

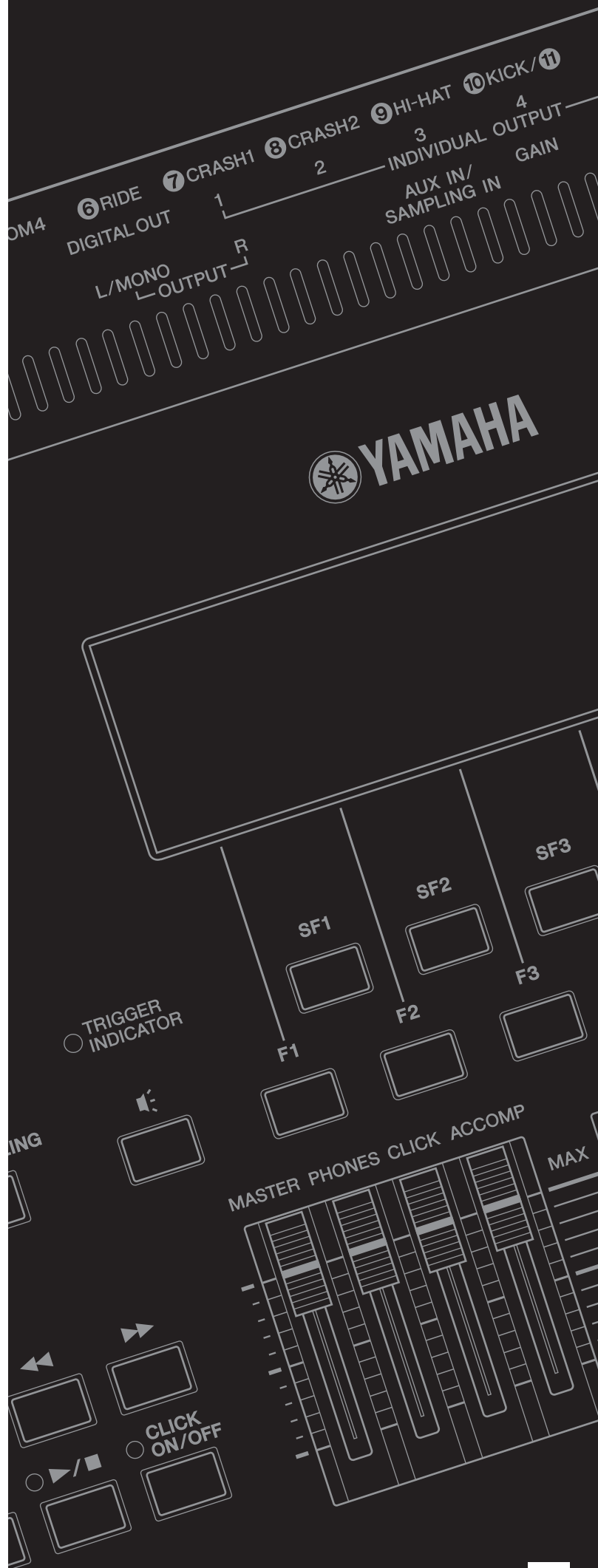


DTX drums

DRUM TRIGGER MODULE

DTX900 DTX900M

사용설명서



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

모델 번호

일련 번호

(bottom)

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

(class b korea)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

DTX900M 사용자용

DTX900과의 차이

드럼 트리거 모듈의 대표 모델인 DTX900의 성능과 기능을 기반으로 강화된 DTX900M 모델은 더욱 뛰어난 편의성을 제공합니다.

DTX900M의 이러한 개선 기능은 아래에 자세히 설명되어 있습니다.

본 사용설명서 읽기

본 사용설명서의 내용은 원래의 DTX900 사용설명서와 동일합니다. 이 단원에서 설명하고 있는 기능을 제외하면 DTX900과 DTX900M에는 차이가 없습니다. 따라서, 본 사용설명서에 "DTX900"이라는 용어가 나오면 "DTX900M"을 의미하는 것으로 해석해야 합니다.

● 기본으로 포함된 샘플링 메모리

DTX900M에는 512MB의 샘플링 메모리(SDRAM)가 내장되어 있습니다. 이에 따라, 외장 오디오는 별도로 판매되는 메모리 칩(DIMM) 없이도 샘플링이 가능합니다.

중요

- SDRAM이 추가되었기 때문에 별도로 판매되는 메모리 칩(DIMM)을 더 이상 설치할 수 없습니다. 따라서, 이 사용설명서의 선택 사양인 DIMM의 설치 부분(147~149페이지)은 DTX900M에 적용되지 않습니다.
- 본 사용설명서에 "DIMM(별매)"가 나오면 "SDRAM(내장)"을 의미하는 것으로 해석해야 합니다.

주의사항

- SDRAM은 데이터의 기록과 삭제를 모두 지원합니다. 단, 이 메모리의 내용은 전원을 끌 때마다 지워집니다.

● 새로운 오토 파워 오프 기능의 추가

DTX900M은 직접 끄는 것을 잊었더라도 에너지를 절약하는 데 도움이 되는 오토 파워 오프 기능을 장착하고 있습니다. 이 기능은 일정 시간의 작동 정지 상태 후에 드럼 트리거 모듈을 자동으로 끕니다.

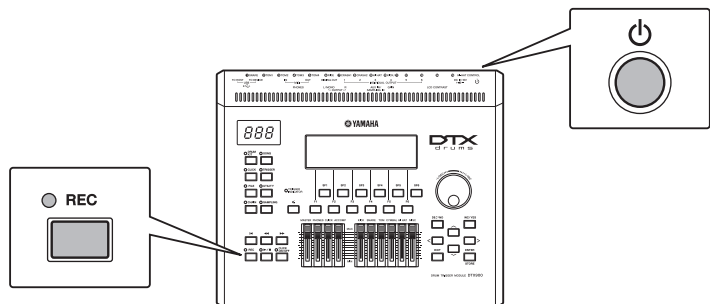
■ 오토 파워 오프 기능 설정

다음 절차를 사용하면 드럼 트리거 모듈을 끄기 전에 오토 파워 오프 기능의 대기 시간을 설정할 수 있습니다.

절차	설정(분)	기본 설정(분)
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] → OTHER → AutoPowerOff 설정 변경 → [STORE]	off(오토 파워 오프 작동 중지), 5, 10, 15, 30, 60, 120	30

■ 오토 파워 오프 기능 중지 단축키


DTX900M을 켜진 상태에서 [REC] 버튼을 길게 누르면 오토 파워 오프 기능이 중지됩니다 ("Auto power off disabled" 메시지가 표시됨). 이 기능은 오토 파워 오프 시간을 새로 설정할 때까지 계속 중지한 상태를 유지합니다.



주의사항

- DTX900M은 꺼졌을 때도 계속 충전된 상태를 유지하며 소량의 전원을 사용합니다. 따라서 완전히 종료하려면 전원에서 플러그를 빼야 합니다.
- 특정 작동 모드에서는 오토 파워 오프 기능을 통해 설정 시간 경과 시 드럼 모듈을 끌 수 없을 수도 있습니다. 따라서, 모두 사용한 후에는 드럼 모듈을 반드시 수동으로 끌 것을 권장합니다.
- 드럼 모듈이 앰프, 스피커 또는 컴퓨터 등 다른 장비에 연결되어 있지만 일정 시간 동안 사용하지 않을 계획이라면 사용설명서에 명시되어 있는 모든 장치를 끌 것을 권장합니다. 그렇게 하면 다른 장비의 손상 위험이 없어집니다. 다른 장비에 연결되어 있을 때 드럼 모듈이 자동으로 꺼지는 것을 방지하려면 오토 파워 오프 기능의 작동을 중지시키십시오.
- 오토 파워 오프 기능으로 드럼 모듈이 꺼지면 저장되지 않은 데이터가 손실됩니다. 따라서, 드럼 모듈을 끄기 전에 작업을 반드시 저장하십시오.
- 드럼 모듈의 AutoPowerOff 파라미터가 "off"로 설정되어 있을 경우 해당 데이터에 포함된 오토 파워 오프 설정과는 상관없이 이 설정은 외부에서 저장한 시스템 데이터를 가져올 때 유지됩니다. 단, AutoPowerOff 파라미터를 사용하여 오토 파워 오프 시간이 설정된 상태에서 시스템 데이터를 가져온 경우, 해당 데이터에 포함된 오토 파워 오프 설정이 적용됩니다.

주

- 오토 파워 오프 기능 설정은 정확한 시간을 표시하지 않으므로 실제 파워 오프 횟수는 약간 다를 수 있습니다.
- 드럼 모듈을 오토 파워 오프 기능으로 끈 후 다시 켜려면  (대기/켜짐) 스위치를 한 번 눌러 대기 위치로 되돌린 다음, 다시 눌러 켜짐 위치로 오게 합니다.

● 새로운 트리거 설정 추가

2개의 새로운 DTX920K용 트리거 설정 형식이 지원됩니다(23페이지).

이에 따라, 전체 트리거 설정 목록은 다음과 같습니다.

모델 번호를 지정할 때 DTX900M가 모든 패드의 트리거 출력 레벨을 자동으로 최적화시킵니다.

번호	이름		설명
PRE: 01	920K Wide	DTX920K용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 광범위한 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 02	920K Normal		일반 설정
PRE: 03	XP Wide	DTX950K/ 900K용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 광범위한 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 04	XP Normal		일반 설정
PRE: 05	SP Wide	DTXTREME III 특별 드럼 세트용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 광범위한 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 06	SP Normal		일반 설정
PRE: 07	SP Narrow		제어되는 다이내믹 레인지를 통해 안정적인 트리거 감지가 가능합니다. 이 설정은 볼륨의 변화를 줄이면서 더 부드럽고 균일한 사운드를 재생하도록 설계되었습니다.
PRE: 08	STD Wide	DTXTREME III 표준 드럼 세트용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 광범위한 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 09	STD Normal		일반 설정
PRE: 10	STD Narrow		제어되는 다이내믹 레인지를 통해 안정적인 트리거 감지가 가능합니다. 이 설정은 볼륨의 변화를 줄이면서 더 부드럽고 균일한 사운드를 재생하도록 설계되었습니다.
PRE: 11	DT 10/20	—	어쿠스틱 드럼에 적용되는 DT10/20 드럼 트리거 시스템에 사용됩니다.
USR: 01 - 05	User Trigger	—	사용자 정의 트리거 설정을 만들 수 있습니다.

*DTX920K에 대해서는 기본 설정으로 "PRE:02 920K Normal"이 선택됩니다.

● 새로운 패드 형식 추가

다음과 같은 새로운 형식의 패드가 지원됩니다(109페이지).

KP100, KU100, XP80, XP70, TP70S, TP70, PCY100, PCY90

이에 따라, 전체 패드 형식 표는 다음과 같습니다.

설정	
	KP125W, KP125, KP100, KP65, KU100, XP120/100 (스네어용), XP120/100 (툼용), XP80(스네어용), XP80 (툼용), XP70 (스네어용), XP70 (툼용), TP120SD/100 (스네어용), TP120SD/100 (툼용), TP70S (스네어용), TP70S (툼용), TP70S (하이햇용), TP70, TP65S (스네어용), TP65S (툼용), TP65S (하이햇용), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY100, PCY90, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (스네어용), DT10/20 (하이툼용), DT10/20 (로툼용), DT10/20 (킥용), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick

● 입력 게인 설정 범위 확장

입력 게인 설정 범위가 0 - 63에서 0 - 127로 확장되었습니다(109페이지).

안전사항

먼저 사용설명서를 꼼꼼하게 읽으십시오.

* 본 사용설명서는 향후에 참조할 수 있도록 잘 보관해 두십시오.

경고

감전, 단락, 손상, 화재 또는 기타 위험으로 인한 심각한 부상이나 사망을 방지할 수 있도록 아래의 기본 안전사항을 항상 준수하십시오. 안전사항은 다음과 같습니다.

전원/AC 전원 어댑터

- 전원 코드를 히터나 라디에이터 등의 열원에서 가까운 곳에 두지 마십시오. 코드를 과도하게 구부리지 마십시오. 코드가 손상될 수 있습니다. 코드 위에 무거운 물체를 놓거나, 사람이 밟거나 발에 걸려 넘어질 수 있는 곳에 코드를 놓지 마십시오.
- 본 악기에 알맞은, 지정된 전압만 사용하십시오. 전압 조건은 악기 명판에 인쇄되어 있습니다.
- 지정된 어댑터(155페이지)만 사용하십시오. 어댑터를 잘못 사용해 악기가 손상되거나 과열될 수 있습니다.
- 전원 플러그를 정기적으로 점검하고, 오물이나 먼지가 쌓인 경우에는 이를 제거하십시오.

개봉 금지

- 본 악기에는 사용자가 고칠 수 있는 부품이 없습니다. 어떠한 식으로도 악기를 열거나 내장 부품을 분해하거나 개조하지 마십시오. 고장이 의심되는 경우에는 즉시 사용을 중단하고 Yamaha 공인 서비스 담당자에게 검사를 받으십시오.

침수 경고

- 비에 젖지 않도록 하고, 쏟아질 우려가 있으므로 물 또는 습기가 많은 장소에서 사용하거나 액체가 담긴 용기를 본 제품에 올려 놓지 않도록 하십시오. 물과 같은 액체가 제품 안으로 새어 들어가는 경우, 즉시 전원을 끄고 AC 콘센트에서 전원 코드를 분리한 다음 Yamaha 공인 서비스 담당자에게 악기 검사를 의뢰하십시오.
- 절대로 젖은 손으로 플러그를 삽입하거나 분리하지 마십시오.

화재 경고

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

비정상 징후 발견 시

- 다음과 같은 문제가 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 전원 플러그를 뽑으십시오. 그런 다음 Yamaha 공인 서비스 담당자에게 기기 검사를 받으십시오.
- 전원 코드 또는 플러그가 마모되거나 손상된 경우
- 이상한 냄새나 연기가 나는 경우
- 악기에 물건을 떨어뜨린 경우
- 악기 사용 중 갑자기 소리가 들리 않는 경우

주의

신체적 상해의 위험성, 본 제품의 손상이나 기타 재산 손실을 방지하려면 아래 기본 안전사항을 항상 따르십시오. 안전사항은 다음과 같습니다.

전원/AC 전원 어댑터

- 멀티 커넥터를 사용하여 악기를 전원 콘센트에 연결하지 마십시오. 음질이 저하되거나 콘센트가 과열될 수 있습니다.
- 악기 또는 콘센트에서 전원 플러그를 분리할 때에는 항상 코드가 아닌 플러그 손잡이 부분을 잡으십시오. 코드를 잡고 당기면 손상될 수 있습니다.
- 본 악기를 장시간 동안 사용하지 않을 경우 또는 천둥 번개 발생 중에는 전기 플러그를 콘센트에서 뽑으십시오.

위치

- 떨어질 가능성이 있는 불안정한 장소에는 본 악기를 놓지 마십시오.

- 본 악기를 이동할 경우에는 연결된 모든 케이블을 분리한 후 이동하십시오.
- 본 악기를 설치할 때에는 손이 닿기 쉬운 곳에 있는 AC 콘센트를 사용하십시오. 고장 또는 기능 불량 발생 시, 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 제품의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 벽면 AC 콘센트에서 전원 코드를 뽑으십시오.
- 지정된 스탠드/랙만을 사용하십시오. 스탠드나 랙에 설치할 때에는 함께 제공된 나사만 사용하십시오. 이와 같이 하지 않을 경우 내장 부품이 손상되거나 본 악기가 스탠드에서 떨어질 수 있습니다.

연결

- 본 악기를 다른 전자 부품에 연결할 때에는 먼저 모든 부품의 전원을 끈 다음 연결하십시오. 모든 부품의 전원을 켜거나 끄기 전에 음량을 최소로 낮추십시오.
- 모든 부품의 음량이 최소로 설정되어 있는지 확인하고 본 제품 연주 중 단계적으로 음량 조절장치를 올려 원하는 청취 수준으로 맞추십시오.

취급상 주의

- 패널에 종이, 금속 또는 기타 물질을 절대로 삽입하거나 떨어뜨리지 마십시오.
- 악기에 체중을 실거나 무거운 물체를 올려놓지 마십시오. 버튼, 스위치, 커넥터 조작 시 무리하게 힘을 가하지 마십시오.
- 영구적인 청각 장애가 나타날 수 있으므로 음량을 크게 하거나 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 장시간 작동시키지 않도록 하십시오. 청각 장애가 나타나거나 귀 울림현상이 발생한 경우에는 이비인후과 전문의의 진찰을 받으십시오.

Yamaha는 부적절한 악기 사용이나 개조로 인한 손상, 또는 데이터 손실이나 파손에 대해 책임지지 않습니다.

악기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

전원 스위치가 "STANDBY(대기)" 위치에 놓여 있더라도 악기에는 최소한의 전류가 흐릅니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 AC 전원 콘센트에서 전원 코드를 분리하십시오.

주의사항

제품, 데이터 또는 기타 주변 장치의 손상을 방지하기 위해 다음 주의사항을 준수하십시오.

■ 취급 및 관리

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

■데이터 저장하기

- 악기의 전원을 끄면 DRAM 데이터(76페이지)가 삭제됩니다. 데이터를 외부 USB 저장 장치에 저장하십시오.
- 미디어의 손상으로 인한 데이터 손실을 방지하기 위해 중요한 데이터는 각각 두 개의 USB 저장 장치에 저장할 것을 권장합니다.

■ 최신 펌웨어 버전 정보

Yamaha는 성능 개선을 위해 사전 통보 없이 제품의 펌웨어를 업데이트할 수 있습니다. 웹 사이트에서 DTX900의 최신 버전 및 펌웨어 업그레이드를 확인할 것을 권장합니다.

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

이 사용설명서의 설명은 본 사용설명서를 만든 시점의 펌웨어 버전에 적용됩니다. 이후 버전에 추가된 기능에 대한 자세한 내용은 위 웹 사이트를 참조하십시오.

■패드 정보

본 사용설명서에서는 DTX900에 연결할 수 있는 드럼 패드의 모델명을 설명합니다. 이는 본 사용설명서가 만들어진 시점에서 최신 모델입니다. 이후 발표되는 모델에 대한 자세한 내용은 다음 웹 사이트를 참조하십시오.

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

소개

YAMAHA DTX900를 구입해 주셔서 감사합니다.
새로운 DTX900에는 극찬을 받았던 AWM2 톤 제너레이터와
정교한 뮤직 시퀀서가 통합되어 있습니다.
DTX900은 이전 제품의 기능에 더하여 Yamaha 트리거 제품을
완전하게 지원하며 MIDI 연결을 위한 USB 단자(일반적인 MIDI 커넥터 이외에)도 지원하며
자신만의 드럼 음색을 만들 수 있는 내장 샘플링 기능도 갖추고 있습니다.
본 악기는 라이브 연주, 리듬 트레이닝, 작곡 및 스튜디오 레코딩을 포함한 거의 모든 응용 분야에 이상적입니다.
DTX900의 모든 기능을 활용하려면 이 설명서를 자세히 읽으시기 바랍니다. 설명서를 잘 읽은 후에는
나중에 필요할 때 다시 참조할 수 있도록 안전한 곳에 보관하십시오.

포함된 부속품

- AC 전원 어댑터
특정 판매 지역에서는 포함되지 않을 수도 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하십시오.
- 모듈 스탠드
- 모듈 스탠드 고정 나사(4개 - 포함)
- 사용설명서(본 문서)
- 데이터 목록
- DVD-ROM(소프트웨어 포함)

정보

■ 저작권

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

■ 악기와 함께 제공되는 기능/데이터

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



DTX900 : T-1240067
DTX900M : T-1250147

■ 본 사용설명서 정보

- 본 사용설명서의 내용 및 해당 저작권은 Yamaha Corporation에게 독점 소유권이 있습니다.
- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.
- 본 사용설명서에 나오는 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

주요 특징

전문 드러머가 설계한 DTX900에는 드럼 트리거 기능, 64음 다음 톤 제너레이터, 가용 사운드를 확장시켜 주는 내장 샘플링 기능, 고성능 메트로놈(클릭) 기능 및 리듬이나 반주 패턴의 녹음과 재생이 가능하며 전체 노래를 만들 수도 있는 내장 음악 시퀀서를 갖추고 있습니다. DTX900은 라이브 연주, 개인 연습 등과 같은 다양한 상황에서 활용할 수 있는 다목적 악기입니다.

■ 드럼 트리거

- DTX900 드럼 트리거 모듈은 새로운 패드(XP 시리즈)와 호환됩니다.
- 기기에는 15개의 트리거 입력 잭과 Hi-Hat 컨트롤러 잭이 내장되어 있습니다.
- 또한 2존 또는 3존 패드(누른 영역에 따라 서로 다른 신호를 전송하는 패드)와 호환되는 잭도 갖추고 있습니다. 이외에도 스네어 드럼 잭은 패드 컨트롤러 장착 패드와 호환됩니다. 이를 통해 "가상" 스네어 및 튜닝을 스네어 드럼처럼 조정할 수 있습니다. 이 모든 것을 통해 DTX900은 어쿠스틱 드럼 키트에서 이용할 수 있는 것과 거의 동일한 재생성, 표현력 및 기능을 제공합니다.
- 여러 음색(MIDI 음)을 동시에 연주할 수 있는 스택(Stack) 기능과 일련의 스택 프로그램을 재생할 수 있는 교대(Alternate) 기능을 결합하여, 복잡한 연주를 만들고 일반적인 어쿠스틱 드럼에서는 불가능한 실시간 악절 연주를 할 수 있습니다.

■ 톤 제너레이터

- DTX900에는 다이나믹한 음색이나 뛰어난 현실감을 만드는 64음색의 다성 음색을 사용하는 고품질 16비트 AWM2(PCM) 톤 제너레이터가 장착되어 있습니다.
- 본 기기에는 실제 같은 어쿠스틱 드럼, 고유한 전자 타악기, 사운드 효과 및 일반 키보드 음색을 포함한 다양한 음색이 제공됩니다. 드럼 패드를 사용하지 않고도 다양한 MIDI 장치와 함께 고품질 드럼 톤 제너레이터로 사용할 수도 있습니다.
- 또한 자연스럽고 실제 같은 소리의 어쿠스틱 드럼 키트가 포함된 50개의 프리셋 드럼 키트도 포함되어 있으며, 락, 펑크, 재즈, 레게, 라틴 등과 같은 다양한 음악 장르를 포괄합니다. 사용자 키트 메모리에는 50개의 세트를 저장할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 드럼 음색을 사용하여 자신만의 드럼 키트를 설정할 수 있습니다.
- 샘플링 기능을 사용하면 오디오 신호를 DTX900에 녹음하거나 USB 저장 장치에서 오디오 파일을 로드하여 오리지널 음색을 만들 수 있습니다. 이렇게 만든 음색은 원하는 대로 드럼 키트에 할당할 수 있습니다.
- 본 기기는 각 드럼 키트에 사용할 수 있는 변주 이펙트(Variation Effect)와 전체 DTX900에 사용할 수 있는 리버브(Reverb), 코러스(Chorus) 및 마스터(Master) 이펙트를 갖추고 있습니다. 또한 AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 사운드 입력의 삽입 이펙트(Insertion Effect)가 제공되므로, AUX IN/SAMPLING IN 사운드의 품질을 조정하거나 삽입 이펙트(Insertion Effect)가 적용되는 오디오 신호를 샘플링 모드에서 DTX900에 녹음할 수 있습니다.

■ 뮤직 시퀀서(곡)

- 내장 시퀀서에는 다양한 프리셋 곡이 포함되어 있습니다. 음소거 기능을 사용하면 리듬(드럼 및 타악기 소리) 파트, 베이스 파트 및 기타 반주 파트를 개별적으로 켜고 끄거나, 각 트랙을 켜거나 끌 수 있습니다.
- 또한 DTX900에서는 연주를 실시간으로 녹음할 수 있으며 원래의 드럼 파트는 음소거하고 곡 데이터와 함께 연주할 수도 있습니다.
- 4개의 패드 곡은 개별적으로 제어할 수 있으며, 패드로부터 입력된 트리거에 의해 동시 연주될 수 있습니다.

■ 고성능 메트로놈(클릭)

- DTX900은 포괄적인 다기능 메트로놈을 제공하므로, 음색과 같은 다양한 클릭 설정과 각 비트 타이밍에 대한 튜닝이 가능합니다. 또한 강세 타이밍을 변경하고 클릭 재생을 켜고 끄(음 소거) 간에 반복적으로 교대하는 소절 쉬어가기(Measure Break) 기능도 사용할 수 있습니다.
- 그루브 체크 기능(Groove Check Function)은 리듬 기술을 검사하고 즉각적인 피드백을 제공함으로써 기술 향상에 큰 도움이 됩니다. 여기에는 타이밍이 정확할 때만 사운드를 재현하는 리듬 게이트(Rhythm Gate) 기능이 포함됩니다.

■ 연쇄

- 연쇄(Chain) 시퀀스를 프로그래밍하면 라이브 연주 도중 드럼 키트 번호, 곡 번호 및 클릭 설정(템포 및 비트)을 순서대로 호출할 수 있습니다. 프로그래밍된 연쇄의 각 단계는 패드를 쳐서 호출할 수 있습니다.

■ 인터페이스

- 뒷면 패널의 USB 단자 및 MIDI 커넥터를 사용하면 컴퓨터 및 기타 MIDI 장치를 DTX900에 연결할 수 있습니다. 이를 통해 신속하고 효율적이며 종합적인 음악 제작 환경을 구축할 수 있어, 외부 톤 제너레이터의 사운드를 재생하고 제공된 Cubase AI를 사용하여 자신의 연주를 녹음할 수 있습니다.
- 여섯 개의 INDIVIDUAL OUTPUT 잭 각각은 스네어 및 톰(Tom) 등의 지정된 드럼 음색을 개별적으로 출력하고 라이브 연주 또는 레코딩 세션을 위해 각 악기 신호를 외부 믹서로 전송할 수 있습니다. 또한 디지털 출력(S/PDIF) 단자를 통해 DTX900 스테레오 사운드를 노이즈 없이 완전한 디지털 품질로 다른 장치에 전송할 수 있습니다.
- 본 기기에는 CD 플레이어를 DTX900에 연결할 수 있는 AUX IN/SAMPLING IN 잭이 내장되어 있으므로 강력한 샘플링 기능을 사용할 수 있을 뿐만 아니라 기기를 CD 플레이어와 함께 연주할 수 있습니다.

목차

소개	6
포함된 부속품	6
주요 특징	7
패널 컨트롤	10
기본 작동법	13
구성	16
패드 연결	16
전원 공급 설정	18
전원 켜기	18
스피커 또는 헤드폰에	
연결	19
외부 오디오 장비에 연결	19
외부 MIDI 장치 연결	20
USB 저장 장치 연결	21
트리거 설정 선택	22
컴퓨터 연결	24
Cubase 리모컨 설정	25
컴퓨터를 사용하여 곡 만들기	26
사운드 및 화면 콘트라스트 조절	27

간편 사용설명서 28

드럼 패드 연주 방법	28
DTX900 연주	30
패드 치기	30
드럼 키트 선택	30
슬라이더를 사용하여 볼륨 조절	31
클릭에 맞춰 연주	32
클릭(메트로놈) 시작	32
클릭의 템포 및 박자 기호(비트) 변경	33
탭 템포	34
곡과 함께 연주	35
곡 재생	35
곡 반주의 볼륨 조절	38
곡의 템포 변경	38
곡 파트 음소거 설정	39
드럼 키트 만들기	40
드럼 연주를 곡으로 녹음	43
녹음 시스템	43
녹음 방법	43
드럼 연주를 곡으로 녹음	44
이미 녹음된 트랙에 추가 음표 녹음(겹침)	46
프리셋 곡과 함께 녹음	46
삭제 후 트랙 재녹음	48
사용자 곡에 이름 할당	49

그루브 체크 기능 사용	50
체크 타이밍 설정	50
그루브 체크 시도	51
리듬 게이트 시도	52
만들어진 데이터를 USB 저장 장치에 저장	54
파일/폴더 선택	54
만들어진 데이터를 USB 저장 장치에 저장	55
USB 저장 장치에 저장된 파일 로드	56

참조 57

DTX900의 기본 구조	57
기능 블록	57
패드(트리거 입력 소스) 및 트리거 신호	58
톤 제너레이터 블록(드럼 키트 및 드럼 음색)	62
샘플링	65
곡	67
이펙트	68
내부 메모리 및 파일 관리	76
Drum Kit(드럼 키트) 모드 [DRUM KIT]	78
Drum Kit(드럼 키트) 모드에서의 기본 절차	78
드럼 키트 선택[F1] PLAY	79
드럼 음색 파라미터 설정[F2] VOICE	79
스택/교대 프로그래밍[F3] STK/ALT	86
이펙트 설정[F4] EFFECT	89
패드 설정[F5] PAD	92
기타 설정[F6] OTHER	95
Song(곡) 모드 [SONG]	98
곡 연주[F1] PLAY	98
곡 녹음[F1] PLAY → [REC]	98
곡 작업[F2] JOB	98
Click(클릭) 모드 [CLICK]	104
Click(클릭) 모드에서의 기본 절차	104
클릭 소리의 기본 설정[F1] PLAY	105
클릭 음색 설정[F2] VOICE	106
탭 템포 기능[F3] TAP	106
그루브 체크 기능[F4] GROOVE	106
클릭 사운드 설정[F5] OTHER	107
Trigger(트리거) 모드 [TRIGGER]	108
Trigger(트리거) 모드에서의 기본 절차	108
트리거 설정 선택[F1] SELECT	109
패드 유형 선택[F2] TYPE	109
트리거 감도 설정[F3] SENS	109
거부 설정[F4] REJECT	110
기타 설정[F5] OTHER	111

File(파일) 모드[FILE].....112
 File(파일) 모드 용어..... 112
 DTX900과 호환되는 파일 형식 113
 파일 저장[F1] SAVE 114
 파일 로드[F2] LOAD 116
 파일 또는 디렉터리의 이름 변경[F3] RENAME .. 121
 파일 또는 디렉터리 삭제[F4] DELETE 122
 USB 저장 매체 포맷[F5] FORMAT 123

Utility(유틸리티) 모드[UTILITY]124
 Utility(유틸리티) 모드에서의 기본 절차..... 124
 일반 설정[F1] GENERAL..... 124
 패드 설정[F2] PAD..... 126
 이펙트 설정[F3] EFFECT 127
 외부 오디오 설정[F4] AUXIN 128
 MIDI 설정[F5] MIDI 130
 사용자 메모리를 초기 출고 시 설정으로
 재설정[F6] FACTSET 131

Chain(연쇄) 모드[CHAIN].....132
 프로그래밍된 연쇄 사용[F1] SELECT 132
 연쇄 프로그래밍[F2] EDIT 133
 작성한 연쇄에 이름 지정[F3] NAME 134

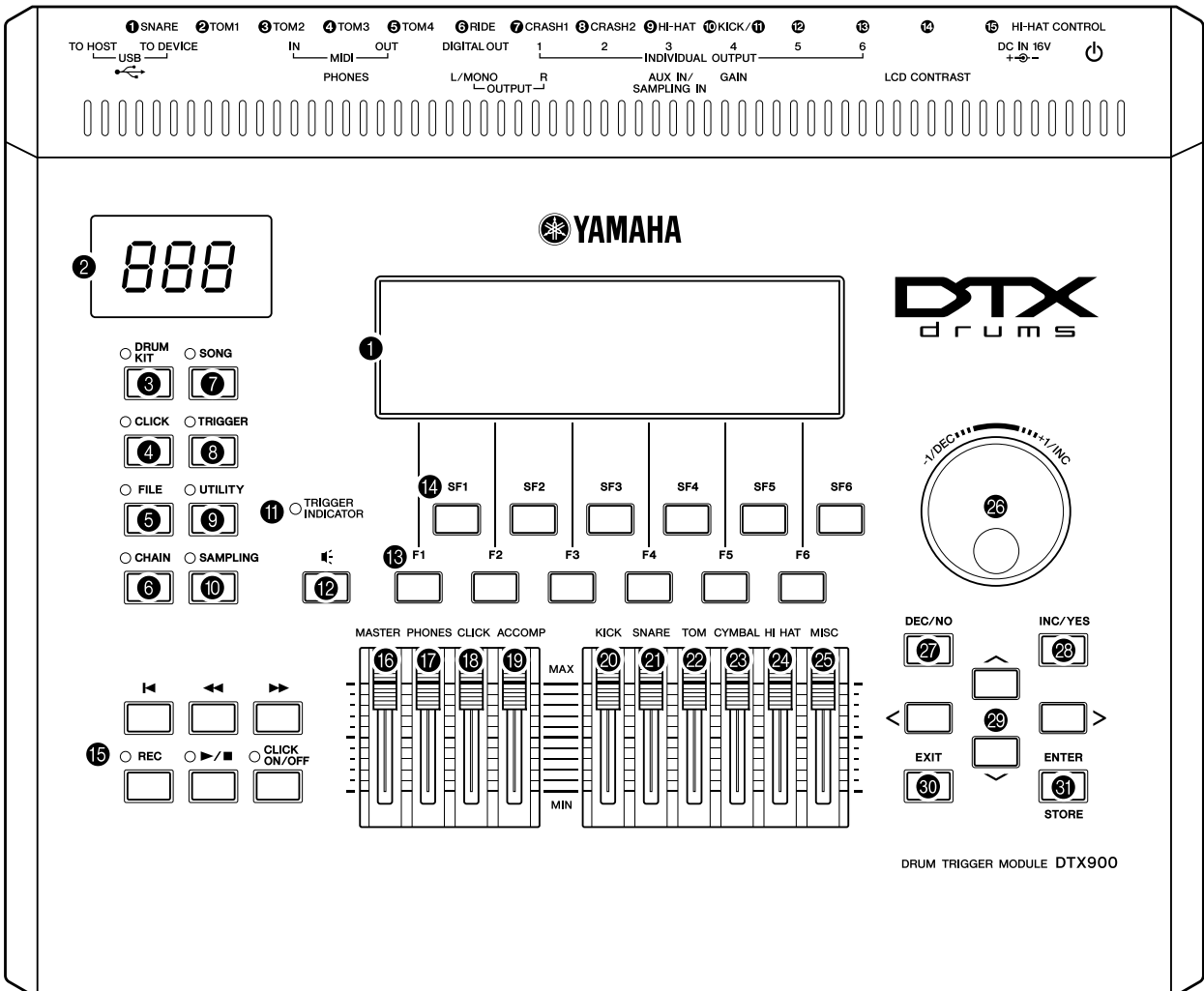
Sampling(샘플링) 모드[SAMPLING]135
 샘플링 설정..... 135
 샘플링 작업 및 사용자 음색 할당[F1] SELECT/
 [F2] SETTING..... 136
 사용자 음색 트리밍[F3] TRIM..... 139
 샘플링 작업[F4] JOB 142

부록 147

DIMM(옵션) 설치.....147
문제 해결.....150
화면 표시 메시지.....153
DTX900 & DTX900M 사양.....155
색인.....156

패널 컨트롤

■ 전면 패널



① LCD 화면

대형 LCD 화면에 DTX900의 조작에 필요한 정보와 데이터가 표시됩니다.

주

- 사용하기 전에 운송 시 화면 보호를 위해 LCD 화면에 부착했던 투명 필름을 제거하십시오.

② LED 화면

LED 화면에는 현재 드럼 키트 또는 템포 값이 세 자리 숫자로 표시됩니다.

주

- 사용하기 전에 운송 시 화면 보호를 위해 LED 화면에 부착했던 투명 필름을 제거하십시오.

③ [DRUM KIT] 버튼

이 버튼을 누르면 Drum Kit(드럼 키트) 모드로 들어가서 원하는 드럼 키트를 선택할 수 있습니다(30페이지 및 78페이지).

④ [CLICK] 버튼

이 버튼을 누르면 Click(클릭) 모드로 들어가서 클릭(메트로놈) 설정을 수행할 수 있습니다(32페이지 및 104페이지).

⑤ [FILE] 버튼

이 버튼을 누르면 File(파일) 모드로 들어가서, 각 모드에서 만든 데이터를 관리할 수 있습니다(54페이지 및 112페이지).

⑥ [CHAIN] 버튼

이 버튼을 누르면 Chain(연쇄) 모드로 들어가서, 원하는 순서로 정렬된 일련의 드럼 키트 및 곡인 Chain(연쇄)을 프로그래밍할 수 있습니다(132페이지).

⑦ [SONG] 버튼

이 버튼을 누르면 Song(곡) 모드로 들어가서, 기존 곡을 연주하거나 드럼 연주를 녹음할 수 있습니다(35페이지 및 98페이지).

⑧ [TRIGGER] 버튼

이 버튼을 누르면 Trigger(트리거) 모드로 들어가서, 트리거 설정을 선택하거나 프로그래밍할 수 있습니다(22페이지 및 108페이지).

⑨ [UTILITY] 버튼

이 버튼을 누르면 Utility(유틸리티) 모드로 들어가서, DTX900의 전체 시스템에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다(124페이지).

⑩ [SAMPLING] 버튼

이 버튼을 누르면 Sampling(샘플링) 모드로 들어가서, 외부 오디오 신호를 녹음한 다음 사용자 음색을 만들 수 있습니다(135페이지).

11 트리거 표시등

이 램프는 트리거 입력 잭을 통해 DTX900에 트리거 신호가 수신되는지 여부를 나타냅니다. 트리거 신호가 수신되면 램프가 켜집니다. Audition(오디션) 버튼(아래에서 설명)을 눌렀을 때도 이 램프가 켜집니다.

12 Audition(오디션) 버튼

드럼 패드 대신 이 버튼을 사용할 수 있습니다. 이 버튼을 누르는 것은 현재 선택된 트리거 입력 소스로부터 신호를 수신하는 것과 같습니다(58페이지). 전원을 켤 때, 이 버튼을 누르는 것은 스네어 패드(SNARE 잭에 연결된 패드)의 헤드를 치는 것과 같습니다.

13 [F1] - [F6](기능) 버튼

LCD 화면 바로 아래에 있는 이 버튼들을 누르면 화면에 표시된 해당 기능이 호출됩니다. 화면 계층 구조에서 이 기능 [F]는 모드 바로 아래에 연결됩니다.

14 [SF1] - [SF6](하위 기능) 버튼

LCD 화면 바로 아래에 있는 이 버튼들을 누르면 화면에 표시된 해당 하위 기능이 호출됩니다. 화면 계층 구조에서 이 하위 기능 [SF]는 기능 [F] 바로 아래에 연결됩니다.

15 전송 버튼(35페이지)

이 버튼들은 곡 시퀀스 데이터의 녹음과 재생을 제어합니다.

◀ (처음으로) 버튼

현재 곡의 처음 위치(첫 소절의 첫 비트)로 곧바로 돌아갑니다.

◀◀ (뒤로) 버튼

한 번에 한 소절씩 뒤로 이동하려면 짧게 누르고 계속 뒤로 이동하려면 누르고 있습니다.

▶▶ (앞으로) 버튼

한 번에 한 소절씩 앞으로 이동하려면 짧게 누르고 빠르게 앞으로 이동하려면 누르고 있습니다.

REC(녹음) 버튼

곡 녹음을 활성화하려면 이 버튼을 누릅니다. (표시등이 켜짐)

▶/■ (재생/중지) 버튼

녹음 또는 재생을 시작/중지합니다. 재생 도중 이 버튼을 누르면 곡의 현재 위치에서 재생이 중지되고 다시 누르면 이 위치에서 재생이 시작됩니다. 녹음 및 재생 도중에는 표시등이 켜집니다.

CLICK ON/OFF 버튼

이 버튼을 눌러 메트로놈(클릭 소리)을 시작하거나 중지합니다.

16 MASTER(마스터) 슬라이더(31 페이지)

OUTPUT L/MONO 및 R 잭의 스테레오 믹스의 출력 볼륨을 조정합니다.

17 PHONES(폰) 슬라이더(31 페이지)

PHONES 잭에 대한 스테레오 믹싱 사운드의 출력 볼륨을 조정합니다. 이는 MASTER 슬라이더 설정과 독립적입니다.

18 CLICK(클릭) 슬라이더(31 페이지)

클릭 음향의 출력 볼륨을 조정합니다.

19 ACCOMP(반주) 슬라이더(31 페이지)

곡에서 반주 파트(MIDI 채널 10 이외의 파트)의 출력 볼륨을 조정합니다.

20 KICK(킥) 슬라이더(31 페이지)

베이스 드럼의 볼륨을 조정합니다.

21 SNARE(스네어) 슬라이더(31 페이지)

스네어 드럼의 볼륨을 조정합니다.

22 TOM(톰) 슬라이더(31 페이지)

톰의 볼륨을 조정합니다.

23 CYMBAL(심벌즈) 슬라이더(31 페이지)

심벌즈의 볼륨을 조정합니다.

24 HI-HAT 슬라이더(31 페이지)

HI-HAT의 볼륨을 조정합니다.

25 MISC(기타) 슬라이더(31 페이지)

스네어 및 베이스 드럼, 톰, HI-HAT, 라이트 심벌즈 및 크래시 심벌즈 이외의 기타 리듬 또는 타악기 사운드의 볼륨을 조정합니다.

26 데이터 다이얼

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

27 [DEC/NO] 버튼(13페이지)

현재 선택된 파라미터의 값을 줄입니다. Job(작업) 또는 Store(저장) 기능을 취소할 때도 사용합니다.

28 [INC/YES] 버튼(13페이지)

현재 선택된 파라미터의 값을 늘립니다. Job(작업) 또는 Store(저장) 기능을 실제 실행할 때도 사용합니다.

29 커서 버튼(13페이지)

커서 버튼은 "커서"를 LCD 화면에서 움직여 여러 파라미터를 반전 표시하거나 선택합니다.

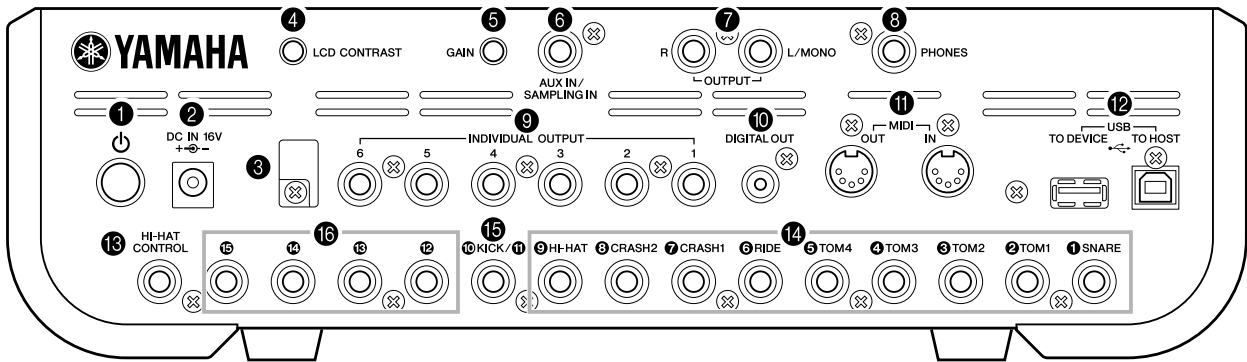
30 [EXIT] 버튼

LCD에 확인 메시지가 표시되어 있을 때 이 버튼을 누르면 기능이 취소됩니다. 드럼 소리가 예기치 않게 계속되어 이를 중지하고자 할 경우에도 이 버튼을 사용할 수 있습니다.

31 [ENTER/STORE] 버튼

ENTER 버튼과 마찬가지로, 이 버튼을 누르면 선택된 Song Job/Sampling Job과 같은 화면으로 들어갈 수 있습니다. STORE 버튼과 마찬가지로, 이 버튼을 누르면 Drum Kit(드럼 키트) 모드, Click(클릭) 모드, Trigger(트리거) 모드, Utility(유틸리티) 모드 및 Chain(연쇄) 모드에서 편집된 데이터가 저장됩니다. Song Job(곡 작업) 또는 Sampling Job(샘플링 작업)을 실행할 때도 이 버튼을 사용할 수 있습니다.

■ 뒷면 패널



① **스위치 (대기/켜짐)**

전원을 켜거나 끕니다.

② **DC IN 단자**

AC 전원 어댑터를 이 단자에 연결합니다.

③ **케이블 클립**

어댑터의 DC 출력 케이블을 케이블 클립에 감아서 연주 도중 케이블이 부주의로 빠지는 것을 방지합니다.

④ **LCD 콘트라스트 컨트롤**

이 컨트롤을 사용하여 LCD 화면을 최적의 상태로 보이도록 설정합니다.

⑤ **GAIN(게인) 노브**

AUX IN/SAMPLING IN 잭에서 오디오의 입력 게인을 조절합니다. 연결된 장치(예: 마이크, CD 플레이어)에 따라, 오디오의 입력 게인을 최적 수준으로 조절해야 할 수 있습니다. 노브를 시계 방향으로 돌리면 게인이 증가하고, 노브를 시계 반대 방향으로 돌리면 감소합니다.

⑥ **AUX IN/SAMPLING IN 잭**

외부 오디오 신호가 이 폰 잭을 통해 입력될 수 있습니다(표준 스테레오 폰 플러그). CD 플레이어 또는 다른 장치의 음악에 맞춰 연주할 때 편리합니다. 샘플링 모드에서 이 잭은 오디오 데이터를 사용자 음색으로 캡처하는 데 사용됩니다.

⑦ **OUTPUT L/MONO 및 R 잭**

외부 오디오 신호가 이 폰 잭들을 통해 입력될 수 있습니다.(1/4" 모노 폰 플러그). 마이크, 기타, 베이스, CD 플레이어와 같은 다양한 장치를 이 잭에 연결할 수 있습니다. 오디오 장치의 신호와 같은 스테레오 신호의 경우에는 두 잭을 모두 사용합니다. 마이크나 기타 신호와 같은 모노 신호의 경우에는 L 잭만 사용합니다.

⑧ **PHONES 잭**

스테레오 헤드폰을 연결하는 잭입니다.

⑨ **INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 잭**

이 폰 잭(1/4" 모노 폰 플러그)을 통해 본 악기의 라인 레벨 오디오 신호가 출력됩니다. 이 출력은 메인 출력(L/MONO 및 R 잭)과 독립적이며, 모든 드럼 음색에 자유롭게 할당할 수 있습니다. 이를 통해 원하는 아웃보드 이펙트 악기로 처리하기 위해 특정 사운드를 라우팅할 수 있습니다.

⑩ **DIGITAL OUT 커넥터**

외부 오디오 장치의 동축 디지털 입력(S/P DIF)에 연결하기 위한 것입니다. 이 잭은 OUTPUT L/MONO 및 R 잭에서 들어오는 것과 동일한 스테레오 오디오 신호를 디지털로 출력하지만, ⑮ MASTER 볼륨 슬라이더 설정만큼 효과적이지는 않습니다(디지털 잭은 항상 오디오 신호를 최대 볼륨 수준으로 출력).

⑪ **MIDI IN/OUT 커넥터**

이 잭은 외부 MIDI 장치와 MIDI 데이터를 주고받기 위한 잭입니다.

⑫ **USB 단자**

본 악기에는 뒷면 패널에는 USB TO HOST와 USB TO DEVICE의 두 가지 유형 USB 단자가 장착되어 있습니다. USB TO HOST 단자는 본 악기를 USB 케이블을 통해 컴퓨터에 연결할 때 사용합니다. 악기와 컴퓨터 사이의 USB 연결은 MIDI 데이터 전송에만 사용됩니다. USB를 통해서 오디오 데이터를 전송할 수 없습니다. USB TO DEVICE 단자는 본 악기를 USB 케이블을 통해 USB 저장 장치(예: 플래시 메모리, 하드 디스크 드라이브)에 연결하는 데 사용합니다. 이를 통해 본 악기에서 작성된 데이터를 외부 USB 저장 장치에 저장하고 장치의 데이터를 본 악기로 로드할 수 있습니다. 저장/로드 기능은 File(파일) 모드에서 수행할 수 있습니다.

⑬ **HI-HAT CONTROL 잭**

이 잭은 HI-HAT 컨트롤러를 연결하는 데 사용합니다. Drum Kit(드럼 키트) 모드(78페이지)의 설정에 따라, HI-HAT 컨트롤러를 사용하여 Control Change(컨트롤 변경)와 같은 MIDI 메시지를 전송할 수 있습니다.

⑭ **트리거 입력 잭(① SNARE - ② HI-HAT)**

모노 패드 및 스테레오 패드(2존 또는 3존 패드)와 호환되는 이 잭은 드럼 패드에서 전송되는 트리거 신호를 수신합니다. 또한 ① SNARE - ⑤ TOM4 잭도 패드 컨트롤러와 호환됩니다(59페이지).

⑮ **트리거 입력 잭(⑩/⑪ KICK)**

이 잭은 Y 모양 케이블(이 잭을 위한 스테레오 폰 플러그와 두 개의 패드를 위한 두 개의 모노 플러그)을 사용하여 두 개의 모노(싱글)로부터 두 개의 개별적인 트리거 신호를 수신하도록 설계되었습니다. PAD INPUT 잭이 있는 KP125W/KP65를 사용할 때는 PAD INPUT 잭에 연결된 다른 패드 및 KP 자체의 트리거 신호를 단일 스테레오 케이블을 통해(Y형 케이블 없이) DTX900으로 전송할 수 있습니다. 이 경우에는 스테레오 케이블을 패드의 OUTPUT 잭과 트리거 입력 잭에 연결합니다.

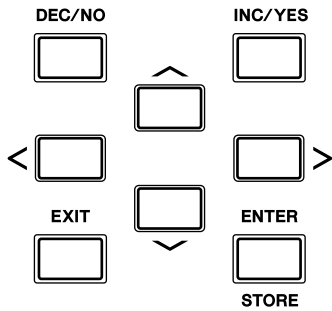
⑯ **트리거 입력 잭(⑫ - ⑬)**

모노 패드 및 스테레오 패드(2존 또는 3존 패드)와 호환되는 이 잭은 드럼 패드에서 전송되는 트리거 신호를 수신합니다.

기본 작동법

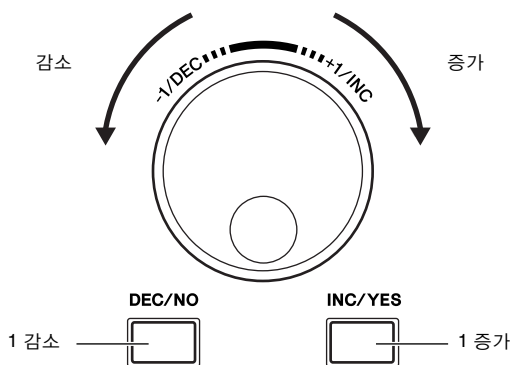
커서 이동

네 개의 버튼을 사용하여 화면에서 이동하고, 화면의 여러 선택 항목과 파라미터로 커서를 이동합니다. 선택 되면 해당 항목이 반전 표시됩니다(커서가 반전된 문자가 있는 짙은색 블록으로 나타남). 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 커서가 있는 위치의 항목(파라미터) 값을 변경할 수 있습니다.



파라미터 값 변경 또는 편집

데이터 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌려 값을 증가시키거나 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌려 감소시킵니다. 값 범위가 넓은 파라미터의 경우에는 [INC/YES] 버튼을 누른 상태에서 [DEC/NO] 버튼을 동시에 눌러 값을 10 단위로 증가시킬 수 있습니다. 10 단위로 감소시키려면 이와 반대로 [DEC/NO] 버튼을 누른 채 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

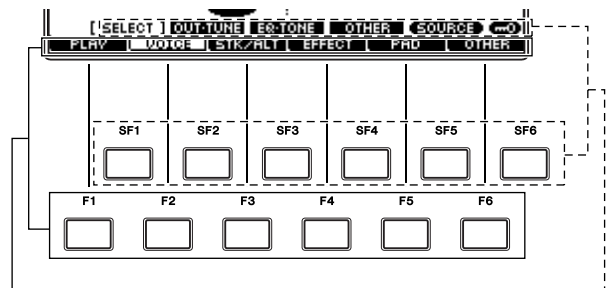


기능 및 하위 기능

위에서 설명한 각 모드에는 다양한 표시, 다양한 기능 및 파라미터가 들어 있습니다. 이러한 표시를 탐색하고 원하는 기능을 선택하려면 [F1] - [F6] 버튼과 [SF1] - [SF6] 버튼을 사용합니다. 모드를 선택하면 화면 하단에서 버튼 바로 위에 사용 가능한 화면 또는 메뉴가 나타납니다(아래 참조).

현재 선택된 모드에 따라 최대 6개의 기능을 사용할 수 있으며 [F1] - [F6] 버튼으로 호출할 수 있습니다. 선택한 모드에 따라 사용 가능한 기능이 다릅니다.

현재 선택된 모드에 따라 최대 6개의 기능(하위 기능)을 사용할 수 있으며 [SF1] - [SF6] 버튼으로 호출할 수 있습니다. 선택한 모드에 따라 사용 가능한 기능이 다릅니다. 일부 화면에는 이 버튼에 대한 하위 기능이 없을 수 있습니다.

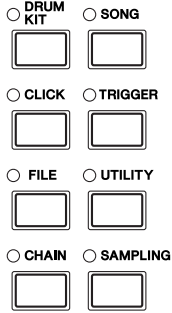


이 기능은 해당 버튼([F1] - [F6])을 통해 선택할 수 있습니다.

이 기능은 해당 버튼([SF1] - [SF6])을 통해 선택할 수 있습니다.

모드

DTX900을 가능한 포괄적이고 매끄럽게 조작할 수 있도록 모든 기능과 조작은 "모드"로 그룹화되어 있습니다. 원하는 모드로 들어가려면 해당하는 모드 버튼을 누릅니다.



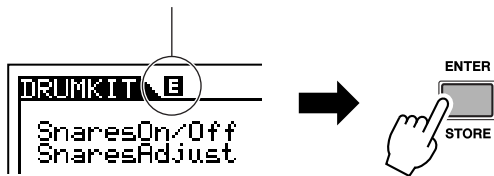
각 모드의 기능은 다음과 같습니다.

모드	기능	페이지
드럼 키트	드럼 키트를 선택/편집합니다.	78
클릭	클릭(메트로놈) 관련 파라미터를 설정하고 Groove Check(그루브 체크) 기능을 수행합니다.	104
파일	파일 및 디렉터리(폴더)를 관리합니다.	112
연쇄	연쇄 시퀀스를 프로그래밍합니다.	132
곡	곡을 선택/녹음합니다.	98
트리거	트리거 설정을 선택/편집합니다.	108
유틸리티	시스템 관련 파라미터를 설정합니다.	124
샘플링	오디오 신호를 녹음하여 사용자 음색을 만듭니다.	135

편집 표시기

각 모드에서 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 여러 파라미터를 조절하거나 설정할 수 있습니다. 이 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 LCD 화면의 왼쪽 위에 [E](편집 표시기)가 나타납니다. 이는 현재 프로그램(예: 드럼 키트)이 수정되었지만 아직 저장되지 않았음을 나타냅니다. 상태 또는 편집된 사운드를 저장하려면, 다른 프로그램을 선택하기 전에 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 현재 프로그램을 내부 사용자 메모리에 저장해야 합니다.

편집 표시기가 나타나는 경우...

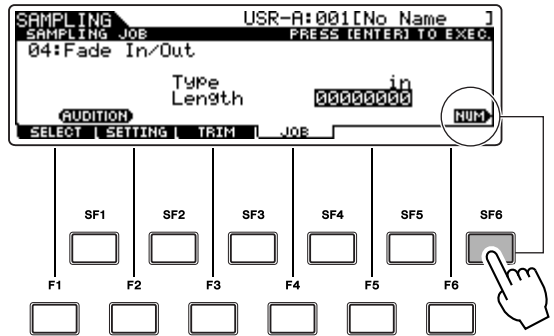


숫자 직접 입력

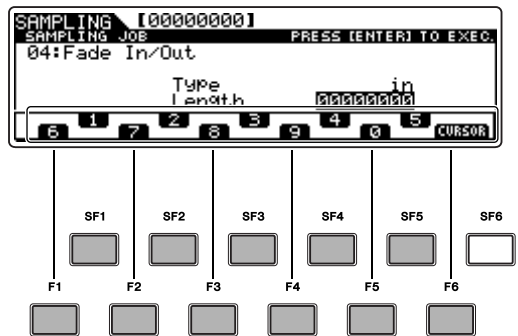
값 범위가 큰 파라미터의 경우에는 LCD 화면 아래의 버튼을 숫자 키패드로 사용하여 값을 직접 입력할 수도 있습니다. 커서가 해당 파라미터 위치에 있으면 LCD 화면 오른쪽 아래에 [NUM] 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 누르면 아래와 같이 각 숫자(1-9, 0)가 [SF1] - [SF5] 및 [F1] - [F5] 버튼에 할당되어 해당 버튼을 사용하여 숫자를 직접 입력할 수 있게 됩니다.

숫자 입력을 마친 후에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 숫자를 실제로 입력합니다.

커서 반전 표시는 [F6] CURSOR 버튼을 눌러 현재 편집된 숫자로 이동할 수 있으며, 그런 다음 커서 [<] 및 [>] 버튼을 사용하여 숫자 간에 이동할 수 있습니다. 이 방법은 하나의 특정 숫자를 직접 편집하고자 할 때 유용합니다. [F6] 버튼을 다시 누르면 커서가 사라집니다.



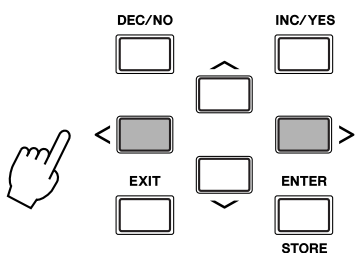
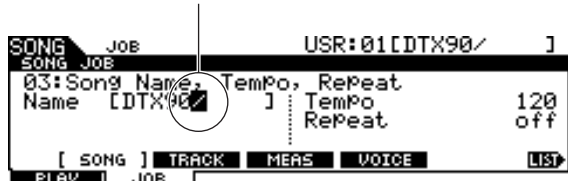
숫자 키패드



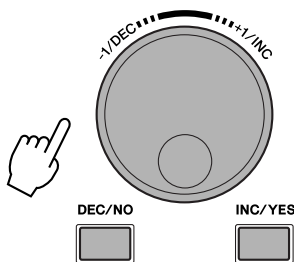
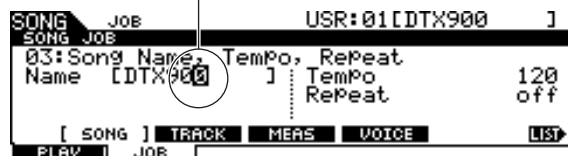
문자 입력(예: 이름 지정)

아래에서처럼, 커서 버튼을 사용하여 원하는 위치로 커서를 이동한 다음 데이터 다이얼 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼을 사용하여 문자를 선택하는 두 단계를 반복하여 이름을 설정할 수 있습니다.

커서를 이름의 원하는 위치로 이동



커서 위치에서 문자 선택



문자 목록 사용

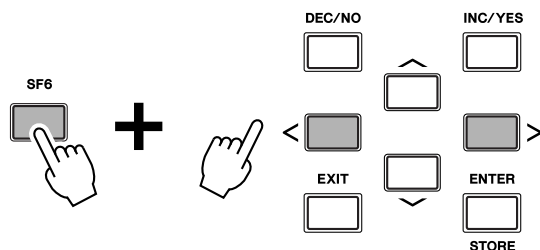
위의 방법으로 원하는 문자를 선택하기가 어려운 경우에는 목록에서 문자를 바로 선택하는 방법을 사용할 수 있습니다.

커서가 이름에 있을 때 이 [LIST] 아이콘이 나타나며 [SF6] 버튼을 길게 눌러 Character List(문자 목록) 화면을 호출할 수 있습니다. [SF6] 버튼에서 손을 떼면 원래 화면으로 돌아옵니다.

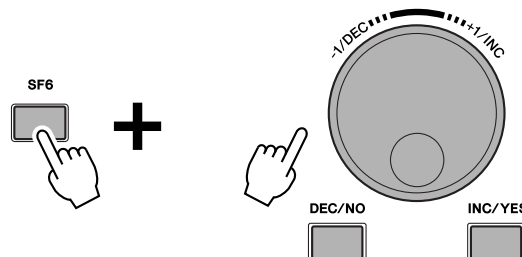
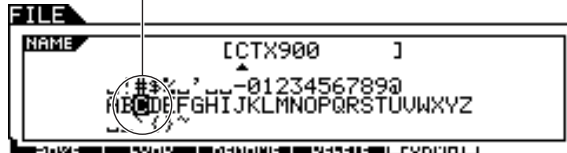


[SF6] 버튼을 누른 채 아래 작업을 수행합니다.

커서를 원하는 위치로 이동합니다.



이름에서 커서 위치에 대한 문자를 선택합니다.



중요사항

사용 중인 드럼 세트의 유형(예: 표준 세트/특별 세트/어쿠스틱 드럼)에 따라 DTX900의 Trigger Settings(트리거 설정)를 변경해야 합니다. 설정이 적절하지 않으면 부적절한 사운드, 패드 간 울바르지 않은 볼륨 밸런스 등과 같은 문제가 발생할 수 있습니다. 적절한 설정을 선택하는 방법에 대해서는 "트리거 설정 선택"(22페이지) 단원을 참조하십시오.

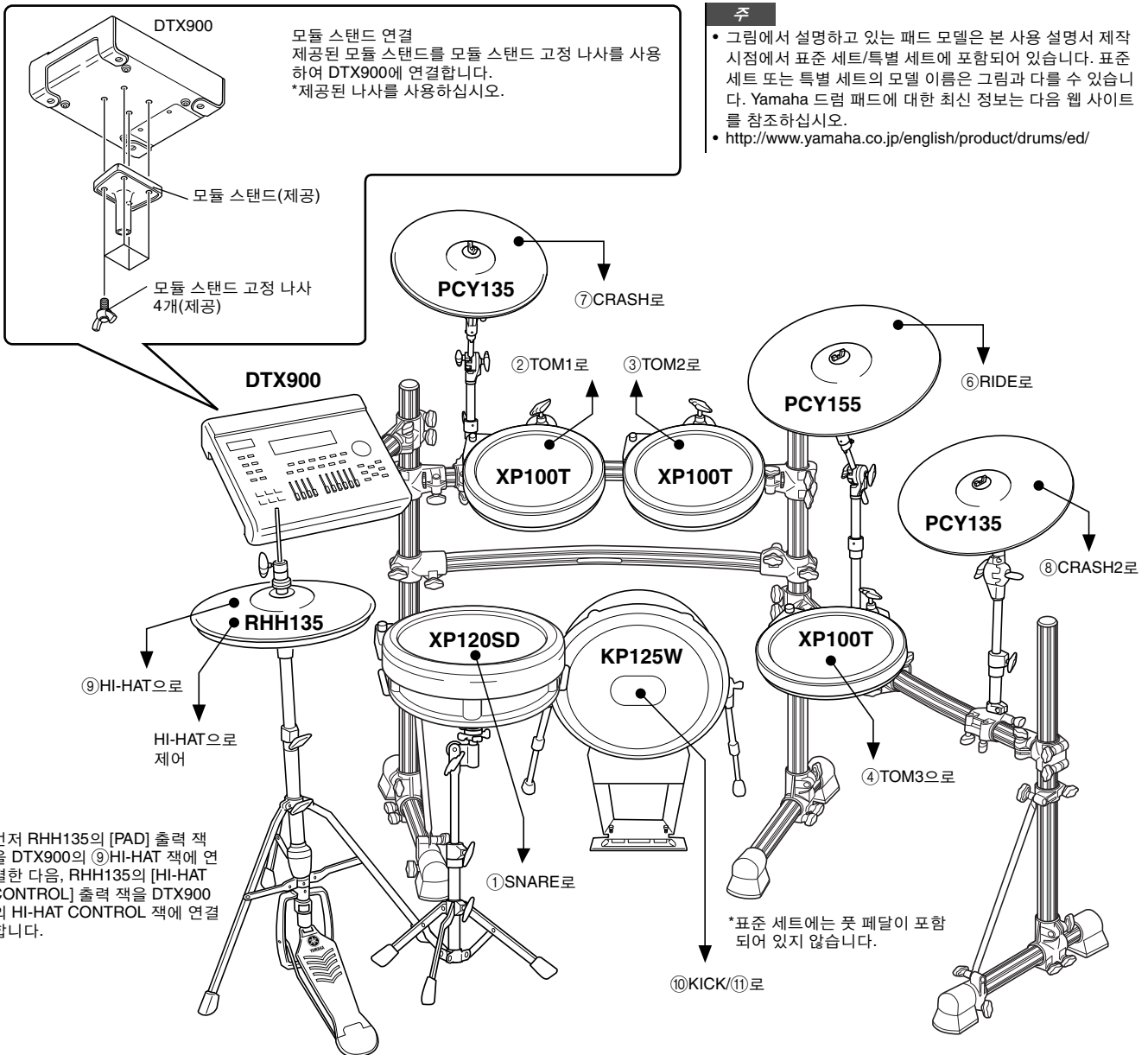
패드 연결

아래 그림을 참조하여 각 패드의 출력 케이블을 DTX900의 뒷면 패널에 있는 각 트리거 입력 잭에 연결합니다. 모든 트리거 입력 잭은 규칙에 따라 레이블이 부착되어 있으므로(예: ① SNARE) 각 패드가 해당하는 트리거 입력 잭에 연결되었는지 확인하십시오.

경고

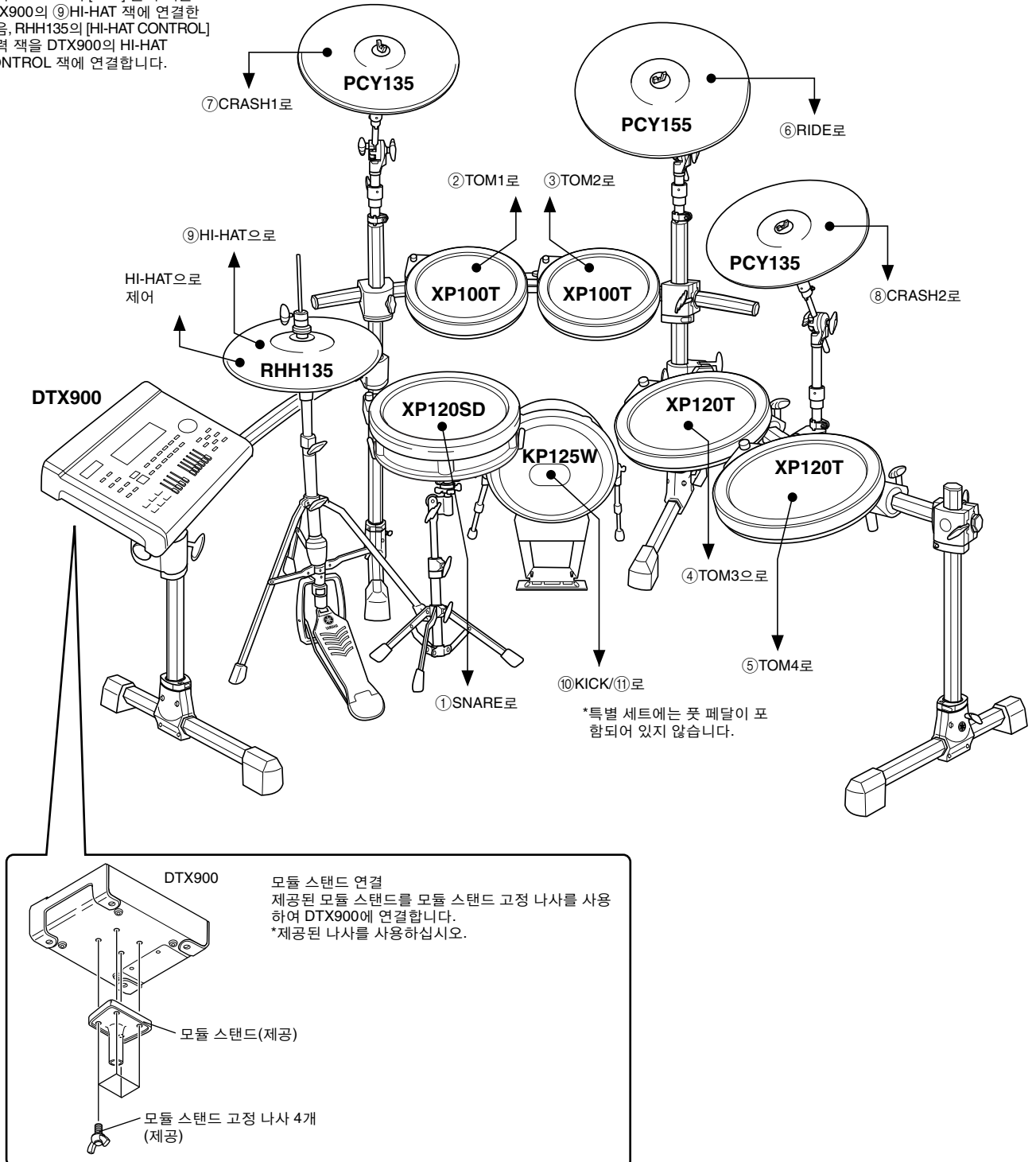
- 감전 및 장비 손상을 방지하기 위해, DTX900의 입력 및 출력 잭에 연결하기 전에 DTX900 및 모든 관련 장치의 전원을 끄십시오.

DTX900K



■ DTX950K

*먼저 RHH135의 [PAD] 출력 잭을 DTX900의 ⑨ HI-HAT 잭에 연결한 다음, RHH135의 [HI-HAT CONTROL] 출력 잭을 DTX900의 HI-HAT CONTROL 잭에 연결합니다.

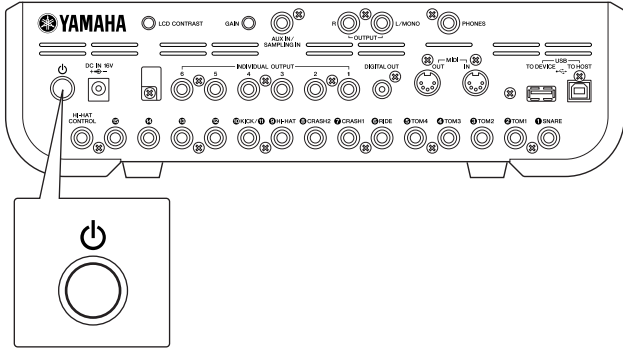


■ 어쿠스틱 드럼과 설치

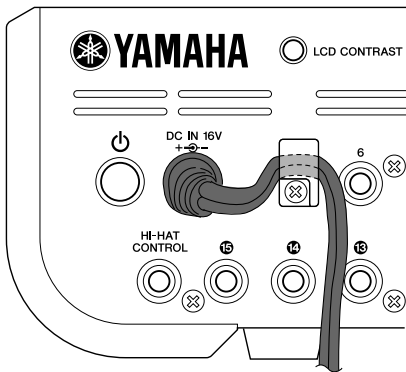
DTX900은 키트에 옵션 드럼 트리거 세트(예: Yamaha DT20 Drum Triggers)가 장착되어 있고 트리거가 DTX900의 입력 잭에 제대로 연결되어 있으면 어쿠스틱 드럼 키트에서 연주할 수 있습니다.

전원 공급 설정

1 악기의 **⏻**(대기/켜짐) 스위치가 대기(■)로 설정되어 있는지 확인합니다.



2 제공된 AC 전원 어댑터의 DC 플러그를 뒷면 패널의 DC IN 잭에 연결합니다. 코드가 부주의로 분리되는 것을 방지하기 위해 코드를 케이블 클립에 감고 고정시킵니다.



⚠ 주의

- 코드를 클립에 감을 때는 전원 어댑터의 코드가 너무 심하게 구부러지지 않도록 주의하십시오. 코드가 손상되어 화재가 발생할 위험이 있습니다.

3 AC 콘센트에 전원 단자의 나머지 끝을 연결하십시오.

⚠ 경고

- 제공된 전원 어댑터 또는 이에 준하는 Yamaha 권장 어댑터만 사용하십시오. 다른 어댑터를 사용하면 불규칙하게 작동되거나 장치가 손상될 수 있습니다.
- DTX900에 알맞은 지정된 전압만을 사용하십시오.
- 악기를 끈 경우에도 내부에서는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. DTX900을 장시간 사용하지 않을 때는 AC 전원 콘센트에서 AC 전원 어댑터 플러그를 뽑으십시오.

전원 켜기

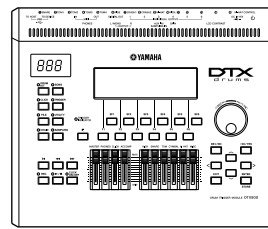
연결을 마쳤으면(트리거, 오디오, MIDI) DTX900 및 다른 오디오 장비의 모든 볼륨을 내리십시오.

DTX900의 뒷면 패널에 있는 **⏻**(대기/켜짐) 스위치를 눌러 전원(■)을 켜고 앰프의 전원을 켜십시오.

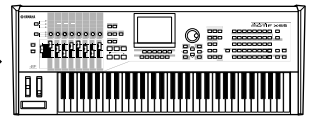
■ 믹서 또는 다른 MIDI 장치 연결

언제나 볼륨은 최소를 유지하도록 하십시오. MIDI 마스터(컨트롤러), MIDI 슬레이브(수신기), 오디오 장비(예: 믹서, 앰프, 스피커)의 순서로 전체 구성의 각 장치를 켭니다.

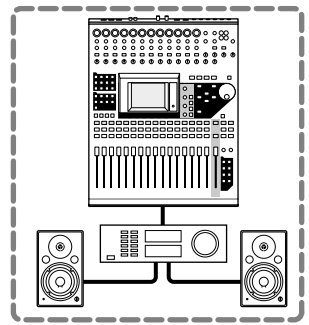
① DTX900
(전송 장치)



② MIDI 슬레이브



③ 외부 오디오 장비
(믹서 → 앰프)

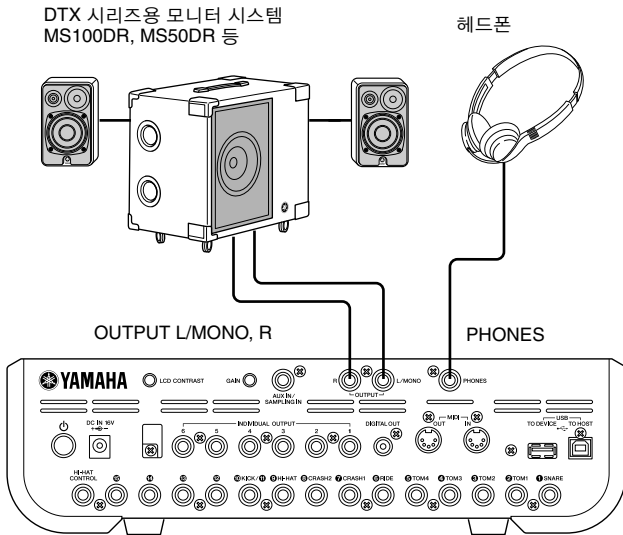


주

- 전체 구성의 전원을 끌 때는 우선 각 오디오 장치의 음량을 낮춘 다음, 위 순서의 역순(오디오 장치, MIDI의 순서)으로 각 장치의 전원을 끕니다.

스피커 또는 헤드폰에 연결

DTX900에는 내장된 스피커가 없으므로 적절하게 음향을 모니터 하기 위해서는 외부 오디오나 스테레오 헤드폰 한 세트가 필요합니다.



주의사항

- 연결을 할 때마다, 사용 중인 케이블의 플러그가 장치의 잭 유형에 해당 하는지 확인하십시오.

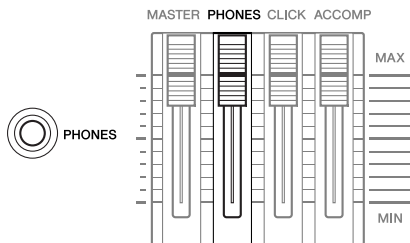
■ OUTPUT L/MONO, R 잭(표준 모노 폰)

이 잭을 사용하면 DTX900을 외부 앰프/스피커 시스템에 연결하여 증폭된 사운드를 재생할 수 있습니다.

- 모노 입력이 있는 장치에 연결할 때는 DTX900의 OUTPUT L/MONO 잭을 사용하십시오.

■ PHONES 잭(표준 스테레오 폰 잭)

전체 헤드폰 레벨은 PHONES 슬라이더로 조절합니다.

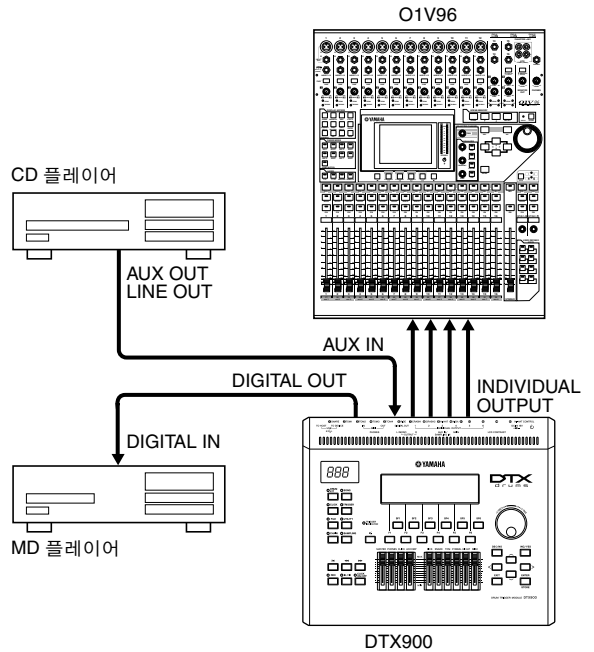


주의

- DTX900을 최고 음량 레벨에서 장시간 사용하지 마십시오. 청각에 손상을 줄 수 있습니다. 이로 인해 청력이 손상될 수 있습니다.

외부 오디오 장비에 연결

연주를 DTX900 드럼 키트에서 녹음하거나 사운드를 믹서로 전송할 때는 장비를 다음과 같이 연결하십시오.



OUTPUT(L/MONO 및 R) 및 INDIVIDUAL OUTPUT(1 - 6) 잭은 헤드폰이 연결되어 있는지에 관계 없이 라인 레벨 오디오 신호를 생성합니다. 이 잭은 모노 폰 유형입니다. 이 잭을 통해 오디오 연결을 하려면 DTX900용 모노 폰 플러그와 다른 장치에 적합한 플러그가 있는 케이블을 사용하십시오.

스테레오 출력의 경우에는 OUTPUT 잭(L/MONO 및 R)을 모두 사용합니다. 다른 장치에 모노 입력이 있는 경우에는 L/MONO 잭만 사용하십시오.

주

- 스테레오 출력(OUTPUT 잭의 출력과 동일)을 모니터링하려면 PHONES 잭에 헤드폰 세트를 연결하십시오. INDIVIDUAL OUTPUT 잭의 사운드 출력은 PHONES 잭에 연결된 헤드폰에서 들을 수 없습니다.
- 연결된 장비에 따라 Utility(유틸리티) 모드에서 파라미터 설정을 변경해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 128페이지를 참조하십시오.

DIGITAL OUTPUT 커넥터는 외부 오디오 장치의 동축 디지털 입력(S/P DIF)에 연결할 수 있습니다. 이 커넥터는 OUTPUT L/MONO 및 R 잭의 신호와 동일한 스테레오 오디오 신호를 디지털로 출력합니다.

AUX IN/SAMPLING IN 잭에 대한 외부 오디오 신호 입력은 PHONES 잭에 연결된 헤드폰을 통해 DTX900 사운드와 함께 모니터링할 수 있으며, 이를 녹음하여 추가적인 사용자 음색을 만들 수 있습니다. 필요한 경우 뒷면 패널의 [GAIN] 노브를 사용하여 입력 신호의 게인을 조정할 수 있습니다.

외부 MIDI 장치 연결

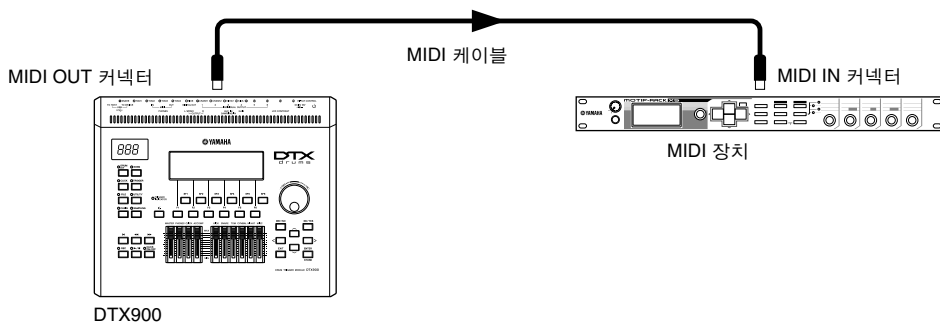
표준 MIDI 케이블(별도로 구입)을 사용하여 외부 MIDI 악기를 연결하고 DTX900에서 이를 컨트롤할 수 있습니다. 이렇게 연결하면 DTX900을 연주하거나 DTX900에서 곡을 재생하여 외부 MIDI 톤 제너레이터(예: 신디사이저, 톤 제너레이터 모듈)의 음향을 연주할 수 있습니다. 또한 외부 시퀀서를 사용하여 DTX900의 톤 제너레이터를 구동할 수 있습니다. MIDI 기능을 사용하면 DTX900을 통해 더 다양한 범위의 연주와 녹음 기능을 활용할 수 있습니다.

주

- DTX900 인터페이스 중 하나(MIDI 커넥터 또는 USB 단자)를 MIDI 데이터 전송/수신에 사용할 수 있습니다. 하지만 동시에 사용할 수는 없습니다. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER → MIDI IN/OUT 조작을 통해 Utility(유틸리티) 모드에서 MIDI 데이터 전송에 사용할 커넥터를 선택합니다.

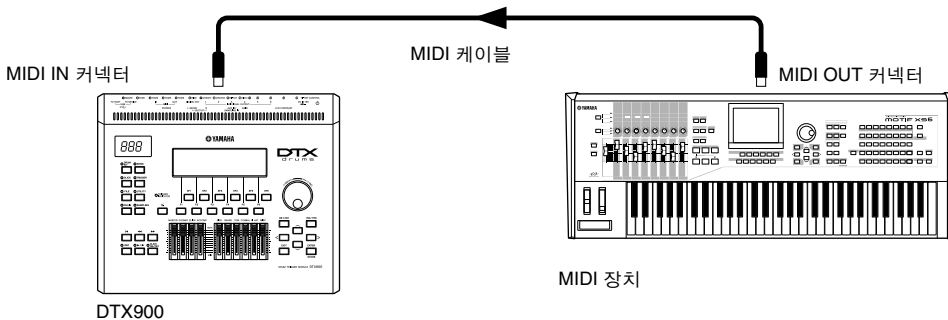
■ 외부 톤 제너레이터 또는 신디사이저 제어

MIDI 케이블을 사용하여 DTX900의 MIDI OUT 커넥터를 외부 MIDI 장치의 MIDI IN 커넥터에 연결합니다.



■ 외부 MIDI 키보드 또는 신디사이저에서 제어

MIDI 케이블을 사용하여 DTX900의 MIDI IN 커넥터를 외부 MIDI 장치의 MIDI OUT 커넥터에 연결합니다.

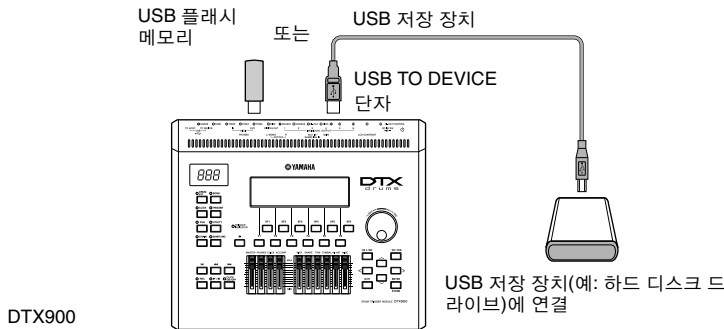


■ 외부 MIDI 장치와 동기화(마스터 및 슬레이브)

본 악기의 곡을 외부 MIDI 시퀀서의 재생에 동기화할 수 있습니다. 이렇게 하려면 하나의 장치를 내부 클럭 작동으로 설정하고 다른 장치(제어될 다른 장치도)를 외부 클럭으로 설정해야 합니다. 내부 클럭으로 설정된 장치는 연결된 모든 장치의 기준이 되며 이를 "마스터" 장치라고 합니다. 외부 클럭으로 설정된 연결된 장치를 "슬레이브"라고 합니다. 외부 MIDI 시퀀스의 재생 데이터를 위의 연결 예에서 DTX900의 곡으로 녹음할 때는, Utility(유틸리티) 모드에서 다음 작업을 수행하여 MIDI 동기화 파라미터가 외부 클럭을 따르도록 설정해야 합니다.

USB 저장 장치 연결

USB 저장 장치를 본 악기 뒷면 패널의 USB TO DEVICE 단자에 연결할 수 있습니다.



USB TO DEVICE 단자를 사용할 때의 주의사항

이 악기에는 내장형 USB TO DEVICE(USB-장치) 단자가 있습니다. USB 장치를 단자에 연결할 때 조심해서 USB 장치를 취급하십시오. 아래 주의사항에 따르십시오.

주

- USB 장치 취급에 관한 보다 자세한 내용은 사용설명서의 USB 장치 부분을 참조하십시오.

■ 호환 USB 장치

USB 저장 장치(예: 플래시 메모리, 하드 디스크 드라이브)

이 악기가 반드시 모든 상용 USB 장치를 지원하는 것은 아닙니다. Yamaha는 고객이 구입하신 USB 장치의 작동을 보증할 수 없습니다. 본 악기에 사용할 USB 장치를 구입하기 전에 Yamaha 구입처나 Yamaha 공인 대리점(사용 설명서 뒷부분의 목록 참조)에 문의하거나 다음 웹페이지를 참조하십시오.

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

주

- 컴퓨터 키보드나 마우스 같은 USB 장치는 사용할 수 없습니다.

■ USB 장치 연결

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

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

주

- USB 케이블을 연결할 때에는 3미터 미만의 케이블을 사용하십시오.

USB 저장 장치 사용

악기를 USB 저장 장치에 연결하면 연결되어 있는 장치에 자신이 만든 데이터를 저장할 수 있을 뿐만 아니라 연결된 장치에서 데이터를 읽을 수도 있습니다.

주

- CD-R/RW 드라이브는 이 악기로 데이터를 읽어 들일 때 사용할 수 있으나 데이터를 저장할 때는 사용할 수 없습니다.

■ USB 저장 매체 포맷

USB 저장 장치가 연결되어 있거나 매체가 삽입되어 있는 경우 장치/매체를 포맷하라는 메시지가 나타날 수 있습니다. 그런 경우, 포맷 작업(123페이지)을 실행합니다.

주의사항

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

■ 데이터 보호(쓰기 방지)

부주의로 중요한 데이터가 지워지지 않도록 하려면 각 저장 장치나 매체와 함께 제공되는 쓰기 방지 기능을 적용하십시오. USB 저장 장치에 데이터를 저장하는 경우 반드시 쓰기 방지 기능을 해제하십시오.

■ USB 저장 장치 연결/제거

장치에서 매체를 꺼낼 때는 먼저 악기가 데이터에 액세스 중인지(예: 저장, 로드 및 삭제 작업) 확인하십시오.

주의사항

- USB 저장 장치의 전원을 자주 켜고 끄거나, 장치를 너무 자주 연결/분리하지 마십시오. 그렇게 하면 악기 작동이 멈추거나 지체될 수 있습니다. 악기가 데이터에 액세스하고 있는 동안(예: 저장, 삭제, 로드 및 포맷 작업)에는 USB 케이블을 분리하거나 장치로부터 미디어를 분리하거나 양쪽 장치의 전원을 끄지 마십시오. 그렇게 할 경우 한쪽 또는 양쪽 장치의 데이터가 손상될 수 있습니다.

트리거 설정 선택

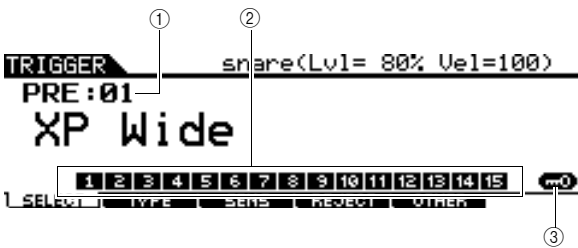
Trigger Setup(트리거 설정)에는 Trigger Input 잭에 연결된 드럼 트리거(예: Yamaha DT20) 또는 패드에서 수신된 트리거 입력 신호에 관련된 다양한 설정이 들어 있습니다. 이 설정을 사용하여 DTX900이 최상의 상태로 작동하고 이 신호에 응답하도록 최적화할 수 있습니다.

DTX900에서 사전 프로그래밍된 트리거 설정 중 드럼 키트에 적합한 트리거 설정을 선택합니다. 아래에서 설명하는 작업을 수행하여 사용할 트리거 설정을 선택합니다.

트리거 설정 선택

1 [TRIGGER] 버튼을 누르면 Trigger(트리거) 모드로 들어갑니다.

트리거 선택 화면이 나타납니다.



① 트리거 설정 번호

현재 트리거 설정 번호를 나타냅니다.

설정	PRE: 01 - PRE: 09, USR: 01 - USR: 05
----	--------------------------------------

② 트리거 입력 레벨 표시기

패드를 치면 해당 패드에 연결된 트리거 입력 잭에 해당하는 번호 위에 막대 그래프 형태로 트리거 입력 레벨이 표시됩니다.

③ [SF6] Input Lock

이 버튼을 누르면 Input Lock(화면 오른쪽 모서리의 "L" 표시기)이 켜지거나 꺼집니다. 일반적으로 편집할 트리거 입력 소스 또는 트리거 입력 잭은 해당 패드를 쳐서 결정할 수 있습니다. 패드 중 하나를 치더라도 이것이 유지되도록 하려면, 이 버튼을 눌러 입력 잠금("L" 표시기)을 켭니다.

2 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 또는 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 트리거 설정 번호를 선택합니다.

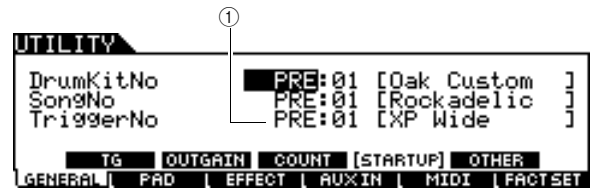
각 트리거 설정에 대한 자세한 내용은 23페이지의 트리거 설정 목록을 참조하십시오.

전원을 켜고 꺼질 때 호출될 기본 트리거 설정 구성

DTX900의 전원을 켤 때마다 특정 트리거 설정(예: 위에서 선택한 설정)이 켜지도록 하려면 아래 지침을 따르십시오.

1 [UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드로 들어갑니다.

2 [F1] GENERAL 버튼을 누르고 [SF4] START UP 버튼을 눌러 Start Up(시작) 화면을 엽니다.



① TriggerNo(트리거 설정 번호)

DTX900의 전원을 켜고 꺼질 때 호출될 트리거 설정 번호를 나타냅니다.

3 커서를 트리거 설정 번호로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 또는 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 번호를 선택합니다.

각 트리거 설정에 대한 자세한 내용은 23페이지의 트리거 설정 목록을 참조하십시오.

4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

주

- 여러 파라미터를 편집하여 자신만의 트리거 설정을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 108페이지를 참조하십시오.

주의사항

- 처리에 시간이 많이 걸리는 Factory Set(출고 시 설정) 작업의 경우에는 처리하는 동안 "Please keep power on." 메시지가 나타납니다. 이러한 메시지가 표시되면(데이터를 플래시 ROM에 기록하는 동안), 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면(플래시 ROM 데이터의 손상 때문에) 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다. 이 경우 다음에 전원을 켜더라도 악기가 제대로 시작되지 않을 수 있습니다.

■ 트리거 설정 목록

설정번호	설정이름	설정	설정설명
PRE: 01	XP Wide	DTX950K/ 900K용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 넓은 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 02	XP Normal		일반 설정
PRE: 03	SP Wide	DTXTREME III 특별 드럼 세트용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 넓은 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 04	SP Normal		일반 설정
PRE: 05	SP Narrow		제어되는 다이내믹 레인지를 통해 안정적인 트리거 감지가 가능합니다. 이 설정은 볼륨의 변화를 줄이면서 더 부드럽고 균일한 사운드를 재생하도록 설계되었습니다.
PRE: 06	STD Wide	DTXTREME III 표준 드럼 세트용	다이내믹 레인지가 넓습니다. 이 설정은 최대의 표현 컨트롤을 위해 설계되어 넓은 다이내믹 레인지에서 연주의 섬세함을 표현할 수 있습니다.
PRE: 07	STD Normal		일반 설정
PRE: 08	STD Narrow		제어되는 다이내믹 레인지를 통해 안정적인 트리거 감지가 가능합니다. 이 설정은 볼륨의 변화를 줄이면서 더 부드럽고 균일한 사운드를 재생하도록 설계되었습니다.
PRE: 09	DT10/20	-	어쿠스틱 드럼에 적용되는 DT10/20 드럼 트리거 시스템에 사용됩니다.
USR: 01 - 05	User Trigger	-	사용자 정의 트리거 설정을 만들 수 있습니다.

* 기본 설정에서는 특별 드럼 세트에 대해 DTX950K/900K용 "PRE: 01 XP Wide"가 선택됩니다.

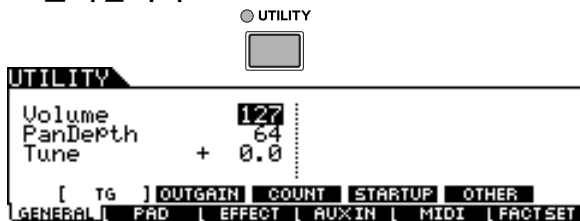
사용자 메모리를 초기 출고 시 설정으로 재설정

다음 방법을 통해 본 악기 사용자 메모리의 원래 출고 시 설정(76페이지)을 복원할 수 있습니다. 각 모드에 대해 사용자 메모리 데이터를 초기화할지 여부를 설정할 수 있습니다.

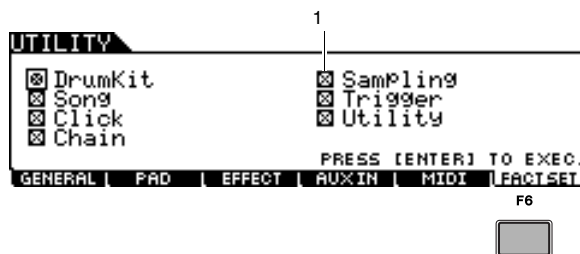
주의사항

- 출고 시 설정이 복원되면 각 모드에서 만든 모든 데이터가 삭제됩니다. 중요 데이터를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 수행하기 전에 중요한 데이터를 모두 USB 저장 장치로 저장하십시오(114페이지).

1 [UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드로 들어갑니다.



2 [F6] FACTSET 버튼을 눌러 Factory Set(출고 시 설정) 화면을 엽니다.



① 확인란

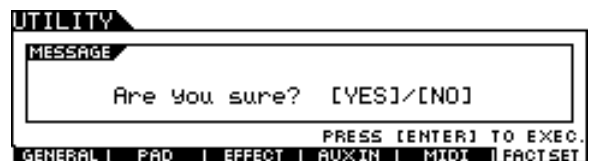
화면에서 모드 이름에 체크 표시를 하면(아래의 3단계에서), Factory Set(출고 시 설정)을 실행할 때 해당 모드의 설정 또는 사용자 메모리 데이터가 초기 출고 시 설정으로 재설정됩니다. 체크 표시가 없는 모드의 경우에는 Factory Set(출고 시 설정)을 실행하더라도 사용자 메모리 데이터나 설정이 그대로 유지됩니다.

3 커서를 원하는 모드의 확인란으로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 또는 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 체크 표시를 넣거나 제거합니다.



4 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼 또는 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



5 Factory Set(출고 시 설정) 작업을 실행하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

Factory Set(출고 시 설정)이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 원래 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

- 처리에 시간이 많이 걸리는 Factory Set(출고 시 설정) 작업의 경우에는 처리하는 동안 "Executing..." 또는 "Please keep power on." 메시지가 나타납니다. 이러한 메시지가 표시되면(데이터를 플래시 ROM에 기록하는 동안) 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다(플래시 ROM 데이터의 손상 때문에). 즉, 다음에 전원을 켜더라도 본 악기가 제대로 켜지지 않을 수 있습니다.

컴퓨터 연결

DTX900은 그 자체로도 매우 강력하며 다양한 기능을 갖추고 있지만, USB 케이블을 통해 컴퓨터에 연결하면 더욱 강력하고 다재다능해 집니다. 이 기능을 통해 DTX900과 컴퓨터 간에 MIDI 데이터를 전송할 수 있습니다. 이 단원에서는 연결하는 방법을 살펴보겠습니다.

주

- DTX900에는 내장된 스피커가 없으므로 적절하게 음향을 모니터 하기 위해서는 외부 오디오나 스테레오 헤드폰 한 세트가 필요합니다. 자세한 내용은 19페이지를 참조하십시오.

1 다음 웹 사이트에서 USB-MIDI 드라이버를 다운로드합니다.

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

주

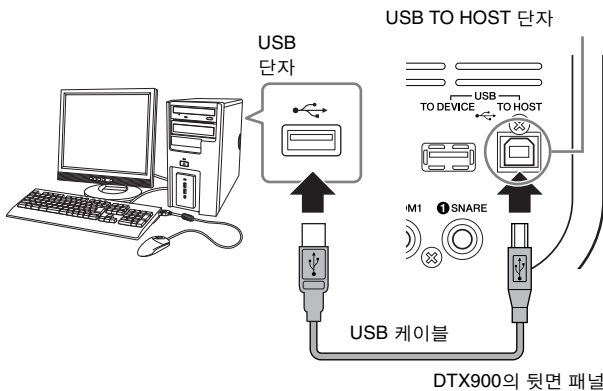
- 위 웹 사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 확인할 수 있습니다.

주

- USB-MIDI 드라이버는 사전 통보 없이 개정되고 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전을 확인한 후 다운로드하십시오.

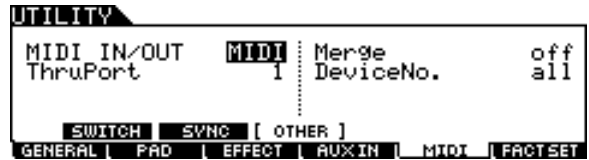
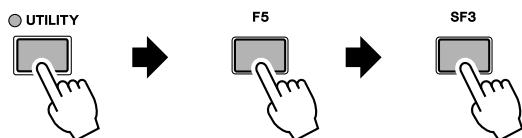
2 다운로드한 USB-MIDI 드라이버를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드된 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참조하십시오. 설치 절차 중 DTX900을 컴퓨터에 연결할 때는 USB 케이블을 다음 그림과 같이 DTX900의 USB TO HOST와 컴퓨터의 USB 단자 사이에 연결합니다.



3 DTX900의 USB TO HOST 단자가 활성화되었는지 확인합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드에 들어간 다음 [F5] MIDI 버튼을 누르고 [SF3] OTHER 버튼을 누릅니다.



4 [DEC/NO] 버튼, [INC/YES] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 MIDI IN/OUT 파라미터를 "USB"로 설정합니다.



5 이 설정을 저장하려면 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

■ USB TO HOST 단자 사용 시 주의사항

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

주의사항

- 3미터보다 짧은 AB형 USB 케이블을 사용합니다.
- 컴퓨터를 USB TO HOST 단자에 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(예: 일시정지, 취침, 대기)에서 나갑니다.
- 본 악기의 전원을 켜기 전에 컴퓨터를 USB TO HOST 단자에 연결하십시오.
- 본 악기의 전원을 켜고 끄거나 USB TO HOST 단자에 USB 케이블을 꽂거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
- 컴퓨터에 열려있는 모든 응용 프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
- 악기에서 데이터가 전송되고 있지 않도록 합니다. (데이터는 패드를 연주하거나 곡을 재생할 때만 전송됩니다.)
- USB 장치가 악기에 연결되어 있는 동안에는 이러한 작업들 사이에서 6초 이상 기다려야 합니다. (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜거나, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결/분리하는 경우가 이에 해당합니다.

Cubase 리모컨 설정

이 특수 기능을 사용하여 DTX900이 Cubase용 리모컨으로 작동할 수 있습니다. 예를 들어 이 악기의 전면 패널에서 Cubase 트랜스포트를 작동하고 메트로놈을 켜거나 끄며 기타 다양한 기능을 제어할 수 있으므로 음악 제작 작업의 효율이 현저히 높아집니다.

■ 컴퓨터 설정

Cubase 리모컨의 최초 설정 시 다음 단계를 완료하여 컴퓨터를 올바르게 구성해야 합니다.

1 다음 웹페이지에서 최신 버전의 DTX900 Extension을 다운로드합니다.

압축 파일을 적당한 위치에 저장한 후에 압축을 풉니다.

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed>

- 주**
- 컴퓨터에 최신 USB MIDI 드라이버가 설치되어 있는지 확인합니다(24페이지 참조).
 - 위 웹페이지에서 시스템 요구사항에 대한 정보도 확인할 수 있습니다.
 - DTX900 Extension은 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 설치 전에 상기 웹페이지를 방문하여 최신 관련 정보를 확인하고 가장 최근에 업데이트된 버전을 사용 중인지 확인하십시오.

2 압축이 풀린 DTX900 Extension을 실행하여 필요한 설치 절차를 실시합니다. 보다 자세한 내용은 다운로드한 패키지에 포함된 사용설명서를 참조하십시오.

■ DTX900 설정

Cubase Remote 기능을 사용하기 위해서는 DTX900에서 다음 단계를 실시해야 합니다.

1 DTX900의 USB TO HOST 단자가 활성화되었는지 확인합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드에 들어간 다음 [F5] MIDI 버튼을 누르고 [SF3] OTHER 버튼을 누릅니다. 자세한 내용은 131페이지를 참조하십시오.

2 [DEC/NO] 버튼, [INC/YES] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 MIDI IN/OUT 파라미터를 "USB"로 설정합니다.

3 DTX900이 컴퓨터와 정확히 연결되었는지 확인한 후에 Cubase를 시작합니다.

연결에 관한 보다 자세한 내용은 24페이지를 참조하십시오.

4 [CHAIN] 버튼을 누른 상태에서 [SAMPLING] 버튼을 누릅니다.

"Cubase Remote" 메시지가 표시되어 이 기능이 켜졌음을 확인해줍니다.

REMOTE

CUBASE REMOTE

Press [CHAIN]+[SAMPLING] to exit.

5 Cubase Remote(Cubase 리모트) 모드를 끄려면 다시 [CHAIN] 버튼을 누른 상태에서 [SAMPLING] 버튼을 누릅니다.

■ Cubase Remote(Cubase 리모트) 모드 시 버튼 기능

버튼	작동
[◀]	트랜스포트를 곡 시작 부분으로 보냅니다(TOP).
[◀◀]	트랜스포트를 뒤로 보냅니다(REW).
[▶▶]	트랜스포트를 앞으로 보냅니다(FF).
[REC]	녹음을 시작합니다.
[▶/■]	재생을 시작/중지합니다.
[CLICK ON/OFF]	클릭 트랙을 켜고 끕니다.
[🔊]	현재 선택된 트랙의 Solo Defeat(솔로 디피트)를 켜고 끕니다.
[F1]	퀀타이즈*
[F2]	실행 취소*
[F3]	확대*
[F4]	축소*
[F5]	선택된 트랙을 확대합니다.*
[F6]	선택된 트랙을 축소합니다.*
[SF1]	지정되지 않음*
[SF2]	지정되지 않음*
[SF3]	지정되지 않음*
[SF4]	지정되지 않음*
[SF5]	지정되지 않음*
[SF6]	지정되지 않음*
[-1/DEC], [+1/INC]	프로젝트 커서를 1바씩 이동합니다.
[INC/YES]	현재 선택된 VST의 프로그램 번호가 1씩 감소합니다.
[DEC/NO]	현재 선택된 VST의 프로그램 번호가 1씩 증가합니다.
[^]	이전 트랙을 선택합니다.
[v]	다음 트랙을 선택합니다.
[<]	이전 트랙을 선택합니다.
[>]	다음 트랙을 선택합니다.
[CHAIN]+[SAMPLING]	Cubase Remote 기능을 켜고 끕니다.

* 버튼에 아무 Cubase 기능이나 지정할 수 있습니다.

컴퓨터를 사용하여 곡 만들기

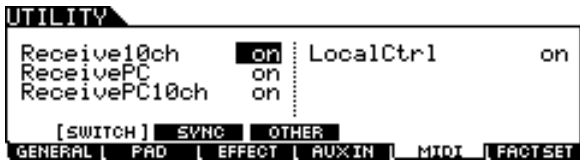
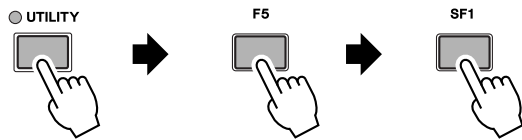
DTX900에서의 연주를 컴퓨터로 녹음

주
 • DAW(digital audio workstation)는 Cubase와 같이 오디오 및 MIDI 데이터를 녹음, 편집 및 믹싱하기 위한 음악 소프트웨어를 가리킵니다.

■ DTX900 구성

"이중" 사운드를 방지하려면 DTX900에서 Local Control 파라미터를 "off"로 설정해야 합니다. 컴퓨터의 DAW/시퀀서 소프트웨어에서 MIDI Thru가 "on"으로 설정된 경우에는, DTX900에서 연주하는 음표 이벤트가 컴퓨터로 전송된 다음 다시 DTX900으로 반환되어 "이중" 사운드가 만들어집니다. 톤 제너레이터 블록이 키보드와 컴퓨터 모두에서 연주 데이터(MIDI 데이터)를 수신하기 때문입니다. 이러한 상황을 방지하려면 키보드 블록을 DTX900의 톤 제너레이터 블록과 분리해야 합니다. 이런 이유 때문에 Local Control(로컬 컨트롤)을 "off"로 설정해야 합니다.

1 [UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드로 들어간 다음 [F5] MIDI 버튼과 [SF1] SWITCH 버튼을 차례로 누릅니다.



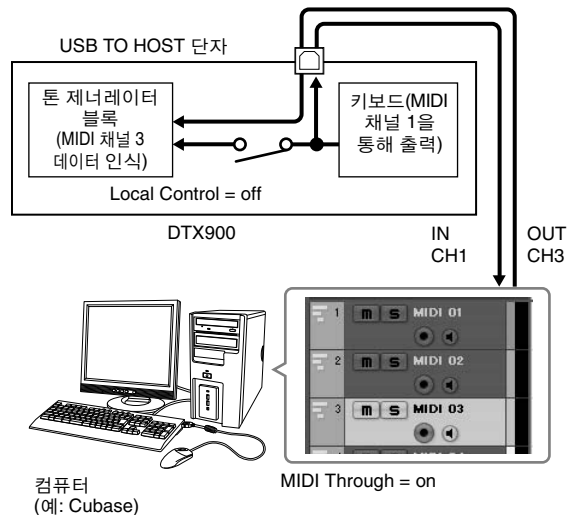
2 커서를 "LocalCtrl"로 이동한 다음 이 파라미터를 "off"로 설정합니다.

3 이 설정을 저장하려면 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

■ 컴퓨터에서 DAW 설정

1 DAW에서 MIDI Thru를 "on"으로 설정합니다. MIDI Thru를 "on"으로 설정하면 패드를 연주하여 생성되고 컴퓨터로 전송된 MIDI 데이터가 다시 DTX900으로 반환됩니다. 아래 예제에서 볼 수 있는 것처럼, DTX900에서 전송되어 MIDI 채널 1을 통해 컴퓨터로 녹음된 MIDI 데이터는 녹음 트랙의 설정에 따라 MIDI 채널 3을 통해 컴퓨터에서 DTX900으로 돌아갑니다. 그 결과 DTX900의 톤 제너레이터는 패드 연주를 통해 생성된 MIDI 데이터를 채널 3의 MIDI 데이터로 재생합니다.

주
 • 자세한 지침은 사용하는 DAW의 설명서를 참조하십시오.



DTX900을 톤 제너레이터로 사용하여 컴퓨터에서 곡 재생

아래 지침은 DTX900을 MIDI 톤 제너레이터로 사용하는 방법을 보여 줍니다. 이 경우 실제 MIDI 시퀀스 데이터는 컴퓨터의 DAW 또는 시퀀서에서 전송됩니다.

■ 컴퓨터에서 DAW 설정

1 DTX900에서 MIDI 포트를 설정합니다.

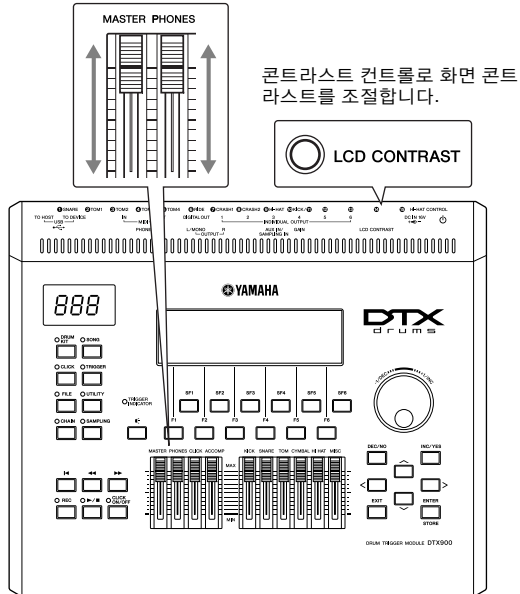
2 MIDI 파일의 재생을 시작합니다.

사운드 및 화면 콘트라스트 조절

DTX900 사운드의 전체 볼륨 레벨을 조절할 수 있습니다. MASTER 슬라이더를 사용하여 OUTPUT L/MONO 및 R 잭의 스테레오 믹스의 출력 볼륨을 조절합니다. PHONES 슬라이더를 사용하여 PHONES 잭에 대한 스테레오 믹스 사운드의 출력 볼륨을 조절합니다. 이는 MASTER 슬라이더 설정과 독립적입니다. PHONES과 MASTER 및 모든 슬라이더에 대한 자세한 내용은 31페이지를 참조하십시오.

화면이 잘 보이지 않으면 뒷면 패널의 콘트라스트 컨트롤을 사용하여 잘 보이도록 조절합니다.

MASTER 슬라이더/PHONES 슬라이더를 사용하여 전체 볼륨 조절



DTX900

주

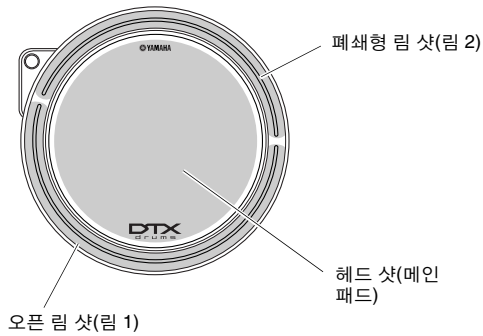
- LCD 화면은 터치스크린이 아닙니다. 화면을 직접 터치하거나 강하게 누르지 마십시오.

간편 사용설명서

드럼 패드 연주 방법

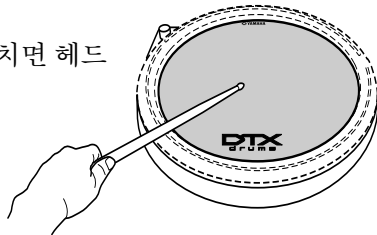
스네어/툼

어쿠스틱 스네어와 마찬가지로 아래 세 가지 방법으로 드럼 패드(예: 아래 그림의 XP120SD)를 칠 수 있습니다. 아래 그림의 예제 XP120SD는 세 부분으로 나뉘어 있습니다.



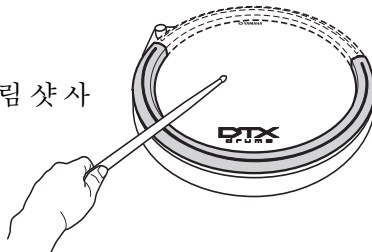
헤드 샷

패드의 가운데 면을 치면 헤드 샷 사운드가 납니다.



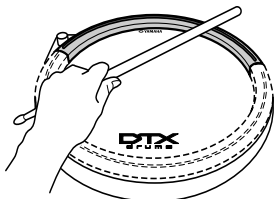
오픈 림 샷

연주자에게 가까운 림 섹션을 치면 오픈 림 샷 사운드가 납니다.



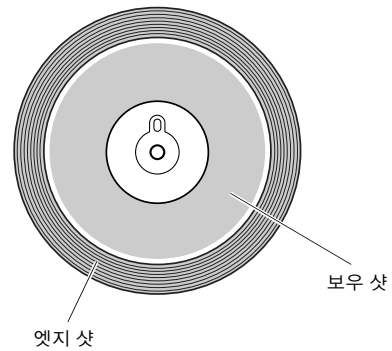
폐쇄형 림 샷

연주자에게서 먼 림 섹션을 치면 폐쇄형 림 샷 사운드가 납니다.



Hi-Hat 심벌즈

어쿠스틱 Hi-Hat 심벌즈와 마찬가지로, 아래의 방법으로 심벌즈 패드(예: 아래 그림의 RHH135)와 Hi-Hat 컨트롤러(HH65 등)를 함께 연주할 수 있습니다. 아래 그림의 예제 RHH135는 두 부분으로 나뉘어 있습니다.

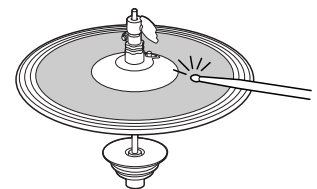


열림/닫힘

Hi-Hat 컨트롤러를 누르면 나는 풋 클로즈 사운드 이외에, 컨트롤러를 더 강하게 길게 누르면(단힌 조건에서) 더 타이트한 폐쇄형 Hi-Hat 사운드를 낼 수 있습니다.

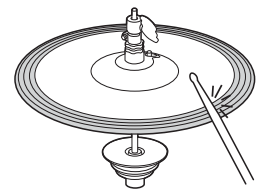
보우 샷

패드의 가운데 면(컵과 옛지 사이의 보우 섹션)을 치면 보우 샷 사운드가 납니다.



옛지 샷

패드의 바깥쪽 가장자리를 치면 옛지 샷 사운드가 납니다.

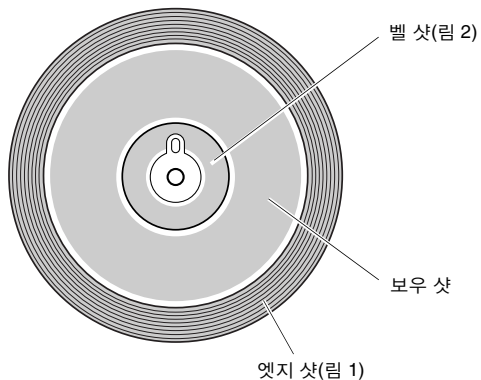


Hi-Hat 스플래시

Hi-Hat 컨트롤러를 눌렀다 놓으면 곧바로 Hi-Hat 스플래시 사운드가 납니다.

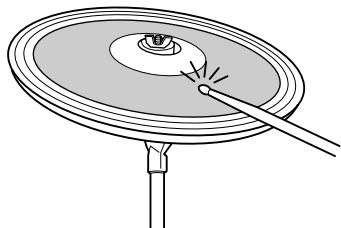
라이드 심벌즈

어쿠스틱 라이드 심벌즈와 마찬가지로, 아래와 같은 다양한 방법으로 심벌즈 패드(예: 아래 그림의 PCY155)를 연주할 수 있습니다. 아래 그림의 예제 PCY155는 세 부분으로 나뉘어 있습니다.



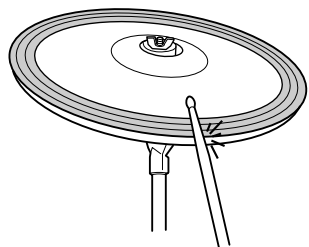
보우 샷

패드의 가운데 면(컵과 엣지 사이의 보우 섹션)을 치면 보우 샷 사운드가 납니다.



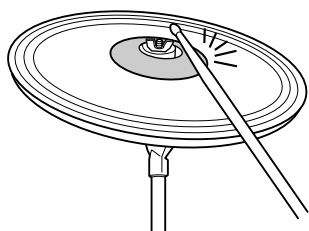
엣지 샷

바깥쪽 가장자리를 치면 엣지 샷 사운드가 납니다.



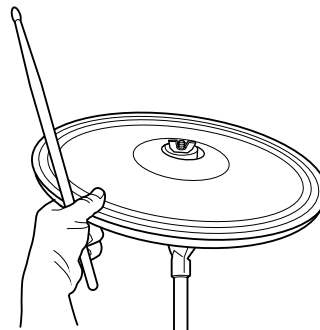
벨 샷

컵을 치면 벨 샷 사운드가 납니다.



초크

심벌즈 패드를 친 직후 가장자리를 잡으면 사운드가 멈춥니다.

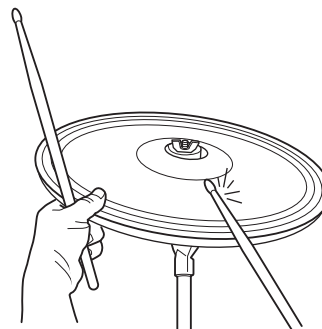


주

- 엣지 섹션에 지정된 음색에 따라 사운드가 즉시 멈추지 않을 수 있습니다.

음소거

엣지를 잡고 있으면서 패드를 치면 음소거된 사운드가 납니다.

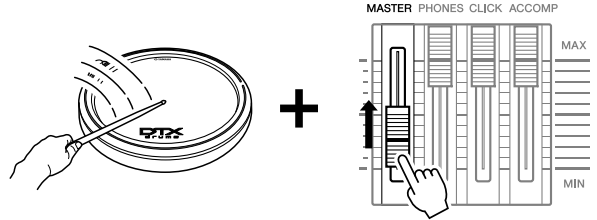


DTX900 연주

DTX900이 올바르게 연결되었으면 음악을 만들어볼 수 있습니다.

패드 치기

패드를 치면서 패널의 MASTER(마스터) 슬라이더 또는 PHONES(폰) 슬라이더를 움직여 전체적인 볼륨을 편안한 레벨로 올립니다.



드럼 키트 선택

"드럼 키트"는 패드를 치면 연주되는 드럼 사운드(또는 음색)의 모음입니다. 드럼 키트를 선택해 보고 다양한 사운드 및 드럼 설정을 감상해 보십시오.

1 [DRUM KIT] 버튼을 눌러 Drum Kit Select(드럼 키트 선택) 화면으로 들어갑니다.
다른 표시가 나타나면 [F1] PLAY 버튼을 눌러 Drum Kit Select(드럼 키트 선택) 표시를 엽니다.



① 드럼 키트 번호

현재의 드럼 키트뱅크, 번호 및 이름을 나타냅니다. PRE: 01 - PRE: 50은 프리셋 키트이고 USR: 01 - USR: 50은 내부 플래시 ROM에 저장된 사용자 키트이며, EXT-A: 01 - EXT-P: 99는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외부 USB 저장 장치에 저장된 사용자 키트입니다.

② 드럼 키트 아이콘

현재 드럼 키트의 음악 장르를 나타냅니다.

③ [SF1] VAR

바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트 **VAR**로 표시) 변주 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트 **VAR**로 표시) 변주 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

④ [SF2] REVERB

바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트 **REVERB**로 표시) 리버브 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트 **REVERB**로 표시) 리버브 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

⑤ [SF3] CHORUS

바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트 **CHORUS**로 표시) 코러스 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트 **CHORUS**로 표시) 코러스 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

⑥ [SF4] << BANK

⑦ [SF5] BANK >>

이 버튼을 사용하여 드럼 키트뱅크를 변경합니다(PRE, USR, EXT-A, EXT-B ... EXT-P)

2 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 원하는 드럼 키트를 선택합니다.
다른 드럼 키트를 시도하고 원하는 드럼 키트 하나를 선택합니다.

주

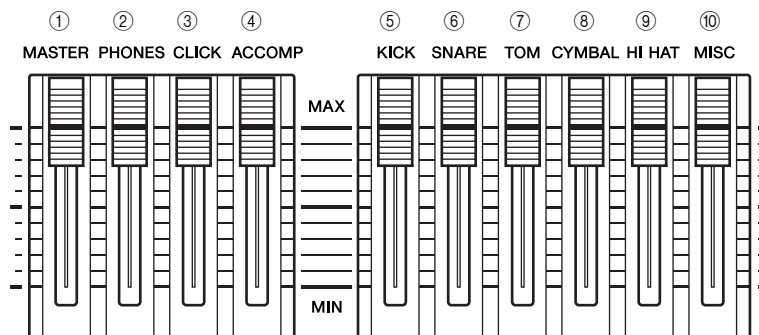
- 본 설명서에 표시된 예제는 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 약기에 나타나는 것과 다소 다르게 표시될 수 있습니다.

주

- 초기 기본 설정 상태에서는 드럼 키트 번호가 LED 화면에도 표시됩니다.
- 일부 프리셋 드럼 키트에는 해당 패드를 치면 시작되는 패드곡 및 드럼 루프 음색이 들어 있습니다.
- 드럼 키트 아이콘은 [F6] OTHER → [SF4] NAME(97페이지)을 통해 열리는 Icon 파라미터를 설정하여 변경할 수 있습니다.
- 동일한 음색이 새로 선택한 키트와 이전 키트에서 모두 동일한 Channel-10 MIDI 음표 번호에 지정되는 경우, 새로운 드럼 키트를 선택하면 해당 패드의 음색이 계속 재생되는 것이 정상입니다.

슬라이더를 사용하여 볼륨 조절

앞면 패널의 슬라이더를 사용하여 각 패드의 볼륨을 변경하고 드럼 키트의 전체 밸런스를 조절할 수 있습니다.



① MASTER(마스터) 슬라이더

OUTPUT L/MONO 및 R 잭의 스테레오 믹스의 출력 볼륨을 조정합니다.

② PHONES(폰) 슬라이더

PHONES 잭에 대한 스테레오 믹싱 사운드의 출력 볼륨을 조정합니다. 이는 MASTER(마스터) 슬라이더 설정과 독립적입니다.

③ CLICK(클릭) 슬라이더

클릭 음향의 출력 볼륨을 조절합니다.

④ ACCOMP(반주) 슬라이더

곡에서 반주 파트(MIDI 채널 10 이외의 파트)의 출력 볼륨을 조절합니다.

⑤ KICK(킥) 슬라이더

베이스 드럼의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

⑥ SNARE(스네어) 슬라이더

스네어 드럼의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

⑦ TOM(톰) 슬라이더

톰의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

⑧ CYMBAL(심벌즈) 슬라이더

심벌즈의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

⑨ HI-HAT(하이 햇) 슬라이더

Hi-Hat의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

⑩ MISC(기타) 슬라이더

스네어 및 베이스 드럼, 톰, 하이 햇, 라이드 심벌즈 및 크래시 심벌즈 이외의 기타 리듬 또는 타악기 사운드의 볼륨을 조절합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 SliderSel 파라미터를 설정하여 볼륨을 조절할 대상 악기 또는 음색을 변경할 수 있습니다.

클릭에 맞춰 연주

DTX900을 클릭(메트로놈)에 맞춰 연주할 수 있습니다. DTX900에는 다양한 설정이 가능하며 복잡한 리듬을 만들 수 있는 고성능 메트로놈 장착되어 있습니다.

클릭(메트로놈) 시작

[CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 클릭 사운드를 시작합니다. 클릭 또는 곡이 연주될 때 모든 소절의 첫 번째 비트에서 빨간색 램프가 켜집니다. 다른 비트는 녹색 등으로 표시됩니다.

첫 번째 비트(빨간색)
다른 비트(녹색)

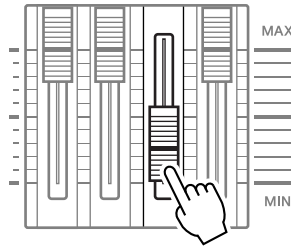


템포 값



클릭 음량 레벨 설정

MASTER PHONES CLICK ACCOMP



주

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER를 통해 열리는 화면에서 LED Display 파라미터를 "tempo"로 설정하여 LED 화면에 현재 템포 값을 표시할 수 있습니다.

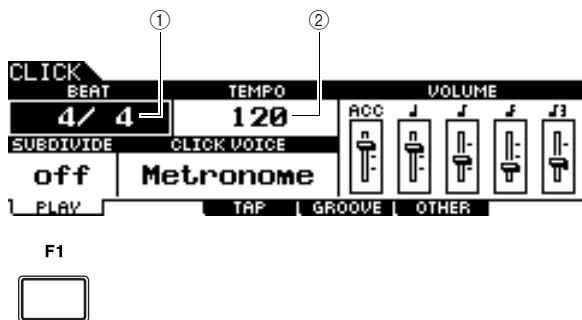
[CLICK ON/OFF] 버튼을 다시 눌러 중지합니다.
CLICK(클릭) 슬라이더를 이동하여 클릭 소리의 볼륨을 조절할 수 있습니다.

클릭의 템포 및 박자 기호(비트) 변경

1 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어갑니다.



2 필요한 경우 [F1] PLAY 버튼을 눌러 Click Play(클릭 재생) 화면을 호출합니다.



① BEAT(박자 기호)

클릭의 박자 기호를 나타냅니다. 다음 값 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

② TEMPO

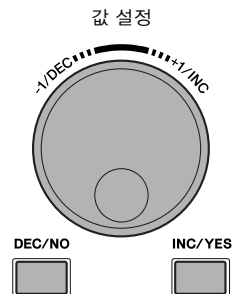
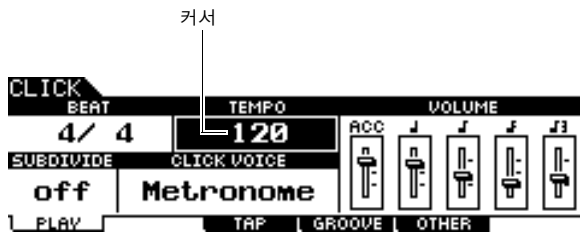
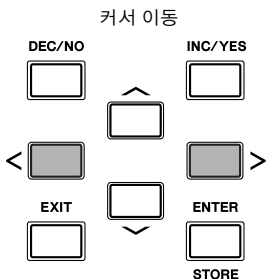
클릭의 템포 값을 나타냅니다. 다음 범위의 값을 설정할 수 있습니다.

설정	030 - 300
----	-----------

주

- MIDI Sync([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync)를 "MIDI"로 설정하면 "MIDI"가 TEMPO 값으로 표시되고 설정할 수 없습니다.

3 커서 버튼을 사용하여 커서를 TEMPO(템포) 또는 BEAT(박자 기호)로 이동한 다음 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 값을 설정합니다.

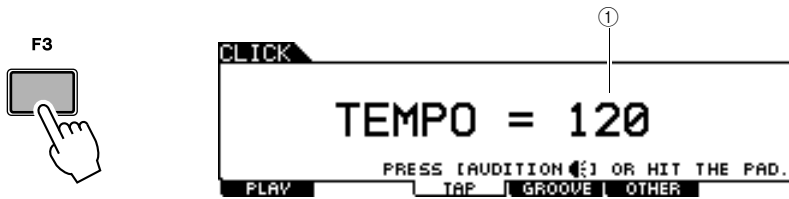


탭 템포

Tap Tempo(탭 템포) 기능을 사용하면 패드에서 템포에 수동으로 태핑하여 곡이나 클릭의 템포를 설정할 수 있습니다. 이를 통해 연주나 연습에 맞게 원하는 템포를 설정할 수 있습니다. 패드 태핑 대신 Audition(오디오) 버튼을 사용하여 템포를 설정할 수도 있습니다.

1 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어갑니다.

2 [F3] TAP 버튼을 눌러 Tap(탭) 화면을 엽니다.

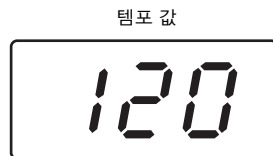


① TEMPO
템포 값을 나타냅니다.

설정	030 - 300
----	-----------

3 연주할 템포에서 패드를 태핑합니다(또는 Audition 버튼 사용).

원하는 패드를 칠 수 있습니다. 템포는 패드를 친 시점에 감지되며 LED 화면에 표시되고 LCD 화면에는 TEMPO 값으로 표시됩니다. 출고 시의 초기 기본 상태에서는 탭을 수행하고 몇 초가 지나면 LED 화면의 템포 값이 드럼 키트 번호로 바뀝니다.



주

- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC를 통해 열 수 있는 화면에서 PadFunc 파라미터(126페이지)를 "tap tempo"로 설정하면, Click Tap(클릭 탭) 화면 이외의 화면이 표시된 경우에도 이 화면에서 스스로 지정된 패드를 탭 템포 기능에 사용할 수 있습니다.
- MIDI Sync([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync)를 "MIDI"로 설정하면, "MIDI"가 TEMPO 값으로 표시되고 탭 템포 기능을 사용할 수 없습니다.

4 [CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 새로 설정한 템포를 들립니다.

템포 값은 재생 도중 템포를 변경하면 즉시 곡 연주 및 클릭 재생에 적용됩니다.

곡과 함께 연주

DTX900에는 다양한 프리셋 설정이 다음 세 범주로 나뉘어서 들어 있습니다.

데모 곡

이 곡은 DTX900의 고품질 사운드를 보이기 위해 제작되었습니다.

연습 곡

이 곡은 다양한 음악 장르로 연습할 수 있도록 제작되었습니다.

패드 곡(93페이지)

이 곡은 패드를 쳐서 호출되도록 제작되었습니다(예: 연주 도중).

이들 중 선택하여 함께 연주해 보십시오. 드럼을 치는 방법과 드럼 기법을 마스터하는 데 도움이 되는 효과적인 도구입니다. DTX900을 사용하면 곡의 드럼 파트를 편리하게 음소거하여 재생 도중 베이스 파트 사운드만 들리도록 하여 드럼 파트를 직접 연주할 수 있습니다.

곡 재생

DTX900의 프리셋 곡 중 하나를 선택하여 듣습니다. 프리셋 곡에는 키보드, 금관 악기 및 기타 음색과 드럼 사운드를 사용한 반주가 포함됩니다. 내장곡의 목록을 보려면 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

1 [SONG] 버튼을 눌러 Song(곡) 모드로 들어갑니다.



주
 • 본 설명서에 표시된 예제는 설명용으로만 제공되기 때문에 실제 악기에 나타나는 것과 다소 다를 수 있습니다.

2 필요한 경우 [F1] PLAY 버튼을 눌러 Song Play(곡 재생) 화면을 엽니다.



① 곡 번호

현재 곡의 번호를 나타냅니다.

프리셋 곡을 선택하면 범주("Demo", "Practice" 및 "PadSong") 중 하나가 곡 번호 오른쪽에 표시됩니다.

설정	PRE: 01 - PRE: 87, USR: 01 - USR: 50, EXT: 01 - EXT: 99
----	---

PRE: 프리셋 곡

USR: 사용자 곡

EXT: USB 저장 장치의 루트 디렉터리에 표준 MIDI 파일(포맷 0)로 저장된 외부 곡입니다.

② 곡명

현재 곡의 이름을 나타냅니다.

③ **드럼 키트**

화면 맨 위에는 현재 곡으로 지정된 드럼 키트가 표시됩니다. ([F6] KITLOCK 버튼을 눌러서) "L" 표시가 나타나면, 드럼 키트를 변경할 수 없습니다.

④ **[F6] KITLOCK**

이 버튼을 눌러 "L" 표시(키트 잠금)를 켭니다. 이 상태에서는 현재 드럼 키트를 곡 데이터로 변경할 수 없습니다. 키트 잠금을 끄면, 다음과 같은 경우 드럼 키트 번호가 현재 곡에 지정된 번호로 바뀝니다.

- 곡을 선택한 경우
- 곡의 재생이 끝에 도달하여 자동으로 중지된 경우
- [◀] 버튼을 눌러 현재 곡의 시작 부분을 호출한 경우

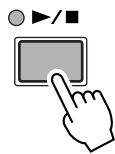
키트 잠금을 켜면 위의 작업 중 하나를 수행하더라도 드럼 키트 번호가 유지됩니다.

3 커서를 곡 번호로 이동한 다음 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 원하는 곡을 선택합니다.

곡을 변경하면 새 곡으로 지정된 드럼 키트가 호출됩니다. "L" 표시(키트 잠금)를 켜면, 곡 번호를 변경하더라도 현재 드럼 키트가 유지됩니다.

4 [▶/■](재생/중지) 버튼을 눌러 선택된 곡을 시작합니다.

곡 재생 중 램프가 켜집니다.



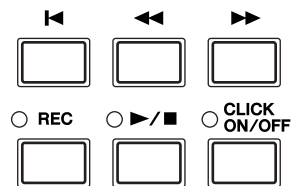
5 [▶/■](재생/중지) 버튼을 다시 눌러 재생을 정지합니다.

[▶/■](재생/중지) 버튼을 한 번 더 눌러 해당 위치에서 재생을 다시 시작합니다.

곡 가운데에서 재생

곡의 중간부터 재생을 시작하려면, 아래의 컨트롤을 사용하여 원하는 위치를 설정한 다음 [▶/■](재생) 버튼을 누릅니다. 이 작업은 재생 중에도 실행할 수 있습니다.

앞으로	[▶▶](앞으로) 버튼을 누릅니다.
빨리 감기	[▶▶](앞으로) 버튼을 길게 누릅니다.
뒤로	[◀◀](뒤로) 버튼을 누릅니다.
빨리 되감기	[◀◀](뒤로) 버튼을 길게 누릅니다.
곡의 맨 위로 이동	[◀] 버튼을 누릅니다.



빨리 감기/뒤로

Song Play(곡 재생) 화면에서 아래의 작업을 수행하여 곡 재생 위치를 변경할 수 있습니다.



- ① MEAS(소절)
곡의 현재 위치를 나타냅니다.

1 커서를 MEAS(소절)로 이동합니다.

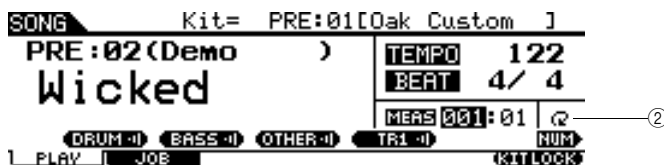
2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 소절에서 앞뒤로 이동합니다.

주

- 커서가 MEAS에 있을 때, [SF6] 버튼에 해당하는 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서, [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] - [SF5] 및 [F1] - [F5] 버튼을 번호 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 14페이지를 참조하십시오.

재생 반복

반복되는 곡 재생을 설정할 수 있습니다(곡이 시작부터 끝까지 재생되고 반복됨). "↺"를 선택하면 곡이 시작부터 끝까지 재생되고 자동으로 정지됩니다.



- ② 반복

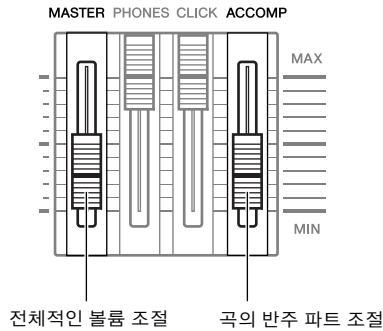
설정	↺(일반 재생) ↻(반복 재생)
----	----------------------

주

- [F1] PLAY 화면에서의 곡 반복 설정은 임시 설정이며 데이터로 유지될 수 없습니다. 반복 설정을 곡 데이터에 적용하려면, [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat"을 통해 열리는 화면에서 Repeat 파라미터를 설정합니다
- 프리셋 곡 및 사용자 곡에는 반복 설정이 포함됩니다. 바로 이런 이유 때문에 특정 프리셋 곡이나 사용자 곡을 선택하면 [F1] PLAY 화면에 표시된 반복 설정이 바뀝니다. 반면에 USB 저장 장치의 SMF 곡(EXT: 01 - 99)에는 반복 설정이 포함되어 있지 않습니다. 바로 이런 이유 때문에 특정 SMF 곡을 선택하면 [F1] PLAY 화면에 표시된 반복 설정이 유지됩니다.

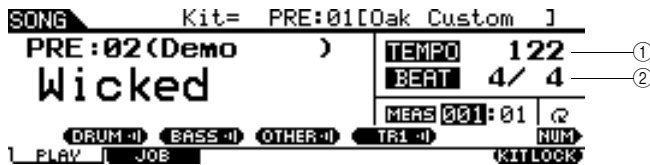
곡 반주의 볼륨 조절

앞면 패널의 ACCOMP(반주) 슬라이더를 움직여 곡 반주 파트(드럼 파트 이외)의 볼륨을 조절할 수 있습니다. ACCOMP(반주) 슬라이더 및 MASTER(마스터) 슬라이더(곡 및 패드의 전체 볼륨) 모두를 사용하여 곡과 드럼 파트 사이의 밸런스를 조절합니다.



곡의 템포 변경

아래 작업을 수행하여 현재 곡의 템포를 변경할 수 있습니다.



① TEMPO

현재 템포를 나타냅니다.

설정	030 - 300
----	-----------

② BEAT(박자 기호)

클릭 사운드의 박자 기호를 나타냅니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

1 커서 버튼을 사용하여 커서를 편집할 위치로 이동합니다.

2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 설정합니다.

주

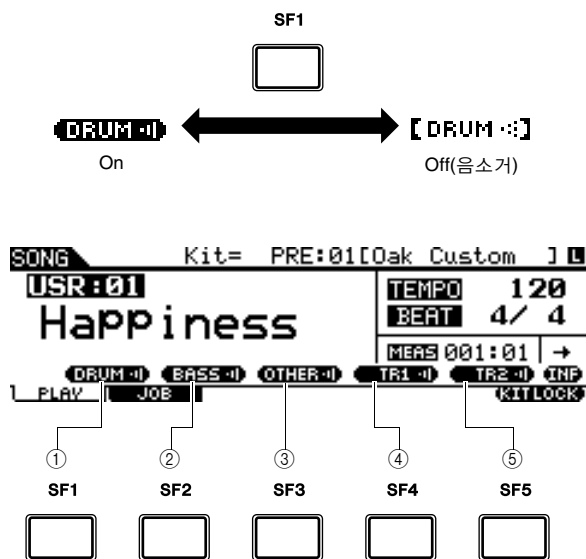
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER를 통해 열리는 화면에서 LED Display 파라미터를 설정하여 LED 화면에 템포 값을 표시할 수 있습니다.
- 각 프리셋 곡에는 원래 템포 설정이 포함되어 있습니다. 이 템포 값은 곡이 선택되고 [RECALL] 버튼을 눌러 곡의 맨 위가 호출되었을 때 자동으로 호출됩니다.
- 프리셋 곡을 변경하더라도 템포 값이 유지되도록 하려면 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER를 통해 열리는 화면에서 Tempo Link 파라미터를 "off"로 설정합니다.
- [F1] PLAY 화면에서의 곡 템포 값은 임시 설정이며 데이터로 유지될 수 없습니다. 템포 값을 곡 데이터에 적용하려면 [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat"을 통해 열리는 화면에서 Tempo 파라미터를 설정합니다.

곡 파트 음소거 설정

음소거 기능을 사용하면 리듬(드럼 및 타악기 소리) 파트, 베이스 파트 및 기타 반주 파트를 개별적으로 켜고 끄거나, 선택된 트랙을 켜거나 끌 수 있습니다. 예를 들어 패드를 사용하여 리듬을 직접 연주하기 위해 리듬 파트를 음소거하거나, 베이스 파트 소리만으로 연주하거나, 다른 모든 반주 파트를 활성화하고 실제 베이스 연주자와 함께 연주할 수 있습니다.

음소거 상태는 [SF1] - [SF3] 버튼에 해당하는 탭을 통해 확인할 수 있습니다. "DRUM", "BASS" 및 "OTHER" 파트 이름이 검은색 글자로 표시되면 해당 파트가 음소거되었다는 의미이고, 파트 이름이 흰색 글자로 표시되면 해당 파트가 켜져 있다는 의미입니다. 이 버튼을 누르면 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거).

음소거 상태
예: DRUM 파트(리듬 파트)



- ① [SF1] DRUM
이 버튼을 누르면 드럼 파트 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거). 이 버튼은 곡의 트랙 2에 포함된 같은 파트에는 적용되지 않습니다.
- ② [SF2] BASS
이 버튼을 누르면 베이스 파트 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거).
- ③ [SF3] OTHER
이 버튼을 누르면 기타 파트 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거).
- ④ [SF4] TR1(트랙 1)
이 버튼을 누르면 트랙 1 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거).
- ⑤ [SF5] TR2(트랙 2)
이 버튼을 누르면 트랙 2 재생이 켜지거나 꺼집니다(음소거).

주

- 프리셋 곡은 여러 파트(MIDI 채널)로 구성되어 하나의 트랙(트랙 1)으로 녹음된 것입니다. 곡 데이터 구조(파트와 트랙 간의 관계)에 대한 자세한 내용은 67페이지를 참조하십시오.
- 트랙 1 또는 2에 녹음된 데이터가 없으면 해당 탭("TR1" 또는 "TR2")이 화면에 표시되지 않습니다. 프리셋 곡을 선택하면 모든 프리셋 곡에 대해 데이터가 트랙 2에 녹음되지 않기 때문에 "TR2"가 화면에 표시되지 않습니다.
- USB 저장 장치에 저장된 외부 곡(EXT: 01 - 99)의 TR1 및 TR2 트랙은 음소거할 수 없습니다.

드럼 키트 만들기

DTX900에서는 원하는 드럼 음색을 각 패드에 할당하고 튜닝, 팬, 디케이, 리버브 등을 설정하여 드럼 키트를 직접 만들 수 있습니다.

용어

● 드럼 음색

드럼 음색은 각 패드에 할당된 타악기/드럼 악기입니다. 드럼 음색을 패드에 할당하면 드럼 키트가 구성됩니다.

● 드럼 키트

드럼 키트는 개별 패드에 할당된 드럼 음색의 모음입니다. 드럼 키트를 선택하면 드럼 음색이 각 패드에 할당됩니다.

● 음색 세트

스테레오 패드("2존 패드" 및 "3존 패드"로 지칭)를 Trigger Input 잭(12페이지 및 60페이지)에 연결하면 누른 부분에 따라 패드에 의해 서로 다른 드럼 음색이 트리거됩니다. 단일 패드에서 트리거할 수 있는 음색 세트를 "음색 세트"라고 합니다. 각 패드(Trigger Input 잭)에 음색 세트를 할당할 수 있습니다.

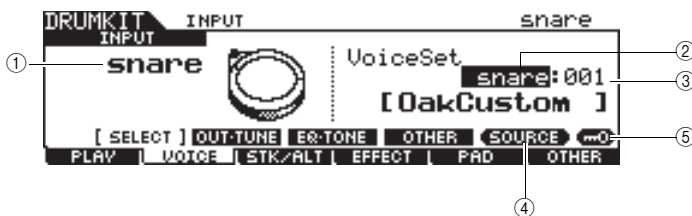
여기에서 각 패드(Trigger Input 잭)에 대한 음색 세트를 선택하여 자신만의 드럼 키트를 만듭니다.

1 [DRUM KIT] 버튼을 눌러 Drum Kit(드럼 키트) 모드로 들어간 다음 필요에 따라 [F1] PLAY 버튼을 누릅니다.

2 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 드럼 키트를 선택합니다.

좋은 방법은 만들고자 하는 키트의 유형과 사운드가 비슷한 드럼 키트를 선택하는 것입니다. 여기에서는 "PRE: 01"을 선택합니다.

3 [F2] VOICE 버튼을 누른 다음 [SF1] SELECT 버튼을 눌러 아래 그림처럼 화면을 엽니다.



① INPUT 또는 SOURCE

여기에 "INPUT"이 표시되면 트리거 입력 잭(12페이지 및 60페이지)이 현재 편집용으로 선택된 상태이며, 음색 세트를 할당하고자 하는 것으로 변경할 수 있습니다. 여기에 "SOURCE"가 표시되면 트리거 입력 소스(61페이지)가 현재 편집용으로 선택된 상태이며, 음색 세트를 할당하고자 하는 것으로 변경할 수 있습니다.

② 음색 세트 카테고리

프리셋 음색 세트는 다음 범주로 나뉘며 여기에서 선택할 수 있습니다.

설정	kick, snare, tom, cymbal, hihat, perc, efct
----	---

주

- 음색 세트에는 사용자 음색 할당이 포함되지 않습니다.

③ 음색 세트 번호

위에서 선택한 음색 세트 범주 중 음색 세트 번호를 선택할 수 있습니다. 각 트리거 입력 소스의 음색 세트가 현재 음색 세트와 다르면 INPUT 화면에 별표(*)가 나타납니다.

설정	0 - 127 (0: 할당 없음)
----	--------------------

④ [SF5] SOURCE 또는 INPUT

이 버튼을 누르면 왼쪽 위 모서리의 표시가 INPUT(트리거 입력 잭)과 SOURCE(트리거 입력 소스) 간에 전환됩니다.

⑤ [SF6] Input Lock

이 버튼을 누르면 Input Lock(화면 오른쪽 모서리의 "L" 표시기)이 켜지거나 꺼집니다. 일반적으로 편집할 트리거 입력 소스 또는 트리거 입력 잭은 해당 패드를 쳐서 결정할 수 있습니다. 패드를 치더라도 이것이 유지되도록 하려면, 이 버튼을 눌러 입력 잠금("L" 표시기)을 켭니다.

4 [SF5] 버튼에 해당하는 탭에 "INPUT"이 표시되면, [SF5] 버튼을 눌러 화면 오른쪽에 "INPUT"이 표시되도록 합니다.

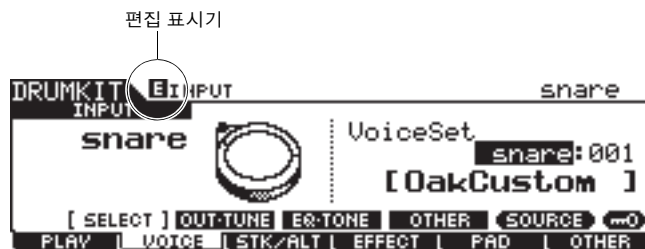
5 해당 패드를 치거나 커서를 INPUT으로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 트리거 입력 잭을 선택합니다.
해당 그림이 나타납니다.

6 커서를 음색 세트 범주로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 범주를 선택합니다.

7 커서를 음색 세트 번호로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 번호를 선택합니다.

■ [E] 표시기

Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 LCD 화면의 왼쪽 위에 [E](편집) 표시기가 나타납니다. 이것은 현재 드럼 세트가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 빠르게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 다음 페이지의 지침을 따르십시오.



편집된 드럼 키트 저장

지금까지 만든 드럼 키트를 저장하려면 아래 지침을 따릅니다.

주의사항

- [E] 표시기가 표시되면(현재 드럼 키트가 수정되었지만 아직 저장되지 않았음을 의미), 다른 드럼 키트를 선택할 경우 편집이 모두 손실됩니다. 다른 곡을 선택하면 드럼 키트가 의도하지 않게 변경될 수 있음을 주의하십시오. 다른 드럼 키트 또는 곡을 선택하기 전에 편집된 드럼 키트를 저장하십시오.

1 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

다음과 같은 화면이 나타납니다.



2 대상 드럼 키트 메모리를 선택합니다.

먼저 커서를 드럼 키트 बैं크로 이동한 다음 "USR" 및 "EXT-A" ~ "EXT-P" 중에서 원하는 것을 선택합니다. "EXT-A" ~ "EXT-P"에서 드럼 키트를 선택하려면 적절한 USB 저장 장치를 USB TO DEVICE 단자에 연결해야 합니다. 그런 다음 커서를 드럼 키트 번호로 이동하고 원하는 것을 선택합니다.

3 [ENTER/STORE] 버튼을 다시 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

주의사항

- "Please keep power on" 메시지가 표시되어 있을 때는 절대로 전원을 끄지 마십시오. 생성한 모든 데이터가 손실될 수 있습니다. DTX900에 알맞은 지정된 전압만을 사용하십시오.

드럼 연주를 곡으로 녹음

이 단원에서는 곡 녹음 기능을 사용하여 연주를 녹음하고 곡을 만드는 방법을 살펴봅니다.

녹음 시스템

- 모든 사용자 곡으로 녹음을 할 수 있습니다. 연주를 프리셋 곡에 녹음할 수는 없습니다.
- 각 사용자 곡에는 녹음에 사용할 수 있는 두 개의 트랙이 포함되어 있습니다. 한 번에 하나의 트랙에 녹음할 수 있습니다.
- 녹음된 곡에는 드럼의 오디오 사운드 녹음은 포함되지 않지만 각 패드를 친 시점과 방법에 대한 자세한 데이터 또는 연주 정보가 MIDI 이벤트로 기록됩니다. 또한 USB TO HOST 단자를 통해 컴퓨터에서 수신된 MIDI 시퀀스 데이터와 MIDI IN 커넥터에 연결된 외부 MIDI 키보드에서 생성된 MIDI 데이터도 녹음할 수 있습니다.
- 기록된 곡 데이터는 오디오 데이터가 아니라 MIDI 시퀀스 데이터이기 때문에, 녹음된 곡을 재생할 때 템포, 드럼 키트 및 드럼 음색을 자유롭게 변경할 수 있습니다.
- 템포 및 박자 신호(Beat 파라미터)는 헤더 데이터로만 기록할 수 있습니다. 곡 녹음 중에 이를 녹음할 수는 없지만 템포는 변경할 수 있습니다.

곡 데이터 구조에 대한 자세한 내용은 67페이지를 참조하십시오.

녹음 방법

실시간 녹음

일반적으로 MIDI 시퀀서는 실시간 녹음과 단계 녹음의 두 가지 녹음 방법을 제공합니다. DTX900은 실시간 녹음만 제공합니다. 이 방법을 사용하면 연주 데이터를 연주하면서 녹음할 수 있기 때문에 실제 드럼 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다.

교체 및 겹침(루프)

REC STANDBY 화면(Song(곡) 모드에서 [REC] 버튼을 통해 호출)에서 Recording Type으로 "replace(교체)"를 선택하면, 드럼 연주를 데이터가 포함되지 않은 트랙에 녹음할 수 있습니다. 데이터가 포함된 트랙에는 드럼 연주를 녹음할 수 없음을 유의하십시오. 기존에 녹음된 데이터를 연주 데이터로 바꾸려면 녹음하기 전에 트랙 삭제 작업(101페이지) 또는 곡 삭제 작업(99페이지)을 사용하십시오.

REC STANDBY 화면(Song(곡) 모드에서 [REC] 버튼을 통해 호출)에서 Recording Type으로 "overdub(겹침)"을 선택하면 루프 녹음이 활성화되어, 이미 데이터가 포함된 트랙에 연주 데이터를 추가할 수 있습니다. 루프 녹음의 첫 번째 "랩(lap)"은 유지되고 연속적인 랩에서 연주하는 다른 파트가 위에 추가됩니다. 이 방법을 통해 복잡한 악절을 구성할 수 있습니다.

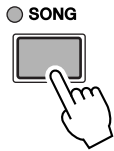
2 트랙 및 다중 채널 녹음

내장 시퀀서는 각 곡마다 두 개의 시퀀스 트랙(Tr1 및 Tr2)을 제공하며 이를 녹음과 재생 모두에 사용할 수 있습니다. 각 트랙에는 모든 MIDI 채널(1 - 16)의 모든 이벤트가 포함될 수 있습니다. 즉, DTX900의 MIDI IN 커넥터에 키보드를 연결하고 (키보드 연주자의 도움으로) 실시간으로 연주 중인 키보드 연주와 자신의 드럼 키트를 하나의 트랙에 녹음할 수 있습니다.

트랙 믹스 작업(100페이지)을 사용하여 두 트랙의 내용을 하나의 트랙으로 병합하고 다른 트랙을 비워두면, 빈 트랙에 새 데이터를 별도로 녹음할 수 있습니다.

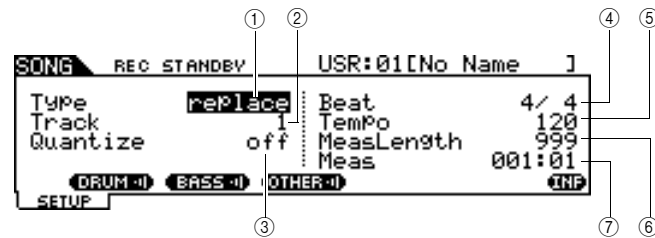
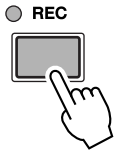
드럼 연주를 곡으로 녹음

- 1 Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 원하는 드럼 키트를 선택합니다.
- 2 [SONG] 버튼을 눌러 Song(곡) 모드로 들어간 다음 [F1] PLAY 버튼을 눌러 필요에 따라 Song Play(곡 재생) 화면을 엽니다.



- 3 [F6] KITLOCK 버튼을 눌러 화면 오른쪽 위에 "L" 표시기를 표시합니다. 곡을 선택하면 드럼 키트가 변경될 수 있기 때문에 이 단계가 필요합니다.
- 4 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 녹음될 사용자 곡을 선택합니다. 데이터가 포함되어 있지 않은 사용자 곡을 선택했으며 화면에 "TR1" 및 "TR2"가 표시되어 있지 않음을 확인합니다.

- 5 [REC] 버튼을 눌러 REC STANDBY 화면을 호출합니다.



① **Type(녹음 유형)**
 녹음 유형을 결정합니다. "replace" 또는 "overdub"을 선택할 수 있습니다. 43페이지를 참조하십시오.

설정	바꾸기, 겹침
----	---------

② **Track(녹음 트랙)**
 녹음할 트랙을 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

③ **Quantize**
 녹음 쿼타이즈 값을 결정합니다. 녹음 쿼타이즈는 녹음할 때 자동으로 음표의 타이밍을 할당합니다. 커서가 쿼타이즈 값에 있을 때, [SF6] 버튼에 해당하는 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 조건에서는 [SF6] 버튼을 누른 다음 목록에서 원하는 항목을 선택하여 음표 유형 아이콘 목록을 호출할 수 있습니다.

설정	"3/8", "6/8", "9/8", "12/8" 또는 "15/8"이 선택된 경우: 고기, 16분 음표 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표, 점 1/4분 음표 다른 값이 선택된 경우: 고기, 16분 음표 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표, 1/4분 음표
----	---

주
 프리셋 곡을 선택한 경우, [REC] 버튼을 누르면 빈 사용자 곡이 선택되므로 이 단계가 필요하지 않을 수 있습니다. 모든 사용자 곡에 데이터가 포함된 경우(빈 곡이 없는 경우), 메시지 "Seq data is not empty"가 나타납니다. 이 메시지는 5단계에서 [REC] 버튼을 눌러 REC STANDBY 화면을 호출할 수 없음을 나타냅니다. 이 경우 4단계를 수행해야 합니다.

■퀀타이즈 작동 방식(예제)



④ Beat(박자 기호)

곡의 박자 기호를 결정합니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

⑤ Tempo

곡의 템포를 결정합니다.

범위	030 - 300
----	-----------

⑥ MeasLength(소절 길이)

녹음될 곡의 길이를 결정합니다.

범위	001 - 999(사용자 곡 및 녹음의 시작 소절의 상태에 따라 다름)
----	---

⑦ Meas(소절)

녹음이 시작될 소절을 결정합니다.

설정	001 - 999(사용자 곡의 상태에 따라 다름)
----	-----------------------------

주

- 이미 녹음된 곡을 선택한 경우에는 소절 길이를 선택된 곡의 길이 보다 큰 값으로 설정할 수 없습니다. 더 큰 소절 길이를 설정해야 하는 경우에는 녹음하기 전에 소절 만들기 작업(102페이지)을 사용하여 수동으로 곡에 소절을 추가합니다.

6 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 Type 파라미터를 "replace"로 설정합니다.

7 커서를 "Track(트랙)"으로 변경한 다음 녹음될 트랙을 선택합니다.

필요에 따라 Tempo(템포), Beat(박자 기호), Measure(녹음이 시작될 소절) 및 Quantize(퀀타이즈)와 같은 다른 파라미터를 설정합니다.

8 클릭 사운드를 사용하려면 [CLICK ON/OFF]를 켭니다.

클릭에 관한 자세한 내용은 32페이지를 참조하십시오.

9 [▶/■](재생/중지) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

10 마지막 소절(소절 길이로 지정된)에 도달하여 녹음이 자동 중지된 후에는 [▶/■](재생/중지) 버튼을 눌러 새로 녹음된 곡을 들읍니다.

[▶/■] 버튼을 눌러 곡 중간에 녹음을 중지할 수 있습니다.

주의사항

- 녹음 중 전원을 끄거나 AC 어댑터를 분리하지 않도록 주의하십시오. 녹음된 데이터가 손실될 수 있습니다.

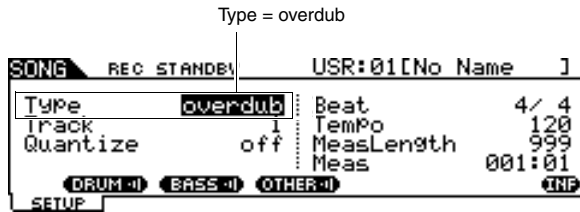
11 녹음된 곡을 USB 저장 장치에 저장합니다.

주의사항

- 녹음된 곡 데이터는 DRAM(76페이지)에 임시로 저장됩니다. DRAM에 들어 있는 데이터는 전원을 끄면 손실되므로, 전원을 끄기 전에 항상 DRAM의 데이터를 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

이미 녹음된 트랙에 추가 음표 녹음(겹침)

이미 데이터가 포함된 트랙에 데이터를 더 추가하려면 겹침 녹음 기능을 사용합니다. 겹침 녹음 절차는 녹음 유형을 "overdub"으로 설정하고 녹음을 중지하고자 할 때 [▶/■](재생/중지) 버튼을 눌러야 한다는 점을 제외하면 바꾸기와 거의 동일합니다.



곡이 마지막 소절의 끝에 도달하면 자동으로 처음부터 다시 시작되며 트랙의 이전 데이터에 새 데이터가 추가됩니다.

프리셋 곡과 함께 녹음

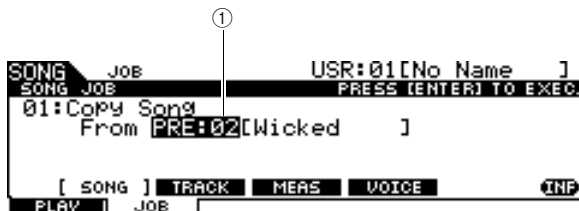
드럼 연주를 프리셋 곡에 녹음할 수는 없지만, 프리셋 곡 데이터를 사용자 곡에 복사하여 자신의 드럼 연주 데이터를 프리셋 곡에 추가할 수 있습니다.

- 1 Song(곡) 모드에서 빈 사용자 곡(데이터가 포함되지 않은)을 선택합니다.
빈 사용자 곡을 선택하면 화면에 "TR1" 및 "TR2" 표시가 나타나지 않습니다.

- 2 [F2] JOB 버튼을 누르고 [SF1] SONG 버튼을 눌러 SONG JOB SELECT (곡 작업 선택) 화면을 엽니다.



- 3 커서를 "01: Copy Song"으로 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 Copy Song Job(곡 복사 작업) 화면을 엽니다.
이 작업을 통해 소스 곡(이 작업 화면에서 지정)을 현재 곡으로 복사할 수 있습니다.



- ① 곡 बैं크 및 번호
소스 곡의 बैं크 번호 및 이름을 나타냅니다.

4 원하는 프리셋 곡을 복사 소스로 선택하고 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 곡 복사를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.



5 [INC/YES] 버튼을 눌러 곡 복사 작업을 실행합니다.

6 [REC] 버튼을 눌러 REC STANDBY 화면을 호출합니다.

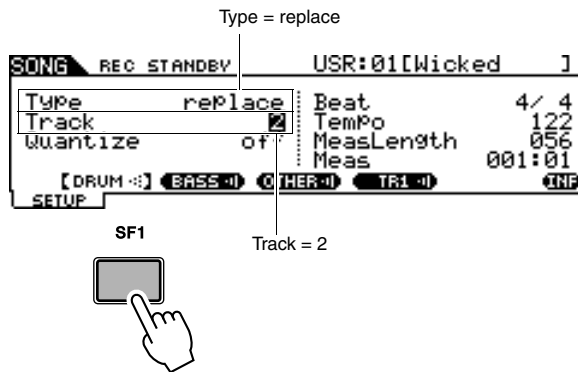


7 커서를 "Type"으로 이동한 다음 이 파라미터를 "replace"로 설정합니다.

8 커서를 "Track"으로 이동한 다음 이 파라미터를 "2"로 설정합니다.

프리셋 곡 데이터는 트랙 1에만 녹음되기 때문에 트랙 1이 재생되는 동안 드럼 연주를 트랙 2에 녹음할 수 있습니다.

9 [SF1] DRUM 버튼을 눌러 프리셋 곡 데이터의 드럼 파트를 음소거합니다.



10 [▶/■](재생/정지) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

11 마지막 소절에 도달하여 녹음이 자동 중지된 후에는 [▶/■](재생/중지) 버튼을 눌러 새로 녹음된 곡을 들립니다.

[▶/■] 버튼을 눌러 곡 중간에 녹음을 중지할 수 있습니다.

주의사항

- 녹음 중 전원을 끄거나 AC 어댑터를 분리하지 않도록 주의하십시오. 녹음된 데이터가 손실될 수 있습니다.

12 녹음된 곡을 USB 저장 장치에 저장합니다.

삭제 후 트랙 재녹음

다시 녹음하려면 다음 절차를 사용하여 트랙에서 이전에 녹음된 데이터를 삭제한 후 다시 녹음합니다.

- 1 다시 녹음할 사용자 곡이 선택된 상태에서 Song(곡) 모드에서 [F2] JOB 버튼과 [SF2] TRACK 버튼을 차례로 눌러 TRACK JOB SELECT(트랙 작업 선택) 화면을 엽니다.



- 2 커서를 "04: Clear Track"으로 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 Clear Track Job(트랙 삭제 작업) 화면을 엽니다.



- ① 트랙 삭제할 트랙을 나타냅니다.

- 3 삭제할 트랙을 선택합니다.

프리셋 곡 데이터를 사용자 곡으로 복사하고 드럼 연주를 트랙 2에 녹음한 경우에는 여기에서 "2"를 선택합니다.

- 4 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 트랙 삭제를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.



- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 트랙 삭제 작업을 실행합니다.

지정된 트랙에 녹음된 데이터가 삭제됩니다.

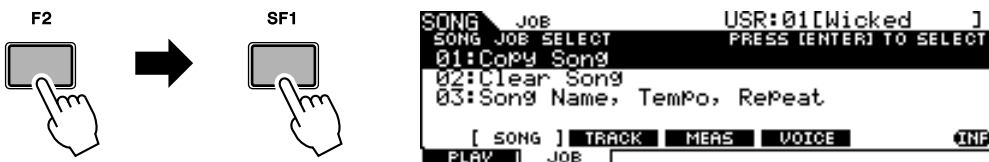
- 6 드럼 연주를 삭제된 트랙에 다시 녹음합니다.

44페이지의 지시에 따릅니다.

사용자 곡에 이름 할당

사용자 곡에 이름을 할당할 수 있습니다.

- 원하는 사용자 곡이 선택된 상태에서 Song(곡) 모드에서 [F2] JOB 버튼과 [SF2] SONG 버튼을 차례로 눌러 SONG JOB SELECT(곡 작업 선택) 화면을 엽니다.



- 커서를 "03: Song Name, Tempo, Repeat"으로 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 Job(작업) 화면을 엽니다.



- 이름**
최대 10자의 곡 이름을 결정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.
- [SF6] LIST**
커서가 Name(이름)에 있을 때 화면 오른쪽 아래에 이 [LIST] 아이콘이 나타납니다. 이는 [SF6] 버튼을 길게 눌러 문자 목록 화면을 열 수 있음을 나타냅니다. 자세한 내용은 15페이지를 참조하십시오.

- 15페이지의 지시에 따라 곡 이름을 입력합니다.
[SF6] LIST 버튼을 눌러 문자 목록을 연 다음 목록에서 원하는 문자를 선택할 수 있습니다.

그루브 체크 기능 사용

DTX900의 아주 유용한 기능 중 하나가 그루브 체크 기능입니다. 곡이나 클릭과 함께 연주할 때, 그루브 체크는 연주자의 박자를 곡이나 클릭 재생과 비교하여 연주가 얼마나 정확한지 알려줍니다. 박자가 부정확하면 사운드가 취소되는 리듬 게이트 기능 역시 기법 향상을 위한 좋은 방법을 제공합니다.

주

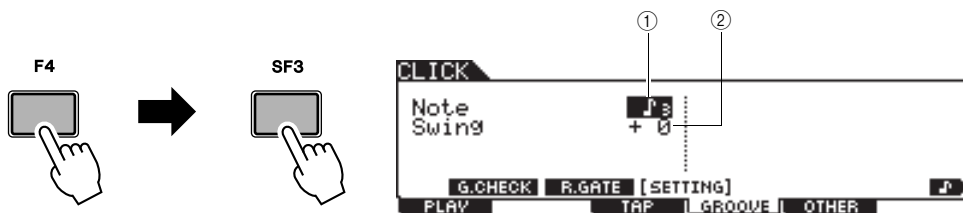
- 그루브 체크는 곡 또는 클릭 재생 중에만 사용할 수 있고 [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF1] G.CHECK를 통해 열리는 Groove Check(그루브 체크) 화면에서만 사용할 수 있고, 리듬 게이트는 곡 또는 클릭 재생 중에만 사용할 수 있고 [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF2] R.GATE를 통해 열리는 Rhythm Gate(리듬 게이트) 화면에서만 사용할 수 있습니다.

체크 타이밍 설정

이 단원에서는 그루브 체크 및 리듬 게이트가 적용되는 음표 타이밍을 지정하는 방법을 설명합니다.

1 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어갑니다.

2 [F4] GROOVE 버튼을 누른 다음 [SF3] SETTING 버튼을 누릅니다.



① **음표**
그루브 체크 및 리듬 게이트가 적용될 음표 타이밍을 결정합니다.

설정	"3/8", "6/8", "9/8", "12/8" 또는 "15/8"이 선택된 경우: 온음, 점 1/4분 음표, 8분 음표, 16분 음표 다른 값이 선택된 경우: 온음, 1/4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 8분 음표 셋잇단음표
----	--

② **스윙**
이 파라미터는 Note 파라미터에서 8분 음표 셋잇단음표를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 셋잇단음표의 세 번째 음표 타이밍을 올바르게 지정할 수 있습니다. 즉, 그루브 체크를 통해 스윙 필이 평가되는 방식을 결정합니다.

범위	-39 ~ 0 ~ +39 0(표준): 올바른 박자가 셋잇단음표의 정확하게 세 번째 음표에 있다고 가정합니다. -39(최소): 올바른 박자가 16분음표 해결의 세 번째 음표에 가까운 것으로 가정합니다. +39(최대): 올바른 박자가 16분음표 해결의 네 번째 음표에 가까운 것으로 가정합니다.
----	---



- 3 커서 버튼을 사용하여 커서를 Note 파라미터로 이동한 다음 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 음표 유형을 선택합니다.
- 4 3단계에서 8분 음표 셋잇단음표를 선택한 경우 커서를 Swing 파라미터로 이동한 다음 원하는 값을 선택합니다.

그루브 체크 시도

- 1 원하는 곡을 선택합니다(곡을 사용 중인 경우).
- 2 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어간 다음 50페이지의 지침에 따라 Note 및 Swing 파라미터를 설정합니다.
- 3 [F4] GROOVE 버튼을 누른 다음 [SF1] G.CHECK 버튼을 눌러 Groove Check(그루브 체크) 화면을 엽니다.



① 트리거 입력 1-5

여기서는 그루브 체크가 모니터링할 패드(트리거 입력 잭을 통해 수신된 신호)를 설정할 수 있습니다. 모든 패드를 선택할 수 있으며 한 번에 최대 다섯 개의 패드를 모니터링할 수 있습니다.

"ALL" 표시는 모든 사운드(모든 패드)에 대한 결과를 표시합니다. "NO ASGN" 표시는 선택된 패드가 없다는 의미입니다. 다른 값을 나타내는 값은 해당 트리거 입력 잭을 통해 수신된 신호의 결과를 나타냅니다.

설정	NO ASGN, SNARE PAD15, ALL
----	---------------------------

- 4 커서를 Trigger Input으로 이동한 다음 원하는 것을 선택합니다.
- 5 설정이 완료되면 선택된 곡 또는 클릭 사운드를 시작한 다음 재생과 함께 드럼 패드를 연주합니다.
드럼 패드를 치면 곧바로 그루브 체크가 시작됩니다. 칠 때마다 그 결과(치는 박자의 정확성)가 실시간으로 화면에 표시됩니다.

- 6 재생을 중지한 다음 그루브 체크 결과를 확인합니다.
Groove Check(그루브 체크) 화면 표시에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

■ 그루브 체크 결과

Groove Check(그루브 체크) 화면에서 체크 결과를 보고 박자의 정확도를 실시간으로 볼 수 있습니다. 가운데 선이 올바른 박자이고 왼쪽에 표시된 것은 빠르다는 것을, 오른쪽에 표시된 것은 느리다는 것을 나타냅니다. 각 표시에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.



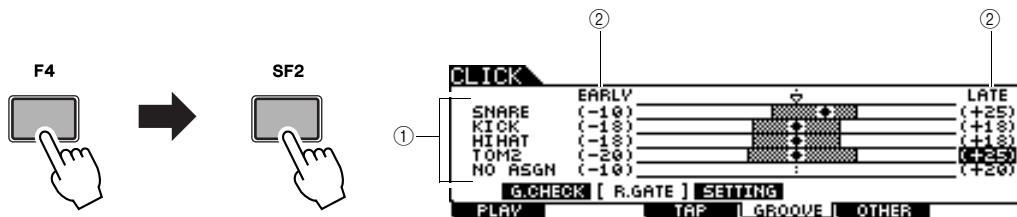
주

• 왼쪽 끝(EARLY 위치) 및 오른쪽 끝(LATE 위치) 사이의 간격은 16분 음표의 길이와 같습니다.

리듬 게이트 시도

리듬 게이트 기능을 사용하면 히트 박자의 정확도를 더 세밀하고 엄격하게 체크할 수 있습니다. 미리 설정한 올바른(허용 가능한) 박자에 치는 경우에만 소리가 납니다.

- 1 원하는 곡을 선택합니다(곡을 사용 중인 경우).
- 2 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어간 다음 50페이지의 지침에 따라 Note 및 Swing 파라미터를 설정합니다.
- 3 [F4] GROOVE 버튼을 누른 다음 [SF2] R.GATE 버튼을 눌러 Rhythm Gate(리듬 게이트) 화면을 엽니다.



① 트리거 입력 1-5

여기서는 리듬 게이트가 모니터링할 패드(트리거 입력 잭을 통해 수신된 신호)를 설정할 수 있습니다. 모든 패드를 선택할 수 있으며 한 번에 최대 다섯 개의 패드를 모니터링할 수 있습니다.

"ALL" 표시는 모든 사운드(모든 패드)에 대한 결과를 표시합니다. "NO ASGN" 표시는 선택된 패드가 없다는 의미입니다. 다른 값을 나타내는 값은 해당 트리거 입력 잭을 통해 수신된 신호의 결과를 나타냅니다.

설정	NO ASGN, SNARE PAD15, ALL
----	---------------------------

② 리듬 게이트 범위

히트 박자 범위(리듬 게이트에서 올바른 것으로 간주되는)를 나타내는 그물눈 막대 그래프는 각 트리거 입력의 EARLY(빠름) 값과 LATE(느림) 값을 설정하여 지정합니다. 이 화면에서, 이 박자 간격 내에 패드를 친 경우에만 패드 사운드가 들립니다.

범위	-59 - +59
----	-----------

주

• 이 파라미터는 16분 음표의 1/120 단위로 설정할 수 있습니다. 화면 왼쪽 가장자리에서 오른쪽 가장자리까지의 거리는 16분 음표의 길이와 같습니다.

4 커서를 Trigger Input으로 이동한 다음 원하는 것을 선택합니다.

선 중 하나에 대해 "ALL"을 선택하면 다른 선을 사용할 수 없습니다.



5 커서를 EARLY 또는 LATE 열로 이동한 다음 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 허용 가능 범위를 설정합니다.

여기서 설정한 값에 따라, 리듬 게이트 범위(그물눈 막대)가 넓어지거나 좁아집니다.

6 설정이 완료되면 선택된 곡 또는 클릭 사운드를 시작한 다음 재생과 함께 드럼 패드를 연주합니다.

드럼 패드를 치면 곧바로 리듬 게이트가 시작됩니다. 칠 때마다 그 결과(치는 박자의 정확성)가 실시간으로 화면에 표시됩니다.

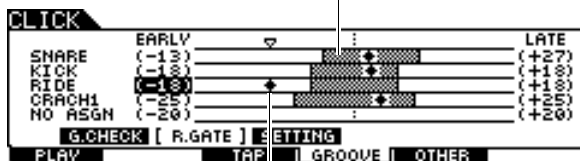
7 재생을 중지한 다음 리듬 게이트 결과를 확인합니다.

Rhythm Gate(리듬 게이트) 화면 표시에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

■ 리듬 게이트 결과

Rhythm Gate(리듬 게이트) 화면에서 체크 결과를 보고 박자의 정확도를 실시간으로 볼 수 있습니다. 가운데 선이 올바른 박자이고 왼쪽에 표시된 것은 빠르다는 것을, 오른쪽에 표시된 것은 느리다는 것을 나타냅니다. 각 표시에 대한 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

패드를 친 실제 박자를 나타냅니다. 이 박자가 막대 그래프 내에 있을 때만 사운드가 들립니다.



이 막대 그래프는 허용 가능한 범위(사운드가 울리는 박자 범위)를 나타냅니다. 이것은 모든 실제 히트의 박자 범위를 나타내는 그루브 체크 표시의 막대 그래프와 다릅니다.

만들어진 데이터를 USB 저장 장치에 저장

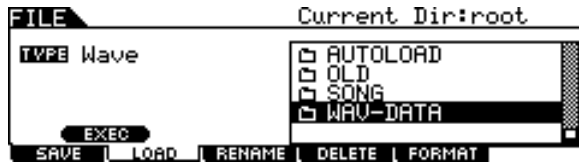
File(파일) 모드에서는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치와 악기 사이의 데이터 전송을 위한 도구를 제공합니다. 이 단원에서는 모든 데이터(예: 드럼 키트, 드럼 음색, 곡 및 트리거 설정)를 USB 저장 장치에 하나의 파일로 저장하고 이를 장치에서 악기로 로드하는 방법을 설명합니다.

주
• USB 저장 장치에 대한 자세한 내용은 21페이지를 참조하십시오.

파일/폴더 선택

아래의 그림과 설명은 File(파일) 모드 내에서 USB 저장 장치의 파일 및 폴더를 선택하는 방법을 보여 줍니다.

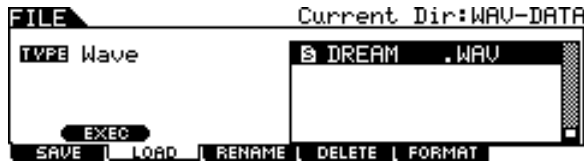
TYPE 열에서 File Type(113페이지)을 선택한 다음 커서 [>] 버튼을 눌러 커서를 화면 오른쪽의 파일/디렉터리 상자로 이동합니다.



다음으로 높은 레벨로 돌아가려면, [EXIT] 버튼을 누릅니다.



다음으로 낮은 레벨로 이동하려면 원하는 폴더를 반전 표시하고 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.



[INC/DEC], [DEC/NO], 커서 [^]/[v] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 디렉터리나 파일을 선택합니다.

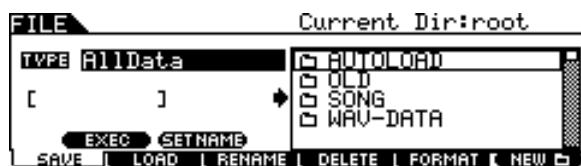
만들어진 데이터를 USB 저장 장치에 저장

저장 작업은 모든 데이터를 하나의 파일로 저장, 지정한 데이터 형식(예: 드럼 키트만)을 하나의 파일로 저장과 같은 다양한 방법을 통해 수행할 수 있습니다. 이 단원에서는 DTX900의 각 모드에서 만든 모든 데이터를 USB 저장 장치에 하나의 파일로 저장하는 방법을 설명합니다.

USB 저장 장치를 연결한 후 아래 지침을 따릅니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 모드로 들어갑니다.

2 [F1] SAVE 버튼을 눌러 Save(저장) 화면을 엽니다.



3 커서를 TYPE 파라미터로 이동하고 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 파일 형식을 "AllData"로 설정합니다.

4 커서를 파일 이름 입력 위치로 이동한 다음 파일 이름을 입력합니다.

이름 지정에 대한 자세한 내용은 기본 작동법 단원의 15페이지를 참조하십시오. [SF6] 버튼을 누르면 더 편리하게 입력을 입력할 수 있는 문자 목록을 열 수 있습니다.

5 커서 [>] 버튼을 눌러 커서를 파일/디렉터리 선택 상자로 이동한 다음 대상 디렉터리를 선택합니다.

디렉터리를 USB 저장 장치의 대상으로 만든 경우에 이 단계가 필요합니다. 파일을 루트 디렉터리에 저장하려는 경우에는 이 단계가 필요 없습니다.

6 [SF1] EXEC를 눌러 저장 작업을 실행합니다.

기존 파일을 덮어쓰려고 하면 확인을 위한 메시지가 표시됩니다. [INC/YES] 버튼을 눌러 기존 파일을 덮어쓰면서 저장하거나, [DEC/NO] 버튼을 눌러 취소한 다음 파일 이름을 다시 입력합니다.

데이터가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 원래 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

데이터가 저장되는 동안 다음 주의 사항을 준수하십시오.

- USB 저장 장치에서 미디어를 제거하거나 꺼내지 마십시오.
- 장치를 뽑거나 분리하지 마십시오.
- DTX900 또는 관련 장치의 전원을 끄지 마십시오.

주

- 하위 디렉터리를 열려면 커서를 원하는 디렉터리로 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

USB 저장 장치에 저장된 파일 로드

이 단원에서는 USB 저장 장치에 저장된 파일을 "AllData" 파일로 로드하는 방법을 설명합니다.

주의사항

- 파일(확장명: T3A)을 DTX900으로 로드하면 사용자 메모리의 기존 데이터가 모두 삭제되고 대체됩니다. 로드 작업을 수행하기 전에는 모든 중요한 데이터를 USB 저장 장치로 저장하십시오.

- 1 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 모드로 들어갑니다.
- 2 [F2] LOAD 버튼을 눌러 Load(로드) 화면을 불러옵니다.



- 3 커서를 TYPE 파라미터로 이동하고 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 파일 형식을 "AllData"로 설정합니다.
- 4 커서 [>] 버튼을 눌러 커서를 파일/디렉터리 선택 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.
파일을 디렉터리에 저장한 경우, 원하는 파일이 있는 디렉터리를 선택한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 원하는 파일을 찾습니다.
- 5 [SF1] EXEC를 눌러 로드 작업을 실행합니다.
데이터가 로드되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 원래 화면으로 돌아갑니다.

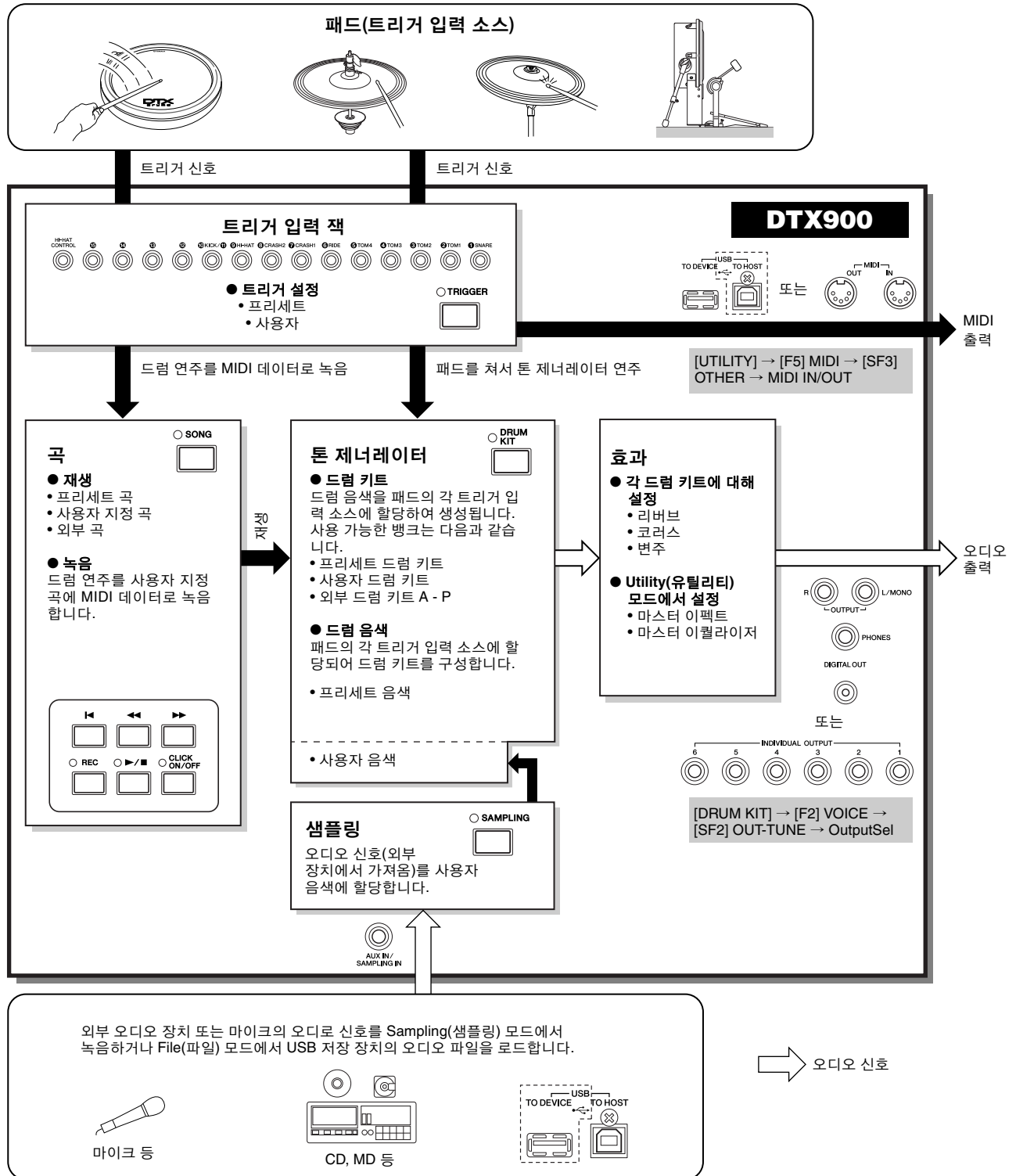
주의사항

- 데이터가 로드되는 동안 다음 주의 사항을 준수하십시오.
- USB 저장 장치에서 미디어를 제거하거나 꺼내지 마십시오.
 - 장치를 뽑거나 분리하지 마십시오.
 - DTX900 또는 관련 장치의 전원을 끄지 마십시오.

DTX900의 기본 구조

이 단원에서는 본 악기의 편리한 첨단 기능을 충분히 활용할 수 있도록 DTX900의 내부 디자인에 대해 설명합니다. 이 내용을 참조하여 패드를 칠 때 트리거 신호가 어떻게 생성되어 DTX900으로 전송되는지와 사운드가 어떻게 생성되는지를 이해하시기 바랍니다.

기능 블록



패드(트리거 입력 소스) 및 트리거 신호

패드를 치면 패드를 얼마나 강하게 쳤는지, 패드의 어떤 부분을 쳤는지에 대한 정보가 포함된 트리거 신호가 생성됩니다. 신호는 케이블 및 트리거 입력 잭(12페이지 및 60페이지)을 통해 DTX900으로 전송됩니다. 이 트리거 신호에 의해 톤 제너레이터 블록에서 해당 드럼 신호가 트리거됩니다. 한 번에 하나의 사운드만 내도록 패드를 설정한 경우에는 하나의 트리거 신호가 하나의 드럼 음색을 트리거합니다.패드 모델, 사용자가 친 패드 부분, 패드를 연주한 방법 및 특정패드 설정에 따라 하나의 패드가 한 유형의 트리거 신호 또는 여러 유형의 트리거 신호를 생성합니다. 트리거 신호를 생성하는 패드를 "트리거 입력 소스"라고 할 수도 있습니다.

■ 한 유형의 트리거 신호를 생성하는 모노 패드

TP65 드럼패드 및 PCY65 심벌즈 패드와 같은 모노 패드는 패드의 어떤 부분을 치는지에 관계없이 한 유형의 트리거 신호만 생성하여 DTX900으로 전송할 수 있습니다.

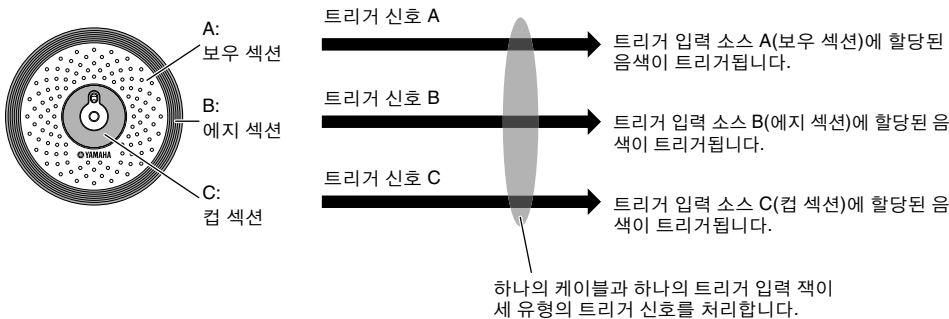
■ 여러 유형의 트리거 신호를 생성하는 2영역 패드/3영역 패드

사용자가 친 패드 부분에 따라 PCY65S는 두 유형의 트리거 신호를 생성하며 PCY155는 세 유형의 트리거 신호를 생성하는 반면, PCY65는 친 위치에 관계없이 한 유형의 트리거 신호를 생성합니다.

두드린 위치에 따라 여러 유형의 트리거 신호를 생성하는 패드는 일반적으로 2영역 패드 또는 3영역 패드의 두 가지 유형이 있습니다. 아래에서 예제로 설명하는 PCY155는 각각 별도의 트리거 입력 소스인 패드 섹션, 에지 섹션 및 컵 섹션에서 세 유형의 트리거 신호를 생성할 수 있습니다.

■ 심벌즈 패드의 세 트리거 입력 소스와 해당 트리거 신호

예: PCY155



주

- KICK 잭은 모노 잭이며 2영역 패드 또는 3영역 패드를 연결하더라도 여러 트리거 신호를 처리할 수 없습니다.

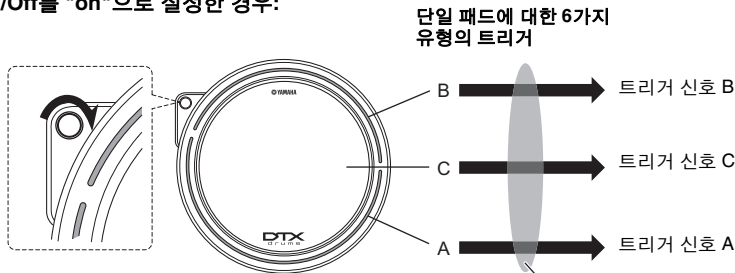
■ 설정에 따라 여러 유형의 트리거 신호를 생성하는 패드 컨트롤러

드럼 패드의 패드 컨트롤러를 사용하여 여러 유형의 트리거 신호를 생성합니다. 패드 컨트롤러가 있는 3영역 스네어 드럼 패드(예: XP120SD)를 SNARE 잭에 연결하고 [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRL을 통해 열리는 화면에서 Pad Controller Type 파라미터를 "snares"로 설정하면, XP120SD는 패드 컨트롤러로 조정되는 snappy 설정의 on/off 상태에 따라 두 가지 유형의 트리거 신호를 생성할 수 있습니다. 두드린 특정 영역에 따라 생성되는 세 유형과 이 두 유형을 조합하면 모두 6가지 유형의 트리거 신호를 XP120SD에서 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

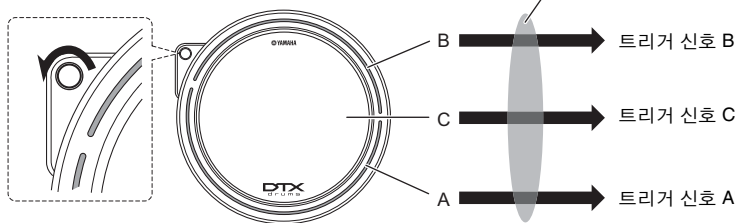
■ Snappy 설정을 On/Off하고 3영역 패드를 사용하여 생성되는 6가지 유형의 트리거 신호

예: XP120SD

- 패드 컨트롤러를 오른쪽으로 돌려 Snares On/Off를 "on"으로 설정한 경우:



- 패드 컨트롤러를 왼쪽으로 돌려 Snares On/Off를 "off"로 설정한 경우:



■ 적용된 압력에 따라 여러 유형의 트리거 신호를 생성하는 하이 햇 컨트롤러

하이 햇 심벌즈 패드(예: RHH135, 2영역 패드)는 하이 햇 컨트롤러(예: RHH135에 연결된 HH65)를 얼마나 깊게 눌렀는지와 두드린 패드 위치에 따라 생성된 두 유형의 신호에 따라 여러 유형의 트리거 신호를 생성할 수 있습니다.

어쿠스틱 드럼에서 트리거 신호 얻기

적절한 드럼 트리거 제품(예: DT10 또는 DT20)을 설치하여 어쿠스틱 드럼 또는 비슷한 타악기에서 트리거 신호를 얻을 수 있습니다. 이를 통해 어쿠스틱 드럼 또는 타악기를 재생하여 DTX900에서 사운드를 트리거할 수 있습니다.

트리거 설정

DTX900에서는 패드에서 전송된 트리거 신호를 최적으로 처리하고 예상한 사운드가 생성되도록 하기 위한 Trigger Setup 파라미터를 제공합니다. Trigger Setup 파라미터에는 이중 트리거(동시에 두 사운드가 재생됨) 및 크로스 토크(잭 사이에 혼합된 입력 신호)와 같은 문제를 피하기 위한 감도(DTX900이 트리거 신호에 응답하는 방식 결정) 및 설정이 포함되어 있습니다.

DTX900에서는 9개의 프리셋 트리거 설정과 최대 5개의 원본 설정을 사용자 트리거 설정으로 만들 수 있습니다.

패드 및 트리거 입력 잭

위에서 설명했듯이 일부 패드에는 각각 자체적인 트리거 신호를 생성할 수 있는 여러 개의 트리거 입력 소스가 있습니다. 하지만 패드가 연결된 잭에 따라 일부 트리거 신호는 DTX900으로 전송될 수 없습니다. 트리거 신호 드럼 아아웃을 피하려면 패드를 DTX900의 후면 패널에 있는 잭에 연결할 때 아래 목록을 참조하십시오.

패드		DTX900의 트리거 입력 잭				
모델	제품 이름	(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4 2영역/3영역 패드 및 패드 컨트롤러와 호환	(6) RIDE (7) CRASH 1 (8) CRASH 2 2영역/3영역 패드와 호환되지만 패드 컨트롤러와 호환되지 않음	(9) HI-HAT 2영역/3영역 패드와 호환되지만 패드 컨트롤러와 호환되지 않음	(10) KICK/(11) 2영역/3영역과 호환되지 않음	(12) (13) (14) (15) 2영역/3영역 패드와 호환되지만 패드 컨트롤러와 호환되지 않음
XP100T	툼 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP120T	툼 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP100SD	스네어 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP120SD	스네어 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
TP65	툼 패드	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	툼 패드	◎	(◎)	◎	(△)	◎
TP100	툼 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
XP120SD	스네어 패드	◎	(◎)	(◎)	(△)	◎
RHH130	하이 햇 패드	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	하이 햇 패드	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	심벌즈 패드	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	심벌즈 패드	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	심벌즈 패드	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	심벌즈 패드	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	심벌즈 패드	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY135	심벌즈 패드	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY150S	심벌즈 패드	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
PCY155	심벌즈 패드	(◎)	◎	(◎)	(△)	◎
KP65	킥 패드	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	킥 패드	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125W	킥 패드	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	드럼 트리거	△	△	△	△	△
DT20	드럼 트리거	△	△	△	△	△

- ◎ 해당 패드 모델이 3영역 패드와 호환됨을 나타냅니다.
XP 모델 및 TP 모델의 경우 세 가지 유형(두 개의 림 섹션과 헤드 섹션)의 트리거 신호가 인식됩니다.
PCY 모델의 경우 세 가지 유형(보우, 에지 및 컵 섹션)의 트리거 신호가 인식됩니다.
- 해당 패드 모델이 2영역 패드와 호환됨을 나타냅니다.
RHH 모델의 경우 두 가지 유형(보우 및 에지 섹션)의 트리거 신호가 인식됩니다.
PCY 모델의 경우 세 가지 유형(보우 및 에지 섹션)의 트리거 신호가 인식됩니다.
- △ 해당 패드가 모노 패드로 기능함을 의미합니다.
- () 드럼 키트 및 드럼 음색과 같은 프리셋 데이터는 이러한 경우를 가정하지 않지만 해당 패드를 해당 잭에 연결할 수 있음을 나타냅니다.

트리거 입력 소스

전체 패드, 사용자가 두드린 특정 섹션 및 패드를 트리거 신호 소스로 연주하는 방법을 통틀어 "트리거 입력 소스"라고 합니다. 트리거 소스는 한 유형의 트리거 신호를 생성합니다. 모델에 따라 최대 6개의 트리거 입력 소스가 하나의 패드에서 제공됩니다. 79페이지의 안내에 따라 DTX900에서 각 트리거 입력 소스에 드럼 음색을 할당할 수 있습니다. 드럼 음색을 할당할 때 다음 목록을 참조하십시오.

■ 트리거 입력 소스 목록

트리거 소스		트리거 입력 잭	트리거 신호가 생성되는 방법
LCD 표시	전체 철자		
snareHd	Snare Head	(1) SNARE	스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 헤드 섹션을 칩니다.
snareOp	Snare Open Rim	(1) SNARE	스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 오픈 림 샷 섹션을 칩니다.
snareCl	Snare Closed Rim	(1) SNARE	스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 폐쇄 림 샷 섹션을 칩니다.
snrHdOff	Snare Head Off	(1) SNARE	Snappy 설정(SnaresOn/Off 파라미터)을 꺾을 때 스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 헤드 섹션을 칩니다.
snrOpOff	Snare Open Rim Off	(1) SNARE	Snappy 설정(SnaresOn/Off 파라미터)을 꺾을 때 스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 오픈 림 샷 섹션을 칩니다.
snrClOff	Snare Closed Rim Off	(1) SNARE	Snappy 설정(SnaresOn/Off 파라미터)을 꺾을 때 스네어 드럼 패드(예: XP120SD)의 폐쇄 림 샷 섹션을 칩니다.
tom1Hd	Tom 1 Head	(2) TOM1	툼 패드(예: XP120T)의 헤드 섹션을 칩니다.
tom1Rm1	Tom 1 Rim 1	(2) TOM1	툼 패드(예: XP120T)의 림 1 섹션을 칩니다.
tom1Rm2	Tom 1 Rim 2	(2) TOM1	툼 패드(예: XP120T)의 림 2 섹션을 칩니다.
:	:	:	:
tom4Hd	Tom 4 Head	(5) TOM4	툼 패드(예: XP120T)의 헤드 섹션을 칩니다.
tom4Rm1	Tom 4 Rim 1	(5) TOM4	툼 패드(예: XP120T)의 림 1 섹션을 칩니다.
tom4Rm2	Tom 4 Rim 2	(5) TOM4	툼 패드(예: XP120T)의 림 2 섹션을 칩니다.
rideBw	Ride Cymbal Bow	(6) RIDE	심벌즈 패드의 보우 섹션을 칩니다.
rideEg	Ride Cymbal Edge	(6) RIDE	심벌즈 패드의 에지 섹션을 칩니다.
rideCp	Ride Cymbal Cup	(6) RIDE	심벌즈 패드의 컵 섹션을 칩니다.
crash1Bw	Crash Cymbal 1 Bow	(7) CRASH1	심벌즈 패드의 보우 섹션을 칩니다.
crash1Eg	Crash Cymbal 1 Edge	(7) CRASH1	심벌즈 패드의 에지 섹션을 칩니다.
crash1Cp	Crash Cymbal 1 Cup	(7) CRASH1	심벌즈 패드의 컵 섹션을 칩니다.
crash2Bw	Crash Cymbal 2 Bow	(8) CRASH2	심벌즈 패드의 보우 섹션을 칩니다.
crash2Eg	Crash Cymbal 2 Edge	(8) CRASH2	심벌즈 패드의 에지 섹션을 칩니다.
crash2Cp	Crash Cymbal 2 Cup	(8) CRASH2	심벌즈 패드의 컵 섹션을 칩니다.
hhBwOp	Hi-Hat Cymbal Open	(9) HI-HAT	하이 햇 컨트롤러에 의해 닫히지 않았을 때 심벌즈 패드의 보우 섹션을 칩니다.
hhEgOp	Hi-Hat Cymbal Edge Open	(9) HI-HAT	하이 햇 컨트롤러에 의해 닫히지 않았을 때 심벌즈 패드의 에지 섹션을 칩니다.
hhBwCl	Hi-Hat Cymbal Close	(9) HI-HAT	하이 햇 컨트롤러에 의해 닫혔을 때 심벌즈 패드의 보우 섹션을 칩니다.
hhEgCl	Hi-Hat Cymbal Edge Close	(9) HI-HAT	하이 햇 컨트롤러에 의해 닫혔을 때 심벌즈 패드의 에지 섹션을 칩니다.
hhFtCl	Hi-Hat Cymbal Foot Close	(9) HI-HAT	발로 하이 햇 컨트롤러를 길게 누릅니다.
hhSplsh	Hi-Hat Cymbal Foot Splash	(9) HI-HAT	하이 햇 컨트롤러를 눌렀다 바로 땁니다.
kick	Kick	(10) KICK	발로 킥 패드를 누릅니다.
pad11	Pad 11	(11) PAD11	스네어 패드 또는 툼 패드를 칩니다.
pad12Hd	Pad 12 Head	(12) PAD12	툼 패드(예: XP120T)의 헤드 섹션을 칩니다.
pad12Rm1	Pad 12 Rim 1	(12) PAD12	툼 패드(예: XP120T)의 림 1 섹션을 칩니다.
pad12Rm2	Pad 12 Rim 2	(12) PAD12	툼 패드(예: XP120T)의 림 2 섹션을 칩니다.
:	:	:	:
pad15Hd	Pad 15 Head	(12) PAD15	툼 패드(예: XP120T)의 헤드 섹션을 칩니다.
pad15Rm1	Pad 15 Rim 1	(12) PAD15	툼 패드(예: XP120T)의 림 1 섹션을 칩니다.
pad15Rm2	Pad 15 Rim 2	(12) PAD15	툼 패드(예: XP120T)의 림 2 섹션을 칩니다.

톤 제너레이터 블록(드럼 키트 및 드럼 음색)

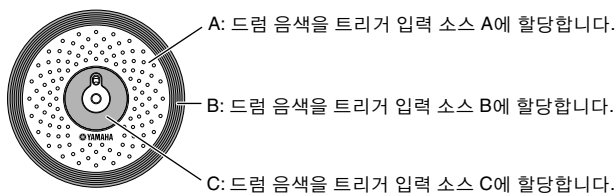
톤 제너레이터 블록은 트리거 신호를 전송하는 트리거 입력 소스에 할당된 드럼 음색을 재생하는 DTX900의 섹션입니다. 각 드럼 음색을 각 트리거 입력 소스에 할당하여 드럼 키트를 구성합니다. DTX900에서는 총 50개의 프리셋 드럼 키트가 제공됩니다. 드럼 키트는 원하는 대로 편집하거나 만든 후 내부 메모리의 최대 50개의 사용자 드럼 키트 위치에 저장하거나, USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 외부 USB 저장 장치에 최대 1584개의 외부 드럼 키트 (16개 बैं크 x 99개 키트 = 1584개 키트)를 저장할 수 있습니다.

DTX900은 내장된 프리셋 드럼 키트만으로도 포괄적인 사운드 소스이지만, 내부 구조를 이해하고 자신만의 오리지널 드럼 키트를 만들면 악기를 더욱 잘 활용할 수 있습니다.

■ 각 트리거 입력 소스에 할당된 드럼 음색

원하는 드럼 음색을 패드의 각 트리거 입력 소스에 할당하여 자신만의 오리지널 드럼 키트를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 61페이지를 참조하십시오.

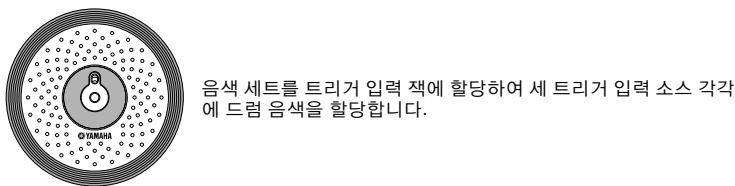
각 트리거 입력 소스에 드럼 음색 할당



■ 각 트리거 입력 잭을 위한 편리한 음색 세트 할당

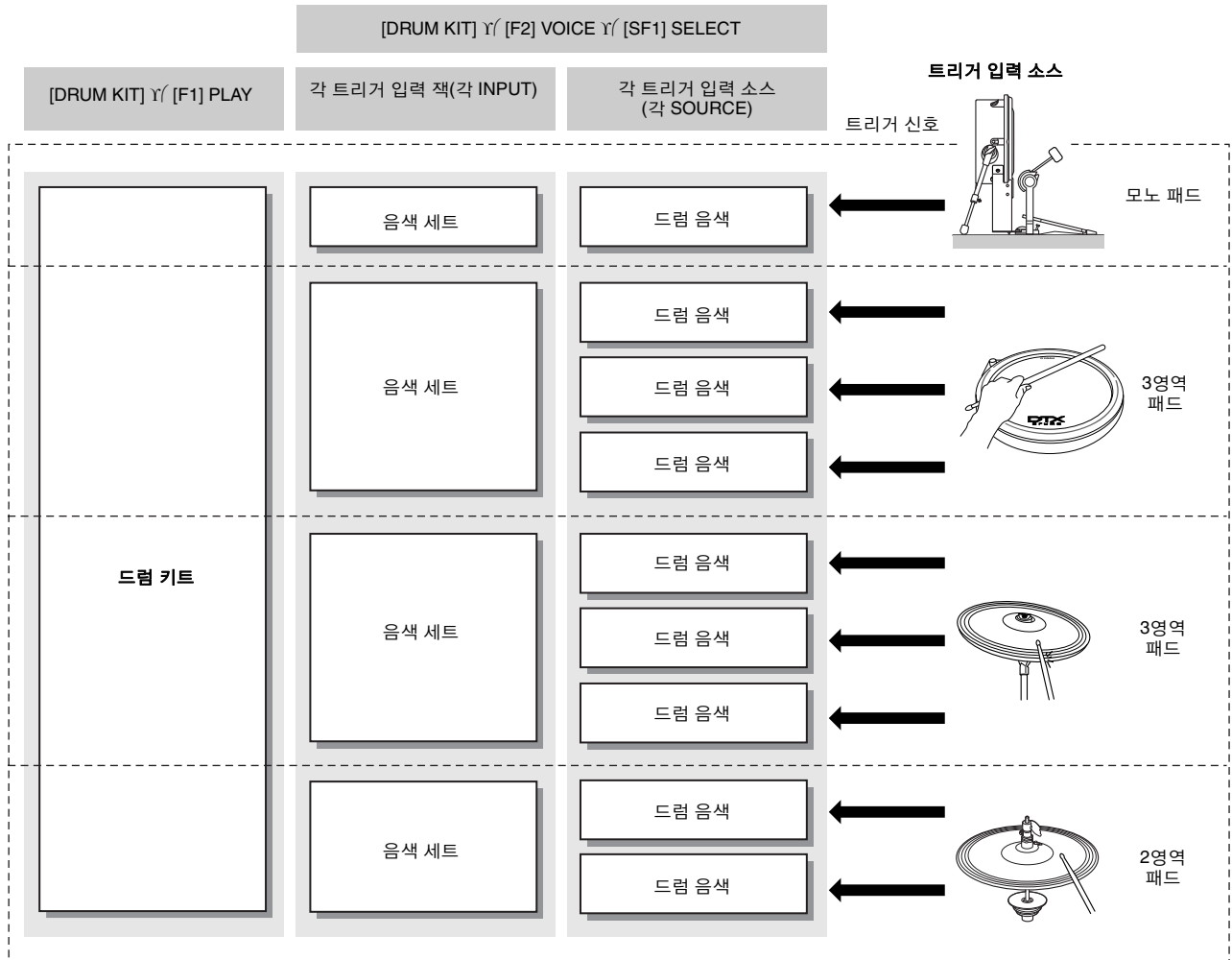
드럼 음색을 각 트리거 입력 소스에 할당하는 작업은 시간이 많이 걸리고 까다로운 작업일 수 있습니다. 이런 이유 때문에 DTX900은 Voice Set 파라미터를 제공합니다. Voice Set 파라미터의 값을 선택하기만 하면 드럼 음색을 각 트리거 입력 잭에 해당하는 모든 트리거 입력 소스에 할당할 수 있습니다. 자세한 내용은 79페이지를 참조하십시오.

음색 세트를 각 트리거 입력 잭에 할당



■ 음색 세트로 구성된 드럼 키트(드럼 음색)

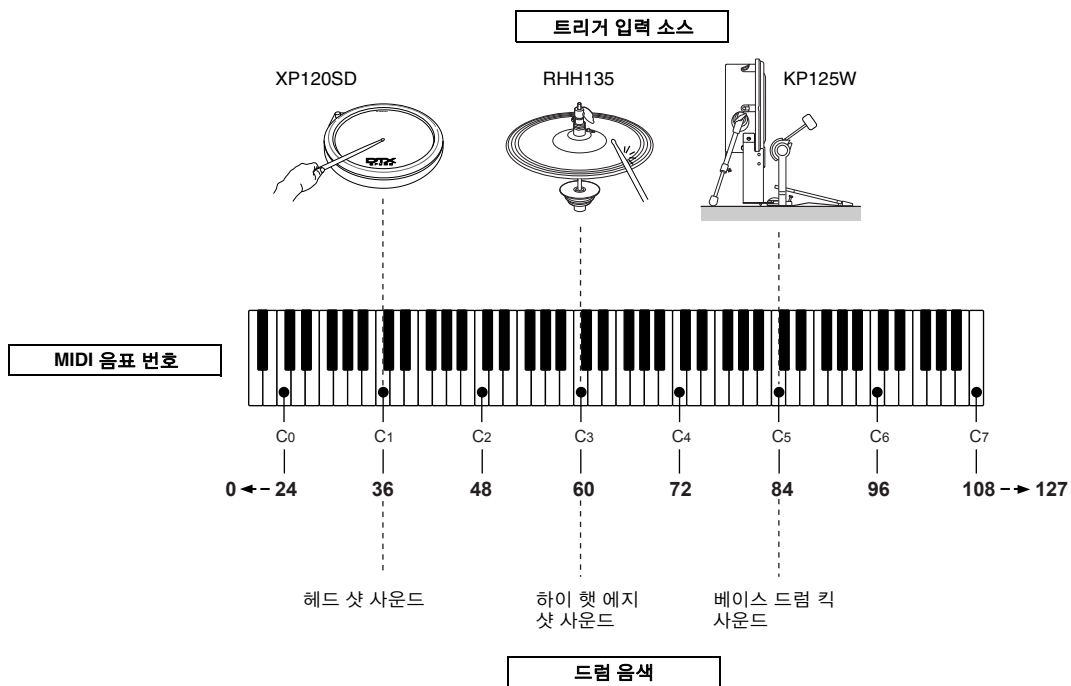
프리셋 드럼 키트에는 많은 연주가와 작곡가에게 필요한 모든 사운드 변주가 있습니다. 하지만 다른 것을 원하거나 키트를 사용자 정의하기 원하는 경우, 각 트리거 입력 잭에 대한 음색 세트 할당을 만들고 오리지널 드럼 키트를 만들어 사운드를 변경할 수 있습니다. 또한 드럼 음색을 각 트리거 입력 소스에 할당하여 사운드를 변경하고 드럼 키트를 만듭니다.



■ 드럼 음색 및 MIDI 음표 번호

이해하고 넘어가야 할 한 가지 중요한 점은, Stack/Alternate 기능(86페이지)을 사용할 경우에는 MIDI 음표 번호에 별도의 드럼 음색이 할당된다는 점입니다. 다른 기능을 사용할 때는 MIDI 음표 번호에 주의를 기울이지 않아도 되지만 Stack/Alternate 기능을 사용할 때는 드럼 음색 대신 MIDI 음표 번호를 설정해야 합니다.

현재 선택된 드럼 키트에 대해, [DRUM KIT], [F2] VOICE, [SF1] SELECT 버튼을 차례로 누르면 열리는 화면에서 각 MIDI 음표 번호에 할당된 드럼 음색을 확인하고, SOURCE를 MIDI로 설정한 다음, "NOTE NO" 열에서 MIDI 음표 번호를 선택할 수 있습니다. 이 화면에서는 MIDI 음표 번호에 할당된 드럼 음색을 변경할 수 있습니다. 즉, 트리거 입력 소스(패드)에 할당된 드럼 음색을 변경할 수 있습니다.



위의 예에서는, 아래 나열된 트리거 입력 소스와 드럼 음색이 각각 MIDI 음표 번호 C1, C3 및 C5에 할당됩니다.

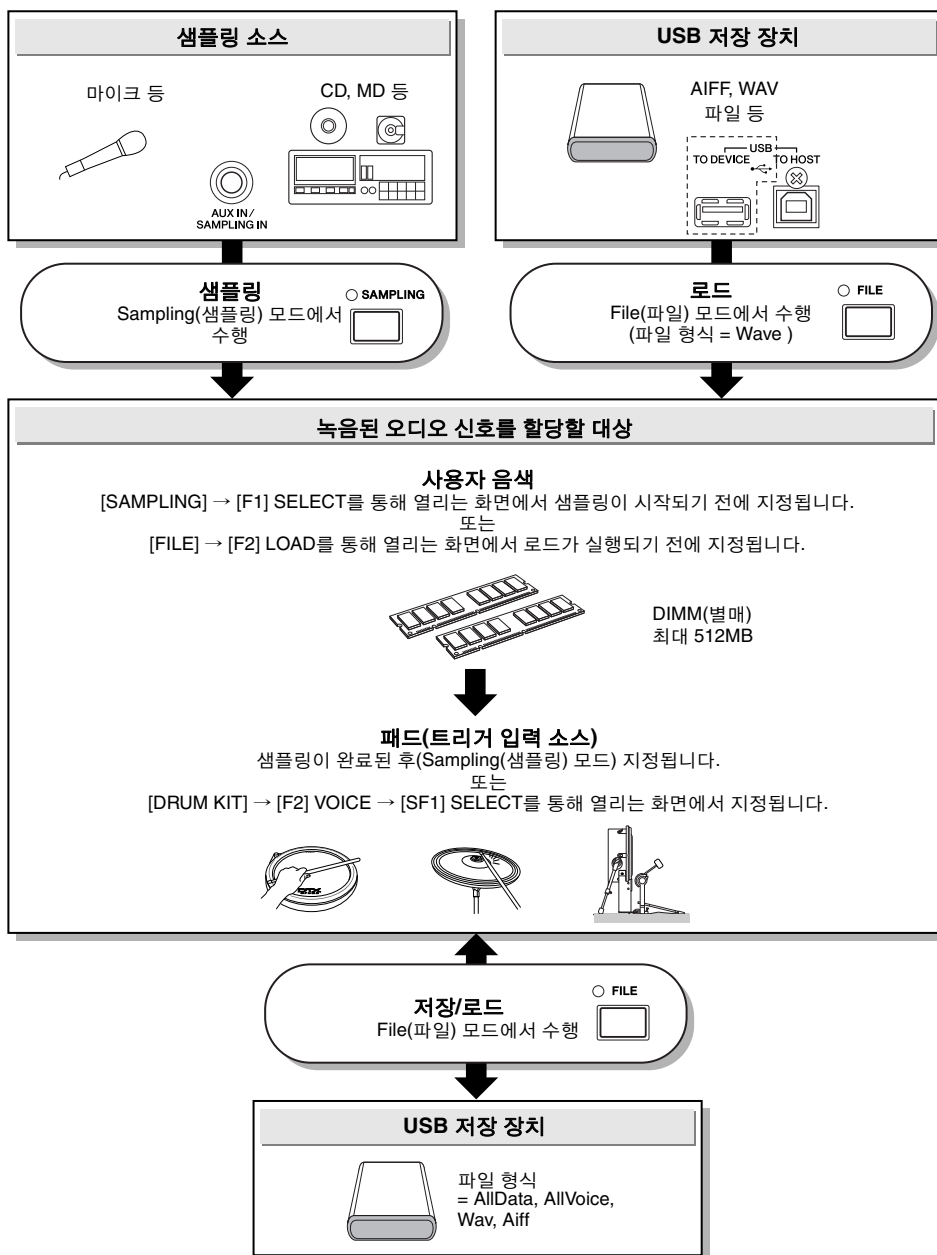
MIDI 음표 번호	트리거 입력 소스	드럼 음색
C1	XP120SD의 헤드 섹션	스네어 드럼의 헤드 샷 사운드
C3	RHH135의 에지 섹션	하이 햇 심벌즈의 에지 샷 사운드
C5	KP125W	베이스 드럼의 킥 사운드

샘플링

샘플링 기능을 사용하면 음색 및 CD 재생과 같은 오디오 신호를 DTX900에 녹음하고 드럼 패드를 쳐서 이 사운드를 재생할 수 있습니다. 오디오 신호를 DTX900으로 녹음하는 것을 "샘플링"이라고 합니다. 오디오 신호를 직접 DTX900으로 녹음할 수 있을 뿐만 아니라 File(파일) 모드에서 기존 오디오 데이터를 가져올 수도 있습니다(WAV 또는 AIFF 파일 형식으로). 이를 통해 컴퓨터에서 녹음하고 편집한 오디오를 DTX900에서 사용할 수 있습니다. 오디오를 녹음하거나 로드한 후에는 Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 선택할 수 있는 사용자 음색에 할당해야 합니다.

주의사항

- Sampling(샘플링) 모드에서 만든 사용자 음색은 선택적으로 설치된 DIMM(76페이지 및 147페이지)에 임시로 보관됩니다. DRAM에 들어 있는 데이터는 전원을 끄면 손실되므로, 전원을 끄기 전에는 항상 작업을 녹음, 편집 및 사용하여 만든 사용자 음색을 USB 저장 장치로 저장해야 합니다. 저장 방법에 대한 자세한 내용은 54페이지 및 114페이지를 참조하십시오.



■ Trigger(트리거) 모드

[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode

Trigger(트리거) 모드는 오디오 레벨에 따라 녹음을 시작할 방법(수동 또는 자동)을 결정할 수 있는 샘플링의 편리한 기능입니다.

● 수동으로 녹음 시작

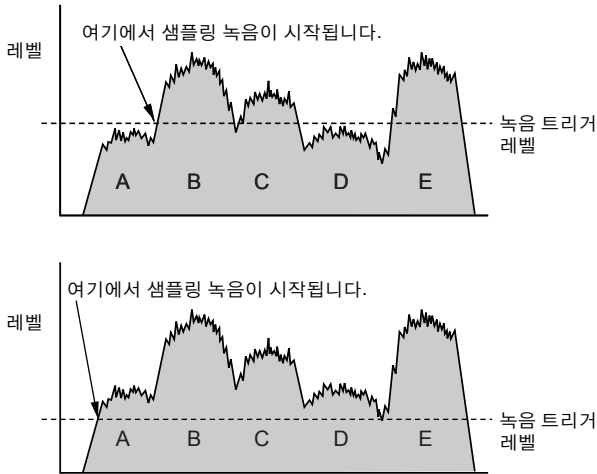
[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode = manual

오디오 입력 신호 레벨에 관계 없이 Sampling Standby(샘플링 대기) 화면에서 [F6] START 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.

● 입력 신호가 트리거 레벨을 초과할 때 녹음 시작

[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode = level

Sampling Standby(샘플링 대기) 화면에서 [F6] START 버튼을 누른 후 충분히 강한 오디오 신호가 수신되면 곧바로 샘플링이 시작됩니다. 이 오디오 트리거 시작의 임계값을 트리거 레벨(아래 그림에서 설명)이라고 합니다.



여기서 볼 수 있듯이 트리거 레벨 설정이 높을수록, 샘플링이 시작되려면 더 큰 오디오 입력이 필요합니다. 반면 트리거 레벨이 너무 낮으면 부드러운 노이즈로 인해 샘플링이 시작될 수 있습니다.

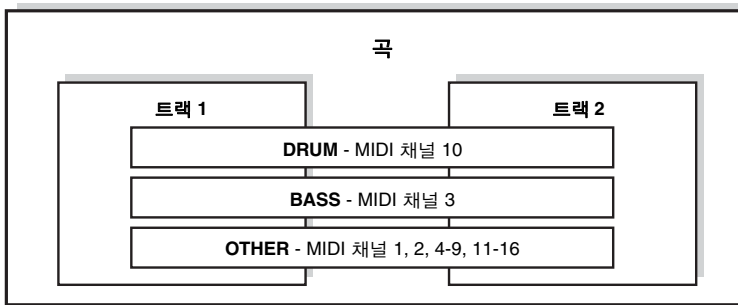
곡

곡은 두 개의 시퀀스 트랙(트랙 1 및 2)과 헤더 데이터로 구성됩니다.

두 개의 시퀀스 트랙 각각에는 16 MIDI 채널(채널 1 - 16)의 MIDI 시퀀스 데이터가 포함되어 있습니다. DRUM, BASS 및 OTHER 파트는 각각 MIDI 채널 10, 3 및 기타 채널에 해당합니다. 이러한 파트는 현재 트랙에 관계 없이 [SF1], [SF2] 및 [SF3] 버튼을 눌러 음소거할 수 있습니다.

곡의 시작 부분에 있는 헤더 데이터에는 드럼 키트 번호, 템포 및 박자 기호(BEAT) 및 각 MIDI 채널에 대한 음량 데이터와 프로그램 변경 등과 같은 일반적인 곡 정보가 들어 있습니다. 이러한 유형의 데이터는 곡을 시작할 때 자동으로 톤 제너레이터 블록으로 전송될 수 있습니다.

곡 재생이 시작되면 이 데이터는 톤 제너레이터 블록으로 전송되어 사운드가 재생됩니다.



주
 • 모든 프리셋 곡이 트랙 1에 녹음됩니다.

주
 • [SF1] DRUM 버튼을 끄더라도 트랙 1의 드럼 파트만 음소거할 수 있습니다.

지정한 패드를 치거나 [▶/■] (시작/중지) 버튼을 눌러 각 곡의 재생을 시작할 수 있습니다. 지정한 패드를 쳐서 곡의 재생을 시작/중지할 수 있는 기능을 "패드 곡"(93페이지)이라고 합니다. 각 드럼 키트에는 패드 곡이 할당되는 네 개의 트리거 입력 소스가 있을 수 있습니다. 일부 프리셋 드럼 키트는 특별한 패드 곡 설정을 제공합니다.

DTX900은 하나의 메인 곡(일반적으로 [▶/■] 버튼을 통해 시작됨)과 최대 4개의 패드 곡을 동시에 재생할 수 있으므로, 메인 곡과 함께 드럼 키트를 연주할 때 패드를 쳐서 기타 리프 또는 코드 금관악기 히트와 같은 짧은 프레이즈를 재생할 수 있습니다.

각 드럼 키트에 대한 패드 곡 설정은 [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG을 통해 열리는 화면에서 수행할 수 있습니다.

이펙트

이 블록은 톤 제너레이터 블록의 출력에 이펙트를 적용하고, 정교한 DSP(디지털 신호 처리) 기술을 사용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 편집의 최종 단계에서 적용되므로 원하는 대로 사운드를 변경할 수 있습니다.

■ 이펙트 구조

DTX900의 이펙트는 다음 블록으로 구성됩니다.

주

- 이펙트 형식 및 관련 파라미터에 대한 자세한 내용은 각각 70페이지 및 72 페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 블록에 사용 가능한 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자에서 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

● 리버브

리버브 이펙트는 콘서트 홀이나 작은 클럽 등과 같은 실제 연주 공간의 복잡한 반향을 시뮬레이션하여 음향에 따뜻한 분위기를 더합니다. 리버브 블록 이펙트 형식은 [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT 또는 [SF3] REVERB를 통해 열리는 화면에서 각 드럼 키트에 대해 선택할 수 있습니다. 이 블록의 이펙트는 DTX900의 전체 사운드에 적용됩니다.

● 코러스

코러스 이펙트는 다양한 방법으로 음향을 향상시키기 위하여 flanger(플랜저) 및 phaser(페이저)를 포함한 다양한 형식의 모듈레이션 처리를 사용합니다. 코러스 블록 이펙트 형식은 [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT 또는 [SF4] CHORUS를 통해 열리는 화면에서 각 드럼 키트에 대해 선택할 수 있습니다. 이 블록의 이펙트는 DTX900의 전체 사운드에 적용됩니다.

● 변주

이 블록의 이펙트는 현재 드럼 키트 사운드에만 적용됩니다. 변주 블록 이펙트 형식은 [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT 또는 [SF2] VAR를 통해 열리는 화면에서 각 드럼 키트에 대해 선택할 수 있습니다.

● 삽입 A 및 삽입 B

이 두 블록의 이펙트는 외부 오디오 장치 또는 마이크에서 들어오는 오디오 신호에만 적용됩니다. 삽입 A 및 B 각각에 대한 이펙트 형식은 각각 [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF3] INS A 및 [SF4] INS B를 통해 열리는 화면에서 선택할 수 있습니다.

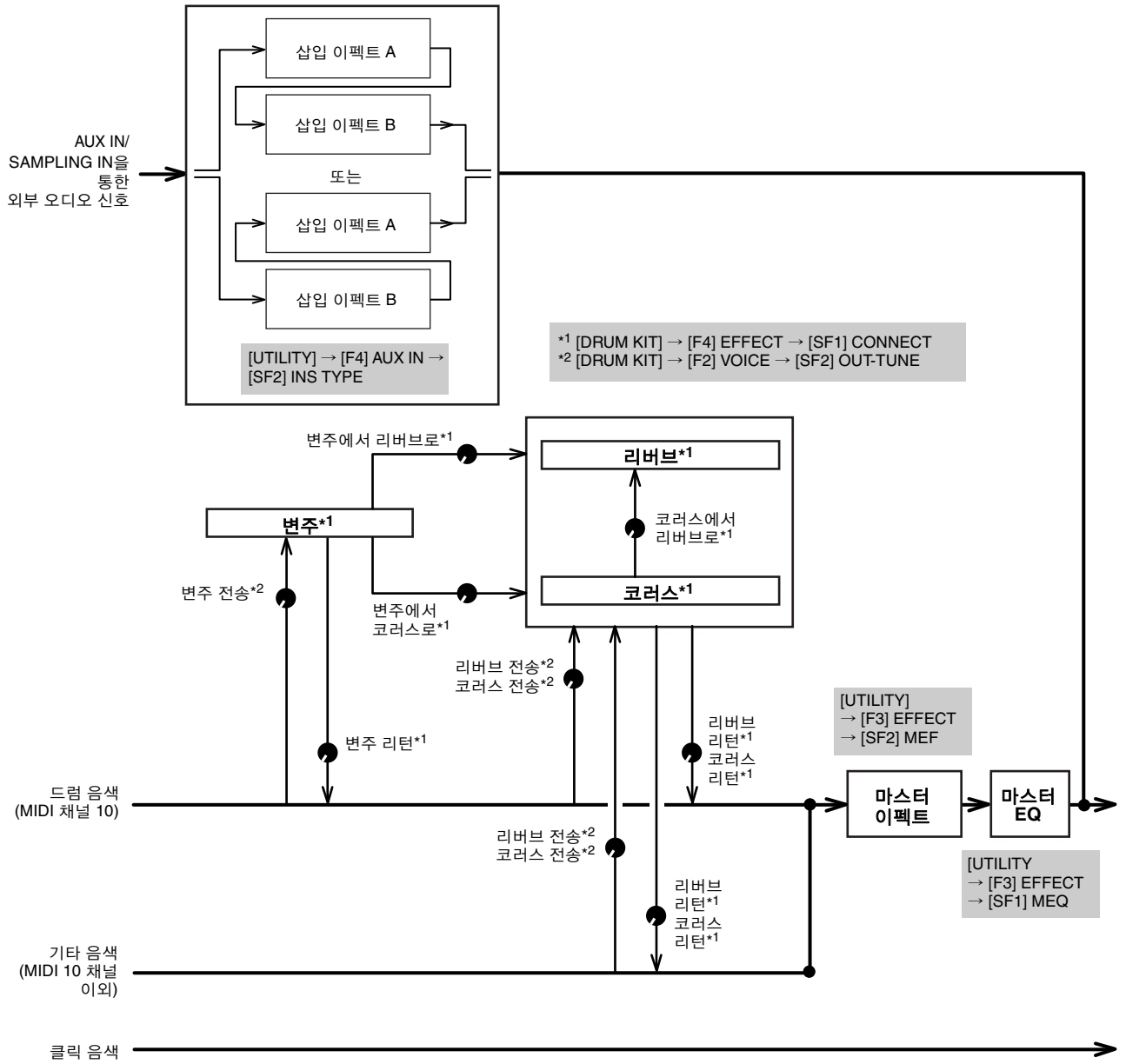
● 마스터 이펙트

이 블록은 전체 사운드의 최종 스테레오 출력 신호에 적용됩니다. 마스터 이펙트는 [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF를 통해 열리는 화면에서 선택할 수 있습니다.

● 마스터 이퀄라이저

마스터 이퀄라이저는 악기의 최종적이고 전체적인(이펙트 적용 후의) 음향에 적용됩니다. 마스터 이퀄라이저는 [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF1] MEQ를 통해 열리는 화면에서 설정할 수 있습니다.

■ 이펙트 연결



이펙트 형식 및 이펙트 범주

DTX900에서는 매우 넓고 포괄적인 이펙트 형식을 제공하므로 사용 가능한 많은 이펙트 형식 중 원하는 것을 찾기가 어려울 수 있습니다. 이런 이유 때문에 이펙트 형식은 편리한 이펙트 범주로 나뉘어 있습니다. 이 단원에서는 이펙트 범주와 그 형식에 대해 설명합니다. 각 범주에 대해 아래에서 설명하는 이펙트 형식 목록에는 REV(리버브), CHO(코러스), VAR(변주), INS(삽입) 및 MEF(마스터 이펙트) 열이 들어 있습니다. 이 열에 체크 표시가 있으면 각 블록에 이펙트 형식을 사용할 수 있음을 의미합니다. 이러한 이펙트 형식(각 목록에 체크 표시가 표시된)은 패널 컨트롤에서 선택할 수 있습니다.

■ COMPRESSOR & EQ

컴프레서는 오디오 신호의 다이내믹(부드러움/강함)을 제한하고 압축하는 데 자주 사용되는 이펙트입니다. 다이내믹의 변동 폭이 큰 신호(예:보컬 또는 기타 파트)의 경우, 다이내믹 레인지를 "압축"하여 부드러운 사운드를 더 크게, 큰 사운드를 더 부드럽게 만듭니다. 전체적인 레벨을 강화시키기 위해 게인과 함께 사용할 경우 더욱 강력하고 더욱 일관되게 높은 레벨의 사운드가 생성됩니다. 압축은 전자 기타의 서스테인을 증가시키거나, 보컬의 음량을 부드럽게 하거나, 드럼 키트 또는 리듬 패턴을 믹스에서 더 앞으로 끌어내는 데 사용할 수 있습니다.

이펙트 형식	VAR	INS	MEF	설명
COMPRESSOR	✓	✓	✓	빈티지 사운드 압축
CLASSIC COMPRESSOR	✓	✓	-	일반적인 컴프레서 형식
MULTI BAND COMP	✓	✓	✓	3대역 형식 컴프레서
EQ	✓	✓	-	빈티지 5대역 파라메트릭 EQ
HARMONIC ENHANCER	✓	✓	-	입력 신호에 하모닉을 더 추가하여 사운드를 두드러지게 합니다.

■ LO-FI

이 이펙트는 샘플링 주파수를 낮추는 방식을 포함한 몇 가지 방법을 통해 입력 신호의 오디오 품질을 내부적으로 저하시킵니다.

이펙트 형식	VAR	INS	MEF	설명
LO-FI	✓	✓	✓	lo-fi 사운드를 위해 입력 신호의 오디오 품질을 저하시킵니다.
NOISY	✓	✓	-	현재 사운드에 노이즈를 추가합니다.
DIGITAL TURNTABLE	✓	✓	-	비닐 레코드의 노이즈, 스크래치 및 팝을 시뮬레이트합니다.

■ FLANGER & PHASER

플랜저는 소용돌이 같은 금속성 사운드를 만들어 냅니다. 페이저가 주기적으로 변조되어 사운드에 동적 효과를 추가합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	CHO	설명
FLANGER	✓	✓	✓	빈티지 사운드 플랜저
CLASSIC FLANGER	✓	✓	✓	일반적인 플랜저 형식
TEMPO FLANGER	✓	✓	✓	템포 동기화 플랜저
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	-	다이내믹하게 조절되는 플랜저
PHASER MONO	✓	✓	✓	빈티지 사운드 모노 페이저
PHASER STEREO	✓	✓	✓	빈티지 사운드 스테레오 페이저
TEMPO PHASER	✓	✓	✓	템포 동기화 페이저
DYNAMIC PHASER	✓	✓	-	다이내믹이 조절되는 위상 전환기

■ DISTORTION

이 이펙트 형식은 기타에 주로 사용되며 사운드에 에지 있는 디스토션을 추가합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	MEF	설명
AMP SIMULATOR 1	✓	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
AMP SIMULATOR 2	✓	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
COMP DISTORTION	✓	✓	-	첫 번째 단계에 압축이 포함되기 때문에 입력 레벨의 변화에 관계 없이 일관된 디스토션이 생성됩니다.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	✓	컴프레서, 디스토션 및 지연 이펙트가 순차적으로 연결됩니다.

■ WAH

이 이펙트를 톤 밝기를 주기적으로 변조합니다(필터의 주파수 컷오프). Auto Wah는 LFO를 통해 톤을 변조하고 Touch Wah는 음량(음표 온 속도)을 통해 톤을 변조하고 Pedal Wah는 페달 제어를 통해 톤을 변조합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	설명
AUTO WAH	✓	✓	LFO를 통해 톤을 변조합니다.
TOUCH WAH	✓	✓	음량을 통해 톤을 변조합니다(음표 온 속도).

■ REVERB

"반향(reverberation)"이라고도 하는 이 기능은 원래 사운드가 멈춘 후 방 또는 밀폐된 공간에 남은 사운드 에너지가 가리킵니다. 에코와 비슷하지만 다른 이 리버브는 직접 사운드와 함께 발생하는 벽과 천장으로부터의 간접적인 사운드 반향입니다. 이러한 간접 사운드의 특성은 방이나 공간의 크기 및 방의 자재 및 마감재에 따라 달라집니다. 리버브 이펙트 형식은 디지털 신호 처리를 사용하여 이러한 특성을 시뮬레이트합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	REV	CHO	설명
REV-X HALL	-	-	✓	-	REV-X 기술을 사용하여 콘서트 홀의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
R3 HALL	-	-	✓	-	Yamaha ProR3에서 파생된 알고리즘을 사용하여 콘서트 홀의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
SPX HALL	✓	✓	✓	-	Yamaha SPX1000에서 파생된 콘서트 홀의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
REV-X ROOM	-	-	✓	-	REV-X 기술을 사용하여 실내의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
R3 ROOM	-	-	✓	-	Yamaha ProR3에서 파생된 알고리즘을 사용하여 실내의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
SPX ROOM	✓	✓	✓	-	Yamaha SPX1000에서 파생된 실내의 음향을 에뮬레이트하는 리버브
R3 PLATE	-	-	✓	-	Yamaha ProR3에서 파생된 알고리즘을 사용하여 금속판을 에뮬레이트하는 리버브
SPX STAGE	✓	✓	✓	-	Yamaha SPX1000에서 파생되고 솔로 악기를 향상시키기 위해 디자인된 리버브
SPACE SIMULATOR	-	-	✓	-	너비, 높이 및 깊이를 지정하여 공간 크기를 설정할 수 있는 리버브
EARLY REFLECTION	✓	✓	-	✓	리버브의 초기 반사 요소만 분리하는 효과

■ 코러스

특정 코러스 형식 및 파라미터에 따라 이 이펙트는 동일한 악기 여러 개를 함께 연주하는 것처럼 음색 사운드를 "더 크게" 만들거나, 음색을 더 따뜻하고 깊이감 있게 만들 수 있습니다.

이펙트 형식	VAR	INS	CHO	설명
G CHORUS	✓	✓	✓	이 코러스 이펙트는 일반적인 코러스보다 더 풍부하고 복잡한 변조를 생성합니다.
2 MODULATOR	✓	✓	✓	이 코러스 이펙트는 피치 모듈레이션과 진폭 모듈레이션으로 구성됩니다.
SPX CHORUS	✓	✓	✓	이 이펙트는 3상 LFO를 사용하여 사운드에 모듈레이션과 공간성을 더합니다.
SYMPHONIC	✓	✓	✓	SPX CHORUS 모듈레이션의 다중 스테이지 버전입니다.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	✓	약간 피치 변조된 사운드를 추가하여 생성되는 모듈레이션 없는 코러스 이펙트입니다.

■ TREMOLO & ROTARY

트레몰로 이펙트는 음량을 주기적으로 변조합니다. Rotary Speaker 이펙트는 로터리 스피커의 특성인 비브라도 이펙트를 시뮬레이트합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	설명
AUTO PAN	✓	✓	사운드를 왼쪽/오른쪽 및 앞쪽/뒤쪽으로 주기적으로 이동합니다.
TREMOLO	✓	✓	음량을 주기적으로 변조합니다.
ROTARY SPEAKER	✓	✓	로터리 스피커 시뮬레이션

■ DELAY

순환 또는 리듬 이펙트를 위한 오디오 신호를 지연하는 이펙트(또는 장치)

이펙트 형식	CHO	VAR	INS	MEF	설명
CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	지연된 두 사운드의 피드백이 교차
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	크로스 지연이 템포와 동기화
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	✓	-	모노 지연이 템포와 동기화
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	✓	-	모노 지연이 템포와 동기화
CONTROL DELAY	-	✓	✓	-	실시간으로 제어 가능한 지연 시간으로 지연
DELAY LR	✓	✓	✓	-	두 개의 지연된 사운드 L 및 R을 생성
DELAY LCR	✓	✓	✓	-	세 개의 지연된 사운드 L, R 및 C(센터) 생성
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	✓	스테레오에서 두 개의 지연된 사운드 L 및 R을 생성

TECH

이 이펙트는 필터 및 모듈레이션을 사용하여 톤 특성을 근본적으로 변경합니다.

이펙트 형식	VAR	INS	MEF	설명
RING MODULATOR	✓	✓	✓	진폭 모듈레이션을 입력의 주파수에 적용하여 피치를 수정하는 이펙트
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	✓	-	동적으로 제어되는 링 모듈레이션
DYNAMIC FILTER	✓	✓	✓	동적으로 제어되는 필터
AUTO SYNTH	✓	✓	-	입력 신호를 신디사이저 타입 사운드로 처리
ISOLATOR	✓	✓	✓	입력 신호의 지정된 주파수 대역 레벨을 제어
SLICE	✓	✓	✓	특별한 리듬 이펙트를 위해 음색 사운드를 별도의 세그먼트로 자르기
TECH MODULATION	✓	✓	-	링 모듈레이션과 비슷한 고유한 모듈레이션 느낌을 추가

MISC

이 범주에는 다른 범주에 포함되지 않은 이펙트 형식이 포함됩니다.

이펙트 형식	VAR	INS	설명
TALKING MODULATOR	✓	✓	입력 신호에 바우얼(vowel) 사운드를 추가합니다.
PITCH CHANGE	✓	✓	입력 신호의 피치를 변경합니다.

REV-X

REV-X는 Yamaha에서 개발한 리버브 알고리즘입니다. 원음을 향상시키기 위한 부드러운 어태뉴에이션(attenuation), 스프레드 및 깊이를 통해 해상도가 높고 풍부한 반향의 사운드 음질을 제공합니다. DTX900에는 두 가지 유형의 REV-X 이펙트인 REV-X Hall 및 REV-X Room이 제공됩니다.

이펙트 파라미터

각 이펙트 형식에는 이펙트를 사운드에 적용할 방법을 결정하는 파라미터가 있습니다. 이 파라미터를 설정하여 하나의 이펙트 형식에서 다양한 사운드를 얻을 수 있습니다. 이펙트 파라미터에 대한 내용은 아래를 참조하십시오.

이펙트 파라미터의 프리셋 설정

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 중 하나를 선택한 다음 파라미터를 필요에 따라 변경하십시오.

이펙트 파라미터

주
 • 아래의 일부 파라미터는 이름이 같은 여러 이펙트 형식에 나타날 수 있지만, 특정 이펙트 형식에 따라 기능이 다릅니다. 이러한 파라미터에 대해서는 2-3가지 형식의 설명이 제공됩니다.

파라미터 이름	설명
AEGPhs	AEG의 위상을 오프셋합니다.
AMDepth	진폭 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
AMInvR	R 채널 진폭 모듈레이션의 위상을 결정합니다.
AmpType	시뮬레이트할 앰프 형식을 선택합니다.
AMSpeed	진폭 모듈레이션의 스피드를 결정합니다.
AMWave	진폭 모듈레이션의 웨이브를 결정합니다.
Analog	아날로그 플랜저의 특성을 사운드에 추가합니다.
AtkOfst	패드를 치는 시점(또는 키를 재생)과 Wah 이펙트의 시작 사이에 경과하는 시간을 결정합니다.
AtkTime	엔벨로프 종동부(envelope follower)의 어택 타임을 결정합니다.
Attack	패드를 치는 시점(또는 키를 재생)과 컴프레서 이펙트의 시작 사이에 경과하는 시간을 결정합니다.
BitAsgn	사운드에 Word Length를 적용할 정도를 결정하며 사운드 해상도에 영향을 미칩니다.
Bottom ^{*1}	Wah 필터의 최소 값을 결정합니다.
ClickDensity	클릭 사운드의 빈도를 결정합니다.
ClickLvl	클릭 레벨을 결정합니다.
Color ^{*2}	고정 위상 모듈레이션을 결정합니다.
CommonRel	Multi Band Comp 파라미터 중 하나이며 음표 릴리스와 이펙트의 끝 사이의 경과 시간을 결정합니다.
Compres	컴프레서 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
CtrType	Control Delay 파라미터 중 하나입니다. "Normal"로 설정하면 지연 이펙트가 항상 사운드에 적용됩니다. "Scratch"로 설정하면, Delay Time 및 Delay Time Offset 모두가 "0"으로 설정된 경우 지연 효과가 적용되지 않습니다.
Decay	리버브 사운드를 감쇠할 정도를 조절합니다.
Delay	[TEMPO DELAY MONO, TEMPO DELAY STEREO] 음표 값에서 사운드의 지연을 결정합니다. 음악의 타이밍에 일치하는 리듬 지연을 설정하는 데 도움이 됩니다. [TEC 이펙트, CONTROL DELAY] 지연 시간을 결정합니다.

파라미터 이름	설명
DelayC	센터 채널에 대한 지연 시간을 결정합니다.
DelayL	L 채널에 대한 지연 시간을 결정합니다.
DelayL>R	사운드가 L 채널에서 입력되는 순간과 사운드가 R 채널로 출력되는 순간 사이의 시간을 결정합니다.
DelayOfstR	R 채널에 대한 지연 시간을 오프셋으로 결정합니다.
DelayR	R 채널에 대한 지연 시간을 결정합니다.
DelayR>L	사운드가 R 채널에서 입력되는 순간과 사운드가 L 채널로 출력되는 순간 사이의 시간을 결정합니다.
Density	[EARLY REFLECTION을 제외한 REVERB 이펙트] 잔향의 밀도를 결정합니다. [EARLY REFLECTION] 잔향의 밀도를 결정합니다.
Depth	[FLANGER] 지연 모듈레이션의 주기적 변형을 제어하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다. [PHASER MONO, PHASER STEREO] 위상 모듈레이션의 주기적 변형을 제어하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다. [SPACE SIMULATOR] 시뮬레이트된 실내의 깊이를 결정합니다.
Detune	피치의 디튜닝 정도를 결정합니다.
Device	사운드가 왜곡되는 방식을 변경하기 위한 장치를 선택합니다.
Diffuse	[TEMPO PHASER, EARLY REFLECTION] 선택된 이펙트의 스프레드를 결정합니다. [EARLY REFLECTION을 제외한 REVERB 이펙트] 리버브의 스프레드를 결정합니다.
Directn	엔벨로프 종동부(envelope follower)에 의해 제어되는 모듈레이션의 방향을 결정합니다.
Div.Lvl	슬라이스 이펙트를 통해 추출된 부분의 최소 레벨을 결정합니다.
DivFreqH	전체 사운드를 세 대역으로 분할하기 위한 높은 주파수를 결정합니다.
DivFreqL	전체 사운드를 세 대역으로 분할하기 위한 낮은 주파수를 결정합니다.
DivideType	음표 길이에 따라 사운드(웨이브)를 슬라이스하는 방법을 결정합니다. 음악의 타이밍에 일치하는 리듬 이펙트를 설정하는 데 도움이 됩니다.
DlyLvl	지연된 사운드의 레벨을 결정합니다.
DlyLvlC	센터 채널의 지연된 사운드 레벨을 결정합니다.
DlyMix	지연된 사운드의 믹스 레벨을 결정합니다.
DlyOfst	지연 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
DlyTrnsit	지연 시간이 현재 값에서 지정된 새 값으로 변경되는 속도(비율)를 결정합니다.
Drive	[HARMONIC ENHANCER, TALKING MODULATOR] 인핸서 또는 토킹 모듈레이터가 적용되는 범위를 결정합니다. [NOISY, SLICE] 디스토션 이펙트의 정도와 특성을 결정합니다.
DriveHorn	훈의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
DriveRotor	로터의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Dry/Wet	드라이 사운드와 이펙트 사운드 간의 밸런스를 결정합니다.
DryLPF	드라이 사운드에 적용된 로우 패스 필터(Low Pass Filter)의 차단 주파수를 결정합니다.
DryLvl	드라이 사운드(처리되지 않은 사운드)의 레벨을 결정합니다.
DryMixLvl	드라이 사운드(처리되지 않은 사운드)의 레벨을 결정합니다.
DrySndNoise	노이즈 이펙트로 전송된 드라이브 신호의 레벨을 결정합니다.
DyLvlOfs	엔벨로프 종동부(envelope follower)의 출력에 추가된 오프셋 값을 결정합니다.
DyThreshLvl	엔벨로프 종동부가 시작되는 최소 레벨을 결정합니다.
Edge	사운드가 왜곡되는 방식을 결정하는 곡선을 설정합니다.

파라미터 이름	설명
Emphasi	고주파수에서 특성의 변형을 결정합니다.
EQ1Freq	EQ1의 차단 주파수를 결정합니다(로우 쉘빙).
EQ1Gain	EQ1의 레벨 게인을 결정합니다(로우 쉘빙).
EQ2Freq	EQ2의 센터 주파수를 결정합니다.
EQ2Gain	EQ2의 레벨 게인을 결정합니다.
EQ2Q	EQ2의 Q를 결정합니다.
EQ3Freq	EQ3의 센터 주파수를 결정합니다.
EQ3Gain	EQ3의 레벨 게인을 결정합니다.
EQ3Q	EQ3의 Q를 결정합니다.
EQ4Freq	EQ4의 센터 주파수를 결정합니다.
EQ4Gain	EQ4의 레벨 게인을 결정합니다.
EQ4Q	EQ4의 Q를 결정합니다.
EQ5Freq	EQ5의 차단 주파수를 결정합니다(하이 쉘빙).
EQ5Gain	EQ5의 레벨 게인을 결정합니다(하이 쉘빙).
EQFreq	EQ의 각 대역에 대한 센터 주파수를 결정합니다.
EQGain	각 대역에 대한 EQ 센터 주파수의 레벨 게인을 결정합니다.
EQWidth	EQ 대역의 너비를 결정합니다.
ER/Rev	초기 반향 및 리버브 사운드의 레벨 밸런스를 결정합니다.
F/RDpth	이 Auto Pan 파라미터(PAN Direction을 "L turn" 및 "R turn"으로 설정한 경우에 사용 가능)는 F/R(전/후) 팬의 깊이를 결정합니다.
FBHiDmp	피드백 사운드의 고주파가 감소되는 방식을 결정합니다.
FBHiDmR	R 채널에 대한 주파수의 감소 정도를 오프셋으로 결정합니다.
FBLevel	[CHORUS 이펙트, DELAY 이펙트, TECH 이펙트, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER, DYNAMIC FLANGER, COMP DISTORTION DELAY] 지연에서 출력되며 입력으로 반환되는 피드백 레벨을 결정합니다. [TEMPO PHASER, DYNAMIC PHASER] 지연에서 출력되며 입력으로 반환되는 피드백 레벨을 결정합니다. [REVERB 이펙트] 초기 지연의 피드백 레벨을 결정합니다.
FBLvl1	첫 번째 시리즈의 지연된 사운드의 피드백 레벨을 결정합니다.
FBLvl2	두 번째 시리즈의 지연된 사운드의 피드백 레벨을 결정합니다.
FBLvlR	R 채널에 대한 피드백 레벨을 오프셋으로 결정합니다.
FBTime	피드백의 지연 시간을 결정합니다.
FBTime1	피드백 1의 지연 시간을 결정합니다.
FBTime2	피드백 2의 지연 시간을 결정합니다.
FBTimeL	왼쪽 채널에 대한 피드백의 지연 시간을 결정합니다.
FBTimeR	오른쪽 채널에 대한 피드백의 지연 시간을 결정합니다.
Feedback	이펙트 블록에서 출력되며 자체 입력으로 반환되는 사운드 신호의 레벨을 결정합니다.
Fine1	첫 번째 시리즈의 세부 피치 설정을 결정합니다.
Fine2	두 번째 시리즈의 세부 피치 설정을 결정합니다.
FltType	[LO-FI] 톤 특성의 유형을 결정합니다. [DYNAMIC FILTER] 필터 형식을 결정합니다.
GateTime	슬라이스된 부분의 게이트 시간을 결정합니다.
H.Freq	감쇠/증가되는 하이 이퀄라이저 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
H.Gain	하이 EQ 대역에 적용되는 증가 또는 감소 정도를 결정합니다.
Height	시뮬레이트된 실내의 높이를 결정합니다.
HiAtk	음표가 재생되는 순간부터 컴프레서가 고주파에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
HiGain	고주파의 출력 게인을 결정합니다.
HiLvl	고주파의 레벨을 결정합니다.

DTX900의 기본 구조

파라미터 이름	설명
HiMute	고주파의 음소거 상태를 전환합니다.
HiRat	[MULTI BAND COMP] 고주파에 대한 컴프레서의 비율을 결정합니다.
HiRat	[REVERB 이펙트] 고주파의 공명을 조절합니다.
HiTh	이펙트가 고주파에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
HornF	slow/fast 스위치가 "fast"로 설정되었을 때 혼의 속도를 결정합니다.
HornS	slow/fast 스위치가 "slow"로 설정되었을 때 혼의 속도를 결정합니다.
HPF	하이 패스 필터(High Pass Filter)의 차단 주파수를 결정합니다.
InitDly	직접, 원본 사운드와 초기 반향 사이의 경과 시간을 결정합니다.
InitDly1	첫 번째 시리즈에 대한 지연 시간을 결정합니다.
InitDly2	두 번째 시리즈에 대한 지연 시간을 결정합니다.
InitDlyL	왼쪽 채널의 지연 시간을 결정합니다.
InitDlyR	오른쪽 채널의 지연 시간을 결정합니다.
InpLvl	입력 레벨을 결정합니다.
InpMode	입력 사운드에 대한 모노 또는 스테레오 구성을 선택합니다.
InpSelect	입력을 선택합니다.
L.Freq	감쇠/증가되는 로우 이퀄라이저 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
L.Gain	로우 EQ 대역에 적용되는 증가 또는 감쇠 정도를 결정합니다.
L/RDiffuse	사운드의 스프레드를 결정합니다.
L/RDpth	L/R 팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
Lag	지연된 사운드에 추가적으로 적용되며 음표 길이를 통해 지정되는 지연 시간을 결정합니다. 음악의 타이밍에 일치하는 리듬 이펙트를 설정하는 데 도움이 됩니다.
LFODpth	[CHORUS 이펙트, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] 모듈레이션의 깊이를 결정합니다. [TEMPO PHASER] 위상 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
LFOPhDiff	모듈레이트된 웨이브의 L/R 위상 차이를 결정합니다.
LFOPhRst	LFO의 초기 위상을 재설정하는 방법을 결정합니다.
LFOSpeed	[CHORUS 이펙트, TREMOLO, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] 모듈레이션의 주파수를 결정합니다. [TEMPO PHASER] 음표 길이를 통해 모듈레이션 속도를 결정합니다. 음악의 타이밍에 일치하는 리듬 이펙트를 설정하는 데 도움이 됩니다. [AUTO PAN] Auto Pan의 주파수를 결정합니다.
LFOWave	[CLASSIC FLANGER, RING MODULATOR] 모듈레이션의 웨이브를 선택합니다. [AUTO WAH] 정현파 또는 사각형파 중에서 웨이브를 선택합니다. [AUTO PAN] 패닝 곡선을 결정합니다.
Livenss	Early Reflection의 감쇠 특성을 결정합니다.
LowAtk	음표를 누른 순간부터 컴프레서가 저주파에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
LowGain	저주파의 출력 게인을 결정합니다.
LowLvl	저주파의 출력 레벨을 결정합니다.
LowMute	저주파 대역이 켜져 있는지 꺼져 있는지를 결정합니다.
LowRat	[MULTI BAND COMP] 저주파에 대한 컴프레서의 비율을 결정합니다.
LowRat	[REVERB 이펙트] 저주파의 비율을 결정합니다.

파라미터 이름	설명
LowTh	이펙트가 저주파에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
LPF	로우 패스 필터(Low Pass Filter)의 차단 주파수를 결정합니다.
LPFReso	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
M.Freq	감쇠/증가되는 중간 이퀄라이저 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
M.Gain	중간 EQ 대역에 적용되는 증가 또는 감쇠 정도를 결정합니다.
M.Width	중간 EQ 대역의 너비를 결정합니다.
Manual	[FLANGER] 지연 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다. [PHASER MONO, PHASER STEREO] 위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
MicAngl	마이크의 L/R 각도를 결정합니다.
MidAtk	음표를 누른 순간부터 컴프레서가 중간 주파수에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
MidGain	중간 주파수의 출력 게인을 결정합니다.
MidLvl	중간 주파수의 출력 레벨을 결정합니다.
MidMute	중간 주파수의 음소거 상태를 전환합니다.
MidRat	중간 주파수에 대한 컴프레서의 비율을 결정합니다.
MidTh	이펙트가 중간 주파수에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Mix	이펙트 사운드의 음량을 결정합니다.
MixLvl	드라이 사운드로 믹싱된 이펙트 사운드의 레벨을 결정합니다.
ModDpth	모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
ModDptR	오른쪽 채널에 대한 모듈레이션 깊이를 오프셋으로 결정합니다.
Mode	페이지 형식, 즉 페이지 이펙트를 형성하기 위한 계수를 결정합니다.
ModFB	모듈레이션에 대한 피드백 레벨을 결정합니다.
ModGain	모듈레이션의 게인을 결정합니다.
ModLPF	모듈레이트된 사운드에 적용된 로우 패스 필터(Low Pass Filter)의 차단 주파수를 결정합니다.
ModLPFReso	모듈레이트된 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
ModMix	모듈레이트된 요소의 믹스 밸런스를 결정합니다.
ModPh	모듈레이트된 웨이브의 L/R 위상 차이를 결정합니다.
ModSpd	모듈레이션 속도를 결정합니다.
ModWave	모듈레이션의 웨이브 형식을 선택합니다.
MoveSpeed	사운드를 현재 상태에서 Vowel 파라미터로 지정된 사운드로 이동하는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
NoiseQ	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
NoisLPF	노이즈에 적용된 로우 패스 필터(Low Pass Filter)의 차단 주파수를 결정합니다.
NoisLvl	노이즈 레벨을 결정합니다.
NoisModDpt	노이즈 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
NoisModSpd	노이즈 모듈레이션의 속도를 결정합니다.
NoisTon	노이즈의 특성을 결정합니다.
On/Off	아이슬레이터를 켜거나 끕니다.
OSCFrqCors	입력 웨이브를 모듈레이트하기 위한 주파수를 결정합니다.
OSCFrqFine	입력 웨이브를 모듈레이트하기 위한 주파수를 세부적으로 결정합니다.
OutGain	레벨 게인을 결정합니다.
OutLvl	출력 레벨을 결정합니다.
OutLvl1	첫 번째 시리즈의 출력 레벨을 결정합니다.
OutLvl2	두 번째 시리즈의 출력 레벨을 결정합니다.
Output	출력 레벨을 결정합니다.
OverDr	디스토션 이펙트의 정도와 특성을 결정합니다.
Pan1	첫 번째 시리즈의 팬 위치를 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Pan2	두 번째 시리즈의 팬 위치를 결정합니다.
PanAEGLv1	슬라이스 이펙트의 이 파라미터는 패닝된 사운드에 적용되는 AEG의 최소 레벨을 결정합니다.
PanAEGType	슬라이스 이펙트의 이 파라미터는 패닝된 사운드에 적용되는 AEG의 형식을 결정합니다.
PanDirectn	Auto Pan의 형식을 결정합니다.
PanDpth	팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
PanType	팬 형식을 결정합니다.
PhShiftOfst	위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Pitch1	첫 번째 시리즈에 대한 반응의 피치를 결정합니다.
Pitch2	두 번째 시리즈에 대한 반응의 피치를 결정합니다.
PMDepth	피치 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Pre-LPF	모듈레이션 전의 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
PreLPFReso	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
PreModHPF	모듈레이션 전의 하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Presenc	이 기타 앰프 이펙트 파라미터는 고주파를 제어합니다.
Ratio	컴프레서의 비율을 결정합니다.
RelCurv	엔벨로프 종동부(envelope follower)의 릴리스 곡선을 결정합니다.
Release	릴리스 또는 사운드 끝과 컴프레서 이펙트 끝 사이의 경과 시간을 결정합니다.
RelTime	엔벨로프 종동부(envelope follower)의 릴리스 시간을 결정합니다.
Reso	필터의 공명을 결정합니다.
ResoOfst	공명을 오프셋으로 결정합니다.
RevDly	초기 반향부터 잔향까지의 지연 시간을 결정합니다.
RevTime	리버브 시간을 결정합니다.
RoomSize	방 크기를 결정합니다.
Rotor/Horn	혼 및 로터의 음량 밸런스를 결정합니다.
RotorF	slow/fast 스위치가 "fast"로 설정되었을 때 로터의 속도를 결정합니다.
RotorS	slow/fast 스위치가 "slow"로 설정되었을 때 로터의 속도를 결정합니다.
Sens	[FLANGER&PHASER 이펙트, TECH 이펙트] 입력 변경에 적용되는 모듈레이션의 감도를 결정합니다. [TOUCH WAH] 입력 변경에 적용되는 Wah 필터의 변경의 감도를 결정합니다.
S-FTmHorn	회전 속도가 전환될 때 혼의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변경되기까지 걸리는 시간을 결정합니다.
S-FTmRotor	회전 속도가 전환될 때 로터의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변경되기까지 걸리는 시간을 결정합니다.
SmplFrqCtr	샘플링 주파수를 제어합니다.
SpcType	공간 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speaker	스피커 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speed	[FLANGER] 지연 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. [PHASER MONO, PHASER STEREO] 위상 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. [AUTO WAH] LFO의 속도를 결정합니다.
SpeedCtrl	로터리 회전을 전환합니다.
Spread	사운드의 스프레드를 결정합니다.
Stage	위상 전환기의 단계 번호를 결정합니다.
Thresh	이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Top ³	Wah 필터의 최대 값을 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Type	[FLANGER] 플랜저의 형식을 결정합니다. [WAH 이펙트] Wah의 형식을 결정합니다. [EARLY REFLECTION] 반향 사운드의 형식을 결정합니다.
Vowel	바우얼(vowel) 형식을 선택합니다.
WallVary	시뮬레이트된 실내의 벽 상태를 결정합니다. 높게 설정할수록 확산 반사가 더 많이 생성됩니다.
폭	시뮬레이트된 실내의 너비를 결정합니다.
WordLen	사운드의 해상도 또는 사운드가 거친 정도를 결정합니다.

- *1 Bottom 파라미터는 값이 Top 파라미터의 값보다 낮을 때만 사용할 수 있습니다.
- *2 Color 파라미터는 Mode 및 Stage 파라미터의 값에 따라 영향을 미치지 않을 수 있습니다.
- *3 Top 파라미터는 값이 Bottom 파라미터의 값보다 높을 때만 사용할 수 있습니다.

내부 메모리 및 파일 관리

DTX900을 사용하면서 드럼 키트, 드럼 음색, 곡 및 연쇄 프로그램을 포함한 여러 종류의 데이터를 만들 수 있습니다. 이 단원에서는 다양한 형식의 데이터를 유지하고 메모리 장치/미디어를 사용하여 이를 저장하는 방법을 설명합니다.

전원을 끌 때 데이터 손실 및 보존

아래 표에서는 악기에서 생성할 수 있는 데이터 형식과 이를 임시로 또는 영구적으로 저장할 수 있는 내부 메모리 위치를 나열합니다. 특정 형식의 데이터를 전원을 끌 때 손실되며 데이터를 만들거나 편집하기 전에 사용할 USB 저장 장치를 준비해 두어야 합니다.

데이터 유형	데이터가 저장된 내부 메모리 유형
드럼 키트	플래시 ROM
클릭 설정	플래시 ROM
트리거 설정	플래시 ROM
유틸리티 설정	플래시 ROM
연쇄	플래시 ROM
사용자 곡	DRAM → 전원을 끄면 손실됩니다.
사용자 음색	DIMM → 전원을 끄면 손실됩니다.

주의사항

- 위의 데이터 유형 중 사용자 곡 및 사용자 음색 데이터는 전원을 끄기 전에 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 그렇지 않으면 생성된 데이터가 손실됩니다.

내부 메모리

다음 페이지에 나오는 메모리 구조 그림에서 사용되는 기본 용어에 대한 설명은 다음과 같습니다.

● 플래시 ROM

ROM(Read Only Memory)은 데이터를 읽기 위해 설계되었으며 데이터를 쓸 수는 없습니다. Flash ROM은 일반적인 ROM과 달리 덮어쓸 수 있기 때문에 자신의 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. DRAM에 저장된 데이터는 전원을 끌 경우 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DRAM의 모든 데이터를 USB 저장 장치로 저장해야 합니다.

● DIMM(별매)

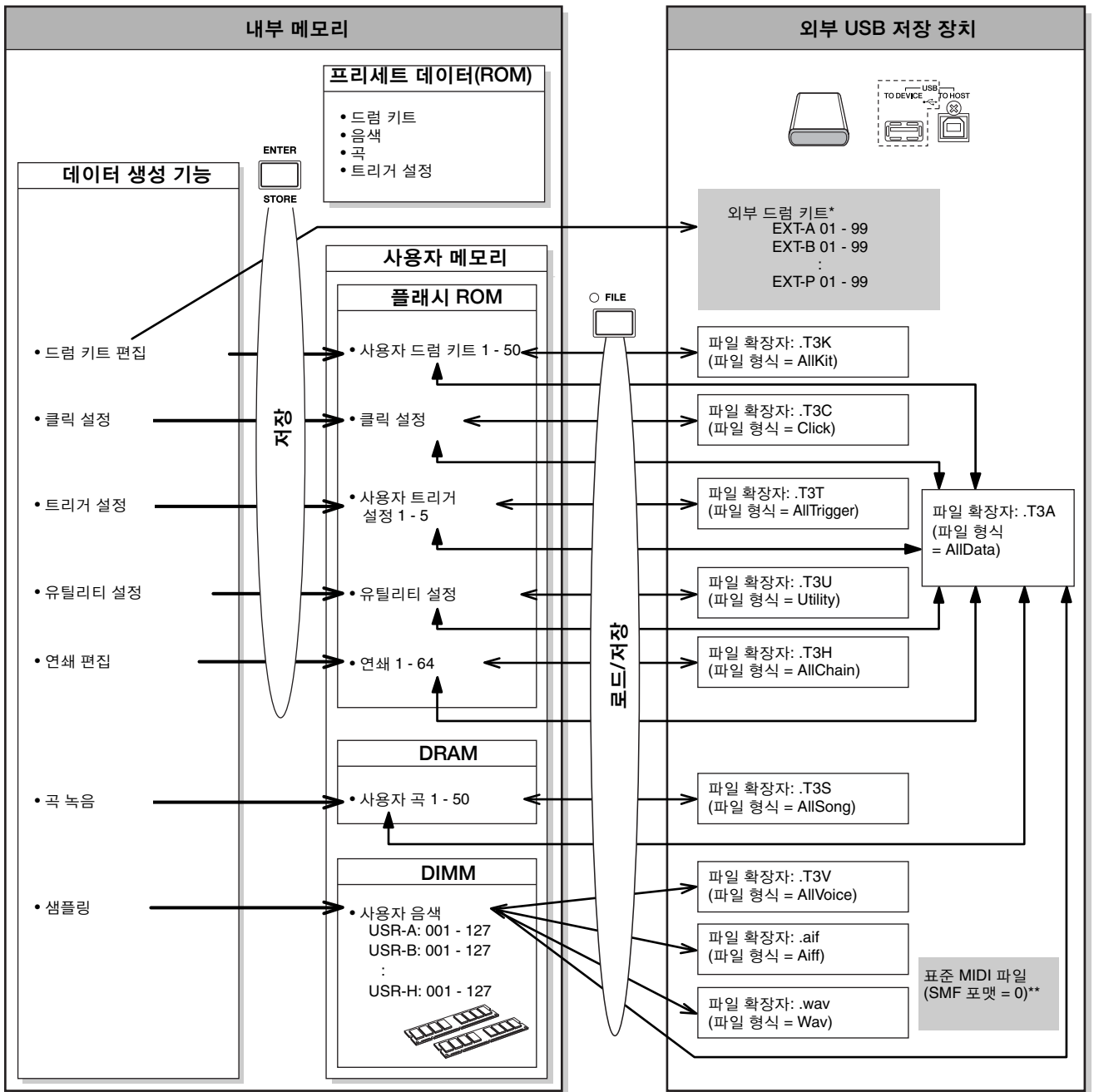
샘플링 기능을 사용하거나 오디오 데이터(사용자 음색/WAV 파일/AIFF 파일)를 악기로 로드하려면 DIMM 모듈이 설치되어 있어야 합니다. 위에서 설명한 DRAM과 마찬가지로, DIMM에 저장된 데이터는 전원을 끌 경우 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DIMM의 모든 데이터를 USB 저장 장치로 저장해야 합니다.

● 사용자 메모리

생성한 모든 데이터를 영구적으로 또는 임시로 저장할 수 있는 내부 메모리를 "사용자 메모리"라고 합니다. DTX900에서 만들어지는 다양한 종류의 데이터 중 플래시 ROM에 저장된 데이터만 전원을 끄더라도 유지됩니다. 반면 DRAM(사용자 곡) 및 DIMM(사용자 음색)의 데이터는 전원을 끌 경우 손실되기 때문에 전원을 끄기 전에 USB 저장 장치로 저장해야 합니다.

메모리 구조

이 그림에서는 DTX900의 기능과 내부 메모리 및 USB 저장 장치 간의 관계를 설명합니다.



* USB 저장 장치의 루트 디렉터리에 저장된 외부 드럼 키트는 File(파일) 모드의 로드 작업을 수행할 필요 없이 Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 직접 호출할 수 있습니다. 드럼 키트를 외부 뱅크에 저장하면 파일(확장자: .T3E)이 자동으로 생성됩니다. 파일 이름을 변경하지 마십시오.

** USB 저장 장치의 루트 디렉터리에 저장된 표준 MIDI 파일 곡(포맷 0)은 Song(곡) 모드에서 직접 호출하여 재생할 수 있습니다. 이러한 유형의 곡은 파일 형식 "Song"이 User Song일 때 File(파일) 모드에서 로드할 수 있습니다.

참조
Drum Kit 모드
Song 모드
Click 모드
Trigger 모드
File 모드
Utility 모드
Chain 모드
Sampling 모드

Drum Kit(드럼 키트) 모드

[DRUM KIT]

이 장에서는 [DRUM KIT] 버튼을 통해 호출하는 Drum Kit(드럼 키트) 모드를 설명합니다.

Drum Kit(드럼 키트) 모드에서는 50개의 프리셋 드럼 키트(PRE: 01 - 50) 중에서 원하는 드럼 키트를 선택하고 재생할 수 있으며, 또 다른 50개의 사용자 드럼 키트(USR: 01 - 50)를 자신만의 키트를 편집하고 생성하는 데 사용할 수 있습니다. 또한 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외부 USB 저장 장치를 사용하여 원래 키트를 만들고 1584개의 외부 드럼 키트(EXT-A: 01 - 99 ... EXT-P: 01 - 99)에 저장할 수 있습니다. 이러한 드럼 키트는 외부 장치에 저장되지만 직접 호출할 수 있습니다.

Drum Kit(드럼 키트) 모드에서의 기본 절차

1 [DRUM KIT] 버튼을 눌러 Drum Kit(드럼 키트) 모드로 들어간 다음 원하는 설정에 가장 가까운 드럼 키트를 선택합니다.

2 [F1] - [F6] 버튼을 눌러 편집할 메뉴를 선택합니다.

[SF1] - [SF6] 버튼에 하위 메뉴가 할당된 경우 [SF1] - [SF6] 버튼을 눌러 편집할 하위 메뉴를 선택합니다.

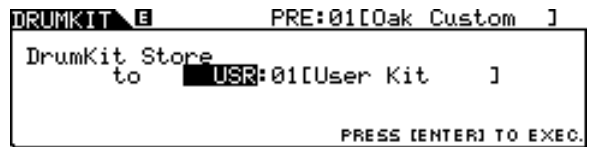
[F2] VOICE, [F3] STK/ALT 및 [F5] PAD 화면에서 파라미터를 편집할 때는 아래 절차를 수행합니다.

2-1 [F2] VOICE 화면에서 [SF5] 버튼을 눌러 "INPUT" 또는 "SOURCE"를 선택합니다. "INPUT"이 선택되면 각 트리거 입력 잭(12페이지 및 60페이지)에 대한 파라미터를 편집할 수 있습니다. "SOURCE"를 선택한 경우에는 각 트리거 소스(61페이지)에 대한 파라미터를 편집할 수 있습니다.

2-2 해당 패드를 치거나 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 커서가 INPUT 또는 SOURCE 위치에 있는 데이터 다이얼을 사용하여 트리거 입력 잭 또는 트리거 입력 소스를 선택합니다.

3 커서 버튼을 사용하여 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 값을 설정합니다.

4 설정 후 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다. 다음과 같은 화면이 나타납니다.



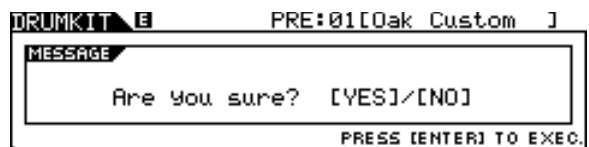
주

- USB 저장 장치가 USB TO DEVICE 단자에 연결된 경우에는, 원래 드럼 키트를 외부("EXT-A" - "EXT-P") बैंक 및 내부 사용자("USR") बैं크에 저장할 수 있습니다.

5 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 드럼 키트 बैं크 및 번호를 대상으로 선택합니다.

6 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.



7 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

주의사항

- 다른 드럼 키트를 선택하거나 전원을 끄면 편집된 드럼 키트가 손실됩니다. 다른 드럼 키트를 선택하거나 전원을 끄기 전에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 드럼 키트 데이터를 내부 메모리에 저장하십시오.
- 데이터를 플래시 ROM에 기록하는 동안("Please keep power on." 메시지가 표시되는 동안) 절대로 전원을 끄지 마십시오. 그렇지 않으면 약기의 모든 사용자 드럼 키트 데이터가 손상되거나 손실됩니다.

드럼 키트 선택

[F1] PLAY

[DRUM KIT] → [F1] PLAY를 통해 열리는 화면에 대한 설명은 간편 사용설명서의 30페이지를 참조하십시오.

드럼 음색 파라미터 설정

[F2] VOICE

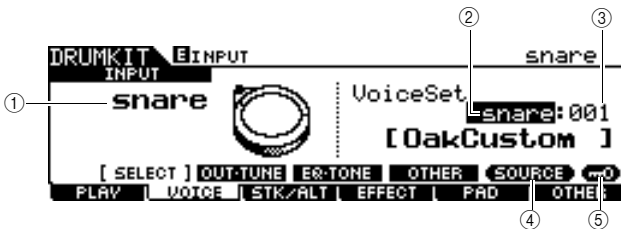
[F2] 버튼 및 [SF1] - [SF4] 버튼을 통해 열리는 각 화면에서는 INPUT과 SOURCE의 두 가지 표시 유형이 있으며 이는 화면 왼쪽 위에 표시됩니다. 이 화면에서 [SF5] 버튼을 누르면 화면 유형이 "INPUT"(각 트리거 입력 잭의 파라미터를 편집할 수 있음의 의미)과 "SOURCE"(각 트리거 입력 소스의 파라미터를 편집할 수 있음의 의미) 간에 전환됩니다.

드럼 음색을 패드에 할당 [SF1] SELECT

INPUT 화면이 열리면 음색 세트를 각 트리거 입력 잭에 할당할 수 있습니다. SOURCE 화면이 열리면 드럼 음색을 패드의 각 트리거 입력 소스에 할당할 수 있습니다. SOURCE 화면에서 SOURCE를 MIDI로 설정하면 드럼 음색을 각 MIDI 음표 번호에 할당할 수 있습니다. 이 기능은 Stack/Alternate 기능(86페이지)을 사용할 때 편리합니다.

주
• 드럼 키트, 드럼 음색, 음색 세트, 트리거 입력 소스 및 트리거 입력 잭 사이의 관계에 대한 자세한 내용은 62페이지를 참조하십시오.

INPUT 화면이 열렸을 때



① INPUT
(원하는 패드가 연결된) 트리거 입력 잭을 결정합니다. Input Lock ⑤을 끄면 해당 패드를 쳐서 트리거 입력 잭을 선택할 수도 있습니다.

설정	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
----	---

② 음색 설정 범주
음색 세트 범주를 결정합니다.

설정	kick, snare, tom, cymbal, hihat, perc, efct
----	---

주
• 각 트리거 입력 소스의 음색 세트가 현재 음색 세트와 다르면 INPUT 화면에 별표(*)가 나타납니다.

③ 음색 설정 번호

②에서 선택된 음색 세트 범주에 포함된 음색 세트 번호를 결정합니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

④ [SF5] SOURCE

[SF5] 버튼을 누르면 화면 유형이 "INPUT"(각 트리거 입력 잭의 파라미터를 편집할 수 있음의 의미)과 "SOURCE"(각 트리거 입력 소스의 파라미터를 편집할 수 있음의 의미) 간에 전환됩니다.

⑤ [SF6] Input Lock

이 버튼을 눌러 입력 잠금을 켜거나 끌 수 있습니다. 입력 잠금을 켜면(화면 오른쪽 위에 [L] 표시기가 나타남), 패드를 치더라도 트리거 입력 잭①을 변경할 수 없습니다. 다른 패드를 치면서 (현재 트리거 입력 잭에 연결된) 현재 패드의 파라미터를 조정하고자 할 경우에 유용한 기능입니다.

SOURCE 화면이 열렸을 때:



① SOURCE
트리거 입력 소스를 결정합니다. Input Lock ⑤을 끄면 패드의 해당 섹션을 쳐서 트리거 입력 소스를 선택할 수도 있습니다.

설정	61페이지의 트리거 입력 소스 목록을 참조하십시오. "MIDI"를 선택하면 드럼 음색을 각 MIDI 음표 번호에 할당할 수 있습니다.
----	--

② 음색 범주
음색 범주를 결정합니다.

설정	kick1, kick2, snare1, snare2, snare3, tom1, tom2, cymbal, hihat, perc1, perc2, efct1, efct2, USR-A, USR-B, USR-C, USR-D, USR-E, USR-F, USR-G, USR-H
----	---

③ 음색 번호

②에서 선택한 음색 범주에 포함된 음색 번호를 결정합니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

주

• Stack/Alternate 설정을 확인합니다. "----"가 표시되면 음색 범주 및 번호(86페이지 및 126페이지)를 선택할 수 없습니다.

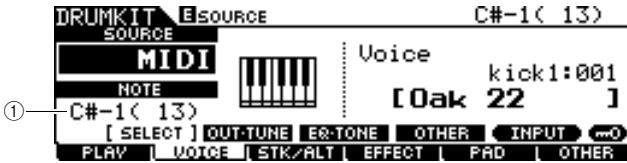
④ [SF5] INPUT

[SF5] 버튼을 누르면 화면 유형이 "INPUT"(각 트리거 입력 잭의 파라미터를 편집할 수 있음을 의미)과 "SOURCE"(각 트리거 입력 소스의 파라미터를 편집할 수 있음을 의미) 간에 전환됩니다.

⑤ [SF6] Input Lock

이 버튼을 눌러 입력 잠금을 켜거나 끌 수 있습니다. 입력 잠금을 켜면(화면 오른쪽 위에 [L] 표시기가 나타남), 패드를 치더라도 트리거 입력 소스①를 변경할 수 없습니다. 다른 트리거 입력 소스의 패드를 치면서 현재 트리거 입력 소스의 파라미터를 조정하고자 할 경우에 유용한 기능입니다.

"MIDI"를 SOURCE로 선택하면 다음 화면이 나타납니다.



① 음표 번호

원하는 드럼 음색을 할당할 수 있는 MIDI 음표 번호를 결정합니다.

설정	C#1 - A#5
----	-----------

주

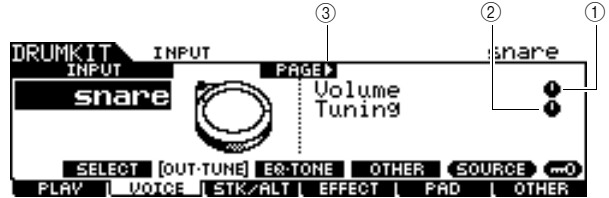
• 외부 MIDI 장치의 MIDI 음표 메시지를 사용하여 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다. MIDI를 통해 이것을 설정하면 입력 잠금을 사용하여 실수로 인한 편집을 비활성화할 수 있습니다.

음량, 튠닝 및 기타 파라미터 설정

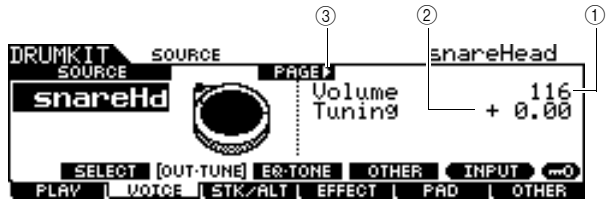
[SF2] OUT-TUNE

이 화면에서는 음량 및 튠닝과 같은 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 커서 [<] 및 [>] 버튼을 통해 열 수 있는 두 페이지로 구성됩니다.

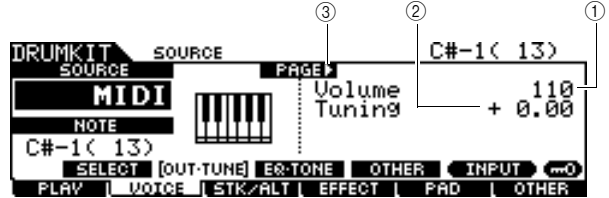
INPUT 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면을 열고 "MIDI"를 선택했을 때의 초기 페이지:



① 음량

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 잭의 음량을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 음량을 결정합니다. 이 파라미터를 설정하여 패드에 할당된 음색 중 음량 밸런스를 조정할 수 있습니다.

범위	0 - 127
----	---------

② 튠닝

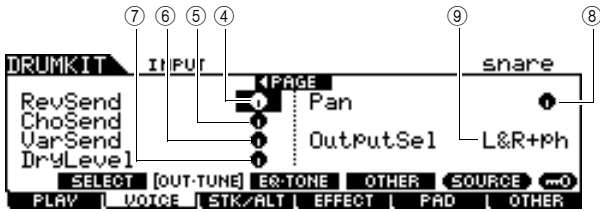
INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 잭의 피치를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 피치를 결정합니다. Tuning 파라미터는 세부적으로 조정할 수 있습니다.

범위	-24.00 - +24.00
----	-----------------

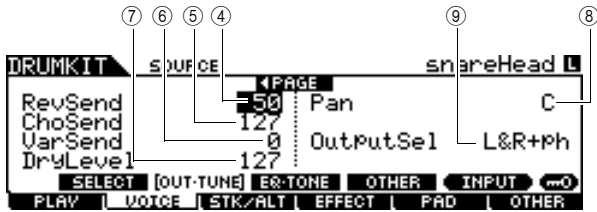
③ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

INPUT 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



④ RevSend(리버브 전송)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 책의 리버브 전송 레벨을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 리버브 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑤ ChoSend(코러스 전송)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 책의 코러스 전송 레벨을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 코러스 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑥ VarSend(변주 전송)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 책의 변주 전송 레벨을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 변주 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑦ 드라이 레벨

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 책에 대한 리버브/코러스 이펙트의 비압축(드라이) 레벨을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 리버브/코러스 이펙트 신호의 비압축(드라이) 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑧ 팬

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 책의 팬(스테레오) 위치를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 팬(스테레오) 위치를 결정합니다.

범위	L63 - C - R63
----	---------------

⑨ OutputSel(출력 선택)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 책이 외부 장치로 전송될 외부 책을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스가 외부 장치로 전송될 출력 책을 결정합니다.

설정	L&R+ph(OUTPUT 및 PHONES), phones(PHONES), ind1&2 - ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 및 2 - 5 및 6), ind1 - ind6 (INDIVIDUAL OUTPUT 중 하나), dryL&R (OUTPUT, 이펙트가 적용되지 않음)
----	---

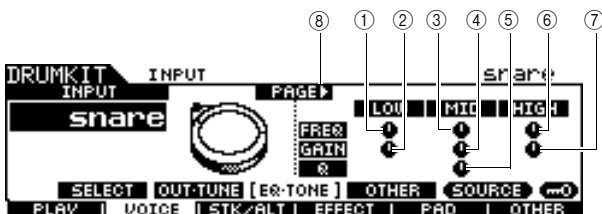
주
 • 각 트리거 입력 소스에 설정된 값이 이 파라미터와 다른면 INPUT 화면에 면에 별표(*)가 나타납니다.

EQ 및 톤 관련 파라미터 설정

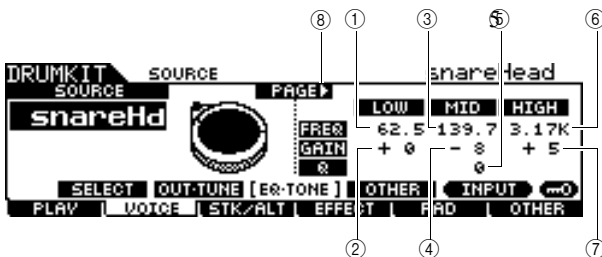
[SF3] EQ-TONE

이 화면에서는 어택 및 릴리스와 같은 톤 관련 파라미터와 EQ 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 커서 [] 및 [] 버튼을 통해 열 수 있는 두 페이지로 구성됩니다.

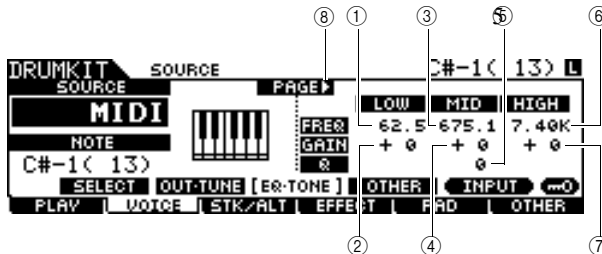
INPUT 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면을 열고 "MIDI"를 선택했을 때의 첫 번째 페이지:



① 저주파수

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대해 감쇠/강화되는 로우 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대해 감쇠/강화되는 로우 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다.

범위	50.1 - 2.00k
----	--------------

② 로우 게인

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 로우 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 로우 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다.

범위	-32 - +32
----	-----------

③ 중간 주파수

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대해 감쇠/강화되는 중간 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대해 감쇠/강화되는 중간 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다.

범위	139.7 - 10.1k
----	---------------

④ 미드 게인

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 중간 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 중간 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다.

범위	-32 ~ +32
----	-----------

⑤ MID Q

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 중간 EQ 대역의 주파수 대역폭을 결정합니다.

SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 중간 EQ 대역의 주파수 대역폭을 결정합니다.

범위	0 - 31
----	--------

⑥ 고주파수

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대해 감쇠/강화되는 하이 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대해 감쇠/강화되는 하이 EQ 대역의 센터 주파수를 결정합니다.

범위	503.8 - 14.0k
----	---------------

⑦ 하이 게인

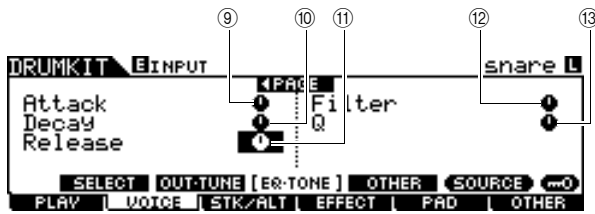
INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 하이 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 하이 EQ 대역에 적용되는 강화 또는 감쇠의 양을 결정합니다.

범위	-32 - +32
----	-----------

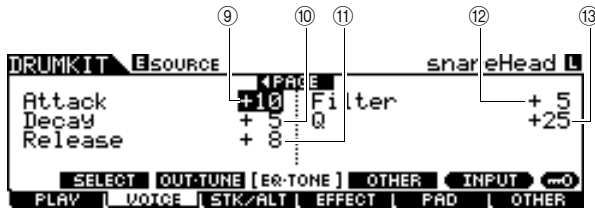
⑧ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

INPUT 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



⑨ 어택

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭의 어택 타임(패드를 친 순간부터 음량의 최대 초기 레벨에 도달하는 시점까지)을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 어택 타임을 결정합니다.

범위	-64 ~ +63
----	-----------

⑩ 디케이

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭의 디케이 타임(음량이 최대 어택 수준에서 얼마나 빠르게 떨어지는지를 나타냄)을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 디케이 타임을 결정합니다.

범위	-64 ~ +63
----	-----------

⑪ 릴리스

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 트리거 입력 잭의 릴리스 타임을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 릴리스 타임을 결정합니다.

범위	-64 ~ +63
----	-----------

주
 • 이 파라미터는 RcvKeyOff 파라미터를 "on"으로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.

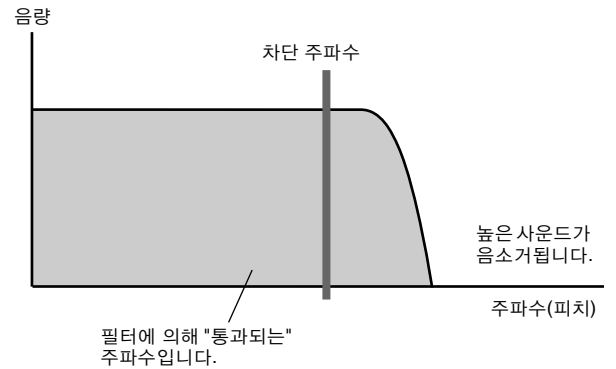
⑫ 필터

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.

SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.

범위	-64 ~ +63
----	-----------

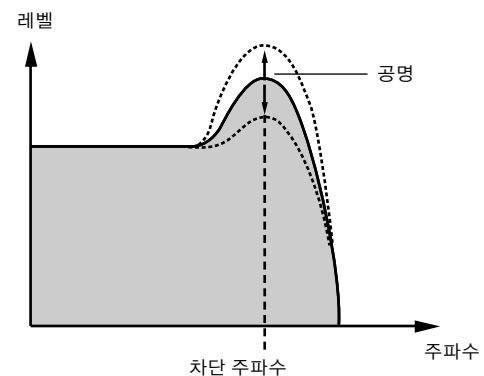
로우 패스 필터



⑬ Q(공명)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(값이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다. 이 파라미터를 사용하여 사운드에 추가적인 특징을 추가하거나 사운드를 더 동적으로 변경할 수 있습니다.

범위	-64 ~ +63
----	-----------

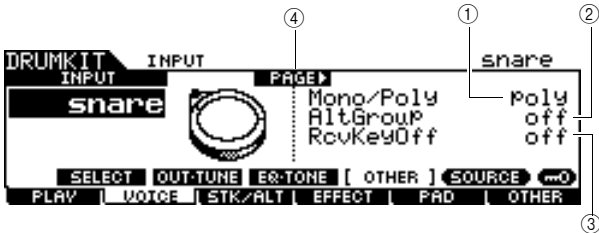


기타 파라미터 설정

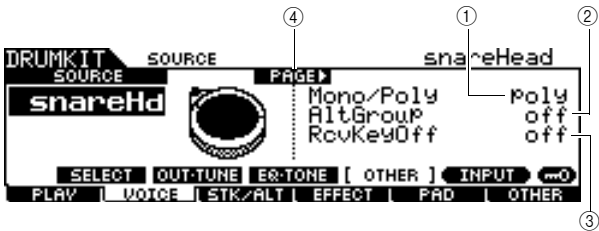
[SF4] OTHER

이 화면에서는 Mono/Poly 및 Alternate Group과 같은 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 커서 [<] 및 [>] 버튼을 통해 열 수 있는 두 페이지로 구성됩니다.

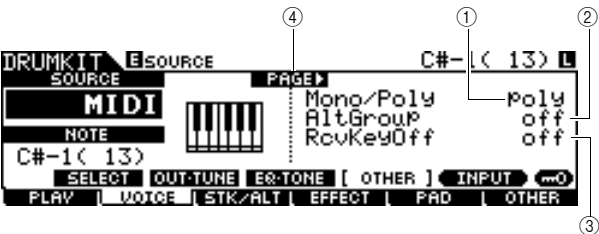
INPUT 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 첫 번째 페이지:



SOURCE 화면을 열고 "MIDI"를 선택했을 때의 첫 번째 페이지:



① 모노/폴리

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 책의 재생을 모노 또는 다성 음색 중에서 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 재생을 모노 또는 다성 음색 중에서 결정합니다. "Mono"를 선택한 경우, 같은 패드를 연속해서 여러 번 치면 이전에 친 동작에서 생성된 사운드가 중지되고 같은 사운드가 다시 시작됩니다. "Poly"를 선택하면 이 제한이 적용되지 않습니다.

설정	mono, poly
----	------------

주

• 각 트리거 입력 소스에 설정된 값이 이 파라미터와 다르면 INPUT 화면에 면에 별표(*)가 나타납니다.

② AltGroup(대체 그룹)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 책이 할당되는 대체 그룹을 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스가 할당되는 대체 그룹을 결정합니다.

실제 어쿠스틱 드럼 키트에서 하이 햇 열림 및 단함과 같은 일부 드럼 음향은 실제로 동시 연주가 불가능합니다. 서로 다른 음향을 동일한 대체 그룹에 지정하면 드럼 음색이 동시에 재생되는 것을 막을 수 있습니다. 최대 127개의 대체 그룹을 정할 수 있습니다. 음향의 동시 재생을 허용하려면, 여기서 "off"를 선택해도 됩니다.

설정	off, HHOpen, HHClose, 1 - 124
----	-------------------------------

주

- 대체 그룹의 같은 번호(1 - 124)에 할당된 드럼 음색에 관해서는, 마지막 히트가 우선 순위를 가지는 규칙에 따라 이 음색 중 하나만 재생됩니다. "HHOpen" 및 "HHClose"에 할당된 드럼 음색의 경우 아래와 같은 특별한 규칙이 적용됩니다.
- "HHOpen"에 할당된 음색을 재생하면 "HHOpen" 또는 "HHClose"에 할당된 음색의 사운드가 중지됩니다. "HHClose"에 할당된 음색을 재생하면 "HHOpen"에 할당된 음색의 사운드가 중지됩니다.
- 각 트리거 입력 소스에 설정된 값이 이 파라미터와 다르면 INPUT 화면에 면에 별표(*)가 나타납니다.

③ RcvKeyOff(수신 키 오프)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 책이 MIDI Note Off 메시지에 응답할지 여부를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스가 MIDI Note Off 메시지에 응답할지 여부를 결정합니다. 여러 드럼 음색의 사운드가 자연스럽게 디케이되고 Note Off 메시지 필요 없이 중지되므로 이 파라미터는 일반적으로 off로 설정됩니다. 드럼 음색에 지속적인 디케이 없는 사운드가 있을 때는 이 파라미터를 on으로 설정하여, 내부 톤 제너레이터에 MIDI note off 메시지를 전송하여 사운드를 중지할 수 있도록 해야 합니다. MIDI note off 메시지가 내부 톤 제너레이터로 전송되는 타이밍은 STK/ALT 화면의 Gate Time 파라미터로 결정됩니다. Hold Mode 파라미터를 사용하여 MIDI Note Off 메시지(94페이지)를 제어할 수도 있습니다.

설정	off, on
----	---------

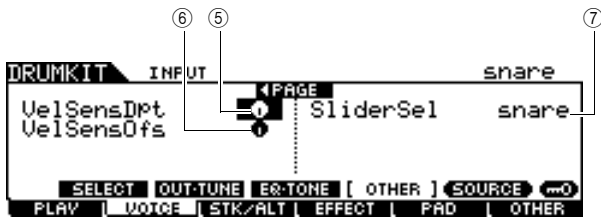
주

- 각 트리거 입력 소스에 설정된 값이 이 파라미터와 다르면 INPUT 화면에 면에 별표(*)가 나타납니다.

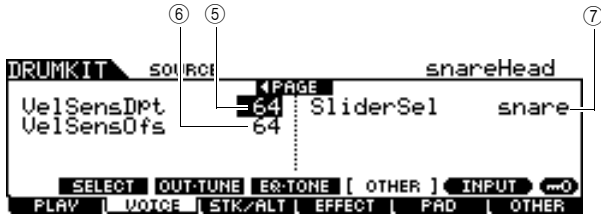
④ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

INPUT 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



SOURCE 화면이 열릴 때의 두 번째 페이지:



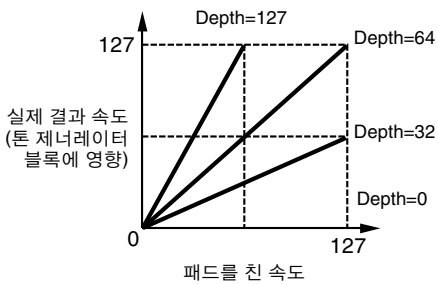
⑤ VelSensDpt(속도 감도 깊이)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(깊이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭이 패드를 친 세기에 응답하는 음량의 정도를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터(깊이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 소스가 패드를 친 세기에 응답하는 음량의 정도를 결정합니다.

깊이 높을수록 패드를 친 세기에 반응한 음량 변화가 커집니다(아래 참조).

범위	0 - 127
----	---------

VelSensOfs 파라미터를 64로 설정한 경우:



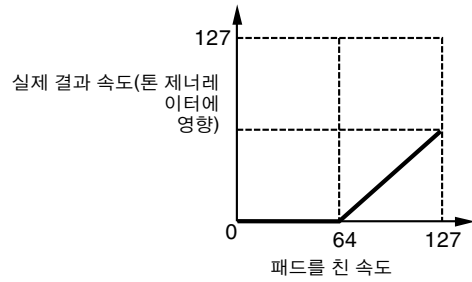
⑥ VelSensOfs(속도 감도 오프셋)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터(깊이 노브 아이콘에 표시됨)는 선택된 각 트리거 입력 잭의 연주 속도가 실제 결과 속도에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 연주 속도가 실제 결과 속도에 영향을 미치는 정도를 결정합니다.

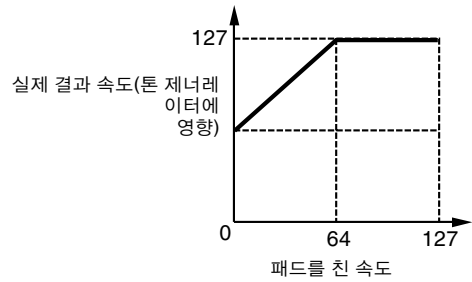
이를 통해 모든 속도를 같은 양으로 올리거나 내릴 수 있으므로 너무 강하게 또는 너무 부드럽게 연주한 경우를 자동으로 보상할 수 있습니다. 결과가 0 이하이면 값은 0으로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

범위	0 - 127
----	---------

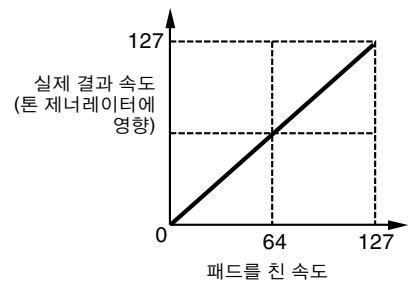
깊이(위) = 64 및 오프셋 = 32인 경우



깊이(위) = 64 및 오프셋 = 96인 경우



깊이(위) = 64 및 오프셋 = 64인 경우



⑦ SliderSel(슬라이더 선택)

INPUT 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 잭의 음량을 조절할 수 있는 슬라이더를 결정합니다. SOURCE 화면이 열린 경우 이 파라미터는 선택된 각 트리거 입력 소스의 음량을 조절할 수 있는 슬라이더를 결정합니다.

설정	kick, snare, tom, cymbal, hihat, misc
----	---------------------------------------

스택/교대 프로그래밍

[F3] STK/ALT

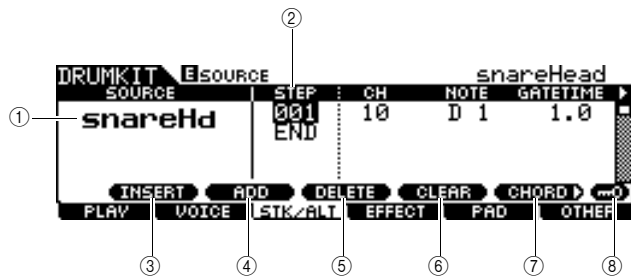
Stack(스택) 기능을 사용하면 하나의 패드만 쳐서 여러 드럼 음색을 동시에 재생할 수 있으며, Alternate(교대) 기능을 사용하면 여러 드럼 음색을 교대로 연주할 수 있습니다.

또한 스택 기능을 사용하면 CH(MIDI 채널)를 10(이 채널은 일반적으로 DTX900에서 드럼 음색 연주에 사용) 이외의 번호로 설정하여 열 수 있는 피치 음색(Yamaha 신디사이저에서는 "Normal Voices"라고 함)을 사용하고 [F6] OTHER → [SF3] MIDI를 통해 열리는 화면에서 해당 채널에 음색 번호를 할당하여 코드를 연주할 수 있습니다. Stack/Alternate 파라미터는 각 트리거 입력 소스에 대해서만 설정할 수 있습니다.

주
 • DTX900의 내부 톤 제너레이터에서 MIDI 채널 10은 드럼 음색 전용으로 사용됩니다. 드럼 연주로 생성되는 MIDI 메시지는 MIDI 채널 10을 통해 내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

스택/교대 프로그래밍

커서가 STEP 열에 있을 때:



① SOURCE(트리거 입력 소스)

스택/교대 기능을 트리거하는 트리거 입력 소스를 결정합니다. 입력 잠금이 꺼져 있을 때 해당 패드를 쳐서 트리거 입력 소스를 변경할 수 있습니다.

설정	61페이지 참조
----	----------

② STEP

교대 기능의 단계 번호를 결정합니다. 대부분의 프리셋 드럼 키트에는 Step 001만 프로그래밍되어 있으며 이는 스택/교대 기능이 사용되지 않음을 의미합니다. 예를 들어 각 STEP "001" 라인은 패드를 처음 칠 때의 프로그램을 나타냅니다. 각 STEP "001" 라인은 패드를 두 번째 칠 때의 프로그램을 나타냅니다. 마찬가지로 "003" 및 "004"와 같은 나머지 번호도 위와 동일합니다.

기존 단계의 번호가 변경되면 새 단계 번호의 라인이 깜박입니다. [ENTER/STORE] 버튼을 누르면 단계 번호가 고정되고 깜박임이 멈춥니다.

설정	001 - 100
----	-----------

③ [SF1] INSERT

이 버튼을 누르면 현재 커서 위치에 새 단계가 삽입되고 커서 위치 뒤의 이미 프로그래밍된 모든 단계의 번호가 1씩 증가합니다.

④ [SF2] ADD

이 버튼을 누르면 다른 단계의 번호에는 영향을 주지 않고 현재 커서 위치와 같은 번호의 새 단계가 추가됩니다.

주
 • 각 트리거 입력 소스에 대해 최대 100개의 이벤트(각 드럼 키트에 대해 총 500개 이벤트)를 입력할 수 있습니다. 제한보다 많은 단계를 입력하려고 하면 오류 메시지가 나타납니다.

⑤ [SF3] DELETE

이 버튼을 누르면 현재 커서 위치의 단계가 삭제됩니다. 특정 단계를 삭제하여 단계 번호가 사라지면 현재 커서 위치 뒤의 이미 프로그래밍된 모든 단계의 번호가 1씩 감소합니다.

⑥ [SF4] CLEAR

이 버튼을 누르면 다른 단계의 번호에는 영향을 주지 않고 현재 커서 위치와 단계가 삭제됩니다.

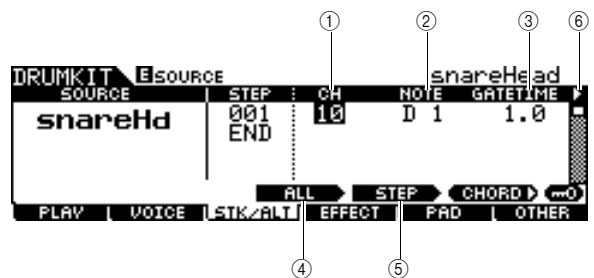
⑦ [SF5] CHORD

이 버튼을 누르면 MIDI IN 커넥터에 연결된 외부 MIDI 키보드를 연주하여 스택 프로그램을 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 87페이지를 참조하십시오.

⑧ [SF6] Input Lock

이 버튼을 눌러 입력 잠금을 켜거나 끌 수 있습니다. 입력 잠금을 켜면(화면 오른쪽 위에 [L] 표시가 나타남), 패드를 치더라도 트리거 입력 책1을 변경할 수 없습니다. 다른 패드를 치면서(현재 트리거 입력 책에 연결된) 현재 패드의 파라미터를 조정하고자 할 경우에 유용한 기능입니다.

커서가 STEP 열에 있지 않을 때 첫 번째 페이지:



① CH(MIDI 채널)

MIDI 채널을 결정합니다. 기본 초기 설정의 경우 이 파라미터는 10으로 설정되며, 이것은 일반적으로 드럼 음색에 사용됩니다. 피치 음색을 재생하려면 이 파라미터를 10 이외의 숫자로 설정하십시오.

설정	1 - 16
----	--------

주
 • [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF3] MIDI를 통해 열리는 화면에서 MIDI 채널 1 - 16 각각에 음색을 할당할 수 있습니다. 이 설정은 각 드럼 키트에 대해 수행할 수 있습니다.

② NOTE

해당 단계의 MIDI 음표 번호를 결정합니다.

설정	off, C#-2 - G8
----	----------------

주

• 드럼 음색과 MIDI 음표 번호 사이의 관계에 대한 자세한 내용은 62페이지를 참조하십시오.

③ GATETIME

게이트 타임(패드를 친 순간부터 해당 note off가 톤 제너레이터 블록에 전송된 순간까지의 길이)을 결정합니다. 이펙트에서는 결과 사운드가 지속되는 길이를 결정합니다.

범위	0.0s - 9.9s
----	-------------

④ [SF3] ALL

CH, NOTE, GATE TIME 및 VELOCITY LIMIT 파라미터의 경우, 이 버튼을 동시에 누르고 데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 모든 단계의 현재 값을 변경할 수 있습니다.

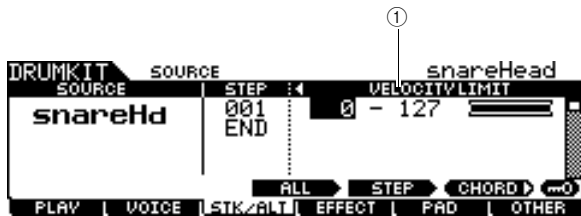
⑤ [SF4] STEP

CH, NOTE, GATE TIME 및 VELOCITY LIMIT 파라미터의 경우, 이 버튼을 동시에 누르고 데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 현재 단계 번호의 현재 값을 변경할 수 있습니다.

⑥ ▶ (페이지)

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 > 또는 < 버튼을 사용합니다.

두 번째 페이지:



① VELOCITY LIMIT

드럼 음색의 소리가 나는 속도 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 드럼 음색은 여기에서 지정한 범위 내의 속도로 패드를 친 경우에만 소리가 납니다.

범위	0 - 127
----	---------

■ 스택/교대 프로그램 예제

다음은 스택/교대를 사용할 수 있는 방법에 대한 예제입니다.

이 예제에서 패드를 한 번 치면 C 장조 코드가 연주됩니다. 두 번째 치면 G 장조 코드가 연주되고, 세 번째 치면 C 장조 코드가 다시 연주됩니다.

스택/교대 프로그래밍 예제

Step 001
처음 패드를 칠 경우의 프로그램

DRUMKIT	source	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	001	11	B	C	0.3
	001	11	B	G	0.3
	002	11	B	C	0.3
	002	11	B	G	0.3

Step 002
두 번째 패드를 칠 경우의 프로그램

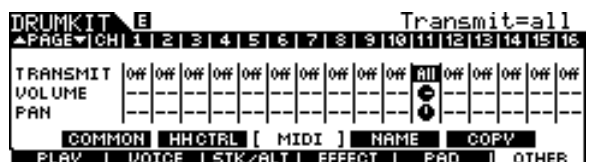
DRUMKIT	source	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	002	11	B	C	0.3
	002	11	B	G	0.3
	003	11	B	C	0.3
	003	11	B	G	0.3

Step 003
세 번째 패드를 칠 경우의 프로그램

DRUMKIT	source	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	003	11	B	C	0.3
	003	11	B	G	0.3
END					

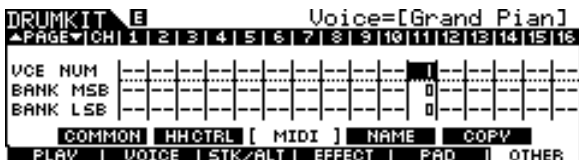
위 프로그램을 만들려면 아래 절차를 수행합니다.

- 1 [F6] OTHER 버튼과 [SF3] MIDI 버튼을 차례로 눌러 각 MIDI 16 채널의 톤 제너레이터 설정을 설정할 수 있는 MIDI 화면을 엽니다.
- 2 커서를 채널 11로 이동합니다.
- 3 커서를 아래의 TRANSMIT 행으로 이동한 다음 채널 11의 TRANSMIT 파라미터를 "All" 또는 "PC"로 설정합니다.



4 커서를 다시 아래쪽으로 이동하고 음색 프로그램 번호를 결정하는 VCE NUM, BANK MSB 및 BANK LSB를 설정합니다.

사용 가능한 전체 음색 목록에 대해서는 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.



5 [F3] STK/ALT 버튼을 눌러 Stack/Alternate(스택/교대) 화면을 다시 엽니다.

6 위의 설명대로 프로그램을 만듭니다.

[INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 이 절 맨 위의 예제 프로그램 그림에 표시된 대로 적절한 값을 입력합니다. MIDI 키보드에서 직접 음표를 입력할 수도 있습니다. 아래의 "외부 MIDI 키보드에서 스택 프로그램"을 참조하십시오.

7 패드를 스텝 번호만큼 여러 번 쳐서 새로 만든 스택/교대 프로그램을 테스트합니다.

8 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 설정을 사용자 드럼 키트로 저장합니다.

외부 MIDI 키보드에서 스택 프로그래밍

[SF5] CHORD

DTX900의 MIDI IN 커넥터에 연결된 외부 MIDI 키보드에서 음표 이벤트를 입력할 수 있습니다. 이를 통해 코드와 음표를 편리하게 연주하여 스택 프로그램에 입력할 수 있습니다.

1 MIDI 케이블의 한쪽 끝을 MIDI 키보드의 MIDI OUT 커넥터에 연결하고 다른 쪽 끝을 DTX900의 MIDI IN 커넥터에 연결합니다.

2 MIDI 키보드에서 적절하게 설정하여 MIDI 커넥터를 활성화합니다.

MIDI 키보드에 USB TO HOST 단자가 있는 경우에는 키보드의 MIDI 파라미터 설정에 따라 MIDI 작동을 수동으로 활성화해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 MIDI 키보드의 사용자 설명서를 참조하십시오.

3 DTX900에서 MIDI IN/OUT 파라미터를 설정하여 MIDI 작동을 활성화합니다.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER를 통해 열리는 화면에서 MIDI IN/OUT 파라미터를 MIDI로 설정합니다.

4 [F3] STK/ALT 버튼을 눌러 Stack/Alternate(스택/교대) 화면을 다시 엽니다.

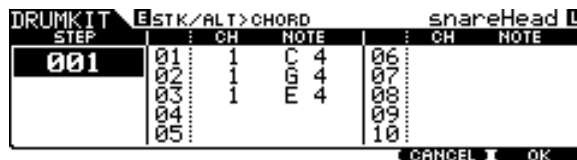
5 [SF5] CHORD 버튼을 눌러 Chord(코드) 화면을 엽니다.

이 화면은 외부 MIDI 장치에서 MIDI 음표 이벤트를 수신하고 이를 현재 스택/교대 프로그램에 적용하는 데 사용됩니다.

6 데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 단계 번호를 설정합니다.

7 MIDI 키보드를 연주합니다.

MIDI 키보드에서 연주하는 음표(해당 MIDI 채널과 함께)가 화면에 나타납니다.



8 [F6] OK 버튼을 누르면 수신된 음표가 실제로 현재 스택/교대 프로그램에 적용됩니다.

수신된 음표를 프로그램에 적용하지 않으려면 [F5] CANCEL 버튼을 눌러 원래 화면으로 돌아갑니다.

9 필요에 따라 단계 6 - 8을 반복합니다.

10 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 설정을 사용자 드럼 키트로 저장합니다.

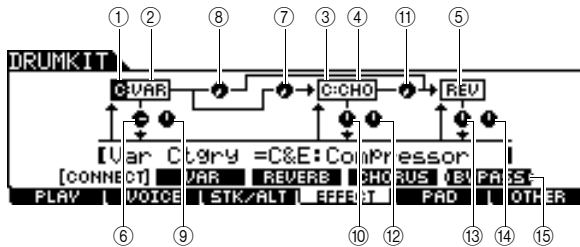
이펙트 설정

[F4] EFFECT

[F4] EFFECT 버튼을 통해 열리는 화면에서 현재 드럼 키트에 대한 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 리버브 이펙트, 코러스 이펙트 및 변주 이펙트의 파라미터를 설정할 수 있습니다. 리버브 및 코러스 이펙트는 전체 DTX900 사운드와 드럼 키트 사운드에 적용되며 변주 이펙트는 드럼 키트 사운드에만 적용됩니다. 이펙트 구조에 대한 자세한 내용은 68페이지를 참조하십시오.

이펙트 연결 설정 [SF1] CONNECT

이 화면에서는 이펙트 라우팅에 대한 개괄적인 보기와 이펙트에 대한 포괄적인 제어 기능을 제공합니다.



① 변주 이펙트 범주

변주 이펙트 범주를 결정합니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에서 설명되어 있습니다.
----	--

② 변주 이펙트 형식

변주 이펙트 형식을 결정합니다.

설정	70페이지에서 설명하는 이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	--

③ 코러스 이펙트 범주

코러스 이펙트 범주를 결정합니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

④ 코러스 이펙트 형식

코러스 이펙트 형식을 결정합니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

⑤ 리버브 이펙트 형식

리버브 이펙트 형식을 결정합니다. 리버브 블록의 이펙트 형식은 여러 범주로 나뉘지 않기 때문에 리버브 이펙트 범주를 선택할 필요가 없습니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

⑥ 변주 리턴

변주 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑦ 변주에서 코러스로

변주 이펙트에서 코러스 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑧ 변주에서 리버브로

변주 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑨ 변주 팬

변주 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

범위	L63 (맨 왼쪽) - C (중앙) - R63 (맨 오른쪽)
----	-----------------------------------

⑩ 코러스 리턴

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑪ 코러스에서 리버브로

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑫ 코러스 팬

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

범위	L63 (맨 왼쪽) - C (중앙) - R63 (맨 오른쪽)
----	-----------------------------------

⑬ 리버브 리턴

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑭ 리버브 팬

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

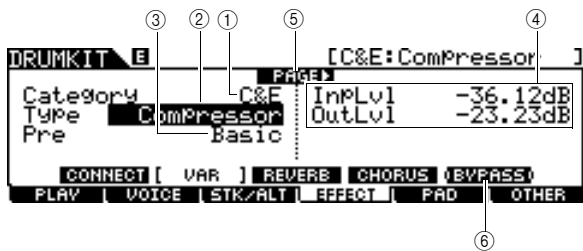
범위	L63 (맨 왼쪽) - C (중앙) - R63 (맨 오른쪽)
----	-----------------------------------

⑮ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 세 이펙트 블록(리버브, 코러스 및 변주) 전체의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다. 바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트로 표시) 리버브, 코러스 및 변주 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕에 검은색 텍스트로 표시) 세 이펙트 중 하나 또는 두 개 또는 전체가 드럼 키트 사운드에 대해 바이패스됩니다. 바이패스되는 이펙트 블록(C: VAR, C: CHO 및 REV 중 하나) 주위의 상자가 점선으로 표시되며 바이패스되지 않는 이펙트 블록의 상자는 실선으로 표시됩니다.

변주 이펙트 설정

[SF2] VAR



① 범주

② 형식

[SF1] CONNECT 화면의 1 및 2에 해당합니다. Type 열에서 변주 이펙트 형식을 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 형식을 찾기 어려운 경우에는 범주를 먼저 선택한 다음 형식을 선택합니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

③ 프리셋

선택된 이펙트 형식이 사운드에 미칠 영향을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 호출할 수 있습니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

④ 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 72페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

⑤ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

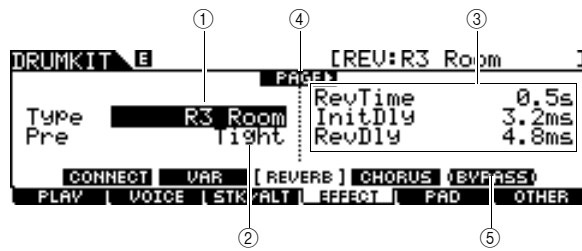
⑥ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 변주 이펙트의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다.

바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트로 표시) 변주 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트로 표시) 변주 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

리버브 이펙트 설정

[SF3] REVERB



① 형식

[SF1] CONNECT 화면의 5에 해당합니다. Type 열에서 리버브 이펙트 형식을 선택할 수 있습니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

② 프리셋

선택된 이펙트 형식이 사운드에 미칠 영향을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 호출할 수 있습니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

③ 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 72페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

④ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

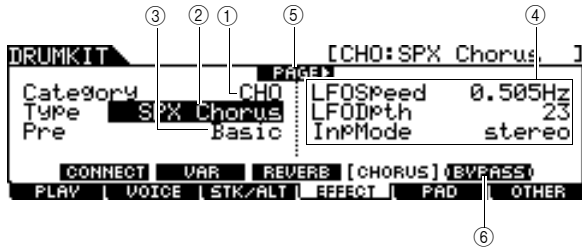
⑤ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 리버브 이펙트의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다.

바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트로 표시) 리버브 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트로 표시) 리버브 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

코러스 이펙트 설정

[SF4] CHORUS



① 범주

② 형식

[SF1] CONNECT 화면의 3 및 4에 해당합니다. Type 열에서 코러스 이펙트 형식을 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 형식을 찾기 어려운 경우에는 범주를 먼저 선택한 다음 형식을 선택합니다.

설정	이펙트 범주 및 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	---

③ 프리셋

선택된 이펙트 형식이 사운드에 미칠 영향을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 호출할 수 있습니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

④ 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 72페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

⑤ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

⑥ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 코러스 이펙트의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다. 바이패스를 끄면(BYPASS 표시가 검은색 바탕의 흰색 텍스트로 표시) 코러스 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS 표시가 흰색 바탕의 검은색 텍스트로 표시) 코러스 이펙트가 드럼 키트 사운드에 적용되지 않습니다.

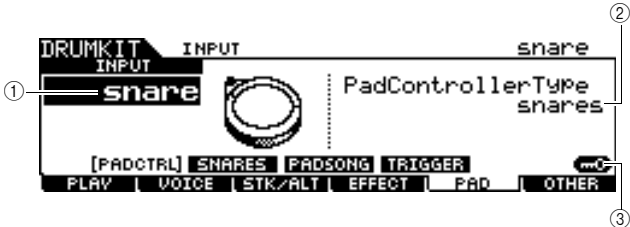
패드 설정

[F5] PAD

기능을 패드 컨트롤러에 할당

[SF1] PADCTRL

이 화면에서는 TP100 및 XP120SD가 장착된 패드 컨트롤러에 기능을 할당할 수 있습니다.



① INPUT (트리거 입력 책)

편집할 트리거 입력 책(연결된 패드에 해당)을 결정합니다. 이 파라미터는 각 트리거 입력 책에 대해서만 설정할 수 있습니다.

설정	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
----	---

② 패드 컨트롤러 형식

1에서 지정된 트리거 입력 책에 연결된 패드의 패드 컨트롤러에 할당된 기능을 결정합니다.

설정	off, snares, tuning, tempo, filter, voice
----	---

- off** 패드 컨트롤러에 할당된 기능이 없습니다.
- snares** 패드 컨트롤러를 돌려 snappy 파라미터가 얼마나 강하게 또는 부드럽게 "스트레치"되는지 조절하거나 [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES를 통해 열리는 화면에서 Snares On/Off 및 Snares Adjust를 조절합니다.
패드 컨트롤러를 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌리면 snappy 이펙트가 점진적으로 해제되고 결과적으로 해제됩니다. 패드 컨트롤러를 오른쪽(시계 방향)으로 돌리면 snappy 이펙트가 조여집니다. snappy 이펙트가 잠금 해제된 경우 패드 컨트롤러를 오른쪽으로 돌려 잠금 수 있습니다.
- tuning** 패드 컨트롤러는 드럼 음색의 튜닝을 조절하거나, [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE을 통해 열리는 화면에서 Tuning 파라미터를 조절합니다.
패드 컨트롤러를 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌리면 피치가 낮아집니다. 패드 컨트롤러를 오른쪽(시계 방향)으로 돌리면 피치가 높아집니다.
- tempo** 패드 컨트롤러가 곡 재생 또는 클릭 사운드의 템포를 조절합니다. 패드 컨트롤러를 돌리는 동안 LED 화면에 곡 또는 클릭 사운드의 템포가 표시됩니다.
- filter** 패드 컨트롤러가 드럼 음색의 톤 특성을 조절하거나, [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE을 통해 열리는 화면에서 Filter 파라미터를 조절합니다. 패드 컨트롤러를 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌리면 드럼 음색 사운드가 따뜻해지거나 어두워집니다. 패드 컨트롤러를 오른쪽(시계 방향)으로 돌리면 드럼 음색 사운드가 밝아집니다.

voice 패드 컨트롤러를 돌리면 snappy on/off 상태를 설정하거나 [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES를 통해 열리는 화면에서 Snares On/Off 파라미터를 설정합니다.
패드 컨트롤러를 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌리면 snappy 이펙트가 잠금 해제되거나 Snares On/Off 파라미터를 off로 설정합니다. 패드 컨트롤러를 오른쪽(시계 방향)으로 돌리면 snappy 이펙트가 잠기거나, Snares On/Off 파라미터를 on으로 설정합니다.

주

- 패드 컨트롤러 형식의 초기 기본 설정은 드럼 키트에 따라 다릅니다.
- 위에서 사용 가능한 값은 선택된 트리거 입력 책에 따라 다릅니다. 예를 들어 "snares" 및 "voice"는 INPUT(트리거 입력 책)이 "snare"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

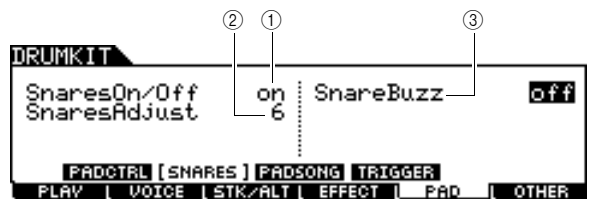
③ [SF6] Input Lock

이 버튼을 눌러 입력 잠금을 켜거나 끌 수 있습니다. 입력 잠금을 켜면(화면 오른쪽 위에 [L] 표시기가 나타남), 패드를 치더라도 트리거 입력 책1을 변경할 수 없습니다. 다른 패드를 치면서 현재 패드(현재 트리거 입력 책에 연결된)의 파라미터를 조정하고자 할 경우에 유용한 기능입니다.

스내피 설정

[SF2] SNARES

이 화면에서는 SNARE 책에 연결된 스네어 드럼 패드의 스내피(Snappy) 이펙트에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 SNARE 책에 연결된 드럼 패드의 패드 컨트롤러에서도 변경할 수 있습니다. 이 화면의 설정은 SNARE 책에 연결된 드럼 패드에 대해서만 사용할 수 있습니다.



① 스네어 On/Off

스내피(snappy) 이펙트의 상태를 결정합니다. on으로 설정하면 스내피 이펙트가 잠깁니다. off로 설정하면 잠금 해제됩니다.

설정	off, on
----	---------

② 스네어 조정

스네어 이펙트를 "스트레치"할 정도를 결정합니다. "1"로 설정하면 스네어 이펙트가 가장 느슨해 집니다. 값이 높을수록 스트레칭이 강해집니다.

범위	1 - 24
----	--------

주
 이 파라미터를 설정하면 [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE을 통해 열리는 "snareHd" 및 "snareOp"의 Decay 파라미터가 변경됩니다.

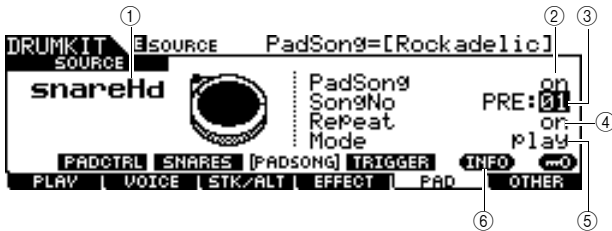
③ 스네어 버즈

킥 또는 톰 사운드로 스네어 이펙트를 공명할지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 킥 또는 톰 사운드로 스네어 이펙트가 공명합니다.

설정	off, 1 - 5
----	------------

패드 곡 설정
 [SF3] PADSONG

이 화면에서는 각 트리거 입력 소스에 대한 패드 곡에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 패드 곡 기능을 사용하면 [▶/■] 버튼을 누르는 대신 패드를 쳐서 곡을 연주할 수 있습니다. 하나의 곡이 하나의 트리거 입력 소스에 할당되며 최대 4개의 패드 곡을 설정할 수 있습니다.



① SOURCE(트리거 입력 소스)

패드 곡을 할당하고자 하는 트리거 입력 소스를 결정합니다. 입력 잠금이 꺼져 있을 때 해당 패드를 쳐서 트리거 입력 소스를 변경할 수 있습니다.

설정	61의 트리거 입력 소스 목록을 참조하십시오.
----	---------------------------

② 패드 곡

패드 곡이 선택된 트리거 입력 소스에 할당되는지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 트리거 입력 소스를 사용하여 아래 지정된 곡의 재생을 시작할 수 있습니다. off로 설정하면 아래의 나머지 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정	off, on
----	---------

주
 하나의 드럼 키트에서 최대 4개의 패드 곡을 재생할 수 있습니다. 다른 트리거 입력 소스에 대해 이미 네 개의 패드 곡을 지정할 경우 다음 파라미터 3 - 5를 설정할 수 없으며 화면에 "-"가 표시됩니다.

③ 곡 번호

Pad Song을 on으로 설정했을 때 곡 번호를 결정합니다. 트리거 입력 소스에 해당하는 패드를 쳐서 여기에 지정된 곡의 재생을 시작할 수 있습니다. Pad Song을 off로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정	PRE: 01 - 87, USR: 01 - 50
----	----------------------------

④ 반복

곡을 반복 재생할지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 곡(패드를 쳐서 시작된)이 반복 재생됩니다. off로 설정하면 끝에 도달하면 곡 재생이 자동으로 중지됩니다.

설정	off, on
----	---------

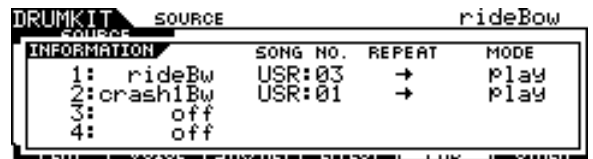
⑤ 모드

곡 재생이 패드 치기에 어떻게 반응할지를 결정합니다. "play"를 선택하면, 패드를 쳤을 때 지정된 곡이 시작되거나 중지됩니다. "chase"를 선택하면, 패드를 쳤을 때 지정된 곡의 한 소절만 재생됩니다. "cutoff"를 선택하면, 패드를 쳤을 때 다른 패드를 쳐서 시작된 곡(Mode 파라미터가 "cutoff"로 설정된)이 중지되고 지정된 곡이 시작됩니다. 패드를 다시 치면 지정된 곡이 중지됩니다. Mode 파라미터를 "cutoff"로 설정한 모든 패드 곡에서 하나의 곡만 재생할 수 있습니다.

설정	play, chase, cutoff
----	---------------------

⑥ [SF5] INFO(정보)

이 버튼을 누르면 패드 곡 설정을 나타내는 화면이 나타납니다.

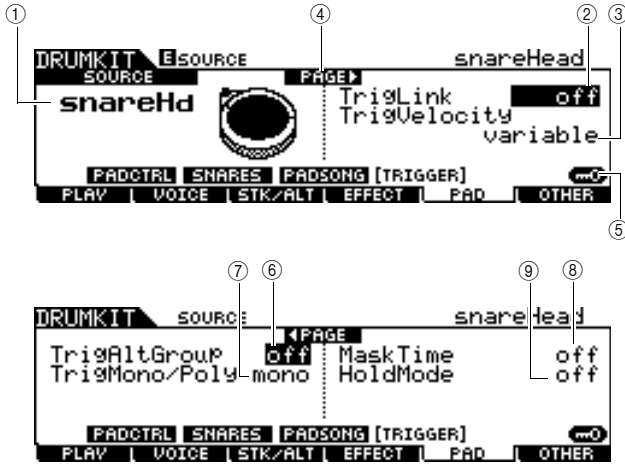


주
 • 패드 곡은 Song(곡) 모드 또는 Click(클릭) 모드에서 지정된 템포에 따라 재생됩니다. DTX900에는 하나의 템포 값만 있습니다.
 • 패드를 부드럽게 치면 패드 곡이 시작되지 않을 수 있습니다. 지정된 레벨보다 강하게 패드를 쳐야 합니다.
 • 패드 기능([UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC를 통해 열리는 화면에서 설정) 및 패드 곡이 트리거 입력 소스에 할당되면 패드 곡 설정이 취소됩니다.
 • 선택된 패드 곡 및 일반 곡에 따라 예기치 않은 사운드가 재생될 수 있습니다. 각 곡이 같은 MIDI 채널을 통해 내부 톤 제너레이터로 다른 설정을 전송할 수 있기 때문입니다. 둘 이상의 곡을 함께 사용하려는 경우 곡에 사용되는 MIDI 채널이 모두 다른 값으로 설정되었는지 확인하십시오.

트리거 신호 설정

[SF4] TRIGGER

이 화면에서는 각 트리거 입력 소스에 대한 트리거 신호에 DTX900이 응답할 방식을 결정하는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 두 페이지로 구성됩니다.



① SOURCE(트리거 입력 소스)

편집할 트리거 입력 소스를 결정합니다. 입력 잠금이 꺼져 있을 때 해당 패드를 쳐서 트리거 입력 소스를 변경할 수 있습니다.

설정	61의 트리거 입력 소스 목록 참조
----	---------------------

② TrigLink(트리거 링크)

여기에서 "off" 이외의 값을 선택하면, 특정 트리거 입력 소스를 치는 것만으로 여러 트리거 입력 소스(같은 패드의)가 동시에 트리거 신호를 생성할 수 있습니다. 사용 가능한 값(트리거 입력 소스)은 1에서 지정한 트리거 입력 소스에 따라 다릅니다.

설정	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
----	---

주

- SOURCE를 "hhFtCl", "hhSplsh" 또는 "pad11"로 설정하면 Trigger Link 파라미터를 사용할 수 없습니다.

③ TrigVelocity(트리거 속도)

1에서 지정한 SOURCE에 따라 패드를 쳐서 생성되는 속도의 값을 결정합니다. "variable"을 선택하면 속도 값이 패드를 치는 세기에 의해 결정됩니다. "1" - "127" 사이의 값을 선택하면, 패드 치기 세기에 관계 없이 해당 값이 속도로 사용됩니다.

설정	variable, 1 - 127
----	-------------------

④ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

⑤ [SF6] Input Lock

이 버튼을 눌러 입력 잠금을 켜거나 끌 수 있습니다. 입력 잠금을 켜면(화면 오른쪽 위에 [L] 표시기가 나타남), 패드를 치더라도 트리거 입력 잭1을 변경할 수 없습니다. 다른 패드를 치면서(현재 트리거 입력 잭에 연결된) 현재 패드의 파라미터를 조정하고자 할 경우에 유용한 기능입니다.

⑥ TrigAltGroup(트리거 대체 그룹)

트리거 입력 소스를 할당할 대체 그룹을 결정합니다. 여러 트리거 입력 소스가 같은 번호가 할당되어 그룹화된 경우에는 해당 그룹에서 한 번에 하나의 입력만 활성화됩니다. 트리거 대체 그룹에서 트리거 입력 소스가 활성화된 경우, 같은 그룹의 다른 트리거 입력 소스가 해당 MIDI 음표 번호에 대한 MIDI note off 이벤트를 각각 생성합니다. 드럼 음색(10 ch)에 대한 RcvKeyOff 파라미터는 [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 "on"으로 설정해야 합니다.

최대 32개의 대체 그룹을 정할 수 있습니다. 음향의 동시 재생을 허용하려면, 여기서 "off"를 선택해도 됩니다.

설정	off, 1 - 32
----	-------------

⑦ TrigMono/Poly(트리거 모노/폴리)

현재 트리거 입력 소스를 단일 음색으로 재생할지 다성 음색으로 재생할지 여부를 결정합니다. "mono"를 선택하면, 같은 음색을 연속으로 트리거할 경우 이전 사운드가 중지되고 같은 음색 사운드가 시작됩니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면의 Mono/Poly 파라미터와 달리 이전 사운드는 note off 메시지에 의해 중지됩니다. 마찬가지로 음색(현재 트리거 입력 소스)에 대한 RcvKeyOff 파라미터는 [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 "on"으로 설정해야 합니다. "Poly"를 선택하면 이러한 제한이 없습니다.

설정	mono, poly
----	------------

⑧ 마스크 타임

해당 패드를 친 후 DTX900이 현재 트리거 입력 소스에서 트리거 신호를 받지 않을 시간을 결정합니다. 예를 들어 이 파라미터를 "2.0s"로 설정하면 DTX900은 사용자가 해당 패드를 친 후 2초 동안 트리거 신호를 무시합니다.

설정	off, 20ms, 40ms - 10.00s (by 20ms), 20.00s, 30.00s
----	--

⑨ Hold(홀드) 모드

이 파라미터는 일반적으로 "off"로 설정되며, 같은 패드(현재 트리거 입력 소스)를 칠 경우 해당 음색 사운드만 트리거(시작)됩니다. 반면 "on"으로 설정하면, 같은 패드를 교대로 칠 경우 해당 음색 사운드가 트리거되고 중지됩니다. note off 메시지는 음색 사운드의 중지 시 사용되므로 [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 RcvKeyOff 파라미터를 on으로 설정해야 합니다.

설정	off, on
----	---------

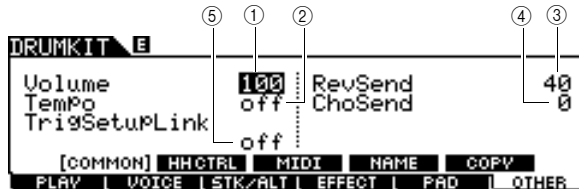
기타 설정

[F6] OTHER

전체 드럼 키트에 공통되는 설정

[SF1] COMMON

이 화면에서는 현재 드럼 키트의 전체 사운드에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① 음량

드럼 키트의 음량을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

② 템포

현재 드럼 키트를 선택하면 열리는 템포 값을 결정합니다. "off"를 선택하면 현재 드럼 키트를 선택할 때 템포 값이 유지됩니다.

범위	off, 30 - 300
----	---------------

③ RevSend(리버브 전송)

드럼 키트에 적용되는 리버브 깊이를 결정합니다. 이 파라미터는 현재 드럼 키트에 적용된 각 드럼 음색에 대해 같은 파라미터를 오프셋합니다.

범위	0 - 127
----	---------

④ ChoSend(코러스 전송)

드럼 키트에 적용되는 코러스 깊이를 결정합니다. 이 파라미터는 현재 드럼 키트에 적용된 각 드럼 음색에 대해 같은 파라미터를 오프셋합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑤ TrigSetupLink(트리거 설정 링크)

이 파라미터를 사용하여 현재 키트를 선택할 때 사용할 트리거 설정을 지정합니다. 트리거 설정은 각 드럼 키트에 할당될 수 있습니다. 현재 선택된 드럼 키트가 특별한 트리거 설정을 필요로 하지 않으면 "off"를 선택합니다.

설정	off, PRE:01 - 09, USR:01 - 05
----	-------------------------------

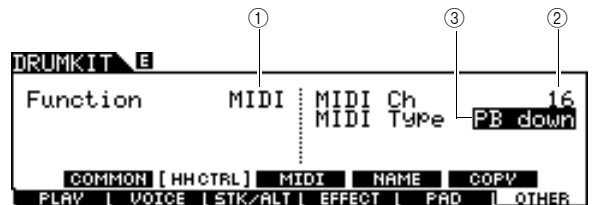
주

- TrigSetupLink를 "off"로 설정할 경우, DTX900을 켤 때마다 Utility(유틸리티) 모드에서 선택된 트리거 설정이 기본으로 로딩됩니다(125페이지 참조). 그런 후에 Trigger(트리거) 모드에서 트리거 설정을 자유롭게 변경할 수 있습니다(108페이지 참조).

하이 햇 컨트롤러 설정

[SF2] HH CTRL

이 화면에서는 HI-HAT 잭(12페이지)에 연결된 하이 햇 컨트롤러(풋 컨트롤러)에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① 기능

하이 햇 컨트롤러에 할당된 기능을 결정합니다. "Hi-Hat"을 선택한 경우 하이 햇 컨트롤러를 정상적으로 사용하여 하이 햇 심벌즈를 연주할 수 있습니다. "MIDI"를 선택한 경우에는 아래에서 설명하는 MIDI Ch 파라미터 및 MIDI Type 파라미터의 설정에 따라 하이 햇 컨트롤러를 눌러 MIDI 메시지를 생성할 수 있습니다.

설정	HiHat, MIDI
----	-------------

② MIDI Ch

하이 햇 컨트롤러 조작을 통해 MIDI 메시지를 생성하는 MIDI 채널을 결정합니다. 이 파라미터는 Function 파라미터를 "MIDI"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정	1 - 16
----	--------

③ MIDI 형식

하이 햇 컨트롤러에 의해 생성되는 MIDI 메시지의 형식을 결정합니다. 이 파라미터는 Function 파라미터를 "MIDI"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. "Ctl000" - "Ctl119"는 Control Change 메시지를 나타내고, "AT"는 Aftertouch를 나타내고, "PB up"은 Pitch Bend upward(누른 경우)를 나타내며 "PB down"은 Pitch Bend downward(누른 경우)를 나타냅니다.

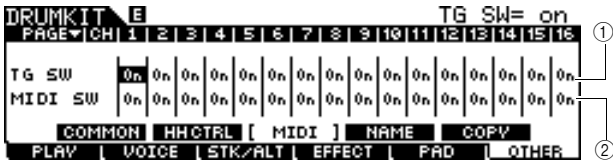
설정	Ctl000 - Ctl119, AT, PB up, PB down
----	-------------------------------------

MIDI 설정

[SF3] MIDI

이 화면에서는 현재 드럼 키트가 선택되었을 때 호출되는 MIDI 설정을 수행할 수 있습니다. 이 설정에 따라 16 채널에 대한 MIDI 메시지는 현재 드럼 키트가 선택되었을 때 MIDI를 통해 내부 톤 제너레이터 또는 외부 MIDI 장치로 전송됩니다. 이 화면은 다섯 페이지로 구성됩니다.

첫 번째 페이지



① TG SW(톤 제너레이터 스위치)

현재 드럼이 선택되었을 때 MIDI 메시지가 내부 톤 제너레이터로 전송되는지 여부를 결정합니다. on으로 설정한 경우 현재 드럼 키트를 선택하면 해당 채널에 대한 MIDI 메시지가 3-K의 설정에 따라 내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

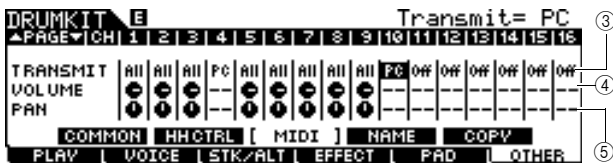
설정	Off, On
----	---------

② MIDI SW(MIDI 스위치)

현재 드럼 키트가 선택되었을 때 MIDI 메시지가 각 MIDI 채널에 대한 MIDI OUT을 통해 외부 톤 제너레이터로 전송되는지 여부를 결정합니다. on으로 설정한 경우 현재 드럼 키트를 선택하면 해당 채널에 대한 MIDI 메시지가 3→K의 설정에 따라 MIDI OUT을 통해 외부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

설정	Off, On
----	---------

두 번째 페이지



③ TRANSMIT

내부 톤 제너레이터 또는 외부 MIDI 장치로 전송되는 MIDI 메시지의 형식을 결정합니다. "off"를 선택하면 TG SW 및 MIDI SW 파라미터를 on으로 설정한 경우에도 MIDI 메시지가 전송되지 않습니다. "all"을 선택하면 Program Change와 Control Change 메시지가 모두 전송됩니다. "PC"를 선택하면 Program Change 메시지만 전송됩니다.

설정	Off, All, PC
----	--------------

④ VOLUME

각 MIDI 채널에 대한 Volume(Control Change 번호 7)의 값을 결정합니다.

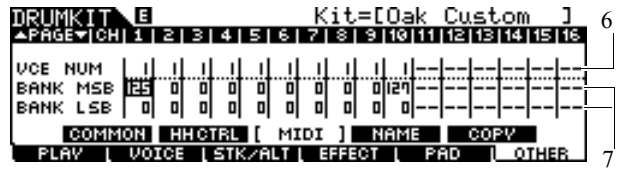
범위	0 - 127
----	---------

⑤ PAN

각 MIDI 채널에 대한 Pan(Control Change 번호 10)의 값을 결정합니다.

범위	L63 (맨 왼쪽) - C (중앙) - R63 (맨 오른쪽)
----	-----------------------------------

세 번째 페이지



⑥ VCE NUM(음색 번호)

각 MIDI 채널에 대한 Program Change 번호를 결정합니다.

설정	1 - 128
----	---------

⑦ BANK MSB/LSB

각 MIDI 채널에 대한 Program Change 번호(Bank MSB/LSB 값에 따라)를 결정합니다.

설정	0 - 127
----	---------

주

• Bank MSB, Bank LSB 및 Program Change 메시지와 이를 통해 DTX900의 음색이 결정되는 방식에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자에서 음색 목록을 참조하십시오.

네 번째 페이지



⑧ REV SEND(리버브 전송)

각 MIDI 채널에 대한 리버브 전송 레벨(Control Change 번호 91)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑨ CHO SEND(코러스 전송)

각 MIDI 채널에 대한 코러스 전송 레벨(Control Change 번호 93)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

네 번째 페이지



⑩ CC NUM

각 MIDI 채널에 대한 Control Change 번호를 결정합니다.

설정	Off, 1 - 95
----	-------------

⑪ CC VALUE

각 MIDI 채널에 대한 지정된 Control Change 번호의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

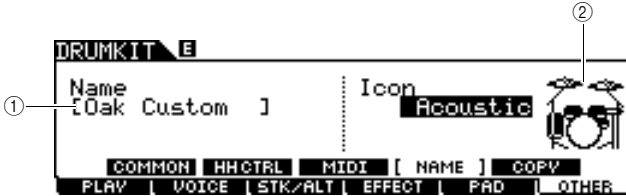
주

• VOLUME 4, PAN 5, REV SEND 8 또는 CHO SEND 9 설정을 복제하는 컨트롤 변경 이벤트 JK를 설정하면, 컨트롤 변경 이벤트 JK가 우선권을 가집니다.

드럼 키트 이름 지정

[SF4] NAME

이 화면에서는 드럼 키트에 이름을 할당할 수 있습니다.



SF6



① 이름

드럼 키트 이름의 문자(최대 12)를 입력합니다. [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

② 아이콘

[F1] PLAY 화면에 표시되는 드럼 키트 아이콘을 결정합니다. "off"를 선택하면 [F1] PLAY 화면에 아이콘이 표시되지 않습니다.

설정	Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off
----	---

③ [SF6] LIST

커서가 Name 상자에 있을 때 [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

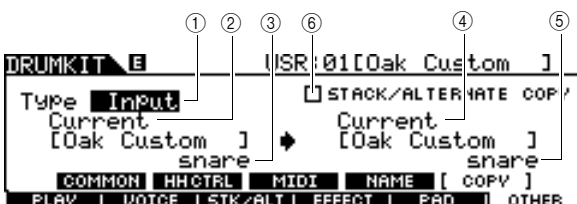
파라미터 설정 복사

[SF5] COPY

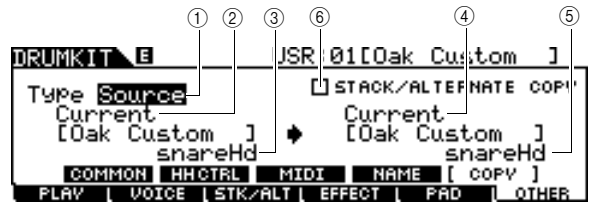
이 화면에서는 지정된 드럼 키트의 지정된 트리거 입력 책/트리거 입력 소스/MIDI 음표의 파라미터 설정을 지정된 사용자 드럼 키트의 지정된 트리거 입력 책/트리거 입력 소스/MIDI 음표로 복사할 수 있습니다.

복사 소스와 대상의 파라미터를 설정한 후 [ENTER/STORE] 버튼을 누르면 복사가 수행됩니다. 사용 가능한 파라미터는 왼쪽 위에 있는 Type 파라미터의 값에 따라 다릅니다.

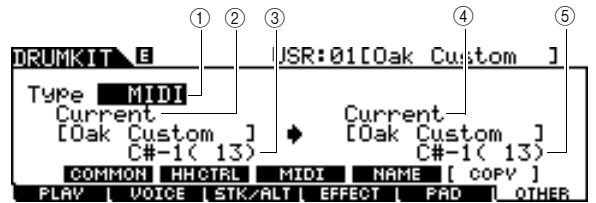
Type이 "Input"(트리거 입력 책)으로 설정된 경우:



Type이 Source로 설정된 경우:



Type이 MIDI로 설정된 경우:



① 형식

복사 소스 및 복사 대상으로 사용되는 세그먼트를 트리거 입력 책(음색 세트), 트리거 입력 소스(음색) 또는 MIDI(MIDI 음표) 중에서 선택합니다.

설정	입력(트리거 입력 책), 소스(트리거 입력 소스), MIDI
----	-----------------------------------

② 소스 드럼 키트 번호

소스로 사용되는 드럼 키트 번호를 결정합니다. "Current"는 현재 편집되는 드럼 키트를 의미합니다.

설정	Current, PRE: 01 - USR: 50
----	----------------------------

③ 복사 소스

복사 작업의 소스를 결정합니다. Type을 "Input"으로 설정한 경우, 이 파라미터는 소스로 사용되는 트리거 입력 책을 결정합니다. Type을 "Source"로 설정한 경우, 이 파라미터는 소스로 사용되는 트리거 입력 소스를 결정합니다. Type을 "MIDI"로 설정한 경우, 이 파라미터는 소스로 사용되는 MIDI 음표 이름을 결정합니다.

④ 대상 드럼 키트 번호

대상으로 사용되는 드럼 키트 번호를 결정합니다. "Current"는 현재 편집되는 드럼 키트를 의미합니다.

설정	Current, USR: 01 - 50
----	-----------------------

⑤ 복사 대상

복사 작업의 대상을 결정합니다. Type을 "Input"으로 설정한 경우, 이 파라미터는 대상으로 사용되는 트리거 입력 책을 결정합니다. Type을 "Source"로 설정한 경우, 이 파라미터는 대상으로 사용되는 트리거 입력 소스를 결정합니다. Type을 "MIDI"로 설정한 경우, 이 파라미터는 대상으로 사용되는 MIDI 음표 이름을 결정합니다.

⑥ STACK/ALTERNATE COPY

이 체크 표시를 이 상자에 넣으면 스택/교대 설정도 복사됩니다. 이 상자에서 이 체크 표시를 제거하면, 첫 번째 음표 설정을 제외하고 스택/교대 설정이 복사되지 않습니다. Type을 "MIDI"로 설정한 경우에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

Song(곡) 모드

[SONG]

이 장에서는 [SONG] 버튼을 통해 호출되는 Song(곡) 모드에 대해 설명합니다.

Song(곡) 모드에서는 함께 연주하고 연습할 곡을 프리셋 곡(PRE: 01 - 87)에서 선택할 수 있으며, 또 다른 50개의 사용자 곡(USR: 01 - 50)으로는 자신의 곡을 녹음하고 편집할 수 있습니다. 또한 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외부 USB 저장 장치에 저장되어 있는 SMF 곡(EXT: 01 - 99) 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이러한 곡은 외부 장치에 저장되지만 직접 호출할 수 있습니다.

주

- Song(곡) 모드에서 선택되고 패널의 [▶/■] 버튼을 통해 시작/중지되는 곡 이외에도 패드를 쳐서 지정된 곡을 시작할 수 있는 패드 곡을 사용할 수 있습니다. 패드 곡에 대한 자세한 내용은 93페이지를 참조하십시오.

주의사항

- Song Record(곡 녹음) 모드에서 녹음되고 Song Job(곡 작업) 모드에서 편집된 곡 데이터는 DRAM에 임시로 유지되므로 전원을 끄면 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 File(파일) 모드에서 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외부 USB 저장 장치에 곡 데이터를 저장해야 합니다.

곡 연주

[F1] PLAY

[SONG] → [F1] PLAY를 통해 열리는 화면에 대한 설명은 간편 사용설명서의 35페이지를 참조하십시오.

곡 녹음

[F1] PLAY → [REC]

[SONG] → [F1] PLAY → [REC]를 통해 열리는 Song Record(곡 녹음) 모드에 대한 설명은 간편 사용설명서의 43페이지를 참조하십시오.

곡 작업

[F2] JOB

곡 작업(Song Job) 모드에는 곡의 사운드를 변경하는 데 사용할 수 있는 포괄적인 편집 도구와 데이터 전송 기능이 포함되어 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 지우기와 같은 편리한 기능도 다양하게 들어 있습니다.

기능	설명
[SF1] SONG	곡 작업
01: 곡 복사	이 작업은 선택된 소스 곡에서 모든 데이터를 현재 곡으로 복사합니다.
02: 곡 지우기	이 작업은 현재 곡에서 모든 데이터를 지웁니다.
03: 곡 이름, 템포, 반복	이 작업에서는 현재 곡에 대한 이름, 템포 및 반복 on/off 설정을 설정할 수 있습니다.
[SF2] TRACK	트랙 작업
01: 퀴타이즈	이 작업(현재 곡 및 지정된 트랙에 적용)은 음표 이벤트를 가장 가까운 정확한 비트에 더 가깝게 이동하여 음표 이벤트의 타이밍을 조정합니다.
02: 트랙 믹스	이 작업은 현재 곡의 트랙 1과 2의 모든 데이터를 현재 곡의 트랙 1 또는 2로 믹스합니다.
03: 트랙 복사	이 작업은 지정된 곡의 지정된 트랙에서 모든 데이터를 현재 곡의 지정된 트랙으로 복사합니다.
04: 트랙 지우기	이 작업은 현재 곡의 지정된 트랙에서 모든 데이터를 지웁니다.
[SF3] MEAS	소절 작업
01: 소절 복사	이 작업은 지정된 곡의 지정된 트랙의 지정된 소절 범위에서 모든 데이터를 현재 곡의 지정된 트랙의 지정된 소절 범위로 복사합니다.
02: 소절 만들기	이 작업은 현재 곡의 지정된 트랙에서 지정된 위치에 빈 소절을 만듭니다.
03: 소절 삭제	이 작업은 현재 곡의 지정된 소절을 삭제합니다.
04: 소절 지우기	이 작업은 현재 곡의 지정된 소절 범위에서 모든 데이터를 삭제하여 묵음 세그먼트를 만듭니다.
[SF4] VOICE	음색 작업
이 작업은 모든 16 MIDI 채널에 대한 음색, 음량 및 팬과 같은 톤 제너레이터 파라미터를 설정합니다.	

Song Job(곡 작업) 모드에서의 기본 절차

1 Song(곡) 모드에서 원하는 사용자 곡(작업을 적용할)을 선택한 다음 [F2] JOB 버튼을 눌러 Song Job(곡 작업) 모드로 들어갑니다.

주
 • 사용자 곡이 선택된 경우에는 Song Job(곡 작업) 모드로 들어갈 수 있습니다.

2 [SF1] - [SF4] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.



3 데이터 다이얼, 커서 버튼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 Job 화면을 엽니다.



[EXIT] 버튼을 누르면 작업 메뉴 화면으로 돌아갑니다.

4 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

주의사항
 • 작업 실행으로 변경된 데이터는 복원할 수 없기 때문에 작업을 실행하면 원래 데이터가 손실됨을 유의하십시오.

주의사항
 • 일부 작업의 경우 대상 메모리에 있는 모든 데이터를 덮어씁니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

5 설정 후 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

6 File(파일) 모드에서 곡을 USB 저장 장치로 저장합니다.

자세한 내용은 54페이지 및 114페이지를 참조하십시오.

주의사항
 • 작업 실행으로 생성된 곡 데이터는 DRAM에 임시로 저장되므로 전원을 끄면 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 File(파일) 모드에서 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외부 USB 저장 장치에 곡 데이터를 저장해야 합니다.

곡 작업 [SF1] SONG

01: 곡 복사

이 작업은 선택된 소스 곡에서 모든 데이터를 현재 곡으로 복사합니다.



① **곡 번호**
 복사할 소스 곡 번호를 결정합니다. 해당 곡 이름이 곡 번호 오른쪽에 표시됩니다.

설정	PRE: 01 - 87, USR: 01 - 50
----	----------------------------

02: 곡 지우기

이 작업은 현재 곡에서 모든 데이터를 지웁니다.

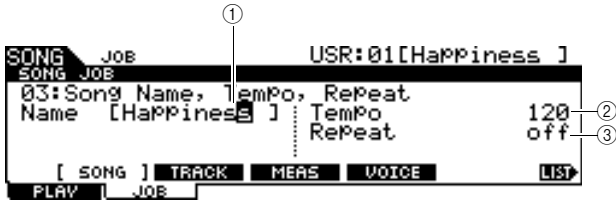


주
 • 전체 곡이 아니라 트랙 데이터를 지우려면 101페이지의 트랙 지우기 작업을 사용하십시오.

03: 곡 이름, 템포, 반복

이 작업에서는 현재 곡에 대한 이름, 템포 및 반복 on/off 설정을 설정할 수 있습니다.

- 곡 이름, 템포, 반복 작업에 대해서는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 작업을 실행할 필요가 없습니다.



① **이름**
현재 곡 이름의 문자(최대 10)를 입력합니다. [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15 페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

② **템포**
현재 곡이 선택되었을 때 호출될 템포를 결정합니다.

범위	30 - 300
----	----------

③ **반복**
곡 재생을 반복할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 현재 곡이 반복적으로 재생되고, 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 곡이 끝까지 재생된 다음 중지됩니다.

설정	off, on
----	---------

④ **[SF6] LIST**
커서가 Name 상자에 있을 때 [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

트랙 작업

[SF2] TRACK

01: 퀀타이즈

이 작업(현재 곡 및 지정된 트랙에 적용)은 음표 이벤트를 가장 가까운 정확한 비트에 더 가깝게 이동하여 음표 이벤트의 타이밍을 조정합니다.

주의사항

- 작업 실행으로 데이터가 변경되면 복원할 수 없기 때문에, 이 작업을 실행하면 원래 연주의 리듬감(예: 의도적으로 빠르거나 늦게 치는 동작)이 복원할 수 없도록 변경될 수 있음을 유의하십시오.



① **트랙**
퀀타이즈를 적용할 트랙(1 또는 2)을 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

② **퀀타이즈(분해능)**
음표 데이터가 정렬된 음표 타이밍을 결정합니다. [SF6] 버튼을 눌러 값 목록을 호출하여 원하는 값을 선택할 수 있습니다.

설정	"3/8", "6/8", "9/8", "12/8" 또는 "15/8"이 선택된 경우: 16분 음표 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표, 점 1/4분 음표 다른 값이 선택된 경우: 16분 음표 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표, 1/4분 음표
----	---

- ⌘: 16분 음표 셋잇단음표
- ⌘: 16분 음표
- ⌘: 8분 음표 셋잇단음표
- ⌘: 8분 음표
- ⌘: 1/4분 음표 셋잇단음표
- ⌘: 1/4분 음표
- ⌘: 점 1/4분 음표

③ **[SF6] ⌘ (음표 유형 아이콘)**
커서가 퀀타이즈 값에 있을 때, [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 조건에서는 [SF6] 버튼을 누른 다음 목록에서 원하는 항목을 선택하여 음표 유형 아이콘 목록을 호출할 수 있습니다.

02: 트랙 믹스

이 작업은 현재 곡의 트랙 1과 2의 모든 데이터를 현재 곡의 트랙 1 또는 2로 믹스합니다.

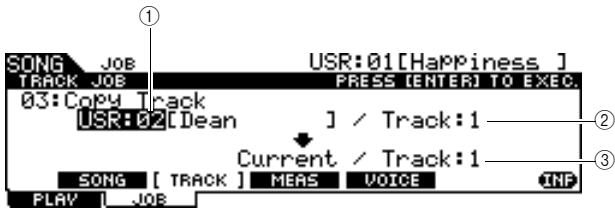


① **트랙**
믹스된 트랙을 복사할 트랙(1 또는 2)을 결정합니다. 여기에서 선택된 트랙은 트랙 믹스 작업 실행 후 데이터가 없어집니다.

설정	1, 2
----	------

03: 트랙 복사

이 작업은 지정된 곡의 지정된 트랙에서 모든 데이터를 현재 곡의 지정된 트랙으로 복사합니다.



① 소스 곡 번호

복사 소스 곡 번호를 결정합니다.

설정	PRE: 01 - 87, USR: 01 - 50
----	----------------------------

주

• 곡 "EXT: 01" - "EXT: 99"(USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치의 루트 디렉터리에 저장된 SMF 곡)는 여기에서 선택할 수 없습니다.

② 소스 트랙 번호

1에서 지정된 곡의 복사 소스 트랙 번호를 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

③ 대상 트랙 번호

현재 곡의 대상 트랙 번호를 결정합니다.

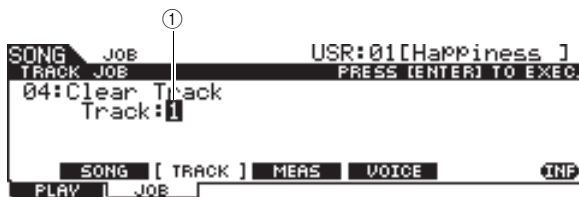
설정	1, 2
----	------

주의사항

• 이 작업은 대상 트랙에 이미 있는 모든 데이터를 덮어씁니다.

04: 트랙 지우기

이 작업은 현재 곡의 지정된 트랙에서 모든 데이터를 지웁니다.



① 트랙

지우려는 트랙 번호를 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

소절 작업

[SF3] MEAS

주

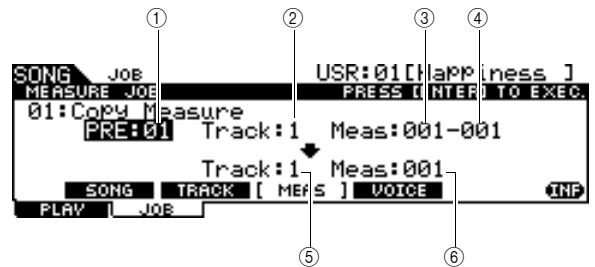
• 커서가 소절 관련 파라미터에 있으면, [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 "NUM" 이 표시됩니다. 이는 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [F1] - [F6] 버튼 및 [SF1] - [SF5] 버튼을 숫자 키 패드로 사용할 수 있음을 의미합니다.

01: 소절 복사

이 작업은 지정된 곡의 지정된 트랙의 지정된 소절 범위에서 모든 데이터를 현재 곡의 지정된 트랙의 지정된 소절 범위로 복사합니다.

주의사항

• 이 작업은 트랙의 대상 소절 범위에 이미 있는 모든 데이터를 덮어 씁니다.



① 소스 곡 번호

소스 곡 번호를 결정합니다.

설정	PRE: 01 - 87, USR: 01 - 50
----	----------------------------

② 소스 트랙 번호

1에서 지정된 곡 번호의 소스 트랙 번호를 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

③ 소스 소절 범위의 시작 소절 번호

소스 소절 범위의 시작 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

④ 소스 소절 범위의 끝 소절 번호

소스 소절 범위의 끝 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

⑤ 대상 트랙 번호

현재 곡의 대상 트랙 번호를 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

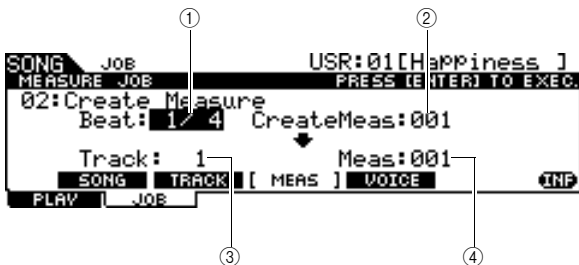
⑥ 대상 소절 번호

대상 소절 범위의 시작 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

02: 소절 만들기

이 작업은 현재 곡의 지정된 트랙에서 지정된 위치에 빈 소절을 만듭니다. 빈 소절이 삽입되면 삽입 지점 뒤의 소절 및 박자 데이터가 그에 따라 뒤로 이동합니다.



① 비트

새로 만들어진(삽입된) 소절의 박자 기호를 결정합니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

② 삽입할 소절 수

만들고 삽입될 빈 소절의 수를 결정합니다.

설정	001 - 999
----	-----------

③ 트랙

이 작업이 적용될 트랙을 결정합니다. "1+2"를 선택한 경우, 작업을 실행하면 두 트랙 모두에 새 소절이 추가되어 두 트랙의 길이가 같아집니다. "1" 또는 "2"를 선택한 경우, 작업을 실행하면 트랙 1 또는 2에만 새 소절이 추가되어 두 트랙의 길이가 달라집니다.

설정	1+2, 1, 2
----	-----------

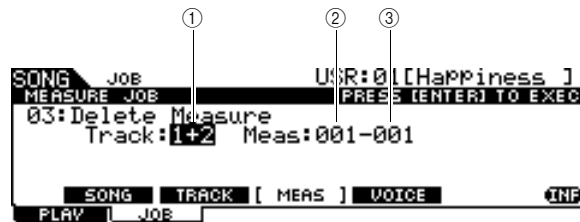
④ Meas(삽입 지점)

새로 만들어진 빈 소절을 삽입할 삽입 지점(소절 번호)을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

03: 소절 삭제

이 작업은 현재 곡의 지정된 소절을 삭제합니다. 삭제된 소절 뒤의 소절과 박자 데이터는 이에 맞게 앞으로 이동합니다.



① 트랙

삭제할 트랙 번호를 결정합니다. "1+2"를 선택한 경우, 작업을 실행하면 두 트랙 모두에서 지정된 소절이 제거되어 두 트랙의 길이가 같아집니다. "1" 또는 "2"를 선택한 경우, 작업을 실행하면 트랙 1 또는 2에서만 지정된 소절이 제거되어 두 트랙의 길이가 달라집니다.

설정	1+2, 1, 2
----	-----------

② 소절 범위의 시작 소절 번호

삭제할 소절 범위의 시작 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

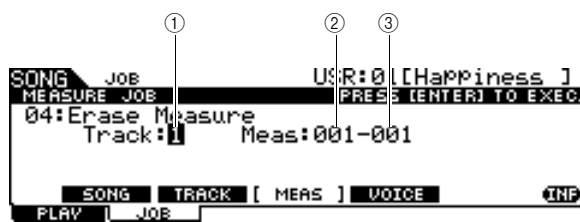
③ 소절 범위의 끝 소절 번호

삭제할 소절 범위의 끝 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

04: 소절 지우기

이 작업은 현재 곡의 지정된 소절 범위에서 모든 데이터를 삭제하여 묵음 세그먼트를 만듭니다.



① 트랙

지울 트랙 번호를 결정합니다.

설정	1, 2
----	------

② 소절 범위의 시작 소절 번호

지울 소절 범위의 시작 소절을 결정합니다.

범위	001 - 999
----	-----------

③ 소절 범위의 끝 소절 번호

지울 소절 범위의 끝 소절을 결정합니다.

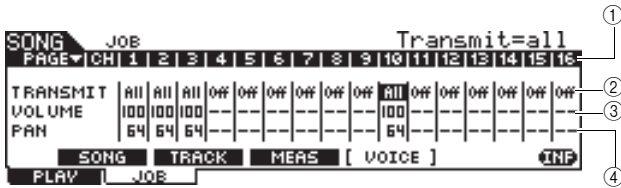
범위	001 - 999
----	-----------

음색 작업 [SF4] VOICE

이 작업은 모든 16 MIDI 채널에 대한 음색, 음량 및 팬과 같은 톤 제너레이터 파라미터를 설정합니다. 여기의 설정에 따라 현재 곡이 선택되었을 때 모든 MIDI 채널의 파라미터 값이 MIDI OUT을 통해 외부 톤 제너레이터 또는 내부 톤 제너레이터로 전송됩니다. 이 작업 화면은 세 페이지로 구성됩니다.

주
 • 음색 작업에 대해서는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 작업을 실행할 필요가 없습니다.

음색 작업의 첫 번째 페이지



① **CH**
 MIDI 채널을 나타냅니다.

② **TRANSMIT**
 현재 곡이 선택되었을 때 MIDI 메시지가 내부 및 외부 톤 제너레이터로 전송되는지 여부를 결정합니다. All로 설정한 경우 현재 곡을 선택하면 해당 채널에 대한 모든 MIDI 메시지가 3 - L의 설정에 따라 내부 및 외부 톤 제너레이터로 전송됩니다. PC로 설정한 경우, 현재 곡을 선택하면 5 - 6에서 설정한 음색 관련 설정만 전송됩니다. off로 설정한 경우, 현재 곡을 선택하면 MIDI 메시지가 전송되지 않고 다음 파라미터 3 - L를 사용할 수 없습니다.

설정	Off, All, PC
----	--------------

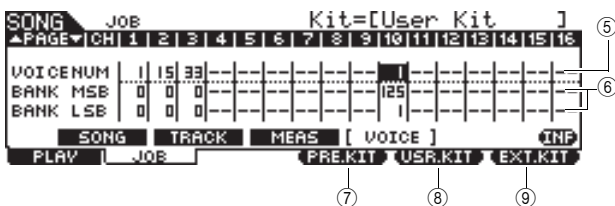
③ **VOLUME**
 각 MIDI 채널에 대한 Volume(Control Change 번호 7)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

④ **PAN**
 각 MIDI 채널에 대한 팬(Control Change 번호 10)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

음색 작업의 두 번째 페이지



⑤ **VOICE NUM(음색 번호)**
 각 MIDI 채널에 대한 Program Change 번호를 결정합니다.

범위	1 - 128
----	---------

⑥ **BANK MSB/LSB**
 각 MIDI 채널에 대한 बैं크 선택 MSB 및 LSB의 번호를 결정합니다. बैं크 선택 MSB, LSB 및 프로그램 변경(음색 번호)을 설정하여 특정 음색을 지정할 수 있습니다.

범위	0 - 127
----	---------

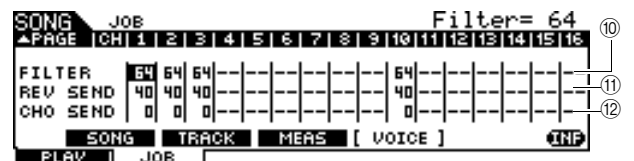
주
 • MIDI 채널 10 - 125 또는 127에 대한 बैं크 선택을 설정한 경우, MIDI 채널 10에 설정된 프로그램 변경 번호(드럼 키트 번호)가 자동으로 내부 톤 제너레이터에 대한 다른 모든 MIDI 채널에 적용됩니다.

⑦ **[F4] PRE.KIT**
 이 메뉴는 커서가 채널 10의 VCE NUM, BANK MSB 및 BANK LSB 설정에 있는 경우에만 나타납니다. 이 버튼을 누르면 DTX900의 프리셋 드럼 키트에 해당하는 बैं크 선택 MSB 및 LSB 값이 호출됩니다.

⑧ **[F4] USR.KIT**
 이 메뉴는 커서가 채널 10의 VCE NUM, BANK MSB 및 BANK LSB 설정에 있는 경우에만 나타납니다. 이 버튼을 누르면 DTX900의 사용자 드럼 키트에 해당하는 बैं크 선택 MSB 및 LSB 값이 호출됩니다.

⑨ **[F4] EXT.KIT**
 이 메뉴는 커서가 채널 10의 VCE NUM, BANK MSB 및 BANK LSB 설정에 있는 경우에만 나타납니다. 이 버튼을 누르면 DTX900의 외부 드럼 키트에 해당하는 बैं크 선택 MSB 및 LSB 값이 호출됩니다.

음색 작업의 세 번째 페이지



⑩ **FILTER**
 각 MIDI 채널에 대한 밝기(Control Change 번호 74)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑪ **REV SEND(리버브 전송)**
 각 MIDI 채널에 대한 리버브 전송 레벨(Control Change 번호 91)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑫ **CHO SEND(코러스 전송)**
 각 MIDI 채널에 대한 코러스 전송 레벨(Control Change 번호 93)의 값을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

Click(클릭) 모드

[CLICK]

이 장에서는 [CLICK] 버튼을 통해 호출되는 Click(클릭) 모드에 대해 설명합니다.

Click(클릭) 모드에서는 전체 DTX900에 대한 클릭 음색, 박자 기호 및 템포 등의 클릭(메트로놈) 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 또한 리듬 교육 및 연습을 위해 그루브 체크 기능 및 리듬 게이트 기능을 사용할 수 있습니다.

Click(클릭) 모드에서의 기본 절차

1 [CLICK] 버튼을 눌러 Click(클릭) 모드로 들어 갑니다.

2 원하는 기능을 찾기 위한 탭 메뉴([F1] - [F5] 및 [SF1] - [SF3] 버튼에 해당)을 확인한 다음 해당 버튼을 눌러 원하는 화면을 엽니다.

3 커서를 각 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

4 설정한 후에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 템포, 비트(박자 기호) 및 세분 이외의 Click(클릭) 모드의 모든 설정을 저장합니다.

주의사항

- 저장하지 않고 전원을 끄면 Click(클릭) 모드의 모든 설정이 손실됩니다.
- 화면에 "Please keep power on" 메시지가 표시되어 있을 때는 절대로 전원을 끄지 마십시오. Click(클릭) 모드의 모든 설정이 손실될 수 있습니다.

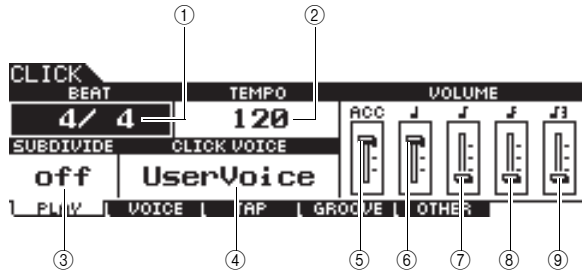
클릭 소리의 기본 설정

[F1] PLAY

이 화면에서는 음색, 박자 기호 및 템포와 같은 클릭 소리의 기본 파라미터를 설정할 수 있습니다.

주

• VOLUME에 표시되는 음표 유형은 BEAT 설정에 따라 다릅니다.



① BEAT(박자 기호)

클릭 소리의 박자 기호를 결정합니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

주

• 곡에 Song(곡) 모드에서 선택된 여러 비트(박자 기호)가 있는 경우, 새 곡의 비트도 클릭 사운드에 적용됩니다.

② TEMPO

클릭 음향의 템포를 결정합니다.

설정	030 - 300
----	-----------

주

• 곡에 Song(곡) 모드에서 선택된 여러 템포 설정이 있는 경우, 새 곡의 템포 값이 클릭 사운드에도 적용됩니다.
 • 템포는 탭 템포 기능을 사용하여 설정할 수도 있으므로 패드를 태핑하여 템포를 설정할 수 있습니다. 이를 통해 가장 적합하다고 느끼는 템포를 편리하게 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 34페이지를 참조하십시오.

③ SUBDIVIDE

클릭의 강세 비트를 결정합니다. 비트는 여기서 지정된 강세 비트에서 나뉩니다. BEAT를 "5/4"로 설정하고 SUBDIVIDE를 "2+3"으로 설정하면 첫 번째 비트와 세 번째 비트에 강세가 적용됩니다. BEAT를 "9/4"로 설정하고 SUBDIVIDE를 "4+5"로 설정하면 첫 번째 비트와 다섯 번째 비트에 강세가 적용됩니다.

설정	off, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7
----	---

④ CLICK VOICE

클릭 음색을 결정합니다.

설정	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, CrossStick, Pulse, Human, UserVoice
----	--

⑤ VOLUME(ACC)

SUBDIVIDE 파라미터로 결정된 강세 비트의 음량을 조절합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑥ VOLUME(4분 음표)

4분 음표에 대한 클릭 타이밍의 음량을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑦ VOLUME(8분 음표)

8분 음표에 대한 클릭 타이밍의 음량을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑧ VOLUME(6분 음표)

6분 음표에 대한 클릭 타이밍의 음량을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

⑨ VOLUME(8분 음표의 셋잇단음표)

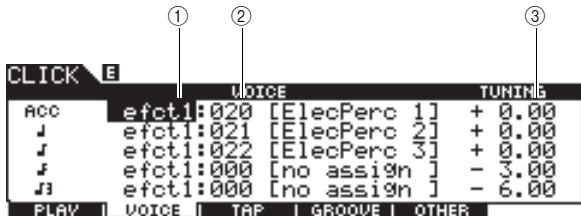
8분 음표의 셋잇단음표에 대한 클릭 타이밍의 음량을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

클릭 음색 설정

[F2] VOICE

이 화면(클릭 음색이 "User Voice"로 설정된 경우에만 사용 가능)에서는 각 비트 타이밍에 서로 다른 클릭 음색을 설정할 수 있습니다.



① 음색 범주

클릭 사운드에 대한 음색 범주를 결정합니다.

설정	kick1 - 2, snare1 - 3, tom1 - 2, cymbal, hihat, perc1 - 2, efct1 - 2, USR-A - H
----	---

② 음색 번호

클릭 사운드에 대한 음색 번호를 결정합니다. 음색 번호를 "000"으로 설정하면 음색 이름에 "no assign"이 표시되고 소리가 나지 않습니다.

설정	별도의 데이터 목록 책자 참조
----	------------------

주

- 음색의 양은 선택된 음색 범주에 따라 다릅니다.

③ TUNING

②에서 지정한 음색의 피치를 결정합니다.

범위	-24.00 - +24.00(1.00이 1 반음을 나타냄)
----	----------------------------------

주

- 클릭 음색에 할당된 사용자 음색은 Sampling(샘플링) 모드에서 사용자 음색이 "loop"로 설정된 경우에도 한 번의 샷으로 재생됩니다.
- 사용자 음색이 있는 클릭 음색을 사용하려면, 원하는 사용자 음색이 들어 있는 파일을 USB 저장 장치의 AUTOLOAD 폴더(125페이지)에 저장하고 자동 로드 기능(125페이지)을 사용하는 것이 좋습니다.

탭 템포 기능

[F3] TAP

탭 템포 기능은 34페이지의 간편 사용설명서 섹션에서 설명합니다.

그루브 체크 기능

[F4] GROOVE

그루브 체크 수행

[SF1] G.CHECK

이 화면에 대해서는 51페이지의 간편 사용설명서에서 설명합니다.

리듬 게이트 수행

[SF2] R.GATE

이 화면에 대해서는 52페이지의 간편 사용설명서에서 설명합니다.

그루브 체크 및 리듬 게이트에 대한 파라미터 설정

[SF3] SETTING

이 화면에 대해서는 50페이지의 간편 사용설명서에서 설명합니다.

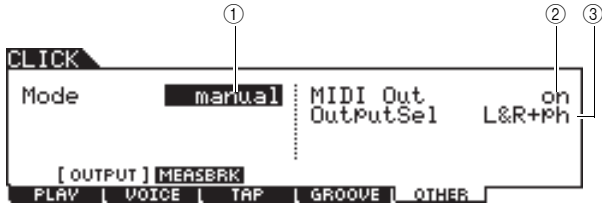
클릭 사운드 설정

[F5] OTHER

클릭 사운드 재생 방식 설정

[SF1] OUTPUT

이 화면에서는 클릭 및 클릭의 출력이 소리가 나는 상황을 결정하는 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① 모드

클릭이 재생될 방법 및 상황을 결정합니다. 여기서의 설정에 따라, 그리고 [CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 곡 재생/녹음과 클릭의 동기화를 시작하거나 중지할 수 있습니다.

설정	manual, play, rec, play&rec
manual	[CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 클릭을 시작/중지합니다.
play	곡 재생을 시작/중지하거나 [CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 클릭을 시작/중지합니다.
rec	곡 녹음을 시작/중지하거나 [CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 클릭을 시작/중지합니다.
play&rec	곡 재생/녹음을 시작/중지하거나 [CLICK ON/OFF] 버튼을 눌러 클릭을 시작/중지합니다.

② MIDI Out

클릭 음색에 해당하는 MIDI 음표 번호를 MIDI OUT을 통해 전송할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 다음과 같은 MIDI 이벤트가 MIDI OUT을 통해 전송됩니다.

	MIDI 채널	음표	속도
강세 음표	10	B#-1	127
4분 음표	10	C0	127
기타 음표	10	B-1	127

설정	off, on
----	---------

주

- 클릭 사운드에 해당하는 MIDI 음표 이벤트는 클릭 사운드가 재생되는 경우에만 MIDI OUT을 통해 전송됩니다. [F1] PLAY 화면에서 음량을 최소 레벨로 낮춘 클릭 사운드에 해당하는 MIDI 음표 이벤트는 MIDI OUT을 통해 전송되지 않습니다. 마찬가지로 소절 쉬어가기 기능의 "쉬어가기" 도중 클릭 사운드에 해당하는 MIDI 음표 이벤트는 MIDI OUT을 통해 전송되지 않습니다.

③ OutputSel(출력 선택)

클릭 사운드에 대한 출력 책을 결정합니다.

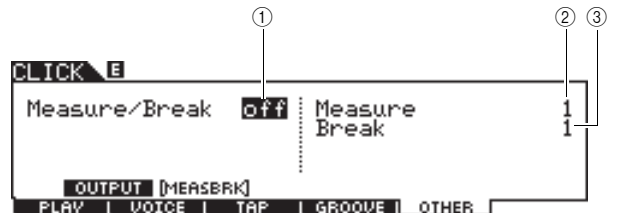
설정	L&R+ph (OUTPUT 및 PHONES), Phones (PHONES), L&R (OUTPUT), ind1&2 - ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 및 2 - 5 및 6), ind1 - ind6 (INDIVIDUAL OUTPUT 중 하나)
----	--

소절 쉬어가기 기능 사용

[SF2] MEASBRK

이 화면에서는 소절 쉬어가기 기능에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 클릭 음색을 지정된 소절에 대해 재생하고 지정된 소절에 대해 음소거되는 과정을 반복할 수 있습니다.

이 기능은 리듬 기술을 향상시키고 실력을 향상시키는 데 큰 도움이 될 수 있습니다. 즉, 클릭 음색을 들으면서 몇 소절에 대한 드럼 프레이즈를 연주한 다음 클릭 소리 없이 다음 몇 소절을 연주할 수 있습니다. 예를 들어 네 소절에는 클릭 음색이 들리고 네 소절에는 들리지 않도록 하려면 Measure 파라미터를 4로 설정하고 Break 파라미터를 4로 설정하십시오.



① 소절/쉬어가기

소절 쉬어가기 기능의 활성화 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 클릭 음색은 2에 지정된 소절에 대해 재생되고 3에 지정된 측정에 대해서는 음소거되는 과정이 반복됩니다.

설정	off, on
----	---------

② 소절

클릭 소리가 재생되는(음소거되지 않음) 소절 범위의 양을 결정합니다.

범위	1 - 9
----	-------

③ 쉬어가기

클릭 소리가 음소거되는 소절 범위의 양을 결정합니다.

범위	1 - 9
----	-------

Trigger(트리거) 모드

[TRIGGER]

이 장에서는 [TRIGGER] 버튼을 통해 호출되는 Trigger(트리거) 모드에 대해 설명합니다.

Trigger(트리거) 모드에서는 패드 또는 트리거 입력 잭에 연결된 드럼 트리거(예: Yamaha DT20)에서 수신되는 트리거 신호에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 설정을 사용하여 DTX900이 최상의 상태로 작동하고 트리거 신호에 응답하도록 최적화할 수 있습니다. 어쿠스틱 드럼에 장착된 드럼 트리거 또는 별도 구매한 패드를 사용할 경우에는 감도를 조절하고 음색을 개별 트리거 입력 소스에 할당해야 합니다.

이 모드에는 크로스토크* 및 더블 트리거*를 방지하는 데 도움이 되는 설정도 있습니다.

*** 크로스토크**

특정 패드를 칠 때 생성되는 진동으로 인해 다른 패드(일반적으로 인접한)의 원치 않는 트리거를 유발할 수 있는 트리거 문제입니다.

*** 더블 트리거**

특정 패드를 한 번만 쳐도 둘 이상의 트리거 신호가 생성될 수 있는 트리거 문제입니다.

주

- 패드를 칠 때 최적의 결과를 얻고 예상한 응답 및 사운드를 얻기 위해서는 적절한 트리거 설정을 만들어야 합니다. 이를 위한 한 가지 좋은 방법은 원하는 설정과 가장 비슷한 기존 트리거 설정을 찾은 다음 편집하는 것입니다.
- 선호하는 트리거 설정을 찾거나 만든 후에는 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] STARTUP을 통해 열리는 화면에서 TriggerNo 파라미터에 트리거 설정 번호를 할당하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 전원을 켤 때마다 선호하는 트리거 설정 번호가 자동으로 호출되도록 할 수 있습니다.
- [SF6] Input Lock에 대한 자세한 내용은 22페이지를 참조하십시오.

Trigger(트리거) 모드에서의 기본 절차

1 [TRIGGER] 버튼을 누르면 TRIGGER 모드로 들어갑니다.



2 원하는 기능을 찾기 위한 탭 메뉴([F1] - [F5] 및 [SF1] - [SF2] 버튼에 해당)을 확인한 다음 해당 버튼을 눌러 원하는 화면을 엽니다.

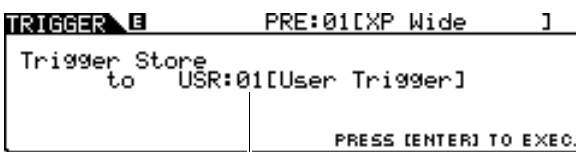
주

- [F1] - [F4] 화면 중 하나가 표시된 경우 트리거 입력 잭, 트리거 신호와 속도의 레벨이 화면 상단에 표시됩니다.

3 커서를 각 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

4 설정한 뒤에는 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

다음과 같은 화면이 나타납니다.

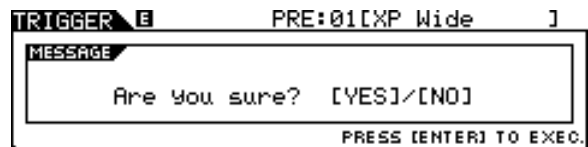


대상 트리거 설정 번호

5 데이터 다이얼을 사용하여 대상 트리거 설정 번호를 선택합니다.

6 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

저장 작업을 실행하기 전에 사용자의 확인을 묻는 다음 화면이 나타납니다.



7 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

주의사항

- 다른 트리거 설정을 선택하거나 전원을 끄면 편집된 트리거 설정이 손실됩니다. 따라서 다른 트리거 설정을 선택하거나 전원을 끄기 전에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 트리거 설정 데이터를 내부 메모리에 저장하십시오.

주의사항

- 화면에 "Please keep power on" 메시지가 표시되어 있을 때는 절대로 전원을 끄지 마십시오. Trigger(트리거) 모드의 모든 설정이 손실될 수 있습니다.

트리거 설정 선택

[F1] SELECT

이 화면에 대해서는 22페이지의 간편 사용설명서에서 설명합니다.

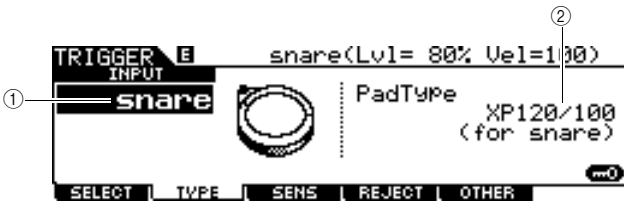
주

- 화면의 각 번호는 전면 패널 상단에 인쇄된 트리거 입력 잭의 번호에 해당합니다. 각 번호 위에는 패드에서 수신된 트리거 신호의 상태가 실시간으로 표시됩니다.

패드 유형 선택

[F2] TYPE

이 화면에서는 트리거 입력 잭에 연결된 패드 또는 드럼 트리거의 유형을 선택할 수 있습니다. 최대한 활용하려면 특정 패드 또는 드럼 트리거에 일치하는 적절한 유형을 선택해야 합니다.



① INPUT (트리거 입력 잭)

대상 트리거 입력 잭을 결정합니다. Input Lock(79페이지)이 꺼져 있을 때(LCD 화면 오른쪽 위에 L 표시가 없을 때) 원하는 패드를 쳐서 트리거 입력 잭을 선택할 수 있습니다.

설정	snare - pad15
----	---------------

② 패드 형식

①에서 지정한 트리거 입력 잭에 대한 패드 형식을 결정합니다. 아래 목록은 연결된 패드 또는 드럼 트리거에 대해 설정할 수 있는 패드 형식입니다.

설정	KP125W, KP125, KP65, XP120/100 (for snare), XP120/100 (for tom), XP120SD/100 (for snare), XP120SD/100 (for tom), TP65S (for snare), TP65S (for tom), TP65S (for hihat), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (for snare), DT10/20 (for HiTom), DT10/20 (for LoTom), DT10/20 (for Kick), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
----	---

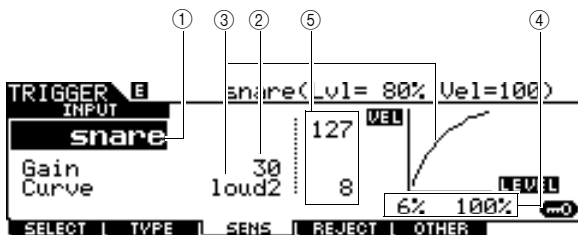
주

- XP120SD/T, XP100SD/T, XP120SD/100 또는 TP65S를 스네어 패드로 사용하는 경우, 패드 형식을 "for snare"로 설정합니다. 폐쇄 림 샷 선택의 감도가 높아지므로 폐쇄 림 샷을 소리 내기가 더 쉬워집니다.

트리거 감도 설정

[F3] SENS

이 화면에서는 트리거 입력 잭을 통해 수신되는 트리거 신호에 DTX900이 어떻게 반응할지를 결정하는 감도 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 즉, 여기의 파라미터는 트리거 신호의 레벨(패드를 친 세기)을 어떻게 톤 제너레이터 블록에 인식된 속도로 변환할지를 결정합니다. 패드를 쳐서 생성되는 레벨 및 속도는 LCD 화면 상단에 실시간으로 표시됩니다.



DTX900이 패드에서 트리거 신호를 수신하는 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 패드를 부드럽게 칠

① INPUT(트리거 입력 잭)

대상 트리거 입력 잭을 결정합니다. Input Lock(79페이지)이 꺼져 있을 때(LCD 화면 오른쪽 위에 L 표시가 없을 때) 원하는 패드를 쳐서 트리거 입력 잭을 선택할 수 있습니다.

설정	snare - pad15
----	---------------

② 게인

때도 소리가 날 확률이 커집니다.

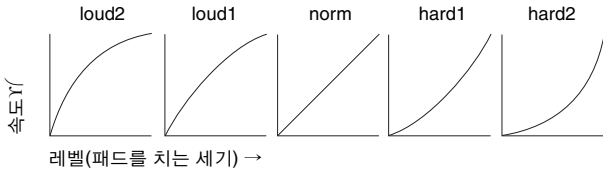
범위	0 - 63
----	--------

Trigger(트리거) 모드 [TRIGGER]

③ 커브

패드를 치는 레벨(세기)에 따라 실제 속도가 어떻게 생성되고 전송되는지를 결정합니다. 예를 들어 "loud2" 커브의 경우 특히 낮은 속도에 대한 반응이 증가됩니다. 예를 들어 "hard2" 커브는 다른 커브에 비해 전체적인 반응이 낮습니다.

설정	loud2, loud1, normal, hard1, hard2
----	------------------------------------



④ 레벨

속도가 변경되는 레벨 범위를 결정합니다. 트리거 신호가 여기 설정된 최소 레벨 미만이면 사운드가 생성되지 않습니다. 트리거 신호가 최대 레벨을 초과하더라도 사운드는 최대 속도로만 재생되고 더 커지지 않습니다.

범위	최소 레벨: 0% - 99%, 최대 레벨: 1% - 100%
----	--------------------------------------

⑤ VEL(속도)

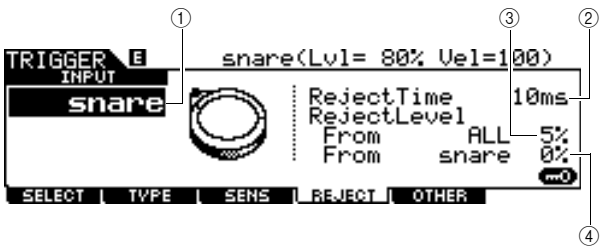
음색 사운드가 재생되는 속도 범위를 결정합니다.

범위	최소 속도: 0 - 126, 최대 속도: 1 - 127
----	-----------------------------------

거부 설정

[F4] REJECT

이 화면에서는 스틱 리바운드로 인한 더블 트리거, 패드 진동으로 인한 크로스토크 등과 같은 "부적절한 히트"를 방지할 수 있는 거부 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. "부적절한 히트"로 간주되는 트리거 신호는 Rejection 파라미터의 적절한 설정을 통해 무시될 수 있습니다.



① INPUT (트리거 입력 책)

대상 트리거 입력 책을 결정합니다. Input Lock(79페이지)이 꺼져 있을 때(LCD 화면 오른쪽 위에 L 표시가 없을 때) 원하는 패드를 쳐서 트리거 입력 책을 선택할 수 있습니다.

설정	snare - pad15
----	---------------

② 거부 시간

이전 트리거 신호를 수신하는 시점부터 현재 트리거 입력 책이 트리거 신호를 받지 않는 시간 범위를 결정합니다. 여기서 설정을 하면 더블 트리거를 통해 원치 않는 사운드가 생성되는 것이 방지됩니다.

범위	4ms - 500ms
----	-------------

③ 거부 레벨 From ALL

현재 트리거 입력 책이 허용할 트리거 신호(다른 패드를 쳐서 생성되는)의 최소 레벨을 결정합니다. 달리 말하면, 현재 트리거 입력 책은 여기 지정된 것보다 낮은 레벨의 트리거 신호(다른 패드를 쳐서 생성된)는 허용하지 않습니다. 값이 높을수록 크로스토크를 통해 생성되는 원치 않는 사운드가 줄어듭니다.

범위	0% - 99%
----	----------

④ 거부 레벨 From ***

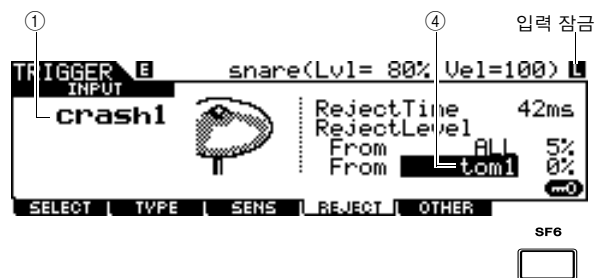
현재 트리거 입력 책이 허용할 트리거 신호(여기 지정된 트리거 입력 책에 해당하는 패드를 쳐서 생성되는)의 최소 레벨과 특정 트리거 입력 책을 결정합니다. 달리 말하면, 현재 트리거 입력 책은 여기 지정된 것보다 낮은 레벨의 트리거 신호(여기 지정된 트리거 입력 책에 해당하는 패드를 쳐서 생성되는)는 허용하지 않습니다. 값이 높을수록 현재 트리거 입력 책에 해당하는 패드와 여기 지정된 트리거 입력 책에 해당하는 패드 사이의 크로스토크로 인해 생성되는 원치 않는 사운드가 줄어듭니다.

범위	0% - 99%
설정	snare, tom1-4, ride, crash1-2, hihat, kick, pad11-15, tom1&2, tom1&3, tom2&3, tom2&4, tom3&4, tom2&3&4, tom all, cym all

크로스토크를 방지하기 위한 설정 예

TOM1만 쳤는데도 Crash1 사운드가 트리거되는 경우:

1. INPUT을 "crash1"로 설정하고 Reject Level From ***을 "tom1"로 설정한 다음 [SF6] 버튼을 눌러 입력 잠금(79페이지)을 on으로 설정합니다.



2. TOM1 잭에 연결된 패드를 치더라도 Crash1 사운드가 트리거되지 않도록 Reject Level From의 "tom1" 값을 조절합니다. 값이 높을수록 Crash1이 실수로 트리거될 가능성이 줄어듭니다.
3. 적절한 값을 찾아서 설정한 후에는 설정을 사용자 트리거 설정으로 저장하고 입력 잠금을 해제하여 드럼 연주를 재생할 수 있도록 합니다.

주
 • Reject Level From의 "tom1" 값이 너무 큰 경우에는 Crash1과 Tom1을 동시에 쳤을 때 Crash1 사운드가 제대로 트리거되지 않을 수 있습니다.

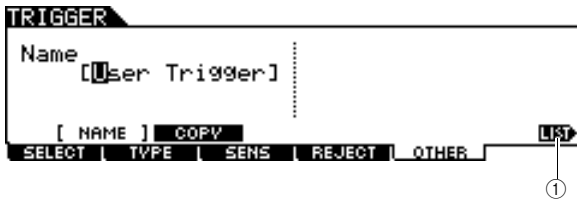
기타 설정

[F5] OTHER

트리거 설정 이름 지정

[SF1] NAME

현재 편집 중인 트리거 설정에 최대 12자의 이름을 지정할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15 페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.



① [SF6] LIST

커서가 Name 상자에 있을 때 [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

트리거 설정 복사

[SF2] COPY

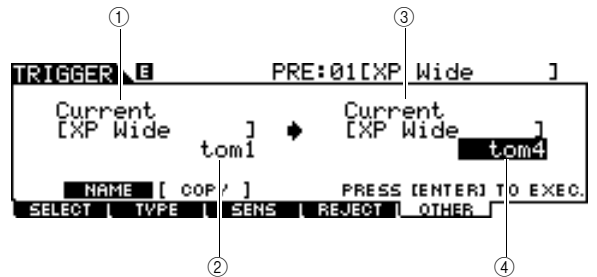
이 화면에서는 트리거 설정(특정 트리거 설정 번호의 특정 트리거 입력 잭의 설정)을 같거나 다른 트리거 설정 번호의 같거나 다른 트리거 입력 잭으로 복사할 수 있습니다. 예를 들어 TOM1 잭의 트리거 설정을 현재 트리거 설정 내에서 TOM4로 복사하려면, 복사 소스를 "Current" 및 "tom1"로 설정한 다음 복사 대상을 "Current" 및 "tom5"로 설정하고 복사를 실행합니다. 파라미터를 설정한 후 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 복사를 실행할 수 있습니다.

주의사항

- 트리거 설정 복사 작업이 실행되면 대상 트리거 설정이 복사 소스의 설정으로 바뀝니다.

주의사항

- 복사 대상을 "Current"로 설정하고 복사를 실행할 때는, 다른 화면에서 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 현재 트리거 설정을 저장해야 합니다. 다른 트리거 설정을 선택하거나 전원을 끄면 편집된 트리거 설정이 손실되며, [SF2] COPY 화면에서는 저장을 수행할 수 없기 때문에 이 과정이 필요합니다.



① 복사 소스로 사용되는 트리거 설정

복사 소스로 사용되는 트리거 설정을 결정합니다. "Current"는 현재 편집된 트리거 설정을 가리킵니다.

설정	Current, PRE: 01 - USR: 05
----	----------------------------

② 복사 소스로 사용되는 트리거 입력 잭

복사 소스로 사용되는 트리거 입력 잭을 결정합니다.

설정	snare - pad15
----	---------------

③ 복사 대상으로 사용되는 트리거 설정

복사 대상으로 사용되는 트리거 설정을 결정합니다. "Current"는 현재 편집된 트리거 설정을 가리킵니다.

설정	Current, USR: 01 - USR: 05
----	----------------------------

④ 복사 대상으로 사용되는 트리거 입력 잭

복사 대상으로 사용되는 트리거 입력 잭을 결정합니다.

설정	snare - pad15
----	---------------

File(파일) 모드

[FILE]

이 장에서는 [FILE] 버튼을 통해 호출되는 File(파일) 모드에 대해 설명합니다.

File(파일) 모드에서는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 하드 디스크 드라이브와 같은 외부 저장 장치와 DTX900 사이에 데이터(예: 곡 및 사용자 음색)를 전송하기 위한 도구를 제공합니다.

File(파일) 모드 용어

■ 파일

컴퓨터와 마찬가지로, DTX900에서 만든 드럼 키트, 사용자 음색, 곡 및 트리거 설정 등의 여러 데이터를 파일로 다루고 외부 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 각 파일은 파일 이름과 파일 확장자로 구성됩니다.

■ 파일 이름

컴퓨터와 마찬가지로, File(파일) 모드에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 같은 디렉터리에 이름이 같은 파일이 있을 수 없습니다.

■ 파일 확장자

".mid" 및 ".wav"와 같은 파일 이름 뒤(마침표 뒤)의 세 글자를 파일 "확장자"라고 합니다. 확장자는 파일 형식을 나타내며 DTX900의 패널 조작으로는 변경할 수 없습니다. DTX900의 File(파일) 모드에서는 특정 데이터에 따라 10개의 확장자 유형을 지원합니다. 자세한 내용은 113페이지를 참조하십시오.

■ 파일 크기

파일의 메모리 양을 가리킵니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 결정됩니다. 일반적으로 오디오 파일(예: AIFF, WAV)의 크기는 MIDI 파일의 크기보다 훨씬 큽니다. DTX900에서는 사용자 음색(샘플링 기능을 통해 얻은 오디오 신호로 구성)을 포함한 파일 크기는 다른 파일보다 훨씬 큽니다. 파일 크기는 일반적인 컴퓨터 용어인 B(바이트), KB(킬로바이트), MB(메가바이트) 및 GB(기가바이트)로 표시합니다. 1KB는 1024바이트에 해당하며, 1MB는 1024KB, 1GB는 1024MB에 해당합니다.

■ 장치

파일이 저장되는 메모리 저장 장치(예: 하드 디스크)를 가리킵니다. DTX900은 USB TO DEVICE 단자에 연결된 다양한 유형의 USB 저장 장치를 다루고 연결할 수 있습니다.

■ 디렉터리(폴더)

데이터 파일을 형식이나 응용 프로그램별로 그룹화할 수 있는 데이터 저장 장치(예: 하드 디스크)의 구성 기능입니다. 디렉터리를 계층 순서에서 중첩하여 데이터를 구성할 수 있습니다. "디렉터리"는 컴퓨터 용어인 "폴더"와 동일합니다. DTX900의 File(파일) 모드에서는 파일과 마찬가지로 디렉터리에 이름을 할당할 수 있습니다. 디렉터리 이름에는 확장자가 포함되지 않습니다.

■ 포맷

저장 장치(예: 하드 디스크)를 초기화하는 작업을 "포맷"이라고 합니다. DTX900의 File(파일) 모드에서는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 메모리 저장 장치를 포맷할 수 있습니다. 포맷 작업을 하면 대상 메모리 장치에서 모든 데이터가 삭제되고 자동으로 "AUTOLOAD" 디렉터리가 생성됩니다.

■ 저장/로드

"저장"이란 DTX900에서 생성된 데이터가 외부 메모리 장치에 파일로 저장되는 것을 의미하며, "보관"이란 DTX900에서 생성된 데이터가 내부 메모리에 보관되는 것을 의미합니다. "로드"는 외부 메모리 장치의 파일을 내부 메모리로 불러오는 것을 의미합니다.

DTX900과 호환되는 파일 형식

DTX900은 저장 및 로드할 수 있는 다양한 파일 형식을 지원합니다.

■ 저장할 수 있는 파일 형식

파일 형식	파일 확장자	정보
AllData	.T3A	이 DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM, DRAM 및 선택적으로 설치한 DIMM)의 모든 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
Utility	.T3U	이 DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM)의 유틸리티 설정 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
Click	.T3C	이 DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM)의 클릭 설정은 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
AllTrigger	.T3T	DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM)의 모든 트리거 설정 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
AllKit	.T3K	DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM)의 모든 드럼 키트 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
AllChain	.T3H	DTX900의 내부 사용자 메모리(플래시 ROM)의 모든 연쇄 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
AllSong	.T3S	DTX900의 내부 사용자 메모리(DRAM)의 모든 곡 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
AllVoice	.T3V	DTX900의 내부 사용자 메모리(DRAM)의 모든 사용자 음색 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
Wav	.WAV	Sampling(샘플링) 모드에서 만든 사용자 음색을 USB 저장 장치에 WAV 파일(Windows 오디오 포맷)로 저장할 수 있습니다.
Aiff	.AIF	Sampling(샘플링) 모드에서 만든 사용자 음색을 USB 저장 장치에 AIFF 파일(Macintosh 오디오 포맷)로 저장할 수 있습니다.

■ 로드할 수 있는 파일 형식

파일 형식	파일 확장자	정보
AllData	.T3A	USB 저장 장치에 저장된 "AllData" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Utility	.T3U	USB 저장 장치에 저장된 "AllData" 또는 "Utility" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Click	.T3C	USB 저장 장치에 저장된 "AllData" 또는 "Click" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
AllTrigger	.T3T	USB 저장 장치에 저장된 "AllTrigger" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Trigger	.T3A .T3T	USB 저장 장치에 "AllData" 또는 "AllTrigger" 형식으로 저장된 파일의 지정된 트리거 설정 데이터를 개별적으로 선택하여 악기로 로드할 수 있습니다.
AllKit	.T3K	USB 저장 장치에 저장된 "AllKit" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Kit	.T3A .T3K	USB 저장 장치에 "AllData" 또는 "AllKit" 형식으로 저장된 파일의 지정된 드럼 키트 데이터를 개별적으로 선택하여 악기로 로드할 수 있습니다.
AllChain	.T3H	USB 저장 장치에 저장된 "AllChain" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Chain	.T3A .T3H	USB 저장 장치에 "AllData" 또는 "AllChain" 형식으로 저장된 파일의 지정된 연쇄 데이터를 데이터를 개별적으로 선택하여 악기로 로드할 수 있습니다.
AllSong	.T3S	USB 저장 장치에 저장된 "AllSong" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Song	.T3A .T3S .MID	USB 저장 장치에 "AllData" 또는 "AllSong" 형식으로 저장된 파일의 지정된 곡을 개별적으로 선택하여 악기로 로드할 수 있습니다.
AllVoice	.T3V	USB 저장 장치에 저장된 "AllVoice" 형식의 파일을 악기에 로드하고 복원할 수 있습니다.
Voice	.T3A .T3V	USB 저장 장치에 "AllData" 또는 "AllVoice" 형식으로 저장된 파일의 지정된 음색을 개별적으로 선택하여 악기로 로드할 수 있습니다.
Wave	.WAV .AIF	WAV 파일(확장자: .WAV) 또는 AIFF 파일(확장자: .AIF)을 사용자 음색으로 로드할 수 있습니다.

파일 저장

[F1] SAVE

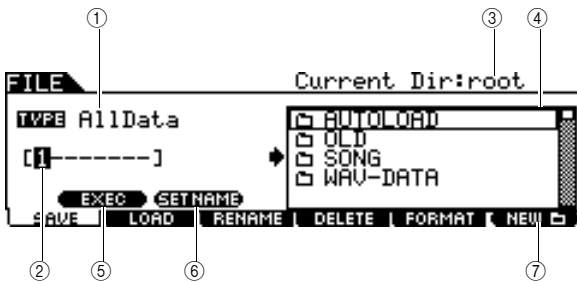
주의사항

- 데이터가 저장되는 동안 다음 주의 사항을 준수하십시오.
- USB 저장 장치에서 미디어를 제거하거나 꺼내지 마십시오.
 - 장치를 뽑거나 분리하지 마십시오.
 - DTX900 또는 관련 장치의 전원을 끄지 마십시오.

모든 사용자 데이터 또는 특정 형식의 모든 데이터 저장

USB 저장 장치를 약기에 연결한 후 아래 지침을 따릅니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F1] SAVE 버튼을 눌러 SAVE 화면을 엽니다.



① TYPE

이 약기에서 생성된 여러 형식의 데이터 중, 모두 또는 각 모드에서 생성된 데이터를 단일 파일로 저장할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일로 저장될 데이터의 특정 형식을 결정합니다.

설정	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
----	---

② 파일 이름 입력 위치

저장하려는 파일의 이름을 최대 8자까지 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

③ 현재

현재 디렉터리(폴더)를 나타냅니다. 이 표시는 파일/디렉터리(폴더) 선택 상자에서 지정한 현재 디렉터리(폴더)에 따라 자동으로 변경됩니다. "루트" 디렉터리가 최상위 디렉터리입니다.

④ 파일 [F]/디렉터리(폴더) 선택 상자
현재 디렉터리의 디렉터리 및 파일을 나타냅니다. 이 상자에서는 디렉터리와 파일이 알파벳 순으로 나열됩니다. [ENTER/STORE] 버튼을 누르면 선택된 디렉터리(폴더)로 들어가고 [EXIT] 버튼을 누르면 한 단계 위의 디렉터리로 돌아갑니다. 각 라인 왼쪽 끝의 표시를 통해 디렉터리와 파일을 구분할 수 있습니다.

..... 디렉터리(폴더)

..... 파일

⑤ [SF1] EXEC

이 버튼을 누르면 파일이 현재 선택된 디렉터리에 저장됩니다.

⑥ [SF2] SET NAME

이 버튼을 누르면 파일/디렉터리(폴더) 선택 상자에서 선택한 파일/디렉터리 이름이 파일 이름 입력 위치로 복사됩니다.

⑦ [F6] NEW

이 버튼을 누르면 현재 선택된 디렉터리 안에 "NEWDIR**"이라는 새 디렉터리가 만들어집니다. [F3] RENAME 화면에서 이 이름을 변경할 수 있습니다.

2 원하는 TYPE 파라미터를 "AllData," "Utility," "Click," "AllTrigger," "AllKit," "AllChain," "AllSong" 또는 "AllVoice" 중 하나로 설정합니다.

각 파일 형식에 관한 자세한 내용은 113페이지를 참조하십시오.

3 커서를 파일 이름 입력 위치로 이동한 다음 파일 이름을 입력합니다.

이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오. [SF6] LIST 버튼을 눌러 문자 목록을 열 수 있습니다.

4 커서를 파일/디렉터리 선택 상자로 이동한 다음 대상 디렉터리를 선택합니다.

[ENTER/STORE] 버튼을 누르면 선택된 디렉터리(폴더)로 들어가고 [EXIT] 버튼을 누르면 한 단계 위의 디렉터리로 돌아갑니다. 파일을 루트 디렉터리에 저장하려고 할 때 화면 오른쪽 위에서 "root"가 "Current Dir"로 표시되지 않으면, [EXIT] 버튼을 여러 번 눌러 루트 디렉터리로 이동합니다.

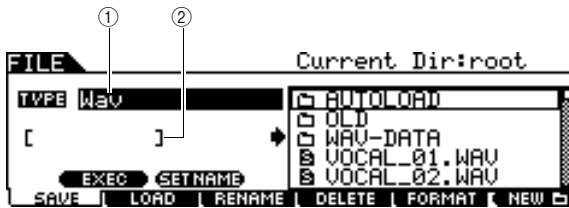
5 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

기존 파일을 덮어쓰려고 하면 확인을 위한 메시지가 표시됩니다. [INC/YES] 버튼을 눌러 저장을 실행하거나 [DEC/NO] 버튼을 눌러 취소합니다.

사용자 음색에 할당된 오디오 데이터를 WAV 또는 AIFF 파일로 저장

사용자 음색에 할당된 오디오 데이터를 WAV 파일 (Windows 오디오 포맷) 또는 AIFF 파일(Macintosh 오디오 포맷)로 저장할 수 있습니다. USB 저장 장치를 약기에 연결한 후 아래 지침을 따릅니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F1] SAVE 버튼을 눌러 SAVE 화면을 엽니다.



① TYPE

이 약기에서 생성된 여러 형식의 데이터 중, 모두 또는 각 모드에서 생성된 데이터를 단일 파일로 저장할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일로 저장될 데이터의 특정 형식을 결정합니다.

설정	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
----	---

② 파일 이름 입력 위치

저장하려는 파일의 이름을 최대 8자까지 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

2 커서를 TYPE으로 이동하고 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 "Wav" 또는 "Aiff"를 선택합니다.

3 커서를 파일 이름 입력 위치로 이동한 다음 파일 이름을 입력합니다.

이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

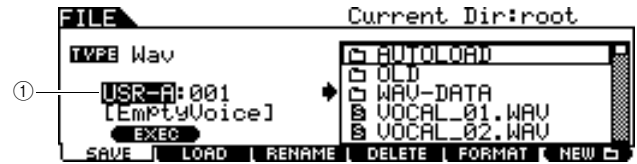
[SF6] LIST 버튼을 눌러 문자 목록을 열 수 있습니다.

4 만들어진 디렉터리가 있는 경우 저장할 대상 디렉터를 선택합니다.

[ENTER/STORE] 버튼을 누르면 선택된 디렉터리 (폴더)로 들어가고 [EXIT] 버튼을 누르면 한 단계 위의 디렉터리로 돌아갑니다. 파일을 루트 디렉터리에 저장하려고 할 때 화면 오른쪽 위에서 "root"가 "Current Dir"로 표시되지 않으면, [EXIT] 버튼을 여러 번 눌러 루트 디렉터리로 이동합니다.

5 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

저장될 사용자 음색 बैं크 및 번호가 화면 왼쪽에 표시됩니다. 원하는 오디오 신호를 포함하여 음색을 선택할 수 있습니다.



① 사용자 음색 बैं크 및 번호

WAV 파일 또는 AIFF 파일로 저장하고자 하는 오디오 신호가 포함된 사용자 음색 बैं크 및 번호를 결정합니다.

6 WAV 파일 또는 AIFF 파일로 저장하고자 하는 오디오 신호가 포함된 사용자 음색 बैं크 및 번호를 선택합니다.

7 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

파일 로드

[F2] LOAD

주의사항

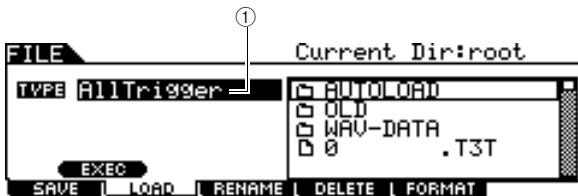
- 로드 작업은 대상 내부 메모리에 있는 모든 데이터를 덮어씁니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

주의사항

- 데이터가 로드되는 동안 다음 주의 사항을 준수하십시오.
- USB 저장 장치에서 미디어를 제거하거나 꺼내지 마십시오.
 - 장치를 뽑거나 분리하지 마십시오.
 - DTX900 또는 관련 장치의 전원을 끄지 마십시오.

모든 사용자 데이터 또는 특정 형식의 모든 데이터 로드

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.



① TYPE

USB 저장 장치에 단일 파일로 저장된 여러 데이터 형식 중, 모두를 한 번에 로드하거나 특정 형식의 데이터만 로드할 수 있습니다. 이 파라미터는 단일 파일에서 로드할 특정 데이터 형식을 결정합니다.

설정	AllData, Utility, Click, AllTrigger, Trigger, AllKit, Kit, AllChain, Chain, AllSong, Song, AllVoice, Voice, Wave
----	--

2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 원하는 파일 형식을 "AllData", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" 또는 "AllVoice" 중 하나로 설정합니다.

형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.

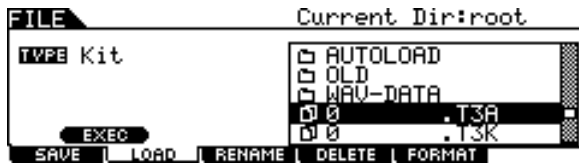
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

4 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

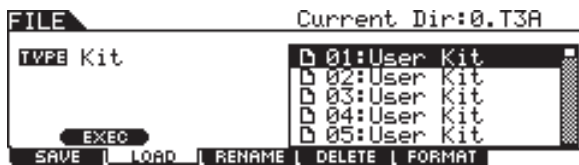
"All Data" 또는 "All Kit" 파일에서 특정 드럼 키트 로드

또한 파일(파일 확장자: .T3A 또는 .T3K)에서 하나의 특정 드럼 키트를 원하는 사용자 드럼 키트 번호로 로드할 수도 있습니다.

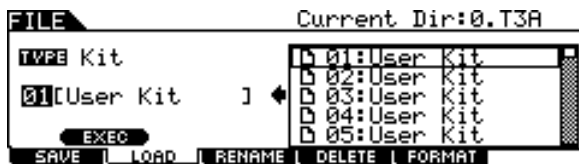
- 1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.
- 2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Kit"로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
- 3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



- 4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 선택된 파일에 포함된 드럼 키트를 디렉터리/파일 목록 상자에 표시합니다.



- 5 커서를 원하는 드럼 키트로 이동한 다음 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.
드럼 키트 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.

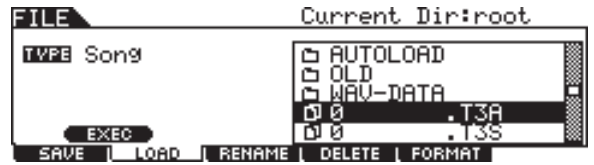


- 6 로드 대상이 되는 사용자 드럼 키트 번호를 선택합니다.
- 7 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

"All Data" 또는 "All Song" 파일에서 특정 곡 로드

또한 파일(파일 확장자: .T3A 또는 .T3S)에서 하나의 특정 곡을 원하는 사용자 곡 번호로 로드할 수도 있습니다.

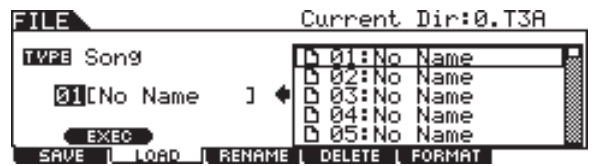
- 1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.
- 2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Song"으로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
- 3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



- 4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 선택된 파일에 포함된 곡을 디렉터리/파일 목록 상자에 표시합니다.
빈 곡(데이터가 없음)은 디렉터리/파일 목록 상자에 표시되지 않습니다.



- 5 커서를 원하는 곡으로 이동한 다음 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.
곡 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.



- 6 곡 번호를 로드 대상으로 선택합니다.
- 7 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

"All Data" 또는 "All Trigger" 파일에서 특정 트리거 설정 로드

또한 파일(파일 확장자: .T3A 또는 .T3T)에서 하나의 특정 트리거 설정을 원하는 트리거 설정 번호로 로드할 수도 있습니다.

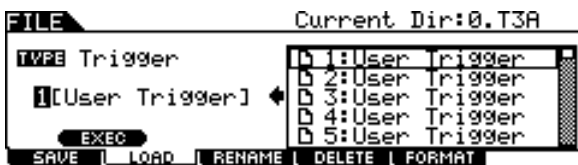
- 1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.
- 2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Trigger"로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
- 3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



- 4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 선택된 파일에 포함된 트리거 설정을 디렉터리/파일 목록 상자에 표시합니다.



- 5 커서를 원하는 로드 소스 트리거 설정으로 이동한 다음 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.
트리거 설정 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.

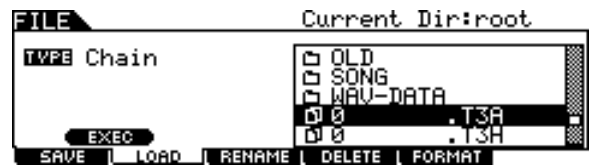


- 6 로드 대상이 되는 트리거 설정 번호를 선택합니다.
- 7 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

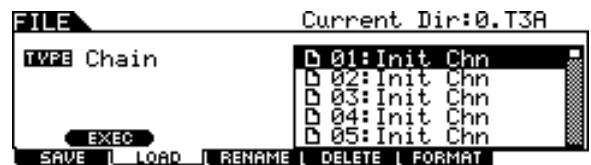
"All Data" 또는 "All Chain" 파일에서 특정 연쇄 로드

또한 파일(파일 확장자: .T3A 또는 .T3H)에서 하나의 특정 연쇄를 원하는 연쇄 번호로 로드할 수도 있습니다.

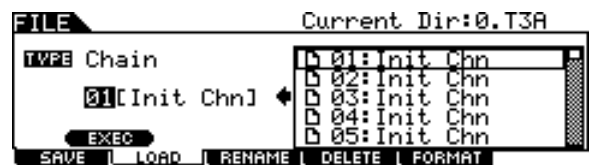
- 1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.
- 2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Chain"으로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
- 3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



- 4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 선택된 파일에 포함된 연쇄를 디렉터리/파일 목록 상자에 표시합니다.



- 5 커서를 원하는 로드 소스 연쇄로 이동한 다음 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.
연쇄 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.



- 6 로드 대상이 되는 연쇄 번호를 선택합니다.
- 7 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

"All Data" 또는 "All Voice" 파일에서 특정 음색 로드

또한 파일(파일 확장자: .T3A 또는 T3V)에서 하나의 특정 음색을 원하는 사용자 음색 번호로 로드할 수도 있습니다.

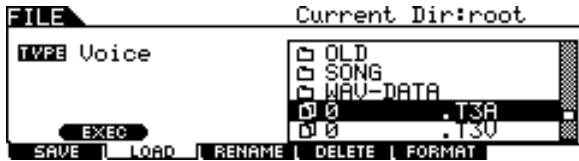
1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.

2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Voice"로 설정합니다.

형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.

디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



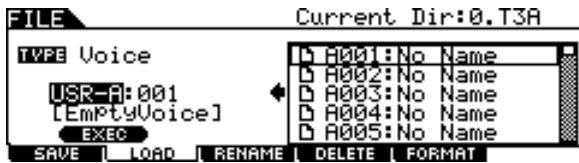
4 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 선택된 파일에 포함된 음색을 디렉터리/파일 목록 상자에 표시합니다.

빈 음색(오디오 신호가 없는)은 디렉터리/파일 목록 상자에 나열되지 않습니다.



5 커서를 원하는 로드 소스 음색으로 이동한 다음 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

음색 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.



6 로드 대상이 되는 사용자 음색 बैं크 및 번호를 선택합니다.

7 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

WAV 또는 AIFF 오디오 파일을 로드하여 사용자 음색 만들기

컴퓨터에서 만들고 저장하여 WAV 또는 AIFF 포맷으로 저장한 모든 오디오 데이터를 DTX900에서 사용자 음색의 자료로 사용할 수 있습니다. 원하는 WAV/AIFF 오디오 파일이 들어 있는 USB 저장 장치를 연결한 후 아래 지침을 따릅니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.

2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Wave"로 설정합니다.

형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

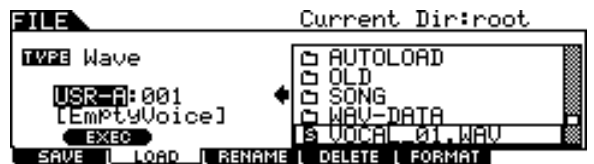
3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 로드할 파일을 선택합니다.

디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



4 파일을 선택한 후 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

사용자 음색 बैं크, 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.



5 사용자 음색 बैं크 및 번호를 로드 대상으로 선택합니다.

6 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

- 주
- 16비트(샘플 크기)의 WAV/AIFF 파일만 로드할 수 있습니다.
 - 사용할 수 없는 파일을 로드하려고 하면 오류 메시지가 나타납니다.

표준 MIDI 파일(SMF) 로드

표준 MIDI 파일(파일 확장자가 ".MID"인 MIDI 시퀀스 데이터용 일반 파일 형식, "MIDI 파일" 또는 "SMF"라고도 함) format 0을 USB 저장 장치에서 DTX900으로 로드하고 사용자 곡으로 사용할 수 있습니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F2] LOAD 버튼을 눌러 LOAD 화면을 엽니다.

2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 파일 형식을 "Song"으로 설정합니다.

형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음, 로드할 MIDI 파일(확장자: .MID)을 선택합니다.

디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.



4 MIDI 파일을 선택한 후 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

사용자 곡 번호 및 로드 대상의 이름이 화면의 왼쪽에 나타납니다.



5 사용자 곡 번호를 로드 대상으로 선택합니다.

6 [SF1] EXEC 버튼을 다시 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주

- format 0 표준 MIDI 파일(SMF)만 로드할 수 있습니다.
- 표준 MIDI 파일 곡(포맷 0)을 로드할 때는 곡의 맨 위에 있는 (001:01:000) 음량, 팬 및 프로그램 변경과 같은 파라미터가 헤더 데이터로 취급되며 [SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE를 통해 열리는 Voice Job(음색 작업) 화면의 설정에 적용됩니다. 음색 작업에 대한 설정은 곡이 시작될 때도 내부 톤 제너레이터 또는 외부 MIDI 장치로 전송되지 않지만 곡이 선택될 때 내부 톤 제너레이터 또는 외부 MIDI 장치로 전송됩니다. 이로 인해 다음과 같은 문제가 발생할 수 있습니다.
- 음량, 팬 및 프로그램 변경 등의 설정이 중간에 포함된 곡이 [▶/■] 버튼을 눌러 Repeat 설정 "on"([SONG] → [F1] PLAY로 열리는 화면 또는 [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat로 열리는 화면에서)으로 재생될 경우, 곡의 맨 위에 있는 사운드가 이후 재생에서는 달라질 수 있습니다.
- 음량, 팬 및 프로그램 변경 등의 설정이 중간에 포함된 곡이 패드 곡 기능(93페이지)을 사용하여 Repeat 설정 "on"([DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG으로 열리는 화면에서)으로 재생될 경우, 곡의 맨 위에 있는 사운드가 이후 재생에서는 달라질 수 있습니다. 위와 같은 문제를 피하려면 SMF 곡의 상단에 있는 파라미터 설정을 컴퓨터 또는 MIDI 시퀀스에서 몇 클럭 뒤로 이동한 다음 File(파일) 모드에서 로드를 실행하십시오. 그러면 이러한 파라미터 설정이 헤더 데이터로 취급되어, 곡이 시작될 때 내부 톤 제너레이터 또는 외부 MIDI 장치로 적절하게 전송됩니다.

파일 또는 디렉터리의 이름 변경

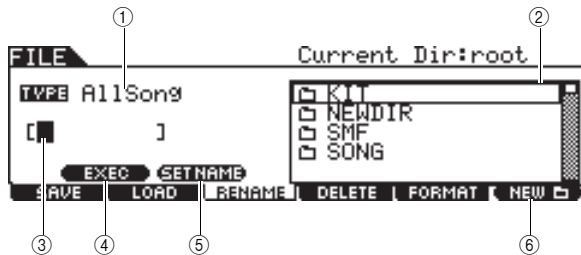
[F3] RENAME

현재 드라이브에서 선택된 파일/디렉터리의 이름을 변경할 수 있습니다.

최대 여덟 문자의 알파벳 또는 숫자를 사용하여 파일 이름을 바꿀 수 있습니다. 같은 디렉터리에 이름이 같은 파일이 있을 수 없습니다.

파일은 MS-DOS 이름 지정 규칙에 따라 이름이 지정됩니다. 파일 이름에 공백 또는 MS-DOS에서 인식되지 않는 다른 문자가 있으면 저장할 때 이러한 문자는 자동으로 "_" (밑줄) 문자로 바꿉니다.

1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F3] RENAME 버튼을 눌러 RENAME 화면을 엽니다.



① TYPE

원하는 파일 형식을 결정합니다. 파트 형식에 관한 자세한 내용은 113페이지를 참조하십시오.

② 파일 []/디렉터리(폴더) [] 선택 상자
현재 디렉터리의 디렉터리 및 파일을 나타냅니다. 이 상자에서는 디렉터리와 파일이 알파벳 순으로 나열됩니다. [ENTER/STORE] 버튼을 누르면 선택된 디렉터리(폴더)로 들어가고 [EXIT] 버튼을 누르면 한 단계 위의 디렉터리로 돌아갑니다. 각 라인 왼쪽 끝의 표시를 통해 디렉터리와 파일을 구분할 수 있습니다.

[] 디렉터리(폴더)

[] 파일

③ 파일 이름 입력 위치

저장하려는 파일의 이름을 최대 8자까지 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

④ [SF1] EXEC

이 버튼을 누르면 선택된 파일의 이름 변경이 실행됩니다.

⑤ [SF2] SET NAME

이 버튼을 누르면 파일/디렉터리 선택 상자에서 선택한 파일/디렉터리 이름이 파일 이름 입력 위치로 복사됩니다.

⑥ [F6] NEW

이 버튼을 누르면 현재 디렉터리에 새 디렉터리가 만들어집니다.

2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 파일 형식을 설정합니다.

3 커서를 파일/디렉터리 선택 상자로 이동한 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 이름을 변경할 원하는 파일 또는 디렉터를 선택합니다.

4 [SF2] SET NAME 버튼을 누릅니다.

선택된 파일의 이름이 파일 이름 입력 위치로 복사됩니다.

5 파일 이름을 입력합니다.

15페이지의 "문자 입력(예: 이름 지정)"에 나오는 지침을 따릅니다. [SF6] LIST 버튼을 눌러 문자 목록을 열 수 있습니다.

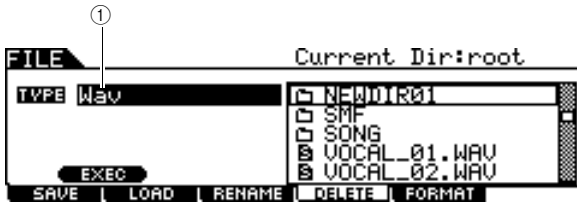


6 [SF1] EXEC 버튼을 눌러 이름 변경 작업을 실행합니다.

파일 또는 디렉터리 삭제

[F4] DELETE

- 1 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F4] DELETE 버튼을 눌러 삭제 화면을 엽니다.



① TYPE

원하는 파일 형식을 결정합니다. 파일 형식에 대한 자세한 내용은 113페이지를 참조하십시오.

- 2 커서를 TYPE으로 이동한 다음 삭제할 파일이 속하는 파일 형식을 선택합니다.

파트 형식에 관한 자세한 내용은 113페이지를 참조하십시오.

- 3 커서를 디렉터리/파일 목록 상자로 이동한 다음 삭제할 파일을 선택합니다.

- 4 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다.

확인 메시지가 나타납니다. 삭제를 취소하려면 [DEC/NO] 또는 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



- 5 삭제를 실행하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

주

- 디렉터를 삭제하려면 미리 디렉터리에 들어 있는 모든 파일과 폴더를 삭제하십시오. 파일이나 다른 폴더가 들어 있지 않은 디렉터리만 삭제할 수 있습니다.

USB 저장 매체 포맷

[F5] FORMAT

이 약기에 사용하기 전에 새 USB 저장 장치를 포맷해야 합니다. 다음 지시를 수행하십시오.

주의사항

- 포맷하기 전에 USB 저장 장치에 중요한 데이터가 있는지 확인하십시오. 그렇지 않으면 모든 데이터가 삭제됩니다.

주

- 컴퓨터에서 USB 저장 장치를 포맷할 수도 있습니다. 하지만 최상의 결과를 얻고 로드/저장 오류를 피하려면 DTX900에서 포맷한 USB 저장 장치를 사용하십시오.

1 USB 저장 장치를 USB TO DEVICE 단자에 연결합니다.

2 [FILE] 버튼을 눌러 File(파일) 모드로 들어간 다음 [F5] FORMAT 버튼을 눌러 포맷 화면을 엽니다.



- ① **볼륨 라벨**
볼륨 라벨의 이름을 결정합니다. 볼륨 라벨은 USB 저장 장치에 할당된 이름입니다. 볼륨 라벨에는 최대 11자를 사용할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.
- ② **[SF1] EXEC**
이 버튼을 누르면 포맷 작업이 실행됩니다.
- ③ **[SF6] LIST**
이 버튼을 눌러 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 입력에 대한 자세한 내용은 15페이지의 "문자 목록 사용"을 참조하십시오.

3 원하는 대로 볼륨 라벨의 이름을 입력합니다.

4 [SF1] EXEC 버튼을 누릅니다. (화면에서 사용자의 확인을 묻습니다.)
포맷을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 포맷을 실행하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

주

- 포맷 작업을 하면 대상 메모리 장치에서 모든 데이터가 삭제되고 자동으로 "AUTOLOAD" 디렉터리가 생성됩니다. 125페이지를 참조하십시오.

Utility(유틸리티) 모드

[UTILITY]

이 장에서는 [UTILITY] 버튼을 통해 호출되는 Utility(유틸리티) 모드에 대해 설명합니다. Utility(유틸리티) 모드에서는 DTX900의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다.

Utility(유틸리티) 모드에서의 기본 절차

1 [UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드로 들어갑니다.



2 원하는 기능을 찾기 위한 탭 메뉴([F1] - [F6] 및 [SF1] - [SF5] 버튼에 해당)를 확인한 다음 해당 버튼을 눌러 원하는 화면을 엽니다.

3 커서를 각 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

4 설정한 후에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정을 저장합니다.

주의사항

- 저장하지 않고 전원을 끄면 모든 유틸리티 설정이 손실됩니다.

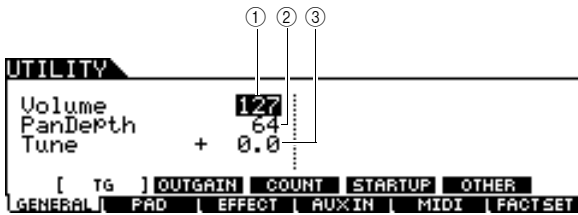
일반 설정

[F1] GENERAL

톤 제너레이터 설정

[SF1] TG

이 화면에서는 내부 톤 제너레이터에 대한 일반 설정을 할 수 있습니다. 설정은 내부 톤 제너레이터 블록에만 영향을 미칩니다. MIDI 출력에는 영향이 없습니다.



① 음량

톤 제너레이터의 전체 음량을 결정합니다. 값이 낮을수록 왼쪽 패널의 슬라이더를 최대로 설정할 때의 실제 음량이 낮아집니다.

설정	0 - 127
----	---------

② 팬 깊이

팬 깊이(왼쪽 및 오른쪽 스테레오 분산)를 결정하여 여러 파트 간의 현재 팬 밸런스를 유지합니다.

설정	1 - 127
----	---------

③ 튠

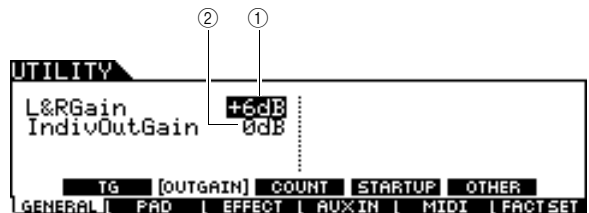
전체 사운드의 세부 튠을 결정합니다. 센트 단위로 튠을 조정할 수 있습니다.

설정	-102.4 ~ 0 ~ +102.3
----	---------------------

출력 잭의 출력 게인 설정

[SF2] OUTGAIN

이 화면에서 개별 출력 잭에 대한 출력 게인을 설정할 수 있습니다. 값이 높을수록 지정된 출력 잭을 통한 사운드 출력의 실제 음량이 커집니다.



① L&RGain

OUTPUT L/MONO, R 및 PHONES 잭의 출력 게인을 결정합니다.

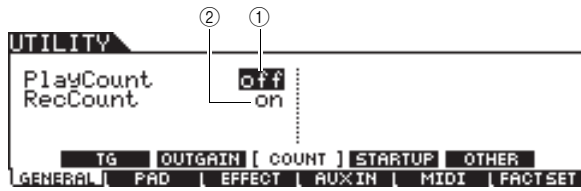
설정	0dB, +6dB
----	-----------

② IndividOutGain

INDIVIDUAL OUTPUT 잭의 출력 게인을 결정합니다. 여기의 설정은 모든 INDIVIDUAL OUTPUT 잭에 적용됩니다.

설정	0dB, +6dB
----	-----------

카운트 설정 [SF3] COUNT



① 연주 카운트

[▶/■] 버튼을 누른 후 실제 곡이 재생되기 전의 2소절 리드인 클릭 사운드를 활성화하거나 비활성화합니다.

설정	off, on
----	---------

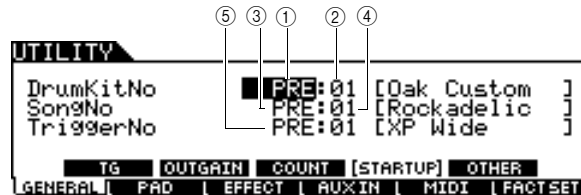
② RecCount

[▶/■] 버튼을 누른 후 실제 곡이 녹음되기 전의 2소절 리드인 클릭 사운드를 활성화하거나 비활성화합니다.

설정	off, on
----	---------

전원을 켤 때 호출되는 전원 커기 [SF4] STARTUP

이 화면에서는 전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 드럼 키트 번호, 곡 번호 및 트리거 설정 번호를 설정할 수 있습니다.



① 드럼 키트

전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 드럼 키트 बैं크를 결정합니다.

설정	PRE, USR, EXT-A - EXT-P
----	-------------------------

② 드럼 키트 번호

전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 위에서 지정된 드럼 키트 बैं크의 드럼 키트 번호를 결정합니다.

범위	01 - 50(EXT 선택 시 01 - 99)
----	---------------------------

③ 곡 बैं크

전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 곡 बैं크를 결정합니다.

설정	PRE, USR, EXT
----	---------------

④ 곡 번호

전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 위에서 지정된 बैं크의 곡 번호를 결정합니다.

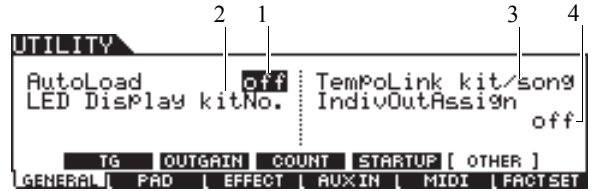
범위	01 - 99
----	---------

⑤ 트리거 번호

전원을 켤 때마다 자동으로 호출되는 트리거 설정 번호를 결정합니다.

설정	PRE: 01 - USR: 05
----	-------------------

기타 설정 [SF5] OTHER



① AutoLoad

자동 로드 기능을 켜지 또는 끌지를 결정합니다. on으로 설정하면 악기는 전원을 켤 때마다 AUTOLOAD 디렉터리의 파일(USB 저장 장치에서)을 자동으로 사용자 메모리로 로드합니다. 자동 로드 기능을 사용할 때는 "AllData", "Utility", "Click", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" 및 "AllVoice"의 파일을 AUTOLOAD 디렉터리에 넣어야 합니다. AUTOLOAD 디렉터리에 각 형식별로 하나의 파일만 넣을 수 있습니다. "AllData" 파일이 AUTOLOAD 디렉터리에 있으면 "AllData" 파일만 로드되고 다른 파일은 로드되지 않습니다.

설정	off, on
----	---------

② LED 화면

LED 화면에 표시되는 정보를 결정합니다. "KitNo"를 선택하면 현재 드럼 키트 번호가 LED 화면에 표시됩니다. "tempo"를 선택하면 현재 템포 값이 LED 화면에 표시됩니다. "mode"를 선택하면 현재 모드의 프로그램 번호(Drum Kit(드럼 키트) 모드의 드럼 키트 번호, Song(곡) 모드의 곡 번호, Trigger(트리거) 모드의 트리거 설정 번호, Chain(연쇄) 모드의 단계 번호 및 Sampling(샘플링) 모드의 사용자 음색 번호)가 LED 화면에 나타납니다.

설정	kitNo., tempo, mode
----	---------------------

③ 템포 링크

이 파라미터를 "kit/song"으로 설정한 경우 드럼 키트 또는 곡을 변경하면 템포 값이 새 드럼 키트 또는 곡의 설정에 따라 변경됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정한 경우, 드럼 키트 또는 곡을 변경하면 새 드럼 키트나 곡에 템포 값 설정이 있더라도 템포 값이 유지됩니다. 일반적으로 "kit/song"으로 설정합니다.

설정	off, kit/song
----	---------------

④ IndivOutAssign

각 파트에 대한 특정 출력을 결정합니다.

off: 각 파트가 [DRUM KIT] → [VOICE] → [OUTTUNE]으로 불러오는 OutputSel 파라미터에 따라 출력됩니다.

6paraOut/8paraOut: 각 파트가 다음과 같이 출력됩니다.

출력 잭	파트	
	6paraOut	8paraOut
indiv1	KICK	
indiv2	SNARE	
indiv3	TOM(좌측)	
indiv4	TOM(우측)	
indiv5	CYMBAL/HI-HAT/ MISC(좌측)	HI-HAT
indiv6	CYMBAL/HI-HAT/ MISC(우측)	MISC
OUTPUT L/MONO	-	CYMBAL(좌측)
OUTPUT R	-	CYMBAL(우측)

설정	off, 6paraOut, 8paraOut
----	-------------------------

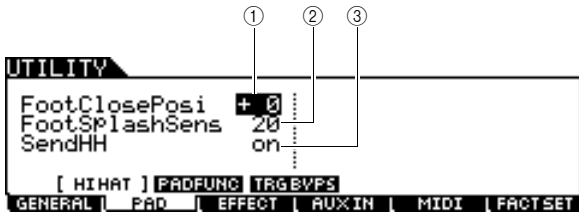
주
• "off" 이외의 설정을 선택할 경우, 채널 10 이외의 MIDI 채널에서 정상 음색이 OUTPUT L/MONO 및 R 커넥터와 PHONES 잭으로 출력됩니다.

패드 설정

[F2] PAD

하이 햇 설정

[SF1] HI HAT



① FootClosePosi(풋 클로즈 위치)

풋 스플래시 감지에 걸리는 시간(아래쪽 누름을 시작하는 순간부터 하이 햇 컨트롤러가 열릴 때까지)을 결정합니다. 값을 작을수록 "가상" 열림 위치가 더 좁아집니다. 값을 크게 설정하면 상단 심벌즈와 하단 심벌즈 사이의 간격이 커지고, 페달을 밟을 때 풋 페쇄 또는 풋 스플래시가 발생하는 것을 방지할 수 있습니다.

범위	-32 - +32
----	-----------

② FootSplashSens(풋 스플래시 감도)

하이 햇 컨트롤러에 풋 스플래시 연주를 적용한 시점부터 풋 스플래시 하이 햇 사운드가 실제로 트리거되는 시점까지의 시간을 결정합니다. 값이 클수록 풋 스플래시 사운드를 더 쉽게 연주할 수 있지만 페달을 조금만 움직여도 원치 않는 사운드가 트리거될 수 있습니다. 풋 스플래시를 연주하지 않을 때는 이 파라미터를 "off"로 설정하는 것이 좋습니다.

범위	off, 1 - 127
----	--------------

③ SendHH

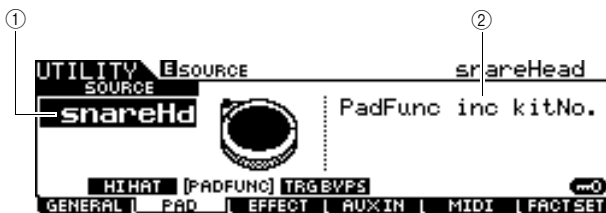
하이 햇 심벌즈 열기/닫기(하이 햇 컨트롤러 누름/해제)로 생성된 사운드의 연속적인 변경이 MIDI OUT을 통해 MIDI 메시지로 전송될지 여부를 결정합니다.

설정	off, on
----	---------

패드 기능 설정

[SF2] PADFUNC

이 화면에서는 드럼 사운드 트리거 이외의 기능을 패드(트리거 입력 소스)에 할당할 수 있습니다.



① SOURCE(트리거 입력 소스)

지정된 기능을 할당할 트리거 입력 소스를 결정합니다. 입력 잠금(79페이지)을 끄면 패드의 해당 섹션을 쳐서 트리거 입력 소스를 선택할 수도 있습니다.

설정	61의 트리거 입력 소스 목록을 참조하십시오.
----	---------------------------

주

• 패드 기능 설정과 패드 곡 설정(93페이지) 모두가 같은 트리거 입력 소스에 할당된 경우에는 패드 기능 설정이 우선권을 갖습니다.

② PadFunc

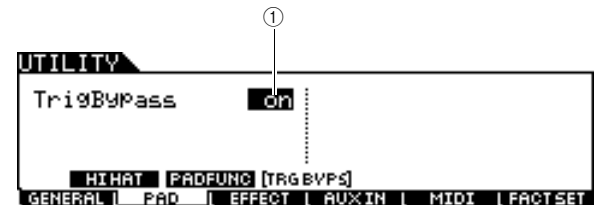
위에서 지정된 트리거 입력 소스에 할당되는 기능을 결정합니다.

설정	아래 참조
----	-------

Off	아무런 기능도 할당하지 않습니다. 일반 작동입니다.
inc kitNo.	패드를 치면 드럼 키트 번호가 1씩 증가합니다.
dec kitNo.	패드를 치면 드럼 키트 번호가 1씩 감소합니다.
inc chain	패드를 치면 연쇄 단계 번호가 1씩 증가합니다.
dec chain	패드를 치면 연쇄 단계 번호가 1씩 감소합니다.
inc tempo	패드를 치면 템포 값이 1씩 증가합니다.
dec tempo	패드를 치면 템포 값이 1씩 감소합니다.
tap tempo	패드를 세 번 치면 탭 화면이 열리지 않은 경우에도 템포 값이 설정됩니다.
clk on/off	패드를 치면 클럭 재생이 시작/중지됩니다.

트리거 바이패스 설정

[SF3] TRGBYPS



① TrigBypass

이 파라미터를 on으로 설정하면 DTX900은 모든 트리거 입력 소스에서 오는 모든 트리거 신호를 받지 않습니다. 이 파라미터는 패드 연결 설정을 변경하기 위해 모든 트리거 신호를 임시로 취소하고자 할 때 유용합니다. 이 파라미터는 일반적으로 off로 설정해야 합니다.

설정	off, on
----	---------

이펙트 설정

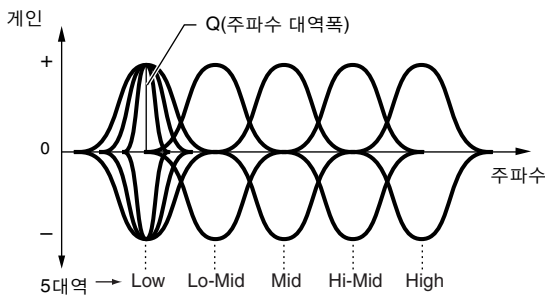
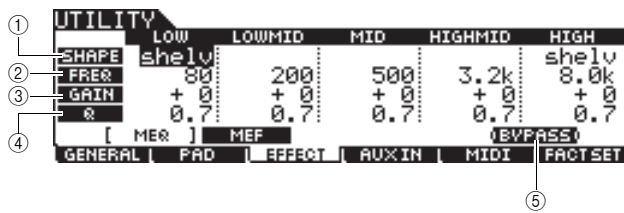
[F3] EFFECT

DTX900의 전체 이펙트 시스템(68페이지) 중 마스터 이퀄라이저 및 마스터 이펙트에 관련된 파라미터를 Utility(유틸리티) 모드에서 설정할 수 있습니다.

주
 • DTX900의 이펙트 구조에 대한 자세한 내용은 68페이지를 참조하십시오.

마스터 EQ 설정 [SF1] MEQ

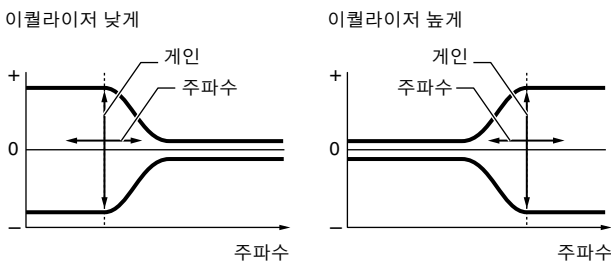
이 화면에서는 DTX900의 전체 사운드에 5대역 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.



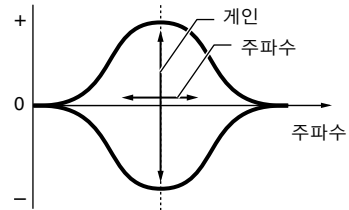
① **SHAPE**
 사용되는 이퀄라이저 형식이 shelving인지 피킹인지 여부를 결정합니다. 피킹 형식은 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇠/강화하는 반면, shelving 형식은 지정된 주파수 설정 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇠/강화합니다. 이 파라미터는 LOW 및 HIGH 주파수 대역에 대해서만 사용할 수 있습니다.

설정	shelv(셸빙 형식), peak(피킹 형식)
----	---------------------------

● shelv(셸빙 형식)
 이 형식의 EQ 웨이프를 사용하면 지정된 주파수 설정 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇠/강화할 수 있습니다.



● peak(피킹 형식)
 이 형식의 EQ 웨이프를 사용하면 지정된 주파수 설정의 신호를 감쇠/강화할 수 있습니다.



② **FREQ(주파수)**
 센터 주파수를 결정합니다. 이 포인트 근처의 주파수는 게인 설정에 의해 감쇠/강화됩니다.

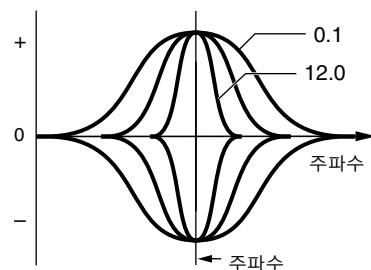
범위	아래 참조
LOW	웨이프가 "shelv"로 설정된 경우: 32Hz - 2.0kHz 웨이프가 "peak"로 설정된 경우: 63Hz - 2.0kHz
LOWMID, MID, HIGHMID	100Hz - 10kHz
HIGH	500Hz - 16kHz

③ **GAIN**
 주파수(위에서 설정)에 대한 레벨 게인 또는 선택된 주파수 대역이 감쇠 또는 강화되는 정도를 결정합니다.

범위	-12 dB - +0 dB - +12 dB
----	-------------------------

④ **Q(주파수 대역폭)**
 주파수 설정의 신호 레벨을 변화시켜 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다. 설정이 높을수록 Q(대역폭)가 작아집니다. 설정이 낮을수록 Q(대역폭)가 커집니다.

범위	0.1 - 12.0
----	------------

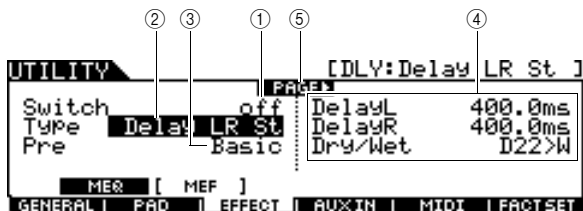


⑤ **[SF5] BYPASS**
 이 버튼을 누르면 마스터 EQ의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다. 바이패스를 끄면(BYPASS가 검은색 바탕에 흰색 텍스트로 표시), 마스터 EQ가 DTX900의 전체 사운드에 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS가 흰색 바탕에 검은색 텍스트로 표시), 마스터 EQ가 DTX900의 전체 사운드에 대해 바이패스됩니다.

참조
 Drum Kit 모드
 Song 모드
 Click 모드
 Trigger 모드
 File 모드
 Utility 모드
 Chain 모드
 Sampling 모드

마스터 이펙트 설정

[SF2] MEF



① 스위치

마스터 이펙트를 DTX900의 전체 사운드에 적용할지 여부를 결정합니다.

설정	off, on
----	---------

② 형식

마스터 이펙트 형식을 결정합니다.

설정	이펙트 형식에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	------------------------------------

③ Pre

선택된 이펙트 형식이 사운드에 미칠 영향을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 호출할 수 있습니다. 각 이펙트 프리셋의 파라미터에 대한 자세한 내용은 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

④ 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 72페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

⑤ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

외부 오디오 설정

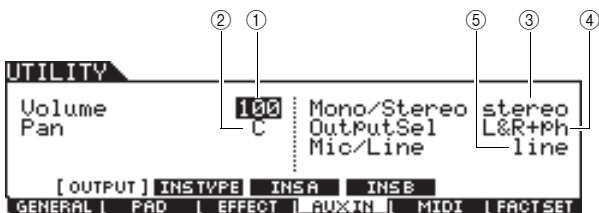
[F4] AUXIN

AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

출력 설정

[SF1] OUTPUT

이 화면에서는 AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력의 음량이나 팬과 같은 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이들 파라미터는 CD 또는 AUX IN/SAMPLING IN 잭에 연결된 다른 소스와 함께 연주하거나 연습할 때 유용합니다.



① 음량

AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력의 출력 레벨을 결정합니다.

범위	0 - 127
----	---------

② 팬

AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

범위	L63 (맨 왼쪽) - C (중앙) - R63 (맨 오른쪽)
----	-----------------------------------

③ 모노/스테레오

AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 대한 신호 구성 또는 신호가 경로 지정되는 방식(스테레오 또는 모노)을 결정합니다.

설정	L mono, R mono, L+Rmono, stereo
----	---------------------------------

- L mono 오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.
- R mono 오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.
- L+Rmono 오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹스되어 모노로 처리됩니다.
- Stereo 오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

④ OutputSel

AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력의 출력 잭 할당을 결정합니다.

설정	아래 표 참조
----	---------

LCD	출력 잭	스테레오/모노
L&R+ph	OUTPUT L/R 및 PHONES	스테레오
Phones	PHONES	스테레오
L&R	OUTPUT L/R	스테레오
Ind1&2	INDIVIDUAL OUTPUT 1 및 2	스테레오 (1: L, 2: R)
Ind3&4	INDIVIDUAL OUTPUT 3 및 4	스테레오 (3: L, 4: R)
Ind5&6	INDIVIDUAL OUTPUT 5 및 6	스테레오 (5: L, 6: R)
Ind1	INDIVIDUAL OUTPUT 1	모노
:	:	:
Ind6	INDIVIDUAL OUTPUT 6	모노

⑤ Mic/Line

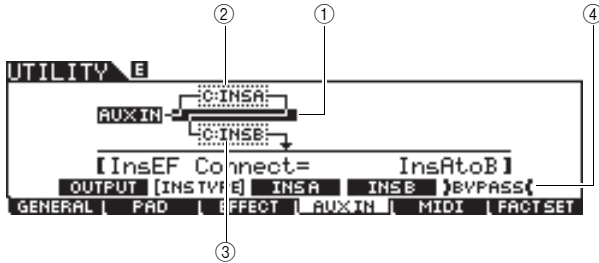
AUX IN/SAMPLING IN 잭을 사용할 경우, 이것은 입력 소스(마이크 또는 라인)를 결정합니다.

설정	mic, line
----	-----------

- mic 마이크, 전자 기타 또는 베이스와 같은 저출력 장비에 사용됩니다.
- line 키보드, 신디사이저 또는 CD 플레이어와 같은 고출력 장비에 사용됩니다.

삽입 이펙트 연결 설정 [SF2] INSTYPE

이 화면에서는 AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 적용되는 삽입 이펙트 형식에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.



주
 • DTX900의 이펙트 구조에 대한 자세한 내용은 68페이지를 참조하십시오.

① InsConnect

삽입 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경은 화면의 그림에 표시되므로 어떻게 신호가 라우팅되는지를 명확하게 볼 수 있습니다.

설정	Ins A to B, Ins B to A
----	------------------------

- Ins A to B 삽입 이펙트 A로 처리된 신호가 삽입 이펙트 B로 전송됩니다.
- Ins B to A 삽입 이펙트 B로 처리된 신호가 삽입 이펙트 A로 전송됩니다.

② 삽입 A(삽입 A 범주/형식)

③ 삽입 B(삽입 B 범주/형식)

범주를 선택한 후 삽입 이펙트 A/B 형식을 결정합니다. Category 열에서 각각 비슷한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 범주 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택된 범주에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

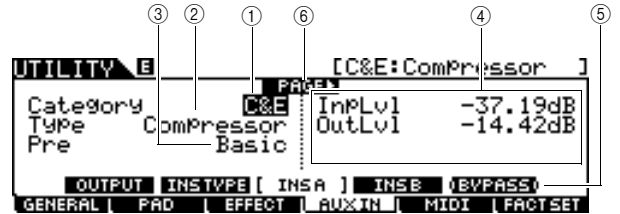
설정	이펙트 범주에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	------------------------------------

④ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 삽입 이펙트의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다. 바이패스를 끄면(BYPASS가 검은색 바탕에 흰색 텍스트로 표시), AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 삽입 이펙트가 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS가 흰색 바탕에 검은색 텍스트로 표시), AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 대해 삽입 이펙트가 바이패스됩니다.

삽입 이펙트 형식 설정 [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

이 화면에서는 AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 적용되는 삽입 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다.



① 범주

② 형식

Category 열에서 각각 비슷한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 범주 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택된 범주에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정	이펙트 범주에 대한 세부사항은 70페이지에 설명되어 있습니다.
----	------------------------------------

③ Pre

선택된 이펙트 형식이 사운드에 미칠 영향을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 호출할 수 있습니다.

④ 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 72페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 데이터 목록 소책자를 참조하십시오.

⑤ [SF5] BYPASS

이 버튼을 누르면 삽입 이펙트의 바이패스 상태가 켜지거나 꺼집니다. 바이패스를 끄면(BYPASS가 검은색 바탕에 흰색 텍스트로 표시), AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 삽입 이펙트가 적용됩니다. 바이패스를 켜면(BYPASS가 흰색 바탕에 검은색 텍스트로 표시), AUX IN/SAMPLING IN 잭을 통한 오디오 신호 입력에 대해 삽입 이펙트가 바이패스됩니다.

⑥ PAGE ▶

현재 페이지에서 다른 페이지를 열 수 있을 때 나타납니다. 다른 페이지를 열려면 커서 [>] 또는 [<] 버튼을 사용합니다.

MIDI 설정

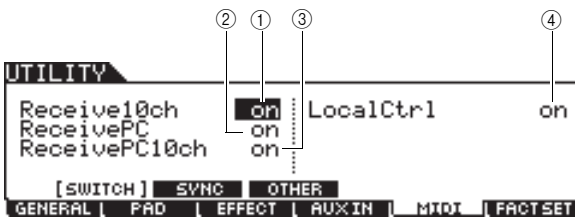
[F5] MIDI

[F5] MIDI 버튼을 통해 열리는 이 화면에서는 MIDI 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. DTX900의 톤 제너레이터 블록은 동시에 16 채널의 MIDI 메시지를 처리할 수 있습니다. 이 채널 중 MIDI 채널 10이 패드를 칠 때 트리거되는 드럼 음색을 처리합니다.

프로그램 변경 수신 On/Off

[SF1] SWITCH

DTX900의 톤 제너레이터 블록은 10 이외의 MIDI 채널을 통해 프로그램 변경 메시지를 수신하여 드럼 음색과 다양한 형식의 음색을 연주할 수 있습니다. 관련 파라미터를 이 화면에서 설정할 수 있습니다.



① Receive10ch

DTX900이 채널 10을 통해 외부 MIDI 장치에서 MIDI 채널 메시지를 수신하는지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면, DTX900은 MIDI 채널 10을 통해 메시지를 수신합니다. off로 설정하면 DTX900은 이를 무시합니다. 즉, DTX900의 사운드가 해당 패드를 치거나 Audition 버튼을 누를 때만 트리거됩니다.

설정	off, on
----	---------

주

- MIDI 채널 메시지에는 Note on/off, Program Change, Control Change, Pitch Bend Change 등이 포함됩니다.

② ReceivePC

DTX900이 외부 MIDI 장치에서 프로그램 변경 메시지를 수신하는지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 DTX900은 외부 MIDI 장치에서 프로그램 변경 메시지를 수신합니다. off로 설정하면 DTX900에서 이를 무시합니다.

설정	off, on
----	---------

③ ReceivePC10ch

DTX900에서 MIDI 채널 10(패드를 치면 트리거되는 드럼 음색의 파트를 처리)을 통한 프로그램 변경 메시지를 수신하는지 여부를 결정합니다. 외부 MIDI 장치의 드럼 키트 번호를 변경하려면 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다. 이 파라미터는 Receive PC 파라미터 2가 on으로 설정된 경우에만 효과가 있음을 유의하십시오.

설정	off, on
----	---------

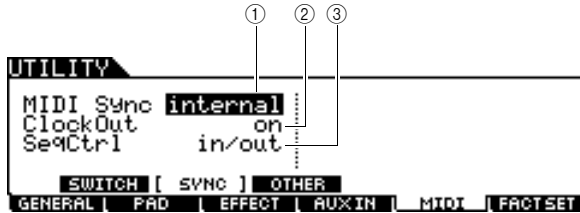
④ LocalCtrl(로컬 컨트롤)

악기의 톤 제너레이터가 패드 연주에 반응할지 여부를 결정합니다. 일반적으로 연주할 때 DTX900의 사운드를 들어야 하기 때문에 "on"으로 설정해야 합니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 패드를 치더라도 사운드가 들리지 않지만 해당 MIDI 메시지는 MIDI를 통해 전송됩니다. 또한 내부 톤 제너레이터 블록은 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다. 드럼 연주를 시퀀서나 DAW 등의 다른 장치에 MIDI 데이터로 녹음할 때는 "off"로 설정할 수 있습니다.

설정	off, on
----	---------

MIDI 동기화 설정 [SF2] SYNC

DTX900의 곡 또는 클릭 재생을 DTX900에 연결된 MIDI 장치에서 나오는 외부 MIDI 클럭과 동기화할 수 있습니다. 곡 또는 클릭은 일반적으로 내부 클럭에 따라 재생됩니다. 이 화면에서 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① MIDI Sync

곡 재생을 악기의 내부 클럭과 동기화할 것인지, 외부 MIDI 클럭과 동기화할 것인지를 결정합니다.

설정	internal, MIDI
----	----------------

- Internal** 내부 클럭에 동기화합니다. 본 악기를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클럭 소스로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.
- MIDI** MIDI를 통해 외부 MIDI 장비에서 수신된 MIDI 클럭에 MIDI를 동기화합니다.

주

- MIDI Sync 파라미터를 MIDI로 설정할 경우에는, DTX900에 연결된 컴퓨터 또는 외부 MIDI 장비가 MIDI 클럭 데이터를 전송할 수 있어야 합니다.

② ClockOut

MIDI 클럭(F8H) 메시지를 MIDI를 통해 DTX900에서 전송할지 여부를 결정합니다.

설정	off, on
----	---------

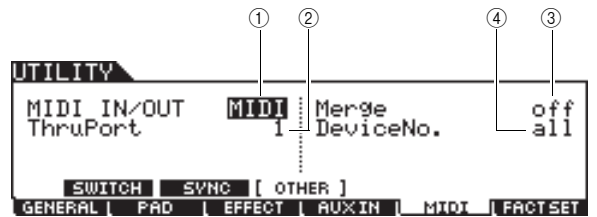
③ SeqCtrl

시퀀서 컨트롤 신호(시작(FAH), 계속(FBH) 및 정지(FCH))를 MIDI OUT/USB 단자를 통해 수신 및 전송할지 여부를 결정합니다.

설정	off, in, out, in/out
----	----------------------

- off** 전송/인식되지 않습니다.
- In** 인식되지만 전송되지 않습니다.
- out** 전송되지만 인식되지 않습니다.
- in/out** 전송/인식됩니다.

MIDI 기타 설정 [SF3] OTHER



① MIDI IN/OUT

MIDI 데이터의 송수신에 사용될 물리적 출력/입력 단자를 결정합니다.

설정	MIDI, USB
----	-----------

② ThruPort

MIDI 전송/수신에 USB 단자를 사용할 경우에는, DTX900이 하나의 포트를 통해 MIDI 데이터에 응답하도록 하고 다른 포트 번호(여기에서 설정 가능)에 대한 데이터는 다른 톤 제너레이터(MIDI OUT 단자에 연결된)로 릴레이하도록 설정할 수 있습니다.

설정	1, 2
----	------

③ 병합

이 파라미터를 사용하면 수신 MIDI 데이터(MIDI IN을 통해 수신된)를 DTX900에서 생성된 MIDI 데이터와 믹스하여 이를 MIDI OUT에서 함께 출력할 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 병합이 활성화됩니다. 이 파라미터는 DTX900에 연결된 다른 MIDI 키보드를 연주하는 동시에 드럼 패드를 연주하여 DTX900에 연결된 MIDI 톤 제너레이터를 컨트롤하고자 할 때 유용합니다.

설정	off, on
----	---------

④ DeviceNo.

DTX900에서 데이터 수신 또는 전송에 사용되는 장치 번호를 결정합니다. 외부 MIDI 장치와 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 송수신할 때 이 번호는 외부 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다.

설정	1 - 16, all, off
----	------------------

- all** 이 설정을 선택하면 모든 MIDI 장치 번호에 대한 시스템 독점 메시지가 수신됩니다. DTX900은 장치 번호 1로 인식됩니다.
- off** 이 설정을 선택하면 벌크 덤프 및 파라미터 변경과 같은 시스템 독점 메시지를 전송하거나 수신할 수 없습니다. 시스템 독점 메시지의 전송 또는 수신을 실행하려고 하면 오류 메시지가 나타납니다.

사용자 메모리를 초기 출고 시 설정으로 재설정 [F6] FACTSET

DTX900의 사용자 메모리의 원래 출고 시 설정(76페이지)을 복원할 수 있습니다. 자세한 내용 및 지침은 23페이지를 참조하십시오.

Chain(연쇄) 모드

[CHAIN]

이 장에서는 [CHAIN] 버튼을 통해 호출되는 Chain(연쇄) 모드에 대해 설명합니다.

Chain(연쇄) 모드에서는 각각 최대 64 단계로 구성되며 각각 자체 드럼 키트 번호, 곡 번호 또는 클릭 설정(템포 및 박자 기호만)이 있는 연쇄를 프로그램할 수 있습니다. 프로그램된 연쇄의 각 단계는 Chain(연쇄) 모드의 [F1] SELECT 화면에서 단계 번호를 선택하거나 Utility(유틸리티) 모드에서 패드 기능으로 "inc chain" 또는 "dec chain" 작업이 할당된(126페이지) 패드를 쳐서 하나씩 차례로 호출할 수 있습니다. 예를 들어 연쇄 기능을 사용하면 선택될 여러 드럼 키트를 라이브 연주에 맞는 순서대로 원하는 대로 정렬할 수 있으며, 연습 난이도에 맞게 여러 곡이 선택될 순서를 정렬할 수 있습니다. DTX900에서는 최대 64개의 연쇄를 기억하여 원할 때마다 필요할 때마다 즉시 호출할 수 있습니다.

프로그래밍된 연쇄 사용

[F1] SELECT

이 화면에서는 [F2] EDIT 화면에서 프로그래밍된 연쇄를 사용하고 연쇄의 단계를 하나씩 호출할 수 있습니다.

- 1 [CHAIN] 버튼을 눌러 Chain(연쇄) 모드로 들어 갑니다.
- 2 [F1] SELECT 버튼을 눌러 연쇄 선택 화면을 엽니다.



① NUMBER(연쇄 번호)
연쇄 번호를 결정합니다.

설정	01 - 64
----	---------

② STEP
선택된 연쇄의 단계 번호를 결정합니다.

설정	01 - 64
----	---------

③ KIT
현재 지정된 드럼 키트 번호와 이름을 나타냅니다.

④ SONG
현재 지정된 곡 번호와 이름을 나타냅니다.

⑤ CLICK
현재 지정된 템포 및 박자 기호를 나타냅니다.

- 3 커서를 연쇄 번호로 이동한 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 연쇄를 선택합니다.
연쇄 번호를 선택하면 단계 01.에 대해 프로그래밍된 설정이 호출됩니다.

4 선택된 연쇄 프로그램을 사용합니다.

- 각 단계에 프로그래밍된 곡 또는 클릭을 시작/중지하려는 경우:
연쇄의 각 단계는 곡 또는 클릭을 시작하지 않고 지정된 드럼 키트, 곡 번호 또는 클릭 설정을 호출하기만 합니다. [▶/■] 버튼을 누르면 곡이 시작/중지되고 [CLICK ON/OFF] 버튼을 누르면 클릭이 시작/중지됩니다.

- 단계 번호를 변경하려는 경우:
두 가지 방법을 사용할 수 있습니다.
커서를 STEP으로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 [F1] SELECT 화면에서 단계 번호를 변경할 수 있습니다. 이 방법은 Chain(연쇄) 모드에서만 사용할 수 있습니다.
"inc chain" 또는 "dec chain"이 패드 기능으로 할당된 ([UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC를 통해 열리는 화면에서) 패드를 쳐서 단계 번호를 변경할 수도 있습니다. 이 방법은 모든 모드에서 사용할 수 있습니다. 연주할 때 신속하게 연쇄 단계 번호를 변경하고자 할 때 이 방법을 사용하는 것이 좋습니다.

주

- JUMP가 할당된 단계를 선택하면, 단계는 지정된 다른 연쇄 번호로 전환됩니다.
- 다른 단계와 함께 그룹화된 단계를 선택하면, 그룹화된 단계의 모든 설정이 동시에 호출됩니다.

연쇄 프로그래밍

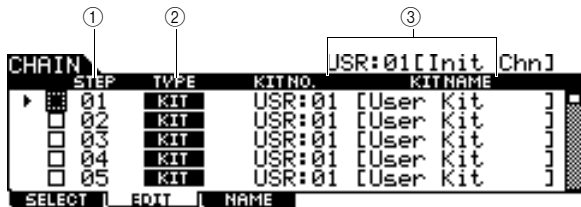
[F2] EDIT

이 화면에서는 각 단계에 대한 파라미터를 설정하여 연쇄를 프로그래밍할 수 있습니다.

1 Chain Select(연쇄 선택) 화면에서 커서를 연쇄 번호로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 연쇄 번호를 선택합니다.



2 [F2] EDIT 버튼을 눌러 연쇄 편집 화면을 엽니다.



① STEP

단계 번호를 나타냅니다. 여러 단계를 함께 그룹화하려면 확인란을 사용할 수 있습니다. 단계 그룹화에 대한 자세한 내용은 134페이지를 참조하십시오.

주
• 단계 1의 확인란만 입력할 수 있음을 유의하십시오.

② TYPE

해당 단계를 선택했을 때 호출되는 데이터의 형식을 결정합니다. "KIT" 또는 "SONG"을 선택하면 오른쪽에 표시된 해당 드럼 키트 번호 또는 곡 번호가 호출됩니다. "CLICK"을 선택하면 오른쪽에 표시된 템포 및 박자 기호(BEAT)가 호출됩니다. "JUMP"를 선택하면 연쇄 순서가 오른쪽에 표시된 연쇄 번호로 전환됩니다. "END"를 선택하면 해당 단계가 선택되었을 때 연쇄 프로그램이 종료됩니다.

설정	KIT (Drum Kit), SONG, CLICK, JUMP, END
----	--

③ KIT NO./ SONG NO./ TEMPO 및 BEAT/CHAIN NO.

이 열의 표시는 선택한 TYPE에 따라 다릅니다. TYPE을 "KIT"로 설정한 경우, 이 열은 해당 단계를 선택했을 때 호출되는 드럼 키트 번호를 결정합니다. TYPE을 "SONG"으로 설정한 경우, 이 열은 해당 단계를 선택했을 때 호출되는 곡 번호를 결정합니다. TYPE을 "CLICK"으로 설정한 경우, 이 열은 해당 단계를 선택했을 때 호출되는 템포 및 박자를 결정합니다. TYPE을 "JUMP"로 설정한 경우, 이 열은 해당 단계를 선택했을 때 호출되는 연쇄 번호를 결정합니다.

3 연쇄를 프로그래밍합니다.

● 각 단계에 대한 파라미터 설정

커서를 Step 01로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 TYPE을 설정합니다. TYPE을 "KIT"로 설정한 경우에는 커서를 이동하여 원하는 드럼 키트 बैं크와 번호를 선택합니다. TYPE을 "SONG"으로 설정한 경우에는 원하는 곡 번호를 선택합니다. TYPE을 "CLICK"으로 설정한 경우에는 원하는 템포 및 박자 기호(BEAT)를 선택합니다. TYPE을 "JUMP"로 설정한 경우에는 원하는 연쇄 번호를 선택합니다. 같은 방법을 사용하여 나머지 단계도 원하는 대로 설정합니다.

● 단계 그룹화

여러 단계를 동시에 호출하려면(예: 특정 드럼 키트 번호와 곡 번호를 동시에 호출하려는 경우), 단계 번호 왼쪽에서 적절한 상자에 체크 표시를 넣어 단계 그룹화 기능을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

● 다른 연쇄로 이동

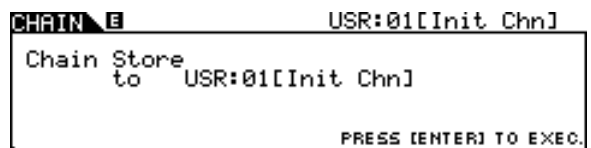
각 연쇄에는 최대 64개의 단계가 포함될 수 있습니다. 하지만 64개가 넘는 단계를 만들면 현재 편집된 연쇄를 다른 연쇄에 링크할 수 있는 Jump(점프) 기능을 사용할 수 있습니다. TYPE을 "JUMP"로 설정한 다음 오른쪽 열에서 점프의 대상이 될 연쇄 번호를 설정합니다.

4 원하는 단계 설정을 구성한 후 프로그래밍된 마지막 단계 바로 뒤의 단계로 커서를 이동한 다음 TYPE을 END로 설정합니다.

불필요한 단계가 호출되는 것을 방지하기 위해 필요한 작업입니다. "END"가 단계에 할당되면 END 단계 뒤의 단계 번호를 선택할 수 없습니다.

5 연쇄가 완료된 후 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

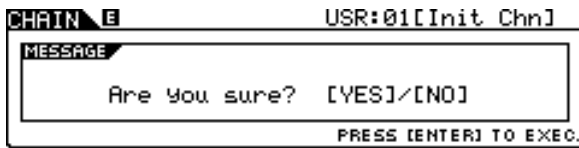
다음과 같은 화면이 나타납니다.



6 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 대상이 될 연쇄 번호를 선택합니다.

7 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.



8 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

주의사항

- 다른 연쇄를 선택하거나 전원을 끄면 편집된 연쇄가 손실됩니다. 따라서 다른 연쇄를 선택하거나 전원을 끄기 전에는 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 연쇄 데이터를 내부 메모리에 저장하십시오.
- "Please keep power on" 메시지가 표시되어 있을 때는 절대 전원을 끄지 마십시오. 연쇄 데이터가 모두 손실될 수 있습니다.

단계 그룹화

여러 단계를 동시에 호출하고자 할 때(예: 드럼 키트 번호와 템포를 동시에 호출할 때) 유용한 기능입니다. Chain(연쇄) 모드의 [F2] EDIT 화면에서, 그룹의 첫 번째 단계 번호 뒤의 단계 번호 왼쪽에 있는 확인란을 선택하여 체크 표시를 넣습니다.

예 1)

아래 단계는 01 → 02 → 03 → 04 → 05의 순서를 통해 호출됩니다.

STEP	TYPE
<input type="checkbox"/> 01	CLICK
<input type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input type="checkbox"/> 04	SONG
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

예 2)

아래의 단계는 01 및 02 → 03 및 04 → 05의 순서를 통해 호출됩니다. 이 연쇄를 선택하면 Steps 01 및 02의 설정이 동시에 호출됩니다. 다음 단계(Step 03)를 선택하면 Steps 03 및 04의 설정이 호출되고, 다시 다음 단계를 선택하면 Step 05의 설정이 호출됩니다.

STEP	TYPE
<input type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 04	KIT
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

예 3)

아래의 단계는 01 → 02, 03 및 04 → 05를 통해 호출됩니다. 이 연쇄를 선택하면 Steps 01의 설정이 호출됩니다. 다음 단계를 선택하면 Step 02 - 04의 설정이 동시에 호출됩니다.

STEP	TYPE
<input type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 03	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 04	CLICK
<input type="checkbox"/> 05	SONG

작성한 연쇄에 이름 지정

[F3] NAME

이 화면에서는 현재 연쇄에 대한 원하는 이름을 지정할 수 있습니다(최대 8자).

1 연쇄 프로그래밍이 끝나면 [F3] NAME 버튼을 누릅니다.

2 현재 연쇄에 대한 이름을 입력합니다.
이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.



- ① [SF6] LIST
이 버튼을 눌러 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 입력에 대한 자세한 내용은 15페이지의 "문자 목록 사용"을 참조하십시오.

- 3 설정 후 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.**
- 4 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 대상이 될 연쇄 번호를 선택합니다.**
- 5 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.**
화면에서 사용자의 확인을 지시합니다. 저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 6 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.**

Sampling(샘플링) 모드[SAMPLING]

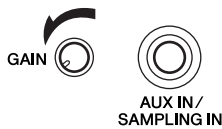
Sampling Record(샘플링 녹음) 기능을 사용하면 연결된 마이크의 보컬, 전자 기타의 신호 또는 외부 CD 또는 MP3 플레이어의 오디오 등과 같은 사운드를 DTX900으로 직접 녹음하고 이를 DTX900에 사용자 드럼 음색으로 할당할 수 있습니다. 샘플링 기능을 통해 얻은 사용자 드럼 음색은 드럼 키트에 할당하여 패드를 쳐서 연주할 수 있습니다.

● 사용자 음색

프리셋 음색 이외에도 DTX900에는 사용자 음색도 있습니다. 사용자 음색은 Sampling(샘플링) 모드에서 오디오 신호를 녹음하거나 DTX900에 연결된 USB 저장 장치에서 WAV 파일 또는 AIFF 파일을 File(파일) 모드에서 로드하는 방법을 통해 만듭니다.

샘플링 설정

- 1 전원을 끄고 후면 패널의 GAIN 노브를 최소로 설정합니다.



주

• 전원을 켜거나 끄는 방법에 대한 자세한 내용은 18페이지를 참조하십시오.

- 2 오디오 장치(예: CD 플레이어)를 후면 패널의 AUX IN/SAMPLING IN 잭에 연결합니다.

- 3 DTX900의 전원을 켭니다.

- 4 [UTILITY] 버튼을 눌러 Utility(유틸리티) 모드로 들어가서 [F4] AUXIN 버튼을 누른 다음 [SF1] OUTPUT 버튼을 눌러 Output(출력) 화면을 엽니다.



- 5 Mic/Line 파라미터를 설정합니다.

마이크, 전자 기타 또는 베이스와 같은 저출력 장비를 연결할 때는 Mic/Line 파라미터를 "mic"로 설정합니다. 키보드, 신디사이저 또는 CD 플레이어와 같은 고출력 장비를 연결할 때는 Mic/Line 파라미터를 "line"으로 설정합니다.

- 6 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.

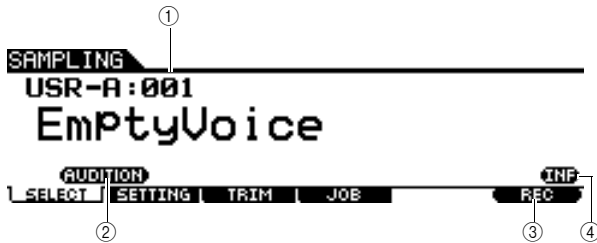
샘플링 작업 및 사용자 음색 할당

[F1] SELECT/[F2] SETTING

이 단원에서는 샘플링 작업을 실행하고 사용자 음색을 만들 때의 지침에 대해 설명합니다. 만들어진 사용자 음색은 드럼 키트에 할당하고 패드를 쳐서 연주할 수 있습니다.

- 1 마이크 또는 오디오 장비를 DTX900에 연결합니다.
- 2 [DRUM KIT] 버튼을 누른 다음 사용자 음색을 할당할 드럼 키트를 선택합니다.
- 3 [SAMPLING] 버튼을 눌러 Sampling(샘플링) 모드로 들어갑니다.

User Voice Select(사용자 음색 선택) 화면이 나타납니다. 이 화면에서는 사용자 음색 번호(USR-A: 001 - USR-H: 127)를 샘플링 대상으로 선택할 수 있습니다. 샘플링 작업은 녹음된 오디오 데이터를 여기서 선택된 사용자 음색에 할당합니다.



① 사용자 음색
샘플링 작업을 통해 얻은 오디오 신호를 할당할 사용자 음색을 결정합니다.

설정	USR-A: 001 - USR-H: 127
----	-------------------------

② [SF1] AUDITION
이 버튼을 누르고 있으면 현재 선택된 사용자 음색을 들을 수 있습니다. (사용자 음색이 비어 있으면 사운드가 들리지 않습니다.)

③ [F6] REC
이 버튼을 누르면 Sampling Record Standby(샘플링 녹음 대기) 화면이 나타납니다.

④ [SF6] INF
이 버튼을 누르면 사용된 샘플링 메모리 크기가 표시됩니다. 이 버튼을 한번 더 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다.



① 사용/전체
사용된 메모리 크기와 사용 가능한 전체 크기를 나타냅니다.

② 녹음 가능 크기
여유 메모리의 양을 나타냅니다.

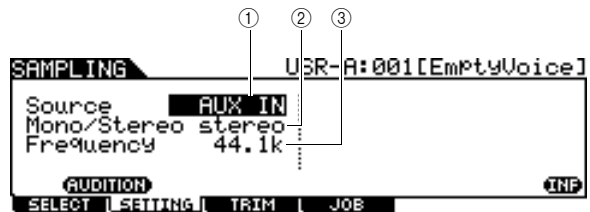
③ 녹음 가능 시간
사용 가능한 메모리에 따라 사용 가능한 샘플링 시간을 나타냅니다.

주

- 샘플링 주파수 설정에 따라 사용 가능한 샘플링 시간은 다음과 같이 다릅니다.
44.1kHz : 6분 20초
22.05kHz : 12분 40초
11.025kHz : 25분 20초
5.5125kHz : 55분 40초
* 모노와 스테레오 모두에 적용

4 [F2] SETTING 버튼을 눌러 Sampling Setting (샘플링 설정) 화면을 연 다음 필요한 설정을 합니다.

이 화면에서는 녹음 소스 및 샘플링 주파수와 같은 기본 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① 소스(샘플링 소스)
샘플링될 신호가 수신될 입력 커넥터를 결정합니다.

설정	AUX IN, resample
----	------------------

AUX IN AUX IN/SAMPLING IN 잭으로부터의 아날로그 오디오가 녹음 소스로 인식됩니다.
resample DTX900의 출력으로부터의 오디오 신호가 내부적으로 수신되고 녹음 소스로 인식됩니다.

② 모노/스테레오
새 샘플을 스테레오 샘플로 녹음할지 모노 샘플로 녹음할지 결정합니다.

설정	monoL, monoR, monoL+R, stereo
----	-------------------------------

monoL L 채널 신호가 모노 샘플로 녹음됩니다.
monoR R 채널 신호가 모노 샘플로 녹음됩니다.
monoL+R L 채널 및 R 채널 신호가 믹스되고 모노 샘플로 녹음됩니다.
stereo 스테레오 샘플이 녹음됩니다.

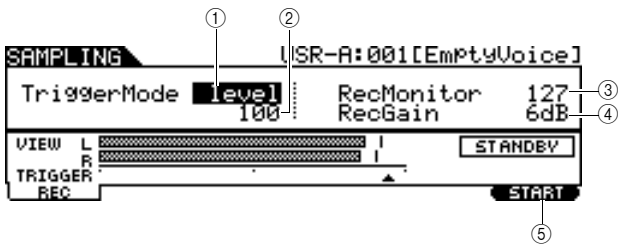
③ 주파수
샘플링 주파수를 결정합니다. 디지털 관독이 수행되는 비율을 샘플링 주파수라고 합니다. 샘플링 주파수가 높을수록 음질이 높아집니다. 일반적으로 이 파라미터는 가장 높은 설정인 "44.1kHz"로 설정해야 합니다. lo-fi 사운드가 필요한 경우에는 44.1 kHz 이외의 값을 선택합니다. 44.1 kHz 이외의 설정에서는 소스 신호에 따라, 녹음 도중 모니터링되는 사운드가 녹음된 사운드와 다를 수 있습니다.

설정	44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)
----	--

5 [F1] SELECT 버튼을 누른 다음 [F6] REC 버튼을 누릅니다.

[F1] SELECT 화면에 표시된 사용자 음색에 오디오 데이터가 포함되지 않은 경우 Sampling Standby(샘플링 대기) 화면이 나타납니다.

[F1] SELECT 화면에 표시된 사용자 음색에 오디오 데이터가 포함된 경우에는 이미 녹음된 사용자 음색을 덮어쓸지 여부를 묻는 확인 메시지가 나타납니다. 사용자 음색을 덮어쓰지 않으려면 [DEC/NO] 버튼을 누르고, 오디오 데이터가 없는 다른 사용자 음색을 선택한 다음 [F6] REC 버튼을 다시 누릅니다.



① TriggerMode(트리거 모드)

샘플링이 트리거될 방법을 결정합니다. 일반적으로 "level"로 설정합니다.

설정	level, manual
----	---------------

- level 지정된 트리거 레벨 ②를 초과하는 입력 신호가 수신되면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.
- manual [F6] START 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다. 이 설정을 사용하면 오디오 소스의 입력 레벨에 관계 없이 수동으로 샘플링을 시작할 수 있습니다.

② 트리거 레벨

Trigger(트리거) 모드 ①가 "level"로 설정된 경우에는 트리거 레벨도 설정해야 합니다. 여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터에 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

범위	1 - 127
----	---------

③ RecMonitor

입력 신호에 대한 모니터의 출력 레벨을 결정합니다. 이 모니터 신호는 PHONES 잭 또는 OUTPUT R 및 L/MONO 잭에서 출력됩니다.

범위	0 - 127
----	---------

④ RecGain

이 파라미터는 소스를 "resample"로 설정할 때만 사용할 수 있으며 리샘플링 시 녹음 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 리샘플링되는 사운드의 음량이 커집니다. 샘플링(녹음) 작업을 실행하기 전에, 패드를 치면서 레벨 미터를 통해 음량을 확인하여 적절한 게인을 설정할 수 있습니다.

설정	-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
----	--------------------------------

⑤ [F6] START

이 버튼을 누르면 샘플링이 시작됩니다. Trigger(트리거) 모드 ①가 "level"로 설정되었을 때 [F6] START 버

튼을 누르면 화면에 WAITING 표시가 나타나고, 적절한 레벨 신호가 수신될 때까지 실제 샘플링이 시작되지 않습니다. 지정된 트리거 레벨 ②를 초과하는 오디오 신호가 약기로 입력되면, WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다. Trigger(트리거) 모드 ①이 "manual"로 설정되었을 때는 이 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.

6 입력 사운드 레벨을 최적 수준으로 조절합니다.

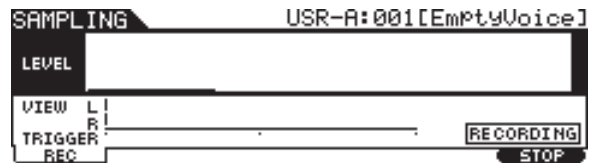
최상의 음질을 위해 입력 레벨을 클리핑이 없는 최대한 높은 수준으로 설정하십시오.

입력 레벨을 조절하려면 다음과 같이 하십시오.

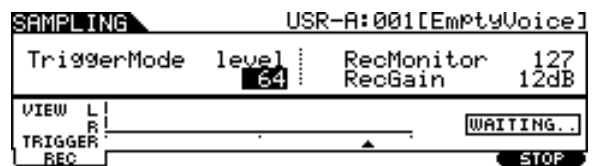
- 녹음 소스가 "AUX IN"으로 설정된 경우, 후면 패널의 GAIN 노브를 사용하여 입력 신호 레벨을 조절합니다. 입력 레벨을 적절하게 조절할 수 없는 경우에는 Utility(유틸리티) 모드에서 Mic/Line 설정을 변경합니다(128페이지).
- 녹음 소스가 "resample"로 설정된 경우, RecGain 파라미터를 설정하여 입력 신호 레벨을 조절합니다.

7 [F6] START 버튼을 눌러 샘플링 작업을 시작합니다.

- Trigger(트리거) 모드 ①을 "manual"로 설정한 경우에는 버튼을 누르는 즉시 샘플링이 시작됩니다(화면에 RECORDING 표시가 나타남).

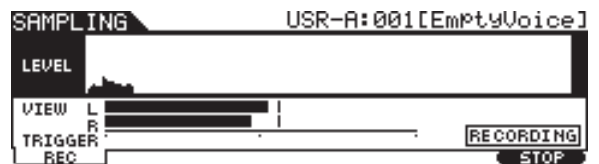


- Trigger(트리거) 모드 ①을 "level"로 설정한 경우, 버튼을 누르면 샘플링이 활성화되지만 시작되지는 않습니다(화면에 WAITING 표시가 나타남).

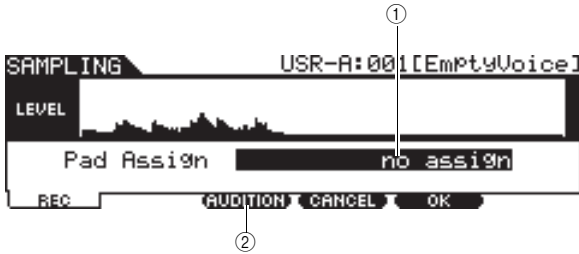


8 샘플링할 사운드를 재생합니다.

Trigger(트리거) 모드 ①이 "level"로 설정되었고 지정된 트리거 레벨 ②를 초과하는 오디오 신호가 약기에 입력되면, WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다. 샘플링 도중에는 녹음된 오디오의 그래픽 표시가 화면에 나타납니다.



9 [F6] STOP 버튼을 눌러 샘플링을 중지합니다.
Pad Assign(패드 할당) 화면이 나타납니다. 이 화면에서는 [F3] AUDITION 버튼을 누른 채 녹음된 오디오 신호(또는 사용자 음색)를 트리거 입력 소스(또는 패드)에 할당하여 샘플링 작업의 결과를 들을 수 있습니다.



① 패드 할당

녹음된 오디오 신호(즉, 사용자 음색)를 할당할 트리거 입력 소스를 결정합니다. "no assign"을 선택한 경우에는, 녹음된 오디오 신호가 [F1] SELECT 화면에서 선택된 사용자 음색에만 할당되고 다른 트리거 입력 소스에는 할당되지 않습니다.

설정	61페이지의 트리거 입력 소스를 참조하십시오.
-----------	---------------------------

② [F3] AUDITION

이 버튼을 길게 누르면 녹음된 사용자 음색을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플링이 적절하게 실행되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

10 [F3] AUDITION 버튼을 눌러 샘플링된 사운드를 들습니다.

결과가 만족스럽지 않아서 다시 시도하려는 경우에는, [F4] CANCEL 버튼을 눌러 대기 화면으로 돌아간 후 4단계부터 샘플링을 시도합니다.

11 Pad Assign 파라미터를 설정하여 원하는 트리거 입력 소스를 선택합니다.

녹음된 오디오 신호(사용자 음색)가 이전에 할당된 음색 대신 여기에서 선택된 트리거 입력 소스에 할당됩니다.

주

- 사용자 음색을 패드에 할당하지 않고 샘플링 작업 화면에서 나가려면 [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF1] SELECT를 통해 좌측 상단에 [SOURCE]가 표시되도록 한 다음 사용자 음색을 할당합니다. [INPUT]이 화면의 좌측 상단에 표시되어 있는 경우 [SF5] 버튼을 눌러 화면 유형을 [SOURCE]로 바꿉니다. 자세한 사항은 79페이지의 "INPUT 화면이 열렸을 때"를 참조하십시오.

12 결과가 마음에 들면 [F5] OK 버튼을 눌러 샘플링된 사운드를 "사용자 음색"으로 저장합니다.

[F1] SELECT 화면이 다시 나타납니다.

13 필요한 경우 5-12 단계를 반복하여 다른 패드에 또 다른 사용자 음색을 할당합니다.

14 [DRUM KIT] 버튼을 눌러 드럼 키트 모드로 들어간 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 드럼 키트 설정을 저장합니다.

자세한 설명은 42페이지를 참조하십시오. 이 단계를 통해 사용자 음색 할당을 드럼 키트로 저장할 수 있습니다. 샘플링을 통해 획득한 사용자 음색을 사용하려면 여기에서 저장한 드럼 키트 번호를 선택하십시오.

15 만들어진 사용자 음색 데이터를 USB 저장 장치에 저장합니다.

저장에 대한 자세한 내용은 55페이지 및 114페이지를 참조하십시오.

주의사항

- 녹음된 오디오 데이터는 임시로 DIMM에 보관됩니다(76페이지 및 147페이지). 전원을 끄면 DIMM의 모든 데이터가 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DIMM의 모든 데이터를 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

⑥ [SF1] AUDITION

이 버튼을 길게 누르면 선택된 사용자 음색을 들을 수 있습니다.

⑥ [SF2] LP=ST

여기의 메뉴 표시가 "LP=ST"면, 시작(시작 포인트) 및 루프(루프 시작 포인트)는 같은 주소를 공유합니다. 즉, 이 두 가지 중 하나만 변경되더라도 둘 모두가 동시에 변경됩니다. 이 상태에서 [SF2] 버튼을 누르면 메뉴가 "LP=ST"에서 "LP-ST"로 바뀝니다. 여기서의 메뉴 표시가 "LP-ST"일 경우 시작(시작 포인트) 및 루프(루프 시작 포인트)를 독립적으로 변경할 수 있습니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 Start의 주소 값이 루프의 주소 값으로 복사되어 두 가지 모두가 같은 주소 값을 공유합니다. 메뉴 표시도 "LP-ST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

⑦ [SF3] ZOOM -

⑧ [SF4] ZOOM +

이 버튼을 눌러 화면에서 사용자 음색의 파형 표시를 확대하고 축소합니다.

⑨ [SF5] SET END ▶

이 버튼을 누르면 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터의 템포, 비트 및 소절을 설정할 수 있는 종료 포인트를 결정하기 위한 화면이 나타납니다. 자세한 내용은 141페이지를 참조하십시오.

⑩ [SF6] NUM

[SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] - SF5] 및 [F1] - F6] 버튼을 번호 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 14페이지를 참조하십시오.

⑪ [F5] DISPLAY

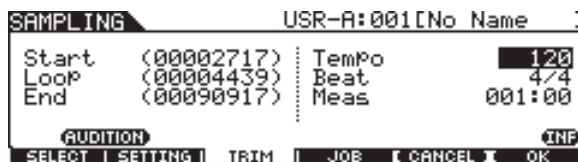
이 메뉴 항목은 파형 화면을 특정 포인트 이상으로 확대할 경우(일반적으로 ZOOM + 버튼을 여러 번 눌러)에만 나타납니다. 이 포인트를 넘어서까지 확대하면 화면이 분할 화면으로 변경되고, 왼쪽에는 시작 포인트 영역 오른쪽에는 종료 포인트 영역이 표시됩니다. 이 조건에서 [F5] DISPLAY를 누르면 분할 화면 화면과 시작 포인트 영역, 루프 포인트 영역 또는 종료 포인트 영역(선택한 파라미터에 따라)이 표시되는 화면이 교대로 표시됩니다.

4 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 사용자 음색에서 오디오 데이터의 재생 전용 부분을 지정합니다.

이 단계에서는 시작 포인트, 루프 포인트 및 종료 포인트를 설정할 수 있으며 이 포인트는 모두 오디오를 재생할 시간 및 재생 방법을 결정합니다. 재생 전용 부분을 더 쉽게 지정할 수 있도록, ZOOM +/- 컨트롤(AUDITION 컨트롤과 함께)을 사용하여 표시할 파형의 양을 조절합니다.

5 필요한 경우 [SF5] SET END 버튼을 통해 열리는 화면을 사용하여 종료 포인트를 원하는 대로 설정합니다.

[SF5] SET END 버튼을 통해 열리는 화면에서 관련 파라미터를 설정하여 종료 포인트를 설정합니다. 파라미터를 설정한 후에는 [SF1] AUDITION 버튼을 눌러 설정의 결과를 듣습니다. 결과가 마음에 들면 [F6] OK 버튼을 눌러 원래 화면으로 돌아갑니다. 자세한 내용은 141페이지를 참조하십시오.



6 [F3] TRIM 화면에서 [SF1] AUDITION 버튼을 눌러 설정의 결과를 듣습니다.

결과가 마음에 들지 않으면 원하는 대로 3-5단계를 반복합니다.

7 만들어진 사용자 음색 데이터를 USB 저장 장치에 저장합니다.

저장에 대한 자세한 내용은 55페이지 및 114페이지를 참조하십시오.

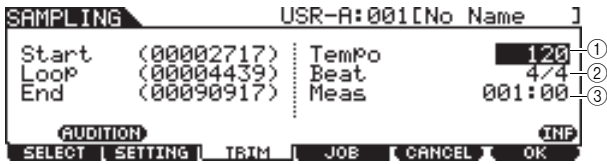
주의사항

- 사용자 음색 데이터는 임시로 DIMM에 보관됩니다(76페이지 및 147페이지). 전원을 끄면 DIMM의 모든 데이터가 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DIMM의 모든 데이터를 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

템포, 비트 및 소절을 지정하여 종료 포인트 설정

[SF5] SET END ▶

여기에서의 설명은 140페이지의 5단계에 적용됩니다. [F3] TRIM 화면에서 [SF5] SET END 버튼을 통해 열리는 화면에서는, 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터에 대한 템포, 비트(박자 기호) 및 소절을 설정할 수 있으며 이를 통해 종료 포인트가 자동으로 결정됩니다. 결과가 마음에 들면([SF1]을 눌러 결과 청취), [F6] OK 버튼을 눌러 원래 화면으로 돌아갑니다. 마음에 들지 않으면 원하는 대로 종료 포인트를 편집합니다.



① 템포

사용자 음색 재생의 템포를 결정합니다. 여기에서 값을 설정하면 종료 포인트가 변경되어 시작 포인트와 종료 포인트 사이의 길이가 비트(박자 기호) 및 소절의 설정에 일치됩니다.

범위	30 - 300
----	----------

② 비트(박자 기호)

사용자 음색 재생의 박자 기호를 결정합니다. 여기에서 값을 설정하면 종료 포인트가 변경되어 시작 포인트와 종료 포인트 사이의 길이가 템포 및 소절의 설정에 일치됩니다.

설정	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
----	--------------------------------------

③ Meas(소절 및 비트)

사용자 음색 재생의 길이(소절 및 비트)를 결정합니다. 여기에서 값을 설정하면 종료 포인트가 변경되어 시작 포인트와 종료 포인트 사이의 길이가 템포 및 비트(박자 기호)의 설정에 일치됩니다.

범위	소절: 000 - 032 비트: 00 - 15(비트 설정에 따라 다름)
----	--

주

- 여기에서의 소절 설정은 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터의 시작 포인트와 종료 포인트 사이의 길이를 나타냅니다. 사용자 음색의 시작 포인트부터 시작하여 두 소절을 연주하려면, Measure 파라미터를 "002:00"로 설정합니다.

샘플링 작업

[F4] JOB

샘플링 작업을 사용하면 녹음한 사용자 음색을 처리하고 수정할 수 있습니다. 14개의 샘플링 작업을 사용할 수 있습니다.

- | | | |
|--------------|----------------|-------------|
| 01: 평준화 | 06: 스테레오에서 모노로 | 11: 삭제 |
| 02: 박자 늘림 | 07: 루프 리믹스 | 12: 모두 삭제 |
| 03: 피치 변환 | 08: 슬라이스 | 13: 추출 |
| 04: 페이드 인/아웃 | 09: 이름 | 14: 메모리 최적화 |
| 05: 주파수 변환 | 10: 복사 | |

샘플링 작업에서의 기본 절차

1 [F1] SELECT 화면에서 작업을 적용할 사용자 음색을 선택합니다.

2 [F4] JOB 버튼을 누릅니다.



3 데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼 또는 커서 위/아래 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 이동한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 누릅니다.

선택한 작업 화면이 나타납니다.



[EXIT] 버튼을 눌러 작업 메뉴 화면으로 돌아갑니다.

주

• 사용자 음색에 오디오 데이터가 포함되지 않은 경우, 선택된 작업에 따라 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러도 작업 화면을 열 수 없습니다.

4 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

5 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

"Are you sure?" 메시지가 나타나면 6단계로 가고 그렇지 않으면 7단계로 갑니다.

주

• "08: 슬라이스" 작업을 실행할 때는 추가로 Select 및 Save To 파라미터를 설정해야 합니다. 이 파라미터를 설정하고 [ENTER/STORE] 버튼을 누른 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 슬라이스된 오디오 데이터를 지정된 사용자 음색에 할당합니다. 원하는 대로 이 단계를 반복한 다음 (Subdivide 설정에 따라) 9단계로 넘어갑니다.

6 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누른 후 4단계로 넘어갑니다.

7 [SF1] AUDITION 버튼을 눌러 수정된 사운드를 듣습니다.

이 시점에서는 사용자 음색이 임시로 수정되었고 데이터로 고정되지 않은 상태입니다.

8 작업 실행의 결과에 만족하면 [F6] OK 버튼을 누릅니다.

작업 실행의 결과에 만족하면 [F5] CANCEL 버튼을 눌러 4단계로 돌아갑니다.

주의사항

• 작업 결과를 확인한 후에는 수정된 사용자 음색을 원본으로 되돌릴 수 없습니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다(55페이지 및 114페이지).

9 만들어진 사용자 음색 데이터를 USB 저장 장치에 저장합니다.

저장에 대한 자세한 내용은 55 및 114페이지를 참조하십시오.

주의사항

• 녹음된 오디오 데이터는 임시로 DIMM에 보관됩니다(76페이지 및 147페이지). 전원을 끄면 DIMM의 모든 데이터가 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DIMM의 모든 데이터를 USB 저장 장치에 저장해야 합니다.

샘플링 작업

여기에 나오는 설명은 142페이지의 "샘플링 작업에서의 기본 절차" 중 4 - 8단계에 적용됩니다.

01: 평준화

이 작업은 지정된 사용자 음색의 전체 레벨을 최대화(평준화)합니다. 실수로 낮은 레벨로 녹음된 사용자 음색의 음량을 높일 때 유용합니다.



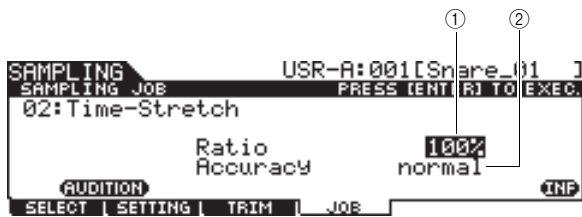
① 비율

사용자 음색의 사후 평준화 레벨을 결정합니다. 100%로 설정하면 레벨이 최대화되어 사용자 음색의 최고 피크 값이 클리핑(최대 디지털 신호 레벨) 바로 아래가 됩니다. 100%보다 높게 설정하면 사용자 음색 레벨이 최대값보다 높아져서 의도적인 클리핑을 할 수 있습니다. 일반적으로 100% 이하로 설정합니다.

범위	1% - 800%
----	-----------

02: 박자 늘림

이 작업을 사용하면 사용자 음색의 길이를 피치 변경 없이 변경할 수 있습니다. 이 작업을 사용할 경우, 사용자 음색의 길이를 변경하면 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터의 재생 템포도 변경되므로 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터의 재생을 곡/클릭 재생과 동기화할 수 있습니다.



① 비율

사후 처리 음색의 길이를 원래 음색(100%) 길이에 대한 비율로 결정합니다. 템포 변경 및 적절한 비율 값은 다음과 같이 계산할 수 있습니다.

비율 값 = (원래 템포/수정된 템포) x 100.

범위	1% - 400%
----	-----------

② 정확성

원본의 음질 또는 리듬감 중 어떤 측면을 강조할지 지정하여 음색의 품질을 결정합니다.

설정	sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm2
sound4 - sound1	이 설정은 사운드 음질에 강조를 두며, "sound4" 설정이 가장 높은 음질을 제공합니다.
normal	음질과 리듬감 사이에 최적의 밸런스를 맞춥니다.
rhythm1 - rhythm2	이 설정은 리듬감에 강조를 두며, "rhythm2" 설정이 가장 정확한 리듬감을 제공합니다.

03: 피치 변환

이 작업을 사용하면 사용자 음색의 피치를 템포 변경 없이 변경할 수 있습니다.



① 피치

반음 증가에서 피치 변경의 양과 방향을 결정합니다.

범위	-12 ~ +0 ~ +12
----	----------------

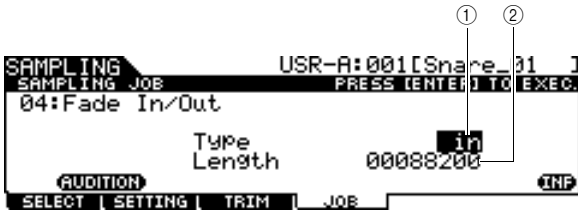
② 미세

센트 증가에서 피치 변경의 양과 방향을 결정합니다. 1센트는 반음의 1/100에 해당합니다.

범위	-50 ~ +0 ~ +50
----	----------------

04: 페이드 인/아웃

이 작업을 사용하면 사용자 음색의 종료 섹션에 대한 페이드 아웃과 사용자 음색의 시작 부분에 대한 페이드 인을 만들 수 있습니다.



① 형식(페이드 형식)

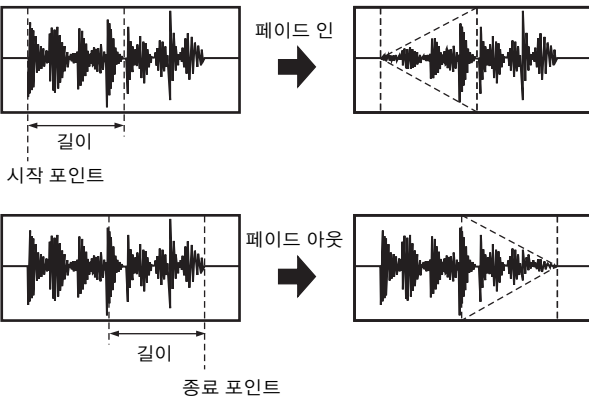
레벨 페이드의 형식(페이드 인 또는 페이드 아웃)을 결정합니다.

설정	in(페이드 인), out(페이드 아웃)
----	------------------------

② 길이

페이드 인 또는 페이드 아웃의 길이를 결정합니다. 페이드 인이 선택되면 이 파라미터는 지정된 시작 포인트에서 시작하여 페이드의 길이를 지정합니다. 페이드 아웃이 선택되면 이 파라미터는 페이드 시작에서 시작하여 지정된 종료 포인트의 끝까지 페이드의 길이를 지정합니다. 4410의 길이를 설정은 Sampling(샘플링) 모드의 Setting(설정) 화면(136페이지)에서 주파수를 44.1kHz로 설정할 때 약 0.1초에 해당합니다.

범위	00000000 - 종료 포인트
----	-------------------



05: 주파수 변환

이 작업을 사용하면 지정된 사용자 음색의 샘플링 주파수를 이등분할 수 있습니다. 이를 통해 hi-fi 음색을 lo-fi 음색으로 변환하고 사용자 음색 크기를 반으로 줄일 수 있습니다.



06: 스테레오에서 모노로

이 작업을 사용하면 스테레오 사용자 음색을 모노 사용자 음색으로 변환할 수 있습니다.



① 형식

모노 사용자 음색으로 변환될 스테레오 사용자 음색의 채널 또는 두 채널을 결정합니다.

설정	L+R>mono, L>mono, R>mono
----	--------------------------

- L+R>mono 스테레오 샘플의 L 및 R 채널이 믹스되어 모노 샘플로 변환됩니다.
- L>mono 스테레오 샘플의 L 채널이 모노 샘플로 변환됩니다.
- R>mono 스테레오 샘플의 R 채널이 모노 샘플로 변환됩니다.

07: 루프 리믹스

이 작업을 사용하면 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터를 자동으로 별도의 "슬라이스"로 자르고 슬라이스를 무작위로 재정렬하여 특수 이펙트 및 독특한 리듬 변주를 만들 수 있습니다.



① 형식

사용자 음색의 루프 부분을 슬라이스할 정도를 결정합니다.

설정	1 - 4
----	-------

② 변주

원래 사용자 음색이 이 작업으로 변화될 정도를 결정합니다.

설정	normal1 - 2, reverse1 - 2
----	---------------------------

- normal1 - 2 이 설정은 다른 오디오 변경은 수행하지 않고 사용자 음색 데이터를 슬라이스하여 재정렬합니다.
- reverse1 - 2 슬라이스 및 재정렬 이외에 이 설정은 슬라이스 일부의 재생을 반전합니다.

08: 슬라이스

이 작업을 사용하면 현재 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터를 별도의 "슬라이스"로 나누고 이를 여러 사용자 음색에 할당할 수 있습니다.

이 작업은 두 화면으로 구성됩니다. 슬라이스 작업 실행 전에 표시되는 첫 번째 화면에서는 오디오 데이터를 나눌 방법을 설정할 수 있고, 슬라이스 작업 실행 후에 표시되는 두 번째 화면에서는 만들어진 "슬라이스"를 다른 사용자 음색에 할당할 수 있습니다.

첫 번째 화면(관련 파라미터 설정)



① 형식

원래 프레임즈에 가장 적합한 형식을 결정합니다. 사용자 음색을 슬라이스할 방법을 지정하고 결과 사운드의 음질을 결정합니다.

설정	beat, phase1 - 4, quick
----	-------------------------

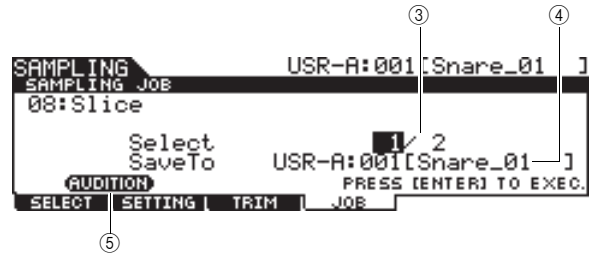
- beat 이 슬라이스 형식은 어택이 빠르고 디케이 가 짧은 드럼이나 베이스 등의 타악 프레임즈에 적합합니다.
- phrase1 - 4 디케이 가 긴 심벌즈나 기타 악기가 포함된 프레임즈에 이상적입니다.
- quick 프레임즈 내용에 관계 없이 사용자 음색에 포함된 오디오 데이터가 Sub Divide 파라미터로 지정된 숫자로 나뉩니다.

② SubDivide

슬라이스의 수를 결정합니다.

범위	2 - 16
----	--------

두 번째 화면(슬라이스 번호와 사용자 음색 번호를 대상으로 설정) 이 화면(슬라이스 실행 후 나타남)에서는 각 슬라이스를 다른 사용자 음색에 할당할 수 있습니다. Select 파라미터를 원하는 슬라이스 번호로 설정하고, Save To 파라미터를 할당 대상이 되는 사용자 음색 번호로 설정한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 할당 작업을 실행합니다. 이 기능의 장점은 각 리듬 슬라이스가 다른 패드(또는 음표 번호)에 의해 트리거되도록 할당할 수 있기 때문에 개별 슬라이스를 재생하여 리듬을 여러 방법으로 재구성할 수 있다는 점입니다.



③ 선택

슬라이스 번호를 결정합니다.

④ SaveTo

지정한 슬라이스를 할당할 사용자 음색 번호를 결정합니다.

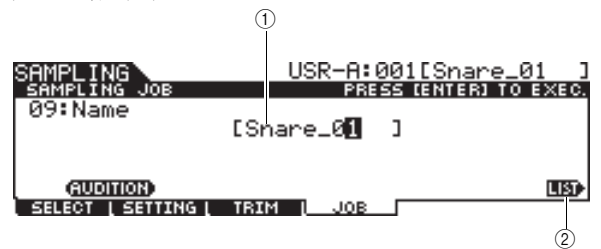
설정	USR-A: 001 - USR-H: 127
----	-------------------------

⑤ [SF1] AUDITION

슬라이스 번호 3을 선택하고 [SF1] AUDITION 버튼을 길게 눌러, 만들어진 슬라이스를 하나씩 들을 수 있습니다. 각 슬라이스의 결과에 만족하면 각 슬라이스를 별도의 사용자 음색에 할당합니다. 결과가 마음에 들지 않는 경우에는 [EXIT] 버튼을 눌러 첫 번째 화면으로 돌아간 다음 슬라이스 작업을 다시 실행합니다.

09: 이름

이 작업을 사용하여 현재 사용자 음색의 이름을 입력하거나 변경합니다.



① 이름

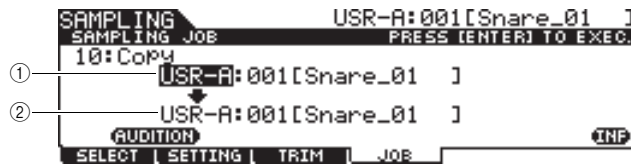
사용자 음색 이름(최대 10자)을 결정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

② [SF6] LIST

커서가 Name 상자에 있을 때 [SF6] LIST 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 열 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 지침은 15페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

10: 복사

이 작업을 사용하면 한 사용자 음색의 데이터를 다른 사용자 음색으로 복사할 수 있습니다.



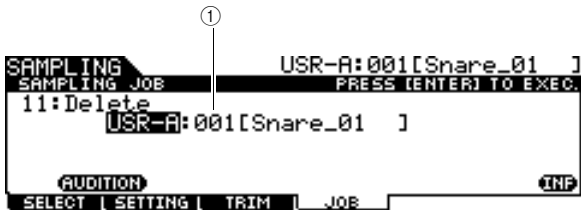
- ① 소스로 사용되는 사용자 음색 बैं크 및 번호
- ② 대상으로 사용되는 사용자 음색 बैं크 및 번호
소스 및 대상이 되는 사용자 음색 बैं크와 번호를 결정합니다.

주의사항

- 이 작업은 대상 사용자 음색 번호에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어씁니다.

11: 삭제

이 작업을 사용하면 메모리에서 특정 사용자 음색을 삭제할 수 있습니다.



- ① 사용자 음색 बैं크 및 번호
삭제할 사용자 음색 बैं크 및 번호를 결정합니다.

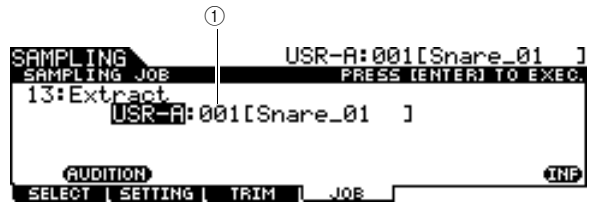
12: 모두 삭제

이 작업을 통해 모든 사용자 음색을 삭제할 수 있습니다. 이 화면을 호출한 후 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 모든 사용자 음색을 삭제합니다.



13: 추출

이 작업을 사용하면 사용자 음색에 포함된 모든 불필요한 오디오 데이터(시작 포인트 앞, 종료 포인트 뒤에 위치한)를 메모리에서 삭제하여 원하는 샘플 부분만 남겨둘 수 있습니다.



- ① 사용자 음색 बैं크 및 번호
불필요한 부분을 추출할 사용자 음색 बैं크 및 번호를 결정합니다.

14: 메모리 최적화

이 작업은 메모리(DIMM)를 샘플링에 최적화합니다. 최적화는 사용된 메모리와 사용되지 않은(사용 가능한) 메모리 영역을 통합하여 가능한 큰 연속적으로 사용할 수 있는 메모리 영역을 만듭니다. 경우에 따라 메모리 최적화 작업을 실행하면 메모리 잔량이 늘어납니다. 이 화면을 호출한 후 [ENTER/STORE] 버튼을 눌러 메모리 최적화 작업을 실행합니다.



DIMM(옵션) 설치

이 단원에서는 DIMM 메모리 모듈을 DTX900에 설치하는 방법을 설명합니다.

중요

DTX900M에는 SDRAM이 내장되어 있고, 이 때문에 별도로 판매되는 메모리 칩(DIMM)을 더 이상 설치할 수 없습니다.

설치 주의 사항

⚠ 경고

- 설치를 시작하기 전에 기기 및 연결된 주변 기기의 전원을 끄고 전원 콘센트에서 분리하십시오. 모든 장치의 설치 또는 제거 작업은 기기(및 옵션 하드웨어)가 실내 온도가 된 후에 시작해야 합니다. 그런 다음 기기를 다른 장치에 연결하는 모든 케이블을 분리합니다. 작업 중 전원 코드를 연결해 두면 감전이 발생할 수 있습니다. 다른 케이블을 연결해 두면 작업에 방해가 될 수 있습니다.
- 설치 도중 기기 안에 나사를 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. 장착할 때 옵션 기기와 커버를 기기에서 떨어진 곳에 두면 방지할 수 있습니다. 떨어진 경우에는 전원을 켜기 전에 기기 내부에서 반드시 나사를 제거하십시오. 기기 내부에 나사가 남아 있으면 부적절한 작동 또는 심각한 손상이 초래될 수 있습니다. 떨어진 나사를 찾을 수 없는 경우에는 Yamaha 대리점에 문의하십시오.
- 옵션 장치를 아래 절차대로 조심스럽게 설치합니다. 적절하게 설치하지 않으면 단락이 발생하여 복구할 수 없는 손상이 발생하고 화재의 위험이 있습니다.
- 옵션 장치의 보드 영역 및 커넥터에 과도한 힘을 가하지 말고 분해, 개조하지 마십시오. 보드 및 커넥터를 구부리거나 잘못 만지면 감전, 화재 또는 장비 고장이 발생할 수 있습니다.

⚠ 주의

- 옵션 장치 및 기타 부품의 금속 돌출부에 손이 다치는 것을 방지하기 위해 장갑을 착용할 것을 권장합니다. 맨손으로 배선이나 커넥터를 만지면 손가락을 뺄 수 있으며 전기 접촉 불량 또는 정전기 손상이 발생할 수 있습니다.
- 정전기에 주의하십시오. 정전기가 방출되면 DIMM의 IC 칩이 손상될 수 있습니다. 옵션 DIMM을 취급하기 전에 정전기 가능성을 줄이기 위해, 도색되지 않은 금속 부분 또는 접지된 장치의 접지선에 손을 대십시오.
- 광학 장치는 주의해서 다루십시오. 이러한 장치를 떨어뜨거나 충격을 가하면 손상되거나 고장날 수 있습니다.
- 회로 보드의 노출된 금속 부분에 손대지 마십시오. 이러한 부품에 손을 대면 접촉 불량이 발생할 수 있습니다.
- 나사를 잘못된 위치에 고정하지 않도록 주의하십시오.

주의사항

- 기기에 설치되어 있던 나사 이외의 나사는 사용하지 마십시오. 크기가 맞지 않는 나사를 사용하면 손상이 생길 수 있습니다.

호환 DIMM

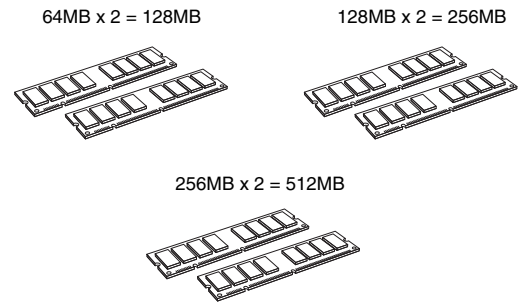
시판되는 모든 DIMM이 DTX900에서 지원되는 것은 아닙니다. Yamaha는 고객이 구입하신 DIMM의 작동을 보증할 수 없습니다.

따라서 DIMM을 구입하기 전에, Yamaha 구입처나 Yamaha 공인 대리점(사용설명서의 끝에 나와있는 목록 참조)에 문의하여 조언을 구하시거나 다음 웹 사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

DIMM 형식 및 DIMM 구성

- Yamaha는 JEDEC* 표준을 준수하는 DIMM을 구입할 것을 권장합니다. 하지만 이 표준에 따른다고 해서 DIMM이 DTX900에서 올바르게 작동하는 것을 보증하는 것은 아닙니다.
 - *JEDEC(Joint Electron Device Engineering Council)에서는 전자 장치 내의 단자 구성에 대한 표준을 제시합니다.
- 64, 128 또는 256MB 용량의 168핀 DIMM(동기화 DRAM; PC100 또는 PC133)만 사용하십시오.
- DIMM을 설치할 때는 같은 용량 한 쌍을 함께 설치하십시오. 모듈 하나만 설치하고 두 번째 메모리 소켓을 비워둘 수 없습니다. 또한 두 DIMM의 제조사와 형식이 같아야 합니다. 제조사 및 구성이 다른 DIMM은 함께 작동하지 않을 수 있습니다.
- DIMM을 구입할 때는 모듈당 18개가 넘는 메모리 칩이 장착되지 않은 설계의 DIMM을 구입하십시오. (18개가 넘는 칩으로 구성된 DIMM은 DTX900에서 올바르게 작동하지 않습니다.)

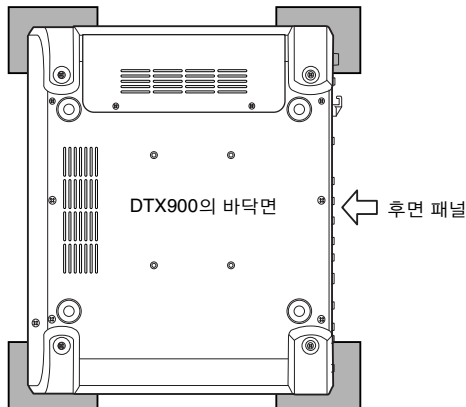


DIMM 설치

1 DTX900의 전원을 끄고 전원 코드를 분리합니다.

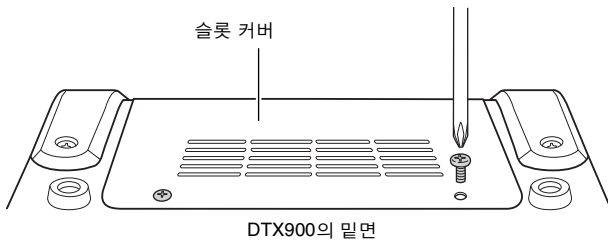
2 밑면이 보이도록 DTX900을 뒤집습니다.

데이터 다이얼 및 슬라이더의 손상을 방지하기 위해, DTX900의 네 귀퉁이 아래에 잡지나 쿠션처럼 충분히 지지가 될 물건을 깔아둡니다. 지지가 될 물건을 데이터 다이얼이나 슬라이더에 닿지 않도록 주의하면서 네 귀퉁이 모두의 아래에 둡니다.



3 슬롯 커버를 분리합니다.

드라이버를 사용하여 슬롯 커버에서 나사를 분리합니다.

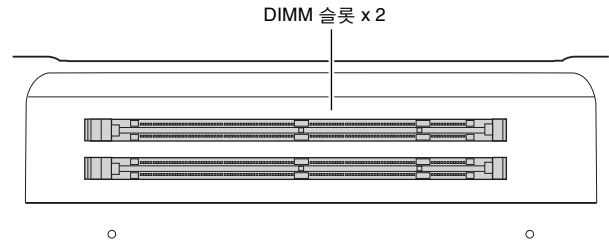


중요사항

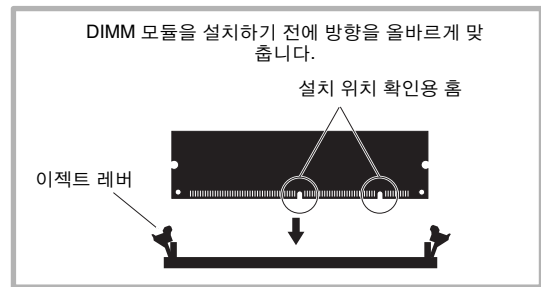
제거한 나사를 안전한 장소에 보관하십시오. DIMM을 설치한 후 기기에 커버를 다시 장착할 때 사용해야 합니다.

4 두 개의 DIMM을 DIMM 소켓에 넣습니다.

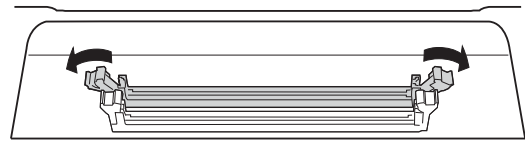
DIMM 설치 위치



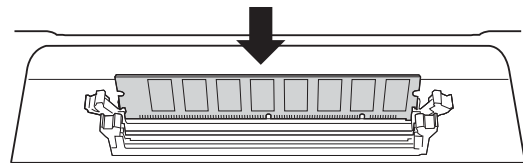
DIMM 모듈을 소켓에 설치



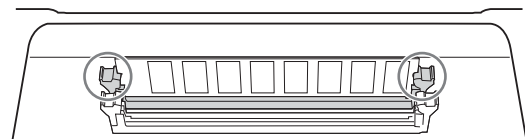
4-1 이젝트 레버를 소켓 바깥쪽으로 누릅니다.



4-2 DIMM을 소켓에 수직으로 삽입합니다. 걸리는 소리가 나거나 제자리에 고정될 때까지 DIMM을 강하게 누릅니다.



두 레버가 단단하게 고정되었는지 확인합니다.



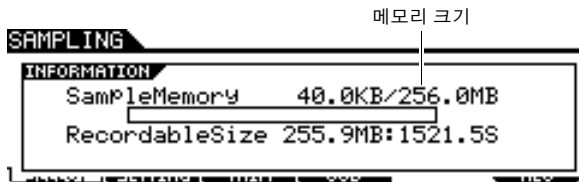
5 3단계에서 분리한 커버를 역순으로 재설치합니다.

주
 • 커버를 다시 설치할 때는 손으로 측면을 잘 잡아야 합니다.

6 설치된 DIMM이 제대로 작동하는지 확인합니다.

DTX900을 오른쪽 면이 위로 향하도록 하고, AC 전원 어댑터를 DTX900의 DC IN 잭과 AC 콘센트에 연결합니다.

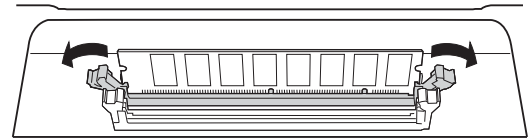
전원을 켜고 [SAMPLING] 버튼을 눌러 Sampling(샘플링) 모드로 이동한 다음 [SF6] INF 버튼을 누릅니다(136페이지). DIMM이 제대로 설치되었으면 해당하는 가용 메모리 크기가 화면에 표시됩니다.



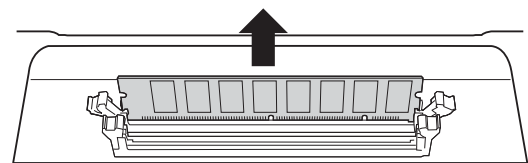
주
 • DIMM이 제대로 설치되지 않은 경우에는 샘플링 기능이 제대로 작동하지 않습니다. 이 경우에는 전원을 끄고 위의 지침을 다시 수행한 다음 DIMM이 잘 삽입되어 있는지 확인합니다.

DIMM 제거

1 DIMM의 고정이 해제될 때까지 이젝터 레버를 누릅니다.



2 DIMM을 소켓에서 수직으로 잡아 당깁니다.



문제 해결

패드를 쳐도 소리가 나지 않습니다.

- 패드를 칠 때 TRIGGER INDICATOR 램프가 켜지는지 여부를 확인합니다. 켜지지 않으면 패드 및 드럼 트리거(예: Yamaha DT20)가 DTX900의 입력 잭에 제대로 연결되었는지 확인합니다. (12페이지)
- DTX900이 헤드폰 또는 앰프 및 스피커 등의 외부 오디오 장치에 올바르게 연결되어 있습니까? (19페이지)
- 사용 중인 케이블에 문제가 있습니까?
- DTX900에 연결된 외부 오디오 장치의 전원이 켜져 있는지 여부를 확인합니다. 또한 외부 오디오 장치의 음량이 올바르게 조절되어 있는지 확인합니다.
- 사용자가 친 패드에 패드 기능이 할당되어 있는지 여부를 확인합니다. Pad Function 파라미터 설정은 [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC를 통해 열리는 화면에서 확인할 수 있습니다. 특정 기능이 해당 패드에 할당된 경우에는 패드를 쳐도 소리가 나지 않습니다.
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPSS를 통해 열리는 화면에서 Trigger Bypass 파라미터(126페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 on으로 설정되어 있으면 패드를 쳐도 소리가 들리지 않습니다.
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH를 통해 열리는 화면에서 Local Control 파라미터(130페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 off로 설정된 경우에는 내부 톤 제너레이터가 트리거 입력 신호를 받지 않습니다.

소리가 나지 않거나 음량이 예상보다 낮습니다.

- DTX900 전면 패널의 음량 슬라이더(31페이지)가 적절하게 설정되어 있는지 확인합니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE을 통해 열리는 화면에서 Volume 파라미터(80페이지)를 확인합니다. 이 파라미터 값이 너무 낮으면 음량을 높이십시오.
- [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON을 통해 열리는 화면에서 Volume 파라미터(95페이지)를 확인합니다. 이 파라미터 값이 너무 낮으면 음량을 높이십시오.
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG를 통해 열리는 화면에서 Volume 파라미터(124페이지)를 확인합니다. 이 파라미터 값이 너무 낮으면 음량을 높이십시오.
- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 Gain 및 Velocity Curve 파라미터(109페이지)를 확인합니다. 이 화면의 설정에 따라 소리가 나지 않을 수 있습니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE을 통해 열리는 화면에서 OutputSel 파라미터(81페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "L&R+ph" 이외의 값으로 설정되어 있으면 해당 패드의 사운드가 PHONES 잭 및 OUTPUT 잭을 통해 출력되지 않습니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE을 통해 열리는 화면에서 Attack 및 Decay 파라미터(83페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 설정에 따라 소리가 나지 않을 수 있습니다.
- 이펙트 및 필터 설정을 확인합니다. 특히 필터 설정에 따라 소리가 나지 않을 수 있습니다.

외부 MIDI 톤 제너레이터에서 소리가 나지 않습니다.

- MIDI 케이블(커넥터)이 적절하게 연결되어 있습니까? (20페이지)
- DTX900의 MIDI 전송 채널이 연결된 외부 MIDI 톤 제너레이터의 MIDI 수신 채널과 일치하는지 확인합니다. Drum Kit(드럼 키트) 모드의 MIDI 설정에 대한 자세한 내용은 96페이지를 참조하십시오. 곡 재생 도중 MIDI 설정에 대한 자세한 내용은 103페이지를 참조하십시오.
- 외부 톤 제너레이터의 특정 드럼 악기가 해당 MIDI 음표 번호(DTX900에 연결된 패드를 칠 때 생성되는)에 적절하게 할당되었는지 확인합니다. 할당된 악기가 없으면 패드를 쳐도 외부 톤 제너레이터에서 소리가 나지 않습니다.
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPSS를 통해 열리는 화면에서 Trigger Bypass 파라미터(126페이지)가 off로 설정되어 있는지 확인합니다.
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER를 통해 열리는 화면에서 MIDI IN/OUT 파라미터(131페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "USB"로 설정되어 있으면 DTX900은 MIDI 케이블을 통해 연결된 외부 MIDI 톤 제너레이터와 통신할 수 없습니다.

예기치 않은 사운드가 들립니다.

- [TRIGGER] → [F2] TYPE을 통해 열리는 화면에서 Pad Type 파라미터를 확인합니다. 입력 및 패드 형식 간의 조합이 적절하지 않으면 예기치 않은 사운드가 생성될 수 있습니다.
- MIDI를 통해 DTX900에 연결된 외부 톤 제너레이터가 예기치 않은 사운드를 내는 경우에는, 톤 제너레이터의 MIDI 채널에 대한 음색 설정이 DTX900의 전송 채널과 동일하지 확인합니다.
- 전원이 켜져 있을 때 모노 폰 플러그 또는 모노 패드를 연결하지 않아야 합니다. 이 경우 DTX900에서 림(rim) 스위치가 켜집니다. 전원을 껐다 다시 켜십시오.

사운드가 왜곡됩니다.

- 이펙트 설정이 적절합니까? 특정 설정의 이펙트를 사용하면 왜곡이 발생할 수 있습니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE을 통해 열리는 화면에서 Filter 및 Resonance 파라미터(83페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 설정에 따라 사운드가 왜곡될 수 있습니다. 필터 반향 설정이 너무 높으면 왜곡이 발생할 수 있습니다.
- MASTER VOLUME이 너무 높게 설정되어 클리핑이 발생하고 있지 않습니까?

잘못된 피치 또는 예기치 않은 피치

- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG를 통해 열리는 화면에서 Tune 파라미터(124페이지)를 확인합니다. 이 파라미터를 "0" 이외의 값으로 설정하면 예기치 않은 사운드가 생성될 수 있습니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE을 통해 열리는 화면에서 Tune 파라미터(80페이지)를 확인합니다. 이 파라미터를 "0" 이외의 값으로 설정하면 예기치 않은 사운드가 생성될 수 있습니다.

이펙트가 적용되지 않습니다.

- [DRUM KIT] → [F4] EFFECT를 통해 열리는 화면에서 이펙트 바이패스 설정(89페이지)을 확인합니다. 바이패스가 켜져 있으면 해당 이펙트가 사운드에 적용되지 않습니다.
- [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF를 통해 열리는 화면에서 Switch 파라미터(128페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "off"로 설정되어 있으면 마스터 이펙트가 사운드에 적용되지 않습니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE을 통해 열리는 화면에서 Reverb Send, Chorus Send 및 Variation Send 파라미터(80페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 0에 가까운 최소값으로 설정되어 있으면 사운드에 이펙트가 적용되지 않은 것처럼 들릴 수 있습니다.
- [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON을 통해 열리는 화면에서 Reverb Send 및 Chorus Send 파라미터(95페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 0에 가까운 최소값으로 설정되어 있으면 사운드에 이펙트가 적용되지 않은 것처럼 들릴 수 있습니다.

[▶/■] 버튼을 눌러도 곡이 시작되지 않습니다.

- 선택된 곡에 실제로 데이터가 포함되어 있습니까?
- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC를 통해 열리는 화면에서 MIDI Sync 파라미터(131페이지)를 확인합니다. 이 파라미터를 "MIDI"로 설정하면 DTX900의 곡은 외부 시퀀서 또는 컴퓨터에서 오는 외부 MIDI 클럭의 수신에 의해서만 재생됩니다. 즉, [▶/■] 버튼을 눌러도 곡을 재생할 수 없습니다.

연결된 마이크가 제대로 작동하지 않습니다.

- [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF1] OUTPUT을 통해 열리는 화면에서 Mic/Line 파라미터(128페이지)를 확인합니다. 마이크를 사용할 때는 이 파라미터를 "mic"로 설정해야 합니다.
- 후면 패널의 GAIN 노브(12페이지)가 최소 위치로 설정되어 있는지 확인합니다.

Sampling(샘플링) 모드에서 오디오 신호를 녹음할 수 없습니다.

- [SAMPLING] 버튼을 눌러도 Sampling(샘플링) 모드에 들어갈 수 없는 경우에는 DIMM이 설치되어 있는지 확인합니다. Sampling(샘플링) 모드에 들어가려면 DIMM 모듈이 설치되어 있어야 합니다. (147페이지)
- 사용 가능한 샘플 메모리가 충분합니까? (136페이지)
- 샘플링 소스 설정이 적절합니까? (136페이지)
- Trigger(트리거) 모드가 적절하게 설정되어 있습니까? (137페이지)

컴퓨터/MIDI 악기에 문제가 있습니다.

- [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER를 통해 열리는 화면에서 MIDI IN/OUT 파라미터(131페이지)를 확인합니다. 컴퓨터를 USB를 통해 DTX900에 연결하는 경우에는, 이 파라미터를 "USB"로 설정해야 합니다. MIDI 장비를 MIDI를 통해 DTX900에 연결하는 경우에는 이 파라미터를 "MIDI"로 설정해야 합니다.

데이터를 외부 USB 저장 장치에 저장할 수 없습니다.

- 사용 중인 USB 저장 장치를 적절하게 포맷했습니까? (123페이지)
- 사용 중인 USB 저장 장치가 쓰기 방지되어 있습니까? (데이터를 저장하려면 쓰기 방지를 해제해야 합니다.) (21페이지)
- USB 메모리의 빈 메모리 공간이 충분합니까? USB 메모리의 빈 공간 크기를 확인하려면 File(파일) 모드에서 [SF6] 버튼을 누르십시오.

어쿠스틱 드럼의 트리거 신호가 안정적이지 않습니다.

- 드럼 트리거(예: Yamaha DT20)가 접촉 테이프 어쿠스틱 드럼에 장착되어 있는지 확인합니다.
- 위의 "소리가 나지 않거나 음량이 예상보다 낮습니다." 항목에 나오는 모든 사항을 점검합니다.
- 케이블이 드럼 트리거(예: Yamaha DT20) 잭에 잘 연결되어 있습니까?

더블 트리거 문제가 발생합니다.

- 연결된 패드에 출력 또는 속도 제어 볼륨이 있는 경우 이를 조절하십시오. 낮추면 효과가 있을 수 있습니다.
- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 Gain 파라미터(109페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 값을 낮추면 효과가 있을 수 있습니다.
- 어쿠스틱 드럼을 사용할 경우, Yamaha가 아닌 제조사에서 제조한 드럼 트리거(트리거 센서)를 사용하고 있습니까? 최적의 동작을 위해서는 Yamaha 드럼 트리거만 사용하십시오.
- 어쿠스틱 드럼을 사용할 경우, 드럼의 헤드에서 불규칙한 진동이 발생하는지 여부를 확인하십시오. 불규칙한 진동이 발생하는 경우에는 헤드를 음소거해야 할 수 있습니다.
- 어쿠스틱 드럼을 사용할 경우, 드럼 트리거가 헤드의 가운데 근처가 아니라 림(베어링 위) 근처에 장착되어 있는지 확인합니다.
- 어쿠스틱 드럼을 사용할 경우, 드럼 트리거에 아무 것도 접촉되지 않아야 합니다.
- Reject Time 파라미터(110페이지)의 값을 늘려서 더블 트리거를 방지합니다. 이 파라미터 값이 너무 높으면 롤 또는 플럼의 사운드가 제대로 나지 않을 수 있습니다.

크로스토크 문제(다른 패드에 의해 예기치 않은 사운드 생성)

- 어쿠스틱 드럼을 사용할 경우 드럼 트리거를 드럼에서 멀리 떨어뜨립니다.
- [TRIGGER] → [F4] REJECT를 통해 열리는 화면에서 Reject Level 파라미터(110페이지)를 조절합니다.
- 패드에 레벨 조절 노브가 있는 경우 이를 조절합니다.
- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 최소 레벨 파라미터(110페이지)를 조절합니다.

패드에서 롤 또는 플램을 수행할 때 소리가 누락됩니다.

- [TRIGGER] → [F4] REJECT를 통해 열리는 화면에서 Reject Level 파라미터(110페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 값을 낮추면 효과가 있을 수 있습니다.
- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER를 통해 열리는 화면에서 Mask Time 파라미터(94페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 값을 낮추면 효과가 있을 수 있습니다.

사운드가 잘립니다.

- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 Mono/Poly 파라미터(84페이지)를 확인합니다. 이 파라미터를 "poly"로 설정합니다.
- Drum Kit(드럼 키트) 모드의 Stack/Alternate(스택/교대) 화면에서 음표 설정을 확인합니다. 불필요한 음표가 설정된 경우 이를 삭제합니다.

두 개의 패드(드럼)를 쳐도 하나의 소리만 납니다.

- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 소리가 나지 않는 패드(트리거 입력)에 대한 Gain 파라미터(109페이지)의 값을 올려봅니다.
- 소리가 나지 않는 패드(트리거 입력)의 Reject Level 파라미터(110페이지)를 낮춰봅니다.
- [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 두 패드 모두의 Alternate Group 파라미터(84페이지)를 확인합니다. 두 패드 모두 같은 교대 그룹에 할당된 경우에는 패드 중 하나의 설정을 다른 값으로 변경합니다.

사운드 음량이 예상보다 큼니다.

- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 Gain 파라미터(109페이지)를 확인합니다. 이 파라미터의 값을 낮춰봅니다.
- [TRIGGER] → [F3] SENS를 통해 열리는 화면에서 속도 곡선 설정(110페이지)을 확인합니다. 적절한 속도 곡선을 설정합니다.
- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER를 통해 열리는 화면에서 Trigger Velocity 파라미터(94페이지)를 확인합니다. 예를 들어 이 파라미터가 "127"로 설정되어 있으면 패드를 얼마나 부드럽게 치는지에 관계 없이 최대 음량의 사운드가 들립니다. 이 파라미터의 값을 적절한 값으로 변경합니다.
- Yamaha 이외의 회사에서 제작한 패드를 사용하고 있습니까? 제조사에 따라 출력 레벨이 너무 클 수 있습니다.

사운드가 중지되지 않습니다.

- [EXIT] 버튼을 눌러 사운드를 중지합니다. [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER를 통해 열리는 화면에서 Receive Key Off 파라미터가 "off"로 설정되어 있으면 사운드가 지속될 수 있습니다.

패드 컨트롤러가 제대로 작동하지 않습니다.

- [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PAD CTRL를 통해 열리는 화면에서 Pad Controller Type 파라미터(92페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "off"로 설정되어 있으면 연결된 패드에 설치된 패드 컨트롤러가 작동하지 않습니다. 적절한 बैं크를 선택하십시오.
- [TRIGGER] → [F2] TYPE을 통해 열리는 화면에서 Pad Type 파라미터(109페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "XP120SD/100"(패드 컨트롤러가 장착된)으로 설정되어 있으면 패드 컨트롤러가 작동하지 않습니다.
- 림 섹션을 눌렀는지 확인합니다. 이 경우 패드 컨트롤러가 작동하지 않습니다.

바로 하이 햇 컨트롤러를 눌러도 닫힌 하이 햇 사운드가 생성되지 않습니다.

- [TRIGGER] → [F2] TYPE을 통해 열리는 화면에서 Pad Type 파라미터(109페이지)를 확인합니다. RHH135 또는 RHH130 이 HI-HAT CONTROL 잭과 HI-HAT 잭에 연결된 경우, INPUT 이 "hihat"으로 설정된 Pad Type 파라미터를 "RHH135" 또는 "RHH130"으로 설정해야 합니다.

심벌즈 패드의 에지 또는 컵 섹션을 쳐도 사운드가 생성되지 않습니다. 초크 기능이 작동하지 않습니다.

- [TRIGGER] → [F2] TYPE을 통해 열리는 화면에서 Pad Type 파라미터(109페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 부적절한 값(스네어 또는 톰 패드의 모델 이름)으로 설정되어 있고 왼쪽의 INPUT 파라미터가 ride(라이드 심벌즈 패드가 연결된)로 설정된 경우, 적절한 값(라이드 심벌즈의 모델 이름)을 선택하십시오.

하이 햇 스플래시가 생성되지 않습니다.

- 풋 컨트롤러가 HI-HAT CONTROL 잭에 연결되어 있습니까?
- [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HAT를 통해 열리는 화면에서 Foot Splash Sensitivity 파라미터(126페이지)를 확인합니다. 이 파라미터가 "off"로 설정되어 있으면 하이 햇 스플래시 사운드가 생성되지 않습니다.

곡 재생 중 [▶/■] 버튼을 눌러도 사운드가 지속됩니다.

- 패드 곡이 할당된 패드를 치면 곡에 녹음되는지 여부를 확인합니다. 녹음이 되며 [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG를 통해 열리는 화면에서 Mode 파라미터가 "play" 또는 "cutoff"로 설정된 경우에는, 재생 도중 [▶/■] 버튼을 누르는 타이밍에 따라 패드 곡 재생이 중지될 수 있습니다. 패드를 찾을 수 없으면 Drum Kit(드럼 키트) 모드에서 드럼 키트를 변경하여 사운드를 중지할 수 있습니다.

화면 표시 메시지

LCD	설명
Are you sure?	지정한 작업을 실행할 것인지 여부를 확인합니다.
Can't play SMF Format 1 data.	이 메시지는 USB 저장 장치의 SMF 형식 1로 곡을 선택하고 시작할 때 나타납니다. DTX900은 SMF 형식 0 곡 데이터만 처리할 수 있으므로 곡을 SMF 형식 0으로 변환한 다음 다시 재생하십시오.
Choose user song.	이 메시지는 프리셋 곡을 선택하고 Song(곡) 모드에서 [F2] JOB 버튼을 누를 때 나타납니다. 작업 화면을 표시하려면 사용자 곡을 선택하십시오.
Click stored.	Click(클릭) 모드의 설정이 저장되었습니다.
Completed.	로드, 저장, 포맷 및 기타 작업이 완료되었을 때 나타납니다.
Connecting USB device...	DTX900이 현재 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치를 인식하고 있습니다.
Copy protected.	복사 방지된 디지털 오디오 소스를 내보내거나 저장하려고 시도했습니다.
USB device full.	USB 저장 장치가 가득 차서 데이터를 더 저장할 수 없습니다. 새 USB 저장 장치를 사용하거나, 저장 장치에서 불필요한 데이터를 제거하여 공간을 확보하십시오.
USB device not ready.	USB 저장 장치가 DTX900에 제대로 삽입되지 않았거나 연결되지 않았습니다.
USB device read/write error.	USB 저장 장치를 읽거나 쓸 때 오류가 발생했습니다.
USB device write protected.	USB 저장 장치가 쓰기 방지되어 있거나, CD-ROM과 같은 읽기 전용 매체에 쓰려고 시도했습니다.
Executing...	포맷 또는 작업이 실행되고 있습니다.
File already exists.	저장하려는 파일과 이름이 같은 파일이 이미 있습니다.
File not found.	로드 작업 중 지정한 파일을 외부 USB 저장 장치에서 찾을 수 없습니다.
Folder is not empty.	데이터를 포함한 폴더 삭제를 시도하였습니다.
Folder is too deep.	이 레벨 아래의 디렉터리에 액세스할 수 없습니다.
Illegal file.	로드하도록 지정한 파일을 DTX900에서 사용할 수 없거나 현재 모드에서 로드할 수 없습니다.
Illegal file name.	지정한 파일 이름이 잘못되었습니다. 다른 이름을 입력하십시오.
Illegal input.	잘못된 입력 또는 값을 지정했습니다. 입력 방법이나 값을 확인하십시오.
Illegal sample data.	로드하도록 지정한 샘플 파일을 DTX900에서 사용할 수 없습니다.
Illegal selection.	Song Job(곡 작업) 모드에서 허용할 수 없는 파일이 지정되었습니다.
Illegal song number.	Song Job(곡 작업) 모드에서 허용할 수 없는 곡 번호가 지정되었습니다. 곡을 다시 선택하십시오.
Illegal track number.	Song Job(곡 작업) 모드에서 허용할 수 없는 트랙 번호가 지정되었습니다. 트랙을 다시 선택하십시오.
Incompatible USB device.	DTX900에서 사용할 수 없는 USB 장치가 USB TO DEVICE 커넥터에 연결되었습니다.
Invalid USB device.	USB 저장 장치를 사용할 수 없습니다. USB 저장 장치를 포맷하고 다시 시도하십시오.
MIDI buffer full.	한 번에 너무 많은 데이터가 수신되었기 때문에 MIDI 데이터를 처리할 수 없습니다.
MIDI data error.	MIDI 데이터 수신 중 오류가 발생하였습니다.
No data.	곡 작업이 실행될 때, 선택된 트랙 또는 범위에 데이터가 포함되어 있지 않습니다. 적절한 트랙 또는 범위를 선택하십시오.
No DIMM memory installed.	적절한 확장 DIMM 쌍이 제대로 설치되지 않았거나 쌍이 적절하게 일치하지 않습니다.
No response from USB device.	USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 장치에서 응답이 없습니다.
No sample data.	이 메시지는 지정된 샘플을 사용할 수 없기 때문에 샘플 관련 작업을 실행할 수 없는 경우에 나타납니다.
Now loading... (xxxx)	파일을 로드하고 있음을 나타냅니다.
Now saving... (xxxx)	파일을 저장하고 있음을 나타냅니다.
Now scanning autoloading files.	DTX900이 현재 자동 로드로 지정된 파일을 검색하고 있습니다.
Now working...	샘플을 마친 후 또는 [EXIT] 버튼을 눌러 로드/저장 작업을 취소한 후 DTX900이 현재 메모리 정렬을 실행하고 있습니다.
Overwrite? [YES]/[NO]	File(파일) 모드에서 저장 작업이 USB 저장 장치의 데이터를 덮어쓰거나 샘플링 작업이 데이터가 포함된 사용자 음색을 덮어쓸 때 이 메시지가 나타납니다. 작업을 계속해도 괜찮은지 묻는 메시지입니다.

LCD	설명
Please keep power on.	플래시 ROM에 데이터를 쓰고 있습니다. 데이터를 플래시 ROM에 쓰고 있는 동안 절대 전원을 끄지 마십시오. 이 메시지가 표시될 때 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다(플래시 ROM 데이터의 손상 때문에). 또한 다음에 전원을 켤 때 DTX900이 제대로 시작되지 않을 수도 있습니다.
Please stop sequencer.	실행을 시도한 작업은 곡 재생 중에는 수행할 수 없습니다.
Sample freq is too low.	샘플링 주파수가 너무 낮고 주파수 변환 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample is protected.	샘플이 보호되어 있기 때문에 덮어쓸 수 없습니다.
Sample is too long.	샘플 크기가 너무 크기 박자 늘리기 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample is too short.	샘플 길이가 너무 짧고 주파수 변환 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample memory full.	샘플 메모리가 가득 차서 더 이상의 샘플링 작업, 작업 또는 로드 작업을 실행할 수 없습니다.
Seq data is not empty.	이미 데이터가 포함된 트랙에 녹음을 하려고 하면 이 메시지가 나타납니다. Song Job(곡 작업) 모드에서 트랙 데이터를 지우거나 다른 트랙을 선택한 후 녹음 작업을 수행하십시오.
Seq memory full.	시퀀스 데이터에 대한 내부 메모리가 가득 차서 더 이상의 작업(예: 녹음, 작업 실행 또는 USB 저장 장치에서 로드)을 수행할 수 없습니다. 불필요한 사용자 곡을 지운 후 다시 시도하십시오.
System memory crashed.	플래시 ROM에 데이터를 쓰지 못했습니다.
Too many stk/alt.	스택/교대를 위한 메모리가 가득 차서 드럼 키트를 복사하거나 새 단계를 추가할 수 없을 때 표시됩니다. 불필요한 스택/교대 데이터를 삭제하여 공간을 확보한 다음 다시 시도하십시오.
USB connection terminated.	비정상적인 전기 전류 때문에 USB 저장 장치와의 연결이 끊어졌습니다. USB 저장 장치를 USB TO DEVICE 커넥터에서 분리한 다음 [ENTER/STORE] 버튼을 누르십시오.
USB power consumption exceeded.	USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치의 전원 소비가 규정 값을 초과합니다.
USB transmission error.	USB 저장 장치와 통신할 때 오류가 발생했습니다.
Utility stored.	Utility(유틸리티) 모드의 설정이 저장되었습니다.

DTX900 & DTX900M 사양

톤 제너레이터	톤 제너레이터	AWM2
	다성 음색	64음
	웨이브	205MB(16비트 리니어 형식으로 변환 시)
	음색	프리셋: 드럼 음색 1,115개, 멜로디 음색 211개(GM)
	드럼 키트	프리셋: 50개 키트 사용자: 50개 키트(플래시 ROM) 외부: 1584개 키트(또는 99 x 16, 외부 USB 저장 장치)
이펙트	리버브 9 형식	
	코러스 19 형식 변주 51 형식(드럼 키트) 삽입 51 형식(AUX IN/SAMPLING IN) 마스터 이펙트 9 형식 마스터 EQ 5 대역	
트리거	트리거 설정	프리셋: 9 사용자: 5
	패드 곡	play, chase, cutoff 4 곡(최대)을 동시에 연주할 수 있습니다.
시퀀서	음표 용량	약 152,000개 음표
	음표 분해능	480 ppq(parts per quarter note)
	곡 녹음 형식	실시간
	곡 트랙	2 트랙
	곡	데모: 3개 곡 연습용: 44개 곡 패드 곡: 40개 곡 사용자: 50개 곡
시퀀스 형식	DTX900 오리지널 형식, SMF 형식 0	
클릭	템포	30 - 300, 탭 템포
	비트	1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16
	박자	강세, 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 셋잇단음표
	클릭 음색	프리셋: 8 사용자: 1
	교육 기능	소절 쉬어가기, 그루브 체크, 리듬 게이트
샘플링	샘플	1,016(사용자 음색용)
	샘플링 소스	AUX IN/SAMPLING IN을 통해 오디오 입력 신호, OUTPUT을 통한 오디오 출력 신호(리샘플)
	샘플 데이터 비트	16비트
	샘플링 주파수	44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz(스테레오/모노)
	샘플링 메모리	• DTX900: 512MB로 확장 가능(즉, 256MB DIMM x 2) *: DTX900에는 DIMM 칩이 내장되어 있지 않습니다. • DTX900M: 512MB(SDRAM 내장)
	샘플 길이	모노: 32MB 스테레오: 64MB
	샘플링 시간	44.1kHz: 6분 20초 22.05kHz: 12분 40초 11.025kHz: 25분 20초 5.5125kHz: 55분 40초 *모노/스테레오
샘플 형식	DTX900 오리지널 형식, WAV, AIFF	
기타	컨트롤러	■ 슬라이더 MASTER, PHONES, CLICK, ACCOMP., KICK, SNARE, TOM, CYMBAL, HI-HAT, MISC. ■ 데이터 다이얼
	화면	240 x 64도트 그래픽 백라이트 LCD, 7세그먼트 LED(3자리)
커넥터	커넥터	• MIDI IN/OUT
		• USB TO DEVICE/TO HOST
		• OUTPUT L/MONO, R(표준 폰 잭)
		• DIGITAL OUT(EIAJ CP1201, IEC60958, S/P DIF)
		• INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6(표준 폰 잭)
		• 트리거 입력 잭 1 - 9, 12 - 15(표준 스테레오 폰 잭, L: 트리거 신호, R: 림 스위치)
		• 트리거 입력 잭 10 및 11(표준 스테레오 폰 잭, L: 트리거 신호, R: 트리거 신호)
		• AUX IN/SAMPLING IN(표준 스테레오 폰 잭)
		• PHONES(표준 스테레오 폰 잭)
		• HI-HAT CONTROL(표준 스테레오 폰 잭)
• DC IN 16V		
소비 전력	18W	
치수, 무게	334(W) x 285(D) x 96(H) mm, 3.6kg	
부속품	AC 전원 어댑터(Yamaha PA-300C 또는 이에 준하는 제품), 모듈 스탠드, 모듈 스탠드 고정 나사(4개 동봉) 사용 설명서(본 서적), 데이터 목록, DVD-ROM	

• 본 사용설명서의 제품 규격 및 설명은 정보용으로만 제공됩니다. Yamaha는 사전 통지 없이 언제든지 제품이나 제품 사양을 변경 또는 수정할 수 있습니다. 본 제품 규격, 장비 혹은 선택 품목은 지역에 따라 다를 수 있으므로 해당 지역 Yamaha 구입처에 확인하시기 바랍니다.

색인

기호

Ⓞ (대기/켜짐) 스위치 12
 ♪ (음표 유형 아이콘) 100
 ▶ (페이지) 87

A

AC 전원 어댑터 6
 ACCOMP(반주) 슬라이더 11, 31
 ADD 86
 ALL 87
 AltGroup(대체 그룹) 84
 AUDITION 136, 138, 140, 145
 Audition(오디션) 버튼 11
 AutoLoad 125
 AUX IN/SAMPLING IN 잭 12

B

BANK 30
 BANK MSB/LSB 96, 103
 BASS 39
 BEAT 33, 38, 105, 133
 Beat 45
 BYPASS 89, 90, 91, 127, 129

C

CC NUM 96
 CC VALUE 96
 CH 103
 CH(MIDI 채널) 86
 CHAIN NO. 133
 [CHAIN] 버튼 10
 CHO SEND(코러스 전송) 96, 103
 CHORD 86
 ChoSend 81
 ChoSend(코러스 전송) 95
 CLEAR 86
 CLICK 132
 CLICK VOICE 105
 [CLICK] 버튼 10
 CLICK(클릭 슬라이더) 11
 CLICK(클릭) 슬라이더 31
 ClockOut 131
 COMPRESSOR & EQ 70
 CYMBAL(심벌즈) 슬라이더 11, 31

D

DC IN 단자 12
 [DEC/NO] 버튼 11
 DELAY 71
 DELETE 86
 DeviceNo. 131
 DIGITAL OUT 커넥터 12
 DIMM 76, 147
 DISPLAY 140

DISTORTION 70
 DRAM 76
 DRUM 39
 Drum Kit 30, 40
 [DRUM KIT] 버튼 10
 DTX900K 16
 DTX950K 17

E

[ENTER/STORE] 버튼 11
 EXEC 114, 121, 123
 [EXIT] 버튼 11
 EXT.KIT 103

F

[F1] - [F6](기능) 버튼 11
 [FILE] 버튼 10
 FILTER 103
 FLANGER & PHASER 70
 FootClosePosi(풋 클로즈 위치) 126
 FootSplashSens(풋 스플래시 감도) 126
 126
 FREQ(주파수) 127

G

GAIN 127
 Gain 109
 GAIN(게인) 노브 12
 GATETIME 87

H

HI-HAT CONTROL 잭 12
 Hi-Hat 스플래시 28
 HI-HAT 슬라이더 11
 Hi-Hat 심벌즈 28
 HI-HAT(하이 햇) 슬라이더 31
 Hold(홀드) 모드 94

I

[INC/YES] 버튼 11
 INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 잭 12
 IndivOutGain 124
 INF 136
 INFO(정보) 93
 INPUT 40, 41, 79, 80
 Input Lock 41, 79, 80, 86, 92, 94
 INPUT(트리거 입력 잭) .. 92, 109, 110
 InsConnect 129
 INSERT 86

K

KICK(킥) 슬라이더 11, 31
 KIT 132
 KIT NO. 133

KITLOCK 36

L

L&RGain 124
 LCD 콘트라스트 컨트롤 12
 LCD 화면 10
 LED 디스플레이 10
 LED 화면 125
 LIST 49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
 LocalCtrl 130
 LO-FI 70
 LP=ST 140

M

manual 107, 137
 MASTER(마스터) 슬라이더 11, 31
 Meas(삽입 지점) 102
 Meas(소절 및 비트) 141
 MEAS(소절) 37
 Meas(소절) 45
 MeasLength(소절 길이) 45
 Mic/Line 128
 MID Q 82
 MIDI Ch 95
 MIDI IN/OUT 131
 MIDI IN/OUT 커넥터 12
 MIDI Out 107
 MIDI SW(MIDI 스위치) 96
 MIDI Sync 131
 MIDI 음표 번호 64
 MIDI 형식 95
 MISC 72
 MISC(기타) 슬라이더 11, 31

N

NEW 114, 121
 Note 50
 NOTE NO. 87
 NUM 140
 NUMBER(연쇄 번호) 132

O

OTHER 39
 OUTPUT L/MONO 및 R 잭 12
 OutputSel 128
 OutputSel(출력 선택) 81, 107

P

PadFunc 126
 PAGE > 80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129
 PAN 96, 103
 PHONES 잭 12
 PHONES(폰) 슬라이더 11, 31
 play 107

- Play(재생) 모드 139
 play&rec 107
 Pre 128, 129
 PRE.KIT 103
- Q**
 Q(공명) 83
 Q(주파수 대역폭) 127
 Quantize 44
- R**
 RcvKeyOff(수신 키 오프) 84
 REC 136
 rec 107
 RecCount 125
 Receive10ch 130
 ReceivePC 130
 ReceivePC10ch 130
 RecGain 137
 RecMonitor 137
 REV SEND(리버브 전송) 96, 103
 RevSend 81
 RevSend(리버브 전송) 95
- S**
 [SAMPLING] 버튼 10
 SaveTo 145
 SendHH 126
 SeqCtrl 131
 SET END > 140
 SET NAME 114, 121
 [SF1] - [SF6](하위 기능) 버튼 11
 SHAPE 127
 SliderSel(슬라이더 선택) 85
 SMF 77
 SNARE(스네어) 슬라이더 11, 31
 SONG 132
 SONG NO. 133
 [SONG] 버튼 10
 SOURCE 40, 41, 79
 SOURCE(트리거 입력 소스) ... 86, 93, 94, 126
 STACK/ALTERNATE COPY 97
 Standby/On(대기/켜짐) 스위치 12
 START 137
 STEP 86, 87, 132, 133
 SUBDIVIDE 105
 SubDivide 145
 Swing(스윙) 50
- T**
 TECH 72
 TEMPO 33, 34, 38, 105, 133
 Tempo 45
 TG SW(톤 제너레이터 스위치) 96
 ThruPort 131
 TOM(톰) 슬라이더 11, 31
- TR1(트랙 1) 39
 TR2(트랙 2) 39
 Track(녹음 트랙) 44
 TRANSMIT 96, 103
 TREMOLO & ROTARY 71
 TrggrMode(Trigger(트리거) 모드) 137
 TrigAltGroup(트리거 대체 그룹) ... 94
 TrigBypass 126
 [TRIGGER] 버튼 10
 TriggerNo 22
 TrigLink(트리거 링크) 94
 TrigMono/Poly(트리거 모노/폴리) . 94
 TrigVelocity(트리거 속도) 94
 TUNING 106
 TYPE 114, 115, 116, 121, 133
 Type(녹음 유형) 44
- U**
 USB 단자 12
 USB.KIT 103
 [UTILITY] 버튼 10
- V**
 VarSend 81
 VCE NUM(음색 번호) 96
 VEL(속도) 110
 VELOCITY LIMIT 87
 VelSensDpt(속도 감도 깊이) 85
 VelSensOfs(속도 감도 오프셋) 85
 VOICE NUM(음색 번호) 103
 VOLUME 96, 103
 VOLUME(4분 음표) 105
 VOLUME(6분 음표) 105
 VOLUME(8분 음표) 105
 VOLUME(8분 음표의 셋잇단음표) ... 105
 VOLUME(ACC) 105
- W**
 WAH 70
- Z**
 ZOOM -, + 140
- ㄱ**
 거부 레벨 From 110
 거부 레벨 From ALL 110
 거부 시간 110
 겹침 43
 고주파수 82
 곡 बैं크 125
 곡 बैं크 및 번호 46
 곡 번호 35, 93, 99, 125
 곡 복사 99
 곡 연습 35
- 곡 이름, 템포, 반복 100
 곡 작업 99
 곡 지우기 99
 곡명 35
 교체 43
 그루브 체크 50, 51
 기능 13, 95
 길이 144
- ㄴ**
 내부 메모리 76, 77
 녹음 가능 시간 136
 녹음 가능 크기 136
- ㄷ**
 대상 드럼 키트 번호 97
 대상 소절 번호 101
 대상 트랙 번호 101
 대상으로 사용되는 사용자
 음색 बैं크 및 번호 146
 더블 트리거 108
 데모 곡 35
 데이터 다이얼 11
 데이터 목록 6
 뒤로 37
 드라이 레벨 81
 드럼 음색 40, 62
 드럼 키트 36, 62
 드럼 키트 बैं크 125
 드럼 키트 번호 30, 125
 드럼 키트 아이콘 30
 드럼 트리거 7
 디케이 83
- ㄹ**
 라이드 심벌즈 29
 레벨 110
 로우 게인 82
 로컬 컨트롤 130
 루프 리믹스 144
 루프(루프 포인트) 139
 리듬 게이트 52
 리듬 게이트 범위 52
 리버브 68, 71
 리버브 리턴 89
 리버브 이펙트 형식 89
 리버브 팬 89
 릴리스 83
- ㅁ**
 마스크 타임 94
 마스터 이퀄라이저 68
 마스터 이펙트 68

메모리 구조	77	삽입할 소절 수	102	이펙트 파라미터	90, 91, 128, 129
메모리 최적화	146	샘플링	65	이펙트 형식	70
모노/스테레오	128, 136	샘플링 작업	143	ㅈ	
모노/폴리	84	선택	145	재생 반복	37
모두 삭제	146	소스	136	저주파수	82
모듈 스탠드	16, 17	소스 곡 번호	101	전송 버튼	11
모듈 스탠드 고정 나사	16, 17	소스 드럼 키트 번호	97	정확성	143
모드	93, 107	소스 소절 범위의 끝 소절 번호 ..	101	종료(종료 포인트)	139
미드 게인	82	소스 소절 범위의 시작 소절 번호	101	주파수	136
미세	143	소스 트랙 번호	101	주파수 변환	144
ㅂ		소스로 사용되는 사용자 음색		중간 주파수	82
박자 기호	33, 38, 45, 105, 141	뱅크 및 번호	146	ㅊ	
박자 늘림	143	소절	107	초크	29
반복	37, 93, 100	소절 만들기	102	추출	146
범주	90, 91, 129	소절 범위의 끝 소절 번호	102	출고 시 설정	23
벨 샷	29	소절 범위의 시작 소절 번호	102	ㅋ	
변주	68, 144	소절 복사	101	커브	110
변주 리턴	89	소절 삭제	102	커서 버튼	11
변주 이펙트 범주	89	소절 작업	101	케이블 클립	12
변주 이펙트 형식	89	소절 지우기	102	코러스	68, 71
변주 팬	89	소절/쉬어가기	107	코러스 리턴	89
변주에서 리버브로	89	쉬어가기	107	코러스 이펙트 범주	89
변주에서 코러스로	89	스네어	28	코러스 이펙트 형식	89
병합	131	스네어 On/Off	92	코러스 팬	89
보우 샷	28, 29	스네어 버즈	93	코러스에서 리버브로	89
복사	146	스네어 조정	93	퀀타이즈	100
복사 대상	97	스위치	128	퀀타이즈(분해능)	100
복사 대상으로 사용되는		스테레오에서 모노로	144	크로스토크	108
트리거 설정	111	슬라이스	145	클릭(메트로놈)	32
복사 대상으로 사용되는		시작(시작 포인트)	139	ㅌ	
트리거 입력 잭	111	실시간 녹음	43	탭 템포	34
복사 소스	97	ㅇ		템포	95, 100, 141
복사 소스로 사용되는		아이콘	97	템포 링크	125
트리거 설정	111	어택	83	톤 제너레이터	7, 57
복사 소스로 사용되는		엣지 샷	28, 29	툼	28
트리거 입력 잭	111	연쇄	7	튜닝	80
볼륨 라벨	123	연주 카운트	125	툰	124
비율	143	열림/닫힘	28	트랙	48, 100, 101, 102
비트	102, 141	오픈 림 샷	28	트랙 믹스	100
빨리 감기	37	외부 드럼 키트	77	트랙 복사	101
ㅅ		음량	80, 95, 124, 128	트랙 작업	100
사용/전체	136	음색 번호	80, 106	트랙 지우기	101
사용자 곡	77	음색 범주	79, 106	트리거 레벨	137
사용자 드럼 키트	77	음색 설정 번호	79	트리거 번호	125
사용자 메모리	76	음색 설정 범주	79	트리거 설정	22, 60
사용자 음색	136	음색 세트	40, 62	트리거 설정 목록	23
사용자 음색 뱅크 및 번호	115, 146	음색 세트 번호	41	트리거 설정 번호	22
사용자 트리거 설정	77	음색 세트 범주	40	트리거 신호	58
삭제	146	음색 작업	103	트리거 입력 레벨 표시기	22
삽입	68	음소거	29		
삽입 A(삽입 A 범주/형식)	129	음표 번호	80		
삽입 B(삽입 B 범주/형식)	129	이름	49, 97, 100, 145		
		이펙트	68		

트리거 입력 소스 58, 61
트리거 입력 잭 12, 60
트리거 표시등 11

표

파일 이름 입력 위치 114, 115, 121
파일 형식 113
파일/디렉터리(폴더) 선택
 상자 114, 121
패드 16
패드 곡 35, 93
패드 기능 126
패드 컨트롤러 59, 92
패드 컨트롤러 형식 92
패드 할당 138
패드 형식 109
팬 81, 128
팬 깊이 124
페이드 인/아웃 144
편집 표시기 14
평준화 143
폐쇄형 림 샷 28
표준 MIDI 파일 77
프리셋 90, 91
플래시 ROM 76
피치 143
피치 변환 143
필터 83

등

하위 기능 13
하이 게인 82
하이 핫 컨트롤러 59, 95
헤드 샷 28
현재 114
형식 90, 91, 97, 128, 129, 144, 145
형식(페이드 형식) 144
확인란 23

NORTH AMERICA

CANADA

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

U.S.A.

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

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

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

BRAZIL

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

ARGENTINA

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

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

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

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

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

GERMANY

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

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

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

AUSTRIA

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

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

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

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

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

MALTA

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

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

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

FRANCE

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

ITALY

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

SPAIN/PORTUGAL

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

GREECE

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

SWEDEN

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

DENMARK

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

FINLAND

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

NORWAY

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

ICELAND

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

RUSSIA

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

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

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

AFRICA

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

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

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

OTHER COUNTRIES

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

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

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

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

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

INDONESIA

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

KOREA

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

MALAYSIA

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

PHILIPPINES

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

SINGAPORE

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

TAIWAN

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

THAILAND

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

OTHER ASIAN COUNTRIES

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

OCEANIA

AUSTRALIA

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

NEW ZEALAND

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

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

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

MEMO



야마하뮤직코리아(주)

야마하 서비스 센터

 고객지원센터
(수신자 부담) | **080-004-0022**

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

YAMAHA MUSIC KOREA LTD.
kr.yamaha.com

Yamaha Electronic Drums web site
<http://dtxdrums.yamaha.com>

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

Manual Development Department
© 2012 Yamaha Corporation

Published 12/2015 POTO*-*-**A0
Printed in Japan

ZU16400



ZU16400