채널을 결정합니다. 이 파라미터는 단일 탭버 톤 제너레이터 모드(보이스/퍼포먼스 모드)에서 사용할 수 있습니다.

설정: 1~16, off

주 다중 탭버 톤 제너레이터 모드(송/패턴 모드)에서 건반(및 그 컨트롤러) 연주로 생성되는 MIDI 데이터가 CHANNEL 화면([SONG] 또는 [PATTERN]) → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL에서 설정한 MIDI 출력 채널을 통해 내부 톤 제너레이터와 외부 장치로 전송됩니다.

## 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

## [SF2] SWITCH

### BankSel(뱅크 선택)

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 뱅크 선택 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 뱅크 선택 메시지에 응답하고 적절한 뱅크 선택 메시지도 전송합니다(패널 사용 시).

설정: off, on

### PgmChange(프로그램 변경)

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 프로그램 변경 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 프로그램 변경 메시지에 응답하고 적절한 프로그램 변경 메시지도 전송합니다(패널 사용 시).

설정: off, on

### LocalCtrl(로컬 컨트롤)

악기의 톤 제너레이터가 건반 연주에 반응할지 여부를 결정합니다. 일반적으로, 연주를 하면서 MOXF6/MOXF8의 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)

### RcvBulk(벌크 수신)

벌크 덤프 데이터가 수신될 수 있는지의 여부를 결정합니다.

설정: protect(미수신), on(수신)

## [SF3] SYNC(동기화)

이 화면에서는 MIDI 클럭 및 동기화와 관련된 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### MIDI Sync

송/패턴/아르페지오 재생을 악기의 내부 클럭과 동기화할 것인지, 외부 MIDI 클럭과 동기화할 것인지를 결정합니다.

설정: internal, external, auto, MTC

internal..... 내부 클럭에 동기화합니다. 이 톤 제너레이터를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클럭 소스로 사용할 때 이 설정을 사용할 수 있습니다.

external..... MIDI를 통해 외부 MIDI 장치에서 수신된 MIDI 클럭에 동기화합니다. 외부 시퀀서를 마스터로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

auto..... 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 클럭이 지속적으로 전송되는 경우 MOXF6/MOXF8의 내부 클럭이 유효하지 않고 MOXF6/MOXF8은 외부 클럭과 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 전송되지 않는 경우 MOXF6/MOXF8의 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.

MTC (MIDI Time Code)..... MIDI를 통해 수신된 MTC 신호와 동기화합니다. MMC 신호는 MIDI를 통해 전송됩니다. 본 신디사이저를 MIDI 슬레이브로 사용해야 할 경우 예를 들어 MTC 기능의 MTR에 동기화된 경우에 이 설정을 사용합니다. MTC 동기화 기능은 송 모드에서만 사용할 수 있습니다.

주 MIDI Sync가 "MTC"로 설정되어 있는 경우 송 및 아르페지오는 송 모드에서는 재생할 수 없지만 패턴과 아르페지오는 패턴 모드에서는 재생할 수 있습니다.

주 MTC(MIDI 타임 코드)를 사용하여 표준 MIDI 케이블을 통해 여러 오디오 장치를 동시에 동기화할 수 있습니다. 시, 분, 초 및 프레임 단위의 데이터가 이에 해당됩니다. MOXF6/MOXF8은 MTC를 전송하지 않습니다.

주 MMC(MIDI 장치 컨트롤)를 통해 다중 트랙 레코더, MIDI 시퀀서 등을 원격으로 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 제어 중인 시퀀서에서 실행되는 시작, 정지, 빨리 앞으로 감기 및 빨리 뒤로 감기 작업에 MMC 호환 다중 트랙 레코더가 자동으로 반응하므로 시퀀서와 다중 트랙 레코더의 재생이 지속적으로 조정됩니다.

주 아르페지오 재생이 외부 MIDI 클럭과 동기화되도록 MOXF6/MOXF8을 설정할 때는 DAW 소프트웨어/외부 MIDI 장치의 MIDI 클럭이 DAW 소프트웨어/외부 MIDI 장치에서 MOXF6/MOXF8로 제대로 전송되도록 장치를 설정해야 합니다.

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### 유틸리티 작업

**ClockOut**

MIDI 클럭(F8) 메시지를 MIDI OUT/USB 단자를 통해 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**SeqCtrl(시퀀서 컨트롤)**

시퀀서 컨트롤 신호(시작, 계속, 정지 및 송 위치 포인터)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.

**MTC StartOffset**

MTC가 수신될 때 시퀀스 재생이 시작되는 특정 타임 코드 지점을 결정합니다. 이 기능은 본 신디사이저를 외부 MTC 호환 장치와 정확히 맞추는 데 사용할 수 있습니다.

설정: Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00~23

Minute: 00~59

Second: 00~59

Frame: 00~29

**[SF4] OTHER****MIDI IN/OUT**

MIDI 데이터의 송수신에 사용될 물리적 출력/입력 단자를 결정합니다.

설정: MIDI, USB

주 위의 두 가지 형식의 단자를 동시에 사용할 수 없습니다. 하나만 사용하여 MIDI 데이터를 송수신할 수 있습니다.

**BulkInterval**

벌크 덤프 기능을 사용하거나 벌크 덤프 요청을 수신할 때 벌크 덤프 전송 간격을 결정합니다.

설정: 0~900ms

**유틸리티 모드**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

**유틸리티 작업**

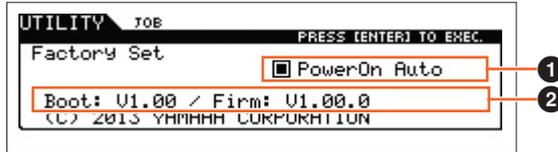
## 유틸리티 작업

유틸리티 작업 모드에서는 본 신디사이저의 사용자 메모리(23페이지)를 출고 시 기본 설정(출고 시 설정)으로 복구할 수 있습니다. 이 화면의 "Power On Auto"의 설정 값은 출고 시 설정 작업을 실행함으로써 자동 저장된다는 점에 유의하십시오.

### 주의사항

출고 시 설정으로 복구되면 모든 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴, 시스템 설정, 자신이 유틸리티 모드에서 한 시스템 설정이 지워집니다. 따라서, 대체할 수 없는 데이터가 덮어써지지 않도록 주의해야 합니다. 또한 중요한 연주 데이터 및 시스템 설정 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 복구되고 데모 송과 데모 패턴이 로드됩니다. 보통 off로 설정되어야 합니다.

설정:  on,  off

### 주의사항

자동 출고 시 설정을 "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.

### ② Version

본 악기의 현재 버전을 표시합니다.

## 유틸리티 모드

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## 유틸리티 작업

## 빠른 설정

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.

### 작업 절차

[QUICK SETUP] 버튼을 누릅니다.

## 빠른 설정

[F1] SETUP

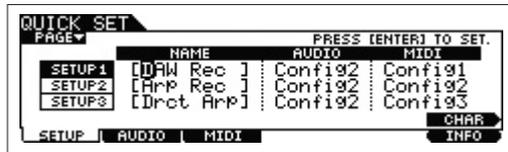
[F2] AUDIO

[F3] MIDI

### [F1] SETUP

이 화면에서는 6개의 빠른 설정 설정을 결정합니다. 이 화면은 두 페이지로 구성되며 각 페이지마다 3개의 빠른 설정 설정이 표시됩니다. 커서 [^]/[V] 버튼을 사용하여 페이지 사이를 전환합니다. 원하는 설정을 완료한 다음 사용할 특정 빠른 설정을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 설치를 실행합니다.

**주** [QUICK SETUP] 버튼을 누른 상태에서 [A] (1)~[F] (6) 중 원하는 버튼을 눌러 해당하는 빠른 설치를 실행할 수도 있습니다.



#### 1 NAME

각 빠른 설정의 이름을 결정합니다.

#### 2 AUDIO

각 빠른 설정의 오디오 설정을 선택합니다. 각 오디오 설정("Config1"~"Config6")을 [F2] AUDIO 화면에서 편집할 수 있습니다.

설정: Config1~Config6

#### 3 MIDI

각 빠른 설정의 MIDI 설정을 선택합니다. 각 MIDI 설정("Config1"~"Config6")을 [F3] MIDI 화면에서 편집할 수 있습니다.

설정: Config1~Config6

빠른 설정 1~6의 기본 설정은 다음과 같습니다.

#### 빠른 설정 1(DAW Rec)

##### ■ "Audio" = "Config2"

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

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

##### ■ "MIDI" = "Config1"

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

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

#### 빠른 설정 2(Arp Rec)

##### ■ "Audio" = "Config2"

이 설정은 빠른 설정 1과 동일합니다.

##### ■ "MIDI" = "Config2"

본 악기의 연주(아르페지오 데이터 포함)를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다. 이 설정은 "KeyMode"를 "sort" 또는 "thru"로 설정하는 아르페지오를 녹음하기 위한 것입니다.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

**빠른 설정 3(Drct Arp)**

- “Audio” = “Config2”

이 설정은 빠른 설정 1과 동일합니다.

- “MIDI” = “Config3”

본 악기의 연주(아르페지오 데이터 포함)를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다. 이 설정은 “KeyMode”를 “direct”, “sortdirect” 또는 “thrudirect”로 설정하는 아르페지오를 녹음하기 위한 것입니다.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

**빠른 설정 4(St Alone)**

- “Audio” = “Config2”

이 설정은 빠른 설정 1과 동일합니다.

- “MIDI” = “Config4”

본 악기를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클럭 소스로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

**빠른 설정 5(VST Rec)**

- “Audio” = “Config4”

MOXF6/MOXF8 Editor VST로 MIDI 데이터를 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 이 설정을 사용합니다.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

- “MIDI” = “Config1”

이 설정은 빠른 설정 1과 동일합니다.

**빠른 설정 6(VST Play)**

- “Audio” = “Config1”

MOXF6/MOXF8 Editor VST를 사용하여 DAW 소프트웨어에서 본 악기의 사운드를 재생할 때 이 설정을 사용합니다.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

- “MIDI” = “Config1”

이 설정은 빠른 설정 1과 동일합니다.

**[F2] AUDIO**

선택한 Config의 오디오 신호 설정을 결정합니다. 이 설정은 유틸리티 모드의 [F5] USB I/O 화면(146페이지)에서와 동일합니다. Config 1~6을 전환하려면 [SF1]~[SF6] 버튼을 사용합니다.

**[F3] MIDI**

외부 MIDI 장치 연결과 관련된 파라미터를 결정합니다. 편집 가능한 각 파라미터의 기능은 다음 파라미터와 동일합니다. Config 1~6을 전환하려면 [SF1]~[SF6] 버튼을 사용합니다.

**LocalCtrl(로컬 컨트롤)**

유틸리티 모드 → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → “LocalCtrl”(148페이지)

**MIDI Sync**

유틸리티 모드 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “MIDI Sync”(148페이지)

**ClockOut**

유틸리티 모드 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “ClockOut”(149페이지)

**TrIntSw(트랙 내장 스위치)**

송/패턴 모드 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “INT SW”(78페이지)

**TrExtSw(트랙 외부 스위치)**

송/패턴 모드 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “EXT SW”(78페이지)

**ArpOutSw(아르페지오 출력 스위치)**

퍼포먼스/송/패턴 모드 → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → “OutputSwitch”(58페이지)

**KBDTransCh(건반 전송 채널)**

유틸리티 모드 → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”(148페이지)

**빠른 설정**

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] AUDIO

▶ [F3] MIDI

## 파일 모드

파일 모드에는 MOXF6/MOXF8과 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 메모리나 하드 디스크 장치 같은 외부 저장 장치 사이의 데이터(예: 보이스, 퍼포먼스, 송 및 패턴) 전송 도구가 있습니다.

### 작업 절차

[FILE] 버튼을 누릅니다.

## 파일 모드 용어

### 파일

“파일”이라는 용어는 USB 플래시 메모리 장치나 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브에 저장된 데이터 전체를 정의할 때 사용됩니다. 컴퓨터에서와 마찬가지로 MOXF6/MOXF8에서 만들어진 보이스, 퍼포먼스, 송, 데이터 등 다양한 데이터 형식을 파일로 처리하여 USB 플래시 메모리 장치로 저장할 수 있습니다. 각 파일에는 파일명과 파일 확장자가 있습니다.

### 파일명

컴퓨터와 마찬가지로, 파일 모드에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 파일명은 MOXF6/MOXF8의 화면에서 최대 8자의 알파벳 문자로 구성할 수 있습니다. 파일명이 같은 파일을 동일한 디렉토리에 저장할 수 없습니다.

### 확장자

“mid” 및 “wav” 같이 파일명 뒤에(마침표 다음) 붙는 세 개의 문자를 파일 “확장자”라고 합니다. 확장자는 파일 형식을 나타내는 것으로서 MOXF6/MOXF8에서 패널 작업으로 변경할 수 없습니다. MOXF6/MOXF8의 파일 모드에서는 특정 데이터에 따라 6개의 확장자 유형을 지원합니다.

### 파일 크기

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.

### 저장 장치

파일을 저장하는 메모리 저장 장치(예: 하드 디스크)를 가리킵니다. 본 약기는 USB [TO DEVICE] 단자에 연결된 다양한 USB 플래시 메모리 장치를 장착하여 처리할 수 있습니다.

### 디렉토리(Dir)

데이터 파일을 형식이나 응용 프로그램별로 그룹화할 수 있는 데이터 저장 장치(예: 하드 디스크)의 구성 기능입니다. 디렉토리를 계층 순서로 만들어 데이터를 구성할 수 있습니다. 이 점에서 “디렉토리”는 컴퓨터에서 사용하는 폴더에 해당합니다. MOXF6/MOXF8의 파일 모드에서 파일과 같이 디렉토리에 이름을 지정할 수 있습니다. 디렉토리 이름에는 확장자가 포함되지 않습니다.

### 계층 구조(트리 구조)

많은 수의 파일을 메모리나 하드 디스크에 저장한 경우에는 파일을 폴더에 알맞게 정리하는 것이 좋습니다. 그리고 파일과 폴더 수가 많을 때는 여러 폴더를 묶어 관련된 ‘상위’ 폴더에 넣는 계층 구조로 폴더를 정리하는 것이 좋습니다. 모든 폴더의 맨 위 위치(메모리 위치나 하드 디스크를 처음 열 때 불러오는)를 “루트 디렉토리”라고 합니다.

### 현재 디렉토리(폴더) 변경



위의 그림은 현재 디렉토리를 변경하는 방법을 보여주는 예입니다. 먼저, 루트 디렉토리를 열어 디렉토리 A 및 B를 찾습니다. 다음으로, 디렉토리 A를 열어 디렉토리 C 및 D를 찾습니다. 마지막으로, 디렉토리 C를 열어 디렉토리 C에 저장된 파일만 찾습니다. 이렇게 하여 폴더 계층의 하위 레벨에서 아래로 만들어져 있는 폴더를 불러올 수 있습니다. 다른 상위 디렉토리를 선택하려면(예: 디렉토리 C에서 디렉토리 B로 이동) 먼저 다음 번 최상위 레벨(디렉토리 A)로 이동합니다. 그런 다음 한 단계 높은 레벨(루트 디렉토리)로 이동합니다. 이제 A와 B를 모두 사용할 수 있게 되었으므로 디렉토리 B를 엽니다. 이런 방식으로 폴더 계층을 위아래로 마음대로 이동할 수 있습니다.

## 파일 모드

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### 보충 설명

## 경로

화면의 “Dir” 표시줄에 현재 표시되어 있는 디렉토리(폴더)와 파일 위치를 “경로”라고 합니다. 이는 현재 장치가 속해 있고 폴더가 들어 있는 현재 디렉토리를 나타냅니다. 위 그림의 “디렉토리 C”는 “USB\_HDD/A/C” 경로로 표시됩니다.

## 지정

외장 메모리 장치가 악기에서 활성화되도록 하는 작업을 의미합니다. USB 플래시 메모리 장치는 MOXF6/MOXF8의 후면 패널에 있는 USB [TO DEVICE] 단자에 연결되는 즉시 자동으로 지정됩니다. 그 반대 과정(제거)을 “지정 해제”라고 합니다.

## 포맷

저장 장치(예: 하드 디스크)를 초기화하는 작업을 “포맷”이라고 합니다. 포맷 작업은 대상 메모리 장치의 모든 데이터를 삭제하며 복구할 수 없습니다.

## 저장/로드

“저장”이란 MOXF6/MOXF8에서 생성된 데이터가 USB 플래시 메모리에 파일로 저장되는 것을 의미하며, “보관”이란 MOXF6/MOXF8에서 생성된 데이터가 내장 메모리에 보관되는 것을 의미합니다. “로드”는 USB 플래시 메모리에 있는 파일을 내장 메모리로 불러오는 것을 의미합니다.

## 파일 모드

▶ [F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

## 보충 설명

### [F1] CONFIG (구성)

#### [SF1] CURRENT

현재 인식되어 있는 USB 플래시 메모리 장치를 표시합니다.

#### USB Device

##### Status Free

현재 인식되어 있는 USB 플래시 메모리 장치의 가용 크기를 표시합니다.

##### Status Total

현재 인식되어 있는 USB 플래시 메모리 장치의 전체 메모리 크기를 표시합니다.

#### Expansion Module

##### Unmounted

##### Unformatted

##### Formatted

현재 인식되어 있는 플래시 메모리 확장 모듈(선택 사양)을 표시합니다.

##### Status Free

현재 인식되어 있는 플래시 메모리 확장 모듈(선택 사양)의 가용 크기를 표시합니다.

##### Status Total

현재 인식되어 있는 플래시 메모리 확장 모듈(선택 사양)의 전체 메모리 크기를 표시합니다.

#### [SF2] FORMAT

악기에 연결되어 있는 USB 플래시 메모리 장치를 포맷합니다. MOXF6/MOXF8에서 새 USB 플래시 메모리 장치를 사용하면 먼저 포맷을 해야 합니다. 포맷 방법은 [161페이지](#)를 참조하십시오.

#### Volume Label

음량 라벨의 이름을 결정합니다. 이 이름에 최대 17개의 문자를 포함시킬 수 있으며 [DATA] 다이얼과 커서 [←]/[→] 버튼을 사용하여 입력합니다. [SF6] 버튼을 누르면 이름을 입력할 수 있는 문자 목록이 호출됩니다. 이름 입력에 대한 자세한 설명은 사용설명서의 “기본 작동법”을 참조하십시오.

#### Free

현재 인식되어 있는 USB 플래시 메모리 장치의 가용/전체 메모리 크기를 표시합니다.

[F2] SAVE



파일 모드

- [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] DELETE
- [F6] FLASH

보충 설명

이 작업으로 파일을 USB 플래시 메모리 장치에 저장할 수 있습니다. 구체적인 작업 절차는 사용설명서를 참조하십시오.

TYPE

본 신디사이저에서 생성된 여러 데이터 형식 중, 모두를 한 번에 또는 특정 형식의 데이터만 단일 파일에 저장할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일로 저장될 데이터의 특정 형식을 결정합니다.

설정: 저장할 수 있는 파일 형식은 다음과 같습니다.

파일 형식	확장자	설명
All	.X6A	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 데이터는 단일 파일로 처리되며 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 보이스에 지정된 파형도 함께 저장됩니다.
AllVoice	.X6V	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 보이스 데이터는 단일 파일로 처리되며 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 그러나 믹싱 보이스는 저장할 수 없습니다. 보이스에 지정된 파형도 함께 저장됩니다.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 아르페지오 데이터는 단일 파일로 처리되며 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다.
AllSong	.X6S	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 송 데이터는 단일 파일로 처리되며 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 송 데이터에는 믹싱 설정과 믹싱 보이스가 포함됩니다.
AllPattern	.X6P	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 패턴 데이터는 단일 파일로 처리되며 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다. 패턴 데이터에는 믹싱 설정과 믹싱 보이스가 포함됩니다.
SMF (Standard MIDI File)	.MID	송/패턴 모드에서 생성된 송이나 패턴의 시퀀스 트랙(1~16) 및 템포 트랙 데이터를 USB 플래시 메모리에 표준 MIDI 파일(형식 0) 데이터로 저장할 수 있습니다.
AllWaveform	.X6W	모든 파형 데이터는 단일 파일로 저장될 수 있습니다. 파형 데이터에는 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)의 모든 샘플이 포함됩니다. 저장 작업을 실행하기 전에 샘플을 저장할지 여부를 선택할 수 있으므로 FL512M/FL1024M의 샘플은 이 형식의 파일에서 제외시킬 수 있습니다.

주 "with Sample" 박스에 선택 표시가 되어 있으면 샘플 데이터는 또한 USB 플래시 메모리에 저장할 수 있습니다.

[SF1] EXEC (실행)

이 버튼을 누르면 파일이 현재 선택되어 있는 디렉토리에 저장됩니다.

주 선택한 디렉토리를 열려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

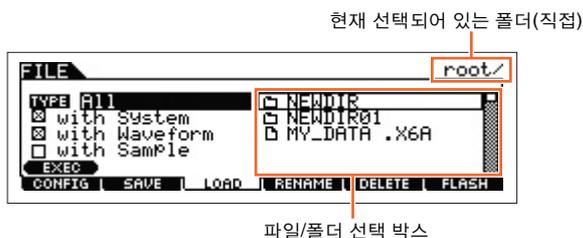
[SF2] SET NAME

이 버튼을 누르면 파일/디렉토리 선택 박스에서 선택한 파일/디렉토리 이름이 파일명 위치로 복사됩니다.

[SF3] NEW

이 버튼을 누르면 현재 디렉토리에 새로운 디렉토리가 만들어집니다.

## [F3] LOAD



## 파일 모드

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

## 보충 설명

이 작업으로 USB 플래시 메모리 장치의 파일을 본 신디사이저에 저장할 수 있습니다. USB 플래시 메모리에 있는 SMF 파일의 반주 파트를 재생하면서 건반을 연주할 수도 있습니다. 자세한 내용은 160페이지를 참조하십시오.

## TYPE

USB 플래시 메모리의 단일 파일에 저장된 여러 데이터 형식 중, 모두를 한 번에 또는 특정 형식의 데이터만 본 신디사이저에 로드할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일에서 로드할 특정 데이터 형식을 결정합니다.

**설정:** 로드할 수 있는 파일 형식은 다음과 같습니다.

파일 형식	확장자*	설명
All	.X6A	USB 플래시 메모리에 저장된 "All" 형식의 파일을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다. 로드할 파일 형식을 "All"로 선택한 경우에는 화면에 "☒ with System"이 표시됩니다. 이 박스를 선택하지 않고 로드를 실행할 경우 유틸리티 모드의 시스템 설정을 제외한 모든 데이터가 로드됩니다.
AllVoice	.X6V	USB 플래시 메모리에 저장된 "AllVoice" 형식의 파일을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다.
1BankVoice	.X6A .X6V	"All"/"AllVoice" 형식으로 저장된 파일의 선택된 बैं크에 있는 보이스를 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A" 및 "X6V"의 파일 아이콘 이  (가상 폴더)으로 바뀝니다. 이 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 보이스 बैं크 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 보이스 बैं크를 선택합니다.
Voice	.X6A .X6V	USB 플래시 메모리에 "All" 또는 "All Voice" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 보이스를 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A" 및 "X6V"의 파일 아이콘 이  (가상 폴더)으로 바뀝니다. 이 파일 형식을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 보이스 बैं크 목록이 표시됩니다. बैं크를 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 선택된 बैं크의 보이스 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 보이스를 선택하고 화면 왼쪽에서 로드할 대상 보이스를 선택합니다.
1BankPerform	.X6A	"All"로 저장한 파일의 선택된 बैं크에 있는 퍼포먼스를 저장할 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A"의 파일 아이콘 이  (가상 디렉토리)으로 바뀝니다. 이 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 퍼포먼스 बैं크 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 퍼포먼스 बैं크를 선택하고 화면 왼쪽에서 로드할 대상 퍼포먼스 बैं크를 선택합니다.
Performance	.X6A	USB 플래시 메모리에 "All" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 퍼포먼스를 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A"의 파일 아이콘 이  (가상 디렉토리)으로 바뀝니다. 이 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 퍼포먼스 बैं크 목록이 표시됩니다. बैं크를 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 선택된 बैं크의 퍼포먼스 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 퍼포먼스를 선택하고 화면 왼쪽에서 로드할 대상 퍼포먼스를 선택합니다.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	USB 플래시 메모리에 저장된 "AllArp" 형식의 파일을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다.
AllSong	.X6S	USB 플래시 메모리에 저장된 "AllSong" 형식의 파일을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다.
Song	.X6A .X6S .MID	USB 플래시 메모리에 "All" 또는 "All Song" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 송을 개별적으로 선택하여 본 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A" 및 "X6S"의 파일 아이콘 이  (가상 디렉토리)으로 바뀝니다. 이 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 송 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 송을 선택하고 화면 왼쪽에서 로드할 대상 송을 선택합니다. 그리고 이 파일 형식을 선택하면 표준 MIDI 파일(형식 0, 1)을 특정 송에 로드할 수 있습니다.
AllPattern	.X6P	USB 플래시 메모리에 저장된 "AllPattern" 형식의 파일을 본 악기에 로드하고 복구할 수 있습니다.

파일 형식	확장자*	설명
Pattern	.X6A .X6P .MID	USB 플래시 메모리에 "All" 또는 "AllPattern" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 패턴을 개별적으로 선택하여 본 약기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A" 및 "X6P"의 파일 아이콘  (가상 디렉토리)으로 바뀝니다. 이 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르면 파일의 패턴 목록과 로드 대상이 표시됩니다. 화면 오른쪽에 있는 박스에서 로드할 소스 패턴을 선택하고 화면 왼쪽에서 로드할 대상 패턴을 선택합니다. 그리고 이 파일 형식을 선택하면 표준 MIDI 파일 (형식 0, 1)을 특정 패턴에 로드할 수 있습니다.
AllWaveform	.X6W	USB 저장 장치에 저장된 "All Waveform" 형식의 파일을 약기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
Waveform	.X6A .X6W .WAV .AIF	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Waveform" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 파형을 개별적으로 선택하여 약기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면 "X6A" 및 "X6W"의 파일 아이콘  (가상 폴더)으로 바뀝니다.

\* 불러올 수 있는 파일에 지정됩니다.

**주** "with Waveform" 체크 박스가 선택되어 있으면 파형 데이터는 또한 USB 플래시 확장 메모리에 저장할 수 있습니다.

**주** "with Sample" 체크 박스가 선택되어 있으면 샘플 데이터는 또한 USB 플래시 확장 메모리에 저장할 수 있습니다.

### MOX6/MOX8과의 데이터 호환성

MOX6/MOX8에서 생성된 데이터 중에서 다음과 같은 데이터는 MOXF6/MOXF8로 로드될 수 있습니다.

MOX 형식	MOX의 파일 확장
All	.X4A
AllVoice	.X4V
AllArp	.X4G
AllSong	.X4S
AllPattern	.X4P

### MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8과의 데이터 호환성

MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8에서 생성된 데이터 중에서 다음과 같은 데이터는 MOXF6/MOXF8로 로드될 수 있습니다.

MOTIF XF의 형식	MOTIF XF의 파일 확장
All	.X3A <sup>*1</sup>
AllVoice	.X3V
AllArp	.X3G
AllSong	.X3S <sup>*2</sup>
AllPattern	.X3P <sup>*2</sup>
AllWaveform	.X3W

\*1: 보이스, 퍼포먼스, 아르페지오, 믹스 템플릿 및 파형 데이터만

\*2: 파형 데이터만

### [SF1] EXEC(실행)

선택한 파일을 로드합니다.

**주** 선택한 디렉토리를 입력하거나 원하는 보이스/퍼포먼스/파형 बैं크를 선택하려면 [ENTER] 버튼을 누르십시오.

### 파일 모드

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

### 보충 설명

## [F4] RENAME

원하는 파일 형식을 선택합니다. 이름을 변경할 파일/폴더를 선택합니다.



여기에서 선택한 파일/폴더의 이름을 변경합니다.

여기에서 선택한 파일/디렉토리의 이름을 변경합니다. 최대 여덟 문자의 알파벳과 숫자를 사용하여 파일명을 바꿀 수 있습니다. 파일은 MS-DOS 이름 지정 규칙에 따라 이름이 지정됩니다. 파일명에 공백 또는 MS-DOS에서 인식되지 않는 다른 문자가 있으면 저장할 때 이러한 문자는 자동으로 “\_”(밑줄) 문자로 바뀝니다.

### [SF1] EXEC(실행)

선택한 파일의 이름을 변경합니다.

**주** 선택한 디렉토리를 열려면 [ENTER]를 누릅니다.

### [SF2] SET NAME

이 버튼을 누르면 파일/디렉토리 선택 박스에서 선택한 파일/디렉토리 이름이 파일명 위치로 복사됩니다.

### [SF3] NEW

이 버튼을 누르면 현재 디렉토리에 새로운 디렉토리가 만들어집니다.

## [F5] DELETE

원하는 파일 형식을 선택합니다. 삭제할 파일 또는 디렉토리를 선택합니다.



이 화면에서는 선택한 USB 플래시 메모리 장치에서 파일/디렉토리를 삭제할 수 있습니다. 위에 표시된 것처럼 원하는 파일 또는 폴더를 선택한 후 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

**주** 디렉토리를 삭제하려면 디렉토리에 들어 있는 모든 파일을 미리 삭제하십시오. 파일이나 다른 디렉토리가 들어 있지 않은 폴더만 삭제할 수 있습니다.

## [F6] FLASH

### [SF1] FORMAT

이 기능을 사용하여 선택 사양인 플래시 메모리 모듈을 포맷합니다. FL512M/1024M은 출고 시 포맷하지 않은 상태이므로 포맷 작업을 실행해야 합니다. 새로운 모듈을 설치하고 난 후 [ENTER] 버튼을 눌러 확인 대화상자를 불러온 다음 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 포맷 작업을 실행합니다.

#### ■ 주의사항 ■

포맷 작업은 이미 포맷한 모듈에는 적용할 수 없습니다. 이 경우, 기존의 모든 파형 데이터가 지워집니다.

## 파일 모드

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

## 보충 설명

**[SF2] DELETE**

이 기능을 사용하여 하나의 파형을 지웁니다. 파형을 선택한 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파형을 지웁니다.

**주** 보이스 모드에서 이 기능에 들어가면 건반을 연주하여 선택한 파형을 모니터링할 수 있습니다.

**[SF3] OPTIMIZE**

이 기능을 사용하여 플래시 확장 메모리 모듈을 최적화합니다. 최적화는 사용된 메모리와 사용되지 않은(사용 가능한) 메모리 영역을 통합하여 연속적으로 사용 가능한 메모리 영역 중 가능한 가장 큰 영역을 만들고 메모리 액세스 속도를 빠르게 합니다. [ENTER] 버튼을 눌러 확인 대화상자를 불러온 다음 [ENTER] 버튼을 한 번 더 눌러 최적화 작업을 실행합니다.

**■ 주의사항 ■**

최적화 작업을 종료하려면 10분을 훨씬 넘는 긴 시간이 필요하므로 이 작업 중에는 절대로 전원을 끄면 안 됩니다. 그렇게 하면 플래시 확장 메모리 모듈의 데이터가 지워집니다.

**파일 모드**

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

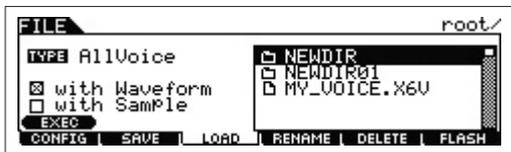
▶ [F6] FLASH

**보충 설명**

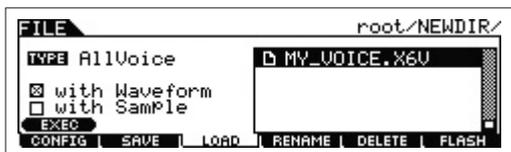
## 보충 설명

### ■ 파일/폴더 선택

아래 그림과 설명은 파일 모드에서 USB 플래시 메모리 장치에 있는 파일과 디렉토리를 선택하는 방법을 보여주는 것입니다.



다음으로 높은 레벨로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.  ↑  다음으로 낮은 레벨로 이동하려면 원하는 폴더를 반전 표시하고 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



[DATA] 다이얼과 [INC]/[DEC] 버튼을 사용하여 디렉토리 또는 파일을 선택합니다.

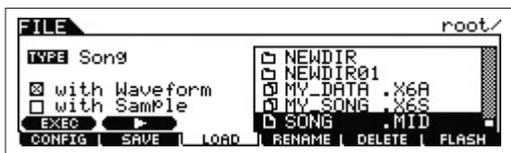
### ■ USB 플래시 메모리에서 SMF(표준 MIDI 파일) 재생

파일 모드에서 USB 플래시 메모리 장치에 저장된 SMF 파일을 직접 재생할 수 있습니다. 건반을 연주하는 동안 SMF 데이터를 반주로 쉽게 사용할 수 있기 때문에 라이브 연주 시에 편리한 기능입니다.

- 1 SMF 파일 장치가 있는 USB 플래시 메모리를 본 악기에 연결합니다.
- 2 송 모드 또는 패턴 모드를 입력한 후 원하는 송 또는 패턴을 선택합니다.
- 3 [FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어갑니다.
- 4 [F3] LOAD 버튼을 눌러 Load 화면을 불러옵니다.
- 5 커서를 "Type"으로 옮긴 후 "Song" 또는 "Pattern"을 선택합니다.



- 6 SMF 파일을 선택합니다.



- 7 [F6] ▶ (재생) 버튼을 눌러 현재 선택되어 있는 송 또는 패턴의 믹싱 설정으로 SMF 파일을 재생합니다. [SF2] ■ (정지) 버튼을 다시 눌러 재생을 멈춥니다.
- 8 SMF 파일 반주와 함께 건반을 연주해봅니다.

## 파일 모드

- [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] DELETE
- [F6] FLASH

## 보충 설명

## ■ USB 플래시 메모리 장치 포맷

본 약기에 사용하기 전에 새 USB 플래시 메모리 장치를 포맷해야 합니다. 이런 장치를 포맷하는 올바른 방법은 다음과 같습니다.

### ■ 주의사항

데이터가 이미 USB 플래시 메모리 장치에 저장되어 있는 경우 장치를 포맷하지 않도록 주의하십시오. 장치를 포맷하면 기존에 녹음된 모든 데이터가 삭제됩니다. 따라서 장치에 중요한 데이터가 있지 않은지 사전에 확인하십시오.

**1** USB 플래시 메모리 장치를 USB [TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

**2** [FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어갑니다.

**3** [F1] CONFIG 버튼을 누른 다음 [SF2] FORMAT 버튼을 눌러 Format 화면을 불러옵니다.



**4** 음량 라벨을 설정합니다.

커서를 "Volume Label"로 옮기고 [DATA] 다이얼 및 커서 [</>] 버튼을 사용하여 음량 라벨을 입력합니다(최대 11문자). [SF6] 버튼을 누르면 간편하게 입력할 수 있는 문자 목록이 호출됩니다.

**5** [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

[EXIT] 버튼을 누르면 포맷 작업이 취소됩니다.

**6** [ENTER] 버튼을 눌러 포맷 작업을 실행합니다.

포맷이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 화면으로 돌아갑니다.

### ■ 주의사항

포맷이 진행되는 동안에는 다음에 주의해야 합니다.

- 장치에서 USB 플래시 메모리를 제거하거나 꺼내지 마십시오.
- 장치를 뽑거나 분리하지 마십시오.
- MOXF6/MOXF8 또는 관련 장치의 전원을 끄지 마십시오.

**주** 파일 모드에서 포맷 작업을 실행하면 USB 플래시 메모리 장치가 MS-DOS 또는 Windows 포맷으로 포맷됩니다. 포맷된 장치는 Mac 컴퓨터나 디지털 카메라 같은 다른 장치와 호환되지 않을 수도 있습니다.

## 파일 모드

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

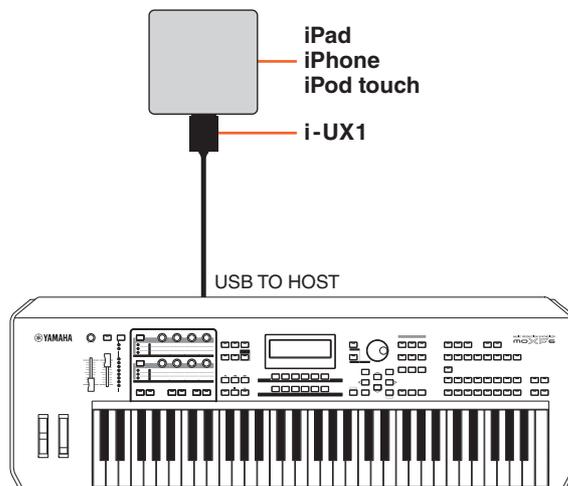
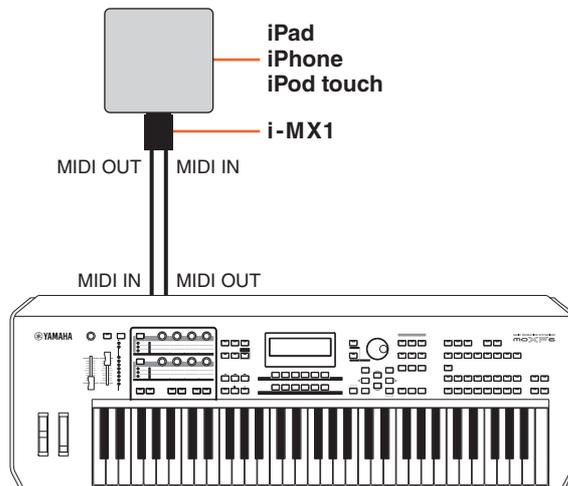
[F6] FLASH

### 보충 설명

# iOS 애플리케이션 사용

선택 사양인 i-MX1/i-UX1 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

기능 블록
톤 제너레이터 블록
A/D 입력 블록
시퀀서 블록
아르페지오 블록
컨트롤러 블록
이펙트 블록
내장 메모리

## 본편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
마스터 모드
원격 모드
유틸리티 모드
빠른 설정
파일 모드

## iOS 애플리케이션 사용

## 부록

MIDI
------

# 부록

## MIDI 소개

MIDI는 Musical Instrument Digital Interface(전자 악기 디지털 인터페이스)의 약자로, MIDI 데이터의 호환성 있는 음, 컨트롤 변경 내용, 프로그램 변경 내용 및 그 밖의 다양한 형식 또는 메시지 등을 송수신하여 전자 악기가 서로 통신할 수 있도록 하는 규약입니다. 본 신디사이저는 음에 관련된 데이터 및 다양한 컨트롤러 데이터 형식을 전송하여 다른 MIDI 장치를 제어할 수 있습니다. 톤 제너레이터 모드 결정과 MIDI 채널, 보이스 및 이펙트 선택, 파라미터 값 변경, 다양한 파트에 지정된 보이스 재생 등을 자동으로 수행하는 수신 MIDI 메시지를 통해서도 본 신디사이저를 제어할 수 있습니다. MOXF6/MOXF8로 처리할 수 있는 MIDI 메시지에 관한 자세한 내용은 “Data List” PDF 문서를 참조하십시오. MIDI에 대한 자세한 내용은 “신디사이저 파라미터 설명서” PDF 문서를 참조하십시오. 이 부분에서는 MOXF6/MOXF8에 대한 내용만 설명합니다.

### • 채널 모드 메시지

#### Reset All Controllers (컨트롤 번호 121)

영향을 받는 파라미터는 다음과 같습니다.

ControllerSet	비활성화
LFOBoxSet	비활성화
Pitch Bend	64
Aftertouch	0 (꺼짐)
Modulation	0 (꺼짐)
Expression	127(최대)
Sustain	0 (꺼짐)
Sostenuto	0 (꺼짐)
Portamento	포르타멘토 소스 건반 번호를 취소합니다.
Foot Controller	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	번호가 지정되지 않습니다. 내부 데이터는 변경되지 않습니다.
NRPN	

### 기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터 블록
- A/D 입력 블록
- 시퀀서 블록
- 아르페지오 블록
- 컨트롤러 블록
- 이펙트 블록
- 내장 메모리

### 본편

- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹싱 모드
- 마스터 모드
- 원격 모드
- 유틸리티 모드
- 빠른 설정
- 파일 모드

### iOS 애플리케이션 사용

### 부록

- MIDI

Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasynt.com/>  
Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division  
© 2013 Yamaha Corporation  
305MW-A0