

MOTIF XF

참고 설명서

설명서 사용법

MOTIF XF 참고 설명서(PDF 형식)는 특정 용어의 페이지 번호를 클릭하여 원하는 페이지로 이동할 수 있는 링크 기능과 검색 기능 등 전자 파일 전용의 특수 기능을 갖추고 있습니다.

주 MOTIF XF에서는 8가지 색상 유형 중 하나를 선택할 수 있습니다(220페이지). 본 설명서는 유틸리티 모드에서 색상 파라미터를 "Yellow"로 설정하여 표시되는 스크린 샷을 사용합니다. 이 스크린 샷은 가장 보편적인 색채 가시도로서, 이를 통해 다양한 유형의 색채를 인식하는 많은 사람들이 본 설명서를 쉽게 확인할 수 있습니다.

검색 기능

뷰어 소프트웨어에 내장된 이 기능은 익숙하지 않은 용어의 의미를 파악하려는 경우에 매우 유용합니다. Adobe Reader를 사용하여 본 설명서를 읽는 경우 검색 상자에 특정 단어를 입력한 다음 컴퓨터 키보드의 <Enter> 키를 눌러 본 설명서의 해당 부분을 불러옵니다.

주 다음 사이트에서 Adobe Reader의 최신 버전을 확인하고 다운로드하십시오.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

이전 페이지 보기/다음 페이지 보기

Adobe Reader를 사용하는 경우 툴바에서 이 버튼들을 클릭하여 이전 페이지 보기 또는 다음 페이지 보기로 이동합니다.

이 기능은 링크된 페이지로 이동한 후 이전 페이지 보기로 돌아가려는 경우에 매우 유용합니다.

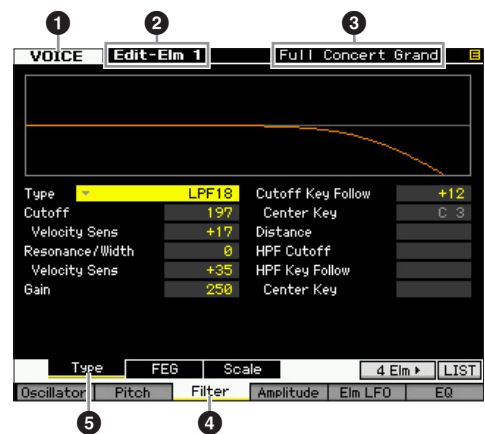
주 이전 페이지 보기/다음 페이지 보기 버튼이 툴바에 표시되지 않는 경우에는 <Alt> 키를 누른 상태에서 <</>> 키를 눌러 이전/다음 페이지 보기로 이동합니다.

주 소프트웨어의 이 기능들과 그 밖의 기능에 관한 자세한 내용은 소프트웨어 사용설명서를 참조하십시오.

기능 도표 사용

MOTIF XF의 기능 도표는 다음 페이지에서 확인할 수 있습니다. 이 기능 도표를 사용하여 원하는 페이지를 검색하십시오.

예를 들어, 아래와 같은 화면에서 편집한 후 화면 설명을 읽으려면 여기서 번호가 지정된 5개 지점을 확인합니다.



- 1 "VOICE"는 MOTIF XF가 보이스 모드임을 나타냅니다. 기능 도표의 보이스 모드 부분을 참조하십시오.
- 2 "Edit-Elm 1"은 이 화면에서 일반 보이스의 요소(Element) 파라미터를 편집할 수 있음을 나타냅니다.
- 3 이 화면에서 현재의 보이스 형식, 일반 보이스 또는 드럼 보이스를 확인할 수 있습니다.
- 4 5 [F3] Filter 버튼을 누른 다음 [SF1] Type 버튼을 눌렀음을 나타냅니다.

아래 그림과 같이 위의 5개 지점을 기능 도표에 적용하여 원하는 페이지를 쉽게 검색할 수 있습니다.

여기를 클릭하여 이동

번호	기능	페이지 번호
1	VOICE	69
2	Edit-Elm	71
3	일반 음색 이름	74
4	[F3] Filter	76
5	[SF1] Type	79
	[SF2] FEG	80
	[SF3] Scale	81
	[F4] Amplitude	82
	[SF1] Level/Pan	83
	[SF2] AEG	
	[SF3] Scale	
	[F5] Elm LFO	
	[F6] EQ	

기능 도표

보이스 모드

보이스 재생 모드

VOICE	Play	페이지 번호
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

*특정 화면에서만 이용 가능

보이스 편집 모드 (일반 보이스)

VOICE	Edit-Common	***** (일반 보이스 이름)	페이지 번호
[VOICE] →	[F1] General	[SF1] Name	55
일반 보이스 선택 →		[SF2] Play Mode	55
[EDIT] →		[SF3] Other	57
[COMMON] →		[F2] ARP Main	58
		[F3] ARP Other	59
		[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (일반 보이스 이름)	페이지 번호
[VOICE] →	[F1] Oscillator		69
일반 보이스 선택 →	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
[EDIT] → 요소 선택 →		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		83
	[F6] EQ		83

보이스 편집 모드 (드럼 보이스)

VOICE	Edit-Common	***** (드럼 보이스 이름)	페이지 번호
[VOICE] →	[F1] General	[SF1] Name	85
드럼 보이스 선택 →		[SF2] Play Mode	85
[EDIT] → [COMMON] →		[SF3] Other	85
		[F2] ARP Main	85
		[F3] ARP Other	85
		[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (드럼 보이스 이름)	페이지 번호
[VOICE] →	[F1] Oscillator		87
드럼 보이스 선택 →	[F3] Filter		89
[EDIT] →	[F4] Amplitude		89
드럼 키 선택 →	[F6] EQ		90

보이스 작업 모드

Voice Job	페이지 번호	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

보이스 저장 모드

Voice Store	페이지 번호
[VOICE] → [STORE]	54

퍼포먼스 모드

퍼포먼스 모드

PERF	Play	페이지 번호
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F5] Effect	107

*특정 화면에서만 이용 가능

퍼포먼스 녹음 모드

PERF	Record	페이지 번호
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

퍼포먼스 편집 모드

PERF	Edit-Common	페이지 번호
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102 [SF2] Porta 103 [SF3] Part EQ 103 [SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104 [SF2] Master FX 104 [SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106 [SF2] Connect 106 [SF3] Ins A 107 [SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107 [SF2] Ins Switch 108 [SF3] Reverb 108 [SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	페이지 번호
[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109 [SF2] Output 110 [SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

퍼포먼스 작업 모드

Performance Job	페이지 번호
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117 [F2] Recall 117 [F3] Copy 118 [F4] Bulk 118

퍼포먼스 저장 모드

Performance Store	페이지 번호
[PERFORM] → [STORE]	101

송 모드

송 재생 모드

SONG	Play	페이지 번호
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142 [SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

*특정 화면에서만 이용 가능

송 녹음 모드

SONG	Record	페이지 번호
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

송 편집 모드

SONG	Edit	페이지 번호
[SONG] → [EDIT]		150

송 작업 모드

Song Job	페이지 번호
[SONG] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo 154
	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

송 작업 모드

Song Job		페이지 번호
[SONG] → [JOB] → [F5] Track	01 Copy Track	162
	02 Exchange Track	163
	03 Mix Track	163
	04 Clear Track	163
	05 Normalize Play Effect	163
	06 Divide Drum Track	163
	07 Put Track to Arpeggio	164
	08 Copy Phrase	164
[F6] Song	01 Copy Song	165
	02 Split Song to Pattern	165
	03 Clear Song	165

송 저장 모드

Song Store	페이지 번호
[SONG] → [STORE]	144

패턴 모드

패턴 재생 모드

PATTERN	Play	페이지 번호
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

*특정 화면에서만 이용 가능

패턴 체인 녹음 모드

PATTERN	Chain Record	페이지 번호
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record)		172

패턴 체인 편집 모드

PATTERN	Chain Record	페이지 번호
[PATTERN] →	[SF1] View Filter	173
[F5] Chain → [EDIT]	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

패턴 녹음 모드

PATTERN	Record	페이지 번호
[PATTERN] → [●] (Record)	[F1] Setup	178
	[F2] Arpeggio	178

패턴 편집 모드

PATTERN	Edit	페이지 번호
[PATTERN] → [EDIT]		179

패턴 작업 모드

Pattern Job		페이지 번호
[PATTERN] →	[F1] Undo/Redo	154
[JOB] →	[F2] Note	01 Quantize 154
		02 Modify Velocity 155
		03 Modify Gate Time 156
		04 Crescendo 156
		05 Transpose 156
		06 Glide 157
		07 Create Roll 157
		08 Sort Chord 158
		09 Separate Chord 158
[F3] Event	01 Shift Clock	158
	02 Copy Event	159
	03 Erase Event	159
	04 Extract Event	159
	05 Create Continuous Data	160
	06 Thin Out	160
	07 Modify Control Data	161
	08 Beat Stretch	161
[F4] Measure	01 Copy Phrase	182
	02 Exchange Phrase	183
	03 Mix Phrase	183
	04 Append Phrase	183
	05 Split Phrase	184
	06 Get Phrase from Song	184
	07 Put Phrase to Song	184
	08 Clear Phrase	185
[F5] Track	01 Copy Track	185
	02 Exchange Track	185
	03 Mix Track	185
	04 Clear Track	185
	05 Normalize Play Effect	186
	06 Divide Drum Track	186
	07 Put Track to Arpeggio	186
[F6] Pattern	01 Copy Pattern	186
	02 Append Pattern	186
	03 Split Pattern	187
	04 Clear Pattern	187

패턴 저장 모드

Pattern Store	페이지 번호
[PATTERN] → [STORE]	177

믹싱 모드

믹싱 재생 모드

SONG PATTERN	Mix Play	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Part 1-16	190
[MIXING] →	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

믹싱 편집 모드

SONG PATTERN	Edit-Common	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	192
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
[COMMON] →		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
[MIXING] → [EDIT] →		[SF2] Output 194
파트 선택 →		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

믹싱 보이스 편집 모드(일반 보이스)

SONG PATTERN	Edit-Common	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 55
[MIXING] →		[SF2] Play Mode 55
일반 보이스 선택 →		[SF3] Other 57
[F6] Vce Edit →	[F2] ARP Main	58
[COMMON] →	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
일반 보이스 선택 →		[SF2] PEG 72
[F6] Vce Edit →	[F3] Filter	[SF1] Type 74
요소 선택 →		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

믹싱 보이스 편집 모드(드럼 보이스)

SONG PATTERN	Edit-Common	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] General	[SF1] Name 85
[MIXING] →		[SF2] Play Mode 85
드럼 보이스 선택 →		[SF3] Other 85
[F6] Vce Edit →	[F4] Ctrl Set	86
[COMMON] →	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	87
[MIXING] →	[F3] Filter	89
드럼 보이스 선택 →	[F4] Amplitude	89
[F6] Vce Edit →	[F6] EQ	90
드럼 키 선택 →		

믹싱 보이스 작업 모드

Mix Voice Job	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F2] Recall 200
[MIXING] →	[F3] Copy 200
[F6] Vce Edit → [JOB] →	[F4] Delete 200

믹싱 보이스 저장 모드

Mix Voice Store	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] →	[F6] Vce Edit → [STORE] 199

믹싱 작업 모드

Mix Job	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Init 195
[MIXING] → [EDIT] →	[F2] Recall 196
[JOB] →	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] →	[F4] Bulk 197
[MIXING] → [EDIT] →	[F5] Template
[JOB] →	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

샘플링 모드

샘플링 모드

SAMPLE	Select	페이지 번호
[VOICE] / [PERFORM]	→ [INTEGRATED SAMPLING]	120
[SONG] / [PATTERN]	→ [INTEGRATED SAMPLING]	203

샘플링 녹음 모드 (보이스/퍼포먼스)

SAMPLE	Record	페이지 번호
[VOICE] / [PERFORM]	→ [SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING]	→ [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby 124
		RECORDING → Sampling start** 125
		FINISHED → Sampling stop** 125

*특정 화면에서만 이용 가능

**샘플링 시작/중지 작업은 설정에 따라 다름

샘플링 녹음 모드 (송/패턴)

SAMPLE	Record	페이지 번호
[SONG] / [PATTERN]	→ [SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING]	→ [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby 206
		RECORDING → [F6] Start** 206
		FINISHED → [F6] Stop** 206
		→ [ENTER] (Record Trim display)*** 207
		→ [F6] Slice (Record Slice display)*** 208

*특정 화면에서만 이용 가능

**샘플링 시작/중지 작업은 설정에 따라 다름

***샘플링 작업 전에 'slice+seq'가 선택된 경우에 이용 가능

샘플링 편집 모드

SAMPLE	Edit	페이지 번호
[INTEGRATED SAMPLING]	→ [EDIT]	[F1] Trim 127
		[F2] Param 128

샘플링 작업 모드

Sample Job	페이지 번호
[INTEGRATED SAMPLING]	[F1] KeyBank 130
[JOB]	01 Copy 130
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

샘플링 작업 모드

Sample Job	페이지 번호
[INTEGRATED SAMPLING]	[F2] Waveform 01 Copy 134
[JOB]	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
	[F3] Other 01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

마스터 모드

마스터 재생 모드

MASTER	Play	페이지 번호
[MASTER]	→ [SF6] INFO*	214

*특정 화면에서만 이용 가능

마스터 편집 모드

MASTER	Edit-Common	페이지 번호
[MASTER]	→ [EDIT]	[F1] Name 214
[COMMON]	→ [F2] Other	214

마스터 편집 모드

MASTER	Edit-Zone	페이지 번호
[MASTER]	→ [EDIT]	[F1] Transmit 215
존 선택	→ [F2] Note	215
	[F3] Tx Switch [SF1] Program	215
	[SF2] Control	216
	[F4] Preset	216
	[F5] Knob/Slider	217

마스터 작업 모드

Master Job	페이지 번호
[MASTER]	[JOB]
	[F1] Init 217
	[F4] Bulk 218

마스터 저장 모드

Master Store	페이지 번호
[MASTER]	[STORE]
	213

유틸리티 모드

유틸리티 모드

UTILITY		페이지 번호
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
	[F1] Play	[SF1] Play 219
		[SF2] Screen 220
		[SF3] Network 221
		[SF4] Auto Load 223
	[F2] I/O	223
	[F3] Voice	[SF1] Master FX 224
		[SF2] Master EQ 224
		[SF3] Arpeggio 225
		[SF4] Tuning 225
	[F4] Voice Audio	[SF1] Output 226
		[SF2] Connect 227
		[SF3] Ins A 227
		[SF4] Ins B
	[F5] Control	[SF1] Remote 228
		[SF2] MIDI 228
		[SF3] Control 230
	[F6] Flash	230

*특정 화면에서만 이용 가능

시퀀서 설정 모드

Sequencer Setup		페이지 번호
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

유틸리티 작업 모드

Utility Job	페이지 번호
[UTILITY] → [JOB]	231

유틸리티 저장 모드

Utility Store	페이지 번호
[UTILITY] → [STORE]	219

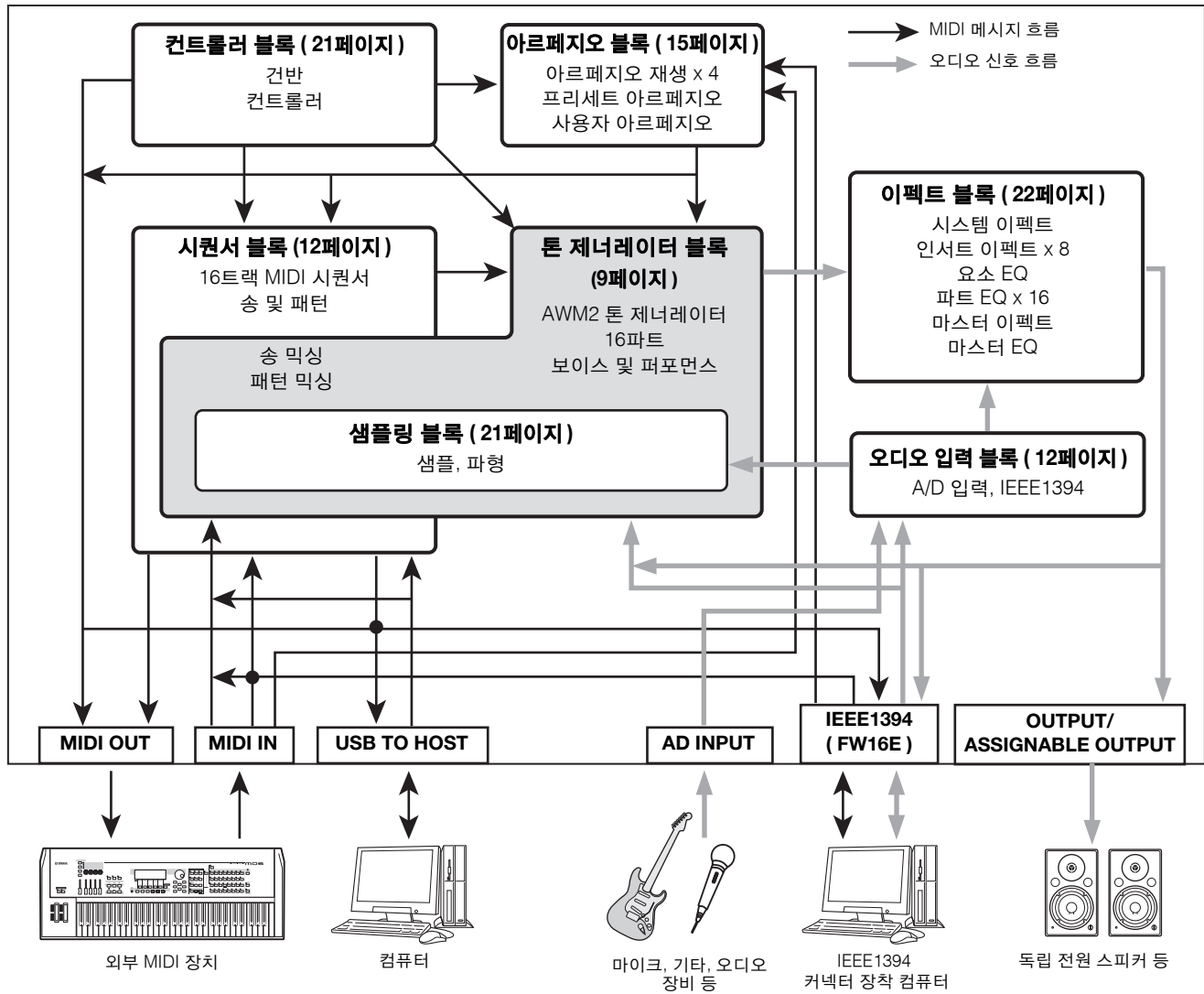
파일 모드

파일 모드

File		페이지 번호
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 238
		[SF2] Load 238
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	238
	[F3] Format	238
	[F4] Audio	[SF1] Rec 238
		[SF2] Play

일곱 가지 기능 블록

MOTIF XF 시스템은 일곱 가지 주요 기능 블록, 즉 톤 제너레이터, 샘플링, 오디오 입력, 시퀀서, 아르페지오, 컨트롤러, 이펙트로 구성되어 있습니다.



톤 제너레이터 블록

톤 제너레이터 블록은 시퀀서 블록, 컨트롤러 블록, 아르페지오 블록, MIDI IN 커넥터나 USB 커넥터를 통해 외부 MIDI 장치에서 수신한 MIDI 메시지에 대한 반응으로 실제로 사운드를 만들어냅니다. 톤 제너레이터 블록의 구조는 모드에 따라 다릅니다.

보이스 모드에서의 톤 제너레이터 블록

보이스 모드의 파트 구조

이 모드에서는 톤 제너레이터 블록이 단일 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 "단일 보이스" 톤 제너레이터라고 합니다. 보이스가 단일 파트를 사용하여 건반에서 재생됩니다.

따라서 다수의 MIDI 채널로 구성되는 외부 시퀀서의 송 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않습니다. 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용하여 악기를 연주하는 경우 송 모드 또는 패턴 모드를 사용해야 합니다.

보이스

특정 악기의 사운드를 만들어내는 소리 요소(Element)들을 포함하고 있는 프로그램을 "보이스"라고 합니다. 내부적으로 보이스의 형식은 일반 보이스와 드럼 보이스의 두 가지 형식이 있습니다. 일반 보이스는 주로 건반 범위에서 연주할 수 있는 피치 악기 사운드입니다. 드럼 보이스는 주로 건반의 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다.

주 일반 보이스 편집에 대한 내용은 53페이지를 참조하십시오. 드럼 보이스 편집에 대한 내용은 84페이지를 참조하십시오.

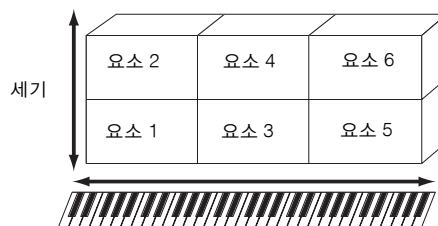
일반 보이스 및 드럼 보이스

일반 보이스

일반적으로 각 건반에 대해 소리를 내는 표준 피치로 연주하는 보이스입니다. 일반 보이스는 최대 여덟 개의 요소로 구성됩니다. 보이스 편집 모드에서의 설정에 따라 이 요소들이 동시에 소리가 날 수도 있고 서로 다른 요소들이 음 범위, 세기 범위, XA(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 소리가 날 수도 있습니다.

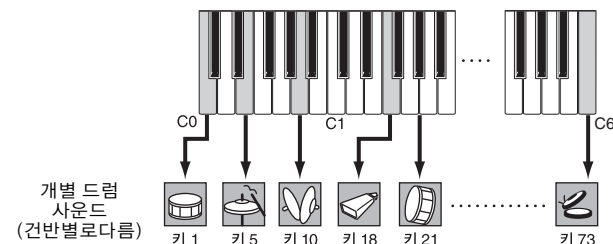
아래의 그림은 일반 보이스의 예입니다. 여기에서는 여섯 가지 요소들이 건반의 음 범위와 세기 범위 전체에 분포되어 있기 때문에 연주하는 음과 연주의 세기에 따라 서로 다른 요소가 소리를 출력합니다. 음 분포의 경우 요소 1, 2는 건반의 낮은 범위에서 소리가 나고 요소 3, 4는 중간 범위, 요소 5, 6은 높은 범위에서 소리가 납니다. 세기 분포의 경우 요소 1, 3, 5는 건반을 부드럽게 연주할 때, 요소 2, 4, 6은 세게 연주할 때 소리가 납니다. 이를 실제적으로 사용하는 경우에 피아노 보이스는 여섯 가지 샘플로 구성될 수 있습니다. 요소 1, 3, 5는 피아노를 해당 음

범위에서 부드럽게 연주할 때의 사운드이고 요소 2, 4, 6은 해당 음 범위에서 세게 연주할 때의 사운드입니다. 실제로, 최대 여덟 가지 독립 요소가 허용되므로 MOTIF XF는 이보다 유연합니다.



드럼 보이스 (드럼 키트)

드럼 보이스는 주로 건반의 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 사운드입니다. 지정된 퍼커션/드럼 웨이브 또는 일반 보이스를 모아놓은 것이 드럼 키트입니다.



확장 아티큘레이션 (XA)

확장 아티큘레이션(XA)은 연주 유연성과 음향적 현실감을 높여주는 특수 설계된 톤 생성 시스템입니다. 실감나는 사운드 및 레가토와 스타카토 등 자연스러운 연주 기법을 보다 효율적으로 재현할 수 있으며 연주를 하면서 무작위 및 교대 사운드 변경에 맞는 기타 고유한 모드도 사용할 수 있습니다.

실감나는 레가토 연주

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

기본 구조
기본 편집
기본 연주
기본 판

고유 음의 릴리스 사운드

기존의 신디사이저는 어쿠스틱 악기의 음에서 손을 뺐을 때 나는 소리를 잘 재현하지 못했습니다. MOTIF XF는 특정 요소의 XA 컨트롤 파라미터를 "건반 꺼짐 사운드"로 설정하여 어쿠스틱 악기의 음에서 손을 뺐을 때 나는 소리를 재현합니다.

각 연주 음의 미묘한 사운드 변화

기존의 신디사이저는 피치 및 필터를 무작위로 변경하여 이러한 효과를 재현하려 했습니다. 하지만 이렇게 하면 전자적인 이펙트가 만들어지며, 이는 어쿠스틱 악기의 실제 사운드 변화와는 다릅니다. MOTIF XF는 XA 컨트롤 파라미터 설정 "wave cycle"과 "wave random"을 사용하여 이러한 미묘한 사운드 변화를 정확히 재현합니다.

다양한 사운드 전환을 통해 어쿠스틱 악기의 자연스러운 연주 재현

어쿠스틱 악기에는 고유한 특징이 있습니다. 독특한 특정 사운드는 연주 중 특정 시기에만 생성됩니다. 여기에는 플랫 플러터 텅잉과 어쿠스틱 기타의 높은 하모닉 연주가 포함됩니다. MOTIF XF는 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼과 XA 컨트롤 파라미터 설정 "AF 1 on", "AF 2 on", "all AF off"를 사용하여 연주하는 동안 사운드 사이에서 전환을 하여 이러한 사운드를 재현합니다.

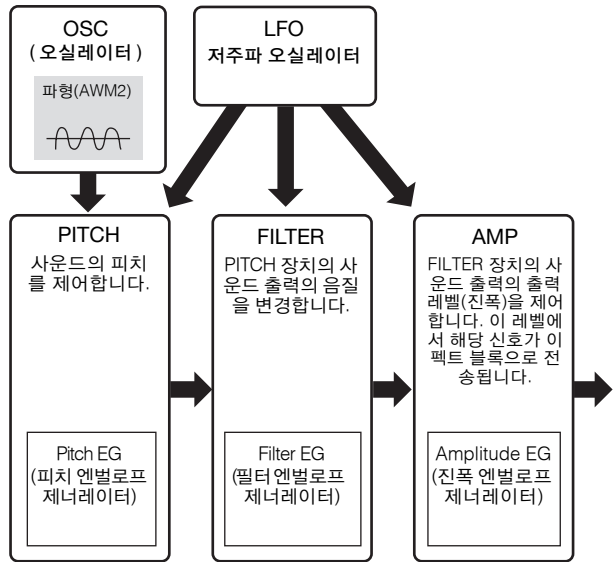
새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

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

확장 아티큘레이션을 사용하여 위에 설명한 것과 같은 사운드를 만들어 내려면 70페이지를 참조하십시오.

요소 및 드럼 키

요소와 드럼 키는 보이스를 구성하는 MOTIF XF의 최소 "기본 요소"입니다. 사실, 하나의 요소와 하나의 드럼 키를 사용해도 보이스를 만들 수 있습니다. 이 작은 사운드 단위들은 오실레이터, 피치 필터, 진폭, LFO(아래 표시) 등 다양한 기존의 신디사이저 파라미터를 통해 구성, 향상, 처리할 수 있습니다.



오실레이터

이 장치는 기본 피치를 결정하는 웨이브를 출력합니다. 일반 보이스 또는 드럼 보이스의 각 건반에 파형 (또는 기본 사운드 자료)을 지정할 수 있습니다. 일반 보이스의 경우, 요소의 음 범위(요소에서 소리가 생성되는 건반의 음 범위)와 세기 응답 범위(요소에서 소리가 생성되는 음 세기의 범위)를 설정할 수 있습니다. 또한, XA 관련 파라미터를 이 장치에서 설정할 수 있습니다.

오실레이터 관련 파라미터는 Oscillator 화면(69, 87페이지)에서 설정할 수 있습니다.

피치

이 장치는 오실레이터의 사운드(웨이브) 출력의 피치를 제어합니다. 일반 보이스의 경우 분리된 요소의 디튠, 피치 스케일링의 적용 등의 작업을 수행할 수 있습니다. 또한, PEG(피치 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 피치의 변화를 제어할 수 있습니다.

피치 관련 파라미터는 보이스 편집 모드의 Pitch EG 화면(71페이지)과 Pitch 화면(72페이지)에서 설정할 수 있습니다. 드럼 보이스의 피치 관련 파라미터는 Oscillator 화면에서 설정할 수 있습니다.

필터

이 장치는 사운드의 특정 주파수 부분의 출력을 차단하여 피치의 사운드 출력 톤을 수정합니다. 또한, FEG(필터 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 필터의 차단 주파수 변화를 제어할 수 있습니다.

필터 관련 파라미터는 보이스 편집 모드의 Filter Scale 화면(78페이지) 및 Filter 화면(74, 89페이지), Filter EG 화면(76페이지)에서 설정할 수 있습니다.

진폭

이 장치는 필터 블록의 사운드 출력의 출력 레벨(진폭)을 제어합니다. 이 레벨에서 해당 신호가 이펙트 블록으로 전송됩니다. 또한, AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 음량의 변화를 제어할 수 있습니다.

진폭 관련 파라미터는 보이스 편집 모드의 Amplitude Scale 화면(81페이지) 및 Amplitude 화면(79, 89페이지), Amplitude EG 화면(80페이지)에서 설정할 수 있습니다.

LFO (저주파 오실레이터)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파수의 웨이브를 만듭니다. 이런 웨이브는 각 요소의 피치, 필터 또는 진폭을 변경하여 비브라토, 와와, 트레몰로와 같은 이펙트를 만들 때 사용할 수 있습니다. LFO는 각 요소에 대해 독립적으로 설정할 수도 있고 모든 요소에 대해 전체적으로 설정할 수도 있습니다.

LFO 관련 파라미터는 Common LFO 화면(62페이지)과 보이스 편집 모드의 LFO 화면(82페이지)에서 설정할 수 있습니다.

보이스의 메모리 구조

일반 보이스

프리셋 밴크 1~8	1024개의 일반 보이스 (뱅크당 128개의 보이스)
GM 밴크	128개의 보이스
사용자 밴크 1~4	512개의 일반 보이스 (뱅크당 128개의 보이스) (기본적으로 사용자 밴크 1에는 독창적인 보이스가, 사용자 밴크 2~4에는 프리셋 보이스에서 선택한 보이스가 포함)

드럼 보이스 (드럼 키트)

프리셋 드럼 밴크	32개의 보이스
GM 드럼 밴크	1개의 보이스
사용자 드럼 밴크	64개의 보이스 (기본적으로 독창적인 보이스는 1~8번에, 프리셋 보이스에서 선택한 보이스는 9~32번에 지정되어 있음.)

퍼포먼스 모드에서의 톤 제너레이터 블록

퍼포먼스 모드의 파트 구조

이 모드에서는 톤 제너레이터 블록이 단일 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 "단일 보이스" 톤 제너레이터라고 합니다. 이 모드에서는 건반을 사용한 퍼포먼스(다수의 보이스(파트)가 레이어 또는 다른 구성으로 결합)를 재생할 수 있습니다.

따라서 다수의 MIDI 채널로 구성되는 외부 시퀀서의 송 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않습니다. 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용하여 악기를 연주하는 경우 송 모드 또는 패턴 모드를 사용해야 합니다.

퍼포먼스

다수의 보이스(파트)이 레이어 또는 다른 구성으로 결합되어 있는 프로그램을 "퍼포먼스"라고 합니다. 각 연주에는 최대 4개의 파트(보이스)가 포함될 수 있습니다. 각 퍼포먼스는 파트별 고유의 파라미터와 모든 파트에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집하여 만들 수 있습니다.

퍼포먼스의 메모리 구조

사용자 밴크가 4개 제공되며 각 밴크에는 128개의 퍼포먼스가 포함되어 있습니다. 따라서, 총 512개의 사용자 퍼포먼스를 저장할 수 있습니다.

송 모드/패턴 모드에서의 제너레이터 블록

송 모드/패턴 모드의 톤 제너레이터 블록의 파트 구조

이 모드들에서는 다수의 파트가 제공되며 다양한 보이스와 다양한 멜로디 또는 프레이즈가 파트별로 재생될 수 있습니다. 이 모드들은 톤 제너레이터 블록의 각 파트에 대해 MIDI 채널을 설정할 수 있기 때문에 외부 MIDI 시퀀서와 악기의 시퀀서 블록을 사용하여 사운드를 재생할 수 있습니다. 즉, 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블록의 해당 파트(동일한 MIDI 채널이 지정된 파트)를 재생합니다.

믹싱 정보

다수의 보이스가 파트에 지정되어 있어 송 및 패턴 모드에서 다중 보이스 재생을 할 수 있는 프로그램을 "믹싱"이라고 합니다. 각 믹싱에는 최대 16파트가 포함되어 있습니다. 각 믹싱은 파트별 고유의 파라미터와 믹싱 모드에서 모든 파트에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집하여 만들 수 있습니다(192페이지).

믹싱의 메모리 구조

믹싱 프로그램은 송 또는 패턴별로 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 다른 믹싱 프로그램을 불러올 수 있습니다.

송 모드

64개의 믹싱 설정(송별 1개의 믹싱)

패턴 모드

64개의 믹싱 설정(패턴별 1개의 믹싱)

최대동시발음수

최대동시발음수는 악기의 내부 톤 제너레이터에서 동시에 소리가 날 수 있는 음의 최대 수를 말합니다. 본 신디사이저의 최대동시발음수는 128입니다. 내부 톤 제너레이터 블록에서 최대동시발음수를 초과하는 수의 음을 수신할 경우 이전에 연주한 음은 차단됩니다. 이는 감쇄가 없는 보이스에서 특히 눈에 띄게 나타날 수 있습니다. 더욱이, 최대동시발음수는 보이스의 수가 아니라 사용된 보이스 요소의 수에 적용됩니다. 요소를 최대 8개까지 포함하는 일반 보이스를 사용할 경우 동시 음의 최대 수는 128 미만이 될 수 있습니다.

샘플링 블록

샘플링 블록을 사용하여 목소리, 악기, 리듬, 특수 사운드 이펙트 등 직접 녹음한 사운드를 본 신디사이저 시스템으로 입력하여 이 사운드들을 다른 보이스들과 똑같이 재생할 수 있습니다. 이 사운드들과 오디오 데이터는 최대 16비트, 44.1kHz의 음질로 A/D 입력 및 IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E 설치 시 사용 가능)에서 확보할 수 있습니다.

샘플링 작업으로 만들어진 데이터는 샘플링 모드로 들어간 모드가 보이스/퍼포먼스 모드인지, 송/패턴 모드인지에 따라 다릅니다. 각각 119, 201페이지를 참조하십시오.

오디오 입력 블록

이 블록은 A/D 입력과 IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E 설치 시 사용 가능)의 오디오 신호를 처리합니다. 음량, 팬, 이펙트와 같은 다양한 파라미터를 오디오 신호에 설정할 수 있으며 사운드가 다른 보이스와 함께 출력됩니다. 인서트 이펙트와 시스템 이펙트는 A/D INPUT 커넥터를 통해 오디오 신호 입력에 적용할 수 있습니다.

오디오 입력 관련 파라미터는 다음 화면에서 설정할 수 있습니다.

모드	화면	페이지
보이스 모드	유틸리티 모드의 [F4] Voice Audio 화면	226
퍼포먼스 모드	퍼포먼스 편집 모드의 [F4] Audio In 화면	106
송/패턴 모드	믹싱 편집 모드의 [F4] Audio In 화면	193

A/D INPUT 커넥터의 오디오 신호 게인은 후면 패널의 게인 노브를 통해 조절할 수 있습니다.

시퀀서 블록

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

송 모드의 시퀀서 블록

송이란?

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

송 트랙 구조

송은 16개의 개별 트랙, Scene 트랙, 템포 트랙으로 구성됩니다.

시퀀스 트랙 1~16

실시간 녹음(144페이지)을 사용하여 건반 연주를 이 트랙들에 녹음하고 녹음된 데이터를 송 편집 모드(150페이지)에서 편집합니다.

Scene 트랙

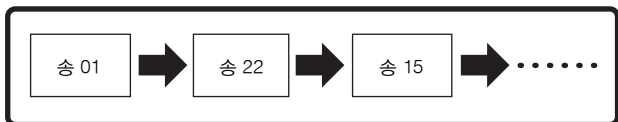
이 트랙에서는 트랙 음소거 및 솔로 상태 등의 Scene 변경 설정을 저장할 수 있습니다. 이 설정들은 Song Play 화면(136페이지)에서 설정할 수 있고 송 재생 중 불러올 수 있습니다. 송 재생 중에는 트랙 음소거와 솔로 설정이 Scene 트랙에서 저장한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다. 실시간 녹음(144페이지)을 사용하여 이 트랙을 녹음하고 녹음된 데이터를 송 편집 모드(150페이지)에서 편집할 수 있습니다.

템포 트랙

이 트랙에서는 템포 변경 설정을 저장할 수 있습니다. 송 재생 중에는 템포가 이 트랙에 저장한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다. 실시간 녹음(144페이지)을 사용하여 이 트랙을 녹음하고 녹음된 데이터를 송 편집 모드(143페이지)에서 편집할 수 있습니다.

송 체인

이 기능을 사용하면 순서에 따른 자동 재생을 위해 송을 "연속" 처리할 수 있습니다. 이 기능의 사용에 대한 내용은 144페이지를 참조하십시오.



패턴 모드의 시퀀서 블록

패턴이란?

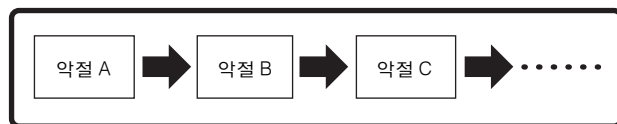
MOTIF XF에서 "패턴"이라는 용어는 순환 재생에 사용되는 1~256개의 소절로 이루어진 비교적 짧은 음정 또는 리듬 악구를 말합니다. 따라서, 패턴 재생은 시작된 후에 [■] (정지) 버튼을 누를 때까지 계속됩니다.

악절

패턴은 하나 이상의 프레이즈를 의미하며, "악절"이라고 부르는 16개의 변주가 포함됩니다. 이 악절은 재생 중 변경할 수 있으며 송의 다양한 파트에 리듬/반주 변주로 사용됩니다. 예를 들어, 독창부에 악절 하나를 사용하고, 코러스에 하나, 브리지에 하나를 사용할 수 있습니다. 템포와 믹싱 등 패턴 관련 설정은 악절 전환이 이루어질 경우에도 변경되지 않으며, 변경이 되더라도 느낌과 리듬에서 전반적인 재생이 균일하게 유지됩니다. 패턴과 악절의 선택 방법에 대한 내용은 166페이지를 참조하십시오.

패턴 체인

패턴 체인을 통해 단일 패턴 내에 포함된 여러 다양한 악절을 함께 연결하여 하나의 완전한 송을 만들 수 있습니다. 미리 패턴 체인을 만들어 MOTIF XF를 통해 자동으로 악절을 변경함으로써 악절 패턴 재생이 Pattern Chain 화면에서 변경되게 할 수 있습니다. 만들어진 패턴 체인은 패턴 체인 편집(174페이지)에서 송으로 변환할 수 있으므로 특정 패턴을 기준으로 송을 만들 때에도 이 기능을 사용할 수 있습니다. 패턴별로 하나의 패턴 체인을 만들 수 있습니다.



프레이즈

패턴 생성 시 사용되는 최소 단위인 트랙의 기본 MIDI 시퀀스 데이터입니다. "프레이즈"는 하나의 악기를 위한 짧은 음정/리듬 악구로서, 리듬 파트용 리듬 패턴, 베이스 파트용 베이스 라인, 기타 파트용 코드 반주 등이 있습니다. 본 신디사이저는 나만의 독창적인 사용자 프레이즈를 256개 저장할 수 있는 메모리 공간을 제공합니다.

주 MOTIF XF에는 프리셋 프레이즈가 없습니다.

패턴 트랙 구조

패턴은 16개의 개별 트랙, Scene 트랙, 템포 트랙으로 구성됩니다(송과 동일). 12페이지를 참조하십시오.

패턴 트랙 및 프레이즈

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

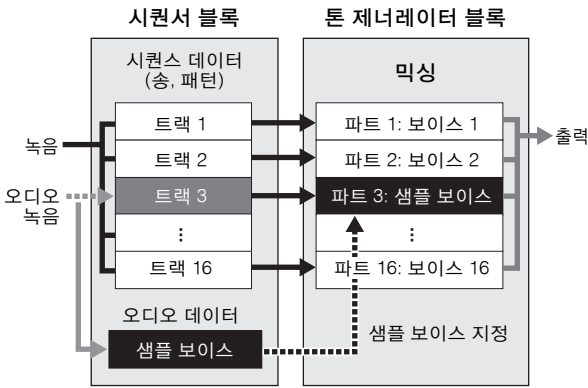
트랙 1	프레이즈 001	← 프레이즈 001	MIDI 데이터
트랙 2	프레이즈 002	← 프레이즈 002	MIDI 데이터
⋮	⋮	← 프레이즈 003	MIDI 데이터
트랙 16	프레이즈 003	←	⋮

송 및 패턴 모두에 적용되는 시퀀서 블록

MIDI 트랙 및 오디오 트랙

녹음 방법에 따라 본 신디사이저의 송/패턴 트랙(1~16)은 MIDI 트랙과 오디오 트랙의 두 개의 그룹으로 나뉩니다. MIDI 트랙은 송 녹음 모드/패턴 녹음 모드에서 건반 연주를 녹음하여 만듭니다. MIDI 시퀀스 데이터는 MIDI 트랙에 녹음되고 일반 보이스 또는 드럼 보이스는 트랙에 따라 믹싱 파트에 지정됩니다.

오디오 트랙은 샘플링 녹음 모드에서 외부 기기 또는 마이크로부터 A/D 입력 잭을 통해 수신되는 오디오 신호를 녹음하여 만듭니다. 실제로, 오디오 데이터는 트랙으로 직접 녹음되는 것이 아니라 샘플링 작업을 통해 샘플링됩니다. 녹음된 오디오 신호는 송/패턴에 샘플 보이스로 저장됩니다. 저장한 샘플 보이스는 지정된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 자동으로 지정되고, 샘플 보이스를 트리거하는 데 필요한 MIDI 데이터는 지정된 트랙에 녹음됩니다. 재생 중에 트랙의 MIDI 데이터가 샘플 보이스를 트리거합니다. 이로써 트랙이 녹음된 오디오 트랙으로의 기능을 효과적으로 하게 됩니다.



오디오 데이터는 송/패턴에 지정될 샘플 보이스에 녹음되고, 녹음된 오디오 신호 트리거용 노트 온/오프 이벤트는 트랙 3에 녹음됩니다.

- MIDI 데이터
- 오디오 데이터
- 샘플 보이스 트리거용 MIDI 데이터

재생 이펙트 (Play FX)

재생 이펙트를 사용하면 음의 타이밍과 세기를 일시적으로, 그리고 재생 시에만 변경하여 원래 데이터를 그대로 둔 상태에서 패턴 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다. 이 기능은 송 재생 모드 및 패턴 재생 모드의 Play FX 화면에서 설정할 수 있습니다. 각각 141, 169페이지를 참조하십시오. 원하는 설정을 찾으면 송 작업(153페이지) 또는 패턴 작업(181페이지)을 사용하여 실제 MIDI 데이터로 변환할 수 있습니다.



퍼포먼스 모드에 적용되는 시퀀서 블록

퍼포먼스 녹음

퍼포먼스 모드에서 건반 연주를 송 또는 패턴에 녹음할 수 있습니다. 노브 작업, 컨트롤러 작업, 아르페지오 재생 뿐만 아니라 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다. 퍼포먼스의 파트 1~4의 아르페지오 재생 데이터는 송/패턴의 트랙 1~4에 각각 녹음됩니다. 건반 연주와 컨트롤러/노브 작업(파트 1~4에 공통)은 트랙 1~4에 각각 녹음됩니다.

주 연주 녹음 시에 다음의 노브 작업을 녹음할 수 있습니다.

- TONE 1이 켜져 있는 경우: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY, RELEASE
 - TONE 2가 켜져 있는 경우: PAN, REVERB, CHORUS
- 다른 노브 작업 및 슬라이더 작업은 녹음할 수 없습니다.

주 연주 녹음에 대한 내용은 98페이지를 참조하십시오.

아르페지오 블록

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

송 모드와 패턴 모드에서도 네 가지 아르페지오를 동시에 재생할 수 있습니다.

아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 아래와 같이 16가지 카테고리로 분류됩니다("NoAsg" 제외).

카테고리 목록

ApKb	어쿠스틱 피아노 및 건반
Organ	오르간
GtPl	기타/탄주
GtMG	"메가 보이스"용 기타
Bass	베이스
BaMG	"메가 보이스"용 베이스
Strng	현악기
Brass	금관악기
RdPp	리드악기/관악기
Lead	신디 리드
PdMe	신디 패드/음악 이펙트
CPrc	크로마틱 퍼커션
DrPc	드럼/퍼커션
Seq	신디 시퀀스
Hybrd	하이브리드 시퀀스
Cntr	컨트롤
NoAsg	지정되지 않음

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

메가 보이스 및 메가 보이스 아르페지오

일반 보이스는 세기 전환을 사용하여 건반 연주 강도에 따라 음질 및 보이스 변화의 레벨을 조절합니다. 이로써 해당 보이스들이 자연스럽게 반응하게 됩니다. 단, 메가 보이스는 다양한 레이어들이 많이 들어 있는 매우 복잡한 구조이기 때문에 수동으로 연주하기에 적합하지 않습니다. 메가 보이스는 특히 메가 보이스 아르페지오용으로 개발되어 놀라운 정도의 실감나는 결과를 달성합니다. 메가 보이스 아르페지오("GtMG" 및 "BaMG" 카테고리에 포함)에는 반드시 메가 보이스를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 147페이지의 ARP 보이스 파라미터를 참조하십시오.

아르페지오 하위 카테고리

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

하위 카테고리 목록

Rock	록
PopRk	팝 록
Balad	발라드
HipHp	힙합
R&B-M	R&B 모던
R&B-C	R&B 클래식
Funk	펑크
Tekno	테크노/트랜스
House	하우스/댄스 팝
D&B	드럼 앤 베이스/브레이크 비트
Chill	칠 아웃/엠비언트
Jazz	스윙/재즈
Latin	라틴
World	세계음악
Genrl	일반
Comb	콤비네이션
Zone	존 세기*
Z.Pad	패드별 존 세기*
Filtr	필터
Exprs	표현
Pan	팬
Mod	모듈레이션
Pbend	피치 밴드
Asign	지정 1/2
---	지정되지 않음

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

각 아르페지오 형식의 세기 범위
 2Z_****: 1~90, 91~27
 4Z_****: 1~70, 71~90, 91~110, 111~127
 8Z_****: 1~16, 17~32, 33~48, 49~64, 65~80, 81~96,
 97~108, 109~127
 PadL_****: 1~1, 2~2, 3~127
 PadH_****: 1~112, 113~120, 121~127

아르페지오 형식 이름

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

형식 이름 뒤에 "_ES"가 붙은 아르페지오 형식 (예: HipHop1_ES)

이 아르페지오 형식들은 MOTIF ES와 동일한 멀티 트랙 아르페지오 아키텍처를 사용합니다. 이 ES 형식의 아르페지오가 지닌 이점은 다음과 같습니다.

- 이 아르페지오들은 하나의 음으로 트리거하는 경우에도 복잡한 음과 코드를 만들 수 있습니다.
- 건반에서 연주한 음 바로 다음에 아르페지오가 나옵니다 (단 아르페지오가 지정된 영역 제외). 이 아르페지오들을 사용하면 상당한 화성적 자유와 가능성이 "솔로"에 부여됩니다. 자세한 내용은 18페이지를 참조하십시오.

형식 이름 뒤에 "_XSO"가 붙은 아르페지오 형식 (예: Rock1_XS)

이 아르페지오들은 새롭게 개발된 코드 인식 기술을 사용하여 아르페지오로 재생할 음을 결정합니다. 이 XS 형식의 아르페지오가 지닌 이점은 다음과 같습니다.

- 아르페지오는 XS 형식의 아르페지오가 지정된 건반 영역에만 반응합니다. 건반의 다른 영역은 코드 인식에 영향을 주지 않습니다. 따라서, 아르페지오가 생성되는 베이스 및 반주 파트와 함께 전체 건반에서 매우 자연스럽게 연주를 할 수 있습니다.
- 아르페지오는 반드시 화성적으로 정확한 파트만을 재생합니다. 특히 베이스와 코드 반주 파트에 유용합니다.

자세한 내용은 18페이지를 참조하십시오.

주 송과 패턴을 만들 때 이 두 가지 아르페지오 형식("*_ES" 및 " *_XS")을 연주로 결합시키면 엄청난 상호작용성과 창작의 자유가 주어집니다.

일반적인 이름의 아르페지오 형식(예: UpOct1)

위 형식뿐만 아니라 재생의 형식에는 세 가지, 즉 일반 보이스용으로 만들어져서 연주한 음과 옥타브 음만을 사용하여 재생되는 아르페지오(18페이지), 드럼 보이스용으로 만들어진 아르페지오(18페이지), 주로 비노트 이벤트를 포함한 아르페지오(18페이지)가 있습니다.

"_AF1", "_AF2" 또는 "_AF1&AF2"의 아르페지오 형식(예: Electro Pop AF1)

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

아르페지오 형식 목록 사용 방법

데이터 목록의 아르페지오 형식 목록에 포함된 열은 다음과 같습니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

주 이 목록은 예시용입니다. 상세한 아르페지오 형식 목록은 Data List를 참조하십시오.

1 카테고리

아르페지오 카테고리를 표시합니다.

2 하위 카테고리

아르페지오 하위 카테고리를 표시합니다.

3 ARP No. (아르페지오 번호)

4 ARP 이름

아르페지오 이름을 표시합니다.

5 박자

아르페지오 형식의 박자 또는 미터를 표시합니다.

6 길이

아르페지오 형식의 데이터 길이(소절의 양)를 표시합니다. 순환 파라미터*1이 "off"로 설정되어 있으면 아르페지오는 이 길이만큼 재생되다가 정지합니다.

7 원래 템포

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

8 강제

원은 아르페지오가 강제 프레이즈 기능(17페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

9 랜덤 SFX

원은 아르페지오가 SFX 기능(17페이지)을 사용한다는 것을 표시합니다.

10 보이스 형식

아르페지오 형식에 적절한 보이스 형식을 표시합니다. 송/패턴 녹음 모드에서 아르페지오 보이스 파라미터*2가 "on"으로 설정되어 있으면 이 형식의 보이스가 자동으로 선택됩니다.

*1 순환 파라미터는 보이스 공통 편집(59페이지), 퍼포먼스 파트 편집(114페이지), 믹싱 파트 편집(194페이지)의 Arpeggio Other 화면에서 설정할 수 있습니다.

*2 아르페지오 보이스 파라미터는 Song/Pattern Record 화면의 Arpeggio 화면(114페이지)에서 설정할 수 있습니다.

아르페지오 관련 설정

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

아르페지오 재생 켜기/끄기

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

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

주 홀드 및 트리거 모드 파라미터 등의 화면에 대한 내용은 아래 "아르페지오 설정 화면"을 참조하십시오.

노브를 사용한 아르페지오 제어

[SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 번 눌러 ARP FX 램프가 켜지면 노브를 사용하여 아르페지오 재생을 제어할 수 있습니다. 이 방법을 시도하면서 사운드 변화가 있는지 들어 보시기 바랍니다. 자세한 내용은 46페이지를 참조하십시오.



강제 프레임즈

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

주 강제 세기 한계값 파라미터 등의 화면에 대한 내용은 아래 "아르페지오 설정 화면"을 참조하십시오.

주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 Data List의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

랜덤 SFX

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

랜덤 SFX 켜기/끄기:	랜덤 SFX 파라미터
SFX 사운드의 음량 설정:	랜덤 SFX 세기 오프셋 파라미터
SFX 사운드의 음량이 세기로 제어되는지의 여부 확인:	랜덤 SFX 건반 켜짐 컨트롤 파라미터

주 랜덤 SFX, 랜덤 SFX 세기 오프셋 및 랜덤 SFX 건반 켜짐 컨트롤 등의 화면에 대한 내용은 아래 "아르페지오 설정 화면"을 참조하십시오.

주 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 Data List의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

아르페지오 설정 화면

모드	화면	페이지
보이스 모드	보이스 공통 편집의 Arpeggio Main 화면	58
	보이스 공통 편집의 Arpeggio Other 화면	59
퍼포먼스 모드	퍼포먼스 파트 편집의 Arpeggio Main 화면	112
	퍼포먼스 파트 편집의 Arpeggio Other 화면	114
송 모드/패턴 모드 (재생 시)	믹싱 파트 편집의 Arpeggio Main 화면	194
	믹싱 파트 편집의 Arpeggio Other 화면	194
송 녹음 모드	송 녹음의 Arpeggio 화면	147
패턴 녹음 모드	패턴 녹음의 Arpeggio 화면	

아르페지오 재생 형식

아르페지오 재생의 네 가지 주요 재생 형식은 아래 설명과 같습니다.

일반 보이스용 아르페지오 형식

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

연주한 음만 재생

연주한 음과 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

연주한 음에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

이 아르페지오 형식들에는 각각 특정 코드 형식에 적합한 시퀀스가 여러 개 있습니다. 하나의 음만 눌러도 아르페지오는 프로그램된 시퀀스를 사용하여 재생됩니다. 즉, 연주하는 음 이외의 음들이 소리가 날 수 있습니다. 다른 음을 누르면 누른 음에 관해 조옮김된 시퀀스가 근음으로 트리거됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 시퀀스가 이에 따라 변경됩니다. 이러한 재생 형식의 아르페지오는 형식 이름 끝에 "_ES"가 붙습니다.

연주한 코드 형식에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

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

주 건반 모드 파라미터가 "sort" 또는 "sort+direct"로 설정되면 음의 연주 순서와 관계 없이 동일한 시퀀스가 재생됩니다. 건반 모드 파라미터가 "thru" 또는 "thru+direct"로 설정되면 음의 연주 순서에 따라 동일한 시퀀스가 재생됩니다.

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

드럼 보이스용 아르페지오 형식 (카테고리: DrPc)

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

드럼 패턴의 재생

음을 아무거나 눌러도 같은 리듬 패턴이 트리거됩니다.

드럼 패턴의 재생 및 (드럼 악기에 지정된) 추가 재생 음

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

(드럼 악기에 지정된) 연주한 음만 재생

음을 연주하면 (드럼 악기에 지정된) 연주한 음만을 사용하여 리듬 패턴이 트리거됩니다. 같은 톤을 연주하더라도 트리거된 리듬 패턴은 연주한 음의 순서에 따라 달라집니다. 이를 통해 건반 모드 파라미터가 "thru" 또는 "thru+direct"로 설정되어 있을 때 음을 연주하는 순서를 변경하기만 하면 같은 악기를 사용해 다른 리듬 패턴에 연결할 수 있습니다.

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

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

비노트 이벤트가 들어있는 아르페지오 형식 (카테고리: Cntr)

이 아르페지오 형식들은 주로 컨트롤 변경 및 피치 밴드 데이터로 프로그램됩니다. 특정 음을 재생하는 것이 아니라 사운드의 톤 또는 피치를 변경하는 데 사용됩니다. 실제로, 일부 형식에는 음 데이터가 전혀 없습니다. 이 형식의 카테고리를 사용할 때는 건반 모드 파라미터를 "direct", "thru+direct" 또는 "sort+direct"로 설정합니다.

주 건반 모드 파라미터는 보이스 공통 편집(57페이지), 퍼포먼스 파트 편집(112페이지), 믹싱 파트 편집(194페이지)의 Arpeggio Main 화면에서 설정할 수 있습니다.

아르페지오 재생에 대한 정보

보이스 재생 모드에서의 아르페지오 재생

프리셋 보이스에 지정된 아르페지오 재생을 시도합니다.

1 보이스 재생 모드에서 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 아무 음이나 눌러 아르페지오 재생을 트리거합니다.

2 건반에서 여러 음과 코드를 연주해 보고 아르페지오 재생을 들어봅니다.

아르페지오 재생은 연주하는 음의 순서, 그리고 당연히 선택된 아르페지오 형식에 따라 다양한 방식으로 반응합니다. 또한, 음을 세게 쳐보면서 강세 프레이즈 기능을 들어봅니다.

3 [SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 다양한 아르페지오 형식을 시도해 봅니다.

주 ARP1~ARP5의 우측에 8분 음표가 표시되지 않으면 (즉, 아르페지오 형식이 해당 화면에서 off로 설정되어 있음), 해당 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 버튼을 눌러도 아르페지오 형식이 변경되지 않습니다.

4 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 번 누른 후(ARP FX 램프 켜짐) 노브를 사용하여 아르페지오 재생을 제어합니다.

프리셋 보이스에 지정된 아르페지오 형식을 들은 다음 사용 가능한 다른 아르페지오 형식 몇 가지를 시도해 봅니다.

5 아르페지오 재생 중에 [F4] 버튼을 눌러 Arpeggio 화면을 불러온 다음 아르페지오 형식을 선택합니다.

최고의 결과를 달성하려면 현재 선택되어 있는 보이스와 가장 잘 일치하는 아르페지오 형식이 들어 있는 카테고리 및 하위 카테고리를 선택해야 합니다. 적당한 아르페지오 형식을 찾으면 이를 화면 설정에 두고 보이스(아래)를 저장합니다.

6 아르페지오 설정을 사용자 보이스로 저장합니다.

보이스 저장에 대한 자세한 내용은 54페이지를 참조하십시오.

퍼포먼스 모드에서의 아르페지오 재생/녹음

사용자 बैं크 1~4의 퍼포먼스 몇 개를 불러와 퍼포먼스에 기본으로 지정된 아르페지오 몇 개를 연주합니다. 퍼포먼스 모드에서 4개의 각 아르페지오 형식이 4개의 각 파트에 할당됩니다. 이로써 최대 4개의 아르페지오 형식이 동시에 재생될 수 있습니다. 이 기능을 충분히 활용하여 퍼포먼스를 재생해 보십시오.

1 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 아무 음이나 눌러 아르페지오 재생을 트리거합니다.

2~4단계는 위 "보이스 모드에서의 아르페지오 재생"과 같습니다. 퍼포먼스에 지정된 아르페지오 형식을 시도해 본 후 사용할 수 있는 다른 아르페지오 형식 몇 가지를 시도해 봅니다.

5 아르페지오 재생 중에 [F4] 버튼을 눌러 Arpeggio 화면을 불러온 다음 파트별로 아르페지오 형식을 선택합니다.

최고의 결과를 얻으려면 파트의 보이스와 가장 잘 일치하는 아르페지오 형식이 들어 있는 카테고리 및 하위 카테고리를 선택해야 합니다. 적당한 아르페지오 형식을 찾으면 이를 화면 설정에 두고 연주(아래)를 저장합니다.

6 아르페지오 설정을 사용자 연주로 저장합니다.

연주 저장에 대한 자세한 내용은 101페이지를 참조하십시오.

연주 녹음 모드에서 건반 연주를 송/패턴에 녹음할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 트리거하는 아르페지오 재생은 모두 송 또는 패턴에도 녹음할 수 있습니다. 퍼포먼스 녹음에 대한 자세한 내용은 98페이지를 참조하십시오.

주 아르페지오 재생 데이터는 송 또는 패턴 트랙에 MIDI 시퀀스 데이터로 녹음됩니다. 음만 누르면 아르페지오 재생이 트리거됩니다. 송 또는 패턴 데이터는 아르페지오 재생을 트리거하지 않습니다.

패턴 모드에서의 아르페지오 재생/녹음

아르페지오는 패턴 생성의 기본 요소로 사용할 수 있는 프레이즈를 만드는 데에도 유용합니다. 필요한 사용자 프레이즈를 만든 다음 Patch 화면(170페이지)에서 원하는 트랙에 지정합니다.

이 부분에서는 아르페지오 재생을 패턴 트랙에 녹음하는 방법을 설명합니다.

1 패턴 녹음 모드의 Arpeggio 화면(178페이지)에서 아르페지오 형식을 선택합니다.

보이스 스위치 아르페지오 파라미터가 "on"으로 설정되어 있으면 이 아르페지오 형식에 적합한 보이스가 자동으로 선택됩니다.

2 선택한 아르페지오의 재생을 패턴 트랙에 녹음합니다.

단계 1~2를 반복하여 각 아르페지오를 서로 다른 트랙에 녹음합니다. Pattern Patch 화면(170페이지)에서 만들어진 프레이즈에 이름을 지정하여 나중에 불러오면 좋습니다.

3 만들어진 프레이즈를 Pattern Patch 화면(170페이지)의 악절에 지정하여 패턴 데이터를 만듭니다.

예를 들어, 인트로에는 악절 A, 독창에는 악절 B, 코러스에는 악절 C, 엔딩에는 악절 D를 만들어 기본 요소를 갖추어 하나의 독창적인 송을 구성합니다.

4 악절의 재생 순서를 프로그램하여 패턴 연속 데이터를 만듭니다.

패턴 체인을 통해 여러 다양한 패턴을 함께 연결하여 하나의 송을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 171페이지를 참조하십시오.

5 패턴 체인 데이터를 송 데이터로 변환합니다.

자세한 내용은 174페이지를 참조하십시오.

독창적인 아르페지오 형식 생성

프리셋 아르페지오 사용뿐만 아니라 나만의 독창적인 아르페지오 데이터도 만들 수 있습니다. 방법은 다음과 같습니다.

1 MIDI 시퀀스 데이터를 송 또는 패턴에 녹음합니다.

최대 4개의 트랙을 사용하여 아르페지오를 만들 수 있습니다. 최대 16개의 고유한 음 번호를 아르페지오 트랙에 녹음할 수 있습니다. 16개를 초과하는 음 번호가 MIDI 시퀀스 데이터에 녹음된 경우에는 변환 작업이 한도를 초과한 음을 자동으로 줄입니다. 따라서 아르페지오 생성 시 최대 16개 음만 녹음해야 합니다.

2 녹음된 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환합니다.

송 작업 모드(164페이지) 또는 패턴 작업 모드(186페이지)에서 "Put Track to Arpeggio" 작업을 사용합니다. 관련 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

생성된 아르페지오 형식은 Arpeggio 화면의 사용자 बैं크에서 선택할 수 있습니다.

컨트롤러 블록

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

건반

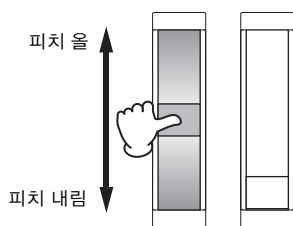
건반은 노트 온/오프 메시지를 톤 제너레이터 블록(사운드 생성용), 시퀀서 블록(녹음용)으로 전송합니다. 건반을 아르페지오 재생에도 사용합니다. OCTAVE [UP], [DOWN] 버튼을 사용하여 건반의 음 범위를 옥타브 단위로 변경하고, 유틸리티 모드의 Play 화면(219페이지)에서 음을 조옮김 하고, 같은 화면에서 음 연주 강도에 따라 실제 세기가 만들어지는 방법을 설정할 수 있습니다.

피치 밴드 휠

건반 연주 중에 피치 밴드 휠을 사용하여 음을 높이거나 (휠을 몸에서 바깥쪽으로 돌림) 내릴 수 (휠을 몸쪽으로 돌림) 있습니다. 피치 밴드 휠에서 손을 떼면 음이 제자리로 돌아오고 자동으로 정상 음높이가 복구됩니다. 건반에서 음 하나를 선택하여 누르고 피치 밴드 휠을 시도해 보십시오.

각 프리셋 보이스에는 자체의 기본 피치 밴드 범위 설정이 있습니다. 각 보이스의 피치 밴드 범위 설정은 보이스 편집 모드의 Play Mode 화면(55페이지)에서 변경할 수 있습니다. 이 화면에서는 피치 밴드 기능을 역전시켜 휠을 위로 올리면 피치가 내려가고 아래로 내리면 피치가 올라가게 할 수도 있습니다.

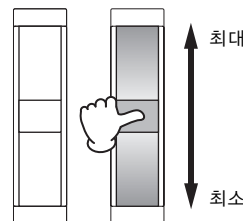
피치 밴드 이외의 기능은 보이스 편집 모드의 Controller Set 화면(61페이지)에서 피치 밴드에 지정할 수 있습니다.



모듈레이션 휠

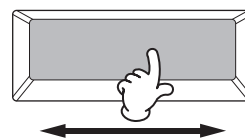
모듈레이션 휠은 일반적으로 사운드에 비브라토를 적용하는 작업에 사용되어 왔지만 휠에 지정된 다른 기능과 이펙트가 여러 프리셋 보이스에 있습니다. 휠을 위로 올릴수록 사운드에 더해지는 이펙트도 그만큼 커집니다. 건반 연주 중에 여러 가지 프리셋 보이스로 모듈레이션 휠을 시도해 보십시오. 의도와는 다르게 이펙트가 현재의 보이스에 적용되는 경우를 피하기 위해 모듈레이션 휠을 연주 시작 전에는 최소 위치에 놓아야 합니다. 보이스 편

집 모드의 Controller Set 화면(61페이지)에서는 모듈레이션 휠에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다.



리본 컨트롤러

리본 컨트롤러는 터치형이며 손가락을 표면에서 측면 방향으로 굴러 제어합니다. 각 프리셋 보이스에 다양한 기능을 지정합니다. 건반 연주 중에 여러 가지 프리셋 보이스로 리본 컨트롤러를 시도해 보십시오. 보이스 편집 모드의 Controller Set 화면(61페이지)에서는 리본 컨트롤러에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다. 또한 공통 편집 모드의 General Other 화면(57페이지)에서 리본 컨트롤러 값이 중간으로 되돌아갈지 아니면 손가락을 댄 지점에 남아있을지의 여부도 결정할 수 있습니다.



지정 가능 기능 버튼

보이스 요소 편집 모드의 Oscillator 화면(69페이지)에서의 XA 모드(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 건반 연주 중 이 버튼들을 각각 눌러 현재 보이스의 특정 요소를 불러올 수 있습니다. 보이스 공통 편집 모드의 General Other 화면(57페이지)에서 지정 가능 기능 1 모드 및 지정 가능 기능 2 모드 파라미터를 사용하여 이 버튼들의 켜짐/꺼짐 상태를 전환하는 방법을 선택할 수 있습니다. 또한 이 버튼들에 다양한 기능(특정 요소(Element) 불러오기 제외)을 지정할 수 있습니다.

노브 및 슬라이더

이 여덟 개의 노브를 사용하면 연주를 하면서 실시간으로 보이스의 사운드가 지닌 다양한 측면을 변경할 수 있습니다. 여덟 개의 슬라이더를 사용하면 보이스 요소, 퍼포먼스

파트, 믹싱 파트의 음량을 조절할 수 있습니다. 각 모드에서의 노브와 슬라이더 사용 방법에 대한 자세한 내용은 46페이지(보이스 모드), 94페이지(퍼포먼스 모드), 138페이지(송/패턴 모드)를 참조하십시오.

이펙트 블록

이 블록은 톤 제너레이터 블록, 오디오 입력 블록의 출력에 이펙트를 적용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 생성된 보이스의 사운드를 원하는 대로 변경할 수 있습니다.

이펙트 구조

시스템 이펙트 — 리버브 및 코러스

시스템 이펙트는 보이스, 전체 연주, 송 등 전체적인 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트를 사용하면 각 파트의 사운드가 각 파트의 이펙트 전송 레벨에 따라 이펙트로 전송됩니다. 처리된 사운드("wet"이라고 함)는 리턴 레벨에 따라 다시 믹서로 전송되고, 처리되지 않은 "dry" 사운드와 믹싱된 후 출력됩니다. 이러한 작업을 수행하면 이펙트 사운드와 파트의 원래 사운드 간 최적의 밸런스를 준비할 수 있습니다.

인서트 이펙트

인서트 이펙트는 각 파트에 독립적으로 적용될 수 있으며 단일 파트를 직접 처리하기 위해 주로 사용됩니다. 이펙트의 깊이는 dry/wet 밸런스를 설정하여 조절합니다. 인서트 이펙트는 특정 파트 하나에만 적용할 수 있으므로, 극적으로 변경하려는 사운드 또는 다른 사운드 목적이 아닌 이펙트를 사용하는 사운드에 사용해야 합니다. Wet을 100%로 설정하여 이펙트 사운드만 들리도록 밸런스를 설정할 수도 있습니다. 본 신디사이저는 8개 세트의 인서트 이펙트가 있습니다(세트당 A, B 장치가 있음). 이들은 연주의 모든 파트에 적용할 수 있고, 송/패턴의 8개 파트(최대)에 적용할 수 있습니다. 또 다른 중요한 인서트 이펙트로 보코더가 있으며, 하나의 파트에만 적용할 수 있습니다.

주 보이스 모드에서는 보코더 이펙트를 각 보이스에 적용할 수 있습니다. 믹싱(송/패턴) 및 퍼포먼스 모드에서는 보코더 이펙트를 파트 1에만 적용할 수 있습니다. 보코더 이펙트는 다른 파트(파트 2 이상)에 보이스(보이스 모드에서 보코더가 적용되는 보이스)를 지정하더라도 작동하지 않습니다.

마스터 이펙트

이 블록은 전체 사운드의 최종 스테레오 출력 신호에 적용됩니다.

요소 EQ

요소 EQ는 일반 보이스의 각 요소 및 드럼 보이스의 각 건반에 적용됩니다. 쉘빙 및 피킹 등 6가지 형식 중에서 어떤 모양을 사용하는지를 지정할 수 있습니다.

파트 EQ

이 3대역 파라미터 EQ는 연주/송 믹싱/패턴 믹싱의 각 파트에 적용됩니다. 고대역과 저대역은 쉘빙 형식입니다. 중대역은 피킹 형식입니다.

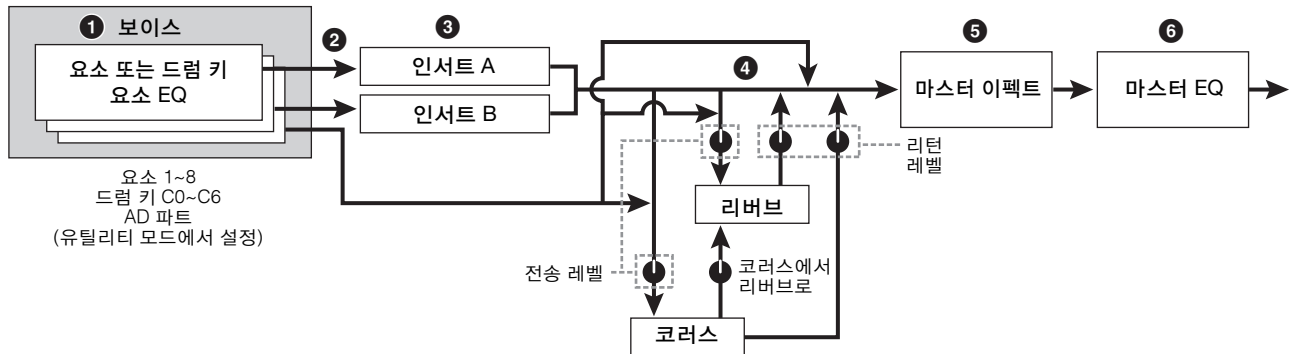
마스터 EQ

마스터 EQ는 악기의 최종적이고 전체적인 (이펙트 적용 후의) 사운드에 적용됩니다. 이 EQ에서는 5대역 모두 피킹으로 설정할 수 있고 최저, 최고 대역을 쉘빙으로 설정할 수도 있습니다.

주 피킹 형식 (이퀄라이저 모양)을 사용하면 지정된 주파수 설정의 신호를 감쇄 및 강화할 수 있습니다. 쉘빙 형식 (다른 이퀄라이저 모양)을 사용하면 지정된 주파수 이상 또는 미만의 주파수에서 신호를 감쇄 및 강화할 수 있습니다.

각 모드에서의 이펙트 연결

보이스 모드에서



1 각 요소(일반 보이스용)와 각 건반(드럼 보이스용)에 적용되는 요소 EQ 파라미터를 설정합니다.

요소 EQ 파라미터는 보이스 편집 모드의 EQ 화면(83, 90페이지)에서 설정할 수 있습니다.

2 A와 B 중에서 어떤 인서트 이펙트가 각 요소(드럼 보이스 선택 시에는 각 건반)에 적용되는지를 결정합니다.

인서트 이펙트 역시 우회할 수 있습니다. 이는 보이스 공통 편집의 Connect 화면(64페이지) 또는 보이스 요소 편집 (또는 건반 편집)의 Oscillator 화면(69페이지)에서 설정할 수 있습니다.

주 이 두 가지 화면은 연결되어 있고 설정도 동일하나 형식만 다릅니다.

3 인서트 A/B 연결을 다음 네 가지 형식, 즉 평행, A ▶ B, B ▶ A, 보코더에서 결정됩니다.

이 블록은 각각 인서트 A, B의 이펙트 형식을 선택하고 관련 파라미터를 설정합니다. 이는 Connect 화면(64페이지) 및 보이스 공통 편집의 Insertion A/B 화면(66페이지)에서 설정할 수 있습니다.

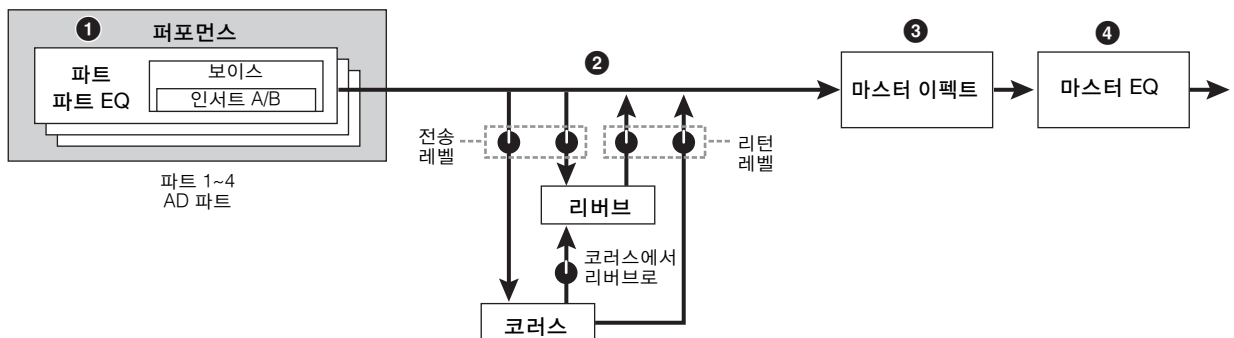
4 리버브/코러스에 대한 전송 레벨/리턴 레벨과 코러스에서 리버브로 전송되는 신호 레벨을 결정합니다.

이 블록은 각각 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 선택하고 관련 파라미터를 설정합니다. 이는 Connect 화면(64페이지) 및 보이스 공통 편집의 Reverb 화면/Chorus 화면(66페이지)에서 설정할 수 있습니다.

5 유틸리티 모드의 Master Effect 화면(224페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 이펙트 파라미터를 설정합니다.

6 유틸리티 모드의 Master EQ 화면(224페이지)에서 마스터 EQ 파라미터를 설정합니다.

퍼포먼스 모드에서

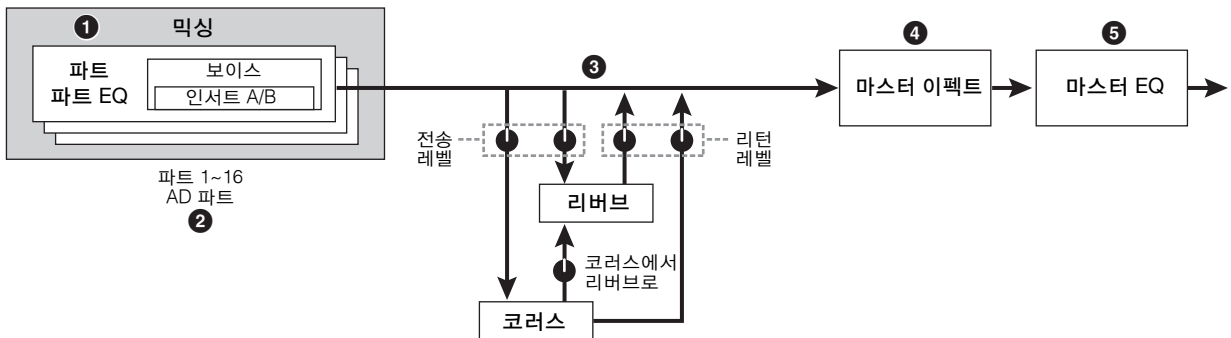


- 1 퍼포먼스 파트 편집의 EQ 화면(103페이지)의 각 파트에 적용되는 파트 EQ 파라미터를 설정합니다.
- 2 리버브/코러스에 대한 전송 레벨/리턴 레벨과 코러스에서 리버브로 전송되는 신호 레벨을 결정합니다.
이 블록은 각각 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 선택하고 관련 파라미터를 설정합니다. 이는 Connect 화면(107페이지) 및 연주 공통 편집의 Reverb 화면/Chorus 화면(108페이지)에서 설정할 수 있습니다.

- 3 연주 공통 편집의 Master Effect 화면(104페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 이펙트 파라미터를 설정합니다.
- 4 연주 공통 편집의 Master EQ 화면(105페이지)에서 마스터 EQ 파라미터를 설정합니다.

주 23페이지의 그림과 같이 보이스 모드에서의 1~3 이펙트 설정은 퍼포먼스 모드에서도 사용할 수 있습니다.

믹싱 모드



- 1 믹싱 파트 편집의 EQ 화면(195페이지)의 각 파트에 적용되는 파트 EQ 파라미터를 설정합니다.
- 2 파트 1~16과 AD 파트 중에서 인서트 이펙트가 적용되는 8개의 파트를 선택합니다.
믹싱 편집의 Insertion Effect Switch 화면(193페이지)에서 선택할 수 있습니다.
- 3 리버브/코러스에 대한 전송 레벨/리턴 레벨과 코러스에서 리버브로 전송되는 신호 레벨을 결정합니다.
이 블록은 각각 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 선택하고 관련 파라미터를 설정합니다. 이는 Connect 화면(193페이지) 및 믹싱 공통 편집의 Reverb 화면/Chorus 화면(193페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 4 믹싱 공통 편집의 Master Effect 화면(193페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 이펙트 파라미터를 설정합니다.
- 5 믹싱 공통 편집의 Master EQ 화면(193페이지)에서 마스터 EQ 파라미터를 설정합니다.

주 23페이지의 그림과 같이 보이스 모드에서의 1~3 이펙트 설정은 최대 8개의 인서트 이펙트가 켜진 파트에 사용할 수 있습니다.

이펙트 카테고리 및 형식

이 부분에서는 이펙트 카테고리 및 그 형식에 대해 설명합니다. 각 카테고리에 대해 아래에서 설명하는 이펙트 형식 목록에는 Rev(리버브), Cho(코러스), Ins(인서트), Mas(마스터 이펙트)가 포함되어 있습니다. 이 열에 체크 표시가 있으면 각 블록에 이펙트 형식을 사용할 수 있다는 것을 의미합니다. (각 목록에 체크 표시가 된) 이러한 이펙트 형식은 패널 컨트롤에서 선택할 수 있습니다.

리버브

"반향(reverberation)"이라고도 하는 이 기능은 원래 사운드가 멈춘 후 실내 또는 밀폐된 공간에 남은 사운드 에너지를 가리킵니다. 에코와 비슷하지만 다른 이 리버브는 직접 사운드와 함께 발생하는 벽과 천장으로부터의 간접적인 사운드 반향입니다. 이러한 간접 사운드의 특성은 실내나 공간의 크기 및 실내의 자재 및 마감재에 따라 달라집니다.

이펙트 형식	Rev	Cho	Ins	설명
REV-X HALL	✓	-	-	REV-X 기술을 사용하여 콘서트 홀의 사운드를 에뮬레이션하는 리버브
R3 HALL	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 파생되고 알고리즘을 사용하여 콘서트 홀의 사운드를 에뮬레이션하는 리버브
SPX HALL	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 파생되고 콘서트 홀의 사운드를 에뮬레이션하는 리버브

이펙트 형식	Rev	Cho	Ins	설명
REV-X ROOM	✓	-	-	REV-X 기술을 사용하여 실내의 사운드를 에뮬레이트하는 리버브
R3 ROOM	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 파생되고 알고리즘을 사용하여 실내의 사운드를 에뮬레이트하는 리버브
SPX ROOM	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 파생되고 실내의 사운드를 에뮬레이트하는 리버브
R3 PLATE	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 파생되고 알고리즘을 사용하여 금속판을 에뮬레이트하는 리버브
SPX STAGE	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 파생되고 솔로 악기에 적합한 리버브
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	너비, 높이 및 깊이를 지정하여 공간 크기를 설정할 수 있는 리버브

딜레이

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

이펙트 형식	Rev	Ins	Mas	설명
CROSS DELAY	✓	✓	-	지연된 두 사운드의 피드백이 교차
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오의 템포와 동기화된 교차 딜레이
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오의 템포와 동기화된 모노 딜레이
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오의 템포와 동기화된 스테레오 딜레이
CONTROL DELAY	-	✓	-	실시간으로 제어 가능한 지연 시간을 갖는 딜레이
DELAY LR	✓	✓	-	두 개의 지연된 사운드: L 및 R을 생성
DELAY LCR	✓	✓	-	세 개의 지연된 사운드: L, R 및 C(중앙)를 생성
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	스테레오에서 두 개의 지연된 사운드 L 및 R을 생성

코러스

이 이펙트는 특정 코러스 형식 및 파라미터에 따라 동일한 악기 여러 개를 함께 연주하는 것처럼 보이도록 사운드를 "더 크게" 만들거나 보이스를 더 따뜻하고 깊이감 있게 만들어줍니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
G CHORUS	✓	✓	일반 코러스보다 더 풍부하고 복잡한 모듈레이션을 만들어내는 코러스 이펙트
2 MODULATOR	✓	✓	피치 모듈레이션과 진폭 모듈레이션으로 구성되는 코러스 이펙트
SPX CHORUS	✓	✓	3상 LFO를 사용하여 사운드에 모듈레이션과 공간성을 더하는 이펙트
SYMPHONIC	✓	✓	SPX CHORUS 모듈레이션의 다중 스테이지 버전
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	약간 피치 변조된 사운드를 추가하여 생성되는 모듈레이션 없는 코러스 이펙트

플랜저

이 이펙트는 소용돌이 같은 금속성 사운드를 만들어 냅니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM FLANGER	✓	✓	빈티지 사운드를 만들어내는 VCM 기술이 탑재된 플랜저
CLASSIC FLANGER	✓	✓	일반적인 플랜저 형식
TEMPO FLANGER	✓	✓	템포 동기화된 플랜저
DYNAMIC FLANGER	-	✓	다이나믹하게 조절되는 플랜저

페이저

주기적으로 위상을 바꿔 사운드에 모듈레이션을 추가합니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM PHASER MONO	✓	✓	빈티지 사운드를 만들어내는 VCM 기술이 탑재된 모노 페이저
VCM PHASER STEREO	✓	✓	빈티지 사운드를 만들어내는 VCM 기술이 탑재된 스테레오 페이저
TEMPO PHASER	✓	✓	템포 동기화된 페이저
DYNAMIC PHASER	-	✓	다이나믹이 조절되는 위상 전환기

트레몰로 및 로터리

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

이펙트 형식	Ins	설명
AUTO PAN	✓	사운드를 주기적으로 좌/우, 전/후로 이동하는 이펙트
TREMOLO	✓	주기적으로 음량을 변조하는 이펙트
ROTARY SPEAKER	✓	로터리 스피커 시뮬레이션

디스토션

이 형식은 기타에 주로 사용되어 사운드에 에지 있는 디스토션을 더해 줄 수 있습니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
AMP SIMULATOR 1	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
AMP SIMULATOR 2	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
COMP DISTORTION	✓	-	첫 번째 단계에 컴프레서가 포함되기 때문에 입력 레벨의 변화에 관계없이 일관된 디스토션 생성
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	컴프레서, 디스토션 및 딜레이가 순차 연결됨

기본 구조
기본적인
기본판

컴프레서

컴프레서는 오디오 신호의 다이내믹(부드러움/크기)을 제한하고 압축하는 데 자주 사용되는 이펙트입니다. 개인과 함께 사용하여 전체 레벨을 올릴 경우 보다 강력하고 일관되게 높은 수준의 사운드를 만들어 냅니다. 압축은 전자 기타의 서스테인을 증가시키거나, 보컬의 음량을 부드럽게 하거나, 드럼 키트 또는 리듬 패턴을 믹스에서 더 앞으로 끌어내는 데 사용할 수 있습니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	VCM 기술을 탑재한 컴프레서
CLASSIC COMPRESSOR	✓	-	일반적인 컴프레서 형식
MULTI BAND COMP	✓	✓	3대역 형식 컴프레서

와와

이 이펙트는 톤 밝기를 주기적으로 변조합니다(필터의 주파수 차단). 오토 와와는 LFO를 통해 톤을 변조하고 터치 와와는 음량(노트 온 세기)을 통해, 페달 와와는 페달 제어를 통해 톤을 변조합니다.

이펙트 형식	Ins	설명
VCM AUTO WAH	✓	LFO를 통해 톤을 변조
VCM TOUCH WAH	✓	음량을 통해 톤을 변조 (노트 온 세기)
VCM PEDAL WAH	✓	페달 컨트롤을 통해 톤을 변조. 최고의 결과를 얻으려면 이 이펙트 형식의 페달 컨트롤 파라미터를 Controller Set 화면에서 풋 컨트롤러로 지정한 다음 풋 컨트롤러를 사용하여 실시간으로 이 이펙트를 제어합니다.

Lo-Fi

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

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
LO-FI	✓	✓	입력 신호의 오디오 품질을 저하시켜 lo-fi 사운드 생성
NOISY	✓	-	현재 사운드에 노이즈 추가
DIGITAL TURNTABLE	✓	-	아날로그 녹음 노이즈를 시뮬레이션

테크

이 이펙트는 필터 및 모듈레이션을 사용하여 톤 특성을 변경합니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
RING MODULATOR	✓	✓	진폭 모듈레이션을 입력의 주파수에 적용하여 피치를 수정하는 이펙트
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	-	동적으로 제어되는 링 모듈레이터
DYNAMIC FILTER	✓	✓	다이내믹하게 조절되는 필터
AUTO SYNTH	✓	-	입력 신호를 신디사이저 유형의 사운드로 처리
ISOLATOR	✓	✓	입력 신호의 지정된 주파수 대역 수준 제어

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
SLICE	✓	✓	보이스 사운드의 AEG를 슬라이스
TECH MODULATION	✓	-	링 모듈레이션과 비슷한 독특한 모듈레이션 느낌 추가

보코더

보코더 이펙트는 어떠한 카테고리에도 속하지 않습니다. 이 이펙트를 사용하려면 Effect Connect 화면의 INSERTION CONNECT 파라미터(66페이지)를 "ins L"로 설정합니다.

이펙트 형식	Ins	설명
VOCODER	✓	이 이펙트는 마이크 사운드의 특징을 추출하여 건반에서 연주되는 보이스에 이를 적용합니다. 이렇게 하면 마이크에 대고 건반을 연주하면서 동시에 노래나 말을 할 때 발생하는 독특한 "로봇 음색"이 만들어집니다.

기타

이 카테고리에는 기타 이펙트 형식이 포함됩니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM EQ 501	-	✓	VCM 기술을 탑재한 빈티지 5대역 파라메트릭 EQ
PITCH CHANGE	-	✓	입력 신호의 피치 변경
EARLY REFLECTION	✓	✓	리버브의 초기 반사 요소만 분리하는 이펙트
HARMONIC ENHANCER	-	✓	입력 신호에 고조파를 새롭게 추가하여 사운드를 두드러지게 하는 이펙트
TALKING MODULATOR	-	✓	입력 신호에 바우얼(vowel) 사운드 추가
DAMPER RESONANCE	-	✓	피아노의 댐퍼 페달을 밟았을 때 생기는 공명을 시뮬레이션

VCM (가상 회로 모델링)

VCM은 요소를 아날로그 회로(저항 장치 및 축전기 등)로 독특하게 모델링하는 기술입니다. VCM 기술을 사용하는 이펙트 형식은 빈티지 처리 기어에 독특하게 나타나는 따뜻한 특징을 만들어냅니다.

VCM 컴프레서 376

이 이펙트는 녹음 스튜디오에서 표준 이펙트로 사용되는 아날로그 컴프레서의 특징을 에뮬레이트합니다. 사운드의 프레임을 만들고 굽게 하며, 드럼과 베이스 사운드에 적합합니다.

VCM 이퀄라이저 501

이 이펙트는 1970년대에 사용된 아날로그 이퀄라이저의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻하고 높은 음질의 플랜저 이펙트를 재현합니다.

VCM 플랜저

이 이펙트들은 1970년대에 사용된 아날로그 플랜저의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻하고 높은 음질의 플랜저 이펙트를 재현합니다.

VCM 페이지 모노, VCM 페이지 스테레오

이 이펙트는 1970년대에 사용된 아날로그 페이지의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻하고 높은 음질의 페이지 이펙트를 재현합니다.

VCM 자동 와와, VCM 터치 와와, VCM 페달 와와

이 이펙트들은 1970년대에 사용된 아날로그 와와의 특징을 에뮬레이트하여 따뜻하고 높은 음질의 와와 이펙트를 재현합니다.

REV-X

Yamaha에서 개발한 리버브 알고리즘인 REV-X는 원음을 향상시키기 위한 부드러운 어테뉴이션, 스프레드 및 깊이를 통해 해상도가 높고 풍부한 반향의 사운드 음질을 제공합니다. MOTIF XF에는 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 파라미터 중 하나를 선택한 다음 파라미터를 필요에 따라 변경하십시오.

프리셋 설정을 여기에서 선택할 수 있습니다.



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 제공 됩니다.

파라미터 이름	설명
AEG Phase	AEG의 위상을 오프셋합니다.
AM Depth	진폭 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
AM Inverse R	R 채널 진폭 모듈레이션의 위상을 결정합니다.
AM Speed	진폭 모듈레이션의 속도를 결정합니다.
AM Wave	진폭 모듈레이션의 웨이브를 선택합니다.
AMP Type	시뮬레이트할 앰프 형식을 선택합니다.
Analog Feel	아날로그 플랜저의 특성을 사운드에 추가합니다.
Attack	건반을 연주한 후 컴프레서 이펙트가 시작될 때까지의 경과 시간을 결정합니다.
Attack Offset	건반을 연주한 후 와와 이펙트가 시작될 때까지의 경과 시간을 결정합니다.
Attack Time	엔벨로프 증폭부의 어택 타임을 결정합니다.
Bit Assign	워드 길이가 사운드에 적용되는 방식을 결정합니다.
Bottom ^{*1}	와와 필터의 최소 값을 결정합니다.
BPF1~10 Gain	보코더 이펙트의 BPF 1~10 각 출력 게인을 결정합니다.
Click Density	클릭 사운드의 빈도를 결정합니다.
Click Level	클릭 레벨을 결정합니다.
Color ^{*2}	고정 위상 모듈레이션을 결정합니다.
Common Release	"Multi Band Comp" 파라미터로, 음 릴리스와 이펙트 종료 사이의 경과 시간을 결정합니다.
Compress	컴프레서 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Control Type	"Control Delay" 파라미터로, "Normal"로 설정하면 딜레이 이펙트가 항상 사운드에 적용됩니다. "Scratch"로 설정하면 딜레이 시간 및 딜레이 시간 오프셋 모두가 "0"으로 설정된 경우 지연 이펙트가 적용되지 않습니다.
Damper Control	하프 댐퍼와 호환되는 FC3 풋스위치를 SUSTAIN 잭에 연결한 경우 댐퍼 컨트롤 파라미터는 0~127의 범위에서 FC3로 제어되어 실제 그랜드 피아노에서와 같은 부분적인 댐퍼 이펙트가 가능합니다.
Decay	리버브 사운드를 감쇄할 정도를 조절합니다.
Delay Level C	중앙 채널의 지연된 사운드 레벨을 결정합니다.
Delay Mix	다수의 이펙트가 적용될 경우 지연된 믹싱 사운드의 레벨을 결정합니다.
Delay Offset	지연 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Delay Time	노트 값 또는 절대 시간에서 사운드의 지연을 결정합니다.
Delay Time C, L, R	각 채널, 즉 중앙, 좌, 우의 지연 시간을 결정합니다.
Delay Time L>R	사운드가 L 채널에서 입력되는 순간과 사운드가 R 채널로 출력되는 순간 사이의 시간을 결정합니다.
Delay Time Ofst R	R 채널에 대한 지연 시간을 오프셋으로 결정합니다.
Delay Time R>L	사운드가 R 채널에서 입력되는 순간과 사운드가 L 채널로 출력되는 순간 사이의 시간을 결정합니다.
Delay Transition Rate	지연 시간이 현재 값에서 지정된 새로운 값으로 변경되는 속도(비율)를 결정합니다.
Density	잔향 또는 반사의 밀도를 결정합니다.
Depth	"Space Simulator"를 선택한 경우 이 파라미터는 시뮬레이션된 실내의 깊이를 결정합니다. "VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 지연 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다. "Phaser Type"을 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다.
Detune	디튤할 피치의 양을 결정합니다.
Device	사운드의 디스토션 방법을 변경할 장치를 선택합니다.
Diffusion	선택한 이펙트의 스프레드를 결정합니다.
Direction	엔벨로프 증폭부로부터 제어되는 모듈레이션의 방향을 결정합니다.
Divide Freq High	전체 사운드를 세 대역으로 분리하기 위한 높은 주파수를 결정합니다.
Divide Freq Low	전체 사운드를 세 대역으로 분리하기 위한 낮은 주파수를 결정합니다.
Divide Min Level	슬라이스 이펙트를 통해 추출된 부분의 최소 레벨을 결정합니다.
Divide Type	음의 길이에 따라 사운드(웨이브)를 슬라이스하는 방법을 결정합니다.
Drive	디스토션, 노이즈, 슬라이스 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 사운드를 디스토션하는 정도를 결정합니다. 기타 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 인핸서 또는 토킹 모듈레이터가 적용되는 정도를 결정합니다.

기본 구조

기본 작업

기본편

편집

파라미터 이름	설명
Drive Horn	혼의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Drive Rotor	로터의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Dry Level	(이펙트가 적용되지 않는) Dry 사운드 레벨을 결정합니다.
Dry LPF Cutoff Frequency	Dry 사운드에 적용된 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Dry Mix Level	(이펙트가 적용되지 않는) Dry 사운드 레벨을 결정합니다.
Dry Send to Noise	노이즈 이펙트로 전송된 드라이브 신호의 레벨을 결정합니다.
Dry/Wet Balance	Dry 사운드와 이펙트 사운드 간의 밸런스를 결정합니다.
Dyna Level Offset	엔벨로프 증폭부의 출력에 추가된 오프셋 값을 결정합니다.
Dyna Threshold Level	엔벨로프 증폭부가 시작되는 최소 레벨을 결정합니다.
Edge	사운드가 왜곡되는 방식을 결정하는 곡선을 설정합니다.
Emphasis	고주파수에서 특성의 변경을 결정합니다.
EQ Frequency	EQ의 각 대역에 대한 중심 주파수를 결정합니다.
EQ Gain	각 대역에 대한 EQ 중심 주파수의 레벨 게인을 결정합니다.
EQ High Frequency	감쇄/증가되는 하이 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
EQ High Gain	하이 EQ 대역에 적용되는 증가/감쇄 정도를 결정합니다.
EQ Low Frequency	감쇄/증가되는 로우 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
EQ Low Gain	로우 EQ 대역에 적용되는 증가/감쇄 정도를 결정합니다.
EQ Mid Frequency	감쇄/증가되는 중간 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.
EQ Mid Gain	중간 EQ 대역에 적용되는 증가/감쇄 정도를 결정합니다.
EQ Mid Width	중간 EQ 대역의 너비를 결정합니다.
EQ Width	EQ 대역의 너비를 결정합니다.
ER/Rev Balance	초기 방향 및 리버브 사운드의 레벨 밸런스를 결정합니다.
F/R Depth	이 "Auto Pan" 파라미터(PAN Direction을 "L turn" 및 "R turn"으로 설정한 경우에 사용 가능)는 F/R(전/후) 팬의 깊이를 결정합니다.
FB Hi Damp Ofst R	R 채널에 대한 주파수의 감쇄 정도를 오프셋으로 결정합니다.
FB Level Ofst R	R 채널에 대한 피드백 레벨을 오프셋으로 결정합니다.
Feedback	이펙트 블록에서 출력되며 자체 입력으로 반환되는 사운드 신호의 레벨을 결정합니다.
Feedback High Damp	피드백 사운드의 고주파 감쇄되는 방식을 결정합니다.
Feedback Level	리버브와 초기 반사 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 초기 지연의 피드백 레벨을 결정합니다. 딜레이, 코러스, 플랜저, 컴프레서 디스토션 딜레이, TEC 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이에서 출력되어 입력으로 되돌아가는 피드백 레벨을 결정합니다. "Tempo Phaser" 또는 "Dynamic Phaser"를 선택한 경우 이 파라미터는 페이지에서 출력되어 입력으로 되돌아가는 피드백 레벨을 결정합니다.
Feedback Level 1, 2	첫 번째, 두 번째 시리즈 각각의 지연된 사운드의 피드백 레벨을 결정합니다.
Feedback Time	피드백의 지연 시간을 결정합니다.
Feedback Time 1, 2, L, R	피드백 딜레이 1, 2, L, R의 시간을 결정합니다.
Filter Type	"Lo-F"를 선택한 경우 이 파라미터는 보이스 특징 형식을 선택합니다. "Dynamic Filter"를 선택한 경우 이 파라미터는 필터 형식을 결정합니다.
Fine 1, 2	첫 번째, 두 번째 시리즈 각각의 피치를 세밀하게 결정합니다.
Formant Offset	이 보코더 파라미터는 Inst 입력 BPF의 차단 주파수에 오프셋 값을 더합니다.
Formant Shift	이 보코더 파라미터는 Inst 입력 BPF의 차단 주파수를 이동합니다.
Gate Switch	"off"로 설정한 경우 HPF 및 노이즈 제너레이터의 출력이 게이트를 통과합니다. "on"으로 설정한 경우 HPF 및 노이즈 제너레이터의 출력은 오디오 신호가 Inst에 입력된 경우에만 게이트를 통과합니다.
Gate Time	슬라이스된 부분의 게이트 시간을 결정합니다.
Height	시뮬레이트된 실내의 높이를 결정합니다.
Hi Resonance	고주파의 공명을 조절합니다.
High Attack	음을 누른 순간부터 컴프레서가 고주파에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
High Gain	고주파의 출력 게인을 결정합니다.
High Level	고주파의 레벨을 결정합니다.
High Mute	고주파의 음소거 상태를 전환합니다.
High Ratio	"REV-X Hall" 또는 "REV-X Room"을 선택한 경우 이 파라미터는 고주파수의 비율을 결정합니다. "Multi Band Comp"를 선택한 경우 이 파라미터는 고주파수 컴프레서의 비율을 결정합니다.
High Threshold	이펙트가 고주파에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Horn Speed Fast	slow/fast 스위치가 "fast"로 설정되었을 때 혼의 속도를 결정합니다.
Horn Speed SLow	slow/fast 스위치가 "slow"로 설정되었을 때 혼의 속도를 결정합니다.
HPF Freq	마이크 사운드에 적용된 하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
HPF Output Level	하이 패스 필터 출력이 보코더의 출력과 얼마나 믹싱되는지를 결정합니다.
Initial Delay	원래의 직접 사운드와 초기 방향 사이의 경과 시간을 결정합니다.
Initial Delay 1, 2	첫 번째, 두 번째 시리즈의 각 초기 반사까지의 지연 시간을 결정합니다.
Initial Delay Lch, Rch	R, L 채널 각각에 대해 원래의 직접 사운드와 뒤따르는 초기 방향 (에코) 사이의 경과 시간을 결정합니다.
Input Level	컴프레서가 적용되는 신호의 입력 레벨을 결정합니다.
Input Mode	입력 사운드에 대한 모노 또는 스테레오 구성 중 선택합니다.
Input Select	입력 채널을 선택합니다.
Inst Input Level	보코더가 적용되는 악기 사운드의 레벨을 결정합니다.
L/R Depth	L/R 팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
L/R Diffusion	사운드의 스프레드를 결정합니다.
Lag	지연된 사운드에 추가적으로 적용되며 음의 길이를 통해 지정되는 지연 시간을 결정합니다.
LFO Depth	"SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger", "Ring Modulator" 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이션의 깊이를 결정합니다. "Tempo Phase"를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 주파수를 결정합니다.
LFO Phase difference	모듈레이트된 웨이브의 L/R 위상 차이를 결정합니다.
LFO Phase Reset	LFO의 초기 위상을 재설정하는 방법을 결정합니다.
LFO Speed	코러스 이펙트, 플랜저 이펙트, 트레몰로, 링 모듈레이터 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이션의 주파수를 결정합니다. "Tempo Phaser" 또는 "Tempo Franger"를 선택한 경우 이 파라미터는 음 형식을 통해 모듈레이션 속도를 결정합니다. "Auto Pan"을 선택한 경우 이 파라미터는 자동 팬의 주파수를 결정합니다.
LFO Wave	플랜저 이펙트, "Ring Modulator" 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이션의 웨이브를 선택합니다. "Auto Pan"을 선택한 경우 이 파라미터는 패닝 곡선을 결정합니다. "VCM Auto Wah"를 선택한 경우 이 파라미터는 정현파와 사각형파 중에 웨이브를 선택합니다.
Liveness	초기 반사음의 감쇄 특성을 결정합니다.
Low Attack	음을 누른 순간부터 컴프레서가 저주파에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
Low Gain	저주파의 출력 게인을 결정합니다.
Low Level	저주파의 출력 레벨을 결정합니다.
Low Mute	저주파 대역이 켜져 있는지 꺼져 있는지를 결정합니다.
Low Ratio	"REV-X Hall" 또는 "REV-X Room"을 선택한 경우 이 파라미터는 저주파수의 비율을 결정합니다. "Multi Band Comp"를 선택한 경우 이 파라미터는 저주파수 컴프레서의 비율을 결정합니다.
Low Threshold	이펙트가 저주파에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Manual	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Manual	"VCM Phaser mono" 또는 "VCM Phaser stereo"를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Meter	미터를 변경합니다.
Mic Gate Threshold	마이크 사운드의 노이즈 게이트 한계값 레벨을 결정합니다.
Mic Level	마이크 사운드의 입력 레벨을 결정합니다.
Mic L-R Angle	마이크의 L/R 각도를 결정합니다.
Mid Attack	음을 누른 순간부터 컴프레서가 중간 주파수에 적용되는 시점까지의 시간을 결정합니다.
Mid Gain	중간 주파수의 출력 게인을 결정합니다.
Mid Level	중간 주파수의 출력 레벨을 결정합니다.
Mid Mute	중간 주파수의 음소거 상태를 전환합니다.
Mid Ratio	중간 주파수에 대한 컴프레서의 비율을 결정합니다.
Mid Threshold	이펙트가 중간 주파수에 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Mix	이펙트 사운드의 음량을 결정합니다.
Mix Level	드라이 사운드로 믹싱된 이펙트 사운드의 레벨을 결정합니다.
Mod Depth	모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Mod Depth Ofst R	R 채널에 대한 모듈레이션 깊이를 오프셋으로 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Mod Feedback	모듈레이션에 대한 피드백 레벨을 결정합니다.
Mod Gain	모듈레이션의 게인을 결정합니다.
Mod LPF Cutoff Frequency	모듈레이트된 사운드에 적용된 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Mod LPF Resonance	모듈레이트된 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Mod Mix Balance	"Noisy"를 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이트된 요소의 믹스 밸런스를 결정합니다. "Tech Modulation"을 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이트된 사운드의 음량을 결정합니다.
Mod Speed	모듈레이션 속도를 결정합니다.
Mod Wave Type	모듈레이션의 웨이브 형식을 선택합니다.
Mode	페이지 형식, 즉 페이지 이펙트를 형성하기 위한 계수를 결정합니다.
Modulation Phase	모듈레이트된 웨이브의 L/R 위상 차이를 결정합니다.
Move Speed	사운드를 현재 상태에서 Vowel 파라미터로 지정된 사운드로 이동시키는 데 소요되는 시간을 결정합니다.
Noise Input Level	입력해야 할 노이즈 레벨을 결정합니다.
Noise Level	노이즈 레벨을 결정합니다.
Noise LPF Cutoff Frequency	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Noise LPF Q	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Noise Mod Depth	노이즈 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Noise Mod Speed	노이즈 모듈레이션의 속도를 결정합니다.
Noise Tone	노이즈의 특성을 결정합니다.
On/Off Switch	아이솔레이터를 켜거나 끕니다.
OSC Frequency Coarse	정현파가 입력 웨이브의 진폭을 모듈레이트하는 주파수를 결정합니다.
OSC Frequency Fine	정현파가 입력 웨이브의 진폭을 모듈레이트하는 주파수를 정밀하게 결정합니다.
Output	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 레벨을 결정합니다.
Output Gain	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 게인을 결정합니다.
Output Level	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 레벨을 결정합니다.
Output Level 1, 2	첫 번째 블록과 두 번째 블록의 각 신호 출력 레벨을 결정합니다.
Over Drive	디스토션 이펙트의 정도와 특성을 결정합니다.
Pan 1, 2	첫 번째, 두 번째 시리즈의 각 팬을 결정합니다.
Pan AEG Min Level	슬라이스 이펙트의 이 파라미터는 패닝된 사운드에 적용되는 AEG의 최소 레벨을 결정합니다.
Pan AEG Type	슬라이스 이펙트의 이 파라미터는 패닝된 사운드에 적용되는 AEG의 형식을 결정합니다.
Pan Depth	팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
Pan Direction	사운드의 스테레오 팬 위치가 이동하는 방향을 결정합니다.
Pan Type	팬 형식을 결정합니다.
Pedal Control	"VCM Pedal Wah"를 선택한 경우 이 파라미터는 와와 필터의 차단 주파수를 결정합니다. 최고의 결과를 얻으려면 Controller Set 화면의 풋 컨트롤러에 이 파라미터를 지정한 다음 풋 컨트롤러를 사용하여 이 파라미터를 제어합니다.
Pedal Response	사운드가 댄퍼 컨트롤 변경에 어떻게 반응하는지를 결정합니다.
Phase Shift Offset	위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Pitch 1, 2	첫 번째, 두 번째 시리즈 각각의 피치를 반음 단위로 결정합니다.
PM Depth	피치 모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	모듈레이션 전의 하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Cutoff Frequency	모듈레이션 전의 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Presence	이 기타 앰프 이펙트 파라미터는 고주파를 제어합니다.
Ratio	컴프레서의 비율을 결정합니다.
Release	건반에서 손을 뗀 후 컴프레서 이펙트가 종료될 때까지의 경과 시간을 결정합니다.
Release Curve	엔벌로프 중동부의 릴리스 곡선을 결정합니다.
Release Time	엔벌로프 중동부의 릴리스 시간을 결정합니다.
Resonance	필터의 공명을 결정합니다.
Resonance Offset	공명을 오프셋으로 결정합니다.
Reverb Delay	초기 반향부터 잔향까지의 지연 시간을 결정합니다.
Reverb Time	리버브 시간을 결정합니다.
Room Size	악기가 소리가 나는 실내의 크기를 결정합니다.
Rotor Speed Fast	slow/fast 스위치가 "fast"로 설정되었을 때 로터의 속도를 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Rotor Speed Slow	slow/fast 스위치가 "slow"로 설정되었을 때 로터의 속도를 결정합니다.
Rotor/Horn Balance	혼 및 로터의 음량 밸런스를 결정합니다.
Sampling Freq. Control	샘플링 주파수를 제어합니다.
Sensitivity	"Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser", TEC 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 입력 변경에 적용되는 모듈레이션의 감도를 결정합니다. VCM 터치 와와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 입력 변경에 적용되는 와와 필터 변경의 감도를 결정합니다.
Slow-Fast Time of Horn	회전 속도가 전환될 때 혼의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변경되기까지 걸리는 시간을 결정합니다.
Slow-Fast Time of Rotor	회전 속도가 전환될 때 로터의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변경되기까지 걸리는 시간을 결정합니다.
Space Type	공간 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speaker Type	스피커 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speed	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 지연 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. 페이지 형식 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 주기적 변경을 제어하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. "VCM Auto Wah"를 선택한 경우 이 파라미터는 LFO의 속도를 결정합니다.
Speed Control	회전 속도를 전환합니다.
Spread	사운드의 스프레드를 결정합니다.
Stage	위상 전환기의 단계 번호를 결정합니다.
Threshold	이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Top ³	와와 필터의 최대 값을 결정합니다.
Type	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 플랜저 형식을 결정합니다. 와와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 자동 와와의 형식을 결정합니다. "Early Reflection"을 선택한 경우 이 파라미터는 반사 사운드의 형식을 결정합니다.
Vocoder Attack	보코더 사운드의 어택 타임을 결정합니다.
Vocoder Release	보코더 사운드의 릴리스 타임을 결정합니다.
Vowel	바우얼(vowel) 형식을 선택합니다.
Wall Vary	시뮬레이트된 실내의 벽 상태를 결정합니다. 높게 설정할수록 확산 반사가 더 많이 생성됩니다.
Width	시뮬레이트된 실내의 너비를 결정합니다.
Word Length	사운드의 거칠기 정도를 결정합니다.

*1 Bottom 파라미터는 값이 Top 파라미터의 값보다 낮을 때에만 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 때에만 사용할 수 있습니다.

MIDI 정보

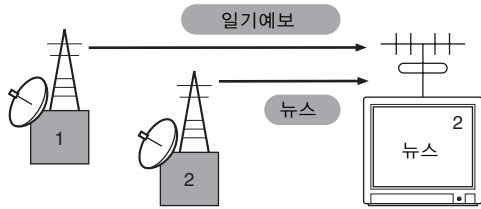
MIDI(Musical Instrument Digital Interface)는 호환성 있는 음, 컨트롤 변경 내용, 프로그램 변경 내용 및 그 밖의 다양한 형식의 MIDI 데이터 즉, 메시지를 송수신하여 전자 악기가 서로 통신할 수 있게 해 주는 표준입니다.

본 신디사이저는 음에 관련된 데이터 및 다양한 컨트롤러 데이터 형식을 전송하여 다른 MIDI 장치를 제어할 수 있습니다. 톤 제너레이터 모드 결정과 MIDI 채널, 보이스 및 이펙트 선택, 파라미터 값 변경, 다양한 파트에 지정된 보이스 재생 등을 자동으로 수행하는 수신 MIDI 메시지를 통해서도 본 신디사이저를 제어할 수 있습니다.

MIDI 채널

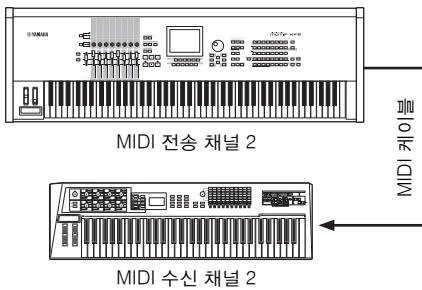
MIDI 연주 데이터는 16개의 MIDI 채널 중 하나에 할당되어 있습니다. 이 1~16의 채널들을 사용하여 16개의 서로 다른 악기 부분에 대한 연주 데이터를 동시에 하나의 MIDI 케이블로 전송할 수 있습니다.

MIDI 채널을 TV 채널이라고 생각해 보십시오. 각 TV 방송국은 특정 채널을 통해 방송을 전송합니다. 가정의 TV는 여러 TV 방송국으로부터 여러 다양한 프로그램을 동시에 수신하고 시청자는 적절한 채널을 선택해 원하는 프로그램을 시청합니다.



MIDI도 이와 동일한 기본 원리에 따라 작동됩니다. 전송 악기가 특정 MIDI 채널(MIDI 전송 채널)에서 MIDI 데이터를 하나의 MIDI 케이블을 통해 수신 악기에 전송합니다. 수신 악기의 MIDI 채널(MIDI 수신 채널)이 전송 채널과 일치하면 수신 악기가 전송 악기에서 보내진 데이터에 따라 사운드를 냅니다.

MIDI 전송 채널 및 MIDI 수신 채널을 설정하는 방법에 대한 내용은 228페이지를 참조하십시오.



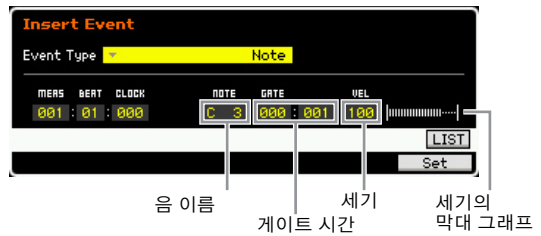
신디사이저에 의해 전송/인식된 MIDI 메시지

MOTIF XF의 송수신 메시지는 별도 Data List의 MIDI 데이터 형식 및 MIDI 실행 차트에서 볼 수 있습니다. MOTIF XF 톤 제너레이터 블록(Data List에서 "synth. part"로 표시) 및 시퀀서 블록(Data List에서 "seq. part"로 표시)이 다양한 MIDI 메시지를 처리합니다. 시퀀서 블록이 수신할 수 있는 MIDI 메시지는 송/패턴의 트랙에 녹음할 수 있습니다. 반면, 톤 제너레이터가 수신할 수 있는 MIDI 메시지는 MOTIF XF 사운드에 영향을 미칠 수 있습니다.

MOTIF XF로 처리하는 MIDI 이벤트

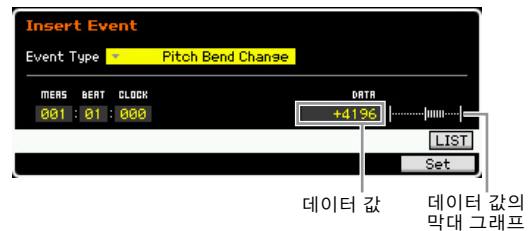
이 부분에서는 건반 연주로 만들어진 MIDI 메시지가 송/패턴 트랙에 녹음되는 데이터 형식인 MIDI 이벤트에 대해 설명합니다. 아래 설명한 이 이벤트들은 송 편집/패턴 편집 모드의 화면에서 편집 또는 삽입할 수 있습니다.

음



이들은 음을 정의하는 이벤트로서, 모든 연주 데이터의 가장 큰 부분을 차지합니다. 음 이름(C-2~G8)은 피치를 정의합니다. 게이트 시간은 비트와 클럭의 음 길이를 지정합니다. 세기(1~127)는 음을 "얼마나 세게" 연주하는지를 나타냅니다. 우측의 막대 그래프는 값을 시각적으로 표시한 것입니다.

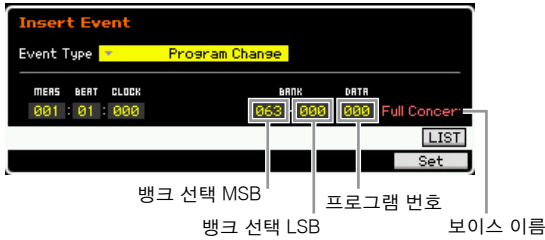
피치 밴드



기원구호
기원적면
기원기
기원

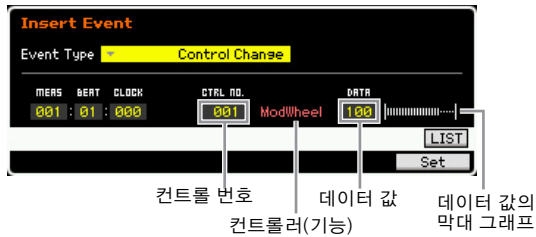
피치 밴드 이벤트는 피치 밴드 휠 작업을 통해 만들어지고 지속적인 피치 변화를 정의합니다. 값(-8192~+0000~+8191)은 피치 밴드 휠 위치를 숫자로 표시한 것입니다. 우측의 막대 그래프는 값을 시각적으로 표시한 것입니다.

프로그램 변경(PC)



프로그램 변경 이벤트는 보이스를 선택합니다. 뱅크 선택 MSB 및 LSB 파라미터는 실제로 아래 컨트롤 변경 카테고리에 포함되어 있지만, MOTIF XF에서는 이 세 가지 이벤트를 사용하여 보이스를 선택하므로, 여기에 분류 및 설명이 되어 있습니다. 뱅크 선택 MSB 및 LSB는 보이스 뱅크를 선택합니다. 프로그램 번호는 보이스 카테고리 및 MSB, LSB에서 지정한 뱅크에서 보이스를 선택합니다. 보이스 목록에 대해서는 별도의 Data List를 참조하십시오. 0~127 범위의 번호로 프로그램 변경을 지정할 때 보이스 목록에 있는 프로그램 번호보다 하나 적은 번호를 지정하십시오. 예를 들어, 프로그램 번호 128을 지정하려면 실제로는 프로그램 변경 127을 입력합니다.

컨트롤 변경(CC)



보이스 및 이펙트 파라미터를 제어하는 컨트롤 변경 이벤트는 모듈레이션 휠 또는 풋 컨트롤러 등의 컨트롤러를 작동할 때 만들어집니다.

컨트롤 번호(000~127)는 음량 또는 팬 등 컨트롤러(기능)를 지정합니다. 값(000~127)은 선택한 컨트롤 번호에 지정된 컨트롤러의 "위치"를 지정합니다. 우측의 막대 그래프는 데이터 값을 시각적으로 표시한 것입니다.

몇 가지 중요도가 높은 컨트롤 번호 및 컨트롤러는 아래에 나열되어 있습니다.

주 컨트롤러(기능) 옆에 "---"이 표시되면 컨트롤 번호를 시퀀서 블록으로 처리할 수 있고 톤 제너레이터 블록으로는 처리할 수 없습니다.

모듈레이션 휠 (컨트롤 번호 001)

모듈레이션 휠 작동 시 만들어지는 MIDI 데이터로, 값이 "0"이면 모듈레이션이 적용되지 않고 "127"이면 모듈레이션이 최대로 만들어집니다.

포르타멘토 시간 (컨트롤 번호 005)

이 MIDI 메시지는 포르타멘토 이펙트를 제어합니다. 값이 "0"이면 포르타멘토가 만들어지지 않고 "127"이면 포르타멘토 시간이 최대로 만들어집니다. 포르타멘토는 포르타멘토 (컨트롤 번호 065)가 ON일 경우에만 만들어집니다.

데이터 입력 MSB (컨트롤 번호 006)

데이터 입력 LSB (컨트롤 번호 038)

이 파라미터들은 RPN MSB, RPN LSB(32페이지), NRPN MSB, NRPN LSB 이벤트의 값을 지정합니다. 값은 두 가지의 컨트롤 변경 데이터 번호, MSB 및 LSB로 표시됩니다.

음량 (컨트롤 번호 007)

개별 파트의 음량을 설정합니다. 값이 "0"이면 사운드가 만들어지지 않고 "127"이면 음량이 최대로 만들어집니다.

팬 (컨트롤 번호 010)

개별 파트의 팬 위치를 설정합니다. 값이 "0"이면 사운드가 완전히 좌측으로 패닝되고 "127"이면 완전히 우측으로 패닝됩니다. 표시 값은 -64~+63입니다.

표현 (컨트롤 번호 011)

개별 파트의 표현을 설정합니다. 값이 "0"이면 사운드가 만들어지지 않고 "127"이면 음량이 최대로 만들어집니다. 이 파라미터는 재생 시 음량 변화를 생성합니다.

서스테인 (홀드 1) (컨트롤 번호 064)

이 MIDI 메시지는 서스테인 페달 ON/OFF 작동을 표시합니다. 페달을 밟을 때 재생되는 음이 지속됩니다. 값이 "0"~"63"일 경우 서스테인이 OFF, 데이터가 "64"~"127"일 경우 서스테인이 ON입니다.

포르타멘토 (컨트롤 번호 065)

이 MIDI 메시지는 포르타멘토를 ON 또는 OFF로 설정합니다. 값이 "0"~"63"일 경우 포르타멘토가 OFF, 데이터가 "64"~"127"일 경우 포르타멘토가 ON입니다. 포르타멘토 효과의 길이(정도는)는 포르타멘토 시간(컨트롤 번호 005)에 의해 제어됩니다.

소스테누토 페달 (컨트롤 번호 066)

이 MIDI 메시지는 소스테누토 페달 ON/OFF 작동을 표시합니다. 값이 "0"~"63"일 경우 소스테누토가 OFF, 데이터가 "64"~"127"일 경우 소스테누토가 ON입니다.

고조파 함량 (컨트롤 변경 071)

보이스에 지정된 필터의 공명을 조절합니다. 0~127의 데이터 범위를 보이스 데이터에 추가된 -64~+63의 표시 범위의 오프셋 값으로 사용하여 공명을 조절합니다.

릴리스 타임 (컨트롤 변경 072)

보이스 AEG의 릴리스 시간을 조절합니다. 0~127의 데이터 범위를 보이스 데이터에 추가된 -64~+63의 표시 범위의 오프셋 값으로 사용하여 릴리스 시간을 조절합니다.

어택 타임 (컨트롤 변경 073)

보이스 AEG의 어택 시간을 조절합니다. 0~127의 데이터 범위를 보이스 데이터에 추가된 -64~+63의 표시 범위의 오프셋 값으로 사용하여 어택 시간을 조절합니다.

선명도 (컨트롤 변경 074)

보이스에 지정된 필터의 차단 주파수를 조절합니다. 0~127의 데이터 범위를 보이스 데이터에 추가된 -64~+63의 표시 범위의 오프셋 값으로 사용하여 차단을 조절합니다.

감쇄 시간 (컨트롤 변경 075)

보이스 AEG의 감쇄 시간을 조절합니다. 0~127의 데이터 범위를 보이스 데이터에 추가된 -64~+63의 표시 범위의 오프셋 값으로 사용하여 감쇄 시간을 조절합니다.

이펙트 전송 레벨 1 (리버브 이펙트) (컨트롤 번호 091)

리버브 이펙트 전송 레벨을 지정합니다.

이펙트 전송 레벨 3 (코러스 이펙트) (컨트롤 번호 093)

감쇄/코러스 이펙트 전송 레벨을 지정합니다.

이펙트 전송 레벨 4 (변주 이펙트) (컨트롤 번호 094)

변주 이펙트 전송 레벨을 지정합니다.

주 이 MIDI 이벤트는 송/패턴 트랙에 녹음할 수 있지만 톤 제너레이터 블록에 의해 처리할 수 없습니다.

데이터 증가 (컨트롤 번호 096)

데이터 감소 (컨트롤 번호 097)

이 MIDI 메시지들은 피치 밴드 감도, 미세 튜닝 또는 RPN(33페이지)을 사용하여 수행한 약식 튜닝 설정을 하나씩 증가 또는 감소시킵니다.

NRPN MSB (미등록 파라미터 번호 MSB) (컨트롤 번호 099)

NRPN LSB (미등록 파라미터 번호 LSB) (컨트롤 번호 098)

주로 비브라토, 필터, EG, 기타 설정의 오프셋 값으로 사용됩니다. 데이터 입력을 사용하여 NRPN MSB 및 LSB를 사용한 파라미터를 지정한 후 파라미터 값을 설정할 수 있습니다. NRPN을 지정하면 동일한 채널로 수신한 다음의 데이터 입력 메시지가 해당 NRPN의 값으로 처리됩니다. 이 메시지들을 사용한 후 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 작동 오류를 방지함으로써 제어 작업을 수행합니다. 파라미터에 대한 내용은 "NRPN"을 참조하십시오(33페이지).

주 이 MIDI 이벤트는 송/패턴 트랙에 녹음할 수 있지만 톤 제너레이터 블록에 의해 처리할 수 없습니다.

RPN MSB (등록 파라미터 번호 MSB)

(컨트롤 번호 101)

RPN LSB (등록 파라미터 번호 LSB)

(컨트롤 번호 100)

주로 피치 밴드 감도, 튜닝 및 기타 부분 설정을 위한 오프셋 값으로 사용됩니다. 데이터 입력(31페이지)을 사용하여 RPN MSB 및 RPN LSB를 사용한 파라미터를 지정한 후 파라미터 값을 설정할 수 있습니다. RPN을 지정하면 동일한 채널로 수신한 다음의 데이터 입력 메시지가 해당 RPN의 값으로 처리됩니다. 이 메시지들을 사용한 후 Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 작동 오류를 방지함으로써 제어 작업을 수행합니다. 파라미터에 대한 내용은 "RPN"을 참조하십시오.

모든 사운드 꺼짐 (컨트롤 번호 120)

모든 파트에 대해 현재 소리가 나는 음을 모두 끕니다.

모든 컨트롤러 재설정 (컨트롤 번호 121)

모든 컨트롤러를 초기 값으로 재설정합니다. 영향을 받는 파라미터는 다음과 같습니다. Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuato, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN*(RPN 및 NRPN은 번호가 없는 것으로 지정되고 내부 데이터는 변경되지 않음). 다음 데이터는 영향을 받지 않습니다. Program Change, Bank Select MSB and LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

오미 모드 꺼짐 (컨트롤 번호 124)

모든 노트 오프 메시지가 수신될 때와 동일한 작동을 수행합니다. 수신 채널을 1로 설정됩니다.

오미 모드 켜짐 (컨트롤 번호 125)

모든 노트 오프 메시지가 수신될 때와 동일한 작동을 수행합니다. 수신 채널만 Omni On으로 설정됩니다.

모노 (컨트롤 번호 126)

모든 사운드 오프 메시지가 수신될 때와 동일한 작동을 수행합니다. 3번 바이트 파라미터(모노 번호를 결정하는 파라미터)가 0~16일 경우 이들 채널에 해당하는 파트가 모노로 설정됩니다.

폴리 (컨트롤 번호 127)

모든 사운드 오프 메시지가 수신될 때와 동일한 작동을 수행하며 해당 채널의 파트는 poly로 설정됩니다.

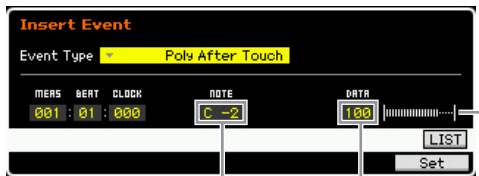
채널 애프터터치 (CAT)



데이터 값 데이터 값의 막대 그래프

이 이벤트는 음 연주 후 건반에 압력이 가해질 때 발생합니다. 데이터(000~127)는 건반에 인가된 압력의 양을 표시합니다. 우측의 막대 그래프는 값을 시각적으로 표시한 것입니다.

다성 보이스 애프터터치 (PAT)



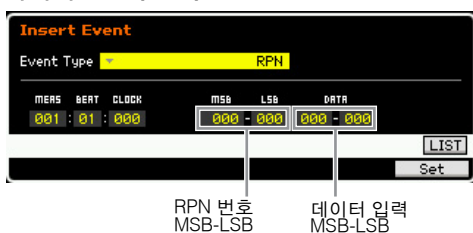
음 이름 데이터 값 데이터 값의 막대 그래프

이 이벤트는 음 연주 후 건반에 압력이 가해질 때 발생합니다. 하지만 채널 애프터터치 이벤트와는 달리 건반별로 개별 데이터가 제공됩니다. 음 이름(C-2~G8)은 건반을 정의합니다. 데이터(000~127)는 건반에 인가된 압력의 양을 표시합니다. 우측의 막대 그래프는 값을 시각적으로 표시한 것입니다.

주 이 이벤트는 송/패턴 트랙에 녹음할 수 있지만 다성 보이스 애프터터치는 톤 제너레이터 블록에 의해 처리할 수 없습니다.

기원구호 기원 기원 기원

등록 파라미터 번호 (RPN)



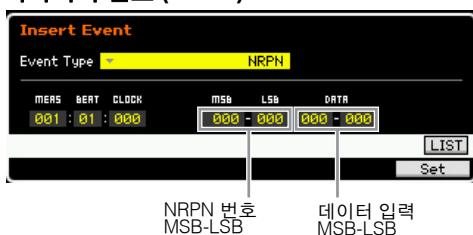
각 톤 제너레이터 파트에 대한 파라미터 값을 변경합니다. 보통 세 가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송되는데, RPN

MSB(101), RPN LSB(100), Data Entry MSB(6)입니다. MOTIF XF에서는 데이터 입력 LSB(38)가 여기에 추가되고 이에 따라 발생하는 컨트롤 변경 이벤트 그룹은 하나로 처리됩니다. RPN을 지정하면 동일한 채널로 수신한 다음의 데이터 입력 메시지가 해당 RPN의 값으로 처리됩니다. 이 메시지들을 사용한 후 Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 작동 오류를 방지함으로써 제어 작업을 수행합니다. MOTIF XF 톤 제너레이터 블록은 다음 4가지 파라미터를 제어할 수 있습니다.

RPN 파라미터 목록

RPN 번호		파라미터 이름	데이터 입력(범위)		초기 값	기능
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000~024	-	024	피치 밴드 데이터에 대한 반응으로 만들어진 피치 밴드의 양을 반음 단위로 지정합니다.
000	001	Fine Tune	-64~+63	-	+00	튜닝을 센트 단위로 조절합니다.
000	002	Coarse Tune	-24~+24	-	+00	튜닝을 반음 단위로 조절합니다.
127	127	Null	-	-	-	이후 데이터 입력 메시지가 수신될 때 톤 제너레이터 설정이 변경되지 않도록 RPN 및 NRPN 설정을 무효화합니다.

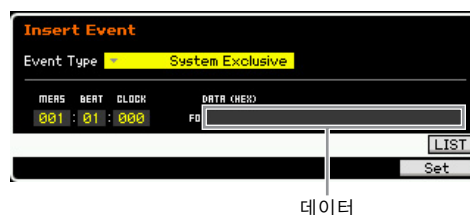
미등록 파라미터 번호 (NRPN)



각 톤 제너레이터 파트에 대한 파라미터 값을 변경합니다. 제조사별 호환이 되지 않습니다. 각 톤 제너레이터에만 적용되는 여러 개의 파라미터를 제어하여 보이스 변화를 만들어낼 수 있습니다. 보통 세 가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송되는데, NRPN MSB(99), NRPN LSB(98), Data Entry MSB(6)입니다. MOTIF XF에서는 이 컨트롤 변경 이벤트 그룹을 하나로 처리합니다. NRPN을 지정하면 동일한 채널로 수신한 다음의 데이터 입력 메시지가 해당 NRPN의 값으로 처리됩니다. 이 메시지들을 사용한 후 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 작동 오류를 방지함으로써 제어 작업을 수행합니다. 필터 차단 주파수, 공명, 기타 독립적인 컨트롤 변경 파라미터의 경우 NRPN보다는 독립적인 컨트롤 변경 파라미터를 사용하는 것이 일반적입니다.

주 이 MIDI 이벤트는 송/패턴 트랙에 녹음할 수 있지만 톤 제너레이터 블록에 의해 처리할 수 없습니다.

시스템 고유



보이스 및 이펙트 설정, 스위치 리모컨, 톤 제너레이터 모드 전환 등 내부 톤 제너레이터 설정을 MIDI를 통해 변경합니다. 두 번째 바이트는 제조사 ID 번호이며, 제조사 간 데이터 호환이 되지 않습니다. 이러한 이벤트를 사용하여 MOTIF XF 고유의 기능을 제어합니다. 데이터 용량이 17 바이트를 초과할 경우 커서를 사용하여 데이터를 스크롤할 수 있습니다.

내장 메모리

MOTIF XF를 사용하면 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴 등 다양한 데이터를 만들 수 있습니다. 이 부분에서는 다양한 형식의 데이터를 유지하고 메모리 장치/미디어를 사용하여 이를 저장하는 방법을 설명합니다.

내장 메모리

메모리에 관한 기본적인 용어가 아래에 설명되어 있습니다. 다음 메모리 형식을 통해 처리되는 데이터에 대한 자세한 내용은 다음 페이지의 다이어그램을 참조하십시오.

플래시 ROM

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

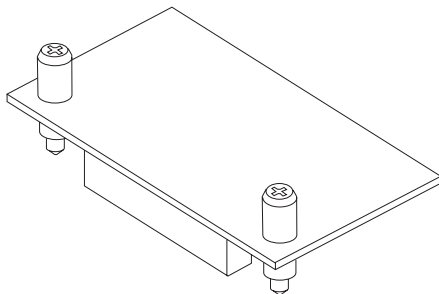
DRAM / SDRAM

RAM(Random Access Memory)은 데이터 쓰기 및 데이터 읽기 작업을 위해 설계된 메모리입니다. MOTIF XF에는 두 가지 RAM, 즉 DRAM(Dynamic RAM)과 SDRAM(Synchronous Dynamic RAM)이 장착되어 있습니다. DRAM 및 SDRAM에 저장된 데이터는 전원을 끌 경우 유실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 항상 DRAM의 모든 데이터를 USB 저장 장치 또는 네트워크에 연결된 컴퓨터로 저장해야 합니다.

SDRAM에 저장된 샘플(샘플링 기능을 통해 생성)의 경우 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)에 "Waveform(파형)"으로 복사하여 신속하게 불러올 수 있어야 합니다.

플래시 메모리 확장 모듈 (선택 사양 FL512M/FL1024M)

샘플링 기능으로 만들어진 샘플은 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M을 MOTIF XF에 설치하여 파형으로 저장할 수 있습니다. 전원이 꺼지더라도 플래시 메모리 확장 모듈의 샘플은 유지되며 즉시 파형으로 불러올 수 있습니다. 이 모듈은 샘플링 기능으로 만들어진 샘플이 지정되어 있는 파형이 포함된 사용자 보이스를 사용할 때 편리합니다.



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

편집 버퍼 및 사용자 메모리

메모리 저장 위치인 편집 버퍼는 편집 데이터, 즉 보이스, 퍼포먼스, 마스터, 송 믹싱, 패턴 믹싱을 저장합니다. 이 위치에서 편집한 데이터는 사용자 메모리에 저장됩니다. 다른 보이스, 퍼포먼스, 마스터, 송 또는 패턴을 선택하면 편집 버퍼의 전체 내용이 새롭게 선택된 보이스/퍼포먼스/마스터/송 믹싱/패턴 믹싱 데이터로 덮어쓰기됩니다. 다른 보이스 등을 선택하기 전에 중요한 데이터는 반드시 저장하십시오.

편집 버퍼 및 로드 버퍼

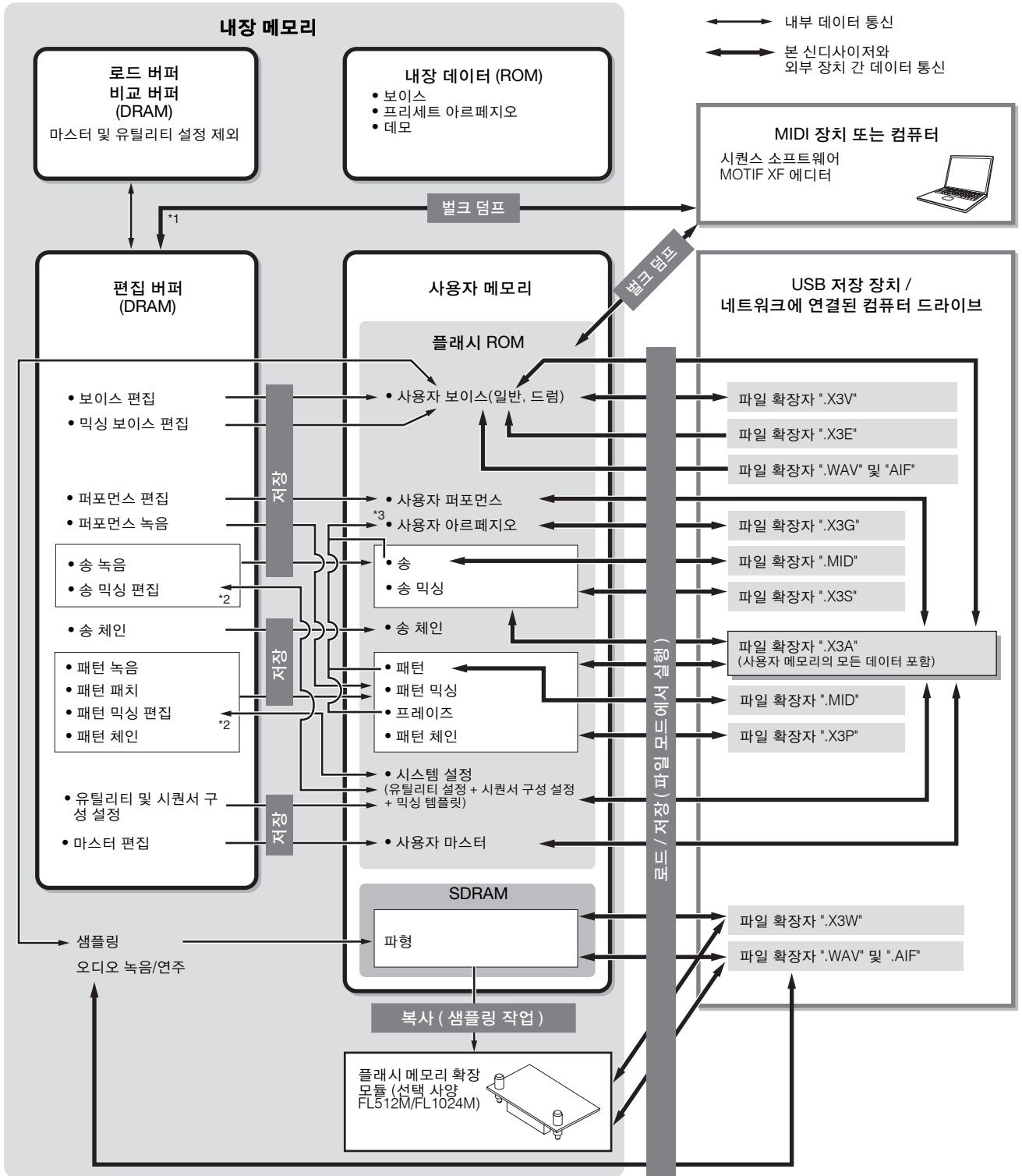
편집 중이던 내용을 저장하지 않고 다른 보이스/퍼포먼스/송/패턴을 선택한 경우 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리에 저장되어 있으므로 원래 편집 자료를 불러올 수 있습니다.

주 로드 버퍼는 마스터 편집 모드에서는 사용할 수 없습니다.

기본구조
기본적면
필요

메모리 구조

이 그림에서는 MOTIF XF의 기능과 내장 메모리 및 USB 저장 장치 및 컴퓨터 등의 외부 장치 간의 관계를 설명합니다.



*1 현재 편집 중인 데이터만 벌크 데이터로 전송할 수 있습니다. 믹싱 보이스는 벌크 데이터로 전송할 수 없습니다.

*2 믹싱 설정은 송 믹싱 작업 모드/패턴 믹싱 작업 모드에서 템플릿으로 저장/로드할 수 있습니다.

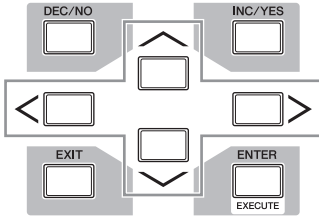
*3 송 녹음 모드/패턴 녹음 모드에 녹음된 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환할 수 있습니다. 이 작업은 다음 작업을 통해 실행할 수 있습니다.

[SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio 또는 [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

기본 작동법

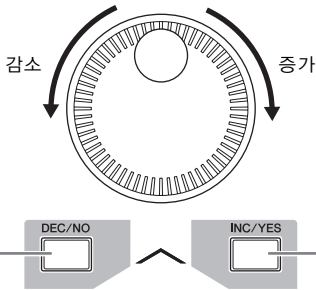
커서 이동

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



파라미터 값 변경 (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 상태에서 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.



기능 및 하위 기능

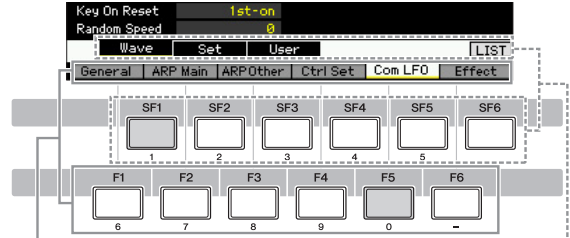
위에서 설명한 각 모드에는 다양한 표시, 기능 및 파라미터가 들어 있습니다. 이러한 표시를 탐색하고 원하는 기능을 선택하려면 [F1]~[F6] 버튼과 [SF1]~[SF6] 버튼을 사용합니다. 모드를 선택하면 사용할 수 있는 화면 또는 메뉴가 화면 하단에 있는 버튼 바로 위에 나타납니다(아래 참조).

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

현재 선택되어 있는 모드에 따라 최대 5개의 기능(하위 기능)을 사용할 수 있으며 [SF1]~[SF5] 버튼으로 불러올 수 있습니다(INFO와 LIST 화면을 불러오는 데는 주로 [SF6] 버튼을 사용). 선택한 모드에 따라 사용할 수 있는 기능이 다릅니다.

일부 화면에는 이러한 버튼에 대한 하위 기능이 없을 수 있습니다.

[F5] 버튼을 누른 다음 [SF1] 버튼을 눌러 아래 예시 화면을 불러올 수 있습니다.



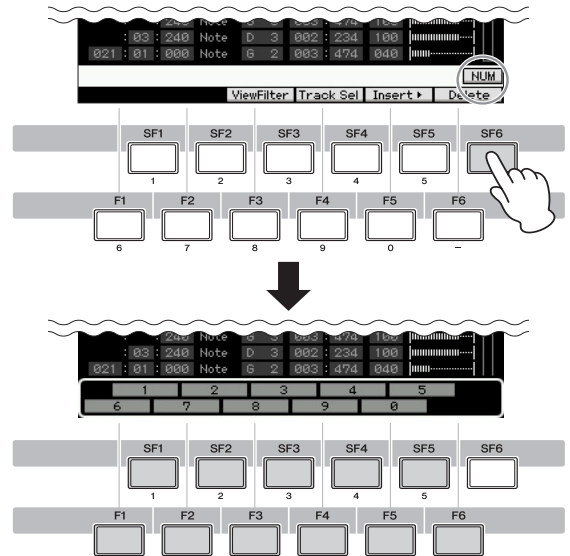
이 기능은 해당 버튼 ([F1]~[F6])으로 선택할 수 있습니다.

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

숫자 직접 입력

값 범위가 큰 파라미터의 경우에는 (샘플의 시작점 및 종료점의 경우) LCD 화면 하단에 있는 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. 선택한 파라미터에 따라 음수 값도 입력할 수 있습니다. 이러한 파라미터를 선택했고 음수 값을 입력하고자 할 경우 [F6] 버튼("-"가 지정)을 누른 다음 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 사용합니다.

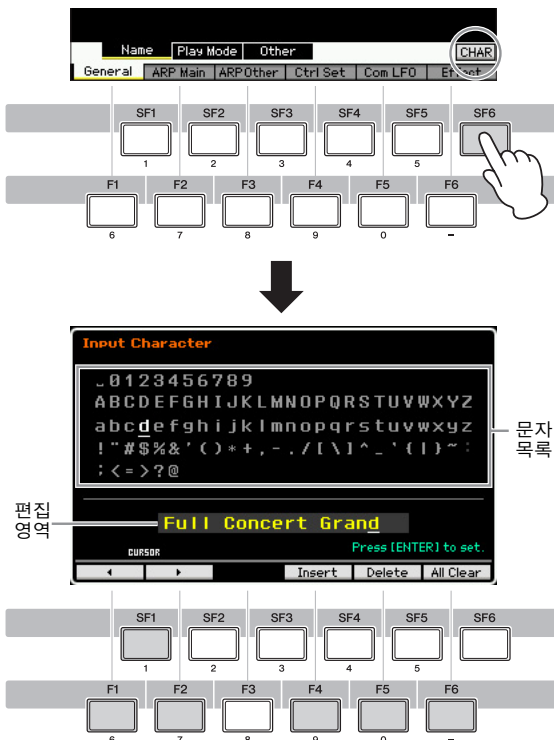
숫자 입력을 마친 후에는 [ENTER] 버튼을 눌러 숫자를 실제로 입력합니다.



이 버튼들을 숫자 키패드로 사용할 수 있습니다.

이름 지정 (문자 입력)

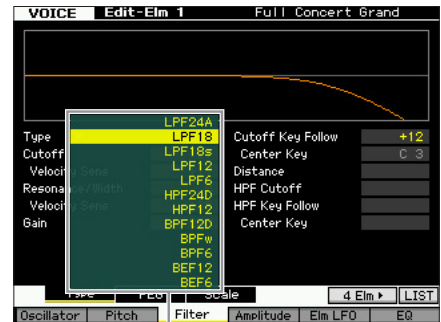
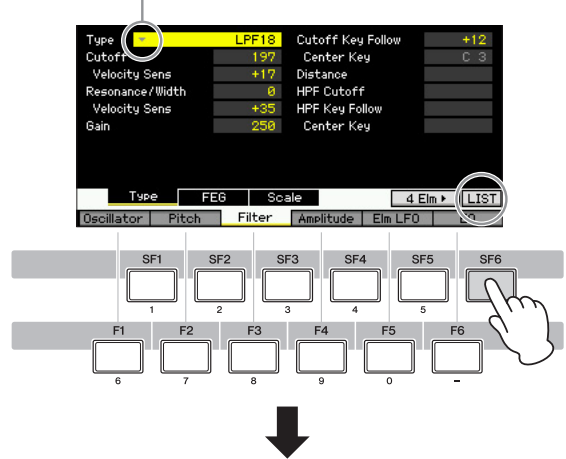
보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴, USB 저장 장치에 저장한 파일 등 자신이 만든 데이터의 이름을 자유롭게 지정할 수 있습니다. 커서가 해당 이름 지정 파라미터에 위치해 있으면 화면 오른쪽 하단에 CHAR 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 누르면 아래와 같이 Input Character 창이 나타납니다. 편집 영역에서 커서를 움직여 [F1] 및 [F2] 버튼을 사용해 문자를 입력할 위치를 결정합니다. 문자 목록에서 커서를 움직여 [INC/YES] 버튼 [DEC/NO] 버튼, 데이터 다이얼을 사용해 입력할 문자를 결정합니다. 문자를 선택한 후 [F4] 버튼을 눌러 편집 영역에서 지정한 위치에 선택한 문자를 실제로 입력합니다. 커서 위치에 있는 문자를 삭제하려면 [F5] Delete 버튼을 누릅니다. 모든 문자를 삭제하려면 [F6] All Clear 버튼을 누릅니다. 문자 입력을 완료한 후에는 [ENTER] 버튼을 눌러 현재 편집되어 있는 이름을 실제로 입력합니다.



목록 불러오기

파라미터에 따라 [SF6] LIST 버튼을 눌러 편리한 팝업 목록을 불러올 수 있으며, 여기에서 원하는 파라미터 설정 또는 항목을 선택할 수 있습니다. 커서가 해당 파라미터에 위치해 있을 경우(역삼각형 화살표로 표시) LIST 아이콘이 화면의 우측 하단 모서리에 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 눌러 목록을 불러옵니다. 원하는 항목 또는 설정을 선택하려면 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용합니다. 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 선택 사항을 확정하고 목록을 닫습니다.

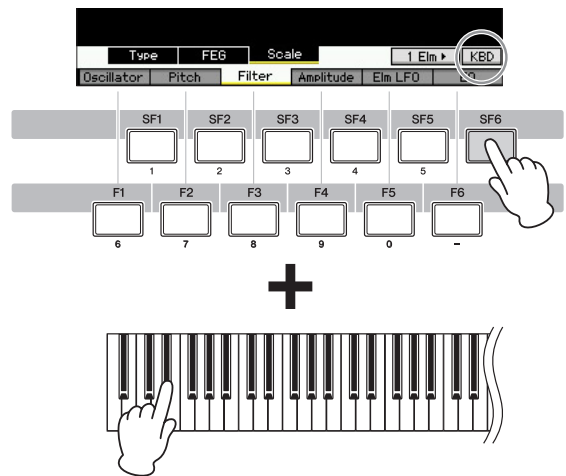
[SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러올 수 있음을 나타냅니다.



목록이 나타납니다. 목록에서 하나를 선택할 수 있습니다

음(건반) 및 세기 설정

여러 가지 파라미터를 사용하면 노트 값을 지정하여 건반 분리 설정 등 기능의 건반 범위 또는 세기 범위를 설정할 수 있습니다. [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 이런 파라미터를 설정하거나 적절한 건반을 눌러 건반에서 직접 값을 입력할 수 있습니다. 커서가 해당 파라미터에 위치해 있으면 화면 오른쪽 하단에 KBD 아이콘이 나타납니다. 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음 또는 세기를 설정할 수 있습니다.



연결

주 아래에서 설명하고 있는 외부 연결의 경우 사운드를 청취하기 위해 스피커나 헤드폰이 필요할 수도 있습니다. 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

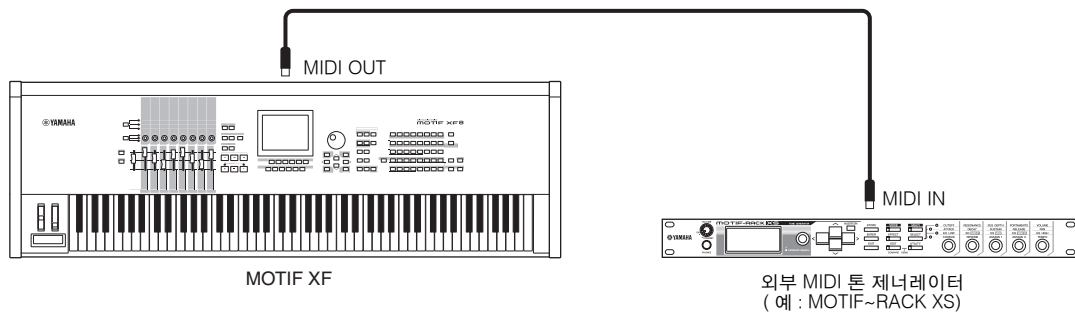
외부 MIDI 장치 연결

표준 MIDI 케이블(별매품)을 사용하여 외부 MIDI 장치를 연결하고 MOTIF XF에서 이를 제어할 수 있습니다. 동일한 방법으로 외부 MIDI 장치(예: 건반, 시퀀서)를 사용하여 MOTIF XF의 사운드를 제어할 수 있습니다. 아래는 여러 가지의 MIDI 연결 예입니다. 이 중에서 가장 비슷한 설정을 사용하십시오.

주 MIDI 커넥터, IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에 사용 가능) 또는 USB 커넥터 중에서 1개의 인터페이스를 사용하여 MIDI 데이터를 전송/수신할 수 있습니다. 단, 동시에 사용할 수는 없습니다. 유틸리티 모드(MIDI 화면(228페이지))에서 MIDI 데이터 전송에 필요한 커넥터를 선택하십시오.

MOTIF XF에서 외부 톤 제너레이터 또는 신디사이저 제어

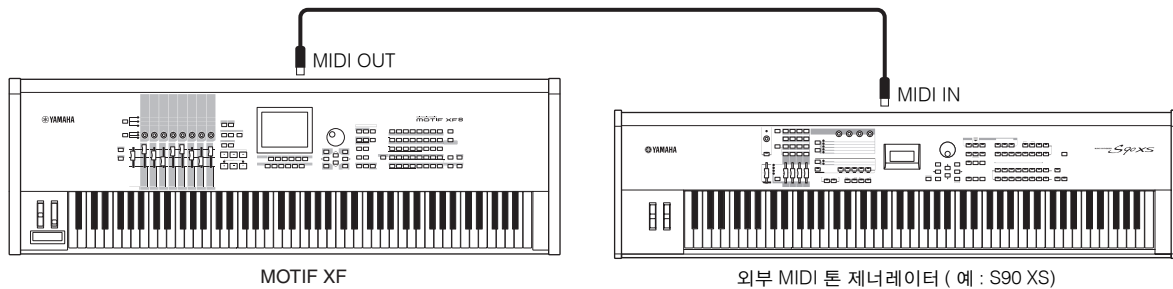
이렇게 연결하면 MOTIF XF를 연주하거나 MOTIF XF의 송/패턴을 재생하여 외부 MIDI 톤 제너레이터(예: 신디사이저, 톤 제너레이터 모듈)의 사운드를 연주할 수 있습니다. 이렇게 연결하여 다른 악기의 사운드를 MOTIF XF와 함께 연주하십시오.



MOTIF XF의 MIDI 전송 채널이 외부 MIDI 톤 제너레이터의 MIDI 수신 채널과 일치해야 합니다. 보이스 모드와 퍼포먼스 모드의 MIDI 전송 채널은 유틸리티 모드(MIDI 화면(228페이지))에서 설정할 수 있습니다. 각 트랙의 전송 채널은 송 재생 모드의 Song Track 화면(142페이지)에서 설정할 수 있습니다. 각 트랙의 전송 채널은 패턴 재생 모드의 Pattern Track 화면(169페이지)에서도 설정할 수 있습니다.

외부 MIDI 건반에서 제어

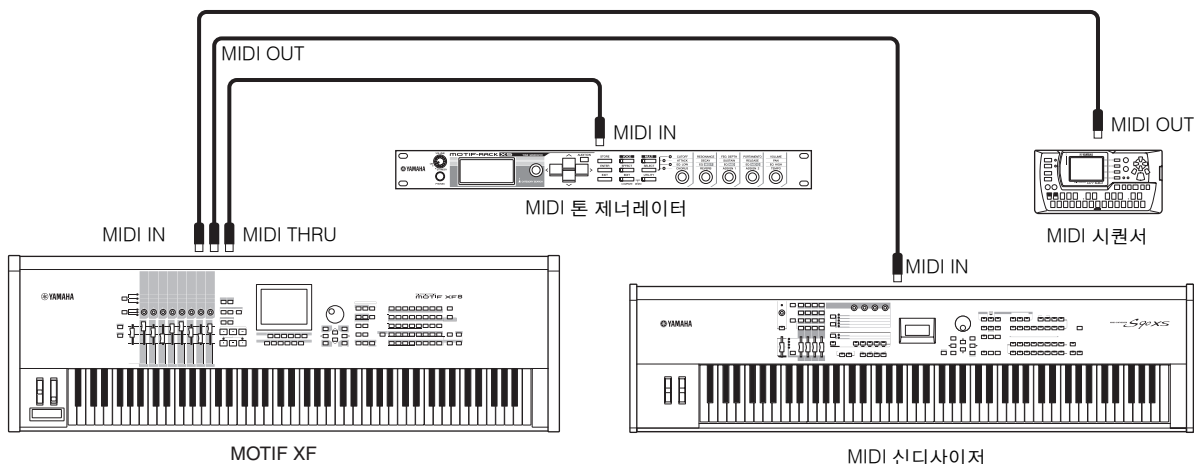
외부 건반이나 신디사이저(예: S90 XS)를 사용하여 MOTIF XF의 보이스를 원격으로 선택하고 재생합니다.



외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널이 MOTIF XF의 MIDI 수신 채널과 일치해야 합니다. 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널 설정에 대한 자세한 내용은 MIDI 장치의 사용설명서를 참조하십시오. 보이스 모드와 퍼포먼스 모드의 MIDI 수신 채널은 유틸리티 모드(MIDI 화면(228페이지))에서 설정할 수 있습니다. 송 모드와 패턴 모드의 MIDI 수신 채널은 믹싱 파트 편집 모드(Voice 화면(194페이지))에서 설정할 수 있습니다.

MIDI THRU를 통한 또 다른 MIDI 장치 제어

외부 MIDI 시퀀서의 재생 데이터는 MIDI THRU 커넥터에 연결된 또 다른 MIDI 장치의 사운드를 MOTIF XF와 함께 연주할 때 사용됩니다. MIDI THRU 커넥터는 MIDI IN을 통해 수신된 MIDI 데이터를 연결된 장치로 재전송합니다.



이 경우, MOTIF XF를 송 모드나 패턴 모드로 설정해야 합니다. 장치가 멀티 채널 MIDI 메시지가 인식되지 않는 퍼포먼스 모드나 보이스 모드로 설정된 경우에는 외부 시퀀스 데이터(멀티 채널 데이터 포함)가 MOTIF XF에서 제대로 재생되지 않습니다. 특정 MIDI 동기화 설정을 실행해야 할 수도 있습니다(아래 참조). 또한, MIDI THRU 커넥터에 연결된 MIDI 톤 제너레이터를 다중 보이스 모드로 설정해야 합니다. 뿐만 아니라, MOTIF XF가 외부 클럭에 응답하도록 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 설정해야 합니다.

MTR(다중 트랙 레코더)에 연결

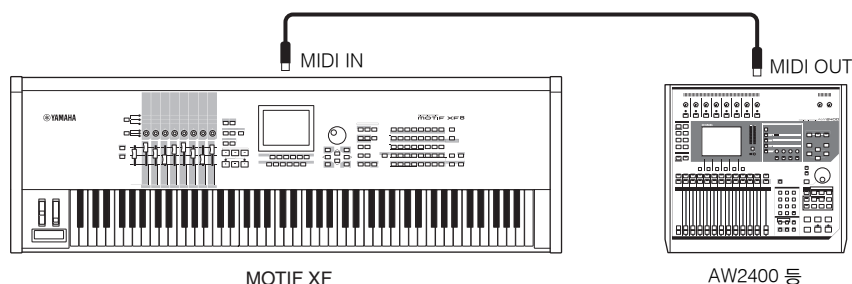
본 신디사이저는 MTC(MIDI 타임 코드)를 수신하고 MMC(MIDI 장치 컨트롤)를 전송할 수 있어 MTC 또는 MMC 호환 다중 트랙 레코더와 동기화하여 음악을 만들 수 있습니다. 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 MIDI MIDI Sync를 MTC로 설정하여 2가지 유형의 MTR 컨트롤을 사용할 수 있습니다(아래 그림 참조).

주 MTC 및 MMC는 송 모드에서만 사용할 수 있습니다.

외부 MTR에서 전송된 MTC 신호와 MOTIF XF 동기화

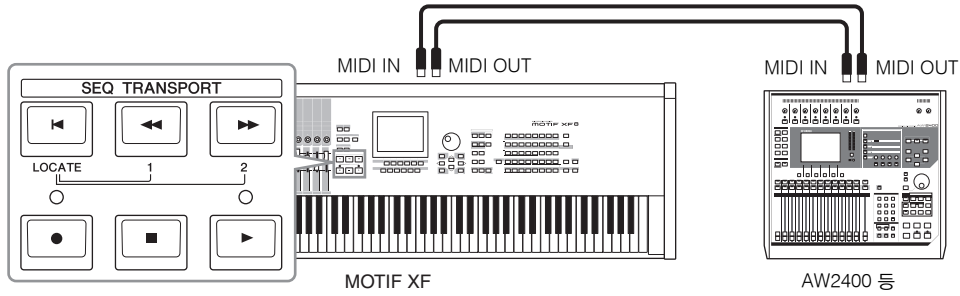
MTR 재생을 시작하여 MTR에서 전송된 MTC 신호를 수신한 후 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 설정된 MTC 시작 오프셋 시간이 수신되는 순간에 MOTIF XF의 송이 시작됩니다.

주 MTC(MIDI 타임 코드)를 사용하여 표준 MIDI 케이블을 통해 여러 오디오 장치를 동시에 동기화할 수 있습니다. 시, 분, 초 및 프레임 단위의 데이터가 이에 해당됩니다. MOTIF XF는 MTC를 전송하지 않습니다. MTC를 전송할 수 있는 장치(예: Yamaha AW2400)가 MTC 마스터로서 필요합니다.



MOTIF XF에서 전송되는 MMC를 통한 MTR 제어

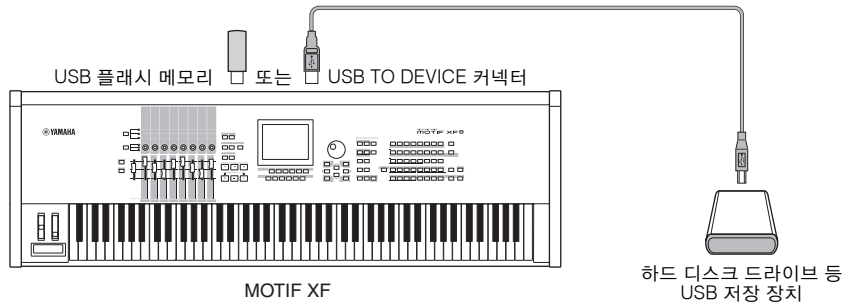
본 신디사이저의 전면 패널에 있는 SEQ TRANSPORT 버튼에서 MMC 호환 MTR의 시작/정지 및 빨리 감기/뒤로 감기를 제어하여 MIDI를 통해 MMC 메시지를 출력할 수 있습니다.



주 MMC(MIDI 장치 컨트롤)를 통해 다중 트랙 레코더, MIDI 시퀀서 등을 원격으로 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 제어 중인 시퀀서에서 실행되는 시작, 정지, 빨리 감기 및 빨리 뒤로 감기 작업에 MMC 호환 다중 트랙 레코더가 자동으로 반응하므로 시퀀서와 다중 트랙 레코더의 재생이 지속적으로 조정됩니다.

USB 저장 장치 사용

플래시 메모리나 하드 디스크 장치 등 USB 저장 장치를 후면 패널의 USB TO DEVICE 커넥터에 연결하여 USB 저장 장치에 파일(MOTIF XF에서 생성된 데이터 포함)을 저장하고 로드할 수 있습니다. USB 저장 장치를 사용할 때는 다음의 중요한 주의사항을 준수하십시오.



호환되는 USB 장치

USB 장치(하드 디스크 드라이브, CD-ROM 드라이브 또는 플래시 메모리 등의 저장 장치 또는 USB 호환 ASCII 키보드)는 단 1개만 연결할 수 있습니다. 그 밖에 컴퓨터 마우스 같은 장치는 사용할 수 없습니다. 버스 전원형(호스트 장치에서 전원 공급) 또는 자체 전원형(배터리 또는 외부 전원 공급) 모두 사용할 수 있습니다. MOTIF XF가 반드시 모든 상용 USB 저장 장치를 지원하는 것은 아닙니다. Yamaha는 고객이 구입한 USB 저장 장치의 작동을 보증할 수 없습니다. USB 저장 장치를 구매하기 전에 Yamaha 대리점 또는 Yamaha 공인 판매업체(사용 설명서 뒷부분의 목록 참조)에 문의하거나 아래의 웹사이트를 참조하십시오.

<http://www.yamahasyth.com/support/faq/>

주 CD-R/W 드라이브를 사용해 본 악기로 데이터를 로드할 수 있지만 데이터를 저장할 수는 없습니다. 그러나 데이터를 컴퓨터로 전송하고 컴퓨터의 CD-R/W 드라이브를 사용해 데이터를 CD에 저장할 수는 있습니다.

USB 저장 매체 포맷

포맷되지 않은 USB 저장 장치를 USB TO DEVICE 커넥터에 연결하거나 포맷되지 않은 매체를 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 장치에 넣으면 파일 모드의 [F3] Format 창의 장치 목록에 "unformatted device(usb***)"라는 표시가 나타납니다. 이 경우에는 Format 화면(240페이지)에서 포맷 작업을 실행합니다.

주 위의 예에서 3개의 별표(***)는 포맷해야 하는 장치의 일련 번호를 나타냅니다. 하나의 장치에 몇 개의 파티션이 포함된 경우 파티션 번호가 일련 번호 오른쪽에 표시됩니다.

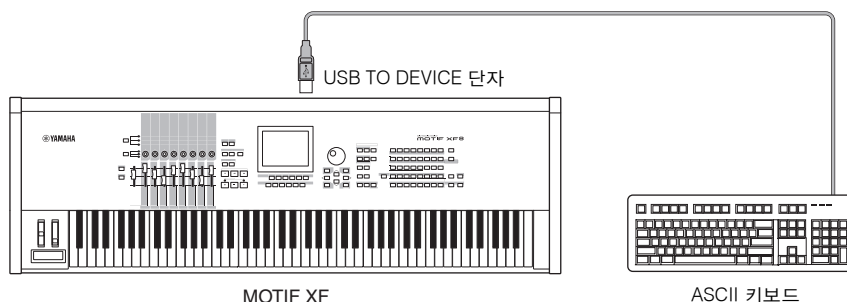
USB TO DEVICE 커넥터 사용 시 주의사항

주의사항

- 연결된 USB 저장 장치에 자체 전원이 있는 경우 USB 장치의 전원을 켜고 끄거나 USB 케이블을 연결/분리하지 마십시오. 신디사이저가 멈출 수 있습니다.
- 악기가 데이터 액세스를 하는 동안(예: 파일 모드에서 저장, 로드 및 삭제 작동) USB 케이블을 분리하거나, 장치에서 매체를 제거하거나, 양쪽 장치 중 한 장치의 전원을 끄지 마십시오. 한쪽 또는 양쪽 장치의 데이터가 손상될 수 있습니다.

USB ASCII 키보드 연결

USB TO DEVICE 단자를 통해 ASCII 키보드를 악기에 연결할 수 있습니다. 이렇게 하면 보이스 이름, 송 이름, 파일 이름 및 기타 영숫자 문자를 입력할 수 있으며 일반적으로 숫자 키패드 기능이 필요한 파라미터 값을 입력할 수 있고 기능키와 단축키를 사용하여 악기를 작동할 수 있습니다.



패널 버튼 및 이에 상응하는 ASCII 키보드

MOTIF XF	ASCII 키보드	MOTIF XF	ASCII 키보드
F1~F6	F1~F6	STOP	End
SF1~SF6	F7~F12	PLAY	Page Down
INC/YES	+	EDIT	Print Screen / Sys Rq
DEC/NO	-	JOB	Scroll Lock
EXIT	Escape	STORE	Pause/Break
ENTER	Enter	UP	UP
TOP	Insert	DOWN	DOWN
REWIND	Home	LEFT	LEFT
FORWARD	Page Up	RIGHT	RIGHT
RECORD	Delete	(없음)	숫자 키패드* ASCII 문자

*숫자 키패드 입력을 지원하는 모드:

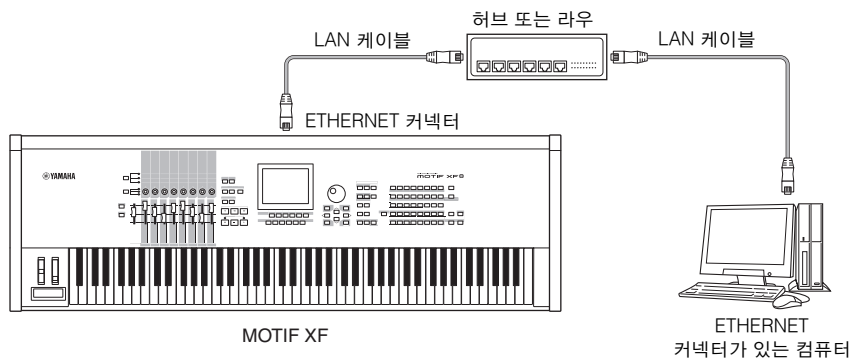
- 송 / 패턴 재생
- 파일
- 송 / 패턴 편집
- 유틸리티
- 송 / 패턴 작업
- 샘플링
- 믹싱 재생
- 시퀀서 설정

*일부 파라미터는 숫자 키패드 입력을 지원하지 않습니다.

네트워크 연결

LAN 연결

ETHERNET 케이블로 MOTIF XF를 LAN 네트워크에 연결할 수 있습니다. MOTIF XF를 LAN 네트워크에 연결하면 파일 모드를 사용하여 MOTIF XF에서 만든 파일을 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터 드라이브에 저장할 수 있습니다. LAN 케이블을 사용하여 MOTIF XF를 라우터나 허브에 연결하고, LAN 케이블이나 무선 연결로 라우터나 허브에 컴퓨터를 연결하십시오.



- 주** 스트레이트 LAN 케이블을 사용하십시오.
- 주** EU 규제에 따라 유럽 내 사용자들은 전자기 간섭을 방지할 수 있도록 STP(shielded twisted pair) 케이블을 사용해야 합니다.
- 주** 컴퓨터에 ETHERNET 커넥터가 없는 경우에는 컴퓨터의 PCI 슬롯이나 PC 카드 슬롯에 상용 LAN 어댑터를 장착하십시오.
- 주** 컴퓨터를 인터넷에 연결할 수 있는 광대역 라우터가 있는 경우에는 라우터의 사용하지 않은 ETHERNET 커넥터를 사용하여 MOTIF XF를 연결하십시오. 그러나 이렇게 하면 MOTIF XF를 인터넷에는 연결할 수 없으며 다른 컴퓨터나 네트워크상의 드라이브에만 연결할 수 있습니다.

네트워크 설정

LAN 연결이 완료된 후 네트워크 관련 파라미터를 설정하여 연결을 활성화시켜야 합니다. MOTIF XF가 네트워크에 연결되면 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터와 MOTIF XF 상호 간에 파일을 저장하거나 로드할 수 있습니다. 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)을 불러오십시오.

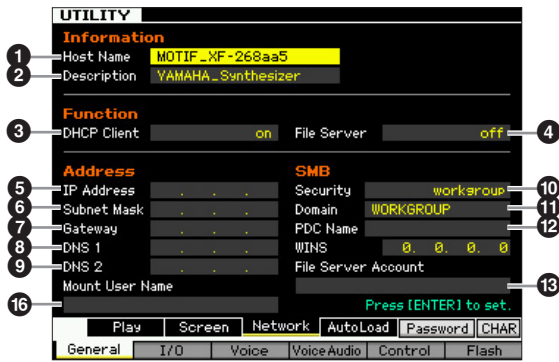
MOTIF XF에서 컴퓨터 액세스를 통한 파일 공유

아래의 지침에 따라 LAN 네트워크를 통해 MOTIF XF에서 컴퓨터에 액세스할 수 있습니다.

1 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)을 불러옵니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드로 들어간 다음 [F1] 버튼과 [SF3] 버튼을 눌러 Network 화면을 불러옵니다.

2 네트워크와 관련된 파라미터를 설정합니다.



여기서는 필요한 최소 설정(파라미터 ③, ⑩ 및 ⑯)에 대해 설명합니다. 그 밖의 파라미터에 관한 자세한 내용은 221페이지를 참조하십시오.

③ DHCP 클라이언트

네트워크가 광대역 라우터 등 DHCP 서버 기능이 있는 장치를 사용하는 경우에는 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 설정 파라미터 ⑤~⑨가 필요하지 않습니다. 네트워크가 DHCP 서버 기능이 있는 장치를 사용하지 않는 경우에는 이 파라미터를 "off"로 설정합니다.

⑩ 보안

네트워크 관리자가 달리 지정하지 않은 경우에는 이 파라미터를 "workgroup"으로 설정합니다.

⑯ 사용자 이름 지정

네트워크상에서 컴퓨터에 액세스하는 데 필요한 사용자 이름을 입력합니다. 이 사용자 이름은 MOTIF XF에 파라미터 설정으로 저장할 수 있습니다.

여기서는 파라미터 ①과 ②가 필요하지 않습니다.

네트워크가 DHCP 서버 기능이 있는 장치를 사용하지 않는 경우에는 파라미터 ⑤~⑨를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 221페이지를 참조하십시오. 이들 파라

미터 설정에 관한 지침은 네트워크 관리자나 공급업체에게 문의하십시오.

그 밖의 파라미터에 관한 자세한 내용은 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)에 대한 설명을 참조하십시오.

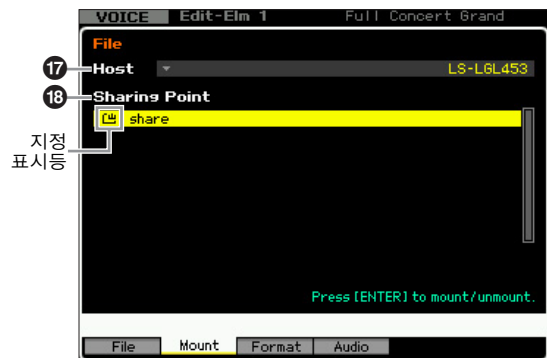
3 [ENTER] 버튼을 눌러 MOTIF XF에 설정을 실제로 적용합니다.

4 컴퓨터에서 공유 디렉토리를 설정합니다.

컴퓨터에서 네트워크를 통해 MOTIF XF에서 공유 폴더로 액세스하려는 폴더를 설정합니다. 자세한 내용은 컴퓨터 사용설명서를 참조하십시오.

5 MOTIF XF와 컴퓨터가 네트워크에 제대로 연결되어 있는지 확인합니다.

[FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어간 다음 [F2] 버튼을 눌러 Mount 화면(239페이지)을 불러옵니다. MOTIF XF와 컴퓨터가 제대로 연결된 경우에는 HOST 열에 컴퓨터 이름이 표시됩니다. 컴퓨터 이름이 표시되지 않는 경우에는 [SF5] Char 버튼을 누른 다음 Host(⑰) 열에 컴퓨터 이름을 직접 입력합니다. MOTIF XF와 컴퓨터가 제대로 연결된 경우에는 입력한 이름이 인식됩니다.



주 컴퓨터 운영 체제에서 컴퓨터 이름을 확인하십시오. 자세한 내용은 컴퓨터 사용설명서를 참조하십시오.

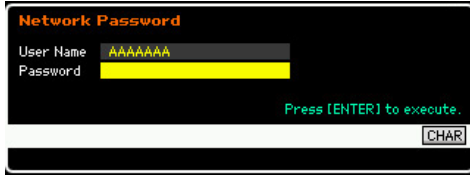
주 Windows XP가 연결된 상태에서 화면에 컴퓨터 이름이 표시되지 않으면 다음 지침에 따라 컴퓨터 이름을 표시하십시오.

1. [Control Panel] → [Administrative Tools] → [Services]를 선택합니다.
2. 목록에서 [Messenger]를 더블 클릭한 다음 "Startup type"을 "Automatic"으로 설정합니다.
3. [Apply]를 클릭한 다음 [Start]를 클릭합니다.

6 MOTIF XF의 파일 모드에서 네트워크를 통해 컴퓨터에 액세스하여 화면에 공유 디렉토리를 표시합니다.

파일 모드의 Mount 화면을 불러옵니다. HOST(⑰)를 원하는 공유 디렉토리가 포함된 컴퓨터 이름으로 설정하면 화면에 "Press [ENTER] to access"가 표시됩니다. 그런 다음 [ENTER] 버튼을 누르면 아래 그림과 같이 화면에 비밀번호를 입력하는 창이 나타납니다. 이 창에서 User Name 상자에 컴퓨터의 사용자 계정을 입력하고 Password 상자에 컴퓨터의 비밀번호를

입력한 다음 [ENTER] 버튼을 누르면 MOTIF XF와 컴퓨터가 상호 액세스되고 컴퓨터가 설정됩니다. 선택한 컴퓨터의 공유 디렉토리가 Sharing Point 상자(18)에 나열됩니다.



- 주 단계 2에서 16에 사용자 이름을 설정하고 저장한 경우에는 위의 화면을 불러오면 사용자 이름이 자동으로 표시됩니다.
- 주 MOTIF XF와 컴퓨터가 상호 액세스되면 Host 열에서 컴퓨터를 선택하기만 하면 공유 디렉토리가 화면에 자동으로 나열됩니다. 그러나 전원을 끄면 다음 번에 전원을 켜 후에 액세스 설정 작업(사용자 계정과 비밀번호 입력)을 다시 실행해야 합니다.
- 주 컴퓨터의 사용자 계정과 비밀번호를 확인하는 방법은 컴퓨터 사용설명서를 참조하십시오.
- 주 컴퓨터에 비밀번호를 설정하지 않은 경우에는 비밀번호를 입력하지 않아도 됩니다. 비밀번호를 입력하지 않아도 액세스가 가능합니다.

7 원하는 디렉토리를 지정합니다.

Sharing Point 상자(18)에서 커서를 원하는 디렉토리로 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 지정할 수 있습니다. 지정된 디렉토리 이름의 좌측에 지정 표시등이 나타납니다.

위의 지침에 따라 LAN 네트워크를 통해 MOTIF XF에서 컴퓨터에 액세스할 수 있습니다. 자세한 내용은 41페이지를 참조하십시오.

컴퓨터에서 MOTIF XF 액세스를 통한 파일 공유

아래 지침에 따라 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에서 MOTIF XF(MOTIF XF에 실제 연결된 USB 저장 장치)에 액세스할 수 있습니다. 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)을 불러오십시오.

- 주 MOTIF XF의 내장 플래시 메모리는 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에서 액세스할 수 없습니다. MOTIF XF에 연결된 USB 저장 장치에 저장된 데이터만 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에서 액세스할 수 있습니다. MOTIF XF와 컴퓨터의 파일을 공유하려면 내장 플래시 메모리에 저장된 데이터를 외부 USB 저장 장치에 저장하십시오.

1 Network 화면(221페이지)을 불러온 다음 파일 서버 계정(13)을 설정합니다.

계정이 설정되지 않은 경우에는 "nobody"라는 이름의 계정을 사용하여 MOTIF XF에 액세스할 수 있습니다.

2 비밀번호를 설정합니다.

[SF5] Password 버튼을 눌러 Password 창을 불러옵니다. 설정에 대한 설명은 222페이지를 참조하십시오.

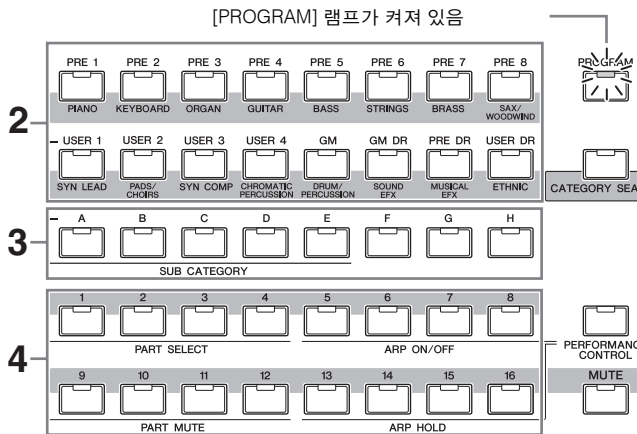
3 파일 서버 파라미터(4)를 "on"으로 설정합니다.

보이스 재생 모드에서의 건반 연주

보이스 모드는 원하는 보이스를 선택, 연주 및 편집할 때 사용합니다. 패턴 모드로 들어가는 주요 "입구"인 보이스 재생 모드는 보이스를 선택하고 재생하는 모드입니다. 일부 보이스 설정은 이 모드에서 편집할 수도 있습니다. Voice Play 화면을 불러와 송 모드로 들어가려면 [VOICE] 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

보이스 선택

본 신디사이저는 Preset 1~8, User 1~4, GM, Preset Drum, User Drum, GM Drum의 16개 बैं크 각각에 128개의 보이스가 있습니다. बैं크는 8개의 그룹(A~H)으로 구성되어 있고 각 그룹은 16개의 보이스를 포함하고 있습니다. 원하는 보이스를 선택하려면 बैं크, 그룹, 번호를 선택하십시오.



1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다.
[PROGRAM] 램프가 켜지며, 이는 बैं크/그룹/번호를 지정하여 원하는 보이스를 선택할 수 있음을 나타냅니다.

2 보이스 बैं크를 선택합니다.
아래의 बैं크 버튼 중 하나를 눌러 बैं크를 선택합니다. बैं크를 선택하면 Voice Select 창을 불러올 수 있습니다.

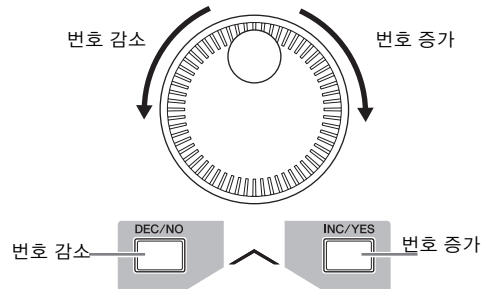
버튼	뱅크
[PRE 1]~[PRE 8] 버튼	프리셋 बैं크 1~8
[USER 1]~[USER 4] 버튼	사용자 बैं크 1~4
[GM] 버튼	GM बैं크
[GM DR] 버튼	GM 드럼 बैं크
[PRE DR] 버튼	프리셋 드럼 बैं크
[USER DR] 버튼	사용자 드럼 बैं크

3 그룹을 선택합니다.
[A]~[H] 버튼 중 하나를 눌러 그룹을 선택합니다. 이전 단계에서 드럼 बैं크를 선택한 경우 [A]~[D] 버튼 중 하나를 눌러 그룹을 선택합니다. 선택한 그룹에 있는 16개 보이스의 이름 목록이 화면에 나타납니다. GM 드

럼 बैं크에는 드럼 보이스가 하나만 들어 있기 때문에 그룹을 선택할 수 없습니다.

4 보이스를 선택합니다.
[1]~[16] 버튼 중 하나를 눌러 보이스를 선택합니다. 이런 방식으로(단계 2~4) 원하는 보이스를 불러올 수 있습니다.

주 동일한 बैं크 또는 그룹 내에서 보이스를 선택할 경우 बैं크 또는 그룹을 다시 선택하지 않아도 됩니다. [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 보이스 번호를 선택할 수 있습니다. 이 작업을 수행하면 다음 또는 이전 그룹 및 बैं크의 보이스를 불러올 수 있습니다.



카테고리 검색 기능을 사용한 보이스 선택

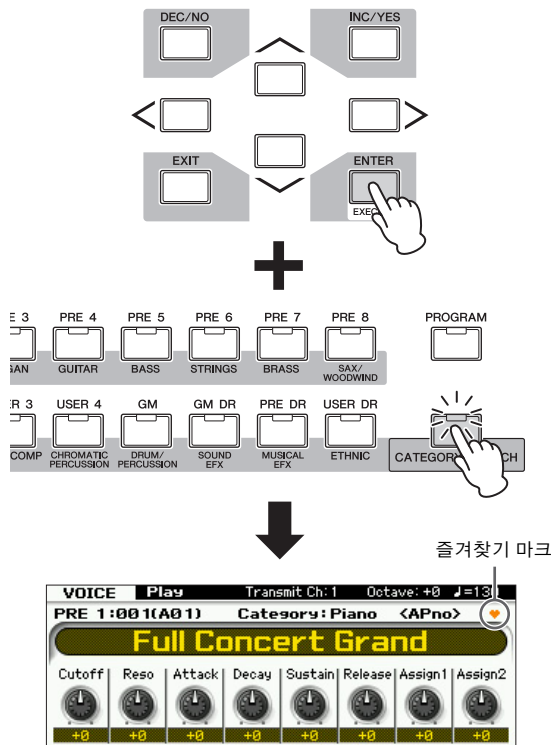
MOTIF XF에는 बैं크 위치와는 상관없이 원하는 사운드에 신속하게 액세스할 수 있는 카테고리 검색 기능이 내장되어 있습니다. 카테고리 기능의 사용에 대한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

가장 많이 사용하는 보이스의 그룹화 —Favorite Category

카테고리 검색에는 가장 자주 사용하고 선호하는 보이스를 모아 편리하게 선택할 수 있는 편리한 즐겨찾기 카테고리기가 있습니다. 이는 MOTIF XF에서 이용할 수 있는 다양한 보이스 중 원하는 보이스를 빨리 찾을 수 있는 유용한 방법입니다.

좋아하는 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 등록

Voice Play 화면에서 [ENTER] 버튼과 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 길게 눌러 즐겨찾기 카테고리에 선택한 보이스를 신속하게 등록할 수 있습니다.



동일한 작업을 다시 수행하면 등록이 필요 없습니다. 이 작업을 수행하여 악기를 연주하는 동안 찾게 된 즐겨찾기 보이스를 등록할 수 있습니다. 카테고리 검색 기능을 사용하는 동안 즐겨찾기 보이스를 찾을 경우 다음 작업을 사용합니다.

- 1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다.
- 2 Category Search 창을 불러옵니다.
[CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 표시등을 켜고 Category Search 창이 나타나게 합니다.

- 3 좋아하는 보이스를 선택합니다.
사용설명서의 지침에 따라 원하는 보이스를 검색합니다.

- 4 즐겨찾기 카테고리에 보이스를 등록합니다.
[F5] 버튼을 눌러 보이스를 등록하고 즐겨찾기 스위치를 켭니다. 보이스 이름의 왼쪽에 있는 박스에 체크 표시가 나타나고, 이는 보이스가 즐겨찾기 카테고리에 포함되었음을 나타냅니다. ([F5] 버튼을 다시 누르면 체크 표시가 없어지고 즐겨찾기 카테고리에서 선택한 보이스가 지워집니다.) 즐겨찾기 카테고리에서 이전에 등록한 보이스를 모두 지우려면 (즐거찾기 카테고리를 처음부터 만들고자 하는 경우 유용) [F6] 버튼을 누릅니다.



즐거찾기 카테고리에서 보이스 선택

- 1 Favorite Select 창을 불러옵니다.
Category Search 창에서 [F4] 버튼을 눌러 Favorite Select 창을 불러옵니다. Favorite Select 창에는 즐겨찾기 카테고리에 등록되어 있는 모든 보이스가 표시됩니다.



- 2 보이스를 선택합니다.
[INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용해 보이스 목록에서 커서를 위아래로 옮겨 원하는 보이스를 선택합니다.

주 즐겨찾기 카테고리의 보이스 순서는 변경할 수 없습니다. 연주 중 빠른 선택을 위해 보이스의 사용자 정의 순서를 만들려면 사용자 बैं크 중 하나에 보이스를 저장합니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
사운드 모드 1
사운드 모드
패턴 모드
미싱 모드
사운드 모드 2
사운드 모드
마스터 모드
우틀리터 모드
패턴 모드

노브 및 컨트롤 슬라이더 사용

MOTIF XF의 강력해진 연주 기능 중 하나는 실시간 제어, 특히 노브 및 컨트롤 슬라이더의 광범위한 설정입니다. 이러한 기능을 통해 이펙트 깊이, 어택/릴리스 특성, 음조색 등 현재 보이스의 다양한 파라미터를 조정할 수 있습니다. 이러한 실시간 컨트롤을 사용하여 연주 시 사운드를 변경하거나 보이스를 신속하게 편집하여 사용자 정의할 수 있습니다. 3가지 기능을 각 노브에 지정하거나 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 통해 번갈아가면서 선택할 수 있습니다. 버튼을 누를 때마다 램프가 TONE 1 → TONE 2 → ARP FX 순서대로 내림차순으로 번갈아가며 켜집니다. 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

주 [E] (편집) 표시등이 화면 우측 상단에 나타나면 현재 보이스를 새로운 사용자 보이스로 저장(54페이지)할 수 있습니다.

주 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 길게 누르면 켜진 램프가 현재 상태에서 TONE 1로 번갈아가 나타납니다.

주 노브 또는 슬라이더 그래픽의 빨간색 점은 노브 또는 슬라이더가 설정되어 있는 현재 값을 표시합니다. 이 점에 도달할 때까지는 노브 또는 슬라이더를 움직여도 사운드에 아무런 영향을 주지 않습니다. 노브 또는 슬라이더를 이 지점을 지나 이동시킨 후에는 빨간색 점이 사라지고 노브 또는 컨트롤 슬라이더를 이동시키면 사운드에 영향을 줍니다.

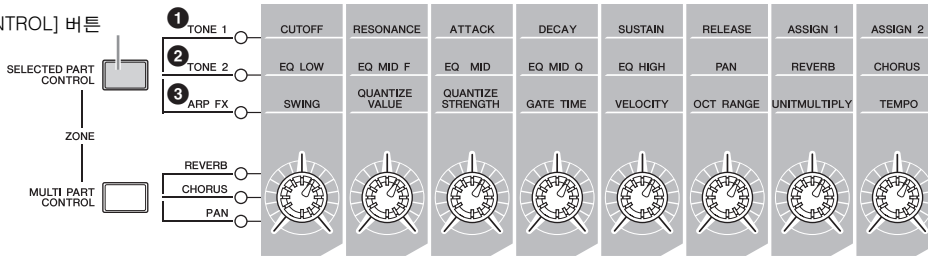
주 [F1] 버튼을 통해 불러오는 Voice Play 화면에서 8개의 노브에 지정되어 있는 기능을 확인할 수 있습니다. Voice 화면 이외의 화면이 나타난 경우 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 눌러 노브 기능을 확인할 수 있으며, 이를 통해 Control Function 창을 불러옵니다.

빨간색 점 (현재 값)



노브 기능

[SELECTED PART CONTROL] 버튼



1 TONE 1 램프가 켜진 경우		노브 1, 2를 움직이면 EG/EQ 화면에서 필터 파라미터가 변경됩니다. 노브 3~6을 움직이면 진폭 EG 파라미터가 변경됩니다.
노브 1	CUTOFF	필터 차단 주파수(51페이지)를 올리거나 내려 톤 밝기를 조절합니다.
노브 2	RESONANCE	공명(51페이지)을 올리거나 내려 차단 주파수 영역의 신호 레벨을 증폭시킵니다. 이 영역의 오버톤을 강조하여 독특한 "피크" 톤을 만듦으로써 사운드를 더 밝고 세게 만들 수 있습니다.
노브 3	ATTACK	현재 보이스의 EG 어택 타임(51페이지)을 증가 또는 감소시킵니다. 값이 작을수록 어택이 빨라집니다.
노브 4	DECAY	현재 보이스의 EG 감쇄 타임(51페이지)을 증가 또는 감소시켜 음량이 최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨로 떨어지는 속도를 결정합니다. 값이 작을수록 감쇄가 빨라집니다.
노브 5	SUSTAIN	초기 어택 및 감쇄 후 건반을 누르고 있는 동안 음량이 지속되는 EG 서스테인 레벨(51페이지)을 증가 또는 감소시킵니다. 노브를 시계 반대 방향으로 돌려 사운드가 감쇄 후 보다 뚜렷하게 차단되도록 합니다.
노브 6	RELEASE	사운드의 EG 릴리스 타임(51페이지)을 증가 또는 감소시켜 건반에서 손을 뗐을 때 음량이 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다. 값이 낮을수록 릴리스가 빨라집니다.
노브 7	ASSIGN 1	다양한 기능을 이 노브들에 지정할 수 있습니다. Voice Play 화면(48페이지)에서 이 노브들에 현재 지정되어 있는 기능들을 확인할 수 있습니다. 보이스 공통 편집 모드의 Controller Set 화면(61페이지)에서는 이 노브들에 기능을 지정할 수 있습니다.
노브 8	ASSIGN 2	
2 TONE 2 램프가 켜진 경우		노브 1~5를 움직이면 EG/EQ 화면(51페이지)에서 EQ 파라미터가 변경됩니다. 노브 6~8을 움직이면 보이스 공통 편집 모드의 Play Mode 화면(55페이지) 및 Effect Connect 화면(64페이지)에서 파라미터가 변경됩니다.
노브 1	EQ LOW	EQ 로우 게인(51페이지)을 증가 또는 감소시켜 사운드를 변경합니다.
노브 2	EQ MID F (EQ 중간 주파수)	노브 3(EQ MID)을 통해 대역이 조절되는 EQ 중간 주파수(51페이지)를 증가 또는 감소시킵니다.
노브 3	EQ MID(EQ 중간 게인)	EQ 중간 게인(51페이지)을 증가 또는 감소시켜 현재 보이스를 변경합니다.
노브 4	EQ MID Q(EQ 중간 Q)	EQ 중간 Q(51페이지)를 증가 또는 감소시켜 노브 3(EQ 중간 게인)을 통해 게인을 조절할 수 있는 대역의 폭을 변경합니다. 노브 4를 시계 방향으로 돌리면 Q 값이 늘어나 대역폭이 좁아집니다. 노브 4를 시계 반대 방향으로 돌리면 Q 값이 줄어들어 대역폭이 넓어집니다.

노브 5	EQ HIGH(EQ 하이 게인)	EQ 하이 게인(51페이지)을 증가 또는 감소시켜 현재 보이스를 변경합니다.
노브 6	PAN	현재 사운드(56페이지)의 스테레오 팬 위치를 조절합니다.
노브 7	REVERB	리버브 전송 레벨(65페이지)을 조절합니다.
노브 8	CHORUS	코러스 전송 레벨(65페이지)을 조절합니다.
③ ARP FX 램프가 켜진 경우		노브를 움직이면 보이스 공동 편집 모드에서 아르페지오 관련 파라미터가 변경됩니다. 이 작업은 아르페지오 기능을 켜둘 때 사용할 수 있습니다.
노브 1	SWING	아르페지오 재생(60페이지)의 스윙감을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 스윙감이 늘어나고 시계 반대 방향으로 돌리면 줄어듭니다.
노브 2	QUANTIZE VALUE	아르페지오의 음 데이터가 정리되는 쿼타이즈 값(59페이지) 또는 음 해상도를 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 쿼타이즈 값으로 설정된 음 형식의 게이트 시간이 늘어나고 시계 반대 방향으로 돌리면 줄어듭니다.
노브 3	QUANTIZE STRENGTH	가장 인접해 있는 쿼타이즈 비트로 아르페지오의 노트 이벤트를 이끌 쿼타이즈 강도(60페이지)를 조절합니다. 노브를 시계 방향으로 돌리면 노트 이벤트를 쿼타이즈 비트로 이끌 수 있습니다.
노브 4	GATE TIME	아르페지오 음의 게이트 시간비(60페이지)를 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 게이트 시간을 길게 하여 레가토 재생을 하고 시계 반대 방향으로 돌리면 짧게 합니다.
노브 5	VELOCITY	아르페지오 음의 세기 비율(60페이지)을 조절합니다.
노브 6	OCT RANGE(옥타브 범위)	아르페지오 재생의 옥타브 범위(60페이지)를 조절합니다.
노브 7	UNITMULTIPLY	아르페지오 재생의 단위 배수(59페이지)를 조절하여 템포에 따라 아르페지오 재생을 확장/감소 시킵니다.
노브 8	TEMPO	아르페지오 재생 템포를 조절합니다.

주 노브를 제어하면 현재 보이스에 대한 현재 파라미터 값에 파라미터 값을 더해줍니다. 따라서, 파라미터가 이미 최대 또는 최소 값으로 설정되었을 경우 해당 값은 노브를 작동하더라도 변경되지 않습니다.

컨트롤 슬라이더 기능

8개의 컨트롤 슬라이더를 사용하면 현재 일반 보이스를 구성하고 있는 8개의 요소(Element)(9페이지)의 음량을 조절할 수 있습니다. 컨트롤 슬라이더 1~8은 각각 요소 1~8에 해당합니다. 컨트롤 슬라이더를 사용하기 전에 Information 화면(50페이지)에서 현재 일반 보이스에 어떤 요소가 사용되었는지 확인하는 것이 좋습니다. 드럼 보이스를 선택한 경우 하나의 슬라이더가 모든 사운드/건반의 음량에 동시에 영향을 줄 수 있습니다.

[E] 표시등

보이스 재생 또는 편집 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 LCD 화면의 우측 상단 모서리에 [E] (편집) 표시등이 나타납니다. 이 표시등은 현재 보이스가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 54페이지의 지침을 따릅니다.

편집 표시등



건반 MIDI 전송 채널 설정

건반/컨트롤러 성능이 MIDI 데이터를 (외부 시퀀서, 톤 제너레이터, 또는 기타 장치에) 전송하는 MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.

- 1 [TRACK] 버튼을 눌러 램프가 켜지도록 합니다.
- 2 숫자 버튼 [1]~[16] 중에서 하나를 눌러 MIDI 전송 채널을 결정합니다.
- 3 설정 후 [PROGRAM] 버튼을 눌러 원래 상태로 돌아옵니다.

주 이 파라미터는 유틸리티 모드의 MIDI 화면에 있는 건반 전송 채널(228페이지)과 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다.

건반 옥타브 설정

보이스를 연주할 때 피치 범위를 낮추거나 높여서 연주하고 싶을 때가 있습니다. 예를 들어, 피치를 내려 풍부한 베이스 음을 얻거나 피치를 높여 도입과 솔로 부분의 음을 높일 수 있습니다. Octave Up/Down 컨트롤을 사용하면 이 작업을 신속하고 편리하게 할 수 있습니다. 패널의 OCTAVE [UP] 버튼을 누를 때마다 보이스의 전체 피치가 한 옥타브씩 올라갑니다. 마찬가지로, OCTAVE [DOWN] 버튼을 누를 때마다 피치가 한 옥타브씩 내려갑니다. 범위는 -3에서 +3까지이며 표준 피치는 0입니다. 현재 옥타브

설정이 화면의 우측 상단에 표시됩니다. OCTAVE [UP] 버튼과 OCTAVE [DOWN] 버튼을 동시에 눌러 (두 램프 모두 꺼짐) 즉시 표준 피치(0)를 복구할 수 있습니다.

OCTAVE [DOWN]/[UP] 버튼의 램프 상태를 보면 현재 옥타브 설정을 한 눈에 알 수 있습니다. 한 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 켜집니다. 두 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 천천히 깜박입니다. 세 옥타브 아래로 또는 위로 설정하면 해당 램프가 빠르게 깜박입니다.

주 이 파라미터는 유틸리티 모드의 Play 화면(220페이지)에 있는 옥타브와 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다.

주 건반의 음을 반음 단위로 상하 이동시키려면 유틸리티 모드의 Play 화면에서 조옮김 파라미터(220페이지)를 편집하십시오.

보이스 모드 / 피치 모드 / 유틸리티 모드 1 / 송 모드 / 패턴 모드 / 마스터 모드 / 샘플링 모드 2 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 피치 모드

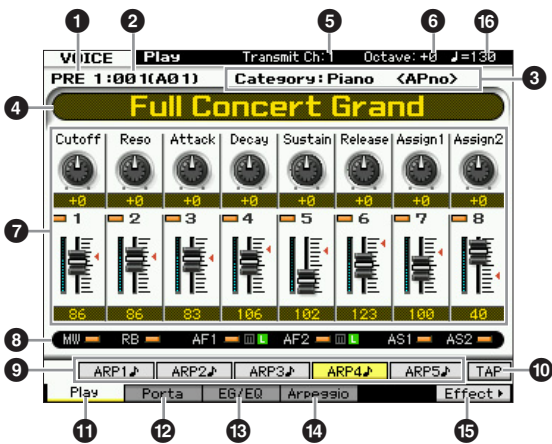
아르페지오 기능 사용

아르페지오 기능을 사용하여 건반에서 음을 연주하기만 하면 현재 보이스로 리듬 패턴, 리프, 프레이즈를 트리거할 수 있습니다. 아르페지오의 사용에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

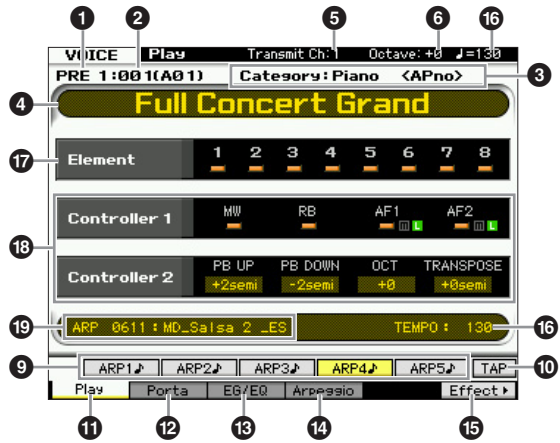
Voice Play 화면 — [F1] Play

[VOICE] 버튼을 통해 불러온 Voice Play 화면에는 두 가지 디자인 형식이 있는데, 이 형식은 유틸리티 모드의 Screen Setting 화면(220페이지)에서 지정할 수 있습니다.

Voice Play 화면 형식 1



Voice Play 화면 형식 2



1 보이스 बैं크

현재 보이스의 बैं크를 나타냅니다.

보이스 बैं크는 일반 보이스와 드럼 보이스 데이터를 포함하는 메모리입니다. 보이스 बैं크는 다음과 같이 16가지입니다.

PRE1~8 (프리셋 बैं크 1~8)

이 बैं크에는 각각 128가지의 프리셋 보이스가 포함되어 있습니다.

USR1~4 (사용자 बैं크 1~4)

이 बैं크들을 사용하여 생성 및 편집한 보이스를 저장할 수 있습니다.

GM

이 बैं크에는 일반 MIDI(GM) 형식에 따라 지정된 순서에 해당하는 128가지 보이스가 들어 있습니다.

GMDR (GM 드럼 बैं크)

이 बैं크에는 드럼 악기 지정이 일반 MIDI(GM) 형식에 해당하는 하나의 드럼 보이스가 들어 있습니다.

PDR (프리셋 드럼 बैं크)

이 बैं크에는 64가지 프리셋 드럼 보이스가 포함되어 있습니다.

UDR (사용자 드럼 बैं크)

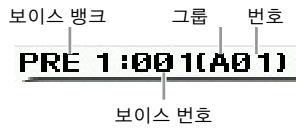
이 बैं크를 사용하여 생성 및 편집한 보이스를 저장할 수 있습니다.

GM 보이스

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

2 보이스 번호 (그룹 / 번호)

뱅크에 있는 각 보이스는 보이스 번호 001~128에 지정됩니다.



보이스 번호 001~128은 뱅크 A~H, 번호 1~16(뱅크별)에 해당하는 형식(괄호로 표시)으로 전환됩니다. 이 형식은 그룹 버튼 [A]~[H] 및 숫자 버튼 [1]~[16]에 해당합니다. 보이스 번호와 해당 그룹/숫자는 아래와 같습니다.

그룹/숫자	보이스 번호
A01~16	001~016
B01~16	017~032
C01~16	033~048
D01~16	049~064
E01~16	065~080
F01~16	081~096
G01~16	097~112
H01~16	113~128

3 Category (메인 카테고리 1/ 하위 카테고리 1)

선택한 보이스의 메인 카테고리 1과 하위 카테고리 1을 나타냅니다. "카테고리"는 악기의 특징 또는 사운드의 형식을 나타내는 키워드입니다. 프리셋 보이스는 메인 카테고리 1과 하위 카테고리 1로 등록됩니다. 카테고리 설정은 보이스 공통 편집의 General 화면(55페이지)에서 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 General 화면의 설명을 참조하십시오.

4 보이스 이름

현재 보이스의 이름을 나타냅니다.

5 Transmit CH (MIDI 전송 채널)

건반/컨트롤러 연주가 MIDI 데이터를 (외부 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치에) 보내는 MIDI 채널을 나타냅니다. 값 설정 방법에 관한 자세한 내용은 47페이지를 참조하십시오.

6 옥타브

OCTAVE 버튼으로 설정된 건반 옥타브 설정을 나타냅니다. 이 파라미터는 일반 피치에 비해 각 건반의 피치를 얼마나 높일지 또는 낮출지를 결정합니다.

7 컨트롤 기능

패널의 노브 및 컨트롤 슬라이더의 상태를 나타냅니다. 이는 Control Function 창과 동일합니다(46페이지).

8 설정 지정

이 부분은 각 컨트롤러가 컨트롤러 세트의 소스에 지정되어 있는지의 여부를 나타냅니다.

9 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. Arpeggio 화면(52페이지)에서 아르페지오 형식을 버튼에 할당할 수 있습니다.

10 [SF6] TAP

이 버튼을 여러 번 누르는 속도로 아르페지오의 재생 템포가 결정됩니다.

주 이 메뉴는 보이스 모드의 첫 화면에서만 사용할 수 있습니다.

11 [F1] Play (보이스 재생)

이 버튼을 누르면 이전 화면에서 Voice Play 화면으로 돌아갑니다.

12 [F2] Porta (포르타멘토)

이 버튼을 누르면 Portamento 화면(50페이지)이 표시됩니다.

13 [F3] EG/EQ (엔벨로프 제너레이터 / 이퀄라이저)

이 버튼을 누르면 기본 EG, 필터, EQ 설정이 들어 있는 화면(51페이지)을 불러옵니다.

14 [F4] Arpeggio

이 버튼을 누르면 Arpeggio 화면(52페이지)이 표시됩니다.

15 [F6] Effect

이 버튼을 누르면 공통 편집 모드의 Effect Connect 화면(64페이지)을 불러옵니다.

16 아르페지오 템포

아르페지오 재생의 템포를 나타냅니다.

17 요소 켜짐 / 꺼짐 상태

현재 보이스의 각 요소의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다. 이 파라미터는 일반 보이스를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

18 현재 값

현재 피치 밴드 범위(PB UP 및 PB DOWN), 건반의 현재 옥타브 설정(OCT), 현재 조옮김 설정을 나타냅니다.

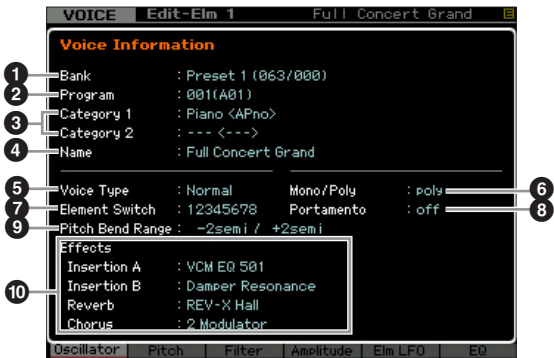
19 현재 아르페지오 형식

[SF1]~[SF5] 버튼을 통해 선택한 현재 아르페지오 형식을 나타냅니다.

보이스 모드 / 퍼포먼스 모드 / 샘플링 모드 1 / 샘플링 모드 2 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 퍼프 모드

보이스 정보 — [SF6] INFO (정보)

이 화면은 현재 보이스의 정보를 나타냅니다. 이 화면에서 설정은 변경할 수 없습니다.



1 बैं크

선택한 보이스 프로그램의 बैं크를 나타냅니다. 괄호 안의 값은 MIDI를 통해 현재 보이스를 선택할 때 사용할 수 있는 बैं크 선택 MSB 및 LSB를 나타냅니다.

2 프로그램 (보이스 번호)

뱅크 내에 있는 각 보이스에 001~128의 번호가 할당됩니다. 괄호 안의 값은 그룹 및 번호를 나타냅니다.

3 Category 1 (메인 카테고리 1/ 하위 카테고리 1) Category 2 (메인 카테고리 2/ 하위 카테고리 2)

현재 보이스가 등록된 메인 카테고리 1/하위 카테고리 1, 메인 카테고리 2/하위 카테고리 2를 나타냅니다.

4 이름

현재 보이스의 이름을 나타냅니다.

5 보이스 형식

현재 보이스 형식이 일반 보이스인지 드럼 보이스인지를 나타냅니다.

6 모노 / 폴리

현재 보이스를 모노(한 번에 하나의 음만 연주 가능)로 설정할지 폴리(한 번에 여러 음 연주 가능)로 설정할지를 나타냅니다.

7 요소 스위치

현재 보이스를 구성하는 8가지 요소의 상태(활성화/비활성화)를 나타냅니다. 활성화된 요소는 해당 번호로 표시됩니다. 별표 "*"는 요소 스위치 파라미터가 설정되어 있어도 해당 요소가 음소거되었음을 나타냅니다. 하이픈 "-"은 해당 요소 스위치 파라미터가 해제되어 있음을 나타냅니다.

8 포르타멘토

현재 보이스의 포르타멘토 스위치 켜짐/꺼짐 상태(50페이지)를 나타냅니다.

9 피치 밴드 범위

현재 보이스의 피치 밴드 범위(56페이지)의 최대/최소 설정을 나타냅니다.

10 이펙트

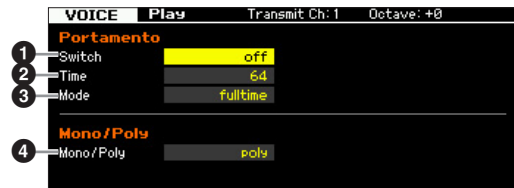
현재 보이스의 이펙트 설정(인서트 A, 인서트 B, 리버브, 코러스)을 나타냅니다.

주 파라미터 6, 7 및 8은 드럼 보이스 선택 시에는 사용할 수 없습니다.

포르타멘토 설정 — [F2] Porta

이 화면에서는 단일 보이스 또는 다성 보이스 재생을 선택하고 포르타멘토 파라미터를 설정할 수 있습니다. 포르타멘토는 건반에서 연주되는 첫 음에서 다음 음까지 피치가 부드럽게 이동하도록 하기 위해 사용됩니다. 여기서 설정한 값은 보이스 공통 편집 모드의 Play Mode 화면(48페이지)에서 이름이 동일한 파라미터에 적용됩니다.

주 이 화면은 드럼 보이스 선택 시에는 사용할 수 없습니다.



1 포르타멘토 스위치

2 포르타멘토 시간

3 포르타멘토 모드

4 모노 / 폴리 모드

보이스 공통 편집의 Play Mode 화면(55페이지)에서와 동일합니다.

보이스에 포르타멘토 적용

아래의 지침에 따라 포르타멘토를 건반에서 연주하는 현재 보이스에 적용합니다.

1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다.

포르타멘토가 적용되는 보이스를 선택합니다. 포르타멘토는 건반을 누르는 동안에 소리가 지속되는 보이스에 특히 유효합니다.

2 [F2] 버튼을 눌러 Portamento 화면을 불러옵니다.

3 포르타멘토 스위치를 on으로 설정합니다.

4 포르타멘토 시간을 설정합니다.

최고의 결과를 얻기 위해서는 이 파라미터를 비교적 높은 값으로 설정합니다.

5 두 개의 서로 다른 건반을 번갈아 눌러 포르타멘토를 확인합니다.

특정 음을 누른 다음 한 옥타브 높은 음, 한 옥타브 낮은 음을 눌러서 포르타멘토가 어떻게 적용되고 있는지 확인하는 것이 좋습니다.

보이스 변경 — [F3] EG/EQ

보이스를 구성하고 있는 모든 요소에 대한 EG/EQ 설정을 편집하여 음색 또는 음조색을 변경할 수 있습니다. 여기서 한 EG 설정은 모든 요소에 적용되는 Amplitude EG 화면(80페이지)과 Filter EG 화면(76페이지)에 있는 동일한 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다. 즉, 여기서 값을 편집하면 현재 값에 값을 더하거나 뺄 수 있습니다. 따라서, 파라미터가 이미 최대 또는 최소 값으로 설정되었을 경우 해당 값은 파라미터를 이 화면에서 더 높은 값이나 낮은 값으로 설정하더라도 변경되지 않습니다. 여기에서 한 EQ 설정은 보이스에 직접 적용됨에 유의하십시오.



1 AEG (진폭 EG)

AEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 음량 이동을 조절할 수 있습니다.

Attack (어택 타임)

건반이 연주되는 시간부터 EG의 최대 초기 레벨에 도달할 때까지의 어택 속도를 결정합니다.

Decay (감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 음량이 떨어지는 시간을 결정합니다.

Sustain (서스테인 레벨)

초기 어택 및 감쇄 후 음을 누르고 있는 동안 음량이 지속되는 서스테인 레벨을 결정합니다. 값이 작을수록 사운드가 선명해집니다.

Release (릴리스 타임)

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

설정: -64~+0~+63

주 드럼 보이스를 선택하면 서스테인 레벨 및 릴리스 타임을 이용할 수 없습니다. 각 해당 열에 "---"이 표시되고 이 파라미터들을 편집할 수 없습니다.

2 FEG (필터 EG)

FEG를 이용해 사운드가 시작하는 순간부터 사운드가 정지하는 순간까지 음조색(차단 주파수) 이동을 조절할 수 있습니다. 실제 보이스의 이동은 보이스 요소의 필터 형식(74페이지)에 따라 달라집니다.

Attack (어택 타임)

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

Decay (감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다.

Release (릴리스 타임)

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

깊이

필터 EG의 차단 주파수가 변경되는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 차단 주파수가 변경되지 않습니다. 값이 0보다 클수록 차단 주파수의 범위가 증가합니다. 값이 음수가 되면 차단 주파수 변경이 뒤바뀝니다.

설정: -64~+0~+63

3 필터

이 장치는 사운드의 특정 주파수 부분의 출력을 차단하여 사운드의 음조색을 수정합니다. 실제 보이스는 보이스 요소의 필터 형식(74페이지)에 따라 달라집니다. 로우 패스 필터는 차단 주파수를 초과하는 신호를 차단하고 하이 패스 필터는 차단 주파수 밑의 신호를 차단합니다.

차단

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 예를 들어, 로우 패스 필터 선택 시에는 값이 클수록 감쇄가 밝아집니다.

Reso (공명)

차단 주파수에 주어지는 강도를 결정합니다. 값이 높을수록 보다 뚜렷한 이펙트가 만들어집니다.

설정: -64~+0~+63

4 EQ

3대역(고, 중, 저)을 특징으로 하는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(고, 중, 저)의 레벨을 감쇄 또는 증폭시켜 보이스의 사운드를 변경할 수 있습니다. 중간 대역의 경우 Q(대역폭)도 설정할 수 있습니다.

주파수

각 주파수 대역에 대한 주파수를 결정합니다. 감쇄 또는 강화를 원하는 곳의 주파수에 값을 설정합니다.

설정:

- 저: 50.1Hz~2.00kHz
- 중: 139.7Hz~10.1kHz
- 고: 503.8Hz~14.0kHz

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틀리티티 모드
퍼미트 모드

게인

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

설정: -12.00 dB~+0.00 dB~+12.00 dB

Q (대역폭)

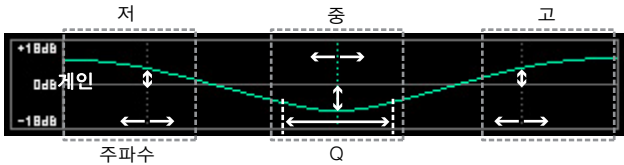
중간 대역에 대한 Q(대역폭)를 결정합니다. 값이 높을수록 대역폭이 좁아집니다. 값이 낮을수록 대역폭이 넓어집니다.

설정: 0.7~10.3

주 Q 설정은 중간 대역에 대해서만 이용할 수 있으며 피킹 형식 EQ입니다. 피킹("피크" 모양이라 함)으로 특정 주파수를 감쇄/강화할 수 있으며 대역폭의 너비를 제어할 수 있습니다. 반면 고대역 및 저대역의 EQ 모양은 주파수에서의 신호를 지정된 주파수 설정 위 또는 아래로 감쇄/강화할 수 있도록 하는 쉘빙 형식입니다.

5 EQ 그래프

EQ 설정을 그래프로 나타냅니다. 수직 축은 게인을, 수평 축은 주파수를 나타냅니다.



아르페지오 설정 — [F4] Arpeggio

이 화면은 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. बैं크 (6)~형식 (9) 의 파라미터는 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 화면에서 각각 편집할 수 있는 5가지 설정이 있습니다. 여기에서 설정한 값은 보이스 공통 편집 모드의 Arpeggio Main 화면(58페이지)에서 이름이 동일한 파라미터에 적용됩니다.



아르페지오 형식 이름

- 1 스위치
- 2 홀드
- 3 템포
- 4 세기 한도
- 5 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5) 버튼
- 6 बैं크
- 7 카테고리
- 8 하위 카테고리
- 9 형식

보이스 공통 편집의 Arpeggio Main 화면(58페이지)에서와 동일합니다.

보이스 모드

드럼 키보드 모드

음원 모드

음 모드

패턴 모드

마스터 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

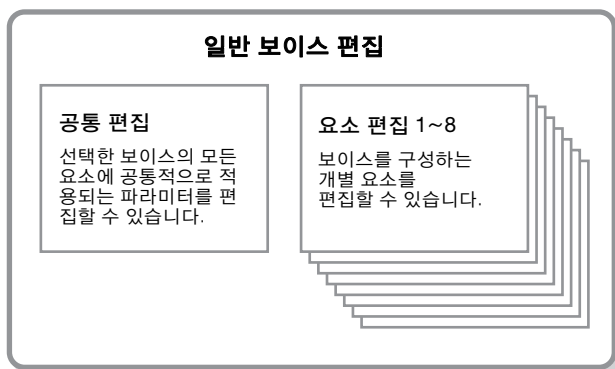
파일 모드

일반 보이스 편집

"편집"이란 보이스를 구성하는 파라미터를 변경하여 보이스를 만드는 과정을 말하며, 이 작업은 보이스 모드 내 하위 모드인 보이스 편집에서 할 수 있습니다. 보이스 편집 모드로 들어가려면 [VOICE] 버튼을 눌러 먼저 보이스 모드를 불러온 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

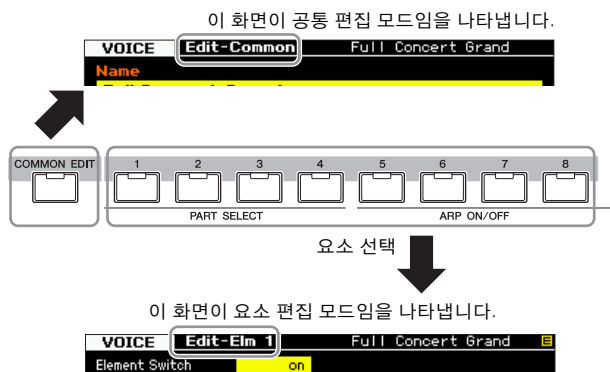
공통 편집 및 요소 편집

특정 건반 범위에서 연주할 수 있는 피치 악기 형식의 사운드가 포함되어 있는 일반 보이스는 최대 8개의 요소로 구성될 수 있습니다. Normal Voice Edit 화면에는 모든 요소(Element)에 공통으로 적용되는 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 개별 요소를 편집하는 Element Edit 화면의 두 가지 형식이 있습니다.



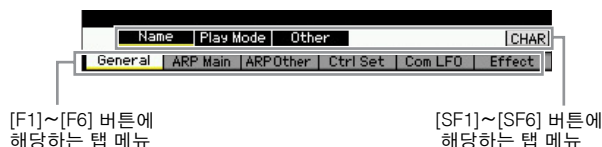
일반 보이스 편집

- [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다.**
편집할 일반 보이스를 선택합니다.
- [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집 모드로 들어갑니다.**
- 원하는 Edit 화면, Common Edit 또는 Element Edit을 불러옵니다.**
Common Edit 화면을 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. Element Edit 화면을 불러오려면 숫자 버튼 [1]~[8] 중에 하나를 눌러 편집할 요소를 선택합니다.



4 원하는 화면을 불러옵니다.

원하는 화면을 검색하려면 [F1]~[F6] 버튼과 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴 항목을 화면 하단에서 확인합니다.



주 [SF6] 버튼을 누르면 Information 화면, 문자 입력(37페이지), 숫자 버튼 기능(36페이지), List 화면 선택(37페이지) 등 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. [SF6] 버튼을 통해 불러온 기능은 커서가 위치해 있는 선택 파라미터에 따라 달라집니다.

5 커서를 원하는 파라미터로 옮깁니다.

6 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.

7 필요에 따라 단계 3-6을 반복합니다.

8 편집한 보이스에 대해 원하는 이름을 입력합니다.

보이스 공통 편집 모드의 Name 화면(55페이지)을 사용합니다.

9 편집한 보이스를 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Store 창을 불러온 다음(54페이지) 편집한 보이스를 저장합니다.

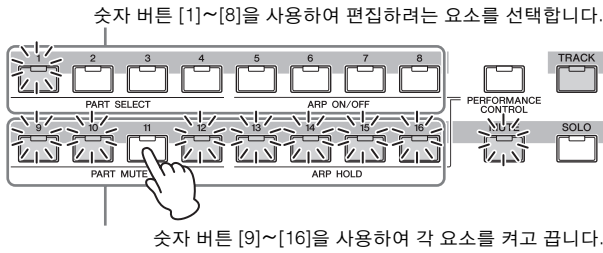
주의사항

- 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄면 편집한 보이스가 유실됩니다. 따라서 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.
- 보이스가 저장되는 사용자 메모리는 플래시 메모리이므로 편집 및 저장된 보이스가 전원을 꺼도 삭제되지 않습니다. 따라서 저장된 데이터가 유실될 위험이 없습니다. 그러나 보이스를 저장하면 대상 보이스 번호에 이미 저장되어 있던 보이스 데이터를 덮어쓰게 됩니다. 그렇기 때문에 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

음성 편집에 편리한 기능

요소 켜기/끄기 전환

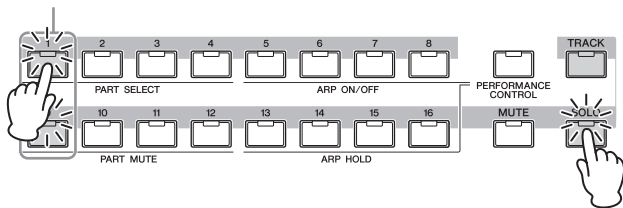
보이스 편집 모드에서는 항상 숫자 버튼 [1]~[8]을 사용하여 요소를 선택할 수 있습니다. [1]~[8] 버튼은 편집 중인 요소를 나타냅니다. 각 스위치의 켜기/끄기 전환을 위해서는 [MUTE] 버튼을 켜 다음 숫자 버튼 [9]~[16]을 사용합니다.



편집할 요소 솔로 연주

편집 중인 요소만 켜려는 경우 [SOLO] 버튼을 눌러 켜 다음 숫자 버튼 [1]~[8] 또는 [9]~[16] 중 하나를 누릅니다. 예를 들어, 요소 1만 켜서 편집하려는 경우 [1] 또는 [9] 버튼을 눌러 [1] 표시등을 켜고 [9] 표시등을 깜박이게 합니다.

숫자 버튼 [1]~[8] / [9]~[16]을 눌러 편집하려는 요소만을 켭니다.



[E] 표시등

[E] (편집) 표시등은 음성 재생 모드뿐만 아니라 보이스 편집 모드에서도 나타납니다. 자세한 내용은 47페이지를 참조하십시오.

비교 기능

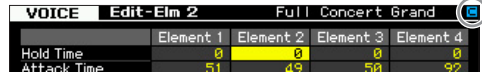
비교 기능을 사용하여 방금 편집한 보이스와 편집하지 않은 원래 상태 사이를 전환하면서 편집이 사운드에 어떻게 적용되는지를 들어볼 수 있습니다.

1 [EDIT] 버튼을 눌러 비교 모드를 불러옵니다.

보이스 편집 모드에서([EDIT] 램프 켜짐) [EDIT] 버튼을 누르면 램프가 깜박입니다. 화면 우측 상단의 [E] 표시등이 [C] 표시등으로 바뀌고 비교를 위해 편집 전 보이스 설정이 일시적으로 복구됩니다.

보이스 재생 모드에서 [E] 표시등이 나타나면 [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 비교 모드를 불러옵니다.

비교 표시등(편집 이전 사운드)



2 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 돌아갑니다.

화면 우측 상단에 [C] 표시등이 나타나면 [EDIT] 버튼을 누릅니다(램프가 계속 켜져 있고 [C] 표시등이 [E] 표시등으로 다시 바뀝니다).

필요에 따라 단계 1, 2를 반복하여 편집한 사운드를 편집하지 않은 사운드와 비교합니다.

주 비교 기능이 작동하고 있는 동안에는 보이스를 편집할 수 없습니다.

생성된 보이스 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 Voice Store 창을 불러옵니다.



2 보이스를 저장할 대상을 설정합니다.

대상 사용자 बैं크(일반 보이스는 USR 1~4, 드럼 보이스는 UDR) 및 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 저장할 보이스 번호를 선택합니다. [USER 1]~[USER 4], [USER DR], 그룹 [A]~[H], 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하여 대상을 지정할 수도 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

보이스가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 Voice Play 화면으로 돌아갑니다. 이 상태에서 화면에 표시된 대로 방금 저장한 보이스가 선택되어 방금 편집한 보이스를 즉시 연주할 수 있습니다.

주의사항

저장 작업을 실행하는 경우 대상 메모리의 설정이 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 정보는 항상 별도의 USB 저장 장치에 백업해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 241페이지를 참조하십시오.

주 "Store"의 대상 위치는 내장 메모리(플래시 ROM)이며 "Save"의 대상 위치는 USB 저장 장치 등의 외장 메모리입니다.

공통 편집 파라미터

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

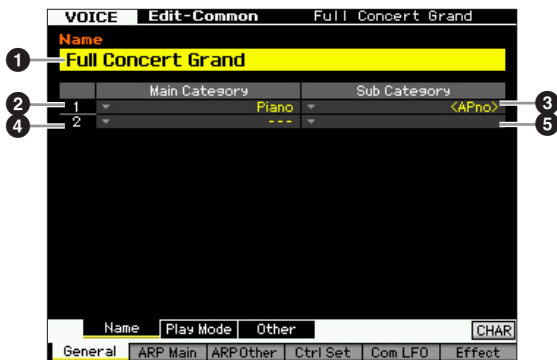
공통 편집을 사용하면 선택한 일반 보이스의 모든 요소에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

별표(*) 표시 정보

보이스 편집을 처음 해보기 때문에 수많은 파라미터를 혼동할 수 있는 사용자를 위해 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터를 편리하게 별표로 표시해 두었습니다. 보이스 편집을 처음 해보는 경우에는 이 파라미터들을 먼저 시도해 보십시오.

선택한 보이스의 일반 설정—[F1] General

편집한 보이스 이름 지정—[SF1] Name



1 Name

원하는 보이스 이름을 입력합니다. 보이스 이름에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다.

[SF6] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 연 다음 목록에서 원하는 문자를 선택할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

- 2 메인 카테고리 1
- 3 하위 카테고리 1
- 4 메인 카테고리 2
- 5 하위 카테고리 2

보이스가 속하는 두 개의 메인 카테고리 및 각 하위 카테고리를 결정합니다. "카테고리"는 보이스 특성을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적합한 설정으로 다양한 보이스에서 원하는 보이스를 간편하게 찾을 수 있습니다. 악기의 유형을 표시하는 16가지 메인 카테고리가 있습니다. 메인 카테고리당 최대 5개가 있는 하위 카테고리는 보다 자세한 악기 형식을 나타냅니다.

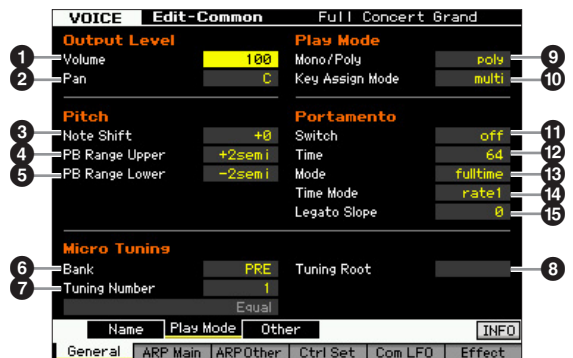
설정: 아래 목록을 참조하십시오.

메인 카테고리		하위 카테고리				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	-
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	-
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

미세 튜닝 및 모노/폴리 등 재생 모드 설정—[SF2] Play Mode

이 화면에서는 모노 또는 폴리, 피치, 포르타멘토, 미세 튜닝 등 다양한 설정을 할 수 있습니다.



1 음량*

보이스의 출력 레벨을 결정합니다. 이 파라미터를 설정해 현재 보이스와 다른 보이스 사이의 균형을 조절합니다.

설정: 0~127

2 팬*

보이스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 전면 패널에 있는 PAN 노브를 사용하여 이 파라미터를 조절할 수도 있습니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

주 특정 요소에 대한 팬이 왼쪽 위치로 설정되어 있고 다른 요소에 대한 팬이 오른쪽 위치로 설정되어 있는 경우에는 이 보이스 팬 파라미터의 가청 이펙트가 거의 없거나 전혀 없을 수 있습니다.

3 음 이동*

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

설정: -24~+0~24

4 PB Range Upper (피치 밴드 범위 상한)*

5 PB Range Lower (피치 밴드 범위 하한)*

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. 상한 파라미터를 +12로 설정하면 피치 밴드 휠을 위로 움직일 때 최대 1 옥타브의 피치가 상승합니다. 반면, 하한 파라미터를 -12로 설정하면 피치 밴드 휠을 아래로 움직일 때 최대 1 옥타브(12 반음)의 피치가 하강합니다.

설정: -48 semi~+0 semi~+24 semi

6 Bank (미세 튜닝 बैं크)

미세 튜닝 बैं크를 결정합니다.

설정: PRE, USR

PRE (프리셋)

13가지 미세 튜닝 형식이 들어 있습니다.

USR (사용자)

유틸리티 모드의 Micro Tuning 화면(225페이지)에서 사용자가 만든 미세 튜닝 형식이 들어 있습니다.

7 튜닝 번호

미세 튜닝 번호를 결정합니다. 프리셋 बैं크는 가장 일반적인 "동음 평균율" 등 13가지 형식을 제공합니다.

설정:

프리셋 बैं크: 1~13(아래 미세 튜닝 목록 참조)

사용자 बैं크: 1~8

8 튜닝 루트

각 음계에 대한 기본 음을 설정합니다. 일부 음계에는 이 설정이 필요하지 않을 수 있습니다.

설정: C~B

미세 튜닝이란?

이 기능을 사용하면 건반 음계를 일반 튜닝(동음 평균율)에서 다양한 특수 음계 중 하나로 변경할 수 있습니다. 튜닝 번호를 선택하기만 하면 보이스별 음계 형식을 결정할 수 있습니다. 유틸리티 모드의 Micro Tuning 화면(225페이지)에서 사용자가 만든 미세 튜닝 형식도 사용할 수 있습니다.

미세 튜닝 목록

미세 튜닝 번호	형식	미세 튜닝 루트	설명
1	Equal	-	서구 음악에서 지금까지 약 200년 간 사용되고 있고 대부분의 건반에 있는 "compromise" 튜닝. 각 반음은 정확히 옥타브의 1/12이고, 어느 건반으로든 같은 수준의 편리함으로 연주할 수 있습니다. 단, 완벽한 조율 상태인 간격은 없습니다.
2	PureMajor	C~B	이 튜닝의 목적은 장조(특히 메이저 3도와 완전 5도)에서 각 음계의 순수한 간격을 유지하는 것입니다. 즉, 이에 따라 다른 간격은 조율이 되지 않을 것입니다. 연주하게 될 건반(C~B)을 지정해야 합니다.
3	PureMinor	C~B	Pure Major와 동일하지만 단조 음계용으로 만들어졌습니다.
4	Werckmeister	C~B	바하와 동시대를 살았던 안드레아스 베르크마이스터(Andreas Werckmeister)가 건반 악기를 어떤 건반으로도 연주할 수 있도록 하기 위해 이 튜닝을 설계했습니다. 각 건반이 독특한 특징을 갖고 있습니다.
5	Kirnberger	C~B	18세기 작곡가 요한 필립 키른베르거(Johann Philipp Kirnberger)가 어떤 건반으로도 연주가 가능하도록 이 평균 음계를 만들었습니다.
6	Vallot&Yng	C~B	프란체스카토니오 발로티(Francescantonio Vallotti)와 토머스 영(Thomas Young)(두 사람 모두 1700년대 중반)이 첫 5도음 6개를 같은 양만큼 내려 피타고라스식 튜닝을 조절하여 이 튜닝을 만들었습니다.
7	1/4 Shift	-	50센트를 위로 이동시킨 일반 동음 평균 음계입니다.
8	1/4 tone	-	옥타브당 균등한 공간을 두고 떨어져 있는 24개의 음입니다. (옥타브를 하나 이동하려면 24개의 음을 연주합니다.)
9	1/8 tone	-	옥타브당 균등한 공간을 두고 떨어져 있는 48개의 음입니다. (옥타브를 하나 이동하려면 48개의 음을 연주합니다.)
10	Indian	-	일반적으로 인도 음악(흰색 건반만 사용)에서 볼 수 있습니다.
11	Arabic 1	C~B	일반적으로 아라비아 음악에서 볼 수 있습니다.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 모노/폴리*

단일 보이스 또는 다성 보이스를 선택합니다.

설정: mono, poly

mono

"mono"로 설정하면 선택한 보이스는 단일 보이스로 재생됩니다(동시에 한 음만 재생). 베이스 및 신디 리드와 같은 여러 악기 사운드의 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정했을 때 보다 자연스럽게 부드러운 소리의 레가토를 연주합니다.

poly

"poly"로 설정하면 선택한 보이스는 다성 보이스로 재생됩니다(여러 음을 동시에 재생하거나 코드를 재생).

10 건반 지정 모드

"single"로 설정한 경우 동일한 음을 두 번 재생할 수 없습니다. 동일한 음에서 두 개 이상의 인스턴스를 거의 동시에 수신한 경우 또는 상응하는 노트 오프 메시지가 없는 경우 유용합니다. 같은 음의 각 인스턴스를 재생하려면 "멀티"로 설정하십시오.

설정: single, multi

single

이 값을 "single"로 설정하고 동일한 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전송되면 첫 번째 음이 멈춘 후 다음 음이 소리가 납니다.

multi

이 값을 "multi"로 설정하고 동일한 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전송되면 모든 음이 동시에 소리가 납니다.

11 포르타멘토 스위치*

현재 보이스에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

12 포르타멘토 시간*

포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간을 결정합니다. 파라미터의 이펙트는 포르타멘토 시간 모드(14)의 설정에 따라 다릅니다. 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

13 포르타멘토 모드

건반 연주에 포르타멘토를 적용하는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered

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

fulltime

모든 음에 포르타멘토가 적용됩니다.

14 포르타멘토 시간 모드

시간 변화에 따라 피치가 변하는 방식을 정합니다.

설정: rate1, time1, rate2, time2

rate1

피치가 지정된 속도로 변합니다.

time1

피치가 지정된 시간마다 변합니다.

rate2

피치가 옥타브 내에서 지정된 속도로 변합니다.

time2

피치가 옥타브 내에서 지정된 시간마다 변합니다.

15 포르타멘토 레가토 슬롭

모노/폴리를 "mono"로 설정하면 선택한 보이스에 지정되어 있는 파형에 따라 레가토 연주로 부자연스러운 어택이 생길 수 있습니다. 이 문제를 해결하기 위해 이 파라미터를 사용하여 보이스의 어택을 조절할 수 있습니다. 일반적으로, 이 파라미터를 어택 시간이 짧은 파형에 대해서는 낮은 값으로 설정하고, 어택 시간이 긴 파형에 대해서는 높은 값으로 설정해야 합니다.

설정: 0~7

기타 설정—[SF3] Other

이 화면에서는 노브의 컨트롤 기능과 피치 밴드 휠의 위/아래 범위를 설정할 수 있습니다.



1 노브 컨트롤 지정

TONE 1, TONE 2, ARP FX 중에서 보이스를 선택하면 커지는 램프를 결정합니다. 이 설정은 각 보이스에 대해 저장할 수 있습니다.

설정: tone1, tone2, ARP FX

2 지정 1 값

3 지정 2 값

TONE 1 램프가 켜진 상태에서 보이스가 선택된 시점에 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"가 인쇄된 노브의 레벨을 나타냅니다. 노브에 지정된 기능이 각각 값의 우측에 표시됩니다.

설정: -64~+0~+63

주 ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능들은 Controller Set 화면(61페이지)에서 설정할 수 있습니다.

4 A. 기능 1 모드

(지정 가능 기능 1 모드)

5 A. 기능 2 모드

(지정 가능 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼 기능을 래치형으로 할지 일시형으로 할지 결정합니다. 래치형으로 설정한 경우 버튼을 누르면 램프가 번갈아 켜지고 꺼집니다. 일시형으로 설정한 경우 누름/홀드 버튼을 누르면 램프가 켜지고 버튼에서 손을 떼면 램프가 꺼집니다.

설정: momentary, latch

6 Ribbon Mode (리본 컨트롤러 모드)

리본 컨트롤러에서 손을 떼 때 반응하는 방식을 결정합니다. reset으로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 자동으로 값이 중앙으로 돌아갑니다. hold로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 값이 최종 접점에서 계속 유지됩니다.

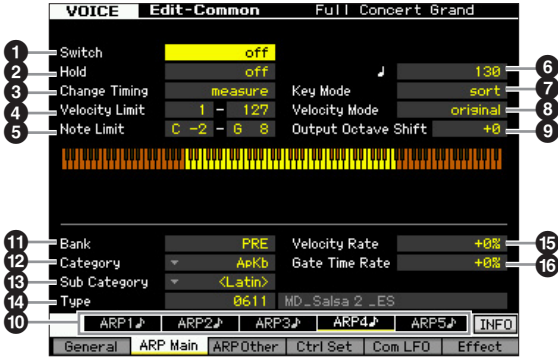
설정: hold, reset

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
페턴 모드
마스터 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
피치 모드

아르페지오 설정 — [F2] ARP Main (아르페지오 메인)

이 화면은 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 뱅크 (11)에서 게이트 시간비 오프셋(16)까지의 파라미터에는 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5의 화면에서 편집할 수 있는 5가지 설정이 있습니다.

아르페지오에 관한 자세한 내용은 15페이지를 참조하십시오.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 건반에서 적합한 음을 눌러 음 번호나 세기를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 스위치

아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다. 공통 스위치가 on으로 설정된 보이스를 불러오면 패널의 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 자동으로 켜집니다.

설정: on, off

2 홀드*

"on"으로 설정하면 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오가 자동으로 순환합니다.

설정: sync-off(아래 참조), off, on
sync-off

"sync-off"로 설정하면 건반에서 손을 떼도 아르페지오 재생이 조용히 계속됩니다. 아무 건반이나 누르면 아르페지오 재생이 다시 켜지고 사이클에서 재생이 다시 시작되는 지점부터 아르페지오가 들립니다.

3 타이밍 변경*

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

설정: realtime, measure

4 세기 한도

아르페지오 재생을 트리거할 수 있는 가장 낮은 세기와 가장 높은 세기를 결정합니다. 이를 통해 아르페지오 재생을 트리거할 음을 누르는 세기 범위를 설정할 수 있습니다. 먼저 최대 값을 지정하여 중앙에 세기 "공백"을 만든 상태에서 아르페지오 재생에 대해 별도의 하한 및 상한 트리거 범위를 설정할 수도 있습니다. 예를 들어, 세기 한도를 93~34로 설정하면 두 개의 별도 세기 범위인 소프트(1~34) 및 하드(93~127)에서 아르페지오를 재생할 수

있습니다. 35~92의 중간 세기 범위에서 연주되는 음은 아르페지오를 재생하지 않습니다.

설정: 001~127

5 음 한도

아르페지오의 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. 이 범위에서 연주되는 음으로 아르페지오가 작동합니다. 예를 들어 음의 한도를 "C5~C4"로 설정한 경우에는 C-2~C4 및 C5~G8 두 범위의 음을 연주하면 아르페지오가 작동하지만, C4~C5 범위에서 연주되는 음은 아르페지오에 영향을 주지 않습니다.

설정: C-2~G8

주 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정되고 음이 여기에서 지정된 음의 한도 설정을 벗어나 연주되면 사운드가 출력되지 않습니다.

6 템포*

아르페지오 템포를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 5~300

주 본 악기를 외부 시퀀서, MIDI 컴퓨터 또는 기타 MIDI 장치와 함께 사용하는 경우, 그리고 해당 장치와 동기화하려는 경우, 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 MIDI 동기화(5) 파라미터를 "MIDI" 또는 "auto"로 설정하십시오. 이 경우 여기서 템포 파라미터는 "MIDI" 또는 "auto"를 나타내며 변경할 수 없습니다.

7 건반 모드

건반을 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

설정: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

특정 음(예: 코드 음)을 연주할 때 음 연주 순서에 관계 없이 동일한 순서로 연주됩니다.

thru

특정 음(예: 코드 음)을 연주할 때 결과로 나타나는 시퀀스는 음 순서에 따라 다릅니다.

direct

아르페지오 시퀀스의 노트 이벤트가 연주되지 않고 건반에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생될 때 건반 연주의 사운드에 팬 또는 선명도와 같은 이벤트가 적용됩니다. 아르페지오 형식에 음이 아닌 데이터가 포함되어 있거나 카테고리 형식 컨트롤(Ctrl)을 선택한 경우 이 설정을 사용하십시오.

sort+direct

아르페지오가 "sort" 설정에 따라 재생되고 누른 음도 소리가 납니다.

thru+direct

아르페지오가 "thru" 설정에 따라 재생되고 누른 음도 소리가 납니다.

주 "Cntr" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 노트 이벤트(18페이지)가 없을 수도 있습니다. 이런 아르페지오 형식을 선택하고 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정된 경우에는 건반의 음을 눌러도 소리가 나지 않습니다.

8 세기 모드

아르페지오 음의 세기를 조절합니다.

설정: original, thru

original

아르페지오 시퀀스 데이터에 포함되어 있는 사전 설정된 세기로 아르페지오를 재생합니다.

thru

연주 세기에 따라 아르페지오를 재생합니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오 재생 음량이 증가합니다.

9 출력 옥타브 이동

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -10~+10

10 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5) 버튼

화면 중앙 하단에서 6개 파라미터 뱅크(1)부터 게이트 시간비(16)까지 각각의 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 화면에서 편집할 수 있습니다. [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 5개의 아르페지오 설정 각각에 대한 파라미터를 화면 중앙 하단에서 설정할 수 있습니다. 탭 메뉴에 표시되어 있는 8분 음표 아이콘은 아르페지오 형식("off" 이외)이 하위 기능 버튼에 해당하는 화면에서 선택되었음을 나타냅니다.

설정: [SF1]~[SF5](하위 기능) 버튼

11 뱅크

원하는 아르페지오 형식을 포함하는 아르페지오 뱅크를 결정합니다. 사전 설정된 아르페지오 형식을 선택하려면 "PRE"를 선택합니다. 사용자가 원래 만들고 저장한 아르페지오 형식을 선택하려면 "USR"를 선택합니다.

설정: PRE, USR

주 원래 아르페지오 형식 생성에 관한 자세한 내용은 20페이지를 참조하십시오.

12 카테고리

13 하위 카테고리

원하는 아르페지오 형식이 포함되어 있는 카테고리 및 하위 카테고리를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 "PRE"를 뱅크로 선택한 경우에 사용할 수 있습니다.

설정: page 15의 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 page 37를 참조하십시오.

14 형식

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 선택한 아르페지오 형식의 이름은 화면의 지정된 번호 우측에 표시됩니다. Data List의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

주 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 관한 자세한 내용은 16페이지를 참조하십시오.

15 세기 비율

아르페지오 음이 원래 세기에서 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100%~+0%~+100%

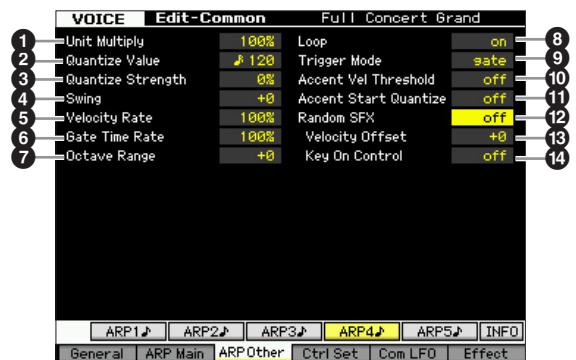
16 게이트 시간비

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 일반적인 최소 값인 1 미만으로는 게이트 시간을 설정할 수 없으며 이 범위를 벗어난 값은 최소값으로 자동 한정됩니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100%~+0%~+100%

아르페지오 설정 — [F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.



1 단위 배수

템포를 기준으로 하여 아르페지오 재생 시간을 조절합니다. 이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오 형식을 만들 수 있습니다. 예를 들어 이 값을 200%로 설정하면 재생 시간은 배가 되고 템포는 반이 됩니다. 반면 이 값을 50%로 설정하면 재생 시간은 반이 되고 템포는 배가 됩니다. 일반 재생 시간은 100%입니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

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

2 퀀타이즈 값*

어느 비트에 송의 음 데이터가 정렬될지 또는 송의 어느 비트에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

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

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
리듬 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
패널 모드

3 퀀타이즈 강도

가장 인접해 있는 퀀타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 강도를 설정합니다. 100% 설정은 위의 퀀타이즈 값을 통해 정확한 타이밍을 설정합니다. 0% 설정은 퀀타이즈이션을 하지 않는 것입니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트를 0%~100%의 절반으로 이끌니다.

노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0%~100%

4 스윙*

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 1 이상으로 설정하면 아르페지오 음이 지연되고 1 미만으로 설정하면 음이 빨라집니다. 0 설정은 위의 퀀타이즈 값을 통해 정확한 타이밍 조절을 설정하여 스윙을 만들지 않습니다. 이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.

노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -120~+120

5 세기 비율

아르페지오 재생 세기가 원래 값에서 얼마나 차감되는지를 결정합니다. 예를 들어 100%로 설정하면 원래 세기가 사용됩니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 세기가 감소하고 100% 이상으로 설정하면 세기가 증가합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0~200%

6 게이트 시간비

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 차감되는지를 결정합니다. 100% 설정은 원래 게이트 값을 사용한다는 것을 의미합니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 게이트 시간이 짧아지고 100% 초과로 설정하면 시간이 길어집니다. 일반적인 최소 값인 1 미만으로는 게이트 시간을 설정할 수 없으며 이 범위를 벗어난 값은 최소값으로 자동 한정됩니다.

설정: 0~200%

7 옥타브 범위

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 양수로 설정하면 아르페지오 재생 옥타브 범위가 위로 증가하고 음수로 설정하면 아래로 증가합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -3~+0~+3

8 순환

"on"으로 설정하면 음을 누르고 있는 동안 아르페지오가 반복됩니다. "off"로 설정하면 음을 누르고 있어도 아르페지오는 한 번만 재생됩니다.

설정: off, on

9 트리거 모드

"gate"로 설정하면 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 중지됩니다. "toggle"로 설정하면 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되지만 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다. 보통 이 파라미터는 "gate"로 설정해야 합니다.

설정: gate, toggle

주 트리거 모드의 "toggle" 설정으로 Arpeggio Main 화면의 홀드 "on" 설정이 무시됩니다(58페이지). 즉, 홀드 파라미터가 "on"으로 설정되어 있더라도 트리거 모드가 "toggle"로 설정된 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지됩니다.

10 Accent Vel Threshold

(강세 세기 한계값)

일부 아르페지오 형식은 강세 프레이즈라고 하는 특별한 시퀀스 데이터를 포함하고 있으며, 이 데이터는 지정된 값보다 높은 세기로 수신되는 경우에만 재생됩니다. 이 파라미터는 강세 프레이즈를 트리거하는 최소 세기를 결정합니다.

설정: off, 1~127

11 강세 시작 퀀타이즈

강세 세기 한계값을 초과하여 지정되어 있는 세기를 수신할 때 강세 프레이즈의 시작 시점을 결정합니다. off로 설정하면 세기를 수신한 즉시 강세 프레이즈가 시작됩니다. on으로 설정하면 세기를 수신한 후 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 비트로 강세 프레이즈가 시작됩니다.

설정: off, on

12 랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 뗐을 때 기타의 플렛 잡음과 같은 특수한 사운드를 트리거하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 활성화 여부를 결정합니다.

설정: off, on

13 랜덤 SFX 세기 오프셋

랜덤 SFX 음이 원래 세기에서 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64~+0~+63

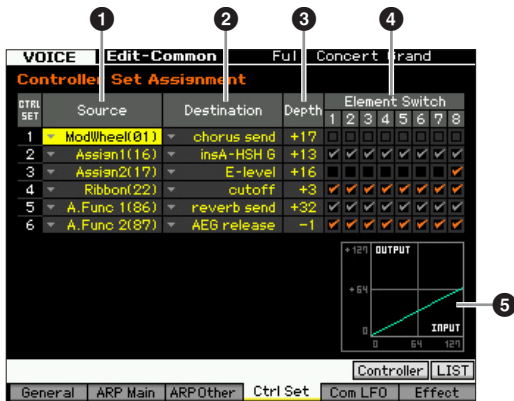
14 랜덤 SFX 건반 켜짐 컨트롤

"on"으로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 사전 프로그램된 세기로 연주됩니다. "off"로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 음을 누를 때 생성된 세기로 연주됩니다.

설정: off, on

컨트롤러 설정 — [F4] Ctrl Set (컨트롤러 설정)

전면 패널에 있는 노브 등의 컨트롤러를 사용하여 각 보이스에 대한 다양한 파라미터를 실시간으로 동시에 변경 및 조절할 수 있습니다. 예를 들어, 건반 애프터타치를 사용하여 비브라토를 제어할 수 있고 모듈레이션 휠을 사용하여 보이스의 밝기를 제어할 수 있습니다. 모든 컨트롤러에 대한 기능 설정을 "컨트롤러 세트"라 하며 보이스당 최대 6개의 "컨트롤러 세트"를 만들 수 있습니다. 컨트롤러를 소스라고 하며 제어되는 기능을 대상이라고 합니다. 이 화면에서 컨트롤러 세트를 결정할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 소스*

선택한 세트에 대해 어느 패널 컨트롤러를 지정 및 사용해야 할지를 결정합니다. 또한 하나의 컨트롤러에 여러 개의 기능을 지정할 수도 있습니다. 이 파라미터는 [SF5] Controller 버튼을 누른 상태에서 원하는 컨트롤러를 작동하여 설정할 수 있습니다.

설정:

PitchBend

내장 피치 밴드 휠을 나타냅니다.

ModWheel

내장 모듈레이션 휠을 나타냅니다.

AfterTch (애프터타치)

음 연주 후 건반에 압력이 가해질 때 발생하는 이벤트를 나타냅니다.

FootCtrl1 (풋 컨트롤러2)

FootCtrl2 (풋 컨트롤러2)

후면 패널의 FOOT CONTROLLER 1, 2책 각각에 연결된 풋 컨트롤러를 나타냅니다.

FootSw (위치)

후면 패널의 FOOT SWITCH ASSIGNABLE 책에 연결된 풋스위치를 나타냅니다.

Ribbon

내장 리본 컨트롤러를 나타냅니다.

Breath

유틸리티 모드(230페이지)의 브레스 컨트롤러에 지정된 컨트롤 변경 번호를 MIDI를 통해 MOTIF XF로 전송하는 외부 컨트롤러를 나타냅니다.

Assign1

Assign2

TONE 1 램프가 켜진 상태에 있는 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"가 인쇄된 노브를 나타냅니다.

A. Func 1

A. Func 2

내장 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 나타냅니다.

주 Play Mode 화면(55페이지)에서 피치 밴드 범위 상한(4) 및 피치 밴드 범위 하한(5)을 설정하여 피치 밴드 휠이 대상 파라미터(아래)에 영향을 미치는 정도를 결정할 수 있습니다.

2 대상*

소스 컨트롤러(위)로 제어되는 파라미터를 결정합니다. 음량, 피치, LFO 깊이 등 67가지 파라미터에서 각 컨트롤러의 파라미터를 선택할 수 있습니다.

설정: 별도의 Data List에 있는 컨트롤 목록을 참조하십시오.

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

대상의 설정 예시

음량 제어 시:	음량
보이스에 비브라토 적용 시:	공동 LFO 깊이 1~3 (C-LFO dph1~3) *1
피치 변경 시:	요소 피치 (coarse tune) *2
보이스의 밝기 제어 시:	요소 필터 주파수 (cutoff) *2
로터리 스피커의 속도 변경 시:	인서트 A/B 파라미터 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
보이스에 와와 페달 적용 시:	인서트 A/B 파라미터 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

*1~*4의 경우 위 설정 이외에 다음 설정이 필요합니다.

*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 깊이*

소스 컨트롤러가 대상 파라미터에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음수 값의 경우 컨트롤러 작동이 반전되며, 최대로 컨트롤러를 설정하면 파라미터 변경이 최소가 됩니다.

설정: -64~-0~+63

4 요소 스위치*

선택한 컨트롤러가 개별 요소에 영향을 주는지의 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 위에 설명한 대상(2)이 보이스 요소와 무관한 파라미터로 설정된 경우에는 정지됩니다.

보이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 속 모드
 페턴 모드
 미싱 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 파워 모드

5 그래프(표시만)

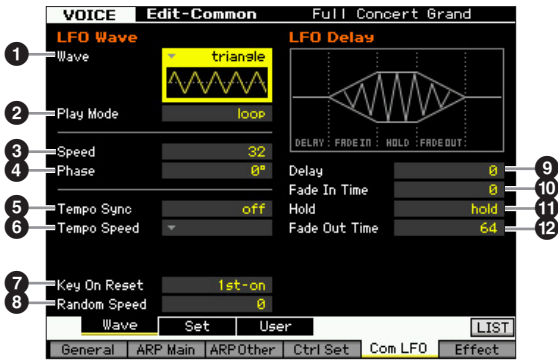
수평 축은 선택한 세트의 소스를 통해 만들어지는 값을 표시하고 수직 축은 대상 파라미터가 영향을 받는 정도를 나타냅니다.

보이스 변조 — [F5] Com LFO (공통 LFO)

LFO(저주파수 오실레이터)를 통해 비브라토, 트레몰로, 와와가 만들어지는 방법을 결정합니다. 아래 화면에서 보이스의 모든 요소에 공통적으로 적용되는 기본 LFO 파라미터를 설정할 수 있습니다.

LFO 웨이브 설정 — [SF1] Wave (공통 LFO 웨이브)

이 화면에는 LFO 웨이브 형식, 속도, LFO 딜레이나 페이드 인/아웃 등의 이펙트를 포함한 다양한 LFO 파라미터가 들어 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 웨이브*

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 진동하는 방법을 결정합니다. 선택한 웨이브의 그림이 화면에 표시됩니다.

설정: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user
나만의 독창적인 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다. LFO 웨이브는 Common LFO User 화면(62페이지)에서 만들 수 있습니다.

2 재생 모드

LFO가 반복적으로 순환되는지(loop) 아니면 한 번만 순환되는지(one shot)를 결정합니다.

설정: loop, one shot

3 속도*

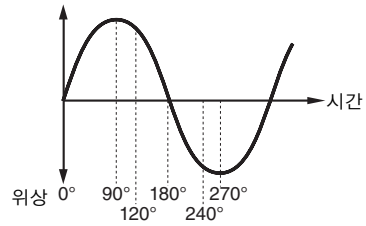
LFO 웨이브 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다.

설정: 0~63

4 위상

LFO 웨이브가 재설정될 때의 시작 위상 지점을 결정합니다.

설정: 0, 90, 120, 180, 240, 270



5 템포 동기화

LFO 속도가 아르페지오의 템포 또는 시퀀서(송 또는 패턴)에 동기화되는지의 여부를 결정합니다.

설정: 꺼짐(동시적이지 않음), 켜짐(동시적)

주 이 파라미터를 "on"으로 설정하고 유틸리티 모드의 MIDI 화면에 있는 MIDI 동기화 파라미터(228페이지)를 "MIDI"로 설정하면 LFO 속도는 외부 클럭과 동기화됩니다.

6 템포 속도

이 파라미터는 위의 템포 동기화를 "on"으로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터로 LFO 펄스가 아르페지오 또는 시퀀스와 동기화되는 방법을 결정하는 노트 값을 상세하게 설정할 수 있습니다.

설정: 16th, 8th/3(8분 음표의 셋잇단음표), 16th.(점 16분 음표), 8th(8분 음표), 4th/3(4분 음표의 셋잇단음표), 8th.(점 8분 음표), 4th(4분 음표), 2nd/3(2분 음표의 셋잇단음표), 4th.(점 4분 음표), 2nd(2분 음표), whole/3(온음표의 셋잇단음표), 2nd.(점 2분 음표), 4thx4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분 음표 연주), 4thx5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 4thx6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 4thx7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 4thx8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주), 4thx16(비트 동안 16개의 4분 음표 연주), 4thx32(비트 동안 32개의 4분 음표 연주), 4thx64(비트 동안 64개의 4분 음표 연주)

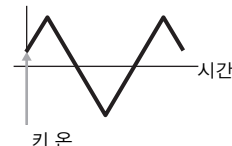
주 위 음표 형식 설정은 아르페지오/송/패턴 재생의 템포와 동기화됩니다.

7 키 온 리셋

음을 누를 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다. 다음 세 가지 설정을 사용할 수 있습니다.

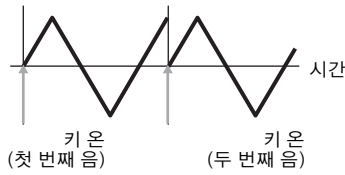
설정: off, each-on, 1st-on

off
건반 동기화 없이 LFO가 자유롭게 반복됩니다. 해당 지점에서 LFO가 어떤 상태에 있든지 건반을 누르면 LFO 웨이브가 시작됩니다.



each-on

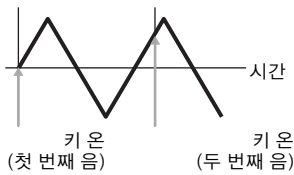
LFO가 각 음을 연주할 때마다 재설정되고 위상 파라미터(위)에서 지정한 위상에서 파형을 시작합니다.



주 웨이브를 "S/H1" 또는 "S/H2"로, 재생 모드를 "one shot"으로, 키 온 리셋을 "each-on"으로 설정하면 초기 위상이 음을 누를 때마다 달라집니다. 이 설정을 한 상태에서 드럼을 반복적으로 치면 실감나는 보이스 변주가 만들어집니다.

1st-on

LFO가 각 음을 연주할 때마다 재설정되고 위상 파라미터(위)에서 지정한 위상에서 파형을 시작합니다. 첫 음을 누르는 동안 두 번째 음을 연주하면 LFO가 첫 번째 음으로 트리거된 것과 동일한 위상에 따라 계속 순환합니다. 즉, LFO는 두 번째 음을 연주하기 전에 첫 번째 음에서 손을 뗀 경우에만 재설정됩니다.



주 시작 위상이 그림에는 0으로 표시되어 있지만 시작 위상은 위상 파라미터(4)에 의해 결정됩니다.

8 랜덤 속도

LFO 속도가 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다. "0"으로 설정하면 원래 속도가 됩니다. 값이 높을수록 속도 변경의 정도도 커집니다. 이 파라미터는 템포 동기화(5)를 on으로 설정한 경우에는 설정할 수 없습니다.

설정: 0~127

9 딜레이*

건반에서 음을 누르는 순간과 LFO가 유효해지는 순간 사이의 딜레이 타임을 결정합니다. 값이 클수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

10 페이드 인 타임

딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 페이드 인이 느려집니다. "0"으로 설정하면 LFO 이펙트가 페이드 인하지 않으며 딜레이 타임이 경과한 후 즉시 최대 레벨에 도달합니다.

설정: 0~127

11 Hold (홀드 타임)

LFO가 최고 레벨로 유지되는 시간의 길이를 결정합니다. 값이 클수록 홀드 시간이 길어집니다. 설정이 127이면 페이드 아웃이 나타나지 않습니다.

설정: 0~126, hold

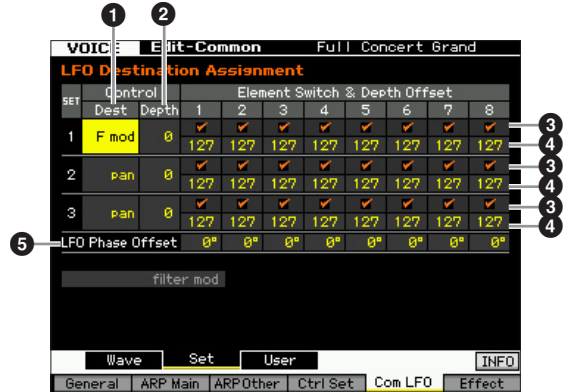
12 페이드 아웃 타임

LFO 이펙트가 (홀드 시간이 경과한 후) 페이드 아웃하는 데 걸리는 시간을 결정합니다. 값이 클수록 페이드 아웃이 느려집니다.

설정: 0~127

LFO 이펙트 설정—[SF2] Set (공통 LFO 세트)

이 화면에서는 LFO에 대한 대상 파라미터(LFO가 제어하는 사운드의 측면), LFO의 영향을 받는 요소, LFO 깊이를 선택할 수 있습니다. 세 가지 대상을 지정할 수 있으며, 여러 개의 대상별 파라미터에서 선택할 수 있습니다.



1 Control Dest (컨트롤 대상)*

LFO 웨이브로 제어(변조)할 파라미터를 결정합니다.

설정: insA1~insA16, insB1~insB16, insL1~insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1~insA16, insB1~insB16, insL1~insL32(이펙트 파라미터) 선택한 이펙트 형식의 각 파라미터가 주기적으로 변조됩니다. 해당 파라미터 중 하나를 선택하면 선택한 이펙트 형식에 해당하는 파라미터 이름이 화면 하단에 표시됩니다.

A mod (진폭 모듈레이션 깊이)
음량을 주기적으로 변조하여 만드는 트레몰로 이펙트

P mod (피치 모듈레이션 깊이)
피치를 주기적으로 변조하여 만드는 비브라토 이펙트

F mod (필터 모듈레이션 깊이)
보이스 밝기를 주기적으로 변조하여 만드는 와와 이펙트

reso (공명)
공명을 주기적으로 변조하여 만드는 특수 와와 이펙트

pan
스테레오 팬 위치를 주기적으로 변조하여 만드는 이펙트

LFOspd (요소 LFO 속도)
이 설정을 선택하면 공통 LFO 속도가 요소 LFO 속도를 주기적으로 변조합니다.

2 컨트롤 깊이*

LFO 웨이브 깊이를 결정합니다.

설정: 0~127

3 요소 스위치 1~8*

각 요소가 LFO의 영향을 받을지의 여부를 결정합니다.

설정: (활성화), (비활성화)

4 깊이 오프셋 1~8

각 요소에 대한 컨트롤 깊이 파라미터(위)의 오프셋 값을 결정합니다. 결과로 만들어진 컨트롤 깊이 값이 1 미만이면 1로 설정되고 127을 초과하면 127로 설정됩니다.

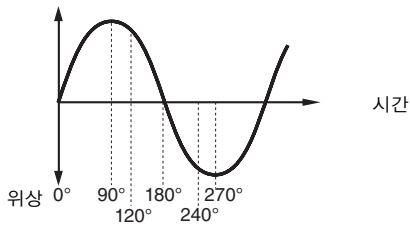
설정: 0~127

보이스 모드
퍼포먼스 모드
사운드 모드 1
사운드 모드 2
우틀리티 모드
피임 모드

5 LFO 위상 오프셋

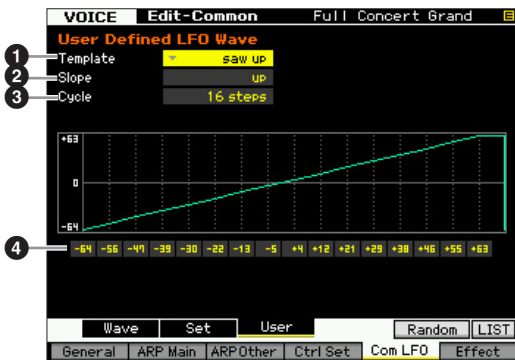
[SF1] Wave 화면에서 각 요소에 대한 위상 파라미터의 오프셋 값을 결정합니다.

설정: 0, 90, 120, 180, 240, 270



나만의 LFO 생성—[SF3] User (공통 LFO 사용자)

이 화면에서는 나만의 독창적인 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다. 최대 16단계로 구성되는 사용자 정의 LFO 웨이브를 만들 수 있으며, 만들어진 LFO 웨이브는 Common LFO Wave 화면의 웨이브 파라미터를 "user"로 설정하면 사용할 수 있습니다.



1 템플릿

LFO 웨이브에 사전 프로그램된 템플릿을 선택할 수 있습니다.

설정: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64
모든 단계의 값이 -64로 설정됩니다.

all 0
모든 단계의 값이 0으로 설정됩니다.

all +63
모든 단계의 값이 +63으로 설정됩니다.

saw up
톱니 모양의 상향 웨이브를 만듭니다.

saw down
톱니 모양의 하향 웨이브를 만듭니다.

even step
모든 홀수 단계의 값이 +63으로, 모든 짝수 단계의 값이 -64로 설정됩니다.

odd step
모든 짝수 단계의 값이 +63으로, 모든 홀수 단계의 값이 -64로 설정됩니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

주 [SF5] Random 버튼을 사용하여 기본 웨이브를 무작위로 불러올 수 있습니다. [SF5] Random 버튼을 누를 때마다 화면에 무작위로 다른 LFO 웨이브가 나타납니다.

2 슬롭

LFO 웨이브의 슬롭 또는 램프 특징을 결정합니다.

설정: off, up, down, up&down

off
슬롭을 만들지 않습니다.

up
상향 슬롭을 만듭니다.

down
하향 슬롭을 만듭니다.

up&down
상향 슬롭을 만든 다음 하향 슬롭을 만듭니다.

3 사이클

웨이브를 만들기 위한 단계의 양을 결정합니다.

설정: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 레벨 1~16

각 단계의 레벨을 결정합니다

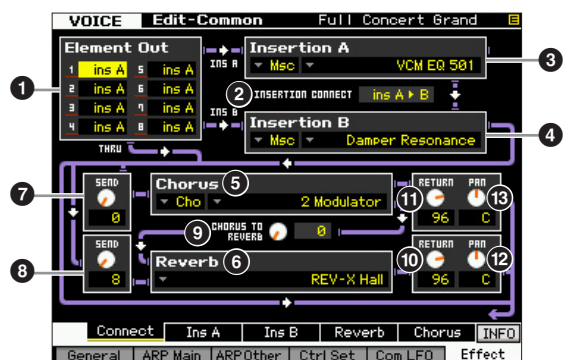
설정: -64~+63

이펙트 설정—[F6] Effect

선택한 보이스의 이펙트 연결 및 다른 파라미터 값을 결정합니다. 보이스 모드의 구조에 대한 자세한 내용은 23 페이지를 참조하십시오.

이펙트 연결 설정—[SF1] Connect

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



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 요소 출력 1~8*

각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "thru"로 설정하면 지정되어 있는 요소에 대한 인서트 이펙트를 우회할 수 있습니다. INSERTION CONNECT(2)를 "ins L"로 설정한 경우 여기에서의 설정과 관계 없이 각 요소의 신호는 인서트 L로 출력됩니다.

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

2 INSERTION CONNECT (인서트 연결)

이 화면에서는 인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 설정할 수 있습니다. 설정 변경이 화면의 그림에 표시되어 신호가 어떻게 전송되는지를 명확하게 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 23페이지를 참조하십시오.

설정: parallel, ins A ▶ B, ins B ▶ A, ins L

parallel

인서트 이펙트 A, B 블록으로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 코러스 블록으로 전송됩니다.

ins A ▶ B

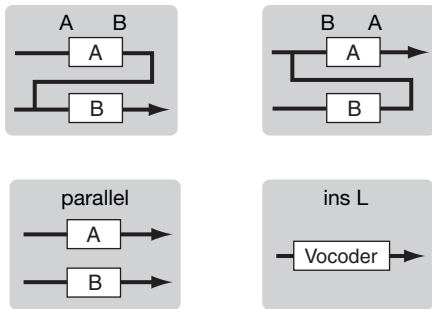
인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 코러스 블록으로 전송됩니다.

ins B ▶ A

인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 코러스 블록으로 전송됩니다.

ins L

인서트 이펙트 A, B가 연동된 다음 보코더로 사용됩니다. 보코더로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 코러스 블록으로 전송됩니다.



주 "ins L"을 선택한 경우 [SF2] 버튼의 탭 메뉴에 "ins L"이 표시되고 [SF3] 버튼의 탭 메뉴가 사라집니다.

주 보코더 사용에 대한 자세한 내용은 66페이지를 참조하십시오.

주 "ins L"을 선택한 경우 오디오 신호가 본 악기에서 모노로 출력됩니다.

3 인서트 A (인서트 A 카테고리/형식)*

4 인서트 B (인서트 B 카테고리/형식)*

인서트 A 및 B에 대한 이펙트 형식을 결정합니다. Category 열에서 유사한 이펙트 형식이 포함된 각각의 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

5 Chorus (코러스 카테고리/형식)*

카테고리를 선택한 후 코러스 이펙트 형식을 선택합니다. Category 열에서 각각 비슷한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 범주 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 page 24에 설명되어 있습니다.

6 Reverb (리버브 형식)*

리버브 이펙트 형식을 결정합니다. 리버브에는 카테고리가 하나밖에 없으므로 카테고리를 선택할 필요가 없습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 page 24에 설명되어 있습니다.

7 코러스 전송*

코러스 전송 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 코러스가 깊어집니다.

설정: 0~127

8 리버브 전송*

리버브 전송 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 리버브가 깊어집니다.

설정: 0~127

9 CHORUS TO REVERB

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스 처리 신호에 적용되는 리버브가 깊어집니다.

설정: 0~127

10 리버브 리턴

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

11 코러스 리턴

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

12 리버브 팬

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

13 코러스 팬

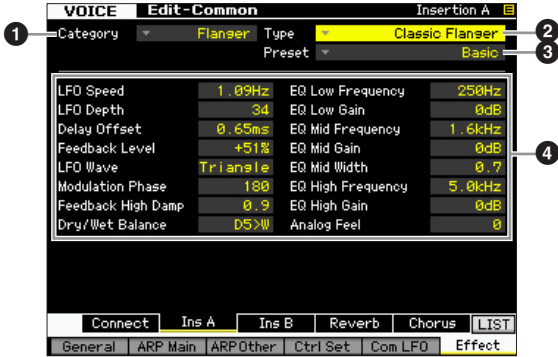
코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
마스터 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틸리티티 모드
패임 모드

이펙트 파라미터 설정 — [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

이 화면들에서는 INSERTION CONNECT 파라미터를 "parallel" 또는 "ins A ▶ B" 또는 "ins B ▶ A"로 설정하면 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 카테고리

2 형식

Category 열에서 각각 유사한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

주 Reverb 화면에는 카테고리(1)가 표시되지 않습니다.

3 프리셋

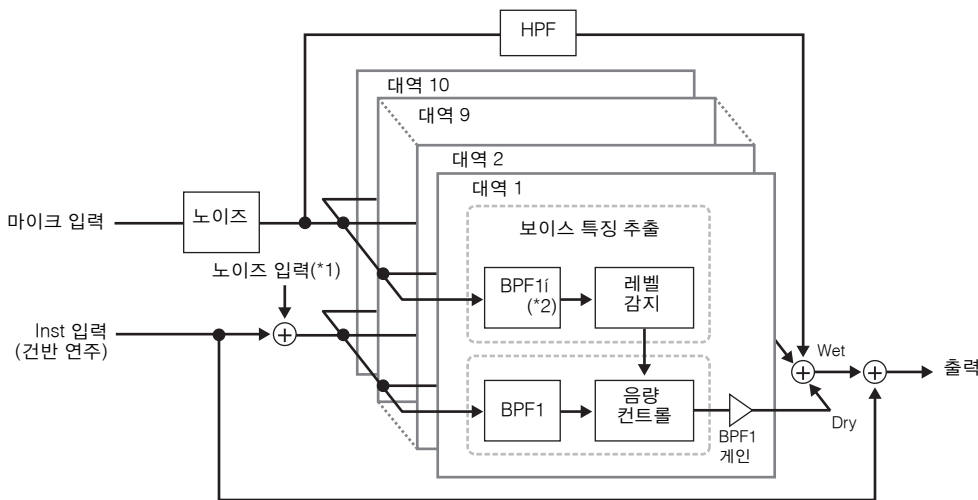
선택한 이펙트 형식이 사운드에 미치는 영향을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 해당 이펙트 파라미터들의 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 Data List를 참조하십시오.

이펙트 파라미터 설정 — [SF2] Ins L (인서트 대형)

이 화면에서는 보코더 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. [SF2] 버튼으로 불러오는 이 화면은 Connect 화면(64페이지)에서 INSERTION CONNECT 파라미터를 "ins L"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 보코더는 독특한 "로봇 음색" 이펙트로써 건반 연주를 통해 마이크 사운드의 특징을 추출해 사운드에 추가합니다. 이 보코더 이펙트를 생성하려면 건반을 연주하면서 동시에 마이크에 노래를 부르거나 말을 합니다. 보코더 이펙트를 사용하려면 후면 패널의 A/D INPUT 커넥터에 마이크를 연결한 다음 68페이지의 설명을 따르십시오.



*1 보코더 장치에서 만들어진 노이즈를 사용합니다.

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



1 형식

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

설정: Thru, Vocoder

2 보코더 어택

보코더 사운드의 어택 타임을 결정합니다. 값이 높을수록 어택은 느려집니다.

설정: 1ms~200ms

3 보코더 릴리스

보코더 사운드의 릴리스 타임을 결정합니다. 값이 높을수록 감쇄는 느려집니다.

설정: 10ms~3000ms

4 마이크 게이트 한계값

마이크 사운드의 노이즈 게이트 한계값 레벨을 결정합니다. 노이즈가 보코더 이펙트를 방해할 경우 이 파라미터를 비교적 높은 값으로 설정해 노이즈가 예상치 않은 사운드를 내지 않도록 합니다.

설정: -72dB~-30dB

5 게이트 스위치

음에서 손을 떼는 동안 마이크 사운드를 HPF에서 출력할지 여부를 결정합니다. 일반적으로, "off"로 설정합니다.

설정: off, on

off: 마이크 사운드가 항상 출력됩니다. (항상 마이크 사운드를 들을 수 있습니다.)

on: 마이크 사운드가 음을 누르는 동안에만 출력됩니다.

6 HPF Freq (하이 패스 필터 주파수)

마이크 입력 사운드의 HPF 차단 주파수를 결정합니다. 이 파라미터를 낮은 값으로 설정하면 입력 사운드가 최소한으로만 처리됩니다. 즉, 원래 사운드에 가깝습니다. 높은 값으로 설정하면 높은 주파수의 자음과 치찰음이 강조됩니다(말이 이해하기가 쉬워짐).

설정: thru, 500Hz~16.0kHz

7 HPF 출력 레벨

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

설정: 0~127

8 포먼트 이동

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

설정: -2, -1, +0, +1, +2

9 포먼트 오프셋

모든 BPF(Inst 입력)의 차단 주파수를 미세하게 조절합니다. 이 파라미터를 사용하여 보코더 사운드의 피치를 조절할 수 있습니다.

설정: -63~+0~+63

10 마이크 레벨

보코더에 입력할 마이크 사운드 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

11 인서트 입력 레벨

보코더에 입력할 건반 연주 사운드 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

12 노이즈 입력 레벨

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

설정: 0~127

13 출력 레벨

보코더의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

14 Dry/Wet 밸런스

이펙트가 적용되지 않은 dry 사운드와 이펙트가 적용된 wet 사운드 간의 밸런스를 결정합니다. W 설정이 높을수록 이펙트는 깊어집니다.

설정: D63>W~D=W~D<W63

15 BPF1~10 Gain (대역 패스 필터 1~10 개인)

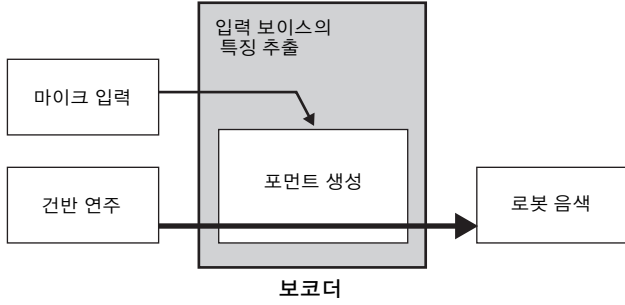
인서트 입력에 대한 BPF 1~10의 각 출력 게인(건반 연주 사운드)을 결정합니다. BPF1은 가장 낮은 포먼트에 해당하고 BPF 10은 가장 높은 포먼트에 해당합니다.

설정: -18dB~+18dB

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
미싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틸리티 모드
피임 모드

보코더 구조

사람의 목소리는 성대에서 만들어져 목, 코, 입을 통해 여과된 소리로 구성됩니다. 이 공명 부분은 특정한 주파수 특징이 있고 효과적으로 필터의 역할을 하여 여러 가지 포먼트(고조파 함량)를 만들어냅니다. 보코더 이펙트는 마이크 입력력으로부터 받은 보이스의 특징들을 여과하고 다중 대역 패스 필터를 사용하여 음성 포먼트를 재현합니다. 기계 같은 "로봇" 음색은 악기의 피치 사운드(신디사이저 사운드 등)을 필터에 통과시켜 만듭니다.



보코더 이펙트 사용

후면 패널의 A/D INPUT 커넥터에 마이크를 연결한 다음 아래의 설명에 따라 보코더 이펙트를 사용합니다.

1 보코더 관련 파라미터를 설정합니다.

음성 재생 모드에서 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드를 시작한 다음 [F4] 버튼을 누르고 [SF1] 버튼을 눌러 출력 화면을 불러옵니다(226페이지). 출력 선택을 "ins L"로 설정합니다.

주 퍼포먼스 모드에서 보코더를 사용하는 경우 퍼포먼스 편집 모드의 Output 화면(223페이지)에서 출력 선택 파라미터를 "ins L"로 설정합니다. 송/패턴 모드에서 보코더를 사용하는 경우 믹싱 편집 모드의 Audio In 화면(193페이지)에서 출력 선택 파라미터를 "ins L"로 설정합니다.

2 A/D INPUT 커넥터의 입력 계인을 마이크로 설정합니다.

유틸리티 모드에서 [F2] 버튼을 눌러 Input/Output 화면(223페이지)을 불러온 다음 마이크/라인 파라미터를 "mic"로 설정합니다.

3 음성 재생 모드에서 보코더를 적용하려는 보이스를 선택합니다.

4 인서트 이펙트 연결로 보코더를 선택합니다.

음성 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 누른 다음 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 보이스 공통 편집으로 들어갑니다. [SF1] 버튼을 눌러 Connect 화면(64페이지)을 불러오고 INSERTION CONNECT 파라미터를 "ins L"로 설정한 다음 인서트 L 파라미터를 "보코더"로 설정합니다.

주 INSERTION CONNECT를 "ins L"로 설정하면 오디오 신호가 본 악기에서 모노로 출력됩니다.

5 필요 시 보코더 관련 파라미터를 설정합니다.

음(들)을 누르면서 마이크에 자신의 목소리를 입력하여 기계 같은 보코더 사운드를 만듭니다. [SF2] 버튼을 눌러 Insertino L 화면을 불러온 다음 보코더 사운드를 들으면서 관련 파라미터를 설정합니다.

6 [STORE] 버튼을 눌러 Store 창(54페이지)을 불러온 다음 편집한 보이스를 저장합니다.

요소 편집 파라미터

[VOICE] → 일반 보이스 선택 → [EDIT] → [1]~[8]

오실레이터, 피치, 필터, 진폭 및 EG(엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터와 보이스를 구성하는 사운드를 편집하려면 Element Edit 화면을 불러옵니다.

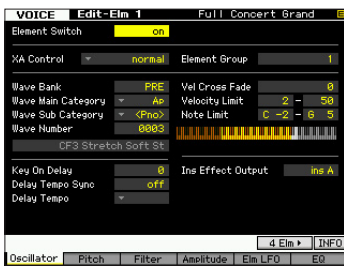
별표(*) 표시 정보

보이스 편집을 처음 해보기 때문에 수많은 파라미터를 혼동할 수 있는 사용자를 위해 이 부분에서는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터를 편리하게 별표로 표시해 두었습니다. 보이스 편집을 처음 해보는 경우에는 이 파라미터들을 먼저 시도해 보십시오.

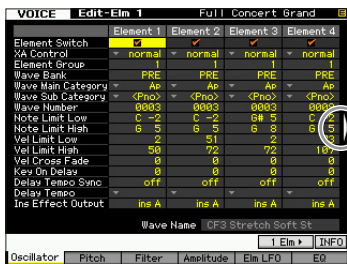
Selected Element 화면/ Four—Element 화면

요소 편집 모드에서는 두 가지 형식의 화면을 사용할 수 있습니다. 그 중 하나의 화면에서는 현재 선택되어 있는 요소의 파라미터를 편집할 수 있고, 다른 형식의 화면에서는 4개의 요소에 대한 파라미터를 확인할 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이들 두 형식 사이를 전환할 수 있습니다. 4가지 요소에 대한 화면이 표시되면 좌우 커서 버튼을 사용하여 요소 1~4, 5~8에 대한 화면 사이를 전환할 수 있습니다.

현재 요소의 설정을 표시하는 화면

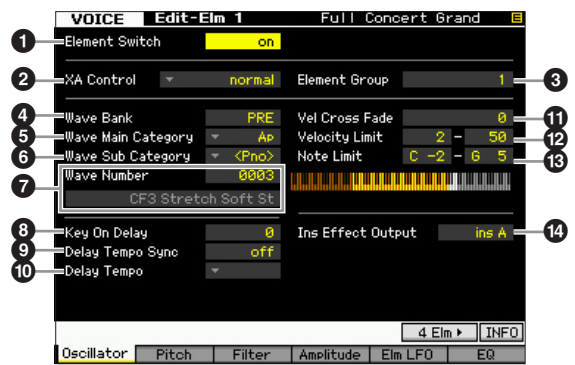


4가지 요소의 설정을 표시하는 화면



이 아이콘은 다른 4가지 요소에 대한 화면을 불러올 수 있음을 나타냅니다.

파형 및 요소의 음 범위 설정—[F1] Oscillator



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 요소 스위치*

현재 선택되어 있는 요소를 켜지(on) 또는 끌지(off)를 결정합니다. off로 설정하면 현재 편집되어 있는 요소는 소리가 나지 않습니다.

설정: off(비활성), on(활성)

2 XA Control (확장 아티큘레이션 컨트롤)

확장 아티큘레이션(XA)은 연주를 더욱 유연하게 하고 실감나게 하는 MOTIF XF의 특별 기능입니다(다음 페이지 박스 참조). 이 파라미터는 요소의 XA 기능이 어떻게 작동하는지를 결정합니다. 아래 설명되어 있는 XA 모드의 네 가지 형식을 참조하여 이 파라미터를 설정해 보십시오. XA 모드 형식이 동일한 요소에 동일한 요소 그룹을 지정하여 자신의 연주 아티큘레이션에 따라 원하는 사운드를 실현할 수 있습니다.

설정: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

이 설정을 선택하면 음을 누를 때마다 요소에서 일반적인 소리가 납니다.

legato

이 설정과 Mono 모드를 선택하면 건반을 레가토 방식으로 연주할 때 대체 요소(XA 모드가 "normal"로 설정되었을 때 사용되는 요소와 다름)가 재생됩니다(이전 음에서 손을 떼기 전에 단일 음 라인 또는 멜로디 연주).

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
마스터 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틸리티티 모드
패턴 모드

key off sound

이 설정을 선택하면 음에서 손을 뗄 때마다 요소에서 소리가 납니다.

wave cycle

여러 개의 요소에 대해 이 설정을 선택하면 음을 연주할 때마다 번호 순서에 따라 각 요소에서 번갈아 소리가 납니다. (즉, 첫 음을 연주하면 요소 1, 둘째 음을 연주하면 요소 2에서 소리가 납니다.)

wave random

여러 개의 요소에 대해 이 설정을 선택하면 음을 누를 때마다 각 요소에서 무작위로 소리가 납니다.

all AF off

이 기능을 선택하는 경우 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼이 두 개 다 꺼지면 요소에서 소리가 납니다.

AF 1 on

이 기능을 선택하는 경우 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼이 켜지면 요소에서 소리가 납니다.

AF 2 on

이 기능을 선택하는 경우 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼이 켜지면 요소에서 소리가 납니다.

확장 아티클레이션(XA) 기능

새롭게 설계된 고급 톤 제너레이션 시스템인 XA는 어쿠스틱 악기에서 일반적으로 사용되지만 전자 건반에서는 아직까지 제공되지 않았거나 구현하기 어려웠던 실감나는 사운드와 레가토, 스타카토 등의 자연스러운 연주 기법을 보다 효율적으로 재현할 수 있습니다. 또한 연주를 하면 무작위로, 그리고 번갈아가면서 사운드가 변경되는 다른 고유 모드도 제공합니다.

실감나는 레가토 연주

레가토 연주 시 소리가 날 요소를 지정합니다.
→ 원하는 요소에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "legato"로 설정합니다.

고유 음의 릴리스 사운드

음에서 손을 뗄 때 소리가 날 요소를 지정합니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 음에서 손을 뗄 때 하프시코드의 특징적인 텅김음을 재현할 수 있습니다.
→ 원하는 요소에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "key off sound"로 설정합니다.

각 연주 음에 다른 사운드 지정

순서대로 또는 무작위로 소리가 날 여러 요소를 지정합니다.
→ 원하는 요소에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "wave cycle" 또는 "wave random"으로 설정합니다.

다양한 사운드 전환을 통해 어쿠스틱 악기의 자연스러운 연주 재현

ASSIGNABLE FUNCTION 버튼의 켜짐/꺼짐 상태에 따라 어떤 요소에서 소리가 나는지를 지정합니다. 예를 들어, 어쿠스틱 기타에 이 기능을 사용하여 일반적인 연주와 높은 하모닉 연주 간 스위치 간 전환을 할 수 있습니다.
→ 원하는 요소에 대해 XA 컨트롤 파라미터를 "all AF off", "AF 1 on", "AF 2 on"으로 설정합니다.

새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

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

3 요소 그룹

같은 그룹의 요소를 차례대로 또는 무작위로 불러오도록 XA 모드 그룹을 결정합니다. XA 모드의 형식이 동일한 요소에는 같은 그룹 번호를 지정합니다.
여기서의 설정은 모든 요소의 XA 모드 파라미터가 "normal"로 설정된 경우에는 사용할 수 없습니다.

설정: 1~8

4 Wave Bank (파형 बैं크)

요소에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다. PRE, USR, FL1, FL2 중에 बैं크를 선택할 수 있습니다. PRE(프리셋 बैं크)에는 파형이 내장되어 있으며 USR(사용자 बैं크), FL1(선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈의 슬롯 1에 저장된 बैं크), FL2(선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈의 슬롯 2에 저장된 बैं크)에는 샘플링 모드에 저장된 샘플을 기본으로 하여 만들어진 사용자 파형이 포함되어 있습니다. FL1 및 FL2는 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M이 설치되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: PRE, USR, FL1, FL2

주 파형에 대한 자세한 내용은 119페이지의 샘플링 모드에 관한 설명을 참조하십시오.

5 Wave Main Category (파형 메인 카테고리)*

6 Wave Sub Category (파형 하위 카테고리)*

파형 번호를 선택하기 전에 이 파라미터들을 설정하여 원하는 파형(7)을 검색하는 쪽이 더 편리합니다. 프리셋 파형은 메인, 하위로 분류되며 하위 카테고리의 번호는 메인 카테고리에 따라 달라집니다.

7 Wave Number (파형 번호)*

파형 카테고리 및 번호를 선택하여 요소에 지정되는 파형을 결정합니다. 프리셋 बैं크의 전체 파형 목록을 보려면 Data List의 파형 목록을 참조하십시오.

8 키 온 딜레이

건반에서 실제로 음을 누르는 순간과 사운드가 출력되는 시점 간의 시간(딜레이)을 결정합니다. 수치가 높을수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

9 딜레이 템포 동기화

위의 키 온 딜레이 속도가 아르페지오의 템포 또는 시퀀서(송 또는 패턴)에 동기화되는지의 여부를 결정합니다.

설정: 꺼짐(동시적이지 않음), 켜짐(동시적)

10 딜레이 템포

딜레이 템포 동기화를 on으로 설정할 때 키 온 딜레이의 타이밍을 결정합니다.

설정: 16th, 8th/3(8분 음표의 셋잇단음표), 16th.(점 16분 음표), 8th(8분 음표), 4th/3(4분 음표의 셋잇단음표), 8th.(점 8분 음표), 4th(4분 음표), 2nd/3(2분 음표의 셋잇단음표), 4th.(점 4분 음표), 2nd(2분 음표), whole/3(온음표의 셋잇단음표), 2nd.(점 2분 음표), 4thx4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 비트 동안 4개의 4분 음표 연주), 4thx5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 비트 동안 5개의 4분 음표 연주), 4thx6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 비트 동안 6개의 4분 음표 연주), 4thx7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 비트 동안 7개의 4분 음표 연주), 4thx8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 비트 동안 8개의 4분 음표 연주)

보이스 모드

패턴 모드

샘플링 모드 1

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

패턴 모드

11 Vel Cross Fade (세기 크로스 페이드)

이 파라미터는 요소의 사운드가 세기 한도 설정(12)을 벗어난 세기 변화의 거리에 따라 음량이 얼마나 서서히 줄어드는지 결정합니다. 0으로 설정하면 세기 한도 외에서는 소리가 나지 않습니다. 값이 클수록 레벨이 더욱 서서히 줄어듭니다. 이 파라미터는 여러 요소(파형)가 연주를 얼마나 세게 또는 부드럽게 했는지에 따라 서서히 변경되는 자연스러운 소리의 세기 크로스 페이드를 만드는 데 실제적으로 적용됩니다.

설정: 0~127

12 세기 한도

각 요소가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 요소는 지정 세기 범위 내에서 연주되는 음에서만 소리 납니다. 예를 들어, 부드럽게 연주를 하면 하나의 요소에서 소리가 나고 세게 연주를 하면 다른 요소에서 소리가 나게 할 수 있습니다. 먼저 "93~34" 등 최대 값을 지정한 다음 최소 값을 지정하면 처리되는 세기 범위가 "1~34", "93~127"이 됩니다.

설정: 1~127

13 음 한도

각 요소에 대해 건반 범위의 최저 및 최고 음을 결정합니다. 선택한 요소는 이 범위 내에서 연주할 때에만 소리가 납니다. 먼저 "C5~C4" 등 가장 높은 음을 지정한 다음 가장 낮은 음을 두 번째로 지정하면 처리되는 음 범위가 "C-2~C4", "C5~G8"이 됩니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] INFO 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

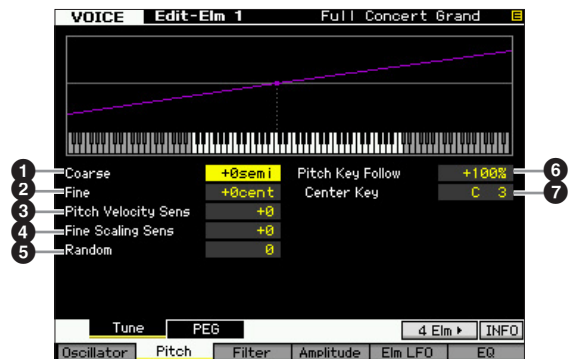
14 Ins Effect Output (인서트 이펙트 출력)

각각의 개별 요소 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "thru"로 설정하면 특정 요소에 대한 인서트 이펙트를 우회할 수 있습니다. 이 파라미터는 보이스 공통 편집의 Connect 화면(64페이지)의 요소 출력 1~8과 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다. INSERTION CONNECT를 "ins L"로 설정한 경우 여기에서의 설정과 관계 없이 각 요소의 신호는 인서트 L로 출력됩니다.

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

피치 설정—[F2] Pitch

튜닝 및 피치 스케일링—[SF1] Tune



1 Coarse (약식 튜닝)

요소의 피치를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48 semi~+0 semi~+48 semi

2 Fine (미세 튜닝)

요소의 피치를 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64 cents~+0 cents~+63 cents

3 Pitch Velocity Sens (피치 세기 감도)

요소 피치가 세기에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 설정 시에는 건반을 강하게 연주할수록 피치가 올라가고, 음수 설정 시에는 건반을 강하게 연주할수록 피치가 낮아집니다. 0으로 설정하면 피치가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63

4 Fine Scaling Sens (미세 스케일링 감도)

C3을 기본 피치로 가정하고 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 미세 조정(위의 설정)에서의 피치에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수로 설정하면 낮은 음의 피치는 낮아지고 높은 음의 피치는 높아지게 됩니다. 음수 값은 반대 이펙트를 나타냅니다.

설정: -64~+0~+63

5 랜덤

연주하는 각 음에 대한 요소의 피치를 무작위로 바꿉니다. 값이 높을수록 피치 변주가 커집니다. 값이 "0"인 경우 피치가 변경되지 않습니다.

설정: 0~127

6 피치 건반 수반

중앙 건반(7)의 피치가 표준이라고 가정하고 건반 수반 이펙트(인접 음의 피치 간격)의 감도를 결정합니다. +100%(일반 설정)에서는 인접 음들의 피치가 반음(100센트) 단위로 구성됩니다. 0%에서는 모든 음들이 중앙 건반으로 지정된 피치와 같습니다. 음수 값의 경우 설정이 반전됩니다.

설정: -200%~+0%~+200%

이 파라미터는 대체 튜닝을 만들거나 일반 보이스의 피치 드럼 사운드 등 반음 간격을 둘 필요가 없는 사운드와 함께 사용할 경우에 유용합니다.

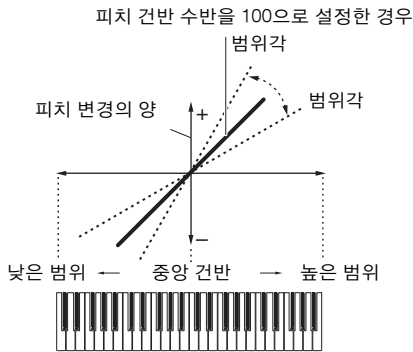
7 중앙 건반

피치 건반 수반의 중앙 음 또는 피치를 결정합니다. 여기에서 설정된 음 번호는 피치 건반 수반 설정과는 무관하게 피치가 일반과 동일합니다.

설정: C -2~G8

또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다. 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

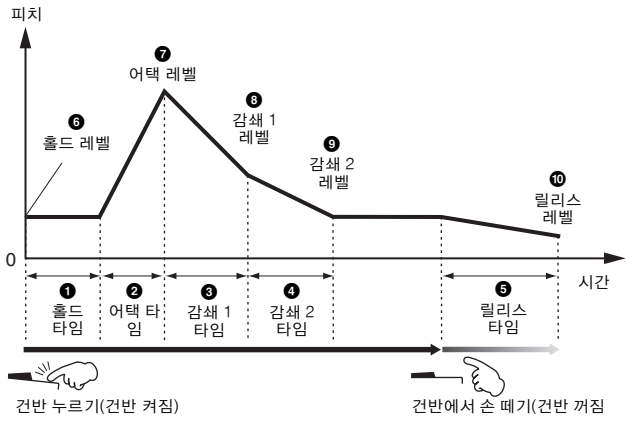
피치 건반 수반 및 중앙 건반



피치 EG 설정—[SF2] PEG (피치 EG)

이 화면에서는 피치 EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. PEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 피치 이동을 조절할 수 있습니다.

Parameter	Hold	Attack	Decay 1	Decay 2	Release
Time	0	48	64	64	64
Level	+0	+0	+0	+0	+0



시간

시간 파라미터로 아래 레벨 파라미터의 인접점 사이의 시간을 설정할 수 있습니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

1 홀드 타임

건반에서 음을 누르는 순간과 엔벨로프가 올라가는 순간 사이의 딜레이 타임을 결정합니다.

2 어택 타임

홀드 시간이 경과한 후 보이스의 초기 피치(홀드 레벨)에서 일반 피치까지의 어택 속도를 결정합니다.

3 감쇄 1 타임

엔벨로프가 보이스의 일반 피치(어택 레벨)에서 감쇄 1 레벨로 지정된 피치까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 감쇄 2 타임

엔벨로프가 감쇄 1 레벨로 지정된 피치에서 감쇄 2 레벨로 지정된 피치까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

5 릴리스 타임

엔벨로프가 감쇄 2 레벨로 지정된 피치에서 음에서 손을 뗄 때의 릴리스 레벨로 지정된 피치까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

레벨

레벨 파라미터는 각 엔벨로프 지점에서 Tune 화면(71페이지)의 약식 튜닝 및 미세 튜닝에 지정된 표준 피치에 따른 피치 편차의 양을 설정할 수 있습니다.

설정: -128~+0~+127

6 홀드 레벨

음을 누르는 순간의 초기 피치를 결정합니다.

7 어택 레벨

누른 음의 일반 피치를 결정합니다.

8 감쇄 1 레벨

감쇄 1 타임이 경과한 후 어택 레벨로부터 사운드의 피치가 도달하는 레벨을 결정합니다.

9 감쇄 2 레벨

음을 누르고 있는 동안 유지될 서스테인 레벨의 피치를 결정합니다.

10 릴리스 레벨

음에서 손을 뗀 후 도달하는 최종 피치를 결정합니다.

11 EG 깊이

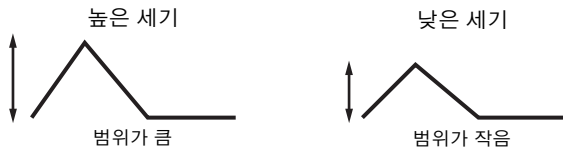
피치 엔벨로프가 변경되는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 피치가 변하지 않습니다. 값이 0에서 멀수록 피치 범위가 커집니다. 음수 값의 경우 피치 변경이 반전됩니다.

설정: -64~+0~+63

12 EG Depth Vel Sens (EG 깊이 세기 감도)

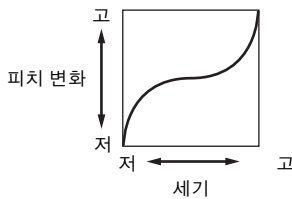
요소 피치 범위가 세기에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기로 인해 피치 범위가 확장되고 낮은 세기로 인해 수축됩니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 피치 범위가 수축되고 낮은 세기로 인해 확장됩니다. 0으로 설정하면 피치 엔벨로프가 세기와 무관하게 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63



13 EG Depth Vel Curve (EG 깊이 세기 곡선)

다섯 가지 곡선으로 피치 범위가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 만들어지는지를 알 수 있습니다. 그래프의 수평 축은 세기, 수직 축은 피치 범위입니다.



설정: 곡선 0~4

14 EG Time Velocity Sens (EG 타임 세기 감도)

PEG 이동 시간(속도)이 세기, 즉 음을 누르는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기로 인해 PEG 이동 시간이 빨라지고 낮은 세기로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 PEG 이동 시간이 느려지고 낮은 세기로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 세기와 무관하게 PEG 이동 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63



15 EG 타임 세그먼트

EG 타임 세기 감도(14)가 영향을 미치는 피치 EG의 부분을 결정합니다.

설정: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 타임 세기 감도가 어택 타임과 홀드 타임에 영향을 줍니다.

atk+dcy (어택+감쇄)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임, 감쇄 1 타임, 홀드 타임에 영향을 줍니다.

decay

EG 타임 세기 감도가 감쇄 1/2 타임에 영향을 줍니다.

atk+rls (어택+릴리스)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임, 릴리스 타임, 홀드 타임에 영향을 줍니다.

all

이 EG 타임 세기 감도가 모든 피치 EG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

16 EG 타임 건반 수반

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 피치 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 높은 음으로 인해 피치 EG 이동 속도가 빨라지고 낮은 음으로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 음으로 인해 피치 EG 이동 속도가 느려지고 낮은 음으로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 누른 음과 무관하게 피치 EG 이동 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63

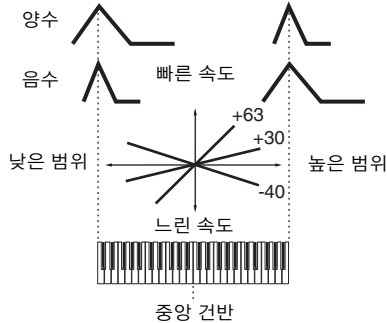
보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
속도 모드
패턴 모드
마스터 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틸리티 모드
피치 모드

17 중앙 건반

EG 타임 건반 수반(16)의 중앙 음 또는 피치를 결정합니다. 중앙 건반을 연주하면 PEG가 실제 설정에 따라 작동합니다.

설정: C-2~G8

EG 타임 건반 수반 및 중앙 건반

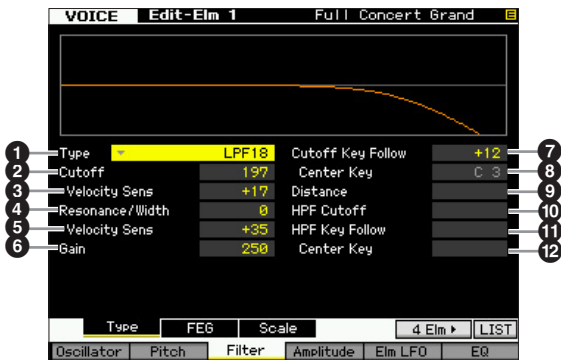


또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다. 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

필터를 사용한 밝기 조절 — [F3] Filter

필터 유형 선택 — [SF1] Type

이 화면에서는 현재 요소의 필터 유형을 선택할 수 있습니다. 보이스와 필터 기능의 보이스 특징은 여기에서 어떤 필터 유형을 선택했는지에 따라 다릅니다.



1 형식*

현재 요소의 필터 유형을 결정합니다.

설정: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

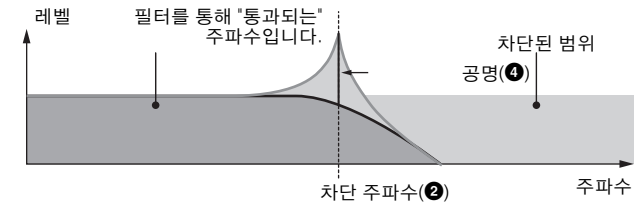
필터 유형 정보

LPF (로우 패스 필터)

차단 주파수 아래의 신호만을 통과시키는 필터 유형입니다. 필터의 차단 주파수를 올리면 사운드를 밝게 할 수 있고, 필터의 차단 주파수를 낮추면 사운드를 어둡게 할 수 있습니다. 차단 주파수 영역의 신호 레벨을 증폭시키기 위해 공명을 올림으로써 독특한 "피크" 사운드를 만들 수 있습니다. 이 필터 유형은 고전적인 신디사이저 사운드를 만드는 데 가장 인기가 많고 유용합니다.

LPF24D

디지털 사운드를 특징으로 하는 다이내믹 24 dB/oct 로우 패스 필터. LPF24A 유형(아래)과 비교하면 이 필터는 더욱 강조된 공명 이펙트를 만들 수 있습니다.



LPF24A

4폴 아날로그 신디사이저 필터와 특징이 비슷한 디지털 다이내믹 로우 패스 필터

LPF18

3폴 18dB/oct 로우 패스 필터

LPF18s

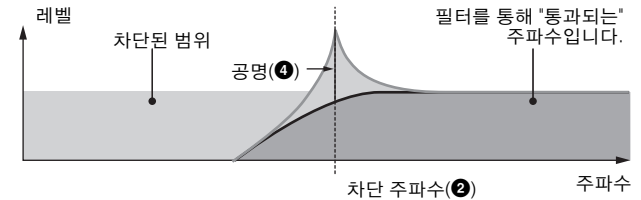
3폴 18dB/oct 로우 패스 필터. 이 필터는 LPF18 유형에 비해 차단 슬롭이 완만합니다.

HPF (하이 패스 필터)

차단 주파수 위의 신호만을 통과시키는 필터 유형입니다. 공명 파라미터를 사용하여 사운드에 특징을 추가할 수 있습니다.

HPF24D

디지털 사운드를 특징으로 하는 다이내믹 24 dB/oct 하이 패스 필터. 이 필터는 강조된 공명 이펙트를 만들 수 있습니다.



HPF12

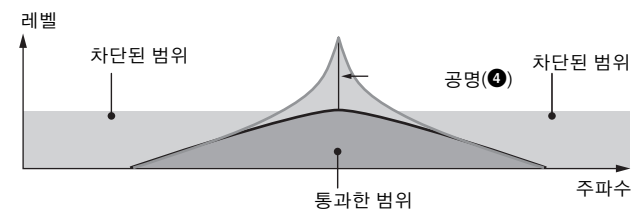
12dB/oct 다이내믹 하이 패스 필터.

BPF (밴드 패스 필터)

이 필터는 LPF와 HPF가 결합된 유형입니다. 이 필터 유형을 선택하면 오디오 신호가 통과되는 차단 주파수를 설정할 수 있습니다.

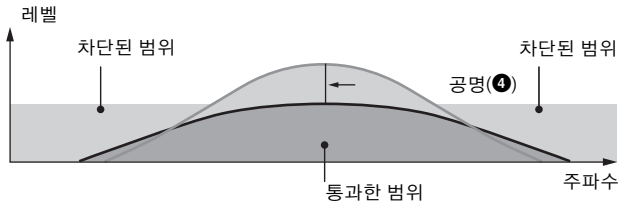
BPF12D

특징적인 디지털 사운드가 있는 -12dB/oct HPF와 LPF의 조합



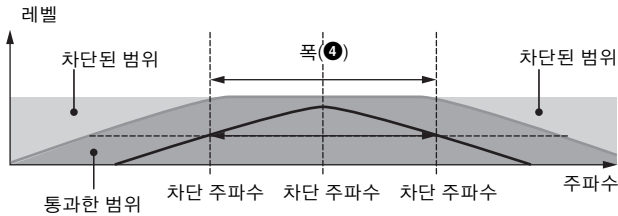
BPF6

-6dB/oct HPF와 LPF의 조합



BPFw

대역폭 설정을 더 넓게 하기 위해 HPF와 LPF 필터를 조합시키는 12dB/oct BPF

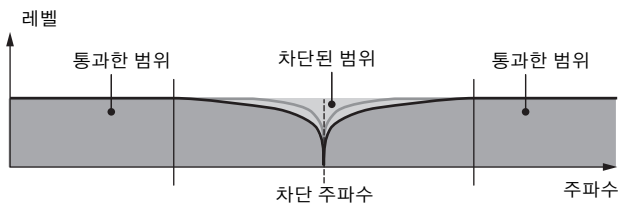


BEF(밴드 소거 필터)

이 필터 유형을 선택하면 오디오 신호가 음소거 또는 소거되는 차단 주파수를 설정할 수 있습니다. 밴드 패스 필터와 비교할 때 밴드 소거 필터는 사운드에 반대되는 이펙트를 줍니다.

BEF12

BEF6

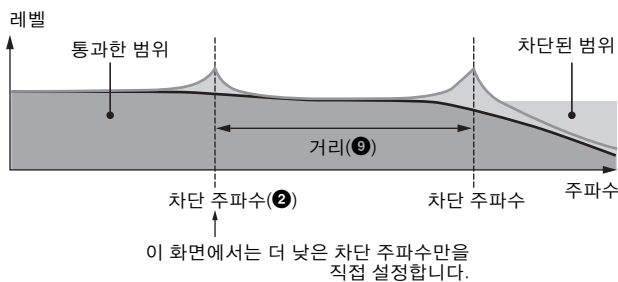


이중 유형 필터

두 가지의 동일한 필터 유형을 조합시킨 것입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.

이중 LPF

2개의 12dB/oct 로우 패스 필터가 평행으로 연결



이중 HPF

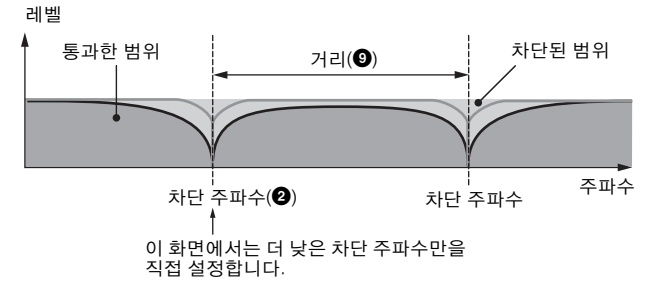
2개의 -12dB/oct 하이 패스 필터가 평행으로 연결

이중 BPF

2개의 -6dB/oct 밴드 패스 필터가 평행으로 연결

이중 BEF

2개의 -6dB/oct 밴드 소거 필터가 평행으로 연결



조합 유형 필터

두 가지의 다른 필터 유형을 조합시킨 것입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.

LPF12+HPF12

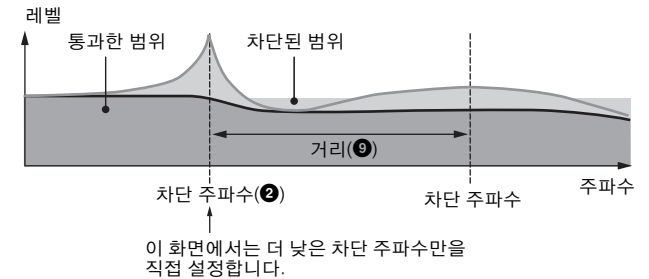
-12dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합. 이 필터 유형을 선택한 경우 HPF 차단(10) 및 HPF 건반 수반 감도(11)를 설정할 수 있습니다. 화면에는 LPF 그래프만 표시됩니다.

LPF6+HPF6

-6dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합. 이 필터 유형을 선택한 경우 HPF 차단(10) 및 HPF 건반 수반 감도(11)를 설정할 수 있습니다. 화면에는 LPF 그래프만 표시됩니다.

LPF12+BPF6

로우 패스 필터와 밴드 패스 필터의 조합. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.



2 차단*

필터의 차단 주파수 또는 필터가 적용되는 중앙 주파수를 결정합니다. 보이스의 보이스적 특징과 차단 주파수의 기능은 어느 필터 유형을 선택했는지에 따라 다릅니다. 화면에 표시된 필터 그래프를 확인하면서 이 파라미터를 설정합니다.

설정: 0~255

3 Cutoff Velocity Sens (차단 세기 감도)

차단 주파수(2)가 세기, 즉 음을 연주하는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. 양수로 설정하면 건반을 세게 연주할수록 차단 주파수가 높아집니다. 0으로 설정하면 차단 주파수가 세기와 무관하게 변경되지 않습니다. 음수 설정은 건반을 부드럽게 누를수록 차단 주파수를 상승시킵니다.

설정: -64~+0~+63

4 공명폭

이 파라미터의 기능은 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 선택한 필터가 LPF, HPF, BPF(BPfw 제외)또는 BEF이면 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. BPfw는 주파수 대역폭 조절에 사용됩니다.

공명은 차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(고조파 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 이 파라미터는 차단 주파수 파라미터와 함께 사용하여 사운드에 추가 특징을 부가할 수 있습니다.

너비 파라미터는 BPfw와 함께 필터를 통해 전달되는 신호 주파수 대역 너비 조절에 사용됩니다.

필터 유형을 "LPF6" 또는 "thru"로 설정한 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: 0~127

5 Resonance Velocity Sens (공명 세기 감도)

공명이 세기, 즉 음을 연주하는 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 양수 값의 경우 세기가 높을수록 공명이 커집니다. 0으로 설정하면 공명 값이 변경되지 않습니다. 음수 값의 경우 세기가 낮을수록 공명이 커집니다.

설정: -64~+0~+63

6 게인

필터에 전송된 신호의 게인을 결정합니다. 값이 낮을수록 게인이 적어집니다. 필터를 통해 만들어진 보이스의 특징은 여기에서 설정한 값에 따라 다릅니다.

설정: 0~255

7 차단 건반 수반

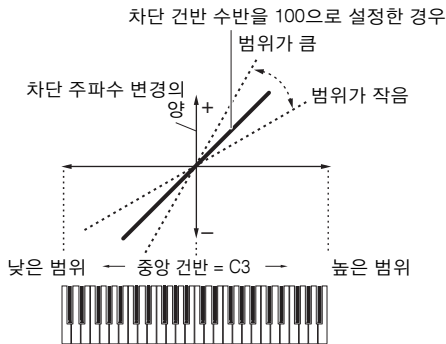
C3을 기본 피치로 가정하고 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 차단 주파수(위의 설정)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 설정은 낮은 음에 대한 차단 주파수를 낮추며 높은 음에 대해서는 올립니다. 음수로 설정하면 반대 효과를 냅니다.

설정: -64~+0~+63

8 중앙 건반 (표시만)

위의 차단 건반 수반(7)의 중앙 음이 C3임을 나타냅니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수 없습니다.

차단 건반 수반 및 중앙 건반



9 거리

이중 필터 유형(평행으로 결합된 동일한 필터 2개) 및 LPF12 + BPF6 형식에 대해 두 개의 차단 주파수 사이의 거리를 결정합니다. 다른 필터 유형을 선택한 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: -128~+0~+127

10 HPF Cutoff (하이 패스 필터 차단 주파수)

HPF의 건반 수반 파라미터(아래)의 중앙 주파수를 결정합니다. 필터 유형 "LPF12" 또는 "LPF6"을 선택한 경우 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: 0~255

11 HPF Key Follow (하이 패스 필터 건반 수반)

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 HPF의 차단 주파수(위에서 설정)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 설정은 낮은 음에 대한 차단 주파수를 낮추며 높은 음에 대해서는 올립니다. 음수로 설정하면 반대 효과를 냅니다. 필터 유형 "LPF12" 또는 "LPF6"을 선택한 경우 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

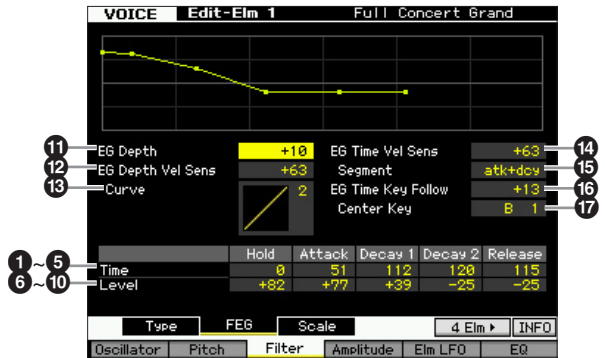
설정: -200%~0%~+200%

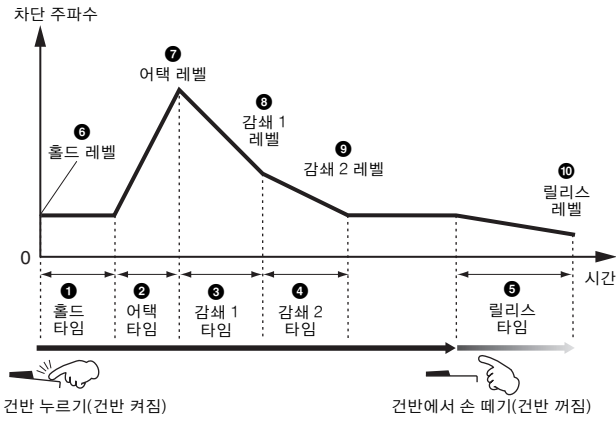
12 중앙 건반

위의 하이 패스 필터 건반 수반(7)의 중앙 음이 C3임을 나타냅니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수 없습니다.

필터 EG 설정—[SF2] FEG (필터 EG)

이 화면에서는 필터 EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. FEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 톤의 변화를 조절할 수 있습니다.





시간

시간 파라미터로 아래 레벨 파라미터의 인접점 사이의 시간을 설정할 수 있습니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

1 홀드 타임

건반에서 음을 누르는 순간과 엔벨로프가 올라가기 시작하는 순간 사이의 딜레이 타임을 결정합니다.

2 어택 타임

홀드 시간이 경과한 후 보이스의 초기 차단 주파수(홀드 레벨)에서 최대 레벨까지의 어택 속도를 결정합니다.

3 감쇄 1 타임

엔벨로프가 보이스의 최대 차단 주파수(어택 레벨)에서 감쇄 1 레벨로 지정된 차단 주파수까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 감쇄 2 타임

엔벨로프가 감쇄 1 레벨로 지정된 차단 주파수에서 감쇄 2 레벨로 지정된 차단 주파수까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

5 릴리스 타임

엔벨로프가 감쇄 2 레벨로 지정된 차단 주파수에서 음에서 손을 뗄 때의 릴리스 레벨로 지정된 차단 주파수까지 떨어지는 속도를 결정합니다.

레벨

레벨 파라미터로 Filter Type 화면(74페이지)에서 지정된 차단 주파수에 따라 각 지점에서의 필터 변경의 양을 설정할 수 있습니다.

설정: -128~+0~+127

6 홀드 레벨

음을 누르는 순간의 초기 차단 주파수를 결정합니다.

7 어택 레벨

음을 누른 후 엔벨로프가 도달하는 최대 차단 주파수를 결정합니다.

8 감쇄 1 레벨

감쇄 1 타임이 경과한 후 차단 주파수가 어택 레벨로부터 도달하는 레벨을 결정합니다.

9 감쇄 2 레벨

음을 누른 상태에서 유지되는 차단 주파수를 결정합니다.

10 릴리스 레벨

음에서 손을 뗀 후 도달하는 최종 차단 주파수를 결정합니다.

11 EG 깊이

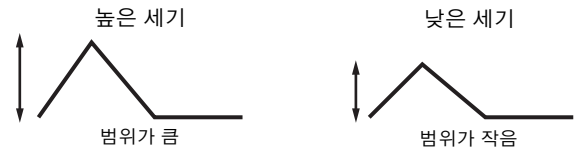
차단 주파수 엔벨로프가 변경되는 범위를 결정합니다. 0에서 설정하면 차단 주파수가 변하지 않습니다. 값이 0보다 커질수록 차단 주파수의 범위가 증가합니다. 값이 음수가 되면 차단 주파수 변경이 뒤바뀝니다.

설정: -64~+0~+63

12 EG Depth Vel Sens (EG 깊이 세기 감도)

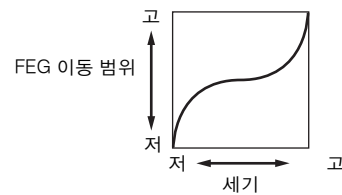
차단 주파수의 범위가 속도에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기로 인해 필터 EG 범위가 확장되고 낮은 세기로 인해 수축됩니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 필터 EG 범위가 수축되고 낮은 세기로 인해 확장됩니다. 0으로 설정하면 세기와 무관하게 필터 EG 범위가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63



13 EG Depth Vel Sens Curve (EG 깊이 세기 감도)

다섯 가지 곡선으로 FEG 이동 범위가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 변하는지를 알 수 있습니다. 선택한 곡선은 화면에 그래프로 표시됩니다. 그래프의 수평 축은 세기, 수직 축은 차단 주파수 범위입니다. 예를 들어, 아래 그림에서는 중간 범위의 세기(약 64)는 FEG 이동 범위가 변경되지 않고 세기 범위가 높거나 낮으면 보다 크게 변경되는 것을 보여줍니다.



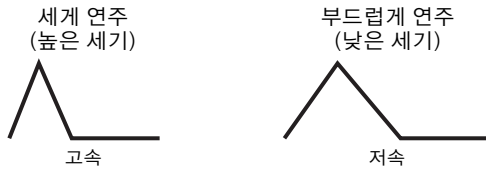
설정: 곡선 0~4

14 EG Time Velocity Sens (EG 타임 세기 감도)

FEG 이동 시간(속도)이 세기, 즉 음을 누르는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기로 인해 FEG 이동 시간이 빨라지고 낮은 세기로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 FEG 이동 시간이 느려지고 낮은 세기로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 세기와 무관하게 FEG 이동 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63

보이스 모드
퍼포먼스 모드
생동감 모드 1
속도 모드
패턴 모드
믹싱 모드
생동감 모드 2
마스터 모드
우틀리테 모드
패임 모드



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG 타임 세기 감도 세그먼트)

EG 타임 세기 감도(14)가 영향을 미치는 필터 EG의 부분을 결정합니다.

설정: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 타임 세기 감도가 어택 타임과 홀드 타임에 영향을 줍니다.

atk+dcy(어택+감쇄)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임, 감쇄 1 타임, 홀드 타임에 영향을 줍니다.

decay

EG 타임 세기 감도가 감쇄 1/2 타임에 영향을 줍니다.

atk+rls(어택+릴리스)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임, 릴리스 타임, 홀드 타임에 영향을 줍니다.

all

EG 타임 세기 감도가 모든 필터 EG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

16 EG 타임 건반 수반

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 필터 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 높은 음으로 인해 필터 EG 이동 속도가 빨라지고 낮은 음으로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 필터 EG 이동 속도가 느려지고 낮은 음으로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 누른 음과 무관하게 필터 EG 이동 속도가 변경되지 않습니다.

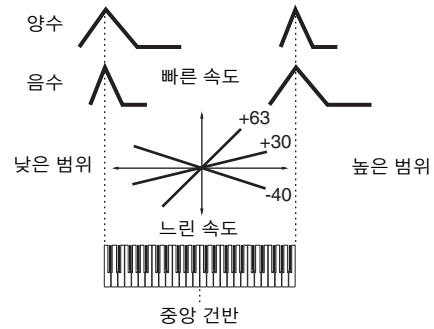
설정: -64~+0~+63

17 중앙 건반

EG 타임 건반 수반(16)의 중앙 음 또는 피치를 결정합니다. 중앙 건반을 연주하면 FEG가 실제 설정에 따라 작동합니다.

설정: C-2~G8

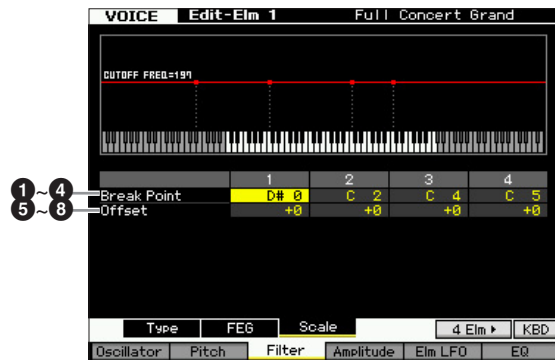
EG 타임 건반 수반 및 중앙 건반



또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다. 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

필터 스케일링 설정—[SF3] Scale

필터 스케일링은 건반의 음 위치에 따라 필터 차단 주파수를 조절합니다. 전체 건반을 4개의 브레이크 포인트로 분리하고 차단 주파수의 여러 오프셋 값을 각각 지정할 수 있습니다.



1~4 브레이크 포인트 1~4

각각의 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

설정: C-2~G8

또한 [SF6] INFO 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 브레이크 포인트를 설정할 수 있습니다. 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

브레이크 포인트 1부터 브레이크 포인트 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

5~8 오프셋 1~4

각 브레이크 포인트의 차단 주파수에 대한 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128~+0~+127

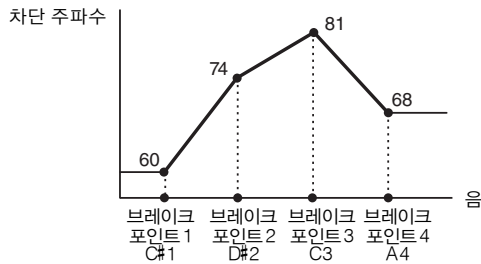
오프셋의 크기와 상관 없이 최소 및 최대 차단 한도(각각 0과 127의 값)를 초과할 수 없습니다.

브레이크 포인트 1 음의 밑에 있는 음을 연주하면 브레이크 포인트 1 레벨이 설정됩니다. 마찬가지로, 브레이크 포인트 4 음의 위에 있는 음을 연주하면 브레이크 포인트 4 레벨이 설정됩니다.

필터 스케일링의 설정 예

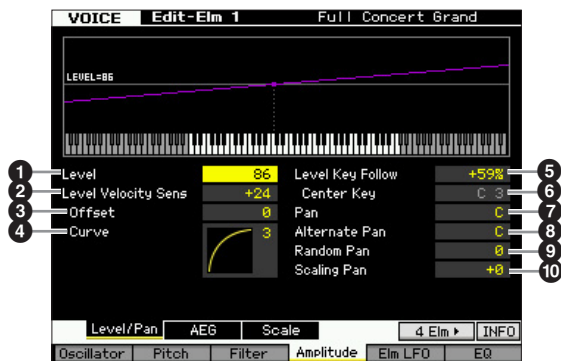
필터 스케일링은 예시를 통해 가장 잘 이해할 수 있습니다. 아래의 예시 화면에 표시된 설정의 경우, 기본 차단 주파수 값은 64이고 선택한 브레이크 포인트 설정에서의 여러 오프셋 값이 변경되면 이에 따라 기본 값도 변경됩니다. 차단 주파수에 대한 구체적인 변경 사항이 아래 다이어그램에 표시되어 있습니다. 차단 주파수는 표시된 것처럼 연속 브레이크 포인트 사이에서 선형으로 변경됩니다.

	1	2	3	4
브레이크 포인트	C#1	D#2	C3	A4
오프셋	-4	+10	+17	+4



출력 레벨 설정 — [F4] Amplitude

레벨 및 팬 설정 — [SF1] Level/Pan



1 레벨*

요소의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

2 Level Velocity Sens (레벨 세기 감도)*

요소 출력 레벨이 세기에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 출력 레벨을 상승시킵니다. 0으로 설정하면 출력 레벨이 변하지 않습니다. 음수 설정은 건반을 부드럽게 누를수록 출력 레벨을 상승시킵니다.

설정: -64~+0~+63

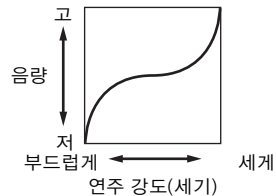
3 Level Velocity Sens Offset (레벨 세기 감도 오프셋)

레벨 세기 감도(2)에서 지정된 레벨을 올리거나 낮춥니다. 64로 설정하면 레벨 세기 감도(2)의 원래 값이 사용됩니다. 64 초과로 설정하면 레벨 세기 감도(2)에서 지정된 레벨이 높아집니다. 64 미만으로 설정하면 레벨이 낮아집니다.

설정: 0~127

4 Level Velocity Sens Curve (레벨 세기 감도 곡선)*

다섯 가지 곡선으로 실제 세기가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 만들어지는지를 알 수 있습니다. 선택한 곡선은 화면에 그래프로 표시됩니다.



설정: 곡선 0~4

5 레벨 건반 수반

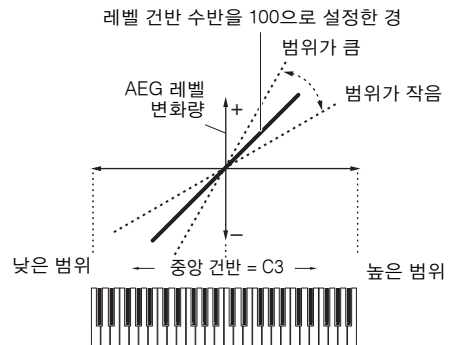
C3을 기본 피치로 가정하고 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 진폭 레벨(위의 설정)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 설정은 낮은 음에 대한 출력 레벨을 낮추며 높은 음에 대해서는 올립니다. 음수로 설정하면 반대 이펙트를 냅니다.

설정: -200%~+0%~+200%

6 중앙 건반 (표시만)

위의 레벨 건반 수반(5)의 중앙 음이 C3음을 나타냅니다. 이 값은 표시만 되며 변경할 수 없습니다.

레벨 건반 수반 및 중앙 건반



7 팬*

사운드의 스테레오 팬 위치를 조절합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

보이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 순 모드
 패턴 모드
 마스터 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 우틸리티 모드
 페임 모드

8 대체 팬

위에서 설정한 팬 위치를 중심으로 가정하고 누르는 각 음에 대해 사운드가 좌우로 번갈아 패닝되는 양을 결정합니다. 큰 값은 팬 범위 너비를 증가시킵니다.

설정: L64~C~R63

9 랜덤 팬

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

설정: 0~127

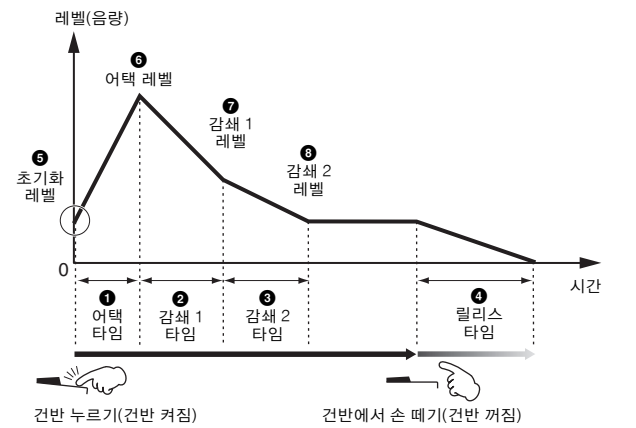
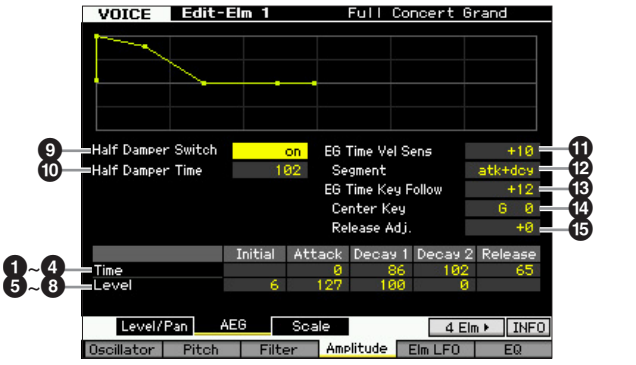
10 스케일링 팬

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 좌우 팬 위치(위의 설정)에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음 C3을 기준으로 메인 팬 설정(위)이 기본 팬 위치에 사용됩니다. 양수 설정을 하면 낮은 음에 대해서는 팬 위치가 좌측, 높은 음에 대해서는 우측으로 이동합니다. 음수로 설정하면 반대 이펙트를 냅니다.

설정: -64~+0~+63

진폭 EG 설정—[SF2] AEG (진폭 EG)

이 화면에서는 진폭 EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. AEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 음량 이동을 조절할 수 있습니다.



시간*

시간 파라미터로 아래 레벨 파라미터의 인접점 사이의 시간을 설정할 수 있습니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

1 어택 타임

건반을 누른 후 사운드가 최고 레벨에 도달하는 시간을 결정합니다.

2 감쇄 1 타임

엔벨로프가 어택 레벨에서 감쇄 1 레벨로 떨어지는 속도를 결정합니다.

3 감쇄 2 타임

엔벨로프가 감쇄 1 레벨에서 감쇄 2 레벨(서스테인 레벨)로 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 릴리스 타임

건반에서 손을 뗀 후 사운드가 묵음에 이르기까지 감쇄하는 시간을 결정합니다.

레벨

레벨 파라미터는 Level/Pan 화면(79페이지)에 지정된 레벨에 따라 각 지점에서의 이동의 양을 설정할 수 있습니다.

설정: 0~127

5 초기화 레벨

음을 누르는 순간의 초기 레벨을 결정합니다.

6 어택 레벨

음을 누른 후 엔벨로프가 도달하는 최대 레벨을 결정합니다.

7 감쇄 1 레벨

감쇄 1 타임이 경과한 후 엔벨로프가 어택 레벨로부터 도달하는 레벨을 결정합니다.

8 감쇄 2 레벨

음을 누른 상태에서 유지되는 레벨을 결정합니다.

9 하프 댄퍼 스위치

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

설정: on, off

주 선택 사양인 FC3으로 하프 댄퍼 이펙트를 재현하려는 경우 유틸리티 모드의 Play 화면(219페이지)에서 서스테인 페달 파라미터를 "FC3(half on)"으로 설정합니다. 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 컨트롤 변경 메시지를 통해 하프 댄퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.

10 하프 댐퍼 타임

하프 댐퍼 스위치 파라미터(9)를 켜 다음 풋 컨트롤러 FC3을 길게 누른 상태에서 음에서 손을 떼 후 사운드가 묵음으로 감쇄하는 속도를 결정합니다. 건반에서 손을 떼 후 AEG의 하프 댐퍼 타임을 최대 감쇄 값, AEG의 릴리스 타임을 최소 감쇄 값으로 설정하여 풋 컨트롤러 위치를 통해 사운드의 감쇄 시간을 제어할 수 있습니다.

페달에서 발을 뺄 때 건반에서 손을 떼 후 감쇄 시간이 AEG 릴리스 타임에 해당합니다.

릴리스 타임을 적은 값으로 설정하고 하프 댐퍼 타임을 큰 값으로 설정하여 피아노 같은 이펙트를 낼 수 있습니다.

여기서의 설정은 하프 댐퍼 스위치 파라미터(9)를 on으로 설정하고 후면 패널에 연결된 FC3(선택 사양)을 사용할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0~127

11 EG Time Velocity Sens (EG 타임 세기 감도)

AEG 이동 시간(속도)이 세기, 즉 음을 누르는 강도에 반응하는 방식을 결정합니다.

양수 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기로 인해 AEG 이동 시간이 빨라지고 낮은 세기로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 AEG 이동 시간이 느려지고 낮은 세기로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 세기와 무관하게 진폭 이동 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63



12 EG Time Velocity Sens Segment (EG 타임 세기 감도 세그먼트)

EG 타임 세기 감도(11)가 영향을 미치는 진폭 EG의 부분을 결정합니다.

설정: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 타임 세기 감도가 어택 타임에 영향을 줍니다.

atk+dcy (어택+감쇄)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임과 감쇄 1 타임에 영향을 줍니다.

decay

EG 타임 세기 감도가 감쇄 타임에 영향을 줍니다.

atk+rls (어택+릴리스)

EG 타임 세기 감도가 어택 타임과 릴리스 타임에 영향을 줍니다.

all

EG 타임 세기 감도가 모든 진폭 EG 타임 파라미터에 영향을 줍니다.

13 EG 타임 건반 수반

음(구체적으로 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 요소의 진폭 EG 타임에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 양수 값으로 설정하면 높은 음으로 인해 진폭 EG 이동 속도

가 빨라지고 낮은 음으로 인해 속도가 느려집니다. 음수 값으로 설정하면 높은 세기로 인해 진폭 EG 이동 속도가 느려지고 낮은 음으로 인해 속도가 빨라집니다. 0으로 설정하면 누른 음과 무관하게 진폭 EG 이동 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64~+0~+63

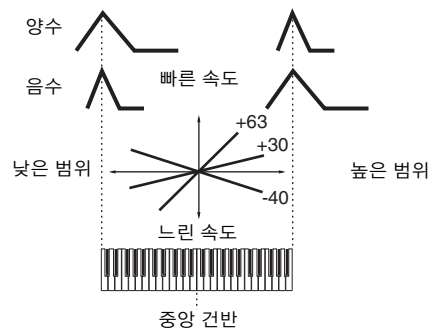
14 중앙 건반

EG 타임 건반 수반(16)의 중앙 음을 결정합니다. 중앙 건반을 연주하면 AEG가 실제 설정에 따라 작동합니다.

설정: C -2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

EG 타임 건반 수반 및 중앙 건반



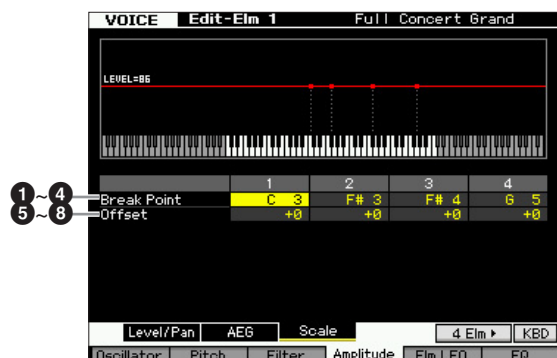
15 Release Adj. (EG 타임 건반 수반 감도 릴리스 조절)

EG 릴리스에 대한 EG 타임 건반 수반 감도를 결정합니다. 이 파라미터를 "+63"으로 설정하면 EG 타임 건반 수반 감도가 감쇄 1 또는 감쇄 2로 설정됩니다. 값이 낮을수록 감도가 낮습니다. 이 파라미터를 "-64"로 설정하면 EG 타임 건반 수반 감도에 아무런 영향이 없습니다.

설정: -64~+0~+63

진폭 스케일링 설정—[SF3] Scale

진폭 스케일링은 건반의 음 위치에 따라 진폭 출력 레벨을 컨트롤합니다. 전체 건반을 4개의 브레이크 포인트로 분리하고 진폭의 여러 오프셋 값을 각각 지정할 수 있습니다



①~④ 브레이크 포인트 1~4

각각의 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 브레이크 포인트를 설정할 수 있습니다. 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

주 브레이크 포인트 1부터 브레이크 포인트 4는 건반 전체에서 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

⑤~⑧ 오프셋 1~4

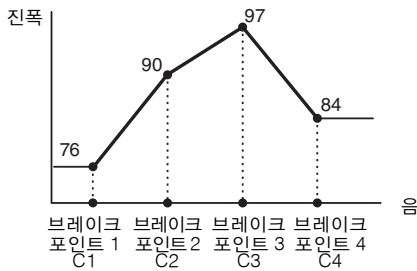
각 브레이크 포인트의 레벨에 대한 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128~+0~+127

진폭 스케일링의 설정 예

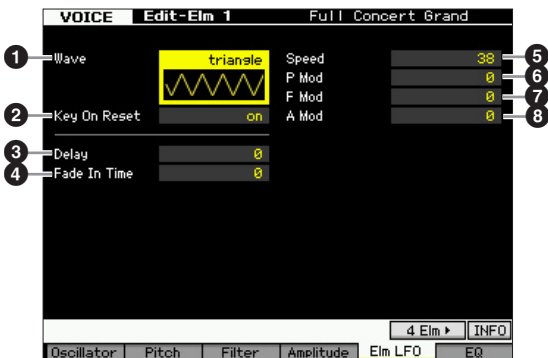
진폭 스케일링은 예시를 통해 가장 잘 이해할 수 있습니다. 아래의 예시 화면에 표시된 설정의 경우, 선택한 요소에 대한 기본 진폭(음량) 값은 80이고 선택한 브레이크 포인트 설정에서의 여러 오프셋 값이 변경되면 이에 따라 기본 값도 변경됩니다. 진폭에 대한 구체적인 변경 사항이 아래 다이어그램에 표시되어 있습니다. 진폭은 표시된 것처럼 연속 브레이크 포인트 사이에서 선형으로 변경됩니다.

	1	2	3	4
브레이크 포인트	C1	C2	C3	C4
오프셋	-4	+10	+17	+4



보이스 변조 — [F5] Elm LFO (요소 LFO)

이 화면에는 각 요소에 대한 LFO에 대한 포괄적인 컨트롤 세트가 표시됩니다. LFO를 사용하여 피치, 필터, 진폭 파라미터에 적용함으로써 비브라토, 와와, 트레몰로, 기타 특수 이펙트를 생성할 수 있습니다.



① 웨이브

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 사운드를 변조하는 방법을 결정합니다.

설정: saw, triangle, square

② 키 온 리셋

음을 연주할 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

off

건반 동기화 없이 LFO가 자유롭게 반복됩니다. 해당 지점에서 LFO가 어떤 상태에 있는지 건반을 누르면 LFO 웨이브가 시작됩니다.

on

LFO가 각 음을 연주할 때마다 재설정되고 위상 파라미터(위)에서 지정한 위상에서 웨이브를 시작합니다.

③ 딜레이

건반에서 음을 누르는 순간과 LFO가 유효해지는 순간 사이의 딜레이 타임을 결정합니다. 값이 클수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

④ 페이드 인 타임

딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 걸리는 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 페이드 인이 느려집니다. "0"으로 설정하면 LFO 이펙트가 페이드 인하지 않으며 딜레이 타임이 경과한 후 즉시 최대 레벨에 도달합니다.

설정: 0~127

⑤ 속도

LFO 웨이브 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다.

설정: 0~63

⑥ P Mod (피치 모듈레이션 깊이)

LFO 웨이브가 사운드의 피치를 변경(모듈레이션)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 컨트롤 깊이가 커집니다.

설정: 0~127

⑦ F Mod (필터 모듈레이션 깊이)

LFO 웨이브가 필터 차단 주파수를 변경(모듈레이션)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 컨트롤 깊이가 커집니다.

설정: 0~127

⑧ A Mod (진폭 모듈레이션 깊이)

LFO 웨이브가 사운드의 진폭을 변경(모듈레이션)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 컨트롤 깊이가 커집니다.

설정: 0~127

이퀄라이저(EQ) 설정 — [F6] EQ

이 화면에서는 각 요소의 EQ 파라미터를 설정할 수 있습니다.

1 형식

EQ 형식을 결정합니다. 사용 가능한 값 및 파라미터 수는 선택한 EQ 형식에 따라 다릅니다.

설정:

2 Band, PEQ

아래 참조

Boost 6, Boost 12, Boost 18

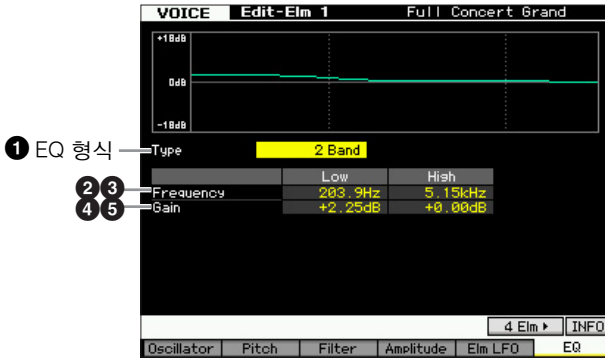
선택한 요소의 전체 대역을 +6dB, +12dB, +18dB로 각각 증폭시킵니다.

thru

선택하면 이퀄라이저가 우회되고 전체 신호에 영향을 미치지 않습니다.

EQ 형식을 "2 Band"로 설정한 경우

분리된 고, 저 주파수 대역을 조합하는 "셀빙" 이퀄라이저입니다.



2 저주파수

낮은 EQ 대역의 표준 주파수를 결정합니다.

설정: 50.1 Hz~2.00 kHz

3 고주파수

높은 EQ 대역의 표준 주파수를 결정합니다.

설정: 503.8 Hz~10.1 kHz

4 로우 게인

저주파수(2) 아래의 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

설정: -12.00 dB~+0.00 dB~+12.00 dB

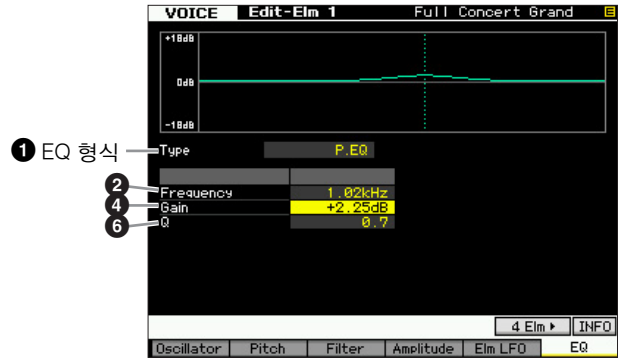
5 하이 게인

고주파수(3) 위의 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

설정: -12.00 dB~+0.00 dB~+12.00 dB

EQ 형식을 "PEQ"로 설정한 경우

단일 대역의 파라메트릭 EQ는 주파수 주변의 신호 레벨(게인)을 감쇄 또는 증폭시키는 데 사용됩니다. 이 형식에는 32가지 "Q" 설정이 있으며, 이 설정들이 이퀄라이저의 주파수 대역을 결정합니다.



2 저주파수

중심 주파수를 결정합니다.

설정: 139.7 Hz~12.9 kHz

4 로우 게인

저주파수(2) 아래의 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

설정: -12.00 dB~+0.00 dB~+12.00 dB

6 Q

대역에 대한 Q(대역폭)를 결정합니다. 설정이 낮을수록 대역폭이 커집니다. 설정이 높을수록 대역폭이 작아집니다.

설정: 0.7~10.3

드럼 보이스 편집

"편집"이란 보이스를 구성하는 파라미터를 변경하여 보이스를 생성하는 과정을 말하며, 이 작업은 보이스 모드 내 하위 모드인 보이스 편집에서 할 수 있습니다. 이 부분에서는 드럼 보이스 편집 방법을 설명합니다. 드럼 보이스 편집 모드로 들어가려면 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 모드로 들어가서 드럼 보이스를 선택한 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

보이스 모드

편집 모드

드럼 보이스 모드 1

공통 모드

패턴 모드

마스터 모드

샘플링 모드 2

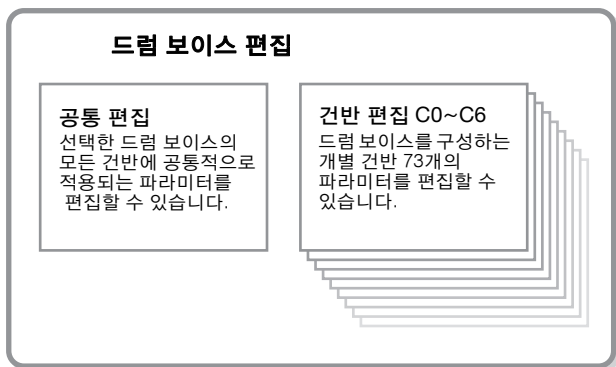
마스터 모드

유틸리티 모드

패턴 모드

공통 편집 및 건반 편집

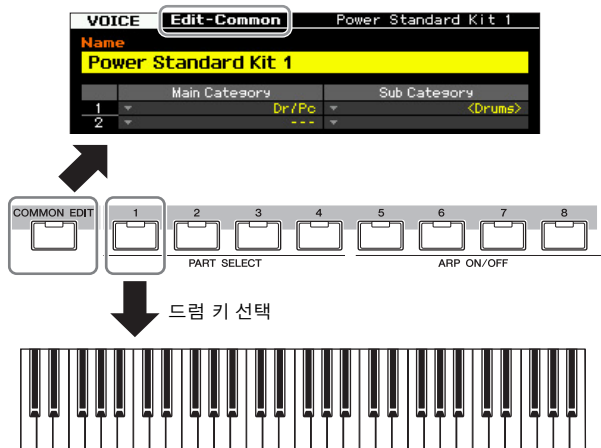
각 드럼 보이스는 최대 73개의 드럼 키로 구성될 수 있으며, 이 드럼 키는 건반 전체의 음(C0~C6)에 지정되어 있습니다. Drum Voice Edit 화면에는 모든 건반에 공통된 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 각 건반을 개별적으로 편집하는 화면의 두 가지 형식이 있습니다.



드럼 보이스 편집

- 1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 들어갑니다. 편집할 드럼 보이스를 선택합니다.
- 2 [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집 모드로 들어갑니다.
- 3 원하는 Edit 화면, Common Edit 또는 Key Edit을 불러옵니다.
Common Edit 화면을 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. Key Edit 화면을 불러오려면 숫자 버튼 [1]을 누릅니다. 드럼 키 편집 모드에서 원하는 드럼 악기 사운드가 지정된 건반을 누릅니다.

Common Edit 화면



4 원하는 화면을 불러옵니다.

원하는 화면을 검색하려면 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴 항목을 확인합니다. [F1]~[F6] 버튼의 각 탭 메뉴에는 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 하위 메뉴가 화면 하단에 있습니다.

주 [SF6] 버튼을 누르면 Information 화면, 문자 입력(37페이지), 숫자 버튼 기능(36페이지), List 화면 선택(37페이지) 등 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. [SF6] 버튼을 통해 불러온 기능은 커서가 위치해 있는 선택한 파라미터에 따라 달라집니다.

5 커서를 원하는 파라미터로 옮깁니다.

6 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.

7 필요에 따라 단계 3~6을 반복합니다.

8 편집한 보이스에 대해 원하는 이름을 입력합니다.

보이스 공통 편집 모드의 Name 화면(55페이지)을 사용합니다.

9 편집한 보이스를 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Store 창을 불러온 다음(54페이지) 편집한 보이스를 저장합니다.

주의사항

- 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄면 편집한 보이스가 유실됩니다. 따라서 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.
- 보이스가 저장되는 사용자 메모리는 플래시 메모리이므로 전원을 꺼도 편집 및 저장된 보이스가 삭제되지 않습니다. 따라서 저장된 데이터가 유실될 위험이 없습니다. 그러나 보이스를 저장하면 대

상 보이스 번호에 이미 저장되어 있던 보이스 데이터를 덮어쓰게 됩니다. 그렇기 때문에 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF 에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (241 페이지).

- 주 다른 편리한 기능도 드럼 보이스 편집 모드에서 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 53페이지를 참조하십시오.

공통 편집 파라미터

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

공통 편집을 수행하면 선택한 드럼 보이스의 모든 드럼 키에 공통적으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

선택한 보이스의 일반 설정—[F1] General

- 주 드럼 보이스의 공통 편집 파라미터는 기본적으로 일반 보이스와 동일합니다. 그러나 일반 보이스의 파라미터와 이름이 동일한 일부 파라미터는 드럼 보이스에 사용할 수 없습니다.

편집한 보이스의 이름 지정—[SF1] Name

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 55페이지를 참조하십시오.

미세 튜닝 및 모노/폴리 등 재생 모드 설정—[SF2] Play Mode

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 55페이지를 참조하십시오.

기타 설정—[SF3] Other

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 57페이지를 참조하십시오.

아르페지오 설정—[F2] ARP Main (아르페지오 메인)

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 58페이지를 참조하십시오.

아르페지오 설정—[F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬 감을 변경할 수 있습니다. 고정 SD/BD 파라미터를 제외하고 일반 보이스 공통 편집 (57페이지)에서와 동일합니다.

고정 SD/BD

이 파라미터는 드럼 보이스에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생에서 C1은 스네어 드럼의 음으로 사용되고 D1은 베이스 드럼의 음으로 사용됩니다.

대부분의 드럼 키트는 스네어 드럼 사운드를 C1에, 베이스 드럼 사운드를 D1에 지정하지만, 특정 드럼 키트는 이들 사운드를 다른 음에도 추가로 지정하여 해당 음(C1 및 D1과 다름)을 사용함으로써 특정 아르페지오 형식이 생성됩니다. 따라서 선택한 아르페지오 형식과 드럼 키트에 따라 적합하지 않은 사운드가 출력될 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 이러한 문제를 해결할 수 있습니다.

[SF1]~[SF5] 버튼으로 아르페지오 형식을 변경한 경우 스네어 드럼 및 베이스 드럼 사운드가 적합하지 않다고 느껴지면 이 파라미터를 on으로 설정하는 것이 좋습니다.

설정: on, off

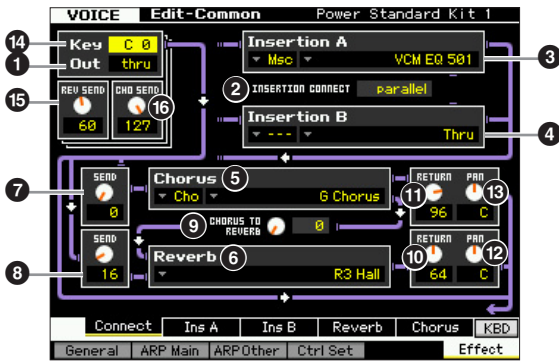
컨트롤러 설정 — [F4] Ctrl Set (컨트롤러 설정)

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 61페이지를 참조하십시오. 드럼 보이스 공통 편집에서는 요소(Element) 스위치 파라미터를 사용할 수 없습니다.

이펙트 설정 — [F6] Effect

이펙트 연결 설정 — [SF1] Connect

이 화면에서는 이펙트를 포괄적으로 제어할 수 있습니다. 이 화면에 있는 기능은 기본적으로 일반 보이스 공통 편집(64페이지)에서와 동일합니다. 다른 점은 인서트 이펙트 출력 파라미터가 각 드럼 키를 제외한 각 요소에 대해서는 설정되어 있지 않다는 점입니다. 또한, 세 가지의 파라미터(14~16)를 추가적으로 사용할 수 있습니다.



1 Out (인서트 이펙트 출력)

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 각 드럼 키에 파라미터를 설정할 수 있습니다. INSERTION CONNECT(2)를 "ins L"로 설정한 경우 여기에서의 설정과 관계 없이 각 드럼 키의 신호는 인서트 L로 출력됩니다.

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

파라미터 2~13은 일반 보이스 편집 모드의 Common 화면(64페이지)에서의 파라미터와 동일합니다.

14 건반

편집할 드럼 키를 결정합니다. 각 드럼 키에 대해 인서트 이펙트 출력(1), 건반 리버브 전송(15), 건반 코러스 전송(16)을 설정할 수 있습니다.

설정: C0~C6

15 REV SEND (건반 리버브 전송)

리버브 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 여기에서의 설정은 인서트 이펙트 출력 파라미터(1)가 "thru"로 설정되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0~127

주 인서트 이펙트 출력 파라미터(1)를 "Ins A" 또는 "Ins B"로 설정하면 이 경우에만 표시되는 인서트 리버브 전송 파라미터의 값을 설정하여 리버브 이펙트에 전송되는 드럼 키 사운드의 레벨(인서트 이펙트 A 또는 B에서 출력)을 결정할 수 있습니다.

16 CHO SEND (건반 코러스 전송)

코러스 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 여기에서의 설정은 인서트 이펙트 출력 파라미터(1)가 "thru"로 설정되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0~127

주 인서트 이펙트 출력 파라미터(1)를 "Ins A" 또는 "Ins B"로 설정하면 이 경우에만 표시되는 인서트 코러스 전송 파라미터의 값을 설정하여 코러스 이펙트에 전송되는 드럼 키 사운드의 레벨(인서트 이펙트 A 또는 B에서 출력)을 결정할 수 있습니다.

이펙트 파라미터 설정 — [SF2] Ins A — [SF5] Chorus

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 66페이지를 참조하십시오.

건반 편집 파라미터

[VOICE] → 드럼 보이스 선택 → [EDIT] → 건반 선택

오실레이터, 피치, 필터, 진폭 및 EG(엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터와 보이스를 구성하는 사운드를 편집하려면 Key Edit 화면을 불러옵니다.

별표(*) 표시 정보

보이스 편집을 처음 해보기 때문에 수많은 파라미터를 혼동할 수 있는 사용자를 위해 이 부분에서는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터를 편리하게 별표로 표시해 두었습니다. 보이스 편집을 처음 해보는 경우에는 이 파라미터들을 먼저 시도해 보십시오.

웨이브와 건반의 음 범위 설정 — [F1] Oscillator

이 화면에서는 파형 및 선택한 건반의 음 범위를 설정할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 건반*

편집할 드럼 키를 결정합니다. 음을 눌러 원하는 타악기를 선택할 수 있습니다.

설정: C0~C6

2 요소 스위치*

현재 선택되어 있는 건반이 사용되는지의 여부를 결정합니다. off로 설정하면 현재 편집되어 있는 건반은 소리가 나지 않습니다.

설정: off(비활성), on(활성)

3 Wave Bank (파형 बैं크)*

드럼 키에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다. PRE, USR, FL1, FL2 중에 बैं크를 선택할 수 있습니다.

PRE(프리셋 बैं크)에는 파형이 내장되어 있으며, USR(사용자 बैं크), FL1(선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈의 슬롯 1에 저장된 बैं크), FL2(선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈의 슬롯 2에 저장된 बैं크)에는 샘플링 모드에 저장된 샘플을 기본으로 하여 만들어진 사용자 파형이 포함되어 있습니다. FL1 및 FL2는 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M이 설치되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: PRE, USR, FL1, FL2

주 파형에 대한 자세한 내용은 119페이지의 샘플링 모드에 관한 설명을 참조하십시오.

4 Wave Main Category (파형 메인 카테고리)*

5 Wave Sub Category (파형 하위 카테고리)*

파형 번호를 선택하기 전에 이 파라미터들을 설정하여 원하는 파형(6)을 검색하는 쪽이 더 편리합니다. 프리셋 파형은 메인, 하위로 분류되며 하위 카테고리의 번호는 메인 카테고리에 따라 달라집니다.

6 Wave Number (파형 번호)*

파형 카테고리 및 번호를 선택하여 드럼 키에 지정된 파형을 결정합니다. 프리셋 बैं크의 전체 파형 목록을 보려면 Data List의 파형 목록을 참조하십시오.

7 모드 지정*

"single"로 설정한 경우 동일한 음을 두 번 재생할 수 없습니다. 동일한 음에서 두 개 이상의 인스턴스를 거의 동시에 수신한 경우 또는 상응하는 노트 오프 메시지가 없는 경우 유용합니다. 동일한 음의 각 인스턴스를 재생시키려면 "multi"로 설정합니다. 일반적으로, 이 파라미터를 "multi"로 설정해야 합니다. 완전 감쇄로 울리게 하고자 하는 탭버린과 심벌즈 사운드를 여러 번 연속해 재생하는 경우 특히 그렇습니다. "multi" 설정을 통해 전체 다성 보이스가 소비되고 사운드가 차단될 수 있습니다.

설정: single, multi

single

이 값을 "single"로 설정하고 동일한 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전송되면 첫 번째 음이 멈춘 후 다음 음이 소리가 납니다.

multi

이 값을 "multi"로 설정하고 동일한 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전송되면 모든 음이 동시에 소리가 납니다.

8 노트 오프 수신

선택한 드럼 키가 MIDI 노트 오프 메시지에 응답하는지의 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 선택한 드럼 키가 지속되는 비감쇄 사운드(스네어 롤 등)가 있을 때 음에서 손을 떼면 사운드가 정지될 수 있도록 on으로 설정되어야 합니다.

설정: off, on

9 대체 그룹*

건반이 지정될 대체 그룹을 결정합니다. 실제 드럼 키트에서 하이햇 열림 및 닫힘과 같은 일부 드럼 사운드는 실제로 동시에 연주할 수 없습니다. 서로 다른 사운드를 동일한 대체 그룹에 지정하면 건반이 동시에 재생되는 것을 막을 수 있습니다. 최대 127개의 대체 그룹을 정할 수 있습니다. 사운드의 동시 재생을 허용하려면 여기에서 "off"를 선택해도 됩니다.

설정: off, 1~127

10 Ins Effect Output (인서트 이펙트 출력)

각각의 개별 드럼 키 처리에 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 이 파라미터는 보이스 공통 편집의 Connect 화면(64페이지)의 Ins Effect Output과 동일합니다. 여기서의 설정은 해당 파라미터의 설정 또한 자동으로 변경시킵니다. Connect 화면에서 INSERTION CONNECT를 "ins L"로 설정한 경우 "ins A" 또는 "ins B"가 선택되었다 하더라도 인서트 L을 사용하여 각 개별 드럼 키를 처리합니다.

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

11 리버브 전송*

리버브 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 인서트 이펙트 출력(위)이 "thru"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 여기에서 한 설정은 보이스 공통 편집의 Connect 화면(64페이지)에서의 동일한 파라미터에 적용됩니다.

설정: 0~127

12 코러스 전송*

코러스 이펙트로 전송될 드럼 키 사운드(바이패스 신호) 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 인서트 이펙트 출력(위)이 "thru"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 여기에서 한 설정은 보이스 공통 편집의 Connect 화면(64페이지)에서의 동일한 파라미터에 적용됩니다.

설정: 0~127

13 출력 선택

개별 드럼 키 신호에 대한 특정 출력을 결정합니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 잭에서 각각의 개별 드럼 키 사운드가 출력되도록 지정할 수 있습니다. 이 파라미터는 연결된 외부 이펙트를 특정 드럼 악기에 적용하고자 할 경우에 유용합니다. 여기에서의 설정은 인서트 이펙트 출력 파라미터(10)가 "thru"로 설정되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 아래 표 참조

LCD	출력 잭	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 및 2	Stereo(1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 및 4	Stereo(3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 및 6	Stereo(5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 및 8	Stereo(7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 및 10	Stereo(9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 및 12	Stereo(11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 및 14	Stereo(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono

LCD	출력 잭	스테레오/모노
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

주 선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에만 FW 설정(FW1~14)을 사용할 수 있습니다.

14 Coarse (피치 약식 튜닝)*

드럼 키의 피치를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48 semi~+0 semi~+48 semi

15 Fine (피치 미세 튜닝)*

드럼 키의 피치를 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64 cent~+0 cent~+63 cent

16 Pitch Velocity Sens (피치 세기 감도)

드럼 키 피치가 속도에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 피치를 상승시킵니다. 0으로 설정하면 피치가 변하지 않습니다. 음수 설정은 건반을 부드럽게 누를수록 피치를 상승시킵니다.

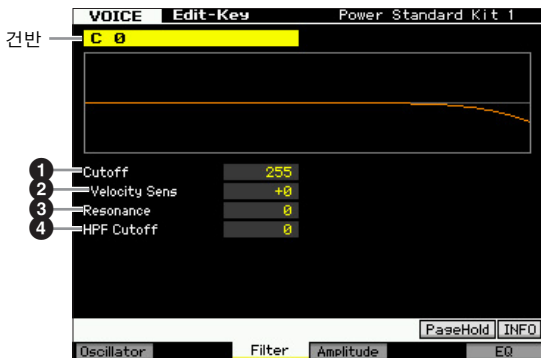
설정: -64~+0~+63

17 [SF5] PageHold

일반적으로 드럼 보이스 편집 모드에서는 건반에서 음을 누르면 편집 중인 건반(악기)이 자동으로 대체됩니다. [SF5] PageHold 버튼을 켜면 건반의 다른 음을 눌러도 편집 중인 건반(악기)이 유지됩니다. 이렇게 하면 편집 중인 건반과 다른 건반 간에 레벨 균형을 조절하면서도 특정 건반을 편집할 수 있습니다.

필터를 사용한 밝기 조절 — [F3] Filter

드럼 키마다 독립적인 로우 패스 필터와 하이 패스 필터가 있습니다. 차단 주파수와 공명을 설정하여 드럼 사운드별 보이스 특징을 조절할 수 있습니다.



1 차단*

로우 패스 필터의 차단 주파수를 올리거나 내려 톤 밝기를 조절합니다. 사운드는 차단 주파수를 올리면 밝아지고 내리면 어두워지거나 약해질 수 있습니다.

설정: 0~255

2 Cutoff Velocity Sens (차단 세기 감도)*

차단 주파수가 세기, 즉 음을 연주하는 강도에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 차단 주파수를 상승시킵니다. 0으로 설정되어 있을 경우 차단 주파수가 세기에 따라 변경되지 않습니다. 음수 설정은 건반을 부드럽게 누를수록 차단 주파수를 상승시킵니다.

설정: -64~+0~+63

3 공명*

사운드에 특징을 추가하기 위해 차단 주파수에 주어지는 강도를 결정합니다. 값이 높을수록 보다 뚜렷한 이펙트가 만들어집니다.

설정: 0~127

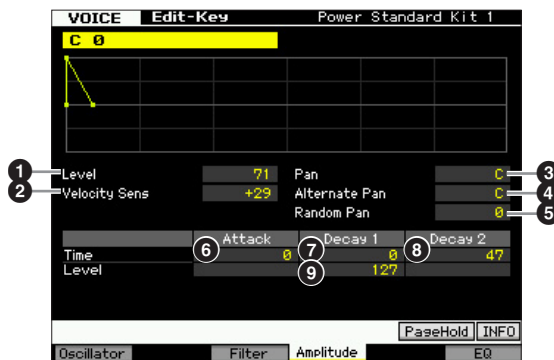
4 HPF Cutoff (하이 패스 필터 차단 주파수)*

하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.

설정: 0~255

진폭 설정 — [F4] Amplitude

다음 화면에서는 음량, 팬, 진폭 EG 등 선택한 드럼 키의 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 레벨*

드럼 키의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

2 Velocity Sens (세기 감도)*

드럼 키 출력 레벨이 속도에 응답하는 방법을 결정합니다. 양수 설정은 건반을 세게 누를수록 출력 레벨을 상승시킵니다. 0으로 설정하면 출력 레벨이 변하지 않습니다. 음수 설정은 건반을 부드럽게 누를수록 출력 레벨을 상승시킵니다.

설정: -64~+0~+63

3 팬*

사운드의 스테레오 팬 위치를 조절합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

4 대체 팬

위에서 설정한 팬 위치를 중심으로 가정하고 누르는 각 음에 대해 사운드가 좌우로 번갈아 패닝되는 양을 결정합니다. 큰 값은 팬 범위 너비를 증가시킵니다.

설정: L64~C~R63

5 랜덤 팬

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

설정: 0~127

보이스 모드

퍼포먼스 모드

샘플링 모드 1

속도 모드

패턴 모드

미싱 모드

샘플링 모드 2

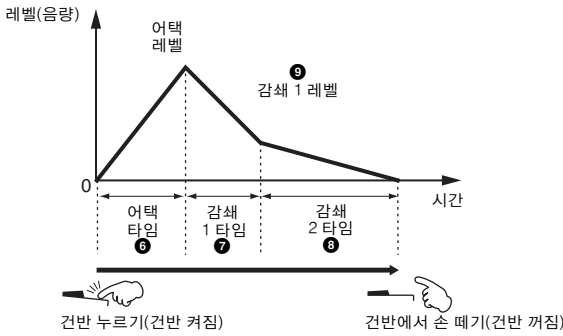
마스터 모드

우틸리티 모드

패닝 모드

진폭 EG

AEG를 사용해 사운드가 시작되는 순간에서 정지되는 순간까지 음량 이동을 조절할 수 있습니다.



시간*

시간 파라미터로 아래 레벨 파라미터의 인접점 사이의 시간을 설정할 수 있습니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127(0~126, 감쇄 2 타임 홀드)

⑥ 어택 타임

음을 눌렀을 때 사운드가 최대 음량(어택 레벨)에 도달하는 데 소요되는 시간을 결정합니다.

⑦ 감쇄 1 타임

음을 누른 후 사운드가 어택 레벨에서 감쇄 1 레벨로 떨어지는 데 소요되는 시간을 결정합니다.

⑧ 감쇄 2 타임

음에서 손을 떼 후 사운드가 감쇄 1 레벨에서 묵음으로 감쇄하는 시간을 결정합니다.

레벨*

레벨 파라미터를 사용하면 AEG 레벨을 설정할 수 있습니다.

설정: 0~127

⑨ 감쇄 1 레벨

감쇄 1 타임이 경과한 후 AEG 레벨이 어택 레벨로부터 도달하는 레벨을 결정합니다.

이퀄라이저 (EQ) 설정—[F6] EQ

이 화면에서는 각 드럼 키의 EQ 파라미터를 설정할 수 있습니다.

일반 보이스 공통 편집에서와 동일합니다. 83페이지를 참조하십시오.

보이스 작업 — 편의 기능

음성 작업 모드는 보이스를 생성하고 보관할 때 사용하는 편리한 데이터 구성과 초기화 도구를 갖추고 있습니다.

보이스 작업 — 기본 작동법

- 1 보이스 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 보이스 작업 모드로 들어갑니다.**
- 2 [F1]~[F4] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 Job 화면을 불러옵니다.**
- 3 커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 값을 설정합니다.**
작업 실행 관련 파라미터를 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)**
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.**
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생 모드로 돌아갑니다.**

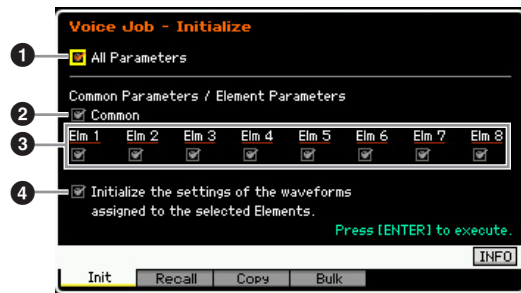
주의사항

- 작업을 실행하는 경우에도 다른 보이스를 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 보이스 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

보이스 초기화 — [F1] Init (초기화)

이 기능으로 모든 보이스 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 요소/드럼 키의 설정 등 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다. 이 기능은 완전히 새로운 보이스를 처음부터 만들 때 유용합니다. 초기화에 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택되어 있는 보이스의 형식(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

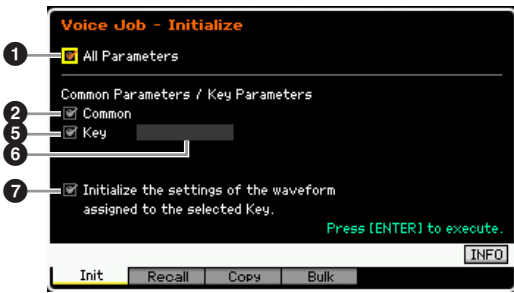
일반 보이스 선택 시



- 1 모든 파라미터**
여기에 체크 표시를 하면 선택한 보이스의 모든 파라미터가 초기화됩니다.
- 2 공통 파라미터**
여기에 체크 표시를 하면 선택한 보이스의 공통 편집 파라미터가 초기화됩니다.
- 3 요소 파라미터 1~8**
여기에 체크 표시를 하면 선택한 요소의 요소 편집 파라미터가 초기화됩니다.
- 4 선택한 요소에 지정되어 있는 파형의 설정을 초기화합니다.**
여기에 체크 표시를 하면 선택한 요소의 파형 설정이 초기화됩니다.

보이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 속도 모드
 패턴 모드
 마스터 모드
 우틸리티 모드
 편집 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 우틸리티 모드
 편집 모드

드럼 보이스 선택 시:



5 건반 파라미터

여기에 체크 표시를 하면 선택한 건반의 건반 편집 파라미터가 초기화됩니다.

6 드럼 키

초기화할 드럼 키를 결정합니다.
설정: C0~C6

7 선택한 건반에 지정되어 있는 파형의 설정을 초기화합니다.

여기에 체크 표시를 하면 선택한 드럼 키의 파형 설정이 초기화됩니다.

편집 불러오기 — [F2] Recall

보이스를 편집한 후 저장하지 않고 다른 보이스로 전환하면 편집한 내용이 삭제됩니다. 이런 경우에는 불러오기 기능을 사용하여 최근 편집 내용으로 보이스를 복구할 수 있습니다.

다른 보이스 요소를 현재 보이스 요소로 복사 — [F3] Copy

이 창에서는 공통 및 요소/드럼 키 파라미터 설정을 모든 보이스에서 편집 중인 보이스로 복사할 수 있습니다. 이 작업은 보이스를 생성하는 중에 다른 보이스의 일부 파라미터 설정을 사용하려는 경우에 유용합니다. 현재 보이스(2)가 on으로 설정되어 있을 경우 한 요소의 파라미터 설정을 같은 보이스의 다른 요소로 복사할 수 있습니다.



1 소스 보이스

복사할 बैं크와 보이스 번호를 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택되어 있는 보이스의 형식(일반/드럼)에 따라 다릅니다. 현재 보이스(2)가 켜져 있는 경우에는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 현재 보이스

on으로 설정하면 현재 선택되어 있는 보이스(지금 편집 중인 보이스)가 소스로 선택됩니다. 따라서 동일한 보이스의 한 요소에서 다른 요소로 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

3 소스 보이스 데이터 형식

요소 번호 또는 드럼 키를 포함하여 소스 데이터 형식을 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택되어 있는 보이스의 형식(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

설정: common, element 1~8(일반 보이스), key C9~C6(드럼 보이스)

4 대상 보이스 데이터 형식

요소 번호 또는 드럼 키를 포함하여 대상 데이터 형식을 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택되어 있는 보이스의 형식(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

소스 보이스의 데이터 형식(위)을 "common"으로 설정하면 이 파라미터가 "common"으로 확정됩니다.

설정: common, element 1~8(일반 보이스), key C9~C6(드럼 보이스)

MIDI를 통한 보이스 데이터 전송 (벌크 덤프) — [F4] Bulk (벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 보이스의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. 벌크 덤프 작업을 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 228페이지를 참조하십시오.

주 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되고 파형은 포함되지 않습니다.

보이스 모드

퍼포먼스 모드

샘플링 모드 1

송 모드

패턴 모드

마스터 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

파일 모드

퍼포먼스 모드에서의 재생

퍼포먼스 모드는 원하는 퍼포먼스를 선택, 연주 및 편집할 때 사용합니다. 연주는 최대 4개 파트(보이스)로 구성할 수 있으며 내부 튠 제너레이터 파트 1~4에서 선택할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드로 들어가는 주요 "입구"인 퍼포먼스 재생 모드에서는 연주를 선택하고 재생할 수 있습니다. 일부 퍼포먼스 설정은 이 모드에서 편집할 수도 있습니다. Performance Play 화면을 불러와 퍼포먼스 모드로 들어가려면 [PERFORM] 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

퍼포먼스 선택

MOTIF XF는 각 사용자 बैं크 1~4 각각에 128개의 연주가 들어 있습니다.

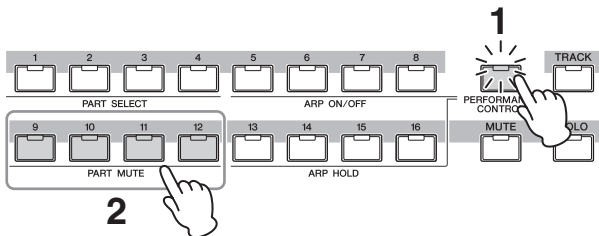
퍼포먼스 선택은 기본적으로 보이스 선택과 동일한 방식으로 이루어집니다(44페이지 참조). 보이스 재생 모드에서와 마찬가지로 퍼포먼스 재생 모드에서도 카테고리 검색 및 즐겨찾기 카테고리(45페이지) 기능을 사용할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드의 카테고리 기능은 बैं크/그룹/숫자 버튼을 사용할 수 없습니다.

파트 켜기/끄기

퍼포먼스 재생 모드를 이용하여 현재 연주의 4개 파트를 원하는 대로 켜거나 끌 수 있습니다. 또한 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생 모드로 들어가 이를 실행할 수 있습니다.

특정 파트 켜기/끄기 (음소거 기능)

음소거 기능을 사용하여 각 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.



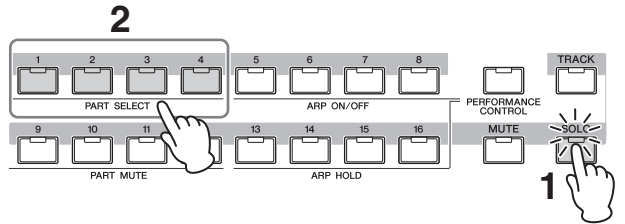
1 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.
PERFORMANCE CONTROL 램프가 켜지며, 이는 각 파트를 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.

2 숫자 버튼 [9]~[12]를 누릅니다.
누른 버튼의 램프가 꺼지고 해당 파트가 음소거됩니다. 동일한 버튼을 다시 누르면 램프가 켜지고 해당 파트의 음소거 기능이 해제됩니다.
해당 버튼을 눌러 여러 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

주 [MUTE] 및 [PART SELECT] 버튼을 사용하여 파트를 음소거할 수도 있습니다. [MUTE] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) 해당 숫자 버튼 [1]~[4]를 사용하여 원하는 파트를 음소거하거나 해제합니다.

특정 파트 솔로 연주

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



1 [SOLO] 버튼을 누릅니다.
SOLO 램프가 켜지며, 이는 솔로 연주가 가능함을 나타냅니다.

2 숫자 버튼 [1]~[4]를 누릅니다.
누른 버튼의 램프가 깜박이고 해당 파트의 사운드만 출력됩니다.
다른 숫자 버튼을 누르면 솔로 파트가 변경됩니다.

주 음소거 및 솔로 기능을 종료하려면 [TRACK] 또는 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

아르페지오 기능 사용

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

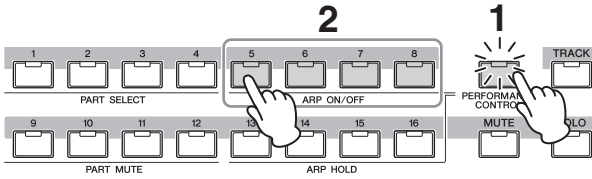
주 아르페지오에 관한 자세한 내용은 15페이지를 참조하십시오.

퍼포먼스 모드에서의 아르페지오 기능 사용

프리셋 연주에 자체 아르페지오 형식이 미리 할당되어 있어 원하는 연주를 선택하고 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 음을 눌러 아르페지오를 연주할 수 있습니다. 아르페지오 사용에 관한 설명은 기본적으로 보이스 모드와 동일합니다.

각 파트의 아르페지오 재생 켜기/끄기

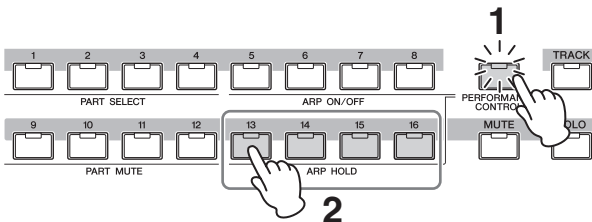
아래 설명에 따라 각 퍼포먼스 파트의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있습니다.



- [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.**
[PERFORMANCE CONTROL] 램프가 켜지며, 이는 각 파트의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.
- [5]~[8] 버튼을 눌러 각 파트의 아르페지오 재생을 번갈아 켜고 끕니다.**
[5]~[8] 램프가 꺼지면 해당 파트의 아르페지오 재생이 음소거됩니다.

각 파트의 아르페지오 홀드 파라미터 켜기/끄기

아래 설명한 대로 각 퍼포먼스 파트의 아르페지오 홀드 파라미터(112페이지)를 켜거나 끌 수 있습니다. 아르페지오 홀드 파라미터를 "on"으로 설정하면 아르페지오 재생은 음에서 손을 떼도 지속됩니다.

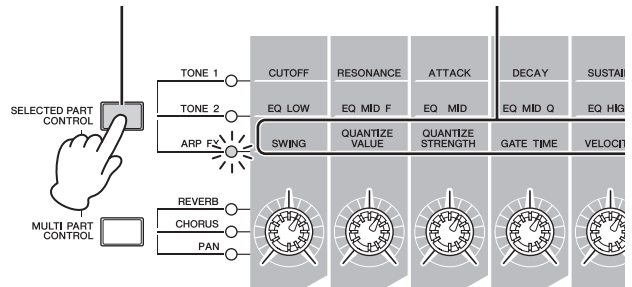


- [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.**
[PERFORMANCE CONTROL] 램프가 켜지며, 이는 각 파트의 아르페지오 홀드를 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.
- [13]~[16] 버튼을 눌러 각 파트의 아르페지오 홀드 파라미터를 번갈아 켜고 끕니다.**
[13]~[16] 램프가 켜지면 해당 파트의 아르페지오 홀드 파라미터가 켜집니다.

주 Arpeggio Main 화면(112페이지)에서 아르페지오 홀드 파라미터가 "sync-off"로 설정되어 있는 경우 [13]~[16] 버튼을 누르면 아르페지오 홀드 설정이 on과 sync-off 사이를 전환합니다.

노브 사용

MOTIF XF의 강력해진 연주 기능 중 하나는 실시간 제어, 특히 노브 및 컨트롤 슬라이더의 광범위한 설정입니다. 이러한 기능을 통해 이펙트 깊이, 어택/릴리스 특성, 음조 색 등 현재 연주의 다양한 파라미터를 조정할 수 있습니다. 이러한 실시간 컨트롤을 사용하여 연주 시 사운드를 변경하거나 연주를 신속하게 편집하여 사용자 정의할 수 있습니다. 6개의 기능 중 하나를 각 노브에 할당하거나 [SELECTED PART CONTROL] 및 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 사용하여 선택할 수 있습니다.



1 노브에 할당할 기능 설정을 선택합니다.

[SELECTED PART CONTROL] 또는 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러 노브에 할당할 기능 설정을 선택합니다. 버튼을 누를 때마다 램프가 TONE 1→TONE2→ARP FX([SELECTED PART CONTROL] 버튼을 누르는 경우) 또는 REVERB→CHORUS→PAN([MULTI PART CONTROL] 버튼을 누르는 경우)의 내림차순으로 켜집니다. 램프 상태에 따라 노브에 할당된 기능이 변경됩니다.

주 노브에 현재 할당되어 있는 기능을 확인하려면 [SELECTED PART CONTROL] 또는 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 눌러 Control Function 창을 불러옵니다.

주 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 초간 누르고 있으면 켜진 램프가 현재 상태에서 TONE 1로 변경됩니다. 또한, [MULTI PART CONTROL] 버튼도 몇 초간 누르고 있으면 켜진 램프가 현재 상태에서 REVERB로 변경됩니다.

주 노브 또는 슬라이더 그래픽의 빨간색 점은 노브 또는 슬라이더가 설정되어 있는 현재 값을 나타냅니다. 이 점에 도달할 때까지는 노브 또는 슬라이더를 움직여도 사운드에 아무런 영향을 주지 않습니다. 노브 또는 슬라이더를 이 지점을 지나 이동시킨 후에는 빨간색 점이 사라지고 노브 또는 컨트롤 슬라이더를 이동시키면 사운드에 영향을 줍니다.

빨간색 점(현재 값 표시)



2 음조색을 변경합니다.

노브를 움직이면 연주를 하는 동안 실시간으로 보이스의 사운드가 다양하게 변경됩니다.

TONE 1, TONE 2 또는 ARP FX 램프 중에 하나가 켜지면 8개 노브를 사용하여 패널에 인쇄된 대로 해당 기능을 제어할 수 있습니다(보이스 모드와 동일). 자세한 내용은 46페이지를 참조하십시오.

REVERB, CHORUS 또는 PAN 램프가 켜지면 제일 왼쪽의 4개 노브에 다음 기능이 할당됩니다.

활성 램프	왼쪽 4개 노브의 기능
REVERB	파트 1~4의 리버브 깊이를 조절합니다.
CHORUS	파트 1~4의 코러스 깊이를 조절합니다.
PAN	파트 1~4의 팬 위치를 조절합니다.

주 노브를 조절할 때 화면 우측 상단에 [E] (편집) 램프가 나타나면 현재 연주를 새로운 사용자 연주로 저장할 수 있습니다(101페이지).

제어할 파트 변경

다음 지침에 따라 노브를 조절하여 제어할 파트를 변경할 수 있습니다.

1 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 눌러 [PERFORMANCE CONTROL] 램프를 켜서 Control Function 창을 불러옵니다.

2 [1]~[4] 버튼과 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 원하는 파트를 선택합니다.

[COMMON EDIT] 버튼을 누르면 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2" 이외의 노브 작업이 4개의 모든 파트에 적용됩니다. [1]~[4] 버튼 중에서 하나를 누르면 선택한 파트에만 노브 작업이 적용됩니다.

주 일부 화면에서 Control Function 창을 불러올 수 없는 경우 파트를 변경하려면 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) [1]~[4] 버튼 중 하나와 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다.

슬라이더 사용

제일 왼쪽의 4개 슬라이더는 각각 4개 파트의 음량을 조절합니다. 컨트롤 슬라이더 1~4는 동일한 번호가 지정된 각각의 파트에 해당합니다. 슬라이더 상태가 화면에 표시됩니다.

Performance Play 화면 — [F1] Play

[PERFORM] 버튼을 눌러 Performance Play 화면을 불러올 수 있습니다.

Performance Play 화면의 유형 1



Performance Play 화면의 유형 2



1 퍼포먼스 बैं크

2 퍼포먼스 번호 (그룹/숫자)

선택한 연주의 बैं크와 번호를 나타냅니다. बैं크는 128개의 퍼포먼스 데이터가 포함되어 있는 메모리 위치입니다. 4개의 बैं크(사용자 1~4)가 제공됩니다. बैं크 내 각 연주는 001~128의 퍼포먼스 번호에 할당됩니다. 퍼포먼스 번호 001~128은 बैं크 A~H 및 번호 1~16(뱅크용)의 형식(괄호 표시)으로 전환됩니다. 이 형식은 그룹 버튼 [A]~[H] 및 숫자 버튼 [1]~[16]에 해당합니다. 퍼포먼스 번호 및 해당 그룹/숫자는 아래와 같습니다.

그룹/숫자	퍼포먼스 번호
A01~16	001~+016
B01~16	017~032
C01~16	033~048
D01~16	049~064
E01~16	065~080
F01~16	081~096
G01~16	097~112
H01~16	113~128

3 카테고리 (메인 카테고리 <하위 카테고리>)

선택한 연주의 카테고리를 나타냅니다. 메인 카테고리 하위 카테고리로 구성된 "카테고리"는 악기 특성이나 사운드 형식을 나타내는 키워드입니다. 각 연주는 메인 카테고리 하위 카테고리에 등록할 수 있습니다. 카테고리 설정은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 General 화면(102페이지)에서 편집할 수 있습니다.

4 퍼포먼스 이름

현재 연주의 이름을 나타냅니다.

5 Transmit Ch (MIDI 전송 채널)

건반 MIDI 전송 채널을 나타냅니다. 값 설정 방법에 관한 자세한 내용은 47페이지를 참조하십시오.

6 옥타브

OCTAVE 버튼으로 설정된 건반 옥타브 설정을 나타냅니다. 이 파라미터는 일반 피치에 비해 각 건반의 피치가 얼마나 높을지 또는 낮을지를 결정합니다.

7 컨트롤 기능

패널의 노브 및 컨트롤 슬라이더의 상태를 나타냅니다. 이는 Control Function 창과 동일합니다(94페이지).

8 보이스 이름

파트 1~4에 할당된 보이스의 이름을 나타냅니다.

9 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음표 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. Arpeggio 화면(98페이지)에서 아르페지오 형식을 버튼에 할당할 수 있습니다.

10 [SF6] TAP

이 버튼을 여러 번 누르는 속도가 아르페지오의 재생 템포를 결정합니다.

11 [F1] Play

이 버튼을 누르면 이전 화면에서 Performance Play 화면으로 돌아갑니다.

12 [F2] Voice

이 버튼을 누르면 각 파트의 보이스를 선택할 수 있고 연주 가능한 음 범위를 지정할 수 있는 화면(97페이지)이 열립니다.

13 [F3] EG (엔벨로프 제너레이터)

이 버튼을 누르면 기본 EG 설정이 포함되어 있는 화면(97페이지)이 열립니다.

14 [F4] Arpeggio

이 버튼을 누르면 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있는 화면(98페이지)이 열립니다.

15 [F6] Effect

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 공통 편집의 Effect setup 화면(107페이지)이 열립니다.

16 아르페지오 템포

현재 아르페지오 재생의 템포를 나타냅니다.

17 음량

각 파트의 음량 값을 나타냅니다.

18 음 범위 / 음 한도

각 파트에 할당된 보이스를 연주할 수 있는 음 범위나 음 한도를 나타냅니다.

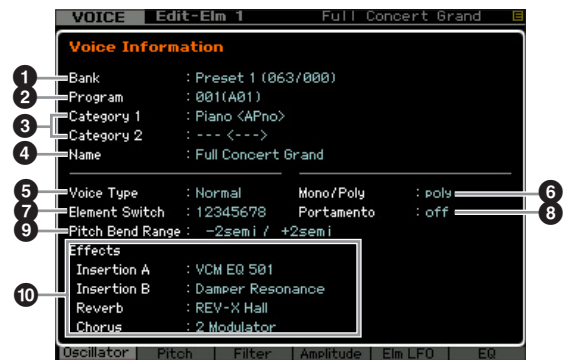
[E] 표시등

퍼포먼스 재생 또는 편집 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 LCD 화면의 우측 상단 모서리에 [E] (편집 표시등)가 나타납니다. 이 표시등은 현재 연주가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 101페이지의 지침을 따릅니다.



퍼포먼스 정보 — [SF6] INFO (정보)

[F2] Voice~[F4] Arpeggio 화면에서 불러올 수 있는 이 창은 현재 연주의 정보를 나타냅니다. 이 창에서 설정은 변경할 수 없습니다.



1 बैंक

선택한 퍼포먼스 프로그램의 बैंक를 나타냅니다. 괄호 안의 값은 MIDI를 통해 현재 보이스를 선택할 때 사용할 수 있는 बैंक 선택 MSB 및 LSB를 나타냅니다.

보이스 모드 / 퍼포먼스 모드 / 파트 모드 / 미싱 모드 / 샘플링 모드 2 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 퍼포먼스 모드

아르페지오 설정 — [F4] Arpeggio

이 화면은 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 아르페지오는 공통 파라미터(화면 상단에 표시되는 공통 스위치, 템포, 동시 켄타이즈)와 파트 파라미터(그 외)의 2가지 형식의 파라미터로 구성됩니다. 파트 파라미터의 경우 5개의 아르페지오 형식을 4개의 파트 각각에 할당할 수 있으며 [SF1]~[SF5] 버튼으로 선택할 수 있습니다.

[SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 원하는 아르페지오/파트 결합을 불러올 수 있습니다. 이 화면에서는 아르페지오 관련 설정이 해당 [SF1]~[SF5] 버튼에 자동으로 할당됩니다. 여기에서 지정된 설정은 공통 편집의 General Other 화면(104페이지), 파트 편집의 Arpeggio Main 화면(112페이지) 및 Arpeggio Other 화면(114페이지)에서 동일한 파라미터에 적용됩니다.



1 공통 스위치

아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다. 이 파라미터가 on으로 설정된 연주를 불러오면 패널의 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 자동으로 켜집니다.

설정: on, off

2 템포

아르페지오 템포를 결정합니다. 자세한 내용은 파트 편집의 Arpeggio Main 화면(112페이지)을 참조하십시오.

3 동시 켄타이즈 값

특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 우측에 표시되는 숫자는 클럭 단위의 분해능을 나타냅니다.

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

4 SW (스위치)

각 파트의 아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다.

주 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 눌러 램프가 켜지면 숫자 버튼 [5]~[8]을 사용하여 파트 1~4의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있습니다.

5 HOLD

파트 편집의 Arpeggio Main 화면(112페이지)에서와 동일합니다.

6 보이스 뱅크/보이스 번호/보이스 이름 (표시만)

각 파트에 할당된 보이스의 뱅크, 번호, 이름을 나타냅니다. [F2] Voice 화면에서 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Arpeggio Main 화면에서 ARP를 "on"으로 설정한 상태에서 보이스를 설정하면 현재 선택한 아르페지오 형식에 적합한 보이스가 자동으로 선택됩니다.

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

파트 편집의 Arpeggio Main 화면(112페이지)에서와 동일합니다.

퍼포먼스 모드에서의 건반 연주 녹음

[PERFORM] → [●] (Record)

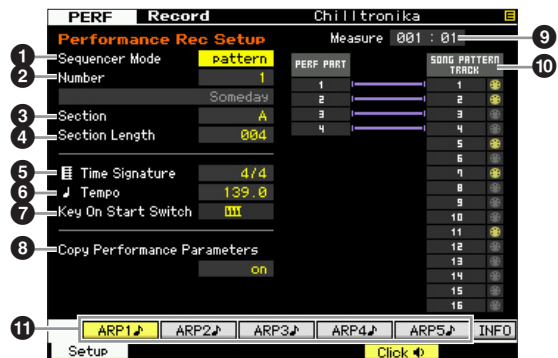
퍼포먼스 모드에서 건반 연주를 송 또는 패턴에 녹음할 수 있습니다. 노브 작업(14페이지에서 설명한 일부 파라미터 제외), 컨트롤러 작업 및 아르페지오 재생은 물론 퍼포먼스 모드에서의 건반 연주까지도 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다.

주의사항

연주 녹음은 대상 송 또는 패턴 악절의 모든 트랙을 덮어씁니다. 따라서 녹음 전에 대상 송 또는 패턴 악절에 데이터가 들어 있는지 여부를 확인하십시오. 화면의 트랙 상태 표시줄에서 각 트랙에 데이터가 들어 있는지 여부를 확인할 수 있습니다. 데이터가 들어 있지 않은 송이나 패턴 악절을 대상으로 선택하거나 녹음 전에 모든 송/패턴 데이터를 외장 USB 메모리 저장 장치에 저장하십시오.

연주 녹음 절차

자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.



1 시퀀서 모드

연주를 녹음할 대상(송 또는 패턴)을 결정합니다.

설정: 패턴, 송

2 패턴 번호 (송 번호)

패턴이나 송 번호를 녹음 대상으로 결정합니다. 선택한 패턴이나 송의 이름이 번호의 우측에 표시됩니다.

3 악절

시퀀서 모드가 "pattern"으로 설정되어 있는 경우 악절을 녹음 대상으로 결정합니다. 녹음이 시작되는 즉시 선택한 대상 악절에 녹음된 데이터가 덮어쓰기 되고 삭제됩니다.

4 악절 길이

시퀀서 모드가 "pattern"으로 설정되어 있는 경우 악절 길이를 지정합니다.

설정: 001~256

5 박자 (미터)

박자를 결정합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

6 템포

녹음 템포를 결정합니다. 녹음하는 동안 아르페지오가 여기에서 설정된 템포로 재생됩니다.

설정: 5.0~300.0

주 MIDI 동기화(228페이지)가 "MIDI" 또는 "auto"로 설정되어 있는 경우 "MIDI" 또는 "auto"가 여기에 표시되며 템포를 설정할 수 없습니다.

주 시퀀서 모드(1)가 "pattern"으로 설정되어 있는 경우 여기에서 지정된 템포 설정이 패턴에 녹음됩니다. 대상 패턴에 녹음된 데이터가 이미 들어 있는 경우에도 템포 값이 새로 녹음된 값으로 대체됩니다. 시퀀서 모드(1)가 "song"으로 설정되어 있는 경우 템포 트랙에 데이터가 없으면 여기에서 지정된 템포 설정이 대상 송의 템포 트랙에 녹음됩니다.

7 건반 누름 시작 스위치

"on"으로 설정되어 있으면 건반의 음 중 하나를 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다.

설정:  on,  off

8 퍼포먼스 복사 파라미터

퍼포먼스 파라미터 설정을 대상 송이나 패턴의 믹싱에 복사할지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

9 소절 (표시만)

소절 및 비트를 통해 현재 녹음 위치를 나타냅니다.

10 트랙 상태 (표시만)

선택한 송이나 패턴 악절의 각 트랙에 시퀀스 데이터가 들어 있는지 여부를 나타냅니다.

11 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

아르페지오 형식은 화면 탭에서 8분 음표 아이콘과 함께 하위 기능 버튼에 할당됩니다. 녹음 중에 언제든지 이 버튼들을 눌러 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오 형식은 Arpeggio 화면 (98페이지)에서 설정할 수 있습니다.

편

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파일 모드

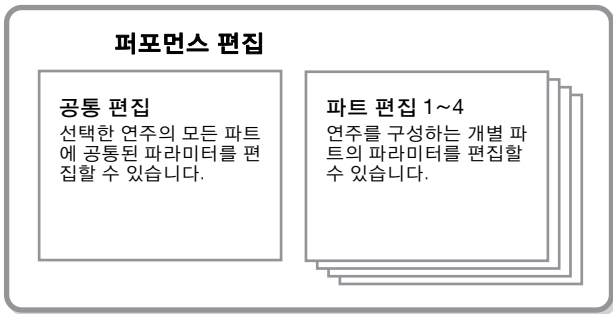
퍼포먼스 편집

퍼포먼스 편집 모드로 다양한 파라미터를 편집하여 최대 4개의 파트(보이스)가 포함된 나만의 연주를 만들 수 있습니다. 퍼포먼스 편집 모드로 들어가려면 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

보이스 모드 퍼포먼스 모드 장악 모드 1 송 모드 패턴 모드 마스터 모드 샘플링 모드 2 마스터 모드 유틸리티 모드 퍼입 모드

공통 편집 및 파트 편집

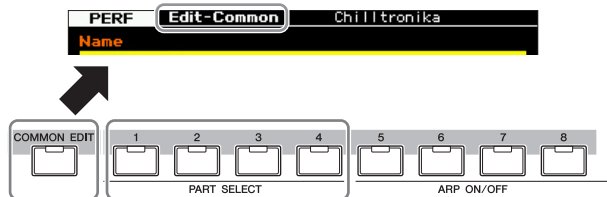
각 연주는 최대 4개의 파트를 포함할 수 있으며 Performance Edit 화면은 4개의 모든 파트에 공통된 설정을 편집하는 Common Edit 화면과 각 파트를 개별적으로 편집하는 화면의 두 가지 형식이 있습니다.



퍼포먼스 편집 절차

- [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생 모드로 들어간 다음 편집할 연주를 선택합니다.**
- [EDIT] 버튼을 눌러 퍼포먼스 편집 모드로 들어갑니다.**
- 원하는 Edit, Common Edit 또는 Part Edit 화면을 불러옵니다.**
Common Edit 화면을 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. Part Edit 화면을 불러오려면 숫자 버튼 [1]~[4]를 누릅니다. 파트 편집 모드에서 숫자 버튼 [1]~[4]를 사용하여 원하는 파트를 선택할 수 있습니다.

이 화면이 공통 편집 모드임을 나타냅니다.



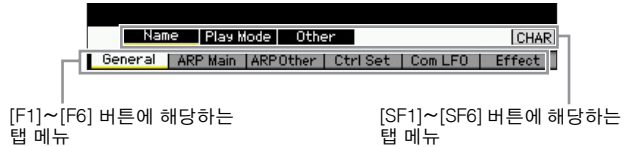
파트를 선택합니다.

이 화면이 파트 편집 모드임을 나타냅니다.



4 원하는 화면을 불러옵니다.

원하는 화면을 검색하려면 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴 항목을 확인합니다. [F1]~[F6] 버튼의 각 탭 메뉴에는 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 하위 메뉴가 화면 하단에 있습니다.



5 커서를 원하는 파라미터로 옮깁니다.

6 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.

7 필요에 따라 단계 3~6을 반복합니다.

8 편집한 연주에 대해 원하는 이름을 입력합니다.

퍼포먼스 공통 편집 모드의 Name 화면(102페이지)을 사용합니다.

9 편집한 연주를 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Store 창을 불러온 다음(101페이지) 편집한 연주를 저장합니다.

주의사항

- 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 편집한 퍼포먼스가 손실됩니다. 따라서 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.
- 퍼포먼스가 저장된 사용자 메모리는 플래시 메모리이므로 편집 및 저장된 퍼포먼스가 전원을 꺼도 삭제되지 않습니다. 저장된 데이터가 손실될 위험이 없습니다. 그러나 퍼포먼스를 저장하면 대상 퍼포먼스 번호에 이미 저장되어 있던 퍼포먼스 데이터를 덮어쓰게 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

퍼포먼스 편집에 편리한 기능

특정 파트 켜기/끄기 (음소거 기능)

이 기능은 퍼포먼스 재생 모드(93페이지)에서와 동일합니다.

특정 파트 솔로 연주

이 기능은 퍼포먼스 재생 모드(93페이지)에서와 동일합니다.

[E] 표시등

이 기능은 퍼포먼스 재생 모드에서와 동일합니다. 96페이지를 참조하십시오.

비교 기능

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

1 퍼포먼스 편집 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 비교 모드를 불러옵니다.

퍼포먼스 편집 모드에서 ([EDIT] 램프 켜짐) [EDIT] 버튼을 누르면 램프가 깜박입니다. 화면 우측 상단의 [E] 표시등이 [C] 표시등으로 바뀌고 비교를 위해 편집 전 퍼포먼스 설정이 일시적으로 복구됩니다. 퍼포먼스 재생 모드에서 [E] 표시등이 나타나면 [EDIT] 버튼을 눌러 퍼포먼스 편집 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 비교 모드를 불러옵니다.

비교 표시등(편집 이전 사운드)

VOICE	Edit-Elm 2	Full Concert Grand		
	Element 1	Element 2	Element 3	Element 4
Hold Time	0	0	0	0
Attack Time	51	49	50	92
Decay 1 Time	112	108	110	87
Decay 2 Time	120	114	117	109
Release Time	115	115	124	103
Hold Level	+92	+92	+92	+87
Attack Level	+77	+77	+77	+67
Decay 1 Level	+39	+39	+39	+29
Decay 2 Level	-25	-25	-25	-67
Release Level	-25	-25	-25	-67
EG Depth	+18	+18	+18	+35
EG Depth Vel Sens	+63	+63	+63	+49

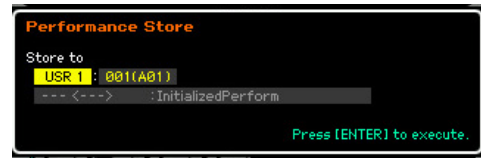
2 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 돌아갑니다.

화면 우측 상단에 [C] 표시등이 나타나면 [EDIT] 버튼을 누릅니다(램프가 계속 켜져 있고 [C] 표시등이 [E] 표시등으로 다시 바뀜).

필요에 따라 단계 1, 2를 반복하여 편집한 사운드를 편집하지 않은 사운드와 비교합니다.

생성된 퍼포먼스 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 Performance Store 창을 불러옵니다.



2 연주를 저장할 대상을 설정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 퍼포먼스 बैं크 및 번호를 대상으로 선택합니다. [USER 1]~[USER 4], 그룹 [A]~[H], 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하여 대상을 지정할 수도 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 저장 작업을 실행하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

연주가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 Performance Play 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

- 저장 작업을 실행하는 경우 대상 메모리의 설정이 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 241페이지를 참조하십시오.

공통 편집 파라미터

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

공통 편집 기능으로 선택한 퍼포먼스의 모든 파트에 공통된 파라미터를 편집할 수 있습니다. 이는 공통 편집의 모든 파라미터에 적용됩니다.

별표(*) 표시 정보

편집을 처음 해보기 때문에 수많은 파라미터를 혼동할 수 있는 사용자를 위해 이 부분에서는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터를 편리하게 별표로 표시해 두었습니다. 퍼포먼스 편집을 처음 해보는 경우에는 이 파라미터들을 먼저 시도해보십시오.

선택한 퍼포먼스의 일반 설정 —[F1] General

편집한 퍼포먼스의 이름 지정—[SF1] Name



① 이름*

현재 편집되어 있는 퍼포먼스에 대해 원하는 이름을 입력합니다. 퍼포먼스 이름에는 최대 10자를 입력할 수 있습니다. [SF6] CHAR 버튼을 누르고 이름을 입력하여 문자 목록을 불러올 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

② 메인 카테고리*

③ 하위 카테고리*

퍼포먼스의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다. "카테고리"는 퍼포먼스 특성을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적합한 설정으로 다양한 퍼포먼스에서 원하는 퍼포먼스를 간편하게 찾을 수 있습니다. 메인 카테고리는 악기 유형을 나타내며 하위 카테고리로 나뉩니다.

설정: 다음 목록을 참조하십시오.

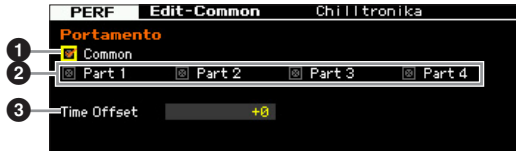
퍼포먼스 카테고리

메인		하위			
Rock	록/팝	Top40	톱40		
		Clasic	클래식 록		
		Hard	하드 록		
		Cntry	컨트리		
		Blues	블루스		
		Folk	포크		
		Balad	발라드		
		Film	영화		
---	---	지정되지 않음	---		
R&B	리듬 앤 블루스/힙합	HipHp	힙합		
		Modrn	모던 리듬 앤 블루스		
		Clasic	클래식 리듬 앤 블루스		
		Funk	펑크		
		---	---	지정되지 않음	---
Elect	일렉트로닉	Tekno	테크노		
		Trnce	트랜스		
		House	댄스 팝/하우스		
		D&B	브레이크 비트/드럼 앤 베이스		
		Chill	칠 아웃/엠비언트		
		---	---	지정되지 않음	---
		---	---	지정되지 않음	---
Jazz	재즈	Swing	스윙		
		Modrn	모던 재즈		
		Smoth	스무스 재즈		
		JzFnk	재즈 펑크		
		Club	클럽 재즈		
		---	---	지정되지 않음	---
		---	---	지정되지 않음	---
World	월드 뮤직	Latin	라틴		
		Regae	레게/댄스홀		
		Ethno	민족/월드 뮤직		
		---	---	지정되지 않음	---
		---	---	지정되지 않음	---
SpLyr	스플릿&레이어	Piano	피아노		
		Organ	오르간		
		Synth	신디		
		Symph	심포닉		
		Strng	현악기		
		---	---	지정되지 않음	---
SpLyr	스플릿&레이어	WWind	목관악기		
		Brass	금관악기		
		Guitr	기타		
		Bass	베이스		
		Cperc	크로마틱 퍼커션		
		Pad	패드		
		---	---	지정되지 않음	---
		---	---	지정되지 않음	---
FX	FX	Seq	시퀀스		
		Hard	하드		
		Soft	소프트		
		S.EFX	사운드 효과		
		---	---	지정되지 않음	---
---	지정되지 않음	---	지정되지 않음		

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

보이 모드
 퍼포먼스 모드
 컨트롤 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 미싱 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 피렐 모드

포르타멘토 설정—[SF2] Porta



1 포르타멘토 공통*

현재 퍼포먼스에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 파트 스위치 파라미터가 on으로 설정된 파트에 포르타멘토가 적용됩니다.

2 포르타멘토 파트 1~4*

각 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

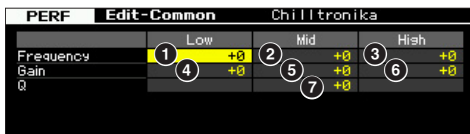
3 포르타멘토 시간 오프셋*

포르타멘토가 적용될 때 피치 이동 시간을 결정합니다. 각 파트에 지정된 보이스의 포르타멘토 시간을 오프셋으로 조절할 수 있습니다. 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어집니다.

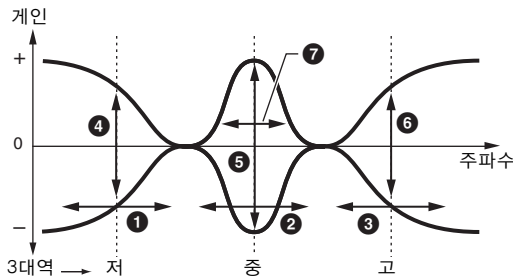
설정: -64~+63

각 파트의 EQ 설정—[SF3] Part EQ

이 화면에서는 [F5] EQ 화면(116페이지)의 값을 오프셋으로 편집하여 음조 특성을 변경할 수 있습니다.



이는 3대역(저, 중, 고) 파라메트릭 EQ입니다. 고대역과 저대역은 쉘빙 형식입니다. 중대역은 피킹 형식입니다.



주파수

중심 주파수를 결정합니다. 각각의 세 지점 근처의 주파수는 아래의 게인 설정 의해 감쇄/강화됩니다. 값이 높을수록 주파수가 높아집니다.

설정: -64~+63

1 저주파수

낮은 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.

2 중주파수

중간 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.

3 고주파수

높은 EQ 대역의 중심 주파수를 결정합니다.

게인

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

설정: -64~+63

4 로우 게인

저주파수(1) 아래의 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

5 미드 게인

중주파수(2)에서 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

6 하이 게인

고주파수(3)위의 신호가 강화/감쇄되는 정도를 결정합니다.

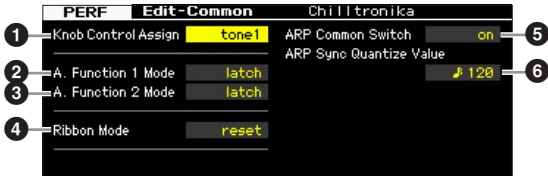
7 Q (대역폭)

각 주파수 대역에 대한 주파수 대역폭을 결정합니다. 설정이 높을수록 대역폭이 커집니다. 설정이 낮을수록 대역폭이 작아집니다.

설정: -64~+63

기타 설정—[SF4] Other

이 화면에서 노브의 컨트롤 기능과 피치 벤드 휠의 위/아래 범위를 설정할 수 있습니다.



1 노브 컨트롤 지정

TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS, PAN 중 에서 퍼포먼스를 선택하면 켜지는 램프를 결정합니다. 이 설정은 각 퍼포먼스에 대해 저장할 수 있습니다.

설정: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode (지정 가능한 기능 1 모드)

3 A. Function 2 Mode (지정 가능한 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼 기능을 래치형으로 할지 일시형으로 할지 결정합니다. 래치형으로 설정한 경우 버튼을 누르면 램프가 번갈아 켜지고 꺼집니다. 일시형으로 설정한 경우 누름/홀드 버튼을 누르면 램프가 켜지고 버튼에서 손을 떼면 램프가 꺼집니다.

설정: momentary, latch

4 Ribon Mode (리본 컨트롤러 모드)

리본 컨트롤러의 작동을 결정합니다. reset으로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 자동으로 값이 중앙으로 돌아갑니다. hold로 설정한 경우 리본 컨트롤러에서 손을 떼면 값이 최종 점점에서 계속 유지됩니다.

설정: hold, reset

5 ARP 공통 스위치

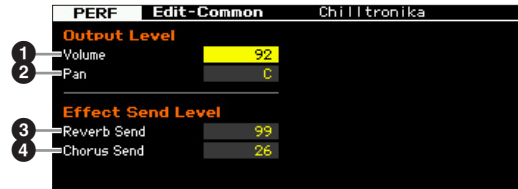
아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 재생 모드의 Arpeggio 화면(98페이지)의 공통 스위치 파라미터와 동일합니다.

6 ARP 동시 퀀타이즈 값

이 파라미터는 퍼포먼스 재생 모드의 Arpeggio 화면(98페이지)의 동시 퀀타이즈 값 파라미터와 동일합니다.

출력 레벨 및 마스터 이펙트 설정 —[F2] Level/MEF

출력 레벨 설정 — [SF1] Level



1 음량*

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

설정: 0~127

2 팬*

연주의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 전면 패널에 있는 PAN 노브를 사용하여 이 파라미터를 조절할 수도 있습니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

주 특정 파트에 대한 팬이 왼쪽 위치로 설정되어 있고 다른 파트에 대한 팬이 오른쪽 위치로 설정되어 있는 경우에는 이 퍼포먼스 팬 파라미터의 가청 이펙트가 거의 없거나 전혀 없을 수 있습니다.

3 리버브 전송*

리버브 전송 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 리버브가 깊어집니다. 전면 패널에 있는 노브를 사용하여 이 파라미터를 조절할 수도 있습니다.

설정: 0~27

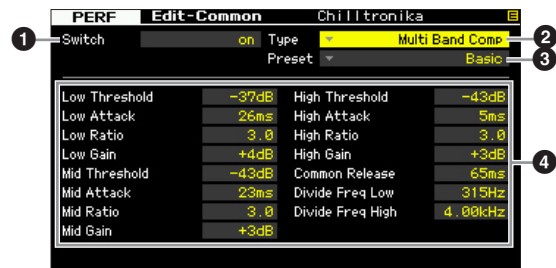
4 코러스 전송*

코러스 전송 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 코러스가 깊어집니다. 전면 패널에 있는 노브를 사용하여 이 파라미터를 조절할 수도 있습니다.

설정: 0~127

주 퍼포먼스 파트 편집 모드에서 리버브 전송/코러스 전송이 "0"으로 설정되면 여기서는 해당 설정을 사용할 수 없습니다.

마스터 이펙트 설정—[SF2] MasterFX



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을

보이스 모드 퍼포먼스 모드 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 스위치

선택한 연주에 마스터 이펙트를 적용할지 여부를 결정합니다. 전면 패널에 있는 [MASTER EFFECT] 버튼을 눌러 마스터 이펙트를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: on,off

2 형식

이펙트 형식을 선택합니다. 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

설정: 별도의 Data List에서 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

3 프리셋

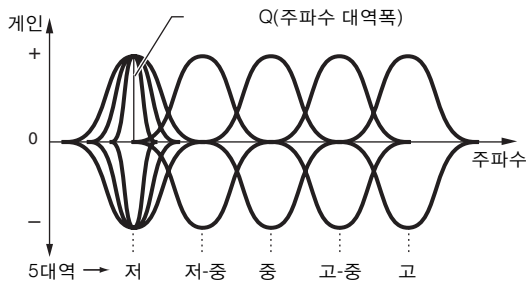
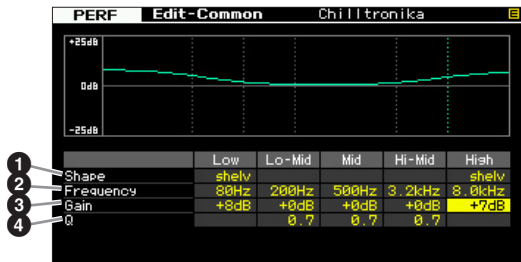
선택한 이펙트 형식이 사운드에 미치는 영향을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터에 대한 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 Data List를 참조하십시오.

마스터 EQ 설정—[SF3] MasterEQ

이 화면에서는 선택한 연주의 모든 파트에 5대역 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.



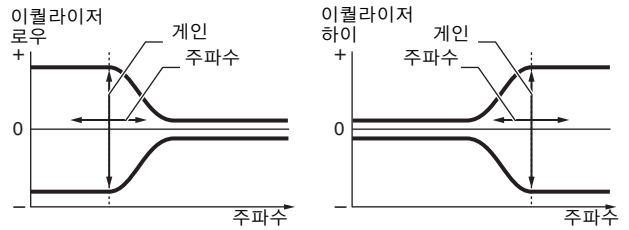
1 모양

두 가지 이퀄라이저 모양 즉, 셸빙과 피킹 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 Low 및 High에 대해 사용할 수 있습니다.

설정: shelv, peak

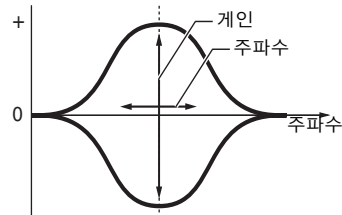
shelv (셸빙 형식)

이 형식의 EQ 모양을 사용하면 지정된 주파수 설정 위 또는 아래의 주파수에서 신호를 감쇄/강화할 수 있습니다.



peak (피킹 형식)

이 형식의 EQ 모양을 사용하면 지정된 주파수 설정의 신호를 감쇄/강화할 수 있습니다.



2 주파수

중심 주파수를 결정합니다. 이 지점 근처의 주파수는 아래의 게인 설정에 의해 감쇄/강화됩니다.

설정:

- Low
- 모양이 "shelv"로 설정된 경우: 32Hz~2.0kHz
- 모양이 "peak"로 설정된 경우: 63Hz~2.0kHz
- Lo-Mid, Mid, Hi-Mid
- 100 Hz~10.0 kHz
- High
- 500 Hz~16.0 kHz

3 게인

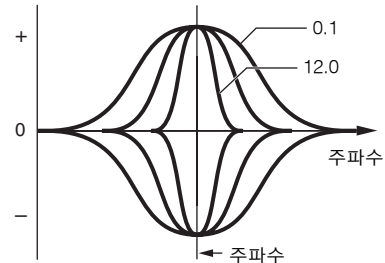
주파수(위에서 설정)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 강화되는 정도를 결정합니다.

설정: -12dB~+0dB~+12dB

4 Q (대역폭)

주파수 설정의 신호 레벨을 변화시켜 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다. 설정이 높을수록 Q(대역폭)가 작아집니다. 설정이 낮을수록 Q(대역폭)가 커집니다.

설정: 0.1~12.0



주 Low 및 High의 모양 파라미터(1)가 "shelv"로 설정되면 Low 및 High의 Q 파라미터(4)를 사용할 수 없습니다.

포이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 페턴 모드
 미싱 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 파워 모드

오디오 입력 설정—[F4] Audio In

A/D INPUT 커넥터 및 IEEE1394 커넥터에서 입력한 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

주 FW16E(선택 사양)가 설치된 경우에만 FW 설정(FW1~14)을 사용할 수 있습니다.

출력 설정—[SF1] Output

	A/D Input	FW
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

1 음량

오디오 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

2 팬

오디오 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

3 모노/스테레오

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

설정: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.

R mono

오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.

L+R mono

오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹스되어 모노로 처리됩니다.

stereo

오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

4 출력 선택

오디오 입력 파트의 출력 잭 지정을 결정합니다.

설정: 아래 표 참조

LCD	출력 잭	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 및 2	Stereo(1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 및 4	Stereo(3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 및 6	Stereo(5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 및 8	Stereo(7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 및 10	Stereo(9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 및 12	Stereo(11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 및 14	Stereo(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

LCD	출력 잭	스테레오/모노
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D 입력만 해당)	내장 보코더 모듈	Mono

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

5 리버브 전송

리버브 이펙트로 전송되는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브가 깊어집니다.

설정: 0~127

6 코러스 전송

코러스 이펙트로 전송되는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스가 깊어집니다.

설정: 0~127

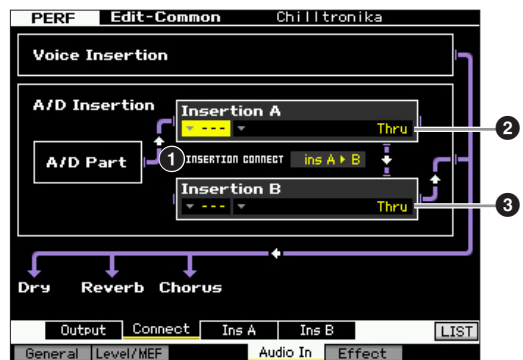
7 드라이 레벨

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 오디오 입력 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브와 코러스가 얇아집니다.

설정: 0~127

A/D 입력의 인서트 이펙트 연결—[SF2] Connect

이 화면에서는 퍼포먼스 모드에서 오디오 입력 신호에 적용된 인서트 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 시스템 이펙트는 Effect 화면(107페이지)에서 설정할 수 있습니다. 인서트 이펙트는 IEEE1394 커넥터를 통한 오디오 입력 신호에 적용할 수 없습니다.



1 INSERTION CONNECT (인서트 연결)

이 화면에서는 인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 설정할 수 있습니다. 설정 변경이 화면의 그림에 표시되어 신호가 어떻게 전송되는지를 명확하게 확인할 수 있습니다.

설정: Ins A > B, Ins B > A

Ins A ▶ B (A에서 B)

인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 전송됩니다.

Ins B ▶ A (B에서 A)

인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 전송됩니다.

② 인서트 A (인서트 A 카테고리/형식)*

③ 인서트 B (인서트 B 카테고리/형식)*

인서트 A 및 B에 대한 이펙트 형식을 결정합니다. Category 열에서 각각 유사한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

이펙트 파라미터 설정—[SF3] Ins A, [SF4] Ins B



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

① 카테고리

② 형식

Category 열에서 각각 유사한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

③ 프리셋

선택한 이펙트 형식이 사운드에 미치는 영향을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터에 대한 사전 프로그래밍된 설정을 불러올 수 있습니다.

④ 이펙트 파라미터

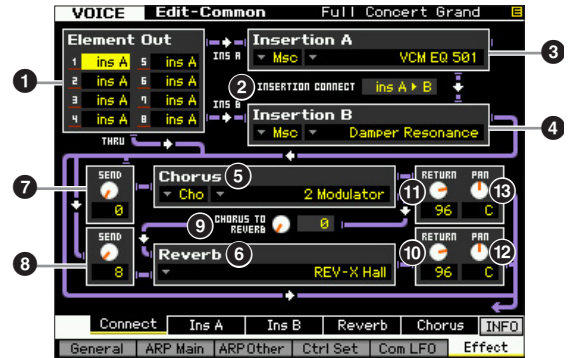
사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 Data List를 참조하십시오.

이펙트 설정—[F5] Effect

다음 화면에서는 이펙트 연결 및 다른 파라미터 값을 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드의 구조에 대한 자세한 내용은 23페이지를 참조하십시오.

이펙트 연결 설정—[SF1] Connect

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



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

① Chorus (코러스 카테고리/형식)

카테고리를 선택한 후 코러스 이펙트 형식을 선택합니다. Category 열에서 각각 유사한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

② Reverb (리버브 형식)

리버브 이펙트 형식을 결정합니다. 리버브에는 카테고리가 하나밖에 없으므로 카테고리를 선택할 필요가 없습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

③ CHORUS TO REVERB

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스 처리 신호에 적용되는 리버브가 깊어집니다.

설정: 0~127

4 코러스 리턴

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

5 코러스 팬

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

6 리버브 리턴

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

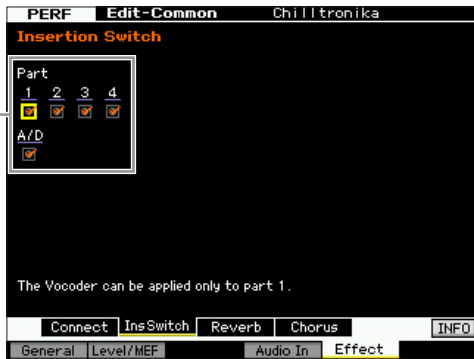
7 리버브 팬

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트 설정 —[SF2] InsSwitch

이 화면에서는 8개의 인서트 이펙트에 지정될 파트를 선택할 수 있습니다(퍼포먼스 파트 1~4 및 A/D 입력 파트에서).

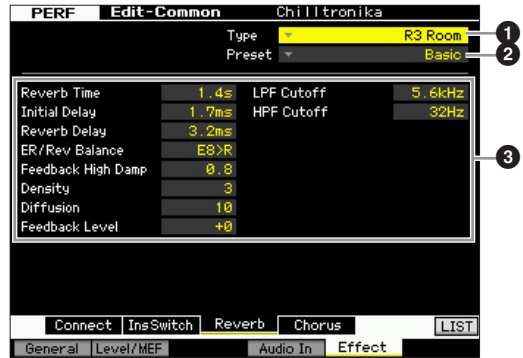


1 파트 1~4, A/D

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 켜짐으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 이 파라미터는 인서트 이펙트를 적용해야 하는 파트/보이스에 대해 켜짐으로 설정해야 합니다. MOTIF XF에는 8개의 인서트 이펙트 시스템이 있으므로 이 파라미터를 5개 파트에 대해 모두 켜짐으로 설정할 수 있습니다.

주 A/D 입력 파트의 경우 퍼포먼스 공통 편집 모드의 오디오 입력 파라미터에 대한 Insertion A/B 화면에서 인서트 이펙트 형식/파라미터를 설정할 수 있습니다. 파트 1~4의 경우 해당 설정이 각 파트에 지정된 보이스에 포함되어 있으므로 퍼포먼스 편집 모드에서 인서트 이펙트 형식/파라미터 설정을 할 수 없습니다. 각 파트에 대한 인서트 이펙트 설정을 편집하려면 보이스 편집 모드로 들어간 다음 적합한 보이스에 대한 이펙트 설정을 편집하십시오.

리버브 및 코러스 설정 —[SF3] Reverb, [SF4] Chorus



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 형식

Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

2 프리셋

선택한 이펙트 형식이 사운드에 미치는 영향을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하면 이러한 이펙트 파라미터에 대한 사전 프로그래밍된 설정을 불러올 수 있습니다.

3 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 Data List를 참조하십시오.

파트 편집 파라미터

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [EDIT] → 파트 선택

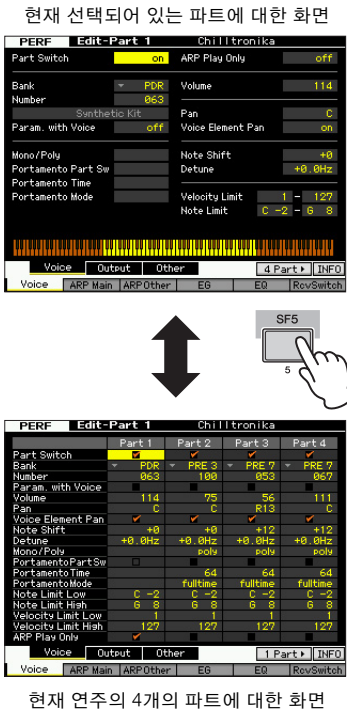
퍼포먼스 파트 편집 모드에서는 보이스, 아르페지오, EG 및 EQ 설정 등 개별 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

별표(*) 표시 정보

편집을 처음 해보기 때문에 수많은 파라미터를 혼동할 수 있는 사용자를 위해 이 부분에서는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터를 편리하게 별표로 표시해 두었습니다. 퍼포먼스 파트 편집을 처음 해보는 경우에는 이 파라미터들을 먼저 시도해보십시오.

선택한 파트 화면/4개의 파트 화면

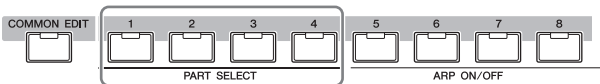
퍼포먼스 파트 편집 모드에서는 두 가지 형식의 화면을 사용할 수 있습니다. 그 중 하나의 화면에서는 현재 선택되어 있는 파트의 파라미터를 편집할 수 있고, 다른 형식의 화면에서는 4개의 파트에 대한 파라미터를 확인할 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이들 두 형식 사이를 전환할 수 있습니다. 4개의 파트에 대한 화면을 [F2] ARP Main 및 [F3] ARP Other 화면에 대해서는 사용할 수 없습니다.



현재 연주의 4개의 파트에 대한 화면

편집할 파트 선택

[PERFORMANCE CONTROL] 또는 [TRACK] 버튼을 눌러 해당 램프가 켜지면 [1]~[4] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 파트를 선택합니다.

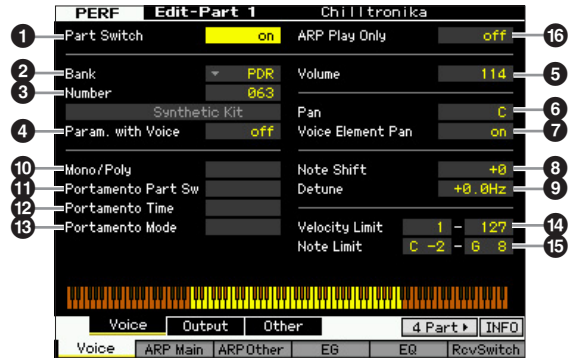


파트 선택

주 음소거/솔로 및 작입 같은 유용한 기능에 대한 자세한 내용은 101페이지와 117페이지를 참조하십시오.

파트의 웨이브 및 음 범위 설정 — [F1] Voice

각 파트의 보이스 설정 — [SF1] Voice



1 파트 스위치*

현재 편집된 파트를 켜지(on) 또는 끌지(off)를 결정합니다. off로 설정하면 현재 편집되어 있는 요소(Element)는 소리가 나지 않습니다.

설정: off(비활성), on(활성)

2 뱅크*

3 번호*

보이스 뱅크와 번호를 지정하여 현재 파트에 지정되는 보이스를 결정합니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

4 Param. with Voice (보이스가 있는 파라미터)

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

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

주 드럼 보이스가 선택되면 보이스가 있는 파라미터 설정(4)과 상관없이 모노/폴리 설정(10), 포르타멘토 파트 스위치(11), 포르타멘토 시간(12) 및 포르타멘토 모드(13)는 복사되

지 않습니다. 그러나 일반 보이스가 선택되면 이 파라미터들이 복사됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

5 음량*

각 파트에 대한 음량을 결정합니다. 이 파라미터를 이용해 현재 파트와 다른 파트 사이의 균형을 조절합니다.

설정: 0~127

6 팬*

파트에 대한 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

주 특정 요소에 대한 팬이 왼쪽 위치로 설정되어 있고 다른 요소에 대한 팬이 오른쪽 위치로 설정되어 있는 경우에는 이 퍼포먼스 팬 파라미터의 가청 이펙트가 거의 없거나 전혀 없을 수 있습니다.

7 보이스 요소 팬

보이스 요소 편집 모드에서 지정된 각 보이스에 대해 개별 팬 설정을 적용할지 여부를 결정합니다. "off"로 설정하면 선택한 파트에 대한 기본 팬 위치가 중앙으로 설정됩니다.

설정: on, off

8 음 이동*

해당 파트의 피치를 반음 단위로 조절합니다.

설정: -24~+0~+24

9 디튠

해당 파트의 튠을 센트 단위로 증가시킵니다.

설정: -12.8Hz~+0Hz~+12.7Hz

10 모노/폴리*

각 파트에 대한 보이스 재생 방법(단일 보이스(한 음만) 또는 다성 보이스(여러 음))를 결정합니다.

설정: mono, poly

mono

"mono"로 설정하면 선택한 연주는 단일 보이스로 재생됩니다(동시에 한 음만 재생). 베이스 및 신디 리드와 같은 여러 악기 사운드인 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정했을 때 보다 자연스럽게 부드러운 소리의 레가토를 연주합니다.

poly

"poly"로 설정하면 선택한 연주가 다성 보이스로 재생됩니다(여러 음을 동시에 재생하거나 코드를 재생).

11 포르타멘토 파트 스위치*

현재 연주에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

12 포르타멘토 시간*

피치 이동 시간을 결정합니다. 값이 클수록 이동 시간이 길어집니다.

설정: 0~127

13 포르타멘토 모드

건반 연주에 포르타멘토를 적용하는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered

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

fulltime

모든 음에 포르타멘토가 적용됩니다.

14 세기 한도

각 파트가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정 세기 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 먼저 최대 값을 지정한 다음 최소 값을 지정한 경우, 예를 들어 범위를 "93~34"로 지정하면 세기 "공백"이 생기며 처리되는 세기 범위가 "1~34" 및 "93~127"이 됩니다.

설정: 1~127

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 세기(강도)로 건반을 눌러 건반에서 세기를 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

15 음 한도

각 파트에 대해 건반 범위에서 최저 및 최고 음을 설정합니다. 각 파트는 지정 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 먼저 최고 음을 지정하여 중간에 음 범위 "공백"을 만든 상태에서 요소의 최저 및 최고 범위를 만들 수도 있습니다. 예를 들어, 음 한도를 "C5~C4"로 설정하면 두 개의 별도 범위인 C~2~C4 및 C5~G8에서 요소를 연주할 수 있습니다. C4~C5에서 연주되는 음은 선택한 요소를 연주하지 않습니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

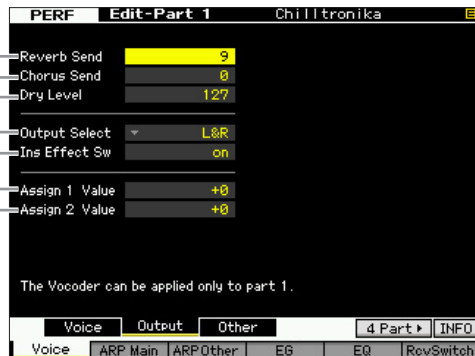
16 아르페지오 재생만

현재 파트가 아르페지오 재생을 통해 만들어진 MIDI 노트 이벤트만 연주할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 파트가 아르페지오 재생을 통해 만들어진 MIDI 노트 이벤트만 연주합니다.

설정: off, on

출력 설정—[SF2] Output

이 화면에서는 각 파트에 대한 리버브/코러스 깊이 및 출력 책 지정을 설정할 수 있습니다.



1 리버브 전송

리버브 이펙트로 전송되는 각 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브가 깊어집니다.

설정: 0~127

2 코러스 전송

코러스 이펙트로 전송되는 각 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스가 깊어집니다.

설정: 0~127

3 드라이 레벨

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 각 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브와 코러스가 얹어집니다.

설정: 0~127

4 출력 선택

개별 파트에 대한 특정 출력을 결정합니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 잭에서 각각의 개별 파트 보이스가 출력되도록 지정할 수 있습니다.

설정: 아래 표 참조

LCD	출력 잭	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	Stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 및 2	Stereo(1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 및 4	Stereo(3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 및 6	Stereo(5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 및 8	Stereo(7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 및 10	Stereo(9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 및 12	Stereo(11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 및 14	Stereo(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	아래 참조*	아래 참조*

* "drum" 설정에 관해서는 아래를 참조하십시오.
 "drum"이 선택되고 편집된 파트에 일반 보이스가 지정되면 사운드가 OUTPUT L 및 R 잭을 통해 스테레오로 출력됩니다.
 "drum"이 선택되고 편집된 파트에 드럼 보이스가 지정되면 사운드가 Drum Key Edit 화면에서 출력 선택 파라미터로 설정된 잭을 통해 출력됩니다.

주 FW16E(선택 사양)가 설치된 경우에만 FW 설정(FW1~14)을 사용할 수 있습니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

5 Ins Effect Sw (인서트 이펙트 스위치)

현재 파트를 인서트 이펙트에 사용할 수 있는지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Insertion Effect Switch 화면(108페이지)에서 모든 파트(A/D 입력 파트 포함)에 대해 인서트 이펙트 스위치 파라미터를 설정할 수 있습니다.

6 지정 1 값

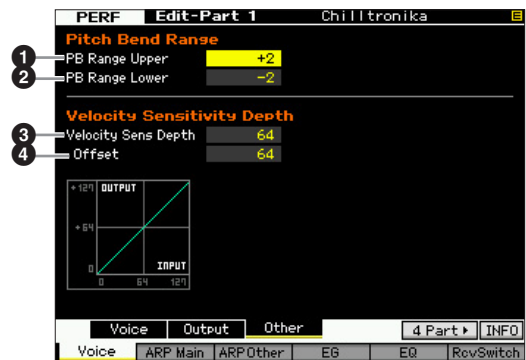
7 지정 2 값

현재 보이스가 선택되어 있고 TONE 1 램프가 켜진 경우 노브 7(ASSIGN 1) 및 노브 8(ASSIGN 2)의 값을 결정합니다. 이들 노브에 지정된 기능이 설정 값의 우측에 표시됩니다.

설정: -64~+0~+63

주 노브 ASSIGN 1 및 ASSIGN 2의 기능은 Controller Set 화면(61페이지)에서 설정할 수 있습니다.

기타 설정—[SF3] Other



1 피치 밴드 범위 상한

2 피치 밴드 범위 하한

반음 단위로 최대 피치 밴드 범위를 결정합니다. 상한 파라미터를 +12로 설정하면 피치 밴드 휠을 위로 움직일 때 최대 1 옥타브의 피치가 상승합니다. 하한 파라미터를 -12로 설정하면 피치 밴드 휠을 아래로 움직일 때 최대 1 옥타브(12 반음)의 피치가 하강합니다.

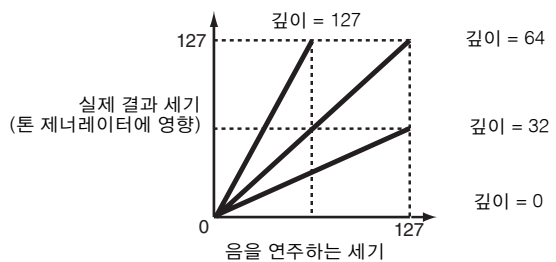
설정: -48~+0~+24

3 Vel Sens Depth (세기 감도 깊이)

결과적으로 출력되는 톤 제너레이터의 음량이 연주 강도에 응답하는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 연주 강도에 따라 음량 변화가 커집니다(아래 참조). 0으로 설정하면 연주 강도에 관계 없이 동일한 음량을 유지할 수 있습니다. 이는 오르간 보이스의 정격 연주에 유용합니다.

설정: 0~127

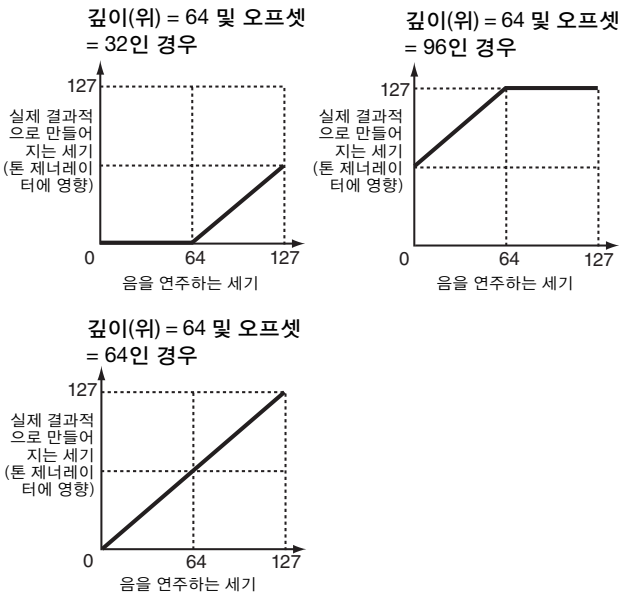
오프셋(아래)이 64로 설정된 경우



4 Velocity Sens Depth Offset (세기 감도 깊이 오프셋)

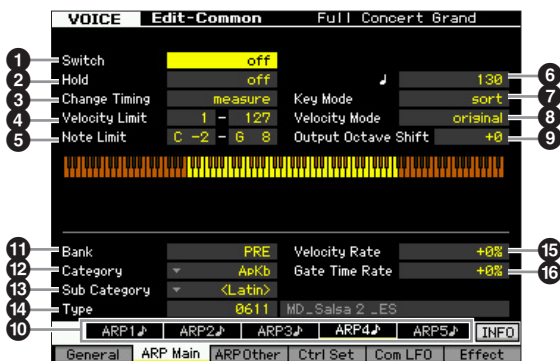
실제 결과적으로 만들어지는 세기 이펙트를 위해 조절하는 세기의 양을 결정합니다. 이를 통해 모든 세기를 같은 양으로 올리거나 내릴 수 있으므로 너무 강하게 또는 너무 부드럽게 연주한 경우를 자동으로 보상할 수 있습니다. 결과가 1 미만이면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

설정: 0~127



아르페지오 설정 — [F2] ARP Main (아르페지오 메인)

이 화면은 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 화면 하단에 표시된 파라미터의 설정(11 이상)을 [SF1]~[SF5] 버튼에 등록할 수 있습니다.



주 이 화면에서는 Four-Part 화면을 불러올 수 없습니다.

주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 건반에서 적합한 음을 눌러 음 번호나 세기를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 스위치*

각 파트에 대해 아르페지오를 켜지 끌지를 결정합니다.

설정: off, on

2 홀드*

"on"으로 설정하면 건반에서 손을 떼도 아르페지오가 자동으로 반복되며 다음 건반을 누를 때까지 계속 반복됩니다.

설정: sync-off(아래 참조), off, on

sync-off

"sync-off"로 설정하면 건반에서 손을 떼도 아르페지오 재생이 조용히 계속됩니다. 아무 건반이나 눌러도 아르페지오 재생이 다시 켜집니다.

주 Data List의 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 자세한 내용은 16페이지를 참조하십시오.

3 타이밍 변경*

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

설정: realtime, measure

4 세기 한도

아르페지오 재생을 트리거할 수 있는 가장 낮은 세기와 가장 높은 세기를 결정합니다. 이를 통해 아르페지오 재생을 트리거할 음을 누르는 세기 범위를 설정할 수 있습니다. 먼저 최대 값을 지정하여 중앙에 세기 "공백"을 만든 상태에서 아르페지오 재생에 대해 별도의 하한 및 상한 트리거 범위를 설정할 수도 있습니다. 예를 들어, 세기 한도를 93~34로 설정하면 두 개의 별도 세기 범위인 소프트(1~34) 및 하드(93~127)에서 아르페지오를 재생할 수 있습니다. 35~92의 중간 세기 범위에서 연주되는 음은 아르페지오를 재생하지 않습니다.

설정: 1~127

주 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정되고 음이 여기서 지정된 음 한도 설정을 벗어나 연주되면 사운드가 출력되지 않습니다.

5 음 한도

아르페지오의 음 범위에서 최저 및 최고 음을 결정합니다. 이 범위에서 연주되는 음으로 아르페지오가 작동합니다. 예를 들어 음 한도를 "C5~C4"로 설정한 경우에는 C-2~C4 및 C5~G8 두 범위의 음을 연주하면 아르페지오가 작동되지만, C4~C5 범위에서 연주되는 음은 아르페지오에 영향을 주지 않습니다.

설정: C-2~G8

주 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정되고 음이 여기서 지정된 음 한도 설정을 벗어나 연주되면 사운드가 출력되지 않습니다.

6 아르페지오가 있는 보이스

아르페지오의 각 형식에 적합한 보이스가 등록됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 등록된 적합한 보이스를 편집된 파트에 지정할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신에 적합한 보이스가 편집된 파트에 지정됩니다. "off"로 설정하면 편집된 파트에

적합한 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다. 아르페지오 형식에 등록된 보이스 이름이 우측에 표시됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

주 아르페지오 기능이 있는 보이스를 통해 사용자 보이스를 특정 아르페지오 형식에 등록할 수 있습니다. 출고 시 설정을 사용하면 아르페지오 형식과 해당 사용자 보이스의 각 결합이 가장 적절하게 조화되도록 설계되어 적합한 사운드/프레이즈를 생성합니다. 그러나 파라미터를 편집하거나 다른 보이스를 해당 사용자 보이스 번호에 저장함으로써 사용자 보이스의 사운드를 수정하면 이 결합이 부적합해지거나 예상치 못한 사운드를 출력할 수 있습니다. 이런 경우에는 [F1] Voice 화면에서 현재 아르페지오 형식에 가장 적합한 보이스를 선택합니다.

7 템포*

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5.0~300.0

주 본 악기를 외부 시퀀서, MIDI 컴퓨터 또는 기타 MIDI 장치와 함께 사용하는 경우, 그리고 해당 장치와 동기화하려는 경우, 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 MIDI 동기화 (5) 파라미터를 "MIDI" 또는 "auto"로 설정하십시오. 이 경우 여기서 템포 파라미터는 "MIDI" 또는 "auto"를 나타내며 변경할 수 없습니다.

8 건반 모드

건반을 연주할 때의 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

설정: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

특정 음(예: 코드의 음)을 연주할 때 음 연주 순서에 관계 없이 동일한 순서로 연주됩니다.

thru

특정 음(예: 코드의 음)을 연주할 때 결과로 나타나는 시퀀스는 음 순서에 따라 다릅니다.

direct

아르페지오 시퀀스의 노트 이벤트가 연주되지 않고 건반에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생될 때 건반 연주의 사운드에 팬 또는 선명도와 같은 이벤트가 적용됩니다. 아르페지오 형식에 음이 아닌 데이터가 포함되어 있거나 카테고리 형식 컨트롤(Ctrl)을 선택한 경우 이 설정을 사용하십시오.

sort+direct

아르페지오가 "sort" 설정에 따라 재생되고 누른 음도 소리가 납니다.

thru+direct

아르페지오가 "thru" 설정에 따라 재생되고 누른 음도 소리가 납니다.

주 "Cntr" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 노트 이벤트(18페이지)가 없을 수도 있습니다. 이런 아르페지오 형식을 선택하고 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정된 경우에는 건반의 음을 눌러도 소리가 나지 않습니다.

9 세기 모드

아르페지오 음의 세기를 조절합니다.

설정: original, thru

original

아르페지오 시퀀스 데이터에 포함되어 있는 사전 설정된 세기로 아르페지오를 재생합니다.

thru

연주 세기에 따라 아르페지오를 재생합니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오 재생 음량이 증가합니다.

10 출력 옥타브 이동

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -10~+10

11 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5) 버튼

화면 중앙 하단에서 6개 파라미터 बैं크(12)부터 게이트 시간비(17)까지 각각의 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 화면에서 편집할 수 있습니다. [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 5개의 아르페지오 설정 각각에 대한 파라미터를 화면 중앙 하단에서 설정할 수 있습니다. 탭 메뉴에 표시되어 있는 8분 음 아이콘은 아르페지오 형식("off" 이외)이 하위 기능 버튼에 해당하는 화면에서 선택되었음을 나타냅니다.

설정: [SF1]~[SF5](하위 기능) 버튼

12 बैं크*

원하는 아르페지오 형식을 포함하는 아르페지오 बैं크를 결정합니다. 사전 설정된 아르페지오 형식을 선택하려면 "PRE"를 선택합니다. 사용자가 원래 만들고 저장한 아르페지오 형식을 선택하려면 "USR"를 선택합니다.

설정: PRE, USR

주 원래 아르페지오 형식 생성에 관한 자세한 내용은 20페이지를 참조하십시오.

13 카테고리*

14 하위 카테고리*

원하는 아르페지오 형식을 포함하여 아르페지오 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다. 이 파라미터들은 "PRE"가 बैं크로 선택된 경우에 사용할 수 있습니다.

설정: 15페이지의 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다.

주 Data List의 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 자세한 내용은 16페이지를 참조하십시오.

15 형식*

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 선택한 아르페지오 형식의 이름은 화면의 지정된 번호 우측에 표시됩니다. Data List의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

16 세기 비율

아르페지오 음이 원래 세기에서 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다. 이 파라미터는 노브로 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100%~+0%~+100%

17 게이트 시간비

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 일반 최소 값인 1 미만으로 게이트 시간을 설정할 수 없으며 이 범위를 벗어난 값은 최소값으로 자동 제한됩니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100%~+0%~+100%

아르페지오 설정 [F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.



주 이 화면에서는 Four-Part 화면을 불러올 수 없습니다.

1 단위 배수

템포를 기준으로 하여 아르페지오 재생 시간을 조절합니다. 이 파라미터를 이용하여 원래 형식과 다른 아르페지오 형식을 만들 수 있습니다. 예를 들어 이 값을 200%로 설정하면 재생 시간은 배가 되고 템포는 반이 됩니다. 반면 이 값을 50%로 설정하면 재생 시간은 반이 되고 템포는 배가 됩니다. 일반 재생 시간은 100%입니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

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

2 켄타이즈 값*

어느 비트에 아르페지오 시퀀스 데이터의 음 데이터가 정렬될지 또는 아르페지오 시퀀스 데이터의 어느 비트에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다. 각 값의 우측에 표시되어 있는 번호는 4분 음표의 분해능이 480이라고 추정되는 길이를 나타냅니다.

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

3 켄타이즈 강도

가장 인접한 켄타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 강도를 설정합니다. 100% 설정은 위의 켄타이즈 값을 통해 정확한 타이밍을 설정합니다. 0% 설정은 켄타이즈제이션을 하지 않는 것입니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트를 0%~100%의 절반으로 이끕니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0%~100%

4 스윙*

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 1 이상으로 설정하면 아르페지오 음이 지연되고 1 미만으로 설정하면 음이 빨라집니다. 0 설정은 위의 켄타이즈 값을 통해 정확한 타이밍 조절을 설정하여 스윙을 만들지 않습니다. 이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -120~+120

5 세기 비율

아르페지오 재생 세기가 원래 값에서 차감되는 정도를 결정합니다. 예를 들어 100%로 설정하면 원래 값이 사용됩니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 세기가 감소하고 100% 이상으로 설정하면 세기가 증가합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다. 이 파라미터는 노브로 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0%~200%

6 게이트 시간비

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래 값에서 얼마나 차감되는지를 결정합니다. 예를 들어 100%로 설정하면 원래 값이 사용됩니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 세기가 감소하고 100% 이상으로 설정하면 세기가 증가합니다. 일반 최소 값인 1 미만으로 게이트 시간을 설정할 수 없으며 이 범위를 벗어난 값은 최소값으로 자동 제한됩니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0%~200%

7 옥타브 범위

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 양의 값으로 설정하면 아르페지오 재생 옥타브 범위가 위로 증가하고 음의 값으로 설정하면 아래로 증가합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -3~+0~+3

8 순환

"on"으로 설정하면 음을 누르고 있는 동안 아르페지오가 반복됩니다. "off"로 설정하면 음을 누르고 있어도 아르페지오는 한 번만 재생됩니다.

설정: off, on

9 트리거 모드

"gate"로 설정하면 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 중지됩니다. "toggle"로 설정하면 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되지만 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다. 보통 이 파라미터는 "gate"로 설정해야 합니다.

설정: gate, toggle

주 트리거 모드의 "toggle" 설정으로 Arpeggio Main 화면의 홀드 "on" 설정이 무시됩니다(112페이지). 즉, 홀드 파라미터가 "on"으로 설정되어 있더라도 트리거 모드가 "toggle"로 설정된 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지됩니다.

10 Accent Vel Threshold (강세 세기 한계값)

일부 내장된 아르페지오 형식은 강세 프레이즈라고 하는 특별한 시퀀스 데이터를 포함하고 있으며, 이 데이터는 지정된 값보다 높은 세기로 수신되는 경우에만 재생됩니다. 이 파라미터는 강세 프레이즈를 작동시키는 최소 세기를 결정합니다.

설정: off, 1~127

11 강세 시작 켄타이즈

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

설정: off, on

12 랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 뗐을 때 기타의 프렛 잡음과 같은 특수한 사운드를 작동시키는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 활성화 여부를 결정합니다.

설정: off, on

13 랜덤 SFX 세기 오프셋

랜덤 SFX 음이 원래 세기에서 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다. 결과적으로 만들어진 세기 값이 0 미만이면 1로 설정되고 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64~+0~+63

14 랜덤 SFX 건반 커짐 컨트롤

"on"으로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 사전 프로그램된 세기로 연주됩니다. "off"로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 음을 누를 때 생성된 세기로 연주됩니다.

설정: off, on

15 고정 SD/BD

이 파라미터는 현재 파트에 드럼 보이스가 지정되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생에서 C1이 스네어 드럼의 음으로 사용되고 D1은 베이스 드럼의 음으로 사용됩니다.

대부분의 드럼 키트는 스네어 드럼 사운드를 C1에, 베이스 드럼 사운드를 D1에 지정하지만, 특정 드럼 키트는 이들 사운드를 다른 음에도 추가로 지정하여 해당 음(C1 및 D1과 다름)을 사용함으로써 특정 아르페지오 형식이 생성됩니다. 따라서 선택한 아르페지오 형식과 드럼 키트에 따라 적합하지 않은 사운드가 출력될 수 있습니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 이러한 문제를 해결할 수 있습니다.

[SF1]~[SF5] 버튼으로 아르페지오 형식을 변경한 경우 스네어 드럼 및 베이스 드럼 사운드가 적합하지 않다고 느껴지면 이 파라미터를 on으로 설정하는 것이 좋습니다.

설정: on, off

16 MIDI Out 스위치

on으로 설정하면 아르페지오 재생 데이터는 MIDI 단자에서 출력됩니다.

설정: off(출력 없음), on(출력)

17 MIDI Out 채널

아르페지오 재생 데이터용 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "kbd"로 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 퍼포먼스 재생 모드에서 설정된 MIDI 전송 채널(96페이지)을 통해 출력됩니다.

설정: 1~16, kbd(건반 채널)

EG 설정—[F4] EG

건반을 누르는 순간부터 건반에서 손을 떼는 순간까지의 사운드 이동을 제어할 수 있습니다. 차단 주파수와 공명을 설정하여 톤 밝기를 조절할 수도 있습니다.



1 AEG (진폭 EG)

각 파트에 대한 AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터) 파라미터를 결정합니다. 다음 파라미터들을 사용하여 건반에서 음을 누르는 순간부터 사운드가 중지하는 순간까지 음량 변화를 제어할 수 있습니다. 여기서 지정된 설정은 각 보이스의 AEG 파라미터(80페이지)에 오프셋으로 적용됩니다.

Attack (어택 타임)

건반이 연주되는 시간부터 EG의 최대 초기 레벨에 도달할 때까지의 어택 속도를 결정합니다.

Decay (감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 음량이 떨어지는 시간을 결정합니다.

Sustain (서스테인 레벨)

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

Release (릴리스 타임)

건반에서 손을 떼 후 사운드가 묵음에 이르기까지 감쇄하는 시간을 결정합니다.

설정: -64~+0~+63

주 드럼 보이스를 선택하면 서스테인 레벨 및 릴리스 타임을 이용할 수 없습니다.

2 FEG (필터 EG)

각 파트에 대한 FEG(필터 엔벨로프 제너레이터) 파라미터를 결정합니다. FEG를 이용해 사운드가 시작하는 순간부터 사운드가 정지하는 순간까지 음조색(차단 주파수) 이동을 제어할 수 있습니다. 여기서 지정된 설정은 각 보이스의 FEG 파라미터(76페이지)에 오프셋으로 적용됩니다.

Attack (어택 타임)

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

Decay (감쇄 타임)

최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨까지 차단 주파수가 떨어지는 시간을 결정합니다.

Release (릴리스 타임)

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

깊이

필터 EG의 차단 주파수가 변경되는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 차단 주파수가 변하지 않습니다. 값이 0보다 클수록 차단 주파수의 범위가 증가합니다. 값이 음수가 되면 차단 주파수 변경이 뒤바뀝니다.

설정: -64~+0~+63

주 드럼 보이스를 선택하면 일부 파라미터는 이용할 수 없습니다. 이용할 수 없는 파라미터는 공백 처리되며 편집할 수 없습니다.

3 필터

필터에 대한 차단 주파수 및 공명을 결정하여 연주 사운드를 변경합니다. 여기서 지정된 설정은 각 보이스의 동일한 파라미터(74페이지)에 오프셋으로 추가됩니다.

차단

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 여기서 설정한 주파수는 각 필터를 통과할 때 신호가 영향을 받는 중심 주파수입니다.

설정: -64~+0~+63

공명/너비

이 파라미터의 기능은 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 선택한 필터가 LPF, HPF, BPF(BPFw 제외) 또는 BEF이면 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. 선택한 필터가 BPFw이면 이 파라미터는 주파수 대역폭을 조절하는 데 사용됩니다.

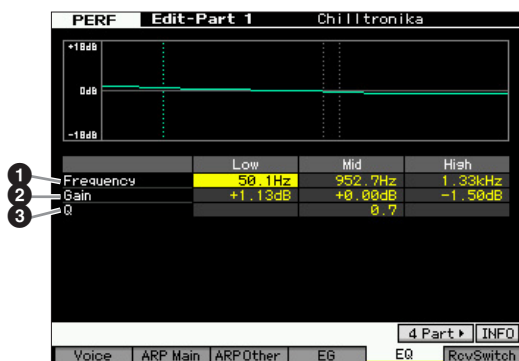
공명은 차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(고조파 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 이 파라미터는 차단 주파수 파라미터와 함께 사용하여 사운드에 추가 특징을 부가할 수 있습니다.

너비 파라미터는 BPFw와 함께 필터를 통해 전달되는 신호 주파수 대역 너비 조절에 사용됩니다.

설정: -64~+0~+63

이퀄라이저 (EQ) 설정—[F5] EQ

이 화면에서는 각 개별 파트에 3대역 파라메트릭 EQ를 적용하여 사운드를 미세 조정할 수 있습니다. Low/High에 대한 EQ 모양은 쉘빙 형식으로 고정됩니다.



1 주파수

중심 주파수를 결정합니다. 이 지점 근처의 주파수는 아래의 게인 설정에 의해 감쇄/강화됩니다. 값이 높을수록 주파수가 높아집니다.

설정:

- Low
50.1 Hz~2.0 kHz
- Middle
139.7 Hz~10.1 kHz
- High
503.8 Hz~14.0 kHz

2 게인

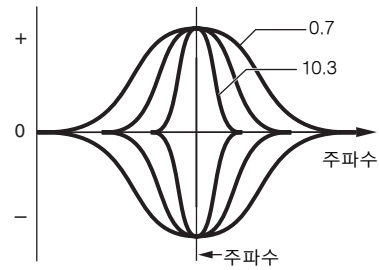
주파수(위에서 설정)에 대한 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역이 감쇄 및 강화되는 정도를 결정합니다.

설정: -12 dB~+0 dB~+12 dB

3 Q (대역폭)

주파수 설정의 신호 레벨을 변화시켜 다양한 주파수 곡선 특성을 만듭니다. 설정이 높을수록 Q(대역폭)가 작아집니다. 설정이 낮을수록 Q(대역폭)가 커집니다.

설정: 0.7~10.3



MIDI 수신 설정—[F6] RcvSwitch (수신 스위치)

이 화면에서는 각 개별 파트가 컨트롤 변경 및 프로그램 변경 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 응답하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 응답합니다. 이 화면의 각 컨트롤러 이름은 해당 컨트롤러를 이용하여 생성되는 MIDI 데이터를 나타냅니다.

주 드럼 보이스가 지정된 파트의 경우 서스테인을 이용할 수 없습니다.



퍼포먼스 작업 — 편의 기능

퍼포먼스 작업 모드는 퍼포먼스를 생성하고 보관할 때 사용하는 편리한 데이터 구성과 초기화 도구를 갖추고 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 퍼포먼스 작업 모드로 들어갑니다.

퍼포먼스 작업 — 기본 작동법

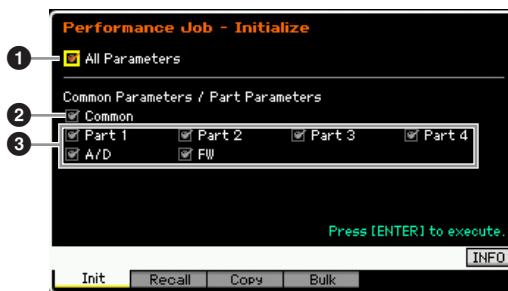
- 1 퍼포먼스 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 퍼포먼스 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F1]~[F4] 중에서 적합한 버튼을 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.
- 3 커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 값을 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생 모드로 돌아갑니다.

주의사항

- 작업을 실행하는 경우에도 다른 퍼포먼스를 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 퍼포먼스 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

퍼포먼스 초기화 — [F1] Init (초기화)

이 기능으로 모든 퍼포먼스 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 파트 설정 등과 같은 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



1 모든 파라미터
선택한 퍼포먼스의 모든 설정이 초기화됩니다. on으로 설정하면 커서를 옮길 수 없습니다.

2 공통 파라미터
선택한 퍼포먼스의 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

주 인서트 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 따라서 인서트 이펙트 스위치 파라미터 설정을 초기화하려면 아래에 설명되어 있는 파트 1~4의 체크 박스를 클릭하십시오.

3 파트 파라미터
파트 1~4
켜진 파트에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.
A/D (A/D 입력)
A/D INPUT 잭에 연결된 외부 오디오 장치로부터의 파트 입력입니다. 이 파라미터 체크 박스를 클릭하면 공통 편집의 A/D 입력 파트(106페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.
FW
IEEE1394 케이블로 IEEE1394 잭에 연결된 외부 장치로부터의 파트 입력입니다. 이 파라미터 체크 박스를 클릭하면 공통 편집의 FW 파트(106페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

편집 불러오기 — [F2] Recall

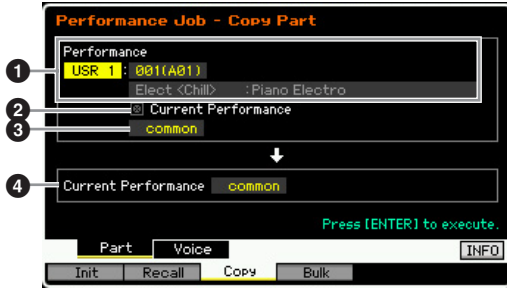
퍼포먼스를 편집한 후 저장하지 않고 다른 퍼포먼스로 전환하면 편집한 내용이 삭제됩니다. 이런 경우에는 불러오기 기능을 사용하여 최근 편집 내용으로 퍼포먼스를 복구할 수 있습니다.

퍼포먼스 모드
퍼포먼스 모드
사보리 모드 1
속도
패턴 모드
패턴 모드
마킹 모드
사보리 모드 2
마스터 모드
우틀러티 모드
퍼포먼스 모드

퍼포먼스 복사 기능 —[F3] Copy

다른 퍼포먼스에서 파라미터 설정 복사 —[SF1] Part

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



1 퍼포먼스

복사할 बैं크와 퍼포먼스 번호를 결정합니다. 현재 퍼포먼스(아래)가 켜져 있는 경우에는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 현재 퍼포먼스

on으로 설정하면 현재 선택되어 있는 퍼포먼스(지금 편집 중인 퍼포먼스)가 소스로 선택됩니다. 따라서 동일한 퍼포먼스의 한 파트에서 다른 파트로 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

3 소스 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 소스 데이터 형식을 결정합니다. 여기의 설정에 따라 아래 대상 데이터 형식이 적합한 항목으로 자동 설정됩니다.

설정: Common, Part 1~4, A/D, FW

주 인서트 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 따라서 선택한 파트의 인서트 이펙트 스위치 파라미터 설정은 파트 1~4 중에서 하나를 선택한 경우에만 복사됩니다.

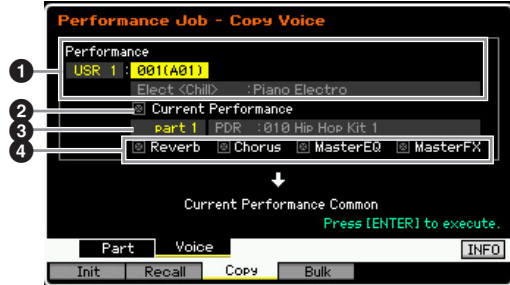
4 대상 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 대상 데이터 형식을 결정합니다. 소스 보이스의 데이터 형식(위)을 "common"으로 설정하면 이 파라미터가 "common"으로 확정됩니다.

설정: Common, Part 1~4, A/D, FW

보이스 이펙트 설정 복사 —[SF2] Voice

이 편리한 작업으로 특정 퍼포먼스에 지정된 특정 보이스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집되어 있는 퍼포먼스에 복사할 수 있습니다. 이는 특정 퍼포먼스에 퍼포먼스 프로그램에서 사용하려는 설정이 있는 경우에 유용합니다.



1 퍼포먼스

복사할 बैं크와 퍼포먼스 번호를 결정합니다. 현재 퍼포먼스(아래)가 켜져 있는 경우에는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 현재 퍼포먼스

on으로 설정하면 현재 선택되어 있는 퍼포먼스(지금 편집 중인 퍼포먼스)가 소스로 선택됩니다.

3 소스 파트

소스 퍼포먼스의 파트를 결정합니다. 선택한 파트에 지정되어 있는 보이스 이름이 표시됩니다.

4 이펙트 단위 설정

복사할 이펙트 단위를 결정합니다. 리버브, 코러스, 마스터 EQ, 마스터 이펙트에서 복사할 이펙트 단위를 선택할 수 있습니다.

주 리버브와 코러스를 각각 "on"으로 설정한 경우에도 작업을 실행하면 전송 레벨이 보이스에서 퍼포먼스로 복사되지 않습니다. 보이스 모드에서와 같이 리버브와 코러스의 동일한 깊이를 복사된 보이스에 적용하려면 퍼포먼스 파트 편집 모드 Voice Output 화면에서 리버브 전송(1) 및 코러스 전송(2)을 보이스 편집 모드에서와 같이 동일한 값으로 직접 설정하십시오.

MIDI를 통한 퍼포먼스 데이터 전송 —[F4] Bulk (벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. 벌크 덤프 작업을 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 228페이지를 참조하십시오.

주 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되고 파형은 포함되지 않습니다.

샘플링 기능을 사용한 보이스/퍼포먼스 생성

MOTIF XF에는 마이크의 보컬 사운드 또는 전자 기타 등의 오디오 신호를 녹음하고 그 결과 만들어지는 샘플을 악기의 보이스 및 퍼포먼스와 통합시킬 수 있는 강력한 샘플링 기능이 있습니다. 보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어갈 경우 나만의 독창적인 샘플을 생성, 편집, 파형에 지정한 다음 창작한 파형을 사용자 보이스 또는 퍼포먼스에 지정할 수 있습니다. 이 부분에서는 보이스 모드나 퍼포먼스 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어가는 경우의 샘플링 기능에 대해 설명합니다.

주 송 모드나 패턴 모드에서도 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어갈 수 있습니다. 샘플링 모드를 불러오는 모드(보이스/퍼포먼스 모드 또는 송/패턴 모드)에 따라 샘플링 기능이 달라집니다. 송 모드/패턴 모드에서의 샘플링 기능 사용에 관한 자세한 내용은 201페이지를 참조하십시오.

주의사항

전원을 끄면 녹음(편집)된 샘플 데이터가 유실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 샘플 데이터를 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(34페이지)에 복사하거나 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF 또는 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(41페이지).

플래시 메모리 확장 모듈(별매품)

샘플링 기능으로 만들어진 샘플은 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M을 MOTIF XF에 설치하여 파형으로 저장할 수 있습니다. 전원이 꺼지더라도 플래시 메모리 확장 모듈의 샘플은 유지되며 즉시 파형으로 불러올 수 있습니다. 이 모듈은 샘플링 기능으로 만들어진 샘플이 지정되어 있는 파형이 포함된 사용자 보이스를 사용할 때 편리합니다.

샘플링 모드 구조

이 부분에서는 샘플, 건반 बैं크, 파형의 구조 및 구성과, 이들과 보이스 및 퍼포먼스의 관계에 대해 설명합니다.

샘플

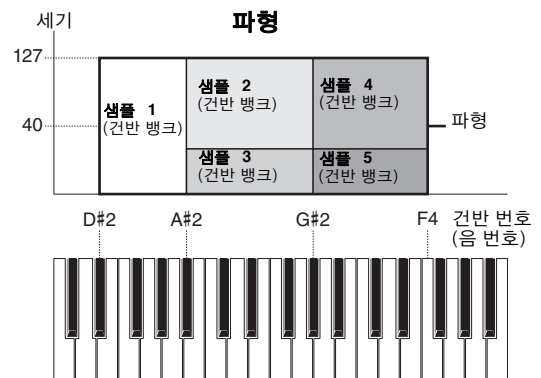
샘플은 보컬 사운드 또는 전자 기타 등의 신호를 MOTIF XF에 직접 녹음하여 만드는 디지털 오디오 데이터입니다. 본 설명서에서는 "샘플"과 "웨이브"가 간혹 호환되어 사용되지만 "웨이브"(미가공 오디오 데이터)와 "파형"(보이스를 구성하는 데 사용되는 통합 오디오 데이터)을 반드시 구별해야 합니다.

악기에서 샘플을 확보할 수 있는 방법으로는 샘플링 모드에서 오디오 신호 녹음, 파일 모드에서 MOTIF XF에 연결된 USB 저장 장치에서 WAV 파일이나 AIFF 파일 불러오기, MOTIF XF가 연결된 네트워크에 연결된 하드 디스크에서 WAV 파일이나 AIFF 파일 불러오기 등이 있습니다. 전원을 끄면 샘플 데이터가 유실되므로 MOTIF XF 내장 메모리에 있는 샘플은 반드시 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터에 디지털 데이터(WAV 또는 AIFF 형식)로 저장해야 합니다.

샘플, 건반 बैं크 및 파형

MOTIF XF에서는 샘플이 파형에 지정되고 저장됩니다. 샘플을 실제로 녹음하거나 USB 저장 장치에서 샘플을 불러올 수 있으므로 파형 번호를 대상으로 지정해야 합니다. 그러면 이 파형은 샘플의 "컨테이너"로 사용됩니다.

각 파형에는 여러 샘플이 포함될 수 있습니다. 각 샘플에 대한 건반 범위와 세기 범위를 설정하여 이들 샘플을 다른 공간이나 컨테이너에 지정할 수 있습니다. 이렇게 설정하면 누른 음과 세기에 따라 다양한 샘플이 재생됩니다. 각 샘플이 지정되어 있는 음 범위와 세기 범위를 건반 बैं크라고 합니다.



보이스 및 파형

파형을 보이스에 지정한 다음 해당 보이스로 건반을 연주하여 파형을 재생할 수 있습니다. 보이스 요소 편집 모드(69페이지)에서는 파형을 보이스 요소에 지정할 수 있습니다. 보이스 편집 모드에서는 악기에 내장된 프리셋

파형과 같이 샘플링 기능으로 만든 파형을 편집된 요소(Element)에 지정할 수 있습니다.

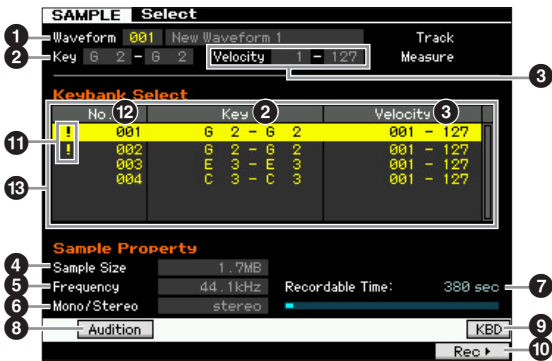
주 보이스/퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어가서 만든 사용자 보이스를 송/패턴의 믹싱 파트에 지정할 수 있습니다. 또한, 송/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어가서 만든 파형을 보이스 편집 모드의 보이스 요소에 지정할 수도 있습니다.

Sampling Main 화면

현재 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 샘플링 모드로 들어가는 Sampling Main 화면이 열립니다. 보이스 모드나 퍼포먼스 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 보이스/퍼포먼스에 지정된 샘플(파형)을 만들 수 있는 샘플링 모드를 불러올 수 있습니다. 원래의 모드(보이스 또는 퍼포먼스 모드)로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

파형 및 건반 बैं크 선택 — [INTEGRATED SAMPLING]

Sampling Main 화면에서 파형과 파형의 건반 बैं크를 선택한 다음 선택한 건반 बैं크에 지정된 샘플 사운드를 들을 수 있습니다. 파형은 ❶에서 선택할 수 있고 선택한 파형의 건반 बैं크는 ❸에서 선택할 수 있습니다.



❶ 파형

파형 번호를 결정합니다. 선택한 파형의 이름이 표시됩니다.
설정: 001~128

❷ Key (건반 범위) (표시만)

건반 बैं크의 범위를 나타냅니다.

❸ Velocity (세기 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 세기 범위를 나타냅니다.

❹ 샘플 크기 (표시만)

선택한 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플의 크기를 나타냅니다.

❺ 주파수 (표시만)

선택한 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플의 샘플링 주파수를 나타냅니다.

주 디지털 판독이 수행되는 비율을 샘플링 주파수라고 합니다. 샘플링 주파수가 높을수록 음질이 높아집니다. 샘플링 주파수의 표준 값은 44.1kHz입니다.

❻ Stereo/Mono (스테레오/모노) (표시만)

선택한 건반 बैं크에 지정된 샘플이 스테레오인지 모노인지를 나타냅니다.

❼ 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 그림에서 파란색으로 표시된 선은 이미 사용된 메모리 양을 나타냅니다.

❽ [SF1] Audition

이 버튼을 누르고 있으면 선택한 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 재생 시에 샘플이 실제로 어떤 사운드를 내는지 확인할 수 있습니다.

❾ [SF6] KBD (건반)

또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 선택한 파형에 속한 건반 बैं크를 선택할 수도 있습니다.

❿ [F6] Rec (녹음)

이 버튼을 누르면 Sampling Record Setup 화면이 나타납니다. 이 화면을 사용하여 샘플링 악기를 설정합니다. 자세한 내용은 122페이지를 참조하십시오.

⓫ 중복 기호 (표시만)

이 기호는 건반 범위 및 세기 범위가 다른 건반 बैं크의 건반 범위 및 세기 범위와 중복되는 경우에 나타납니다. 중복되는 건반 बैं크에 지정된 샘플의 재생 방법은 129페이지를 참조하십시오.

⓬ 건반 बैं크 번호 (표시만)

선택한 파형의 건반 बैं크 번호를 나타냅니다.

⓭ 건반 बैं크 목록

선택한 파형에 포함되어 있는 건반 बैं크의 목록을 나타냅니다. 데이터 다이얼, 커서 위/아래 버튼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 건반 बैं크를 선택할 수 있습니다.

샘플링 녹음

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

샘플링 녹음 기능을 사용하면 연결된 마이크의 보컬, 전자 기타의 신호 또는 외부 CD 또는 MP3 플레이어의 오디오 등과 같은 사운드를 MOTIF XF에 직접 녹음하고 이를 악기에 샘플로 저장할 수 있습니다. 샘플링 기능을 통해 확보한 샘플을 먼저 파형에 지정한 다음 보이스에 지정하여 건반에서 재생할 수 있습니다.

샘플링 절차

이 부분에서는 샘플링 기능을 사용하여 보이스나 퍼포먼스를 생성하는 방법을 설명합니다.

- 1 마이크나 다른 오디오 장비를 MOTIF XF에 연결합니다.**
 연결 방법은 사용설명서를 참조하십시오.
 MOTIF XF의 사운드를 녹음 소스로 사용하려는 경우에는 (리샘플링 기능 사용) 이 단계가 필요하지 않습니다.
- 2 보이스 모드나 퍼포먼스 모드로 들어갑니다.**
 퍼포먼스 모드로 들어간 경우 샘플이 지정될 퍼포먼스를 선택합니다.
- 3 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어갑니다. (표시등 켜짐)**
 Sampling Main 화면이 나타납니다.
- 4 [F6] Rec 버튼을 눌러 Record Setup 화면(122페이지)을 불러옵니다.**
 Setup 화면에서 다음 파라미터를 설정합니다. 아래에 괄호 안 번호는 다음 페이지의 Sample Record 화면의 파라미터를 나타냅니다.
 - 입력 소스(2)는 오디오 소스(마이크, 오디오 장비 등)가 입력되는 커넥터를 결정합니다.
 - 파형(6)은 파형 번호를 결정합니다.
 - 보이스(10)는 보이스 बैं크 및 번호를 결정합니다.
 - 파트(9)는 퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우 보이스가 지정되는 퍼포먼스 파트를 결정합니다.
 - 필요 시 다른 파라미터들을 설정하십시오.
- 5 [F6] Standby 버튼을 눌러 Record Standby 화면(124페이지)을 불러옵니다.**
 Standby 화면에서 아래 파라미터들을 설정합니다. 괄호 안 번호는 Standby 화면의 파라미터를 나타내는 숫자입니다.
 - 트리거 모드(8)는 샘플링이 트리거될 방법을 결정합니다. 일반적으로 "level"로 설정합니다.
 - 트리거 모드(8)를 "level"로 설정하면 트리거 레벨(7)도 설정해야 합니다. 레벨 미터의 빨간색 삼각형 (트리거 레벨 표시)이 사운드가 입력되는 레벨보다 약간 아래가 되도록 이 파라미터를 설정합니다.

- 6 입력 사운드 레벨을 최적 수준으로 조절합니다.**
 입력 레벨을 클리핑이 없이 최대한 높은 수준으로 설정하여 최상의 음질을 달성해보십시오. 입력 레벨을 조절하려면 다음과 같이 하십시오.
 - 입력 소스를 A/D Input으로 설정하는 경우 후면 패널에 있는 GAIN 노브를 사용하여 입력 신호 레벨을 조절합니다. 입력 레벨을 적절하게 조절할 수 없는 경우에는 유틸리티 모드에서 Mic/Line 설정을 변경합니다(223페이지).
 - 입력 소스를 Resample로 설정하는 경우 녹음 게인을 설정하여 입력 신호 레벨을 조절합니다.
 - 입력 소스를 FW로 설정하면 입력 레벨을 조절할 수 없습니다.
- 7 [SF1] 버튼을 눌러 확인 기능을 켜거나 끕니다.**
 on으로 설정하면 확인 탭이 녹색이 되고 off로 설정하면 회색으로 바뀝니다. Confirm이 켜지면 방금 녹음한 샘플을 간편하게 다시 들을 수 있고 결과에 만족하지 않을 경우에는 편리하게 재녹음할 수 있습니다.
- 8 [F5] Start 버튼을 눌러 샘플링 작업을 시작합니다.**
 트리거 모드(8)를 "manual"로 설정하면 버튼을 누르면 즉시 샘플링이 시작됩니다(화면에 RECORDING 표시가 나타남).
 트리거 모드(8)를 "level"로 설정한 경우에는 버튼을 누르면 샘플링이 활성화되지만 시작되지는 않습니다(화면에 WAITING 표시가 나타남).
- 9 샘플링할 사운드를 재생합니다.**
 트리거 모드(8)가 "level"로 설정되고 지정된 트리거 레벨(7)을 초과하는 오디오 신호가 악기에 입력되면 WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다. 샘플링 도중에는 녹음된 오디오의 그 래픽 표시가 화면에 나타납니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
수용 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파인 모드

10 [F6] Stop 버튼을 눌러 샘플링을 중지합니다.

위의 단계 7에서 Confirm을 on으로 설정할 경우 Sampling Finished 화면(125페이지)이 나타납니다. [SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플링된 사운드를 들읍니다. 결과에 만족할 경우 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플링된 사운드를 "Sample"로 저장하고 Setup 화면으로 되돌아갑니다. 결과가 만족스럽지 않아서 다시 시도하려는 경우에는 [EXIT] 버튼을 눌러 Standby 화면으로 돌아간 후 단계 5부터 다시 샘플링을 시도합니다.

위 단계 7에서 Confirm을 off로 설정할 경우 샘플링된 사운드가 자동으로 "Sample"로 저장됩니다.

주 위의 단계 4에서 Record Next(4)를 "on"으로 설정한 경우 샘플 데이터가 확정된 후 악기가 STANDBY 화면으로 돌아갑니다. 이 경우, [EXIT] 버튼을 누르면 샘플링 녹음 모드를 종료할 수 있습니다.

11 파형을 저장합니다.

선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL024M)이 MOTIF XF에 설치된 경우 Copy Job(130페이지)을 사용해 파형을 저장합니다. 설치되지 않은 경우에는 USB 저장 장치(40페이지) 또는 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 파형을 저장합니다.

주의사항

전원을 끄면 녹음(편집)된 샘플 데이터가 유실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 샘플 데이터를 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(34페이지)에 복사하거나 USB 저장 장치(40페이지) 또는 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(MOTIF XF).

샘플링 설정 — [F6] Rec

이 화면에서는 샘플링에 대한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. Sampling Main 화면에서 [F6] 버튼을 눌러 이 화면을 불러옵니다. Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



1 녹음 형식

샘플링 형식을 결정합니다. 보이스/퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어가면 이 파라미터가 "sample"로 확정됩니다.

2 입력 소스

샘플링될 신호가 수신될 입력 커넥터를 결정합니다.

설정: A/D Input, resample, FW

A/D Input

A/D INPUT 잭의 아날로그 오디오가 녹음 소스로 인식됩니다.

resample

MOTIF XF의 OUTPUT 잭의 오디오 신호가 수신되고 녹음 소스로 인식됩니다.

FW

IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에 사용 가능)의 오디오 신호가 녹음 소스로 인식됩니다. 여기의 오디오 신호가 FW 포트 3, 4를 통해 컴퓨터에서 전송됩니다.

3 모노/스테레오

오디오 신호를 모노 샘플로 녹음할지, 스테레오 샘플로 녹음할지를 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.

4 다음 녹음

on으로 설정한 경우 샘플링 작업이 완료되면(건반 뱅크에 샘플 지정 포함) 다음 건반이 자동으로 샘플링 대상으로 설정되고 Standby 화면이 나타납니다. 이 파라미터는 여러 샘플을 연속으로 녹음하려는 경우에 유용합니다. 각 트랙에 다양한 자료가 포함되어 있는 특별 CD에서 샘플을 연속으로 확보하려는 경우, 이 파라미터를 on으로 설정하고 트리거 모드를 "level"로 설정하여 편리하게 악기의 녹음 연속 샘플을 자동으로 확보할 수 있습니다. 샘플링 녹음 모드를 종료하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

설정: on, off

주 샘플링이 시작되기 전에 [SF1] Confirm 및 Record Next를 모두 끄면 샘플링이 종료되는 즉시 FINISHED 화면이 나타납니다. FINISHED 화면에서 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플 데이터를 확정하면 악기가 STANDBY 화면으로 돌아갑니다.

주 이 파라미터는 각 드럼 악기의 사운드가 포함된 특별 CD를 소스로 사용하여 드럼 보이스를 생성하기 위해 개별 샘플을 건반에 하나씩 지정하려는 경우에 유용합니다.

주 다음 녹음 파라미터가 "off"로 고정되어 변경되지 않을 수도 있습니다. 이런 현상은 보이스 모드/퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우에 발생하므로 보이스를 "off" 이외로 설정하고 소스(위)를 "resample"로 설정하십시오.

5 주파수

샘플링 주파수를 지정합니다. 입력 소스(2)가 "FW"로 설정되면 이 파라미터가 "44.1kHz"로 고정됩니다. 일반적으로 이 파라미터는 가장 높은 설정인 "44.1kHz"로 설정해야 합니다. lo-fi 사운드가 필요한 경우에는 44.1kHz 이외의 값을 선택합니다. 44.1kHz 이외의 설정에서는 소스 신호에 따라 녹음 도중 모니터링되는 사운드가 녹음된 사운드와 다를 수 있습니다.

설정: 44.1k(44.1kHz), 22.0kLo(22.05kHz Lo-Fi), 11.0kLo(11.025kHz Lo-Fi), 5.5kLo(5.5125kHz Lo-Fi)

6 파형

파형 번호를 대상으로 결정합니다.

설정: 001~128

주의사항

샘플링 작업은 대상 파형 번호에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어씁니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

7 건반 बैं크

건반 बैं크의 음 번호를 대상으로 결정합니다. 여기에서 설정된 값은 샘플링 편집 모드에서 변경할 수 있습니다 (126페이지).

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

8 트랙

보이스/퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

9 파트

샘플링으로 생성되는 보이스(10)가 지정되는 퍼포먼스 파트를 결정합니다. off로 설정하면 생성된 샘플이 퍼포먼스 파트에 지정되지 않습니다.

이 파라미터는 퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어가는 경우에 이용할 수 있습니다. 보이스(10)를 off로 설정하면 퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어가는 경우에도 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: off, 1~4

10 보이스

보이스 बैं크 및 번호를 지정하여 샘플링을 통해 생성된 파형(6)이 지정되는 보이스를 결정합니다. 보이스 बैं크를 USR 1~4 중 하나로 설정하면 파형(6)이 샘플링을 통해 생성된 새로운 일반 보이스의 Element 1에 지정됩니다. 보이스 बैं크를 UDR로 설정하면 파형(6)이 지정된 드럼 보이스의 드럼 키(11)에 지정됩니다. "off"로 설정하면 파형(6)만 생성됩니다. 즉, 샘플이 사용자 보이스로 저장되지 않습니다.

설정:

보이스 बैं크: Off, USR 1~4(사용자 1~4), UDR(사용자 드럼)
보이스 번호: 001~128

주의사항

보이스 बैं크를 USR 1~4 중 하나로 설정하면 샘플링 작업이 대상 보이스 번호에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어씁니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

11 드럼 키

보이스 बैं크(10)를 "UDR"로 설정하는 경우에 파형(6)이 지정되는 건반을 결정합니다.

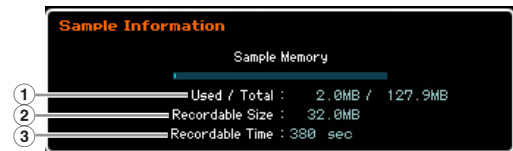
설정: C0~C6

12 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 양이 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

13 [SF6] INFO (정보)

사용된 샘플링 메모리의 크기를 나타냅니다.



1 사용/전체 (표시만)

사용된 메모리 크기와 사용 가능한 전체 크기를 나타냅니다.

2 녹음 가능 크기 (표시만)

여유 메모리의 크기를 나타냅니다.

3 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다.

14 [F6] Standby

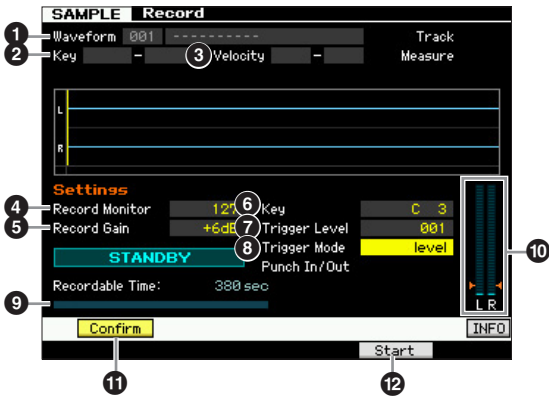
이 버튼을 누르면 Sampling Record Standby 화면이 나타나며 이 화면은 샘플링 실행에 사용됩니다. 자세한 내용은 124페이지를 참조하십시오.

표시판

- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 샘플링 모드 1
- 수용
- 편집 모드
- 미시 모드
- 2
- 샘플링 모드 2
- 마스터 모드
- 우월리티 모드
- 편집 모드

샘플링 녹음 — [F6] Standby

이 화면은 샘플링 실행에 사용되며 Setup 화면에서 [F6] 버튼을 눌러 이 화면을 불러옵니다. Setup 화면으로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



1 파형 (표시만)

선택한 파형의 번호와 이름을 나타냅니다.

2 Key (건반 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 건반 범위를 나타냅니다.

3 Velocity (세기 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 세기 범위를 표시합니다.

4 녹음 모니터

샘플링 중에 입력 신호에 대한 모니터의 출력 레벨을 결정합니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 이 모니터 신호는 PHONES 잭 또는 OUTPUT R 및 L/MONO 잭에서 출력됩니다.

설정: 0~127

5 녹음 게인

이 파라미터는 입력 소스(122페이지)가 "resample"로 설정된 경우에만(MOTIF XF 자체 사운드 녹음) 이용할 수 있습니다. 리샘플링 시의 녹음 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 리샘플링되는 보이스의 음량이 커집니다. 샘플링 작업을 실행하기 전에 건반을 연주하면서 레벨 미터(10)를 통해 음량을 확인하여 적절한 게인을 설정할 수 있습니다.

설정: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 건반

Sampling Record Setup 화면에서 설정된 건반 बैं크(123페이지)를 나타냅니다. 건반 बैं크는 샘플링 작업 후 여기에서와 샘플링 편집(126페이지)에서 모두 변경할 수 있습니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

7 트리거 레벨

트리거 모드(8)가 "level"로 설정된 경우에는 트리거 레벨도 설정해야 합니다. 지정된 트리거 레벨을 초과하는 입력 신호가 수신되면 곧바로 샘플링이 시작됩니다. 여기에서 설정한 레벨이 레벨 미터에 빨간색 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

설정: 000~127

8 트리거 모드

샘플링의 트리거링 방법을 결정합니다.

설정: level, manual

level

지정된 트리거 레벨(7)을 초과하는 입력 신호가 수신되면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.

manual

[F6] REC 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다. 이 설정을 사용하면 오디오 소스의 입력 레벨에 관계 없이 원하는 시점에 샘플링을 시작할 수 있습니다.

9 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 크기가 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

10 레벨 미터

이 그래프는 입력 소스의 입력 레벨을 나타냅니다. 입력 레벨을 클리핑이 없이 최대한 높은 수준으로 설정하여 최상의 음질을 달성해보십시오.

주 입력 레벨을 조절하려면 다음과 같이 하십시오.

- 입력 소스를 A/D Input으로 설정하는 경우 후면 패널에 있는 GAIN 노브를 사용하여 입력 신호 레벨을 조절합니다. 입력 레벨을 적절하게 조절할 수 없는 경우에는 유틸리티 모드에서 Mic/Line 설정을 변경합니다(223페이지).
- 입력 소스를 Resample로 설정하는 경우 녹음 게인(5)을 설정하여 입력 신호 레벨을 조절합니다.
- 입력 소스를 FW로 설정하면 입력 레벨을 조절할 수 없습니다.

11 [SF1] Confirm

샘플링 완료 후 녹음된 샘플이 있는지(on) 없는지(off)를 확인합니다. 이 파라미터는 샘플링 결과가 만족스럽지 않은 경우에 편리하게 다시 녹음할 때 유용합니다. 이 파라미터를 끄면 샘플링이 완료되는 즉시 녹음된 샘플이 데이터로 확정된 다음 악기가 Setup 화면(122페이지)으로 되돌아갑니다. Setup 화면에서 Record Next를 켜 경우 샘플링이 완료된 후 악기가 STANDBY 화면으로 되돌아갑니다.

12 [F5] Start

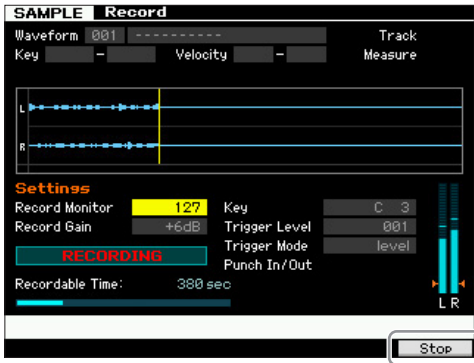
이 버튼을 누르면 샘플링이 시작됩니다.

트리거 모드가 "level"로 설정된 경우 [F5] Start 버튼을 누르면 화면에 WAITING 표시가 나타납니다. 실제 샘플링은 시작되지 않습니다. 지정된 트리거 레벨(7)을 초과하는 오디오 신호가 악기로 입력되면 WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다.

트리거 모드(8)가 "manual"로 설정된 경우에는 이 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.

샘플링 RECORDING 화면

샘플링 도중에는 녹음된 오디오의 그래픽 표시가 화면에 나타납니다.



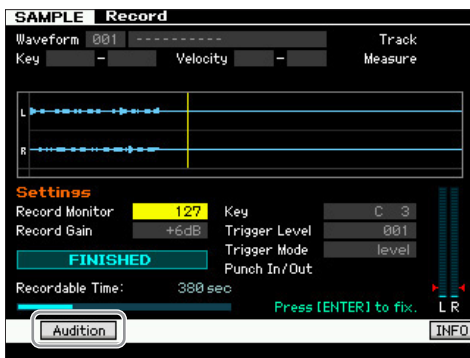
[F6] Stop

이 버튼을 누르면 샘플링이 정지됩니다. 샘플링이 완료되면 FINISHED 화면이 나타납니다.

샘플링 FINISHED 화면 (확인이 on으로 설정된 경우)

샘플링이 시작되기 전에 [SF1] Confirm이 켜져 있는 경우 샘플링이 완료되면 곧바로 아래의 FINISHED 화면이 나타납니다. 이 화면에서 [SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플을 듣고 확인할 수 있습니다. 사운드가 만족스러우면 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플링 결과를 샘플 데이터로 확정합니다. 샘플링 결과가 만족스럽지 않은 경우에는 [ENTER] 버튼을 누른 다음 다시 시도합니다.

샘플링이 시작되기 전에 [SF1] Confirm이 꺼져 있는 경우에는 샘플링 작업으로 샘플 데이터가 자동으로 확정되고 Setup 화면(122페이지)으로 되돌아갑니다.



[SF1] Audition

이 버튼을 길게 누르면 녹음된 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플링이 적절하게 실행되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

주 샘플링이 시작되기 전에 [SF1] Confirm(124페이지)이 꺼져 있는 경우에는 샘플링 작업으로 샘플 데이터가 자동으로 확정되고 Setup 화면(122페이지)으로 되돌아갑니다. Setup 화면에서 Record Next를 켤 경우 샘플링이 완료된 후 약기가 STANDBY 화면으로 되돌아갑니다.

샘플링 편집

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

샘플링 편집 모드를 사용하여 녹음된 샘플을 편집하고 샘플 설정을 변경할 경우 포괄적이고 세부적으로 제어할 수 있습니다. Sampling Main 화면에서 [EDIT] 버튼을 눌러 Sampling Edit 화면을 불러옵니다. Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

샘플링 편집 절차

- [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어갑니다. (표시등 켜짐)**
Sampling Main 화면(120페이지)이 나타납니다.
- 파형과 건반 बैं크를 선택합니다.**
편집할 샘플을 지정할 건반 बैं크와 파형을 선택합니다.
- [EDIT] 버튼을 눌러 샘플링 편집 모드로 들어갑니다.**
- [F1] Trim 또는 [F2] Param(파라미터) 버튼을 누릅니다.**
각 화면에서 원하는 파라미터를 설정합니다.
- [SF1] Audition 버튼을 눌러 사운드를 듣습니다.**

필요 시 단계 4, 5를 반복합니다.
- Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.**

힌트

편리한 추출 기능을 사용하여 시작 지점 이전과 종료 지점 이후 샘플의 불필요한 부분을 삭제하여 추가 샘플링을 위한 메모리를 확보할 수 있습니다.

- [F1] Trim 버튼을 눌러 Trim 화면을 불러옵니다.**
- [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)**
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- [INC/YES] 버튼을 눌러 추출 작업을 실행합니다.**

주 추출 작업을 통해 삭제한 데이터는 복구할 수 없습니다. 추출 작업을 실행하기 전에 작업 복사(130페이지)를 사용하여 이 샘플을 저장할 수 있습니다.

샘플 편집에 대한 정보

샘플 재생 방법 (재생 모드 설정)

샘플을 재생하기 위한 방법으로는 단일과 순환이 있습니다. 순환은 샘플의 지정된 범위를 반복해서 순환 방식으로 재생하는 방법입니다. 반면에 단일은 샘플 전체를 단 한 번만 재생합니다.

Parameter 화면(128페이지)에서 재생 모드 파라미터를 설정하여 사용할 형식(Loop 또는 One Shot)을 결정해야 합니다.

단일 샘플의 미세 튜닝 재생

Trim 화면(126페이지)에서 시작 지점(⑥)과 종료 지점(⑧)을 설정하여 샘플의 재생 범위를 결정할 수 있습니다. 이 파라미터들을 통해 샘플의 시작과 끝에서 불필요하거나 원치 않는 오디오를 효과적으로 음소거할 수 있습니다. 재생 종료 시 사운드를 차단하려면 Wave 화면에서 종료 지점 값을 왼쪽으로 이동하여 값을 줄입니다. 마찬가지로, 재생 시작 시 사운드를 차단하려면 Wave 화면에서 시작 지점 값을 오른쪽으로 이동하여 값을 높입니다. 일반적으로 샘플 시작이 트리거되는 즉시 재생되도록 시작 지점을 설정합니다. [SF1] Audition 버튼을 사용하여 샘플 재생의 사운드가 부드럽고 자연스러우기를 확인합니다. 시작 지점/종료 지점을 설정하고 확인한 후에 추출 작업(135페이지)으로 샘플에서 이들 지점을 영구히 제거합니다.

순환 샘플의 미세 튜닝 재생

순환 샘플에 시작 지점과 종료 지점을 설정하는 것은 일반적으로 단일 샘플에서보다 중요하며 세심한 주의가 필요한 일입니다. 순환이 스테터나 문제 없이 부드럽게 연속으로 재생되도록 시작 지점과 종료 지점을 정확하게 설정해야 합니다. 순환이 완벽한 리듬으로 비트를 잃지 않고 재생되는지도 확인해야 합니다(리듬 순환 사용).

1 재생 모드를 "loop"로 설정합니다.

[F2] Param 버튼을 눌러 Parameter 화면(128페이지)을 불러온 다음 재생 모드(⑥)를 "loop"로 설정합니다.

2 시작 지점을 첫 번째 소절의 첫 번째 비트로 설정합니다.

[F1] Trim 버튼을 눌러 Trim 화면(126페이지)을 불러온 다음 시작 지점(⑥)을 설정합니다.

3 순환 지점을 시작 지점과 동일한 값으로 설정합니다.

[SF2] 버튼을 누르면 LP=ST가 표시됩니다.

4 [SF1] Audition 버튼을 누른 상태에서 샘플의 순환 재생이 부드럽고 비트 타이밍과 맞도록 종료 지점을 조정합니다.

5 추출 작업을 실행합니다(135페이지).

샘플 템포 설정 방법

리듬 패턴이 포함되어 있는 샘플의 템포를 모르는 경우에는 다음 지침을 따르십시오.

1 [SF1] Audition 버튼을 누른 상태에서 샘플의 순환 재생이 부드럽고 비트 타이밍과 맞도록 시작 지점과 종료 지점을 조정합니다.

또한, 추출 작업을 사용하여 샘플에서 불필요한 부분을 삭제해야 합니다.

2 박자와 소절을 설정합니다.

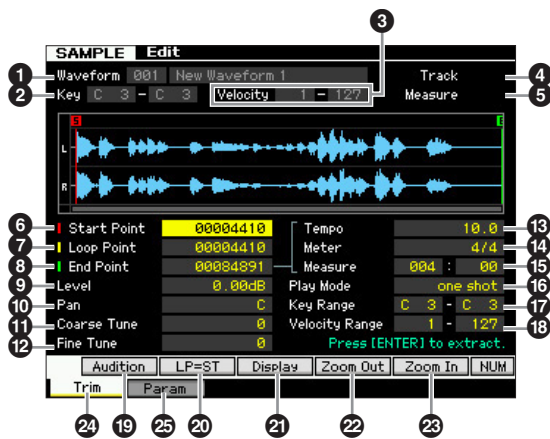
[F1] Trim 버튼을 눌러 Trim 화면(아래)을 불러온 다음 박자(14)와 소절(15)을 설정합니다.

3 종료 지점(8)이 원본 샘플에 적용된 종료 지점과 동일해지도록 템포(13)를 필요에 따라 높이거나 줄입니다.

템포(13)를 큰 값으로 설정한 다음 종료 지점(8)이 서서히 증가하도록 조금씩 줄입니다. 특정 값에 도달하면 템포를 줄여도 종료 지점이 더 이상 증가하지 않습니다. 이 결과 만들어진 값이 원본 샘플에 적용된 종료 지점입니다. 최종 템포 값이 샘플 재생에 가장 적합한 템포입니다.

샘플 재생 설정—[F1] Trim

이 화면에서는 샘플의 재생 범위와 순환 범위를 설정할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 눌러 [F1]~[F6] 버튼과 [SF1]~[SF5] 버튼을 숫자 키패드로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

1 파형 (표시만)

선택한 파형의 번호와 이름을 나타냅니다.

2 Key (건반 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 건반 범위를 나타냅니다.

3 Velocity (세기 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 세기 범위를 표시합니다.

4 트랙 (표시만)

현재 송/패턴의 트랙을 나타냅니다. 이 파라미터는 송/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어가는 경우에만 이용할 수 있습니다.

5 소절 (표시만)

선택한 송/패턴의 소절 번호를 나타냅니다. 이 파라미터는 송/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어가는 경우에만 이용할 수 있습니다.

6 시작 지점

샘플 재생의 시작 지점을 결정합니다. 이 지점의 좌측 부분은 재생되지 않습니다. [SF2] 버튼을 누르면 순환 지점(7)의 값이 시작 지점으로 복사됩니다.

설정: 0000000~종료 지점

7 순환 지점

순환 재생이 시작되는 순환 지점을 결정합니다. 재생 모드를 "loop"로 설정하면 샘플이 순환 지점과 종료 지점(8) 사이에서 재생됩니다.

설정: 0000000~종료 지점

8 종료 지점

샘플 재생의 종료 지점을 결정합니다. 이 지점의 우측 부분은 재생되지 않습니다. 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포(13), 미터(14), 소절(15)의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점이 자동으로 결정됩니다.

설정: 0000000~(샘플 길이에 따라 다름)

9 레벨

선택한 샘플의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: -95.25 dB~+0.00 dB

10 팬

사운드의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L64(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

11 약식 튜닝

샘플 피치에 대한 약식 튜닝을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -64~+0 ~+63

12 미세 튜닝

샘플 피치에 대한 미세 튜닝을 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64~+0 ~+63

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
미싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우테라티비 모드
퍼먼 모드

13 템포

샘플 재생의 템포를 결정합니다. 템포를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 미터와 소절의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정: 5.0~300.0

14 미터

샘플 재생의 미터(박자)를 결정합니다. 박자를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포와 소절의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

15 소절

소절 및 비트 값, 음악적으로 유용하고 직관적으로 샘플 재생을 설정하는 방법을 기반으로 하여 샘플 재생의 길이를 결정합니다. 소절을 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포와 박자의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정:

소절: 000~032

비트: 00~15(미터 설정에 따라 다름)

주 여기에서의 소절 설정은 샘플의 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이를 나타냅니다. 샘플의 시작 지점부터 시작하여 두 소절을 연주하려면 소절 파라미터를 "002:00"으로 설정합니다.

16 재생 모드

샘플의 재생 방법을 결정합니다.

설정: loop, one shot, reverse

loop

샘플 재생이 시작 지점에서 시작되어 순환 지점까지 계속된 다음, 순환 지점과 종료 지점 사이에서 무한 반복됩니다. 이 설정은 반복적이고 연속적으로 재생하려는 짧은 리듬 악구, 리프 및 비트에 유용합니다.

one shot

샘플이 시작 지점부터 종료 지점까지 한 번만 재생됩니다. 이 설정은 순환되지 않고 한 번만 사용되는 솔로, 사운드 이펙트 및 보컬 악구에 사용할 수 있습니다.

reverse

샘플이 종료 지점부터 시작 지점까지 거꾸로 한 번 재생됩니다. 반전된 심벌즈 사운드 및 기타 특수 이펙트를 만들 때 유용합니다.

17 건반 범위

선택한 샘플을 할당할 건반 बैं크의 건반 범위를 나타냅니다. 1개 파형에서 여러 샘플을 별도의 건반 범위에 할당하여 연주하는 건반에 따라 다양한 사운드를 출력하는 보이스를 만들 수 있습니다.

설정: C-2~G8

18 세기 범위

선택한 샘플을 할당할 건반 बैं크의 세기 범위를 나타냅니다. 1개 파형에서 여러 샘플을 별도의 세기 범위에 할당하여 건반을 연주하는 강도에 따라 다양한 사운드를 출력하는 보이스를 만들 수 있습니다.

설정: 1~127

19 [SF1] Audition

이 버튼을 길게 누르면 선택한 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플이 적절하게 편집되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

20 [SF2] LP=ST

여기에서의 메뉴 표시가 "LP=ST"인 경우 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)은 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. 여기에서의 메뉴 표시가 "LP≠ST"일 경우에는 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)을 개별적으로 변경할 수 있습니다. 이 상태에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작의 주소 값이 순환의 주소 값으로 복사되어 두 가지 모두가 같은 주소 값을 공유합니다. 메뉴 표시도 "LP≠ST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

21 [SF3] Display

[SF3] 버튼을 누르면 시작 지점과 종료 지점을 포함하여 웨이브 전체가 화면에 표시되도록 줌 레벨이 조정됩니다.

22 [SF4] Zoom Out

23 [SF5] Zoom In

[SF4] 또는 [SF5] 버튼을 눌러 Wave 화면을 확대하거나 축소합니다.

24 [F1] Trim

이 버튼을 누르면 이전 화면에서 Trim 화면으로 돌아갑니다.

25 [F2] Param (파라미터)

이 버튼을 누르면 샘플 관련 파라미터와 건반 बैं크 범위를 설정할 수 있는 화면이 열립니다.

샘플 파라미터 설정—[F2] Param

이 화면에서 건반 범위와 세기 범위 같은 샘플 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



파라미터 ①~⑩은 Trim 화면(126페이지)의 파라미터와 동일합니다.

주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 건반에서 적합한 음을 눌러 음 번호나 세기를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

⑪ 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 크기가 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

여러 건반 뱅크가 중복되는 경우

여러 건반 뱅크에 속한 특정 세기로 특정 건반을 재생하는 경우 (즉, 이 건반과 세기에 여러 샘플이 지정된 경우) 해당 샘플이 모두 재생될 수는 없으며 번호가 보다 작은 건반 뱅크에 지정된 샘플에서부터 2개의 오디오 채널에 우선순위가 주어집니다. 예를 들어 스테레오 샘플이 번호가 제일 작은 건반 뱅크에 지정되면 해당 샘플만 재생됩니다. 또 다른 예로, 모노 샘플이 번호가 제일 작은 건반 뱅크에 지정되고 또 다른 샘플이 두 번째로 번호가 작은 건반 뱅크에 지정되면 이들 두 샘플만 재생됩니다. 세 번째 예로는, 모노 샘플이 번호가 제일 작은 건반 뱅크에 지정되고 스테레오 샘플이 두 번째로 번호가 작은 건반 뱅크에 지정되면 모노 샘플만 재생됩니다. 이 규칙은 악기의 모든 모드에 적용됩니다.

샘플링 작업

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

샘플링 작업 모드를 사용하면 녹음한 샘플을 처리하고 수정할 수 있습니다. 19개의 샘플링 작업을 사용할 수 있습니다.

기능	설명
[F1] Keybank	지정된 건반 뱅크에 지정되는 샘플 관련 작업
01: Copy	지정되어 있는 건반 뱅크를 다른 파형으로 복사합니다. 건반 뱅크에 지정되어 있는 샘플도 복사됩니다.
02: Delete	지정되어 있는 건반 뱅크와 해당 샘플을 삭제합니다.
03: Move	지정되어 있는 건반 뱅크를 다른 파형으로 이동시킵니다. 건반 뱅크에 지정되어 있는 샘플도 이동합니다.
04: Normalize	지정되어 있는 샘플의 전체 레벨을 최대화(표준화)합니다.
05: Time-Stretch	피치를 변경하지 않고 샘플의 템포를 변경합니다.
06: Convert Pitch	템포를 변경하지 않고 샘플의 피치를 변경합니다.
07: Fade In/Out	샘플의 페이드 인/아웃을 생성합니다.
08: Half Sampling Frequency	지정되어 있는 샘플의 샘플링 주파수를 이등분합니다.
09: Stereo to Mono	스테레오 샘플을 모노 샘플로 변환합니다.
10: Loop-Remix	샘플을 자동으로 별도의 "슬라이스"로 자르고 슬라이스를 무작위로 재정렬하여 특수 이펙트 및 독특한 리듬 변주를 만듭니다.
11: Slice	지정된 설정에 따라 샘플을 별도의 슬라이스로 분리합니다. 송/패턴 모드에서 이 작업으로 들어가는 경우에는 슬라이스를 순서대로 재생하는 음 데이터도 생성됩니다. 음 데이터 재생은 재생되는 원본 샘플과 동일한 사운드를 출력합니다.
[F2] Waveform	파형 작업
01: Copy	한 파형의 데이터를 다른 파형으로 복사합니다. 파형에 포함되어 있는 건반 뱅크와 샘플도 복사됩니다.
02: Delete	메모리에서 특정 파형을 삭제합니다. 파형에 포함되어 있는 건반 뱅크와 샘플도 삭제됩니다.
03: Extract	불필요한 모든 샘플 데이터(시작 지점 이전과 종료 지점 이후에 위치)를 삭제합니다.
04: Transpose	지정되어 있는 파형의 건반 뱅크 설정을 반음 단위로 조옮김 합니다.
05: Rename	지정되어 있는 파형의 이름을 편집합니다.
[F3] Other	기타 작업
01: Optimize Memory	메모리(DRAM)를 샘플링에 최적화합니다.
02: Delete All	모든 파형을 삭제합니다.
03: Copy to Flash Memory	SDRAM의 샘플 데이터를 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)에 파형으로 복사합니다.

샘플 작업 절차

1 샘플링 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 샘플링 작업 모드로 들어갑니다.

2 원하는 작업 그룹을 불러옵니다.

[F1] Keybank, [F2] Waveform, [F3] Other 버튼 중에서 하나를 눌러 작업 그룹을 선택합니다.

3 원하는 Job 화면을 불러옵니다.

데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼 또는 커서 위/아래 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 원하는 작업 화면이 나타납니다. [EXIT] 버튼을 눌러 Job menu 화면으로 돌아갑니다.

4 원하는 파라미터의 값을 설정합니다.

커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다. [SF4] 버튼에 해당하는 메뉴에 "Apply"가 나타나면 단계 5로 이동합니다. "Apply"가 나타나지 않으면 단계 7로 이동합니다.

5 [SF4] Apply 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

이 시점에서 샘플은 임시로 수정되었고 데이터로 확정되지 않은 상태입니다.

6 작업 결과를 확인합니다.

[SF1] Audition 버튼을 눌러 수정된 샘플을 들습니다. 결과에 만족하면 단계 7로 이동합니다. 결과가 만족스럽지 않아서 다시 시도하려는 경우에는 [SF4] Apply 버튼을 다시 눌러 작업을 중단하고 샘플을 원래 상태로 되돌립니다. 이런 경우에는 작업을 단계 4부터 다시 시도합니다.

7 [ENTER] 버튼을 눌러 작업 결과를 샘플 데이터로 확정합니다.

주의사항

작업 결과를 확정된 후에는 수정된 샘플을 원본으로 되돌릴 수 없습니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

8 Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.

주 지정된 파형과 건반 बैं크에 데이터가 없는 경우에는 화면에 "No Data" 메시지가 나타나고 작업을 실행할 수 없습니다.

주 메모리 공간이 부족한 경우에는 일부 작업을 실행할 수 없습니다. 가용 메모리 공간의 크기는 Sampling Job 화면의 하단이나 Information 화면(123페이지)에서 확인할 수 있습니다.



가용 메모리 공간

주의사항

작업이 완료된 경우에도 전원을 끄면 데이터가 유실됩니다. 따라서 작업을 완료한 후에는 파일 모드(241페이지)에서 파형 데이터를 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다.

[F1] Keybank

이 화면은 샘플 편집 작업을 포함합니다. 파형 번호와 건반 बैं크를 통해 편집할 샘플을 지정할 수 있습니다.

건반 बैं크 작업의 기본 작업

건반 बैं크 작업은 [SF1] 버튼과 [SF5] 버튼을 통해 기본 작업을 제공합니다.



[SF1] Audition

이 버튼을 누르고 있으면 선택한 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 재생 시에 샘플이 실제로 어떤 사운드를 내는지 확인할 수 있습니다.

[SF5] Keybank

이 버튼을 누르면 건반 बैं크 목록이 열려 원하는 건반 बैं크를 선택할 수 있습니다.

[SF6] KBD (건반)

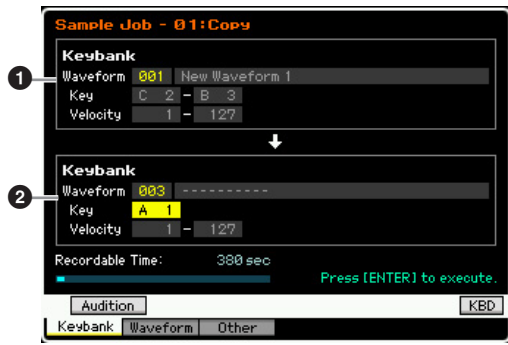
커서가 파형에 위치해 있는 경우에만 이 메뉴가 나타납니다. 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 선택한 파형에 속한 건반 बैं크를 선택할 수도 있습니다.

[SF6] INFO (정보)

[SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 "INFO" 메시지가 나타나면 [SF6] 버튼을 눌러 샘플링 메모리 상태를 표시하는 Information 창을 엽니다. 자세한 내용은 123페이지를 참조하십시오.

01: Copy

지정되어 있는 건반 बैं크에 포함된 샘플 데이터를 다른 건반 बैं크로 복사합니다. 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플도 복사됩니다. 이는 파형 생성 중에 다른 파형에서 샘플 데이터를 사용하려는 경우에 유용합니다.



- ① 소스 건반 बैं크
- ② 대상 건반 बैं크

[SF5] Keybank 버튼이나 [SF6] KBD 버튼을 사용하여 파형 번호(001~128)를 선택한 후 파형에서 건반을 선택하면 소스 건반 बैं크가 설정됩니다. 커서를 건반 값으로 옮긴 다음 데이터 다이얼이나 [SF6] KBD 버튼을 사용하여 파형 번호(001~128)를 선택한 후 원하는 건반을 선택하면 소스 건반 बैं크가 설정됩니다. 대상 건반 बैं크의 세기 범위 값이 자동으로 소스 건반 बैं크와 동일하게 설정됩니다.

주 [SF1] Audition 버튼을 누르면 소스 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플을 들을 수 있습니다.

02: Delete

지정되어 있는 건반 बैं크와 해당 샘플을 삭제합니다. 불필요한 샘플을 삭제하여 가용 메모리 공간을 늘릴 수 있습니다.

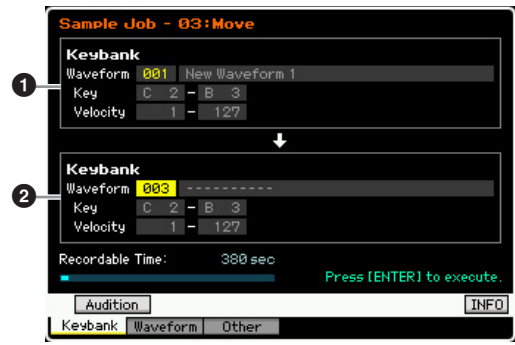


- ① 삭제할 건반 बैं크

파형 번호(001~128)를 설정하여 삭제할 건반 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 बैं크의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

03: Move

지정되어 있는 건반 बैं크를 다른 파형으로 이동시킵니다. 건반 बैं크에 지정되어있는 샘플도 이동합니다.



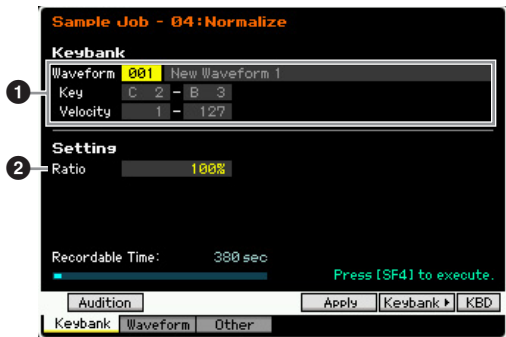
- ① 소스 건반 बैं크
- ② 대상 건반 बैं크

파형 번호(001~128)를 설정하여 소스 및 대상 건반 बैं크를 각각 결정합니다. 소스 파형 번호를 설정하면 건반 बैं크(건반 범위와 세기 범위) 중 하나를 불러와 [SF5] Keybank 버튼과 [SF6] KBD 버튼을 눌러 변경할 수 있습니다. 대상 건반 बैं크의 건반 범위와 세기 범위는 소스 건반 बैं크와 동일한 값으로 자동 설정됩니다.

주 [SF1] Audition 버튼을 누르면 소스 건반 बैं크에 지정되어 있는 샘플을 들을 수 있습니다.

04: Normalize

지정되어 있는 샘플의 전체 레벨을 최대화(표준화)합니다. 실수로 낮은 레벨로 녹음된 샘플의 음량을 높일 때 유용합니다.



- ① 건반 बैं크

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 बैं크의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

- ② 비율

표준화 이후의 샘플 레벨을 결정합니다. 100%로 설정하면 레벨이 최대화되어 샘플의 최고 피크 값이 클리핑(최대 디지털 신호 레벨) 바로 아래가 됩니다. 100%보다 높게 설정하면 샘플 레벨이 최대값보다 높아져서 과도적인 클리핑을 할 수 있습니다. 일반적으로 100% 이하로 설정합니다.

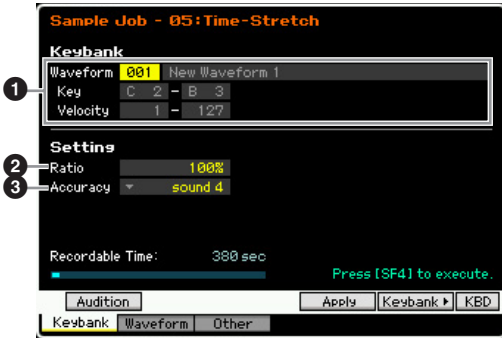
설정: 1%~800%

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

05: Time-Stretch

피치를 변경하지 않고 샘플의 길이를 변경합니다. 샘플 길이를 변경하면 샘플 재생의 템포도 변경되므로 이 작업으로 샘플 재생을 송/패턴 재생과 동기화할 수 있습니다.



1 건반 밴크

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 밴크를 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 밴크의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

2 비율

사후 처리 샘플의 길이를 원래 샘플의 길이(100%)에 대한 비율로 결정합니다. 다음과 같이 템포 변경을 계산할 수 있습니다.

비율 값 = (원래 템포/수정된 템포) x 100.

설정: 25%~400%

3 정확성

원본의 음질 또는 리듬감 중 어떤 측면을 강조할지 지정하여 샘플의 품질을 결정합니다.

설정: sound4~sound1, normal, rhythm1~rhythm2

sound4~sound1

이 설정은 사운드 음질을 강조하며, "sound4" 설정이 가장 높은 음질을 제공합니다.

normal

음질과 리듬감 사이에 최적의 밸런스를 맞춥니다.

rhythm1~rhythm2

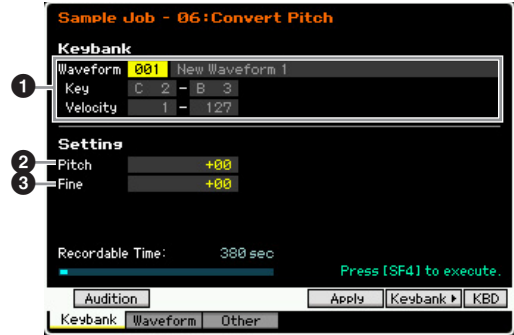
이 설정은 리듬감을 강조하며, "rhythm2" 설정이 가장 정확한 리듬감을 제공합니다.

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

06: Convert Pitch

템포를 변경하지 않고 샘플의 피치를 변경합니다.



1 건반 밴크

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 밴크를 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 밴크의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

2 피치

피치 이동의 양과 방향을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -12~+0~+12

3 미세

피치 이동의 양과 방향을 센트 단위로 결정합니다(1센트 = 반음의 1/100). 1센트는 반음의 1/100에 해당합니다.

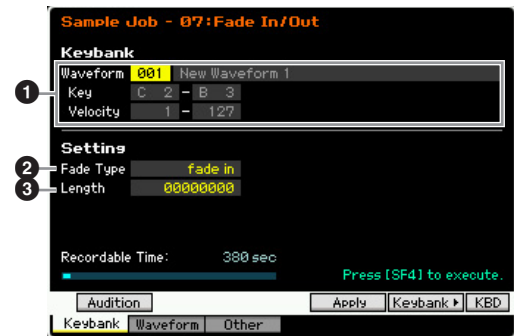
설정: -50~+0~+50

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

07: Fade In/Out

샘플의 페이드 인/아웃을 생성합니다.



1 건반 은행

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 은행을 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 은행의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

2 페이드 형식

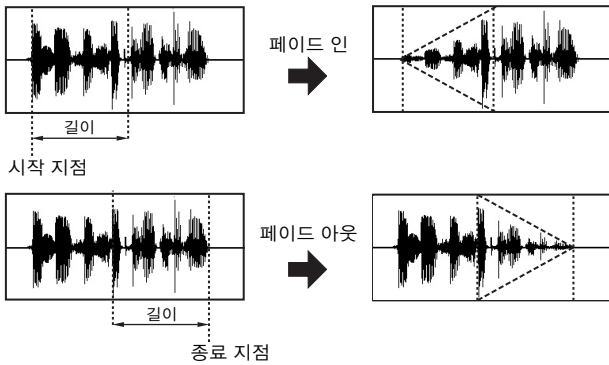
레벨 페이드의 형식(페이드 인 또는 페이드 아웃)을 결정합니다.

설정: fade in, fade out

3 길이

페이드 인 또는 페이드 아웃의 길이를 결정합니다. 페이드 인을 선택하면 이 파라미터는 지정된 시작 지점에서 시작하여 페이드의 길이를 지정합니다. 페이드 아웃을 선택하면 이 파라미터는 페이드 시작에서 시작하여 지정된 종료 지점의 끝까지 페이드의 길이를 지정합니다. 4410의 길이 설정은 샘플링 모드의 Setup 화면(122페이지)에서 주파수를 44.1kHz로 설정할 때 약 0.1초에 해당합니다.

설정: 0000000~종료 지점

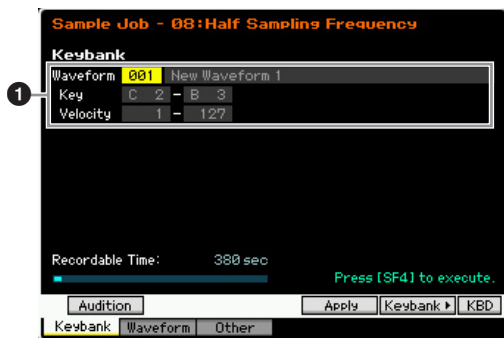


주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

08: Half Sampling Frequency

지정되어 있는 샘플의 샘플링 주파수를 이등분합니다. 이 작업을 사용하여 하이파이(hi-fi) 샘플을 로우파이(lo-fi) 사운드로 변환한 다음 샘플 크기를 반으로 줄여 메모리를 절약할 수 있습니다.



1 건반 은행

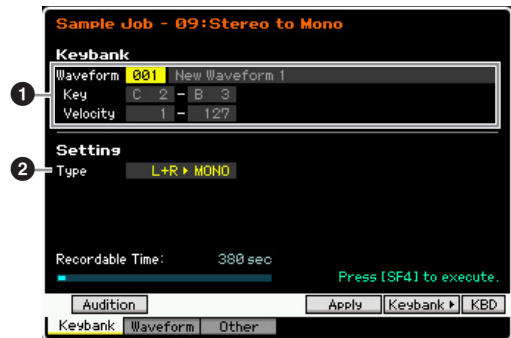
파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 은행을 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 은행의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

09: Stereo to Mono

스테레오 샘플을 모노 샘플로 변환합니다.



1 건반 은행

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 은행을 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 은행의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

2 형식

모노 샘플로 변환될 스테레오 샘플의 채널을 결정하며 두 채널 모두를 결정할 수도 있습니다.

설정: L+R > mono, L > mono, R > mono

L+R > mono

스테레오 샘플의 왼쪽 및 오른쪽 채널이 믹스되어 모노 샘플로 변환됩니다.

L > mono

스테레오 샘플의 왼쪽 채널이 모노 샘플로 변환됩니다.

R > mono

스테레오 샘플의 오른쪽 채널이 모노 샘플로 변환됩니다.

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

10: Loop-Remix

샘플을 자동으로 별도의 "슬라이스"로 자르고 슬라이스를 무작위로 재정렬하여 특수 이펙트 및 독특한 리듬 번주를 만듭니다.



1 건반 은행

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 은행을 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 은행의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

2 형식

샘플의 순환 부분을 슬라이스하는 정도를 결정합니다.
 설정: 1~4

3 변주

원본 샘플이 이 작업으로 변화되는 정도를 결정합니다.
 설정: normal1~2, reverse1~2

normal1~2
 이 설정은 다른 오디오 변경은 수행하지 않고 샘플 데이터를 슬라이스하여 재정렬합니다.

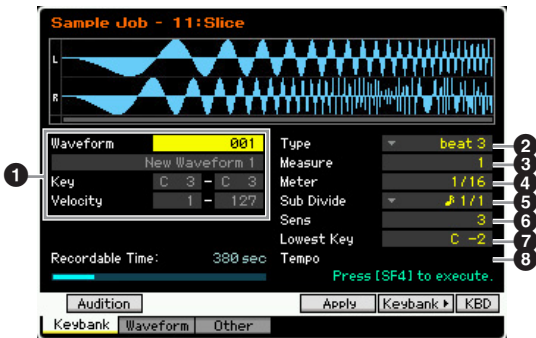
reverse1~2
 슬라이스 및 재정렬 이외에 이 설정은 슬라이스 일부의 재생을 반전합니다.

주의사항

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

11: Slice

이 작업을 통해 샘플을 별도의 "슬라이스"로 나눌 수 있으며, 슬라이스 수는 음 길이(소절, 미터 및 하위 분리)에 따라 결정됩니다. 슬라이스된 샘플은 최저 건반(7) 파라미터에서 지정한 건반 은행부터 오름차순으로 각 건반에 지정됩니다. 송/패턴 모드에서 이 작업으로 들어가는 경우에는 슬라이스를 순서대로 재생하는 음 데이터도 생성됩니다. 음 데이터와 슬라이스를 순서대로 재생하면 슬라이스되지 않은 원본 샘플과 동일한 사운드가 출력됩니다.



1 건반 은행

파형 번호(001~128)를 지정하여 원하는 샘플을 할당할 건반 은행을 결정합니다. 선택한 파형을 할당할 건반 은행의 건반 범위와 세기 범위가 파형 번호 아래에 자동 표시됩니다.

7 최저 건반

슬라이스된 샘플이 순서대로 지정되는 최저 건반 번호를 지정합니다.

설정: C-2~G8

주 샘플링 녹음 모드의 Record Slice 화면에서는(208페이지) 이 파라미터가 MOTIF XF6의 경우에는 "C1"으로, MOTIF XF7에 대해서는 "E0"으로, MOTIF XF8의 경우에는 "A-1"로 고정되어 설정할 수 없습니다.

2 Type (슬라이스 형식)

3 소절

4 미터

5 하위 분리

6 감도

8 템포

최저 건반 파라미터를 제외하고 모든 파라미터와 설정은 형식을 "slice+seq."로 설정하여 샘플링을 완료하면 나타나는 샘플링 녹음 모드의 Record Slice 화면(208페이지)에서와 동일합니다.

주의사항

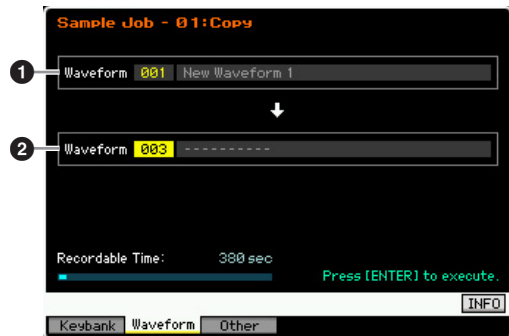
작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 2단계로 나뉩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 데이터를 최종 완료하지 않고 다른 화면을 불러오면 작업 결과가 유실됩니다.

[F2] Waveform 작업

이 화면은 파형 편집 작업을 포함합니다.

01: Copy

한 파형의 데이터를 다른 파형으로 복사합니다. 파형에 포함되어 있는 건반 은행과 샘플도 복사됩니다.



1 소스 파형

2 대상 파형

복사 소스 및 대상 파형 번호를 결정합니다.

주의사항

이 작업을 수행하면 대상 파형 번호에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

02: Delete

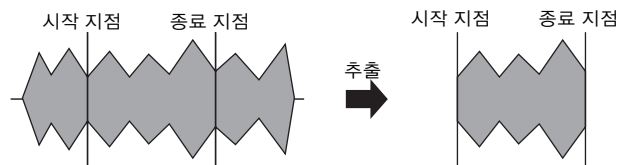
메모리에서 특정 파형을 삭제합니다. 파형에 포함되어 있는 건반 बैं크와 샘플도 삭제됩니다.

파형

삭제할 파형 번호를 결정합니다.

03: Extract

샘플의 불필요한 모든 부분(시작 지점 이전과 종료 지점 이후에 위치)을 삭제합니다.



파형

추출할 파형 번호를 결정합니다.

04: Transpose

지정되어 있는 파형의 건반 बैं크 설정을 반음 또는 옥타브 단위로 조옮김 합니다.



1 파형

이 작업을 적용할 파형 번호를 결정합니다.

2 옥타브

건반 बैं크를 조옮김할 옥타브 정도를 결정합니다. 1옥타브 미만 단위로 조옮김하려는 경우 이 파라미터를 "0"으로 설정하고 아래의 음 파라미터를 사용합니다.

설정: -3~+0~+3

3 음

건반 बैं크를 조옮김할 반음 양을 결정합니다. 정확한 옥타브 단위로 조옮김하려는 경우 이 파라미터를 "0"으로 설정하고 위의 옥타브 파라미터를 사용합니다.

설정: -11~+0~+11

05: Rename

선택한 파형에 이름을 지정합니다.



1 파형

이 작업을 적용할 파형 번호를 결정합니다.

2 이름

최대 10자의 파형 이름을 결정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

[F3] Other 작업

01: Optimize Memory

메모리(SDRAM)를 샘플링에 최적화합니다. 최적화는 사용된 메모리와 사용되지 않은(사용 가능한) 메모리 영역을 통합하여 가능한 큰 연속적으로 사용 가능한 메모리 영역을 만듭니다. 경우에 따라 메모리 최적화 작업을 실행하면 메모리 잔량이 늘어납니다.

02: Delete All

모든 사용자 파형을 삭제합니다. 파형에 포함되어 있는 건반 बैं크와 샘플도 삭제됩니다.

03: Copy to Flash Memory

SDRAM의 샘플 데이터를 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)에 파형으로 복사합니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
수동 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우렐리티 모드
파일 모드

송 재생

송 모드에서는 나만의 독창적인 송을 녹음, 편집, 재생할 수 있습니다. 송 모드로 들어가는 주요 "입구"인 송 재생 모드에서는 패턴을 선택하고 재생할 수 있습니다. 리듬감 등 몇 가지 송 설정 역시 이 모드에서 편집할 수 있습니다. Song Play 화면을 불러와 송 모드로 들어가려면 [SONG] 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

주 송 재생 모드의 Track View 화면에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 선택할 수 있습니다.

송 재생 절차

1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생 모드로 들어갑니다.

이 작업으로 송 재생 모드의 Track View 화면을 불러올 수 있습니다.



2 송을 선택합니다.

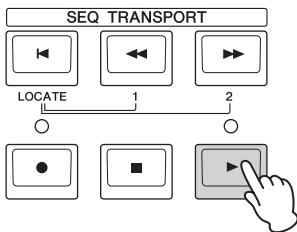
커서를 송 번호로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택합니다. 선택한 송의 이름이 표시됩니다.

주 [PROGRAM] 버튼을 눌러 해당 램프가 켜지면 그룹 [A]~[D] 버튼 및 숫자 [1]~[6] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택할 수 있습니다. 송 번호와 이에 해당하는 버튼은 다음과 같습니다.

버튼 조합	송 번호
[A]+[1]~[16]	01~16
[B]+[1]~[16]	17~32
[C]+[1]~[16]	33~48
[D]+[1]~[16]	49~64

3 [▶] (재생) 버튼을 눌러 선택한 송을 시작합니다.

선택한 송의 재생이 완료되면 송이 자동으로 시작됩니다.



[■] (정지) 버튼을 눌러 송의 재생을 정지합니다. 해당 지점에서 재생을 다시 시작하려면 [▶] (재생) 버튼을 다시 누릅니다.

재생 형식

송 중간부터 재생

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

앞으로 감기	[▶▶] (앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 감기	[▶▶] (앞으로 감기) 버튼을 길게 누릅니다.
뒤로 감기	[◀◀] (뒤로 감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 뒤로 감기	[◀◀] (뒤로 감기) 버튼을 길게 누릅니다.
송의 맨 위로 이동	[⏪] 버튼을 누릅니다.
위치 1로 이동	[⏪] 버튼을 길게 누른 상태에서 [◀◀] (뒤로 감기) 버튼을 누릅니다.
위치 2로 이동	[⏪] 버튼을 길게 누른 상태에서 [▶▶] (앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.

송이 제대로 재생되지 않는 경우

송을 중간부터 시작하면 잘못된 사운드, 부정확한 피치, 예기치 않은 음량 변화 등의 재생 문제가 발생할 수 있습니다. 송 시작에 녹음된 MIDI 이벤트가 톤 제너레이터 섹션에 인식되지 않았기 때문에 이런 현상이 발생할 수 있으며, 이는 다양한 MIDI 이벤트가 있는 송의 다른 지점에서 재생이 시작되었기 때문입니다. 이런 현상을 방지하려면 시퀀서 설정 ([SEQ SETUP] 버튼을 통해 호출)의 Other 화면(233페이지)에서 송 이벤트 추적 파라미터(4)를 "PC+PB+Ctrl" 또는 "all"로 설정합니다. 이 설정을 한 상태에서는 송 중간에서부터 재생을 시작해도 송이 제대로 재생됩니다.

위치 1, 2에 특정 소절 번호 지정

위치 1, 2에 특정 소절 번호를 지정하려면 원하는 소절의 번호를 선택한 다음 [STORE] 버튼을 길게 누른 상태에서 [◀◀]/[▶▶] (뒤로 감기/앞으로 감기) 버튼을 누릅니다. 이 부분의 설정이 화면의 상단에 표시됩니다.



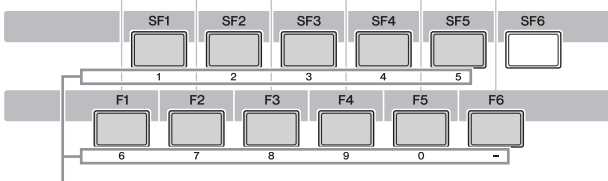
이 화면에서는 다음 작업으로 송 재생 위치를 변경할 수 있습니다.

빨리 감기/뒤로 감기

- 1 커서를 소절로 옮깁니다.
- 2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 소절에서 앞뒤로 이동합니다.

송에서 원하는 위치로 이동

- 1 커서를 소절로 옮깁니다.
- 2 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F6] 버튼이 숫자 버튼으로 작동하게 합니다.



[SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼이 숫자 버튼으로 작동합니다.

- 3 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 사용하여 대상 소절을 입력합니다.
입력하는 소절 번호가 화면 상단에 나타납니다.

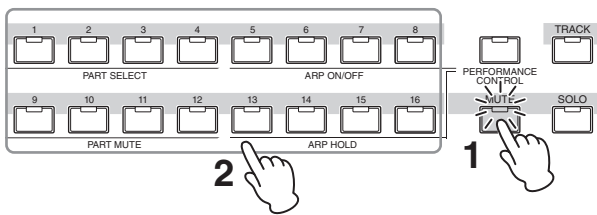


입력할 소절 번호를 나타냅니다.

- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 송 재생을 실제로 위에서 설정한 대상 위치로 이동시킵니다.

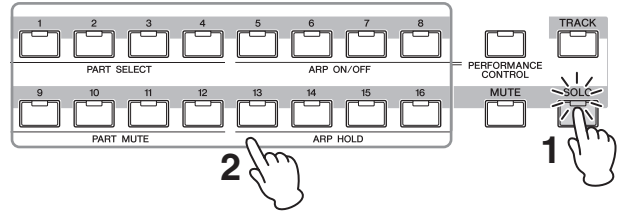
트랙 음소거/솔로

트랙 음소거



- 1 [MUTE] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.
- 2 음소거하려는 트랙에 해당하는 숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누릅니다.
숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누르면 누른 버튼의 램프가 꺼지고 해당 트랙이 음소거됩니다. 같은 숫자 버튼을 다시 누르면 재생 사운드의 출력이 작동합니다.

트랙 솔로 연주

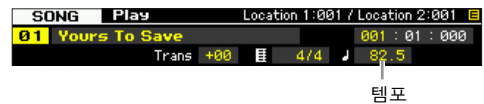


- 1 [SOLO] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.
- 2 솔로 연주를 하려는 트랙에 해당하는 숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누릅니다.

숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누르면 누른 버튼의 램프가 깜박이고 해당 트랙만 소리가 납니다. 다른 숫자 버튼을 누르면 솔로 연주한 트랙이 변경됩니다.

템포 변경

- 1 커서를 템포로 옮깁니다.
- 2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 템포 값을 편집합니다.



템포

송 재생과 관련된 다양한 설정 지정 (송 Scene)

조음김, 템포, 트랙 음소거 상태 등 중요한 송 관련 파라미터의 5가지 "스냅샷"과 기본 송 믹싱 설정을 [SF1]~[SF5] 버튼에 송 Scene으로 지정할 수 있습니다. 송 Scene의 편리한 장점 중 하나는 일반적으로 버튼을 여러 번 누르거나 컨트롤러를 여러 번 작동해야 하는 파라미터 설정을 자동으로 즉시 실행할 수 있다는 점입니다. 송 녹음이나 재생 중에 송 Scene을 사용하여 설정을 즉시 변경합니다.

송 Scene 파라미터

템포	송 모드	Track View 화면 (139페이지)
조음김		Play FX 화면 (141페이지)
16개 트랙에 적용되는 재생 이펙트 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 음량 설정	믹싱 모드	파트 1~16 화면 (190페이지)
16개 믹싱 파트에 적용되는 팬 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 리버브 전송 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 코러스 전송 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 차단 주파수 설정		EG 화면 (194페이지)
16개 믹싱 파트에 적용되는 공명 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 AEG 어택 설정		
16개 믹싱 파트에 적용되는 AEG 릴리스 설정		

송 Scene 등록

원하는 Scene을 설정한 후 [STORE] 버튼을 누른 상태에서 [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 누릅니다. 송 Scene이 등록된 하위 기능 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 나타납니다. [STORE] 버튼을 눌러 송 Scene 설정을 포함하여 송 데이터를 저장합니다.

주의사항

저장 작업을 실행하지 않고 전원을 끄거나 송을 변경하면 [SF1]~[SF5] 버튼에 등록된 패턴 Scene 설정이 유실됩니다.

송 Scene 불러오기

[SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 송 Scene을 불러올 수 있습니다.

송 체인 재생

송 체인 재생에서는 프리셋 송의 재생 목록을 원하는 순서로 취합해 차례대로 자동 재생할 수 있습니다. 송 재생의 순서를 설정한 다음 Song Chain 화면에서 체인 재생을 시작할 수 있습니다.

주 송 체인 프로그래밍에 관한 지침은 Song Chain 화면에 대한 설명(143페이지)을 참조하십시오.

1 Track View 화면에서 [F4] 버튼을 눌러 Song Chain 화면(143페이지)을 불러옵니다.



2 [▶] (재생) 버튼을 눌러 송 체인 재생을 시작합니다.

송은 체인의 순서에 따라 재생됩니다. 빈 송이 체인 번호에 지정되면 한 소절의 묵음이 카운트되고 다음 송이 재생됩니다. 체인 번호에 "skip"이 지정되면 지정된 송이 무시되거나 건너뛰게 된 다음, 다음 송이 시작됩니다. 체인 번호에 "stop"이 지정되면 해당 송에서 재생이 정지합니다. [▶] (재생) 버튼을 눌러 다음 체인 번호부터 재생을 다시 시작합니다. 체인 번호에 "end"가 지정되면 해당 송의 끝에서 재생이 정지합니다.

3 송 체인의 중간에서 재생을 정지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

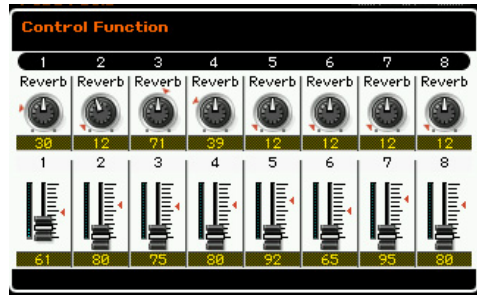
주 송 체인은 Song Chain 화면에서만 재생할 수 있으며, 다른 화면에서는 재생할 수 없습니다.

노브 및 슬라이더

전면 패널에 있는 노브를 사용하여 송의 각 파트(트랙)에 대한 팬, 이펙트, 차단 주파수, 공명 등 다양한 파라미터를 조정할 수 있습니다. 슬라이더를 사용하면 각 파트(트랙)의 음량을 변경하고 파트(트랙) 사이의 상대적 균형을 조절할 수 있습니다.

각 파트의 팬 및 이펙트 파라미터 조절

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 눌러 Control Function 창을 불러옵니다.



편집할 파트 전환: 1~8 및 9~16

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 누른 후 Control Function 창이 나타나면 각 노브/슬라이더가 각 파트를 제어하고, 제어할 대상 파트(1~8 및 9~16)를 변경할 수 있습니다. 대상 파트가 9~16 일 경우(파트 9~16 화면) [1]~[8] 버튼 중 하나를 누르면 대상 파트가 9~16에서 1~8로 변경됩니다. 대상 파트가 1~8일 경우(파트 1~8 화면) [9]~[16] 버튼 중 하나를 누르면 대상 파트가 1~8에서 9~16으로 변경됩니다.

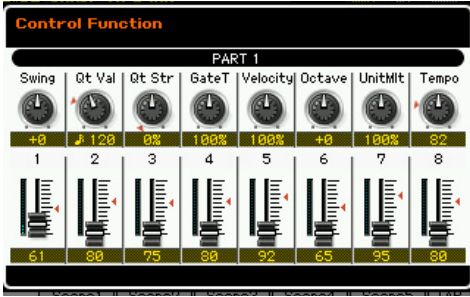
노브 기능

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 누르면 램프가 REVERB → CHORUS → PAN의 내림차순으로 켜집니다. REVERB 램프를 켜면 노브로 각 파트의 리버브 전송을 조절할 수 있습니다. CHORUS 램프를 켜면 노브로 각 파트의 코러스 전송을 조절할 수 있습니다. PAN 램프를 켜면 노브로 각 파트의 팬을 조절할 수 있습니다.

주 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 길게 누르면 켜진 램프가 현재 상태에서 REVERB로 번갈아 나타납니다.

파트별 차단 주파수 및 공명 조절

[SELECTED PART CONTROL] 버튼을 눌러 Control Function 창을 불러옵니다.



대상 파트 선택

노브에 지정된 기능은 현재 선택되어 있는 파트에만 적용됩니다. 파트를 변경하려면 Control Function 창을 불러온 다음 [1]~[16] 버튼 중 하나를 누릅니다.

노브 기능

아래 나열된 것처럼 TONE 1, TONE 2, ARP FX 램프 등 어느 램프가 켜졌는지에 따라 노브 1~8에 다양한 기능이 지정되며, 이 램프들은 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 통해 전환될 수 있습니다.

	노브 1	노브 2	노브 3	노브 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	노브 5	노브 6	노브 7	노브 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

주 각 기능에 관한 자세한 내용은 46페이지를 참조하십시오.

각 파트 음량 조절

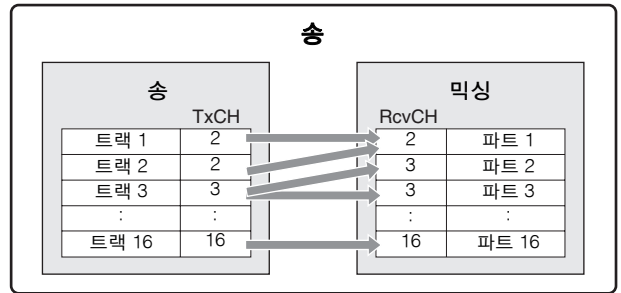
슬라이더를 사용하여 각 파트의 음량을 조절할 수 있습니다.

편집할 파트 전환: 1~8 및 9~6

현재 파트가 1~8 중 하나인 경우 여덟 개의 슬라이더로 파트 1~8의 음량을 조절하고, 현재 파트가 9~16 중 하나인 경우 여덟 개의 슬라이더로 파트 9~16의 음량을 조절합니다. [TRACK]을 켜고 원하는 숫자 버튼을 눌러 파트를 선택할 수 있습니다.

각 트랙에 대한 믹싱 설정

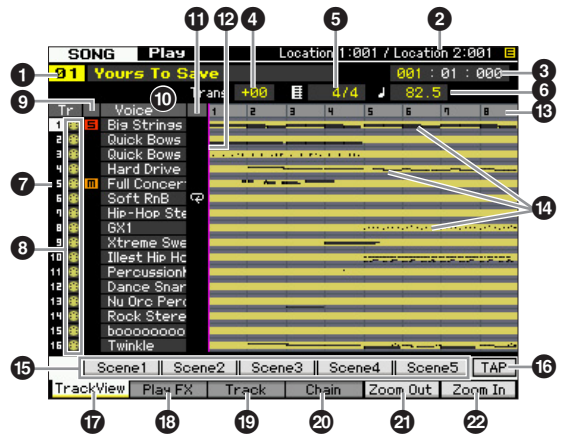
각 트랙에 대한 보이스, 음량, 팬 등 믹싱 파라미터를 편집하려면 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 모드(188페이지)로 들어간 다음 원하는 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 대한 파라미터를 편집합니다. 트랙 1이 반드시 믹싱 파트 1에 해당하는 것은 아닙니다. 아래 그림에서처럼 송 시퀀스 데이터의 각 트랙과 톤 제너레이터 블록의 각 믹싱 파트는 전송 채널(TxCH)이 수신 채널(RcvCH)과 동일한 경우에 연결됩니다. 즉, 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블록의 해당 파트(동일한 MIDI 채널이 지정된 파트)를 재생합니다. 각 트랙의 전송 채널은 송 재생 모드의 Song Track 화면(142페이지)에서 설정할 수 있고 각 파트의 수신 채널은 믹싱 모드의 Voice 화면(194페이지)에서 설정할 수 있습니다.



Track View 화면 — [F1] TrackView

[SONG]

송 모드로 전환하면 항상 이 화면이 먼저 나타납니다.



1 송 번호, 송 이름

재생할 송을 결정합니다.

설정:

송 번호: 01~64

송 이름: 아래 "NOTE"를 참조하십시오.

주 커서를 해당 위치로 옮기고 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 송 이름을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

2 위치 (표시만)

위치 1, 2에 지정되어 있는 소절 번호를 나타냅니다. 위치 설정에 대한 자세한 지침은 136페이지를 참조하십시오.

3 Meas (소절)

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 또한 현재 재생 위치도 나타냅니다. 소절 설정에 대한 자세한 지침은 136페이지를 참조하십시오.



설정:

소절: 001~999
비트, 클럭: 표시만

4 Trans (조음감)

반음 단위로 튜닝을 조절합니다.

설정: -36~+36

5 박자 (미터)

송의 미터(박자)를 결정합니다. 여기서의 설정은 지정되어 있는 소절(3) 및 이후 소절에 적용됩니다. 이로써 송 중간에 다른 박자를 입력할 수 있습니다. 재생이 시작되는 소절(3)을 예를 들어 송의 시작부가 아닌 박자로 설정하면 소절 전의 박자(3)는 여기에서 박자가 변경되어도 유지됩니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

6 템포

송 재생 템포를 결정합니다.

설정: 5.0~300.0

주 본 악기를 외부 시퀀서, 컴퓨터 또는 기타 MIDI 장치와 함께 사용하는 경우, 그리고 외부 장치로 송 템포를 제어하고자 할 경우, 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 MIDI 동기화(5) 파라미터를 "MIDI"로 설정하십시오. 이 경우 여기서 템포 파라미터는 "MIDI"를 나타내며 변경할 수 없습니다.

7 트랙 번호 (표시만)

트랙 번호를 나타냅니다.

8 데이터 상태 (표시만)

데이터가 각 트랙에 녹음되었는지의 여부를 나타냅니다.

공백: 트랙이 비어있음을 나타냅니다.

: MIDI 시퀀스 데이터가 녹음되었음을 나타내며, MIDI 트랙으로 취급됩니다.

: MIDI 시퀀스 데이터뿐만 아니라 샘플 데이터가 녹음되었음을 나타내며, 오디오 트랙으로 취급됩니다.

주 오디오 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스가 지정됩니다. MIDI 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스 이외의 보이스가 지정됩니다. 오디오 트랙과 MIDI 트랙에 대한 자세한 내용은 14페이지를 참조하십시오.

9 음소거/슬로 (표시만)

각 트랙의 음소거/슬로 상태를 나타냅니다. 음소거/슬로 설정에 대한 자세한 내용은 137페이지를 참조하십시오.

공백: 이 트랙에는 음소거도 슬로도 지정되어 있지 않습니다.

: 음소거가 지정된 트랙을 나타냅니다.

: 슬로가 지정된 트랙을 나타냅니다.

10 보이스 이름

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스 이름을 나타냅니다.

11 순환 (표시만)

각 트랙에 대해 순환 재생이 설정되는지의 여부를 결정합니다. Track Loop 화면(143페이지) 설정 후 순환이 설정된 트랙이 반복적으로 재생됩니다.

설정: 공백(순환 꺼짐), (순환 켜짐)

12 송 위치 라인

위 소절에서 설정된 현재 송의 재생 위치를 나타냅니다.

13 소절 번호 (표시만)

소절 번호를 나타냅니다. [F5] Zoom Out 또는 [F6] Zoom In 버튼을 누르면 인접 소절 사이의 간격을 확대, 축소할 수 있습니다.

14 시퀀스 데이터 표시줄

데이터가 각 트랙에 녹음되었는지의 여부를 나타냅니다. 각 트랙에 대해 어느 범위에 데이터가 녹음되었는지 점검할 수 있습니다. MIDI 트랙의 경우 MIDI 이벤트가 녹음된 모든 타이밍을 볼 수 있습니다.



15 [SF1] Scene1~[SF5] Scene5

이 버튼들에 송 관련 파라미터 (송 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터의 설정을 할당할 수 있습니다. 이 버튼들을 눌러 설정을 불러올 수도 있습니다. Scene 등록에 대한 자세한 내용은 137페이지를 참조하십시오. 아르페지오 관련 파라미터 설정에 대한 자세한 내용은 147페이지를 참조하십시오.

주 송 재생 중에는 아르페지오를 사용할 수 없습니다. 재생 중에 [SF1] Scene 1~[SF5] Scene 5 버튼을 누르면 송 Scene만 변경됩니다.

주 송 Scene을 등록하면 누른 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 표시됩니다. 송 녹음의 Arpeggio 화면(147페이지)에서 해당 버튼에 아르페지오 형식이 지정되어 있는지 여부를 확인할 수 있습니다.

16 [SF6] TAP

이 버튼을 여러 번 누르는 속도가 아르페지오/송의 재생 템포를 결정합니다.

17 [F1] TrackView

Track View 화면을 불러옵니다.

18 [F2] Play FX (재생 이펙트)

Play Effect 화면(아래)을 불러옵니다. 음의 타이밍 및 세기를 변경하여 송 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.

19 [F3] Track

Song Track Output Channel 화면(142페이지)을 불러옵니다.

20 [F4] Chain

Song Chain 화면(143페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서는 다수의 송을 순서대로 재생할 수 있습니다.

21 [F5] Zoom Out

22 [F6] Zoom In

Track View 화면의 소절 번호(13)에 있는 줌 레벨을 변경합니다. [F5] Zoom Out 버튼을 누르면 줌 레벨이 감소하여 더 넓은 범위가 표시됩니다. [F6] Zoom In 버튼을 누르면 줌 레벨이 증가하여 확대된 화면이 표시됩니다.

송의 리듬감 변경—[F2] Play FX (재생 이펙트)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 송 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다. 여기서 수행한 재생 이펙트 설정은 임시 설정이므로 송의 실제 데이터는 변경되지 않습니다. 재생 이펙트 설정은 재생 이펙트 표준화 작업을 사용하여 송 데이터에 실제로 적용할 수 있습니다.

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Note Shift	Clock Shift	Gate Time	Rate	Offset
1	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
2	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
3	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
4	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0

1 트랙 번호 (표시만)

트랙 번호를 나타냅니다.

2 퀀타이즈

지정된 음 유형에 따라 노트 이벤트의 타이밍을 조정할 수 있습니다. 여기에서 값과 Str(강도) 등 각 트랙에 대한 2개의 파라미터를 설정합니다.

퀀타이즈 값

어느 비트에 아르페지오 시퀀스 데이터의 음 데이터가 정렬될지 또는 아르페지오 시퀀스 데이터의 어느 비트에 스윙이 적용될지를 결정합니다.

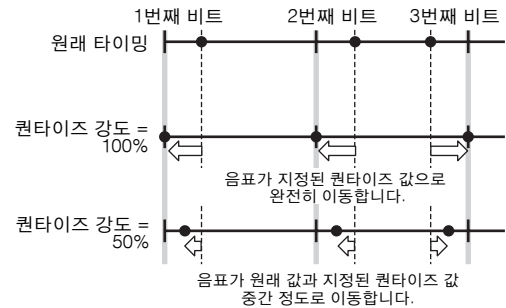
설정: off, 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표의 셋잇단음표, 1/4분 음표

Quantize Str (퀀타이즈 강도)

가장 인접한 퀀타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 강도를 설정합니다. 100% 설정은 위의 퀀타이즈 값을 통해 정확한 타이밍을 설정합니다. 0% 설정은 퀀타이즈이션을 하지 않는 것입니다. 50% 설정은 노트 이벤트를 0%와 100% 사이의 중간 지점으로 설정합니다.

설정: 0%~100%

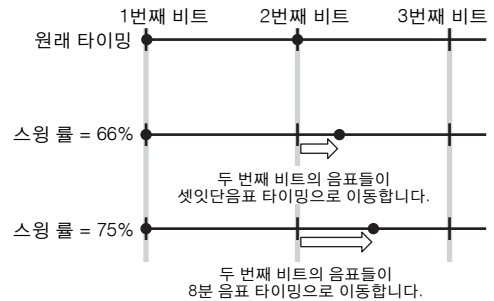
4분 음표 퀀타이즈이션이 원래 데이터에 적용됩니다.



3 스윙

짜수 번호 백비트 음의 타이밍, 세기, 게이트 시간(음이 소리 나는 시간의 길이)을 조절하여 스윙의 느낌을 향상시킵니다. 이 파라미터는 짜수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 예를 들어, 미터가 4/4이고 퀀타이즈 값이 4분 음표일 경우 소절의 두 번째, 네 번째 비트가 지연됩니다. 셋잇단음표 값이 지정된 경우 각 셋잇단음표의 마지막 음표가 스윙 파라미터의 영향을 받습니다.

4분 음표 스윙이 원래 데이터에 적용됩니다.



여기에서, Swing Vel(스윙 세기), 스윙 게이트, 스윙 률을 지정하여 각 트랙의 스윙 설정을 편집하십시오. 퀀타이즈 값이 "off"로 설정되면 일부 스윙 파라미터를 사용할 수 없습니다.

Swing Vel(스윙 세기)

해당 음의 세기를 조절하여 스윙 리듬감을 강조합니다. 100% 미만으로 설정할 경우 짜수 번호 비트(백비트)의 음 세기가 줄어들고, 100%를 초과하게 설정할 경우 세기가 이에 비례해 증가합니다. 결과가 0 이하면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

설정: 0%~100%~200%

Swing Gate (스윙 게이트 시간)

해당 음의 게이트 시간을 조절하여 스윙 리듬감을 강조합니다. 100% 미만으로 설정하면 짜수 번호의 비트(백비트)에 있는 음의 게이트 시간이 짧아지고 100%를 초과하여 설정하면 게이트 시간이 길어집니다. 조절된 게이트 시간 값이 1 미만일 경우 값은 1로 반올림됩니다.

설정: 0%~100%~200%

스윙 롤

작수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 50%를 초과하여 설정하면 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 보다 강조합니다.

설정:

퀀타이즈 값	설정
퀀타이즈 값이 off로 설정된 경우	0~0
퀀타이즈 값이 32분 음표로 설정된 경우	0~30
퀀타이즈 값이 16분 음표의 셋잇단음표로 설정된 경우	0~40
퀀타이즈 값이 16분 음표로 설정된 경우	0~60
퀀타이즈 값이 8분 음표의 셋잇단음표로 설정된 경우	0~80
퀀타이즈 값이 8분 음표로 설정된 경우	0~120
퀀타이즈 값이 1/4분 음표의 셋잇단음표로 설정된 경우	0~160
퀀타이즈 값이 1/4분 음표로 설정된 경우	0~240

4 음 이동*

선택한 트랙의 모든 음의 피치를 반음 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -99~+0~+99

5 클럭 이동

선택한 트랙의 모든 음의 타이밍을 클럭 단위로 앞뒤로 이동합니다.

설정: -120~+0~+120

6 게이트 시간비

선택한 트랙의 모든 음의 게이트 시간을 올리거나 내립니다. 조절된 게이트 시간 값이 1 미만일 경우 값은 1로 반올림됩니다.

설정: 0%~100%~200%

7 세기

선택한 트랙의 모든 음의 세기를 올리거나 내립니다. 결과가 0 이하면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

세기 비율

지정된 퍼센트만큼 음의 세기를 변경합니다.

설정: 0%~100%~200%

세기 오프셋

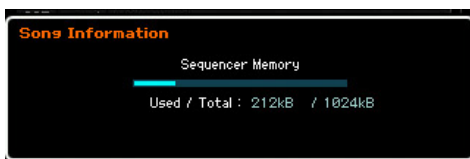
지정된 오프셋 값만큼 음의 세기를 늘리거나 줄입니다.

설정: -99~+0~+99

8 [SF6] INFO (정보)

가용 및 사용한 시퀀서 메모리 크기를 확인할 수 있습니다. 시퀀서 메모리는 각 모드에서 녹음된 모든 송과 패턴을 포함합니다. 사용한 메모리 크기가 최대 크기에 도달하면 송이나 패턴을 더 이상 저장할 수 없습니다. 이런 경우에는 송 지우기 작업(165페이지) 또는 패턴 지우기 작업(187페이지)을 사용하여 불필요한 송이나 패턴을 삭제합니다.

[SF6] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 이전 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

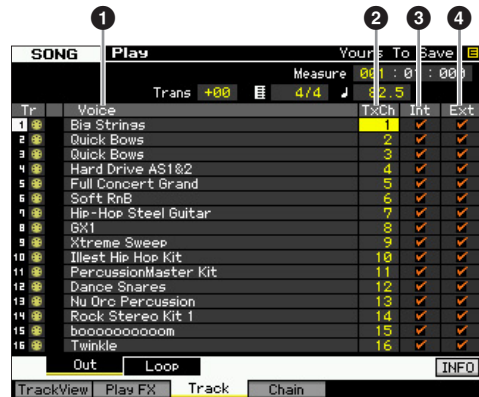


각 트랙의 출력 채널 및 순환 채널 —[F3] Track

이 화면에서는 출력 채널을 설정하고 각 트랙의 순환 재생 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

트랙 채널 설정—[SF1] Out (출력 채널)

이 화면에서 각 트랙에 대한 MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.



1 보이스 (표시만)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스 이름을 나타냅니다.

주 믹싱 모드의 파트 1~16 화면(190페이지)에서는 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 변경할 수 있습니다.

2 TxCh (전송 채널)

각 트랙에 대한 시퀀스 데이터의 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "off"로 설정된 트랙은 소리가 나지 않습니다. 송 모드에서는 키보드/노브/휠을 연주하여 만들어진 MIDI 데이터가 현재 선택되어 있는 트랙의 MIDI 출력 채널을 통해 톤 제너레이터 블록 또는 외부 MIDI 장치로 전송됩니다.

설정: 1~16, off

3 Int (내부 스위치)

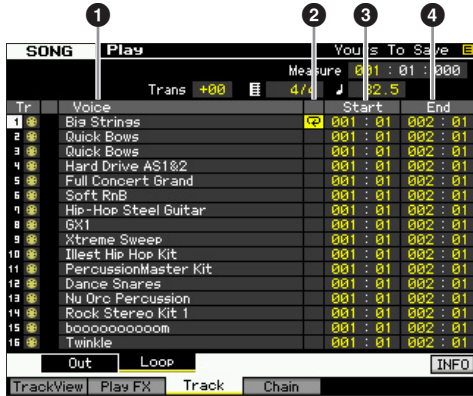
각 트랙의 음악 연주 데이터가 내부 톤 제너레이터 블록으로 전송되는지의 여부를 확인합니다. "off"로 설정하면 연주 데이터가 내부 톤 제너레이터 블록으로 전송되지 않습니다.

4 Ext (외부 스위치)

각 트랙의 연주 데이터가 외부 MIDI 장치로 전송되는지의 여부를 결정합니다. "off"로 설정하면 연주 데이터가 외부 MIDI 장치로 전송되지 않습니다.

순환 재생 설정—[SF2] 순환

특정 트랙의 순환 재생을 설정하고 어떤 범위의 소절을 순환에 사용할 것인지를 결정할 수 있습니다.



1 보이스 (표시만)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스 이름을 나타냅니다.

주 믹싱 모드 1~16 화면(190페이지)에서는 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 변경할 수 있습니다.

2 순환

각 트랙에 대한 순환 재생이 활성화되는지의 여부를 결정합니다. 순환이 켜진 트랙이 처음(3)부터 끝(4)까지 반복 재생됩니다.

설정: 공백(순환 꺼짐), (순환 켜짐)

3 Start (시작 지점)

4 End (종료 지점)

순환 재생의 범위를 결정합니다. 순환이 켜진 트랙이 시작 지점에서 종료 지점까지 반복 재생됩니다.

설정: Measure : Beat

송 체인 재생—[F4] Chain (송 체인)

송 체인 재생에서는 프리셋 송의 재생 목록을 원하는 순서로 취합해 차례대로 자동 재생할 수 있습니다. 이 화면에서는 송 재생의 순서를 프로그래밍할 수 있습니다.



1 체인 번호 (표시만)

송 재생의 순서를 나타냅니다. 번호 1~100이 정해져 있고 화면을 스크롤하여 이 번호들을 볼 수 있습니다. 송 체인은 001에 지정된 송부터 순서대로 재생됩니다.

2 송 번호

3 송 이름 (표시만)

연속적으로 재생될 송 번호를 결정합니다. 송 번호를 지정하면 송 이름이 표시됩니다. 특정 체인 번호에 빈 송이 지정되면 해당 번호는 1소절 카운트 후에 건너뛰게 됩니다. 송 번호뿐만 아니라 "skip", "end", "stop" 명령을 송 체인 번호에 지정할 수 있습니다.

설정: skip, end, stop, 01~64

skip

선택한 체인 번호를 건너뛰고 다음 체인 번호부터 계속 재생합니다.

end

송 체인 데이터의 종료 표시를 나타냅니다.

stop

해당 체인 번호에서 송 체인 재생을 정지합니다. [▶] (재생) 버튼을 눌러 다음 체인 번호부터 송 체인 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

송 체인 프로그래밍

송 체인을 프로그래밍하려면 다음을 따릅니다. 송 체인 프로그램은 자동으로 저장되므로 저장 작업을 실행할 필요가 없습니다.

1 Track View 화면에서 [F4] 버튼을 눌러 Song Chain 화면을 불러옵니다.

2 송의 원하는 순서를 프로그래밍합니다.

커서 버튼을 사용하여 커서를 "001"로 옮기고 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택합니다. 같은 방식으로 다른 송들도 002, 003, 004 등의 위치로 지정합니다.

3 체인 번호에 이미 지정되어 있는 송을 삭제하려면 "skip"을 사용합니다.

커서를 삭제할 송 번호로 옮긴 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 "skip" 명령을 해당 위치로 지정합니다. 지정된 체인 번호가 재생 중 무시됩니다.

4 송 체인 재생을 정지하고자 하는 체인 번호에 "end"를 지정합니다.

재생이 "end" 명령이 지정된 체인 번호에 도달하면 재생이 정지합니다.

특정 체인 번호에서 재생을 정지하고 다음 체인 번호부터 다시 시작하려는 해당 체인 번호에 "skip" 명령을 지정합니다.

주 송 체인은 시스템 데이터의 일부로 저장됩니다.

주 송 체인 재생에 대한 자세한 내용은 138페이지를 참조하십시오.

송 녹음

송 녹음 모드에서는 시퀀서를 사용하여 건반 연주를 트랙별로 선택한 송에 녹음할 수 있습니다. 송 재생 모드에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 송 녹음 모드로 들어갑니다.

주 송에 오디오 데이터를 녹음하는 작업은 샘플링 녹음 모드(203페이지)에서 실행할 수 있습니다.

실시간 녹음

이 방법을 사용하면 연주 데이터를 연주하면서 녹음할 수 있기 때문에 실제 건반 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 이미 녹음된 다른 트랙의 재생을 모니터링하면서 녹음을 실행할 수 있습니다. 또한 외부 MIDI 장치에서 MOTIF XF로 시퀀스 데이터를 전송하고 트랙을 최대 16개까지 동시 녹음할 수 있습니다(148페이지).

실시간 녹음은 바꾸기, 겹침, 편치의 세 가지 방법으로 구성되어 있습니다.

송 녹음 절차

이 부분에서는 송 녹음 과정을 간략하게 소개합니다.

1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생 모드로 들어간 다음 녹음할 송을 선택합니다(136페이지).

새로운 송을 처음부터 만들려면 빈 송을 선택합니다. 빈 송이 없을 경우 송 삭제 작업(165페이지)을 사용하여 불필요한 송은 모두 삭제합니다.

2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(145페이지)을 불러옵니다.

박자, 템포, 녹음할 트랙, 보이스, 녹음 방법 설정으로 녹음할 준비를 합니다. 아르페지오를 사용하여 녹음하고자 할 경우 Arpeggio 화면(147페이지)에서 필요한 파라미터를 설정합니다.

3 건반 연주를 녹음합니다.

자세한 내용은 147페이지를 참조하십시오.

4 송 작업(153페이지) 및 송 편집(150페이지)을 사용하여 녹음한 송을 편집합니다.

5 [STORE] 버튼을 눌러 녹음한 송을 내장 사용자 메모리에 저장합니다.

주의사항

- 다른 송을 선택하거나 모드를 불러오거나 전원을 끄면 녹음된 송이 유실됩니다. 따라서 다른 송을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 송 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

6 생성된 송 데이터를 필요에 따라 USB 저장 장치 또는 연결된 컴퓨터에 저장합니다(241페이지).

송 저장—[STORE]

이 부분에서는 녹음 및 편집한 송을 저장하는 방법에 대해 설명합니다. 저장 작업을 실행하면 전원이 꺼졌더라도 생성된 송 데이터가 유지됩니다. [STORE] 버튼을 눌러 Song Store 창을 불러옵니다.

송 저장 작업을 하면 다음 데이터가 저장됩니다.

시퀀스 데이터

컨트롤러 작업을 포함해 건반 연주로 생성 및 녹음된 MIDI 데이터

톤 제너레이터 데이터

믹싱 설정(공통 편집 파라미터 및 파트 편집 파라미터)

주 믹싱 보이스는 Mixing Voice Store 창(199페이지)에서 편집할 수 있습니다.

송 저장 사용 방법

1 Song Store 창을 불러옵니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Song Store 창을 불러옵니다.



2 대상 송 번호를 선택합니다.

선택한 송 번호가 표시됩니다.

주의사항

- 이 작업을 수행하면 대상 송에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

(화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

[DEC/NO] 버튼을 눌러 저장 작업을 취소합니다. 송 저장이 취소되고 이전 화면으로 되돌아갑니다.

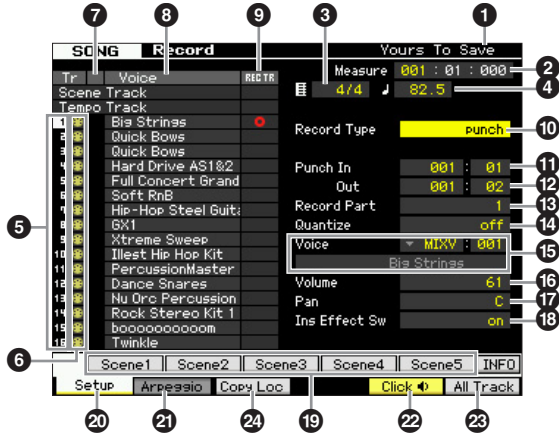
4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

송이 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 Song Play 화면으로 돌아갑니다.

주 송/패턴에 충분한 메모리 공간이 없는 경우 경고 메시지가 나타나고 더 이상의 송/패턴을 저장할 수 없게 됩니다. 이 경우 송/패턴 작업을 수행해 불필요한 패턴/송을 삭제한 다음 저장 작업을 다시 시도하십시오.

송 녹음 준비 — [F1] Setup

이 화면에서는 송 녹음에 필요한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 송 이름 (표시만)

현재 선택되어 있는 송의 이름을 나타냅니다. 송은 Song Play 화면(136페이지)에서 선택할 수 있습니다.

2 Meas (소절)

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 또한 현재 녹음 위치도 나타냅니다.



설정:

소절: 001~999

비트, 클럭: 표시만

3 박자 (미터)

송의 미터(박자)를 결정합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

4 템포

녹음 템포를 실시간으로 설정합니다.

설정: 5.0~300.0

주 여기에서 설정한 템포 값은 녹음 후 송의 템포입니다.

주 본 악기를 외부 시퀀서, 컴퓨터 또는 기타 MIDI 장치와 함께 사용하는 경우, 그리고 외부 장치로 송 녹음 템포를 제어하려는 경우, 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 MIDI 동기화(5) 파라미터를 "MIDI"로 설정하십시오. 이 경우 여기서 템포 파라미터는 "MIDI"를 나타내며 변경할 수 없습니다.

5 트랙 번호 (표시만)

트랙 번호를 나타냅니다.

6 트랙 형식 (표시만)

트랙 형식(MIDI 트랙 또는 오디오 트랙)을 나타냅니다. 오디오 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스가 지정됩니다. MIDI 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스 이외의 보이스가 지정됩니다. 빈 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 보이스가 지정되지 않습니다.

설정: (MIDI 트랙), (오디오 트랙), blank(보이스 미지정)

7 음소거/솔로 (표시만)

각 트랙의 음소거/솔로 상태를 나타냅니다. 음소거/솔로 설정에 대한 자세한 내용은 137페이지를 참조하십시오.

공백: 이 트랙에는 음소거도 솔로도 지정되어 있지 않습니다.

음소거가 지정된 트랙을 나타냅니다.

솔로가 지정된 트랙을 나타냅니다.

8 보이스 이름 (표시만)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스 이름을 나타냅니다.

9 REC TR (녹음 트랙)

녹음할 트랙을 결정합니다. 커서를 원하는 트랙으로 옮기거나 TRACK 램프가 켜진 상태에서 숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 눌러 빨간색 원이 REC TR의 해당 열에 표시되도록 합니다. 모든 트랙을 녹음 트랙으로 설정하려면 [F6] 버튼을 누릅니다(REC TR의 모든 열에 빨간색 원이 표시됨).

설정: Scene Track, Tempo Track, 1~16, All Track

Scene Track

트랙 음소거 켜짐/꺼짐 이벤트와 송 Scene 변경 타이밍 이벤트를 녹음합니다.

Tempo Track

재생 중 템포 변경 정보를 녹음합니다.

1~16

실제 음악 연주를 녹음합니다. 건반 연주가 여기에서 선택한 트랙에 녹음됩니다.

All Track

16개의 시퀀스 트랙 모두에 동시 녹음됩니다. 외부 MIDI 장치의 멀티 채널 데이터를 한 번에 녹음할 수 있습니다.

10 녹음 형식

녹음 방법을 결정합니다.

설정: replace, overdub, punch

replace

실시간으로 이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 원래 데이터가 지워집니다.

overdub

이미 데이터가 포함된 트랙에 데이터를 더 추가하려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 이전에 녹음한 데이터가 유지됩니다.

punch

이미 데이터가 포함된 트랙의 지정된 범위에 데이터를 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 녹음 전에 지정된 시작 지점에서부터 종료 지점(소절/비트)까지 이미 녹음된 데이터를 덮어쓸 수 있습니다.

주 녹음 트랙(5)이 "Tempo Track" 또는 "Scene Track"으로 설정된 경우 여기에서 "overdub"을 선택할 수 없습니다.

표시 모드, 보이스 모드, 퍼포먼스 모드, 샘플링 모드 1, 송 모드, 패턴 모드, 미싱 모드, 샘플링 모드 2, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 파워 모드

11 펀치 인**12 펀치 아웃**

펀치(펀치 인/아웃)를 위에서 설명한 녹음 형식으로 선택한 경우 녹음 선택 위치(펀치 인 위치)와 종료 위치(펀치 아웃 위치)를 여기에서 지정합니다.

설정: 001 : 01~999 : 16

13 녹음 파트 (표시만)

녹음 트랙에 해당하는 믹싱 파트를 나타냅니다.

설정: 01~16

14 퀀타이즈 (녹음 퀀타이즈)

이 편리한 기능을 사용하면 녹음을 하면서 실시간으로 음을 자동 퀀타이즈할 수 있습니다. 퀀타이즈는 노트 이벤트의 타이밍을 가장 가까운 비트에 맞추어 조절합니다. 이 파라미터는 실시간 퀀타이즈를 설정할지 여부와 음표가 조절되는 분해능을 결정합니다. 각 값의 우측에 표시되어 있는 숫자는 4분 음표의 분해능이 480이라고 추정되는 길이를 나타냅니다.

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

15 보이스

보이스 बैं크 및 보이스 번호를 지정하여 트랙 녹음 보이스를 결정합니다. 여기에서 실행한 설정은 녹음 파트의 보이스 설정에 적용됩니다(13). 선택한 보이스의 이름이 다음 줄에 표시됩니다.

설정:

보이스 बैं크

PRE 1~8, USR 1~4, GM, PDR(프리셋 드럼 보이스), UDR(사용자 드럼 보이스), GMDR(GM 드럼 보이스), SMPL(샘플 보이스)*, MIXV(믹싱 보이스)**

* SMPL(샘플 보이스)은 샘플링 모드에서 트랙에 오디오 신호를 녹음하여 만들 수 있습니다. 여기에서는 현재 선택되어 있는 송에 현재 저장되어 있는 샘플 보이스만을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 201페이지를 참조하십시오.

** MIXV(믹싱 보이스)는 믹싱 모드에서 편집 및 저장됩니다. 여기에서는 현재 선택되어 있는 송에 현재 저장되어 있는 믹싱 보이스만을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 189페이지를 참조하십시오.

보이스 번호: 001~128

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

16 음량

녹음 트랙의 음량을 결정합니다. 여기에서 한 설정은 녹음 파트의 음량 설정에 적용됩니다(13).

설정: 0~127

17 팬

사운드의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 여기에서 한 설정은 녹음 파트의 팬 설정에 적용됩니다(13).

설정: L63~C~R63

18 Ins Effect Sw (인서트 이펙트 스위치)

보이스에 지정된 인서트 이펙트를 사용할지 여부를 결정합니다. 여기서 한 설정은 녹음 파트의 인서트 이펙트 스위치 설정에 적용됩니다(13).

설정: off, on

주 MOTIF XF에는 8개의 인서트 이펙트가 있어 이 파라미터를 8개 파트에 대해 모두 켜짐으로 설정할 수 있습니다. 여덟 개의 파트가 이미 켜져 있을 경우 추가 파트에 대해 파라미터를 설정할 수 없습니다. 이 경우 다른 파트는 꺼짐으로 설정해야 합니다. 그렇게 하려면 다른 파트의 인서트 이펙트 스위치 파라미터를 믹싱 모드의 파트 1~16 화면(190페이지)에서 "off"로 설정하십시오.

19 [SF1] Scene1~[SF5] Scene5

녹음하는 동안 이 버튼들을 누르면 송 Scene과 아르페지오 설정을 동시에 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 140페이지를 참조하십시오.

20 [F1] Setup

이 버튼을 누르면 이전 화면에서 Record Setup 화면으로 되돌아갑니다.

21 [F2] Arpeggio

Record Arpeggio 화면을 불러옵니다. 이 화면에서는 송 녹음에 필요한 다양한 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

22 [F5] Click

메트로놈의 켜기와 끄기를 전환합니다. [F5] 버튼을 누르면 클릭 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

주 SEQ SETUP의 Click 화면(231페이지)에서 음표 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

23 [F6] All Track

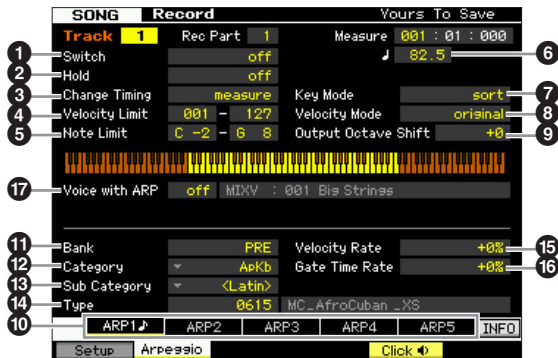
이 버튼을 누르면 16개 트랙을 모두 녹음 트랙으로 설정합니다. 자세한 내용은 145페이지를 참조하십시오.

24 [F3] Copy Loc (복사 위치)

이는 녹음 형식이 "punch"로 설정되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 버튼을 누르면 위치 1(140페이지)의 소절 번호를 펀치 인 위치로 복사하고 위치 2(140페이지)의 소절 번호를 펀치 아웃으로 복사합니다.

아르페지오 설정 — [F2] Arpeggio

이 화면에서는 송 녹음에 필요한 다양한 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



파라미터 ①~⑯은 보이스 공통 편집 모드의 Arpeggio Main 화면(58페이지)의 파라미터와 동일합니다.

⑰ Voice with ARP (아르페지오가 있는 보이스)

해당 형식에 가장 적합한 특정 보이스가 각 아르페지오 형식에 지정됩니다. 녹음된 트랙에 아르페지오 형식이 지정되어 있는 경우 이 파라미터는 아르페지오 형식에 지정된 보이스도 녹음된 트랙에 사용되는지의 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신에 적합한 보이스가 녹음된 트랙에 지정됩니다. "off"로 설정하면 녹음된 트랙에 적합한 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다. 아르페지오 형식에 등록된 보이스 이름이 우측에 표시됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

주 아르페지오 기능이 있는 보이스를 통해 사용자 보이스를 특정 아르페지오 형식에 등록할 수 있습니다. 출고 시 설정을 사용하면 아르페지오 형식과 해당 사용자 보이스의 각 결합이 가장 적절하게 조화되도록 설계되어 적합한 사운드/프레이즈를 생성합니다. 그러나 파라미터를 편집하거나 다른 보이스를 해당 사용자 보이스 번호에 저장함으로써 사용자 보이스의 사운드를 수정하면 이 결합이 부적합해지거나 예상치 못한 사운드를 출력할 수 있습니다. 이런 경우에는 [F1] Voice 화면에서 현재 아르페지오 형식에 가장 적합한 보이스를 선택합니다.

[SF1] Scene 1 — [SF5] Scene 5 버튼을 사용하여 아르페지오 형식 불러오기

송 녹음의 Arpeggio 화면에서 설정한 아르페지오 형식은 Setup 화면(145페이지) 및 Track View 화면(139페이지)에서 [SF1] Scene 1~[SF5] Scene 5 버튼을 통해 송 Scene과 함께 불러올 수 있습니다. 탭의 Scene1~5 우측에 있는 8분 음표 아이콘은 송 Scene이 해당 버튼에 등록되어 있음을 나타냅니다. 송 녹음의 Arpeggio 화면에서 아르페지오 형식이 "off"로 설정되어 있을 경우 8분 음표 아이콘이 표시되었더라도 Setup 화면/Track View 화면에서 해당 하위 기능 버튼을 눌러 아르페지오 형식을 변경할 수 없습니다.

실시간 녹음 절차

이 부분에서는 실시간 녹음 기능을 사용하여 연주를 녹음하는 방법을 설명합니다. Record Setup 화면에서 설정한 녹음 형식과 녹음 트랙에 따라 절차는 달라집니다.

바꾸기 녹음

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=replace → [▶] (재생)

이 방법을 사용하면 녹음된 트랙에 있는 이전 데이터가 지워지고(덮어쓰기) 새 데이터로 교체됩니다. 처음 녹음한 내용은 유실되고 새로운 내용으로 바뀝니다. 이는 같은 파트를 여러 번 재녹음해야 할 때 유용한 기능입니다.

주 바꾸기 녹음을 사용할 때 중요한 데이터를 실수로 덮어쓰는 경우 실행 취소/재실행 작업(154페이지)으로 녹음을 취소하십시오.

개별 트랙 1~16 녹음 절차

이 부분에서는 바꾸기 녹음으로 트랙 1~16에 건반 연주 데이터를 녹음하는 방법을 설명합니다.

- [SONG] 버튼을 눌러 Song Play 화면(136페이지)을 불러온 다음 녹음할 송을 선택합니다.**
새로운 송을 처음부터 만들려면 빈 송을 선택합니다.
- [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(145페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서 녹음 트랙을 1~16 중 하나로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.**
필요 시 템포, 박자, 소절, 퀀타이즈, 보이스 등의 다양한 파라미터를 설정합니다.
- [F5] Click 버튼을 눌러 메트로놈을 사용하고자 할 때 클릭을 설정합니다.**
[SEQ SETUP] 버튼을 통해 불러온 Click 화면(231페이지)에서 음표의 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.
- [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등을 깜박이게 한 다음 카운트 인 후 실제로 녹음을 시작합니다.**
건반 및 컨트롤러를 연주하여 녹음을 합니다.
- [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지하고 Song Play 화면으로 되돌아갑니다.**

복수 트랙용 녹음 절차 ("All Track" 설정)

외부 MIDI 장치에서 전송된 시퀀스 데이터는 트랙을 최대 16개까지 동시에 녹음할 수 있습니다.

- 1 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 MOTIF XF에 연결한 다음 MOTIF XF의 전원을 켭니다.
- 2 유틸리티 모드에서 MIDI 관련 파라미터를 설정합니다.
[UTILITY] 버튼, [F5] Control 버튼을 누른 다음 [SF2] MIDI 버튼을 눌러 MIDI Control 화면(228페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서 MIDI 동기를 "MIDI"로 설정한 다음 시퀀서 컨트롤을 "in" 또는 "in/out"으로 설정합니다.
- 3 [SEQ SETUP] 버튼을 눌러 [F1] Click 화면(231페이지)을 불러온 다음 녹음 카운트 파라미터를 "off"로 설정합니다.
- 4 [SONG] 버튼을 눌러 Song Play 화면(136페이지)을 불러온 다음 녹음할 송을 선택합니다.
새로운 송을 처음부터 만들려면 빈 송을 선택합니다.
- 5 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(145페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서 녹음 트랙을 "All Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다. 박자를 녹음할 원송과 같이 설정한 다음 쉼타이즈를 "off"로 설정합니다.
- 6 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터 애플리케이션 소프트웨어의 재생을 시작합니다.
재생이 시작되는 즉시 자동으로 녹음이 시작됩니다.
- 7 외부 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터 애플리케이션 소프트웨어의 재생을 정지합니다.
녹음이 자동으로 정지되고 Song Play 화면으로 되돌아갑니다.

템포 트랙 녹음 절차

여기에서는 템포 데이터를 실시간으로 템포 트랙에 녹음하는 방법을 설명합니다.

- 1 [SONG] 버튼을 눌러 Song Play 화면(136페이지)을 불러온 다음 녹음할 송을 선택합니다.

- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(145페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서 녹음 트랙을 "Tempo Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.

필요 시 템포, 박자, 소절, 쉼타이즈 등의 다양한 파라미터를 설정합니다.

- 3 [F5] Click 버튼을 눌러 메트로놈을 사용하고자 할 때 클릭을 설정합니다.

[SEQ SETUP] 버튼을 통해 불러온 Click 화면(231페이지)에서 음표 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

- 4 [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등을 깜박이게 한 다음 카운트 인 후 실제로 녹음을 시작합니다.

재생 중 [DEC/NO]/[INC/YES] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 원하는 타이밍에 템포를 입력합니다.

- 5 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지하고 Song Play 화면으로 되돌아갑니다.

주 템포 트랙의 Song Edit 화면(150페이지)에서 템포를 편집할 수 있습니다.

Scene 트랙 녹음 절차

여기에서는 트랙 음소거 켜짐/꺼짐 이벤트와 Scene 변경 타이밍 이벤트를 Scene 트랙에 실시간으로 녹음하는 방법을 설명합니다.

- 1 [SONG] 버튼을 눌러 Song Play 화면(136페이지)을 불러온 다음 녹음할 송을 선택합니다.

- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(145페이지)을 불러옵니다. 이 화면에서 녹음 트랙을 "Scene Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.

필요 시 템포, 박자, 소절, 쉼타이즈 등의 다양한 파라미터를 설정합니다.

- 3 [F5] Click 버튼을 눌러 메트로놈을 사용하고자 할 때 클릭을 설정합니다.

[SEQ SETUP] 버튼을 통해 불러온 Click 화면(231페이지)에서 음표의 분해능, 음량, 녹음 도입부 카운트 등 메트로놈 클릭에 필요한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

- 4 [MUTE] 버튼을 누릅니다(램프 켜짐).

- 5 [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등을 깜박이게 한 다음 카운트 인 후 실제로 녹음을 시작합니다.

원하는 타이밍에 [1]~[16] 버튼 또는 [F1] Scene 1~[F5] Scene 5 버튼 중 하나를 누릅니다.

6 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지하고 Song Play 화면으로 되돌아갑니다.

주 템포 트랙에 대한 Song Edit 화면(150페이지)에서 트랙 커짐/꺼짐 및 Scene 변경 이벤트를 편집할 수 있습니다.

녹음 전 리허설

녹음 모드를 일시 정지하고 Rehearsal 모드로 들어가려면 실시간 녹음 중 [●] (녹음) 버튼을 누르기만 하면 됩니다. [●] (녹음) 표시등이 깜박이고 재생이 중단 없이 계속되지만 데이터는 녹음되지 않습니다. 이 편리한 Rehearsal 모드 기능을 사용하면 파트를 연습하거나 (다른 트랙을 들으면서) 다양한 아이디어를 실제 녹음하지 않고 시도하기 위해 녹음을 편리하게 일시 정지할 수 있습니다. 녹음 모드로 되돌아가려면 [●] (녹음) 버튼을 다시 눌러 [●] (녹음) 표시등이 계속 깜박이도록 합니다.

겹침 녹음

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=overdub → [▶] (재생)

이 방법을 사용하면 트랙에 있는 자료에 자료를 추가할 수 있습니다. 처음 녹음한 내용은 유지되고 새로운 내용이 추가됩니다. 이렇게 하면 파트를 한 번에 조금씩 녹음하여 만들기가 편리합니다.

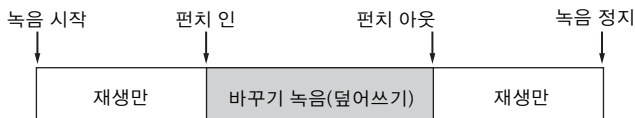
겹침 녹음 절차는 녹음 형식을 "overdub"으로 설정한다는 점 외에는 바꾸기와 거의 동일합니다.

주 녹음 트랙(⑤)이 "Tempo Track" 또는 "Scene Track"으로 설정된 경우 여기에서 "overdub"을 선택할 수 없습니다.

이미 녹음한 송의 특정 부분 재녹음 (펀치 인/아웃)

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=punch → [▶] (재생)

지정된 시작(펀치 인) 및 종료(펀치 아웃) 지점 간에 실시간 녹음도 할 수 있습니다. 이렇게 하면 전체 트랙을 재녹음할 필요 없이 이전에 녹음한 트랙의 지정된 부분을 녹음할 수 있습니다. 이 방법으로 녹음을 시작하면 재생이 시작됩니다. 펀치 인 지점에 도달하면 실제 녹음이 자동으로 시작되고 펀치 인 지점에 도달하면 녹음이 정지됩니다.



펀치 인/아웃 설정

1 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면 (145페이지) 을 불러옵니다.

2 녹음 형식을 "punch"로 설정합니다.

3 커서를 펀치 인 및 펀치 아웃으로 옮긴 다음 각각 소절과 비트를 입력하여 지점을 설정합니다.

펀치 인 및 펀치 아웃을 설정하는 것만 제외하고 바꾸기 녹음 절차와 동일한 절차를 수행합니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파워 모드

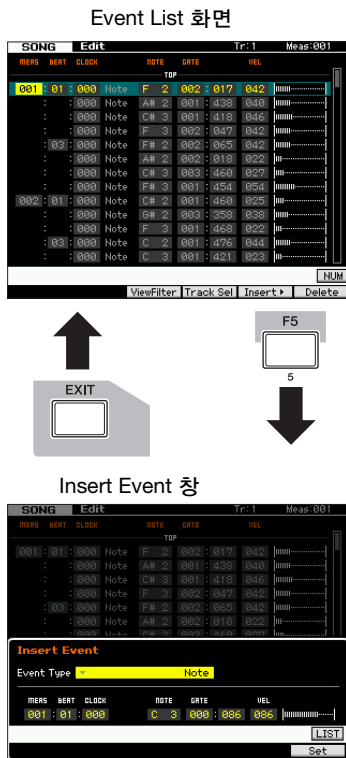
MIDI 이벤트 편집 (송 편집)

송 편집 모드를 사용하여 이미 녹음된 송을 편집하거나 새로운 데이터를 송에 삽입할 수 있습니다. 오류를 수정하고 다이내믹 또는 비브라토와 같은 이펙트를 추가하여 송을 향상시키고 개선시키는 데 사용할 수 있습니다. 송 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 송 편집 모드로 들어갑니다.

주 송 편집 모드에서 송 트랙 각각의 MIDI 이벤트 편집을 포괄적이고 세부적으로 제어할 수 있습니다. MIDI 이벤트는 녹음된 트랙의 데이터를 구성하고 있는 메시지입니다(노트 온/오프, 음 번호, 프로그램 변경 번호 등).

Event List 화면 및 Insert Event 창

송 편집 모드는 Event List 화면과 Insert Event 창으로 구성되어 있습니다. Event List 화면에서는 이미 삽입된 MIDI 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있으며 Insert Event 창에서는 새로운 이벤트를 송에 삽입할 수 있습니다. 송 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 Event List 화면으로 들어갑니다. [F5] 버튼을 눌러 Insert Event 창을 불러옵니다.



Event List 화면

Event List 화면에서는 기존의 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있습니다.

Insert Event 창

Insert Event 창에서는 새로운 이벤트를 송에 삽입할 수 있습니다.

Event List 화면에서 [F5] 버튼을 누르면 Insert Event 창이 열립니다. Event List 화면으로 다시 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

녹음된 데이터 편집

이 부분에서는 기존에 녹음된 이벤트를 수정하거나 삭제하는 방법을 설명합니다.

1 Song Play 화면에서 [EDIT] 버튼을 눌러 Event List 화면(151페이지)을 불러옵니다.

2 편집할 트랙을 선택합니다.

[F4] Track Sel 버튼을 눌러 트랙 1~16 중에 녹음 트랙, Scene 트랙 및 템포 트랙을 전환합니다. "1~16 tracks"를 선택하면 숫자 버튼 [1]~[16]을 눌러 편집할 트랙을 선택할 수 있습니다.

3 편집할 이벤트나 파라미터로 커서를 옮깁니다.

[^]/[V](커서 위/아래) 버튼을 사용하여 커서를 원하는 타이밍으로 옮깁니다. [◀] (뒤로 감기)/ [▶] (빨리 감기) 버튼을 누르면 커서가 1소절씩 이동합니다. [<]/ [>] (커서 좌/우) 버튼을 사용하여 커서를 편집할 파라미터로 옮깁니다.

주 각 이벤트 및 파라미터에 대한 자세한 내용은 30페이지를 참조하십시오.

주 Event List 창에는 상당히 많은 이벤트가 있을 수 있으므로 원하는 특정 이벤트를 찾기 어려울 수 있습니다. 검색 범위를 좁히기 위해 View Filter 기능을 사용하십시오. 이 기능을 사용하여 표시될 이벤트 등급과 표시되지 않을 이벤트 등급을 편리하게 지정하여 원하는 이벤트를 훨씬 더 간편하고 빠르게 검색할 수 있습니다. View Filter 화면에 대한 자세한 내용은 152페이지를 참조하십시오.

4 파라미터 설정 또는 이벤트 위치를 변경합니다.

[INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다. 편집된 이벤트가 화면에서 깜박입니다.

MEAS(소절), BEAT 및 CLOCK을 편집하여 이벤트 위치를 변경하십시오. [F6] 버튼을 눌러 커서가 위치해 있는 이벤트를 삭제합니다.

주 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 "NUM"이 표시되면 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼을 숫자 키패드로 사용할 수 있습니다.

주 [KBD] 아이콘이 표시되지 않은 경우에도 건반에서 원하는 음을 눌러 음과 세기를 편집할 수 있습니다.

- 5 파라미터 편집을 완료하면 [ENTER] 버튼을 눌러 확인하고 편집으로 들어갑니다(이벤트 깜박임 중지됨).

현재 이벤트가 깜박이고 있는 상태에서 커서를 새로운 이벤트로 옮기면 현재 이벤트의 편집이 취소됩니다.

- 6 [EXIT] 버튼을 눌러 송 재생 모드로 돌아갑니다.

새로운 이벤트 삽입

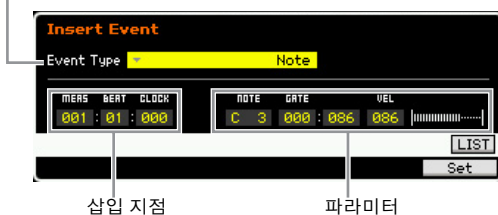
이 부분에서는 현재 송에 새로운 이벤트를 삽입하는 방법을 설명합니다.

- 1 Event List 화면에서 [F5] Insert 버튼을 눌러 Insert Event 창을 엽니다.

- 2 삽입할 이벤트 형식, 삽입 지점(소절, 비트, 클릭) 및 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

각 이벤트 및 파라미터에 대한 자세한 내용은 30페이지를 참조하십시오.

이벤트 형식



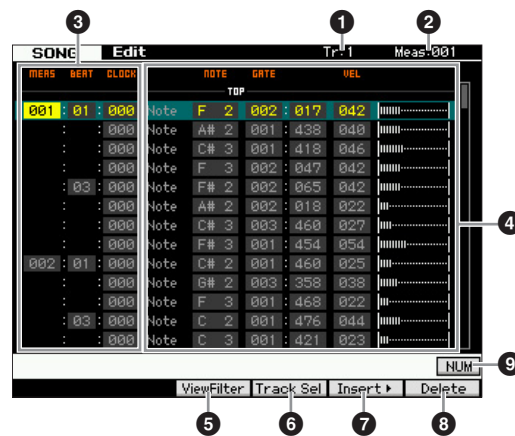
- 3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 위치에 지정된 이벤트를 삽입합니다.

Insert Event 창이 계속 열려 있으면 새로운 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. 이벤트를 삽입한 후 Insert Event 창을 닫으려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

- 4 Event List 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

Event List 화면

Event List 화면에 MIDI 이벤트(주로 음 번호, 세기 및 컨트롤 변경 값 등의 값 포함)가 목록으로 나열되며 이를 편집할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

- 1 TR (트랙) (표시만)

선택한 트랙을 나타냅니다. [F4] Track Sel 버튼 및 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하여 편집할 트랙을 변경할 수 있습니다.

설정: Track 01~16, Scene, Tempo

- 2 소절 (표시만)

선택한 소절을 나타냅니다. [◀◀] (뒤로 감기) 및 [▶▶] (감기) 버튼을 사용하여 소절을 변경할 수 있습니다.

설정:

소절: 001~999

- 3 MEAS (소절), BEAT, CLOCK

해당 이벤트의 위치를 나타냅니다. 이 값들을 변경하면 그에 따라 이벤트 위치도 변경됩니다.

설정:

소절: 001~999

비트: 1~16(미터에 따라 다름)

클릭: 000~479(미터에 따라 다름)

- 4 이벤트 및 파라미터

각 이벤트의 형식을 나타냅니다. 각 이벤트 및 파라미터에 대한 자세한 내용은 30페이지를 참조하십시오.

설정:

TR이 01~16으로 설정된 경우:

Note

PB (피치 벤드)

PC (프로그램 변경)

CC (컨트롤 변경)

CAT(채널 애프터터치)

PAT(다성 보이스 애프터터치)

RPN

NRPN

EXC(시스템 고유)

CMM(채널 모드 메시지)

TR이 "scn"(Scene)으로 설정된 경우:
Scene Memory
Track Mute

TR이 "tmp"(템포)로 설정된 경우:
Tempo Change

5 [F3]

View Filter 설정 화면(아래)을 불러옵니다.

6 [F4] Track Sel (트랙 선택)

이 버튼을 눌러 트랙 1~16, Scene 트랙 및 템포 트랙에 대한 화면을 전환할 수 있습니다. 트랙 1~16 중에 하나를 선택하면 해당 숫자 버튼 [1]~[16]을 눌러 다른 트랙 번호를 선택할 수 있습니다.

7 [F5] Insert

Insert Event 창을 불러옵니다(151페이지).

8 [F6] Delete

현재 선택되어 있는 이벤트를 삭제합니다. 커서가 송 데이터의 상단이나 하단에 위치한 경우에는 이 버튼을 사용할 수 없습니다.

9 [SF6] NUM

이 메뉴는 커서가 MEAS(소절), BEAT, CLOCK, GATE(게이트 시간)또는 VEL(세기)에 위치해 있는 경우에 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 누르면 각 숫자 (1~9, 0)가 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼에 할당되어 해당 버튼으로 숫자를 직접 입력할 수 있게 됩니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

MIDI 이벤트 보기 변경 — [F3] View Filter

일반적으로 MIDI 송 데이터에는 많은 양의 녹음된 이벤트가 있으므로 Event List 창에 이벤트가 상당히 많을 수 있습니다. 따라서 특정 이벤트를 검색하기 어려울 수 있으므로 View Filter 기능을 사용하여 검색 범위를 좁힐 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 표시될 이벤트 등급과 표시되지 않을 이벤트 등급을 편리하게 지정하여 원하는 이벤트를 훨씬 더 간편하고 빠르게 검색할 수 있습니다. Event List 화면에서 [F3] View Filter 버튼을 눌러 View Filter 화면을 불러올 수 있습니다.



1 이벤트 형식

체크 박스가 클릭된 이벤트만 Event List 화면에 표시됩니다.

설정: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* 컨트롤 번호(0~119, all)를 지정할 수 있습니다.

2 [F5] Clear All

이 버튼을 누르면 모든 이벤트의 체크 표시가 제거됩니다. 특정 이벤트를 표시하려면 [F5] 버튼을 눌러 먼저 모든 이벤트의 체크 표시를 제거한 다음 원하는 이벤트에 체크 표시를 하는 것이 좋습니다.

3 [F6] Set All

이 버튼을 누르면 모든 이벤트의 체크 박스가 클릭되어 녹음된 모든 이벤트를 볼 수 있습니다.

송 작업

송 작업 모드에는 송의 사운드를 변경하는 데 사용할 수 있는 포괄적인 편집 도구와 데이터 전송 기능이 포함되어 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 삭제와 같은 편리한 기능도 다양하게 들어 있으며 30개의 작업을 사용할 수 있습니다.

기능	설명
[F1] Undo/Redo	실행 취소 작업은 가장 최근에 작업한 변경 사항을 취소하고 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 재실행 작업은 실행 취소 작업을 취소하고 변경 사항을 복구합니다.
[F2] Note	음 데이터 작업
01: Quantize	퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조절하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다.
02: Modify Velocity	지정된 음 범위의 세기 값을 변경하여 해당 음의 음량을 선택적으로 증폭하거나 차단합니다.
03: Modify Gate Time	지정된 음 범위의 게이트 시간을 변경합니다.
04: Crescendo	지정된 음 범위에서 크레센도 또는 디크레센도를 만듭니다. 크레센도는 음량이 서서히 증가하고 디크레센도는 음량이 서서히 감소하는 것을 말합니다.
05: Transpose	음의 피치를 반음 단위로 변경합니다.
06: Glide	지정된 범위에서 첫 번째 음 이후의 모든 음을 피치 밴드 데이터로 대체하여 음에서 음으로 매끄러운 글라이드를 생성합니다.
07: Create Roll	클럭 단계와 세기에 지속적인 변화를 지정하여 지정된 범위에서 반복되는 일련의 음(예: 드럼 롤)을 생성합니다. 빠른 스타카토 롤과 특수 스테어링 이펙트를 만드는 데 적합합니다.
08: Sort Chord	코드 이벤트(동시 노트 이벤트)를 피치 순서로 정렬합니다.
09: Separate Chord	지정된 범위에서 코드의 음을 분리하여 지정된 클럭 번호를 각 음 사이에 삽입합니다. 위의 코드 정렬 작업 후 이 작업으로 기타처럼 업스트로크 또는 다운스트로크 이펙트를 만듭니다.
[F3] Event	이벤트 작업
01: Shift Clock	지정된 범위의 모든 데이터 이벤트를 지정된 클럭 번호대로 앞이나 뒤로 이동합니다.
02: Copy Event	모든 데이터를 지정된 소스 범위에서 지정된 대상 위치로 복사합니다.
03: Erase Event	지정된 범위에서 지정된 모든 이벤트를 삭제하여 한 세그먼트의 목음을 효과적으로 생성합니다.
04: Extract Event	지정된 트랙 범위에서 지정된 모든 이벤트 데이터를 다른 트랙의 동일한 범위로 이동시킵니다.
05: Create Continuous Data	지정된 범위에서 지속적인 피치 밴드나 컨트롤 변경 데이터를 생성합니다.
06: Thin Out	지정된 범위에서 지정된 형식의 연속 데이터를 선별해내어 다른 데이터나 추가 녹음을 위한 메모리 공간을 확보합니다.
07: Modify Control Data	지정된 범위에서 피치 밴드, 컨트롤 변경 같은 지정된 데이터의 값을 변경합니다.
08: Beat Stretch	선택한 범위에서 시간 확장이나 압축을 실행합니다.
[F4] Measure	소절 작업
01: Create Measure	모든 트랙의 지정된 위치에 빈 소절을 만듭니다.
02: Delete Measure	지정된 소절을 삭제합니다.
[F5] Track	트랙 작업
01: Copy Track	선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.
02: Exchange Track	현재 송의 지정된 2개 트랙 사이에서 지정된 형식의 데이터를 교환합니다.
03: Mix Track	선택한 2개의 트랙에서 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Clear Track	선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.
05: Normalize Play Effect	선택한 트랙의 데이터를 다시 써서 현재 재생 FX/그룹/MIDI 딜레이 설정을 통합합니다.
06: Divide Drum Track	지정된 트랙에 할당되어 있는 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 1~8)에 배치합니다.
07: Put Track to Arpeggio	트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다.
08: Copy Phrase	프레이즈(패턴 모드에서 만든)를 현재 송의 지정된 트랙으로 복사합니다.
[F6] Song	송 작업
01: Copy Song	선택한 소스 송의 모든 데이터를 선택한 대상 송으로 복사합니다.
02: Split Song to Pattern	현재 송의 파트를 특정 패턴으로 복사합니다.
03: Clear Song	선택한 송 또는 모든 송에서 모든 데이터를 삭제합니다. 또한 이 작업으로 64개의 모든 송을 동시에 삭제할 수도 있습니다.

보이스 모드

퍼포먼스 모드

샘플링 모드 1

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

파워 모드

편집

송 작업 절차

- 1 [JOB] 버튼을 눌러 송 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F1]~[F6] 버튼 중에 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.
- 3 데이터 다이얼, 커서 버튼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 Job 화면을 불러옵니다.
- 4 커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.
- 5 설정 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다. 작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타납니다.

주의사항

일부 작업의 경우, 이 작업을 수행하면 대상 메모리에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

- 6 Song Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.
- 주 지정된 범위에 데이터가 없는 경우에는 화면에 "No Data" 메시지가 나타나고 작업을 실행할 수 없습니다. 실수를 한 경우나 작업 실행 전후에 데이터의 사운드를 비교하려는 경우 [F1] 버튼을 눌러 실행 취소/재실행 기능을 사용합니다.

주의사항

작업이 완료된 경우에도 다른 송을 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 송 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 송을 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 송 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

- 주 일부 작업의 경우 작업이 적용되는 범위(아래 그림과 같이 시작 지점과 종료 지점)를 지정해야 합니다. 종료 지점 자체는 범위에 포함되지 않습니다. 작업이 적용되는 실제 범위는 시작 지점부터 종료 지점에서 1클럭 내의 지점까지입니다. 이 규칙은 소절만 지정하는 경우에 적용됩니다. 아래 그림은 소절, 비트, 클럭을 지정한 예입니다.



- 주 샘플 보이스를 소스에서 대상으로 복사할 수 있는 일부 작업에서는 샘플 보이스를 지정하는 프로그램 변경 이벤트와 뱅크 선택이 소스 트랙에 녹음된 경우에만 실제 복사 작업이 실행됩니다.

[F1] Undo/Redo

실행 취소 작업은 가장 최근 녹음 세션, 편집 세션 또는 작업에서 실행한 변경 사항을 취소하여 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 이 작업으로 데이터를 실수로 유실했을 때 복구할 수 있습니다. 재실행 작업은 실행 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며 변경 사항을 취소하기 전에 실행한 변경 사항을 복구합니다.



- 1 실행 취소 또는 재실행이 적용될 작업을 나타냅니다.
- 2 실행 취소/재실행 대상을 나타냅니다. 가장 최근 작업에서 실행한 변경 사항이 실행 취소/재실행 대상이 될 수 없는 경우에는 여기에 "Impossible" 메시지가 나타납니다.

주의사항

- 실행 취소/재실행은 믹싱 작업과 동시에 실행할 수 없습니다.
- 송 데이터를 저장한 경우에도 실행 취소를 실행하면 가장 최근 작업으로 인해 유실된 데이터를 다시 불러올 수 있습니다. 송 번호를 변경하거나 송 모드를 종료하기 전에 실행 취소/재실행 작업을 실행해야 합니다. 송 번호를 변경하거나 송 모드를 종료한 후에는 실행 취소/재실행 작업을 실행할 수 없기 때문입니다.

[F2] Note Jobs

01: Quantize

퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조절하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다.



1 트랙 및 범위

퀀타이즈가 적용되는 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

② 쿼타이즈 (분해능)

음 데이터가 정렬된 음의 타이밍을 결정합니다. 각 값의 우측에 표시되어 있는 번호는 4분 음표의 분해능이 480 이라고 추정되는 길이를 나타냅니다.

설정:

	60	32분 음표
	80	16분 음표의 셋잇단음표
	120	16분 음표
	160	8분 음표의 셋잇단음표
	240	8분 음표
	320	4분 음표의 셋잇단음표
	480	4분 음표
	200	16분 음표 및 16분 음표의 셋잇단음표
	400	8분 음표 및 8분 음표의 셋잇단음표

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

③ 강도

가장 인접해 있는 쿼타이즈 비트로 노트 이벤트를 이끌 강도를 설정합니다. 0%로 설정하면 변경되지 않지만 100%로 설정하면 노트 이벤트가 정확하게 쿼타이즈 비트로 이동합니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트를 0%~100%의 절반으로 이끕니다.

설정: 000%~100%

④ 스윙 룰

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 이 설정을 제대로 사용하면 셔플 및 바운스와 같은 스윙 리듬과 셋잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다. 이 파라미터의 기능과 설정은 쿼타이즈 분해능 설정에 따라 다릅니다.

설정: 쿼타이즈(②) 설정에 따라 다릅니다. Play FX 화면(141페이지)에서 스윙 파라미터 설정을 참조하십시오.

쿼타이즈 값이 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 32분 음표인 경우: 예를 들어, 미터가 4/4이고 쿼타이즈 값이 4분 음표일 경우 소절의 두 번째, 네 번째 비트가 지연됩니다. 100% 설정은 지정된 쿼타이즈 값 길이의 2배에 해당합니다. 50%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 51%를 초과하여 설정하면 음의 타이밍이 지연되어 스윙 정도가 증가합니다. 66%로 설정하면 음표가 셋잇단음표 딜레이로 이동하고, 75% 설정은 부정직한 음표 딜레이에 해당합니다.

쿼타이즈 값이 4분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표의 셋잇단음표인 경우:

셋잇단음표 쿼타이즈 값이 사용되면 각 셋잇단음표의 마지막 음이 지연됩니다. 100% 설정은 지정된 쿼타이즈 값 길이의 2배에 해당합니다. 66%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 67%를 초과하여 음의 타이밍이 지연되어 스윙 정도가 증가합니다. 75%로 설정하면 음표가 부정직한 음표 딜레이로 이동하고, 83% 설정은 여섯잇단음표 딜레이에 해당합니다.

쿼타이즈 값이 8분 음표+8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표+16분 음표의 셋잇단음표인 경우:

짝수 번호 비트가 지연됩니다. 100% 설정은 8분 음표 또는 16분 음표 길이의 2배에 해당합니다. 50%로 설정하면 정확한 타이밍이 생성되므로 스윙 느낌이 없습니다. 51%를 초과하여 음의 타이밍이 지연되어 스윙 정도가 증가합니다. 66% 설정은 셋잇단음표 딜레이에 해당합니다.

주 스윙 룰은 강도를 100%로 설정하여 짝수 번호 비트(백비트)에 위치한 음표에 적용됩니다. 강도를 100% 미만으로 설정하면 스윙 룰이 짝수 번호 비트 이외의 음

지연시켜 예상치 않은 리듬을 생성할 수 있습니다. 이를 방지하려면 스윙 룰을 사용할 때는 강도를 100%로 설정해야 합니다.

⑤ 게이트 시간

짝수 번호 백비트 음표의 게이트 시간(음이 소리 나는 시간의 길이)을 결정하여 스윙의 느낌을 향상시킵니다. 셋잇단음표 쿼타이즈 값이 사용되면 각 셋잇단음표의 마지막 음표의 게이트 시간이 조정됩니다. 쿼타이즈 값이 8분 음표+8분 음표의 셋잇단음표 또는 16분 음표+16분 음표의 셋잇단음표인 경우에는 짝수 번호 8분 음표 또는 16분 음표 비트의 게이트 시간이 조정됩니다.

100% 미만으로 설정하면 짝수 번호 비트(백비트)에 있는 음표의 게이트 시간이 짧아지고 100%를 초과하여 설정하면 게이트 시간이 길어집니다. 조절된 게이트 시간 값이 1 미만일 경우 값은 1로 반올림됩니다.

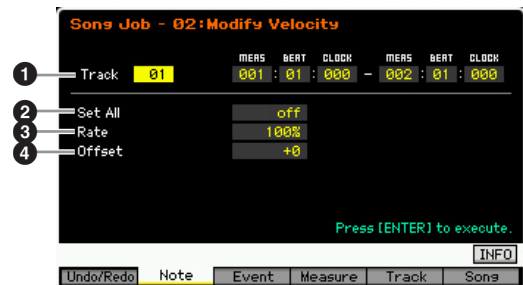
설정: 000%~200%

02: Modify Velocity

지정된 음 범위의 세기 값을 변경하여 해당 음의 음량을 선택적으로 증폭하거나 차단합니다. 세기 변경은 다음과 같이 계산합니다.

조정된 세기 = (원래 세기 x 비율) + 오프셋

결과가 0 이하이면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.



① 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 클럭)를 결정합니다.

② 모두 설정

모든 대상 음의 세기를 동일한 고정 값(1~127)으로 설정합니다. "off"로 설정하면 모두 설정 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 아래의 비율 및 오프셋 파라미터를 사용할 수 없고 설정할 수 없습니다.

설정: off, 001~127

③ 비율

대상 음이 원래 세기에서 원하는 세기로 이동하게 될 비율 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 세기가 감소하고 100%를 초과하여 설정하면 세기가 증가합니다. 100%로 설정하면 변경되지 않습니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 000%~200%

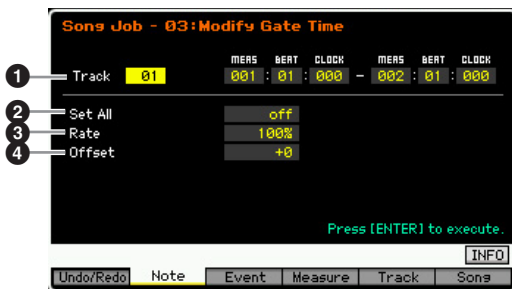
4 오프셋

대상 음이 원래 세기에서 원하는 세기로 이동하게 될 오프셋 값을 결정합니다. 0 미만으로 설정하면 세기가 감소하고 0을 초과하여 설정하면 세기가 증가합니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.
설정: -127~+127

03: Modify Gate Time

지정된 음 범위의 게이트 시간을 변경합니다. 게이트 시간 변경은 다음과 같이 계산합니다.

조정된 게이트 시간 = (원래 게이트 시간 x 비율) + 오프셋
 결과가 0 이하면 값은 1로 반올림됩니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 모두 설정

모든 대상 음의 게이트 시간을 동일한 고정 값으로 설정합니다. "off"로 설정하면 모두 설정 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 아래의 비율 및 오프셋 파라미터를 사용할 수 없고 설정할 수 없습니다.
설정: off, 001~9999

3 비율

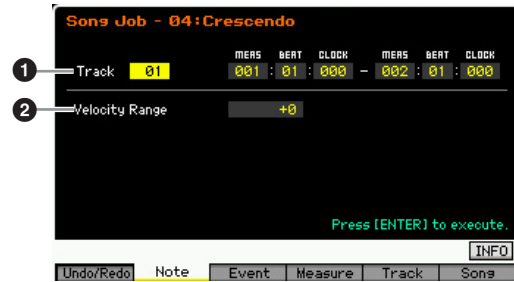
대상 음의 게이트 시간이 변경될 비율을 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 음이 짧아지고 100%를 초과하여 설정하면 음이 길어집니다. 100으로 설정하면 변경되지 않습니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.
설정: 000%~200%

4 오프셋

비율 조정된 게이트 시간 값에 고정 값을 추가합니다. 0 미만으로 설정하면 게이트 시간이 짧아지고 0을 초과하여 설정하면 게이트 시간이 길어집니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.
설정: -9999~+9999

04: Crescendo

지정된 음 범위에서 크레센도 또는 디크레센도를 만듭니다. 크레센도는 음량이 서서히 증가하고 디크레센도는 음량이 서서히 감소하는 것을 말합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

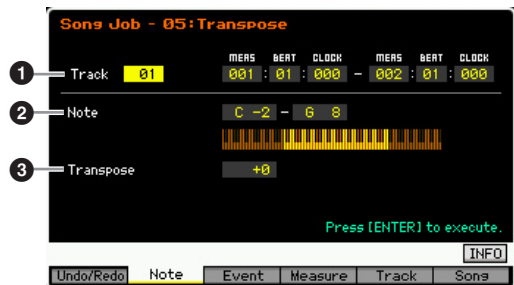
2 세기 범위

크레센도 또는 디크레센도의 강도를 결정합니다. 지정된 범위에서 음의 세기 값이 해당 범위의 첫 번째 음부터 점차적으로 증가되거나 감소됩니다. 해당 범위의 마지막 음 세기가 음의 원래 세기와 세기 범위 값이 됩니다. 결과적으로 만들어지는 세기가 1~127 범위를 벗어난 경우에는 이에 맞게 1 또는 127로 설정됩니다. 0을 초과하여 설정하면 크레센도가 생성되고 0 미만으로 설정하면 디크레센도를 생성합니다. 0으로 설정하면 효과가 없습니다.
설정: -127~+127

주 이 작업을 실행하면 지정된 범위에서 이벤트의 음 세기가 변경되어 크레센도/디크레센도가 생성됩니다. 게이트 시간이 길고 오래 지속되는 음에는 크레센도/디크레센도를 적용할 수 없습니다. 이를 실행하려면 이벤트 형식이 "Control Change 11"으로 설정된 상태에서 "연속 데이터 생성" 작업을 사용합니다.

05: Transpose

음의 피치를 반음 단위로 변경합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 음

조옮김이 적용되는 음 범위를 결정합니다. 또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다.

설정: C-2~G8

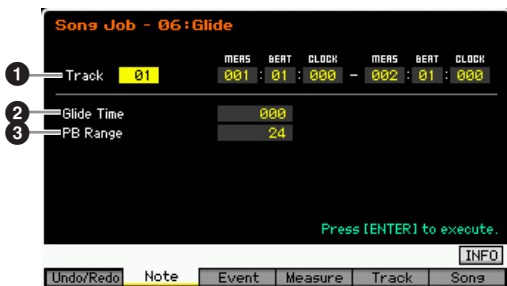
3 조옮김

조옮김 값을 설정합니다. +12로 설정하면 1옥타브 위로 조옮김되고 -12로 설정하면 1옥타브 아래로 조옮김됩니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다.

설정: -127~+127

06: Glide

지정된 범위에서 첫 번째 음 이후의 모든 음을 피치 밴드 데이터로 대체하여 음에서 음으로 매끄러운 글라이드를 생성합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 글라이드 시간

글라이드 시간을 결정합니다. 값이 클수록 음 사이의 글라이드가 길어지고 매끄러워집니다.

설정: 000~100

3 PB (피치 밴드) 범위

피치 밴드 범위 값은 피치 밴드 이벤트를 통해 반음 단위로 조정되는 피치의 최대 범위를 나타냅니다. 이 파라미터는 선택한 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 지정되어 있는 보이스의 피치 밴드 범위를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 여기에서 지정되어 있는 피치 밴드 범위에 따라 노트 이벤트가 피치 밴드 이벤트로 대체됩니다.

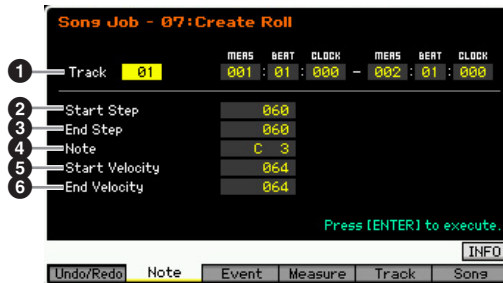
설정: 01~24

주 지정된 범위에서 서로 인접해 있는 음 사이의 간격이 여기에서 설정한 피치 밴드 범위보다 큰 경우 이 작업을 실행해도 해당 음이 변환되지 않습니다. 이런 경우에는 PB 범위(3) 값을 간격 이상으로 설정합니다. 예를 들면 1옥타브 간격인 경우 지정된 범위에서 PB 범위를 12 이상의 값으로 설정합니다.

주 PB 범위(3)를 보이스 편집 모드를 통해 설정한 값과 다르게 설정하면 송이 제대로 재생되지 않을 수 있습니다. 송이 제대로 재생되기 위해서는 Song Edit 화면(151페이지)에서 아래의 MIDI 이벤트를 해당 트랙에 삽입하십시오.
RPN [000-000] xxx
(xxx에 피치 밴드 값을 입력합니다.)

07: Create Roll

클럭 단계와 세기에 지속적인 변화를 지정하여 지정된 범위에서 반복되는 일련의 음(예: 드럼 롤)을 생성합니다. 빠른 스타카토 롤과 특수 스테터링 이펙트를 만드는 데 적합합니다. 또한 이 작업을 통해 롤 데이터의 크레센도 또는 디크레센도 음량 변경을 프로그래밍할 수 있습니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 시작 단계

3 종료 단계

롤의 각 음 사이에서 단계의 크기(즉, 클럭 번호)를 결정합니다. 값이 작을수록 롤이 미세해집니다. 시작 및 종료 클럭 값을 모두 지정할 수 있어 롤 도중에 단계 크기가 변하는 롤을 쉽게 만들 수 있습니다.

설정: 015~999

주 64분~32분 음표에서 진행하는 롤을 만들려면 시작 및 종료 단계 값을 약 30~60으로 각각 설정합니다.

4 음

롤 이펙트에 대한 특정 음(또는 드럼 보이스의 악기)을 결정합니다. 또한 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다.

설정: C-2~G8

5 시작 세기

6 종료 세기

롤의 음 세기를 결정합니다. 시작 및 종료 세기 값을 모두 지정할 수 있어 세기가 증가하거나 감소하는 롤을 쉽게 만들 수 있습니다. 이로써 음량이 서서히 증가하거나 감소하는 롤을 만들 수 있습니다(크레센도/디크레센도).

설정: 001~127

보이스 모드

퍼포먼스 모드

샘플링 모드 1

샘플링 모드

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

샘플링 모드 2

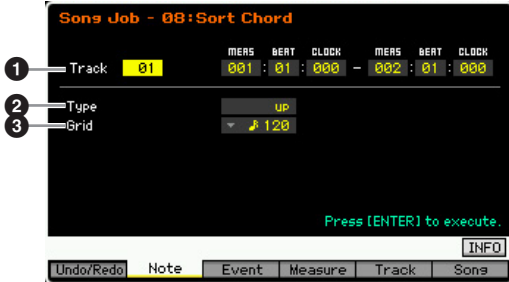
마스터 모드

유틸리티 모드

파인 모드

08: Sort Chord

코드 이벤트(동시 노트 이벤트)를 피치 순서로 정렬합니다. 이 정렬은 Event List 화면(151페이지)의 음 순서에 영향을 미치지 않지만 음의 타이밍은 변경되지 않습니다. 코드 분리 작업(아래)을 사용하기 전에 코드를 사전에 처리하는 데 사용하는 경우 코드 정렬은 기타 및 유사 악기의 "스트로크" 또는 스트러밍 사운드를 시뮬레이션하는 데 사용할 수 있습니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 형식

코드 음 데이터의 저장 방법을 결정합니다.

설정: up, down, up&down, down&up

up

음이 오름차순으로 정렬됩니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 스트림을 생성합니다.

down

음이 내림차순으로 정렬됩니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 다운스트로크 스트림을 생성합니다.

up&down

아래의 그리드 설정에 따라 다운 비트의 코드 음은 오름차순으로, 업 비트의 코드 음은 내림차순으로 정렬합니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 및 다운스트로크 스트림을 생성합니다.

down&up

다운 비트의 코드 음은 내림차순으로, 업 비트의 코드 음은 오름차순으로 정렬합니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 코드 분리 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 및 다운스트로크 스트림을 생성합니다.

3 그리드

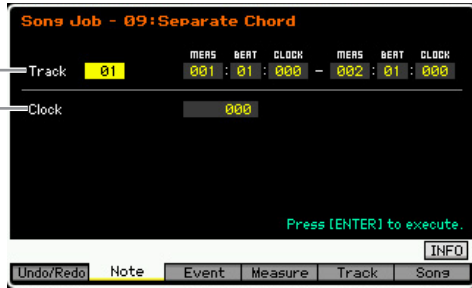
코드 정렬 작업에 기본으로 사용하는 음의 형식을 결정합니다.

설정: 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 1/4분 음표의 셋잇단음표, 1/4분 음표

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

09: Separate Chord

지정된 범위에서 코드의 음을 분리하여 지정된 클럭 번호를 각 음 사이에 삽입합니다. 위의 코드 정렬 작업 후 이 작업으로 기타처럼 업스트로크 또는 다운스트로크 이펙트를 만듭니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 클럭

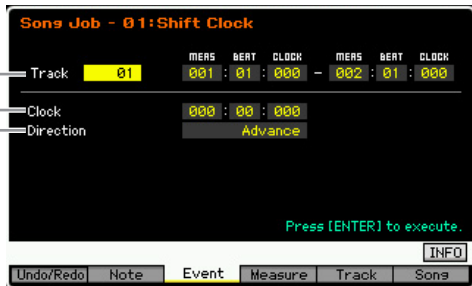
서로 인접해 있는 코드 음 사이에 삽입되는 클럭 순환 번호를 결정합니다. 여기에서의 설정에 따라 노트 이벤트가 다음 음이나 범위(위에서 설정)를 넘을 수 있습니다. 이런 경우 작업을 실행하면 범위를 넘은 노트 이벤트가 다음 음 전이나 범위 이내 지점(클럭)으로 이동합니다.

설정: 000~999

[F3] Event Jobs

01: Shift Clock

지정된 범위의 모든 데이터 이벤트를 지정된 클럭 번호대로 앞이나 뒤로 이동합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, scene, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 클럭

데이터가 소절, 비트, 클럭에서 지연되거나 앞당겨지는 정도를 결정합니다.

설정: 001:1:000~999:4:479(미터가 4/4인 경우)

주 사용 가능한 비트 및 클럭 값은 박자에 따라 다릅니다.

3 방향

데이터가 이동하게 될 방향을 결정합니다. Advance는 데이터를 시퀀스의 시작으로 이동시키고 Delay는 데이터를 시퀀스의 끝으로 이동시킵니다.

설정: Advance, Delay

02: Copy Event

모든 데이터를 지정된 소스 범위에서 지정된 대상 위치로 복사합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, scene, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 횟수

데이터가 복사되는 횟수를 결정합니다.

설정: 01~99

3 트랙 및 위치

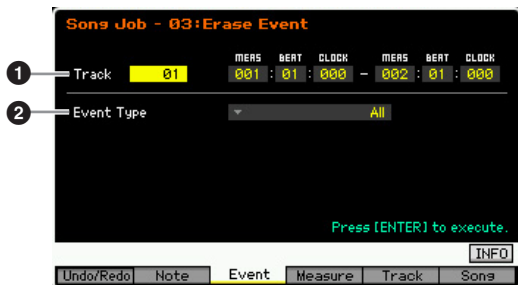
대상의 대상 트랙(01~16, tempo, scene, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

주의사항

이벤트 복사가 실행되면 대상 위치에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

03: Erase Event

지정된 범위에서 지정된 모든 이벤트를 삭제하여 한 세그먼트의 목음을 효과적으로 생성합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, scene, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 이벤트 형식

삭제할 이벤트 형식을 결정합니다. "all"을 선택하면 모든 이벤트가 삭제됩니다. CC & Ch.Mode 이벤트를 삭제하는 경우 개별 컨트롤 번호를 지정할 수 있습니다.

설정:

트랙을 01~6 중에 하나로 설정한 경우:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode

(컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch(채널 애프터터치), Poly After Touch(다성 보이스 애프터터치), System Exclusive, all * 컨트롤 번호(000~127, all)를 지정할 수 있습니다.

트랙을 "tempo"로 설정한 경우:

Tempo Change

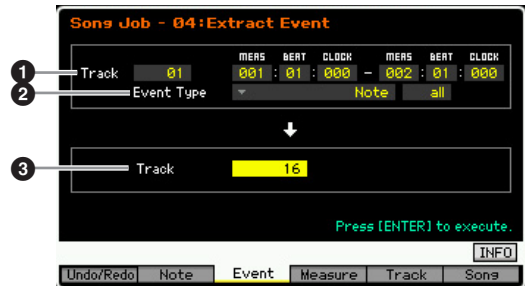
트랙을 "scene"으로 설정한 경우:

Scene Memory, Track Mute

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

04: Extract Event

지정된 트랙 범위에서 지정된 모든 이벤트 데이터를 다른 트랙의 동일한 범위로 이동시킵니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 이벤트 형식

추출할 이벤트 형식을 결정합니다. 특정 음 번호 및(컨트롤 변경 및 컨트롤 모드 메시지의) 컨트롤 번호도 필요에 따라 지정할 수 있습니다.

설정: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode(컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch(채널 애프터터치), Poly After Touch(다성 보이스 애프터터치), System Exclusive

* 음 번호(C-2~G8, all) 및 컨트롤 번호(000~127, all)를 각각 지정할 수 있습니다.

주 이벤트 형식을 "Note"로 설정한 경우에는 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

3 트랙

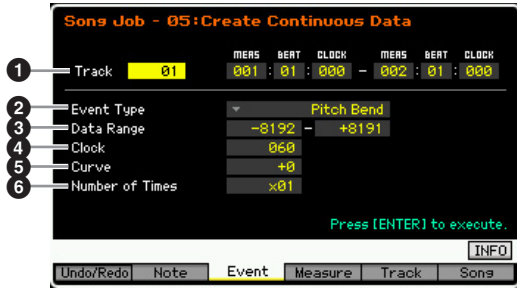
대상 트랙(01~16)을 결정합니다.

주의사항

위에서 지정된 소스 범위의 원본 데이터가 삭제됩니다.

05: Create Continuous Data

지정된 범위에서 지속적인 피치 벤드나 컨트롤 변경 데이터를 생성합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(소절 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 이벤트 형식

생성할 이벤트 형식을 결정합니다.

설정:

트랙을 01~16과 all 중에 하나로 설정한 경우:
Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch(채널 애프터터치), System Exclusive

* 컨트롤 번호(0~119) 도 지정할 수 있습니다.

트랙을 "tempo"로 설정한 경우:
Tempo Change

주 이 작업을 템포 트랙에 적용하여 아첼레란도/리타르단도를 만들 수 있습니다. 이 작업은 송의 종료 부분에서 템포를 늦출 때 등에 유용합니다.

주 "System Exclusive"를 선택하면 주 음량의 연속 데이터가 생성됩니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

3 데이터 범위

생성될 데이터 범위의 상한과 하한을 결정합니다.

설정: 0~127(이벤트 형식을 "Pitch Bend"로 설정한 경우에는 -8192~+8191, "Tempo Change"로 설정한 경우에는 5.0~300.0)

4 클럭

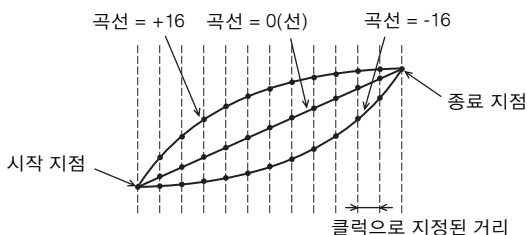
생성된 각 이벤트 사이에 삽입할 클럭 번호를 결정합니다.

설정: 001~999

5 곡선

연속 데이터의 곡선을 결정합니다. 대략적인 곡선 형태는 아래의 그래프를 참조하십시오.

설정: -16~+16



6 횡수

데이터 생성이 반복되는 횡수를 결정합니다. 예를 들어, 데이터를 M001:1:000~M003:1:000 범위에서 생성하고 이 파라미터를 03으로 설정하면 M003:1:000~M005:1:000 및 M005:1:000~M007:1:000에서 동일한 데이터가 생성됩니다. 이 작업으로 연속 음량(표현)을 삽입하거나 컷오프 변주를 여과하여 트레몰로나 와와 이펙트를 만들 수 있습니다.

설정: 01~99

06: Thin Out

지정된 범위에서 지정된 형식의 연속 데이터를 선별해 내거나 선택적으로 제거하여 다른 데이터나 추가 녹음을 위한 메모리 공간을 확보합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~6, tempo, all) 및 범위(소절 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 이벤트 형식

선별해 낼 이벤트 형식을 결정합니다. 선별 작업은 클럭 간격이 이벤트당 60개를 초과하는 클럭이 있는 연속 데이터에는 실행할 수 없습니다.

설정:

트랙을 01~16과 all 중에 하나로 설정한 경우:
Pitch Bend, CC & Ch. Mode(컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch. After Touch(채널 애프터터치), Poly After Touch(다성 보이스 애프터터치)
* 컨트롤 번호(0~127, all)도 지정할 수 있습니다.

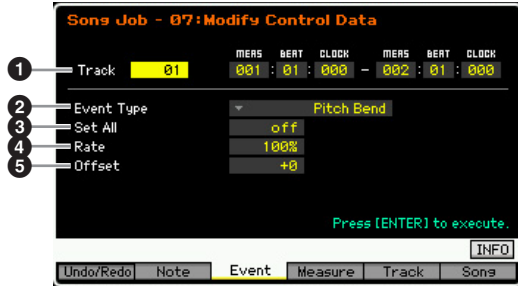
트랙을 "tempo"로 설정한 경우:
Tempo Change

07: Modify Control Data

지정된 범위에서 피치 벤드, 컨트롤 변경 같은 지정된 데이터의 값을 변경합니다. 데이터 변경은 다음과 같이 계산합니다.

변경된 값 = (원래 값 × 비율) + 오프셋

최소 미만의 결과는 최소로 설정되며 최대를 초과하는 결과는 최대로 설정됩니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 이벤트 형식

변경할 이벤트 형식을 결정합니다.

설정:

트랙을 01~16과 all 중에 하나로 설정한 경우:
Pitch Bend, CC & Ch. Mode(컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*,
Ch. After Touch(채널 애프터터치),
Poly After Touch(다성 보이스 애프터터치)
* 컨트롤 번호(0~127, all) 도 지정할 수 있습니다.

트랙을 "tempo"로 설정한 경우:
Tempo Change

3 모두 설정

모든 대상 이벤트를 동일한 고정 값으로 설정합니다. "off"로 설정하면 모두 설정 파라미터가 적용되지 않습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 비율 및 오프셋 파라미터를 사용할 수 없고 설정할 수 없습니다.

설정: off, 000~127(이벤트 형식을 "Pitch Bend"로 설정한 경우에는 off, -8192~+8191, "Tempo Change"로 설정한 경우에는 off, 5.0~300.0)

4 비율

대상 이벤트가 원래 값에서 원하는 값으로 이동하게 될 비율을 결정합니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 000%~200%

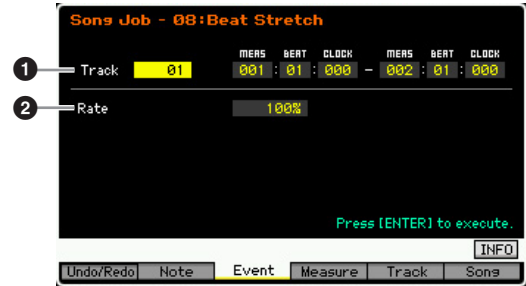
5 오프셋

비율 조정된 이벤트 값에 고정 값을 추가합니다. 모두 설정 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정하면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: -127~+127(피치 벤드는 -8192~+8191)

08: Beat Stretch

선택한 범위에서 시간 확장이나 압축을 실행합니다.



1 트랙 및 범위

작업이 적용되는 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(소절: 비트: 클럭)를 결정합니다.

2 비율

시간 확장이나 압축의 정도를 비율로 결정합니다. 100%를 초과하여 설정하면 확장되고 100% 미만으로 설정하면 압축됩니다. 100으로 설정하면 변경되지 않습니다.

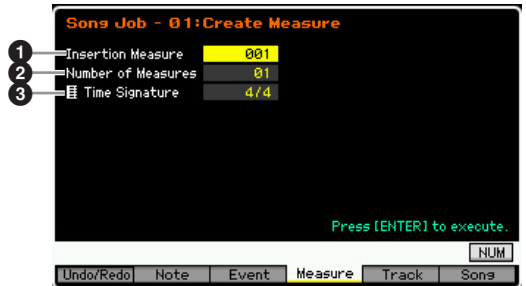
설정: 025%~400%

주 비트 늘림 작업을 실행하면 해당 범위의 종료 지점만 앞이나 뒤로 이동합니다. 지정된 범위를 벗어난 데이터는 유지됩니다. 데이터를 확장하면 변환된 데이터가 범위를 벗어난 데이터와 중복될 수 있습니다. 데이터를 압축하면 압축된 데이터의 끝과 범위를 벗어난 다음 데이터의 시작 사이에 묵음 간격이 생깁니다.

[F4] Measure Jobs

01: Create Measure

모든 트랙의 지정된 위치에 빈 소절을 만듭니다. 빈 소절이 삽입되면 삽입 지점 뒤의 소절 및 박자 데이터가 이에 맞게 앞으로 이동합니다. 삽입 지점이 데이터가 들어있는 마지막 소절 이후로 설정되면 실제로 소절이 삽입되지 않고 해당 지점에 미터 데이터만 설정됩니다.



1 삽입 지점

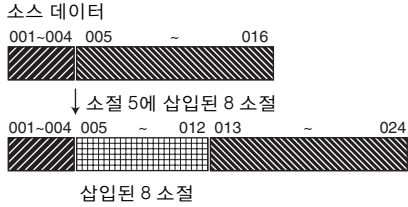
새로 만들어진 빈 소절을 삽입할 삽입 지점(소절 번호)을 결정합니다.

설정: 001~999

2 삽입할 소절 번호

생성하고 삽입할 빈 소절의 번호를 결정합니다.

설정: 01~99



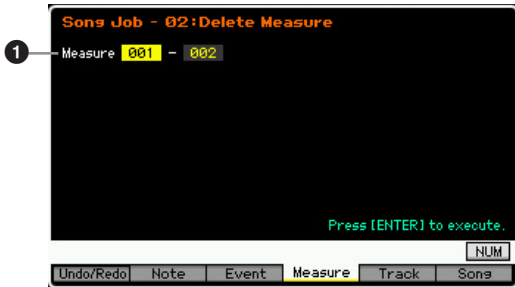
3 삽입할 소절 미터

생성할 소절의 미터 또는 박자를 결정합니다. 이 파라미터는 미터 변경을 통합하는 송을 만들어야 하는 경우에 사용하기 편리합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

02: Delete Measure

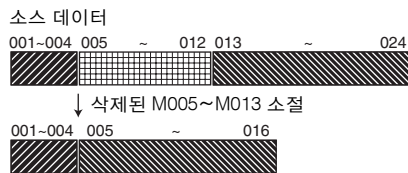
지정된 소절을 삭제합니다. 삭제된 소절 뒤의 소절과 박자 데이터는 이에 맞게 뒤로 이동합니다.



1 범위 삭제

삭제할 소절의 범위를 지정합니다.

설정: 001~999



[F5] Track Jobs

01: Copy Track

선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.



1 소스 송 및 트랙

복사 소스 송 및 트랙(01~16)을 결정합니다. Current 체크 박스를 클릭하면 현재 송이 소스로 선택됩니다.

2 복사할 데이터 형식

복사할 데이터의 형식을 결정합니다.

설정: Sequencer Event(트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter(모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

주 샘플 보이스 데이터의 대상 송에 이용 가능한 메모리가 없는 경우에는 화면에 경고 메시지가 나타나고 샘플의 체크 박스가 클릭된 경우에도 샘플 보이스 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우에는 보이스 믹싱 작업의 삭제 작업(200페이지)을 사용하여 사용하지 않는 샘플 보이스를 삭제한 다음 다시 시도하십시오.

3 대상 송 및 트랙

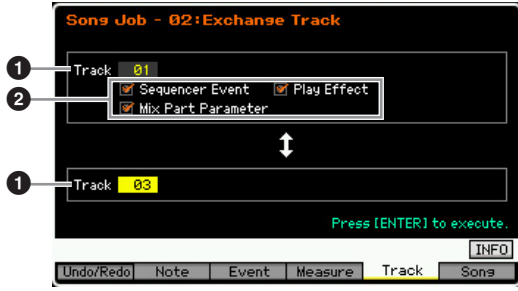
대상 송 및 트랙(01~16)을 결정합니다. Current 체크 박스를 클릭하면 현재 송이 대상으로 선택됩니다.

주의사항

- 복사 작업을 실행하면 대상 트랙 및 소절 범위에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.
- 실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 보이스 복사 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

02: Exchange Track

현재 송의 지정된 2개 트랙 사이에서 지정된 형식의 데이터를 교환합니다.



1 트랙

작업이 적용될 트랙(01~16)을 결정합니다.

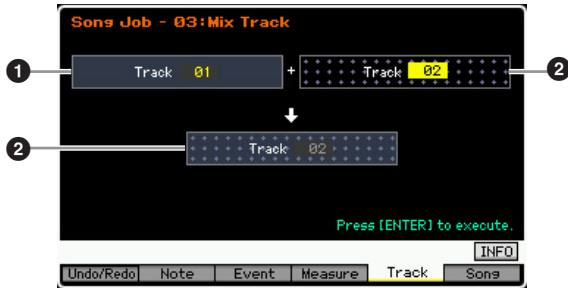
2 데이터 형식

교환할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event(트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track

선택한 2개의 트랙(1과 2)의 모든 데이터를 믹스한 후 그 결과를 트랙 2에 배치합니다. 이 작업을 샘플 보이스가 있는 트랙에 적용하면 샘플 보이스는 믹스되지 않습니다. 샘플 보이스 자체는 믹스되지 않습니다.



04: Clear Track

선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.



1 트랙

작업이 적용될 송 트랙(01~16, tempo, scene, all)을 결정합니다.

2 삭제할 데이터 형식

삭제할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event(트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter(모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

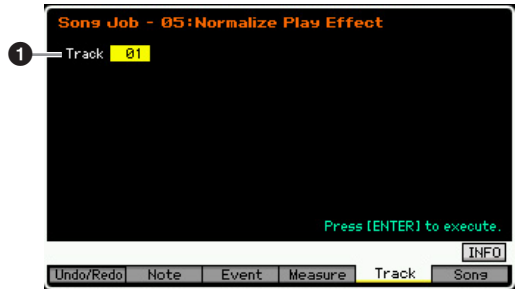
주의사항

실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 데이터가 들어있는 트랙에 대해 삭제 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

주 Sample Voice 체크 박스를 클릭한 경우에도 SDRAM의 파형은 이 작업으로 삭제할 수 없습니다. 파형을 삭제하려면 샘플링 작업 모드의 삭제 작업(135페이지)을 사용하십시오.

05: Normalize Play Effect

선택한 트랙의 데이터를 다시 써서 현재 재생 이펙트 설정을 통합합니다.

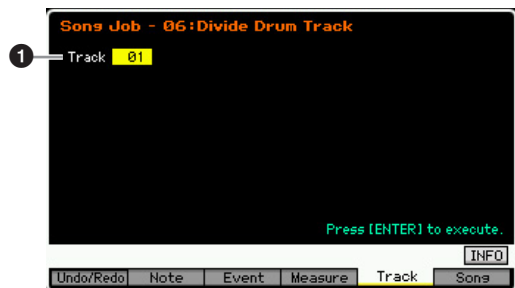


1 트랙

작업이 적용될 송 트랙(01~16, all)을 결정합니다.

06: Divide Drum Track

지정된 트랙에 할당되어 있는 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 1~8)에 배치합니다. 아래 분할 표는 GM 드럼 보이스가 사용된 예입니다. GM 보이스 이외의 드럼 보이스를 사용하는 시퀀스 데이터에 이 작업을 적용하려면 별도의 데이터 목록을 사용하여 각 드럼 보이스에 대한 드럼/퍼커션 악기의 배치를 확인해야 합니다.



보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
샘플링 모드 2
믹스 모드
패턴 모드
믹스 모드
샘플링 모드
마스터 모드
우테리터 모드
파워 모드

1 트랙

작업이 적용될 송 트랙(01~16)을 결정합니다.

트랙 1	베이스 드럼
트랙 2	클릭, 베이스 드럼, 스네어 드럼 등
트랙 3	스네어 드럼
트랙 4	브러시 SD, 슬라이드 스틱, 박수 등
트랙 5	하이 햇
트랙 6	라이드 심벌즈
트랙 7	탐, 크래시/슬래시/차이나 심벌즈
트랙 8	퍼커션 등

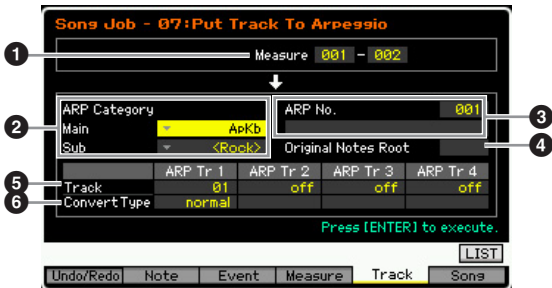
* 여러 음 번호의 드럼 악기가 각 트랙에 지정됩니다. 이는 예를 들어 트랙 1의 베이스 드럼이 트랙 2의 베이스 드럼과 다름을 의미합니다.

주의사항

드럼 트랙 분리 작업을 실행하면 대상 트랙 1~8에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

07: Put Track to Arpeggio

트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다. 최대 16개의 고유한 음 번호를 아르페지오 트랙에 녹음할 수 있습니다. 16개를 초과하는 음 번호가 MIDI 시퀀스 데이터에 녹음된 경우에는 변환 작업이 한도를 초과한 음을 줄입니다. 따라서 아르페지오 생성 시 특히 4개 트랙을 모두 사용할 때는 최대 16개 음만 녹음해야 합니다.



1 범위

아르페지오 데이터로 복사할 소절의 범위를 결정합니다.

설정: 001~999

2 ARP Category (아르페지오 카테고리)

생성된 아르페지오 데이터에 대한 카테고리 설정(메인 카테고리 및 하위 카테고리)을 결정합니다. 메인 카테고리는 15페이지를 참조하십시오.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

3 ARP No. (아르페지오 번호/이름)

사용자 아르페지오 번호(001~256) 및 이름을 대상으로 결정합니다. 아르페지오 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. [SF6] CHAR 버튼을 누르고 이름을 입력하여 Character List 화면을 불러올 수 있습니다. 이를 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

주의사항

이 번호로 된 기존의 아르페지오 데이터는 덮어쓰기 됩니다.

4 원음 루트

트랙의 변환 형식이 "org notes"로 설정된 경우의 루트 음을 결정합니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

5 트랙

각 아르페지오 트랙에 대한 소스 송의 트랙을 결정합니다.

6 변환 형식

아래 3가지 방법 중에서 (송 트랙의) MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환하는 방법을 결정합니다. 이 파라미터는 각 트랙별로 설정할 수 있습니다.

설정: normal, fixed, org notes

normal

연주되는 음과 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

fixed

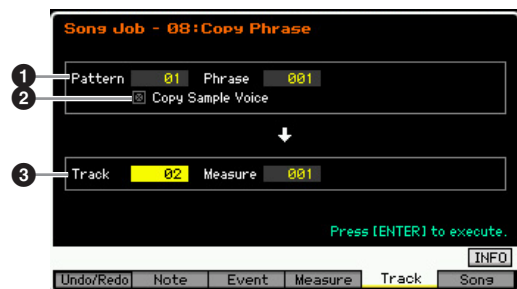
음을 연주하면 동일한 MIDI 시퀀스 데이터가 트리거됩니다.

org notes (원음)

아르페지오 재생 음이 연주되는 코드에 따라 다르다는 것을 제외하고는 기본적으로 "fixed"와 동일합니다.

08: Copy Phrase

패턴 모드에서 만든 프레이즈를 현재 송의 지정된 트랙으로 복사합니다.



1 소스 패턴, 프레이즈

소스 패턴 및 프레이즈 번호를 결정합니다.

2 샘플 보이스 복사

이 체크 박스를 클릭하면 소스 프레이즈(실제 해당 믹싱 파트)에 지정된 샘플 보이스가 대상 트랙으로 복사되고 현재 송의 해당 믹싱 파트에 지정됩니다. 선택한 프레이즈에서 샘플 보이스가 사용되지 않으면 이 파라미터는 이펙트가 없습니다.

보이스 모드, 패턴 모드, 마스터 모드, 샘플링 모드 1, 송 모드, 패턴 모드, 마스터 모드, 샘플링 모드 2, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 패턴 모드

③ 트랙, 소절

복사된 프레이즈가 시작될 대상 트랙(01~16) 및 소절 번호(001~999)를 결정합니다.

주의사항

이 작업으로 믹싱 설정을 제외하고 대상 트랙에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

[F6] Song Jobs

01: Copy Song

선택한 소스 송의 모든 데이터를 선택한 대상 송으로 복사합니다.



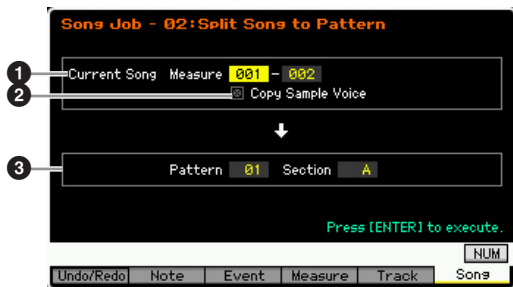
- ① 소스 송
- ② 대상 송

주의사항

이 작업으로 대상 송에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

02: Split Song to Pattern

현재 송의 파트를 특정 패턴으로 복사합니다.



① 범위

패턴으로 복사할 소절의 범위를 결정합니다.

설정: 001~999

② 샘플 보이스 복사

이 체크 박스를 클릭하면 소스 송에서 사용되는 샘플 보이스가 대상 패턴에 샘플 보이스로 복사되고 대상 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 지정됩니다. 샘플 보이스가 소스 송의 트랙에 지정되지 않으면 이 체크 박스가 효과가 없습니다.

③ 패턴, 악절

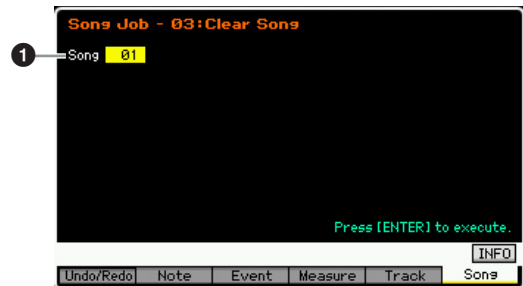
대상 패턴 및 악절(A~P)을 결정합니다.

주의사항

이 작업을 수행하면 대상 패턴과 악절에 있는 믹싱 설정을 포함하여 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

03: Clear Song

선택한 송 또는 모든 송에서 모든 데이터(샘플 보이스 및 믹싱 보이스 포함)를 삭제합니다. 또한 이 작업으로 64개의 모든 송을 동시에 삭제할 수도 있습니다.



① 송

삭제할 송 번호를 결정합니다.

주 지정된 송에 샘플 보이스가 사용되는 경우에도 SDRAM의 파형은 이 작업으로 삭제할 수 없습니다. 지정된 송에 사용되는 샘플 보이스에 할당된 파형을 삭제하려면 샘플링 작업 모드의 삭제 작업(135페이지)을 사용하십시오.

패턴 재생

패턴 모드에서는 나만의 독창적인 리듬 패턴을 연주, 녹음, 편집, 재생할 수 있습니다. 패턴 모드로 들어가는 주요 "입구"인 패턴 재생 모드는 패턴을 선택하고 재생하는 모드입니다. 또한, 프레이즈(짧은 리듬 악절 및 '구성 요소')를 조립하여 나만의 패턴을 만들고 사용자가 정의한 순서대로 패턴을 결합할 수 있는 패턴 체인을 만들 수 있습니다. 패턴 재생 모드로 들어가려면 [PATTERN] 버튼을 누르기만 하면 됩니다.

- 주 "패턴"이란 무한 순환되고 재생되는 여러 소절의 짧은 리듬 악구를 뜻합니다. 1개의 패턴에는 "악절"이라는 16개의 변주가 포함되어 있습니다. 재생 중에 이 변주들을 변경하여 악절을 사용할 수 있습니다. 패턴은 16개 트랙으로 구성되며 Patch 화면에서 각 트랙에 프리이즈를 할당하여 패턴을 만들 수 있습니다(170페이지). 패턴, 악절 및 프레이즈에 대한 자세한 내용은 13페이지를 참조하십시오.
- 주 패턴 재생 모드의 Play 화면에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스를 선택할 수 있습니다.

패턴 재생 절차

1 [PATTERN] 버튼을 눌러 Pattern Play 화면을 불러옵니다(168페이지).



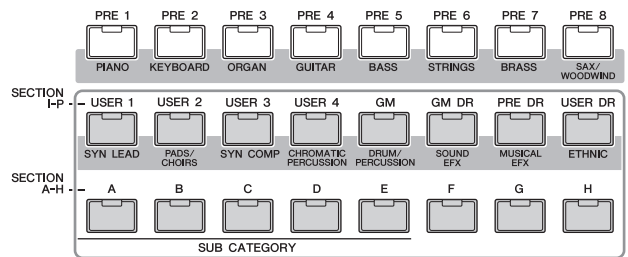
2 패턴을 선택합니다.

커서를 패턴 번호로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 패턴을 선택합니다. 선택한 패턴의 이름이 표시됩니다. [PROGRAM] 버튼을 눌러 해당 램프가 켜지면 그룹 [A]~[D] 버튼 및 숫자 [1]~[16] 버튼을 사용하여 원하는 패턴을 선택할 수 있습니다. 패턴 번호와 이에 해당하는 버튼은 다음과 같습니다.

버튼 조합	패턴 번호
[A]+[1]~[16]	01~16
[B]+[1]~[16]	17~32
[C]+[1]~[16]	33~48
[D]+[1]~[16]	49~64

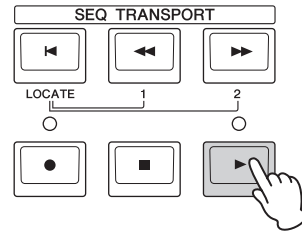
3 선택한 패턴의 악절(A~P)을 선택합니다.

커서를 악절로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 악절을 선택합니다. [TRACK] 버튼을 눌러 해당 램프가 켜지면 악절 A~H의 SECTION [A]~[H] 버튼, 악절 I~P의 [USER1]~[USER DR] 버튼 및 [ETHNIC] 버튼을 사용하여 원하는 악절을 선택할 수 있습니다.



4 [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴 재생을 시작합니다.

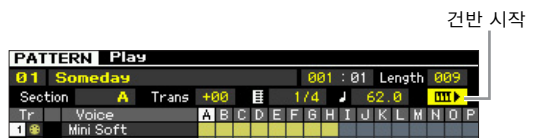
[■] (정지) 버튼을 누를 때까지 패턴 재생이 계속 반복됩니다. 패턴 재생을 중지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다. 해당 지점에서 재생을 다시 시작하려면 [▶] (재생) 버튼을 다시 누릅니다.



재생 형식

음을 눌러 재생 시작

건반 시작 기능을 켜짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 재생이 시작됩니다. 커서를 건반 시작 아이콘으로 이동한 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 건반 시작을 작동 시킵니다. 이 상태에서 건반을 누르면 패턴 재생이 시작됩니다.



패턴 중간부터 재생

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

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

빨리 감기/뒤로 감기

이 작업은 송 재생 모드에서와 동일합니다. 137페이지를 참조하십시오.

패턴의 특정 위치로 건너뛰기

이 작업은 송 재생 모드에서와 동일합니다. 137페이지를 참조하십시오.

재생 중 악절 변경

[TRACK] 버튼을 누른 다음 (램프 켜짐) SECTION [A]~[H] 버튼, [USER1]~[USER DR] 버튼 및 [ETHNIC] 버튼을 사용하여 재생 중에 악절을 변경합니다. 패턴 재생 중에 다른 악절을 선택하면 화면 상단의 Section 열에 'NEXT' 및 다음 악절 이름이 나타납니다. 현재 악절이 지정된 시점에 도달하면 다음 악절이 시작됩니다. 인트로, 멜로디 A, 필인, 메인 테마, 엔딩 등의 리듬 패턴을 각 악절에 녹음하는 경우 재생 중에 적절한 악절을 선택하여 송 전체를 재생할 수 있습니다.



현재 악절 또는 다음 악절이 여기에 표시됨

트랙 음소거/솔로

이 작업은 송 재생 모드에서와 동일합니다. 137페이지를 참조하십시오.

템포 변경

이 작업은 송 재생 모드에서와 동일합니다. 137페이지를 참조하십시오.

패턴 재생과 관련된 다양한 설정 지정 (패턴 Scene)

Pattern Play 화면에서 조옮김, 템포, 트랙 음소거/솔로 상태 등 중요한 패턴 관련 파라미터의 5가지 "스냅샷"과 기본 믹싱 설정을 [SF1]~[SF5] 버튼에 패턴 Scene으로 지정할 수 있습니다. 패턴 Scene의 편리한 장점 중 하나는 일반적으로 버튼을 여러 번 누르거나 컨트롤러를 여러 번 작동해야 하는 파라미터 설정을 자동으로 즉시 실행할 수 있다는 점입니다. 패턴 녹음이나 재생 중에 패턴 Scene을 사용하여 설정을 즉시 변경합니다. 패턴 Scene 파라미터는 송 Scene 파라미터와 동일합니다. 137페이지를 참조하십시오.

패턴 Scene 등록

원하는 Scene을 설정한 후 [STORE] 버튼을 누른 상태에서 [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 누릅니다. 패턴 Scene이 등록된 하위 기능 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 나타납니다. [STORE] 버튼을 눌러 패턴 Scene 설정을 포함하여 패턴 데이터를 저장합니다.

주의사항

저장 작업을 실행하지 않고 전원을 끄거나 패턴을 변경하면 [SF1]~[SF5] 버튼에 등록된 패턴 Scene 설정이 유실됩니다.

패턴 Scene 불러오기

[SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 패턴 Scene을 불러올 수 있습니다.

패턴 체인 재생

패턴 체인 기능을 사용하여 사용자가 직접 정의한 순서대로 악절을 프로그래밍할 수 있으며, 재생 중에 자동으로 라이브 연주나 녹음된 송의 반주 및 백 파트의 연속 시퀀스가 생성되도록 악절을 변경시킬 수 있습니다. 패턴 체인 기능으로 들어가는 "입구"인 Chain Play 화면(171페이지)에서는 프로그래밍된 패턴 체인을 재생할 수 있습니다. 패턴 재생 모드에서 [F5] Chain 버튼을 눌러 Pattern Chain Play 화면으로 이동합니다.

패턴 체인은 Chain Edit 화면의 삽입 기능(174페이지)과 Chain Record 화면(172페이지)에서 만들 수 있습니다. 패턴 체인은 Chain Edit 화면에서 편집할 수 있습니다 (173페이지).

패턴 재생 모드, 패턴 Scene 모드, 송 모드, 패턴 모드, 믹싱 모드, 샘플링 모드 2, 샘플링 모드, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 패턴 모드

각 트랙에 대한 믹싱 설정

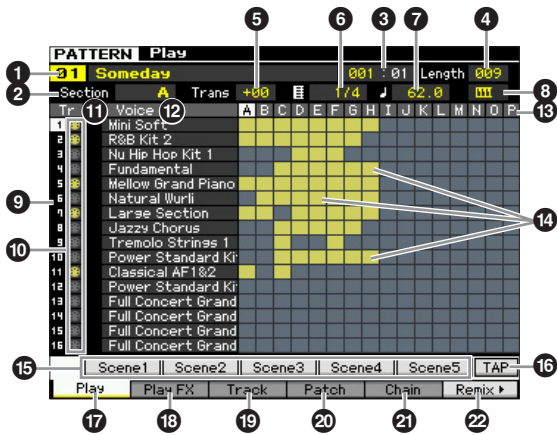
패턴 모드 및 송 모드에서 각 파트(트랙)에 대한 보이스, 음량, 팬 등의 믹싱 파라미터를 설정할 수 있습니다. 구조 및 파라미터는 송 모드에서와 동일합니다. 139페이지를 참조하십시오.

노브 및 컨트롤 슬라이더

전면 패널의 슬라이더와 노브를 사용하여 패턴의 각 파트(트랙)에 대한 팬, 이펙트, 차단 주파수, 공명 등 다양한 파라미터를 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 138페이지를 참조하십시오.

패턴 재생—[F1] Play

패턴 모드로 전환하면 항상 이 화면이 먼저 나타납니다. 패턴을 선택한 후 악절을 지정하여 패턴을 연주할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

1 패턴 번호, 패턴 이름

번호(01~64)를 지정하여 패턴을 결정합니다. 선택한 패턴의 이름이 표시됩니다. 커서를 패턴 이름으로 옮긴 다음 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 패턴 이름을 변경할 수 있습니다.

주 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

2 악절

선택한 패턴의 악절을 선택합니다. 1개의 패턴에는 악절이라는 변주가 최대 16개 포함되어 있으며 재생 중에 실시간으로 이 변주들을 변경할 수 있습니다. 악절은 [A]~[H] 버튼("SECTION A~H") 및 [USER1]~[ETHNIC] 버튼("SECTION I~P")으로 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 167페이지를 참조하십시오.

설정: A~P

3 소절

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 또한 현재 재생 위치도 나타냅니다. 소절은 SEQ TRANSPORT 버튼으로 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 136페이지를 참조하십시오.

설정:

소절: 001~256(사용 가능한 소절 범위는 아래의 길이에 따라 다름)

비트: 표시만



4 길이

패턴 길이를 결정합니다.

설정: 001~256

5 Trans (조옮김)

6 박자 (미터)

7 템포

송 재생 모드에서와 동일합니다. 168페이지를 참조하십시오.

8 건반 시작

건반 시작 기능을 켜짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 재생이 시작됩니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

9 트랙 번호 (표시만)

트랙 번호를 나타냅니다.

10 트랙 형식 (표시만)

트랙 형식(MIDI 트랙 또는 오디오 트랙)을 나타냅니다. 오디오 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스가 지정됩니다. MIDI 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 샘플 보이스 이외의 보이스가 지정됩니다. 빈 트랙에 해당하는 믹싱 파트에는 보이스가 지정되지 않습니다. MIDI 트랙 및 오디오 트랙에 대한 자세한 내용은 14페이지를 참조하십시오.

설정: (MIDI 트랙), (오디오 트랙)

11 음소거/솔로 (표시만)

각 트랙의 음소거/솔로 상태를 나타냅니다. 음소거/솔로 설정에 대한 자세한 내용은 137페이지를 참조하십시오.

공백: 이 트랙에는 음소거도 솔로도 지정되어 있지 않습니다.

: 음소거가 지정된 트랙을 나타냅니다.

: 솔로가 지정된 트랙을 나타냅니다.

12 Voice (보이스 이름)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 보이스 이름을 나타냅니다.

13 악절

14 데이터 표시등

악절 A~P의 각 트랙에 데이터가 녹음되어 있는지 여부를 표시합니다. 데이터 표시는 녹음된 데이터가 포함된 악절/트랙의 열에 표시됩니다.

15 [SF1] Scene1~[SF5] Scene5

이 버튼들에 패턴 관련 파라미터(패턴 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터의 설정을 할당할 수 있습니다. 이 버튼들을 눌러 이들 설정을 불러올 수도 있습니다. Scene 등록에 대한 자세한 내용은 137페이지를 참조하십시오. 아르페지오 관련 파라미터 설정에 대한 자세한 내용은 147페이지를 참조하십시오.

주 패턴 재생 중에는 아르페지오를 사용할 수 없습니다. 재생 중에 [SF1] Scene 1~[SF5] Scene 5 버튼을 누르면 패턴 Scene만 변경됩니다.

주 패턴 Scene을 등록하면 누른 버튼에 해당하는 탭에 8분 음표 아이콘이 표시됩니다. 패턴 녹음의 Arpeggio 화면(147페이지)에서 해당 버튼에 아르페지오 형식이 지정되어 있는지 여부를 확인할 수 있습니다.

16 [SF6] TAP

이 버튼을 여러 번 누르는 속도가 아르페지오/패턴의 재생 템포를 결정합니다.

17 [F1] Play

Play 화면을 불러옵니다.

18 [F2] Play FX (재생 이펙트)

Play Effect 화면을 불러옵니다.

19 [F3] Track

Track 화면을 불러옵니다.

20 [F4] Patch

Patch 화면을 불러옵니다(170페이지).

21 [F5] Chain(패턴 체인)

Pattern Chain 화면(171페이지)을 불러옵니다.

22 [F6] Remix

Remix 화면을 불러옵니다(175페이지). 이 메뉴는 데이터가 포함된 트랙에 커서가 위치하고 있는 경우에만 표시됩니다.

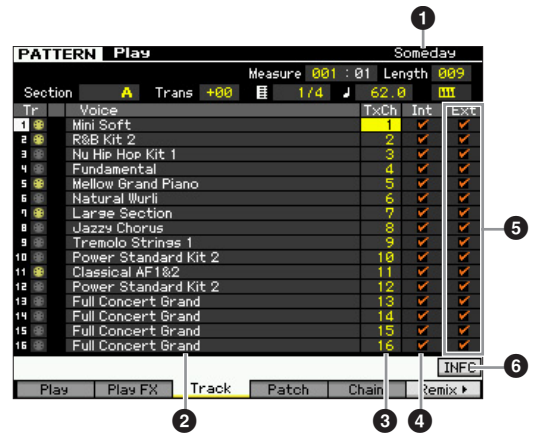
패턴의 리듬감 변경—[F2] Play FX (재생 이펙트)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 패턴 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다. 여기서 수행한 재생 이펙트 설정은 임시 설정이므로 패턴의 실제 데이터가 변경되지는 않습니다. 재생 이펙트 설정은 재생 이펙트 표준화 작업을 사용하여 패턴 데이터에 실제로 적용할 수 있습니다.

이 작업은 송 재생 모드에서와 동일합니다. 141페이지를 참조하십시오.

트랙 설정—[F3] Track

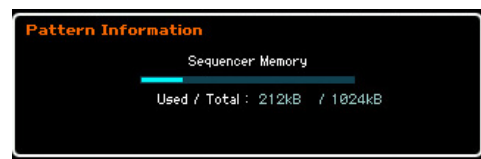
이 화면에서 각 트랙에 대한 MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.



번호가 없는 파라미터에 관해서는 Play 화면을 참조하십시오(168페이지).

- 1 패턴 이름 (표시만)**
현재 패턴의 이름을 나타냅니다.
- 2 Voice (보이스 이름) (표시만)**
- 3 TxCh (전송 채널)**
- 4 Int (내부 스위치)**
- 5 Ext (외부 스위치)**
송 재생 모드에서와 동일합니다. 142페이지를 참조하십시오.

- 6 [SF6] INFO (정보)**
가용 및 사용한 시퀀서 메모리 크기를 확인할 수 있습니다. 시퀀서 메모리는 각 모드에서 녹음된 모든 송과 패턴을 포함합니다. 사용한 메모리 크기가 최대 용량에 도달하면 송이나 패턴을 더 이상 저장할 수 없습니다. 이런 경우에는 송 작업 또는 패턴 작업을 사용하여 불필요한 송이나 패턴을 삭제합니다. [SF6] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 이전 화면으로 돌아갈 수 있습니다.



보이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 믹스 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 패턴 모드

패턴 생성

1 Play 화면(168페이지)에서 패턴을 선택합니다.

2 [F4] 버튼을 눌러 Patch 화면을 불러옵니다.

3 악절(A~P)을 선택합니다.

커서를 악절로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 악절을 선택합니다.

4 패턴의 미터(박자), 템포 및 길이를 설정합니다.

커서를 원하는 파라미터(길이, 박자 또는 템포 등)로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

5 각 트랙에 원하는 프레이즈를 지정합니다.

커서를 트랙으로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 프레이즈 번호를 설정합니다. 프레이즈 지정은 패턴 재생 중에도 실행할 수 있습니다.

프레이즈가 제대로 지정되었는지 확인하려면 아래 절차에 따라 프레이즈가 지정된 트랙을 솔로로 지정합니다. [SOLO] 버튼을 눌러 해당 표시등이 켜지면 숫자 [1]~[16] 버튼 중 하나를 눌러 프레이즈를 지정한 트랙을 선택합니다.

다음 3가지 방법을 사용하여 프레이즈를 만들 수 있습니다.

- 패턴 녹음 기능(177페이지)을 사용하여 새로운 프레이즈 녹음
- [SF5] 버튼을 사용하여 다른 패턴에서 프레이즈 복사
- 송에서 프레이즈 가져오기 작업(184페이지)을 사용하여 송 데이터의 파트를 프레이즈로 변환

6 위의 단계 3~5를 반복하여 패턴 전체를 완료합니다.

송 전체의 인트로, 멜로디 A, 멜로디 B, 메인 테마 및 엔딩에 사용되는 악절을 만듭니다.

주 기존의 악절과 유사한 사운드를 출력하기 원하거나 기존의 악절을 기준으로 하는 악절을 만들려면 패턴 복사 작업(186페이지)을 사용하는 것이 좋습니다.

7 [STORE] 버튼을 눌러 패턴을 저장합니다.

패턴 저장에 대한 자세한 내용은 177페이지를 참조하십시오.

패턴 체인—[F5] Chain (패턴 체인)

패턴 체인을 통해 여러 다양한 악절을 함께 연결하여 하나의 완전한 송을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 인트로에는 악절 A, 독창에는 악절 B, 코러스에는 악절 C, 엔딩에는 악절 D를 만들어 기본 요소를 갖추어 하나의 독창적인 송을 구성합니다. 만들어진 패턴 체인 데이터는 MIDI 시퀀스 데이터로 변환하여 송에 저장할 수 있습니다. Pattern Chain 화면을 불러오려면 패턴 재생 모드에서 [F5] Chain 버튼을 누릅니다.

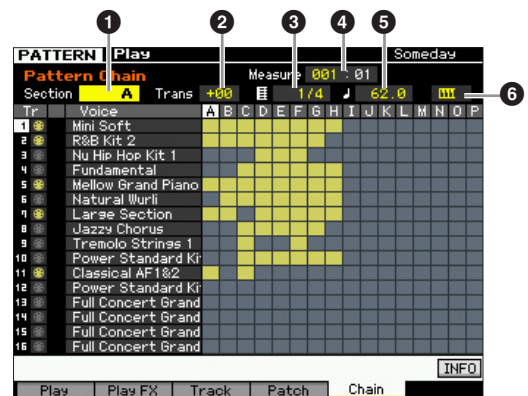
패턴 체인은 각 패턴에 대해 만들 수 있으므로 패턴을 선택할 때마다 다양한 전용 패턴 체인을 불러올 수 있습니다. 다음의 이벤트를 패턴 체인에 녹음할 수 있습니다.

- 악절의 재생 순서
- 패턴 트랙 커짐/꺼짐~솔로 및 음소거
- 템포 변경
- 박자 변경

패턴 체인을 만드는 방법으로는 Pattern Record 화면에서 패턴 재생을 실시간으로 녹음하는 방법과 Pattern Chain Edit 화면에서 악절의 재생 순서를 하나씩 프로그래밍하는 방법이 있습니다. 실시간으로 녹음된 패턴 체인 데이터는 Pattern Chain Edit 화면에서 편집할 수 있습니다.

패턴 체인 재생—[F5] Chain

Pattern Chain 화면을 사용하여 사용자가 만든 패턴 체인 데이터를 재생할 수 있습니다. 패턴 재생 모드에서 [F5] Chain 버튼을 눌러 Pattern Chain Play 화면으로 이동합니다.



Pattern Chain 화면에서의 작업은 기본적으로 Pattern Play 화면에서와 동일합니다. 단, 패턴 번호는 선택할 수 없습니다. 여기에서 설명되지 않은 파라미터에 대한 자세한 내용은 Pattern Play 화면을 참조하십시오(168페이지).

주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

1 악절

현재 재생되고 있는 악절을 표시합니다. 악절 변경을 하기 위해 재생이 대기 중인 경우에는 여기에 "NEXT"가 표시됩니다.

2 Trans (조옮김)

패턴 체인 재생의 피치를 반음 단위로 증가시킵니다.
설정: -36~+0~+36

3 박자

패턴에 현재 지정된 박자를 표시합니다. 재생 중에는 현재 박자가 여기에 표시됩니다.

4 소절

현재 재생 중인 패턴 체인의 소절 번호를 표시합니다. 여기에서 소절을 지정한 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴 체인 중간부터 재생을 시작할 수 있습니다.
설정: 001~999

5 템포

패턴에 현재 지정되어 있는 템포를 표시합니다. 재생 중에는 현재 템포가 여기에 표시됩니다.
설정: 5.0~300.0

6 건반 시작

건반 시작 기능을 켜짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 체인 재생이 시작됩니다.
설정: 켜짐, 꺼짐

패턴 체인 재생 절차

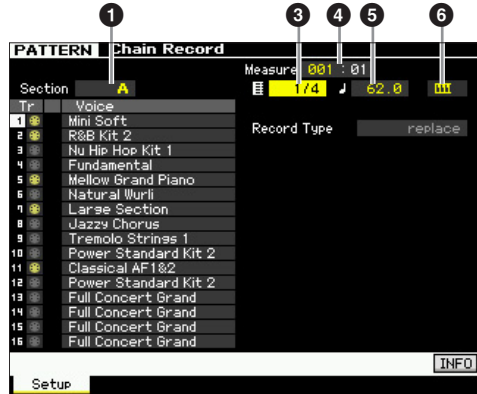
패턴 체인 재생을 시작하려면 Pattern Chain 화면을 불러온 다음 [▶] (재생) 버튼을 누릅니다. 패턴 체인 데이터의 끝 부분에 도달하면 재생이 자동으로 중지됩니다. 재생 중에 [■] (정지) 버튼을 눌러 패턴 체인 재생을 중지할 수도 있습니다. 해당 지점에서 재생을 다시 시작하려면 [▶] (재생) 버튼을 다시 누릅니다. 특정 체인 데이터에 따라 악절, 트랙 음소거, 템포가 자동으로 변경되면서 패턴이 재생되며 이 모든 사항이 화면에 실시간으로 표시됩니다.

주 Pattern Chain Edit 화면을 불러와 패턴 체인 데이터를 확인할 수 있습니다.

패턴 체인 실시간 녹음 — [●] 체인 녹음

Pattern Chain Record 화면에서 실시간으로 변경 사항을 적용하면서 패턴 재생을 녹음할 수 있습니다. Pattern Chain Play 화면에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Pattern Chain Record 화면을 불러옵니다. Chain Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

악절 변경, 트랙 음소거 켜짐/꺼짐 및 템포 변경 등의 이벤트는 패턴 체인 데이터로 녹음할 수 있습니다. 녹음 형식은 "replace"로 고정되며 변경할 수 없습니다. 따라서 이벤트를 녹음하면 이미 녹음된 범위의 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 또한, Chain Edit 화면에서 인서트 기능(174페이지)을 사용하여 패턴 체인 데이터를 만들 수도 있습니다.



위에서 번호로 표시된 파라미터에 대한 자세한 내용은 Chain 화면을 참조하십시오(171페이지). 기타 모든 파라미터에 대한 자세한 내용은 Pattern Play 화면을 참조하십시오(168페이지).

패턴 체인 녹음 절차

1 Chain Play 화면에서 패턴을 선택합니다.

각 패턴에는 자체에 전용 패턴 체인 데이터가 있기 때문에 이 단계가 필요합니다.

2 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.

[●] (녹음) 표시등이 켜지고 Chain Record 화면이 나타납니다.

3 녹음 시작 관련 파라미터를 설정합니다.

녹음 관련 기본 파라미터(예: 악절, 녹음 트랙 음소거 설정, 박자, 템포)를 설정합니다. 설정 후 커서를 템포로 옮깁니다.

4 녹음이 시작되는 소절을 설정합니다.

일반적으로 [◀] (처음으로) 버튼을 눌러 맨 위에 있는 소절을 녹음 시작 소절로 설정합니다.

5 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

[TRACK] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) [A]~[H] 버튼, [USER1]~[USER DR] 버튼 및 [ETHNIC] 버튼을 사용하여 악절을 실시간으로 변경하고 녹음합니다. [MUTE] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) 적절한 숫자 [1]~[16] 버튼을 눌러 트랙 음소거 켜짐/꺼짐 설정을 실행합니다. [DEC/NO]/[INC/YES] 버튼을 누르거나, 데이터 다이얼을 돌리거나, [SF6] NUM 버튼을 누른 후 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 숫자 키로 사용하여 템포를 변경할 수 있습니다.

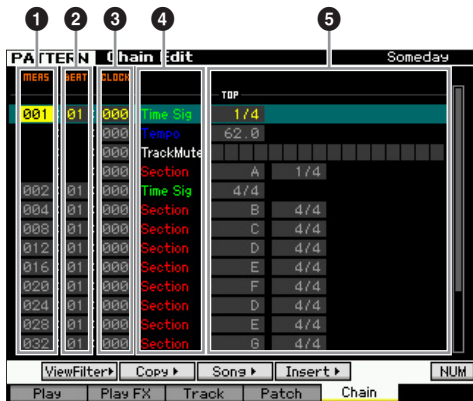
6 [■](정지) 버튼을 눌러 녹음을 중지합니다.

7 [STORE] 버튼을 눌러 녹음된 체인 데이터를 내장 사용자 메모리에 저장합니다.

주 패턴 저장에 대한 자세한 내용은 177페이지를 참조하십시오.

패턴 체인 편집—[EDIT] 체인 편집

이 모드는 녹음된 패턴 체인의 이벤트를 편집하기 위한 포괄적이고 세부적인 컨트롤을 제공합니다. 악절 변경, 트랙 음소거 켜짐/꺼짐, 템포 변경 및 박자 등의 이벤트는 패턴 체인 데이터로 녹음할 수 있습니다. Chain Play 화면에서 [EDIT] 버튼을 눌러 Chain Edit 화면을 불러옵니다. Chain Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



- 1 MEAS (소절)
- 2 BEAT
- 3 CLOCK

해당 이벤트의 위치를 표시합니다. 이 값들을 변경하면 그에 따라 이벤트 위치도 변경됩니다.

설정:

MEAS(소절): 001~256

BEAT: 01~16(사용 가능한 범위는 미터에 따라 다름)

CLOCK: 000~479(사용 가능한 범위는 미터에 따라 다름)

4 이벤트 형식

5 설정 값

다음의 이벤트를 패턴 체인 모드에서 사용할 수 있습니다.

Section	악절 A~P의 타이밍 및 데이터의 종료 이벤트를 변경합니다.
TrackMute	"M"은 해당 트랙이 음소거되었음을 나타냅니다.
Tempo	005.0~300.0
TimeSig(박자)	1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

[SF1] View Filter

이 화면을 통해 Chain Edit 화면에 표시된 이벤트 형식을 선택할 수 있습니다. 이는 여러 이벤트 형식이 함께 믹스된 경우에 특히 유용하지만 사용자는 편집하려는 이벤트만 표시하려 할 것입니다.

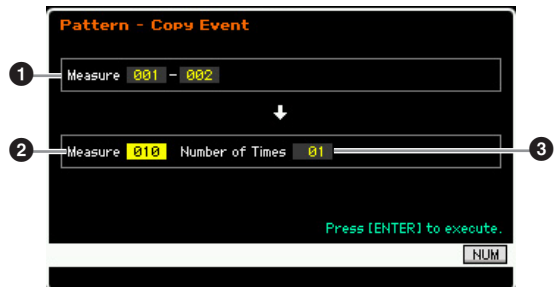


- 1 박자
- 2 악절
- 3 트랙 음소거
- 4 템포 변경

Chain Edit 화면에는 체크 박스가 클릭된 이벤트만 표시됩니다. 체크 박스가 꺼짐으로 설정되면 해당 이벤트가 Chain Edit 화면에 표시되지 않습니다.

[SF2] Copy

이 화면의 기능을 사용하여 지정된 범위에서 다른 범위로 이벤트를 복사할 수 있습니다.



- 1 소스 범위
- 2 대상 위치(맨 위 소절)

소스 범위 및 대상의 맨 위 소절을 결정합니다.

설정: 001~256

3 횟수

데이터가 복사되는 횟수를 결정합니다.

설정: 01~99

포이스 모드

퍼포먼스 모드

샘플링 모드 1

송 모드

패턴 모드

믹스 모드

샘플링 모드 2

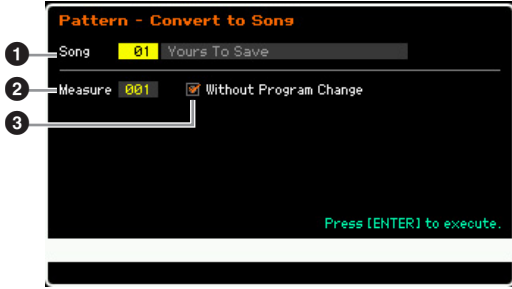
마스터 모드

우렐리티 모드

패턴 모드

[SF3] Song (송으로 변환)

현재 패턴 체인을 MIDI 시퀀스 데이터로 변환한 후 데이터를 지정된 송으로 복사합니다. 이 기능은 송 데이터에 대한 백 파트와 반주 파트를 신속하게 만들 때 유용합니다.



① 대상 송

번호(01~64)를 지정하여 대상 송을 결정합니다. 선택한 송의 이름이 표시됩니다.

② 대상 위치 (맨 위 소절)

대상의 시작 소절 번호를 결정합니다.

설정: 001~999

③ 프로그램 변경 없이

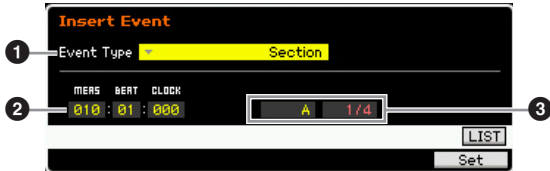
이 체크 박스를 클릭하면 믹싱 및 템포 설정이 대상 송(①)으로 복사됩니다. 템포 값은 대상 송의 맨 위 소절(②)로 복사됩니다. 체크 박스의 표시를 취소하면 각 프레임의 보이스 설정도 대상 송의 맨 위 소절(②)에 프로그램 변경 이벤트로 복사됩니다.

주의사항

이 작업은 대상 송에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어쓰므로 이 작업을 실행 후에는 실행 취소/재실행(182페이지) 작업을 사용할 수 없습니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (241페이지).

[SF4] Insert

이 화면에서 새로운 이벤트를 패턴 체인에 삽입할 수 있습니다. 다음 파라미터를 설정한 후 [F6] Set 버튼이나 [ENTER] 버튼을 눌러 이벤트를 실제로 삽입합니다.



① 이벤트 형식

삽입할 이벤트 형식을 결정합니다.

설정: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end

패턴 체인의 종료 지점을 표시합니다.

② 삽입 위치

새로운 이벤트가 삽입될 위치를 지정합니다.

설정:

MEAS(소절): 001~999

BEAT: 01~16(미터에 따라 다름)

CLOCK: 000~479(미터에 따라 다름)

③ 선택한 이벤트 형식 값

삽입할 이벤트의 값을 입력합니다. 사용 가능한 값은 선택한 이벤트 형식(①)에 따라 다릅니다.

설정:

박자: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

악절: A~P, end(데이터의 끝)

템포 변경: 005.0~300.0

트랙 음소거: (음소거 꺼짐), (음소거 켜짐)

[SF5] Delete

현재 선택되어 있는 이벤트를 삭제합니다. 이 버튼은 커서가 박자 이벤트, 템포 변경 또는 데이터의 상단/하단에 위치해 있는 경우에는 사용할 수 없습니다.

패턴 체인 편집 절차

1 Chain Play 화면에서 패턴을 선택합니다.

각 패턴에는 자체에 전용 패턴 체인 데이터가 있기 때문에 이 단계가 필요합니다.

2 [EDIT] 버튼을 눌러 Chain Edit 화면을 불러옵니다.

3 이미 녹음된 이벤트를 편집합니다.

커서를 각 파라미터로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다. 원하는 파라미터를 보다 간편하게 검색하려면 [SF1] 버튼으로 View Filter 화면을 불러와 사용합니다. [SF2] 버튼으로 불러온 복사 기능을 사용하여 이벤트를 지정된 범위에서 다른 범위로 복사할 수 있습니다.

이벤트를 삭제하려면 커서를 삭제하려는 이벤트로 옮긴 다음 [SF5] 버튼을 누릅니다.

새로운 이벤트를 삽입하려면 [SF4] 버튼을 눌러 Insert 화면을 불러옵니다. 이 화면에서 이벤트를 하나씩 삽입할 수 있습니다.

4 만들어진 패턴 체인 데이터를 송으로 변환합니다.

[SF3] 버튼으로 불러온 Convert To Song 화면을 사용하여 만들어진 패턴 체인 데이터를 MIDI 시퀀스 데이터로 변환한 후 변환된 데이터를 지정된 송으로 복사할 수 있습니다. 이 기능은 송 데이터에 대한 백 파트와 반주 파트를 신속하게 만들 때 유용합니다.

5 만들어진 패턴 체인 데이터를 내장 사용자 메모리에 저장합니다.

[STORE] 버튼으로 불러온 Store 창에서 만들어진 패턴 체인 데이터를 포함하여 현재 패턴을 내장 메모리에 저장할 수 있습니다. 패턴 데이터를 저장한 후에는 전원을 꺼도 패턴에 포함된 패턴 체인이 그대로 유지됩니다.

새로운 이벤트 삽입

1 Chain Edit 화면에서 [SF4] Insert 버튼을 눌러 Insert 창을 엽니다.

2 삽입할 이벤트 형식, 삽입 지점(소절, 비트, 클럭) 및 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 위치에 지정된 이벤트를 삽입합니다.

Insert Event 창이 계속 열려 있으면 새로운 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. 이벤트를 삽입한 후 Insert 창을 닫으려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

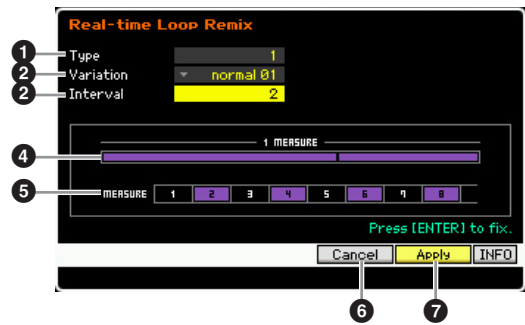
4 Chain Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

패턴 데이터를 분리하여 새로운 패턴 생성 — [F6] Remix

리믹스 기능은 선택한 트랙의 MIDI 데이터를 지정된 음 길이를 여러 피스로 나눈 다음 데이터의 부분을 임의로 재정렬하므로 완전히 새롭고 고유한 리듬 변주(1개의 패턴 전체)를 간편하게 만들 수 있습니다.

주 슬라이스된 샘플 보이스가 포함된 트랙에 리믹스가 사용되면 샘플의 다양한 세그먼트가 다양한 타이밍으로 재정렬됩니다. 샘플 보이스는 샘플링 형식을 "slice+seq"로 설정하여 샘플링을 실행하거나 샘플 슬라이스 작업을 실행하여 만들 수 있습니다.

주 Remix 화면은 데이터가 포함된 트랙에 커서가 위치하고 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.



1 형식

1개 소절을 분리하는 방법을 결정합니다. 분리 지점과 정도는 여기서의 형식 설정에 따라 다릅니다. 선택한 형식의 도표가 표시됩니다. 아래(4)를 참조하십시오.

설정: 1~16

2 변주

형식(1)에 따라 분리된 세그먼트가 재정렬되는 방법을 결정합니다. 분리 및 재정렬 규칙은 변주 설정에 따라 다릅니다.

설정: normal 01~16, reverse 01~16, break 01~16, pitch 01~16, roll 01~16, fill 01~48

normal 01~16

분리된 데이터의 재정렬만 수행됩니다. 16개의 변주가 제공됩니다.

reverse 01~16

분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 역으로 재생할 수 있습니다. 16개의 변주가 제공됩니다.

break 01~16

분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 삭제하여 브레이크를 만들 수 있습니다. 16개의 변주가 제공됩니다.

pitch 01~16

분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 피치 이동할 수 있습니다. 16개의 변주가 제공됩니다.

roll 01~16

분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 롤 이펙트로 재생할 수 있습니다. 16개의 변주가 제공됩니다.

fill 01~48

분리된 데이터 재정렬 이외에도 데이터의 일부를 필인으로 재생할 수 있습니다. 48개의 변주가 제공됩니다.

패턴 녹음

패턴 녹음 모드에서 건반 연주를 녹음하여 프레이즈를 패턴 데이터의 기본 재료로 만들 수 있습니다. 생성된 프레이즈는 지정된 트랙에 자동으로 할당됩니다. 패턴 재생 모드에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 패턴 녹음 모드로 들어갑니다.

주 오디오 데이터 녹음은 샘플링 녹음 모드에서 실행할 수 있습니다(201페이지).

실시간 녹음

이 방법을 사용하면 연주 데이터를 연주하면서 녹음할 수 있기 때문에 실제 건반 연주의 모든 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 이미 녹음된 다른 트랙의 재생을 모니터링하면서 녹음을 실행할 수 있습니다.

실시간 녹음은 바꾸기 녹음과 겹침 녹음의 2가지 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

패턴 녹음 절차

이 부분에서는 패턴 녹음 과정을 간략하게 소개합니다.

1 패턴을 선택한 다음 녹음할 악절을 선택합니다.

[PATTERN] 버튼을 눌러 Pattern Play 화면(168페이지)으로 이동하여 패턴을 선택한 다음 녹음할 악절을 선택합니다. 새로운 패턴을 처음부터 만들려면 빈 패턴을 선택합니다. 빈 패턴이 없는 경우에는 패턴 삭제 작업(187페이지)을 사용하여 불필요한 패턴은 모두 삭제합니다.

2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 Record Setup 화면(178페이지)을 불러옵니다.

3 Record Setup 화면에서 녹음 관련 파라미터를 설정합니다.

녹음할 트랙과 녹음 방법을 선택하여 패턴 녹음을 준비합니다.

프레이즈가 지정되지 않은 트랙을 선택하면 건반 연주가 빈 프레이즈에 녹음되어 녹음 트랙으로 지정됩니다. 프레이즈가 이미 지정된 트랙을 선택하면 해당 프레이즈가 녹음된 연주로 대체됩니다. 아르페지오를 사용하여 녹음하고자 할 경우 Arpeggio 화면(178페이지)에서 필요한 파라미터를 설정합니다.

4 건반 연주를 실시간으로 녹음하여 프레이즈를 만듭니다.

[▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다. 녹음을 중지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

5 패턴 작업(181페이지)과 패턴 편집 작업(179페이지)을 사용하여 녹음한 프레이즈를 편집합니다.

6 패턴(녹음된 프레이즈 포함)을 내장 사용자 메모리에 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 Pattern Store 창을 불러온 다음 생성된 패턴을 저장합니다.

이렇게 하면 전원을 꺼도 생성된 패턴이 그대로 유지됩니다.

주의사항

- 다른 패턴을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄면 녹음된 패턴이 유실됩니다. 따라서 다른 패턴을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

7 생성된 패턴 데이터를 필요에 따라 USB 저장 장치나 연결된 컴퓨터에 저장합니다(241페이지).

패턴 저장 — [STORE] (패턴 저장)

이 부분에서는 녹음 및 편집한 패턴을 저장하는 방법에 대해 설명합니다. 저장 작업을 실행하면 전원이 꺼졌더라도 생성된 패턴 데이터가 유지됩니다. [STORE] 버튼을 눌러 Pattern Store 창을 불러옵니다.

패턴 저장 작업으로 다음 데이터가 저장됩니다.

시퀀스 데이터

현재 선택되어 있는 패턴(악절 A~P), 패턴 체인, 프레이즈 001~256

톤 제너레이터 데이터

믹싱 설정(공통 편집 파라미터 및 파트 편집 파라미터)

주 믹싱 보이스는 Mixing Voice Store 창(199페이지)에서 편집할 수 있습니다.

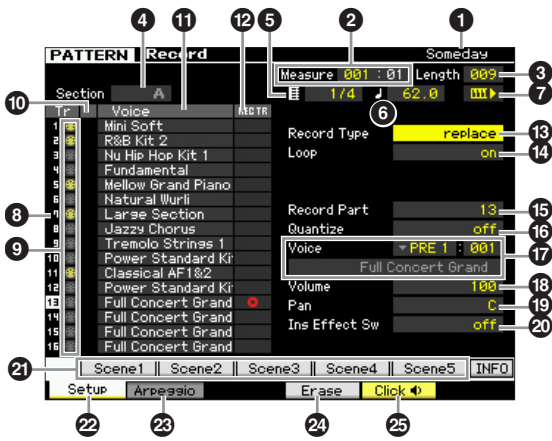
패턴 저장 작업은 보이스 저장(54페이지) 및 송 저장(144페이지) 작업과 동일합니다.

주의사항

이 작업을 수행하면 대상 패턴에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기됩니다. 데이터가 없거나 불필요한 데이터가 있는 패턴 번호를 선택하십시오.

주 송/패턴에 충분한 메모리 공간이 없는 경우 경고 메시지가 나타나고 더 이상의 송/패턴을 저장할 수 없게 됩니다. 이 경우 송/패턴 작업을 수행해 불필요한 패턴/송을 삭제한 다음 저장 작업을 다시 시도하십시오.

패턴 녹음 준비 — [F1] Setup



1 패턴 이름 (표시만)

현재 패턴의 이름을 나타냅니다. 패턴은 Pattern Play 화면(168페이지)에서 선택할 수 있습니다.

2 소절

녹음이 시작될 소절을 결정합니다. 또한 현재 녹음 위치도 나타냅니다.

설정:

소절: 001~256
비트: 표시만



3 길이

패턴 길이를 결정합니다. 녹음 절차를 통해 생성된 프레임의 길이를 나타냅니다.

설정: 001~256

4 악절 (표시만)

녹음할 악절을 나타냅니다. 악절은 Pattern Play 화면(168페이지)에서 선택할 수 있습니다.

5 박자 (미터)

패턴의 미터(박자)를 결정합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

6 템포

이 기능은 송 녹음 모드에서와 동일합니다. 145페이지를 참조하십시오.

7 건반 시작

건반 시작 기능을 켜짐으로 설정하면 건반을 누르는 즉시 패턴 녹음이 시작됩니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

8 트랙 번호 (표시만)

9 트랙 형식 (표시만)

10 음소거/솔로 (표시만)

11 보이스 이름 (표시만)

이 기능은 송 녹음 모드에서와 동일합니다. 145페이지를 참조하십시오.

12 REC TR (녹음 트랙)

녹음할 트랙을 결정합니다. 커서를 원하는 트랙으로 옮기거나 TRACK 램프가 켜진 상태에서 숫자 버튼 [1]~[16] 중 하나를 눌러 빨간색 원이 REC TR의 해당 열에 표시되도록 합니다.

설정: 1~16

13 녹음 형식

녹음 방법을 결정합니다.

설정: replace, overdub

replace

실시간으로 이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 덮어쓰려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 원래 데이터가 지워집니다.

overdub

이미 데이터가 포함된 트랙에 데이터를 더 추가하려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. 이전에 녹음한 데이터가 유지됩니다.

14 Loop (순환 녹음)

실시간 녹음을 실행하는 동안 녹음이 순환될지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 실시간 녹음 중에 프레임이 반복해서 재생됩니다. 이는 녹음 형식을 "overdub"으로 설정하여 드럼 파트를 녹음할 때 유용하므로 순환할 때마다 다양한 악기를 추가할 수 있습니다. off로 설정하면 프레임을 1번 지난 후 녹음이 중지됩니다.

15 녹음 파트

16 Quantize (녹음 쿼타이즈)

17 보이스

18 음량

19 팬

20 Ins Effect Sw (인서트 이펙트 스위치)

이 기능은 송 녹음 모드에서와 동일합니다. 146페이지를 참조하십시오.

21 [SF1] Scene1~[SF5] Scene5

이 버튼들을 눌러 패턴 관련 파라미터(패턴 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터의 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 169페이지의 패턴 재생 모드에서 동일한 버튼 설명을 참조하십시오.

22 [F1] Setup

이 버튼을 누르면 이전 화면에서 Record Setup 화면으로 되돌아갑니다.

23 [F2] Arpeggio (녹음 아르페지오)

이 작업은 송 모드의 Record Arpeggio 화면(147페이지)에서와 동일합니다.

24 [F4] Erase

이 메뉴는 녹음이 시작되는 즉시 표시됩니다. 패턴 녹음 중에 [F4] 버튼을 누른 상태에서 건반을 누르면 누른 건반의 모든 노트 이벤트가 삭제됩니다. 이로써 특정 건반에 대해 잘못 연주된 음을 신속하게 삭제할 수 있으므로 순환 녹음 시에 유용합니다.

25 [F5] Click

이 기능은 송 녹음 모드에서와 동일합니다. 146페이지를 참조하십시오.

실시간 녹음 절차

이 부분에서는 실시간 녹음 기능을 사용하여 연주를 녹음하는 방법을 설명합니다. Record Setup 화면에서 설정한 녹음 형식과 녹음 트랙에 따라 절차는 달라집니다. 이 작업은 Song Record 화면(147페이지)에서와 동일합니다.

MIDI 이벤트 편집 (패턴 편집)

패턴 편집 모드를 사용하여 이미 녹음된 패턴을 편집하거나 새로운 데이터를 패턴에 삽입할 수 있습니다. 오류를 수정하고 다이내믹 또는 비브라토와 같은 이펙트를 추가하여 패턴을 향상시키고 개선시키는 데 사용할 수 있습니다.

패턴 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 패턴 편집 모드로 들어갑니다.

주 패턴 편집 모드에서 패턴 트랙 각각의 MIDI 이벤트 편집을 포괄적이고 세부적으로 제어할 수 있습니다. MIDI 이벤트는 녹음된 프리이즈의 데이터를 구성하고 있는 메시지입니다(노트 온/오프, 음 번호, 프로그램 변경 번호 등).

주 송 편집 모드, 패턴 편집 모드는 Event List 화면과 Insert Event 창으로 구성되어 있습니다. Event List 화면에서는 이미 삽입된 MIDI 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있으며 Insert Event 창에서는 새로운 이벤트를 패턴에 삽입할 수 있습니다. Insert Event 창을 이용하여 이벤트를 하나씩 입력할 수 있습니다. Event List 화면은 항상 패턴 편집 모드를 먼저 불러오면 나타납니다.

녹음된 데이터 편집

이 부분은 이미 녹음된 이벤트를 수정하거나 삭제하는 절차에 대한 개요입니다.

1 Pattern Play 화면에서 편집할 트랙을 선택합니다.

특정 프리이즈를 편집하려면 [F4] 버튼을 눌러 Patch 화면(170페이지)을 불러온 다음 원하는 프리이즈를 선택합니다.

2 [EDIT] 버튼을 눌러 패턴 편집 모드로 들어갑니다.

패턴의 Event List 화면(180페이지)이 나타납니다.

주 패턴 편집 모드로 들어간 후 [TRACK] 버튼을 눌러(램프 켜짐) 숫자 버튼 [1]~[16]으로 원하는 트랙을 선택할 수 있습니다.

3 편집할 이벤트나 파라미터로 커서를 옮깁니다.

[^]/[V] (커서 위/아래) 버튼을 사용하여 커서를 원하는 타이밍으로 옮깁니다. [◀] (뒤로 감기)/[▶] (빨리 감기) 버튼을 누르면 커서가 1소절씩 이동합니다. [<]/[>] (커서 좌/우) 버튼을 사용하여 커서를 편집할 파라미터로 옮깁니다.

주 각 이벤트 및 파라미터에 대한 자세한 내용은 30페이지를 참조하십시오.

주 View Filter 기능(180페이지)을 이용하여 원하는 이벤트를 신속하게 검색할 수 있습니다.

4 파라미터 설정 또는 이벤트 위치를 변경합니다.

[INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다. 편집된 이벤트가 화면에서 깜박입니다.

MEAS(소절), BEAT 및 CLOCK을 편집하여 이벤트 위치를 변경합니다

[F6] 버튼을 눌러 커서가 위치해 있는 이벤트를 삭제합니다.

5 파라미터 편집을 완료하면 [ENTER] 버튼을 눌러 확인하고 편집으로 들어갑니다(이벤트 깜박임 중지됨).

현재 이벤트가 깜박이고 있는 상태에서 커서를 새로운 이벤트로 옮기면 현재 이벤트의 편집이 취소됩니다.

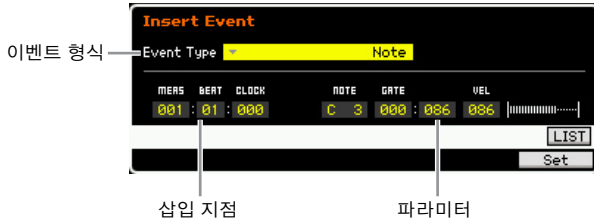
6 Pattern Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

7 [STORE] 버튼을 눌러 Pattern Store 창(177페이지)을 불러온 다음 생성된 패턴을 저장합니다.

새로운 이벤트 삽입

이 부분에서는 현재 송에 새로운 이벤트를 삽입하는 방법을 설명합니다.

- 1 Event List 화면에서 [F5] Insert 버튼을 눌러 Insert Event 창을 엽니다.



- 2 삽입할 이벤트 형식, 삽입 지점(소절, 비트, 클럭) 및 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

커서가 이벤트 형식에 위치하고 있는 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 입력할 이벤트 형식 목록을 불러온 다음 목록에서 선택할 수 있습니다. 각 이벤트 및 파라미터에 대한 자세한 내용은 30페이지를 참조하십시오.

- 3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 위치에 지정된 이벤트를 삽입합니다.

Insert Event 창이 계속 열려 있으면 새로운 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. 이벤트를 삽입한 후 Insert Event 창을 닫으려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

- 4 Event List 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

Event List 화면

Event List 화면에 MIDI 이벤트(주로 음 번호, 세기 및 컨트를 변경 값 등의 값 포함)가 목록으로 나열되며 이를 편집할 수 있습니다. 여기에서 기존에 녹음된 이벤트를 편집하거나 삭제할 수 있습니다.

이 기능은 송 편집 모드의 Event List 화면과 동일합니다. 자세한 내용은 151페이지를 참조하십시오.

MIDI 이벤트 보기 변경—[F2] ViewFilter

이 기능은 송 편집 모드의 View Filter와 동일합니다. 자세한 내용은 152페이지를 참조하십시오.

패턴 작업

패턴 작업 모드에는 패턴이나 프레이즈의 사운드를 변경하는 데 사용할 수 있는 포괄적인 편집 도구와 데이터 전송 기능이 포함되어 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 삭제와 같은 편리한 기능도 다양하게 들어 있으며 36개의 패턴 작업을 사용할 수 있습니다.

기능	설명
[F1] Undo/Redo	실행 취소 작업은 가장 최근에 작업한 변경 사항을 취소하고 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 재실행 작업은 실행 취소 작업을 취소하고 변경 사항을 복구합니다.
[F2] Note	음 데이터 작업
01: Quantize	이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 153페이지를 참조하십시오.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	이벤트 작업
01: Shift Clock	이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 153페이지를 참조하십시오.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	프레이즈 작업
01: Copy Phrase	선택한 프레이즈를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다.
02: Exchange Phrase	2개의 지정된 프레이즈의 내용을 교환합니다.
03: Mix Phrase	2개의 선택한 사용자 프레이즈에서 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Append Phrase	하나의 프레이즈를 다른 프레이즈의 끝에 첨부하여 좀 더 긴 하나의 프레이즈를 만듭니다.
05: Split Phrase	선택한 프레이즈를 2개의 독립된 프레이즈로 분리합니다.
06: Get Phrase from Song	송에서 시퀀스 트랙 데이터의 한 세그먼트를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다.
07: Put Phrase to Song	선택한 사용자 프레이즈를 선택한 송의 지정된 영역으로 복사합니다.
08: Clear Phrase	선택한 프레이즈에서 모든 데이터를 삭제합니다.
[F5] Track	트랙 작업
01: Copy Track	선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.
02: Exchange Track	현재 송의 지정된 2개의 트랙 사이에서 지정된 형식의 데이터를 교환합니다.
03: Mix Track	선택한 2개의 트랙에서 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Clear Track	선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.
05: Normalize Play Effect	선택한 트랙의 데이터를 다시 써서 현재 재생 FX/그루브/MIDI 딜레이 설정을 통합합니다.
06: Divide Drum Track	지정된 트랙에 할당되어 있는 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 1~8)에 배치합니다.
07: Put Track to Arpeggio	트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다.
[F6] Pattern	패턴 작업
01: Copy Pattern	선택한 소스 패턴에서 모든 데이터를 선택한 대상 패턴으로 복사합니다.
02: Append Pattern	하나의 패턴을 다른 패턴의 끝에 첨부하여 좀 더 긴 하나의 패턴을 만듭니다.
03: Split Pattern	선택한 패턴을 2개의 독립된 패턴으로 분리합니다.
04: Clear Pattern	선택한 패턴 또는 모든 패턴에서 모든 데이터를 삭제합니다.

패턴 작업 절차

- 1 Pattern Play 화면에서 [JOB] 버튼을 눌러 패턴 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F1]~[F6] 버튼 중에 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.
- 3 데이터 다이얼, [INC/DEC] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 작업으로 커서를 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 Job 화면을 불러옵니다.

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

- 5 설정 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다. 작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타납니다.

주의사항

- 일부 작업의 경우, 이 작업을 수행하면 대상 메모리에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF 와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (241 페이지).

- 6 Pattern Play 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.

주 지정된 범위에 데이터가 없는 경우에는 화면에 "No Data" 메시지가 나타나고 작업을 실행할 수 없습니다.

주 실수를 한 경우나 작업 실행 전후에 데이터의 사운드를 비교하려는 경우 [F1] 버튼을 눌러 실행 취소/재실행 기능을 사용합니다.

주의사항

- 작업이 완료된 경우에도 다른 패턴을 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 패턴 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 패턴을 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

주 샘플 보이스를 소스에서 대상으로 복사할 수 있는 일부 작업에서는 샘플 보이스를 지정하는 프로그램 변경 이벤트와 बैं크 선택이 소스 트랙에 녹음된 경우에만 실제 복사 작업이 실행됩니다.

[F1] Undo/Redo

이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 154페이지를 참조하십시오.

[F2] Note Jobs

패턴 모드의 음 작업은 기본적으로 송 작업 모드와 동일합니다. 단, 송 작업 모드와 달리 패턴 음 작업은 프레이즈 (001~256)와 프레이즈의 선택되어 있는 범위에 적용됩니다(소절: 비트: 클릭).

[F3] Event Jobs

패턴 모드의 이벤트 작업은 기본적으로 송 작업 모드와 동일합니다. 단, 송 작업 모드와 달리 패턴 이벤트 작업은 프레이즈(001~256)와 프레이즈의 선택되어 있는 범위에 적용됩니다(소절: 비트: 클릭).

주 송 지우기 이벤트 작업과는 달리, "03: Erase Event Job"에서는 "Tempo Change", "Scene Memory" 또는 "Track Mute"를 이벤트 형식으로 선택할 수 없습니다.

주 송 작업 모드와는 달리, "05: Create Continuous Data Job" 및 "07: Modify Control Data Job"에서는 "Tempo Change"를 이벤트 형식으로 선택할 수 없습니다.

[F4] Phrase Jobs

01: Copy Phrase

선택한 프레이즈를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다. 또한 선택한 프레이즈에서 사용되는 샘플 보이스도 복사할 수 있습니다. 이는 패턴을 만드는 중에 다른 패턴에서 프레이즈 데이터를 사용하려는 경우에 유용합니다.



- ① 소스 프레이즈
- ② 대상 프레이즈

소스 및 대상의 패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다.

③ 샘플 보이스 복사

이 체크 박스를 클릭하면 소스 프레이즈에 할당된 샘플 보이스가 대상 프레이즈에 샘플 보이스로 복사되고 선택한 패턴의 해당 트랙에 지정됩니다. 샘플 보이스를 사용하여 프레이즈를 복사하는 경우에는 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다. 샘플 보이스 데이터의 대상 패턴에 가용 메모리가 없는 경우에는 화면에 경고 메시지가 나타나고 샘플 보이스 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우에는 샘플 작업 02: Delete를 사용하여 사용하지 않는 샘플을 삭제한 다음 다시 시도합니다.

주의사항

- 복사 대상의 기존 데이터는 덮어쓰기 됩니다.
- 실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 보이스 복사 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

02: Exchange Phrase

2개의 지정된 프레이즈 내용을 교환합니다. 다른 패턴에 지정되어 있는 2개의 프레이즈를 각각 교환하려는 경우에 유용합니다.



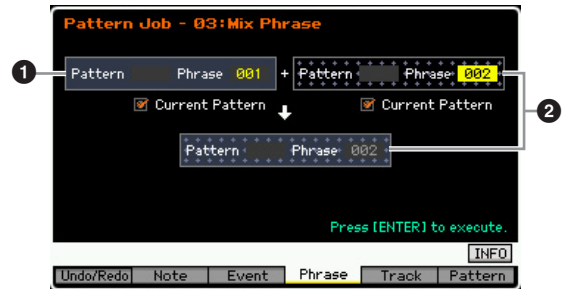
- ① 교환할 프레이즈
- ② 교환할 프레이즈

교환할 패턴 번호(01~64) 및 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다.

주 이 작업이 샘플 보이스를 사용하는 프레이즈에 적용되면 샘플 보이스가 교환되지 않습니다.

03: Mix Phrase

선택한 2개의 사용자 프레이즈(①과 ②)의 모든 데이터를 믹스한 후 그 결과를 프레이즈 ②에 배치합니다. 이는 예를 들어 여러 드럼 악기로 재생하는 2개의 프레이즈를 믹스하여 새로운 프레이즈를 만들려는 경우에 유용합니다.



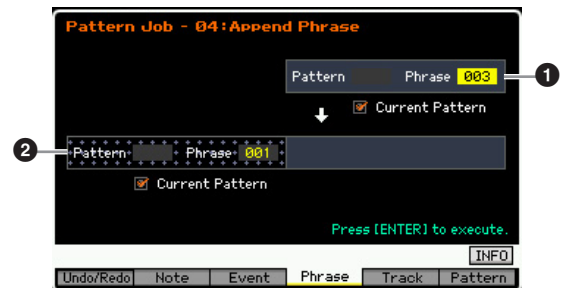
- ① 원본 프레이즈
- ② 원본 프레이즈 및 대상 프레이즈

믹스할 패턴 번호(01~64) 및 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다. 이 작업을 실행하여 선택한 2개의 사용자 프레이즈(①과 ②)의 모든 데이터를 믹스한 후 그 결과를 프레이즈 ②에 배치합니다.

주 이 작업을 샘플 보이스가 있는 프레이즈에 적용하면 샘플 보이스는 믹스되지 않습니다.

04: Append Phrase

하나의 프레이즈(①)를 다른 프레이즈(②)의 끝에 첨부하여 좀 더 긴 하나의 프레이즈를 만듭니다.



- ① 원본 프레이즈
- ② 원본 프레이즈 및 대상 프레이즈

첨부할 패턴 번호(01~64) 및 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다. 이 작업을 실행하면 하나의 프레이즈(①)가 다른 프레이즈(②)의 끝에 첨부됩니다.

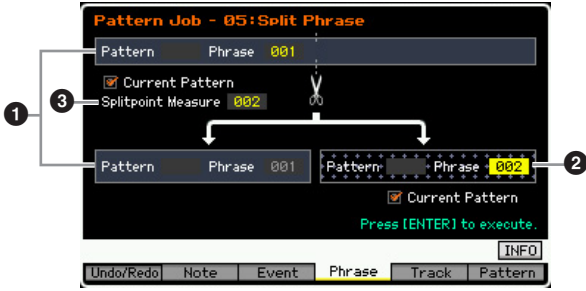
주 이 작업이 샘플 보이스를 사용하는 프레이즈에 적용되면 소스 프레이즈(①)의 샘플 보이스가 첨부되지 않습니다.

주 이 작업으로 인해 패턴 길이가 256소절 이상이 되면 오류 메시지가 표시되고 작업이 중단됩니다.

- 패턴 작업
- 패턴 모드
- 보이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 샘플링 모드 1
- 샘플링 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹스 모드
- 샘플링 모드 2
- 마스터 모드
- 우렐리티 모드
- 패턴 모드

05: Split Phrase

선택한 프레이즈(1)를 2개의 독립된 프레이즈(1 및 2)로 분리합니다. 프레이즈 1이 분리점(3)에서 분리됩니다.



1 원본 프레이즈

패턴 번호(01~64) 및 프레이즈 번호(001~256)를 선택하여 분리할 원본 프레이즈를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 원본 프레이즈의 분리점(3) 이전 부분이 분리됩니다.

2 대상 프레이즈

패턴 번호(off, 01~64) 및 프레이즈 번호(off, 001~256)를 선택하여 분리 대상 프레이즈를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 분리점 이후 부분이 이 분리 대상 프레이즈로 복사됩니다. 패턴이나 프레이즈를 "off"로 설정하면 원본 프레이즈의 분리점 이후 부분이 삭제됩니다.

주의사항

이 작업을 실행하면 분리 대상 프레이즈(2)에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

3 분리점 조절

프레이즈가 분리될 소절(002~256)을 결정합니다.

06: Get Phrase from Song

송에서 시퀀스 트랙 데이터의 한 세그먼트를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다. 이 작업은 송에서 드럼이나 베이스 패턴을 검색하여 이를 패턴으로 사용하려는 경우에 유용합니다.



1 소스 송, 트랙 및 소절

송의 소스 송 번호(01~64), 트랙 번호(01~16) 및 소절 범위(001~999)를 결정합니다. 지정된 소절 범위가 257개 이상이면 화면에 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이런 경우에는 범위가 256소절 이내가 되도록 소절을 다시 설정하십시오.

2 대상 프레이즈

프레이즈 번호(001~256)를 선택하여 대상 프레이즈를 결정합니다. 대상 프레이즈는 현재 패턴의 프레이즈 중에서 지정할 수 있습니다.

주의사항

복사 대상의 기존 데이터는 덮어쓰기 됩니다.

3 Copy Sample Voice

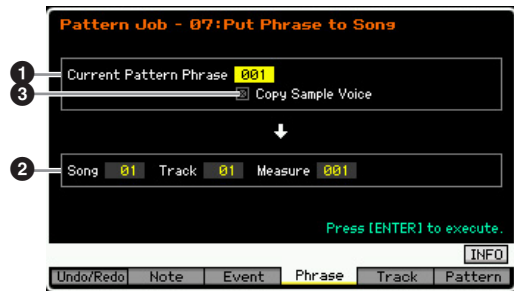
Copy Sample 체크 박스를 클릭하면 소스 데이터에서 사용되는 샘플 보이스가 대상 프레이즈에 샘플 보이스로 복사되어 대상 패턴 트랙에 지정됩니다. 샘플 보이스를 사용하여 트랙을 복사하는 경우에는 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다. 샘플 보이스 데이터의 대상 패턴(현재 패턴)에 가용 메모리가 없는 경우에는 화면에 경고 메시지가 나타나고 샘플 보이스 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우에는 샘플 작업 02: Delete에서 사용하지 않는 샘플을 삭제한 다음 다시 시도합니다.

주의사항

실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 보이스 복사 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

07: Put Phrase to Song

선택한 사용자 프레이즈를 선택한 송의 지정된 영역으로 복사합니다.



1 소스 프레이즈

복사할 프레이즈 번호(001~256)를 결정합니다.

2 대상 송, 트랙 및 소절

대상 송 번호(01~64), 트랙 번호(01~16) 및 소절 범위(001~999)를 결정합니다.

주의사항

복사 작업을 실행하면 대상 트랙 및 소절 범위에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

3 샘플 보이스 복사

Copy Sample 체크 박스를 클릭하면 소스 프레이즈에서 사용되는 샘플 보이스가 대상 송에 샘플 보이스로 복사되어 대상 송 트랙에 지정됩니다. 샘플 보이스를 사용하여 프레이즈를 복사하는 경우에는 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다. 샘플 보이스 데이터의 대상 송에 가용 메모리가 없는 경우에는 화면에 경고 메시지가 나타나고 샘플 보이스 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우에는 샘플 작업 02: Delete에서 사용하지 않는 샘플을 삭제한 다음 다시 시도합니다.

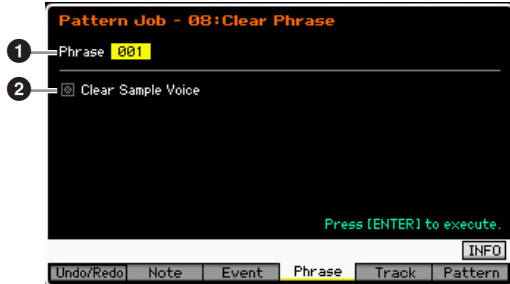
보이시 모드
패턴 모드
송 모드
패턴 모드
마스터 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틀러비 모드
퍼밍 모드

주의사항

실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 보이스 복사 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

08: Clear Phrase

선택한 프레이즈에서 모든 데이터를 삭제합니다.



1 프레이즈

삭제할 프레이즈 번호(001~256)를 결정합니다.

2 샘플 보이스 삭제

해당 체크 박스를 클릭하면 위에서 지정된 프레이즈에서 사용되는 샘플 보이스도 삭제됩니다.

주의사항

실행 취소/재실행(154페이지) 작업으로는 샘플 삭제 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

[F5] Track Jobs

01: Copy Track

선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사합니다. 패턴 생성 중에 다른 패턴에서 트랙 데이터를 사용하려는 경우에 유용합니다.



1 소스 트랙

2 대상 트랙

소스 및 대상의 패턴 번호(01~64), 악절(A~P) 및 트랙(01~16)을 각각 결정합니다.

주의사항

복사 대상의 기존 데이터는 덮어쓰기 됩니다.

3 복사할 데이터 형식

복사할 데이터의 형식을 결정합니다.

설정: Sequencer Event(트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter(모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

주

샘플 보이스 데이터의 대상 패턴에 이용 가능한 메모리가 없는 경우에는 화면에 경고 메시지가 나타나고 샘플의 체크 박스를 클릭한 경우에도 샘플 보이스 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우에는 샘플 작업 02: Delete에서 사용하지 않는 샘플을 삭제한 다음 다시 시도합니다.

주의사항

실행 취소/재실행(154페이지) 작업으로는 샘플 삭제 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

02: Exchange Track

이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 163페이지를 참조하십시오.

03: Mix Track

이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 163페이지를 참조하십시오.

04: Clear Track

선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.



1 트랙

악절(A~P, all) 및 트랙(01~16, all)을 지정하여 삭제할 트랙을 결정합니다.

2 삭제할 데이터 형식

삭제할 데이터의 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event(트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter(모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

주의사항

실행 취소/재실행 작업으로는 샘플 데이터가 들어있는 트랙에 대해 삭제 작업을 취소/재실행할 수 없습니다.

주

Sample Voice 체크 박스를 클릭한 경우에도 SDRAM의 파형은 이 작업으로 삭제할 수 없습니다. 지정된 송에서 사용되는 샘플 보이스에 할당된 파형을 삭제하려면 샘플링 작업 모드의 삭제 작업(131페이지)을 사용하십시오.

패턴 모드
보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틀러티 모드
패턴 모드

05: Normalize Play Effect

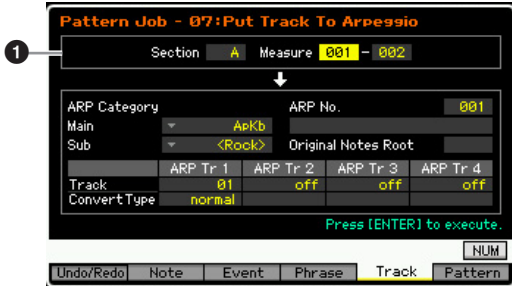
이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 163페이지를 참조하십시오.

06: Divide Drum Track

이 작업은 송 작업 모드에서와 동일합니다. 163페이지를 참조하십시오.

07: Put Track to Arpeggio

트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다. 최대 16개의 고유한 음 번호를 아르페지오 트랙에 녹음할 수 있습니다. 16개를 초과하는 음 번호가 MIDI 시퀀스 데이터에 녹음된 경우에는 변환 작업이 한도를 초과한 음을 줄입니다. 따라서 아르페지오 생성 시 특히 4개 트랙을 모두 사용할 때는 최대 16개 음만 녹음해야 합니다.



1 범위

악절(A~P) 및 소절(001~256)을 지정하여 아르페지오 데이터로 변환될 범위를 결정합니다.

그 외 파라미터는 송 작업 모드에서와 동일합니다. 165페이지를 참조하십시오.

[F6] Pattern Jobs

01: Copy Pattern

선택한 소스 패턴에서 모든 데이터를 선택한 대상 패턴으로 복사합니다.



1 소스 패턴

2 대상 패턴

패턴 번호(01~64) 및 악절(A~P, all)을 선택하여 소스 패턴과 대상 패턴을 결정합니다. 소스 악절을 "all"로 설정하면 대상 악절도 자동으로 "all"로 설정되어 모든 소스 패턴 데이터가 대상으로 복사됩니다.

3 패턴 체인 복사

이 체크 박스를 클릭하면 패턴 체인 데이터가 패턴 데이터와 함께 복사됩니다.

02: Append Pattern

하나의 패턴(1)을 다른 패턴(2)의 끝에 첨부하여 좀 더 긴 하나의 패턴을 만듭니다. 사실상, 소스 패턴(1)을 구성하는 프레임즈가 대상 패턴(2)을 구성하는 프레임즈의 끝에 첨부됩니다. 이 작업은 여러 패턴을 함께 연결하려는 경우에 유용합니다.



1 원본 패턴

2 원본 패턴 및 대상 패턴

패턴 번호(01~64) 및 악절(A~P)을 각각 선택하여 연결할 2개 패턴을 결정합니다. 이 작업을 실행하면 하나의 패턴(1)이 다른 패턴(2)의 끝에 첨부됩니다. 이 작업으로 대상 패턴(2)이 덮어쓰기 됩니다.

패턴

크로노미터
 크로노미터
 크로노미터
 송 모드
 패턴 모드
 마스터 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 수리 모드
 패턴 모드

③ 원본 프레이즈 유지

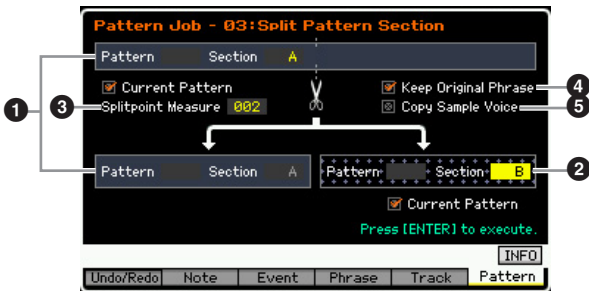
이 체크 박스를 클릭하면 새로 첨부된 패턴 데이터와 함께 원본 대상 패턴 데이터가 메모리에 그대로 유지됩니다. Keep Original Phrase 체크 박스를 클릭하면 첨부된 프레이즈 데이터를 저장할 데이터를 포함한 트랙 수의 2배만큼 빈 사용자 프레이즈 수가 필요합니다. 필요한 공간을 사용할 수 없는 경우에는 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이런 경우에는 프레이즈 삭제 작업을 이용하여 사용하지 않는 프레이즈를 삭제한 다음 다시 시도합니다. 이 체크 박스를 클릭하지 않으면 원본 대상 패턴이 삭제되고 새로 만들어진 프레이즈로 대체됩니다.

주 이 작업이 샘플 보이스를 사용하는 패턴에 적용되면 소스 프레이즈(1)의 샘플 보이스는 첨부되지 않습니다.

주 이 작업으로 인해 패턴 길이가 256소절 이상이 되면 오류 메시지가 표시되고 작업이 중단됩니다.

03: Split Pattern

선택한 패턴(1)을 2개의 독립된 패턴(1 및 2)으로 분리합니다. 패턴 1이 분리점(3)에서 분리됩니다. 사실상, 소스 패턴(1)을 구성하는 프레이즈가 분리되고 분리점 이후 분리된 프레이즈가 대상 패턴의 트랙에 지정됩니다.



1 원본 패턴

패턴 번호(01~64) 및 악절(A~P)을 선택하여 분리할 원본 패턴을 결정합니다. 이 작업을 실행하면 원본 프레이즈의 분리점 이전 부분이 분리됩니다.

2 대상 패턴

패턴 번호(01~64) 및 악절(off, A~P)을 선택하여 분리 대상 패턴을 결정합니다. 이 작업을 실행하면 분리점 이후 부분이 이 분리 대상 패턴으로 이동합니다. 패턴 번호나 악절을 "off"로 설정하면 원본 패턴(1)의 분리점(3) 이후 부분이 삭제됩니다.

주의사항

이 작업을 실행하면 분리 대상 패턴(2)에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

3 분리점 소절

패턴이 분리될 소절을 지정합니다.

설정: 002~256

4 원본 프레이즈 유지

이 체크 박스를 클릭하면 원본 패턴의 프레이즈가 메모리에 그대로 유지되고 분리 작업의 결과는 빈 프레이즈에 쓰여집니다. Keep Original Phrase 체크 박스를 클릭하면 첨부된 프레이즈 데이터를 저장할 데이터를 포함한 트랙 수의 2배만큼 빈 사용자 프레이즈 수가 필요합니다. 필요한 공간을 사용할 수 없는 경우에는 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이 경우에는 프레이즈 삭제 작업으로 사용하지 않는 프레이즈를 삭제한 다음 다시 시도합니다.

이 체크 박스를 클릭하지 않으면 원본 패턴을 구성하는 프레이즈가 삭제되고 새로 만들어진 프레이즈로 대체됩니다.

5 샘플 보이스 복사

이 체크 박스를 클릭하면 샘플 보이스(원본 패턴에 포함된 경우)가 대상 패턴으로 복사됩니다.

04: Clear Pattern

지정된 패턴을 삭제합니다. 선택한 패턴의 지정된 악절만 삭제할 수도 있습니다.



1 삭제할 패턴 (패턴 및 악절)

삭제할 패턴을 결정합니다. 패턴을 "all"로 설정하면 모든 패턴 데이터가 삭제됩니다. 악절을 "all"로 설정하면 선택한 패턴에서 모든 데이터가 삭제됩니다.

2 패턴 체인 삭제

이 체크 박스를 클릭하면 패턴 체인 데이터도 삭제됩니다. 이 체크 박스를 클릭하지 않으면 패턴 체인 데이터는 삭제되지 않습니다.

주 지정된 악절에 샘플 보이스가 사용되는 경우에도 SDRAM의 파형은 이 작업으로 삭제할 수 없습니다. 지정된 악절에 사용되는 샘플 보이스에 할당된 파형을 삭제하려면 샘플링 작업 모드의 삭제 작업(135페이지)을 사용하십시오.

송/패턴 재생을 위한 다중 보이스 톤 제너레이터 설정 (믹싱 모드)

보이스 모드
퍼포먼스 모드
인스트루먼트 모드
1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파밍 모드

송/패턴 재생을 위한 톤 제너레이터 블록 설정을 믹싱이라고 합니다. 믹싱 모드를 사용하여 각 파트에 대한 보이스 및 이펙트 설정을 변경할 수 있습니다.
믹싱 모드로 들어가려면 송 모드나 패턴 모드에서 [MIXING] 버튼을 누릅니다.

주 보이스 모드, 퍼포먼스 모드 또는 마스터 모드에서는 믹싱 모드를 불러올 수 없습니다.

믹싱 모드 구조

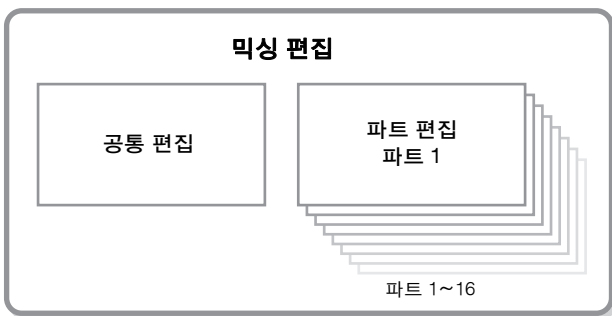
이 부분에서는 믹싱 모드에 대한 자세한 내용과 믹싱 모드에서 수행할 수 있는 작업에 대해 설명합니다.

믹싱 정보

송/패턴 모드에서 내부 톤 제너레이터 블록은 다중 보이스 톤 제너레이터로 기능하여 다중 채널을 구성하는 MIDI 시퀀스 데이터를 수신하고 처리합니다. 다중 보이스 톤 제너레이터에 대한 설정을 통틀어 "믹싱"이라고 합니다. 각 송이나 패턴에 대해 믹싱 프로그램이 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 다른 믹싱 프로그램을 불러올 수 있습니다.

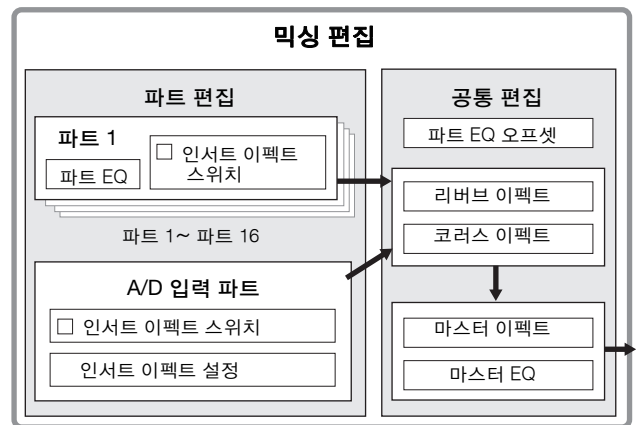
공통 편집 및 파트 편집

믹싱 편집 모드는 2개의 하위 모드인 공통 편집과 파트 편집으로 구성되어 있습니다. 공통 편집을 사용하면 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 컨트롤러 설정 등 모든 파트에 공통되는 전반적인 설정을 편집할 수 있습니다. 파트 편집을 통해서 해당 송/패턴 트랙별로 각각 16개 파트에 대한 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다.



믹싱 모드의 이펙트 및 이퀄라이저 구조

믹싱 모드에서는 2개의 EQ 블록과 3개의 이펙트 블록을 사용할 수 있습니다.
믹싱 모드의 2개 EQ 블록은 파트 EQ와 마스터 EQ입니다. 파트 EQ는 각 믹싱 파트에 적용되며 파트 편집의 EQ 화면(195페이지)에서 설정할 수 있습니다. 또한, 파트 EQ 파라미터는 공통 편집의 파트 EQ 화면(192페이지)에서 모든 파트에 대해 동시에 조절할 수 있습니다. 마스터 EQ는 전체 사운드(모든 믹싱 파트)에 적용되며 공통 편집의 Master EQ 화면(193페이지)에서 설정할 수 있습니다.
믹싱 모드의 이펙트 블록은 리버브, 코러스 및 마스터 이펙트입니다. 리버브와 코러스는 전체 사운드에 적용되며 관련 파라미터는 공통 편집의 Reverb/Chorus 화면(193페이지)에서 설정할 수 있습니다. 리버브/코러스의 깊이(전송 레벨)는 파트 편집의 Connect 화면(193페이지)에서 각 파트에 대해 설정할 수 있습니다. 마스터 이펙트는 전체 사운드(모든 믹싱 파트)에 적용되며 공통 편집의 Master Effect 화면(193페이지)에서 설정할 수 있습니다.



믹싱 모드에서의 인서트 이펙트

위의 3개 이펙트 블록 이외에도 특수 인서트 이펙트를 믹싱 모드에서 사용할 수 있습니다. 인서트 이펙트를 16개의 모든 파트에 동시에 적용할 수는 없습니다. MOTIF XF에는 8개의 인서트 이펙트가 있어 1~16 파트 및 A/D 입력 파트 중에서 최대 8개 파트를 개별적으로 처리할 수 있습니다. 믹싱 재생 모드의 Audio Part 화면(191페이지) 및 1~16 화면(190페이지)에서 인서트 이펙트 스위치 파라미터를 설정하여 인서트 이펙트가 적용될 파트를 지정할 수 있습니다.

인서트 이펙트의 가장 일반적인 용도는 압축이나 다이나믹 프로세싱을 각 파트에 적용하거나, 디스토션 또는 로터리 스피커와 같이 한 파트에만 사용될 특수 이펙트를 적용하는 것입니다.

인서트 이펙트 파라미터는 다음 화면에서 설정할 수 있습니다.

파트 1~16:

파트 1~16 각각의 인서트 이펙트 파라미터는 믹싱 보이스 편집(198페이지)의 Insertion A/B 화면 및 Connect 화면에서 각 파트에 지정된 보이스를 편집하여 설정할 수 있습니다. 편집된 보이스는 믹싱 보이스가나 사용자 보이스로 저장할 수 있습니다(199페이지).

A/D 입력 파트:

A/D 입력 파트의 인서트 이펙트 파라미터는 공통 편집의 Insertion A/B 화면(193페이지)에서 설정할 수 있습니다.

믹싱 보이스

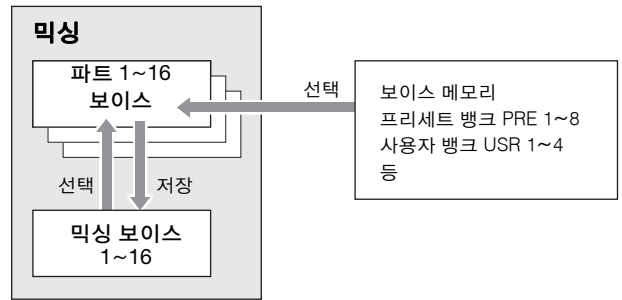
각각의 송/패턴 믹싱에 대해 최대 16개의 일반 보이스를 저장할 수 있습니다. 이러한 형식의 보이스를 믹싱 보이스라 합니다.

일반적으로 보이스 모드에서 저장된 보이스가 각 믹싱 파트에 지정됩니다. 이런 방식으로 송/패턴 믹싱에 사용되는 보이스를 편집하거나 삭제하면 만들어진 송/패턴의 보이스가 예기치 않게 변경될 수 있습니다.

이러한 우발적인 사운드 변경을 방지하기 위해 믹싱 보이스가 제공됩니다. 이 기능을 사용하려면 사용자 बैं크 1~4에서 보이스를 불러와 선택한 보이스를 믹싱 보이스 बैं크에 저장하고 원하는 파트에 지정한 다음 필요에 따라 믹싱을 편집합니다. 또한, 믹싱 모드에서 보이스를 편집한 후 보이스를 믹싱 보이스로 저장하십시오.

각 믹싱 프로그램, 다시 말해서, 각 송/패턴에 최대 16개의 믹싱 보이스가 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 새로 선택한 송/패턴에 속한 다른 믹싱을 불러올 수 있습니다.

특정 송/패턴의 믹싱 보이스를 다른 송/패턴에 사용하려면 믹싱 보이스 작업 모드에서 복사 작업(200페이지)을 실행합니다.



모든 송과 패턴에 최대 256개의 믹싱 보이스를 저장할 수 있습니다. 따라서 16개의 송에 16개의 보이스를 저장하면 믹싱 보이스 메모리가 가득 차서 추가 보이스를 저장할 수 없습니다.

이런 경우에는 삭제 작업(200페이지)으로 믹싱 보이스 작업 모드에서 불필요한 믹싱 보이스를 삭제합니다.

주 Mixing Voice Information 창(199페이지)을 통해 현재 사용하지 않는(사용 가능한)메모리 용량을 확인할 수 있습니다.

믹싱 설정 절차

- 1 송이나 패턴 모드에서 편집할 송이나 패턴을 선택합니다.
- 2 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 모드로 들어갑니다. 믹싱 재생의 파트 1~16 화면(190페이지)이 나타납니다.
- 3 보이스를 선택하고 파트 1~16 화면이나 Audio Part 화면에서 각 파트에 볼륨, 팬 등의 다른 파라미터를 설정합니다.
- 4 모든 파트에 공통되는 파라미터나 각 파트 전용 파라미터를 설정합니다.

마스터 이펙트, 마스터 EQ, 컨트롤러 설정과 같이 모든 파트에 공통되는 파라미터를 편집하려면 Mixing Play 화면에서 [EDIT] 버튼을 누른 다음 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 Common Edit 화면(192페이지)으로 들어갑니다.

믹싱 파트 파라미터를 보다 세부적으로 편집하려면 [EDIT] 버튼을 눌러 파트 편집 모드(194페이지)로 들어간 다음 숫자 버튼 [1]~[16] 중에서 원하는 버튼을 누릅니다. 오디오 파트의 파라미터를 편집하려면 믹싱 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 누르고 [COMMON EDIT] 버튼을 누른 다음 [F4] 버튼을 눌러 Audio In 화면(193페이지)을 불러옵니다.

- 5 파트에 지정된 보이스를 원하는 대로 편집합니다.**
 각 파트에 지정된 보이스를 편집하려면 Mixing Play 화면에서 [F6] 버튼을 눌러 Mixing Voice Edit 화면(198페이지)을 불러옵니다.
 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 공통 편집 모드(200페이지)를 불러올 수 있습니다.
 숫자 버튼 [1]~[8] 중에서 하나를 눌러 믹싱 보이스 요소(Element) 편집 모드(200페이지)를 불러올 수 있습니다.

- 6 편집한 보이스를 필요에 따라 믹싱 보이스로 저장합니다.**

믹싱 보이스 편집 모드에서 [STORE] 버튼을 눌러 Mixing Voice Store 창(199페이지)을 불러옵니다.

- 7 편집한 믹싱 프로그램을 송/패턴에 저장합니다.**
 송 재생 모드에서 [STORE] 버튼을 눌러 Song Store 창이나 Pattern Store 창을 불러옵니다. 저장에 대한 자세한 내용은 144페이지를 참조하십시오.

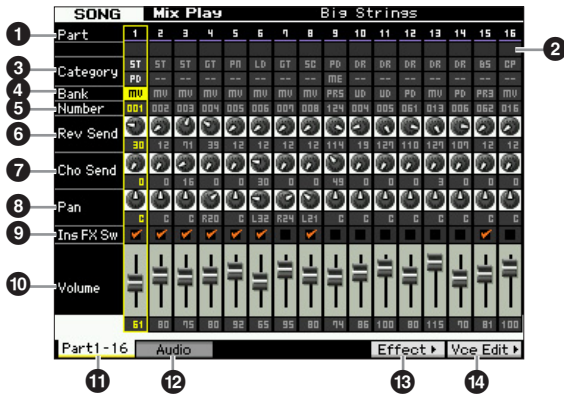
- 8 [SONG] 또는 [PATTERN] 버튼을 눌러 믹싱 모드에서 이전 모드로 나갑니다.**

믹싱 재생 모드

송 모드나 패턴 모드에서 [MIXING] 버튼을 누르면 Mixing Play 화면이 나타납니다. 송/패턴을 만드는 데 중요한 믹싱 파라미터를 이 화면에서 편집할 수 있습니다.

Mixer 화면의 파트 설정 — [F1] Part 1~16

여기에서 각 믹싱 파트에 대한 주요 파라미터를 편집할 수 있습니다. 송 생성을 위한 기본적인 파라미터가 믹싱 파트 편집 모드의 Output 화면(194페이지)과 Voice 화면(194페이지)에서 나타나는 이 화면에 모여 있습니다. 여기에서 실행한 설정은 믹싱 파트 편집 모드의 화면에서 해당 파라미터에 자동으로 적용되며, 그 반대로도 적용됩니다.



- 1 파트 (표시만)**
 파트 번호를 나타냅니다. [TRACK] 램프가 켜지면 숫자 버튼 [1]~[16]으로 파트를 선택할 수 있습니다.
- 2 음소거/솔로/편집 (표시만)**
 각 파트의 상태를 나타냅니다. [MUTE] 램프가 켜지면 숫자 버튼 [1]~[16]으로 각 파트에 대한 음소거 켜짐/꺼짐(on/off) 상태를 전환할 수 있습니다. [SOLO] 램프가 켜지면 숫자 버튼 [1]~[16]으로 파트를 선택할 수 있습니다.
 설정: (음소거), (솔로), (편집 표시등)
 편집 표시등
 파트의 믹싱 보이스가 수정되었지만 아직 저장되지는 않았음을 나타냅니다.

- 3 카테고리 (표시만)**
 현재 보이스에 대한 2개의 메인 카테고리를 나타냅니다. [CATEGORY SEARCH] 램프가 켜지면 카테고리 검색 기능을 사용하여 원하는 보이스를 선택할 수 있습니다. 선택한 보이스의 이름이 화면 우측 상단에 나타납니다.

- 4 뱅크**
- 5 번호**
 선택한 보이스를 결정합니다. [PROGRAM] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) [PRE 1]~[USER DR] 버튼, [A]~[H] 버튼 및 [1]~[16] 버튼을 사용하여 원하는 보이스를 선택합니다. 선택한 보이스의 이름이 화면 우측 상단에 나타납니다.
 설정:
 번호: 1~128
 뱅크: PR1~8(프리셋 1~8), US1~4(사용자 1~4), GM, GD(GM 드럼), PD(프리셋 드럼), UD(사용자 드럼), SP(샘플 보이스), MV(믹싱 보이스)

- 6 Rev Send (리버브 전송)**
 각 파트의 리버브 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 리버브 이펙트가 뚜렷해집니다.
 설정: 0~127

- 7 Cho Send (코러스 전송)**
 각 파트의 코러스 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 코러스 이펙트가 뚜렷해집니다.
 설정: 0~127

- 8 팬**
 각 파트에 대한 스테레오 필드의 위치를 결정합니다.
 설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

9 Ins FX Sw (인서트 이펙트 스위치)

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 on으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 이 파라미터는 인서트 이펙트를 적용해야 하는 파트/보이스에 대해 on으로 설정해야 합니다.

MOTIF XF에는 8개의 인서트 이펙트 시스템이 있어 이 파라미터를 8개 파트에 대해 모두 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 이미 켜져 있을 경우 추가 파트에 대해 파라미터를 설정할 수 없습니다. 이런 경우에는 다른 파트의 스위치를 꺼야만 원하는 파트의 스위치를 켤 수 있습니다. 인서트 이펙트는 A/D 입력 파트를 포함하여 최대 8개의 파트에 동시에 사용할 수 있습니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

10 음량

파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

11 [F1] Part 1~16

Audio Mixer 화면에서 이 화면을 불러옵니다.

12 [F2] Audio (오디오 파트)

오디오 입력 설정을 위해 Audio Part 화면을 불러옵니다.

13 [F5] Effect

공통 편집 모드의 Effect 화면(193페이지)을 불러옵니다.

14 [F6] Vce Edit (믹싱 보이스 편집)

믹싱 보이스 편집 모드로 들어가 현재 파트에 지정된 보이스를 편집할 수 있습니다. 드럼 보이스 또는 샘플 보이스가 현재 파트에 지정되면 이 버튼이 나타나지 않고 믹싱 보이스를 사용할 수 없습니다.

오디오 입력 설정—[F2] Audio

이 화면에서 [A/D INPUT] 커넥터와 IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에 사용 가능)에서 입력된 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 송 생성을 위한 기본적인 파라미터가 믹싱 공통 편집 모드의 Audio In 화면(193페이지)에서 나타나는 이 화면에 모여 있습니다. 여기에서 실행한 설정은 믹싱 공통 편집 모드의 화면에서 동일한 파라미터에 적용되며, 그 반대로도 적용됩니다.



1 파트 (표시만)

파트 번호를 나타냅니다.

AD(A/D 입력 파트)

A/D INPUT 커넥터에서 입력된 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

FW(FireWire)

IEEE1394 커넥터(선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에 사용 가능)에서 입력된 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기의 오디오 신호가 FW 포트 3, 4를 통해 컴퓨터에서 전송됩니다.

여기에서 실행한 설정은 자동으로 파트 1~16 화면(190페이지)의 해당 파라미터에 적용됩니다.

2 Rev Send (리버브 전송)

3 Cho Send (코러스 전송)

4 팬

5 Ins FX Sw (인서트 이펙트 스위치)*

6 음량

* A/D 입력 파트에만 사용 가능

보이스 모드

피포먼스 모드

샘플링 모드 1

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

파워 모드

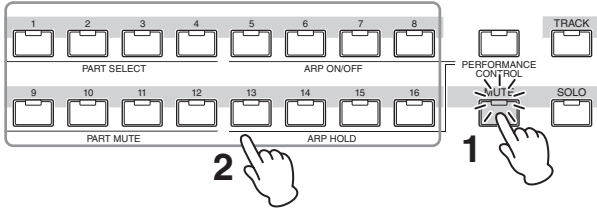
믹싱 편집

믹싱 편집 모드를 사용하여 음량 밸런스, 팬 위치 및 이펙트 등의 일반적인 믹서 설정을 제어할 수 있어 송/패턴 데이터를 미세 조정할 수 있습니다. 믹싱 편집은 파트 편집과 공통 편집으로 구성됩니다.

유용한 믹싱 편집 기능

특정 파트 켜기/끄기 (음소거 기능)

음소거 기능을 사용하여 각 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.



1 [MUTE] 버튼을 누릅니다.

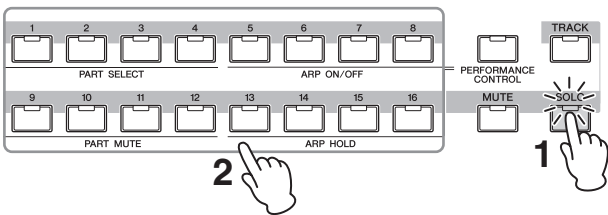
[MUTE] 램프가 켜지며, 이는 각 파트를 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.

2 숫자 버튼 [1]~[16] 중에서 하나를 누릅니다.

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

특정 파트 솔로 연주

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



1 [SOLO] 버튼을 누릅니다.

[SOLO] 램프가 켜져 있으며, 이는 특정 파트를 솔로 연주할 수 있음을 나타냅니다.

2 숫자 버튼 [1]~[16] 중에서 하나를 누릅니다.

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

주 음소거 및 솔로 기능을 종료하려면 [TRACK] 또는 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

[E] 표시등

믹싱 재생 또는 편집 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 LCD 화면의 우측 상단 모서리에 [E] (편집 표시등)가 나타납니다. 이 표시등은 현재 믹싱이 변경되었지만 아직 저장 되지는 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 54페이지의 지침을 따릅니다.



비교 기능

비교 기능을 사용하여 방금 편집한 믹싱과 원래 편집되지 않은 상태 사이를 전환하면서 편집이 사운드에 어떻게 적용되는지를 들어볼 수 있습니다. 비교 기능 사용에 대한 자세한 내용은 54페이지의 보이스 모드에서 동일한 기능을 참조하십시오.

생성된 믹싱 저장

생성된 믹싱 설정은 송이나 패턴 데이터의 일부로 저장할 수 있습니다. 송/패턴 저장에 대한 자세한 내용은 144페이지와 177페이지를 참조하십시오.

공통 편집 파라미터

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

공통 편집 모드를 사용하여 모든 믹싱 파트에 공통되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

컨트롤러 설정 — [F1] General

각 송/패턴에 대한 노브 및 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼의 기능을 결정합니다. 이 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Other 화면(104페이지)의 기능과 동일합니다.

보이스 모드 퍼포먼스 모드 1 송 모드 패턴 모드 2 마스터 모드 우틀러 모드 드로틀러 모드 퍼싱 모드

마스터 이펙트 및 마스터 EQ 설정— [F2] MasterFX (마스터 이펙트)

[SF2] MasterFX (마스터 이펙트)

이 화면에서 마스터 이펙트의 형식과 파라미터를 설정할 수 있습니다.

이 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Master Effect 화면(104페이지)의 기능과 동일합니다.

[SF3] MasterEQ

이 화면에서는 선택한 믹싱의 모든 파트에 5대역 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.

이 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Master EQ 화면(105페이지)의 기능과 동일합니다.

오디오 입력 파트 설정—[F4] Audio In

A/D INPUT 커넥터 및 IEEE1394 커넥터에서 입력한 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

선택 사양인 FW16E가 설치된 경우에만 FW 설정을 사용할 수 있습니다.

[SF1] Output

이 화면에서는 리버브/코러스 이펙트로 보내는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 설정하고 오디오 입력 파트에 대한 출력 잭 지정을 설정할 수 있습니다.

이 화면의 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Output 화면(106페이지)의 기능과 동일합니다.

[SF2] Connect

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

이 화면의 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Insertion Effect Connection 화면(106페이지)의 기능과 동일합니다.

[SF3] Ins A (인서트 이펙트 A)

[SF4] Ins B (인서트 이펙트 B)

이 화면에서 인서트 이펙트의 형식과 파라미터를 설정할 수 있습니다.

이 화면의 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Insertion Effect A/Insertion Effect B 화면(107페이지)의 기능과 동일합니다.

이펙트 설정—[F5] Effect

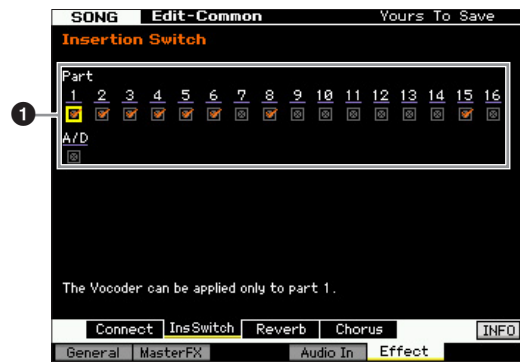
다음 화면에서는 이펙트 연결 및 다른 파라미터 값을 설정할 수 있습니다. 믹싱 모드의 이펙트 구조에 대한 자세한 내용은 24페이지를 참조하십시오.

[SF1] Connect

이 화면에서는 전송 레벨에 대한 리버브/코러스 이펙트, 이펙트 팬 및 코러스의 리턴 레벨을 설정할 수 있습니다. 이 화면의 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Connection 화면(107페이지)의 기능과 동일합니다.

[SF2] Ins Switch (인서트 이펙트 스위치)

이 화면에서는 8개의 인서트 이펙트에 지정될 파트를 선택할 수 있습니다(믹싱 파트 1~16 및 오디오 입력 파트에서).



① 파트 1~16, A/D

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 on으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 작동합니다. 이 파라미터는 인서트 이펙트를 적용해야 하는 파트/보이스에 대해 on으로 설정해야 합니다.

MOTIF XF에는 8개의 인서트 이펙트 시스템이 있어 이 파라미터를 8개 파트에 대해 모두 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 이미 켜져 있을 경우 추가 파트에 대해 파라미터를 설정할 수 없습니다. 이런 경우에는 다른 파트의 스위치를 꺼야만 원하는 파트의 스위치를 켤 수 있습니다.

주 오디오 입력 파트의 경우 믹싱 공통 편집 모드의 Insertion A/B 화면(193페이지)에서 인서트 이펙트 형식/파라미터를 설정할 수 있습니다. 파트 1~16의 경우 해당 설정이 각 파트에 지정된 보이스에 포함되어 있어 믹싱 편집 모드에서 인서트 이펙트 형식/파라미터 설정을 할 수 없습니다. 각 파트에 대한 인서트 이펙트 설정을 편집하려면 믹싱 보이스 편집 모드로 들어간 다음 보이스에 대한 이펙트 설정을 편집하십시오.

[SF3] Reverb

[SF4] Chorus

이들 화면의 Type 열에서 리버브/코러스 형식을 선택할 수 있습니다. Preset 열에서 선택한 리버브/코러스 형식의 다양한 파라미터의 사전 프로그래밍된 설정을 불러오는 템플릿 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 화면들에서는

선택한 이펙트 형식의 각 파라미터를 수동으로 개별 설정할 수 있습니다.
이 화면들의 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드에서 Reverb 화면과 Chorus 화면(108페이지)의 기능과 동일합니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200

파트 편집 파라미터

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1]~[16] 파트 선택

파트 편집 모드에서는 보이스, 아르페지오, EG 및 EQ 설정 등 개별 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

선택한 파트 화면/4개의 파트 화면

퍼포먼스 파트 편집 모드와 같이 믹싱 파트 편집 모드에서도 2개 형식의 화면을 사용할 수 있습니다. 그 중 하나의 화면에서는 현재 선택되어 있는 파트의 파라미터를 편집할 수 있고, 다른 형식의 화면에서는 4개의 파트에 대한 파라미터를 확인할 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이 둘 두 형식 사이를 전환할 수 있습니다. [F2] ARP Main 및 [F3] ARP Other 화면에 대해서는 4개의 파트에 대한 화면을 사용할 수 없습니다.

편집할 파트 선택

[1]~[16] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 파트를 선택합니다.

주 음소거 및 솔로 같은 유용한 기능에 대한 자세한 내용은 192 페이지를 참조하십시오.

파트 기본 설정—[F1] Voice

[SF1] Voice

이 화면에서는 현재 파트와 보이스에 대한 MIDI 수신 채널을 지정할 수 있습니다. 수신 채널(1) 이외의 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Voice 화면(109페이지)의 파라미터와 동일합니다.



1 수신 채널

선택한 파트에 대한 MIDI 수신 채널을 결정합니다. MIDI 데이터가 여러 채널에서 동시에 수신될 수 있으므로 원하는 컨트롤 데이터가 전송되고 있는 특정 채널에 맞춰 이 파라미터를 설정해야 합니다.

설정: 01~16, off

[SF2] Output

이 화면에서는 각 파트에 대한 리버브/코러스 깊이 및 출력 잭 지정을 설정할 수 있습니다. 이 화면의 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Output 화면(110페이지)의 기능과 동일합니다.

[SF3] Other

이 화면에서는 피치 벤드와 세기 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면의 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Other 화면(111페이지)의 기능과 동일합니다.

아르페지오 기본 설정—[F2] ARP Main (아르페지오 메인)

이 화면은 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 화면 하단에 표시된 파라미터의 설정을 [SF1]~[SF5] 버튼에 등록할 수 있습니다.

이 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Arpeggio Main 화면(112페이지)의 기능과 동일합니다.

아르페지오의 리듬감 변경—[F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍 및 세기를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.

이 화면의 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Arpeggio Other 화면(114페이지)의 기능과 동일합니다.

EG 설정—[F4] EG (엔벨로프 제너레이터)

이 설정들로 건반을 누르는 순간부터 건반에서 손을 떼는 순간까지의 사운드 이동을 제어할 수 있습니다. 차단 주파수와 공명을 설정하여 톤 밝기를 조절할 수도 있습니다. 이 화면의 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 EG 화면(115페이지)의 기능과 동일합니다.

이퀄라이저(EQ) 설정 — [F5] EQ (이퀄라이저)

각 파트에 3대역 파라메트릭 EQ를 적용하여 사운드를 조절할 수 있습니다.
이 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 EQ 화면(116페이지)의 기능과 동일합니다.

MIDI 수신 설정 — [F6] RcvSwitch (수신 스위치)

이 화면에서는 각 개별 파트가 컨트롤 변경 및 프로그램 변경 메시지와 같은 다양한 MIDI 데이터에 응답하는 방법을 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정하면 해당 파트가 적합한 MIDI 데이터에 응답합니다. 이 기능은 퍼포먼스 파트 편집 모드의 Receive Switch 화면(116페이지)의 기능과 동일합니다. 퍼포먼스 파트 편집 모드에서 설정할 수 있는 파라미터뿐만 아니라 프로그램 변경 및 बैं크 선택을 믹싱 모드의 이 화면에서 설정할 수 있습니다.

믹싱 작업 — 편의 기능

믹싱 작업 모드는 퍼포먼스를 만들고 보관할 때 사용하는 편리한 데이터 구성과 초기화 도구를 갖추고 있습니다. 믹싱 작업 모드로 들어가려면 믹싱 모드에서 [JOB] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 믹싱 재생 모드로 되돌아갑니다.

믹싱 작업 절차

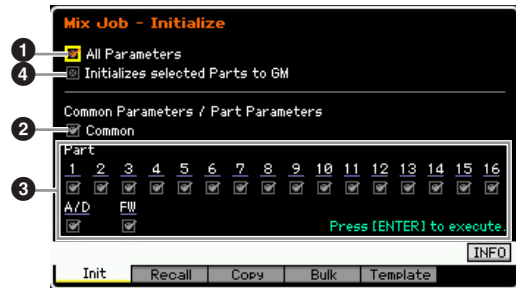
- 1 믹싱 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 믹싱 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F1]~[F6] 중에서 적합한 버튼을 눌러 원하는 믹싱 작업 메뉴를 불러옵니다.
- 3 작업 실행 관련 파라미터를 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 재생 모드로 돌아갑니다.

주의사항

작업을 실행하는 경우에도 다른 송/패턴을 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 믹싱 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 송/패턴을 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 송/패턴 데이터(믹싱 포함)를 내장 메모리에 저장하십시오.

믹싱 초기화 — [F1] Init

이 기능으로 모든 믹싱 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 파트 설정 등과 같은 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



- 1 모든 파라미터
선택한 믹싱의 모든 설정이 초기화됩니다. 이를 on으로 설정하면 공통 파라미터(2)와 파트 파라미터(3)를 설정할 수 없습니다.

2 공통 파라미터

선택한 믹싱의 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

주 인서트 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 따라서 인서트 이펙트 스위치 파라미터 설정을 초기화하려면(아래에 설명한) 파트 1~16 체크 박스를 클릭하십시오.

3 파트 파라미터

파트 1~16

켜진 파트에 대한 믹싱 파트 편집 설정(194페이지)이 초기화됩니다.

A/D (A/D 입력)

이 파트는 A/D INPUT 잭에 연결된 외부 오디오 장치로부터의 입력입니다. 공통 편집의 A/D 입력 파트(193페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

FW

이 파트는 IEEE1394 잭에 연결된 외부 오디오 장치로부터의 입력입니다. 이 파라미터 체크 박스를 클릭하면 공통 편집의 FW 파트(193페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

주 FW16E(선택 사양)가 설치된 경우에만 FW 설정을 사용할 수 있습니다.

4 선택한 파트를 GM으로 초기화

이 체크 박스를 클릭한 경우 작업을 실행하면 선택한 파트가 표준 GM 톤 제너레이터 설정으로 재설정됩니다. All Parameters(1) 체크 박스를 클릭하면 모든 파라미터가 GM 설정으로 재설정됩니다. All Parameters(1)의 체크 박스를 클릭하지 않은 경우에는 체크 표시된 파라미터(Common, Part 1~16, AD 및 FW 중에서)가 GM 설정으로 재설정됩니다.

[F2] Recall

송/패턴 믹싱 프로그램을 편집한 후 편집한 내용을 저장하지 않고 다른 송/패턴을 선택하면 실행한 모든 편집 내용이 삭제됩니다. 이런 경우가 발생하면 불러오기 기능을 사용하여 최근 편집 내용으로 믹싱을 복구할 수 있습니다.

다른 믹싱, 보이스, 퍼포먼스에서 파라미터 설정 복사—[F3] Copy

다른 믹싱에서 파라미터 설정 복사 (파트 복사) —[SF1] Part

이 편리한 작업으로 특정 믹싱의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집되어 있는 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 이 작업은 믹싱을 생성하는 중에 다른 믹싱의 일부 파라미터 설정을 사용하려는 경우에 유용합니다.



소스 설정

1 송 모드에서: 송 번호

패턴 모드에서: 패턴 번호

송 번호(패턴 모드인 경우에는 패턴 번호)를 선택하여 소스 믹싱을 결정합니다. 선택한 송 또는 패턴의 이름이 우측에 표시됩니다. 현재 믹싱을 소스로 선택하려면 Current Mix 체크 박스를 클릭합니다.

2 데이터 형식

소스 데이터 형식을 결정합니다.

설정: Common, Part 1~16, A/D, FW

주 인서트 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 따라서 인서트 이펙트 스위치 파라미터 설정은 파트 1~16 중에서 하나를 선택한 경우에만 복사됩니다.

대상 설정

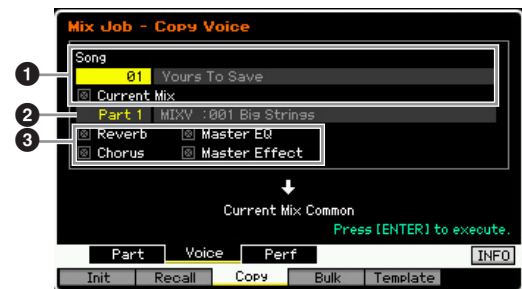
3 현재 편집되어 있는 파트

현재 편집되어 있는 믹싱의 대상 파트를 결정합니다.

설정: Common, Part 1~16, A/D, FW

보이스 공통 편집 설정을 믹싱으로 복사 (보이스 복사) —[SF2] Voice

이 작업으로 지정된 파트에 할당되어 있는 보이스의 공통 편집 이펙트 설정을 현재 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 특정 보이스에 믹싱 프로그램에서 사용하려는 이펙트 설정이 있는 경우에 유용합니다.



1 송 모드에서: 송 번호

패턴 모드에서: 패턴 번호, 악절

복사할 बैं크와 믹싱 프로그램 번호를 결정합니다. 선택한 송 또는 패턴의 이름이 우측에 표시됩니다. 현재 믹싱을 소스로 선택하려면 Current Mix 체크 박스를 클릭합니다.

2 파트 번호

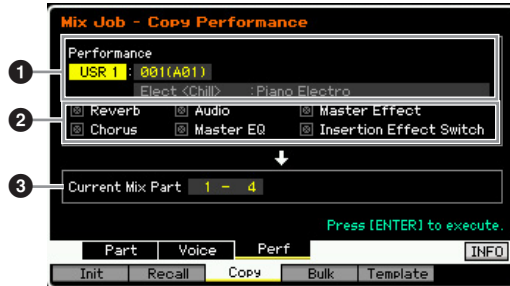
소스 보이스가 할당될 파트(01~16)를 선택합니다. 선택한 송 또는 패턴의 이름이 우측에 표시됩니다.

3 데이터 형식

소스 데이터 형식을 결정합니다. 해당 체크 박스를 클릭하면 해당 데이터 설정이 소스 보이스에서 대상 믹싱으로 복사됩니다. 그 밖의 파라미터 설정은 보이스에서 현재 믹싱으로 복사되지 않습니다.

퍼포먼스 편집 설정을 믹싱 편집으로 복사 (퍼포먼스 복사) —[SF3] Perf

이 작업으로 퍼포먼스 편집 설정을 현재 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 이는 특정 퍼포먼스에 믹싱 프로그램에서 사용하려는 설정이 있는 경우에 유용합니다.



1. बैंक, 퍼포먼스 번호

복사할 बैं크와 퍼포먼스 번호를 결정합니다. 선택한 퍼포먼스의 이름이 우측에 표시됩니다.

2. 데이터 형식

목록에 있는 파라미터의 설정을 복사할지 여부를 결정합니다. Insertion Effect Switch 체크 박스를 클릭하면 인서트 이펙트 스위치 설정이 퍼포먼스 파트 1~4에서 대상 파트(3)로 설정된 믹싱 파트로 복사됩니다. 그 외 파라미터의 체크 박스를 클릭한 경우에는 체크 표시된 파라미터의 설정이 퍼포먼스 공통 모드에서 믹싱 공통 모드로 복사됩니다. 공통 편집 및 파트 편집 모드의 다른 모든 파라미터 설정은 퍼포먼스에서 현재 믹싱으로 복사됩니다.

3. 대상 파트

현재 믹싱의 4개 파트를 대상으로 결정합니다.

설정: 1~4, 5~8, 9~12, 13~16

주 대상인 믹싱 파트의 MIDI 수신 채널의 경우 채널 1은 파트 1~4에 지정되고, 채널 5는 파트 5~8에, 채널 9는 파트 9~12에, 채널 13은 파트 13~16에 지정됩니다.

믹싱 설정을 외부 MIDI 장치로 전송 (벌크 덤프) —[F4] Bulk

이 기능으로 현재 편집된 믹싱에 지정된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. 벌크 덤프를 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

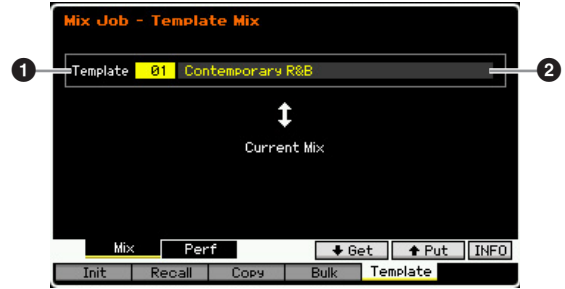
주 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되고 파형은 포함되지 않습니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 228페이지를 참조하십시오.

믹싱 템플릿 —[F5] Template

템플릿으로 믹싱 저장/템플릿에서 믹싱 불러오기 —[SF1] Mix

이 작업으로 편집된 믹싱 프로그램을 믹싱 템플릿으로 사용자 메모리에 저장하고 이를 불러올 수 있습니다. 32개의 믹싱 템플릿을 저장할 수 있습니다. 32개의 믹싱 템플릿은 송 모드와 패턴 모드에서 모두 사용할 수 있습니다.



1. 템플릿

저장하거나 불러올 믹싱 템플릿을 결정합니다. [SF5] 버튼을 누르면 현재 믹싱이 저장되고 [SF4] 버튼을 누르면 사용자 메모리에 저장된 믹싱 템플릿이 불러오기 됩니다.

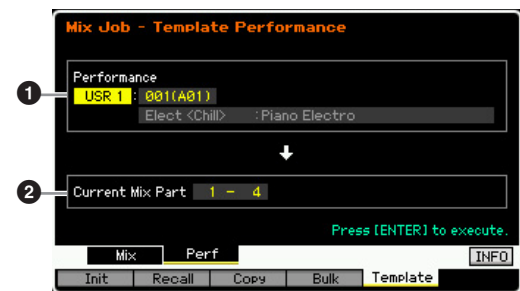
설정: 01~32

2. 믹싱 템플릿 이름

믹싱 템플릿의 이름을 입력합니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

퍼포먼스 편집 설정을 믹싱으로 복사 (템플릿 퍼포먼스) —[SF2] Perf

이 작업으로 퍼포먼스 편집 설정을 현재 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 이는 특정 퍼포먼스에 믹싱 프로그램에서 사용하려는 설정이 있는 경우에 유용합니다.



1. बैंक, 퍼포먼스 번호

복사할 बैं크(USR 1~4) 및 퍼포먼스 번호(001~128)를 결정합니다. 선택한 퍼포먼스의 이름이 우측에 표시됩니다.

2. 대상 파트

현재 믹싱의 4개 파트를 대상으로 결정합니다.

설정: 1~4, 5~8, 9~12, 13~16

주 대상인 믹싱 파트의 MIDI 수신 채널의 경우, 채널 1~4는 파트 1~4에 각각 지정되고, 채널 5~8은 파트 5~8에, 채널

9~12는 파트 9~12에, 채널 13~16은 파트 13~16에 각각 지정됩니다.

퍼포먼스 복사 작업과는 달리 파트마다 다른 MIDI 수신 채널이 지정되므로 다중 보이스 톤 제너레이터로 생성된 설정을 사용하는 경우 훨씬 더 유연할 수 있습니다.

소스 퍼포먼스 파트의 수신 채널을 off로 설정하면 대상 믹싱 파트의 수신 채널도 off로 설정됩니다.

믹싱 보이스 편집

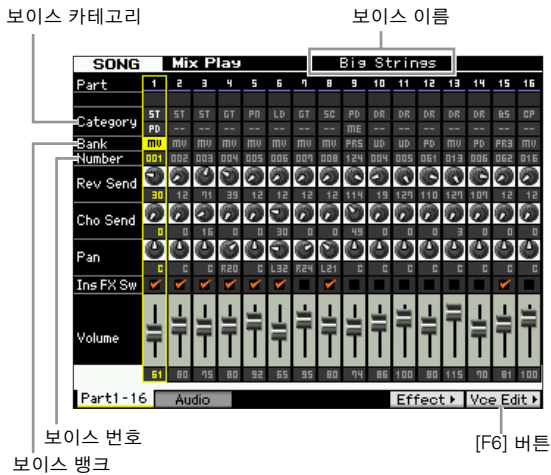
믹싱 보이스는 특정 송/패턴 믹싱에 대해 특별히 편집되어 특정 송/패턴 믹싱에 저장되는 일반 보이스입니다. 각각의 송/패턴 믹싱에 대해 최대 16개의 믹싱 보이스를 저장할 수 있습니다. 이 모드에서는 믹싱 파트 1~16에 각각 지정된 보이스를 편집하고 믹싱 보이스로 저장할 수 있습니다. 믹싱 보이스 작업도 이용할 수 있으므로 생성된 믹싱 보이스를 구성하는 데 편리한 도구가 제공됩니다.

[F6] Vce Edit 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집 모드로 들어갑니다.

주 믹싱 보이스에 관한 자세한 내용은 189페이지를 참조하십시오.

믹싱 보이스 편집

- 1 송 모드 또는 패턴 모드에서 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 모드의 Mixing Play 화면(190페이지)을 불러옵니다.



- 2 원하는 보이스가 지정될 파트로 커서를 옮깁니다. 선택한 보이스의 이름이 화면 우측 상단에 나타납니다. 여기에서 보이스도 선택할 수 있습니다. 보이스를 선택하려면 [PROGRAM] 버튼을 누른 다음(램프 켜짐) 뱅크 버튼 [PRE 1]~[GM], 그룹 버튼 [A]~[H] 및 숫자 버튼 [1]~[16]을 사용하여 원하는 보이스를 선택합니다.

- 3 [F6] Vce Edit 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집 모드로 들어갑니다.

- 4 Common Edit 화면이나 Element Edit 화면(일반 보이스용)/Key Edit 화면(드럼 보이스용)을 불러옵니다.

Common Edit 화면을 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 전체 보이스 및 아르페지오, 컨트롤러, 이펙트 같은 보이스의 처리 방법과 관련된 보다 전반적인 파라미터를 편집하려면 Common Edit 화면을 불러옵니다.

Element Edit 화면(일반 보이스용)을 불러오려면 숫자 버튼 [1]~[8] 중에 하나를 눌러 편집할 요소를 선택합니다. Drum Key Edit 화면(드럼 보이스용)을 불러오려면 [1] 버튼과 편집할 건반을 누릅니다. 오실레이터, 피치, 필터, 진폭 및 EG(엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터와 보이스를 구성하는 사운드를 편집하려면 Element Edit 또는 Drum Key Edit 화면을 불러옵니다.

- 5 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 편집하려는 파라미터가 포함된 Edit 화면을 불러옵니다.

Common Edit 및 Element Edit(또는 Drum Key Edit)은 여러 화면으로 구성됩니다. 원하는 화면을 검색하려면 [F1]~[F5] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴를 확인합니다.

- 6 커서를 원하는 파라미터로 옮깁니다.
- 7 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.

- 8 필요에 따라 단계 4~7을 반복하여 믹싱 보이스를 편집합니다.

- 9 공통 편집의 Name 화면(55페이지)에서 믹싱 보이스의 이름을 입력합니다.

이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

- 10 편집한 보이스를 저장하려면 [STORE] 버튼을 눌러 Store 창을 불러옵니다(192페이지).

저장에 대한 자세한 내용은 144페이지를 참조하십시오.

- 11 [EXIT] 또는 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 재생 모드로 돌아갑니다.

믹싱 보이스 편집 모드의 유용한 기능

요소 켜기/끄기

이 기능은 보이스 요소 편집 모드(54페이지)에서와 동일합니다.

편집할 요소 솔로 지정

이 기능은 보이스 요소 편집 모드(54페이지)에서와 동일합니다.

[E] 표시등

이 기능은 보이스 요소 편집 모드(54페이지)에서와 동일합니다.

비교 기능

이 기능은 보이스 요소 편집 모드(54페이지)에서와 동일합니다.

믹싱 보이스 정보 — [SF6] INFO

이 창은 현재 믹싱 보이스의 정보를 나타냅니다. 믹싱 보이스 편집 모드의 [SF6] INFO 버튼을 눌러 이 화면을 불러올 수 있습니다. [SF6] 탭 메뉴에 "INFO"가 표시된 경우에만 이 Information 창을 불러올 수 있습니다. 원래 상태로 돌아가려면 패널 버튼 중에서 하나를 누릅니다.

생성된 믹싱 보이스 저장

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 믹싱 보이스 편집 모드의 화면에 [E] 표시등이 나타나면 [STORE] 버튼을 누릅니다.

Mixing Voice Store 창이 나타납니다.



- 2 믹싱 보이스를 저장할 대상을 지정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 믹싱 보이스(MIXV) 번호를 대상으로 선택합니다. 보이스 बैं크를 "USR1"~"USR4" 또는 "USER DR"로 설정하여 믹싱 보이스 편집 모드에서 편집된 보이스를 사용자 보이스로도 저장할 수 있습니다.

- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

화면에서 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다. 저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

- 4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

믹싱 보이스가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

저장 작업을 실행하는 경우 대상 메모리의 설정이 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF 에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 241 페이지를 참조하십시오.

믹싱 보이스 작업

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

믹싱 보이스 작업 모드는 생성된 믹싱 보이스를 구성하는데 편리한 도구를 제공합니다.

믹싱 보이스 작업 절차

- 1 믹싱 보이스 편집 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F2]~[F4] 중에서 적합한 버튼을 눌러 원하는 믹싱 보이스 작업을 불러옵니다.

보이스 모드

퍼포먼스 모드

1

생성된 모드

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

2

생성된 모드

마스터 모드

유틸리티 모드

패널 모드

199

3 작업 실행 관련 파라미터를 설정합니다.
커서를 원하는 파라미터로 옮긴 다음 값을 설정합니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
(화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아옵니다.

주의사항

작업이 완료된 경우에도 다른 보이스를 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 보이스 데이터가 삭제됩니다. 따라서 다른 보이스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

6 [EXIT] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집 모드로 돌아옵니다.

편집되지 않은 사운드 불러오기 —[F2] Recall

믹싱 보이스를 편집한 후 저장하지 않고 다른 믹싱 보이스로 전환하면 편집한 내용이 삭제됩니다. 이런 경우에는 불러오기 기능을 사용하여 최근 편집 내용으로 믹싱 보이스를 복구할 수 있습니다.

다른 믹싱 보이스 요소를 현재 요소로 복사 —[F3] Copy

이 작업으로 지정된 송/패턴에 저장된 믹싱 보이스를 다른 송/패턴으로 복사할 수 있습니다.

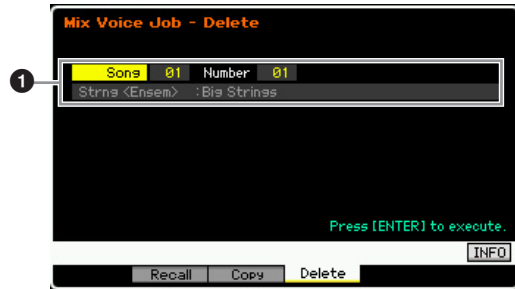


1 소스 믹싱 보이스
송이나 패턴(01~64)을 선택한 다음 번호(01~16, all)를 지정하여 소스 믹싱 보이스를 결정합니다. 메인 카테고리 1/메인 카테고리 2, 선택한 믹싱 보이스의 이름이 하단에 표시됩니다.

2 대상 믹싱 보이스
대상 믹싱 보이스를 결정합니다. 위와 동일합니다.

믹싱 보이스 삭제 —[F3] Delete

이 작업은 불필요한 믹싱 보이스를 삭제합니다. 모든 송과 패턴에 최대 256개의 믹싱 보이스를 저장할 수 있습니다. 따라서 16개의 송에 16개의 보이스를 저장하면 믹싱 보이스 메모리가 가득 차서 추가 보이스를 저장할 수 없습니다. 이런 경우에는 이 작업으로 사용하지 않는 믹싱 보이스를 삭제합니다.



1 삭제할 믹싱 보이스
삭제할 믹싱 보이스를 결정합니다.
설정:
송/패턴: song, pattern
송/패턴 번호: 01~64
믹싱 보이스 번호: 01~16, all

공통 편집 파라미터

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

일반 보이스 공통 편집 모드에서와 동일합니다. 55페이지를 참조하십시오. 단, 보이스 공통 편집 모드의 파라미터와 동일한 이름의 일부 파라미터는 믹싱 보이스 편집 모드에서 사용할 수 없습니다.

요소 편집 파라미터

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [1]~[8] 에서 요소 선택

일반 보이스 요소 편집 모드에서와 동일합니다. 69페이지를 참조하십시오.

송/패턴으로 오디오 녹음 (샘플링 모드)

보이스 및 퍼포먼스 모드에서 뿐만 아니라 송 및 패턴 모드에서도 샘플링 모드로 들어갈 수 있습니다. 이렇게 하면 오디오(보컬 사운드, 전자 기타 또는 외부 장치의 오디오)를 녹음하고 샘플 보이스로 송/패턴 트랙에서 직접 사용할 수 있습니다. 이 부분에서는 송 모드나 패턴 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어가는 경우의 샘플링 기능에 대해 설명합니다.

주 보이스 모드나 퍼포먼스 모드에서도 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 모드로 들어갈 수 있습니다. 샘플링 모드를 불러오는 모드(보이스/퍼포먼스 모드 또는 송/패턴 모드)에 따라 샘플링 기능이 달라집니다. 보이스 모드/퍼포먼스 모드에서의 샘플링 기능 사용에 관한 자세한 내용은 119페이지를 참조하십시오.

주의사항

전원을 끄면 녹음(편집)된 샘플 데이터가 유실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 샘플 데이터를 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(34페이지)에 복사하거나 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF 또는 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(41페이지).

플래시 메모리 확장 모듈(별매품)

샘플링 기능으로 만들어진 샘플은 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M을 MOTIF XF에 설치하여 파형으로 저장할 수 있습니다. 전원이 꺼지더라도 플래시 메모리 확장 모듈의 샘플은 유지되며 즉시 파형으로 불러올 수 있습니다. 이 모듈은 샘플링 기능으로 만들어진 샘플이 지정되어 있는 파형이 포함된 사용자 보이스를 사용할 때 편리합니다.

샘플링 모드 구조

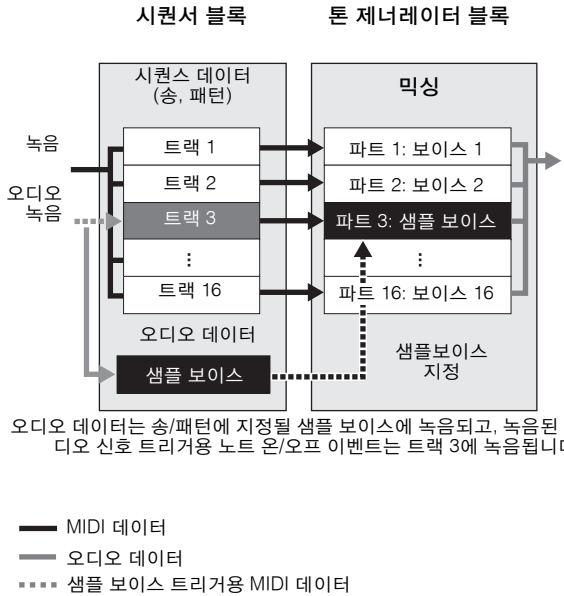
이 부분에서는 송/패턴에 오디오를 녹음하는 경우 샘플의 구조와 구성과 샘플, 샘플 보이스, 믹싱과 이들과의 관계에 대해 설명합니다.

주 샘플, 파형 및 건반뱅크에 관한 자세한 내용은 119페이지를 참조하십시오.

송/패턴에 오디오 녹음

MOTIF XF에서는 송 및 패턴이 MIDI 데이터만 처리하므로 샘플링 작업을 실행해도 오디오 신호를 트랙에 직접 녹음할 수 없습니다.

샘플링 작업을 통해 트랙에 녹음된 오디오 데이터는 송/패턴에 샘플 보이스로 저장됩니다. 저장된 샘플 보이스는 녹음된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 자동으로 지정됩니다. 또한, 샘플 보이스 트리거용 MIDI 데이터가 트랙에 녹음됩니다. 재생 중에 트랙의 MIDI 데이터가 샘플 보이스를 트리거합니다. 이로써 트랙이 오디오 트랙으로의 기능을 효과적으로 하게 됩니다.



보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틀리터 모드
파트 모드

슬라이스 정보

슬라이스 기능을 사용하여 음악적으로 유용한 여러 방법으로 트리거하고 제어할 수 있는 작은 부분으로 오디오를 쉽게 분리할 수 있으므로 슬라이스 기능은 송/패턴 모드에서 중요한 샘플링 작업입니다.

슬라이스는 실제로 샘플에 관한 2가지 작업을 동시에 실행합니다.

첫 번째로, 슬라이스 기능은 원본 샘플을 리듬에 따라 특정 음 값(8분 음표 또는 16분 음표 등)의 작은 샘플로 분리하여 샘플 보이스를 만든 다음 샘플을 건반 बैं크에 지정합니다. 만들어진 샘플 보이스는 녹음된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 자동으로 지정됩니다.

두 번째로, 슬라이스 기능은 슬라이스된 샘플이 순서대로 지정된 노트 이벤트를 구성하는 시퀀스 데이터를 만듭니다. 만들어진 시퀀스 데이터의 노트 이벤트는 건반 बैं크 지정에 따라 반음 단위로 정렬되며 노트 이벤트의 각 게이트 시간은 원본 샘플의 리듬(8분 음표 또는 16분 음표 등)에 맞춰집니다.

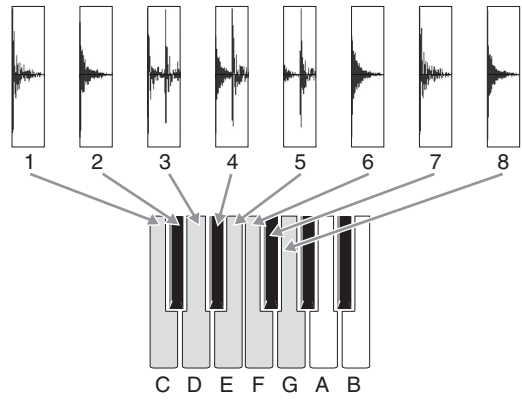
결과적으로, 원본 샘플과 슬라이스된 샘플에서 모두 동일한 사운드를 들을 수 있습니다. 결과가 단지 이뿐이라면 슬라이스가 별로 유용하지 않을 것입니다. 그러나 샘플이 이런 방식으로 일단 "슬라이스"되고 나면 여러 편리하고 독특한 방식으로 샘플을 변경하고 재생할 수 있습니다.

우선, 샘플의 템포를 실시간으로 변경할 수 있습니다. MOTIF XF에는 샘플의 템포를 변경할 수 있는 박자 늘림 작업이 있지만 이 작업은 샘플 데이터를 변환하는 데 얼마간의 시간이 소요되므로 건반 연주 중에는 실시간으로 사용할 수 없습니다. 반면에, 슬라이스된 샘플을 사용하면 송/패턴의 템포 값을 실시간으로 변경하여 샘플 재생의 속도를 변경할 수 있습니다.

두 번째 이점은 슬라이스된 샘플의 재생을 변경하여 원본 샘플의 변주를 쉽고 빠르게 만들 수 있다는 점입니다.

예를 들어 슬라이스된 샘플이 지정된 노트 이벤트의 속도와 시점을 변경할 수 있습니다. 이렇게 하면 샘플의 리듬을 스윙 느낌 등으로 재생하거나 변경하는 데 있어 강세를 만들 수 있습니다. 또한 샘플 슬라이스(노트 이벤트로서)의 실제 순서를 변경할 수 있으므로 새롭고 독특한 사운드 변주를 매우 쉽게 구성할 수 있습니다.

슬라이스되고 지정된 샘플



예 1 프레이즈 재생 순서

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

예 2

1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

노트 이벤트의 순서를 변경하기만 하면 멜로디 또는 리듬 변주를 만들 수 있습니다.

전용

보이스 모드

패턴/시퀀스 모드

패턴/시퀀스 모드

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

샘플링 모드 2

마스터 모드

유틸리티 모드

퍼포먼스 모드

Sampling Main 화면

현재 모드에서 샘플링 모드로 들어가면 샘플링 모드의 시작인 Sampling Main 화면이 열립니다. 송 모드나 패턴 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 송/패턴 트랙에 지정된 샘플 보이스를 만들 수 있는 샘플링 모드를 불러올 수 있습니다. 원래의 모드(송 또는 패턴 모드)로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

주 이 부분에서는 송/패턴 모드에서 불러오는 샘플링 모드에 대해 설명합니다. 보이스 모드/퍼포먼스 모드에서의 샘플링 기능 사용에 관한 자세한 내용은 120페이지를 참조하십시오.

파형 및 건반 बैं크 선택 — [INTEGRATED SAMPLING]

Sampling Main 화면에서 파형과 파형의 건반 बैं크를 선택한 다음 선택한 건반 बैं크에 지정된 샘플 사운드를 들을 수 있습니다.



파라미터 ①~⑬ 및 [SF1], [SF6] 및 [F6] 버튼은 보이스 모드/퍼포먼스 모드에서 불러오는 샘플링 모드에서와 동일합니다. 120페이지를 참조하십시오.

⑭ 트랙 (표시만)

현재 선택되어 있는 송/패턴의 트랙 번호를 나타냅니다.

⑮ 소절 (표시만)

현재 선택되어 있는 송/패턴의 소절 번호를 나타냅니다.

주 보이스/퍼포먼스 모드에서 샘플링 모드로 들어가서 생성된 사용자 보이스를 송/패턴의 믹싱 파트에 지정할 수 있습니다. 또한, 송/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어가서 생성된 파형을 보이스 편집 모드의 보이스 요소(Element)에 지정할 수도 있습니다.

샘플링 녹음

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

샘플링 녹음 기능을 사용하면 연결된 마이크의 보컬, 전자 기타의 신호 또는 외부 CD 또는 MP3 플레이어의 오디오 등과 같은 사운드를 녹음하고 이를 샘플 보이스로 저장하여 송/패턴의 트랙에 사용할 수 있습니다. 송 모드/패턴 모드에서 샘플링 기능 사용에 관한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

주 이 부분에서는 송/패턴 모드에서 불러오는 샘플링 모드에 대해 설명합니다. 보이스 모드/퍼포먼스 모드에서의 샘플링 기능 사용에 관한 자세한 내용은 121페이지를 참조하십시오.

샘플링 설정 — [F6] Rec

이 화면에서는 샘플링에 대한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. Sampling Main 화면에서 [F6] 버튼을 눌러 이 화면을 불러옵니다. Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

설정을 완료한 후 [F6] Standby 버튼을 눌러 Record Standby 화면(205페이지)을 불러옵니다.



1 녹음 형식

녹음 방법을 결정합니다. 샘플링 절차와 생성된 샘플 데이터는 여기에서의 설정에 따라 다릅니다.

설정: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

녹음된 샘플이 샘플 보이스로 저장될 "슬라이스"로 자동 분리된 다음 이 슬라이스들이 건반의 연속 음에 지정됩니다. 그런 다음 이 음들은 자동으로 MIDI 시퀀스 데이터(지정된 트랙에)에 정렬되어 재생됩니다. 예를 들어, 1소절 드럼 패턴이 샘플링되고 8분 음표 크기가 지정되면 녹음된 소절이 약 8개의 샘플로 슬라이스되어 건반의 8개 연속 음에 지정됩니다.

sample

녹음된 오디오 신호가 샘플 보이스로만 저장됩니다. 이 설정으로는 어떠한 MIDI 시퀀스 데이터도 생성되지 않으므로 송/패턴을 재생해도 녹음된 샘플이 재생되지 않습니다.

sample+note

샘플 재생 시 샘플 데이터뿐만 아니라 해당 음 데이터가 생성되고 지정된 트랙(8)으로 녹음됩니다.

2 입력 소스

샘플링될 신호를 수신할 입력 커넥터를 결정합니다. 122페이지의 동일한 이름의 파라미터에 대한 설명을 참조하십시오.

3 스테레오/모노

새로운 샘플을 스테레오 샘플로 녹음할지 모노 샘플로 녹음할지 결정합니다. 122페이지의 동일한 이름의 파라미터에 대한 설명을 참조하십시오.

4 다음 녹음

설정 화면의 녹음 형식이 "sample"로 설정된 경우에 사용할 수 있습니다. 122페이지의 동일한 이름의 파라미터에 대한 설명을 참조하십시오.

5 주파수

샘플링 주파수를 지정합니다. 123페이지에서 동일한 이름이 지정된 파라미터에 대한 설명을 참조하십시오.

6 파형

파형 번호를 대상으로 결정합니다.

설정: 001~128

주의사항

이 작업을 수행하면 대상 파형 번호에 있는 기존의 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (123페이지).

7 건반 बैं크

건반 बैं크의 음 번호를 대상으로 결정합니다. 여기에서 설정된 값은 샘플링 편집 모드에서 변경할 수 있습니다(123페이지). 이 파라미터는 녹음 형식이 "slice+seq"로 설정된 경우에는 설정할 수 없습니다.

설정: C-2~G8

주 녹음 형식을 "slice+seq"로 설정하면 슬라이스된 샘플이 C1(MOTIF XF6)을 시작으로, E0(MOTIF XF7) 및 A-1(MOTIF XF8) 순서대로 각각 반음 단위로 음에 지정됩니다.

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

8 트랙

녹음된 샘플이 지정될 트랙 번호를 결정합니다. 녹음이 완료되면 생성된 샘플 보이스가 여기에서 지정된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 지정됩니다. 녹음 형식을 "slice+seq" 또는 "sample+note"로 설정하면 샘플 보이스 재생 시 음 데이터가 여기에서 지정된 트랙에 생성됩니다.

설정: 01~16

9 파트

송 모드/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

10 보이스

송 모드/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

11 드럼 키

송 모드/패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

12 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 크기가 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

13 [F6] Standby

이 버튼을 누르면 Sampling Standby 화면이 나타나며 이 화면을 사용하여 샘플링을 실행합니다. 자세한 내용은 205페이지를 참조하십시오.

샘플링 대기 및 시작—[F6]Standby

이 화면을 사용하여 샘플링을 시작하며 Setup 화면에서 [F6] 버튼을 눌러 이 화면을 불러옵니다. Setup 화면으로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

필요에 따라 파라미터를 설정한 후 [F5] Start 버튼을 눌러 샘플링 절차를 시작합니다. 실제 샘플링 시작 시점은 트리거 모드 설정에 따라 다릅니다.

트리거 모드(10)가 "level"로 설정된 경우:

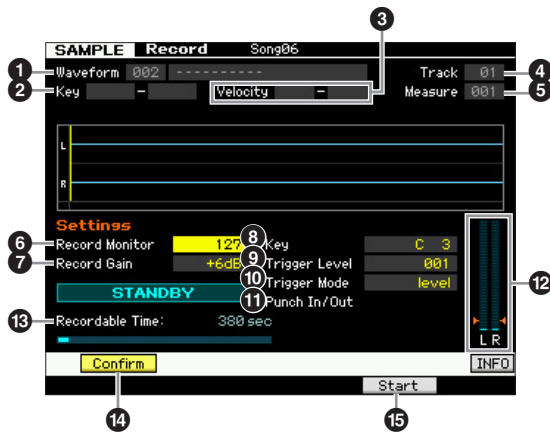
[F5] Start 버튼을 눌러도 화면에 WAITING 표시만 나타날 뿐 실제 샘플링은 시작되지 않습니다. 지정된 트리거 레벨(9)을 초과하는 오디오 신호가 입력되면 WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다.

트리거 모드(10)가 "meas"로 설정된 경우:

[F5] Start 버튼을 눌러도 화면에 WAITING 표시만 나타날 뿐 실제 샘플링은 시작되지 않습니다. 송/패턴 재생이 시작되는 소절(5)을 설정하고 소절 값(5) 보다 큰 소절 번호를 펀치 인/아웃 파라미터(11)에 입력한 다음 [▶](재생) 버튼을 눌러 재생을 시작합니다. 재생을 시작하면 실제 샘플링이 지정된 펀치 인 소절에서 시작되고 지정된 펀치 아웃 소절에서 종료됩니다.

트리거 모드(10)가 "manual"로 설정된 경우:

[F5] Start 버튼을 누르면 실제 샘플링(녹음)이 시작됩니다.



1 파형 (표시만)

선택한 파형의 번호와 이름을 나타냅니다.

2 건반 범위 (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 건반 범위를 나타냅니다.

3 Velocity (세기 범위) (표시만)

현재 선택되어 있는 건반 बैं크의 세기 범위를 표시합니다.

4 트랙 (표시만)

녹음된 샘플이 지정될 트랙 번호를 나타냅니다.

5 소절

현재 선택되어 있는 송/패턴의 소절 번호를 나타냅니다. [◀◀]/[▶▶] (뒤로 감기/빨리 감기) 버튼을 사용하여 소절 번호를 변경할 수 있습니다.

설정:

송 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우: 001~999
패턴 모드에서 샘플링 모드로 들어간 경우: 001~256

6 녹음 모니터

입력 신호에 대한 모니터의 출력 레벨을 결정합니다. 이 모니터 신호는 PHONES 잭 또는 OUTPUT R 및 L/MONO 잭에서 출력됩니다.

설정: 0~127

7 녹음 게인

이 파라미터는 입력 소스(204페이지)를 "resample"로 설정한 경우에만 사용할 수 있으며 리샘플링 시 녹음 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 리샘플링되는 보이스의 음량이 커집니다. 샘플링 작업(녹음)을 실행하기 전에 건반을 연주하면서 레벨 미터(12)를 통해 음량을 확인하여 적절한 게인을 설정할 수 있습니다.

설정: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 건반

Sampling Record Setup 화면에서 설정된 건반 बैं크(204페이지)를 나타냅니다. 건반 बैं크는 녹음 완료 후 여기에서와 샘플링 편집(210페이지)에서 모두 변경할 수 있습니다.

설정: C-2~G8

주 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 건반에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

9 트리거 레벨

트리거 모드(10)가 "level"로 설정된 경우에는 트리거 레벨도 설정해야 합니다. 지정된 트리거 레벨을 초과하는 입력 신호가 수신되면 곧바로 샘플링(녹음)이 시작됩니다. 여기에서 설정한 레벨이 레벨 미터에 빨간색 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

설정: 000~127

10 트리거 모드

샘플링이 트리거될 방법을 결정합니다.

설정: level, meas, manual

level

지정된 트리거 레벨(9)을 초과하는 입력 신호가 수신되면 곧바로 샘플링이 시작됩니다.

meas(소절)

펀치 인/아웃 소절(11)과 함께 설정해야 합니다. [F6] Start 버튼을 누르면 실제 샘플링이 지정된 펀치 인 소절에서 시작되고 지정된 펀치 아웃 소절에서 종료됩니다. [■](정지) 버튼을 눌러 송/패턴이 정지되면 샘플링도 정지됩니다. 이 방법으로 다른 트랙의 사운드를 모니터링하면서 오디오 신호를 녹음할 수 있습니다.

manual

[F6] REC 버튼을 누르면 곧바로 샘플링이 시작됩니다. 이 설정을 사용하면 오디오 소스의 입력 레벨에 관계 없이 원하는 시점에 샘플링을 시작할 수 있습니다.

11 펀치 인/아웃

이 파라미터는 트리거 모드(10)를 "meas"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 펀치 인 값은 샘플링이 자동으로 시작되는 소절 번호를 결정하고, 펀치 아웃 값은 샘플링이 자동으로 정지되는 소절 번호를 결정합니다.

설정: 001~999(송 모드), 001~256(패턴 모드)

12 레벨 미터

13 녹음 가능 시간 (표시만)

123페이지에서 동일한 이름이 지정된 파라미터에 대한 설명을 참조하십시오.

14 [SF1] Confirm

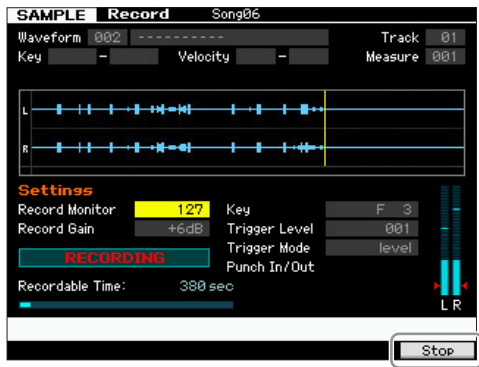
Setup 화면(204페이지)의 녹음 형식을 "sample" 또는 "sample+note"로 설정한 경우에 사용할 수 있습니다.

15 [F5] Start

이 버튼을 누르면 샘플링이 시작됩니다.

샘플링 RECORDING 화면

샘플링 도중에는 녹음된 오디오의 그래픽 표시가 화면에 나타납니다.



[F6] Stop

이 버튼을 누르면 샘플링(녹음)이 정지됩니다. 다음의 각 경우마다 샘플링이 완료되면 "FINISHED" 화면이 나타납니다.

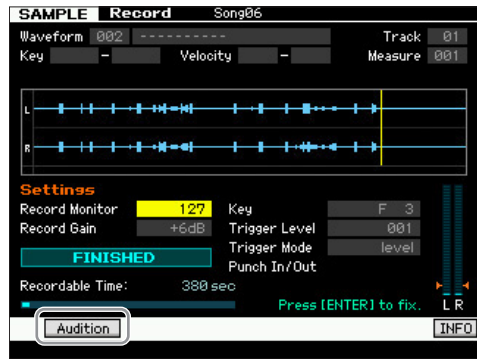
- 녹음 형식(204페이지)이 "sample" 또는 "sample+note"로 설정되고 [SF1] Confirm이 켜진 경우
- 녹음 형식(204페이지)이 "slice+seq"로 설정된 경우

FINISHED 화면에서 [SF1] 버튼을 눌러 방금 녹음된 샘플을 들을 수 있습니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오.

샘플링 FINISHED 화면

샘플링이 시작되기 전에 [F2] Confirm이 켜져 있는 경우 샘플링이 완료되면 곧바로 아래의 FINISHED 화면이 나타납니다. 이 화면에서 [SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플을 듣고 확인할 수 있습니다. 사운드가 만족스러우면 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플링 결과를 샘플 데이터로 확정합니다. 샘플링 결과가 만족스럽지 않은 경우에는 [ENTER] 버튼을 누른 다음 다시 시도합니다.

샘플링이 시작되기 전에 [F2] Confirm을 끈 경우에는 샘플링 작업으로 샘플 데이터가 자동으로 확정되고 Setup 화면(203페이지)으로 되돌아갑니다.



[SF1] Audition

이 버튼을 길게 누르면 녹음된 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플이 어떻게 재생되는지를 정확하게 들을 수 있습니다.

주 녹음 형식(204페이지)을 "sample" 또는 "sample+note"로 설정하고 [SF1] Confirm을 끈 경우 녹음을 중지하면 자동으로 방금 녹음된 샘플 데이터가 확정되고 약기가 Setup 화면(203페이지)으로 되돌아갑니다. 샘플링 작업 전에 Setup 화면에서 Record Next를 켜 경우 샘플링이 완료된 후 약기가 STANDBY 화면으로 되돌아갑니다.

주 녹음 형식(204페이지)을 "slice+seq"로 설정한 경우에는 녹음을 중지하면 Record Trim 화면(207페이지)이 열립니다.

샘플 트리밍 — Record Trim 화면

녹음 형식(204페이지)을 "slice+seq"로 설정한 경우 녹음을 중지하면(Confirm을 끈 경우에는 샘플링된 데이터를 확정하면)이 화면이 열립니다. 이 화면에서는 샘플의 불필요한 부분(시작 지점 이전과 종료 지점 이후에 위치)을 삭제할 수 있습니다. Setup 화면으로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

Record Trim 화면의 절차는 다음과 같습니다.

1 시작 지점을 녹음된 샘플의 실제 사운드가 시작되는 지점으로 설정합니다.

[SF1] Audition 버튼을 사용하여 샘플을 들을 수 있고 [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In 버튼을 사용하여 샘플의 웨이브를 확인할 수 있습니다.

주 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F6] 버튼을 번호 버튼으로 사용할 수 있습니다. [EXIT] 버튼을 누르면 이들 버튼이 원래 상태로 돌아갑니다. 자세한 내용은 36페이지를 참조하십시오.

2 샘플 재생의 템포(9), 미터(10) 및 소절(11)을 설정합니다.

시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 여기에서의 설정과 일치하도록 종료 지점(8)이 자동으로 변경됩니다.

3 필요 시 순환 지점(7)을 설정합니다.

[SF2]에서의 메뉴 표시가 "LP=ST"인 경우 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)은 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. 여기에서의 메뉴 표시가 "LP≠ST"일 경우에는 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)을 개별적으로 변경할 수 있습니다. 이 상태에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작의 주소 값이 순환의 주소 값으로 복사되어 두 가지 모두가 같은 주소 값을 공유합니다. [SF2] 버튼의 메뉴 표시도 "LP≠ST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

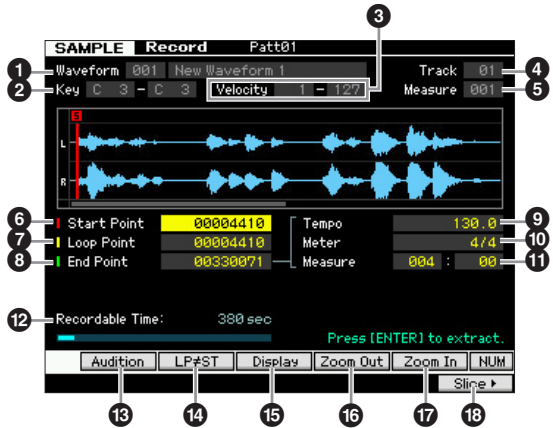
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 추출 작업을 실행하여 샘플의 불필요한 부분을 삭제합니다.

6 [F6] Slice 버튼을 눌러 Slice 화면을 불러옵니다.

주의사항

추출 작업을 통해 삭제한 데이터는 복구할 수 없습니다. 실수로 샘플의 필요한 부분을 삭제한 경우 [EXIT] 버튼을 눌러 Setup 화면으로 되돌아 간 다음 샘플링 작업을 다시 실행하십시오.



파라미터 1~5는 Standby 화면(205페이지)의 파라미터와 동일합니다.

6 시작 지점

샘플 재생의 시작 지점을 결정합니다. 이 지점의 좌측 부분은 재생되지 않습니다.

설정: 0000000~종료 지점

7 순환 지점

순환 재생이 시작되는 순환 지점을 결정합니다. 재생 모드를 "loop"로 설정하면 샘플이 순환 지점과 종료 지점(8) 사이에서 재생됩니다.

설정: 0000000~종료 지점

8 종료 지점

샘플 재생의 종료 지점을 결정합니다. 이 지점의 우측 부분은 재생되지 않습니다. 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포(9), 미터(10), 소절(11)의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점이 자동으로 결정됩니다.

설정: 0000000~(샘플 길이에 따라 다름)

9 템포

샘플 재생의 템포를 결정합니다. 템포를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 미터와 소절의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정: 5.0~300.0

10 미터

샘플 재생의 미터(박자)를 결정합니다. 미터를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포와 소절의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

- 포이스 모드
- 패턴모드
- 1
- 샘플링 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 미시 모드
- 2
- 샘플링 모드
- 마스터 모드
- 우월리터 모드
- 파워 모드

11 소절

샘플 재생을 위한 소절의 양을 결정합니다. 소절을 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 템포와 박자의 설정에 따라 지정되도록 종료 지점(8)이 변경됩니다.

설정:

소절: 000~032
비트: 00~15(미터 설정에 따라 다름)

12 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 크기가 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

13 [SF1] Audition

이 버튼을 길게 누르면 선택한 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플이 어떻게 재생되는지를 정확하게 들을 수 있습니다.

14 [SF2] LP=ST

여기에서의 메뉴 표시가 "LP=ST"인 경우 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)은 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. 여기에서의 메뉴 표시가 "LP≠ST"일 경우에는 시작(시작 지점) 및 순환(순환 시작 지점)을 개별적으로 변경할 수 있습니다. 이 상태에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작의 주소 값이 순환의 주소 값으로 복사되어 두 가지 모두가 같은 주소 값을 공유합니다. 메뉴 표시도 "LP≠ST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

15 [SF3] Display

[SF3] 버튼을 누르면 시작 지점과 종료 지점을 포함하여 웨이브 전체가 화면에 표시되도록 줌 레벨이 조정됩니다.

16 [SF4] Zoom Out

17 [SF5] Zoom In

이 버튼을 눌러 화면에서 샘플의 파형 표시를 확대하고 축소합니다.

18 [F6] Slice

이 버튼을 눌러 Record Slice 화면을 불러옵니다.

샘플 슬라이스 — Record Slice 화면

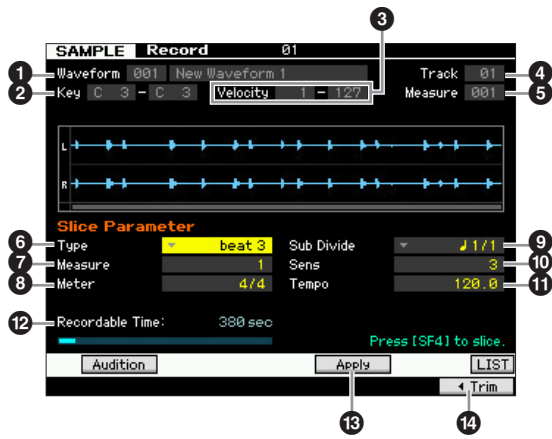
녹음 형식(204페이지)을 "slice+seq"로 설정한 경우 Record Slice 화면에서 [F6] Slice 버튼을 눌러 이 화면을 불러올 수 있습니다. 이 화면에서 원본 샘플의 리듬에 따라 녹음된 샘플을 여러 슬라이스로 분리할 수 있습니다. 슬라이스 작업을 실행하면 녹음된 샘플이 먼저 샘플 보이스로 저장될 "슬라이스"로 분리된 다음 이 슬라이스들이 건반의 연속 음에 지정됩니다. 그런 다음 이 음들은 자동으로 MIDI 시퀀스 데이터(지정된 트랙에)에 정렬되어 재생됩니다.

Record Slice 화면의 절차는 다음과 같습니다.

- 1 슬라이스 형식(6)을 선택합니다.
- 2 샘플 재생을 위한 소절(7)의 양을 설정합니다.
- 3 미터(8), 하위 분리(9) 및 감도(10)를 설정합니다.
- 4 [SF4] Apply 버튼을 눌러 슬라이스를 실행합니다.
탭 메뉴 "Apply"가 "Cancel"로 변경됩니다. 이때, 샘플이 일시적으로 수정되지만 데이터로 확정되지는 않습니다.
- 5 슬라이스 작업 결과를 확인합니다.
[SF1] Audition 버튼을 눌러 수정된 샘플을 들습니다. 결과에 만족하면 단계 7로 이동합니다. 결과가 만족스럽지 않아서 다시 시도하려는 경우에는 [SF4] Cancel 버튼을 눌러 슬라이스 작업을 중단하고 샘플을 원래 상태로 되돌립니다. 탭 메뉴 "Cancel"이 "Apply"로 되돌아갑니다. 이 경우 작업을 단계 1부터 다시 시도합니다.
- 6 [ENTER] 버튼을 눌러 슬라이스 결과를 샘플 데이터로 확정합니다.
Setup 화면으로 되돌아갑니다.
- 7 [EXIT] 버튼을 여러 번 눌러 송 모드나 패턴 모드로 돌아갑니다.
슬라이스된 샘플이 있는 녹음된 트랙을 들습니다.
- 8 전원을 끄기 전에 송 또는 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장합니다.
- 9 파형을 저장합니다.
선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈이 MOTIF XF에 설치된 경우 Copy Job(130페이지)을 사용해 파형을 저장합니다. 설치되지 않은 경우에는 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 파형을 저장합니다(41페이지).

원본

- 보이스 모드
- 패턴 모드
- 패턴 편집 모드
- 송 모드
- 패턴 모드
- 믹싱 모드
- 샘플링 모드 2
- 마스터 모드
- 우월리티 모드
- 퍼포먼스 모드



파라미터 ①~⑤는 Standby 화면(205페이지)의 파라미터와 동일합니다.

⑥ 형식

원래 프레임에 가장 적합한 형식을 선택합니다. 샘플을 슬라이스할 방법을 지정하고 결과적으로 만들어지는 사운드의 음질을 결정합니다.

설정: beat1~3, phrase1~4, quick

beat1~3

이 슬라이스 형식은 어택이 빠르고 디케이이 짧은 드럼이나 베이스 등의 타악 프레임에 적합합니다. 3개의 변주가 제공됩니다.

phrase1~4

디케이이 긴 심벌즈나 기타 악기가 포함된 프레임에 이상적입니다. 4개의 변주가 제공됩니다.

quick

프레임 내용과 관계없이 지정된 음 하위 분리에서 샘플이 분리됩니다. 소절당 슬라이스 수는 미터(박자) 파라미터의 최고 숫자에 하위 분리 파라미터의 최하 숫자를 곱하여 계산됩니다.

주 슬라이스 형식 파라미터를 이용한 다른 샘플 작업에 대한 유용한 정보는 아래의 "슬라이스 형식 이용 정보"를 참조하십시오.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

⑦ 소절

샘플 재생을 위한 소절의 양을 결정합니다. 슬라이스 작업을 실행하면 지정된 소절 수에 따라 시퀀스 데이터가 생성됩니다.

샘플링이 시작되는 현재 소절의 처음에서 시퀀스 데이터가 생성됩니다.

설정: 1~8

⑧ 미터

샘플의 미터(박자)를 지정합니다. 여기서의 설정이 기본 슬라이스 단위입니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

⑨ 하위 분리

미터 파라미터는 기본 슬라이스 단위를 설정하고 하위 분리 파라미터는 음이 짧은 부분이 포함된 프레임에 훨씬 더 미세한 분해능을 지정합니다. 예를 들어, 4분 음표와 8분 음표가 포함된 1소절 프레임의 경우 미터 파라미터는 4/4로, 하위 분리 파라미터는 1/2로 설정해야 합니다. 이 파

라미터는 슬라이스 형식 파라미터가 beat 1~2로 설정된 경우에는 효과가 없습니다.

설정:

미터가 1~8/4로 설정된 경우: 4분 음표(1/1), 8분 음표(1/2), 음표의 셋잇단음표(1/3), 16분 음표(1/4), 8분 음표의 셋잇단음표(1/6), 32분 음표(1/8), 6분 음표의 셋잇단음표(1/12)

미터가 1~16/8로 설정된 경우: 8분 음표(1/1), 16분 음표(1/2), 8분 음표의 셋잇단음표(1/3), 32분 음표(1/4), 16분 음표의 셋잇단음표(1/6)

미터가 1~16/16로 설정된 경우: 16분 음표(1/1), 32분 음표(1/2), 16분 음표의 셋잇단음표(1/3)

주 스테레오 샘플의 최대 슬라이스 분해능은 64개 슬라이스이고 모노 샘플의 최대 슬라이스 분해능은 128개 슬라이스입니다.

⑩ Sens (감도)

하위 분리 파라미터로 지정된 하위 분리를 추가로 조정합니다. 값이 클수록 분해능이 높아지므로 훨씬 더 미세한 음과 사운드까지 감지하고 슬라이스할 수 있습니다. 오디오 선 기능([SF1] 버튼 누름)을 사용하여 결과를 들은 후 결과가 만족스럽지 않은 경우에는 설정을 변경하고 다시 시도합니다.

이 파라미터는 슬라이스 형식으로 "quick"이 선택된 경우에는 효과가 없습니다.

설정: 1~5

⑪ 템포

[SF1] Audition 버튼을 통해 재생 대상의 슬라이스된 샘플의 템포를 결정합니다. 여기서 설정한 값이 송/패턴 재생의 템포에 적용됩니다.

설정: 005~300

⑫ 녹음 가능 시간 (표시만)

가용 메모리에서 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 샘플링 주파수가 44.1kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용 중인 메모리 공간의 크기가 화면에 파란색 선으로 표시됩니다.

⑬ [SF4] Apply

이 탭 메뉴에 "Apply"가 표시되면 샘플링(녹음)은 이미 완료되었고 슬라이스 작업은 아직 실행되지 않은 것입니다. 이 상태에서 이 버튼을 누르면 슬라이스 작업이 실행되고 탭 메뉴가 "Apply"에서 "Cancel"로 바뀝니다.

이 탭 메뉴에 "Cancel"이 표시된 경우에는 샘플링(녹음)과 슬라이스 작업이 모두 실행된 것입니다. 이 상태에서 이 버튼을 누르면 "Apply" 표시가 나타나며 이전 슬라이스 상태로 되돌아갑니다.

⑭ [F6] Trim

이 버튼을 누르면 Record Trim 화면(207페이지)이 나타나 샘플의 불필요한 부분을 삭제할 수 있습니다.

표시 모드
표시 모드
표시 모드 1
표시 모드
표시 모드
표시 모드 2
표시 모드
표시 모드
표시 모드
표시 모드

슬라이스 형식 이용 정보

디케이가 짧은 타악 프레이즈의 슬라이스 작업

먼저, "beat1"을 사용하여 슬라이스 작업을 시도합니다. 어택이 약하거나 프레이즈의 릴리스 부분이 중복되는 듯한 결과가 나오면 "beat2"를 사용하여 다시 시도합니다. 미세한 컨트롤에 대해 엔벨로프 감도를 조정해 봅니다. "beat1"을 사용한 결과 어택 부분이 중복되거나 전체 리듬감이 저하되면 "beat3"을 사용하여 다시 시도합니다. 엔벨로프 감도 파라미터로 미세 조정합니다.

디케이가 긴 타악 프레이즈의 슬라이스 작업

먼저, "phrase1"을 사용하여 슬라이스 작업을 시도합니다. 어택이 약하거나 프레이즈의 릴리스 부분이 중복되는 듯한 결과가 나오면 "phrase2"를 사용하여 다시 시도합니다. 엔벨로프 감도 파라미터로 미세 조정합니다.

"phrase1"을 사용한 결과, 슬라이스 사이의 지점이 거친 사운드를 생성하고 전체적인 느낌이 불안정한 경우에는 "phrase3" 또는 "phrase4"를 사용하여 다시 시도하고 하위 분리를 좀 더 미세한 분해능으로 설정합니다. 엔벨로프 감도 파라미터로 미세 조정합니다. "phrase3" 설정은 일반적으로 비브라토가 없는, 즉 피치가 일정하게 유지되는 브라스 타입의 사운드나 서스테인 적용된 스트링 사운드에 최적입니다. 또한, 디케이가 짧은 타악 프레이즈에 적용되면 예코와 같은 이펙트를 만들 수 있습니다.

"phrase1"을 사용한 결과, 슬라이스 사이의 지점이 거친 사운드를 생성하고 전체적인 느낌이 불안정한 경우에는 "phrase4"를 사용하여 다시 시도하고 하위 분리를 좀 더 미세한 분해능으로 설정합니다. 엔벨로프 감도 파라미터로 미세 조정합니다. "phrase4" 설정은 일반적으로 비브라토와 보컬 프레이즈가 있는 브라스 타입의 사운드나 서스테인 적용된 스트링 사운드에 최적입니다.

샘플링 편집

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

샘플링 편집 모드를 사용하여 녹음된 샘플을 편집하고 샘플 설정을 변경할 경우 포괄적이고 세부적으로 제어할 수 있습니다. Sampling Main 화면에서 [EDIT] 버튼을 눌러 Sampling Edit 화면을 불러옵니다. Sampling Main 화면으로 돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

보이스 모드/퍼포먼스 모드에서 불러오는 샘플링 모드에서와 동일합니다. 샘플링 편집에 대한 자세한 내용은 126페이지를 참조하십시오.

샘플링 작업

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

샘플링 작업 모드를 사용하면 녹음한 샘플을 처리하고 수정할 수 있습니다. 19개의 샘플링 작업을 사용할 수 있습니다.

보이스 모드/퍼포먼스 모드에서 불러오는 샘플링 모드에서와 동일합니다. 샘플링 작업에 대한 자세한 내용은 129페이지를 참조하십시오.

슬라이스 작업에 필요한 웨이브 메모리

슬라이스 작업을 통해 생성된 개별 웨이브 데이터 슬라이스는 끝 부분이 자동으로 추가되고 웨이브 데이터의 시작과 끝에 페이드 인 부분과 페이드 아웃 부분이 자동으로 생성되므로 원래 메모리의 약 1.5배가 필요합니다. 이를 통해 템포가 증가할 때 최고 음질을 유지할 수 있으며 슬라이스 사이의 연결이 부드러워집니다("quick" 슬라이스 형식이 선택되면 끝 부분이 생성되지 않음).

각 슬라이스 작업에 대해 실행되는 프로세싱 계산과 완벽한 파형을 유지하기에 충분한 메모리를 위해 메모리 작업 영역이 필요합니다. 샘플링 주파수가 44.1kHz인 경우 각 슬라이스 형식에 필요한 대략적인 메모리 크기(킬로바이트로 표시)는 아래 목록과 같습니다.

beat 1	원래 웨이브 크기 X N + (0.3 X 슬라이스 수)
beat 2	원래 웨이브 크기 X N + (0.2 X 슬라이스 수)
beat 3	원래 웨이브 크기 X N + (0.3 X 슬라이스 수)
phrase 1	원래 웨이브 크기 X N + (5.8 X 슬라이스 수)
phrase 2	원래 웨이브 크기 X N + (1.4 X 슬라이스 수)
phrase 3	원래 웨이브 크기 X N + (0.4 X 슬라이스 수)
phrase 4	원래 웨이브 크기 X N + (1.4 X 슬라이스 수)
quick	원래 웨이브 크기 X N + (0.7 X 슬라이스 수)

모노 샘플은 N = 5.5이고 스테레오 샘플은 N = 8입니다. 또한, 스테레오 샘플의 경우 슬라이스 수가 두 배가 됩니다.

마스터 건반으로 이용 (마스터 모드)

본 신디사이저에는 다양한 특징, 기능 및 작업이 탑재되어 있어 필요한 특정 기능의 위치를 검색하고 불러오기 어려울 수도 있습니다. 이런 경우에 마스터 기능이 유용합니다. 이 기능을 사용하여 각 모드에서 가장 자주 사용하는 작업을 기억하여 기능이 필요할 때마다 버튼 하나만 누르면 즉시 불러올 수 있습니다. MOTIF XF에는 총 128개의 사용자 마스터 설정을 위한 공간이 있습니다. [MASTER] 버튼을 눌러 마스터 재생 모드로 들어갑니다.

마스터 재생 모드

마스터 재생 모드로 들어가서 Master Play 화면을 불러오려면 현재 모드에서 [MASTER] 버튼을 누릅니다.

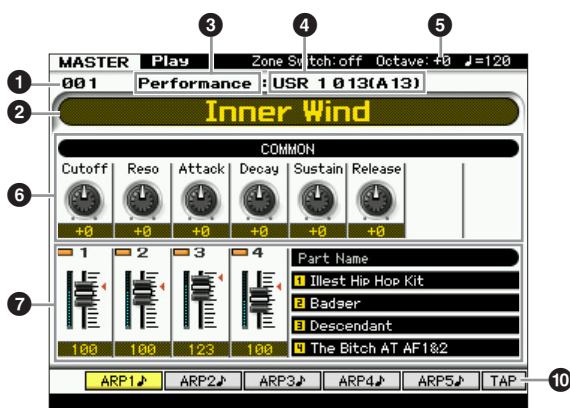
마스터 프로그램 선택

MOTIF XF는 특수 프로그래밍된 128개의 마스터가 프리셋 사용자 메모리(플래시 ROM)에 저장되어 있습니다. 뱅크는 8개 그룹(A~H)으로 구성되어 있고 각 그룹은 16개의 마스터 프로그램이 포함하고 있습니다. 원하는 마스터 프로그램을 불러오려면 해당 그룹과 번호를 선택합니다.

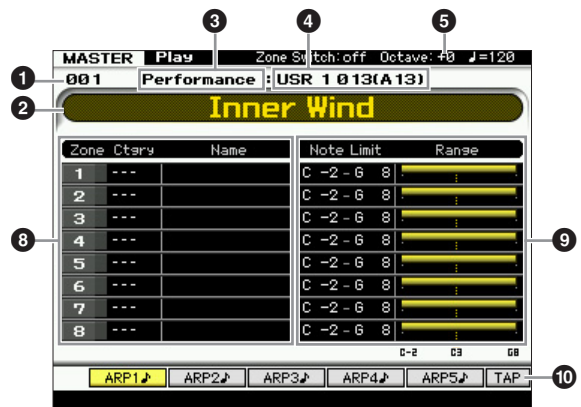
마스터 재생 모드에서 건반 연주 — [MASTER]

마스터 재생 모드에서 마스터 프로그램을 선택하고 선택한 마스터 프로그램의 설정에 따라 건반을 연주할 수 있습니다. 마스터 번호를 변경하여 톤 제너레이터 설정(다중 보이스 또는 단일) 및 MIDI 설정과 같은 다양한 설정과 모드를 불러올 수 있습니다.

마스터 재생 화면의 유형 1



마스터 재생 화면의 유형 2



1 마스터 번호 (그룹/번호)

선택한 마스터 번호를 나타냅니다.

주 마스터 번호 001~128은 뱅크 A~H 및 프로그램 번호 1~16(뱅크)에 해당하는 형식(괄호 안에 표시)으로 전환됩니다. 이 형식은 그룹 버튼 [A]~[H] 및 숫자 버튼 [1]~[16]에 해당합니다. 마스터 번호 및 해당 그룹/번호는 아래와 같습니다.

그룹/번호	프로그램 번호
A01~16	001~016
B01~16	017~032
C01~16	033~048
D01~16	049~064
E01~16	065~080
F01~16	081~096
G01~16	097~112
H01~16	113~128

2 마스터 이름 (표시만)

현재 마스터의 이름을 나타냅니다.

3 모드 (표시만)

현재 마스터에 기억되어 있는 모드를 나타냅니다. 여기에는 보이스, 퍼포먼스, 패턴 또는 송 모드 중에서 1개 모드만 표시됩니다.

보이스 모드

퍼포먼스 모드

1

샘플링 모드

송 모드

패턴 모드

믹싱 모드

2

샘플링 모드

마스터 모드

우틀리티 모드

패턴 모드

편

4 프로그램 번호 (표시만)

마스터를 선택할 때 불러오기 되는 프로그램 번호(보이스 번호, 퍼포먼스 번호, 송 번호 또는 패턴 번호)를 결정합니다. 프로그램 형식은 기억되어 있는 모드에 따라 다릅니다.

보이스 모드가 기억되어 있는 경우:	보이스 बैं크/번호
퍼포먼스 모드가 기억되어 있는 경우:	퍼포먼스 बैं크/번호
송 모드가 기억되어 있는 경우:	송 번호
패턴 모드가 기억되어 있는 경우:	패턴 번호

5 옥타브

OCTAVE 버튼으로 설정된 건반 옥타브 설정을 나타냅니다. 이 파라미터는 일반 피치에 비해 각 건반의 피치가 얼마나 높을지 또는 낮을지를 결정합니다.

6 노브 1~8

각 노브 1~8이 지정되어 있는 파라미터와 파라미터의 현재 값을 나타냅니다. [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 반복해서 누르면 파라미터 설정이 전환됩니다(램프로 표시). 파라미터에 대한 내용은 아래를 참조하십시오.

보이스 모드가 기억되어 있는 경우:	46페이지를 참조하십시오.
퍼포먼스 모드가 기억되어 있는 경우:	94페이지를 참조하십시오.
송 모드가 기억되어 있는 경우:	138페이지를 참조하십시오.
패턴 모드가 기억되어 있는 경우:	168페이지를 참조하십시오.

7 컨트롤 슬라이더 1~8

각 컨트롤 슬라이더 1~8의 레벨을 나타냅니다. 컨트롤 슬라이더로 조정되는 대상은 현재 마스터에 기억되어 있는 모드에 따라 다릅니다.

보이스 모드가 기억되어 있는 경우:	요소 1~8의 음량
퍼포먼스 모드가 기억되어 있는 경우:	파트 1~4의 음량
송 모드가 기억되어 있는 경우:	파트 1~16의 음량
패턴 모드가 기억되어 있는 경우:	

8 존 이름

각 존의 이름을 나타냅니다.

9 음 한도/범위

음 이름과 수평 그래픽과 함께 각 존의 음 범위를 나타냅니다.

[SF1] ARP1~[SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

기억되어 있는 모드가 보이스 또는 퍼포먼스인 경우 보이스가나 퍼포먼스 번호에 따라 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 버튼마다 다른 아르페지오 형식이 지정됩니다. 아르페지오 형식은 화면 탭에 8분 음 아이콘과 함께 버튼에 할당됩니다. 건반 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 누르면 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다.

[SF1] Scene1~[SF5] Scene5

기억되어 있는 모드가 송 또는 패턴인 경우 송이나 패턴 번호에 따라 [SF1]~[SF5] 버튼마다 다른 Scene 설정이 지정됩니다.

10 [SF6] TAP

이 버튼을 여러 번 누르는 속도가 아르페지오/송/패턴의 재생 템포를 결정합니다.

마스터 편집

마스터 편집 모드로 다양한 파라미터를 편집하여 나만의 마스터 프로그램을 최대 8개의 존(건반 영역)으로 만들 수 있습니다. 마스터 편집 모드로 들어가려면 마스터 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다.

공통 편집 및 존 편집

마스터 모드에서 건반을 최대 8개의 독립된 영역("존"이라 함)으로 분리할 수 있습니다. 각 존에는 다양한 MIDI 채널, 노브 및 컨트롤 슬라이더 기능을 지정할 수 있습니다. 이로써 하나의 건반으로 다중 보이스 톤 제너레이터의 여러 부분을 동시에 제어하거나 본 신디사이저 자체의 내부 보이스뿐만 아니라 외부 MIDI 악기의 보이스를 여러 다양한 채널을 통해 제어할 수 있어 여러 대의 건반이 해야 할 작업을 MOTIF XF로 효율적으로 수행할 수 있습니다. 마스터 편집 모드의 여덟 개 존과 관련된 파라미터를 설정하고 사용자 마스터로 설정을 저장할 수 있습니다.

Master Edit 화면에는 여덟 개의 모든 존에 공통으로 적용되는 파라미터의 편집을 위한 형식과 개별 존 편집을 위한 형식의 두 가지 형식이 있습니다.

마스터 편집 절차

- 1 [MASTER] 버튼을 눌러 마스터 재생 모드로 들어간 다음 마스터를 선택합니다.**
- 2 [EDIT] 버튼을 눌러 마스터 편집 모드로 들어갑니다.**

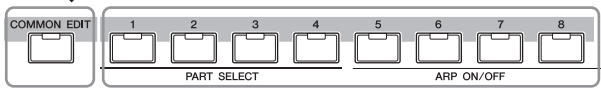
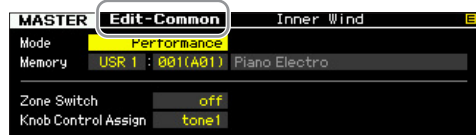
3 필요에 따라 **Other** 화면에서 **존 스위치 파라미터**를 "on"으로 설정합니다.

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

Common Edit 화면을 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 마스터를 선택할 때 호출되는 모드와 프로그램 번호, 그리고 공통 편집 모드에서 마스터 이름을 지정할 수 있습니다.

Zone Edit 화면을 불러오려면 숫자 버튼 [1]~[8] 중에 하나를 눌러 편집할 존을 선택합니다. 여기에서 존 편집 모드의 각 존에 대한 MIDI 전송 채널 및 건반 범위 등 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

Common Edit 화면



Zone Edit 화면



5 [F1]~[F5] 버튼 및 [SF1]~[SF2] 버튼을 눌러 편집하려는 파라미터가 포함된 **Edit** 화면을 불러옵니다.

파라미터에 대한 내용은 214페이지와 215페이지를 참조하십시오.

6 커서를 원하는 파라미터로 옮깁니다.

7 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.

8 필요에 따라 단계 4~7을 반복합니다.

9 공통 편집의 **Name** 화면(214페이지)에서 마스터의 이름을 입력합니다.

10 편집한 마스터를 저장하려면 [STORE] 버튼을 눌러 **Store** 창을 불러옵니다(213페이지).

저장에 대한 자세한 내용은 213페이지를 참조하십시오.

주의사항

- 다른 마스터를 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄면 녹음된 마스터가 유실됩니다. 따라서 다른 마스터를 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 마스터 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.
- 마스터가 저장되는 사용자 메모리는 플래시 메모리이므로 편집 및 저장된 마스터가 전원을 꺼도 삭제되지 않습니다. 저장된 데이터가 유실될 위험이 없습니다. 그러나 마스터를 저장하면 대상 마스터 번호에 이미 저장되어 있던 마스터 데이터를 덮어쓰

게 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

[E] 표시등

마스터 편집 모드에서 파라미터의 값을 변경할 때는 화면의 우측 상단 모서리에 [E] (편집 표시등)가 나타납니다. 이 표시등은 현재 마스터가 변경되었고 아직 저장은 되지 않았음을 신속하게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 다음 지침을 따릅니다.

생성된 마스터 저장

[MASTER] → [STORE]

1 마스터 모드에서 [STORE] 버튼을 누릅니다.

Master Store 창이 나타납니다.



2 마스터를 저장할 대상을 지정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 마스터 번호를 대상으로 선택합니다. [USER 1] 버튼, [A]~[H] 버튼 및 [1]~[16] 버튼을 사용하여 마스터 번호를 선택할 수 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

저장을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

마스터가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 Master Play 화면으로 돌아갑니다.

주의사항

저장 작업을 실행하는 경우 대상 메모리의 설정이 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치나 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 241페이지를 참조하십시오.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
샘플링 모드
속도 모드
패턴 모드
믹스 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파인 모드

공통 편집 파라미터

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

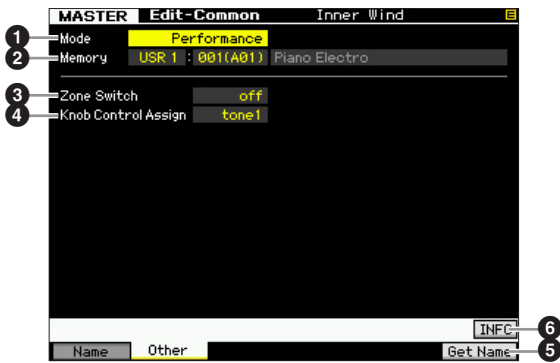
공통 편집 기능으로 선택한 마스터의 모든 존에 공통된 파라미터를 편집할 수 있습니다.

편집한 마스터 이름 지정—[F1] Name

이 화면에서는 마스터를 구성하는 데 사용되는 모든 존 (이 화면에 열거된 1~8)과 전체 마스터 프로그램(이 화면의 상단에 위치)에 이름을 지정할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

기타 파라미터 설정—[F2] Other

이 화면에서는 마스터 및 프로그램 번호와 함께 불러오는 모드를 포함하여 마스터에 대한 기본 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 모드

마스터 번호 선택 시 불러온 모드를 결정합니다.

설정: voice, performance, pattern, song

2 메모리

마스터 선택 시 불러오는 프로그램 번호를 결정합니다. 선택한 보이스/퍼포먼스/송/패턴의 이름이 표시됩니다.

설정: 위의 모드 설정에 따라 다릅니다.

모드가 보이스로 설정되는 경우:

보이스 बैं크: PRE1~8, USR1~3, GM, GMDR, PDR, UDR
보이스 번호: 001(A01)~128(H16)

모드가 퍼포먼스로 설정되는 경우:

퍼포먼스 बैं크: USR1~3
퍼포먼스 번호: 001(A01)~128(H16)

모드가 패턴으로 설정되는 경우:

패턴 번호: 01~64

모드가 송으로 설정되는 경우:

송 번호: 01~64

3 존 스위치

건반을 최대 8개 독립 존으로 분리할지 여부를 결정합니다. 존에 관한 자세한 내용은 212페이지를 참조하십시오.

설정: on, off

4 Knob Ctrl Assign (노브 컨트롤 지정)

이 화면에서는 어떤 노브 기능 열을 켜고 선택할지를 설정할 수 있습니다. "zone"으로 설정한 경우 마스터를 선택하면 램프가 켜지지 않고 각 존에 특별히 설정된 노브/슬라이더 기능이 자동으로 불러오기 됩니다(217페이지).

설정: 위의 모드 설정에 따라 다릅니다. "zone"은 존 스위치(3)가 "on"으로 설정된 경우에만 선택할 수 있습니다.

모드가 보이스로 설정되는 경우:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

모드가 퍼포먼스, 패턴 또는 송으로 설정되는 경우:

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name

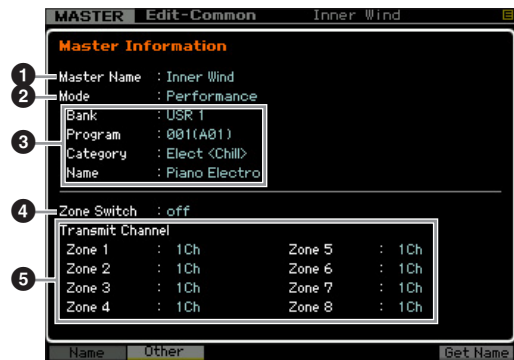
[F6] 버튼을 누르면 현재 선택한 보이스/퍼포먼스/송/패턴의 이름이 마스터 이름에 지정됩니다.

6 [SF6] INFO (정보)

이 버튼을 눌러 현재 마스터의 Information 창을 불러옵니다.

마스터 정보—[SF6] INFO (정보)

이 창은 현재 마스터의 정보를 나타냅니다. 이 창에서 설정은 변경할 수 없습니다.



1 마스터 이름

현재 마스터의 이름을 나타냅니다.

2 모드

현재 마스터에 기억되어 있는 모드를 나타냅니다. 여기에는 모드(보이스, 퍼포먼스, 패턴 또는 송 모드) 중에서 1개 모드만 표시됩니다.

3 프로그램

마스터를 선택할 때 불러오기 되는 프로그램(보이스, 퍼포먼스, 송 또는 패턴)의 이름과 번호를 나타냅니다. 프로그램은 기억되어 있는 모드에 따라 다릅니다.

보이스 모드가 기억되어 있는 경우:	보이스 बैं크, 번호, 카테고리, 이름
퍼포먼스 모드가 기억되어 있는 경우:	퍼포먼스 बैं크, 번호, 카테고리, 이름
송 모드가 기억되어 있는 경우:	송 번호, 송 이름
패턴 모드가 기억되어 있는 경우:	패턴 번호, 패턴 이름

4 존 스위치

건반을 최대 8개 독립 존으로 분리할지 여부를 결정합니다. 존에 관한 자세한 내용은 212페이지를 참조하십시오.

5 전송 채널

각 존의 MIDI 전송 채널을 나타냅니다(존 스위치가 on으로 설정된 경우).

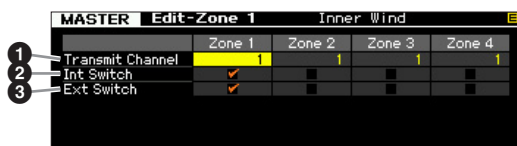
존 편집 파라미터

[MASTER] → [EDIT] → [1]~[8]

이 파라미터들은 마스터를 구성하는 개별 존을 편집하는 파라미터입니다. Zone Edit 화면을 불러오려면 마스터 재생 모드에서 [EDIT] 버튼을 누른 다음 숫자 버튼 [1]~[8]을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 눌러 Master Play 화면으로 돌아갑니다.

MIDI 전송 채널/스위치 설정—[F1] Transmit

이 화면에서는 건반을 연주할 때 각 존이 MIDI 메시지를 전송하는 방법을 설정할 수 있습니다.



1 전송 채널

각 존의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

설정: 1~16

2 Int Switch (내부 스위치)

각 존의 MIDI 데이터를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

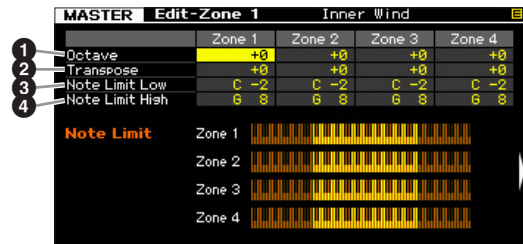
주 유틸리티 모드의 MIDI 화면(228페이지)에서 로컬 컨트롤 파라미터를 "off"로 설정한 경우에는 내부 스위치 파라미터를 "on"으로 설정해도 각 존의 MIDI 데이터가 내부 톤 제너레이터로 전송되지 않습니다.

3 Ext Switch (외부 스위치)

각 존의 MIDI 데이터를 외부 MIDI 장치로 전송할지 여부를 결정합니다.

각 존의 음 범위 설정—[F2] Note

이 화면에서는 각 존에 대한 피치 및 건반 관련 파라미터를 설정할 수 있으므로 존 분리를 설정하고 각 존의 피치 범위를 결정할 수 있습니다.



1 옥타브

존 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 오프셋을 최대 3 옥타브의 범위에서 위아래로 조절할 수 있습니다.

설정: -3~+0(기본값)~+3

2 조옮김

존 범위가 위 또는 아래로 이동하는 반음 단위의 양을 결정합니다.

설정: -11~+0(기본값)~+11

3 음 하한

4 음 상한

각 존에 대해 건반 범위에서 최저 및 최고 음을 설정합니다.

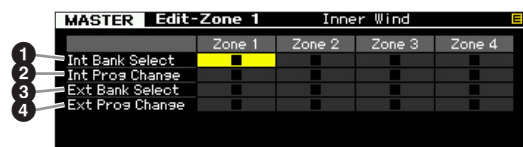
설정: C-2~G8

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

MIDI 전송 스위치 설정—[F3] Tx Switch (전송 스위치)

보이스 관련 메시지의 MIDI 전송 스위치—[SF1] Program

이 화면에서는 각 존에 대한 보이스 선택을 제어하는 MIDI 메시지를 내부/외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정할 수 있습니다.



1 Int Bank Select (내부 बैं크 선택)

뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

2 Int Prog Change (내부 프로그램 변경)

프로그램 변경 메시지를 내부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

3 Ext Bank Select (외부 बैं크 선택)

뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 MIDI를 통해 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

4 Ext Prog Change (외부 프로그램 변경)

프로그램 변경 메시지를 MIDI를 통해 외부 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

기타 메시지의 MIDI 전송 스위치 —[SF2] Control

이 화면에서는 컨트롤 변경, 피치 밴드 및 채널 애프터터치 등 보이스 이외 관련 설정을 제어하는 MIDI 메시지를 내부/외부 톤 제너레이터에 전송할지 여부를 결정할 수 있습니다.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Pitch Bend	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2 Ch After Touch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3 Modulation Wheel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4 Ribbon Controller	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5 Foot Controller 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6 Foot Controller 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7 Sustain	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8 Foot Switch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9 Knob	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10 Slider	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11 A. Function 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12 A. Function 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13 Volume/Express	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14 Pan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

특정 존에서 특정 MIDI 메시지를 내부/외부 톤 제너레이터에 전송하려면 해당 체크 박스를 클릭하십시오.

1 피치 밴드

피치 밴드 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

2 Ch After Touch (채널 애프터터치)

건반에서 음을 길게 눌러 생성되는 MIDI 메시지입니다.

3 모듈레이션 휠

모듈레이션 휠을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

4 리본 컨트롤러

리본 컨트롤러를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

5 풋 컨트롤러 1

6 풋 컨트롤러 2

후면 패널에 연결되어 있는 풋 컨트롤러(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

7 서스테인

후면 패널의 SUSTAIN 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

8 풋 스위치

후면 패널의 ASSIGNABLE 잭에 연결되어 있는 풋 스위치(선택 사양)를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

9 노브

노브를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

10 슬라이더

슬라이더를 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

11 A. Function 1 (지정 가능한 기능 1)

12 A. Function 2 (지정 가능한 기능 2)

ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 사용하여 생성되는 MIDI 메시지입니다.

13 Volume/Express (표현)

노브와 슬라이더를 사용하여 생성되는 MIDI 음량 메시지입니다.

14 팬

노브와 슬라이더를 사용하여 생성되는 MIDI 팬 메시지입니다.

각 존의 기본 설정 —[F4] Preset

이 화면에서는 마스터를 선택할 때 MIDI 메시지로서 자동 전송될 각 존의 보이스 관련 설정을 실행할 수 있습니다.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Bank MSB	000	000	000	000
2 Bank LSB	000	000	000	000
3 Program Change	001	001	001	001
4 Volume	100	100	100	100
5 Pan	C	C	C	C

1 Bank MSB (뱅크 선택 MSB)

2 Bank LSB (뱅크 선택 LSB)

3 프로그램 변경

선택한 마스터의 각 존에 대한 보이스 관련 설정을 결정합니다. 마스터를 선택할 때 이들 MIDI 메시지가 외부/내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

설정:

- Bank MSB(뱅크 선택 MSB): 000~127
- Bank LSB(뱅크 선택 LSB): 000~127
- 프로그램 변경 001~128

4 음량

선택한 마스터의 각 존에 대한 음량 설정을 결정합니다. 마스터를 선택할 때 음량의 MIDI 메시지가 외부/내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

설정: 000~127

5 팬

선택한 마스터의 각 존에 대한 팬 설정을 결정합니다. 마스터를 선택할 때 팬의 MIDI 메시지가 외부/내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

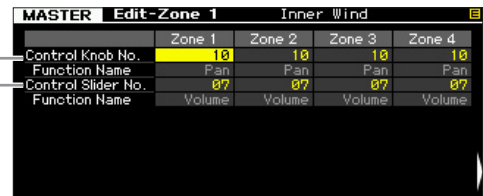
설정: L64~C~R63

6 [F6] MIDI Send

"on"으로 설정하는 경우 이 화면의 값을 변경하면 해당 MIDI 메시지가 외부/내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.

노브 및 슬라이더 설정 — [F5] KnobSlider

이 화면에서는 각 존의 노브 및 슬라이더를 사용할 때 외부/내부 톤 제너레이터로 전송되는 컨트롤 변경 번호를 결정할 수 있습니다.



주 이 파라미터는 공통 편집의 Other 화면(214페이지)에서 노브 컨트롤 지정 파라미터를 "zone"으로 설정하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 다시 말해서, 이 파라미터는 [SELECTED PART CONTROL] 및 [MULTI PART CONTROL]의 램프가 모두 꺼진 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 컨트롤 노브 번호

각 존의 노브를 사용할 때 전송되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 선택한 번호 아래에 기능 이름이 자동으로 표시됩니다.

설정: 0~95

2 컨트롤 슬라이더 번호

각 존의 컨트롤 슬라이더를 사용할 때 전송되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다. 선택한 번호 아래에 기능 이름이 자동으로 표시됩니다.

설정: 0~95

마스터 작업

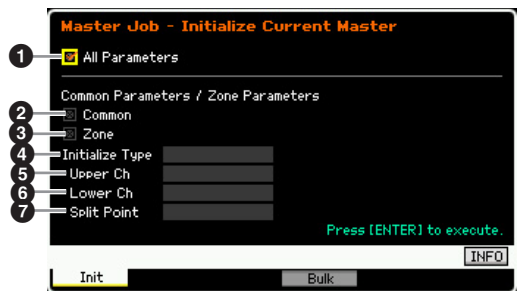
마스터 작업 모드에는 편리한 데이터 초기화 및 저장 도구 기능이 있습니다. 마스터 작업 모드로 들어가려면 마스터 모드에서 [JOB] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다.

마스터 작업 절차

- 1 마스터 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 마스터 작업 모드로 들어갑니다.
- 2 [F1] 또는 [F4] 버튼을 눌러 실행하려는 작업을 선택합니다.
- 3 작업 실행 관련 파라미터를 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업이 원래 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [MASTER] 버튼을 눌러 Master Play 화면으로 돌아갑니다.

마스터 초기화 — [F1] Init

이 기능으로 모든 마스터 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한, 공통 설정 및 존 설정과 같은 특정 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



1 모든 파라미터

선택한 마스터의 모든 설정을 초기화할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 이 화면의 다른 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

마스터 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 믹싱 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 파일 모드

2 공통

선택한 마스터의 모든 공통 파라미터 설정을 초기화할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 ZONE을 설정할 수 없습니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

3 존

선택한 마스터의 모든 존 파라미터 설정을 초기화할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 작업을 실행하면 공통 편집의 모든 파라미터 설정이 초기화됩니다.

설정: (켜짐), (꺼짐)

4 초기화 형식

선택한 마스터의 존 파라미터 설정이 초기화되는 방식을 결정합니다. 초기화는 3가지 방식을 사용할 수 있습니다.

설정: split, zone, layer

split

존 1 및 존 2를 on으로 설정한 다음 존 1 및 존 2를 사용하여 건반 범위를 분리합니다. "Upper Ch"은 건반 상한의 MIDI 전송 채널을 결정하고 "Lower Ch"은 건반 하한의 MIDI 전송 채널을 결정하며 "Split Point"는 건반의 상한과 하한을 분리하는 음(C-2~G8) 번호를 결정합니다.

zone

존 1~4는 on으로 설정하고 존 5~8은 off로, MIDI 전송 채널은 1~8로 각각 설정합니다.

layer

존 1 및 존 2를 on으로 설정하면 레이어가 2파트가 됩니다. "Upper Ch" 및 "Lower Ch"은 각각 2개 존의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

5 Upper Ch (상위 채널)

6 Lower Ch (하위 채널)

초기화 형식을 "layer" 또는 "split"으로 설정하는 경우 각각 존 1 및 존 2의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

설정: 1~16

7 분리점

초기화 형식을 "split"으로 설정할 때 건반을 존 1과 존 2로 분리하는 분리점을 결정합니다. 이 파라미터를 설정하면 존 1의 음 상한은 자동으로 여기에서 설정된 분리점보다 반음 낮은 음으로 설정되며 존 2의 음 하한은 자동으로 여기서 설정된 분리점과 동일한 음으로 설정됩니다.

설정: C-2~G8

주 음 상한 및 음 하한 파라미터는 존 편집의 Note 화면(215페이지)에서 설정할 수 있습니다.

마스터 설정을 외부 MIDI 장치로 전송 (벌크 덤프)

이 기능으로 현재 선택되어 있는 마스터의 편집된 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

주 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되고 파형은 포함되지 않습니다.

주 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정할 필요가 있습니다. 자세한 내용은 228페이지를 참조하십시오.

시스템 설정 (유틸리티 모드 등)

유틸리티 모드에서는 MOTIF XF의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 유틸리티 모드로 들어가려면 [UTILITY] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래 화면으로 돌아갑니다. 송/패턴/아르페지오 재생에서 시퀀서 관련 시스템 설정의 경우 송/패턴/퍼포먼스 모드에서 [SEQ SETUP] 버튼을 눌러 Sequencer Setup 화면을 불러옵니다.

유틸리티 모드에서의 기본 절차

1 유틸리티 모드로 들어갑니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드로 들어갑니다. (표시등 켜짐)

2 원하는 화면을 불러옵니다.

[F1]~[F6] 및 [SF1]~[SF5] 버튼의 탭 메뉴를 확인하여 원하는 기능을 찾은 다음 해당 버튼을 눌러 원하는 화면을 엽니다.

3 원하는 파라미터를 설정합니다.

커서를 각 파라미터로 옮긴 다음 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

주의사항

화면에 "Press [ENTER] to set" 메시지가 나타나면 다음 단계로 가기 전에 [ENTER] 버튼을 누르십시오. 그렇게 하지 않으면 다음 단계에서 [STORE] 버튼을 눌러도 설정이 저장되지 않습니다.

4 [STORE] 버튼을 눌러 내장 메모리에 유틸리티 설정과 시퀀서 설정을 저장합니다.

주의사항

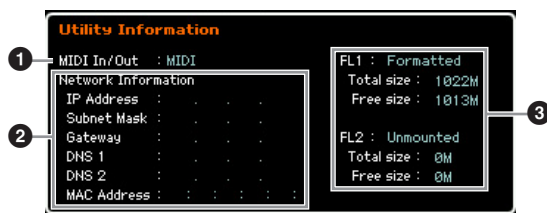
저장하지 않고 전원을 끄면 모든 유틸리티 설정이 유실됩니다.

주 Utility 화면 및 Sequencer Setup 화면의 파라미터 설정은 하나의 단위로 취급 및 저장됩니다. 즉, 유틸리티 모드에서 저장 작업을 실행하면 Sequencer Setup 화면의 설정도 저장되며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

5 [EXIT] 버튼을 눌러 유틸리티 모드를 종료하고 원래 모드로 되돌아갑니다.

시스템 정보 — [SF6] INFO

이 화면에서는 MIDI IN/OUT 설정 및 네트워크 설정을 나타냅니다. 이 화면은 편집할 수 없습니다.



1 MIDI IN/OUT (표시만)

MIDI 데이터가 입력 또는 출력되는 하드웨어 단자를 나타냅니다. 관련 파라미터는 MIDI 화면(228페이지)에서 설정할 수 있습니다.

2 네트워크 정보

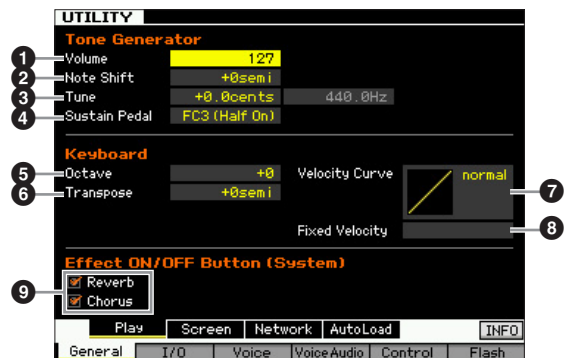
네트워크 설정을 나타냅니다. 관련 파라미터는 Network 화면(221페이지)에서 설정할 수 있습니다.

3 FL1/FL2 (표시만)

선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M의 설치 여부를 나타냅니다. 또한, 모듈을 설치하면 이 부분에서는 메모리 용량과 모듈을 이미 포맷했는지의 여부에 대한 정보도 표시합니다.

일반 설정 — [F1] General

톤 제너레이터 및 건반 설정 — [SF1] Play



톤 제너레이터

이 부분에서는 내부 톤 제너레이터에 대한 일반 설정을 할 수 있습니다. 설정은 내부 톤 제너레이터 블록에만 영향을 미칩니다. MIDI 출력에는 영향을 미치지 않습니다.

1 음량

악기의 전체 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

2 음 이동

모든 음의 피치 이동 정도(반음 단위)를 결정합니다.

설정: -24 semi~+0 semi~+24 semi

3 튜닝

전체 사운드의 세부 튜닝을 결정합니다. 튜닝을 센트 단위로 조정할 수 있습니다.

설정: -102.4 cents~+0 cents~+102.3 cents

4 서스테인 페달

FOOT SWITCH SUSTAIN 잭에 연결되어 있는 풋 컨트롤러(선택 사양) 중 어떤 모델이 인식되는지 결정합니다.

"하프 댐퍼" 이펙트(실제 어쿠스틱 피아노와 같음)를 만들기 위해 선택 사양인 FC3(하프 댐퍼 기능이 탑재)을 연결할 경우 이 파라미터를 "FC3(half on)"으로 설정하고 보이스 요소(Element) 편집의 Amplitude EG 화면(80페이지)에서 하프 댐퍼 스위치 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 하프 댐퍼 기능이 필요하지 않거나 하프 댐퍼 기능을 정지시키면서도 FC3을 그대로 사용하려는 경우 이 파라미터를 "FC3 (half off)"으로 설정합니다. 선택 사양인 FC4 또는 FC5(하프 댐퍼 기능이 탑재되어 있지 않음)를 연결할 경우 이 파라미터를 "FC4" 또는 "FC5"로 설정합니다.

설정: FC3(half on), FC3(half off), FC4/5

주 이 설정은 외부 MIDI 장치에서 악기로 전송하는 컨트롤 변경 메시지를 통해 하프 댐퍼 기능을 제어할 때는 필요하지 않습니다.

건반

이 부분에서는 건반 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 건반 연주로 생성되는 MIDI 메시지에 영향을 줍니다.

5 옥타브

건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 옥타브 단위의 양을 결정합니다. 이 설정은 OCTAVE 버튼 중 하나를 눌러도 변경할 수 있습니다.

설정: -3~+0~+3

6 조옮김

건반 범위가 위 또는 아래로 이동하는 반음 단위의 양을 결정합니다.

설정: -11 semi~+0 semi~+11 semi

주 음 범위 한도(C -2 및 G8)를 넘어 조옮김을 하는 경우 인접 옥타브의 음을 사용합니다.

7 세기 곡선

다섯 가지 곡선으로 실제 세기가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 만들어져 전송되는지를 알 수 있습니다. 화면에 표시된 그래프가 세기 응답 곡선을 나타냅니다. 수평선은 수신한 세기 값(연주 강도)을 나타내며 수직선은 내부/외부 톤 제너레이터에 전송된 실제 세기 값을 나타냅니다.

설정: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

이 선형 "곡선"은 건반 연주 강도(세기)와 실제 사운드 변화 간의 일대일 대응을 만들어냅니다.

soft

이 곡선에서는 특히 낮은 속도에 대한 응답이 증가됩니다.

hard

이 곡선은 "norm" 곡선에 비해 전체 응답을 효과적으로 낮춥니다.

wide

이 설정은 낮은 속도 및 높은 속도에 대해 상반되는 응답을 제공합니다. 사운드가 약한 범위에서 더 적은 변화를, 사운드가 높은 범위에서는 더 큰 변화를 만들어냄으로써 컨트롤러의 분명하고 다이내믹한 범위를 넓혀줍니다.

fixed

이 설정은 연주 강도와는 관계 없이 일정한 양의 사운드 변화(아래 고정 세기에서 설정)를 만들어냅니다.

8 고정 세기

이 파라미터는 위에서 "fixed" 세기 곡선을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 연주하는 음의 세기는 여기에서 설정하는 값으로 고정됩니다.

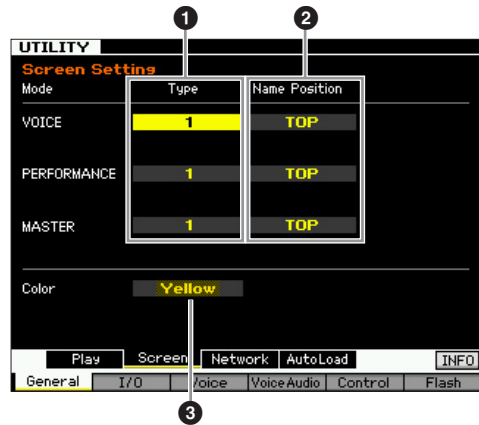
설정: 1~127

9 Effect ON/OFF 버튼 (시스템)

EFFECT ON/OFF [SYSTEM] 버튼을 켤 때 시스템 이펙트(리버브 및 코러스)가 실제로 적용되는지의 여부를 결정합니다.

LCD 화면의 디자인 형식 변경—[SF2] Screen

이 화면에서는 보이스/퍼포먼스/마스터 모드 첫 화면의 디자인 형식을 원하는 대로 변경할 수 있습니다.



1 형식

"1"을 선택한 경우 각 모드의 첫 화면에 노브/슬라이더 등의 현재 상태가 표시됩니다.

"2"를 선택한 경우 각 모드의 첫 화면에 각 요소/파트의 커짐/꺼짐 상태, 패널 컨트롤러, 현재 아르페지오 상태 등이 표시됩니다.

설정: 1, 2

2 이름 위치

"Top"을 선택한 경우 화면 상단에 프로그램의 번호/이름(보이스, 퍼포먼스 또는 마스터)이 표시됩니다.

"Bottom"을 선택한 경우 화면 하단에 프로그램의 번호/이름(보이스, 퍼포먼스 또는 마스터)이 표시됩니다.

설정: Top, Bottom

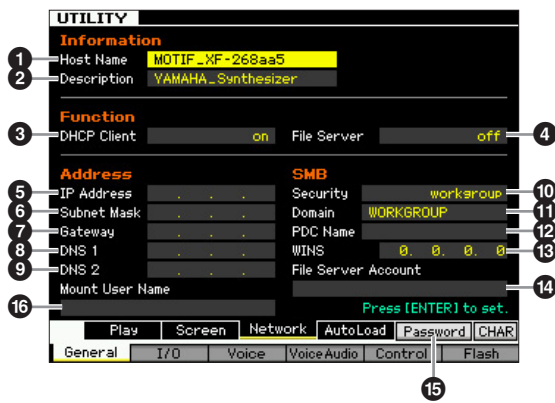
3 색상

세 가지 모드에 공통적으로 사용되는 색상 유형을 결정합니다.

설정: Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow, White

네트워크 설정—[SF3] Network

이 화면에서는 ETHERNET 커넥터로 MOTIF XF를 네트워크 시스템에 연결하기 위한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면에서 설정을 한 후 반드시 [ENTER] 버튼을 눌러야 합니다. 그렇게 하지 않으면 [STORE] 버튼을 눌러도 설정이 저장되지 않습니다.



1 호스트 이름

MOTIF XF의 호스트 이름(NetBIOS 이름)을 결정합니다. 이는 네트워크에 연결된 컴퓨터에서 MOTIF XF에 액세스할 때 사용됩니다. 다른 컴퓨터와 충돌하지 않는 고유의 호스트 이름을 설정합니다. 일반적으로, 기본 호스트 이름으로 충분하므로 이 이름을 변경할 필요는 없습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

2 설명

여기에서는 사용 중인 MOTIF XF에 대한 짧은 요약 또는 메모를 입력할 수 있습니다. 여기에 입력하는 설명은 네트워크에 연결된 다른 컴퓨터에서도 검색할 수 있습니다. 여러 대의 MOTIF XF가 같은 네트워크에 연결되어 있을 경우에 유용한 기능입니다. 일반적으로, 기본 설명으로 충분하므로 이 설명을 변경할 필요는 없습니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

3 DHCP 클라이언트

MOTIF XF가 DHCP 서버의 클라이언트 장치로 취급되는지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 MOTIF XF는 DHCP 서버의 클라이언트 장치로 취급됩니다. DHCP(동적 호스트 구성 프로토콜)는 MOTIF XF가 네트워크에 연결될 때마다 IP 주소와 다른 하위 레벨 네트워크 구성 정보가 자동으로 다이내믹하게 지정되는 표준 또는 프로토콜입니다. DHCP 서버가 네트워크를 포괄할 경우 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 특정한 IP 주소를 설정하려는 경우나 DHCP 서버가 없을 경우 이 파라미터를 "off"로 설정합니다.

설정: on, off

4 파일 서버

MOTIF XF의 파일 서버 기능이 활성화 상태인지의 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 "on"으로 설정되어 있을 경우 같은 네트워크상에 있는 다른 컴퓨터가 MOTIF XF의 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치에 저장된 파일에 액세스할 수 있습니다.

설정: on, off

주 이 파라미터를 "on"으로 설정하기 전에 본 약기의 암호(15)를 설정해야 합니다. 암호를 설정하기 전에 이 파라미터를 "on"으로 설정할 경우 "Password is unspecified"가 나타납니다.

5 IP 주소

네트워크에 연결된 각 컴퓨터 또는 MOTIF XF에 할당된 번호인 IP 주소를 결정하여 네트워크에서의 장치 위치를 나타냅니다. DHCP 서버가 포괄하는 네트워크에 MOTIF XF가 연결되어 있고 위 DHCP 클라이언트 파라미터가 "on"으로 설정되어 있을 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되기 때문에 수동으로 입력할 필요가 없습니다. DHCP 클라이언트(3)가 "off"로 설정되어 있고 이 파라미터를 어떻게 설정해야 할지 모르거나 담당 네트워크 관리자 또는 인터넷 사업자에게 문의하십시오.

설정: 0~255

6 서브넷 마스크

대규모 네트워크를 몇 개의 소규모 네트워크로 분리하는데 사용되는 설정인 서브넷 마스크를 나타냅니다. DHCP 서버가 포괄하는 네트워크에 MOTIF XF가 연결되어 있고 위 DHCP 클라이언트 파라미터가 "on"으로 설정되어 있을 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되기 때문에 여기에서 입력할 필요가 없습니다. DHCP 클라이언트(3)가 "off"로 설정되어 있고 이 파라미터를 어떻게 설정해야 할지 모르거나 담당 네트워크 관리자 또는 인터넷 사업자에게 문의하십시오.

설정: 0~255

7 게이트웨이

서로 다른 네트워크 또는 시스템을 연결하고 있고 통신 표준이 다르더라도 데이터 전송 및 변환을 가능하게 하는 시스템인 게이트웨이를 결정합니다. DHCP 서버가 포괄하는 네트워크에 MOTIF XF가 연결되어 있고 위 DHCP 클라이언트 파라미터가 "on"으로 설정되어 있을 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되기 때문에 수동으로 입력할 필요가 없습니다.

설정: 0~255

8 DNS1 (도메인 이름 서버1)

9 DNS2 (도메인 이름 서버2)

도메인 이름 서버의 주소를 결정합니다. 서버를 최대 2개까지(1차 DNS1 및 2차 DNS2) 설정할 수 있습니다. 도메인 이름 서버를 사용하지 않는 경우 DNS1과 DNS2를 모두 "0.0.0.0"으로 설정합니다. DNS1만 사용하는 경우 DNS2를 "0.0.0.0"으로 설정합니다. DHCP 서버가 포괄하는 네트워크에 MOTIF XF가 연결되어 있고 위 DHCP 클라이언트가 "on"으로 설정되어 있으면 이 파라미터는 자동으로 설정되기 때문에 수동으로 입력할 필요가 없습니다.

설정: 0~255

- 포이스 모드
- 퍼포먼스 모드
- 샘플링 모드 1
- 샘플링 모드 2
- 수동 모드
- 패턴 모드
- 미시 모드
- 마스터 모드
- 유틸리티 모드
- 파일 모드

10 보안

네트워크에 있는 다른 컴퓨터가 MOTIF XF에 액세스하는 경우 인증 유형을 결정합니다. 계정(14)과 암호를 사용하여 컴퓨터를 인증하려는 경우 이 파라미터를 "workgroup"으로 설정합니다. 네트워크상에서 도메인 컨트롤러를 사용하여 컴퓨터를 인증하려는 경우 이 파라미터를 "domain"으로 설정합니다.

설정: domain, workgroup

11 도메인

도메인 이름 또는 작업그룹 이름을 입력합니다. MOTIF XF 액세스에 사용하려는 온라인 장치와 동일한 이름을 도메인 이름 또는 작업그룹 이름으로 입력합니다. 문자 입력 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

12 WINS

WINS(Windows 인터넷 이름 서비스) 서버의 주소를 결정합니다. PDC 이름(13)을 호스트 이름(NetBIOS 이름)으로 설정한 경우 WINS 서버의 주소를 설정합니다. WINS 서버를 사용하고 있지 않은 경우 이 파라미터를 "0.0.0.0"으로 설정합니다.

설정: 0~255

13 PDC 이름 (1차 도메인 컨트롤러 이름)

도메인 컨트롤러의 호스트 이름(NetBIOS 이름) 또는 네트워크상의 IP 주소를 결정합니다. 보안(10)을 "domain"으로 설정한 경우, 여기에서 설정된 도메인 컨트롤러를 사용하여 인증이 실행됩니다.

14 파일 서버 계정

네트워크상에 있는 다른 컴퓨터가 MOTIF XF에 액세스할 때 사용하는 계정 이름(사용자 이름)을 결정합니다. 문자 입력 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

주 계정은 기본으로 설정되어 있지 않습니다. 계정이 설정되어 있지 않을 경우 "nobody"라는 이름의 계정으로 MOTIF XF에 액세스할 수 있습니다.

15 [SF5] Password

이 버튼을 누르면 Password 화면이 나타나 네트워크에 연결된 온라인 장치에서 MOTIF XF에 액세스하는 데 필요한 암호를 설정 또는 변경할 수 있습니다. 출고 시, 암호는 설정되어 있지 않습니다. LAN 네트워크를 통해 외부 컴퓨터에서 MOTIF XF에 액세스하려는 경우 암호를 반드시 설정해야 합니다.

16 사용자 이름 지정

네트워크상에서 컴퓨터에 액세스하는 데 필요한 사용자 이름을 결정합니다. MOTIF XF에 이 파라미터를 저장하면 사용자 이름이 컴퓨터 로그인 시 나타나는 대화 상자(43페이지)에 자동으로 표시됩니다.

암호 설정
[SF3] → [SF5] Password

이 화면에서는 MOTIF XF의 암호를 설정할 수 있습니다. 여기에서 설정한 암호를 사용하면 외부 온라인 장치로 MOTIF XF의 파일 모드에 액세스할 수 있습니다.



1 현재 암호

현재 암호를 입력하는 열입니다. 암호는 최대 8자까지 설정할 수 있으나 5자 이상이어야 합니다. 문자 입력 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오. 암호를 설정하지 않은 경우 "None"이 표시됩니다.

2 새로운 암호

새로운 암호를 입력하는 열입니다. 암호는 최대 8자까지 설정할 수 있으나 5자 이상이어야 합니다. 문자 입력 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

3 암호 확인

새로운 암호를 한 번 더 입력하고 확인하는 열입니다. 암호는 최대 8자까지 설정할 수 있으나 5자 이상이어야 합니다. 문자 입력 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

암호 설정

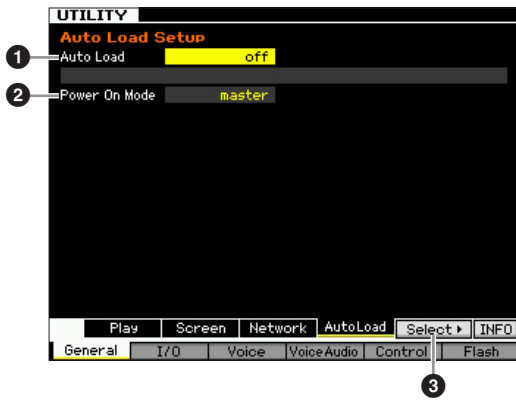
현재 암호, 새로운 암호, 암호 확인(새로운 암호)을 입력한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 새로운 암호를 설정합니다. 오류가 발생할 경우 다음 오류 메시지 중 하나가 화면에 표시됩니다.

- Password is invalid.
"Current Password"에 입력한 암호가 잘못되었습니다. 정확한 암호를 다시 입력하십시오.
- Confirmed password is invalid.
"Confirm Password"에 입력한 암호가 "New Password"에 입력한 암호와 같지 않습니다.
- Password is too short.
"New Password"에 입력한 암호가 너무 짧습니다. 5글자 이상을 사용하여 암호를 다시 입력하십시오.

주 현재 암호를 잊어버린 경우 출고 시 설정 작업(231페이지)을 실행하여 암호 설정을 재설정된 다음 새로운 암호를 다시 입력하십시오.

전원을 켤 때 기본 화면 설정 —[SF4] Auto Load

이 화면에서는 전원을 켤 때 MOTIF XF가 수행할 특정 자동 작업을 지정할 수 있습니다.



1 자동 로드

자동 로드 기능을 켜지 또는 끌지를 결정합니다. on으로 설정하면 약기는 전원을 켤 때마다 지정된 파일(USB 저장 장치에서)을 자동으로 사용자 메모리로 로드합니다. 로드할 파일이 이 화면에 표시됩니다. 로드할 파일은 [SF5] Get 버튼을 통해 지정할 수 있습니다.

설정: on, off

2 전원 커짐 모드

기본 전원 커짐 모드(및 메모리 뱅크)를 결정하여 전원을 켤 때 어떤 상태를 자동으로 불러올지 선택할 수 있습니다.

설정:

performance

다음 번에 전원을 켤 때 퍼포먼스 재생 모드로 들어가고 첫 프로그램 번호(USR: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (USER1)

다음 번에 전원을 켤 때 보이스 재생 모드로 들어가고 사용자 보이스의 첫 프로그램 번호(USR: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (PRE1)

다음 번에 전원을 켤 때 보이스 재생 모드로 들어가고 프리셋 보이스의 첫 프로그램 번호(PRE: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (GM)

다음 번에 전원을 켤 때 보이스 재생 모드로 들어가고 GM 보이스의 첫 프로그램 번호(GM: 001)가 자동으로 선택됩니다.

master

다음 번에 전원을 켤 때 마스터 재생 모드로 들어가고 첫 프로그램 번호(001)가 자동으로 선택됩니다.

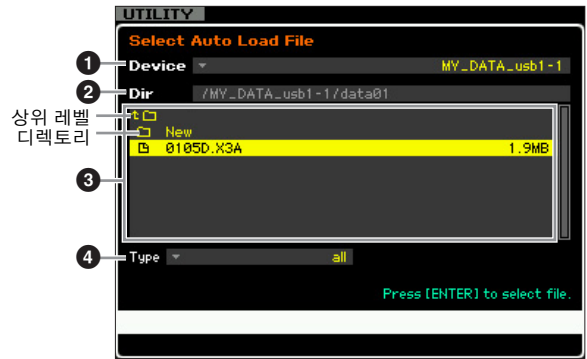
주 따라서 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오. 저장 작업을 실행하지 않고 전원을 끄면 유틸리티 설정이 유실됩니다.

3 [SF5] Select

이 버튼을 누르면 Select Auto Load File 화면을 불러옵니다. 이 화면에서는 전원을 켤 때(자동 로드가 on으로 설정되어 있을 때) 자동으로 로드할 파일(외부 저장 장치에 저장된 파일)을 지정할 수 있습니다.

자동 로드 파일 지정 [SF4] → [SF5] Select

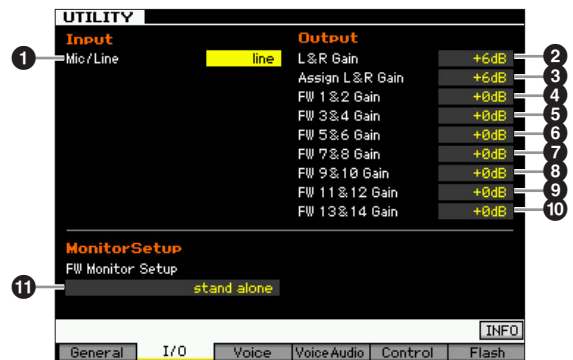
이 화면에서는 전원을 켤 때(자동 로드가 on으로 설정되어 있을 때) 자동으로 로드할 파일(외부 저장 장치에 저장된 파일)을 지정할 수 있습니다. 커서를 원하는 파일로 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 자동 로드 파일을 결정합니다.



파라미터 1~4는 파일 모드의 File 창에 있는(237페이지) 파라미터와 동일합니다.

오디오 입/출력 설정—[F2] I/O (입력/출력)

이 화면에서는 오디오 입/출력 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 마이크/라인

A/D INPUT 잭을 사용하는 경우 이 파라미터는 입력 소스(마이크 또는 라인)를 결정합니다.

설정: mic, line

mic

마이크, 전자 기타 또는 베이스와 같은 저출력 장비에 사용합니다.

line

건반, 신디사이저 또는 CD 플레이어와 같은 고출력 장비에 사용합니다.

2 L&R 게인

OUTPUT L/MONO, R 잭의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

③ L&R 게인 지정

ASSIGNABLE OUTPUT L, R 잭의 출력 게인을 결정합니다.
설정: 0dB, +6dB

④~⑩ FW 게인

IEEE1394 커넥터의 출력 게인을 결정합니다.
설정: 0dB, +6dB

⑪ FW 모니터 설정

IEEE1394 케이블로 MOTIF XF에 연결한 DAW 소프트웨어와 함께 MOTIF XF를 사용하여 사운드를 모니터링하는 오디오 신호의 흐름을 결정합니다.

주 여기에서 수행한 설정뿐만 아니라 DAW 소프트웨어를 제대로 구성해야 합니다. 자세한 내용은 DAW 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

설정: stand alone, with PC, with PC(DirectMonitor)

stand alone

이 설정은 MOTIF XF를 단독으로 사용하거나 IEEE1394 케이블로 MOTIF XF에 연결한 컴퓨터에서도 DAW를 사용하지 않는 경우에 선택해야 합니다. 이 설정 선택 시 MOTIF XF의 오디오 출력이 OUTPUT L/MONO 및 R 잭을 통해 정상적으로 직접 출력됩니다.

with PC

이 설정은 MOTIF XF를 DAW 소프트웨어와 함께 오디오 장치로 사용하는 경우에 선택해야 합니다. 이 설정 선택 시 MOTIF XF의 오디오 신호가 IEEE1394 케이블을 통해 컴퓨터 DAW 소프트웨어로 출력되고 DAW 사운드와 병합 및 믹싱되어 MOTIF XF로 되돌아간 다음 OUTPUT L/MONO, R 잭을 통해 출력됩니다. 이 설정을 선택하면 DAW 소프트웨어 안에 있는 VST 이펙트를 MOTIF XF 사운드에 적용할 수 있습니다.

with PC (DirectMonitor)

이 설정은 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어에 건반 연주를 녹음하는 경우에 선택해야 합니다. MOTIF XF의 오디오 신호가 IEEE1394 케이블을 통해 DAW 소프트웨어에서 전송된 오디오 신호로 OUTPUT L/MONO, R 잭을 통해 직접 출력됩니다. DAW 소프트웨어의 녹음 모니터가 "off"로 설정되어 있어야 "이중" 사운드가 발생하지 않습니다.

주 "with PC"를 선택한 경우에는 건반을 연주할 때와 연주 결과 출력되는 사운드를 들을 때 사이에 짧은 지연이 있을 수 있습니다.

주 MOTIF XF가 IEEE1394 케이블로 외부 장치에 연결되어 있지 않을 경우에는 이 파라미터를 "stand alone"으로 설정합니다.

음성 모드의 시스템 설정 —[F3] Voice

다음 화면에서는 음성 모드의 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 오디오 입력 파트, 미세 튜닝에 관한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 설정들은 모든 보이스에 적용됩니다. 다음 화면들은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.

마스터 이펙트 설정 —[SF1] MasterFX (마스터 이펙트)

이 화면에서는 마스터 이펙트 파라미터를 음성 모드에서 설정할 수 있습니다. 이 화면은 음성 모드에서 전면 패널의 [MASTER EFFECT] 버튼을 길게 눌러 불러올 수 있습니다.



① 스위치

해당 보이스에 마스터 이펙트를 적용할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하는 경우 음성 모드로 들어가면 [MASTER EFFECT] 램프가 켜집니다.

설정: on, off

다른 파라미터들은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Master Effect 화면(104페이지)의 파라미터와 동일합니다.

마스터 EQ 설정 —[SF2] MasterEQ

이 화면에서는 마스터 EQ 파라미터를 음성 모드에서 설정할 수 있어 다섯 개의 독립된 주파수 대역에서 EQ를 제어할 수 있습니다. 이 EQ는 모든 보이스에 영향을 줍니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



이 기능은 퍼포먼스 공통 편집 모드의 Master EQ 화면(105페이지)의 기능과 동일합니다.

아르페지오 설정—[SF3] Arpeggio

이 화면에서는 음성 모드의 아르페지오 MIDI 데이터의 출력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 설정은 모든 보이스에 영향을 줍니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



① ARP MIDI 출력 스위치

이 파라미터를 on으로 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 MIDI 단자에서 출력됩니다.

설정: on, off

② ARP Transmit Ch (아르페지오 전송 채널)

아르페지오 재생 데이터가 전송되는 MIDI 전송 채널을 결정합니다(위 스위치 파라미터가 on으로 설정되어 있는 경우).

설정: 1~16

나만의 독창적인 미세 튜닝 생성— [SF4] Tuning

이 화면에서는 사용자 बैं크에서 나만의 독창적인 미세 튜닝을 만들 수 있습니다. 다른 번호로 미세 튜닝을 복사한 다음 이에 따라 새로운 미세 튜닝을 만들 수 있습니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



① 미세 튜닝 번호

만들어진 미세 튜닝 설정이 저장되는 대상을 결정합니다.

설정: 1~8

② 미세 튜닝 이름

미세 튜닝에 원하는 이름을 입력합니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

③ 튜닝 오프셋

건반의 개별 음을 센트 단위로 튜닝하여 나만의 독창적인 미세 튜닝을 만들 수 있습니다.

설정: -99~+0~+99 cents

[SF5] Copy

이 버튼을 통해 불러온 이 화면에서는 다른 번호에 미세 튜닝을 복사한 다음 이에 따라 새로운 미세 튜닝을 만들 수 있습니다.

미세 튜닝 복사 절차

- 1 소스로 미세 튜닝 번호를 선택합니다.
- 2 [SF5] 버튼을 눌러 Copy 화면을 불러옵니다.
- 3 대상으로 미세 튜닝 번호를 선택합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 복사 작업을 실행합니다.

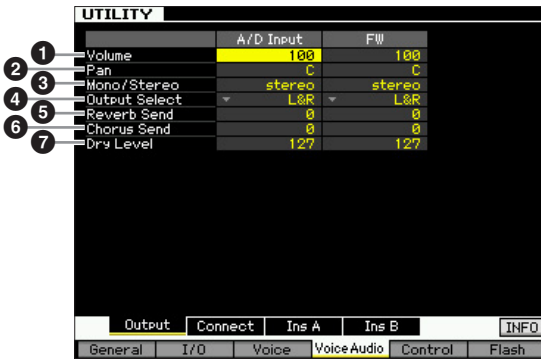
음성 모드의 오디오 입력 설정— [F4] VoiceAudio

음성 모드에서 [A/D INPUT] 커넥터 및 IEEE1394 커넥터의 오디오 입력 신호와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.

주 FW16E(선택 사양)가 설치된 경우에만 FW 설정(FW1~14)을 사용할 수 있습니다.

출력 설정—[SF1] Output

이 화면에서는 출력 책, 음량, 팬, 이펙트 깊이 등 음성 모드의 오디오 입력 신호의 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



1 음량

오디오 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0~127

2 팬

오디오 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63(맨 왼쪽)~C(중앙)~R63(맨 오른쪽)

3 모노/스테레오

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

설정: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

L mono

오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.

R mono

오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.

L+R mono

오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹스되어 모노로 처리됩니다.

4 출력 선택

오디오 입력 파트의 출력 책 지정을 결정합니다.

설정: 아래 표 참조

LCD	출력 책	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	stereo
FW1&2	FW OUTPUT 1 및 2	stereo(1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 및 4	stereo(3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 및 6	stereo(5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 및 8	stereo(7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 및 10	stereo(9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 및 12	stereo(11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 및 14	stereo(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono
FW1	FW OUTPUT 1	mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	mono
ins L (A/D 입력 만 해당)	내부 보코더 모듈	mono

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

5 리버브 전송

리버브 이펙트로 전송되는 오디오 입력 파트 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다.

설정: 0~127

6 코러스 전송

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

설정: 0~127

7 드라이 레벨

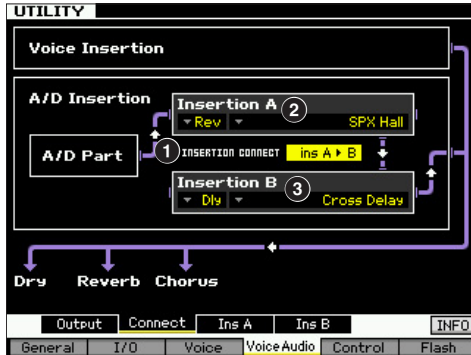
시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 오디오 입력 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브와 코러스가 덜 뚜렷해집니다.

설정: 0~127

주 리버브 전송(5), 코러스 전송(6), 드라이 레벨(7) 파라미터는 출력 선택(4)이 "L&R"이 아닌 값으로 설정된 경우에는 사용할 수 없습니다.

인서트 이펙트 연결 설정—[SF2] Connect

이 화면에서는 오디오 입력 신호의 인서트 이펙트 연결을 음성 모드에서 설정할 수 있습니다. 이 화면은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



1 INSERTION CONNECT (인서트 연결)

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

설정: Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B

인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 B로 보내지고, 인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 보내집니다.

Ins B ▶ A

인서트 이펙트 B로 처리되는 신호는 인서트 이펙트 A로 보내지고, 인서트 이펙트 A로 처리되는 신호는 리버브와 코러스로 보내집니다.

2 인서트 A (인서트 A 카테고리/형식)*

3 인서트 B (인서트 B 카테고리/형식)*

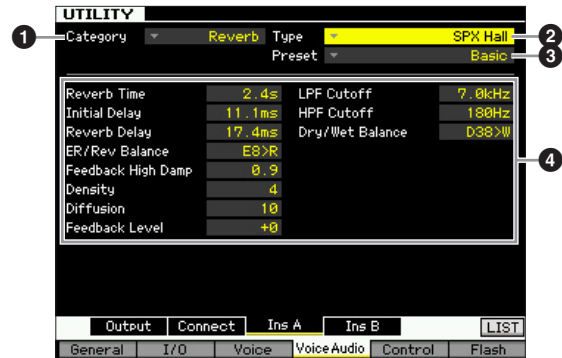
인서트 A 및 B에 대한 이펙트 형식을 결정합니다. Category 열에서 유사한 이펙트 형식이 포함된 각각의 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러와 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

인서트 이펙트 형식 설정—[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

이 화면들에서는 음성 모드에서 오디오 입력 신호에 적용된 인서트 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 이러한 화면들은 음성 모드에서 유틸리티 모드로 들어갈 때에만 사용할 수 있습니다.



주 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

1 카테고리

2 형식

Category 열에서 각각 비슷한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 범주 중 하나를 선택할 수 있습니다. Type 열에서는 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이펙트 카테고리에 대한 자세한 내용은 24페이지에 설명되어 있습니다.

3 프리셋

이로써 특정 응용 프로그램과 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

사용 가능한 값 및 파라미터 수는 현재 선택되어 있는 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 27페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식의 파라미터에 대한 자세한 내용은 별도의 Data List를 참조하십시오.

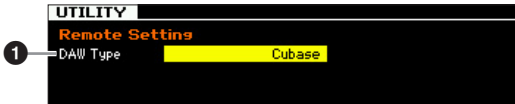
보이스 모드 / 피로포먼스 모드 / 샘플링 모드 1 / 송 모드 / 패턴 모드 / 마스터 모드 / 샘플링 모드 2 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 피로포먼스 모드

리모콘 및 MIDI 설정 — [F5] Control

다음 화면들에서는 리모콘 기능 및 MIDI 설정 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

DAW 설정 — [SF1] Remote

MOTIF XF로 제어할 DAW 소프트웨어를 지정할 수 있습니다.



1 DAW 형식

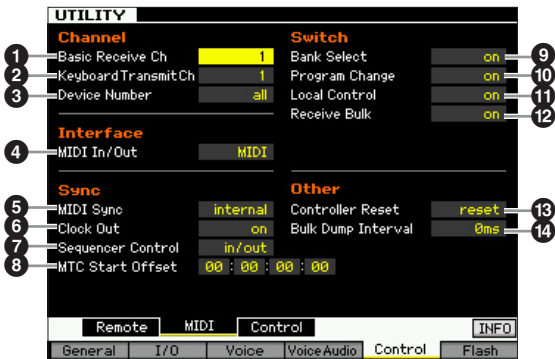
MOTIF XF로 제어할 DAW 소프트웨어를 결정합니다.

설정: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

주 [REMOTE ON/OFF] 램프가 켜져 있는 경우 DAW 형식을 선택하기만 하면 원격 설정을 자동으로 불러옵니다.

MIDI 설정 — [SF2] MIDI

이 화면에서는 MIDI 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 기본 수신 채널

본 신디사이저가 단일 보이스 톤 제너레이터 모드(음성/피로포먼스 모드)로 설정된 경우 MIDI 수신 채널을 결정합니다.

설정: 1~16, omni, off

Omni

모든 채널 메시지가 수신됩니다.

주 다중 보이스 톤 제너레이터 모드(송/패턴 모드)에서는 각 믹싱 파트가 지정된 MIDI 수신 채널에 따라 MIDI 데이터를 수신합니다. 믹싱 파트 편집 모드의 보이스 화면(194페이지)에서 설정할 수 있습니다.

2 건반 전송 채널

악기가 MIDI 데이터를 (외부 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치에) 보내는 MIDI 채널을 결정합니다. 이 파라미터는 단일 보이스 톤 제너레이터 모드(보이스/피로포먼스 모드)에서 사용할 수 있습니다.

설정: 1~16, off

주 송/패턴 모드에서는 건반/노브/휠을 사용하여 만들어진 MIDI 데이터가 현재 선택되어 있는 트랙의 MIDI 출력 채널을 통해 톤 제너레이터 블록 또는 외부 MIDI 장치로 전송됩니다. 각 트랙의 출력 채널은 송 재생 모드의 Output Channel 화면(142페이지)에서 설정할 수 있습니다.

3 장치 번호

본 신디사이저에서 데이터 수신 또는 전송에 사용되는 장치 번호를 결정합니다. 외부 MIDI 장치와 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 송수신할 경우 이 번호가 외부 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다.

설정: 1~16, all, off

all

이 설정을 선택하면 모든 MIDI 장치 번호에 대한 시스템 고유 메시지가 수신됩니다. 벌크 덤프 등의 시스템 고유 메시지가 이 설정 시 MOTIF XF에서 전송될 경우 MOTIF XF가 1번 장치로 인식됩니다.

off

이 설정을 선택하면 벌크 덤프 및 파라미터 변경과 같은 시스템 고유 메시지를 송수신할 수 없습니다. 시스템 고유 메시지의 송수신을 실행하려고 하면 오류 메시지가 나타납니다.

4 MIDI In/Out

MIDI 데이터의 송수신에 사용될 물리적 출력/입력 단자를 결정합니다.

설정: MIDI, USB, FW(선택 사양인 W16E 설치 시에만 사용 가능)

주 위의 세 가지 단자 형식은 동시에 사용할 수 없습니다. 하나만 사용하여 MIDI 데이터를 송수신할 수 있습니다.

5 MIDI 동기화

송/패턴/아르페지오 재생을 악기의 내부 클럭과 동기화할 것인지, 외부 MIDI 클럭과 동기화할 것인지를 결정합니다.

설정: Internal, MIDI, auto, MTC

internal

내부 클럭에 동기화합니다. 본 신디사이저를 단독으로 사용하거나 다른 장비의 마스터 클럭 소스로 사용할 때 이 설정을 사용합니다.

MIDI

MIDI를 통해 외부 MIDI 장비에서 수신된 MIDI 클럭에 MIDI를 동기화합니다.

auto

외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 클럭이 지속적으로 전송되는 경우 MOTIF XF의 내부 클럭이 유효하지 않고 MOTIF XF는 외부 클럭과 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 전송되지 않는 경우 MOTIF XF의 내부 클럭이 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터(DAW 소프트웨어)의 최근 수신 템포와 동기화되어 계속 작동합니다. 템포는 이 값 선택 시 MOTIF XF에서 변경할 수 없습니다. 이 설정은 외부 클럭과 내부 클럭을 번갈아 사용하고자 할 경우 유용합니다.

MTC (MIDI 타임 코드)

MIDI를 통해 수신한 MTC 신호와의 동기화. MMC 신호는 MIDI를 통해 전송됩니다. 본 신디사이저를 MIDI 슬레이브로 사용해야 할 경우 예를 들어 MTC 기능의 MTR에 동기화된 경우에 이 설정을 사용합니다. MTC 동기화 기능은 송 모드에서만 사용할 수 있습니다.

- 주 이 설정이 "MIDI"로 설정되어 있는 경우 MOTIF XF에 연결되어 있는 외부 MIDI 장치가 MIDI 클럭을 MOTIF XF로 전송해야 합니다.
- 주 MIDI 동기화가 "MTC"로 설정되어 있는 경우 송 및 아르페지오는 송 모드에서는 재생할 수 없지만 패턴과 아르페지오는 패턴 모드에서는 재생할 수 있습니다.
- 주 MTC(MIDI 타임 코드)를 사용하여 표준 MIDI 케이블을 통해 여러 오디오 장치를 동시에 동기화할 수 있습니다. 시, 분, 초 및 프레임 단위의 데이터가 이에 해당됩니다. MOTIF XF는 MTC를 전송하지 않습니다.
- 주 MMC(MIDI 장치 컨트롤)를 통해 다중 트랙 레코더, MIDI 시퀀서 등을 원격으로 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 제어 중인 시퀀서에서 실행되는 시작, 정지, 빨리 감기 및 빨리 뒤로 감기 작업에 MMC 호환 다중 트랙 레코더가 자동으로 반응하므로 시퀀서와 다중 트랙 레코더의 재생이 지속적으로 조정됩니다.

6 클럭 출력

MIDI 클럭(F8H) 메시지를 MIDI를 통해 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

7 시퀀서 컨트롤

시퀀서 컨트롤 신호인 시작(FAH), 계속(FBH) 및 정지(FCH), 송 위치 포인터(F2H)를 MIDI OUT/USB 단자를 통해 송수신할지 여부를 결정합니다.

설정: off, in, out, in/out

off

전송 및 인식되지 않습니다.

in

인식되지만 전송되지 않습니다.

out

전송되지만 인식되지 않습니다.

in/out

전송 및 인식됩니다.

8 MTC Start Offset (MIDI 타임 코드 시작 오프셋)

MTC가 수신될 때 시퀀스 재생이 시작되는 특정 타임 코드 지점을 결정합니다. 이 기능은 본 신디사이저를 외부 MTC 호환 장치와 정확히 맞추는 데 사용할 수 있습니다.

설정: Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00~23

Minute: 00~59

Second: 00~59

Frame: 00~29

9 बैं크 선택

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 बैं크 선택 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 बैं크 선택 메시지에 응답하고 적절한 बैं크 선택 메시지도 전송합니다(패널 사용 시). "off"로 설정한 경우 बैं크 선택 메시지는 송수신할 수 없습니다.

설정: off, on

10 프로그램 변경

이 스위치를 통해 전송 및 수신 시 모두 프로그램 변경 메시지를 작동 또는 정지할 수 있습니다. "on"으로 설정한 경우 본 신디사이저는 수신되는 프로그램 변경 메시지에 응답하고 적절한 프로그램 변경 메시지도 전송합니다(패널 사용 시). "off"로 설정한 경우 프로그램 변경 메시지는 송수신할 수 없습니다.

설정: off, on

11 로컬 컨트롤

악기의 톤 제너레이터가 건반 연주에 반응할지 여부를 결정합니다. 일반적으로, 연주를 하면서 MOTIF XF의 사운드를 듣는 편을 선호하기 때문에 "on"으로 설정해야 합니다. "off"로 설정하더라도 데이터는 MIDI를 통해 전송됩니다. 또한 내부 톤 제너레이터 블록은 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다.

설정: off, on

12 벌크 수신

벌크 덤프 데이터가 수신될 수 있는지의 여부를 결정합니다.

설정: protect(미수신), on(수신)

13 컨트롤러 재설정

보이스 간 전환 시 컨트롤러의 상태(모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러, 브레스 컨트롤러, 노브 등)를 결정합니다. "hold"로 설정하면 컨트롤러는 현재 설정으로 유지됩니다. "reset"으로 설정하면 컨트롤러는 기본 상태(아래)로 재설정됩니다.

설정: hold, reset

"reset"을 선택하면 컨트롤러는 다음과 같은 상태/위치로 재설정됩니다.

피치 밴드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
풋스위치	꺼짐
리본 컨트롤러	중앙
브레스 컨트롤러	최대
지정 가능 기능	꺼짐
표현	최대
서스테인	꺼짐

14 벌크 덤프 간격

벌크 덤프 기능 사용 시, 벌크 요청 수신 시 또는 시퀀스 트랙에 녹음된 시스템 고유 메시지 재생 시 벌크 덤프 전송의 간격 시간을 결정합니다. 벌크 덤프 기능을 사용하면 편집 버퍼(DRAM) 또는 플래시 ROM에 데이터를 저장하고 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터의 시퀀스 소프트웨어에 벌크 데이터(시스템 고유 메시지)로 전송합니다. 그러면 이 데이터를 악기로 다시 전송하여 저장한 모든 설정을 복구합니다.

설정: 0~900ms

주 벌크 덤프 기능을 사용하거나 벌크 요청을 수신한 경우 시간 간격 최대 값은 30ms로 고정되는데, 이는 곧 이 파라미터가 31ms를 초과하는 값으로 설정되어 있더라도 벌크 전송이 30ms의 시간 간격으로 실행된다는 것을 의미합니다. 송 또는 패턴 트랙에 녹음된 시스템 고유의 메시지가 재생되는 경우 31ms를 초과하는 값 설정을 사용할 수 있게 되는데, 이는 즉 송 또는 패턴의 템포 설정에 관계 없이 벌크 전송이 여기에서 설정된 시간 간격을 두고 실행된다는 것을 의미합니다.

보이스 모드
패널 모드
피포먼스 모드
샘플링 모드 1
샘플링 모드
송 모드
패턴 모드
미시 모드
2
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
패널 모드

컨트롤러 설정—[SF3] Control

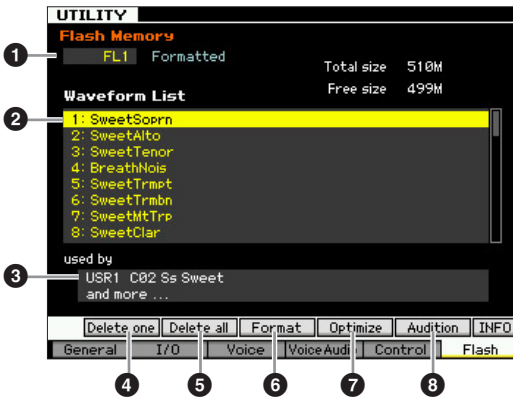


컨트롤러 지정

전면 패널에 있는 컨트롤러 및 노브에 MIDI 컨트롤 변경 번호를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, ASSIGN 1, 2 노브를 이펙트 깊이 제어에 사용하면서 풋 컨트롤러를 모듈레이션 제어에 사용할 수 있습니다. 이 컨트롤 지정을 "컨트롤러 지정"이라고 합니다.

선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 관리—[F6] Flash

이 화면에서는 형식 및 최적화 등의 작업을 사용하여 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)을 관리할 수 있습니다.



1 플래시 메모리 확장 모듈 번호

관리할 모듈을 결정합니다.
 "FL1"을 선택하면 슬롯 1에 설치된 모듈을 관리할 수 있습니다.
 "FL2"를 선택하면 슬롯 2에 설치된 모듈을 관리할 수 있습니다.

주 FL512M/FL1024M이 제대로 설치되지 않으면 화면의 슬롯 번호 우측에 "Unmounted"가 표시됩니다. 이미 설치된 FL512M/FL1024M이 아직 포맷되지 않은 경우에는 "Unformatted"가 표시됩니다. 이미 설치된 FL512M/FL1024M이 포맷된 경우에는 "Formatted"가 표시됩니다.

2 파형 목록

1에서 지정한 슬롯의 플래시 메모리 확장 모듈에 저장된 파형을 나타냅니다. 이 목록에서 파형을 선택하고 [SF5] Audition 버튼을 눌러 사운드를 들을 수 있습니다.

3 보이스

2에서 선택한 파형을 사용하여 보이스를 나타냅니다. 선택된 파형이 보이스에 실제로 사용되었는지의 여부를 확인할 수 있습니다. 삭제 작업을 실행하기 전에 이 기능을 사용하는 것이 좋습니다.

4 [SF1] Delete one

이 버튼을 사용하여 하나의 파형만을 삭제합니다.

1에서 슬롯 번호를 선택한 후 2에서 파형을 선택한 다음 이 버튼을 눌러 선택한 파형을 삭제합니다.

5 [SF2] Delete all

이 버튼을 사용하여 화면에 기재된 모든 파형을 삭제합니다.

1에서 슬롯 번호를 선택한 후 이 버튼을 눌러 선택한 모듈의 모든 파형을 삭제합니다.

6 [SF3] Format

이 버튼을 사용하여 메모리 확장 메모리 모듈을 포맷합니다. FL512M/1024M은 출고 시 포맷하지 않으므로 포맷 작업을 실행해야 합니다.

새로운 모듈이 설치된 1에서 슬롯 번호를 선택한 후 이 버튼을 눌러 확인 대화 상자를 불러온 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 포맷 작업을 실행합니다.

주의사항

포맷 작업은 이미 포맷한 모듈에는 적용할 수 없습니다. 이 경우, 샘플을 포함한 모든 파형 데이터가 지워집니다.

7 [SF4] Optimize

이 버튼을 사용하여 메모리 확장 메모리 모듈을 최적화합니다. 최적화는 사용된 메모리와 사용되지 않은 (사용 가능한) 메모리 영역을 통합하여 가능한 큰 연속적으로 사용 가능한 메모리 영역을 만듭니다.

슬롯 번호 1을 선택한 후 이 버튼을 눌러 확인 대화 상자를 불러온 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 최적화 작업을 실행합니다.

주의사항

최적화 작업을 종료하려면 10초를 훨씬 넘는 긴 시간이 필요하므로 이 작업 중에는 절대로 전원을 끄면 안 됩니다. 그렇게 하면 플래시 메모리 확장 모듈의 데이터가 지워집니다.

8 [SF5] Audition

이 버튼을 사용하여 현재 선택되어 있는 파형의 사운드를 들습니다.

사용자 메모리를 초기 출고 시 설정으로 재설정—[JOB] (출고 시 설정)

유틸리티 작업 모드에서 본 신디사이저의 사용자 메모리(34페이지)를 출고 시 기본 설정(출고 시 설정)으로 복구할 수 있습니다. 이 화면의 전원 켜짐 자동 출고 시 설정의 설정 값은 출고 시 설정을 실행함으로써 자동 저장됩니다.

주의사항

출고 시 설정 작업을 수행하면 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈 FL512M/FL1024M(설치 시)에 저장된 파형 데이터를 포함해 자신이 만들어 사용자 메모리에 저장한 모든 데이터가 지워집니다. 데이터 유실을 방지하려면 출고 시 설정 작업을 실행하기 전에 중요한 데이터는 모두 반드시 USB 저장 장치 또는 MOTIF XF(241페이지)와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다.



1 모두

on으로 설정한 경우 [ENTER] 버튼을 누르면 본 신디사이저의 사용자 메모리(34페이지)의 모든 데이터가 출고 시 기본 설정(출고 시 설정)으로 복구됩니다.

off로 설정한 경우 [ENTER] 버튼을 누르면 사용자 बैं크 1(USR1)의 모든 보이스(A01~H16)와 사용자 드럼 बैं크(UDR)의 보이스 A01~A08 데이터만이 출고 시 기본 설정으로 복구됩니다.

설정: on, off

2 전원 켜짐 자동 출고 시 설정

이 파라미터를 "on"으로 설정한 경우 전원을 켜면 사용자 메모리가 출고 시 설정으로 복구되고 데모 송과 데모 패턴이 로드됩니다. 일반적으로 이 파라미터는 "off"로 설정해야 합니다.

설정: on, off

주의사항

전원 켜짐 자동 출고 시 설정 파라미터가 "on"으로 설정되어 있을 경우 전원을 끄면 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴, 유틸리티 설정 등 모든 사용자 메모리 데이터가 지워집니다.

출고 시 설정 작업의 실행에 대한 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

시퀀서 설정—[SEQ SETUP]

송 모드, 패턴 모드 또는 퍼포먼스 모드에서 [SEQ SETUP] 버튼을 누르면 전체 시퀀서 파라미터 설정에 필요한 화면을 불러올 수 있습니다. 이 설정들을 한 후 [STORE] 버튼을 눌러 시퀀서 설정 파라미터 및 유틸리티 파라미터 모두의 설정을 저장합니다.

주의사항

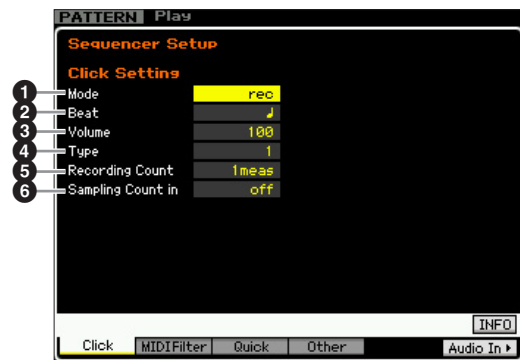
저장하지 않고 전원을 끄면 모든 시퀀서 설정 설정이 유실됩니다.

주 모드 파라미터(214페이지)가 "Voice"로 설정된 음성 모드 및 마스터 모드에서는 [SEQ SETUP] 버튼을 사용할 수 없습니다.

메트로놈 설정—[F1] Click

이 화면에서는 송/패턴/퍼포먼스 모드에서 녹음 또는 재생하는 동안 사용되는 클릭 사운드(메트로놈)에 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

주 클릭 사운드는 내부 톤 제너레이터로 생성하기 때문에 클릭 재생을 사용하면 신디사이저의 전체 다성 보이스에 영향을 줍니다.



1 모드

메트로놈 클릭이 소리가 나는지 여부와 소리가 나는 시기를 결정합니다.

설정: off, rec, rec/play, always

off

클릭 소리가 나지 않습니다.

rec

클릭 소리가 송/패턴/퍼포먼스 녹음 중에만 납니다.

rec/play

클릭 소리가 녹음 및 재생 중에 납니다.

always

클릭 소리가 송/패턴 모드에서는 항상 납니다.

2 비트

어느 비트에 메트로놈 클릭 소리가 나는지를 결정합니다.

설정: ♩ (16분음표), ♪ (8분음표), ♫ (4분음표), ♫ (2분음표), ○ (온음표)

3 음량

클릭 소리의 음량을 결정합니다.

설정: 0~127

보이스 모드 / 퍼포먼스 모드 / 샘플링 모드 1 / 송 모드 / 패턴 모드 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 퍼포먼스 모드

4 형식

클릭 소리의 형식을 결정합니다. 일반 메트로놈, 스틱 사운드 등 10가지 형식을 사용할 수 있습니다.

설정: 1~10

5 녹음 카운트

녹음 대기 모드에서 [▶] (재생) 버튼을 누른 후 실제로 녹음이 시작되기 전에 주어지는 카운트인 소절의 수를 결정합니다.

설정: off([▶] 버튼을 누른 직후 녹음 시작), 1 meas~8 meas

6 샘플링 카운트 인

샘플링 작업을 시작한 후 송/패턴 재생이 시작되기 전에 주어지는 카운트 인 소절의 수를 결정합니다. 이 파라미터 설정은 형식 파라미터가 "sample+note"로 설정되고 트리거 모드 파라미터가 송 또는 패턴 모드에서 불러온 샘플링 모드에서 "meas"로 설정된 경우 사용할 수 있습니다.

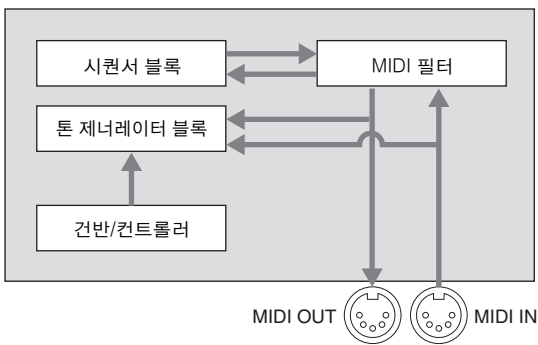
"off"를 선택한 경우 샘플링 작업을 시작한 직후 송/패턴 재생이 시작됩니다.

설정: off, 1 meas~8 meas

MIDI 필터 설정 — [F2] MIDI Filter

이 화면에서는 어느 MIDI 이벤트가 MIDI를 통해 인식/전송될 것인지를 설정할 수 있습니다. 여기에서 한 설정은 송/패턴 재생 데이터에만 적용됩니다. 건반 또는 패널 작업 및 보이스 및 퍼포먼스 모드에서의 아르페지오 재생으로 만들어진 MIDI 이벤트에는 영향을 주지 않습니다. 송/패턴 재생 데이터는 MIDI OUT 커넥터뿐만 아니라 내부 톤 제너레이터 블록으로 전송되기 전에 MIDI 필터를 통과합니다.

외부 MIDI 장치에서 전송되는 MIDI 메시지는 송/패턴 트랙에 녹음되기 전에 MIDI 필터를 통과합니다. 이 메시지는 MIDI 필터를 통과하지 않고 내부 톤 제너레이터로 전송됩니다.



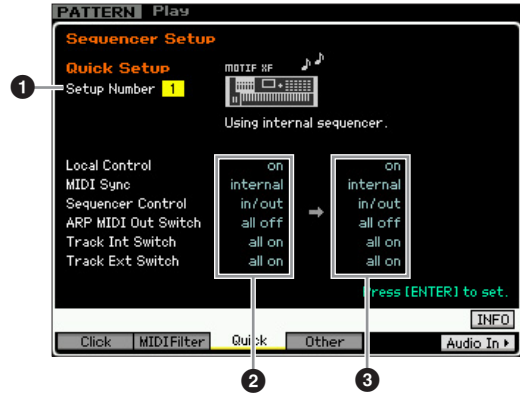
필터가 적용되는 MIDI 이벤트:

음, 프로그램 변경, 컨트롤 변경, 피치 벤드, 채널 애프터 터치, 다성 보이스 애프터 터치, 시스템 고유, 채널 모드 메시지

설정: (전송 및 인식되지 않음), (전송 및 인식됨)

빠른 설정 기능 사용 — [F3] Quick (빠른 설정)

이 화면에서는 편리한 프리셋 설정을 선택하여 적합한 시퀀서 관련 패널 설정을 즉시 불러올 수 있어 다양한 중요 시퀀서 관련 파라미터를 동시에 설정할 수 있습니다.



주 Track INT 스위치 및 Track EXT 스위치 파라미터는 퍼포먼스 모드에서 Quick Setup 창을 불러올 때 사용할 수 없습니다.

1 설정 번호

설정 번호를 결정합니다. 선택한 설정의 파라미터 설정은 우측(3)에 새로운 설정으로 표시됩니다.

설정: 1~4

1	내부 시퀀서 사용	이 설정은 내부 시퀀서 기능(송 또는 패턴) 자체를 사용할 경우 유용합니다.
2	내부 시퀀서를 컴퓨터에 저장	이 설정은 송 또는 패턴 재생 데이터를 외부 컴퓨터에 전송하고 컴퓨터의 애플리케이션 소프트웨어에 저장할 때 유용합니다.
3	컴퓨터에 녹음	이 설정은 컴퓨터 소프트웨어에 건반 연주를 녹음할 때 유용합니다. MOTIF XF의 시퀀서 블록은 MIDI 클럭이 외부 MIDI 장치에서 온 경우 외부 클럭과 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외부 MIDI 장치에서 오지 않는 경우 MOTIF XF의 시퀀서 블록은 자체 내부 클럭과 동기화됩니다.
4	컴퓨터에 아르페지오 녹음	이 설정은 아르페지오 재생 데이터를 외부 컴퓨터에 전송하고 컴퓨터의 애플리케이션 소프트웨어에 저장할 때 유용합니다.

2 현재 설정

관련 파라미터의 현재 설정을 나타냅니다. (3) 우측에 새로운 설정으로 표시된 설정 (1)을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 설정 (1)을 실제로 불러오면 현재 설정 (2)으로 표시됩니다.

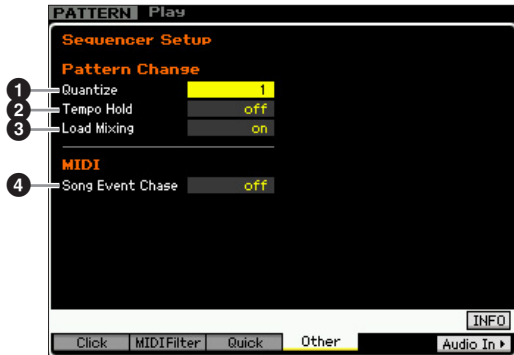
3 새로운 설정

선택한 위 설정(1)의 파라미터 설정을 나타냅니다.

송/패턴의 기타 설정 — [F4] Other

이 화면에서는 패턴 변경 타이밍 등 송/패턴 모드와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

주 여기에 있는 설정은 퍼포먼스 모드에 영향을 주지 않습니다.



① 쿼타이즈

악절 변경 시 재생 중 악절(패턴) 전환을 위한 쿼타이즈 값을 결정합니다. "1"로 설정한 경우 패턴(악절)은 항상 악절 변경 후 재생 중 다음 소절의 첫 박자에서 전환됩니다. "1/16"로 설정한 경우 악절은 재생 중 16박자에서 전환될 수 있습니다.

설정: 1(1소절), 1/2(2분 음표), 1/4(4분 음표), 1/8(8분 음표), 1/16(16분 음표)

② 템포 홀드

재생 중 새로운 패턴이 선택될 때 각 패턴에 저장된 템포 값으로 템포 설정이 전환되는지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 패턴이 전환되어도 템포는 유지됩니다. "off"로 설정한 경우 패턴 전환 시 템포는 새로운 패턴으로 저장된 템포로 전환됩니다. 일반적으로, "off"로 설정합니다.

설정: on, off

주 패턴 체인의 템포 설정은 이 파라미터의 영향을 받지 않습니다.

③ 로드 믹싱

송/패턴 번호 변경 시 믹싱 설정이 로드되었는지(on), 로드되지 않았는지(off)의 여부를 결정합니다. 일반적으로, "off"로 설정합니다.

설정: on, off

주 로드 믹싱 파라미터를 "off"로 설정한 경우 송 체인 재생을 통한 송 변경으로 인해 믹싱 설정이 변경되지 않습니다.

④ 송 이벤트 추적

일반적으로, 송 또는 패턴이 중간부터 재생 및 빨리 감기 또는 뒤로 감기를 사용하는 경우 특정 데이터 형식(프로그램 변경, 피치 벤드, 컨트롤 변경 등)이 기대한 만큼 재생되지 않을 수 있습니다. 이 파라미터를 특정한 이벤트로 설정하면 빨리 감기 또는 뒤로 감기를 할 경우에도 이벤트의 재생이 손상되지 않습니다.

설정: off, PC(프로그램 변경), PC+PB+Ctrl(프로그램 변경 + 피치 벤드 + 컨트롤 변경)

주 "off" 외의 설정은 재생 시작 전 일시 정지 또는 뒤로 감기/빨리 감기 속도 저하 등 작업 속도를 느리게 만들 수 있습니다.

파일 관리 (파일 모드)

파일 모드에서는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치 또는 하드 디스크 장치와 같은 외부 저장 장치와 MOTIF XF 간에 데이터 (예: 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 파형)를 전송하기 위한 도구를 제공합니다. 또한, 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브를 지정하여 MOTIF XF와 온라인 컴퓨터 간에 데이터를 전송할 수도 있습니다.

파일 모드로 들어가려면 [FILE] 버튼을 누릅니다. 사용 가능한 파일 형식은 파일 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다.

주 MOTIF XF가 네트워크에 연결된 경우 파일 모드를 사용하여 네트워크상에서 컴퓨터의 드라이브에 액세스할 수 있습니다. 이를 위해서는 반드시 MOTIF XF를 네트워크에 정확하게 연결해야 하며(41페이지) 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)에서 필요한 파라미터를 설정해야 합니다.

파일 모드 용어

파일

컴퓨터에서와 마찬가지로, MOTIF XF에서 만들어진 보이스, 퍼포먼스, 송, 패턴 등 다양한 데이터 형식을 파일로 처리하여 네트워크에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브나 외부 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.

파일명

컴퓨터와 마찬가지로, 파일 모드에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 파일명은 MOTIF XF의 화면에서 최대 20자의 알파벳 문자로 구성할 수 있습니다. 파일명이 같은 파일을 동일한 디렉토리에 저장할 수 없습니다.

확장자

".mid" 및 ".wav"와 같이 파일 이름 뒤(마침표 뒤)에 있는 세 글자를 파일 "확장자"라고 합니다. 확장자는 파일 형식을 나타내며 MOTIF XF의 패널 작업으로는 변경할 수 없습니다. MOTIF XF의 파일 모드에서는 특정 데이터에 따라 10개의 확장자 유형을 지원합니다. 자세한 내용은 235페이지를 참조하십시오.

파일 크기

파일의 메모리 크기를 가리킵니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 결정됩니다. 일반적으로 오디오 파일(파형 포함)의 크기는 MIDI 파일의 크기보다 훨씬 큼니다. 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

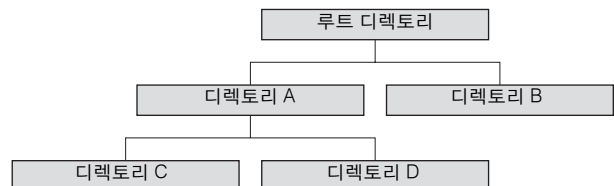
파일을 저장하는 메모리 저장 장치(예: 하드 디스크)를 가리킵니다. MOTIF XF는 네트워크를 통해 MOTIF XF와 연결된 USB TO DEVICE 커넥터 컴퓨터 드라이브에 연결되어 있는 다양한 유형의 USB 저장 장치를 다루고 지정할 수 있습니다.

디렉토리(Dir)

데이터 파일을 형식이나 응용 프로그램별로 그룹화할 수 있는 데이터 저장 장치(예: 하드 디스크)의 구성 기능입니다. 디렉토리를 계층 순서로 만들어 데이터를 구성할 수 있습니다. "디렉토리"는 컴퓨터 용어에서 "폴더"에 해당합니다. MOTIF XF의 파일 모드에서 파일과 같이 디렉토리에 이름을 지정할 수 있습니다. 디렉토리 이름에는 확장자가 포함되지 않습니다.

현재 디렉토리 변경(폴더)

아래 그림은 현재 디렉토리를 변경하는 방법을 보여주는 예입니다. 먼저, 루트 디렉토리를 열어 디렉토리 A 및 B를 찾습니다. 다음으로, 디렉토리 A를 열어 디렉토리 C 및 D를 찾습니다. 마지막으로, 디렉토리 C를 열어 디렉토리 C에 저장된 파일만 찾습니다. 이렇게 하여 폴더 계층의 하위 레벨에서 아래로 만들어져 있는 폴더를 불러올 수 있습니다. 다른 상위 디렉토리를 선택하려면(예: 디렉토리 C에서 디렉토리 B로 이동) 먼저 다음 번 최상위 레벨(디렉토리 A)로 이동합니다. 그런 다음 한 단계 높은 레벨(루트 디렉토리)로 이동합니다. 이제 A와 B를 모두 사용할 수 있게 되었으므로 디렉토리 B를 엽니다. 이런 방식으로 폴더 계층을 위아래로 이동할 수 있습니다.



주 File 창(237페이지)의 현재 디렉토리에서 아래로 이동하려면 디렉토리/파일 목록에서 원하는 디렉토리로 커서를 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리에서 위로 이동하려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 상위 표시줄로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

경로

화면의 "Dir" 표시줄에 현재 표시되어 있는 파일과 디렉토리(폴더)의 위치를 "경로"라 합니다. 이는 현재 디렉토리, 현재 디렉토리가 속한 장치, 현재 디렉토리가 포함된 폴더를 나타냅니다. 위 그림의 "디렉토리"는 경로 "USB_HDD/AC"로 표시됩니다.

지정

외장 메모리 장치가 악기에서 활성화되도록 하는 작업을 가리킵니다. USB 저장 장치는 MOTIF XF의 후면 패널에 있는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결되는 즉시 자동으로 지정됩니다. 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브는 Mount 화면(239페이지)에서 지정할 수 있습니다.

포맷

저장 장치(예: 하드 디스크)를 초기화하는 작업을 "포맷"이라고 합니다. MOTIF XF의 파일 모드에서는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 메모리 저장 장치를 포맷할 수 있습니다. 포맷 작업은 대상 메모리 장치의 모든 데이터를 삭제하며 복구할 수 없습니다.

저장/로드

"저장"이란 MOTIF XF에서 생성된 데이터가 외장 메모리 장치에 파일로 저장되는 것을 의미하며, "보관"이란 MOTIF XF에서 생성된 데이터가 내장 메모리에 보관되는 것을 의미합니다. "로드"는 외장 메모리 장치의 파일을 내장 메모리로 불러오는 것을 의미합니다.

취급할 수 있는 파일 형식 —MOTIF XF













MOTIF XF는 저장 및 로드 할 수 있는 다양한 파일 형식을 지원합니다. 다음 두 목록을 참조하십시오.

저장할 수 있는 파일 형식

형식	파일 확장자*	설명
All	.X3A	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
All Voice	.X3V	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 보이스 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 샘플링 기능을 통해 생성되어 보이스에 지정된 파형도 함께 저장됩니다.
All Arpeggio	.X3G	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 아르페지오 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.
All Song	.X3S	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 송 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 송 데이터에는 믹싱 설정, 믹싱 보이스 및 샘플 보이스가 포함됩니다.
All Pattern	.X3P	본 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 패턴 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 패턴 데이터에는 믹싱 설정, 믹싱 보이스 및 샘플 보이스가 포함됩니다.
SMF	.MID	송/패턴 모드에서 생성된 송이나 패턴의 시퀀스 트랙(1~16) 및 템포 트랙 데이터를 USB 저장 장치에 표준 MIDI 파일(형식 0) 데이터로 저장할 수 있습니다.
All Waveform	.X3W	샘플링 기능을 통해 생성된 모든 파형 데이터를 단일 파일로 저장할 수 있습니다. 파형 데이터에는 SDRAM의 모든 샘플과 선택 사양인 플래시 메모리 확장 모듈(FL512M/FL1024M)이 포함됩니다. 저장 작업을 실행하기 전에 샘플을 저장할지 여부를 선택할 수 있으므로 FL512M/FL1024M의 샘플은 이 형식의 파일에서 제외시킬 수 있습니다.
WAV	.WAV	샘플링 모드에서 생성된 샘플을 USB 저장 장치에 WAV 파일(Windows 오디오 형식)로 저장할 수 있습니다.
AIFF	.AIF	샘플링 모드에서 생성된 샘플을 USB 저장 장치에 AIFF 파일(Mac 오디오 형식)로 저장할 수 있습니다.

* 저장된 파일에 자동으로 지정됩니다.

로드할 수 있는 파일 형식

형식	파일 확장자*	설명
All	.X3A	USB 저장 장치에 저장된 "All" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다. "without System"의 왼쪽에 있는 체크 박스를 클릭하면 유틸리티 모드 설정만 로드되지 않습니다.
all without system	.X3A	유틸리티 및 시퀀서 설정을 제외하고 USB 저장 장치에 저장된 "all" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
All Voice	.X3V	USB 저장 장치에 저장된 "All Voice" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Voice" 형식으로 저장된 파일의 특정 보이스가나 보이스 뱅크를 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(243페이지) "X3A" 및 "X3V"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다.
Performance	.X3A	USB 저장 장치에 "All" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 퍼포먼스를 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(245페이지) "X3A"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다.
All Arpeggio	.X3G	USB 저장 장치에 저장된 "All Arpeggio" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
All Song	.X3S	USB 저장 장치에 저장된 "All Song" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
Song	.X3A .X3S .MID	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Song" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 송을 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(246페이지) "X3A" 및 "X3S"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다.
All Pattern	.X3P	USB 저장 장치에 저장된 "All Pattern" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
Pattern	.X3A .X3P .MID	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 송을 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(246페이지) "X3A" 및 "X3P"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다.
All Waveform	.X3W	USB 저장 장치에 저장된 "All" 또는 "All Waveform" 형식의 파일을 악기에 불러오고 복구할 수 있습니다.
Waveform	.X3A .X3W	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Waveform" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 파형을 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(244페이지) "X3A" 및 "X3W"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다.
WAV	.WAV	WAV 형식 파일을 악기로 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 247페이지를 참조하십시오.
AIFF	.AIF	AIFF 형식 파일을 악기로 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 247페이지를 참조하십시오.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Song" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장된 파일에 지정되어 있는 샘플 보이스를 개별적으로 선택하여 악기로 불러올 수 있습니다. 이 파일 형식을 선택하면(246페이지) "X3A", "X3S" 및 "X3P"의 파일 아이콘  가  (가상 폴더)로 바뀝니다. 이 파일 형식은 송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에만 이용할 수 있습니다.

형식	파일 확장자*	설명
MOTIF XF Editor	.X3E	MOTIF XF Editor 소프트웨어(Yamaha 사이트에서 이용 가능)를 통해 생성된 파일(.X3E)을 악기로 불러올 수 있습니다. 이 에디터 형식의 파일에는 MOTIF XF에서 취급되는 모든 사용자 보이스 및 믹싱 데이터가 포함됩니다. 사용자 보이스 데이터만 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다.

* 불러올 수 있는 파일에 지정됩니다.

MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8과의 데이터 호환성
완전히 호환됩니다.

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8과의 데이터 호환성
MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8에서 생성된 데이터 중에서 보이스, 파형, 샘플 보이스를 MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8로 불러올 수 있습니다.

• **MOTIF ES의 "All" 데이터**

MOTIF ES에 연결된 USB 저장 장치에 저장된 "All" 형식(확장자: W7A)의 파일을 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. 이를 위해 MOTIF XF의 [F1] File 창에서 형식을 "All"로 설정합니다.

• **보이스**

MOTIF ES에서 "All" 또는 "All Voice" 형식으로 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7A, W7V)의 지정된 보이스를 개별적으로 선택하여 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다. MOTIF ES에서 "All" 형식으로 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7A)의 모든 보이스 데이터를 선택하여 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다.

또한, MOTIF ES에서 "All Voice" 형식으로 USB 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7V)을 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "All Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

또한, 보이스 에디터 파일(확장자: W7E)을 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "Voice Editor"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

주 두 악기 시리즈의 프리셋 파형의 내용과 이펙트 구조가 서로 다르므로 MOTIF XF 6/7/8로 로드된 보이스가 원래 MOTIF ES 6/7/8의 보이스와 정확하게 동일한 사운드를 생성하지 않을 수 있습니다.

• **파형**

MOTIF ES에서 "All" 또는 "All Waveform" 형식으로 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7A, W7W)의 지정된 파형을 개별적으로 선택하여 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "Waveform"으로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

또한, MOTIF ES에서 "All Waveform" 형식으로 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7W)을 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "All Waveform"으로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

• 샘플 보이스

MOTIF ES에서 "All" 또는 "All Song" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장 장치에 저장된 파일(확장자: W7A, W7S, W7P)의 지정된 샘플 보이스를 개별적으로 선택하여 MOTIF XF로 불러올 수 있습니다. [F1] File 화면에서 형식을 "Sample Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

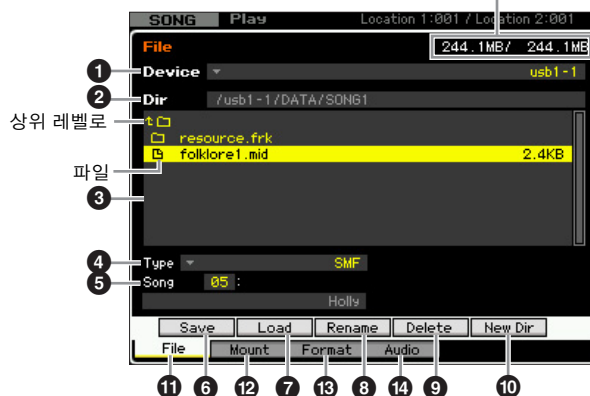
저장 시 파일 형식 설정 예:

저장할 데이터	파일 형식	
모든 데이터	All	
사용자 보이스	All Voice	
퍼포먼스	All	
송	사용자 보이스가 송에 사용되는 경우:	All
	사용자 보이스가 송에 사용되지 않는 경우:	All Song
	외부 MIDI 시퀀서나 컴퓨터로 송을 전송하려는 경우:	SMF
패턴	사용자 보이스가 패턴에 사용되는 경우:	All
	사용자 보이스가 모든 패턴에 사용되지 않는 경우:	All Pattern
	외부 MIDI 시퀀서나 컴퓨터로 패턴을 전송하려는 경우:	SMF
샘플링 데이터	모든 파형	All Waveform
	컴퓨터로 샘플을 전송하려는 경우:	WAV, AIFF

파일 관리 — [F1] File

File 창에서 장치 선택, 경로 선택, 저장, 로드, 이름 변경 및 삭제 등 파일과 관련된 모든 기능을 사용할 수 있습니다.

사용한 메모리 크기/전체 메모리



1 장치

파일 모드에서 지정된(인식된) 장치 중에서 원하는 장치를 선택할 수 있습니다. 여기에서 선택된 장치를 "현재 장치"라고 합니다. 장치를 선택하면 선택한 장치의 루트 디렉터리가 Dir 열에 표시됩니다. 선택한 장치의 전체 메모리와 사용한 메모리 크기가 화면 우측 상단에 표시됩니다.

주 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

2 Dir (디렉토리)

현재 디렉토리를 경로로 표시합니다. 현재 디렉토리에 포함된 내용(파일 및 폴더)이 아래의 디렉토리/파일 목록 상자에 나열됩니다. 현재 디렉토리는 아래의 디렉토리/파일 목록 상자에서 변경할 수 있습니다.

3 디렉토리/파일 목록

현재 디렉토리의 디렉토리 및 파일을 나타냅니다. 다음번 최상위 디렉토리로 이동하기 위해 제공되는 상위 표시줄을 제외하고, 이 상자에서는 디렉토리 및 파일이 알파벳 순으로 나열됩니다. 각 라인 왼쪽 끝의 표시를 통해 디렉토리와 파일을 구분할 수 있습니다.

□ 디렉토리(폴더)

▣ 파일

디렉토리 이름은 Directory 표시줄에 표시되고, 확장자를 포함한 파일명과 파일 크기는 File 표시줄에 표시됩니다.

디렉토리 레벨 이동

현재 디렉토리에서 아래로 이동하려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 원하는 디렉토리로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리에서 위로 이동하려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 상위 표시줄로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

4 형식

저장하거나 불러올 데이터 형식을 결정합니다. 사용 가능한 형식은 파일 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 데이터 형식에 관한 자세한 내용은 235, 236 페이지를 참조하십시오. [SF6] LIST 버튼을 눌러 파일 형식 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 형식을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오.

5 위의 데이터 형식의 메모리 위치

보이스 뱅크/번호, 퍼포먼스 뱅크/번호, 송 번호 및 패턴 번호 등 위의 데이터 형식의 메모리 위치를 결정합니다. 사용 가능한 값은 위의 형식 설정에 따라 다릅니다. 저장할 소스 메모리에 관한 자세한 내용은 241페이지를 참조하십시오. 불러올 대상 메모리에 관한 자세한 내용은 242 페이지를 참조하십시오.

6 [SF1] Save

이 버튼을 누르면 저장 작업이 실행됩니다. 저장에 대한 자세한 내용은 241페이지를 참조하십시오.

7 [SF2] Load

이 버튼을 누르면 로드 작업이 실행됩니다. 로드에 대한 자세한 내용은 242페이지를 참조하십시오.

8 [SF3] Rename

이 버튼을 누르면 선택한 파일의 새로운 이름을 입력할 수 있는 창이 열립니다. 파일명에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

아래 지침에 따라 파일명을 변경합니다.

- 1 커서를 디렉토리/파일 목록으로 옮기고 이름을 변경할 파일을 선택합니다.
- 2 [SF3] 버튼을 눌러 Input Character 창을 불러옵니다.
- 3 선택한 파일의 새로운 이름을 입력합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일의 이름을 변경합니다.

9 [SF4] Delete

이 버튼을 눌러 Delete 창을 불러옵니다.

아래 지침에 따라 파일을 삭제합니다.

- 1 커서를 디렉토리/파일 목록으로 옮겨 삭제할 파일을 선택합니다.
- 2 [SF4] 버튼을 눌러 Delete 창을 불러옵니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일을 삭제합니다.

10 [SF5] New Dir (새로운 디렉토리)

이 버튼을 누르면 현재 디렉토리에 새로운 디렉토리가 만들어집니다. 디렉토리 이름에는 최대 10자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

아래 지침에 따라 새로운 디렉토리를 만듭니다.

- 1 [SF5] 버튼을 눌러 Input Character 창을 불러옵니다.
- 2 새로운 디렉토리의 이름을 입력합니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 눌러 새로 만든 디렉토리의 이름을 확정합니다.

11 [F1] File

이 버튼을 누르면 파일 모드의 다른 창에서 File 창이 열립니다.

12 [F2] Mount

이 버튼을 누르면 Mount 창이 열립니다. 자세한 내용은 239페이지를 참조하십시오.

13 [F3] Format

이 버튼을 누르면 Format 창이 열립니다. 자세한 내용은 240페이지를 참조하십시오.

14 [F4] Audio

이 버튼을 누르면 건반 퍼포먼스를 오디오 파일로 녹음하거나 기존의 오디오 파일을 재생할 수 있는 창이 열립니다. 자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

파일 모드의 기본 절차

1 [FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어갑니다.

File 창(237페이지)이 나타납니다.

2 파일을 저장하거나 불러올 메모리 장치를 지정합니다.

USB 저장 장치는 후면 패널에 있는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결되는 즉시 자동으로 지정됩니다. 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브는 Mount 화면(239페이지)에서 지정할 수 있습니다.

3 원하는 장치를 선택합니다.

단계 2에서 지정된 장치 중에서 원하는 장치를 선택합니다.

4 경로를 원하는 디렉토리로 옮깁니다.

선택한 장치에서 원하는 디렉토리를 선택합니다. 현재 디렉토리에서 아래로 이동하려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 원하는 디렉토리로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리에서 위로 이동하려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 상위 표시줄로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. Dir 라인은 경로가 있는 현재 디렉토리명을 표시하고 하단 박스는 디렉토리 및 현재 디렉토리에 속해 있는 파일들을 나열합니다.

주 새로운 디렉토리를 만들어 파일을 저장하고자 할 경우에는 [SF5] New Dir 버튼을 누릅니다. 새로운 디렉토리 생성에 관한 자세한 내용은 좌측 열을 참조하십시오.

5 Type 열(4)에서 원하는 데이터 형식을 선택합니다.

디렉토리/파일 목록 상자에는 선택한 파일 형식과 관련된 파일만 나열됩니다.

주 사용 가능한 데이터 형식은 파일 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 취급하려는 데이터 형식을 찾을 수 없는 경우(예: "voice"), [EXIT] 버튼을 눌러 File 창에서 나간 후 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 File 창을 다시 불러옵니다.

6 커서를 디렉토리/파일 목록(3)으로 옮겨 원하는 파일을 선택합니다.

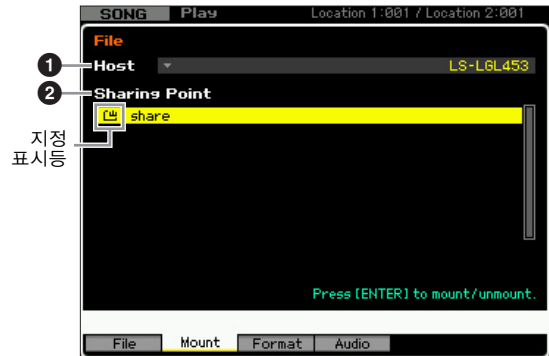
저장 또는 새로운 디렉토리 작업을 실행하는 경우에는 이 작업이 필요하지 않습니다. 이름 변경 또는 삭제 작업을 실행하려면 [SF3] Rename 버튼이나 [SF4] Delete 버튼을 누릅니다. 이름 변경 및 삭제에 관한 자세한 내용은 238페이지와 좌측 열을 참조하십시오.

7 단계 5에서 지정한 데이터 형식의 메모리 위치를 소스 또는 대상으로 선택합니다.

저장 또는 로드 작업을 실행하려면 [SF1] Save 버튼이나 [SF2] Load 버튼을 누릅니다. 저장 및 로드와 관련한 자세한 내용은 241페이지와 242페이지를 참조하십시오.

온라인 장치 지정—[F2] Mount

이 화면에서는 네트워크를 통해 MOTIF XF에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브에 공유 디렉토리를 지정할 수 있습니다.



1 호스트

네트워크에 연결된 컴퓨터에서 이 파라미터는 지정할 장치를 포함하는 호스트 컴퓨터를 결정합니다. 컴퓨터에 설정되어 있는 컴퓨터 이름이 여기에 표시됩니다.

[SF6] LIST 버튼을 눌러 장치 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 장치를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 37페이지를 참조하십시오. 컴퓨터에 설정되어 있는 컴퓨터 이름이 여기에 표시됩니다.

주 원하는 컴퓨터 이름이 호스트(1) 파라미터에 표시되지 않는 경우에는 [SF5] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러온 다음 컴퓨터 이름을 직접 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

주 컴퓨터에서 컴퓨터 이름을 확인합니다. 자세한 내용은 컴퓨터 사용설명서를 참조하십시오.

2 공유 지점

위에서 설정한 호스트 컴퓨터의 공유 디렉토리가 여기에 나열됩니다. 각각의 공유 디렉토리를 지정하거나 해제할 수도 있습니다.

주 컴퓨터에서 인증된 공유 폴더의 이름이 여기에 표시됩니다.

디렉토리 지정/해제

커서를 원하는 디렉토리로 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 지정할 수 있습니다. 지정된 디렉토리 이름의 좌측에 지정 표시등이 나타납니다. [ENTER] 버튼을 다시 누르면 공유 디렉토리 지정을 해제할 수 있습니다. 지정 표시등이 사라집니다.

지정 절차

아래 지침에 따라 네트워크에 연결된 컴퓨터의 메모리 드라이브를 설정합니다.

1 MOTIF XF를 네트워크에 연결합니다.

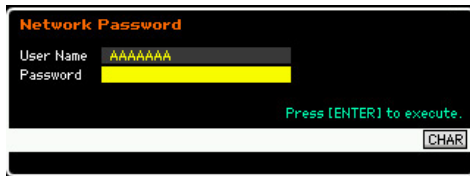
네트워크 관련 파라미터는 유틸리티 모드의 Network 화면(221페이지)에서 설정할 수 있습니다.

2 [FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어간 다음 [F2] 버튼을 눌러 Mount 창을 불러옵니다.

3 Host 열(①)에서 호스트 컴퓨터를 선택합니다.

원하는 컴퓨터 이름이 호스트(①) 파라미터에 표시되지 않는 경우에는 [SF5] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러온 다음 컴퓨터 이름을 직접 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

MOTIF XF에서 액세스되지 않는 컴퓨터를 선택한 경우 화면에 "Press [ENTER] to access"가 나타납니다. [ENTER] 버튼을 누르면 아래 그림과 같이 화면에 비밀번호를 입력하는 창이 나타납니다. 이 창에서 User Name 상자에 컴퓨터의 사용자 계정을 입력하고 Password 상자에 컴퓨터의 비밀번호를 입력한 다음 [ENTER] 버튼을 누르면 MOTIF XF와 컴퓨터가 상호 액세스되고 컴퓨터가 설정됩니다. 선택한 컴퓨터의 공유 디렉토리가 Sharing Point 상자(②)에 나열됩니다.



주 MOTIF XF와 컴퓨터가 상호 액세스되면 Host 열에서 컴퓨터를 선택하기만 하면 공유 디렉토리가 화면에 자동으로 나열됩니다. 그러나 전원을 끄면 다음 번에 전원을 켜 후에 액세스 설정 작업(사용자 계정과 비밀번호 입력)을 다시 실행해야 합니다.

주 컴퓨터의 사용자 계정과 비밀번호를 확인하는 방법은 컴퓨터 사용설명서를 참조하십시오.

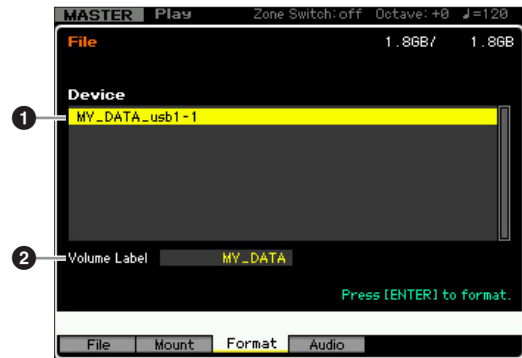
주 컴퓨터에 비밀번호가 지정되지 않은 경우에는 문자를 입력할 필요 없이 [ENTER] 버튼만 누르면 MOTIF XF와 컴퓨터가 상호 액세스됩니다.

4 원하는 디렉토리를 지정합니다.

Sharing Point 상자(②)에서 커서를 원하는 디렉토리로 옮긴 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 지정할 수 있습니다. 지정한 디렉토리 이름의 왼쪽에 지정 표시등이 나타납니다. [ENTER] 버튼을 다시 누르면 공유 디렉토리 지정을 해제할 수 있습니다. 지정 표시등이 사라집니다. 지정된 디렉토리는 File 창(237페이지)에서 선택할 수 있습니다.

장치 포맷 — [SF3] Format

이 화면에서는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 하드 디스크 등 메모리 저장 장치를 포맷할 수 있습니다.



① 장치

연결 및 지정된 장치가 여기에 나열되어 있어 포맷할 장치를 선택할 수 있습니다. 포맷해야 하는 장치는 "unknown device(usb***)"로 표시됩니다. 이 표시의 별표 3개(***)는 포맷해야 하는 연결된 장치의 일련 번호를 나타냅니다. 하나의 장치에 몇 개의 파티션이 포함된 경우 파티션 번호가 일련 번호 오른쪽에 표시됩니다.

② 음량 라벨

선택한 장치의 음량 라벨을 결정합니다. 음량 라벨은 장치에 할당된 이름이며, 음량 라벨에는 최대 11자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

포맷 절차

1 포맷할 장치를 USB TO DEVICE 단자에 연결합니다.

2 장치 목록(①)에서 포맷할 장치를 선택합니다.

3 원하는 음량 라벨(②)을 입력합니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다.)

포맷을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 포맷 작업을 실행합니다.

주의사항

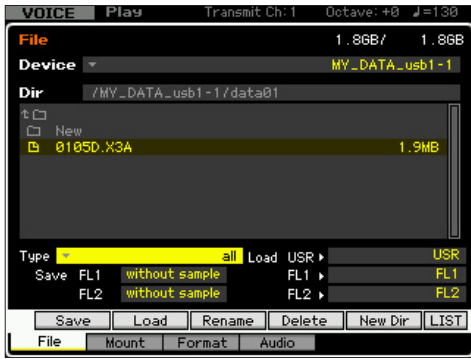
장치를 포맷하면 기존에 녹음된 모든 데이터가 삭제됩니다. 따라서 장치에 중요한 데이터가 있지 않은지 사전에 확인하십시오. [F1] File 창에서 장치의 내용을 확인하는 경우(235, 236페이지에 나열되지 않은) 일부 파일은 파일 형식이 "all"로 설정되어 있어도 MOTIF XF의 화면에 표시되지 않습니다.

파일 저장

저장 절차는 File 창을 불러오기 전에 선택한 모드와 저장할 파일 형식에 따라 다릅니다. 이 부분에서는 다음 3가지 경우에 해당하는 절차를 설명합니다.

- 모든 사용자 데이터 또는 특정 형식의 모든 데이터 저장
- 특정 보이스의 샘플 저장
- 표준 MIDI 파일로 송이나 패턴 악절 저장

모든 사용자 데이터 또는 특정 형식의 모든 데이터 저장



1 파일모드의 기본 절차 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 선택합니다.

주 64개 송을 모두 저장하려면 [SONG] 버튼을 눌러 송 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 File 창을 불러옵니다. 64개 패턴을 모두 저장하려면 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 File 창을 불러옵니다.

주 각 모드에 저장할 샘플이 지정되어 있는 보이스, 퍼포먼스, 송 또는 패턴을 선택한 후 아래의 지침을 따릅니다.

주 이 작업을 수행하면 파일명을 입력하는 창에 해당 이름이 기본적으로 표시되기 때문에 처음부터 파일명을 입력할 필요가 없습니다. 따라서 이 단계에서 원하는 이름과 유사한 이름의 파일을 선택하여 이 작업을 신속하게 실행할 수 있습니다.

2 "all", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" 및 "all pattern" 중에서 원하는 형식을 설정합니다.

주 파형 데이터가 포함되어 있는 데이터 형식을 선택한 경우에는 화면 좌측 하단에서 각 플래시 메모리 확장 모듈에 대해 샘플 데이터를 저장할지 여부를 선택합니다. 저장 시 파형 데이터 구조에 관한 자세한 내용은 248페이지를 참조하십시오.

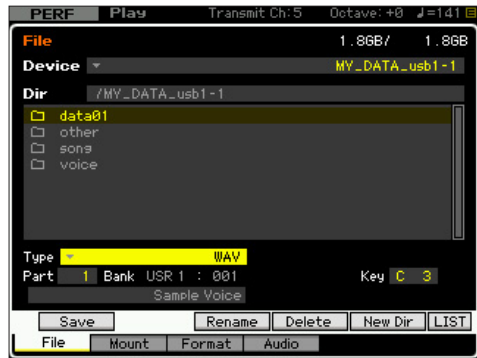
3 [SF1] Save 버튼을 눌러 파일명 입력 창을 불러옵니다.

4 파일명을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 지정된 형식의 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

파일명에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

특정 보이스의 샘플 저장

특정 보이스의 샘플을 외장 메모리 장치에 WAV 파일이나 AIFF 파일로 저장하여 컴퓨터에서 편집하거나 저장할 수 있습니다. 이 방법은 어느 모드에서든 파일 모드로 들어가면 사용할 수 있습니다. 저장 가능한 파일 형식에 관한 자세한 내용은 235페이지를 참조하십시오.



주 퍼포먼스 모드/송 모드/패턴 모드에서 파일 모드로 들어가서 일반 보이스에 지정된 샘플을 저장하거나 불러오면 Element 1에 지정된 샘플만 사용할 수 있습니다.

1 파일모드의 기본 절차 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 선택합니다.

주 이 작업을 수행하면 파일명을 입력하는 창에 해당 이름이 기본적으로 표시되기 때문에 처음부터 파일명을 입력할 필요가 없습니다. 따라서 이 단계에서 원하는 이름과 유사한 이름의 파일을 선택하여 이 작업을 신속하게 실행할 수 있습니다.

2 형식을 "WAV" 또는 "AIFF"로 설정합니다.

주 특정 보이스의 샘플을 WAV 또는 AIFF 형식으로 저장한 경우에는 시작 지점 등 일부 파라미터 설정이 저장되지 않습니다. 따라서 파일 모드에서 저장된 WAV 파일이나 AIFF 파일은 컴퓨터와 같은 외부 장치의 처음(시작 지점 이전 부분 포함)부터 재생됩니다.

3 소스 데이터를 선택합니다.

보이스 모드에서 파일 모드로 들어간 경우 저장할 샘플이 지정된 건반과 요소(Element)(일반 보이스)를 선택합니다. 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에는 저장할 샘플을 포함하고 있는 보이스가 지정된 건반과 파트를 선택합니다.

주 프리셋 파형은 외부 저장 장치에 저장할 수 없습니다. 프리셋 보이스가 지정되어 있는 퍼포먼스/송/패턴 파트를 선택하거나 프리셋 파형이 지정되어 있는 일반 보이스 요소나 드럼 보이스 건반을 선택하면 오류 메시지가 표시됩니다.

주 사용 가능한 소스 데이터는 파일 모드로 들어가기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 보이스 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에 사용 가능한 소스 데이터는 이미 선택한 보이스의 형식(일반 보이스 또는 드럼 보이스)에 따라 다릅니다. 파일 모드로 들어가기 전에 원하는 샘플이 지정된 보이스/퍼포먼스/송/패턴을 선택하십시오.

4 [SF1] Save 버튼을 눌러 키 뱅크를 선택하는 창을 불러옵니다.



5 커서를 이동하여 샘플이 지정된 키 뱅크를 선택합니다.

[SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플링된 사운드를 듣습니다.

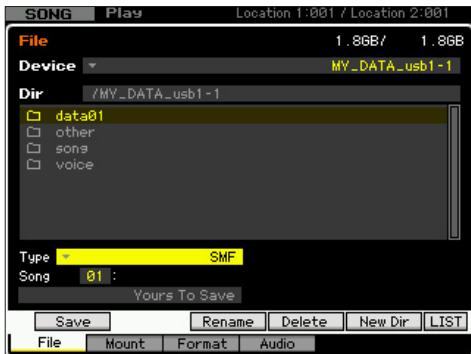
6 [ENTER] 버튼을 눌러 파일명을 입력하는 창을 불러옵니다.

7 파일명을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

파일명에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

표준 MIDI 파일로 송이나 패턴 악절 저장

파일 모드에서 표준 MIDI 파일로 송이나 패턴 악절 저장할 수 있습니다. 표준 MIDI 파일 형식은 공통이므로 다른 MIDI 시퀀서와 컴퓨터 음악 소프트웨어에서 사용할 수 있습니다. 이 방법은 송 모드/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에 이용할 수 있습니다.



1 파일모드의 기본 절차 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 선택합니다.

주 이 작업을 수행하면 파일명을 입력하는 창에 해당 이름이 기본적으로 표시되기 때문에 처음부터 파일명을 입력할 필요가 없습니다. 따라서 이 단계에서 원하는 이름과 유사한 이름의 파일을 선택하여 이 작업을 신속하게 실행할 수 있습니다.

2 형식을 "SMF"로 설정합니다.

3 소스 데이터를 선택합니다.

주 사용 가능한 소스 메모리는 파일 모드로 들어가기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 송을 저장하려면 송 모드에서 파일 모드로 들어갑니다. 패턴을 저장하려면 패턴 모드에서 파일 모드로 들어갑니다.

4 [ENTER] 버튼을 눌러 파일명을 입력하는 창을 불러옵니다.

5 파일명을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 다음 [INC/YES] 버튼을 눌러 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

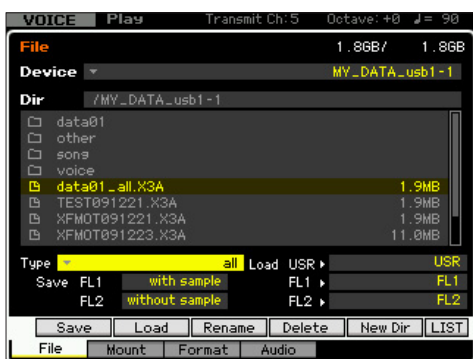
파일명에는 최대 20자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 내용은 37페이지의 "기본 작동법"을 참조하십시오.

파일 로드

로드 절차는 File 창을 불러오기 전에 선택한 모드와 불러올 파일 형식에 따라 다릅니다. 이 부분에서는 다음 8가지 경우에 해당하는 절차를 설명합니다.

- 모든 사용자 데이터 또는 특정 형식(all voices, all songs, all patterns 등)의 모든 데이터 로드
- 특정 보이스 또는 "all" 또는 "all voice" 파일에서 특정 뱅크의 모든 보이스 로드
- "all" 또는 "all waveform" 파일에서 특정 파형 로드
- "all" 파일에서 특정 퍼포먼스 로드
- "all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일에서 특정 송이나 패턴 로드
- "all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일에서 특정 샘플 보이스 로드
- WAV 파일 또는 AIFF 파일 로드
- SMF 파일(표준 MIDI 파일) 로드

모든 사용자 데이터 또는 특정 형식의 모든 데이터 로드



1 페이지 238에 있는 설명에 따라 소스 파일이 포함된 디렉토리와 장치를 선택합니다.

주 64개 송을 모두 불러오려면 [SONG] 버튼을 눌러 송 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 File 창을 불러옵니다. 64개 패턴을 모두 불러오려면 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 File 창을 불러옵니다.

2 "all", "all without system", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" 및 "all pattern" 중에서 원하는 형식을 설정합니다. 형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉토리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

주 파형 데이터가 포함되어 있는 데이터 형식을 선택한 경우 화면 우측 하단의 Load 열에서 각 메모리 블록에 대해 대상 메모리(USR, FL1, FL2)를 선택합니다. 로드 시 파형 데이터 구조에 관한 자세한 내용은 248페이지를 참조하십시오.

3 불러오려는 파일을 선택합니다.

디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

4 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).

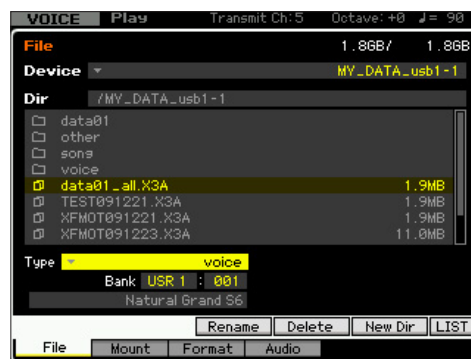
[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

특정 보이스 또는 "all" 또는 "all voice" 파일에서 특정 बैं크의 모든 보이스 로드



1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.

2 형식을 "voice" 또는 "1bank voice"로 설정합니다. 형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉토리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

주 이 단계에서는 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 화면에 표시되지 않습니다. 단계 6에서 불러올 보이스를 선택하면 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치(⑤)를 지정합니다.

형식(④)을 "voice"로 설정한 경우 보이스 बैं크와 번호를 대상으로 선택합니다. 형식(④)을 "1bank voice"로 설정한 경우 보이스 बैं크를 대상으로 선택합니다.

주 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우 로드된 보이스를 지정할 파트와 보이스 बैं크 및 번호를 설정합니다.

주 드럼 보이스를 불러온 경우에는 사용자 드럼 보이스 बैं크(UDR)를 대상 메모리 위치(⑤)로 선택합니다. 일반 보이스를 불러온 경우에는 사용자 일반 보이스 बैं크(USR1~3) 중에서 하나를 대상 메모리 위치(⑤)로 선택합니다. 적합한 보이스 बैं크가 설정되지 않는 경우 [SF2] Load 버튼을 눌러 오류 메시지를 불러옵니다.

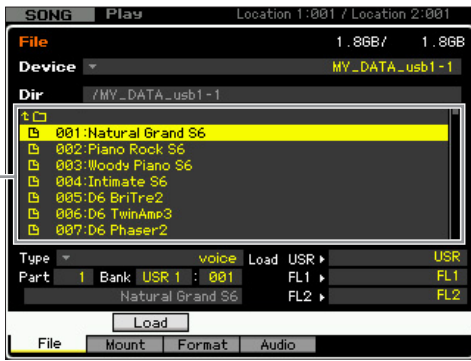
4 커서를 불러올 파일로 옮깁니다.

디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

5 형식(④)을 "voice"로 설정한 경우 [ENTER] 버튼을 눌러 디렉토리/파일 목록 상자에 지정된 बैं크의 보이스를 나열합니다. 형식(④)을 "1bank voice"로 설정한 경우 [ENTER] 버튼을 눌러 디렉토리/파일 목록 상자에 बैं크를 나열합니다.

단계 3에서 일반 보이스 बैं크를 선택하면 전면 패널의 बैं크 버튼(USR 1~4) 중에서 하나를 눌러 보이스 बैं크를 소스로 변경할 수 있습니다.

보이스 목록

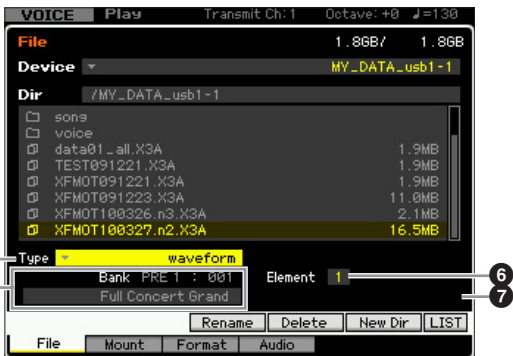


- 6 커서를 원하는 보이스가나 보이스 बैं크로 옮깁니다. [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.
- 7 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남). [DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.
- 8 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

"all" 또는 "all waveform" 파일에서 특정 파형 로드



- 1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.
- 2 형식(4)을 "waveform"으로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉토리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
주 이 단계에서는 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 화면에 표시되지 않습니다. 단계 6에서 불러올 파형을 선택하면 로드 메뉴가 나타납니다.

3 불러오려는 파일을 선택합니다.

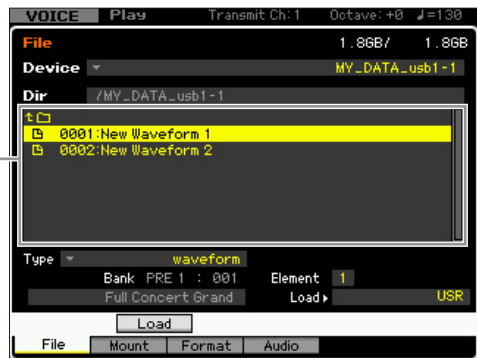
디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

4 [ENTER] 버튼을 눌러 3가지 메모리 형식(USR, FL1, FL2)을 화면에 표시한 다음 커서를 원하는 메모리 형식으로 옮깁니다.



5 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일의 파형을 화면에 나열합니다.

파형



6 커서를 원하는 파형으로 옮깁니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

- 5에서는 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우 파형이 지정될 파트를 선택합니다.
- 6에서는 (빈 번호로 불러온) 파형이 지정될 요소(일반 보이스)를 선택합니다.

주 파형은 드럼 보이스로 불러올 수 없습니다.

주 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에는 불러온 파형을 포함하고 있는 보이스가 지정될 파트를 결정합니다.

8 악기의 대상 메모리 형식(7)을 선택합니다.

"USR"을 선택하면 지정된 파형이 SDRAM으로 로드됩니다. "FL1" 또는 "FL2"를 선택하면 지정된 파형이 플래시 메모리 확장 보드(선택 사양)의 슬롯 1 또는 2로 로드됩니다. "FL1 without image" 또는 "FL2 without image"를 선택하면 지정된 파형의 파라미터 설정만 플래시 메모리 확장 보드(선택 사양)의 슬롯 1 또는 2로 로드됩니다.

9 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).

[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.

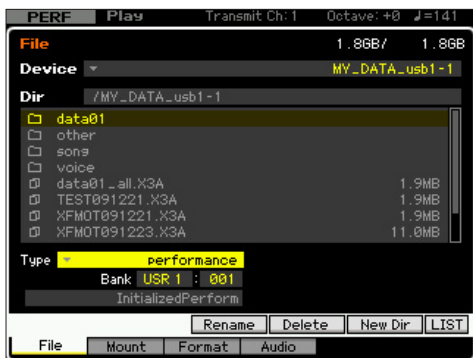
10 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

"all" 파일에서 특정 퍼포먼스 로드

이 방법은 퍼포먼스 모드에서 파일 모드로 들어가는 경우에만 사용할 수 있습니다.



1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.

2 형식을 "performance"로 설정합니다.

형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉토리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

주 이 단계에서는 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 화면에 표시되지 않습니다. 단계 6에서 불러올 퍼포먼스를 선택하면 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

퍼포먼스 बैं크와 번호를 선택합니다.

주 퍼포먼스 번호를 "all"로 설정하면 선택한 बैं크의 모든 퍼포먼스가 로드됩니다.

4 불러오려는 파일을 선택합니다.

디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

5 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 बैं크의 퍼포먼스를 화면에 나열합니다.

전면 패널의 बैं크 버튼을 눌러 퍼포먼스 बैं크를 소스로 변경할 수 있습니다.



6 커서를 원하는 퍼포먼스로 옮깁니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).

[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.

8 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

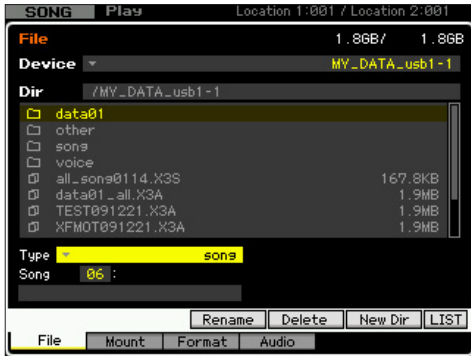
주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

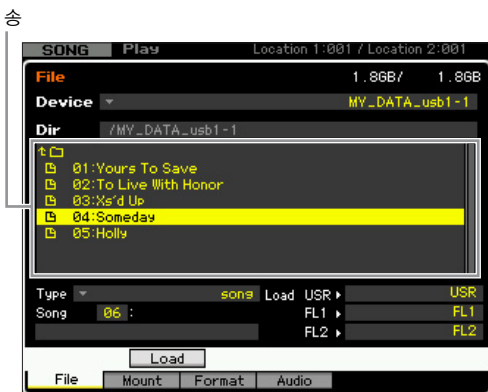
보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹스 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틀리티 모드
파일 모드

"all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일에서 특정 송이나 패턴 로드

이 방법은 송 모드나 패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에만 이용할 수 있습니다.



- 1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.
- 2 형식을 "song" 또는 "pattern"으로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
주 이 단계에서는 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 화면에 표시되지 않습니다. 단계 6에서 불러올 송이나 패턴을 선택하면 로드 메뉴가 나타납니다.
- 3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.
송 번호 또는 패턴 번호를 선택합니다.
- 4 불러오려는 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.
- 5 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일의 송이나 패턴을 화면에 나열합니다.



- 6 커서를 원하는 송이나 패턴으로 옮깁니다.
[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

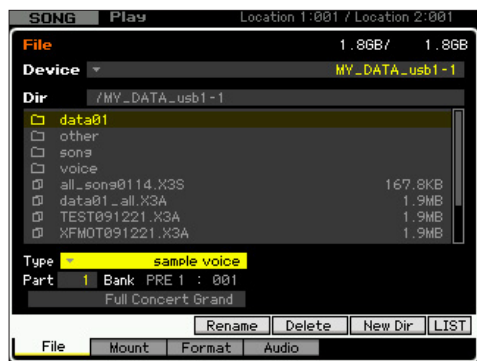
- 7 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).
[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.
- 8 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

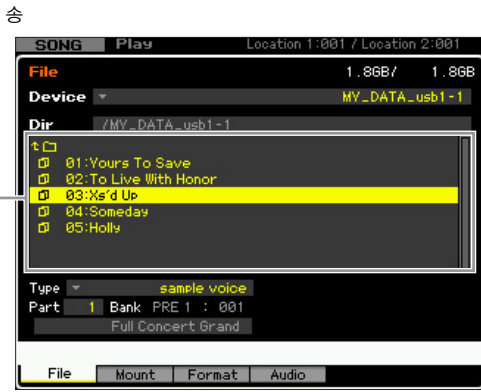
로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

"all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일에서 특정 샘플 보이스 로드

이 방법은 송 모드나 패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에만 이용할 수 있습니다.



- 1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.
- 2 형식을 "sample voice"로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
주 이 단계에서는 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 화면에 표시되지 않습니다. 단계 7에서 불러올 샘플 보이스를 선택하면 로드 메뉴가 나타납니다.
- 3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.
불러온 샘플 보이스가 지정될 파트를 선택합니다.
주 파일 모드로 들어가기 전에 샘플 보이스가 선택한 송이나 패턴에 지정된 빈 번호로 로드됩니다.
- 4 불러오려는 파일을 선택합니다.
디렉터리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.
- 5 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일의 송이나 패턴을 화면에 나열합니다.

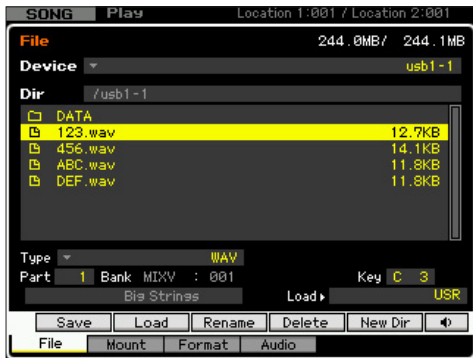


- 6 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 송이나 패턴의 샘플 보이스를 화면에 나열합니다.
- 7 커서를 원하는 샘플 보이스로 옮깁니다.
[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.
- 8 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).
[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.
- 9 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어 쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

WAV 파일 또는 AIFF 파일 로드



- 1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.
- 2 형식을 "WAV" 또는 "AIFF"로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.
주 [SF6] 버튼(7)을 누르면 현재 선택한 WAV/AIFF 파일의 사운드를 들을 수 있습니다. 이를 통해 오디오 파일을 로드 전에 해당 사운드를 편리하게 확인할 수 있습니다.
- 3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

(빈 파형 번호로 불러온) WAV 또는 AIFF 파일이 지정될 요소(일반 보이스) 또는 건반(드럼 보이스)을 선택합니다.

주 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에는 불러온 WAV 또는 AIFF 파일을 포함하고 있는 보이스가 지정될 파트를 설정합니다.

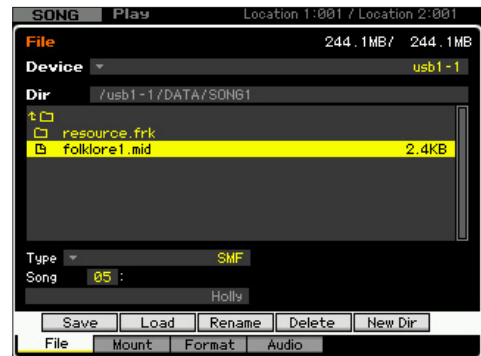
- 4 불러오려는 파일을 선택합니다.
디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.
- 5 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).
[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.
- 6 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어 쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

SMF 파일 (표준 MIDI 파일) 로드

이 방법은 송 모드나 패턴 모드에서 파일 모드로 들어간 경우에만 이용할 수 있습니다.



- 1 페이지 238에 있는 설명에 따라 장치와 디렉토리를 소스로 선택합니다.
- 2 형식을 "SMF"로 설정합니다.
형식에 따라 사용 가능한 파일만 화면의 디렉터리/파일 목록 상자에 나열됩니다.

보이스 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 미시 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 파일 모드

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

표준 MIDI 파일을 불러올 송 번호 또는 패턴 번호/악절을 선택합니다.

주 SMF 파일을 송으로 불러오려면 송 모드에서 파일 모드로 들어갑니다. SMF 파일을 패턴으로 불러오려면 패턴 모드에서 파일 모드로 들어갑니다.

4 불러오려는 파일을 선택합니다.

디렉토리/파일 목록 상자에 나열된 모든 파일을 선택할 수 있습니다.

5 [SF2] 버튼을 누릅니다(확인 메시지가 나타남).

[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드 작업이 취소됩니다.

6 [INC/YES] 버튼을 눌러 로드 작업을 실행합니다.

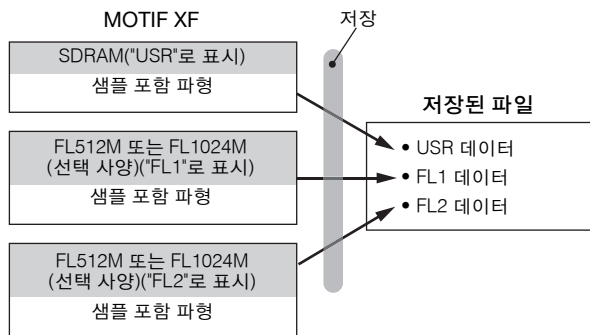
주의사항

로드 작업으로 인해 대상 내장 메모리에 있는 모든 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치나 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(241페이지).

샘플 데이터 저장/로드 시 주의사항

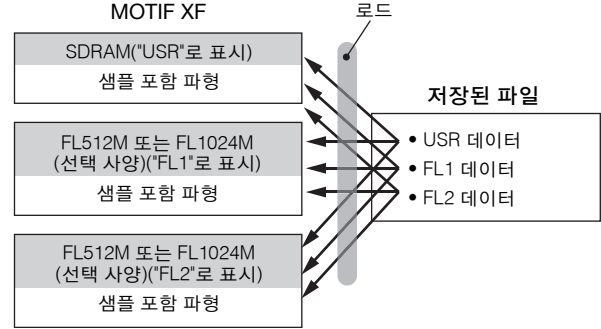
샘플이 포함된 파형은 플래시 메모리 확장 모듈(선택 사양)(34페이지)의 "USR"(SDRAM~34페이지), "FL1" 및 "FL2"에 있습니다. 파형은 아래와 같이 각 메모리 블록에 대해 파일 모드에서 MOTIF XF와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터나 USB 저장 장치에서 불러오거나 저장할 수 있습니다.

저장할 파형 데이터 구조



SDRAM 데이터의 경우 설정과 관계없이 저장 작업이 샘플 데이터를 파일로 저장합니다. FL512M/FL1024M(선택 사양) 데이터의 경우에는 저장 작업을 실행하기 전에 화면 좌측 하단에서(파일 형식 아래) 샘플을 저장할지 여부를 선택할 수 있습니다. "FL1" 또는 "FL2"를 선택하면 저장 작업이 샘플을 포함한 파형 데이터를 저장합니다. "FL1 without sample" 또는 "FL2 without sample"을 선택하면 저장 작업이 샘플을 포함하지 않은 파형 데이터(즉, 파라미터 설정만)를 저장합니다.

로드할 파형 데이터 구조
MOTIF XF



파일의 각 메모리 블록(USR, FL1, FL2)에 대해 로드 작업을 실행하기 전에 MOTIF XF의 대상 메모리 블록(USR, FL1, FL2)을 지정할 수 있습니다. 또한, 로드 작업을 실행하기 전에 파일의 샘플을 불러올지 여부를 설정할 수도 있습니다. 이는 화면의 우측 하단("Load" 열)에서 설정할 수 있습니다.

"USR"을 선택하면 파일의 해당 메모리 블록의 데이터가 SDRAM으로 로드됩니다. "FL1" 또는 "FL2"를 선택하면 파일의 해당 메모리 블록의 데이터(파형 및 샘플)가 플래시 메모리 확장 모듈 1 또는 2로 로드됩니다. "FL1 without sample" 또는 "FL2 without sample"을 선택하면 데이터(샘플을 포함하지 않은 파형)가 플래시 메모리 확장 모듈 1 또는 2로 로드됩니다.

오디오 녹음/재생 — [F4] Audio

오디오 녹음/재생 기능을 사용하여 MOTIF XF에서의 연주를 WAV 형식 오디오 파일 (44.1kHz, 16비트, 스테레오)로 네트워크를 통해 연결된 컴퓨터나 USB 저장 장치에 녹음할 수 있습니다. 또한, 연결된 USB 저장 장치나 컴퓨터에 저장된 WAV 또는 AIFF 오디오 파일을 MOTIF XF에서 재생할 수도 있습니다.

자세한 내용은 사용설명서를 참조하십시오.

목차

Symbols

- .AIF 235, 236
- .MID 235, 236
- .WAV 235, 236
- .X3A 235, 236
- .X3E 236
- .X3G 235, 236
- .X3P 235, 236
- .X3S 235, 236
- .X3V 235, 236
- .X3W 235, 236

Numerics

- 1/4 Shift 56
- 1/4 tone 56
- 1/8 tone 56
- 1bank voice 236
- 1st-on 63
- 2 Band 83

A

- A Mod 82
- A. Function 1/2 216
- A. 기능 1/2 모드 57, 104
- A/D 193
- Accent Vel Threshold 60, 114
- AEG (진폭 EG) 51, 115
- AEG(진폭 EG) 80, 97
- AIFF 235
- All 235
- All Arpeggio 235, 236
- All Pattern 235, 236
- All Song 235, 236
- All Track 146, 148
- All Voice 235, 236
- All Waveform 235, 236
- all without system 236
- Amplitude 79, 89
- Append Pattern 186
- Append Phrase 183
- Apply 176, 209
- Arabic 1/2/3 56
- ARP Category 164
- ARP FX 47, 57, 104, 139
- ARP Main 58, 85, 112, 194
- ARP MIDI 출력 스위치 225
- ARP No. 164
- ARP Other 59, 85, 114, 194
- ARP Transmit Ch 225
- ARP 공통 스위치 104
- ARP 동시 쉼타이즈 값 104
- ARP1~ARP5 49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
- Arpeggio 49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
- ASSIGN 1/2 46
- ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2] 버튼 21
- ATTACK 46
- Audio 191, 238
- Audio In 106, 193
- Audition 120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
- Auto Load 223

B

- BANK 98
- Bank 56
- Bank LSB 216
- Bank MSB 216
- BEAT 151, 173
- Beat Stretch 161
- beat1~3 209

- BEF(밴드 소거 필터) 75
- BEF12 75
- BEF6 75
- Boost 12 83
- Boost 18 83
- Boost 6 83
- BPF(밴드 패스 필터) 74
- BPF1~10 Gain 67
- BPF12D 74
- BPF6 75
- BPFw 75
- break 01~16 175
- Breath 61
- Bulk 92, 118, 197

C

- Cancel 176
- CAT(채널 애프터터치) 32, 151
- CATEGORY 98
- Category 49
- Category 1/2 50
- Ch After Touch 216
- Chain 141, 143, 169, 171
- CHAR 37
- CHO SEND 86
- Cho Send 190, 191
- CHORUS 47
- Chorus 66, 107, 108, 193
- CHORUS TO REVERB 65, 107
- Clear 170
- Clear All 152
- Clear Pattern 187
- Clear Phrase 185
- Clear Song 165
- Clear Track 163, 185
- Click 146, 179, 231
- CLOCK 151, 173
- Coarse 71, 88
- Com LFO 62
- Confirm 124, 206
- Connect 64, 86, 106, 107, 193, 227
- Control 216, 228, 230
- Control Dest 63
- Convert Pitch 132
- Copy 92, 118, 130, 134, 170, 173, 196, 200, 225
- Copy Event 159
- Copy Loc 146
- Copy Pattern 186
- Copy Phrase 164, 182
- Copy Sample Voice 184
- Copy Song 165
- Copy to Flash Memory 135
- Copy Track 162, 185
- Create Continuous Data 160
- Create Measure 161
- Create Roll 157
- Crescendo 156
- Ctrl Set 61, 86
- CUTOFF 46
- Cutoff Velocity Sens 75, 89

D

- DAW 설정 228
- DAW 형식 228
- [DEC/NO] 버튼 36
- DECAY 46
- Delete 131, 135, 152, 200, 238
- Delete All 135
- Delete all 230
- Delete Measure 162
- Delete one 230

- DHCP 클라이언트 221
- Dir 237
- direct 113
- Display 128, 208
- Divide Drum Track 163, 186
- DNS1/2 221
- down 158
- down&up 158
- DRAM 34
- Dry/Wet 밸런스 67

E

- [E] 표시등 47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
- each-on 63
- Effect 49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
- Effect ON/OFF 버튼 (시스템) 220
- EG (엔벨로프 제너레이터) 96, 97, 115, 194
- EG Depth Vel Curve 73
- EG Depth Vel Sens 73, 77
- EG Depth Vel Sens Curve 77
- EG Time Velocity Sens 73, 77, 81
- EG Time Velocity Sens Segment 78, 81
- EG 깊이 73, 77
- EG 타임 건반 수반 73, 78, 81
- EG 타임 세그먼트 73
- EG/EQ 49, 51
- Elm LFO 82
- End 143
- end 143
- EQ 51, 83, 90, 116, 195
- EQ HIGH 47
- EQ LOW 46
- EQ MID 46
- EQ MID F 46
- EQ MID Q 46
- EQ 그래프 52
- EQ 형식 83
- 2 Band 83
- PEQ 83
- Equal 56
- Erase 179
- Erase Event 159
- ETHERNET 커넥터 41
- Ethno 102
- Event Jobs 158, 182
- Event List 화면 150, 151, 180
- Exchange Phrase 183
- Exchange Track 163, 185
- Ext 142, 169
- Ext Bank Select 216
- Ext Prog Change 216
- Ext Switch (외부 스위치) 215
- Extract 135
- Extract Event 159

F

- F Mod 82
- [F1]~ [F6] (기능) 버튼 36
- Fade In/Out 132
- Favorite Category 45
- FEG (필터 EG) 51, 97, 115
- FEG(필터 EG) 76
- File 237, 238
- Filter 89
- Fine 71, 88
- Fine Scaling Sens 71
- fingered 57, 110
- FL1/FL2 219
- FL512M/FL1024M 34
- Flash 230
- Format 230, 238, 240
- fulltime 57, 110

FW 게인224
 FW 모니터 설정224

G

GATE TIME47
 General55, 85, 102, 192, 219
 Get Name214
 Get Phrase from Song184
 Glide157
 GM48
 GM 음색48

H

Half Sampling Frequency133
 HOLD98
 Hold63
 HPF Cutoff76, 89
 HPF Freq67
 HPF Key Follow76
 HPF 출력 레벨67
 HPF(하이 패스 필터)74
 HPF1274
 HPF24D74

I

I/O223
 [INC/YES] 버튼36
 Indian56
 INFO96
 INFO (정보) 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
 Init91, 117, 195, 217
 Ins A66, 86, 107, 193, 227
 Ins B66, 86, 107, 193, 227
 Ins Effect Output71, 88
 Ins Effect Sw111, 146, 178
 Ins FX Sw191
 Ins L66
 Ins Switch (삼입 이펙트 스위치)193
 Insert152, 174
 Insert Event 창150, 151, 174, 180
 INSERTION CONNECT65, 106, 227
 Int142, 169
 Int Bank Select216
 Int Prog Change216
 Int Switch (내부 스위치)215
 IP 주소221

K

KBD37, 120, 130
 Key120, 124, 127
 Keybank130
 Kirnberger56
 Knob Ctrl Assign214
 KnobSlider217

L

L&R 게인223
 L&R 게인 지정224
 LAN 연결41
 level124, 205
 Level Velocity Sens79
 Level Velocity Sens Curve79
 Level Velocity Sens Offset79
 Level/MEF104
 Level/Pan79
 LFO 위상 오프셋64
 LFO(저주파 오실레이터)11
 LIST37
 Load238
 LO-FI26
 Loop178
 loop128
 Loop-Remix133

Lower Ch218
 LP=ST128, 208
 LPF(로우 패스 필터)74
 LPF12+BPF675
 LPF12+HPF1275
 LPF1874
 LPF18s74
 LPF24A74
 LPF24D74
 LPF6+HPF675

M

manual124, 205
 MasterEQ105, 193, 224
 MasterFX104, 193, 224
 MEAS151, 173
 Meas140, 145
 meas (소절)205
 Measure Jobs161
 MIDI30, 228
 MIDI Filter232
 MIDI IN/OUT219, 228
 MIDI Out 스위치115
 MIDI Out 채널115
 MIDI Send217
 MIDI 동기화228
 MIDI 설정228
 MIDI 이벤트30
 MIDI 채널30
 MIDI 트랙14
 Mix197
 Mix Phrase183
 Mix Track163, 185
 MIXV(믹싱 음색)146
 MMC(MIDI 장치 컨트롤)40, 229
 Modify Control Data161
 Modify Gate Time156
 Modify Velocity155
 Mount238, 239
 Move131
 MTC Start Offset229
 MTC(MIDI 타임 코드)39, 229
 multi57, 87

N

Name55, 85, 102, 214
 Network221
 New Dir (새로운 디렉토리)238
 No.170
 normal 01~16175
 Normalize131
 Normalize Play Effect163, 186
 Note215
 Note Jobs154, 182
 NOTE LIMIT LO-HI97
 NRPN (미등록 파라미터 번호)32
 NUM36, 152

O

OCT RANGE47
 one shot62, 128
 Optimize230
 Optimize Memory135
 Oscillator69, 87
 Other57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
 Other 작업135
 Out86, 142
 Output106, 110, 193, 194, 226

P

P Mod82
 PageHold88
 PAN47

Param127, 128
 Param. with Voice109
 PART97
 Part118
 Password222
 PAT(다성 음색 애프터터치)32, 151
 Patch169, 170
 Pattern236
 Pattern Jobs186
 PB Range Lower56
 PB Range Upper56
 PDC 이름222
 PEG (피치 EG)72
 PEQ83
 Perf197
 Performance236
 Performance Play 화면95
 Phrase Jobs182
 Phrase1~4209
 Pitch71
 pitch 01~16175
 Pitch Velocity Sens71, 88
 Play49, 96, 168, 169, 219
 Play FX141, 169
 Play Mode55, 85
 Porta49, 50, 103
 Preset216
 Program215
 punch145
 PureMajor56
 PureMinor56
 Put Phrase to Song184
 Put Track to Arpeggio164, 186

Q

Q83, 103, 105, 116
 Quantize154, 178
 QUANTIZE STRENGTH47
 QUANTIZE VALUE47
 Quick232
 quick209

R

RcvSwitch (수신 스위치)116, 195
 Rec120, 122, 203
 REC TR145, 178
 Recall92, 117, 200
 Record Slice208
 Record Trim207
 RELEASE46
 Release Adj.81
 Remix169, 175
 Remote228
 Rename135, 238
 replace178
 resample122
 RESONANCE46
 Resonance Velocity Sens76
 REV SEND86
 Rev Send190
 Rev Send (리버브 전송)191
 REVERB47
 Reverb66, 108, 193
 reverse128
 reverse 01~16175
 REV-X27
 Ribbon Mode57
 RPN(등록 파라미터 번호)32

S

Sample Voice236
 sample+note204
 Sampling FINISHED 화면125
 Sampling Main 화면120, 203

Sampling RECORDING 화면 206
 Sampling Setup 화면 122, 203
 Save 238
 Scale 78, 81
 Scene 트랙 13, 148
 Scene1~Scene5 140, 146, 147, 169, 178, 212
 Screen 220
 SDRAM 34
 Select 223
 Sens 209
 Separate Chord 158
 Set 63
 Set All 152
 Setup 145, 146, 178
 [SF1]~[SF5] (하위 기능) 버튼 36
 Shift Clock 158
 single 57, 87
 skip 143
 Slice 134, 208
 slice+seq 204
 SMF(표준 MIDI 파일) 235
 SMPL(샘플 음색) 146
 Song 174, 236
 Song Jobs 165
 sort 113
 Sort Chord 158
 sort+direct 113
 Split Pattern 187
 Split Phrase 184
 Split Song to Pattern 165
 Standby 123, 124, 204, 205
 Start 124, 143, 206
 Stereo to Mono 133
 Stereo/Mono 120
 Stop 125
 stop 143
 SUB CATEGORY 98
 SUSTAIN 46
 SW 98
 SWING 47

T

TAP 49, 96, 140, 169, 212
 Template 197
 TEMPO 47
 Thin Out 160
 thru 113
 thru+direct 113
 Time-Stretch 132
 TR 151
 Track 141, 142, 169
 Track Jobs 162, 185
 Track Sel 152
 TrackView 139, 140
 Trans 140
 Trans (조옮김) 168, 172
 Transmit 215
 Transmit CH 49
 Transmit Ch 96
 Transpose 135, 156
 Trim 128, 207, 209
 Tune 71
 Tuning 225
 Tx Switch 215
 TxCh 142, 169
 TYPE 98
 Type 134

U

Undo/Redo 154, 182
 UNITMULTIPLY 47
 up 158
 up&down 158
 Upper Ch 218
 USB TO DEVICE 커넥터 40

USB 저장 장치 40
 User 64

V

Vallot&Yng 56
 Vce Edit 191
 VCM (가상 회로 모델링) 26
 VCM 이퀄라이저 501 26
 VCM 자동 와와 27
 VCM 컴프레서 376 26
 VCM 터치 와와 27
 VCM 페달 와와 27
 VCM 페이지 모노 27
 VCM 페이지 스테레오 27
 VCM 플랜저 27
 Vel Cross Fade 71
 Vel Sens Depth 111
 VELOCITY 47
 Velocity 120, 124, 127, 205
 Velocity Sens 89
 Velocity Sens Depth Offset 112
 ViewFilter 152, 173, 180
 Voice 96, 97, 109, 118, 169, 194, 224, 236
 Voice Play 화면 48
 Voice with ARP 147
 VoiceAudio 226
 Volume/Express 216

W

WAV 235, 236
 Wave Bank 70, 87
 Wave Main Category 70, 87
 Wave Number 70, 87
 Wave Sub Category 70, 87
 Waveform 236
 Waveform 작업 134
 Werckmeister 56
 WINS 222

X

XA Control 69

Z

Zoom In 128, 141, 208
 Zoom Out 128, 141, 208

ㄱ

간격 176
 간격 도표 176
 감도 134
 감쇄 1 레벨 73, 77, 80, 90
 감쇄 1 타임 72, 77, 80, 90
 감쇄 2 레벨 73, 77, 80
 감쇄 2 타임 72, 77, 80, 90
 강도 155
 강세 시작 퀀타이즈 60, 114
 강세 프레이즈 17
 거리 76
 건반 21, 86, 87, 124, 205
 건반 MIDI 전송 채널 47
 건반 누름 시작 스위치 99
 건반 모드 58, 113
 건반 बैं크 119, 123, 131, 132, 133, 134, 204
 건반 बैं크 목록 120
 건반 बैं크 번호 120
 건반 범위 128, 205
 건반 시작 168, 172, 178
 건반 옥타브 설정 47
 건반 전송 채널 228
 건반 지정 모드 57
 건반 파라미터 92
 건반 편집 84, 87
 게이트 스위치 67

게이트 시간 155
 게이트 시간비 59, 60, 113, 114, 142
 게이트웨이 221
 게인 76, 105, 116
 겹침 녹음 149
 경로 235
 고정 SD/BD 85, 115
 고정 세기 220
 고주파수 83, 103
 곡 165
 곡 Scene 137
 곡 녹음 144
 곡 번호 99, 139, 143, 196
 곡 위치 라인 140
 곡 이름 139, 143, 145
 곡 이벤트 추적 233
 곡 작업 153
 곡 재생 136
 곡 저장 144
 곡 체인 13, 138, 143
 곡 트랙 12
 곡 편집 150
 곡선 160
 곡으로 변환 174
 곡의 정의 12
 공명 76, 89
 공유 지점 239
 공통 218
 공통 스위치 98
 공통 파라미터 91, 117, 195
 공통 편집 53, 84, 100, 188, 212
 마스터 214
 믹싱 192
 믹싱 음색 200
 연주 102
 음색 55, 85
 교환할 프레이즈 183
 그래프 62
 그리드 158
 글라이드 시간 157
 기본 수신 채널 228
 기타 26
 길이 133, 168, 170, 178
 깊이 61
 깊이 오프셋 1~8 63

L

내장 66, 105, 107, 108, 227
 내장 메모리 34
 네트워크 설정 42
 네트워크 정보 219
 노브 22, 94, 138, 216
 기능 46
 노브 1~8 212
 노브 컨트롤 지정 57, 104
 노이즈 입력 레벨 67
 녹음
 1~16 트랙 147
 All Track 설정 148
 Scene 트랙 148
 곡 144
 오디오 201
 템포 트랙 148
 패턴 177
 패턴 체인 172
 녹음 가능 시간 120, 123, 124, 129, 204, 206, 208, 209
 녹음 가능 크기 123
 녹음 게인 124, 205
 녹음 모니터 124, 205
 녹음 카운트 232
 녹음 파트 146, 178
 녹음 형식 122, 145, 178, 204

C

다성 음색 애프터터치 (PAT) 32

다음 녹음 122, 204
단위 배수 59, 114
단일 음색 9
대상 61
대상 건반 बैं크 131
대상 곡 165, 174, 184
대상 곡 및 트랙 162
대상 데이터 형식 118
대상 믹싱 음색 200
대상 소절 184
대상 위치 173, 174
대상 음색 데이터 형식 92
대상 트랙 184, 185
대상 파트 197
대상 파형 135
대상 패턴 186, 187
대상 프레임즈 183, 184
대체 그룹 88
대체 팬 80, 89
데이터 감소 32
데이터 다이얼 36
데이터 범위 160
데이터 상태 140
데이터 입력 LSB 31
데이터 입력 MSB 31
데이터 증가 32
데이터 표시등 168
데이터 형식 163, 196, 197
도메인 222
동시 퀀타이즈 값 98
드라이 레벨 106, 111, 226
드럼 건반 123, 204
드럼 음색 9
드럼 음색 편집 84
드럼 키 10, 92
드럼 키트 9
등록 파라미터 번호 (RPN) 33
디렉토리 237
디렉토리 (Dir) 234
디스토션 25
디튠 110
딜레이 25, 63, 82
딜레이 템포 70
딜레이 템포 동기화 70

ㄹ

랜덤 71
랜덤 SFX 17, 60, 115
랜덤 SFX 건반 커짐 컨트롤 60, 115
랜덤 SFX 세기 오프셋 60, 115
랜덤 속도 63
랜덤 팬 80, 89
레벨 79, 89, 104, 127
레벨 1~16 64
레벨 건반 수반 79
레벨 미터 124, 206
로드 235, 242
 AIFF 파일 247
 all voice 243
 SMF 파일 247
 WAV 파일 247
 곡 246
 모든 사용자 데이터 243
 샘플 음색 246
 연주 245
 음색 243
 특정 형식 243
 파형 244
 패턴 246
로드 믹싱 233
로드 버퍼 34
로우 게인 83, 103
로우 패스 필터 74
로컬 컨트롤 229
리버브 24, 89
리버브 리턴 65, 108
리버브 전송 65, 88, 104, 106, 111, 226

리버브 팬 65, 108
리버브 형식 65, 107
리본 모드 104
리본 컨트롤러 21, 216
리허설 149
릴리스 레벨 73, 77
릴리스 타임 72, 77, 80

□

마스터 EQ 22
마스터 번호 211
마스터 이름 211, 214
마스터 이펙트 22
마스터 작업 217
마스터 재생 211
마스터 저장 213
마스터 편집 212
마이크 게이트 한계값 67
마이크 레벨 67
마이크 / 라인 223
메가 음색 15
메가 음색 아르페지오 15
메모리 214
메모리 구조 35
메모리 위치 238
메인 카테고리 102
메인 카테고리 1/2 55
메트로놈 설정 231
모노 / 스테레오 106, 122, 226
모노 / 폴리 50, 56, 110
모노 / 폴리 모드 50
모두 231
모두 설정 155, 156, 161
모듈레이션 휠 21, 216
모드 211, 214, 231
모드 지정 87
모든 음향 꺼짐 32
모든 파라미터 91, 117, 195, 217
모양 105
문자 입력 37
미드 게인 103
미등록 파라미터 번호 (NRPN) 33
미세 132
미세 튜닝 56, 127, 225
미세 튜닝 목록 56
미세 튜닝 번호 225
미세 튜닝 복사 225
미세 튜닝 이름 225
미터 128, 134, 207, 209
믹싱 11, 188
 구조 188
 삽입 이펙트 189
 설정 189
믹싱 설정 139
믹싱 음색 189
믹싱 음색 작업 199
믹싱 음색 저장 199
믹싱 음색 편집 198
믹싱 작업 195
믹싱 재생 190
믹싱 저장 192
믹싱 템플릿 197
믹싱 편집 192

ㅂ

바꾸기 녹음 147
박자 99, 140, 145, 168, 172, 173, 178
방향 159
밴드 소거 필터 75
밴드 패스 필터 74
뱅크 50, 52, 59, 96, 109, 113, 190, 197
뱅크 선택 229
번호 109, 190
벌크 218
벌크 덤프 간격 229

벌크 수신 229
범위 164, 165, 186
범위 삭제 162
변주 134, 175
변환 형식 164
분리점 218
분리점 소절 184, 187
보안 222
보코더 26
 구조 68
 사용 68
보코더 릴리스 67
보코더 여택 67
복사할 데이터 형식 162, 185
브레이크 포인트 1~4 78, 82
비교 기능 54, 101, 192, 199
비율 131, 132, 155, 156, 161
비트 140, 145, 168, 178, 231
빠른 설정 232

人

사용 / 전체 123
사용자 메모리 34, 35
사용자 아르페지오 35
사용자 음색 35
사용자 이름 지정 222
사용자 프레임즈 35
사이클 64
삭제할 건반 बैं크 131
삭제할 데이터 형식 163, 185
삭제할 믹싱 음색 200
삭제할 패턴 187
삽입 A/B 23, 65, 107, 227
삽입 위치 174
삽입 이펙트 22, 189
삽입 입력 레벨 67
삽입 지점 162
삽입할 소절 미터 162
삽입할 소절 번호 162
새로운 설정 232
새로운 암호 222
색상 221
샘플 119
샘플 음색 복사 164, 165, 170, 183, 184, 187
샘플 음색 삭제 185
샘플 크기 120
샘플링
 절차 121
 샘플링 녹음 121, 203
 샘플링 모드 119, 201
 샘플링 목록 12
 샘플링 작업 129, 210
 샘플링 카운트 인 232
 샘플링 편집 126, 210
 서브넷 마스크 221
 서스테인 216
 서스테인 페달 220
선명도 31
선택한 건반에 지정되어 있는 파형의 설정 초기화
 92
선택한 요소에 지정되어 있는 파형의 설정 초기화
 91
선택한 이벤트 형식 값 174
선택한 파트를 GM 으로 초기화 196
설명 221
설정 값 173
설정 번호 232
설정 지정 49
세기 142
세기 곡선 220
세기 모드 59, 113
세기 범위 128, 156
세기 비율 59, 60, 113, 114
세기 오프셋 (랜덤 SFX) 115
세기 한도 52, 58, 71, 110, 112
소스 61

소스 건반 बैं크 131
 소스 곡 165, 184
 소스 곡 및 트랙 162
 소스 데이터 형식 118
 소스 믹싱 음색 200
 소스 범위 173
 소스 소절 184
 소스 음색 92
 소스 음색 데이터 형식 92
 소스 트랙 184, 185
 소스 파트 118
 소스 파형 135
 소스 패턴 164, 186
 소스 프레이즈 164, 170, 183, 184
 소절 99, 127, 128, 134, 151, 165, 168, 172, 178, 203, 205, 208, 209
 소절 번호 140
 속도 62, 82
 솔로 140, 145, 168, 178, 190
 수신 채널 194
 순환 60, 114, 140, 143
 순환 지점 127, 207
 숫자 입력 36
 스위치 52, 58, 105, 112, 224
 스윙 60, 114, 141
 스윙 롤 155
 스케일링 팬 80
 스테레오 / 모노 204
 슬라이더 216
 슬라이스 202
 슬라이스 형식 210
 슬롭 64
 시스템 고유 33
 시스템 설정 219
 시스템 이펙트 22
 시작 단계 157
 시작 세기 157
 시작 지점 127, 207
 시퀀서 모드 99
 시퀀서 블록 12
 시퀀서 설정 231
 시퀀서 컨트롤 229
 시퀀스 데이터 표시줄 140
 시퀀스 트랙 1~16 12
 실시간 녹음 144

○

아르페지오
 연주 93
 재생 커기 / 끄기 94
 홀드 커기 / 끄기 94
 아르페지오 블록 15
 아르페지오 연주만 110
 아르페지오 재생
 연주 19
 음색 재생 19
 패턴 20
 아르페지오 카테고리 15
 아르페지오 템포 49, 96
 아르페지오 하위 카테고리 15
 아르페지오 형식
 드럼 음색 18
 비음표 이벤트 18
 생성 20
 이름 16
 일반 음색 18
 아르페지오가 있는 음색 112
 약절 13, 99, 165, 168, 172, 173, 178, 196
 약절 길이 99
 암호
 설정 222
 암호 확인 222
 애프터터치 32
 악식 튜닝 127
 어택 레벨 73, 77, 80
 어택 타임 72, 77, 80, 90
 연결

LAN 41
 MTR 39
 USB 저장 장치 40
 외부 MIDI 장치 38
 연주 118
 선택 93
 저장 101
 연주 녹음 14, 98
 연주 모드 93
 연주 बैं크 95
 연주 번호 95, 197
 연주 복사 118, 197
 연주 복사 파라미터 99
 연주 이름 96
 연주 작업 117
 연주 카테고리 102
 연주 편집 100
 연주의
 정의 11
 오디오 녹음 201
 오디오 녹음 / 재생 35
 오디오 입 / 출력 223
 오디오 입력 블록 12
 오디오 트랙 14
 오실레이터 10
 오프셋 156, 161
 오프셋 1~4 78, 82
 옥타브 49, 96, 135, 212, 215, 220
 옥타브 범위 60, 114
 와와 26
 요소 10
 솔로 54, 199
 커기 / 끄기 54, 199
 요소 EQ 22
 요소 그룹 70
 요소 스위치 50, 61, 69, 87
 요소 스위치 1~8 63
 요소 출력 1~8 65
 요소 커짐 / 꺼짐 49
 요소 파라미터 1~8 91
 요소 편집 53, 69, 200
 원본 패턴 186, 187
 원본 프레이즈 183
 원본 프레이즈 유지 187
 원음 루트 164
 웨이브 62, 82
 웨이브 메모리 210
 위상 62
 위치 140
 유틸리티 219
 음량 55, 96, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217, 219, 226, 231
 음량 라벨 240
 음색 123, 142, 143, 146, 178, 196, 204
 선택 44
 저장 54
 음색 बैं크 48, 97, 98
 음색 번호 49, 97, 98
 음색 복사 196
 음색 요소 팬 110
 음색 이름 49, 96, 97, 98, 140, 145, 178
 음색 작업 91
 음색 재생 모드 44
 음색 형식 50
 음색의
 정의 9
 음소거 140, 145, 168, 178, 190
 음표 30, 135, 157
 음표 꺼짐 수신 87
 음표 범위 96, 212
 음표 상한 215
 음표 이동 56, 110, 142, 219
 음표 한도 58, 71, 96, 110, 112, 212
 음표 하한 215
 이름 50, 97, 102
 이름 위치 220
 이름 지정 37
 이벤트 및 파라미터 151

이벤트 형식 152, 159, 160, 161, 173, 174
 이중 BEF 75
 이중 BPF 75
 이중 HPF 75
 이중 LPF 75
 이중 유형 필터 75
 이펙트 50, 97
 이펙트 단위 설정 118
 이펙트 블록 22
 이펙트 연결
 믹싱 24
 연주 23
 음색 23
 이펙트 카테고리 24
 이펙트 파라미터 27, 66, 105, 107, 108, 227
 이펙트 형식 24
 일반 음색 9
 편집 53
 입력 소스 122, 204

ㅈ

작업
 곡 153
 마스터 217
 믹싱 195
 믹싱 음색 199
 샘플링 129
 연주 117
 음색 91
 패턴 181
 장치 234, 237, 240
 장치 번호 228
 재생 모드 62, 128
 재생 이펙트 (Play FX) 14
 재설정 231
 저장 235, 241
 SMF 242
 곡 144
 마스터 213
 모든 사용자 데이터 241
 믹싱 192
 믹싱 음색 199
 연주 101
 음색 54
 음색의 샘플 241
 특정 형식 241
 패턴 177
 저주파 오실레이터 (OSC) 11
 저주파수 83, 103
 전송 스위치 215
 전송 채널 215
 전원 커짐 모드 223
 전원 커짐 자동 출고 시 설정 231
 정확성 132
 조옮김 157, 215, 220
 조합 유형 필터 75
 존 218
 존 스위치 214, 215
 존 이름 212
 존 편집 212, 215
 종료 단계 157
 종료 세기 157
 종료 지점 127, 207
 주 32
 주파수 105, 116, 120, 123, 204
 중복 기호 120
 중앙 건반 72, 74, 76, 78, 79, 81
 중주파수 103
 지정 235
 지정 1/2 값 57, 111
 진폭 10
 진폭 EG 90

ㅊ

차단 75, 89
 차단 건반 수반 76
 채널 애프터터치 (CAT) 32
 체인 녹음 172

체인 번호143
 체인 편집173
 초기화 레벨80
 초기화 형식218
 최대동시발음수12
 최저 건반134
 출고 시 설정231
 출력 레벨67
 출력 선택88, 106, 111, 226
 출력 옥타브 이동59, 113

ㄱ

카테고리52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
 커서 버튼36
 컨트롤 기능49, 96
 컨트롤 깊이63
 컨트롤 노브 번호217
 컨트롤 변경 (CC)31
 컨트롤 슬라이더22, 95, 138
 기능47
 컨트롤 슬라이더 1~8212
 컨트롤 슬라이더 번호217
 컨트롤러 블록21
 컨트롤러 세트61
 컨트롤러 재설정229
 컨트롤러 지정230
 컴프레서26
 코러스25, 86
 코러스 리턴65, 108
 코러스 전송65, 88, 104, 106, 111, 226
 코러스 카테고리 / 형식65, 107
 코러스 팬65, 108
 퀀타이즈141, 146, 233
 퀀타이즈 값59, 114
 퀀타이즈 강도60, 114
 퀀타이즈155
 클럭158, 160
 클럭 이동142
 클럭 출력229
 키 온 딜레이70
 키 온 리셋62, 82

ㄴ

타이밍 변경58, 112
 테크26
 템포 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140, 145, 168, 172,178, 207, 209
 템포 동기화62
 템포 변경173
 템포 속도62
 템포 트랙13, 148
 템포 홀드233
 템플릿64, 197
 템플릿 믹스197
 템플릿 연주197
 톤 제너레이터 블록9
 튜닝219
 튜닝 루트56
 튜닝 번호56
 튜닝 오프셋225
 트랙 123, 127, 159, 163, 164, 165, 170, 185, 203, 204,205
 트랙 및 범위154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
 트랙 및 위치159
 트랙 번호140, 141, 145, 168, 178
 트랙 상태99
 트랙 음소거173
 트랙 형식145, 168, 178
 트레몰로 및 로터리25
 트리거 레벨124, 205
 트리거 모드60, 114, 124, 205

ㅇ

파일234

절차238
 파일 공유44
 파일 로드242
 파일 목록237
 파일 서버221
 파일 서버 계정222
 파일 저장241
 파일 크기234
 파일 형식235
 파일 형식 설정237
 파일명234
 파트123, 190, 191, 204
 선택109
 솔로93, 101, 192
 음소거93, 101, 192
 켜기 / 끄기93, 101, 192
 파트 1~16190, 191, 193
 파트 1~497
 파트 EQ22, 103
 파트 번호196
 파트 복사196
 파트 스위치109
 파트 파라미터117, 196
 파트 편집100, 188
 믹싱194
 연주109
 파형119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205
 패턴165
 생성171
 패턴 Scene167
 패턴 녹음177
 패턴 이름99, 168, 196
 패턴 이름168, 169, 178
 패턴 작업181
 패턴 재생166
 패턴 저장177
 패턴 체인13, 167, 171
 편집173, 174
 패턴 체인 복사186
 패턴 체인 삭제187
 패턴 편집179
 패턴의 정의13
 팬56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 190, 191,216, 217, 226
 펀치 인 / 아웃146, 149, 205
 페이드 아웃 타임63
 페이드 인 타임63, 82
 페이드 형식133
 페이지25
 편집190
 편집 버퍼34
 편집 불러오기92, 117
 포르타멘토50
 음색에 적용50
 포르타멘토 공통103
 포르타멘토 레가토 슬롭57
 포르타멘토 모드50, 57, 110
 포르타멘토 스위치50, 57
 포르타멘토 시간50, 57, 110
 포르타멘토 시간 모드57
 포르타멘토 시간 오프셋103
 포르타멘토 파트 1~4103
 포르타멘토 파트 스위치110
 포맷235
 포먼트 오프셋67
 포먼트 이동67
 폭76
 플더234
 풋 컨트롤러 1/2216
 풋스위치216
 프레이즈13, 185
 프레이즈 이름170
 프로그램50, 97, 215
 프로그램 번호212
 프로그램 변경216, 229
 프로그램 변경 없이174
 프로그램 변경 (PC)31

플래시 ROM34
 플래시 메모리 확장 모듈34
 플랜저25
 피치10, 132
 피치 건반 수반72
 피치 밴드30, 216
 피치 밴드 범위50, 157
 피치 밴드 범위 상한111
 피치 밴드 범위 하한111
 피치 밴드 휠21
 필터10, 51, 74, 97, 116
 필터 (MIDI Filter)232

ㅎ

하위 분리134, 209
 하위 카테고리52, 59, 102, 113
 하위 카테고리 1/255
 하이 게인83, 103
 하이 패스 필터74
 하프 댐퍼 스위치80
 하프 댐퍼 타임81
 현재 값49
 현재 설정232
 현재 아르페지오 형식49
 현재 암호222
 현재 연주118
 현재 음색92
 현재 패턴 프레이즈170
 현재 편집되어 있는 파트196
 형식133, 158, 175, 220, 232
 EQ83
 녹음122, 204
 마스터 이펙트105
 보코더67
 순환 리믹스134
 슬라이스209
 아르페지오52, 59, 113
 이펙트66, 107, 108, 227
 파일238
 필터74
 형식 도표176
 호스트239
 호스트 이름221
 홀드52, 58, 112
 홀드 레벨72, 77
 홀드 타임72, 77
 확장 아티클레이션 (XA)9, 70
 확장자234
 횡수159, 160, 173



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Manual Library
http://www.yamaha-music.co.kr/07_pds/manual_list.asp