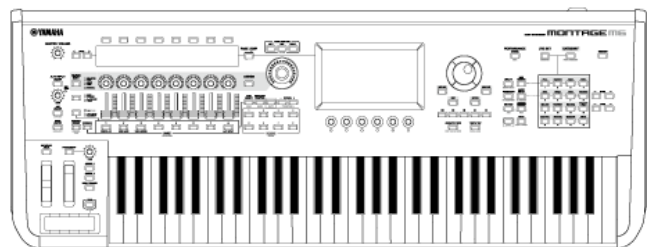


뮤직 신디사이저

**MONTAGE m6**  
**MONTAGE m7**  
**MONTAGE m8x**

사용설명서



## 본 사용설명서 소개



### 정보



- 본 사용설명서에 표시된 그림과 LCD 화면은 설명용으로만 제시된 것입니다.
- 달리 표시되지 않는 한 본 사용설명서에 수록된 그림과 화면은 MONTAGE M6(영문)를 기준으로 한 것입니다.
- Lightning은 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

### 본 문서의 표기법



- **모델명**  
본 문서에서 MONTAGE M6, MONTAGE M7 및 MONTAGE M8x는 총체적으로 “MONTAGE M”으로 언급됩니다.

- **기타**

표시	설명
주의사항	오작동, 고장 또는 데이터 손실이 발생할 수 있음을 표시합니다.
주	추가 정보를 표시합니다.

## MONTAGE M 사용설명서 사용



사용설명서(HTML) 사용 방법에 관한 내용은 아래 수록되어 있습니다. PDF 버전 사용 방법에 관한 자세한 내용은 해당 뷰어 소프트웨어의 사용설명서를 참조하십시오.


- **검색**

우측 상단 모서리의 검색 상자에 키워드를 입력하여 사용설명서 안에서 검색합니다.

이 사이트 안에서 검색 

- **북마크 설정**

북마크에 추가하려면 제목 우측의 별 모양 아이콘을 클릭합니다.

북마크를 제거하려면 제목 우측의 “”를 클릭합니다.

- **출력**

- **PDF 파일로 페이지 저장**

페이지 하단의 아이콘을 클릭하거나 탭해 프린터를 선택합니다.



본 페이지 인쇄



## 펌웨어 버전

---

### **v1.11~v1.20**

#### 새로운 기능

- *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M.*을 지원합니다.
- 그래프가 서브 화면에 표시되는 동안 노브를 조작하면 파라미터 값을 볼 수 있습니다.
- *Live Set* 화면과 *Category Search* 화면에서 글씨 크기를 일부 변경할 수 있습니다.
- 사용자 인터페이스가 향상되었습니다.

### **v1.10~v1.11**

#### 문제 해결

- *Keyboard AT Mode*가 MONTAGE M6/7에도 영향을 미치는 문제를 해결했습니다.
- 다른 경미한 문제들을 해결했습니다.

### **v1.00~v1.10**

#### 새로운 기능

- 새로운 퍼포먼스가 추가되었습니다.
- 사용자 인터페이스가 향상되었습니다.

#### 문제 해결

- 다른 경미한 문제들을 해결했습니다.

## MONTAGE M 사용



본 단원에서는 MONTAGE M의 기본 구조와 사용 방법을 설명합니다.

### 목차

기본 구조

라이브 연주에 맞게 설정

녹음 및 재생

퍼포먼스 백업 파일 관리

마이크 및 오디오 장치 사용

외부 MIDI 장치 연결

## 기본 구조

---



### 목차

블록 다이어그램 및 데이터 흐름

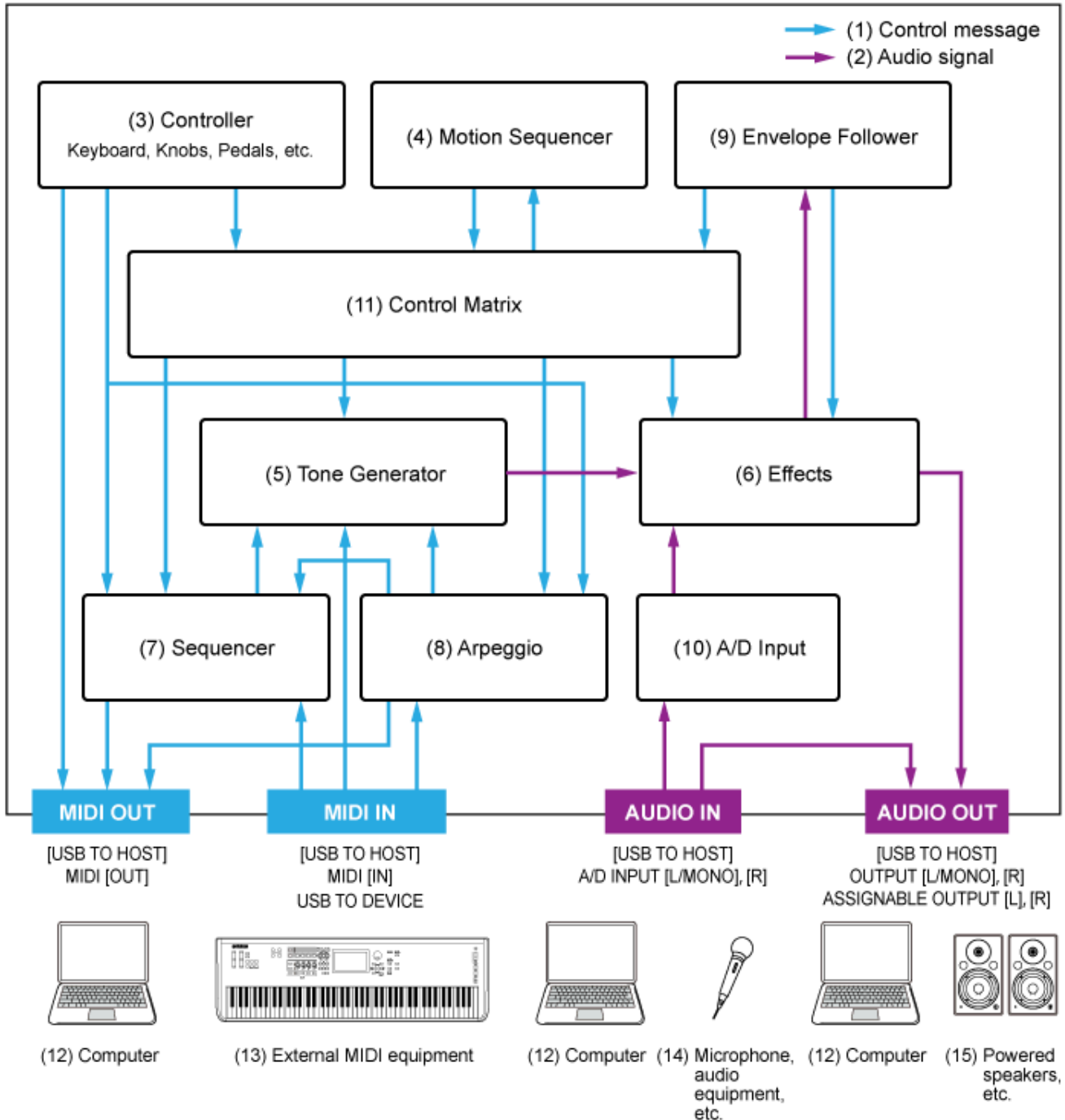
톤 제너레이터 블록

내장 메모리

## 블록 다이어그램 및 데이터 흐름



본 약기는 Controller, Motion Sequencer, Tone Generator, Effects, Sequencer, Arpeggio, Envelope Follower, A/D Input의 8개 주요 기능 블록으로 구성되어 있습니다.



(해당 페이지로 건너뛰려면 기능 블록의 텍스트를 클릭하거나 누르십시오.)

- (1) 컨트롤 메시지
- (2) 오디오 신호
- (3) 컨트롤러

- (4) 모션 시퀀서
- (5) 톤 제너레이터
- (6) 이펙트
- (7) 시퀀서
- (8) 아르페지오
- (9) 엔벨로프 팔로워
- (10) A/D 입력
- (11) 컨트롤 매트릭스
- (12) 컴퓨터
- (13) 외부 MIDI 장비
- (14) 마이크, 오디오 장비 등
- (15) 독립 전원 스피커 등



## 톤 제너레이터 블록



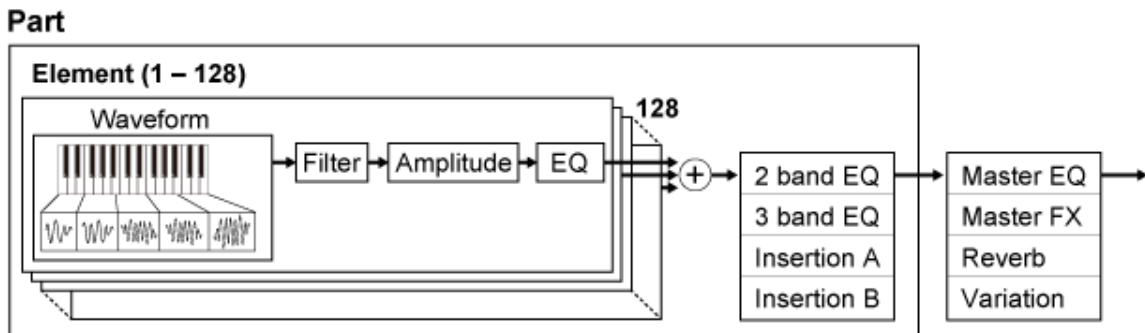
톤 제너레이터 블록에는 3개의 합성 시스템이 결합된 하이브리드 사운드 엔진이 장착되어 있습니다.

### AWM2 사운드 엔진

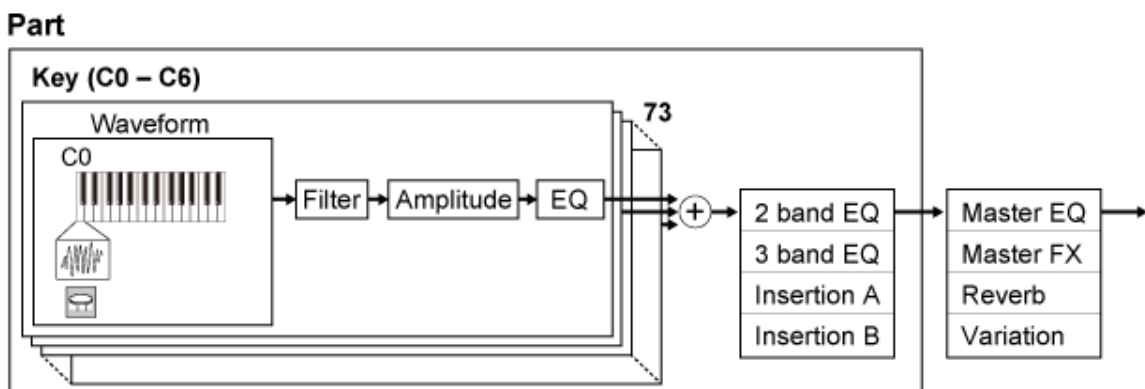


AWM2 사운드 엔진은 각 요소에 지정한 후 필터 및 EG(엔벨로프 제너레이터)를 사용하여 음향을 변경할 수 있는 샘플링된 음파 데이터가 포함된 파형을 특징으로 합니다. 각 일반 파트는 최대 128개의 요소를 사용하여 폭넓은 범위의 풍부한 음향을 생성하므로 표현력 넘치는 음향을 창출할 수 있습니다. 각 음이 여러 다양한 음악에 사용될 수 있도록 실제 어쿠스틱 악기에서 샘플링된 “미가공” 파형이 처리된 상태이므로 이 사운드 엔진은 피아노 및 관악기와 같은 악기의 실감나는 음향을 생성합니다. 실감나는 악기 음향을 재현할 때는 물론 필터 및 EG를 활용하여 완전히 새로운 음향을 창출할 때에도 이 사운드 엔진을 사용할 수 있습니다. 드럼 파트의 경우 최대 73개의 드럼 키를 통해 건반 각각에 타악기 음향의 파형을 지정하여 원하는 드럼 키트를 생성할 수 있습니다.

#### 일반 파트

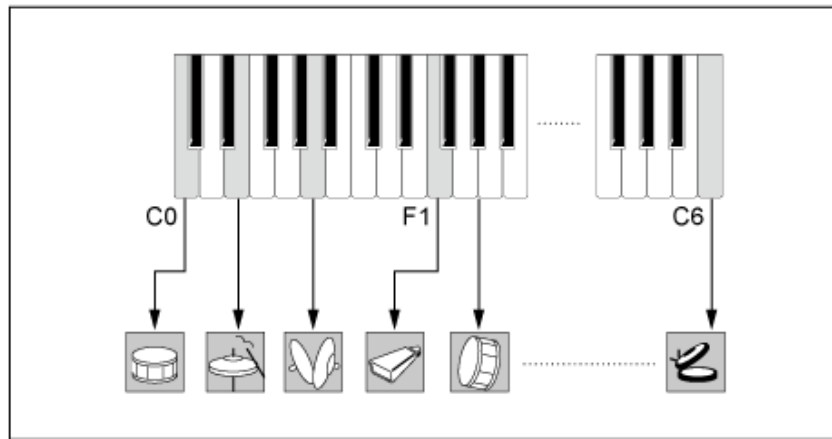


#### 드럼 파트



드럼 파트에는 건반 각각에 타악기 음향의 파형을 지정하여 원하는 드럼 키트를 생성할 때 사용할 수 있는 최대 73개의 드럼 키가 있습니다.

개별 드럼 음량(건반별로 다름) (C0~C6)



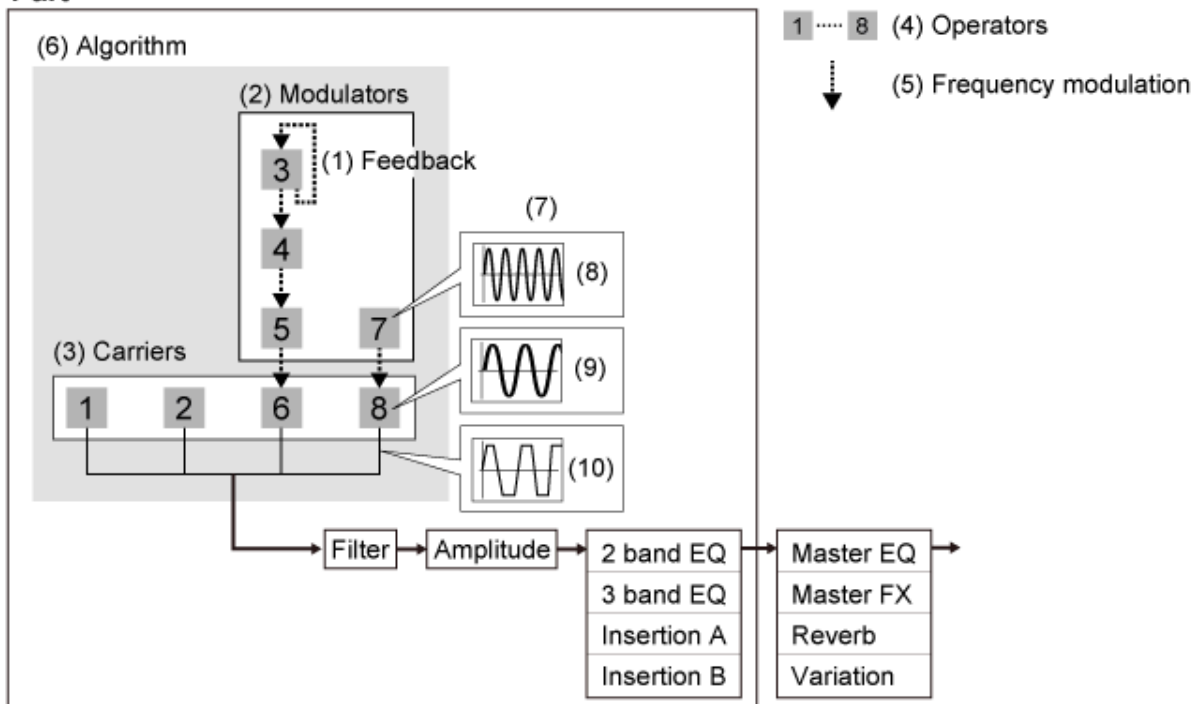
## FM-X 사운드 엔진



FM-X 사운드 엔진은 8개의 오실레이터(오퍼레이터)를 통해 각 오퍼레이터에 의해 생성되는 음파의 주파수를 변조하여 풍부한 배음을 창출합니다.

오퍼레이터는 캐리어와 모듈레이터의 두 기능으로 분류됩니다. 모듈레이터는 다음 오퍼레이터를 변조하며, 캐리어는 결과적인 음향을 생성합니다. 오퍼레이터가 자체적으로 변조되는 기능을 “피드백”이라고 합니다. FM-X 사운드 엔진에는 오퍼레이터를 연결할 때 사용되는 패턴이 88개인 사전 프로그램된 알고리즘이 내장되어 있습니다. 이 사운드 엔진을 사용하면 파라미터를 사용하여 오퍼레이터 음파의 배음을 제어하고 AWM2 사운드 엔진에서 제공되는 동일한 고품질 필터, 이펙트 및 EQ를 적용하여 일반적인 FM 사운드 엔진을 통해 실현될 수 있는 것보다 복잡한 음향을 생성할 수 있습니다.

### Part



- (1) 피드백
- (2) 모듈레이터
- (3) 캐리어
- (4) 오퍼레이터
- (5) 주파수 모듈레이션
- (6) 알고리즘
- (7) FM(주파수 모듈레이션) 예시

- (8) 모듈레이터 음파
- (9) 캐리어 음파
- (10) 변조파

## AN-X 사운드 엔진

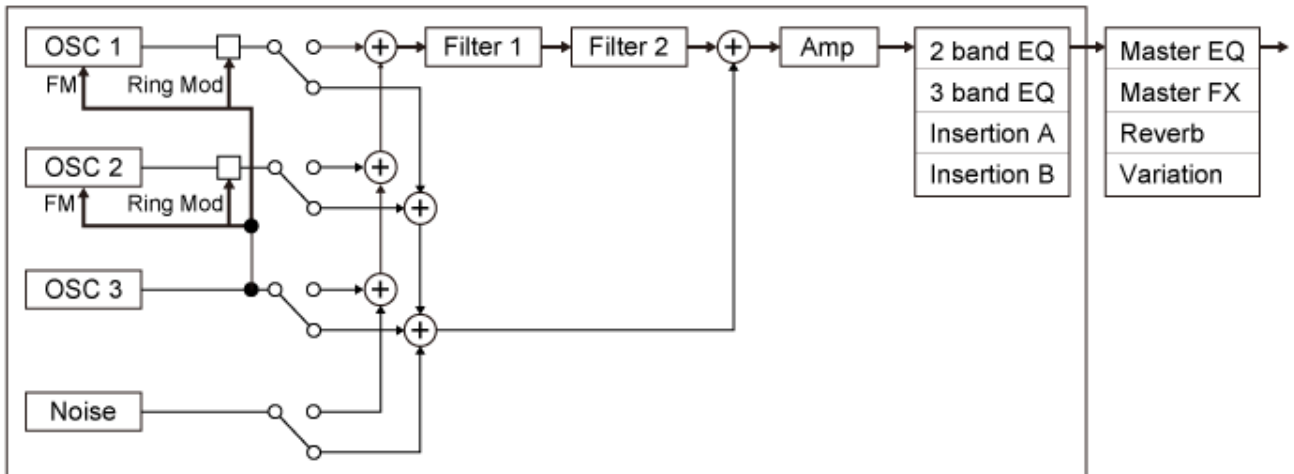


AN-X는 아날로그 신디사이저의 거동을 아주 세밀하게 디지털 방식으로 재현하는 가상 아날로그 사운드 엔진입니다.

기존 특성과 혁신적인 특성을 겸비한 차세대 AN 사운드 엔진의 오실레이터는 더욱 유연하게 모듈레이션 및 음파 형성 기능을 제공하므로 “실제” 빈티지 음향부터 날카롭고 격렬한 음향까지 광범위하게 생성할 수 있습니다.

- 3개의 오실레이터와 1개의 노이즈 제너레이터를 갖추고 있습니다.
- OSC3은 (주파수 모듈레이션 또는 링 모듈레이션을 통해) OSC1 및 OSC2를 변조합니다.
- 각 OSC는 *Pulse Width*, *OSC Self Sync* 또는 *Wave Shaper*를 사용하여 음파의 형상을 제어합니다.
- *Filter 1* 및 *Filter 2* 전후에 출력되도록 각 OSC를 설정할 수 있습니다.

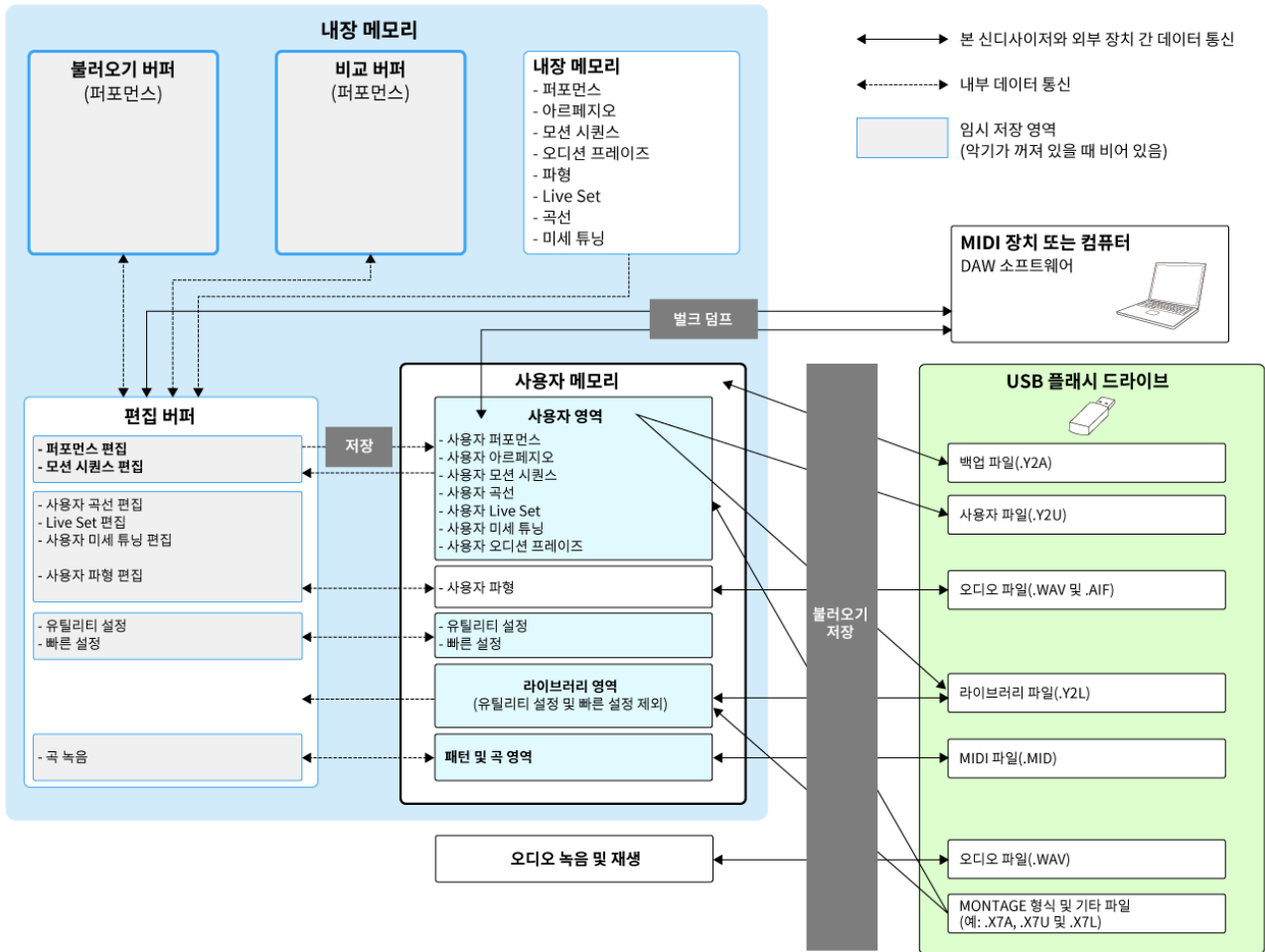
### Part





## 내장 메모리

본 악기의 내장 메모리는 저장된 퍼포먼스, Live Set, 곡 및 기타 설정을 유지합니다.  
이 차트에는 내장 메모리와 외부 장치 간 데이터 흐름이 표시되어 있습니다



(이미지를 확대하려면 클릭하거나 탭하십시오.)

### 내장 메모리



내장 퍼포먼스, 내장 아르페지오, 내장 오디션 프레이즈 및 기타 설정을 포함합니다.  
읽기 전용이므로 내장 메모리의 데이터를 덮어쓰기할 수 없습니다.

### 편집 버퍼



편집 버퍼는 퍼포먼스, Live Set, 곡 및 기타 설정을 편집할 때 사용되는 작업 영역입니다.  
이 작업 영역에서는 읽기와 쓰기가 모두 가능하며 이 작업 영역 안의 내용은 악기의 전원을 끄면 삭제됩니다.  
편집된 퍼포먼스 및 모션 시퀀스는 다른 퍼포먼스를 선택하거나 악기의 전원을 끄기 전에 사용자 메모리

리에 저장되어야 합니다.  
(다른 설정들은 자동으로 저장됩니다.)

## 사용자 메모리



사용자 메모리에는 사용자 및 라이브러리의 2개 영역이 있습니다.

사용자 영역은 저장된 퍼포먼스 및 모션 시퀀스, 유틸리티 설정 및 편집 버퍼에서 편집된 기타 사용자 데이터와 같은 전체 악기의 기타 설정을 유지합니다.

사용자 퍼포먼스를 편집한 경우 새 퍼포먼스나 기존 퍼포먼스로 저장할 수 있습니다.

라이브러리 영역에서는 USB 플래시 드라이브에서 최대 16개의 라이브러리 파일(.Y2L)을 불러올 수 있습니다. 라이브러리 영역에 저장된 설정은 편집할 수 없습니다. 라이브러리 영역의 설정을 편집하려면 라이브러리 영역에 저장된 퍼포먼스를 선택하거나 라이브러리 영역에서 모션 시퀀스를 불러와 편집 버퍼로 데이터를 전송합니다. 편집 후에는 데이터가 사용자 영역에 저장됩니다.

사용자 메모리는 읽기 및 쓰기에 사용되며 이 영역 안의 데이터는 악기의 전원이 꺼져도 유지됩니다.

## 불러오기 버퍼 및 비교 버퍼



불러오기 버퍼 및 비교 버퍼는 편집 중인 설정을 임시로 저장할 때 사용됩니다.

불러오기 버퍼는 편집 버퍼의 백업으로 사용됩니다.

먼저 설정을 저장하지 않고 실수로 다른 퍼포먼스로 변경한 경우, 불러오기 기능을 사용하여 불러오기 버퍼에서 비교 버퍼로 임시 저장된 설정을 복원할 수 있습니다.

비교 버퍼는 편집 전 설정을 유지할 때 사용되는 영역입니다. 비교 기능을 사용하면 비교 버퍼에 임시 저장된 설정을 불러와 편집음과 비편집음을 비교할 수 있습니다.

이러한 버퍼는 데이터를 읽고 쓸 때 사용되지만, 악기의 전원을 끄면 설정이 사라집니다.



## 라이브 연주에 맞게 설정

---

MONTAGE M의 일반 작업 흐름 안내가 아래 표시되어 있습니다.

### 1 퍼포먼스 선택

Live set 화면 또는 Category Search 화면에서 선택합니다.

### 2 설정 편집

### 3 편집된 설정 저장

### 4 Live Set 생성

### 5 Live Set 선택

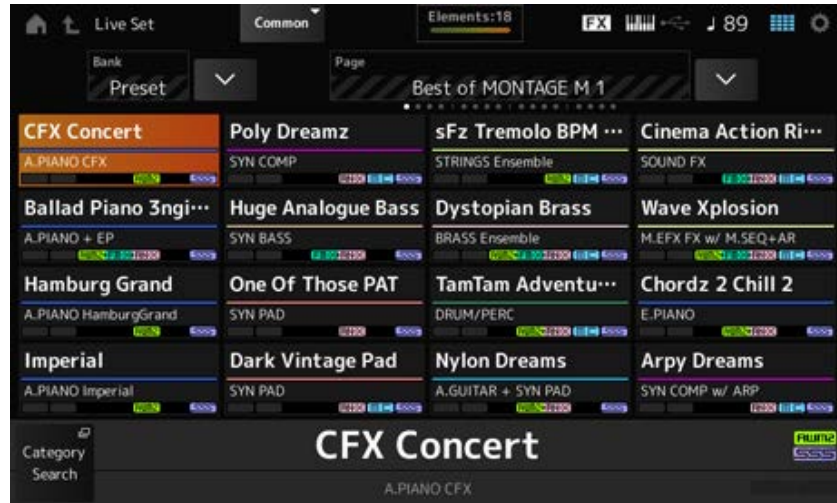
### 6 건반 연주



## Live Set 화면에서 퍼포먼스 선택

### 1 [LIVE SET] 버튼을 누릅니다.

Live Set 화면이 나타납니다.



### 2 필요한 경우 [BANK] 버튼 및 [PAGE] 버튼을 눌러 다른 화면을 선택합니다. 사용하려는 퍼포먼스를 찾은 후 화면에서 해당 퍼포먼스 이름을 탭해 선택합니다.



## Category Search 화면에서 퍼포먼스 선택

Category Search 기능을 사용하면 퍼포먼스, 파트, 리듬 패턴, 아르페지오 및 파형을 쭉 검색하여 사용하려는 항목을 찾을 수 있습니다.

원하는 퍼포먼스를 검색하려면 Performance 화면을 열고 [CATEGORY] 버튼을 눌러 Performance Category Search 화면을 엽니다.

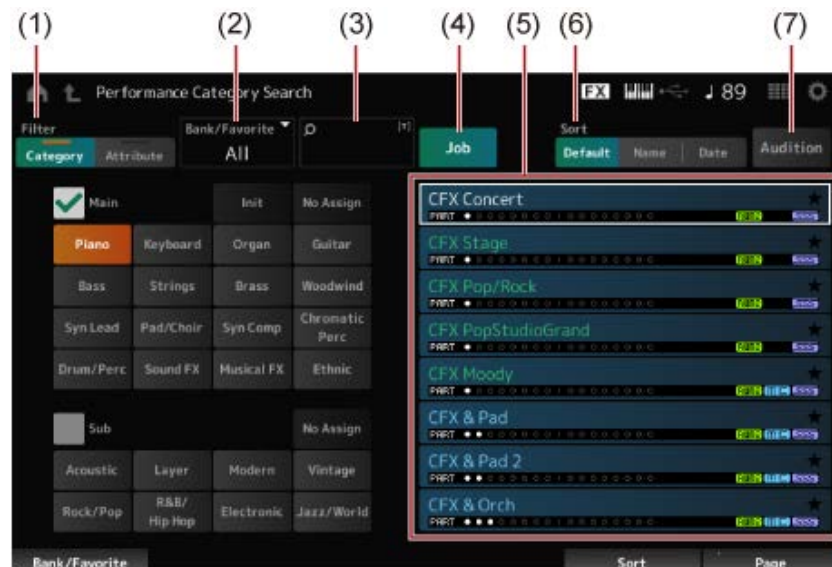
주

Home 화면의 Performance Name에 커서를 놓은 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 및 [DEC/NO] 버튼을 사용해도 퍼포먼스를 선택할 수 있습니다.

### 1 [CATEGORY] 버튼을 누릅니다.

Performance Category 화면이 나타납니다.

Performance Name의 콘텍스트 메뉴에서 Category Search를 선택해도 Performance Category Search 화면을 열 수 있습니다.



#### (1) Filter

필터를 사용하여 퍼포먼스 목록을 쭉 검색할 수 있습니다.

주

- 해당 카테고리 이름 선택 버튼을 눌러 카테고리의 OR 조건을 사용할 수 있습니다. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 카테고리 이름을 탭해도 OR 조건을 설정할 수 있습니다.
- [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼 중 하나를 눌러도 하위 카테고리를 선택할 수 있습니다.

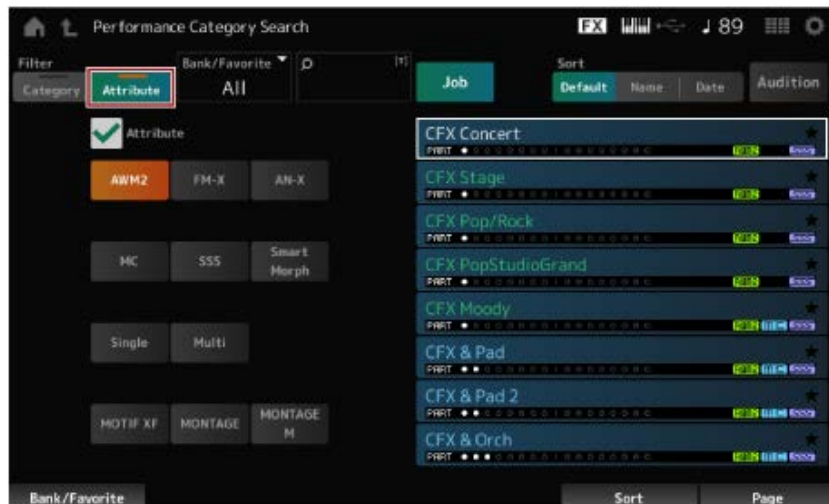
#### • Category





Main과 Sub에서 하나를 선택합니다.

• **Attribute**



1개의 속성이나 조합된 속성을 선택합니다. 조합에 따라 필터는 AND 또는 OR 조건을 사용합니다.

*Filter:*

완전 일치	· AWM2, FM-X 및 AN-X
AND 조건	· MC, SSS 및 <i>Smart Morph</i>
OR 조건	· <i>Single</i> 및 <i>Multi</i> · MOTIF XF, MONTAGE 및 MONTAGE M

- (2) बैंक
- (3) 키워드로 검색
- (4) 작업
- (5) 선택된 *Category* 및 *Attribute* 에 해당하는 퍼포먼스 목록

현재 퍼포먼스는 흰색으로 표시되며, 단일 파트 퍼포먼스 및 다중 파트 퍼포먼스는 각각 녹색 및 파란색으로 표시됩니다.

- (6) 분류 순서 변경

(7) 오디션

2 필요에 따라 필터, बैं크 및 분류 순서를 변경합니다.

3 우측에 표시된 목록에서 하나를 선택합니다.

데이터 다이얼, 상하 버튼, [INC] 버튼 또는 [DEC] 버튼을 사용하여 커서를 옮깁니다.  
상단 패널의 PAGE 버튼 또는 화면 노브를 사용하면 퍼포먼스를 변경하지 않고 아래로 스크롤할 수 있습니다.

주

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 슬롯 번호 버튼 9~16을 사용하여 특정 퍼포먼스를 선택하십시오.

4 **Performance Category Search** 화면을 닫으려면 상단 패널의 [ENTER] 버튼 또는 [EXIT] 버튼이나 [PERFORMANCE] 버튼을 누르거나 화면의 **▲ (홈) 아이콘 또는 ↵ (나가기) 아이콘을** 탭합니다.

주

다중 파트 퍼포먼스(파트가 2개 이상인 퍼포먼스)의 파트 중 하나를 변경하려는 경우 *Part Category Search* 기능을 사용하면 됩니다.

*Part Category Search* 화면을 열려면 변경하려는 파트를 선택한 후 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CATEGORY] 버튼 중 하나를 누르십시오.

### 필터를 사용하여 초기화된 퍼포먼스 또는 단일 파트 퍼포먼스 선택



- *Bank/Favorite*을 *All* 또는 *Preset*으로 설정하고 *Category* 필터를 *Init*로 설정하여 표시된 목록에서 초기화된 퍼포먼스를 선택합니다.
- *Attribute* 필터를 *Single*로 설정하여 표시된 목록에서 단일 파트 퍼포먼스를 선택합니다.

### 오디션 프레이즈 듣기



최종 선택 전 오디션 프레이즈를 사용하면 퍼포먼스 음향을 듣고 컨트롤러를 조작하여 음향이 어떻게 변하는지 들어볼 수 있습니다.

1 상단 패널의 [AUDITION] 버튼을 누르거나 *Category Search* 화면의 *Audition* 버튼을 탭합니다.

현재 퍼포먼스의 오디션 프레이즈가 재생됩니다.

오디션 프레이즈가 재생되는 동안 새 퍼포먼스를 선택하는 경우 새 퍼포먼스의 오디션 프레이즈가 재생됩니다.

[AUDITION] 버튼을 끄면 선택한 퍼포먼스에 오디션 기능을 이용할 수 없어 버튼을 눌러도 아무 반응이 없습니다.

2 오디션 프레이즈 재생을 멈추려면 상단 패널의 [AUDITION] 버튼을 한 번 더 누르거나 화면의 *Audition* 버튼을 탭합니다.

## 전체 퍼포먼스의 전반적인 기능 사용



퍼포먼스의 파트 간 밸런스를 조정하거나 미리 버튼에 등록했던 다른 설정 그룹으로 신속하게 전환할 때 사용되는 다른 기능들이 있습니다.

### 목차

#### 파트 간 밸런스 조정(믹싱)

##### 믹싱 절차

#### Scene 사용

##### Scene 등록 절차

##### Scene 화면에서 Scene 등록

##### 다른 화면에서 Scene 등록

## 파트 간 밸런스 조정(Mixing)



믹싱 기능을 사용하면 파트 간 밸런스를 조정할 수 있습니다.

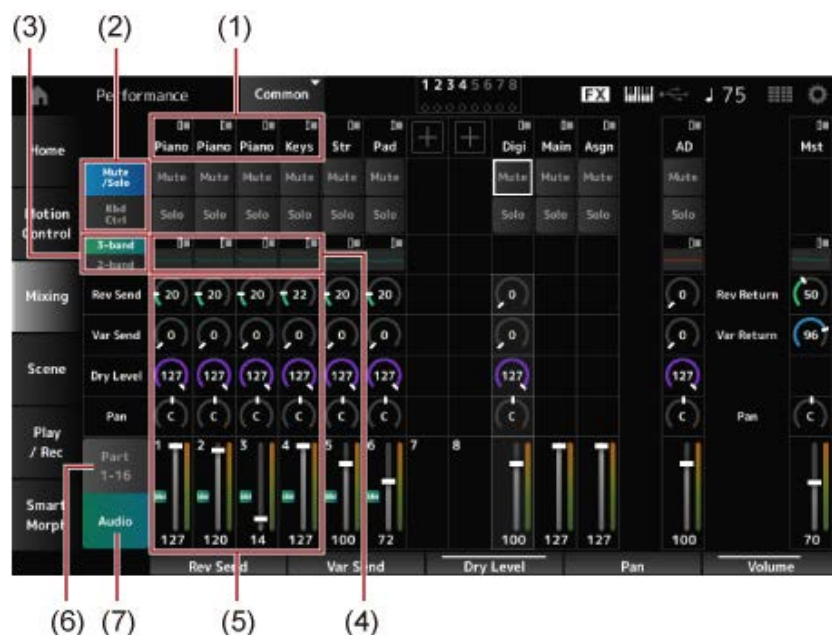
모든 파트에 대한 팬, 음량 및 기타 설정은 퍼포먼스의 *Mixing* 파라미터를 쉽게 조정할 수 있도록 한 화면에 표시됩니다.

### 믹싱 절차



#### 1 [PERFORMANCE] → *Mixing*에서 화면을 탭해 엽니다.


*Mixing* 화면이 나타납니다.



- (1) 각 파트에 대한 메인 카테고리
- (2) *Solo, Mute* 및 *Keyboard Control* 보기 간 전환
- (3) *3-band EQ*와 *2-band EQ* 보기 간 전환
- (4) 각 파트에 대한 EQ
- (5) 각 파트에 대한 파라미터
- (6) 16파트 보기로 전환
- (7) 오디오 파트 보기(16파트 보기는 표시되지 않음)  
오디오 파트를 사용하면 A/D INPUT 잭 및 [USB TO HOST] 단자(디지털\* 파트)에서 오디오 입력의 파라미터를 설정할 수 있습니다.  
\* 오디오 채널에서 디지털 L/R로 설정된 오디오를 참조하십시오.

**2** 상단 패널의 **PART** 버튼이나 커서 버튼을 사용하여 파라미터를 선택하거나 화면의 아이콘 및 버튼은 누릅니다.

**3** 데이터 다이얼이나 관련 화면 노브를 사용하여 값을 변경합니다.

값을 미세 조정해야 하는 경우 *Mixing* 화면이 표시되는 동안 [EDIT/ ] 버튼을 눌러 *Edit* 화면을 엽니다.

## Scene 사용

Scene은 아르페지오 유형, 모션 시퀀스 유형 및 파트 파라미터와 같은 여러 설정의 “스냅샷”입니다. 8개의 SCENE 버튼마다 각 Scene을 등록하면 SCENE 버튼을 사용하여 즉시 여러 다른 설정을 불러올 수 있습니다.

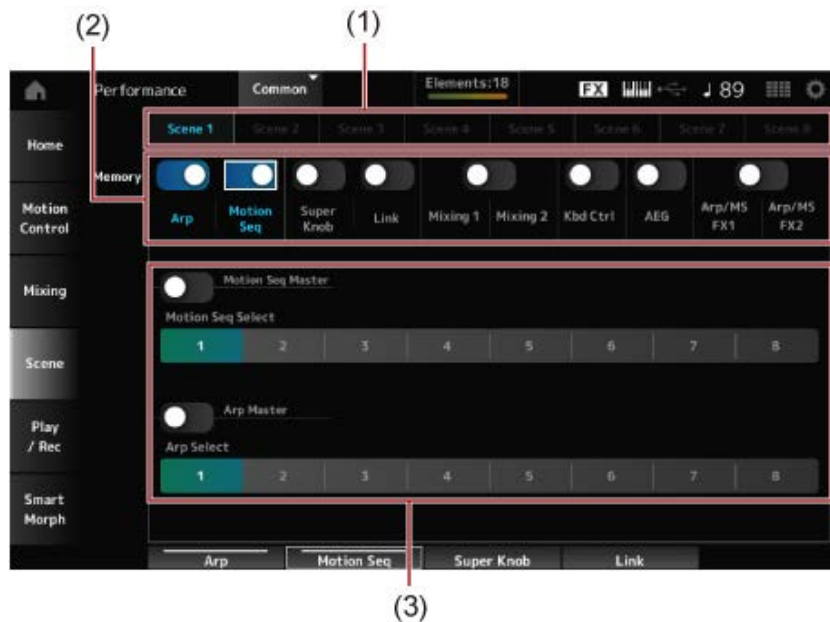
이는 퍼포먼스를 변경하지 않고 아르페지오 및 모션 시퀀스 유형만 변경하여 곡의 진행을 따라가거나 퍼포먼스의 다른 측면을 끌어내려고 할 때 등의 경우에 편리합니다.

## Scene 등록 절차

### Scene 화면에서 Scene 등록

**1** [PERFORMANCE] → Scene에서 화면을 엽니다.

Scene 화면이 나타납니다.



- (1) Scene 탭
- (2) 저장 스위치
- (3) 탭에 사용되는 설정  
저장 스위치가 켜지면 해당 기능의 파라미터가 화면에 나타납니다.

## 2 Scene 1~8을 설정합니다.

Memory(저장 스위치)를 켜짐으로 설정한 기능이 선택한 SCENE 버튼에 등록됩니다.  
해당 SCENE 버튼을 누르면 이제 새로 설정한 Scene이 활성화됩니다.

## 3 [STORE] 버튼을 눌러 Scene 설정을 퍼포먼스에 저장합니다.

### 주의사항

반드시 다른 퍼포먼스로 변경하거나 악기의 전원을 끄기 직전에 편집했던 Scene 설정을 저장하십시오. Store 작업을 실시하지 않으면 Scene 설정이 사라집니다.

### 다른 화면에서 Scene 등록



Scene에 등록할 수 있는 파라미터가 이미 노브 또는 컨트롤 슬라이더에 지정되어 있다면 해당 노브 또는 컨트롤 슬라이더를 움직입니다. 그리고 나서 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 SCENE 버튼을 누릅니다. 그런 후에 [STORE] 버튼을 눌러 Scene 설정을 퍼포먼스에 저장합니다.



## 설정 편집

### 목차

#### 스플릿 및 레이어 사용

##### 편집 절차

##### 전체 편집 절차

##### Navigation 화면 사용

##### 빠른 편집 절차

#### 톤 변화 생성

##### 이펙트 연결 및 설정

##### 이펙트 설정 변경

#### 아르페지오 사용

##### 아르페지오 켜기 및 끄기

##### 노브를 사용하여 아르페지오 변경

##### 아르페지오 재생 켜짐/꺼짐 방식 변경

#### 모션 컨트롤 사용

##### 모션 컨트롤 기본사항

##### 수퍼 노브 설정 사용자 지정

##### 페달을 통해 수퍼 노브 제어

##### 수퍼 노브 설정 예시

#### 모션 시퀀서 사용

##### 모션 시퀀서 켜기/끄기

##### 노브를 사용하여 모션 시퀀서 변경

##### 모션 시퀀스 트리거 방식 변경

##### 모션 시퀀스 편집

#### 엔벌로프 팔로워 사용

##### Rhythm Pattern 화면에서의 엔벌로프 팔로워 설정 예시

#### Smart Morph 사용

## 스플릿 및 레이어 사용



스플릿을 사용하면 건반을 여러 섹션으로 나누어 각 섹션마다 다른 음향으로 연주할 수 있고, 레이어를 사용하면 스플릿 섹션이나 전체 건반에 걸쳐 두 음향을 서로 조합할 수 있을 뿐 아니라 다수의 음향을 조합할 수 있습니다.

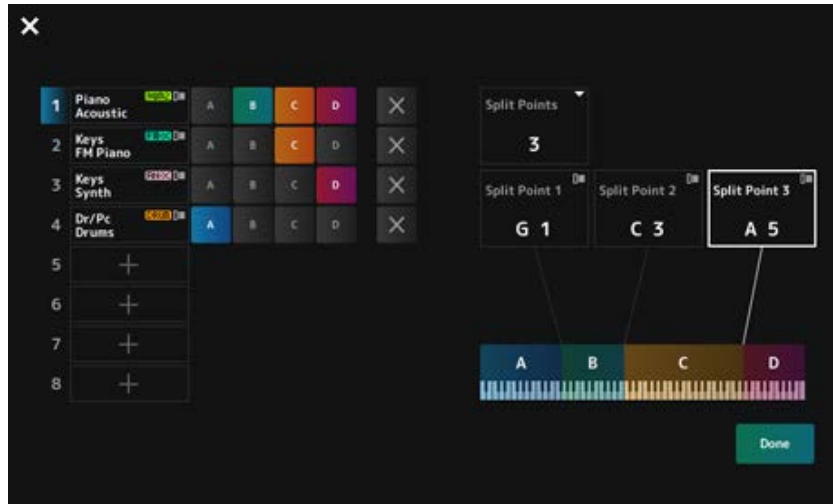
MONTAGE M에서 스플릿 및 레이어를 설정하려면 분리점을 사용하여 건반 섹션 그룹을 생성한 후 각 그룹마다 파트를 지정합니다.

*Split setting* 화면을 열려면 [SPLIT] 버튼을 누릅니다.

해당 퍼포먼스에 대한 *Split Job* 화면이 나타나 스플릿 설정을 변경할 수 있게 됩니다.

화면의 항목을 탭해 분리점의 수와 위치를 지정하면 건반 범위를 설정하고 각 파트에 대한 음향을 선택할 수 있습니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 그룹 버튼(A, B, C, D)을 탭하면 하나 이상의 그룹에 파트를 설정할 수 있습니다.



설정이 완료되면 상단 패널의 [EXIT] 버튼을 누르거나 화면의 *Done*을 탭합니다.

좌측 상단의 **X**를 탭하면 설정이 취소되고 화면이 닫힙니다.

음 범위를 변경하려면 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [SPLIT] 버튼을 누릅니다.

그러면 *Performance* 화면의 *Part—Note* 보기를 불러올 수 있어 각 파트의 음 범위를 변경할 수 있게 됩니다.

내장 건반이나 데이터 다이얼을 사용하여 값을 설정합니다.

## 편집 절차

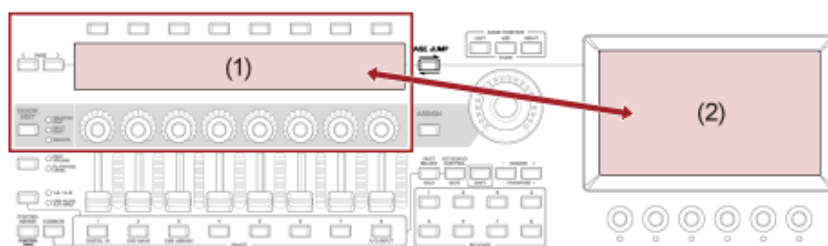


편집은 메인 화면을 사용한 전체 편집 및 서브 화면을 사용한 빠른 편집을 의미합니다.

전체 편집을 사용하면 모든 편집 기능을 이용할 수 있으며, 빠른 편집을 사용하면 일부 자주 사용하는 파라미터를 바로 이용할 수 있습니다.

[PAGE JUMP] 버튼을 사용하면 전체 편집 및 빠른 편집에서 동일한 파라미터를 편집할 수 있습니다.

또한, 여러 다른 메인 및 서브 화면을 사용하여 전체 편집과 빠른 편집을 전환하면서 한 번에 여러 파라미터를 모니터링할 수 있습니다.



- (1) 빠른 편집(서브 화면 확인)
- (2) 전체 편집(메인 화면 확인)

## 전체 편집 절차



- 1 퍼포먼스를 선택합니다.
- 2 *Performance* 화면에서 원하는 *Performance Name* 또는 *Part*로 커서를 옮깁니다.
- 3 [EDIT/↶] 버튼이나 콘텍스트 메뉴의 Edit을 탭합니다.

*Common Edit* 화면은 *Performance Name*에 커서가 위치하면 나타납니다.  
사운드 엔진의 *Part Edit* 화면은 *Part*에 커서가 위치하면 나타납니다.

- 4 첫 번째/두 번째 열의 탭을 선택하여 화면을 엽니다.

탭을 선택하는 경우 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 해당 슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼을 사용하거나 화면의 탭만 탭해도 됩니다. (간편 사용설명서를 참조하십시오.)

예: 일반 파트(AWM2)



상단에서 하단으로 각 탭의 설정을 변경하는 것이 좋습니다.

- 5 탭 우측에 표시된 파라미터를 변경하여 설정을 편집합니다.
- 6 필요한 경우 다른 탭의 파라미터를 계속 변경합니다.

편집 대상이 탐색 바에 표시됩니다.

전체 퍼포먼스 설정을 편집하려면 *Common*을 선택합니다.

전체 파트 설정을 편집하려면 *Part Common*을 선택합니다.

세부 설정으로 이동하려면 *Element*의 경우 1~128, *Operator*의 경우 1~8, *Oscillator*의 경우 1~3, *Noise*의 경우 해당 파트의 C0~C6 건반을 각각 선택합니다.





## 7 편집을 완료하면 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 저장합니다.

[PERFORMANCE] → [EDIT/↶]에서 *Edit* 화면을 열고 탐색 바에서 원하는 항목을 선택하면 편집할 파라미터를 변경할 수 있습니다.

### Navigation 화면 사용



#### 1 [NAVIGATION] 버튼을 누릅니다.

NAVIGATION 화면이 나타납니다.



편집할 때 [NAVIGATION] 버튼을 누르면 맵에서 현재 위치(📍)를 쉽게 확인할 수 있습니다.

#### 2. 편집하려는 파라미터를 선택합니다.

전체 파트 설정을 편집하려면 *Part Common*을 선택합니다.

세부 설정으로 이동하려면 *Element*의 경우 1~128, *Operator*의 경우 1~8, *Oscillator*의 경우 1~3, *Noise*의 경우 해당 파트의 C0~C6 건반을 각각 선택합니다.



#### 3 변경하려는 설정의 아이콘을 선택합니다.

커서 버튼을 사용하여 커서를 옮긴 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 또는 화면의 아이콘을 탭합니다.

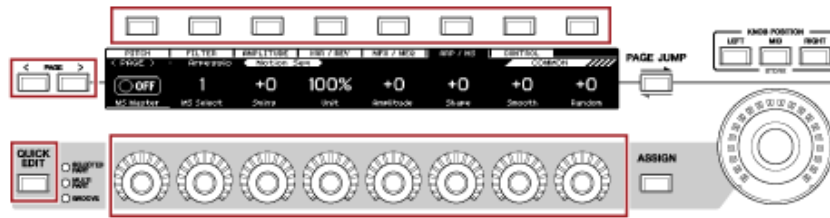
#### 4 화면에 표시된 파라미터를 변경합니다.

#### 5 퍼포먼스를 저장합니다.

### 빠른 편집 절차



#### 1 [QUICK EDIT] 버튼, 탭 PAGE 버튼 및 탭 선택 버튼을 사용하여 서브 화면의 페이지 및 탭을 변경합니다.



2 노브 1~8을 사용하여 설정을 변경합니다.

3 설정을 미세 조정하려면 [PAGE JUMP] 버튼을 눌러 메인 화면의 해당 파라미터를 불러옵니다.

주

메인 화면의 다른 탭으로 변경한 경우 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [PAGE JUMP] 버튼을 누르면 서브 화면의 해당 파라미터를 불러올 수 있습니다.  
(일부의 경우 파라미터가 나타나지 않을 수 있습니다.)

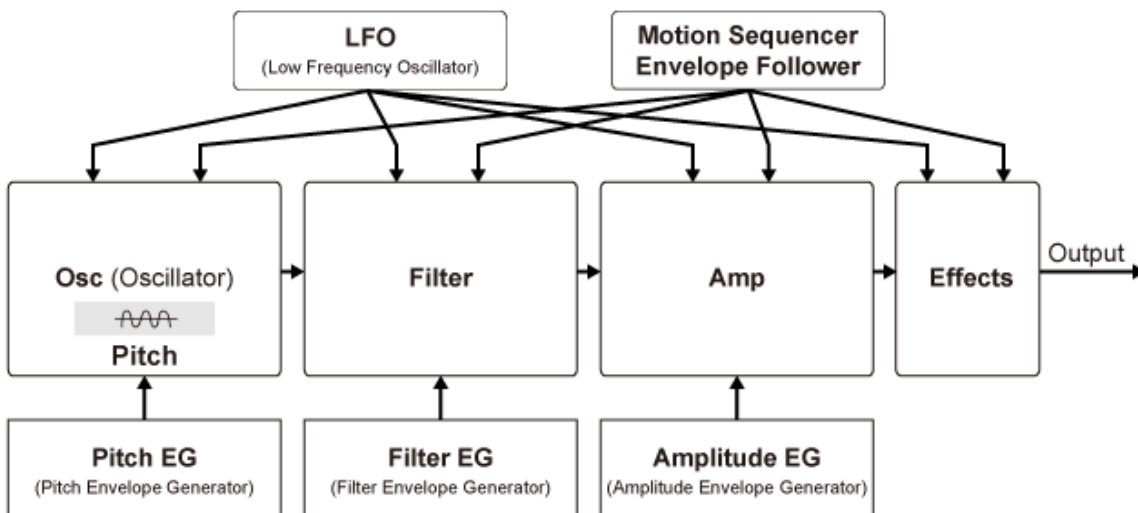
## 톤 변화 생성



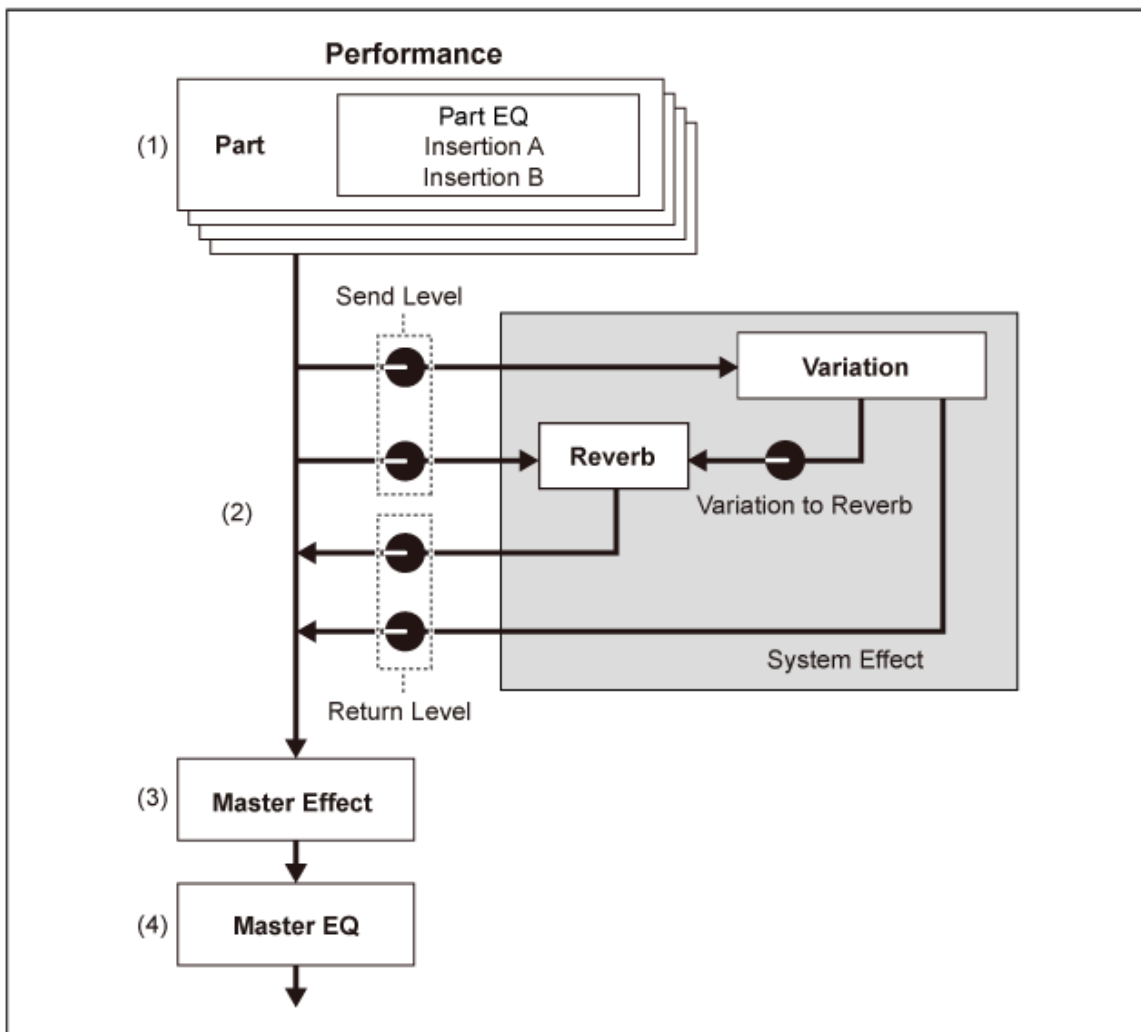
톤 변화 생성을 위해 오실레이터, 필터, EG(또는 엔벨로프 제너레이터), LFO(또는 저주파 오실레이터) 및 이펙트를 사용할 수 있습니다. 이러한 파라미터를 변경하면 음향의 밝기, 공명 또는 다른 음색 품질을 변경할 수 있습니다.

이용 가능한 설정은 사운드 엔진 형식에 따라 다릅니다. 일부 파라미터(아래)는 모든 사운드 엔진 형식에서 공통적으로 사용됩니다.

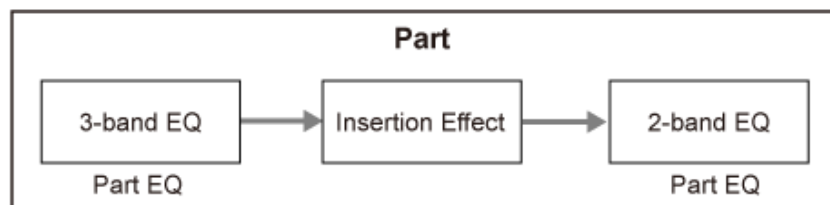
- *Oscillator (Osc)*: 기본 음파를 생성합니다.
- *Pitch*: 피치를 제어합니다.
- *Filter*: 차단 주파수를 제어합니다.
- EG: 시간 경과에 따라 음향이 변하는 방식을 결정합니다.
- LFO: 음향의 주기적인 변화를 결정합니다.
- *Motion Sequencer*: 시간 경과에 따라 음향에 복잡한 변화를 생성합니다.
- *Effects*: 음향을 처리합니다.



MONTAGE M에서 이용 가능한 설정에는 퍼포먼스의 모든 파트에 적용되는 시스템 이펙트, 각 파트에 적용되는 인서트 이펙트, 최종 출력에 적용되는 마스터 이펙트, 파트 EQ 및 마스터 EQ와 같은 이퀄라이저가 포함됩니다. 이펙트의 신호 흐름 다이어그램이 아래 제시되어 있습니다.




- (1) 파트 EQ 및 인서트 이펙트 설정  
 [PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Effect



- (2) 변주 및 리버브 이펙트 설정  
 [PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Routing  
 [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Variation  
 [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Reverb
- (3) 마스터 이펙트 설정  
 [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Master FX
- (4) 마스터 EQ 설정  
 [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Master EQ

**주**

A/D INPUT 잭을 통해 오디오 신호 입력에 적용되는 이펙트는 [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In에서 설정할 수 있습니다.

이펙트 카테고리 및 이펙트 형식에 관한 내용은 [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.  
 각 이펙트 형식의 내장 프로그램에 관한 내용은 [Data List](#)를 참조하십시오.

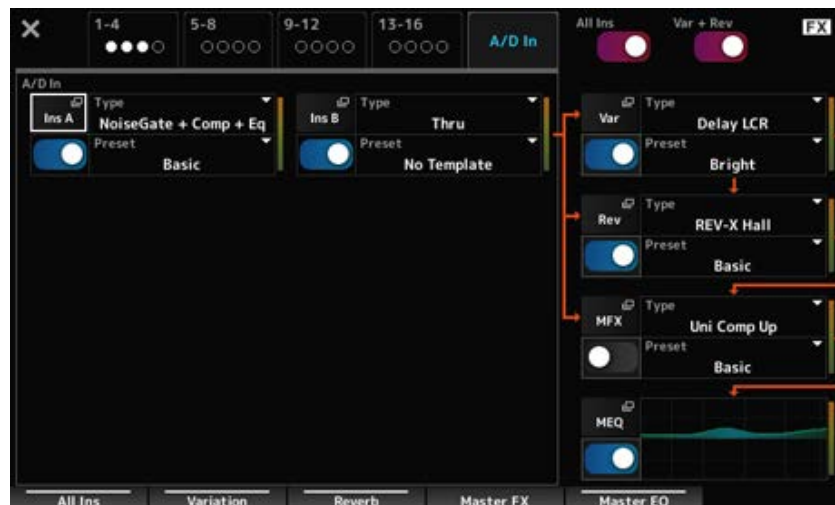
**이펙트 설정 변경**



전체 편집 및 빠른 편집을 사용하여 이펙트를 변경할 수 있습니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [NAVIGATION] 버튼을 누르면 *FX Overview* 화면이 나타나 이펙트 설정 개요를 살펴볼 수 있습니다.

*Ins A* 및 *Var*과 같은 이펙트 이름에 대한 버튼을 탭해 *Edit* 화면을 엽니다.



**아르페지오 사용**



MONTAGE M의 아르페지오 기능을 사용하면 일반적인 아르페지오를 연주하고 건반 연주에 더욱 복잡한 리듬 패턴 및 반주 트랙을 추가할 수 있습니다. 이 기능을 통해 라이브 퍼포먼스에 영감을 불어넣고 완전한 리듬 악구를 제공할 뿐만 아니라 다양한 음악 장르의 악기 반주 파트도 완전하게 구성할 수 있어 곡을 간편하게 제작할 수 있습니다.

원하는 8개의 아르페지오 형식을 각 파트에 지정하고 동시에 최대 8개 파트의 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

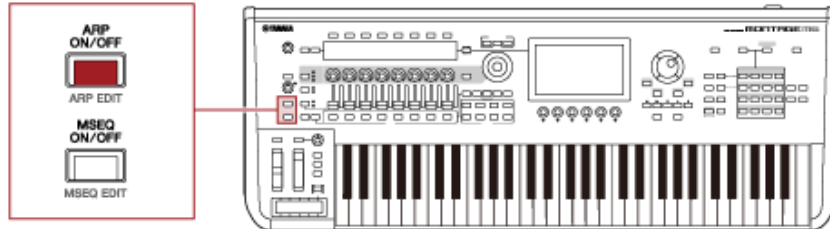
또한, 음 범위(*Note Limit*)나 건반을 누르는 강도(*Velocity Limit*)도 설정하여 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

아르페지오 기능을 통해 강세 프레이즈(지정값보다 강한 세기로 건반을 연주할 때에만 재생되는 시퀀스 프레이즈) 또는 랜덤 SFX 기능을 사용한 이펙트 음향(예: 기타 프렛 노이즈)을 연주할 수 있습니다. 일부 내장 아르페지오 형식은 강세 프레이즈 및 랜덤 SFX 음향을 재생하도록 설정되어 있습니다. *Arpeggio Category Search* 화면을 사용하여 *Attribute*에 *Accent*(강세 프레이즈) 또는 *Random SFX*를 체크 표시하면 강세 프레이즈 및 랜덤 SFX 음향을 찾을 수 있습니다.

## 아르페지오 켜기 및 끄기



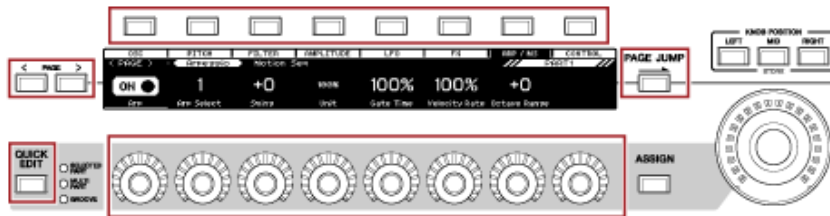
아르페지오 기능을 켜거나 끄려면 상단 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼을 누릅니다.



## 노브를 사용하여 아르페지오 변경



[QUICK EDIT] 버튼을 사용하여 SELECTED PART를 선택한 후 탭 선택 버튼을 사용하여 ARP/MS 탭을 선택하면 노브 1~7을 사용하여 아르페지오를 변경할 수 있습니다. 노브를 돌리고 아르페지오 재생을 들어보면서 아르페지오를 변경합니다. 서브 화면의 노브 1~7에 지정된 파라미터의 이름을 확인합니다. 설정을 미세 튜닝하려는 경우 [PAGE JUMP] 버튼을 누르고 메인 화면으로 전환하여 계속 편집합니다.



## 아르페지오 재생 켜짐/꺼짐 방식 변경



일반적으로 아르페지오는 건반을 누르면 재생되지만 건반에서 손가락을 떼도 아르페지오가 계속 재생되도록 설정을 변경할 수 있습니다.

아르페지오 재생 켜짐/꺼짐 방식은 *Hold* 및 *Trigger Mode*에서 설정할 수 있습니다.

- **Hold**  
[EDIT/ ] → Part 선택 → Common → Arpeggio → Common
- **Trigger Mode**  
[EDIT/ ] → Part 선택 → Common → Arpeggio → Advanced

키를 누를 때에만 재생됩니다.

Hold: 꺼짐  
Trigger Mode: Gate

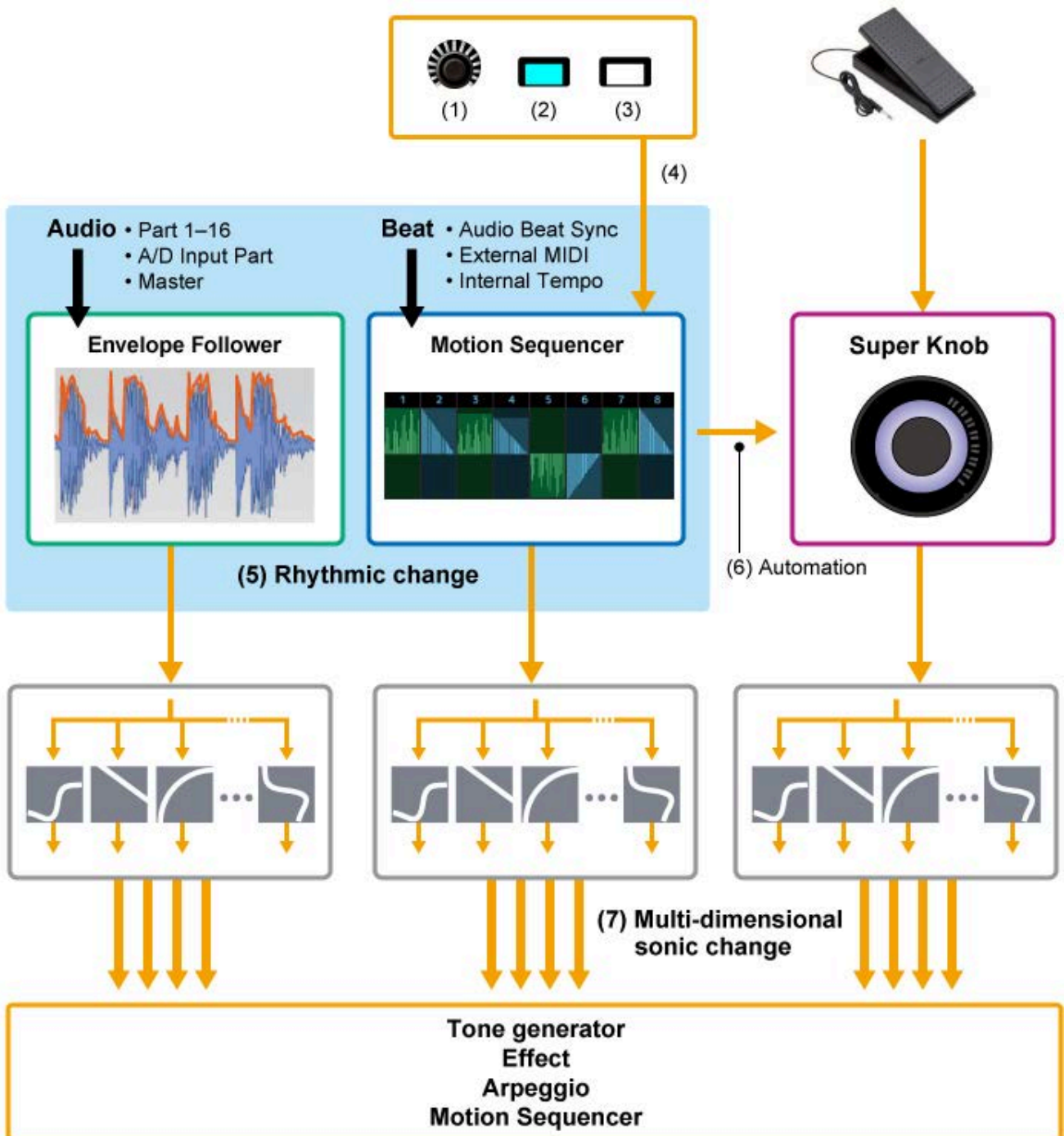
건반에서 손가락을 뗀 후에도 계속 재생됩니다.	Hold: 켜짐 Trigger Mode: Gate
건반을 누를 때마다 재생이 켜지거나 꺼집니다.	Trigger Mode: Toggle (Hold 설정과 무관)

주

Arp Master 및 Arp Part가 켜짐으로 설정된 경우 상단 패널의 [KEYBOARD HOLD] 버튼을 켜면 Hold를 켜짐으로 설정할 때와 동일한 이펙트를 실현할 수 있습니다.

## 모션 컨트롤 사용 ★

모션 컨트롤 기능을 사용하면 모션(리듬감 있고 역동적인 음향 변화)을 실시간으로 창출할 수 있어 완전히 새로운 표현 방식을 찾을 수 있습니다. 이 기능을 통해 미리 설정을 실시할 수 있으므로 페달이나 휠을 실제로 조작하지 않아도 파라미터를 변경할 수 있습니다. 그러므로 음악 박자를 따르는 역동적이고 강력한 표현력 넘치는 변화를 창출할 수 있습니다.



- (1) 지속적인 모션 변화 제어
- (2) 모션 간 전환
- (3) 트리거
- (4) 실시간으로 모션 시퀀서 제어
- (5) 리듬 변화
- (6) 자동화
- (7) 다차원적인 음향 변화

## 모션 컨트롤 기본사항



컨트롤러에 *Source*를 설정하고 *Control Assign* 화면에서 제어 대상(*Destination* 및 *Parameter*)을 설정하면 모션 컨트롤을 설정할 수 있습니다.

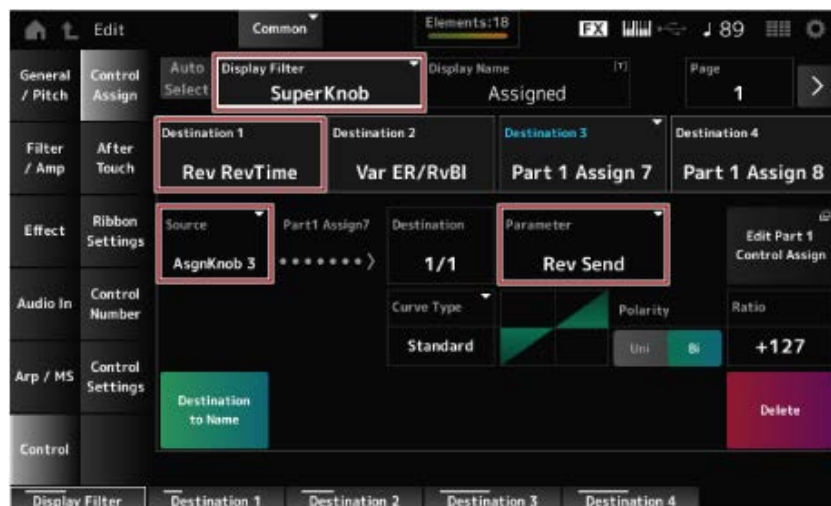
수퍼 노브의 경우, *Display Filter*를 *SuperKnob*로 설정한 후 *Source* (*AsgnKnob* 1~8) 및 *Destination*을 설정합니다.

모션 시퀀스의 경우, *Source*를 1부터 4까지 *Motion Sequence Lane*으로 설정합니다.

엔벨로프 팔로워의 경우, *Source*를 *EnvFollow*로 설정합니다.

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↻] → *Control* → *Control Assign*

[PERFORMANCE] → *Part* 선택 → [EDIT/ ↻] → *Mod/Control* → *Control Assign*



## 수퍼 노브 설정 사용자 지정



수퍼 노브를 사용하면 모든 파트에 공통적인 노브 1~8에 지정된 *Assign* 1~8 값을 동시에 제어할 수 있습니다.

건반을 연주하면서 수퍼 노브를 움직이면 음향을 변경할 수 있어 서브 화면에서 파라미터 값을 확인할 수 있게 됩니다.

[ASSIGN] 버튼을 켜서 점등되면 표시등 및 서브 화면에서 노브 1~8의 변화를 확인할 수 있습니다.

수퍼 노브와 모션 시퀀서를 조합하면 더욱 복잡한 음향 변화를 실현할 수 있습니다.

## 페달을 통해 수퍼 노브 제어



MONTAGE M에 연결된 별매품인 풋 컨트롤러(FC7)를 통해 슈퍼 노브를 제어할 수 있습니다. 아래 수록된 절차를 준수하십시오.

- 1 풋 컨트롤러(FC7)를 후면 패널의 FOOT CONTROLLER 잭에 연결합니다.
- 2 [PERFORMANCE] → [EDIT/ ↻ ] → *Control* → *Control Number*에서 화면을 엽니다.
- 3 풋 컨트롤러가 연결된 잭에 따라 *Foot Ctrl1* 또는 *Foot Ctrl2*에 대해 *SuperKnob*를 선택합니다.



- 4 화면을 닫아 설정을 완료합니다.

#### 슈퍼 노브 설정 예시



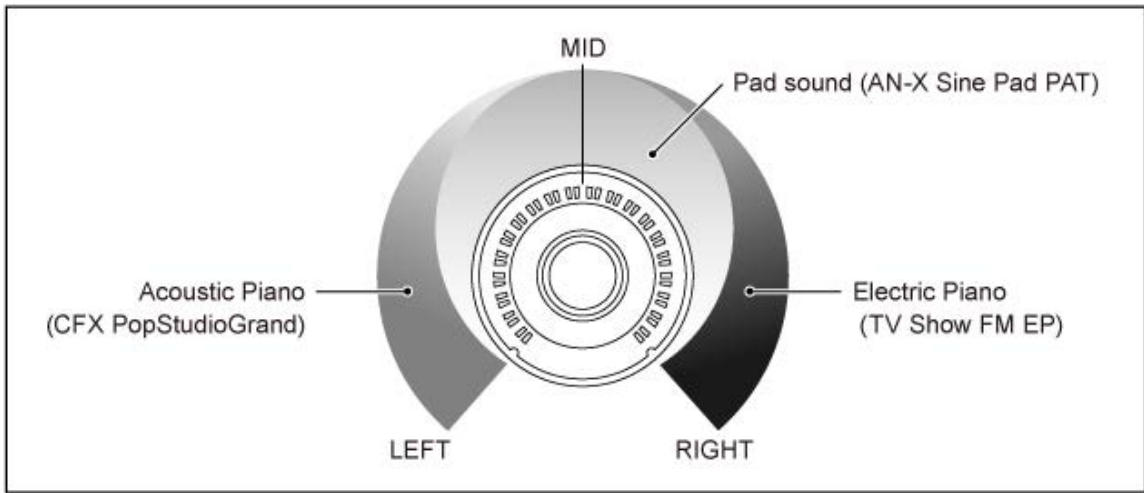
슈퍼 노브 설정은 사용자 지정이 가능합니다.

음향 모핑에 슈퍼 노브를 사용할 수 있도록 2개 또는 3개의 고정값을 설정할 수 있습니다. 3개의 고정값을 설정하려면 먼저 *Mid* 설정을 활성화해야 합니다.

#### 3개의 고정값을 사용한 모핑 예시:

여기에서는 3개의 내장 퍼포먼스(어쿠스틱 피아노, 패드 음향 및 일렉트릭 피아노)에 대한 본래 설정을 유지하면서 이러한 퍼포먼스를 사용하여 생성된 레이어 음향에 모핑 이펙트를 추가하는 방법을 설명합니다.





## 작업 흐름

- 파트 1~3의 음향을 선택합니다. (1단계)
- 슈퍼 노브를 설정하여 파트 1~3의 파라미터 제어를 허용합니다. (2~4단계)
- 설정을 확인합니다. (5단계)
- 맨 왼쪽, 가운데 및 맨 오른쪽 위치에 대한 슈퍼 노브의 파라미터를 설정합니다. (6~8단계)

### 1 파트 1~3의 음향을 선택합니다.

1-1 [CATEGORY] 버튼을 누르고 *CFX PopStudioGrand*를 선택합니다.

1-2. *Home* 화면에서 파트 2의 [+] 아이콘을 탭해 *Part Category Search* 화면을 열고 *AN-X Sine Pad PAT*를 선택합니다.

1-3. *Home* 화면에서 파트 3의 [+] 아이콘을 탭해 *Part Category Search* 화면을 열고 *TV Show FM EP*를 선택합니다.

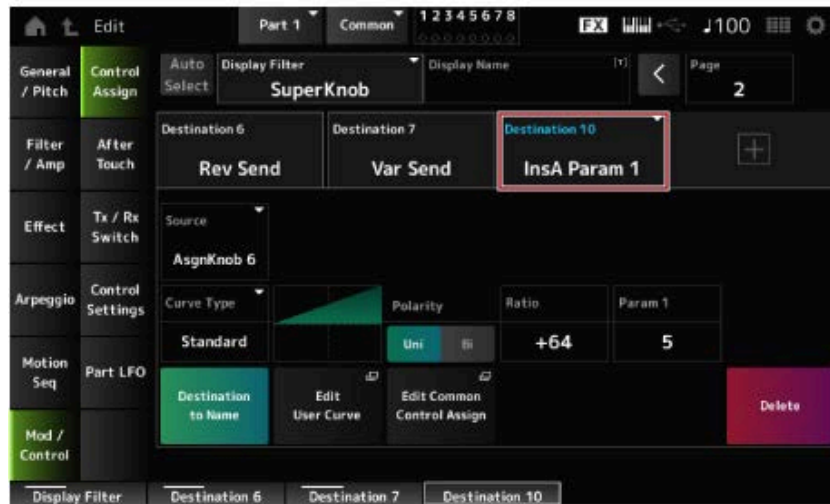
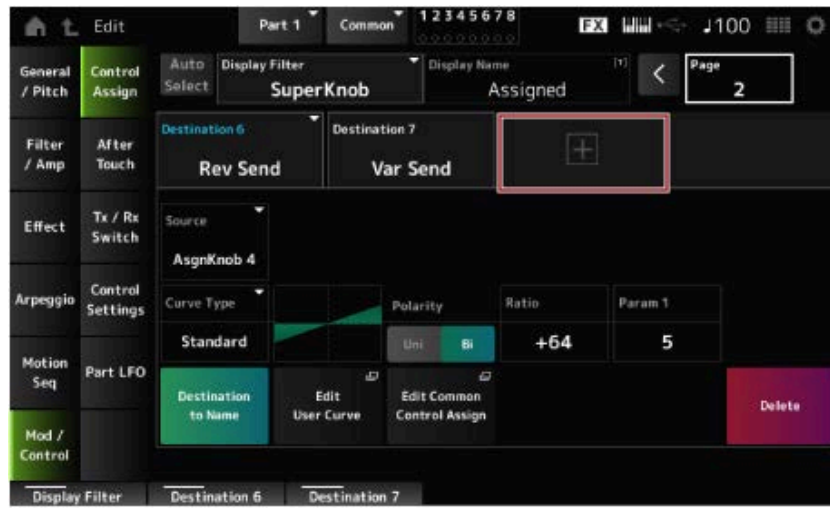
### 2 파트 1에 대해 파라미터를 설정합니다.

2-1. 파트 1을 선택합니다.

2-2. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누릅니다.  
*Control View* 화면이 나타납니다.

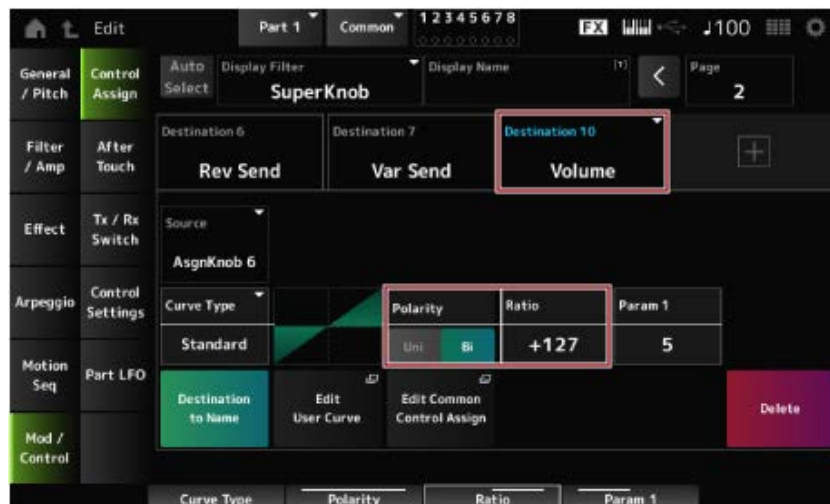
2-3. 슈퍼 노브를 돌립니다.  
*Control Assign* 화면이 나타납니다.

2-4. [+] 아이콘을 탭하면 *Destination 10*이 추가됩니다.



2-5. **Destination 10** 탭을 탭하고 **Part Param**에서 **Volume**을 선택합니다.

2-6. **Polarity (Curve Polarity)**를 **Bi**로 설정하고 **Ratio (Curve Ratio)**를 **+127**로 설정합니다.



### 3 파트 2에 대해 파라미터를 설정합니다.

3-1. 파트 2를 선택합니다.

3-2. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누른 후 슈퍼 노브를 돌립니다.

파트 2의 *Control Assign* 화면이 나타납니다.

3-3. [+] 아이콘을 탭하면 *Destination 7*이 추가됩니다.

3-4. *Destination 7* 탭을 탭하고 *Part Param*에서 *Volume*을 선택합니다.

3-5. *Polarity (Curve Polarity)*를 *Bi*로 설정하고 *Ratio (Curve Ratio)*를 *+127*로 설정합니다.

## 4 파트 3에 대해 파라미터를 설정합니다.

4-1. 파트 3을 선택합니다.

4-2. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누른 후 수퍼 노브를 돌립니다.

파트 3의 *Control Assign* 화면이 나타납니다.

4-3. [+] 아이콘을 탭하면 *Destination 8*이 추가됩니다.

4-4. *Destination 8* 탭을 탭하고 *Part Param*에서 *Volume*을 선택합니다.

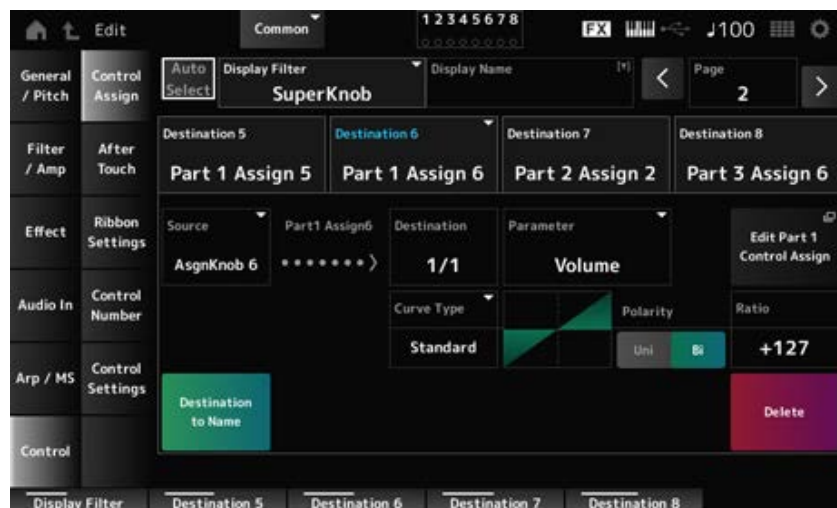
4-5. *Polarity (Curve Polarity)*를 *Bi*로 설정하고 *Ratio (Curve Ratio)*를 *+127*로 설정합니다.

## 5 파트 1~3의 파라미터가 공통 지정 가능 노브로 설정되었는지 확인합니다.

5-1. 파트 선택을 위해 **COMMON** 버튼을 누릅니다.

5-2. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누른 후 수퍼 노브를 돌립니다.

공통 파트의 *Control Assign* 화면이 나타납니다.



5-3. *Destination 6~8* 탭을 각각 탭해 *Source*가 *AsgnKnob 6~8*에 각각 설정되어 있고 *Destination Parameter*가 파트 1~3 음량에 설정되어 있는지 확인합니다.

## 6 수퍼 노브의 LEFT 위치를 설정합니다.

이에 따라 왼쪽 끝까지 돌리면 수퍼 노브가 설정됩니다.

6-1. **KNOB POSITION [LEFT]** 버튼을 누릅니다.

6-2. 파트 선택에 대해 **COMMON**이 선택되었는지 확인한 후 [ASSIGN] 버튼을 누릅니다.

- 6-3. 파트 1의 *CFX PopStudioGrand*만 들리도록 설정하려면 노브 6(*Assign6*)을 오른쪽 끝(최대값)까지 돌리고 노브 7(*Assign7*) 및 노브 8(*Assign8*)을 왼쪽 끝(최소값)까지 돌립니다.
- 6-4. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 KNOB POSITION [LEFT] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

## 7 수퍼 노브의 RIGHT 위치를 설정합니다.

이에 따라 오른쪽 끝까지 돌리면 수퍼 노브가 설정됩니다.

- 7-1 KNOB POSITION [RIGHT] 버튼을 누릅니다.
- 7-2. 파트 3의 *TV Show FM EP*만 들리도록 설정하려면 노브 8(*Assign8*)을 오른쪽 끝(최대값)까지 돌리고 노브 6(*Assign6*) 및 노브 7(*Assign7*)을 왼쪽 끝(최소값)까지 돌립니다.
- 7-3. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 KNOB POSITION [RIGHT] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

## 8 수퍼 노브의 *Mid position*을 설정합니다.

*Mid position*을 활성화한 후 수퍼 노브를 돌려 중앙 위치에 대한 값을 설정합니다.

- 8-1. [NAVIGATION] 버튼을 길게 누릅니다.  
NAVIGATION 화면이 나타납니다.
- 8-2. SUPER KNOB를 탭해 Super Knob 설정 화면을 엽니다.
- 8-3. *Mid position*에 값 512를 설정합니다.



- 8-4 KNOB POSITION [MID] 버튼을 누릅니다.
- 8-5. 파트 2의 *AN-X Sine Pad PAT*만 들리도록 설정하려면 노브 7(*Assign7*)을 오른쪽 끝(최대값)까지 돌리고 노브 6(*Assign6*) 및 노브 8(*Assign8*)을 왼쪽 끝(최소값)까지 돌립니다.
- 8-6. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 KNOB POSITION [MID] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

이제 메인 설정이 완료되었습니다.

- **설정 수정**

원할 경우 KNOB POSITION에 대한 각 파트, LEFT, RIGHT 및 MID의 *Curve type*, *Ratio* 및 *Param*을 조정합니다.

## 모션 시퀀서 사용 ☆


모션 시퀀서 기능을 사용하면 미리 생성한 시퀀스에 따라 파라미터 시간을 제어하여 음향 변화를 창출할 수 있습니다.

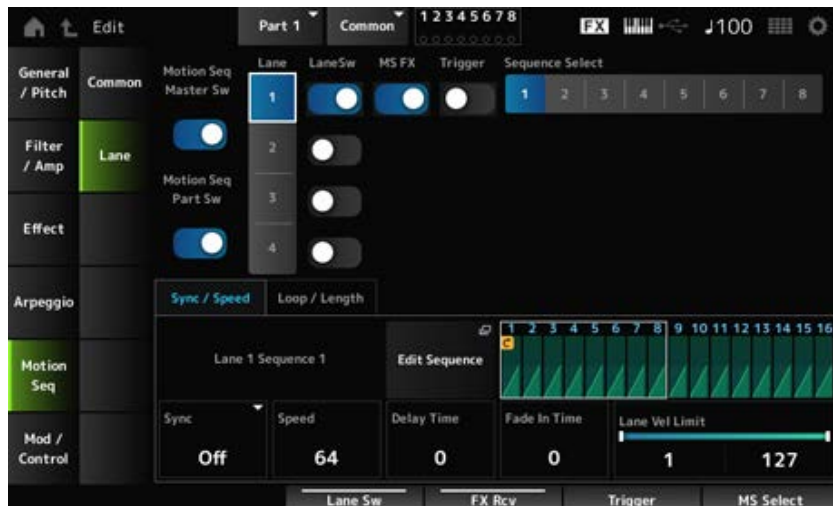
이 기능을 통해 퍼포먼스 템포, 아르페지오 또는 연결 장치의 리듬 입력에 동기화되는 리듬 변화를 설정하고 곡의 진행에 따라 쌍방향 및 실시간으로 이러한 리듬 변화를 제어할 수 있습니다.

모션 시퀀서를 활용하면 파트당 최대 4개의 레인, 퍼포먼스당 최대 8개의 레인을 사용할 수 있을 뿐만 아니라, 레인당 최대 8개의 시퀀스 패턴도 사용할 수 있습니다.

또한, 시퀀스 연주에 대한 세기 범위, 시퀀스 연주 방식이나 아르페지오를 사용할 때와 동일한 방식으로 연주하기 위한 단계 수도 설정할 수 있습니다.

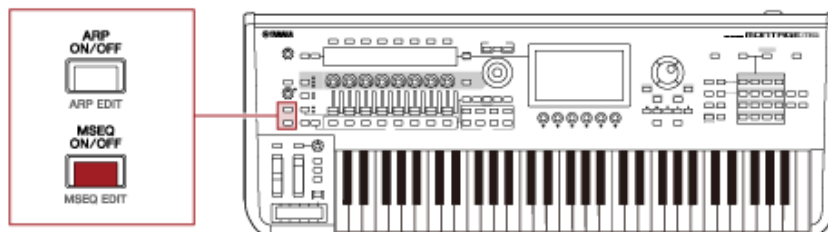
각 레인의 파라미터는 아래 표시된 절차를 통해 설정할 수 있습니다.

[PERFORMANCE] → *Part* 선택 → [EDIT/  ] → *Motion Seq* → *Lane*



## 모션 시퀀서 켜기/끄기 ☆

모션 시퀀서 기능을 켜거나 끄려면 상단 패널의 [MSEQ ON/OFF] 버튼을 누릅니다.

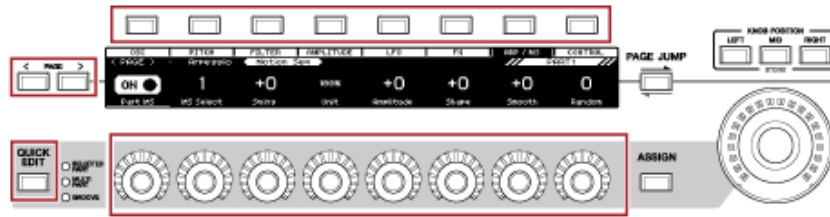


## 노브를 사용하여 모션 시퀀서 변경 ☆

[QUICK EDIT] 버튼을 사용하여 SELECTED PART를 선택한 후 탭 선택 버튼을 사용하여 ARP/MS 탭을 선택하고 탭 PAGE 버튼을 사용하여 모션 시퀀스를 선택하면 노브 1~8을 사용하여 모션 시퀀서를

변경할 수 있습니다.

노브를 돌리고 모션 시퀀서 재생을 들어보면서 모션 시퀀서를 변경합니다. 서브 화면의 노브 1~8에 지정된 파라미터의 이름을 확인합니다.



## 모션 시퀀스 트리거 방식 변경



모션 시퀀스 트리거 방식은 *LaneSw* 및 *Trigger* 파라미터를 통해 설정할 수 있습니다.

- **LaneSw, Trigger**

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Motion Seq → Lane

건반을 누를 때 모션 시퀀스를 재생합니다.	<i>LaneSw</i> : On <i>Trigger</i> : Off
[MSEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때 모션 시퀀스를 재생합니다.	<i>LaneSw</i> : On <i>Trigger</i> : On <i>Sync</i> : Arp 이외

## 모션 시퀀스 편집



모션 시퀀스는 최대 16단계로 이루어져 있습니다.

*Edit Sequence* 화면에서 각 단계를 편집합니다.



## 엔벨로프 팔로워 사용



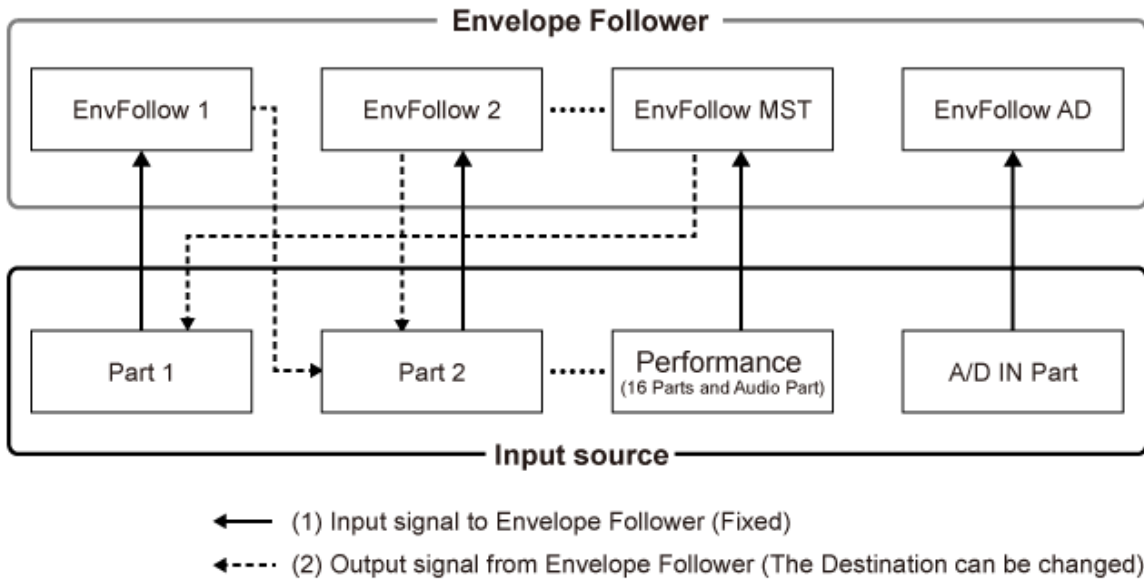
엔벨로프 팔로워는 오디오 입력에서 파형 엔벨로프를 추출하는 기능으로, 음향 변화 생성용 컨트롤러로 사용되며 파트 출력은 물론 A/D INPUT 잭에 연결된 외부 장치의 출력도 허용합니다.

예를 들어, *Source*로 리듬 패턴을 지정한 파트의 엔벨로프 팔로워를 설정하여 다른 파트에 변화를 줄 수 있습니다. 엔벨로프 팔로워는 일부 파트가 연주 중일 때 다른 파트의 음량을 낮추려고 하는 경우(즉,

더킹(ducking) 등에 유용합니다

각 엔벨로프 팔로워마다 자체 입력 소스가 존재하는데, 파트 1의 경우 *EnvFollow 1*, 파트 2의 경우 *EnvFollow 2*, 오디오 파트의 경우 *EnvFollow AD*를 예로 들 수 있습니다. *Control Assign* 화면에서 다른 *Source*를 선택하면 각 엔벨로프 팔로워의 출력을 변경할 수 있습니다.

예를 들어, 파트 1의 엔벨로프 팔로워(*EnvFollow 1*)를 설정하여 파트 2에 변화를 줄 수 있습니다. 각 엔벨로프 팔로워의 출력으로 인한 음향 변경 방식은 *Control Assign* 화면에서 설정할 수 있습니다.



- (1) 엔벨로프 팔로워로 입력되는 신호(고정)
- (2) 엔벨로프 팔로워에서 출력되는 신호(대상은 변경될 수 있음)

**엔벨로프 팔로워 설정:**

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow MST*)
- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Audio In* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow AD*)
- [PERFORMANCE] → *Part* 선택 → [EDIT/ ] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow 1-16*)



## Rhythm Pattern 화면에서의 엔벨로프 팔로워 설정 예시



Rhythm Pattern 화면에서 엔벨로프 팔로워를 설정할 수 있습니다. 이런 방법으로 리듬 패턴에 자주 사용되는 엔벨로프 팔로워 파라미터로 신속하게 이동할 수 있습니다.

1 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [SONG/PATTERN] 버튼을 눌러 Rhythm Pattern 화면을 엽니다.

2 화면 좌측에 표시된 목록에서 드럼 음향을 선택합니다.

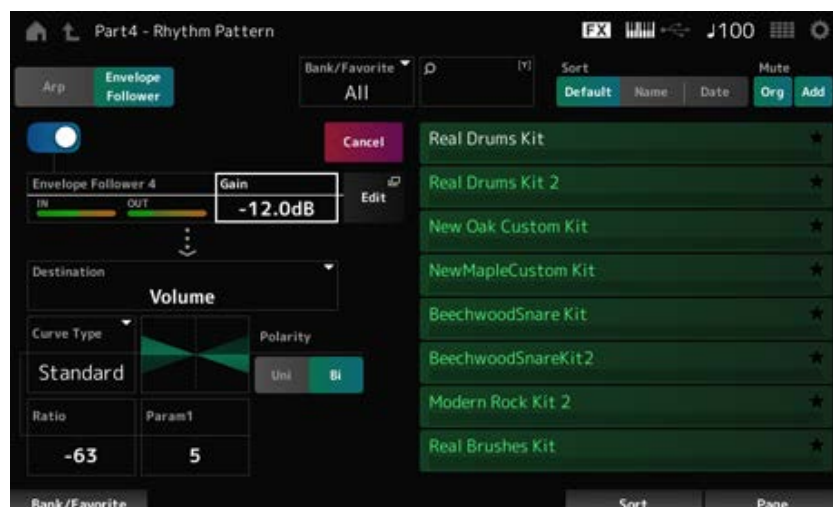
3 Envelope Follower를 탭합니다.

4 엔벨로프 팔로워 스위치를 켭니다.

건반을 연주하여 엔벨로프 팔로워 이펙트를 들어볼 수 있습니다.

5 필요에 따라 설정을 변경합니다.

이 경우, Polarity (Curve Polarity)를 Bi로 설정하고 Ratio (Curve Ratio)를 -63로 설정하며, Gain (Envelope Follower Gain)을 -12dB로 설정합니다.



6 추가로 설정을 편집하려면 Edit을 탭해 엔벨로프 팔로워 설정 화면을 엽니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [SONG/PATTERN] 버튼을 눌러 Rhythm Pattern 화면으로 돌아가면 리듬 패턴에 새 키트나 아르페지오 형식을 선택할 수 있습니다. 엔벨로프 팔로워 설



정은 리듬 패턴에 새 키트나 아르페지오를 선택한 후에도 그대로 유지됩니다.

## Smart Morph 사용



*Smart Morph*는 머신 러닝을 통해 FM-X 파트를 모핑시키는 기능입니다.

*Smart Morph*를 사용하면 다수의 FM-X 파트에서 새로운 파트 1 음향을 생성하여 건반을 연주할 수 있습니다.

*Smart Morph* 기능은 파트 9~16에 지정된 각 음향을 분석하고 파트당 1개의 점을 맵에 표시합니다. 맵의 각 점은 음향을 표시하며 점 사이의 거리는 이러한 음향의 유사성을 보여줍니다.

*Learn* 버튼을 누르면 맵에 표시된 기존의 점 사이에 위치한 FM-X 음향에 점을 자동으로 생성합니다.

맵의 점을 탭하면 해당 점의 음향이 파트 1에 선택됩니다.

맵에서 원하는 새로운 위치를 찾은 후 해당 설정을 저장하여 새로운 FM-X 파트를 생성합니다.

또한, 건반을 연주하면서 맵의 점을 끌거나 미리 지정한 2~8개의 점을 옮기면서 슈퍼 노브를 움직여도 완전히 새로운 음향을 창출할 수 있습니다.

## 편집된 설정 저장



### 퍼포먼스 저장

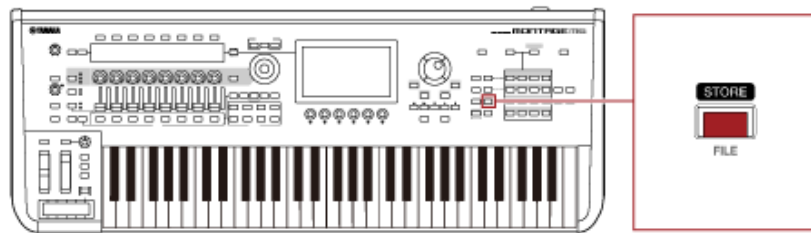


편집 후, 생성한 퍼포먼스를 내장 메모리에 저장합니다.  
내장 메모리에 설정을 저장하는 것을 “Store” 작업이라고 합니다.

#### 주의사항

- 다른 퍼포먼스를 선택하거나 먼저 퍼포먼스를 저장하지 않고 악기의 전원을 끄면 편집 중인 설정이 사라집니다.
- *User bank*의 기존 퍼포먼스를 덮어쓰면 사라집니다. 편집한 퍼포먼스를 저장할 때 기존 퍼포먼스를 덮어쓰면 안 됩니다. 중요한 설정은 USB 플래시 드라이브에 저장되어야 합니다(Save). 저장 작업은 “USB 플래시 드라이브에 백업 파일로 설정 저장(Save)”을 참조하십시오.

#### 1 [STORE] 버튼을 누릅니다.



새 퍼포먼스를 저장할 때 *Store As New Performance* 메시지가 나타납니다.  
이름이 동일한 퍼포먼스가 이미 저장된 경우 *Overwrite Current Perf.* 및 *Store As New Performance* 옵션을 확인합니다.

#### 2 새 퍼포먼스로 저장하려면 *Store As New Performance*를 탭합니다.

이미 저장된 퍼포먼스를 덮어쓰기하려면 *Overwrite Current Perf.*를 탭한 후 *Store(YES)*를 탭합니다.

#### 3 Keyboard 화면에 퍼포먼스 이름을 입력합니다.

메인 화면에 표시된 건반을 사용합니다. 이름에는 최대 20개의 영숫자 문자를 사용할 수 있습니다.

#### 4 이름 입력을 완료하면 *Done*을 탭합니다.

*Store* 작업이 완료되면 *Performance* 화면이 나타납니다.



## Live Set 생성

### 목차

- [Live Set 슬롯에 퍼포먼스 등록](#)
- [Live Set 슬롯에 등록된 퍼포먼스 교환](#)
- [Live Set 슬롯에 패턴, 곡 또는 오디오 등록](#)
- [Live Set 슬롯 변경을 위한 풋스위치 설정](#)

Live Set 기능은 예를 들어 설정 목록의 곡을 연주할 때 여러 퍼포먼스 사이에서 변경할 수 있는 편리한 방법입니다.

MONTAGE M에서는 즐겨찾는 퍼포먼스를 각 슬롯에 등록하기만 하면 Live Set를 생성할 수 있습니다.

### Live Set 슬롯에 퍼포먼스 등록



아래 절차에 따라 Live Set에 퍼포먼스를 등록할 수 있습니다.

#### 주의사항

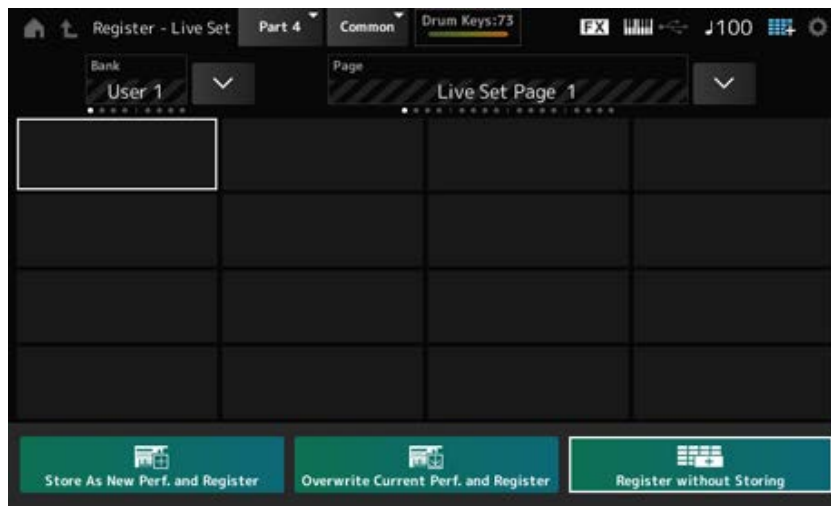
- Live Set에 퍼포먼스를 등록하기 직전에 편집했던 퍼포먼스를 저장하십시오. 그러나 Live Set에 등록한 후 *Store As New Perf. and Register* 또는 *Overwrite Current Perf. and Register*를 선택할 때에는 미리 퍼포먼스를 저장할 필요는 없습니다.
- 다른 퍼포먼스를 선택하거나 먼저 퍼포먼스를 저장하지 않고 악기의 전원을 끄면 편집했던 설정이 사라집니다.

#### 1 Performance 화면에서 퍼포먼스를 선택합니다.

이 경우, [LIVE SET] 버튼이 완전히 켜지거나 희미하게 켜져야 합니다.

#### 2 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [LIVE SET] 버튼을 누릅니다.

*Live Set Register* 화면이 나타납니다.



### 3 퍼포먼스 등록 슬롯을 선택합니다.

슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼을 사용하여 커서를 옮기거나 화면에 표시된 슬롯을 탭합니다.

### 4 이용 가능한 저장 작업 중 하나를 선택하고 [ENTER] 버튼을 누르거나 화면에서 선택한 항목을 탭하기만 하면 됩니다.

- *Store As New Perf. and Register*: 새 퍼포먼스로 저장한 후 슬롯에 등록합니다.
- *Overwrite Current Perf. and Register*: 현재 퍼포먼스를 덮어쓰기한 후 슬롯에 등록합니다.
- *Register without Storing*: 먼저 퍼포먼스를 저장하지 않고 등록합니다.

선택한 퍼포먼스가 슬롯에 등록됩니다.

## Live Set 슬롯에 등록된 퍼포먼스 교환



두 슬롯의 내용을 교환할 수 있습니다.

### 1 [PERFORMANCE] → [LIVE SET](또는 Live Set 아이콘) → *User Bank* 선택 → [EDIT/↶]에서 화면을 엽니다.

*Live Set Edit* 화면이 나타납니다.

*Preset bank* 또는 *Library bank*의 Live Set 페이지가 열리면 *Live Set Edit* 화면이 나타나지 않습니다.

### 2 화면의 JOB 버튼을 탭합니다.

JOB 화면이 나타납니다.

### 3 원하는 퍼포먼스 이동 소스 슬롯을 탭한 후 화면의 *Exchange* 버튼을 탭합니다.



#### 4 원하는 퍼포먼스 이동 대상 슬롯을 탭합니다.

두 슬롯의 퍼포먼스가 교환됩니다.

#### 5 교환이 완료되면 **Done**을 탭해 작업을 종료합니다.

주

전체 बैं크나 전체 Live Set 페이지를 복사하거나 교환하려면 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [EDIT/↻] 버튼을 누릅니다. 그러면 대화 상자가 나타납니다.

### Live Set 슬롯에 패턴, 곡 또는 오디오 등록 ★

Live Set 슬롯에 패턴, 곡 또는 오디오 파일도 추가할 수 있습니다. 이렇듯, 원하는 패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생용 슬롯을 선택한 후 이에 맞춰 건반으로 퍼포먼스를 연주할 수 있습니다.

#### 1 [PERFORMANCE] → [LIVE SET](또는 Live Set 아이콘) → **User Bank** 선택 → [EDIT/↻]에서 화면을 엽니다.

*Live Set Edit* 화면이 나타납니다.



#### 2 슬롯을 선택하거나 화면에서 [+]를 탭합니다.

### 3 슬롯 형식 중 하나를 선택합니다.

Slot Type	형식
<b>Perform</b>	퍼포먼스
<b>Song</b>	곡
<b>Audio</b>	오디오 파일
<b>Pattern</b>	패턴

### 4 **Pattern Name** 또는 **Audio Name**을 탭해 **Load** 화면을 엽니다.

### 5 원하는 패턴이나 파일을 선택하여 슬롯에 등록합니다.

### 6 **Done**을 탭해 설정을 완료합니다.

주

**Pattern** 화면이나 **Song** 화면에서 녹음한 파일을 선택하는 경우 [SHIFT] 및 [LIVE SET] 버튼을 눌러도 Live Set 슬롯에 패턴 또는 곡을 등록할 수 있습니다.

## Live Set 슬롯 변경을 위한 풋스위치 설정

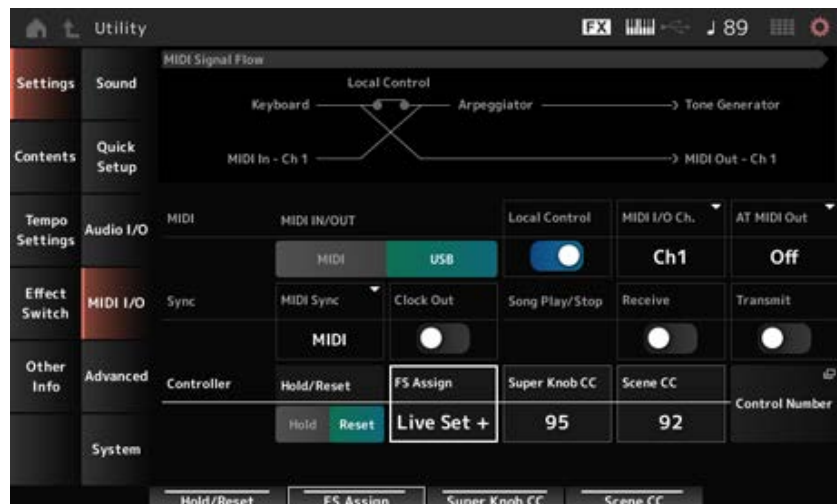


FC4 또는 FC5와 같은 풋스위치(별매품)를 사용하여 다른 Live Set 슬롯을 선택할 수 있습니다. 아래 절차를 준수하십시오.

### 1 풋 스위치(FC4 또는 FC5)를 ASSIGNABLE FOOT SWITCH 잭에 연결합니다.

### 2 [UTILITY] → **Settings** → **MIDI I/O**에서 화면을 엽니다.

**MIDI I/O** 화면이 나타납니다.



### 3 **FS Assign**을 **Live Set +** 또는 **Live Set -**로 설정합니다.

**Live Set +**의 경우 다음 Live Set 슬롯을 순서대로 선택할 수 있으며, **Live Set -**의 경우 역순으로 선택할 수 있습니다.

## Live Set 화면의 설정 목록에서 퍼포먼스 선택



라이브 연주 상황을 쉽고 편리하게 처리할 수 있도록 건반을 연주하면서 *Live Set* 화면이나 *Home* 화면을 사용할 수 있습니다. *Home* 화면을 사용하는 동안에는 반드시 *Live Set* 화면의 슬롯을 선택하십시오.



1 [LIVE SET] 버튼을 눌러 화면을 엽니다.

2 필요한 경우 बैं크 및 페이지를 변경합니다.

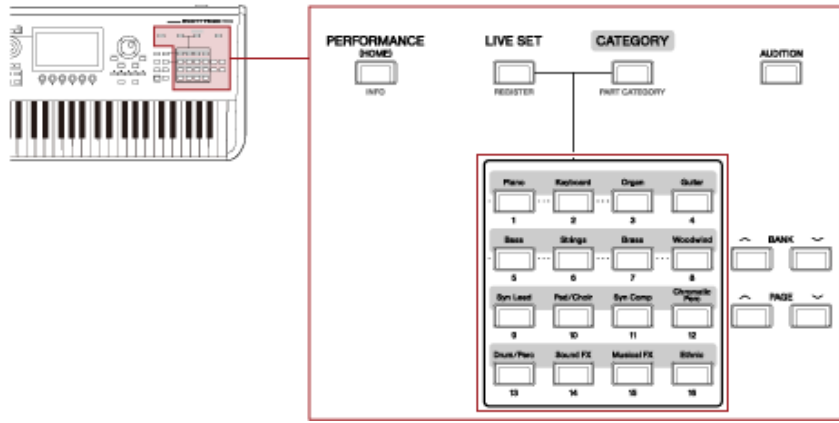
3 슬롯을 선택합니다.

*Live Set* 화면에서 페이지의 슬롯을 탭해 선택합니다.

주

슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼은 *Live Set* 화면이나 *Category Search* 화면(또는 이 중 마지막에 불러온 화면)에 대한 항목을 선택할 때 사용할 수 있습니다.

그러면 메인 화면의 *Home* 화면을 보면서 다른 *Live Set* 슬롯을 선택할 수 있습니다.





## 건반 연주



건반을 연주하기 전에 반드시 퍼포먼스를 선택하십시오.

원할 경우 건반 연주에 맞춰 (Live Set 슬롯에 등록된) 특정 패턴, 곡 또는 오디오 파일도 재생할 수 있습니다.

### Live Set 슬롯에 등록된 패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생



슬롯에 등록된 패턴, 곡 또는 오디오 파일에 맞춰 건반을 연주할 수 있습니다.

주

곡 또는 패턴 재생 중에는 퍼포먼스를 변경하거나 다른 슬롯을 선택할 수 없습니다. 이와 같이 시도하면 화면에 오류 메시지가 표시됩니다.

**1 Live Set 화면에서 슬롯을 선택합니다.**

**2 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.**

그러면 선택한 슬롯에 등록된 패턴, 곡 또는 오디오 파일이 재생됩니다.

주

패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생 중 [▶](재생) 버튼을 누르면 Pattern 화면, Song 화면 또는 Audio 화면과 동일한 화면이 나타납니다.

**3 재생을 멈추려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.**



## 녹음 및 재생

MONTAGE M을 사용하여 패턴, 곡 및 오디오 파일을 녹음하고 재생할 수 있습니다. 패턴 및 곡은 악기의 저장 영역에 녹음되고 오디오 파일은 연결된 USB 플래시 드라이브에 녹음됩니다.

### 목차

#### 녹음 및 재생에 사용되는 용어

##### 패턴 녹음

마지막 녹음 작업 취소(Undo 및 Redo)

##### 패턴 재생

##### 곡 녹음

일부 파트 다시 녹음(핀치 인 핀치 아웃 녹음)

마지막 녹음 작업 취소(Undo 및 Redo)

##### 곡 재생

##### 오디오 녹음

##### 오디오 파일 재생



## 녹음 및 재생에 사용되는 용어

---

### ■ 패턴

패턴은 MIDI 이벤트로 녹음된 짧은 프레이즈가 포함된 MIDI 시퀀스 데이터로 구성되어 있으며, 순환 재생되거나 Scene 기능과 함께 사용될 수 있습니다.

MONTAGE M의 경우 메모리 영역 안에 최대 128개의 패턴을 유지할 수 있습니다.

### ■ 곡

곡은 MIDI 이벤트로 녹음된 건반 및 기타 컨트롤러 작업 관련 정보가 포함된 MIDI 시퀀스 데이터로 구성되어 있습니다.

MONTAGE M의 경우 메모리 영역 안에 최대 128개의 곡을 유지할 수 있습니다.

### ■ 트랙

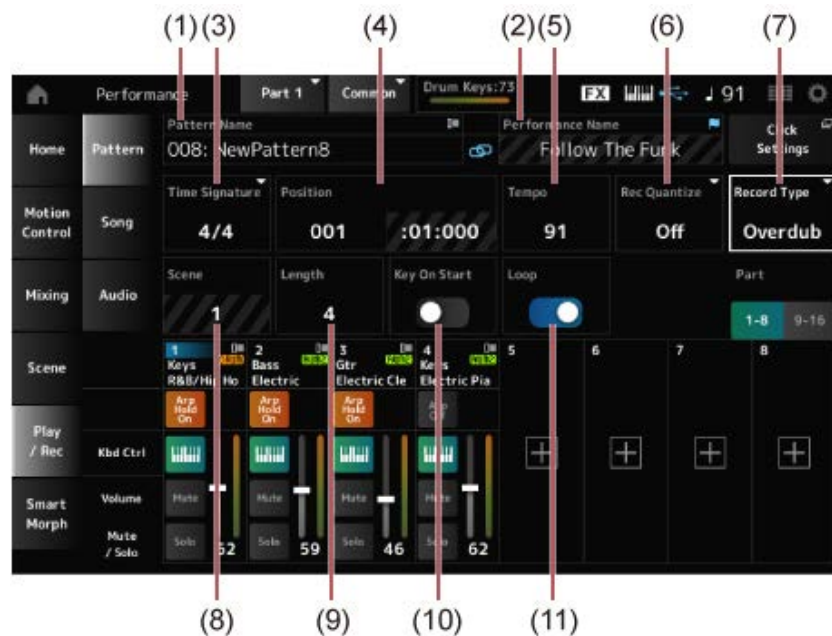
트랙은 건반 연주 녹음을 위한 별도의 저장 위치로, 한 파트에 관한 정보를 유지할 수 있습니다.

MONTAGE M에서는 최대 16개의 트랙을 이용할 수 있으므로 녹음 및 재생에 최대 16개의 파트를 사용할 수 있습니다.



## 패턴 녹음

- 1 트랙 1에 녹음하려는 음향을 선택합니다.
- 2 [SONG/PATTERN] → *Pattern*에서 화면을 엽니다.  
*Pattern* 화면이 나타납니다.  
 주  
 [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*에서도 동일한 화면을 열 수 있습니다.
- 3 필요에 따라 (Scene의) *Length*, *Tempo* 및 기타 설정을 변경합니다.
- 4 [SCENE] 버튼 중 하나를 눌러 녹음하려는 Scene을 선택합니다.
- 5 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.  
 녹음이 대기 상태로 설정됩니다.



- (1) 패턴 이름
- (2) 현재 선택한 퍼포먼스의 이름
- (3) 소절
- (4) 녹음 및 재생 위치
- (5) 템포
- (6) 쿼타이즈
- (7) 녹음 유형 전환(새 패턴을 녹음할 때에는 표시되지 않음)
- (8) Scene

- (9) 패턴 길이
- (10) 건반을 누를 때 녹음 시작 기능 켜기/끄기
- (11) 루프 설정 켜기/끄기

## 6 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

## 7 건반을 연주합니다.

루프가 켜져 있으면 녹음 화면 상태에서 녹음된 프레이즈가 순환 재생됩니다. 이렇듯, 매번 레코더를 정지/시작할 필요 없이 새 프레이즈를 다른 트랙에 계속 녹음할 수 있습니다.

주

녹음 중 REC 버튼을 누르면 REC 버튼이 깜박이고 리허설 모드가 활성화됩니다. 리허설 모드에서는 패턴이 재생되지만 녹음이 잠시 비활성화되므로 연습하는 데 유용합니다. 녹음 중 REC 버튼을 눌러 녹음 모드와 리허설 모드를 서로 전환할 수 있습니다.

## 8 트랙 2에 녹음하려는 음향을 선택합니다.

## 9 트랙 1에 녹음한 프레이즈에 맞춰 건반을 연주합니다.

## 10 필요에 따라 다른 트랙들도 녹음합니다.

곡 및 패턴은 녹음 시 자동으로 저장됩니다.

저장하기 전에 녹음곡의 템포나 음향을 변경하려는 경우 *StorePattern&Perf Settings*(또는 곡의 경우 *Store Song&Perf Settings*)를 선택합니다.

주

퍼포먼스의 파라미터를 편집한 경우 퍼포먼스를 저장해야 합니다.

### 마지막 녹음 작업 취소(*Undo* 및 *Redo*)



*Undo*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 방금 실시한 녹음을 삭제합니다.

*Redo*는 *Undo*를 통해 취소된 녹음을 복원합니다.

- ***Undo*(녹음이 없을 때 나타나지 않음)**

*Undo*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 녹음을 본래 상태로 복원합니다.



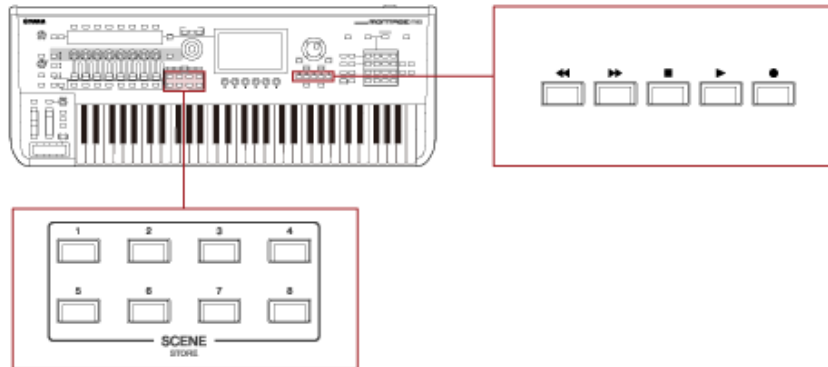
- **Redo( Undo를 실시할 때까지 나타나지 않음)**  
Redo를 선택하면 Undo를 실시하기 전 상태가 복원됩니다.



## 패턴 재생



녹음한 패턴을 재생하려면 시퀀서 전송 버튼을 사용하십시오.



SCENE 버튼을 사용하여 재생에 사용할 Scene을 선택할 수 있습니다.

## 곡 녹음



곡 녹음의 경우, 컨트롤러 및 노브 작업과 건반 연주가 MIDI 데이터로 트랙에 녹음됩니다. 건반 연주의 경우, 건반 컨트롤 스위치를 켜짐으로 설정한 파트만 녹음됩니다.

노브 작업의 경우, 컨트롤 변경 및 파라미터 변경 메시지도 녹음됩니다.  
컨트롤 변경에 관한 자세한 내용은 *Data List*를 참조하십시오.

### 주

*Arp Rec*가 켜짐이면 아르페지오 재생 결과만 녹음됩니다.

*Arp Rec*가 꺼짐이면 전체 건반 연주 데이터가 녹음되므로 나중에 아르페지오 패턴을 변경할 수 있습니다.

## 1 퍼포먼스를 선택합니다.

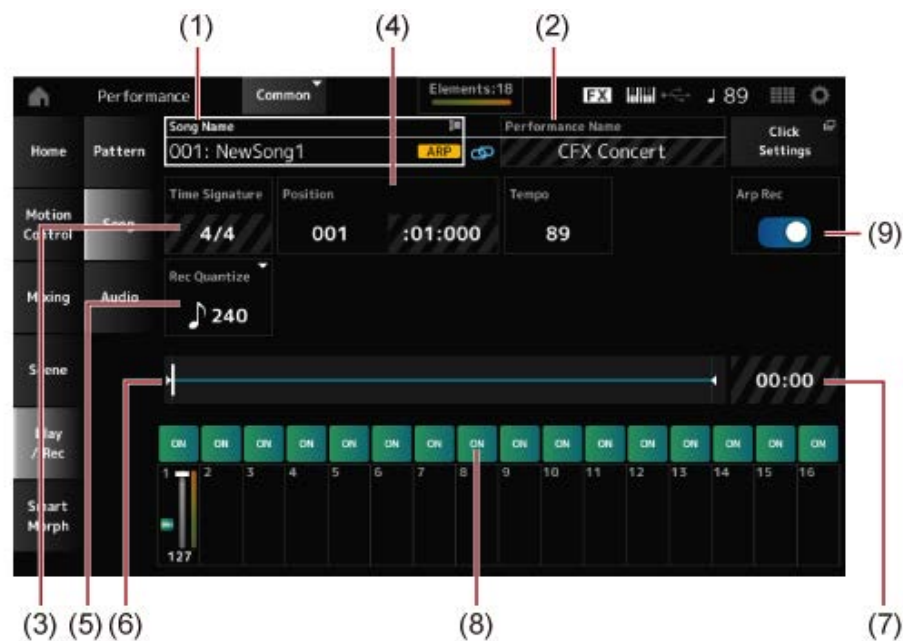
## 2 [SONG/PATTERN] 버튼을 눌러 *Play/Rec* 화면을 열고 *Song* 탭을 선택한 후 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.

[●] (녹음) 버튼이 깜박이고 녹음이 대기 상태로 설정됩니다.

### 주

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song*에서 [●] (녹음)을 눌러도 녹음 대기 상태로 설정할 수 있습니다.

## 3 필요에 따라 *Time Signature* 및 *Rec Quantize*를 변경합니다.



- (1) 곡 이름
- (2) 현재 선택한 퍼포먼스의 이름
- (3) 박자



- (4) 재생 및 녹음 시작 위치
- (5) 쿼타이즈
- (6) 시퀀스 전체 길이 및 현재 재생 위치 표시
- (7) 전체 시퀀스 시간
- (8) 재생에 대한 트랙 켜기/끄기 설정
- (9) 아르페지오 켜기/끄기(새로 녹음한 경우에만 해당)

#### 4 준비가 완료되면 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

Click Settings를 설정한 경우 [▶] (재생) 버튼을 누를 때 프리카운트가 시작됩니다. 프리카운트 후 건반 연주를 시작합니다.

#### 5 건반 연주가 완료되면 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 멈춥니다.

### 일부 파트 다시 녹음(펀치 인 펀치 아웃 녹음) ★

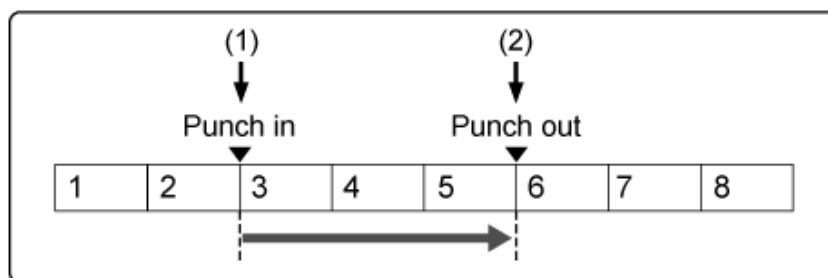
MONTAGE M에서 제공되는 녹음 유형(Record Type)은 3가지(Replace, Overdub 및 Punch)입니다.

- *Replace*: 기존 데이터를 덮어쓰기합니다.
- *Overdub*: 트랙의 기존 음향에 레이어를 추가합니다.
- *Punch*: 기존 데이터의 지정된 섹션을 덮어쓰기합니다.

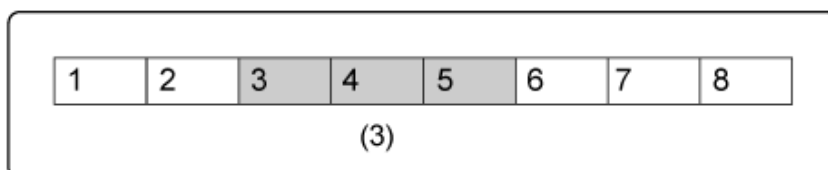
지정된 섹션을 다시 녹음하려는 경우 펀치 녹음에 펀치 인 및 펀치 아웃 파라미터를 설정할 수 있습니다.

펀치 녹음을 시작하면 녹음곡이 처음부터 재생됩니다. 펀치 인에 설정된 소절까지 재생되면 녹음이 자동으로 시작됩니다. 펀치 아웃에 설정된 소절까지 재생되면 녹음이 자동으로 종료되며 녹음곡의 나머지 부분이 끝까지 재생됩니다. 예를 들어, 8소절곡의 3~5소절을 다시 녹음하려는 경우 아래 표시된 지침을 준수하십시오.

재녹음 이전



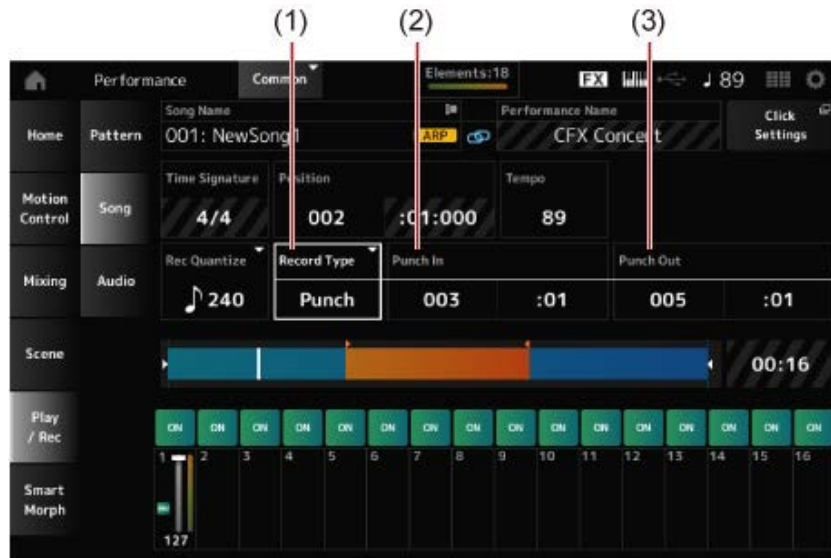
재녹음 이후



- (1) 녹음 시작
- (2) 녹음 정지

### (3) 새로 녹음된 데이터

펀치 인 펀치 아웃 녹음의 경우 *Record Setup* 화면에서 다음 파라미터를 설정합니다.



- (1) *Record Type = Punch*
- (2) *Punch in*(재녹음을 시작할 소절 및 박자) = 003:01  
여기에서 지정된 소절 및 박자부터 시작하면 해당 트랙의 음향이 꺼지고 건반 연주가 녹음됩니다.
- (3) *Punch out*(재녹음을 종료할 소절 및 박자) = 005:01  
여기에서 지정된 소절 및 박자부터 시작하면 트랙이 재생됩니다.

### 마지막 녹음 작업 취소(*Undo* 및 *Redo*)



*Undo*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 방금 실시한 녹음을 삭제합니다.  
*Redo*는 *Undo*를 통해 취소된 녹음을 복원합니다.

- ***Undo***(녹음이 없을 때 나타나지 않음)

탭해서 확인 화면을 살펴봅니다. *Continue*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 레코더를 본래 상태로 복원합니다.



- ***Redo***(*Undo*를 실시할 때까지 나타나지 않음)

탭해서 확인 화면을 살펴봅니다. *Continue*를 선택하면 *Undo*를 실시하기 전 상태가 복원됩니다.



## 곡 재생



녹음곡을 확인하려면 시퀀서 전송 버튼을 사용하십시오.



## 오디오 녹음



MONTAGE M을 사용하여 스테레오로 오디오 파일을 녹음하고 재생할 수 있습니다(44.1kHz, 24비트 .wav).

녹음 레벨이 고정되면 최대 74분까지 연속 녹음을 실시할 수 있습니다(USB 저장 장치에 이용 가능한 메모리가 충분한 경우).

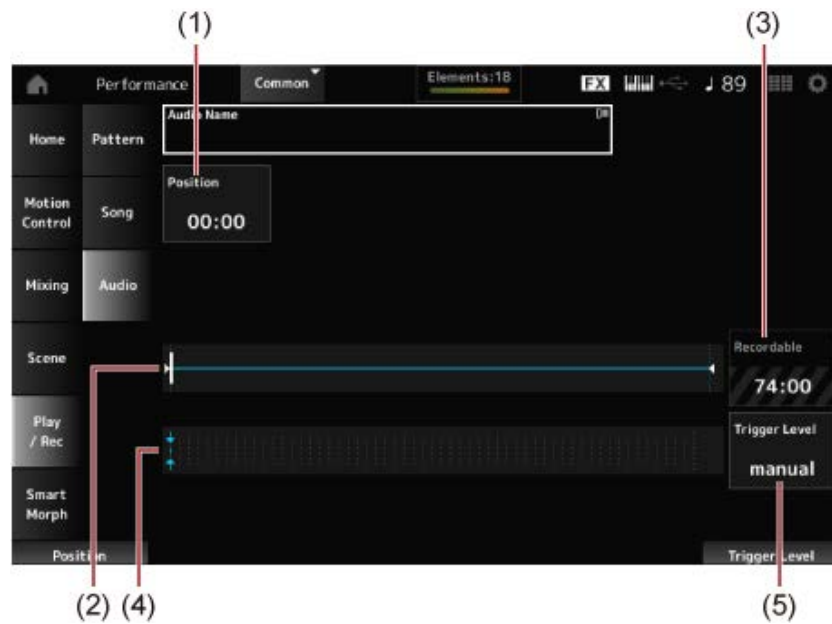
1 USB 플래시 드라이브를 약기의 USB TO DEVICE 단자([1] 또는 [2])에 연결합니다.

2 [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*에서 화면을 엽니다.

*audio recording* 화면이 나타납니다.

3 [●](녹음) 버튼을 누릅니다.

[●](녹음) 버튼이 깜박이고 녹음이 대기 상태로 설정됩니다.



- (1) 녹음 위치
- (2) 오디오 파일 전체 길이 및 현재 녹음 위치 표시
- (3) 이용 가능한 녹음 시간
- (4) 레벨 미터
- (5) 트리거 레벨

4 *Trigger Level*(5)를 설정합니다.

*Trigger Level*을 *manual*로 설정하면 [▶](재생) 버튼을 누를 때마다 녹음이 시작됩니다.

또는, *Trigger Level*을 1~127의 값으로 설정하면 [▶](재생) 버튼을 누른 후 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다.

여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터(4)에 파란색 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 파라미터를 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 소음이 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

## 5 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.

*Trigger Level*을 *manual*로 설정한 경우 [▶](재생) 버튼을 누르면 바로 녹음이 시작됩니다. 녹음 중 [●](녹음) 버튼은 빨간색으로, [▶](재생) 버튼은 녹색으로 켜집니다. 트리거 레벨로 1~127의 값을 설정한 경우 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다.

## 6 건반을 연주합니다.

*Trigger Level*을 1~127의 값으로 설정한 경우 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다.

## 7 연주를 마치면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.

녹음된 오디오 파일이 USB 플래시 드라이브에 저장됩니다.

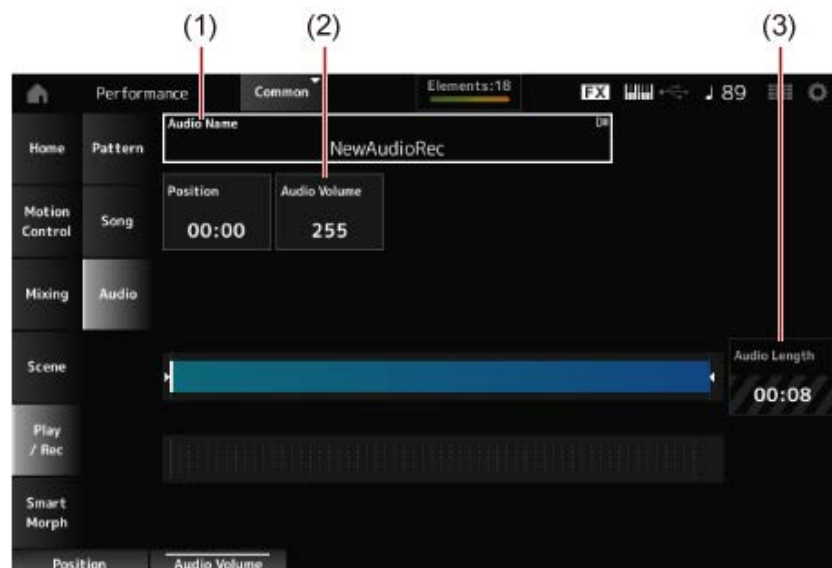
## 오디오 파일 재생



아래에 설명된 대로 MONTAGE M에서는 USB 플래시 드라이브에서 오디오 파일(44.1kHz, 24비트 또는 16비트 .wav, 스테레오)을 재생할 수 있습니다.

오디오 파일 재생 중에도 건반으로 퍼포먼스를 연주할 수 있습니다.

- 1 USB 플래시 드라이브를 악기의 USB TO DEVICE 단자([1] 또는 [2])에 연결합니다.
- 2 [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*의 콘텍스트 메뉴에서 *Load*를 선택한 후 *Audio Name*을 누릅니다.
- 3 USB 플래시 드라이브 및 오디오 데이터를 불러오려는 폴더를 선택합니다.
- 4 USB 플래시 드라이브에서 불러오려는 .wav 파일을 선택합니다.



- (1) 오디오 이름
- (2) 재생 음량
- (3) 오디오 길이

- 5 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.

오디오 파일이 재생됩니다.

- 6 커서를 *Audio Volume*(2)로 옮긴 후 데이터 다이얼을 사용하여 재생 음량을 조정합니다.

7 [■](정지) 버튼을 눌러 재생을 멈춥니다.





## 퍼포먼스 백업 파일 관리

악기에서 생성하여 USB 플래시 드라이브에 저장한 퍼포먼스, Live Set 및 유틸리티 설정의 백업을 저장하고 USB 플래시 드라이브에서 악기로 설정을 불러올 수 있습니다.

이 부분에서는 사용자 메모리의 모든 설정을 USB 플래시 드라이브에 저장하고 악기에 다시 설정을 불러오는 방법을 다룹니다.

### 목차

이용 가능한 파일 형식

USB 플래시 드라이브에 백업 파일로 설정 저장(Save)

USB 플래시 드라이브에 저장된 백업 파일에서 설정 복원(Load)

## 이용 가능한 파일 형식



백업하려는 설정의 해당 파일 형식을 선택합니다.

### USB 플래시 드라이브에 저장(Save)



#### ■ MONTAGE 형식

- 백업 파일(.Y2A)  
사용자 메모리에 담긴 모든 부분(사용자 영역, 라이브러리 영역, 곡 및 패턴 포함)
- 사용자 파일(.Y2U)  
사용자 메모리의 사용자 영역에 담긴 모든 부분(유틸리티 설정 및 빠른 설정 포함)
- 라이브러리 파일(.Y2L)  
유틸리티 설정 및 빠른 설정을 제외한 사용자 메모리의 사용자 영역(Live Set에 대한 1개의 बैं크)

파일 크기가 약 2GB보다 큰 경우 해당 파일은 2개로 분할됩니다. 아래와 같이 두 번째 파일의 확장자는 다릅니다.

- 백업 파일(.Y2B)
- 사용자 파일(.Y2W)
- 라이브러리 파일(.Y2M)

#### ■ 일반 파일 형식

- 패턴 및 곡(.MID)  
사용자 메모리에 저장된 패턴 및 곡

### USB 플래시 드라이브에서 설정 불러오기(Load)



#### ■ MONTAGE M에 저장된 파일(.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

#### ■ 일반 파일 형식

- 오디오 파일(.WAV 및 .AIF)  
사용자 파형으로 사용되는 파일
- MIDI 파일(.MID)  
패턴 및 곡으로 사용되는 파일

#### ■ 기존 모델에 사용되는 파일 형식

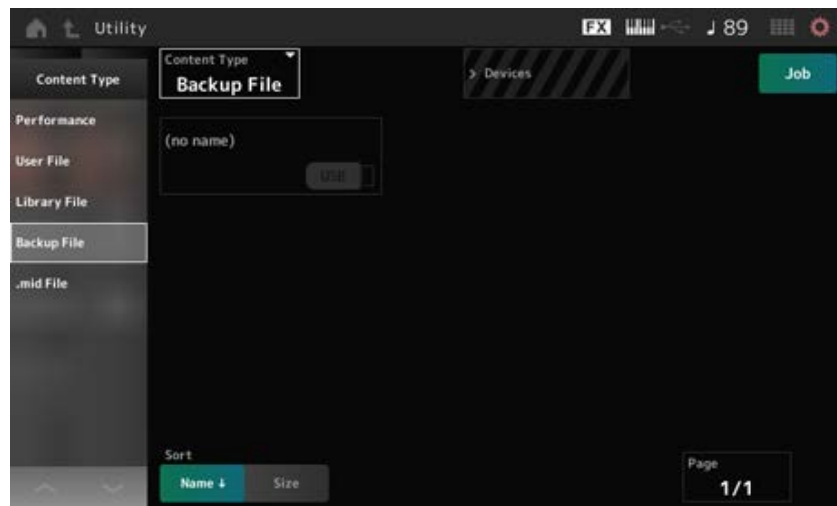
- MOTIF XS(.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOTIF XF(.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOXF(.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

- MONTAGE(.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+(.X8A, .X8U, .X8L)

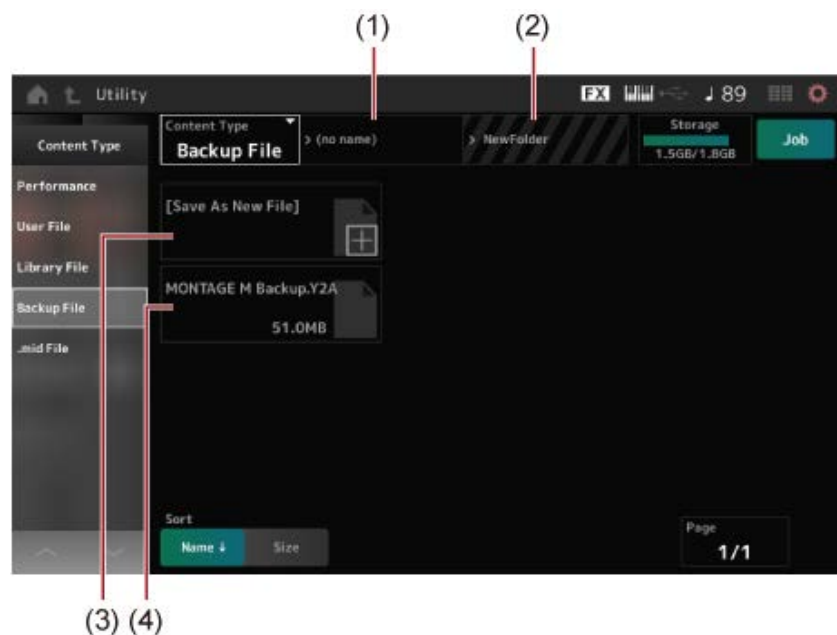
## USB 플래시 드라이브에 백업 파일로 설정 저장(Save)



- 1 USB 플래시 드라이브를 악기의 USB TO DEVICE 단자([1] 또는 [2])에 연결합니다.
- 2 [UTILITY] → **Contents** → **Save**에서 화면을 엽니다.  
[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [STORE] 버튼을 누른 후 **Save** 탭을 선택하면 동일한 화면을 열 수 있습니다.
- 3 **Content Type**에서 **Backup File**을 선택합니다.



- 4 USB 플래시 드라이브 및 파일을 저장하려는 폴더를 선택합니다.



- (1) 상위 폴더 이름
- (2) USB 플래시 드라이브에서 현재 선택한 대상 폴더의 이름
- (3) 저장 대상
- (4) 폴더에 저장된 파일

## 5 **Save As New File**에 대해 **[+]**를 탭합니다.

그러면 이름 입력 화면이 나타납니다.

주

기존 파일을 덮어쓰기하려면 화면의 파일 이름을 탭해 절차를 확인하십시오. YES를 탭해 파일을 저장하십시오.

## 6 **사용하려는 파일 이름을 입력합니다.**

파일 이름 입력 방법에 관한 구체적인 내용은 간편 사용설명서를 참조하십시오.

## 7 **Done**을 탭해 이름 입력을 완료합니다.

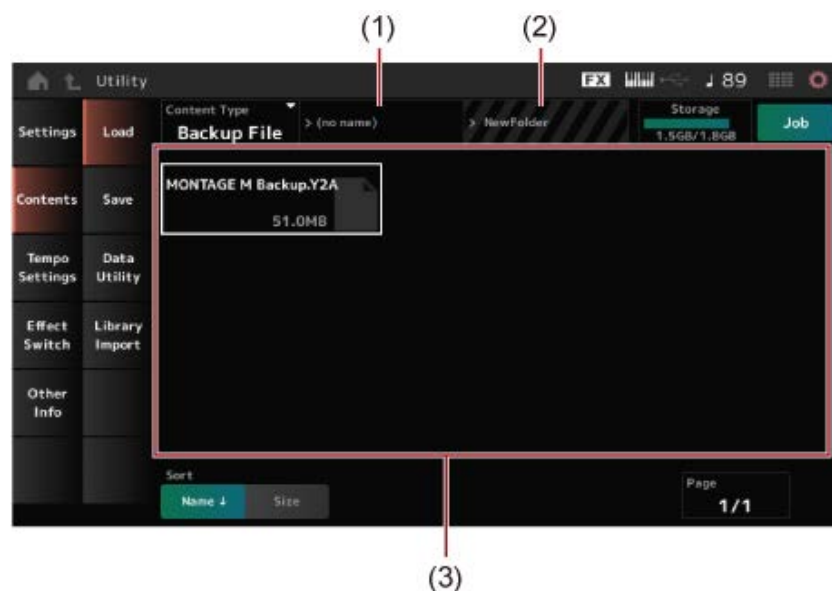
그러면 백업 파일이 USB 플래시 드라이브에 저장됩니다(**Save**).

## USB 플래시 드라이브에 저장된 백업 파일에서 설정 복원(Load) ☆

### 주의사항

설정을 불러오면 약기의 기존 설정이 덮어쓰기되어 사라집니다. 유지하려는 중요한 설정은 설정을 불러오기 전에 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다(Save).

- 1 USB 플래시 드라이브를 약기의 USB TO DEVICE 단자([1] 또는 [2])에 연결합니다.
- 2 [UTILITY] → **Contents** → **Load**에서 화면을 엽니다.  
[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [STORE] 버튼을 누르면 동일한 화면을 열 수 있습니다.
- 3 **Content Type**에서 **Backup File**을 선택합니다.
- 4 원하는 소스 USB 플래시 드라이브 및 설정이 포함된 폴더를 선택합니다.
- 5 USB 플래시 드라이브에서 불러오려는 파일을 선택합니다.



- (1) 상위 폴더 이름
- (2) USB 플래시 드라이브에서 현재 선택한 원하는 폴더의 이름
- (3) 폴더에 저장된 파일

Soundmondo(음향 관리 및 공유 장치)를 사용하여 퍼포먼스 설정을 백업하거나 공유할 수 있습니다.

- **Soundmodo**

<https://www.yamaha.com/2/soundmodo>



## 마이크 및 오디오 장치 사용

마이크, 오디오 장비(예: CD 플레이어) 및 전자 악기(예: 신디사이저)를 A/D INPUT 잭에 연결하여 오디오 입력 파트(A/D INPUT 파트)를 재생할 수 있습니다.

오디오 입력 파트의 음량, 팬, 이펙트 및 다른 설정의 변경사항이 적용된 후 다른 파트와 믹싱되어 본 악기의 최종 입력이 실현됩니다.

### 목차

마이크 및 오디오 장치 연결

보코더 사용

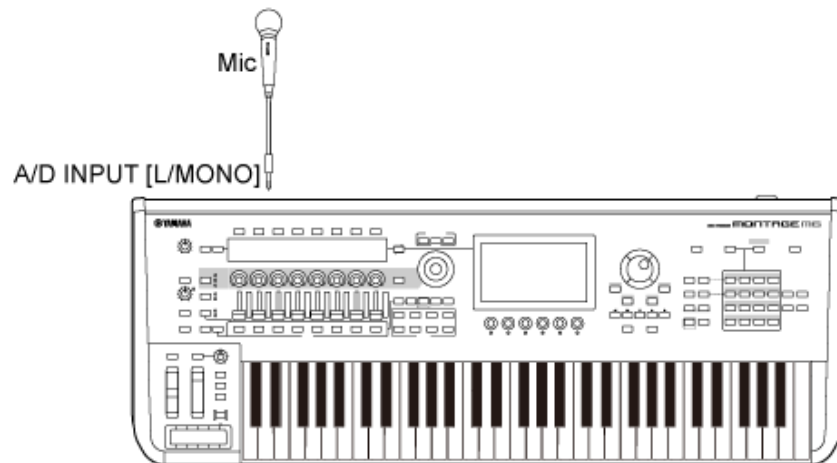
예: 보코더





## 마이크 및 오디오 장치 연결

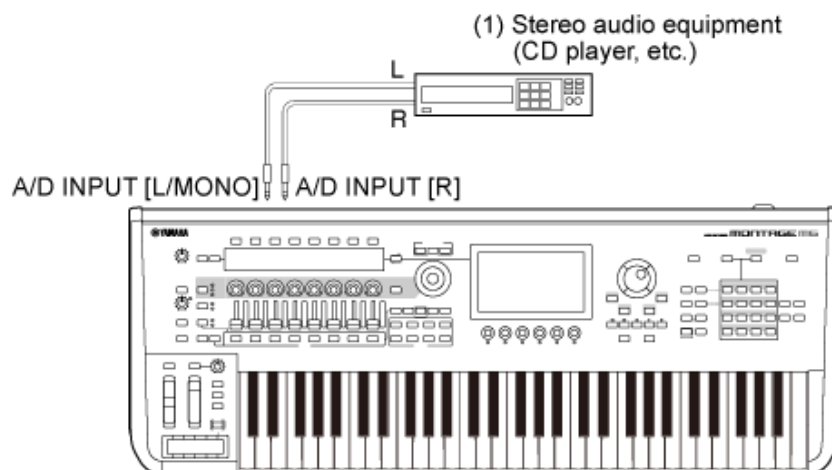
- 1 악기의 전원을 끄고 A/D INPUT [GAIN] 노브를 최소값으로 설정해야 합니다.
- 2 외부 장치를 후면 패널의 A/D INPUT 잭에 연결합니다.
  - 마이크 연결



주

반드시 다이내믹 마이크를 사용하십시오. 콘덴서 마이크는 사용할 수 없습니다.

- 오디오 장비 또는 전자 기기 연결



(1) 스테레오 오디오 장비(CD 플레이어 등)

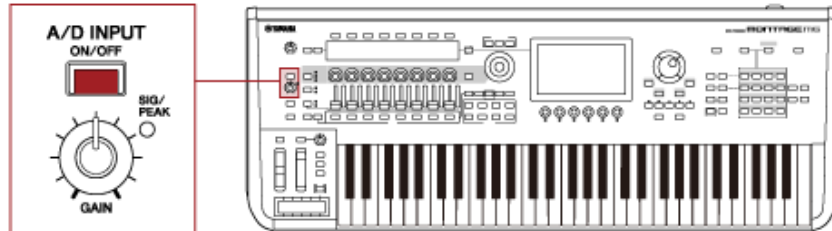
- 3 연결 장치를 켜 후 MONTAGE M을 켭니다.
- 4 [UTILITY] → **Settings** → **Audio I/O**에서 화면을 엽니다.

## 5 A/D INPUT 잭에 연결된 장치의 경우 A/D Input 설정을 선택합니다.

마이크 또는 출력 레벨이 낮은 다른 장비가 연결된 경우 이 파라미터를 *Mic*.로 설정합니다. 신디사이저나 CD 플레이어 또는 출력 레벨이 높은 다른 장비가 연결된 경우 이 파라미터를 *Line*으로 설정합니다.

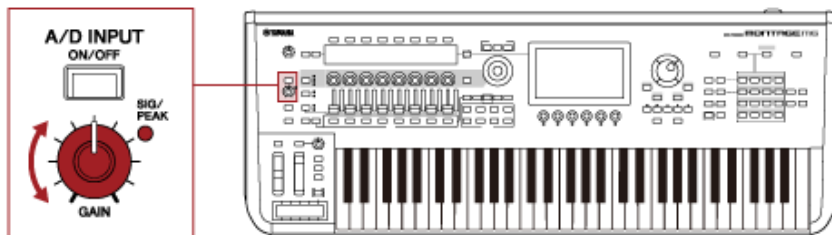
## 6 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼을 누릅니다.

버튼이 켜지고 MONTAGE M에 연결된 오디오 장비의 입력이 활성화됩니다.



## 7 MONTAGE M에 연결된 외부 장치의 음향을 듣고 [GAIN] 노브를 돌려 게인을 조정합니다.

입력 음향이 가장 클 때에만 SIG/PEAK 램프가 잠시 동안 빨간색으로 켜집니다.



## 8 [PERFORMANCE] 버튼을 누르고 MONTAGE M에 연결된 외부 장치와 함께 사용하는 퍼포먼스를 선택합니다.

## 9 마이크에 대고 노래를 하거나 오디오 장비로 음향을 재생하면서 건반을 연주합니다.

컨트롤 슬라이더의 A/D INPUT 음량을 조정합니다.

## 보코더 사용

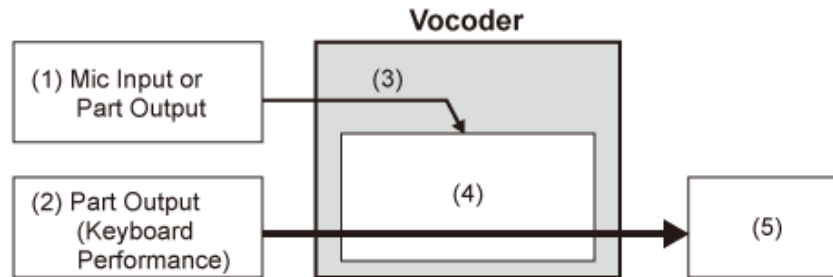


### 예: 보코더



본 악기에는 보코더가 장착되어 있습니다. 보코더는 널리 사용되는 강력한 이펙트 프로세서로, 마이크에 대고 부르거나 말한 음색의 특성을 추출하여 건반 음향을 변경합니다. 예를 들어, 마이크에 대고 말하면서 건반을 연주하면 로봇과 같은 악기 음향을 창출할 수 있습니다.

보코더는 사람의 목소리를 생성하는 구조와 비슷한 방법으로 음향을 변경합니다. 사람의 목소리는 성대에서 만들어진 후 목, 코, 입을 통해 여과된 소리로 구성됩니다. 이 공명 부분은 특정한 주파수 특징이 있고 효과적으로 필터의 역할을 하여 여러 가지 포먼트(formant, 즉 배음 구조)를 만들어냅니다. 보코더 이펙트는 마이크 입력을 통한 음색의 필터 특성을 추출하고 다중 대역 패스 필터를 사용하여 음성 포먼트를 재현합니다. 기계 같은 “로봇” 음색은 악기의 피치 사운드(신디사이저 사운드 등)를 필터에 통과시켜 만듭니다.



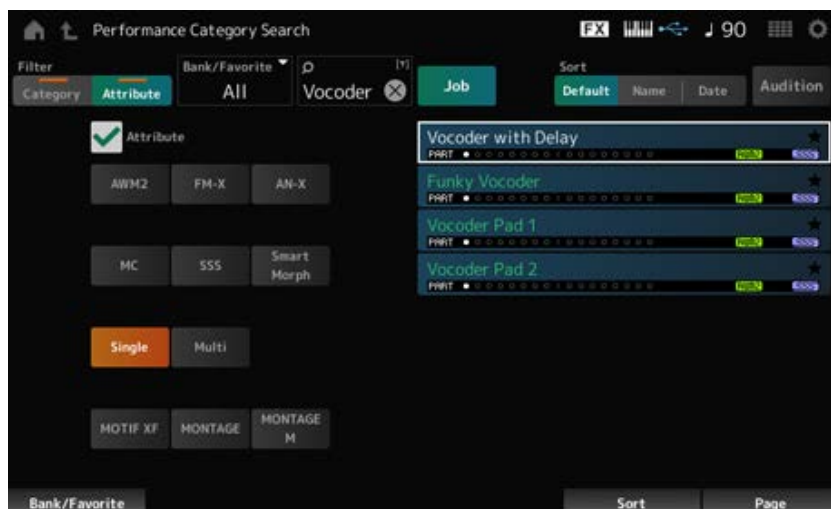
- (1) 마이크 입력 또는 파트 출력
- (2) 파트 출력(건반 연주)
- (3) 입력 음향의 특성 추출
- (4) 포먼트 생성
- (5) 로봇과 비슷한 음색

보코더를 사용하려면 마이크를 연결하고 *Utility* 화면에서 A/D 입력 설정을 설정한 후 게인을 조정합니다. 마지막으로 아래와 같이 보코더 이펙트를 사용하는 퍼포먼스를 선택합니다.

- 1 **Performance** 화면이 표시될 때 **[CATEGORY SEARCH]** 버튼을 누릅니다.
- 2 화면의 버튼을 탭해 **Pad/Choir** 카테고리를 선택합니다.
- 3 **Category Search** 화면의 검색 상자를 탭하고 “**Vocoder**”를 입력합니다.



4 **Filter**를 **Attribute**로 설정하고 **Single**을 선택합니다.



보코더 이펙트의 퍼포먼스 목록이 표시됩니다.

5 원하는 퍼포먼스를 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 확인합니다.



## 외부 MIDI 장치 연결

후면 패널의 USB 및 MIDI 단자는 컴퓨터와 MIDI 장치에 연결할 때 사용됩니다. 퍼포먼스를 변경할 때 이러한 단자를 사용하여 외부 MIDI 장치에 프로그램 변경 메시지를 전송할 수 있습니다.

영역 기능은 외부 MIDI 장치를 설정할 때 유용합니다.

### 목차

#### 영역 기능 설정

#### 컴퓨터 연결 및 설정

##### 컴퓨터 연결 및 설정

##### Yamaha Steinberg USB driver 설치

##### 오디오 및 MIDI 전송/수신을 위해 설정

##### 오디오 채널

##### MIDI 채널 및 MIDI 포트

#### 컴퓨터를 사용한 음악 제작

##### DAW에서 건반 연주 MIDI 녹음

##### DAW에서 톤 제너레이터 블록을 사용하여 곡 재생

##### Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M 사용

##### DAW Remote 기능 사용

#### 스마트 기기 연결

#### 외부 MIDI 장치 연결

##### [USB TO DEVICE] 단자에 USB MIDI 건반 연결

##### 호환되는 MIDI 장치

##### MIDI 통신에 관한 특별 주의사항

##### MIDI 단자에 외부 MIDI 장치 연결



## 영역 기능 설정

영역 기능을 사용하면 본 악기에 내장된 건반을 통해 다수의 외부 장치를 제어할 수 있습니다.

MONTAGE M에서는 퍼포먼스당 최대 8개의 영역을 사용할 수 있습니다.

예를 들어, 이 기능을 사용하여 세기 또는 음 범위에 따라 내부 톤 제너레이터(톤 제너레이터 블록)와 연결된 외부 사운드 모듈을 서로 전환할 수 있습니다.

1 [PERFORMANCE] 버튼을 눌러 *Performance* 화면을 엽니다.

2 파트를 선택하고 [EDIT/ ↶] → *General/Pitch* → *Zone Settings*에서 화면을 엽니다.

*Zone Settings* 화면이 나타납니다.



3 *Part Mode* 설정을 확인합니다.

*Internal*을 선택하여 톤 제너레이터 블록에서 음향을 연주하고 *External*을 선택하여 외부 사운드 모듈에서 음향을 연주합니다.

주

*Part Mode* 설정을 변경할 때 단축키를 사용해도 됩니다. [PART SELECT]가 켜져 있을 때 재빨리 PART 버튼을 두 번 누르면(더블 클릭하면) *Internal* 설정과 *External* 설정이 서로 전환됩니다.

4 필요한 경우 *Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel)* 및 *Note Limit*에 대한 파라미터를 설정합니다.

5 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 저장합니다.

## 컴퓨터 연결 및 설정



컴퓨터를 MONTAGE M에 연결하면 DAW 또는 컴퓨터의 시퀀스 소프트웨어를 사용하여 자신만의 독창적인 곡을 만들 수 있습니다.

DAW(digital audio workstation)는 오디오 및 MIDI를 녹음, 편집 및 믹싱하기 위한 뮤직 소프트웨어를 지칭합니다. 유명한 DAW 애플리케이션으로는 *Cubase*, *Logic*, *Pro Tools*, *Live* 등이 있습니다.

### 컴퓨터 연결 및 설정



컴퓨터를 [USB TO HOST] 단자에 연결하면 오디오 신호 및 MIDI 메시지를 송수신할 수 있습니다. 오디오 및 MIDI 송수신용 AB형 USB 케이블과 드라이버가 연결할 때 필요합니다.

*Yamaha Steinberg USB driver*를 설치하거나 컴퓨터 운영 체제에 포함된 일반 드라이버를 사용해도 됩니다.

### *Yamaha Steinberg USB driver* 설치



#### 1 아래 표시된 URL에서 최신 드라이버를 다운로드합니다.

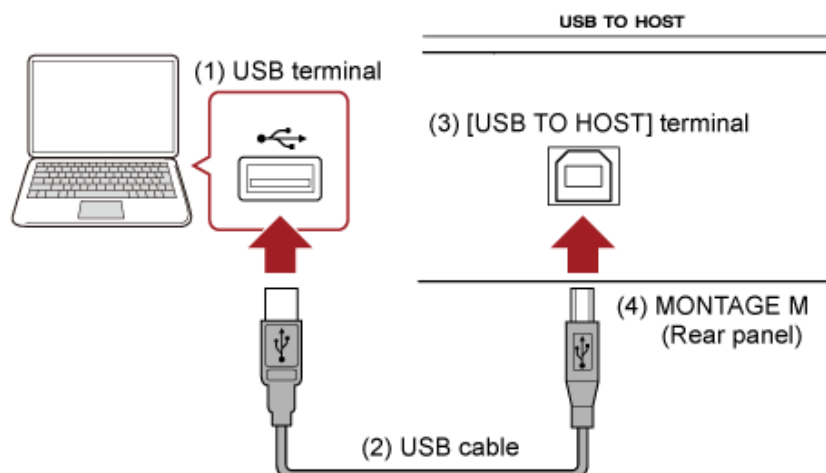
<https://download.yamaha.com/>

주

- 시스템 요구사항에 관한 정보도 위의 URL에서 이용할 수 있습니다.
- *Yamaha Steinberg USB driver*는 사전 예고 없이 업데이트될 수 있습니다.

#### 2 다운로드한 파일을 압축 해제한 후 컴퓨터에 *Yamaha Steinberg USB driver*를 설치합니다.

드라이버 설치 방법에 관한 내용은 다운로드한 파일에 포함된 설치 안내서를 참조하십시오. 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때 아래와 같이 USB 케이블을 본 악기의 [USB TO HOST] 단자와 컴퓨터의 USB 단자에 연결합니다.



- (1) USB 단자
- (2) USB 케이블
- (3) [USB TO HOST] 단자
- (4) MONTAGE M(후면 패널)

## 오디오 및 MIDI 전송/수신을 위해 설정



USB 케이블로 컴퓨터를 연결한 후 USB 연결을 통해 오디오 및 MIDI를 처리하기 위한 파라미터를 설정합니다.

오디오의 경우 케이블만 연결하면 됩니다. 필요한 경우 샘플링 주파수 및 게인과 같은 설정을 변경하십시오.

MIDI의 경우에는 케이블을 연결한 후 MIDI 송수신을 위한 파라미터를 설정합니다.

### MIDI 메시지 전송 및 수신

- [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT*에서 화면을 열고 USB를 선택합니다.  
[USB TO HOST] 단자를 통해 MIDI를 송수신할 수 있도록 악기를 설정합니다.
- [UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *USB Driver Mode*에서 화면을 엽니다.  
*Yamaha Steinberg USB driver*를 사용하려면 *Vendor*를 선택하고, 일반 드라이버를 사용하려면 *Generic*을 선택합니다.

## 오디오 채널



오디오 신호 출력의 경우 [USB TO HOST] 단자 및 OUTPUT 잭을 사용할 수 있습니다.

컴퓨터를 직접 악기에 연결하려는 경우 [USB TO HOST] 단자를 사용하십시오. 그러면 샘플링 주파수가 44.1kHz인 최대 32개의 채널(또는 16개의 스테레오 채널)이나 샘플링 주파수가 44.1~192kHz인 최대 8개의 채널(또는 4개의 스테레오 채널)을 사용할 수 있습니다. 특정 채널로 어떤 신호를 출력할지 결정하려면 [PERFORMANCE] → *Part* 선택 → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Part Settings*에서 화면을 열고 해당 *Part Output*을 선택합니다.

오디오 신호 입력의 경우 [USB TO HOST] 단자 및 A/D INPUT 잭을 사용할 수 있습니다.

[USB TO HOST] 단자를 통해 입력되는 오디오 신호에는 최대 6개의 채널(또는 3개의 스테레오 채널)이 포함될 수 있으며, *Digital In L/R*, *Main L/R* 및 *Assign L/R*이 사용됩니다. 이러한 채널은 악기가 DAW 소프트웨어 등에 연결되어 있을 때 모니터링 용도로만 사용됩니다.

*Main L/R*에서 수신되는 신호는 OUTPUT L/R 잭에서 출력되고, *Assign L/R*에서 수신되는 신호는 ASSIGNABLE OUT 잭에서 출력됩니다.

*Digital In L/R*에서 출력되는 오디오 신호는 음량, 이펙트 전송 또는 출력 대상 설정에 따라 변할 수 있습니다.

이와 같은 설정은 A/D INPUT 잭을 통해 처리된 오디오 신호에도 사용할 수 있습니다.

오디오 채널(입력)	출력 대상
메인 L/R 또는 1/2	OUTPUT L/R 잭
디지털 L/R 또는 3/4	<i>Digital In</i> 섹션
지정 L/R 또는 5/6	ASSIGNABLE OUT L/R 잭

## MIDI 채널 및 MIDI 포트





본 악기에는 16개의 파트를 연주할 때 사용되는 16개의 MIDI 채널이 있습니다. 17개 이상의 채널을 사용하려는 경우 포트당 16개의 채널을 허용하는 MIDI 포트를 사용할 수 있습니다. 단일 MIDI 케이블은 1개의 포트(또는 16개의 채널)에 대한 MIDI 데이터를 처리할 수 있지만, 단일 USB 케이블은 최대 8개의 포트(또는 128개의 채널)에 대한 MIDI 데이터를 동시에 처리할 수 있습니다. MONTAGE M의 경우 아래와 같이 확정된 포트가 USB 단자에 제공됩니다.

- **포트 1**

본 악기의 톤 제너레이터 블록에만 사용됩니다.

외부 MIDI 장치나 컴퓨터에서 톤 제너레이터 블록을 재생하려는 경우 반드시 외부 MIDI 장치나 컴퓨터에서 포트 1로 설정하십시오.

- **포트 2**

DAW 리모콘에만 사용됩니다.

- **포트 3**

MIDI 장치에서 MIDI 메시지를 수신하거나 다른 MIDI 장치로 전송할 때에만 사용됩니다(MIDI Thru의 경우).

포트 3의 경우 [USB TO HOST] 단자를 통해 수신되는 MIDI 메시지는 MIDI [OUT] 단자상에서 “Thru”로 처리되지만, MIDI [IN] 단자를 통해 수신되는 MIDI 메시지는 [USB TO HOST] 단자상에서 “Thru”로 처리됩니다.

USB 케이블을 통해 MONTAGE M과 컴퓨터 사이에서 MIDI 메시지를 전송하려면 해당 MIDI 포트와 MIDI 채널을 선택해야 합니다. 상황에 적합한 외부 장치의 포트 설정을 실시하십시오.

## 컴퓨터를 사용한 음악 제작

MONTAGE M 및 컴퓨터를 연결하면 아래 예시와 같이 DAW 소프트웨어를 사용할 수 있습니다.

- 컴퓨터의 DAW 소프트웨어를 사용하여 MIDI 또는 오디오로 건반 연주 녹음
- 톤 제너레이터 블록을 사용하여 DAW 소프트웨어에서 녹음한 곡 재생

이러한 지침은 악기 및 컴퓨터가 이미 연결된 것으로 가정합니다. DAW 소프트웨어 및 본 악기를 사용하는 일부 예시가 아래에 제시되어 있습니다.

## DAW에서 건반 연주 MIDI 녹음

다음에는 DAW에서 MIDI 데이터로 건반 연주를 녹음하는 방법이 제시되어 있습니다.

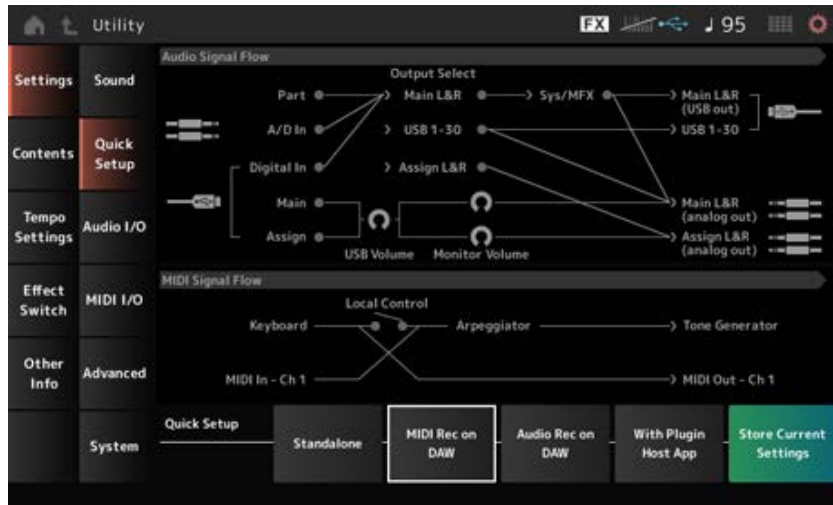
### MONTAGE M에서 설정

**1** [UTILITY] → **Settings** → **Quick Setup**에서 화면을 엽니다.

**2** **MIDI Rec on DAW**를 선택합니다.

주

또는, [QUICK SETUP] 버튼을 누른 상태에서 동시에 슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼 중 하나를 눌러 DAW에서 MIDI Rec를 선택하십시오.



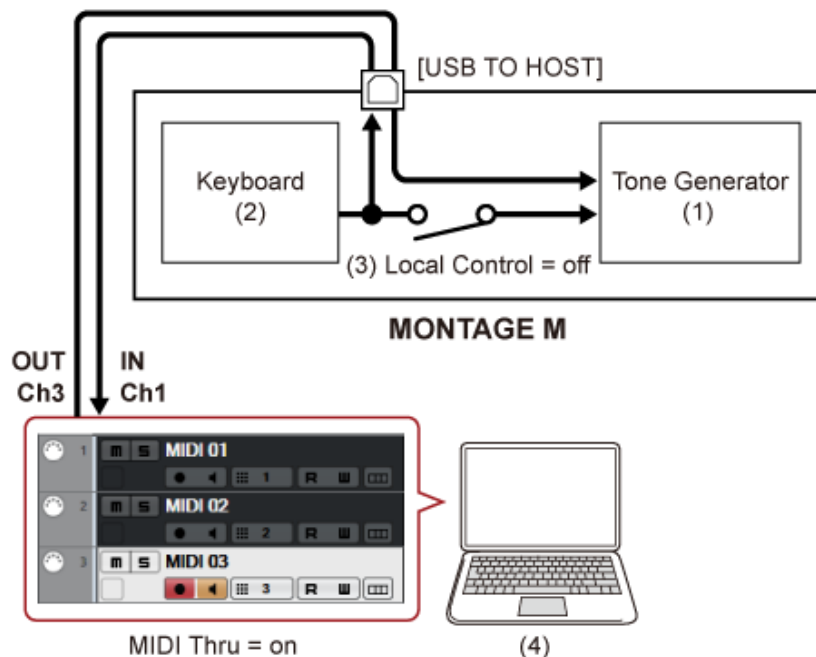
### 3 [EXIT] 버튼을 눌러 *Quick Setup* 화면을 닫거나 [PERFORMANCE] 버튼을 눌러 *Performance* 화면을 연 후 녹음하려는 퍼포먼스를 선택합니다.

#### DAW 소프트웨어에서 설정

##### 1 MIDI Thru를 활성화합니다.

MIDI Thru는 녹음 트랙의 설정에 따라 내장 건반에서 컴퓨터로 MIDI 메시지를 전송한 후 다시 본 악기의 톤 제너레이터 블록으로 전송할 때 사용되는 설정입니다.

예를 들어, 아래와 같이 MONTAGE M에서 입력한 MIDI 데이터는 채널 1로 전송됩니다. 컴퓨터에서 MIDI Thru를 ON으로 설정한 경우 MIDI 데이터는 컴퓨터에서 채널 3으로 전송되므로 채널 3에서 톤 제너레이터 블록을 재생할 수 있습니다. 이 설정을 사용하면 최종 입력과 동일한 음향을 들으면서 건반 연주를 녹음할 수 있습니다.



- (1) 톤 제너레이터 블록  
(MIDI 채널 3을 통한 데이터 인식)
- (2) 건반  
(MIDI 채널 1을 통한 출력)
- (3) 로컬 컨트롤 = 꺼짐
- (4) 컴퓨터(Cubase 등)

## 2 DAW에서 건반 연주를 녹음합니다.

### DAW에서 톤 제너레이터 블록을 사용하여 곡 재생



다음에는 다중 음색 음향 제너레이터로 DAW 소프트웨어를 사용하는 방법이 제시되어 있습니다. 이를 통해 컴퓨터 CPU에 너무 많은 부하를 가하지 않고 고품질의 MIDI 음향 제너레이터를 사용할 수 있습니다.

#### MONTAGE M에서 설정

##### 1 퍼포먼스를 선택합니다.

퍼포먼스를 선택한 후에는 [PERFORMANCE] → *Mixing*에서 *Mixing* 화면을 사용하여 파트 1~16을 믹싱하는 것이 유용하다고 생각할 수 있습니다.

또한, [UTILITY] → *Effect Switch* 화면에서 *Kbd Ctrl Lock On*을 설정하여 각 파트의 *Tx/Rx Ch.*를 설정해도 메시지를 수신할 수 있습니다.

#### DAW 소프트웨어에서 설정

##### 1 톤 제너레이터 블록을 재생할 때 사용하려는 트랙의 경우 MONTAGE M에서 MIDI 출력을 포트 1로 설정합니다.

##### 2 각 트랙마다 MIDI 데이터를 입력합니다.

MIDI 채널의 각 트랙에 해당되는 사운드 엔진은 MONTAGE M의 *Mixing* 화면에서 제어되어야 합니다.

### Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M 사용



*Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M*에는 하드웨어 MONTAGE M과 동일한 사운드 엔진이 내장되어 있습니다.

이 소프트웨어 플러그인은 하드웨어 MONTAGE M에 맞춰 작동하기 때문에 음악을 제작(소프트웨어가 DAW에 가장 편리한 경우)하거나 라이브 연주(실제 악기에 무대에서 사용되는 경우)를 할 때 음향을 완벽하게 통합할 수 있습니다. 그러므로 개인적인 선호도와 특정 애플리케이션에 따라 두 MONTAGE M 버전을 사용할 수 있습니다.

ESP의 설치와 작동에 관한 내용은 하드웨어 MONTAGE M에 포함된 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* 리플릿의 MONTAGE M 시작 페이지에서 확인할 수 있습니다.

ESP 설명서는 아래의 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

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

## DAW Remote 기능 사용



DAW Remote 기능을 사용하면 MONTAGE M 상단 패널의 컨트롤러에서 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다.

이 기능은 악기가 USB 케이블을 통해 컴퓨터에 연결된 경우에만 이용할 수 있습니다. MIDI 케이블로 연결된 경우에는 사용할 수 없습니다.

### MONTAGE M에서 설정

- 1 **AB형 USB 케이블을 사용하여 컴퓨터를 본 악기의 [USB TO HOST] 단자에 연결합니다.**
- 2 **[DAW REMOTE] → Settings → DAW에서 DAW 소프트웨어를 선택합니다.**

### DAW 소프트웨어에서 설정

이 부분에서는 DAW 소프트웨어 설정 방법을 설명합니다.

DAW 소프트웨어의 버전에 따라 설정 절차가 다를 수 있으며 설정 자체가 불가능할 수도 있습니다. 자세한 내용은 사용 중인 DAW 소프트웨어의 관련 사용설명서를 참조하십시오.

### 주

컴퓨터와 MONTAGE M 사이에 연결이 끊어지면 다시 연결해도 DAW 소프트웨어가 MONTAGE M을 인식하지 못할 수 있습니다. 이 경우, 다시 연결한 후에 DAW를 재시작하십시오.

### ■ Cubase

- 1 **Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup...을 선택하여 대화 상자를 불러옵니다.**
- 2 **MIDI → MIDI Port Setup을 선택하고 MONTAGE M-2 또는 MONTAGE M Port 2의 In All MIDI Inputs 필드에서 체크 표시를 해제합니다.**
- 3 **대화상자 좌측 상단의 [+] 버튼을 누른 후 목록에서 Mackie Control을 선택합니다.**
- 4 **Remote Devices → Mackie Control을 선택합니다.**

- 5 *MIDI Input* 및 *MIDI Output*을 *MONTAGE M-2* 또는 *MONTAGE M Port2*로 설정합니다.
- 6 (옵션) 원하는 기능을 *User Commands*의 F1~F8에 지정합니다.

#### ■ Logic Pro

- 1 *Logic Pro X* → *Preferences* → *Advanced*를 선택하고 *Show Advanced Tools*에 체크표시합니다.
- 2 *Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Setup...*을 선택하여 대화 상자를 불러옵니다.
- 3 *New* → *Install...*에서 *Mackie Designs*의 *Mackie Control*을 선택합니다.
- 4 *Mackie Control*의 *Output Port* 및 *Input Port*를 *MONTAGE M Port2*로 설정합니다.
- 5 (옵션) *Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Controller Assignments...*를 선택하여 *Zone*을 *Control Surface: Mackie Control*로 설정하고 기능을 *Control F1-F8*에 지정합니다.

#### ■ Pro Tools

- 1 *Setup* → *Peripherals...*를 선택하여 대화 상자를 엽니다.
- 2 *MIDI Controllers* 탭을 선택합니다.
- 3 *Type*을 *HUI*로 설정하고 *Receive From* 및 *Send To*를 *Predefined*의 *MONTAGE M-2* 또는 *MONTAGE M, Port2*로 설정합니다.

#### ■ Live

- 1 *Live* → *Preferences...*를 선택하여 대화 상자를 불러옵니다.
- 2 *Link/MIDI* 탭을 선택합니다.
- 3 *Control Surface*에 *MackieControl*을 선택합니다.
- 4 *Input* 및 *Output*을 *MONTAGE M-2* 또는 *MONTAGE M Port2*로 설정합니다.
- 5 (옵션) *Options* 메뉴의 *Edit MIDI Map*에서 MIDI 음 F#2~C#3 작업을 설정하여 원하는 기능을 F1~F8에 지정합니다.

## 스마트 기기 연결

---



스마트폰 및 태블릿과 같은 스마트 기기를 MONTAGE M에 연결합니다.  
MONTAGE M과 호환되는 스마트 기기 앱은 본 악기를 사용할 수 있는 더욱 편리하고 즐거움이 넘치는  
수많은 방법을 선사합니다.

앱 및 지원 장치에 관한 자세한 내용은 Yamaha 웹사이트를 참조하십시오.

장치 연결 방법에 관한 자세한 내용은 Yamaha 웹사이트에서 입수할 수 있는 *Smart Device  
Connection Manual*을 참조하십시오. iOS를 사용한 오디오 신호 전송은 문서에서 Lightning-USB 카메  
라 어댑터를 사용하는 연결 지침을 참조하십시오.

스마트 기기를 연결하려면 [UTILITY] → *Settings* 화면을 사용하여 *USB Driver Mode*를 *Generic*으로  
설정합니다.



## 외부 MIDI 장치 연결

(시중에서 판매되는) USB 케이블 및 표준 MIDI 케이블을 사용하면 외부 MIDI 장치를 MONTAGE M에 연결할 수 있습니다.

내장 건반을 통해 외부 MIDI 장치를 연주하거나 외부 MIDI 건반 또는 시퀀서를 통해 톤 제너레이터 블록을 재생할 수 있습니다.

반드시 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널을 MONTAGE M의 *MIDI Receive Channel*에 맞추십시오. MONTAGE M의 *MIDI Receive Channel*을 설정하려면 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 파트의 경우 *MIDI I/O Ch.*를 사용하고 건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 파트의 경우 *Tx/Rx Ch.*를 사용하십시오. *Part Mode*를 *External*로 설정한 경우 해당 파트는 외부 장치에서 MIDI 메시지를 수신하지 않습니다. 외부 MIDI 건반의 MIDI 전송 채널에 관한 자세한 내용은 사용 중인 MIDI 건반의 사용설명서를 참조하십시오.

내부 톤 제너레이터 블록과 외부 사운드 모듈 모두에서 음향을 연주하려는 경우 영역 기능을 사용하십시오.

외부 사운드 모듈에서만 음향을 연주하려는 경우에는 MONTAGE M에서 음량을 낮추거나 [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*에서 로컬 컨트롤을 꺼짐으로 설정합니다.

외부 MIDI 장치의 수신 채널을 설정하려면 사용 중인 MIDI 건반의 사용설명서를 참조하십시오.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 파트가 있는지 여부에 따라 본 악기의 MIDI 출력 채널을 다른 값으로 설정해야 합니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 파트가 없는 경우, *MIDI I/O Ch.*는 파트 공통 또는 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 파트에 사용됩니다. *Tx/Rx Ch.*는 건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 파트에 사용됩니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 파트가 있는 경우, *Tx Ch.*는 파트 공통 또는 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 파트에 사용됩니다. *Tx Ch.*는 건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 파트에 사용됩니다. *Part Mode*를 *Internal*로 설정한 파트는 MIDI 메시지를 전송하지 않습니다.

### 주

[USB TO DEVICE] 또는 MIDI 단자를 사용하여 외부 MIDI 장치를 연결할 수 있습니다.

## [USB TO DEVICE] 단자에 USB MIDI 건반 연결



USB MIDI 건반을 [USB TO DEVICE] 단자에 연결하면 내장 건반과 같이 연결된 건반을 사용할 수 있습니다(건반 사양에 따라 다름).

### 주의사항

- 각 USB TO DEVICE 단자의 정격은 최대 5V/500mA입니다. 정격이 이 값을 초과하는 USB 장치는 연결하지 마십시오. 악기 자체가 손상될 수 있습니다.
- 3m 미만의 AB형 USB 케이블을 사용하십시오.

## 호환되는 MIDI 장치



- USB 등급 준수 MIDI 장치  
USB MIDI 건반
- 호환되는 Yamaha MIDI 장치  
CP1, CP4 STAGE, CP40 STAGE, CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, *reface*, YC

## MIDI 통신에 관한 특별 주의사항



[USB TO DEVICE] 단자를 통해 연결된 장치와의 MIDI 통신은 해당 장치가 내장 건반처럼 작동할 수 있도록 해주는 특수 규칙을 따릅니다.

- MIDI 통신은 한 방향으로만 가능합니다(외부 MIDI 장치에서 전송되고 MONTAGE M에서 수신됨).
- 모든 MIDI 데이터는 *MIDI IN/OUT* 및 *MIDI I/O Ch.* 설정과는 상관없이 수신됩니다.
- 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 파트의 경우 모든 해당 채널에서 수신되는 데이터가 공유됩니다.  
(예를 들어, 파트 1~3의 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 경우 채널 1~3 중 하나에서 수신된 데이터가 모든 파트 1~3으로 전송됩니다.)
- 건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 각 파트는 해당 파트 채널의 데이터만 수신합니다.

## MIDI 단자에 외부 MIDI 장치 연결



MIDI 단자를 사용하는 경우 MIDI 케이블로 장치를 연결한 후 [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*에서 *MIDI*를 선택합니다.





## 화면 및 파라미터

본 단원에서는 메인 화면에 표시된 파라미터를 설명합니다.

### 목차

#### 화면 보기

##### Performance 화면

##### Common Edit 화면

##### Part Edit (AWM2) 화면

##### Part Common Edit

##### Element Edit

##### Drum Part Edit (AWM2) 화면

##### Part Common Edit

##### Key Edit

##### Part Edit (FM-X) 화면

##### Part Common Edit

##### Operator Edit

##### Part Edit (AN-X) 화면

##### Part Common Edit

##### Oscillator Edit

##### Noise Edit

##### Category Search 화면

##### Live Set 화면

##### Utility 화면

##### 특정 버튼을 눌러 표시되는 화면

## 화면 보기



### 메인 화면 관련 정보

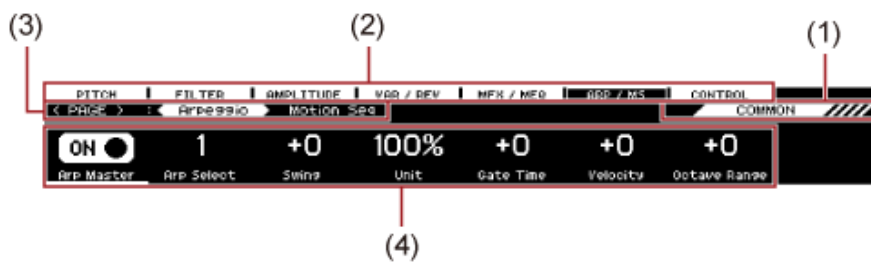


메인 화면에 표시되는 정보는 간편 사용설명서를 참조하십시오.

### 서브 화면 관련 정보



서브 화면에 표시되는 정보는 편집 중인 항목이나 [QUICK EDIT] 버튼을 사용하여 선택한 항목에 따라 다릅니다.

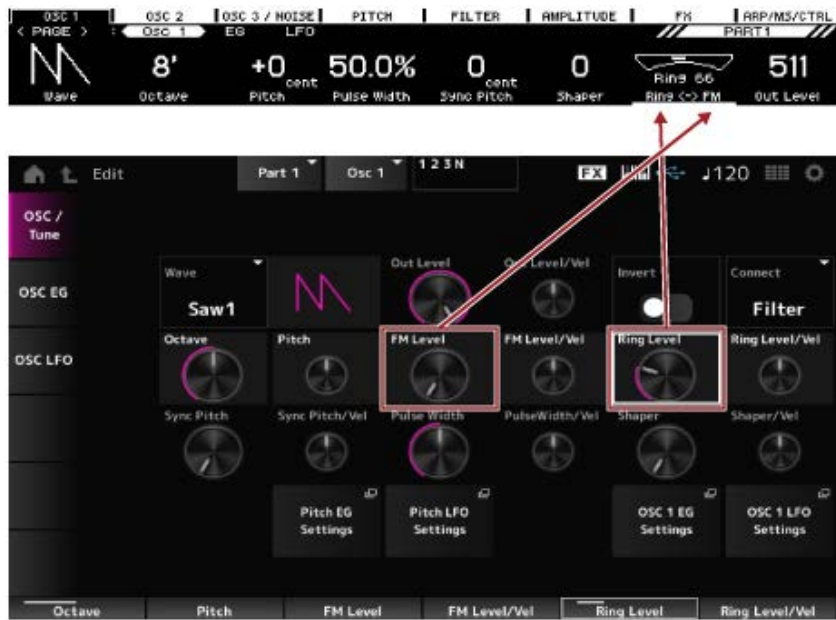


	표시등	설명
1	편집 중인 항목	서브 화면에서 빠른 편집을 사용하여 편집 중인 항목(예: 퍼포먼스 또는 파트)을 표시합니다.
2	탭	편집 중인 항목의 파라미터를 표시합니다. 탭 선택 버튼을 사용하여 탭을 변경합니다.
3	페이지	탭의 페이지를 표시합니다. 탭 PAGE 버튼을 사용하여 탭을 변경합니다.
4	파라미터 영역	값, 스위치 및 파라미터 이름을 표시합니다. 노브 1~8을 사용하여 설정을 변경합니다.

#### • Ring↔FM 파라미터

서브 화면에 표시된 AN-X Part Edit의 Ring↔FM 파라미터는 메인 화면에 나타나는 Ring Level 및 FM Level 파라미터에 해당됩니다.

노브를 움직이면 이러한 모듈레이션의 비율을 변경할 수 있습니다.





## Performance 화면

Performance 화면에서 건반 연주 또는 퍼포먼스 설정 변경을 위한 퍼포먼스를 선택하여 퍼포먼스를 사용자 지정할 수 있습니다.

### 목차

**흡**

**Motion Control**

**Super Knob**

**Knob Auto**

**Super Knob Motion Sequence Edit**

**User Curve Edit**

**Mixing**

**Scene**

**Play/Rec**

**Pattern**

**Pattern Edit 화면**

**Overview**

**Note**

**Quantize**

**Velocity**

**Gate Time**

**Cresc. (Crescendo)**

**Transpose**

**Roll**

**Track**

**Copy/Exchange**

**Mix**

**Append**

**Split**

**Clear**

**Divide Drum Tr**

**Song/Event**

**Get Phrase**

**Put Phrase**

Erase Event

User Arp

Play FX

Chain

Song

Put Track to Arpeggio

Audio

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

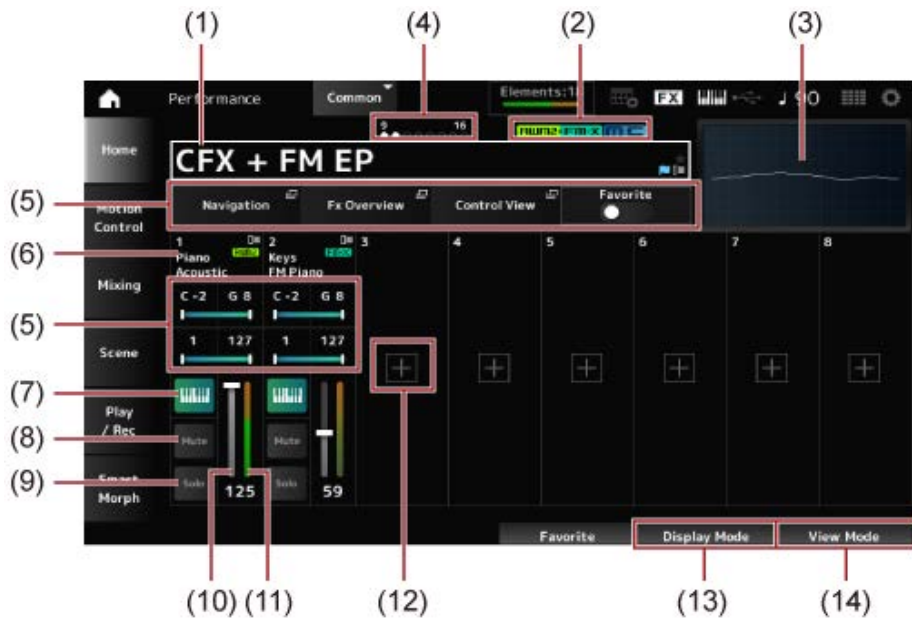
Job

작업



작업

- [PERFORMANCE] 버튼 누르기
- 🏠 (Home) 아이콘 탭하기



- (1) 퍼포먼스 이름  
선택한 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.  
이름을 탭하면 *Category Search*, *Edit* 및 *Property*에 대한 컨텍스트 메뉴를 불러올 수 있습니다.  
다음 플래그를 사용하여 퍼포먼스 상태를 확인할 수 있습니다.







- 즐겨찾는 플래그(★)

Favorite 스위치를 켜면 별 모양이 나타납니다. *Performance Category Search* 화면에도 동일한 별 모양이 나타납니다.

• 편집 플래그(  )

퍼포먼스의 파라미터를 변경하면 파란색 플래그가 나타납니다. [STORE] 버튼을 사용하여 설정을 저장하면 편집 플래그가 꺼집니다.

- (2) 퍼포먼스 속성  
퍼포먼스 속성이 표시됩니다.

속성	설명
	AWM2 사운드 엔진을 사용하는 퍼포먼스
 (1가지 색상)	FM-X 사운드 엔진을 사용하는 퍼포먼스
 (2가지 색상)	Smart Morph 정보가 포함된 FM-X 파트를 사용하는 퍼포먼스
	AN-X 사운드 엔진을 사용하는 퍼포먼스
	모션 컨트롤이 내장된 퍼포먼스
	<i>Seamless Sound Switching</i> 을 지원하는 퍼포먼스

\* 다중 사운드 엔진 형식이 조합된 퍼포먼스는 “+” 기호로 표시됩니다.

- (3) 오실로스코프  
*Main L&R* 출력의 파형을 표시합니다.
- (4) 파트 표시등  
*Performance Name* 또는 파트 1~8에 커서가 놓여 있으면 파트 9~16의 상태가 표시됩니다.  
파트 9~16에 커서가 놓여 있으면 파트 1~8의 상태가 표시됩니다.  
파트 9~16을 사용하지 않으면 아무 것도 표시되지 않습니다.
- (5) 다양한 파라미터를 확인할 수 있는 보기 영역  
*Display Mode*에 따라 다양한 파라미터가 이 보기 영역에 표시됩니다.
- (6) 파트 이름  
파트 형식 및 카테고리 또는 파트 이름이 표시됩니다.  
파트 이름을 탭하면 *Category Search*, *Edit*, *Copy* 및 *Property*에 대한 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.  
파트 1 이외의 다른 파트를 선택할 때 음향이 이미 해당 파트에 설정된 상태이면 *Category Search*, *Edit*, *Copy* 및 *Delete*에 대한 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.  
[+] 기호를 탭해 파트를 추가합니다.
- (7) 건반 컨트롤 스위치  
건반 컨트롤은 건반에서 연주할 파트를 선택할 때 사용됩니다.  
건반 컨트롤이 커짐으로 설정되면 파트가 *Common*으로 설정되거나 해당 파트의 건반 컨트롤이 커짐으로 설정된 경우 건반 컨트롤이 커짐으로 설정된 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.  
건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 경우 해당 파트를 선택할 때에만 건반에서 연주할 수 있습니다.  
**설정:** 꺼짐, 커짐
- (8) 파트 음소거  
파트 음소거를 켜거나 끕니다.  
**설정:** 꺼짐, 커짐

- (9) 파트 솔로  
파트 솔로를 켜거나 끕니다.  
설정: 꺼짐, 켜짐
- (10) 파트 음량  
파트의 음량을 설정합니다.  
설정: 0~127
- (11) 파트 레벨 미터  
파트의 오디오 출력 레벨을 표시합니다.
- (12) [+] (추가)  
[+]를 탭하면 *Part Category Search* 화면 또는 *Performance Merge* 화면이 열려 퍼포먼스에 파트를 추가할 수 있습니다.
- (13) [Display Mode 전환](#)
- (14) [View Mode 전환](#)

## Display Mode 전환 ★

*Display Mode*를 변경하면 *Home* 화면의 보기 영역에 다양한 파라미터가 표시됩니다. 해당 화면 노브를 움직이면 다른 *Display Mode*를 선택할 수 있습니다.

### ■ Range



### **Navigation**

*Navigation* 화면을 엽니다.

### **Fx Overview**

*Fx Overview* 화면을 엽니다.

### **Control View**

*Control View* 화면을 엽니다.

### **Favorite**

*Favorite* 스위치를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## 음 한도

파트의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

지정된 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위에서 음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

## 세기 한도

파트의 세기 범위를 설정합니다.

설정: 1~127

## ■ FX/Pan



### **Var Return**

변주 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Rev Return**

리버브 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan**

선택한 퍼포먼스의 팬을 설정합니다.

설정: L63~C~R63

### **Volume**

선택한 퍼포먼스의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Var (Part Variation Send)**

파트 변주 이펙트로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Rev (Part Reverb Send)**

파트 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다.



설정: 0~127

### **Dry (Part Dry Level)**

파트의 dry 레벨(또는 시스템 이펙트로 처리되지 않은 신호의 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan (Part Pan)**

파트의 (스테레오 필드 내) 팬 위치를 설정합니다.

설정: L63~C~R63

## ■ Arp/MS/Porta



### **Arp Select**

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **MS Select**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **Portamento Switch**

Portamento Part Sw가 켜짐으로 설정된 파트의 포르타멘토를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 스위치는 상단 패널의 [PORTAMENTO] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Portamento Time**

포르타멘토의 피치 이동에 대한 시간 길이(또는 속도)를 설정합니다.

이 파라미터는 파트 Portamento time의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)**

파트의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

아르페지오와 아르페지오 홀드 모두 켜짐으로 설정된 경우, "Arp Hold On"으로 표시됩니다. 아르페지

오가 켜짐으로 설정된 경우, [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 화면의 *Arp On/Off* 버튼을 탭하면 *Arp Hold* 를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)**

파트의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Prt On/Off (Portamento Part Switch)**

파트의 포르타멘토를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Time (Portamento Part Time)**

파트의 포르타멘토에 대한 피치 이동의 시간 길이를 설정합니다.

설정: 0~127

## ■ Mode/Transpose



### **MIDI I/O Ch.**

*Part Common* 및 건반 컨트롤 스위치가 켜짐으로 설정된 *Part*의 입력 및 출력에 대한 MIDI 채널을 설정합니다.

설정: Ch1~Ch16

### **Octave Shift (Keyboard Octave Shift)**

건반 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

이 파라미터는 상단 패널의 OCTAVE 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: -3~+3

### **Transpose (Keyboard Transpose)**

건반 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -11semi~+11semi

주

C-2와 G8 사이의 피치 범위(본 악기에서 연주할 수 있는 범위)를 벗어난 음은 한 옥타브 높게(또는 낮게) 들립니다.

### Int/Ext (Part Mode)

건반 연주에 맞게 내부 톤 제너레이터(Int) 또는 외부 사운드 모듈(Ext)을 설정합니다.

설정: Int, Ext

### Ch (Tx/Rx Ch)

Part Mode를 Internal로 설정하고 건반 컨트롤 스위치를 꺼짐으로 설정한 경우, 영역의 MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

설정: Ch1~Ch16, 꺼짐

### Ch (Transmit Ch)

Part Mode를 External로 설정한 경우, 영역의 MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

설정: Ch1~Ch16

### Oct (Zone Octave)

영역 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

설정: -3~+0(표준)~+3(단위: 옥타브)

### Trans (Zone Transpose)

영역 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -11~+0(표준)~+11

## ■ Filter



### Cutoff (Cutoff Frequency)

필터의 차단 주파수를 설정하여 음향을 변경합니다.

로우 패스 필터를 선택한 경우 큰 값을 설정하면 더욱 밝은 느낌의 음향을, 작은 값을 설정하면 더욱 어두운 느낌의 음향을 생성할 수 있습니다.

이 파라미터는 파트에 대한 필터 차단 주파수의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### Resonance

차단 주파수 근처의 신호 레벨을 조절하여 음향에 특성을 더합니다.

이 파라미터는 파트의 필터 공명의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG Depth**

FEG에 따른 차단 주파수 변경 범위를 설정합니다.

이 파라미터는 *Part FEG Depth*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Cut (Part Cutoff Frequency)**

필터의 차단 주파수를 설정하여 음향을 변경합니다. 로우 패스 필터를 선택한 경우 이 파라미터에 큰 값을 설정하면 더욱 밝은 느낌의 음향을, 작은 값을 설정하면 더욱 어두운 느낌의 음향을 생성할 수 있습니다.

이 파라미터는 *Filter Type* 화면에서 설정한 필터 차단 주파수의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Res (Part Resonance)**

차단 주파수 근처의 신호 레벨을 조정하여 음향에 특별한 톤 변화를 더합니다.

이 파라미터는 *Filter Type* 화면에서 설정한 필터 공명의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG (Part FEG Depth)**

*Filter Type* 화면의 *Filter EG* 설정으로 제어되는 차단 주파수 변화 범위를 설정합니다.

0으로 설정된 경우 *Filter Type* 화면의 설정이 그대로 사용됩니다.

설정: -64~+63

## **View Mode 변경**



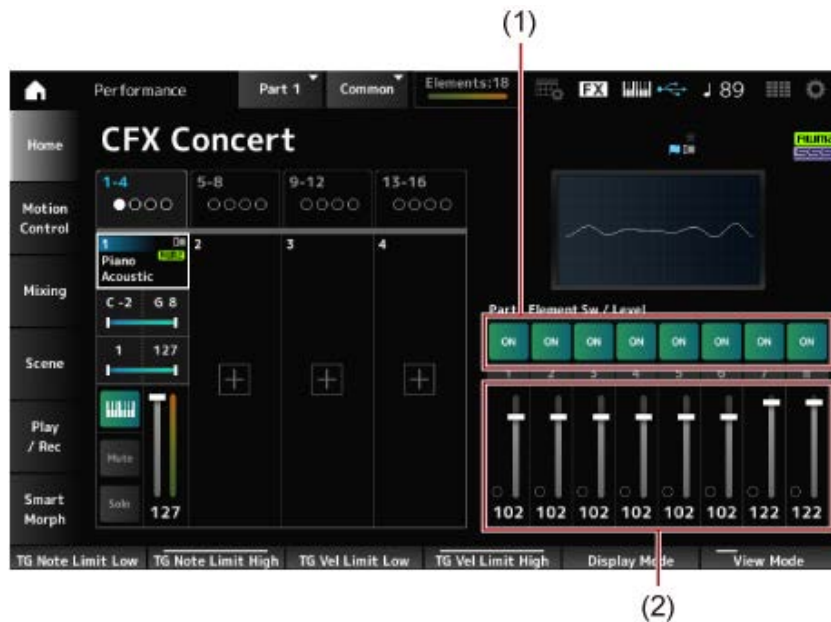
*View Mode*를 사용하여 *Home* 화면에서 자세한 내용을 살펴볼 수 있습니다.

해당 화면 노브를 움직이면 다른 *View Mode*를 선택할 수 있습니다.

*Performance Name*에 커서가 놓여 있을 때 [PERFORMANCE] 버튼을 누르면 보기 모드를 변경할 수 있습니다.

### **■ Element Sw/Level**

*View Mode*가 *Part Info*로 설정되고 현재 파트가 일반 파트(AWM2)일 때 표시됩니다.



- (1) Element Sw(요소 스위치)
- (2) 요소 레벨

### Element Sw (Element Switch)

요소를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Element Level

요소의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### ■ Drum Key

View Mode가 Part Info로 설정되고 현재 파트가 드럼 파트일 때 표시됩니다.



### Drum Key Level

드럼 키의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### ■ Algorithm

View Mode가 Part Info로 설정되고 현재 파트가 일반 파트(FM-X)일 때 표시됩니다.



### Algorithm (Algorithm Number)

알고리즘을 변경합니다.

알고리즘 이미지를 탭하면 *Algorithm Search* 화면이 표시됩니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

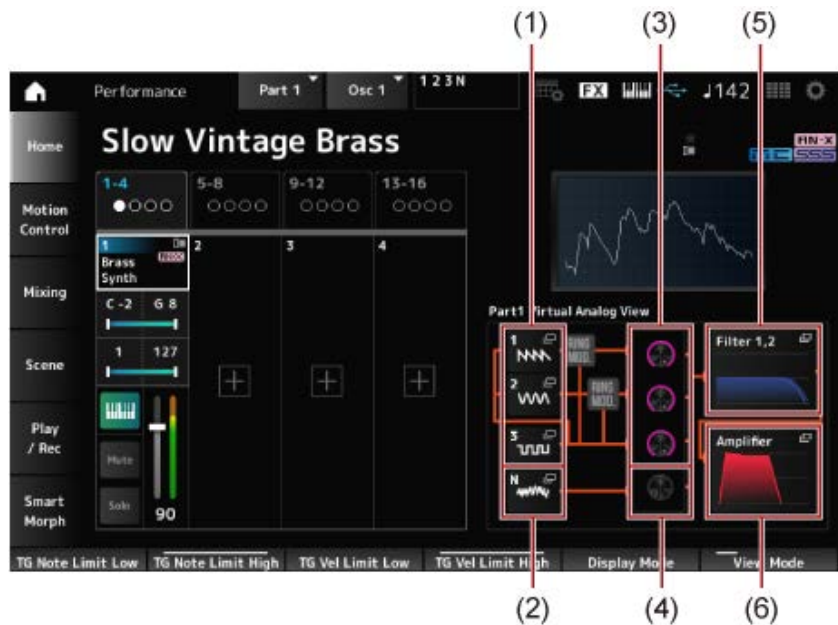
### Feedback (Feedback Level)

피드백 레벨을 설정합니다.

설정: 0~7

### Virtual Analog

*View Mode*가 *Part Info*로 설정되고 현재 파트가 일반 파트(AN-X)일 때 표시됩니다.



- (1) 1–3 (Oscillator 1–3)
- (2) N (Noise)
- (3) Oscillator Level
- (4) Noise Level
- (5) Filter 1, 2
- (6) Amplifier

오실레이터 레벨

오실레이터의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

### 노이즈 레벨

노이즈 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

### 1-3 (Oscillator 1-3)

파트 편집(AN-X)에 사용되는 OSC/Tune 화면을 엽니다.

### N (Noise)

파트 편집(AN-X)에 사용되는 Noise 화면을 엽니다.

### Filter 1, 2

파트 편집(AN-X)에 사용되는 Filter Type 화면을 엽니다.

### Amplifier

파트 편집(AN-X)에 사용되는 Amp EG 화면을 엽니다.

## ■ Smart Morph

View Mode가 Smart Morph로 설정될 때 표시됩니다.

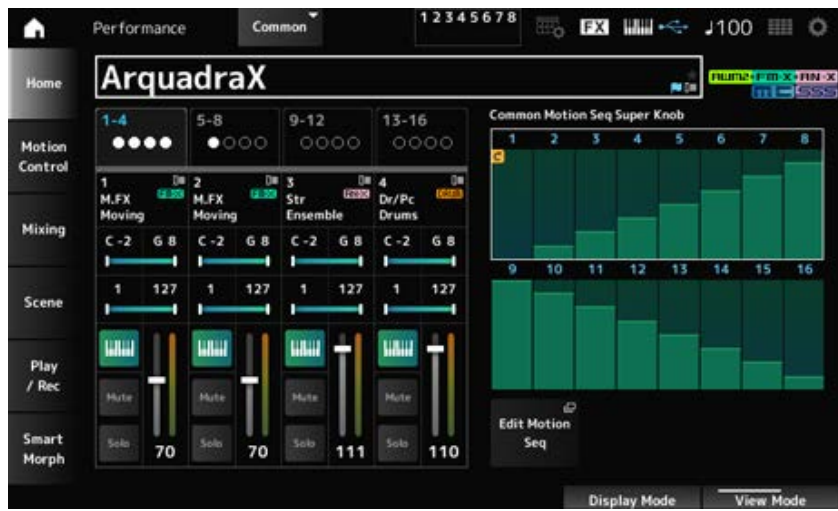
Smart Morph 정보가 없을 때에는 맵이 표시되지 않습니다.



## ■ Motion Seq

View Mode가 Motion Seq로 설정될 때 표시됩니다.

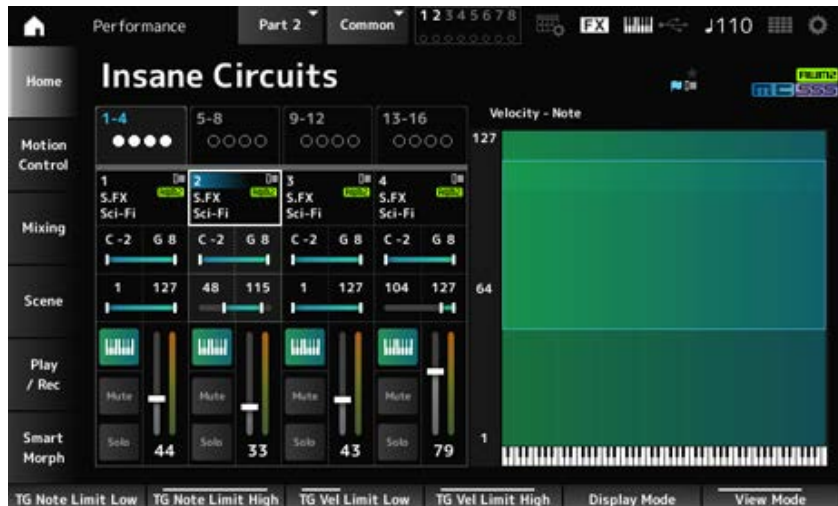
현재 파트의 View Lane에 설정된 레인을 표시합니다.



■ **Velocity—Note**

View Mode가 Velocity—Note로 설정될 때 표시됩니다.

이 파라미터는 다수의 파트를 사용하는 경우 세기 분리를 설정할 때 편리합니다.



■ **Part—Note**

View Mode가 Part—Note 또는 Part Info로 설정되고 현재 파트가 Common일 때 표시됩니다.



**Motion Control**



Motion Control 화면에서 전체 퍼포먼스에 적용되는 모션 컨트롤을 설정할 수 있습니다.



Super Knob 화면에서 슈퍼 노브를 제어할 때 사용되는 값을 설정할 수 있습니다.  
슈퍼 노브와 각 지정 가능 노브를 서로 연결할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Motion Control → Super Knob



- (1) Super Knob Link
- (2) Assignable Knob 1-8 Value
- (3) Assignable Knob 1-8 Value Left
- (4) Assignable Knob 1-8 Value Mid
- (5) Assignable Knob 1-8 Value Right

### MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.  
이 스위치는 상단 패널의 [MSEQ ON/OFF] 버튼과 연결되어 있습니다.  
설정: 꺼짐, 켜짐

### Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

슈퍼 노브의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.  
설정: 꺼짐, 켜짐

### LED Pattern

슈퍼 노브의 점등 패턴을 설정합니다.

설정: *Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10*

### **Super Knob (Super Knob Value)**

수퍼 노브 값을 설정합니다.

설정: 0~1023

### **Mid Position**

수퍼 노브의 *Mid* 값을 설정합니다.

설정: *Off, 1~1022*

### **Edit Super Knob**

수퍼 노브로 제어되는 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Common Edit Control Assign* 화면을 엽니다.

### **Super Knob Link**

해당 노브를 설정하여 수퍼 노브와 연결합니다.

이러한 스위치를 꺼짐으로 설정하면 수퍼 노브 작업을 실시해도 노브 파라미터에 영향을 미치지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Assignable Knob 1~8 Value**

지정 가능 노브(노브 1~8)의 현재값을 설정합니다.

설정: 0~1023

### **Assignable Knob 1~8 Value Left**

*Super Knob Value*가 0으로 설정된 경우(또는 수퍼 노브를 왼쪽 끝까지 돌린 경우) 지정 가능 노브(노브 1~8)의 값을 표시합니다.

설정: 0~1023

### **Assignable Knob 1~8 Value Mid**

수퍼 노브 값이 *Mid Position*으로 설정된 경우 지정 가능 노브(노브 1~8)의 값을 표시합니다.

*Mid Position*이 *Off*인 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~1023

### **Assignable Knob 1~8 Value Right**

*Super Knob Value*가 1023으로 설정된 경우(또는 수퍼 노브를 오른쪽 끝까지 돌린 경우) 지정 가능 노브(노브 1~8)의 값을 표시합니다.

설정: 0~1023

### **주**

왼쪽 값은 작게, 오른쪽 값은 크게 설정하면 노브 1~8이 수퍼 노브와 동일한 방향으로 움직입니다.

오른쪽 값은 작게, 왼쪽 값은 크게 설정하면 노브 1~8이 수퍼 노브와 반대 방향으로 움직입니다.

Knob Auto 화면에서 Super Knob (Super Knob Motion Sequencer)에 대한 모션 시퀀서를 설정할 수 있습니다.

모션 시퀀서를 설정하여 슈퍼 노브 값을 자동으로 제어합니다.

슈퍼 노브에는 1개의 레인만 사용할 수 있습니다.

### 주

동시에 최대 8개의 레인을 해당 퍼포먼스 전체에 사용할 수 있습니다. 슈퍼 노브로 설정된 레인은 여기 언급된 8개에 포함되지 않습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Motion Control → Knob Auto



### **Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 스위치는 상단 패널의 [MSEQ ON/OFF] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)**

슈퍼 노브 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)**

수퍼 노브 작업의 영향을 받을 노브를 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)**

[MSEQ TRIGGER] 버튼에서 신호를 수신하도록 설정합니다.

켜짐으로 설정된 경우 [MSEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때까지 모션 시퀀스가 재생되지 않습니다.

설정: 꺼짐, On

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 형식 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)**

시퀀스 단계값의 변화 무작위를 설정합니다.

설정: 0~127

### **Edit Sequence**

Motion Sequence 화면을 엽니다.

## ■ Sync/Speed 탭

### **Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)**

수퍼 노브 모션 시퀀스 재생 속도 및 타이밍을 선택합니다.

설정: Off, Tempo, Beat

**Off:** 수퍼 노브 모션 시퀀서만 재생합니다.

**Tempo:** 퍼포먼스 템포로 재생합니다.

**Beat:** 박자에 맞춰 재생합니다.

## ● Sync를 Off로 설정한 경우

### **Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)**

모션 시퀀스의 재생 속도를 설정합니다.

Super Knob Motion Sequencer Sync를 Off로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Delay Time (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Fade In Time (Super Knob Motion Seq Lane Fade In Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스의 최대 진폭에 도달할 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

## ● Sync를 Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우

### **Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)**

수퍼 노브 모션 시퀀서 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.  
*Super Knob Motion Sequencer Sync*를 *Off* 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

**설정:** 50%~6400%, *Common*

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

**Common:** Common Edit에서 설정된 *Unit Multiply* 값이 적용됩니다.

### **Delay Steps (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)**

*Sync*를 *Off* 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

**설정:** 0~32

### **Fade In Steps (Super Knob Motion Seq Lane Fade In Step Length)**

*Sync*를 *Off* 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스의 최대 진폭에 도달할 시간을 설정합니다.

**설정:** 0~32

### **Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)**

모션 시퀀스 재생에 사용되는 세기 범위를 설정합니다.

**설정:** 1~127

## ■ Loop/Length 탭

### **Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)**

아무 건반이나 누르면 모션 시퀀스 재생을 재설정합니다.

*Trigger*가 *On*인 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** *Off*, *Each-On*, *1st-On*

**Each-On:** 음을 연주할 때마다 처음부터 재생이 시작됩니다.

**1st-On:** 음을 연주할 때 시퀀스가 첫 번째 음에서 재설정되며 처음부터 재생이 시작됩니다. 첫 번째 음이 유지되는 동안 두 번째 또는 이후 음이 연주되는 경우, 또 다른 첫 번째 음이 연주될 때까지 시퀀스가 재설정되지 않습니다.

### **Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)**

모션 시퀀스를 루프 재생(반복) 또는 단일 재생으로 설정합니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)**

모션 시퀀스 루프 재생 시작 지점을 지정합니다.

**설정:** 1~16(*Length* 설정 미만이어야 함)

### **Length (Super Knob Motion Sequence Length)**

모션 시퀀스 길이를 설정합니다.

**설정:** 1~16(*Loop Start* 설정을 초과해야 함)

### **MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)**

모션 시퀀스의 단계 길이를 (음 값으로) 설정합니다.

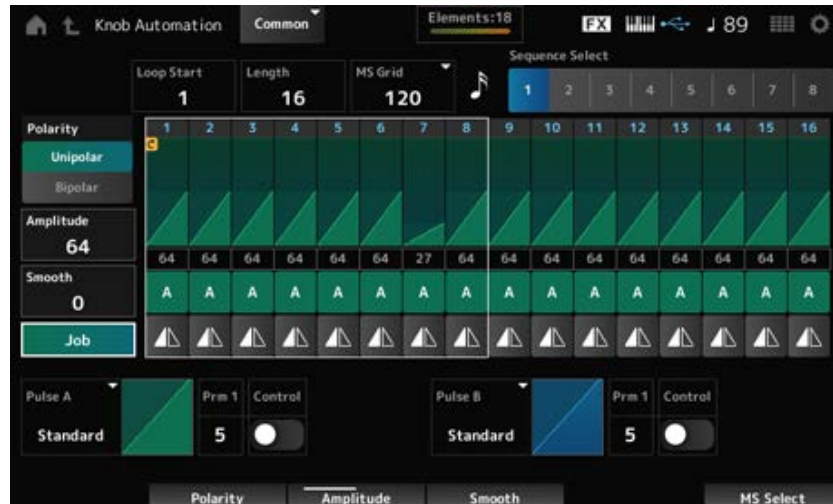
설정: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## Super Knob Motion Sequence Edit



수퍼 노브 모션 시퀀서의 설정 화면입니다.

최대 16단계로 구성된 시퀀서를 생성할 수 있습니다.



### Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

모션 시퀀스 루프 재생 시작 지점을 지정합니다.

설정: 1~16(Length 설정 미만이어야 함)

### Length (Super Knob Motion Sequence Length)

모션 시퀀스 길이를 설정합니다.

설정: 1~16(Loop Start 설정을 초과해야 함)

### MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

모션 시퀀스의 단계 길이를 (음 값으로) 설정합니다.

설정: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

모션 시퀀스 형식 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

모션 시퀀스의 극성을 설정합니다.

설정: Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** 파라미터를 변경할 때 양의 값만 사용됩니다.

**Bipolar:** 파라미터를 변경할 때 양의 값과 음의 값 모두 사용됩니다.

### Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

모션 시퀀스의 변화도를 설정합니다.

설정: 0~127

### **Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)**

시간 경과에 따른 모션 시퀀스 변화의 부드러움을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Job**

다양한 작업을 표시합니다.

### **Super Knob Motion Sequence Step Value**

모션 시퀀스의 각 단계에 대한 값을 설정합니다.

컨트롤 슬라이더 1~8을 사용하여 단계 1~8 및 단계 9~16의 값을 변경합니다.

설정: 0~127

### **Super Knob Motion Sequence Step Type**

모션 시퀀스에 존재하는 각 단계의 형식 및 방향을 설정합니다.

설정: A, B, Reverse A, Reverse B

### **Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)**

Pulse A 및 Pulse B에 대한 파라미터 변화 곡선을 선택합니다.

Super Knob Motion Sequence Step Type을 사용하여 각 단계에 어떤 곡선 형식을 사용할지 선택합니다.

수직축은 시간을 의미하며, 수평축은 단계값을 의미합니다.

설정: (프리셋 बैं크를 선택한 경우) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*  
(유저 बैं크를 선택한 경우) *User 1–32*  
(라이브러리 파일을 불러온 경우) *Library 1–16*에 사용되는 곡선

### **Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 조정합니다.

곡선 형식에 따라서는 이 설정을 이용하지 못할 수 있습니다. 또한, 파라미터 값에 대한 범위도 곡선 형식에 따라 달라집니다.

### **Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

모션 시퀀스 단계 곡선 형태를 제어할 때 노브의 사용을 활성화하거나 비활성화합니다.

MS FX가 켜짐으로 설정된 경우에만 표시됩니다. 곡선 형식에 따라서는 이 설정을 이용하지 못할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Store Sequence**

편집된 모션 시퀀스를 저장합니다.

### **Load Sequence**

모션 시퀀스를 불러옵니다.

## Copy Sequence

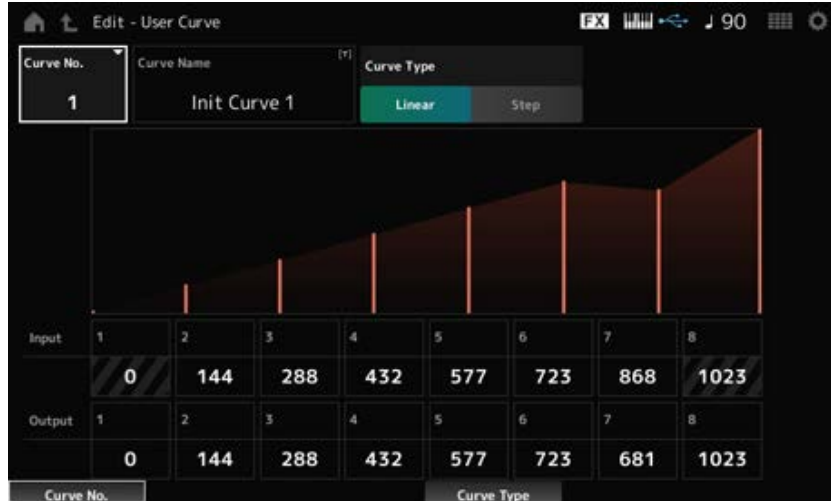
모션 시퀀스를 복사합니다.

## User Curve Edit



User Curve 설정 화면입니다.

8점 선형 곡선 또는 8단계 곡선을 생성할 수 있습니다.



### Curve No. (Curve Number)

현재 곡선 번호를 나타냅니다.

설정: 1~32

### Curve Name

새 이름으로 편집 중인 곡선을 저장할 수 있습니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### Curve Type

곡선 형식을 설정합니다.

설정: *Linear*, *Step*

### Input

곡선의 입력 레벨을 설정합니다.

*Input 1*이 0으로 고정됩니다.

*Curve Type*을 *Linear*로 설정한 경우 *Input 8*이 값 1023으로 고정됩니다.

설정: 0~1023

### Output

곡선의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: 0~1023

## Mixing



*Mixing* 화면에서 각 파트의 음량을 조정하여 믹스를 변경한 후 이펙트를 설정할 수 있습니다.

*Mixing* 화면의 설정은 퍼포먼스에 저장됩니다.





**Part 1-16 (Part 1-16 Switch)**

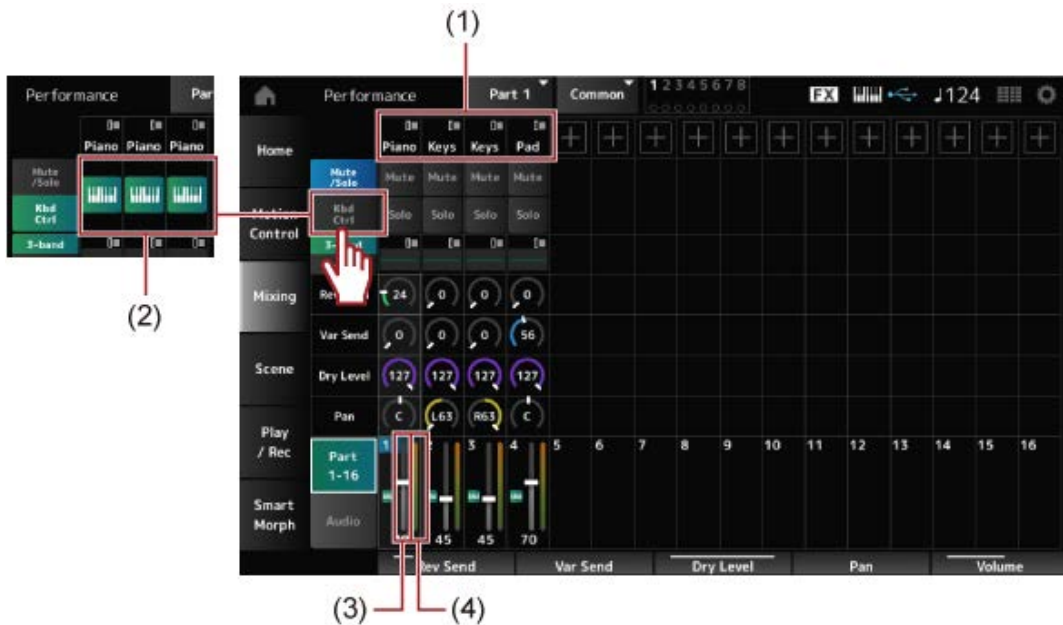
**Audio (Audio Switch)**

보기를 변경합니다.

설정: Part 1-16, Audio (Part 1-8, Audio part, Master)

■ **Part 1-16** 보기를 선택한 경우

파트 1~16의 믹스를 설정합니다.



- (1) *Part Category*
- (2) *Keyboard Control*
- (3) *Volume*
- (4) *Part Level Meter*

**Part Category**

선택한 파트의 메인 카테고리가 표시됩니다.

이름을 탭하면 *Category Search*, *Edit* 및 *Property*에 대한 컨텍스트 메뉴를 불러올 수 있습니다.

파트 1 이외의 다른 파트를 선택할 때 음향이 이미 해당 파트에 설정된 상태이면 *Category Search*, *Edit*, *Copy* 및 *Delete*에 대한 콘텍스트 메뉴가 나타납니다.

[+] 기호를 탭해 파트를 추가합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Mute/Solo Switch**

#### **Kbd Ctrl Switch**

*Mute/Solo* 보기와 *Keyboard Control* 보기를 서로 전환합니다.

#### **Mute (Part Mute)**

#### **Solo (Part Solo)**

파트의 음소거 및 솔로를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Keyboard Control**

건반 컨트롤을 켜거나 끕니다.

파트 9~16의 경우 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정되지 않으므로 버튼이 표시되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **3-band (3-band EQ Switch)**

#### **2-band (2-band EQ Switch)**

파트 1~16의 *2-band EQ* 보기와 *3-band EQ* 보기를 서로 전환합니다.

설정: *3-band*, *2-band*

### **EQ (Equalizer)**

*3-band* 보기 또는 *2-band* 보기에서 EQ 설정을 표시합니다.

영역을 탭하면 파트 EQ의 콘텍스트 메뉴가 표시됩니다.

### **Rev Send (Reverb Send)**

파트 1~16에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

파트 1~16에서 변주 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Dry Level**

파트 1~16의 *dry* 레벨(또는 시스템 이펙트로 처리되지 않은 신호의 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan**

파트 1~16의 (스테레오 필드 내) 팬 위치를 설정합니다.

설정: L63~C~R63

### **Volume**

파트 1~16의 음량을 설정합니다.

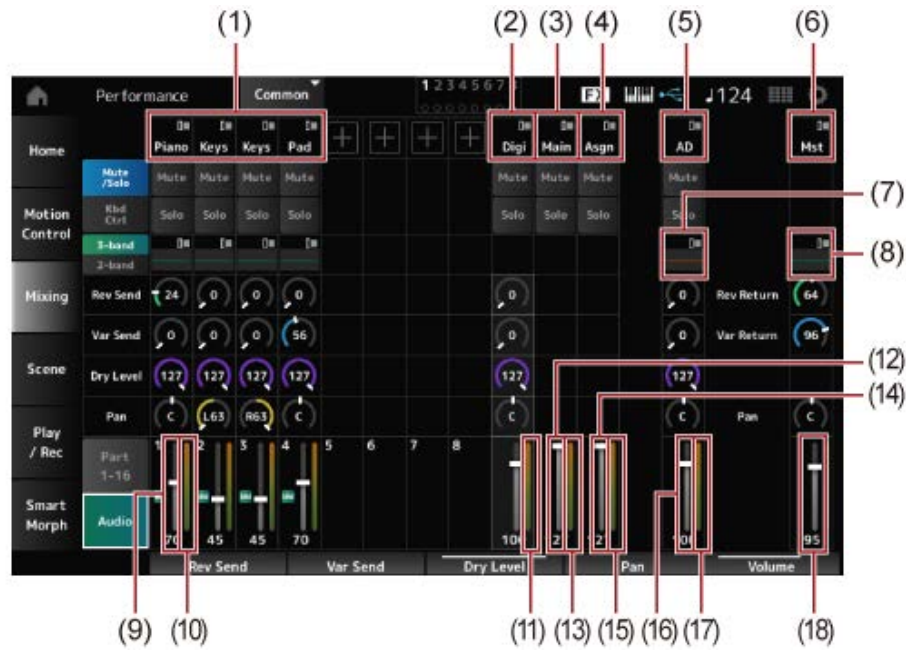
설정: 0~127

### Part Level Meter

파트 1~16의 레벨을 표시합니다.

### ■ Audio 보기를 선택한 경우

오디오 파트의 믹스를 설정합니다.



- (1) Part Category
- (2) Digi (Digital Part)
- (3) Main (USB Main Part)
- (4) Asgn (USB Assign Part)
- (5) AD (A/D Part)
- (6) Mst (Master)
- (7) A/D Part EQ
- (8) Master EQ
- (9) Digital Part Volume
- (10) Part Level Meter
- (11) Digi (Digital Part Level Meter)
- (12) USB Main Monitor Volume
- (13) Main (Main L&R Level Meter)
- (14) USB Assign Monitor Volume
- (15) Asgn (Assign L&R Level Meter)
- (16) A/D Part Volume
- (17) AD (A/D Part Level Meter)
- (18) Performance Volume

### Part Category

선택한 파트의 메인 카테고리가 표시됩니다.

이름을 탭하면 *Category Search*, *Edit* 및 *Property*에 대한 컨텍스트 메뉴를 불러올 수 있습니다.

파트 1 이외의 다른 파트를 선택할 때 음향이 이미 해당 파트에 설정된 상태이면 *Category Search*,

*Edit*, *Copy* 및 *Delete*에 대한 컨텍스트 메뉴가 나타납니다.

[+] 기호를 탭해 파트를 추가합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

***Digi (Digital Part)***

***Main (USB Main Part)***

***Asgn (USB Assign Part)***

***AD (A/D Part)***

***Mst (Master)***

이름을 탭하면 *Edit*의 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

***Mute/Solo Switch***

***Kbd Ctrl Switch***

*Mute/Solo* 보기와 *Keyboard Control* 보기를 서로 전환합니다.

***Mute (Part Mute)***

***Solo (Part Solo)***

파트의 음소거 및 솔로를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

***A/D Part EQ***

영역을 탭하면 파트 EQ의 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

***Digital Part Reverb Send***

***A/D Part Reverb Send***

디지털 파트 또는 A/D 파트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

***Digital Part Variation Send***

***A/D Part Variation Send***

디지털 파트 또는 A/D 파트에서 변주 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

***Digital Part Dry Level***

***A/D Part Dry Level***

디지털 파트 또는 A/D 파트의 dry 레벨(또는 시스템 이펙트가 없는 신호의 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

***Digital Part Pan***

***A/D Part Pan***

디지털 파트 또는 A/D 파트의 팬(음장에 위치)을 설정합니다.

설정: L63~C~R63

***Digital Part Volume***

***A/D Part Volume***

### **USB Main Monitor Volume**

### **USB Assign Monitor Volume**

오디오 파트의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Master EQ**

5대역 파라메트릭 EQ를 표시합니다.

이름을 탭하면 *Master EQ Edit*의 콘텍스트 메뉴가 표시됩니다.

### **Rev Return (Reverb Return)**

### **Var Return (Variation Return)**

리버브 또는 변주 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Rev Send (Reverb Send)**

리버브 이펙트로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

변주 이펙트로 전송되는 신호의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan (Performance Pan)**

퍼포먼스의 팬(음장에 위치)을 설정합니다.

이 파라미터 값은 각 파트에 대해 팬 설정을 오프셋합니다.

설정: L63~C~R63

### **Performance Volume**

퍼포먼스 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Part Level Meter**

### **Digi (Digital Part Level Meter)**

### **Main (Main L&R Level Meter)**

### **Asgn (Assign L&R Level Meter)**

### **AD (A/D Part Level Meter)**

파트 1~8 및 오디오 파트의 레벨을 표시합니다.

## **Scene**



*Scene* 화면에서 아르페지오 형식, 모션 시퀀스 형식 및 파트 파라미터의 설정을 각 SCENE 버튼으로 등록할 수 있습니다.

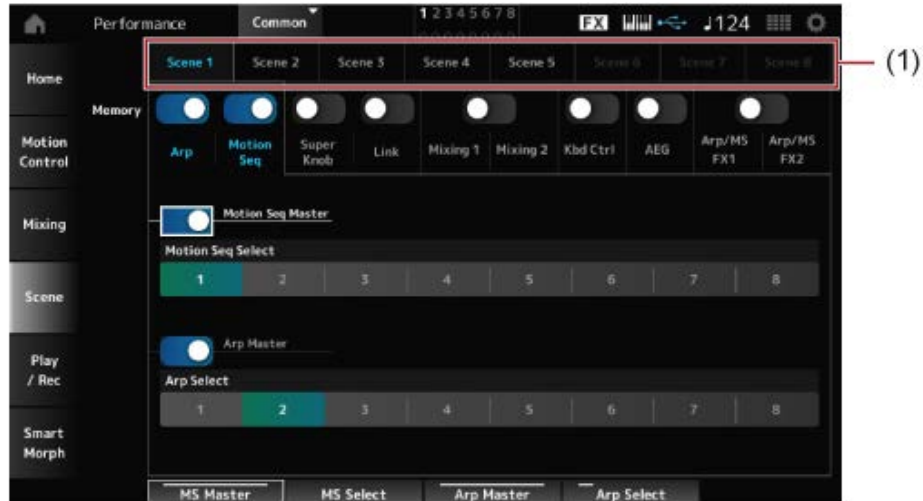
이 화면에서 해당 *Memory (Memory Switch)*를 켜짐으로 설정하고 원하는 파라미터 값을 편집하면 Scene에 설정을 저장할 수 있습니다.

## 주

Scene 기능은 Scene 이외의 다른 화면에서 설정할 수 있습니다. 해당 노브 및 슬라이더를 움직인 후 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 동시에 원하는 SCENE 버튼을 눌러 설정을 등록하면 지정된 Scene 파라미터를 변경할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Scene



(1) Scene Select

### Scene Select

Scene 탭을 선택하여 설정을 등록합니다.

Scene1~Scene8 탭은 상단 패널의 SCENE 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 1~8

### Memory (Memory Switch)

각 파라미터 값(예: 아르페지오, 모션 시퀀서, 슈퍼 노브, 슈퍼 노브 링크, 믹싱, 건반 컨트롤, 진폭 EG 및 Arp/MS FX)을 선택하여 Scene에 등록합니다.

이러한 스위치가 꺼짐으로 설정된 경우 해당 탭을 선택해도 파라미터 값은 화면에 표시되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Part 1-16 / Common

Part 1-16과 Common 간 보기를 전환합니다.

이러한 보기는 Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 및 Arp/MS FX2 탭에서 이용할 수 있습니다.

### Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Offset을 꺼짐으로 설정하면 작은 값 단위를 사용하여 Scene 파라미터 중 일부를 설정합니다.

Mixing 1, Mixing 2 및 AEG 탭에 표시됩니다.

설정: 꺼짐(Absolute), 켜짐(Offset)

### ■ Arp 및 Motion Seq의 Memory Switches를 켜짐으로 설정한 경우

#### Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Motion Seq Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **Arp Master (Arpeggio Master Switch)**

전체 퍼포먼스의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

## ■ Super Knob 및 Link의 Memory Switches를 켜짐으로 설정한 경우



### **Super Knob (Super Knob Value)**

수퍼 노브 값을 설정합니다.

설정: 0~1023

### **Super Knob Link**

수퍼 노브와 Assignable Knobs 1~8 간 연결을 설정합니다.

이 스위치를 꺼짐으로 설정하면 수퍼 노브 작업을 실시해도 노브 파라미터에 영향을 미치지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## ■ Mixing 1 및 Mixing 2의 Memory Switches를 켜짐으로 설정한 경우



## ■ Mixing 1

*Part 1-16* 보기: *Parts 1-16*의 *Scene* 파라미터가 표시됩니다.

*Common* 보기: *Parts 1-8* 및 *Common*의 *Scene* 파라미터가 표시됩니다.

*Common* 파라미터는 전체 퍼포먼스에 적용됩니다.

### Part 1-16 보기

#### Rev Send (Reverb Send)

각 파트에 대해 리버브 전송을 설정합니다.

설정: 0~127

#### Var Send (Variation Send)

각 파트에 대해 변주 전송을 설정합니다.

설정: 0~127

#### Dry Level

각 파트에 대해 dry 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

#### Pan

각 파트에 대해 팬을 설정합니다.

설정: L63~C~R63

#### Volume (Part Volume)

각 파트에 대해 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### Common 보기

#### Rev Return (Reverb Return)

리버브 리턴을 설정합니다.

설정: 0~127

#### Var Return (Variation Return)

변주 리턴을 설정합니다.



설정: 0~127

### **Pan (Performance Pan)**

퍼포먼스에 대해 팬을 설정합니다.

설정: L63~C~R63

## ■ **Mixing 2**

### **Part 1-16 보기**

#### ● **Offset을 켜짐으로 설정한 경우**

##### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

각 파트에 대해 차단 주파수를 설정합니다.

설정: -64~+63

##### **Res (Filter Resonance/Width)**

각 파트에 대해 필터 공명 또는 필터 폭을 설정합니다.

설정: -64~+63

##### **FEG Depth**

각 파트에 대해 FEG 깊이를 설정합니다.

설정: -64~+63

#### ● **Offset을 꺼짐으로 설정한 경우**

Offset을 꺼짐으로 설정하면 Scene 파라미터를 미세 조정할 수 있습니다.

##### **Cutoff**

설정: (FM-X, AN-X): 0~1023

##### **Resonance**

설정: (FM-X): 0~127

설정: (AN-X): 0~255

##### **FEG**

설정: (AN-X): -9600~+9600

주

Smart Morph와 Scene을 모두 사용하려는 경우 Offset을 켜짐으로 설정하는 것이 좋습니다.

##### **Mute (Part Mute)**

파트의 음소거를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

##### **Volume (Part Volume)**

파트의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

## Common 보기

### Cutoff (Cutoff Frequency)

파트의 차단 주파수에 대한 오프셋 값을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Res (Filter Resonance/Width)

파트의 필터 공명 또는 필터 폭에 대한 오프셋 값을 설정합니다.

설정: -64~+63

### FEG Depth

이 파라미터는 Part FEG Depth의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

## ■ Kbd Ctrl의 Memory Switch를 켜짐으로 설정한 경우



### Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

파트의 건반 컨트롤을 켜거나 끕니다.

파트의 건반 컨트롤을 꺼짐으로 설정한 경우 건반을 연주해도 어떤 소리도 들리지 않습니다.

설정: 꺼짐(회색), 켜짐(녹색)

## ■ AEG의 Memory Switch를 켜짐으로 설정한 경우



## Part 1-16 보기

● **Offset을 커짐으로 설정한 경우**

**Attack (AEG Attack Time)**

파트의 AEG 어택 타임을 설정합니다.

설정: -64~+63

**Decay (AEG Decay Time)**

파트에 대해 AEG 감쇄 타임을 설정합니다.

설정: -64~+63

**Sustain (AEG Sustain Level)**

파트에 대해 AEG 어택 타임을 설정합니다.

설정: -64~+63

**Release (AEG Release Time)**

파트에 대해 AEG 어택 타임을 설정합니다.

설정: -64~+63

● **Offset을 꺼짐으로 설정한 경우**

Offset을 꺼짐으로 설정하면 일부 Scene 파라미터를 미세 조정할 수 있습니다.

**Attack**

설정: (AN-X): 0~255

**Decay**

설정: (AN-X): 0~255

**Sustain**

설정: (AN-X): 0~511

**Release**

설정: (AN-X): 0~255

**Common 보기**

**Attack**

파트에 대해 오프셋 값을 Attack으로 설정합니다.

설정: -64~+63

**Decay**

파트에 대해 오프셋 값을 Decay로 설정합니다.

설정: -64~+63

**Sustain**

파트에 대해 오프셋 값을 Sustain으로 설정합니다.

설정: -64~+63

## Release

파트에 대해 오프셋 값을 Release로 설정합니다.

설정: -64~+63

## ■ Arp/MS FX 1 및 Arp/MS FX 2에 대해 Memory Switches를 켜짐으로 설정한 경우



## ■ Arp/MS FX 1

### Part 1-16 보기

#### Swing

각 파트마다 아르페지오 또는 모션 시퀀스의 스윙값을 설정합니다.

설정: -120~+120

#### Unit (Part Unit Multiply)

각 파트마다 아르페지오 또는 모션 시퀀스의 Unit Multiply 값을 설정합니다.

설정: 50%~400%, Common

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

**Common:** 모든 파트에 공통된 Unit Multiply에서 설정된 값이 적용됩니다.

#### Gate Time (Arp Gate Time Rate)

각 파트에 대해 아르페지오 게이트 시간 비율을 설정합니다.

설정: 0%~200%

#### Velocity (Arp Velocity Rate)

각 파트에 대해 아르페지오 세기 비율을 설정합니다.

설정: 0%~200%

### Common 보기

#### Swing

각 파트에 대해 오프셋 값을 Swing으로 설정합니다.

설정: -120~+120

#### Unit (Common Unit Multiply)

모든 파트에 대해 *Unit Multiply*를 설정합니다.

설정: 50%~400%

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

### **Gate Time (Arp Gate Time Rate)**

각 파트에 대해 오프셋 값을 *Arpeggio Gate Time Rate*로 설정합니다.

설정: -100~+100

### **Velocity (Arp Velocity Rate)**

각 파트에 대해 오프셋 값을 *Arpeggio Velocity Rate*로 설정합니다.

설정: -100~+100

## ■ **Arp/MS FX 2**

### **Part 1-16 보기**

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude)**

각 파트에 대해 모션 시퀀서 진폭을 설정합니다.

설정: -127~+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)**

각 파트에 대해 모션 시퀀서 펄스 형태를 설정합니다.

설정: -100~+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness)**

각 파트에 대해 모션 시퀀서 부드러움을 설정합니다.

설정: -127~+127

#### **Random (Motion Sequencer Randomness)**

각 파트에 대해 모션 시퀀서 무작위를 설정합니다.

설정: 0~127

### **Common 보기**

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude)**

각 파트에 대해 오프셋 값을 *Motion Sequencer Amplitude*로 설정합니다.

설정: -127~+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)**

각 파트에 대해 오프셋 값을 *Motion Sequencer Pulse Shape*으로 설정합니다.

설정: -100~+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness)**

각 파트에 대해 오프셋 값을 *Motion Sequencer Smoothness*로 설정합니다.

설정: -127~+127

## Random (Motion Sequencer Randomness)

각 파트에 대해 오프셋 값을 Motion Sequencer Randomness로 설정합니다.

설정: -127~+127

## Play/Rec



Play/Rec 화면에서 본 악기의 내장 메모리에는 패턴 및 곡, USB 플래시 드라이브에는 오디오를 녹음한 후 해당 녹음을 재생할 수 있습니다.

## Pattern



### ■ 재생 및 재생 대기

#### 작업

- [SONG/PATTERN] 버튼 → *Pattern*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*
- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern*



(1) Link Icon

### Pattern Name

선택한 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

이름을 탭하면 Load, Rename 및 New Pattern에 대한 컨텍스트 메뉴를 확인할 수 있습니다.

Pattern Name에 커서가 놓여 있을 때 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하면 패턴을 선택할 수 있습니다.

### Link Icon

연결 아이콘은 패턴 녹음에 사용된 퍼포먼스와 선택한 퍼포먼스가 동일한 경우 표시됩니다. 그렇지 않은 경우 틀어진 연결 아이콘이 표시됩니다.

### Performance Name

선택한 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

주

퍼포먼스의 파라미터를 변경하면 파란색 플래그가 나타납니다.

### **Click Settings**

*Tempo Settings* 화면이 나타납니다.

### **Time Signature**

패턴의 미터를 표시합니다.

### **Position**

재생 및 녹음 시작 위치와 현재 재생 위치를 설정합니다.

좌측에 표시된 숫자는 소절이며 우측에 표시된 숫자는 박자 및 클릭입니다.

### **Tempo**

패턴 재생 템포를 설정합니다.

설정: 5~300

### **Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)**

편집한 패턴과 사용한 퍼포먼스 간 연결을 저장합니다.

주

퍼포먼스 파라미터를 편집한 경우 퍼포먼스도 저장해야 합니다.

### **Edit/Job**

패턴 편집 및 작업 화면을 엽니다.

### **Scene**

선택한 Scene의 이름을 표시합니다.

이 스위치는 상단 패널의 SCENE 버튼과 연결되어 있습니다.

### **Length**

선택한 Scene의 시퀀스 길이를 설정합니다.

설정: 1~256

### **Key On Start**

건반을 누를 때 녹음 또는 재생을 시작할 패턴을 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Chain**

체인 재생을 활성화/비활성화합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Undo**

*Undo*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 방금 실시한 녹음을 삭제합니다.

이 버튼은 시퀀스 설정을 변경할 때 활성화됩니다.

## Redo

Redo는 Undo를 통해 취소된 녹음을 복원합니다. 이 버튼은 Undo를 사용한 후에만 활성화됩니다.

## Part 1-8

## Part 9-16

파트 보기를 서로 전환합니다.

## ■ 녹음 대기

### 작업

- [SONG/PATTERN] 버튼 → *Pattern* → [ ● ] (녹음) 버튼
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [ ● ] (녹음) 버튼



## Time Signature

Scene의 미터를 설정합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

## Rec Quantize (Record Quantize)

퀀타이즈는 녹음한 음이 (음 값에서) 박자의 정확한 부분이 되도록 교정하는 기능입니다.

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)

## Loop

루프가 켜짐으로 설정된 경우 패턴 녹음이 계속 순환합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## 주

곡 녹음 중 [ ● ] (녹음) 버튼을 누르면 레코더가 리허설 모드로 설정되며 [ ● ] (녹음) 버튼이 잠박입니다. 리허설 모드에서는 패턴 재생이 계속되나 녹음은 잠시 일시정지되므로 연습하는 데 유용합니다. 곡 녹음 중 [ ● ] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 모드와 리허설 모드를 서로 전환합니다.

## ■ 녹음

### 작업



- [SONG/PATTERN] 버튼 → *Pattern* → [ ● ] (녹음) 버튼 → [ ▶ ] (재생) 버튼
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [ ● ] (녹음) 버튼 → [ ▶ ] (재생) 버튼



### Hold [SHIFT] + key to erase

#### Erase

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 삭제하려는 음에 해당하는 건반을 누르면 특정 음 이벤트를 삭제할 수 있습니다.

화면의 *Erase* 버튼을 탭해 기능을 켜 후 해당 건반을 눌러 음 이벤트를 삭제해도 됩니다.

### ■ 겹침 녹음

겹침 녹음 중 컨트롤러를 작동할 때 해당 컨트롤러의 기존 이벤트를 삭제하여 새 이벤트로 작업을 녹음할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → (곡이 이미 녹음된 경우) → [ ● ] (녹음) 버튼 → *Record Type* 탭하기 → 메뉴에서 *Overdub* 선택 → [ ▶ ] (재생) 버튼



### Record Type

*Replace* 또는 *Overdub* 녹음 중에서 선택합니다.

설정: *Replace*, *Overdub*

## Pattern Edit 화면



패턴 기능을 사용하면 각 Scene의 시퀀스를 등록할 수 있습니다.

### ■ Pattern Edit 화면의 모든 탭에 대한 공통 작업

#### Undo

Undo는 마지막 녹음 작업을 취소하고 방금 실시한 녹음을 삭제합니다.

이 버튼은 시퀀스를 녹음한 후 하나 이상의 작업을 사용한 경우 이용할 수 있습니다.

#### Redo

Redo는 Undo를 통해 취소된 녹음을 복원합니다. 이 버튼은 Undo를 사용한 후에 이용할 수 있습니다.

#### Execute

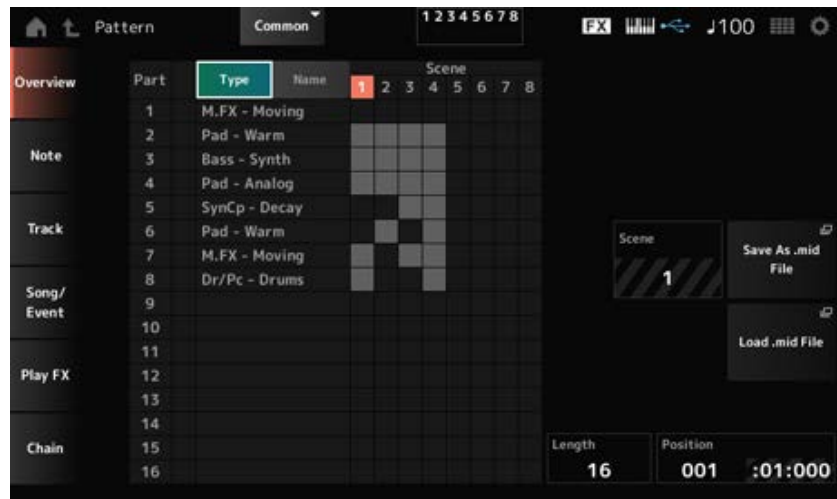
MIDI 시퀀스에 선택한 작업을 실시합니다.

## Overview



### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↶] → Overview
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



### Type

이 버튼을 탭해 파트의 메인 및 하위 카테고리를 확인합니다.  
또한, *Play/Rec* 화면에 표시된 목록도 변경합니다.

### **Name**

이 버튼을 탭해 파트 이름을 확인합니다.  
또한, *Play/Rec* 화면에 표시된 목록도 변경합니다.

### **Part Mute Icon**

#### **Part Solo Icon**

파트의 음소거 및 솔로 설정 상태를 표시합니다.

### **Scene**

선택한 Scene 번호를 표시합니다.

### **Save As .mid File**

*Save* 화면을 엽니다. 선택한 Scene의 시퀀스를 MIDI 파일로 저장할 수 있습니다.

### **Load .mid File**

MIDI 파일을 불러오려면 *Load* 화면을 엽니다.  
MIDI 파일을 선택한 후 불러오기 위치에서 패턴 및 Scene을 선택합니다.

### **Length**

선택한 Scene의 시퀀스 길이를 설정합니다.

### **Position**

Scene 재생 중 현재 위치를 표시하며, 재생 위치를 지정할 수 있습니다.

설정: 001~256

## **Note**



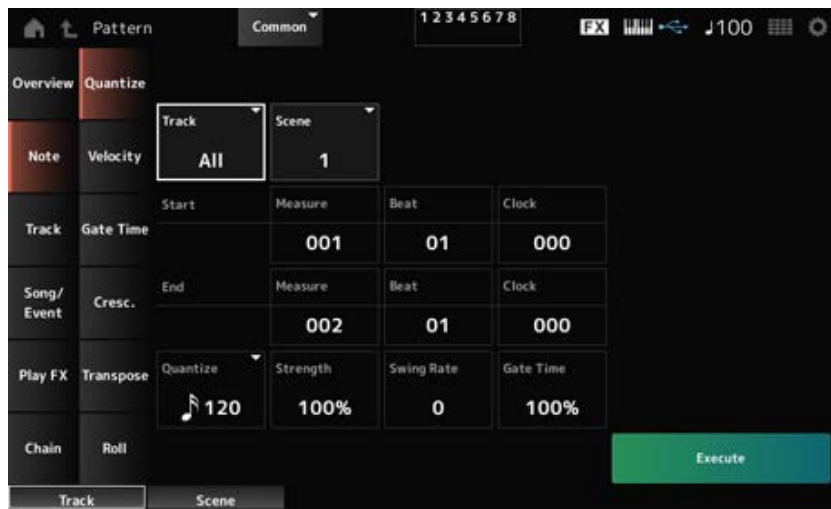
## **Quantize**



퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조정하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 패턴의 타이밍을 개선할 수 있습니다.

### **작업**

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Note* → *Quantize*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Quantize*



### **Track**

*Quantize* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

### **Scene**

*Quantize* 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

### **Start Measure**

*Quantize* 작업의 시작 소절 위치를 지정합니다.

설정: 001~257

### **Start Beat**

*Quantize* 작업의 시작 박자 위치를 지정합니다.

설정: *Time Signature* 설정에 따라 다릅니다.

### **Start Clock**

*Quantize* 작업의 시작 클럭 위치를 지정합니다.

설정: *Time Signature* 설정에 따라 다릅니다.

### **End Measure**

*Quantize* 작업의 종료 소절 위치를 지정합니다.

설정: 001~257

### **End Beat**

*Quantize* 작업의 종료 박자 위치를 지정합니다.

설정: *Time Signature* 설정에 따라 다릅니다.

### **End Clock**

*Quantize* 작업의 종료 클럭 위치를 지정합니다.

설정: *Time Signature* 설정에 따라 다릅니다.

### **Quantize**

퀀타이제이션 분해능(또는 퀀타이제이션의 기반으로 사용될 음)을 설정합니다.

**설정:** 32분 음표, 16분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표, 4분 음표의 셋잇단음표, 4분 음표, 16분 음표 + 16분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표 + 8분 음표의 셋잇단음표

### Strength

퀀타이제이션의 “자기 강도”를 설정합니다.

이 파라미터가 100%로 설정된 경우 모든 음이 *Quantize*에 지정된 위치로 이동합니다.

0% 설정이면 퀀타이제이션이 전혀 존재하지 않습니다

**설정:** 0%~100%

### Swing Rate

*Quantize*에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 타이밍을 변경하여 리듬에 스윙의 느낌을 더합니다.

**설정:** *Quantize (quantization resolution)* 설정에 따라 다릅니다.

**Quantize가 4분 음표, 8분 음표, 16음표 또는 32분 음표인 경우:** 0~그리드 절반

**Quantize가 4분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표의 셋잇단음표 또는 16분 음표의 셋잇단음표인 경우:** 1~그리드 절반

**Quantize가 8분 음표 + 8분 음표의 셋잇단음표 또는 16분 음표 + 16분 음표의 셋잇단음표인 경우:** 0~셋잇단음표 그리드 절반

### Gate Time

*Quantize*에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 게이트 시간(또는 연주할 음의 실제 시간)을 변경하여 리듬에 스윙의 느낌을 더합니다.

**설정:** 0%~200%

## Velocity



*Velocity* 값을 변경하면 지정된 범위에서 음의 음량을 변경할 수 있습니다.

주

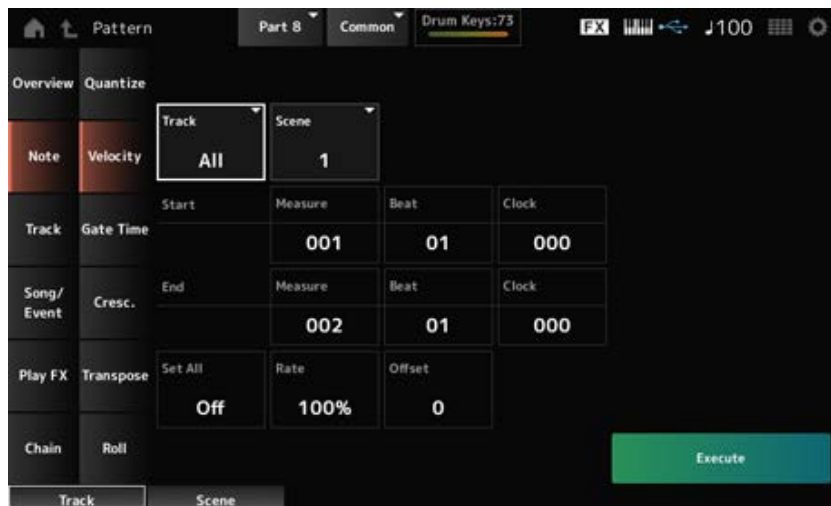
*Velocity*는 아래 표시된 공식을 통해 계산됩니다.

**조정된 Velocity = (본래 Velocity × Rate) + Offset**

결과가 0 이하인 경우 값이 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높은 경우 값이 127로 설정됩니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Note* → *Velocity*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Velocity*



### Set All

선택한 섹션의 모든 음의 세기를 설정합니다.

Off로 설정하면 Set All이 작동하지 않습니다.

Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우 Rate 및 Offset이 비활성화됩니다.

설정: Off, 001~127

### Rate

세기를 변경할 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

99% 이하로 설정하면 세기가 느려집니다. 101% 이상으로 설정하면 세기가 빨라집니다.

100%일 때에는 세기가 변함없이 유지됩니다.

Set All을 Off 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터를 변경할 수 없습니다.

설정: 0%~200%

### Offset

값을 설정하여 본래 세기 값에 더하거나 뺍니다.

-1 이하로 설정하면 세기가 느려집니다. +1 이상으로 설정하면 세기가 빨라집니다.

0으로 설정하면 세기가 변함없이 유지됩니다.

Set All을 Off 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터를 변경할 수 없습니다.

설정: -127~+127

## Gate Time



지정 섹션의 음을 연주하는 시간을 지정합니다(Gate Time).

주

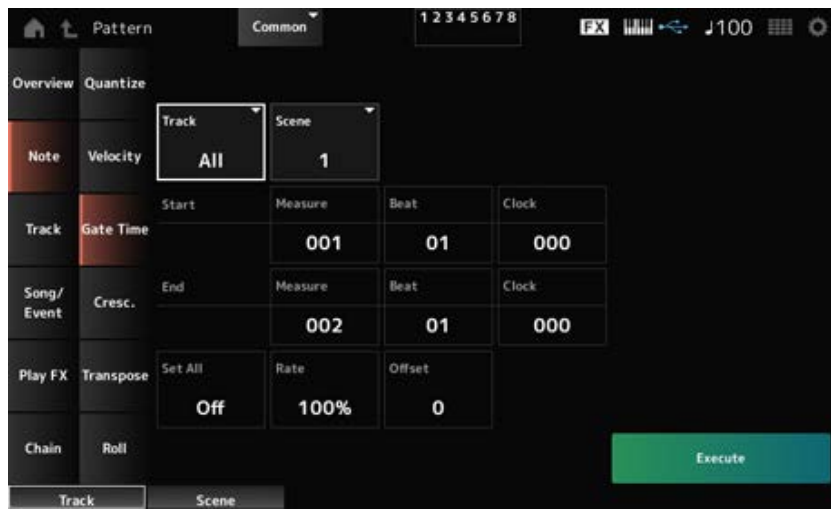
Gate Time은 아래 표시된 공식을 통해 계산됩니다.

조정된 Gate Time = (본래 Gate Time × Rate) + Offset

결과가 0 이하인 경우 값이 1로 설정됩니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



여기 표시된 화면은 이용 가능한 *Set All* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Pattern Edit*의 *Note* → *Velocity*에서 연 화면과 동일합니다.

### Set All

설정: Off, 001~9999

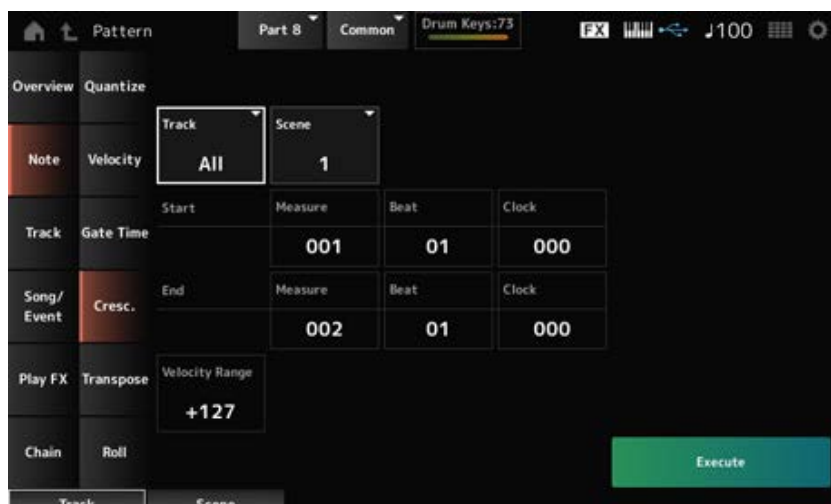
## Cresc. (Crescendo)



지정된 음 범위에서 크레센도 또는 디크레센도를 생성합니다. 크레센도는 음량이 서서히 증가하고 디크레센도는 음량이 서서히 감소하는 것을 말합니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↺↻] → *Note* → *Cresc.*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Cresc.*



### Velocity Range

크레센도 또는 디크레센도의 강도를 설정합니다. 지정된 범위에서 음의 세기 값이 해당 범위의 첫 번째 음부터 점차적으로 증가하거나 감소합니다. 해당 범위의 마지막 음 세기가 음의 본래 세기와 *Velocity Range*를 더한 값이 됩니다. 결과적으로 만들어지는 세기가 1~127 범위를 벗어난 경우에는 이에 맞게 1 또는 127로 설정됩니다. 설정이 +1 이상이면 크레센도가 생성되고 -1 이하이면 디크레센도가 생성됩니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다.

## Transpose



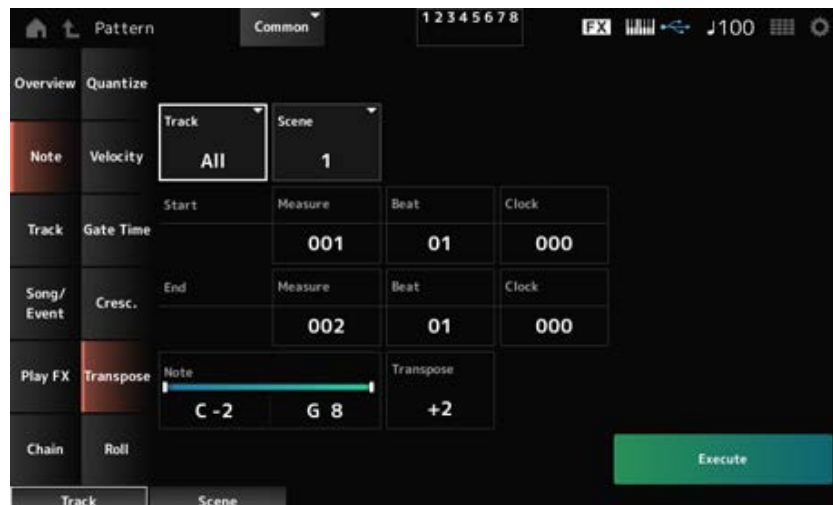
지정된 범위에서 건반 또는 음의 피치를 변경합니다.

주

Transpose 작업을 실시한 경우 C-2~G8의 허용 범위를 벗어난 음은 해당 범위에 적합하도록 자동으로 변경됩니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Note* → *Transpose*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Transpose*



대부분의 경우 여기 표시된 화면은 *Pattern Edit*의 *Note* → *Quantize*에서 연 화면과 동일합니다.

### Note

조옮김할 때 사용되는 건반(음) 범위를 지정합니다.

이 부분을 탭해 콘텍스트 메뉴를 연 후 *Keyboard*를 커짐으로 설정하고 건반을 사용하여 범위를 설정합니다.

설정: C-2~G8

### Transpose

반음 단위로 이동할 음의 범위를 설정합니다.

+12로 설정하면 1옥타브 위로 조옮김되고 -12로 설정하면 1옥타브 아래로 조옮김됩니다.

값을 0으로 설정하면 변경되지 않습니다.

설정: -127~+127

## Roll

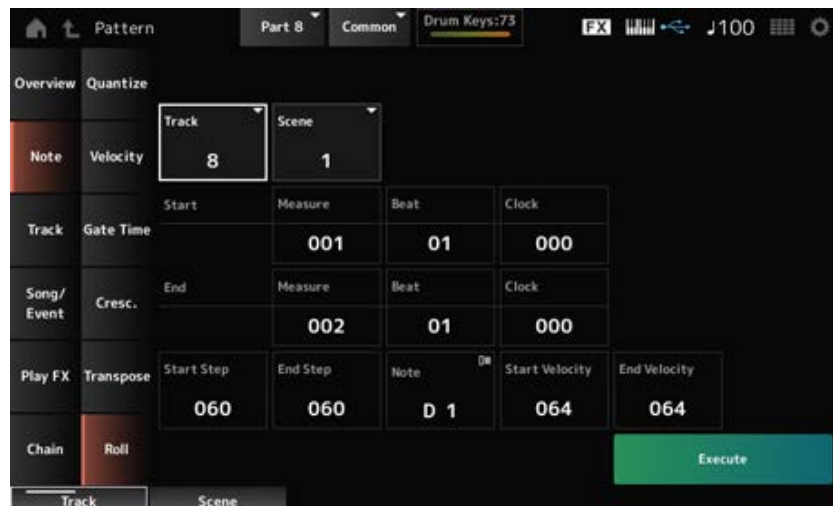


지정된 범위에서 (드럼 롤과 같은) 일련의 반복된 음을 생성합니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Note* → *Roll*





대부분의 경우 여기 표시된 화면은 이용 가능한 *Track* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Pattern Edit*의 *Note* → *Quantize*에서 연 화면과 동일합니다.

### **Track**

설정: 1~16

### **Start Step**

롤의 각 음 사이에서 단계의 크기(즉, 클럭 번호)를 설정합니다.  
작은 값을 설정하면 더욱 빠른 롤을 연주할 수 있습니다.  
여기에서 지정된 클럭은 범위 시작 부분에 사용됩니다.

설정: 015~999

### **End Step**

롤의 각 음 사이에서 단계의 크기(즉, 클럭 번호)를 설정합니다.  
작은 값을 설정하면 더욱 빠른 롤을 연주할 수 있습니다.  
여기에서 지정된 클럭은 범위 종료 부분에 사용됩니다.

설정: 015~999

### **Note**

롤에 사용되는 음을 설정합니다.  
이 부분을 탭해 콘텍스트 메뉴를 연 후 *Keyboard*를 커짐으로 설정하면 건반을 사용할 수 있습니다.

설정: C-2~G8

### **Start Velocity**

롤의 강도에 사용되는 세기를 설정합니다.  
여기에서 지정된 세기는 범위 시작 부분에 사용됩니다.

설정: 001~127

### **End Velocity**

롤의 강도에 사용되는 세기를 설정합니다.  
여기에서 지정된 세기는 범위 종료 부분에 사용됩니다.

설정: 001~127

주

*Start Velocity*와 *End Velocity*를 모두 설정하면 롤에 대한 크레센도 또는 디크레센도를 생성할 수 있습니다.

## Track



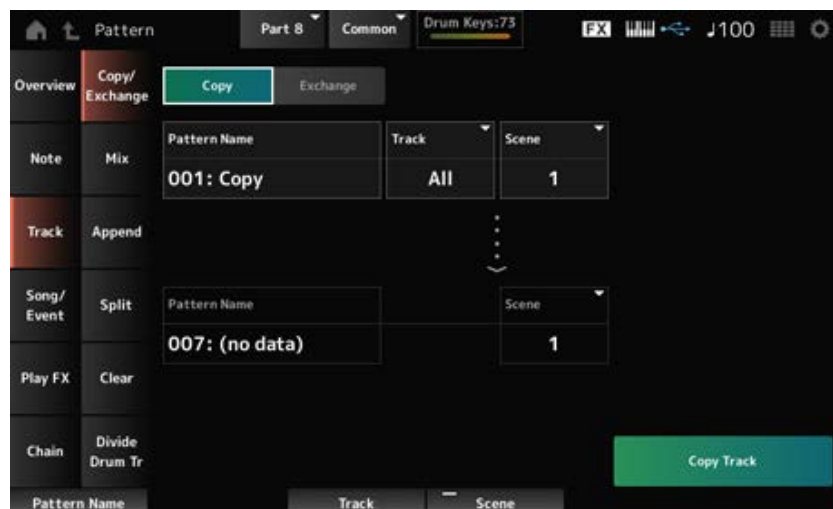
### Copy/Exchange



지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 복사하거나 지정된 두 트랙 간 데이터를 교환합니다.

#### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Track* → *Copy/Exchange*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Copy/Exchange*



#### Copy

지정된 트랙에서 다른 트랙으로 데이터를 복사합니다.

#### 주의사항

*Copy Track*을 실시한 경우 대상 트랙의 기존 데이터는 덮어쓰기되어 사라집니다.

#### Exchange

두 트랙 간 데이터를 교환합니다.

#### *Pattern Name* \*1 소스

패턴 복사 소스를 지정합니다.

#### *Track* \*1 소스

트랙 복사 소스를 지정합니다.

설정: All, 1~16

#### *Scene* \*1 소스

Scene 복사 소스를 지정합니다.

설정: All, 1~8

### **Pattern Name** \*2 대상

패턴 복사 대상을 지정합니다.

### **Track** \*2 대상

트랙 복사 대상을 지정합니다.

소스가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~16

### **Scene** \*2 대상

Scene 복사 대상을 지정합니다.

소스가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~8

### **Copy Track**

Copy 작업을 실시합니다.

주

트랙 및 Scene을 All로 설정한 상태에서 Copy Track을 실시하면 체인 데이터도 복사됩니다.

### **Exchange Track**

Exchange 작업을 실시합니다.

주

트랙 및 Scene을 All로 설정한 상태에서 Exchange Track을 실시하면 체인 데이터도 교환됩니다.

## **Mix**



지정된 트랙 A 및 트랙 B의 데이터를 믹싱(병합)하고 트랙 B에 해당 결과를 배치합니다.

### **작업**

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↻] → Track → Mix
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



**Pattern Name \*1 소스 A**

믹싱할 첫 번째 패턴을 지정합니다.

**Track \*1 소스 A**

Mix 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: 1~16

**Scene \*1 소스 A**

Mix 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: All, 1~8

**Pattern Name \*2 소스 B**

믹싱할 첫 번째 패턴을 지정합니다.

**Track \*2 소스 B**

Mix 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: 1~16

**Scene \*2 소스 B**

Mix 작업의 Scene을 지정합니다.

소스 A가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~8

**Pattern Name \*3 대상 B**

믹싱할 패턴의 이름을 표시합니다.

**Track \*3 대상 B**

Mix 작업의 트랙 번호를 표시합니다.

**Scene \*3 대상 B**

Mix 작업의 Scene 번호를 표시합니다.

소스 A가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

## Mix Track

Mix 작업을 실시합니다.

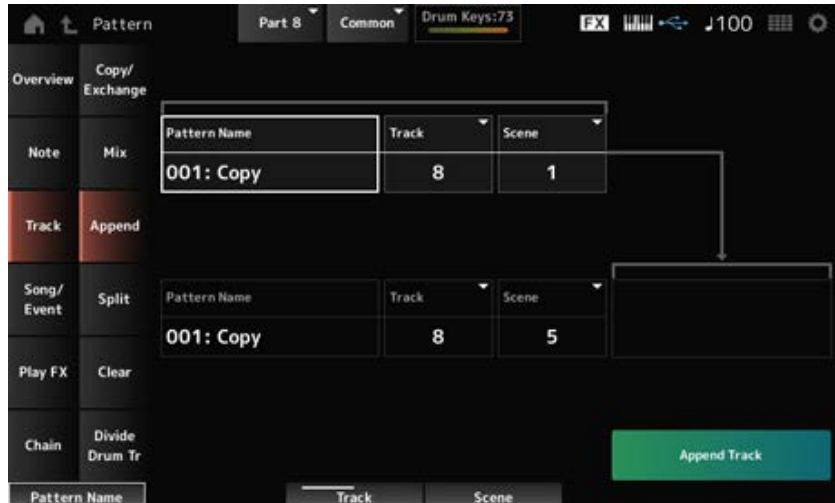
## Append



지정된 트랙의 데이터를 다른 트랙의 끝부분에 추가합니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Track* → *Append*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Append*



### **Pattern Name** \*1 소스

패턴 추가 소스를 지정합니다.

### **Track** \*1 소스

*Append* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

### **Scene** \*1 소스

*Append* 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

### **Pattern Name** \*2 대상

패턴 추가 대상을 지정합니다.

### **Track** \*2 대상

*Append* 작업의 트랙을 지정합니다.

소스가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~16

### **Scene** \*2 대상

*Append* 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

## Append Track

Append 작업을 실시합니다.

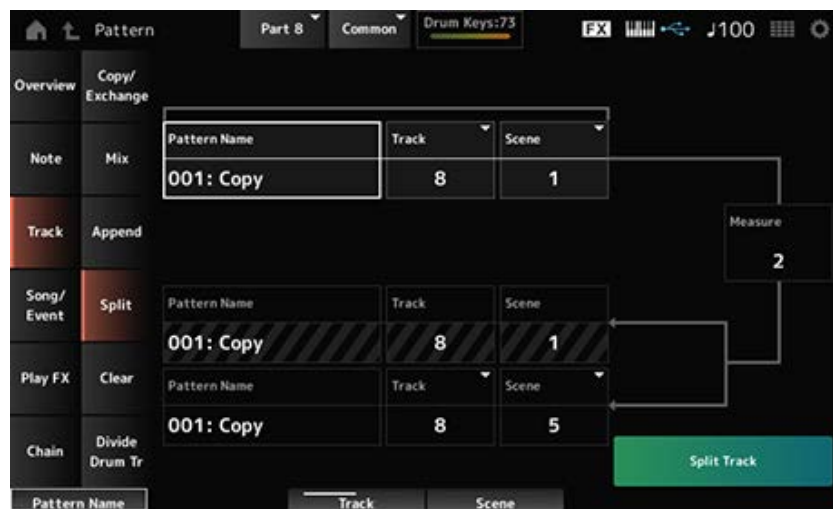
## Split



지정된 소절에서 지정된 트랙의 데이터를 분리하고 다른 지정된 트랙으로 두 번째 절반 부분을 옮깁니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Track* → *Split*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Split*



### **Pattern Name** \*1 소스

분리할 패턴을 지정합니다.

### **Track** \*1 소스

*Split* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

### **Scene** \*1 소스

*Split* 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

### **Measure** \*1 소스

데이터가 분리될 소절을 지정합니다.

설정: 2~256

### **Pattern Name**

분리할 패턴을 표시합니다.

### Track

Split 작업의 트랙을 표시합니다.

### Scene

Split 작업의 Scene을 표시합니다.

### Pattern Name \*2 대상

분리 데이터가 전송될 패턴을 지정합니다.

### Track \*2 대상

Split 작업의 트랙을 지정합니다.

소스가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~16

### Scene \*2 대상

Split 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

### Spilt Track

Split 작업을 실시합니다.

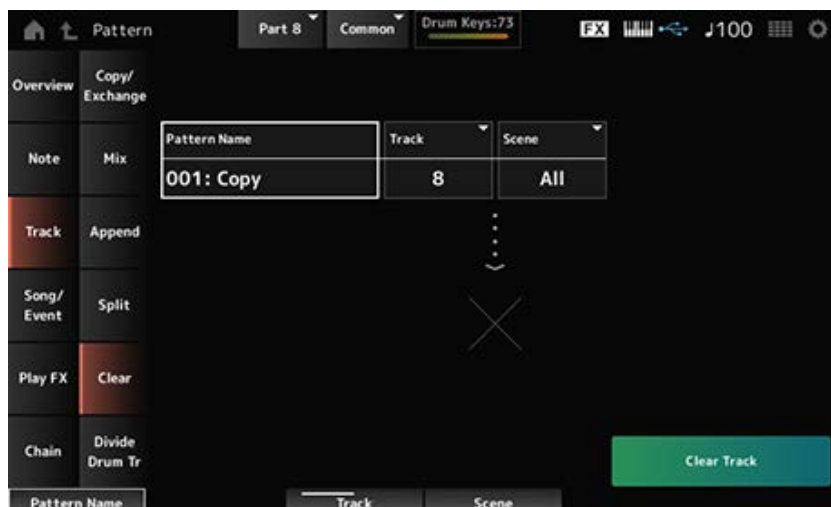
## Clear



지정된 트랙의 데이터를 삭제합니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



### Pattern Name

삭제할 패턴을 지정합니다.

## Track

Clear 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

## Scene

Clear 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

## Clear Track

Clear 작업을 실시합니다.

## 주

트랙 및 Scene을 All로 설정한 상태에서 Clear Track을 실시하면 체인 데이터도 삭제됩니다.

## Divide Drum Tr (Divide Drum Track)



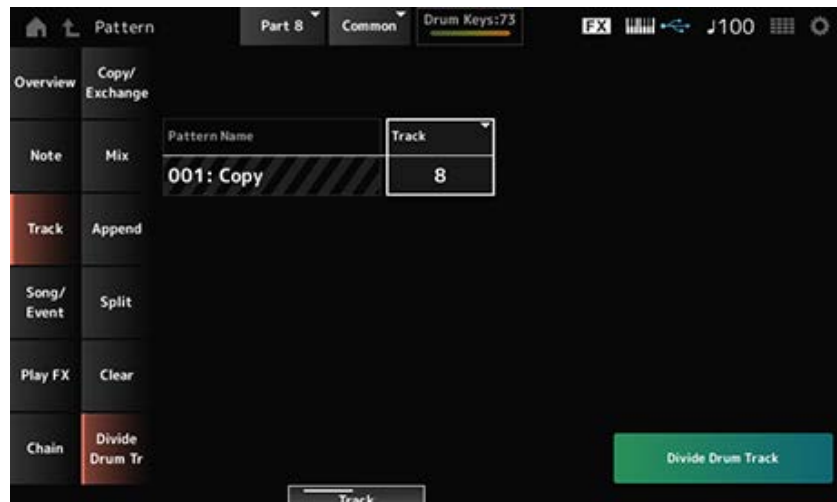
지정된 트랙에서 녹음한 트랙을 취해 각 악기(드럼 세트의 개별 타악기)를 트랙 9~16으로 지정합니다.

## 주

트랙 9~16 및 파트 9~16에 기존 데이터가 존재할 때 Divide Drum Track 작업을 실시하면 기존 데이터가 덮어쓰기됩니다. 이 작업의 경우 Undo 및 Redo를 사용할 수 없습니다.

## 작업

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Divide Drum Tr
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



## Pattern Name

Divide 작업의 Scene을 지정합니다.

## Track

Divide 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: 1~16



## Divide Drum Track

Divide 작업을 실시합니다.

### Song/Event



### Get Phrase



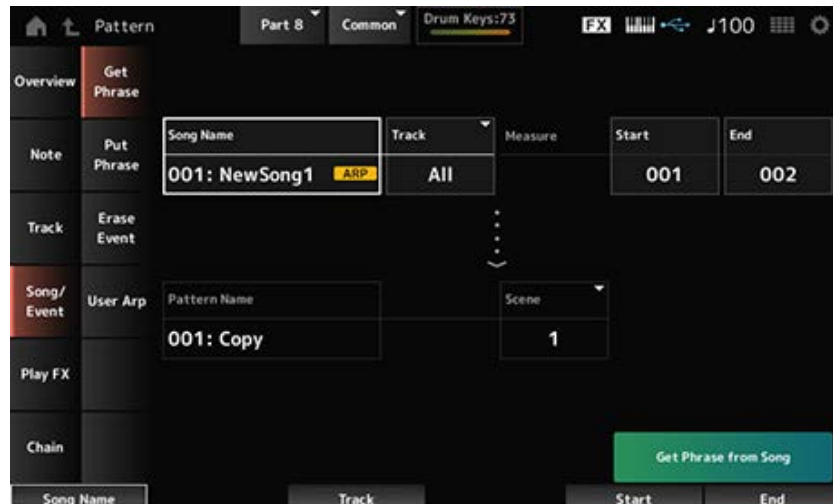
곡의 특정 섹션을 지정된 트랙으로 복사합니다.

#### 주의사항

복사 대상의 기존 데이터가 덮어쓰기되어 사라집니다.

#### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Song/Event* → *Get Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Get Phrase*



#### Song Name

곡 복사 소스를 지정합니다.

#### Track \*1 소스

*Get Phrase* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

#### Start Measure

*Get Phrase* 작업의 시작 소절 위치를 지정합니다.

설정: 001~998

#### End Measure

*Get Phrase* 작업의 종료 소절 위치를 지정합니다.

설정: 002~999

#### Pattern Name

패턴 복사 대상을 지정합니다.

### **Track \*2 대상**

트랙 복사 대상을 지정합니다.

소스가 All로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 1~16

### **Scene**

Scene 복사 대상을 지정합니다.

설정: 1~8

### **Get Phrase from Song**

Get Phrase 작업을 실시합니다.

## **Put Phrase**



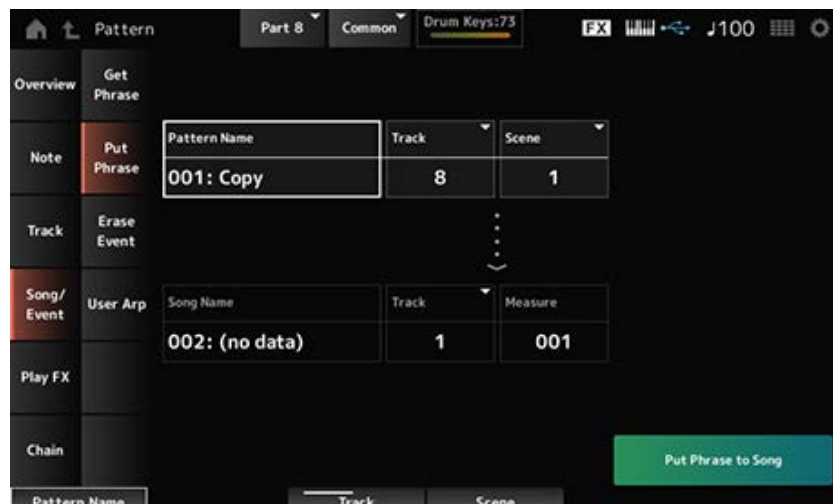
패턴 트랙의 지정된 소절을 지정된 곡 트랙으로 복사합니다.

주

복사된 데이터는 대상 트랙의 기존 데이터에 병합됩니다.

### **작업**

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Song/Event* → *Put Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Put Phrase*



### **Pattern Name**

패턴 복사 소스를 지정합니다.

### **Track \*1 소스**

*Put Phrase* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: 1~16

## Scene

*Put Phrase* 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

## Song Name

곡 복사 대상을 지정합니다.

## Track \*2 대상

*Put Phrase* 작업의 트랙을 지정합니다.

설정: 1~16

## Measure

소절 복사 대상을 지정합니다.

설정: 001~999

## Put Phrase to Song

*Put Phrase* 작업을 실시합니다.

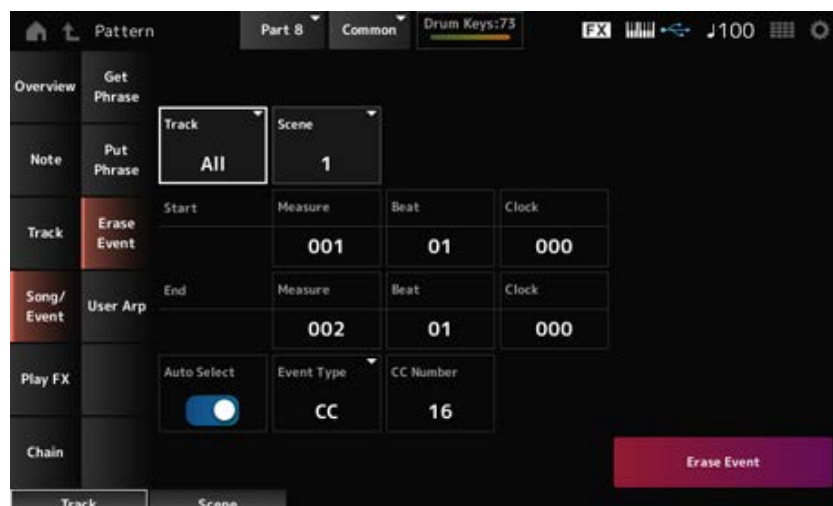
## Erase Event



이벤트를 삭제합니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↺] → *Song/Event* → *Erase Event*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Erase Event*



대부분의 경우 여기 표시된 화면은 *Pattern Edit*의 *Note* → *Quantize*에서 연 화면과 동일합니다.

## Auto Select

*Event Type*의 *Auto Select* 설정을 전환합니다.

커짐으로 설정한 경우 데이터를 삭제하려는 컨트롤러만 움직이면 해당 컨트롤러의 이벤트가 *Event Type*에 대해 자동으로 설정됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Event Type

삭제하려는 이벤트의 형식을 지정합니다.

설정: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

### CC Number

Event Type을 CC로 설정한 경우 표시됩니다. 삭제할 이벤트의 컨트롤 변경 번호를 지정합니다.

설정: All, 1~127

### Erase Event

Erase Event 작업을 실시합니다.

## User Arp (User Arpeggio)



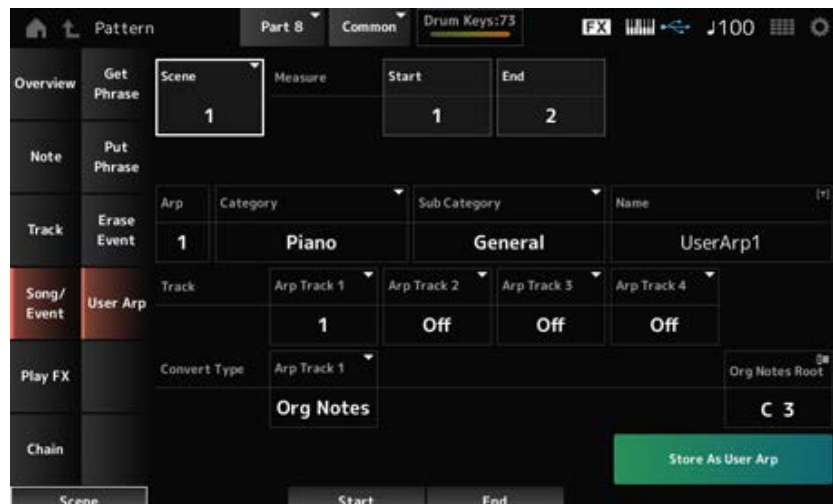
Scene의 지정된 소절에 포함된 데이터를 사용자 아르페지오로 등록합니다.

### 주의사항

대상 위치의 기존 데이터가 덮어쓰기되어 사라집니다.

### 작업

- [▶] (재생) 버튼 → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → User Arp
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



### Scene

User Arpeggio 작업의 Scene을 지정합니다.

설정: 1~8

### Start Measure

User Arpeggio 작업의 시작 소절 위치를 지정합니다.

설정: 1~256

### **End Measure**

User Arpeggio 작업의 종료 소절 위치를 지정합니다.

설정: 2~257

### **Arp (Arp Number)**

변환할 사용자 아르페지오의 아르페지오 번호를 설정합니다.

처음에는 사용되지 않은 가장 낮은 번호가 설정됩니다.

이미 사용된 번호를 지정하면 대상 위치의 기존 아르페지오가 사라집니다.

설정: 1~256

### **Category (Arpeggio Category)**

#### **Sub Category (Arpeggio Sub Category)**

변환된 아르페지오의 메인 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

### **Name (Arpeggio Name)**

아르페지오 형식 이름을 입력합니다. 최대 20자의 영숫자 문자를 사용할 수 있습니다.

### **Track**

각 아르페지오 트랙에서 변환할 트랙 번호를 설정합니다.

설정: 1~16

### **Convert Type**

Track에 녹음된 MIDI 시퀀스가 아르페지오로 변환되는 방식을 선택합니다.

각 아르페지오 트랙별로 다른 Convert Type을 사용할 수 있습니다.

설정: Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** (사용된 옥타브에서) 건반 연주음을 사용한 MIDI 시퀀스만 재생됩니다.

**Fixed:** 건반 연주 방식과는 상관없이 동일한 MIDI 시퀀스가 재생됩니다.

**Org Notes:** 기본적으로, Fixed와 동일하나 건반에서 연주하는 코드에 따라 MIDI 시퀀스가 변경됩니다.

### **Org Notes Root**

트랙의 Convert Type을 Org Notes로 설정하는 경우 근음을 설정합니다.

Org Notes로 설정된 트랙이 없는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: C-2~G8

### **Store As User Arp (Store As User Arpeggio)**

화면의 설정을 사용하여 사용자 아르페지오로 패턴을 저장합니다.

모든 트랙이 Off로 설정된 경우 변환이 불가능해 이 버튼을 이용할 수 없습니다.

## **Play FX (Play Effects)**



패턴 재생 중 MIDI 시퀀스에 이펙트를 적용합니다. 지정된 트랙의 각 파라미터에 이펙트의 범위 및 레벨을 설정합니다.

- [ ▶ ] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/ ↺ ] → *Play FX*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Play FX*



### **Track**

표준화할 트랙을 지정합니다.

설정: All, 1~16

### **Scene**

표준화할 Scene을 지정합니다.

설정: All, 1~8

### **Normalize Play FX**

*Play FX*에 지정된 이펙트를 MIDI 데이터에 고정시킵니다.

### **Length**

선택한 Scene의 시퀀스 길이를 설정합니다.

### **Position**

Scene 재생 중 현재 위치를 표시하며, 재생 위치를 지정할 수 있습니다.

설정: 001~256

### **Play FX1**

*Qntz Value*, *Qntz Str*, *Swing Vel*, *Swing Gate* 및 *Swing Rate*를 제어합니다.

### **Qntz Value (Quantize Value)**

퀀타이제이션 분해능(또는 퀀타이제이션의 기반으로 사용될 음)을 설정합니다.

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)

### **Qntz Str (Quantize Strength)**

퀀타이제이션의 “자기 강도”를 설정합니다.

이 파라미터가 100%로 설정된 경우 모든 음이 *Qntz Value (Quantize Value)*에 지정된 위치로 이동합

니다.

0% 설정은 퀀타이제이션을 하지 않는 것입니다.

설정: 0%~100%

### Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Qntz Value (Quantize Value)에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 세기를 변경하여 리듬에 스윙의 느낌을 더합니다. 퀀타이즈 분해능이 Off로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0%~200%

### Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Qntz Value (Quantize Value)에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 게이트 시간(또는 연주할 음의 실제 시간)을 변경하여 리듬에 스윙의 느낌을 더합니다. 퀀타이즈 분해능이 Off로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0%~200%

### Swing Rate (Swing Offset)

Qntz Value (Quantize Value)에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 타이밍을 변경하여 리듬에 스윙의 느낌을 더합니다. 퀀타이즈 분해능이 Off로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~퀀타이즈 분해능의 절반



### Play FX2

Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate 및 Velocity Offset을 제어합니다.

### Note Shift

반음 단위로 피치를 조정합니다.

설정: -99~+99

### Clock Shift

클럭 단위로 음의 타이밍을 앞뒤로 이동합니다.

설정: -120~+120

### Gate Time

음 이벤트의 게이트 시간(생성할 음이 들리기 위한 실제 시간)을 변경합니다.

설정: 0%~200%

### **Velocity Rate**

지정된 백분율만큼 세기를 변경합니다.

설정: 0%~200%

### **Velocity Offset**

지정된 값만큼 세기를 증가 또는 감소시킵니다.

설정: -99~+99

## **Chain**



Scene을 체인 형태로 연결하여 재생합니다.

### **작업**

- [▶] (재생) 버튼 → *Pattern* → [EDIT/↻] → *Chain*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Chain*



### **Chain**

체인 재생을 활성화합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Measure**

Scene을 재생할 시작 소절 위치를 지정합니다.

설정: 001~999

### **Scene**

지정된 소절에서 재생할 Scene을 설정합니다.

설정: 1~8, End

### **Page**

*Measure* 및 *Scene* 목록이 8열 이상인 경우 위/아래 화살표가 표시됩니다.



## Convert to Song

체인을 곡으로 저장합니다.

## Length

전체 시퀀스의 길이를 표시합니다.

## Position

체인 재생의 현재 위치를 표시하며, 재생 위치를 지정할 수 있습니다.

설정: 001~999

## Song

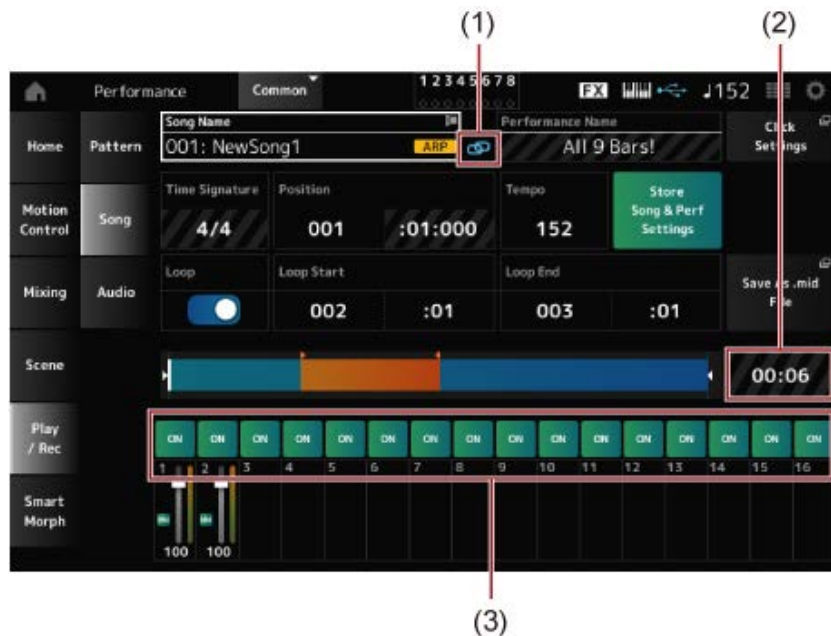


*Song* 화면에서 MIDI 곡의 건반 연주를 녹음하고 해당 곡을 재생할 수 있습니다. 건반 연주와 컨트롤러 및 노브 작동에 대한 데이터 모두 MIDI 트랙으로 녹음됩니다. 곡에 녹음할 아르페지오 재생도 선택할 수 있습니다.

### ■ 재생 및 재생 대기

#### 작업

- [SONG/PATTERN] 버튼 → *Song*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song*
- [▶] (재생) 버튼 → *Song*



- (1) *Link Icon*
- (2) *Song Length*
- (3) *Track Play Switch*

## Song Name

선택한 Scene의 이름을 표시합니다.

이름을 탭하면 *Load*, *Rename*, *New Song* 및 *User Arp*에 대한 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

*Song Name*에 커서가 놓여 있을 때 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하면 곡을 선택할 수 있습니다.

### **Performance Name**

선택한 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

주

퍼포먼스의 파라미터를 변경하면 파란색 플래그가 나타납니다.

### **Link Icon**

연결 아이콘은 곡 녹음에 사용된 퍼포먼스와 선택한 퍼포먼스가 동일한 경우 표시됩니다. 그렇지 않은 경우 틀어진 연결 아이콘이 표시됩니다.

### **Click Settings**

*Tempo Settings* 화면을 불러옵니다.

### **Time Signature**

패턴의 미터를 표시합니다.

### **Position**

재생 및 녹음 시작 위치와 현재 재생 위치를 설정합니다.

좌측에 표시된 숫자는 소절이며 우측에 표시된 숫자는 박자 및 틱입니다.

### **Tempo**

곡 재생 템포를 설정합니다.

설정: 5~300

### **Loop**

루프 재생을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

꺼짐으로 설정한 경우 *Loop Start* 지점과 *Loop End* 지점 간 섹션의 재생이 반복됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Loop Start / End**

루프 재생에 대한 섹션을 설정합니다. 좌측에 표시된 숫자는 소절이며 우측에 표시된 숫자는 박자입니다. *Loop*가 꺼짐으로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)**

편집한 곡과 사용한 퍼포먼스 간의 연결을 저장합니다.

주

퍼포먼스 파라미터를 편집한 경우 퍼포먼스도 저장해야 합니다.

### **Save As .mid File**

이 버튼을 누르면 *Save* 화면이 표시되어 곡을 파일로 저장할 수 있게 됩니다.

다음 상황에서는 *Save As .mid File*을 이용할 수 없습니다.

- 새로 녹음하는 경우(곡이 존재하지 않는 경우)

- 재생 중
- 녹음 대기 모드가 활성화될 때
- 녹음 중

### Song Length

전체 시퀀스의 길이를 표시합니다.

### Track Play Switch

각 트랙의 재생을 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### ■ 녹음 및 녹음 대기

#### 작업

- [SONG/PATTERN] 버튼 → Song → [ ● ] (녹음) 버튼
- [PERFORMANCE] → Play/Rec → Song → [ ● ] (녹음) 버튼

### 새 녹음



### 이미 녹음된 데이터가 있는 경우



### Time Signature

곡의 미터를 표시합니다.

설정: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4

### **Rec Quantize**

퀀타이즈는 녹음한 음이 (음 값에서) 박자의 정확한 부분이 되도록 교정하는 기능입니다.

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)

### **Record Type**

이미 녹음된 트랙의 녹음 형식을 선택합니다. 새로 녹음하는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: *Replace*, *Overdub*, *Punch*

**Replace:** 실시간으로 덮어쓰고 녹음합니다. 기존 데이터가 사라집니다.

**Overdub:** 실시간으로 겹쳐쓰고 녹음합니다. 기존 데이터가 사라지지 않습니다.

**Punch:** 섹션을 다시 녹음하고 실시간으로 녹음합니다. 그러면 지정된 섹션의 기존 데이터가 덮어쓰기 됩니다.

### **Punch In**

*Punch in* 지점(재녹음을 시작할 특정 소절 및 박자)을 설정합니다.

*Record Type*을 *Punch*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Punch Out**

*Punch out* 지점(재녹음을 종료할 특정 소절 및 박자)을 설정합니다.

*Record Type*을 *Punch*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Arp Rec**

*Arp Rec*가 켜짐이면 아르페지오 재생 결과가 녹음됩니다. 꺼짐으로 설정하면 건반 연주만 녹음됩니다.

새로운 곡을 녹음할 때 이 파라미터를 설정할 수 있습니다. 녹음 후에는 설정을 변경할 수 없습니다.

*Arp Rec*가 꺼짐으로 설정된 녹음곡에 추가할 사항이 있는 경우 *Replace*만 *Record Type*에 사용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **주**

*Arp Rec*가 꺼짐으로 설정된 곡의 경우 퍼포먼스의 아르페지오 선택 사항을 변경하여 재생할 다른 아르페지오를 선택할 수 있습니다.

### **Undo**

*Undo*는 마지막 녹음 작업을 취소하고 방금 실시한 녹음을 삭제합니다.

이 버튼은 시퀀스 설정을 변경할 때 활성화됩니다.

### **Redo**

*Redo*는 *Undo*를 통해 취소된 녹음을 복원합니다. 이 버튼은 *Undo*를 사용한 후에만 활성화됩니다.

**Put Track to Arpeggio**



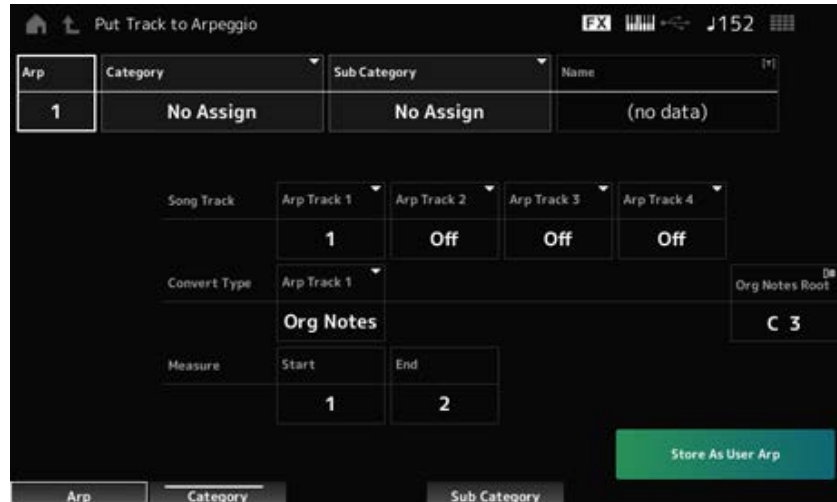
사용자 아르페지오로 선택한 곡을 변환합니다.

최대 16개의 음을 변환할 수 있습니다. (음 번호가 동일한 모든 음은 하나로 산정됩니다.)

특히 다수의 트랙을 사용할 때 사용자 아르페지오로 변환하려는 경우에는 반드시 곡에 최대 16개의 음만 사용하십시오.

### 작업

[PERFORMANCE]에서 화면 열기 → Play/Rec → Song → Song Name을 탭해 컨텍스트 메뉴 열기 → User Arp



#### Arp (Arpeggio Number)

변환할 사용자 아르페지오의 아르페지오 번호를 설정합니다.

처음에는 사용되지 않은 다음 번호가 설정됩니다.

이미 사용 중인 번호로 변경하는 경우 아르페지오가 덮어쓰기되어 해당 번호에 대한 기존 사용자 아르페지오가 사라지게 됩니다.

설정: 1~256

#### Category (Arpeggio Category)

##### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

변환된 아르페지오의 메인 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

#### Name (Arpeggio Name)

아르페지오 이름을 설정합니다. 최대 20자의 영숫자 문자를 사용할 수 있습니다.

#### Song Track

각 아르페지오 트랙마다 변환할 곡의 트랙 번호를 설정합니다.

설정: 1~16

#### Convert Type

3가지 설정을 통해 곡에 녹음된 MIDI 시퀀스를 아르페지오로 변환하는 방법을 설정합니다.

각 아르페지오 트랙별로 다른 Convert Type을 사용할 수 있습니다.

설정: Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** 아르페지오는 녹음된 MIDI 시퀀스와 동일한 옥타브로 재생됩니다.

**Fixed:** 건반 연주 방식과는 상관없이 녹음된 MIDI 시퀀스가 재생됩니다.

**Org Notes:** 기본적으로, "Fixed"와 동일하나 건반에서 연주하는 코드에 따라 MIDI 시퀀스 재생이 변경됩니다.

### Org Notes Root (Original Notes Root)

트랙의 *Convert Type*을 *Org Notes*로 설정하는 경우 근음을 설정합니다.

*Org Notes*로 설정된 트랙이 없는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: C-2~G8

### Start Measure

변환 시작 소절을 설정합니다.

설정: 1~998

### End Measure

변환 종료 소절을 설정합니다.

설정: 2~999

### Store As User Arp

이 화면에 지정된 설정을 사용하여 사용자 아르페지오로 곡을 변환합니다.

이 버튼은 모든 트랙이 꺼짐으로 설정된 경우 이용할 수 없습니다.

## Audio

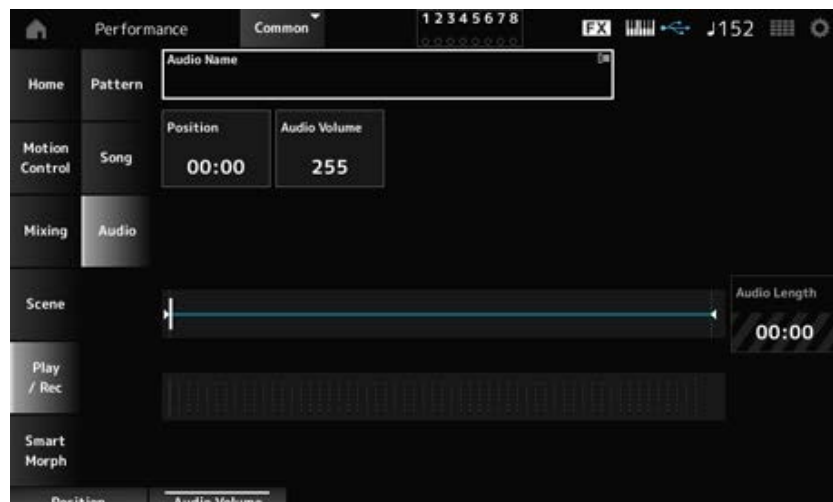


*Audio* 화면에서 WAV(44.1kHz, 24비트 스테레오) 형식의 오디오 파일로 건반 연주를 USB 플래시 드라이브에 녹음할 수 있습니다. UBS 플래시 드라이브의 최대 용량까지 최대 74분 이상 녹음할 수 있습니다.

### ■ 재생 및 재생 대기

#### 작업

- [SONG/PATTERN] 버튼 → *Audio*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*
- [▶] (재생) 버튼 → *Audio*



### Audio Name

선택한 오디오 파일의 이름을 표시합니다.  
이름을 탭하면 *Load*에 대한 콘텍스트 메뉴가 표시됩니다.

### Position

재생 시작 위치와 현재 재생 위치를 설정합니다.

### Audio Volume

재생 시작 위치를 설정합니다. 녹음 중에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.  
설정: 0~255

### Audio Length

오디오 파일의 전체 길이를 표시합니다.

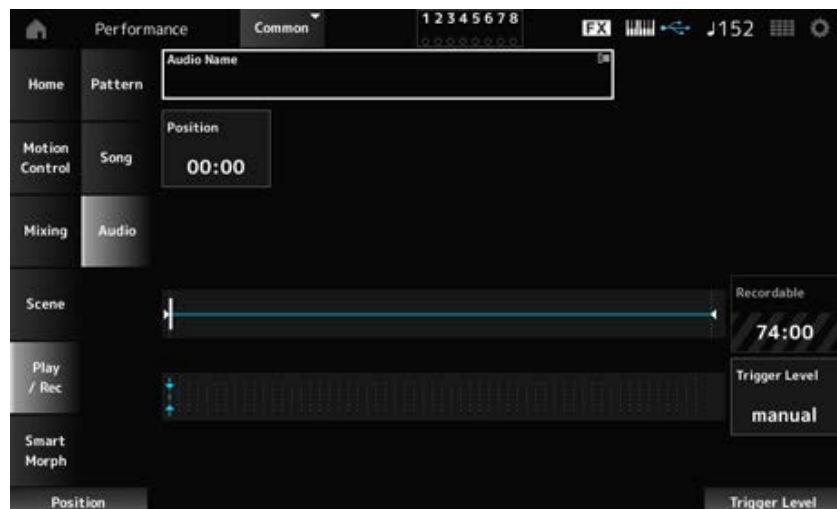
### 레벨 미터

오디오 입력 및 출력 레벨을 표시합니다.

## ■ 녹음 및 녹음 대기

### 작업

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* → [ ● ] (녹음) 버튼



### Recordable (Audio Recordable Time)

오디오 녹음 가능 시간을 표시합니다. 녹음 대기 모드가 활성화된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

### Trigger Level

녹음 시작 방법을 선택합니다. 녹음 대기 모드가 활성화된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

*Trigger Level*을 “Manual”로 설정한 경우, [ ▶ ] (재생) 버튼을 누르면 녹음을 시작할 수 있습니다.

*Trigger Level*을 1~127의 값으로 설정한 경우, [ ▶ ] (재생) 버튼을 눌러 신호 레벨이 지정된 값을 초과한 후에 녹음을 시작할 수 있습니다. 여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터에 파란색 삼각형으로 표시됨

니다.

최고의 결과를 얻으려면 이 파라미터를 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 소음이 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

설정: *manual*, 1~127

## Smart Morph



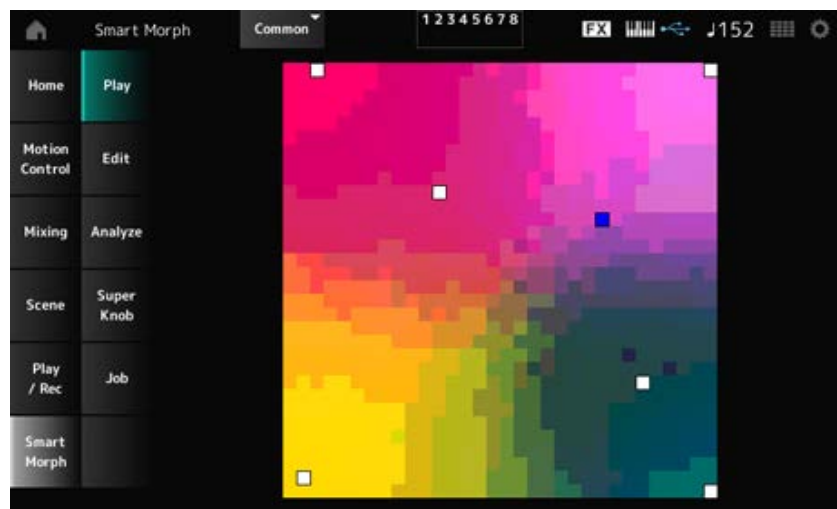
### Play



Smart Morph 맵을 탭하고 파트 1의 FM-X 음향을 변경합니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Play*

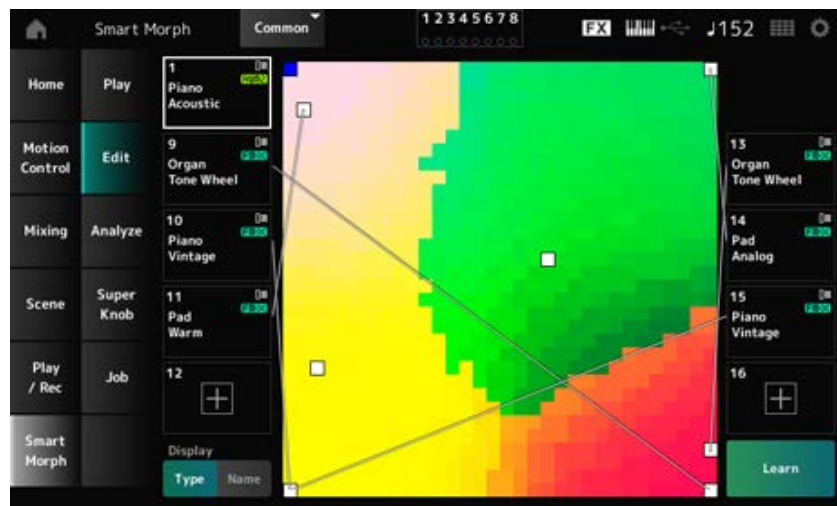


### Edit



#### 작업

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Edit*



#### 사용하지 않은 파트

이 부분을 탭해 FM-X 음향을 선택할 수 있는 *Part Category Search* 화면을 엽니다.



## 사용 중인 파트

이름을 탭하면 *Category Search*, *Edit* 및 *Property*에 대한 컨텍스트 메뉴를 불러올 수 있습니다.

## Display

파트에 대해 *Part Main Category* 보기 또는 *Part Name* 보기를 선택합니다.

## Learn

버튼을 탭해 머신 러닝을 시작합니다(맵 생성).

이 버튼은 파트 9~16에 FM-X 음향이 없을 때 표시되지 않습니다.



## Undo

## Redo

*Learn* 작업을 실시한 후 *Undo* 버튼이 우측 상단에 표시됩니다.

*Undo* 버튼을 사용하여 머신 러닝을 사용하기 전에 본래 맵을 복원합니다.

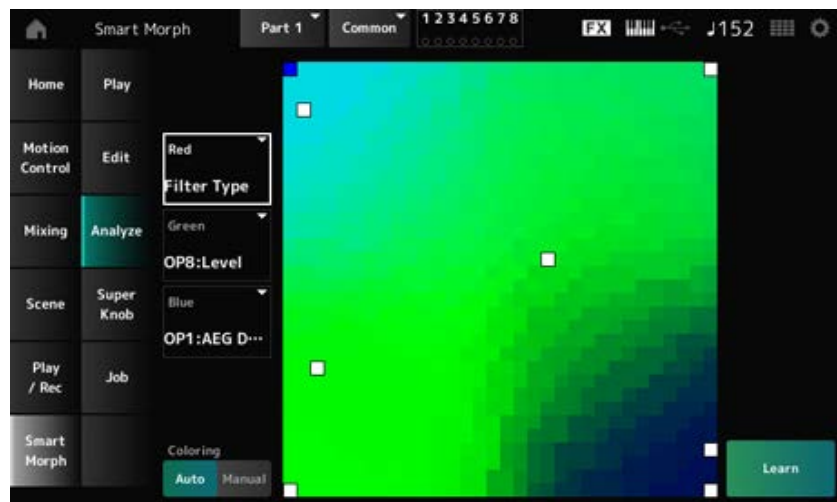
*Undo* 작업을 실시한 후에는 *Redo* 버튼이 나타나 *Undo* 작업 전에 이 버튼을 통해 맵을 복원할 수 있게 됩니다.

## Analyze



### 작업

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Analyze*



## Red

맵의 각 점은 빨간색의 음영으로 정도나 레벨을 보여주는 파라미터 값을 의미합니다.

이용 가능한 파라미터 목록은 "[빨간색, 녹색 및 파란색에 대해 설정 가능한 파라미터](#)"를 참조하십시오.

## Green

맵의 각 점은 녹색의 음영으로 정도나 레벨을 보여주는 파라미터 값을 의미합니다.

이용 가능한 파라미터 목록은 "[빨간색, 녹색 및 파란색에 대해 설정 가능한 파라미터](#)"를 참조하십시오.

## Blue

맵의 각 점은 파란색의 음영으로 정도나 레벨을 보여주는 파라미터 값을 의미합니다.

이용 가능한 파라미터 목록은 "[빨간색, 녹색 및 파란색에 대해 설정 가능한 파라미터](#)"를 참조하십시오.

## Coloring

*Auto*로 설정한 경우 *Learn* 절차에 자동으로 빨간색, 녹색 및 파란색이 재설정됩니다.

*Manual*로 설정한 경우에는 *Learn* 절차에 자동으로 빨간색, 녹색 및 파란색이 재설정되지 않습니다.

설정: *Auto, Manual*

## Learn

버튼을 탭해 머신 러닝을 시작합니다(맵 생성).

## Undo

### Redo

*Learn* 작업을 실시한 후 *Undo* 버튼이 우측 상단에 표시됩니다.

*Undo* 버튼을 사용하여 머신 러닝을 사용하기 전에 본래 맵을 복원합니다.

*Undo* 작업을 실시한 후에는 *Redo* 버튼이 나타나 *Undo* 작업 전에 이 버튼을 통해 맵을 복원할 수 있게 됩니다.

## 빨간색, 녹색 및 파란색에 대해 설정 가능한 파라미터

### FM 공통

파라미터 이름	화면 이름
<i>Random Pan Depth</i>	<i>Random Pan Depth</i>
<i>Alternate Pan Depth</i>	<i>Alternate Pan</i>
<i>Scaling Pan Depth</i>	<i>Scaling Pan Depth</i>
<i>Key On Delay Time Length</i>	<i>KeyOnDly Time</i>
<i>Key On Delay Tempo Sync Switch</i>	<i>KeyOnDly Sync</i>
<i>Key On Delay Note Length</i>	<i>KeyOnDly Note</i>
<i>Pitch Velocity Sensitivity</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Random Pitch Depth</i>	<i>Random Pitch Depth</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch Key Follow Sensitivity Center Note</i>	<i>Pitch/Key Center</i>
<i>PEG Initial Level</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>

파라미터 이름	화면 이름
<i>PEG Attack Level</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>PEG Decay 1 Level</i>	<i>PEG Decay 1 Lvl</i>
<i>PEG Decay 2 Level</i>	<i>PEG Decay 2 Lvl</i>
<i>PEG Release Level</i>	<i>PEG Release Lvl</i>
<i>PEG Attack Time</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>PEG Decay 1 Time</i>	<i>PEG Decay 1 Tm</i>
<i>PEG Decay 2 Time</i>	<i>PEG Decay 2 Tm</i>
<i>PEG Release Time</i>	<i>PEG Release Tm</i>
<i>PEG Depth Vel Sensitivity</i>	<i>PEG Depth/Vel</i>
<i>PEG Depth</i>	<i>PEG Depth</i>
<i>PEG Time Key Follow</i>	<i>PEG Time/Key</i>
<i>2nd LFO Wave</i>	<i>2nd LFO Wave</i>
<i>2nd LFO Speed</i>	<i>LFO Speed</i>
<i>2nd LFO Phase</i>	<i>LFO Phase</i>
<i>2nd LFO Delay Time</i>	<i>LFO Delay</i>
<i>2nd LFO Key On Reset</i>	<i>LFO Key On Reset</i>
<i>2nd LFO Pitch Mod Depth</i>	<i>LFO Pitch Mod</i>
<i>2nd LFO Amp Mod Depth</i>	<i>LFO Amp Mod</i>
<i>2nd LFO Filter Mod Depth</i>	<i>LFO Filter Mod</i>
<i>Algorithm Number</i>	<i>Algorithm Number</i>
<i>Feedback Level</i>	<i>Feedback Level</i>
<i>LFO Speed Range</i>	<i>LFO Speed Range</i>
<i>LFO Extended Speed</i>	<i>LFO Ex Speed</i>
<i>Filter Type</i>	<i>Filter Type</i>
<i>Filter Cutoff Frequency</i>	<i>Cutoff</i>
<i>Filter Cutoff Vel Sensitivity</i>	<i>Cutoff/Vel</i>
<i>Filter Resonance/Width</i>	<i>Resonance / Width</i>
<i>Resonance Vel Sensitivity</i>	<i>Res/Vel</i>
<i>HPF Cutoff Frequency</i>	<i>HPF Cutoff</i>
<i>Distance</i>	<i>Distance</i>
<i>Filter Gain</i>	<i>Filter Gain</i>
<i>FEG Hold Time</i>	<i>FEG Hold Tm</i>
<i>FEG Attack Time</i>	<i>FEG Attack Tm</i>
<i>FEG Decay 1 Time</i>	<i>FEG Decay 1 Tm</i>
<i>FEG Decay 2 Time</i>	<i>FEG Decay 2 Tm</i>

파라미터 이름	화면 이름
<i>FEG Release Time</i>	<i>FEG Release Tm</i>
<i>FEG Hold Level</i>	<i>FEG Hold Lvl</i>
<i>FEG Attack Level</i>	<i>FEG Attack Lvl</i>
<i>FEG Decay 1 Level</i>	<i>FEG Decay 1 Lvl</i>
<i>FEG Decay 2 Level</i>	<i>FEG Decay 2 Lvl</i>
<i>FEG Release Level</i>	<i>FEG Release Lvl</i>
<i>FEG Depth</i>	<i>FEG Depth</i>
<i>FEG Time Velocity Sensitivity Segment</i>	<i>FEG Segment</i>
<i>FEG Time Vel Sensitivity</i>	<i>FEG Time/Vel</i>
<i>FEG Depth Vel Sensitivity</i>	<i>FEG Depth/Vel</i>
<i>FEG Depth / Vel Curve</i>	<i>FEG Curve</i>
<i>FEG Time Key Follow</i>	<i>FEG Time/Key</i>
<i>FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note</i>	<i>FEG Center</i>
<i>Filter Cutoff Key Follow</i>	<i>Flt Cutoff/Key</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 1</i>	<i>Flt Break Point 1</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 2</i>	<i>Flt Break Point 2</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 3</i>	<i>Flt Break Point 3</i>
<i>Filter Cutoff Scaling Break Point 4</i>	<i>Flt Break Point 4</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 1</i>	<i>Flt Cutoff Offset 1</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 2</i>	<i>Flt Cutoff Offset 2</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 3</i>	<i>Flt Cutoff Offset 3</i>
<i>Cutoff Scaling Offset 4</i>	<i>Flt Cutoff Offset 4</i>
<i>HPF Cutoff Key Follow</i>	<i>HPF Cutoff/Key</i>

## 오퍼레이터

파라미터 이름	화면 이름
<i>Key On Reset</i>	<i>Key On Reset</i>
<i>Freq Mode</i>	<i>Freq Mode</i>
<i>Coarse</i>	<i>Coarse</i>
<i>Fine</i>	<i>Fine</i>
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>
<i>Pitch/Key</i>	<i>Pitch/Key</i>
<i>Pitch/Vel</i>	<i>Pitch/Vel</i>
<i>Spectral</i>	<i>Spectral</i>
<i>Skirt</i>	<i>Skirt</i>

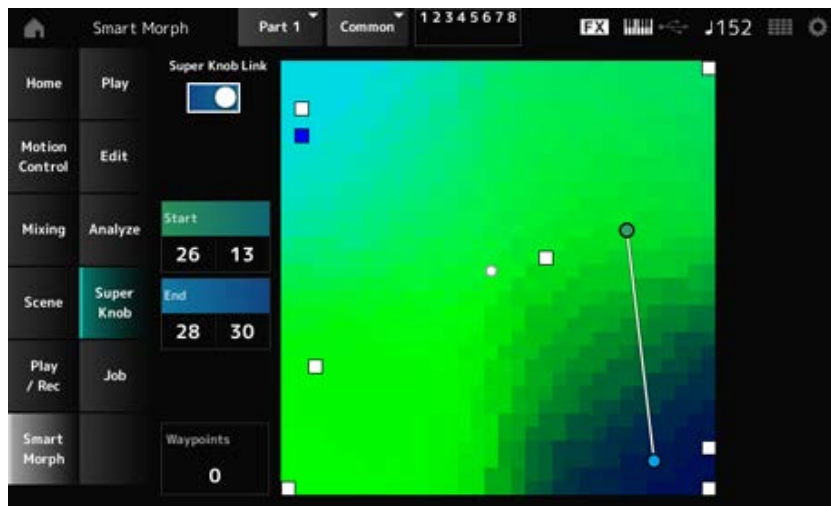
파라미터 이름	화면 이름
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>
<i>Initial</i>	<i>PEG Initial Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>PEG Attack Tm</i>
<i>Decay</i>	<i>PEG Decay Tm</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Lvl</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Lvl</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Lvl</i>
<i>Rel(Hold)</i>	<i>AEG Release Lvl</i>
<i>Attack</i>	<i>AEG Attack Tm</i>
<i>Decay 1</i>	<i>AEG Decay 1 Tm</i>
<i>Decay 2</i>	<i>AEG Decay 2 Tm</i>
<i>Release</i>	<i>AEG Release Tm</i>
<i>Hold</i>	<i>AEG Hold Tm</i>
<i>Time/Key</i>	<i>AEG Time/Key</i>
<i>Level</i>	<i>Level</i>
<i>Break Point</i>	<i>Lvl Break Point</i>
<i>Lvl/Key Lo</i>	<i>Lvl/Key Lo</i>
<i>Lvl/Key Hi</i>	<i>Lvl/Key Hi</i>
<i>Curve Lo</i>	<i>Curve Lo</i>
<i>Curve Hi</i>	<i>Curve Hi</i>
<i>Level/Vel</i>	<i>Level/Vel</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO PM Depth</i>
<i>Depth Offset</i>	<i>LFO AM Depth</i>
<i>Pitch/Ctrl</i>	<i>Pitch/Ctrl</i>
<i>Level/Ctrl</i>	<i>Level/Ctrl</i>

## Super Knob



### 작업

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Super Knob*



### **Super Knob Link**

커짐으로 설정하면 손가락으로 터치스크린을 조작하지 않고 시작 지점부터 종료 지점까지 맵의 경로를 따라갈 수 있도록 슈퍼 노브를 사용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 커짐

### **Start**

맵에 가장 작은 슈퍼 노브 값의 위치를 설정합니다.

Start에 커서가 놓여 있으면 맵을 탭해 시작 지점에 대한 값을 설정합니다.

### **End**

맵에 가장 큰 슈퍼 노브 값의 위치를 설정합니다.

End에 커서가 놓여 있으면 맵을 탭해 종료 지점에 대한 값을 설정합니다.

### **Waypoints**

시작 지점과 종료 지점 간 삽입 지점(중간 지점)의 수를 설정합니다.

설정: 0~6

### **Waypoint 1–Waypoint 6**

맵에 위치를 설정합니다.

---

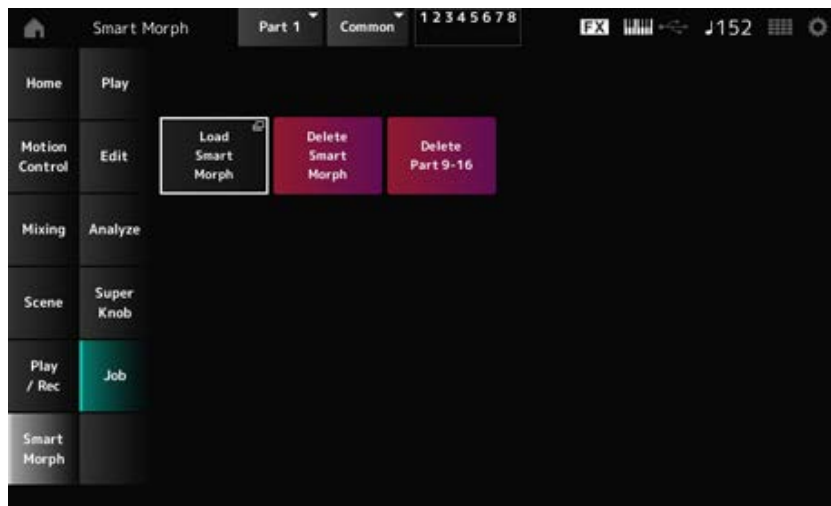
## **Job**



### **작업**

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Job*

---



### ***Load Smart Morph***

*Load* 화면을 엽니다.

*Load* 화면에서 다른 퍼포먼스를 선택한 후 이 퍼포먼스에서 현재 퍼포먼스로 Smart Morph 설정을 가져올 수 있습니다.

### ***Delete Smart Morph***

선택한 퍼포먼스에서 Smart Morph 설정을 삭제합니다.

### ***Delete Part 9–16***

모든 파트 9~16을 한 번에 삭제하여 이러한 파트를 미사용 상태로 설정합니다.

파트 9~16을 미사용 상태로 설정한 경우 SSS가 활성화됩니다.

파트 9~16은 Smart Morph 맵을 생성할 때 사용됩니다.

파라미터 조정을 완료하여 맵을 더 이상 사용할 필요가 없다면 파트 9~16을 삭제해도 됩니다.



## Common Edit 화면

Common Edit 화면에서 전체 퍼포먼스의 파라미터와 오디오 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

### 목차

#### General/Pitch

Perf Settings

USB Monitor

Pitch

Edit User Tuning

#### Filter/Amp

Filter EG

Amp EG

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Envelope Follower Edit

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

2-band EQ

#### Arp/MS

Arp Common

Arp Overview (Arpeggio Overview)

MS Common (Motion Sequencer Common)

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Lane

Motion Sequence Edit

#### Control

Control Assign



After Touch

Ribbon Settings

Control Number

Control Settings

## General/Pitch



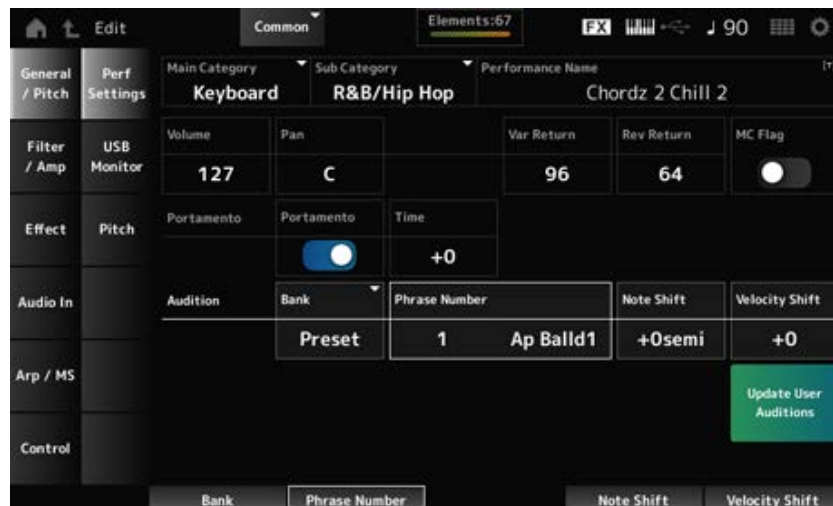
### Perf Settings



Perf Settings 화면에서 퍼포먼스의 일반 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → General/Pitch → Perf Settings



#### Main Category

#### Sub Category

선택한 퍼포먼스의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

#### Performance Name

최대 20자의 영숫자 문자를 사용하여 새 이름으로 편집 중인 퍼포먼스를 저장할 수 있습니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

#### MC Flag (Motion Control Flag)

선택한 퍼포먼스에 MC 플래그를 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 MC flag가 Performance 화면에 나타납니다. 또한, Performance Category Search 화면에서도 퍼포먼스가 MC 속성별로 필터링됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

#### Volume (Performance Volume)

선택한 퍼포먼스의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan (Performance Pan)**

선택한 퍼포먼스의 팬을 설정합니다.

설정: L63~C~R63

### **Var Return (Variation Return)**

변주 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Rev Return (Reverb Return)**

리버브 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)**

Portamento Part Sw가 켜짐으로 설정된 파트의 포르타멘토를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 스위치는 상단 패널의 [PORTAMENTO] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Portamento Time**

포르타멘토의 피치 이동에 대한 시간 길이(또는 속도)를 설정합니다.

이 파라미터는 파트 포르타멘토 시간의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Update User Auditions**

내장 메모리에 저장된 모든 곡을 사용자 오디션으로 변환합니다.

사용자 오디션이 이미 존재하는 경우 이전 사용자 오디션 모두 덮어쓰기됩니다.

### **Audition Bank**

오디션 프레임의 बैं크를 선택합니다.

### **Audition Phrase Number**

오디션 프레임을 선택합니다.

내장 퍼포먼스에 이미 적합한 오디션 프레임이 지정되어 있습니다.

오디션 프레임을 재생하면 해당 음악 콘텍스트로 선택한 퍼포먼스를 들을 수 있습니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Audition Phrase Name**

오디션 프레임의 이름을 표시합니다.

### **Note Shift (Audition Note Shift)**

오디션 프레임의 음 피치를 반음 단위로 조정합니다.

설정: -24~+24

### **Velocity Shift (Audition Velocity Shift)**

오디션 프레임즈의 음 세기를 조정합니다.

설정: -63~+63

## USB Monitor



USB Monitor 화면에서는 [USB TO HOST] 단자에서 입력된 오디오 신호의 음량을 조정할 수 있습니다.

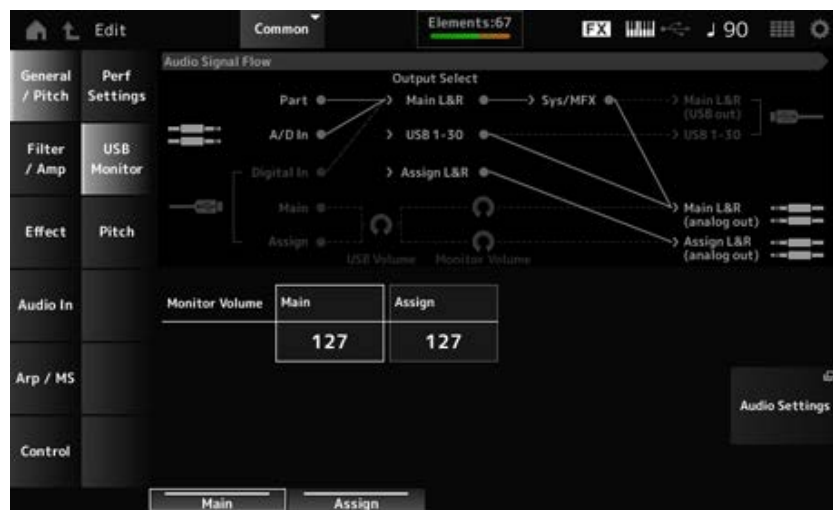
Audio Signal Flow의 USB Volume을 누르면 커서가 Audio I/O 화면의 USB Volume으로 움직입니다.

주

USB Main Monitor Volume 및 USB Assign Monitor Volume은 퍼포먼스에 저장됩니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → General/Pitch → USB Monitor



### Monitor Volume Main

[USB TO HOST] 단자에서 입력되고 OUTPUT 잭으로 출력되는 오디오 신호의 음량을 조정합니다.

설정: 0~127

### Monitor Volume Assign

[USB TO HOST] 단자에서 입력되고 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) 잭으로 출력되는 오디오 신호의 음량을 조정합니다.

설정: 0~127

### Audio Settings

UTILITY Audio I/O 화면을 엽니다.

[UTILITY]→Settings→Audio I/O를 에서도 동일한 화면을 열 수 있습니다.

## Pitch

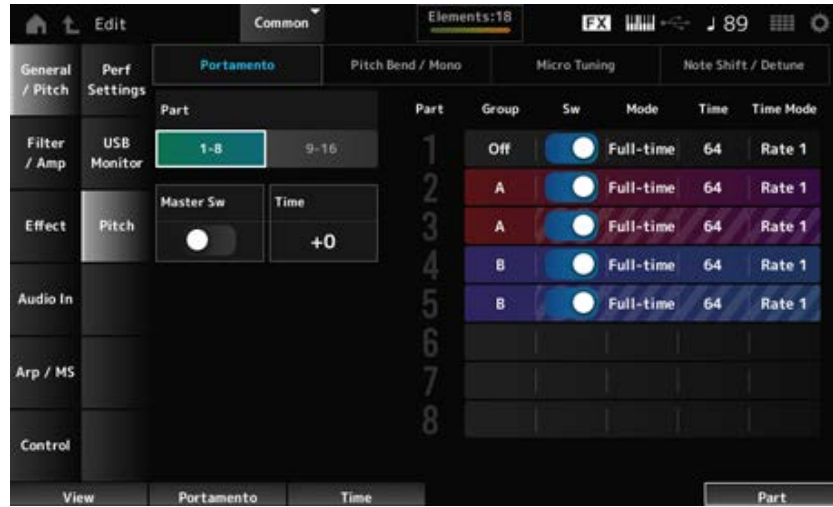


Pitch 화면에서 피치 설정을 실시할 수 있습니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *General/Pitch* → *Pitch*
- [SHIFT] + [PORTAMENTO]

## ■ Portamento 보기



Sw, Mode, Time 및 Time Mode는 드럼 파트에 표시되지 않습니다.

### Part

Part 1-8과 Part 9-16 간의 보기를 서로 전환합니다.

### Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento Part Switch가 켜짐으로 설정된 파트에 적용될 포르타멘토를 설정합니다. 이 스위치는 상단 패널의 [PORTAMENTO] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Time (Portamento Time)

포르타멘토의 피치 이동에 대한 시간 길이(또는 속도)를 설정합니다. 이 파라미터는 파트 포르타멘토 시간의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### Group (Pitch Control Group)

동일한 그룹의 파트에는 동일한 피치가 설정됩니다.

따라서 레이어 음향에 포르타멘토를 적용하거나 다중 파트를 한꺼번에 동일하게 미세 튜닝하려는 경우 편리합니다.

### Sw (Portamento Part Switch)

파트의 포르타멘토를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Portamento Mode

건반 연주 방식에 따른 포르타멘토 적용 방식을 설정합니다.

설정: *Fingered*, *Full-time*

**Fingered:** 레가토(이전의 건반에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주하는 것)를 연주할 때에만

포르타멘토가 적용됩니다.

**Full-time:** 모든 음에 포르타멘토가 적용됩니다.

### **Time (Portamento Part Time)**

파트에 포르타멘토의 피치 이동에 대한 시간 길이(또는 속도)를 설정합니다.

설정: 0~127

### **Time Mode (Portamento Time Mode)**

시간 경과에 따라 피치가 변하는 방식을 설정합니다.

설정: *Rate 1*, *Time 1*, *Rate 2*, *Time 2*

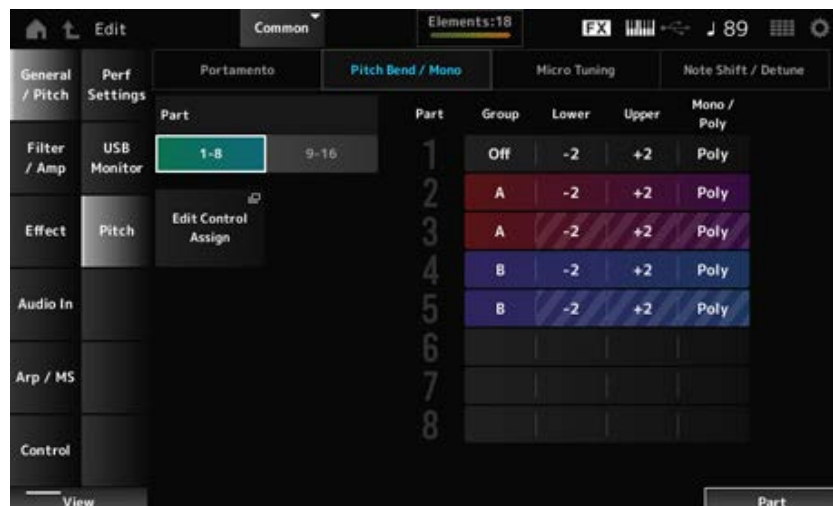
**Rate 1:** 피치가 지정된 속도로 변경됩니다.

**Time 1:** 피치가 지정된 시간에 변경됩니다.

**Rate 2:** 피치가 한 옥타브 안에서 지정된 속도로 변경됩니다.

**Time 2:** 피치가 한 옥타브 안에서 지정된 시간에 변경됩니다.

## ■ Pitch Bend / Mono 보기



드럼 파트에는 *Mono / Poly*가 표시되지 않습니다.

### **Lower (Pitch Bend Lower)**

### **Upper (Pitch Bend Upper)**

피치 벤드 휠로 변경한 범위를 반음 단위로 설정합니다.

설정: -48~+0~+24

### **Mono / Poly**

건반의 톤 생성 모드를 설정합니다.

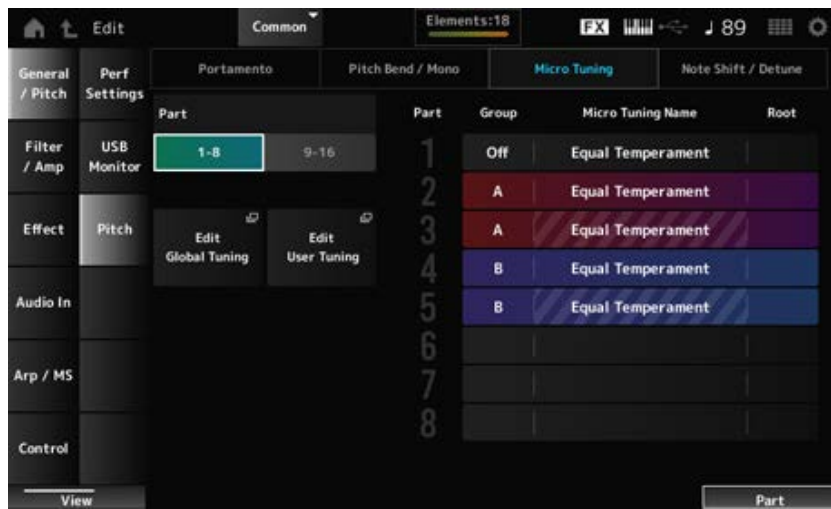
*Mono*는 하나의 음만 연주할 때 사용되고 *Poly*는 동시에 여러 음을 연주할 때 사용됩니다.

설정: *Mono*, *Poly*

### **Edit Control Assign**

*Common Edit*의 *Control Assign* 화면을 엽니다.

## ■ Micro Tuning 보기



드럼 파트에는 *Micro Tuning Name* 및 *Root*가 표시되지 않습니다.

### **Micro Tuning Name**

파트의 미세 튜닝(평균율)을 설정합니다.

**설정:** *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8*(유저 बैं크를 선택한 경우), *Library 1–1–16–8*(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### **Root (Micro Tuning Root)**

미세 튜닝의 근음을 설정합니다.

*Micro Tuning Name*에서 선택한 형식에 근음이 필요하지 않는 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

**설정:** C–B

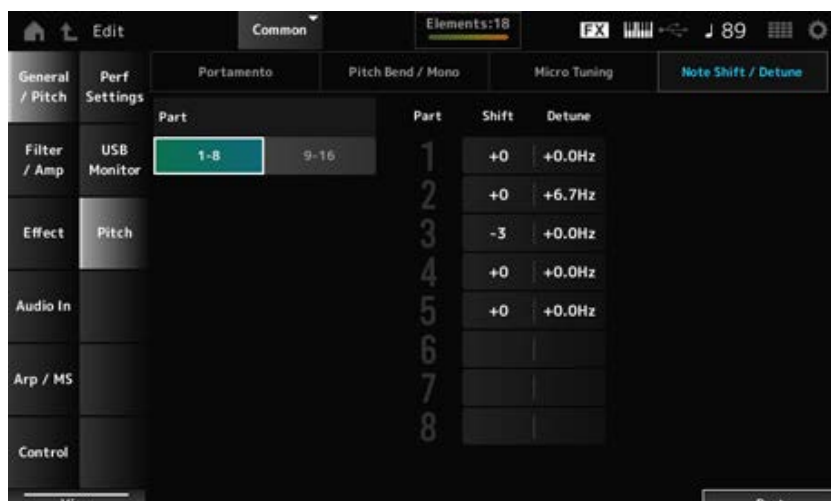
### **Edit Global Tuning**

Global Tuning 설정 화면을 엽니다.

### **Edit User Tuning**

User Tuning 설정 화면을 엽니다.

## ■ **Note Shift / Detune 보기**



### **Shift (Note Shift)**

반음 단위로 피치를 조정합니다.

설정: -24~+0~+24

### **Detune**

파트의 피치를 0.1Hz 단위로 조정합니다.

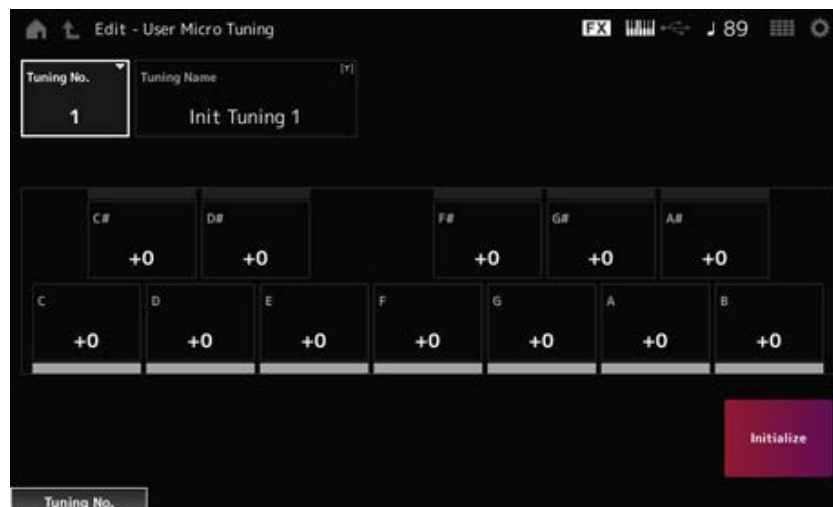
피치를 약간 이동하면 음향을 디튠 처리할 수 있습니다.

설정: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## **Edit User Tuning**



User Micro Tuning 설정 화면입니다.



### **Tuning No. (Micro Tuning Number)**

선택한 사용자 미세 튜닝 번호를 표시합니다.

설정: 1~8

### **Tuning Name (Micro Tuning Name)**

새 이름으로 편집 중인 사용자 미세 튜닝을 저장할 수 있습니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### **C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**

각 음의 피치를 센트(1/100) 단위로 조정하여 미세 튜닝을 설정할 수 있습니다.

설정: -99~+99

### **Initialize**

선택한 사용자 미세 튜닝을 초기화합니다.

## **Filter/Amp**



### **Filter EG**



Filter EG 화면에서 필터 엔벨로프 제너레이터(FEG)를 설정할 수 있습니다.

그러면 차단 주파수의 변화도(또는 레벨)와 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에

따라 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

## 작업

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Filter/Amp* → *Filter EG*



### **FEG Atk (FEG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 차단 주파수가 *Attack Level*에 설정된 값이 될 때까지 음향이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

이 파라미터는 파트 FEG의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG Decay (FEG Decay Time)**

차단 주파수가 어택 레벨에서 변할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다. 음향의 산뜻한 정도나 감쇄 속도를 제어할 수 있습니다.

이 파라미터는 파트 FEG의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG Rel (FEG Release Time)**

건반에서 손을 떼 때 차단 주파수가 릴리스 레벨로 감소할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

이 파라미터는 파트 FEG의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

필터의 차단 주파수를 설정하여 음향을 변경합니다.

로우 패스 필터를 선택한 경우 큰 값으로 설정하면 더욱 밝은 느낌의 음향을, 작은 값으로 설정하면 더욱 어두운 느낌의 음향을 생성할 수 있습니다.

이 파라미터는 파트에 대한 필터 차단 주파수의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Resonance**

차단 주파수 근처의 신호 레벨을 조정하여 음향에 특별한 특성을 더합니다.

이 파라미터는 파트의 필터 공명의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63



## FEG Depth

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

이 파라미터는 *Part FEG Depth*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

## Amp EG



*Amp EG* 화면에서 AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터) 시간을 설정할 수 있습니다. *Amp EG*를 설정하면 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 음량이 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Filter/Amp* → *Amp EG*



*Amp EG* 화면의 설정은 모든 파트의 AEG에 대한 오프셋값입니다.

### Attack (AEG Attack Time)

건반을 누른 순간부터 최대값에 이를 때까지 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Decay (AEG Decay Time)

최대값에 이른 후 음량이 변할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Sustain (AEG Sustain Level)

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 음량을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Release (AEG Release Time)

건반에서 손을 떼 후 음향이 감쇄될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

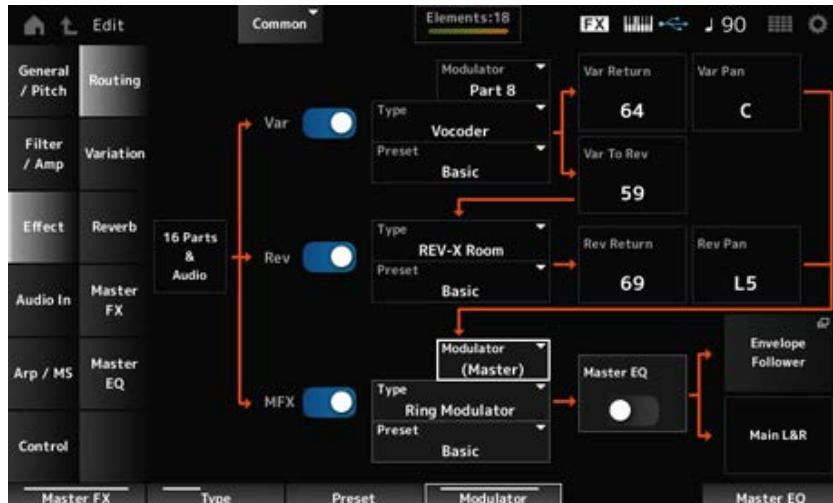
설정: -64~+63



이 화면에서 모든 파트에 적용되는 시스템 이펙트를 설정하고 마스터 이펙트의 신호 흐름을 확인할 수 있습니다.

**작업**

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↻ ] → Effect → Routing



**Var (Variation Switch)**

**Rev (Reverb Switch)**

**MFX (Master Effect Switch)**

변주, 리버브 및 마스터 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**Var Type (Variation Type)**

**Rev Type (Reverb Type)**

**MFX Type (Master Effect Type)**

변주, 리버브 및 마스터 이펙트의 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

**Var Preset (Variation Preset Number)**

**Rev Preset (Reverb Preset Number)**

**MFX Preset (Master Effect Preset Number)**

변주, 리버브 및 마스터 이펙트 파라미터에서 내장 번호를 선택합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

**Side Chain (Variation Side Chain Part)**

**Side Chain (Master Effect Side Chain Part)**

**Modulator (Variation Modulator Part)**

**Modulator (Master Effect Modulator Part)**

변주 및 마스터 이펙트의 사이드 체인 파트(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터)를 설정합니다.

마스터가 모듈레이터 파트로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

**Var Return (Variation Return)**

**Rev Return (Reverb Return)**

변주 또는 리버브 이펙트로 처리된 신호의 출력 레벨(리턴 레벨)을 설정합니다.

설정: 0~127

**Var Pan (Variation Pan)**

**Rev Pan (Reverb Pan)**

변주 또는 리버브 이펙트로 처리된 신호의 스테레오 위치를 설정합니다.

설정: L63(왼쪽)~C(중앙)~R63(우측)

**Var to Rev (Variation To Reverb)**

변주 이펙트로 처리된 신호의 전송 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

**Master EQ (Master EQ Switch)**

Master EQ를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**Envelope Follower**

Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.

---

**Variation**



변주 이펙트를 설정합니다.

**작업**

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Effect* → *Variation*

---



(1) Variation Switch

### Variation Switch

변주 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Category (Variation Category)

#### Type (Variation Type)

변주 이펙트의 카테고리 및 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

### Preset (Variation Preset Number)

이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

#### Modulator (Variation Modulator Part)

변주 이펙트의 사이드 체인(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터) 파트를 설정합니다.

마스터가 모듈레이터 파트로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

### Effect Parameter

이펙트 파라미터는 이펙트 형식에 따라 다릅니다.

설정: [이펙트 파라미터](#)를 참조하십시오.

## Reverb



리버브 이펙트를 설정합니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↻] → *Effect* → *Reverb*



(1) Reverb Switch

### Reverb Switch

리버브 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Category (Reverb Category)

#### Type (Reverb Type)

리버브 이펙트의 카테고리 and 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

### Preset (Reverb Preset Number)

이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

설정: [Data List](#)를 참조하십시오.

### Effect Parameter

이펙트 파라미터는 이펙트 형식에 따라 다릅니다.

설정: [이펙트 파라미터](#)를 참조하십시오.

## Master FX



마스터 이펙트를 설정합니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → Effect → Master FX



(1) Master Effect Switch

### Master Effect Switch

마스터 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Category (Master Effect Category)

#### Type (Master Effect Type)

마스터 이펙트의 카테고리 and 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

### Preset (Master Effect Preset Number)

이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

설정: [Data List](#)를 참조하십시오.

### Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

#### Modulator (Master Effect Modulator Part)

마스터 이펙트의 사이드 체인(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터)을 설정합니다.

마스터가 모듈레이터 파트로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1-16, A/D, Master, Off*

### Effect Parameter

이펙트 파라미터는 이펙트 형식에 따라 다릅니다.

설정: [이펙트 파라미터](#)를 참조하십시오.

## Master EQ



Master EQ를 설정합니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↻] → Effect → Master EQ



### **Master EQ (Master EQ Switch)**

Master EQ를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Low Gain (Master EQ Low Gain)**

Low 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12~+12(dB)

### **Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)**

Lo Mid 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12~+12(dB)

### **Mid Gain (Master EQ Mid Gain)**

Mid 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12~+12(dB)

### **Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)**

Hi Mid 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12~+12(dB)

### **High Gain (Master EQ High Gain)**

High 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12~+12(dB)

### **Low Freq (Master EQ Low Frequency)**

Low 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 32(Hz)~2.0(kHz)

### **Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)**

Lo Mid 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 100(Hz)~10(kHz)

### **Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)**

*Mid* 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 100(Hz)~10(kHz)

***Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)***

*Hi Mid* 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 100(Hz)~10(kHz)

***High Freq (Master EQ High Frequency)***

*High* 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 500(Hz)~16(kHz)

***Low Q (Master EQ Low Q)***

*Low* 대역의 대역폭을 설정합니다.

*Low Shape (Master EQ Low Shape) Peak*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0.1~12.0

***Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)***

*Lo Mid* 대역의 대역폭을 설정합니다.

설정: 0.1~12.0

***Mid Q (Master EQ Mid Q)***

*Mid* 대역의 대역폭을 설정합니다.

설정: 0.1~12.0

***Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)***

*Hi Mid* 대역의 대역폭을 설정합니다.

설정: 0.1~12.0

***High Q (Master EQ High Q)***

*High* 대역의 대역폭을 설정합니다.

*High Shape (Master EQ High Shape)*이 *Peak*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0.1~12.0

***Low Shape (Master EQ Low Shape)***

***High Shape (Master EQ High Shape)***

EQ가 (지정된 주파수 설정 위나 아래의 신호를 차단하거나 증폭시키는) 셸빙 형식인지 (지정된 주파수에서 신호를 차단하거나 증폭시키는) 피킹 형식인지 결정합니다.

설정: Shelf, Peak

***Envelope Follower Edit***



Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.





### **Part (Input Source)**

선택한 엔벨로프 팔로워의 입력 소스로 표시합니다.

설정: *Master, AD, Part 1–16*

### **Gain (Envelope Follower Gain)**

파트에 설정된 입력 소스의 입력 게인을 설정합니다.

설정:  $-24.0\text{dB} \sim 0.0\text{dB} \sim +24.0\text{dB}$

### **Attack (Envelope Follower Attack)**

엔벨로프 팔로워의 어택 타임을 설정합니다.

설정:  $1\text{ms} \sim 40\text{ms}$

### **Release (Envelope Follower Release)**

엔벨로프 팔로워의 릴리스 타임을 설정합니다.

설정:  $10\text{ms} \sim 680\text{ms}$

### **Input Level**

선택한 파트의 입력 소스에서 입력된 신호의 입력 레벨을 표시합니다.

### **Envelope Follower Output**

엔벨로프 팔로워의 출력 레벨을 표시합니다.

### **Edit**

선택한 파트의 *Control Assign* 화면을 엽니다.

## **Audio In**




## **Mixing**



*Mixing* 화면에서 A/D 파트(A/D INPUT 책에서 전송된 신호) 및 디지털 파트([USB TO HOST] 단자에서 전송된 신호\*)를 믹싱할 수 있습니다.

\* 장치 포트의 L/R에 대한 오디오만 참조하십시오.

## 작업

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/  ] → *Audio In* → *Mixing*
- [SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



### ***Input Mode (A/D Part Input Mode)***

### ***Input Mode (Digital Part Input Mode)***

좌측 및 우측 채널에서 입력 신호의 처리 방식을 결정합니다.

설정: *L Mono*, *R Mono*, *L+R Mono*, *Stereo*

***L Mono***: 좌측 채널만 사용합니다.

***R Mono***: 우측 채널만 사용합니다.

***L+R Mono***: 좌측 및 우측 채널을 믹싱하고 모노로 처리합니다.

***Stereo***: 스테레오 입력을 스테레오로 처리합니다.

### 주

음향이 [L/MONO] 잭에서만 입력되는 경우 모노로 처리됩니다.

### ***Volume (A/D Part Volume)***

### ***Volume (Digital Part Volume)***

A/D 파트 또는 디지털 파트의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### ***Pan (A/D Part Pan)***

### ***Pan (Digital Part Pan)***

A/D 파트 또는 디지털 파트의 (스테레오 필드 내) 팬 위치를 설정합니다.

설정: L63~C~R63

### ***Dry Level (A/D Part Dry Level)***

### ***Dry Level (Digital Part Dry Level)***

A/D 파트 또는 디지털 파트의 dry 레벨(또는 시스템 이펙트로 처리되지 않은 신호의 레벨)을 설정합니다.

*Output Select*가 *MainL&R*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### Var Send (A/D Part Variation Send)

### Var Send (Digital Part Variation Send)

A/D 파트 또는 디지털 파트에서 변주 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.  
*Output Select*가 *MainL&R*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.  
설정: 0~127

### Rev Send (A/D Part Reverb Send)

### Rev Send (Digital Part Reverb Send)

A/D 파트 또는 디지털 파트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 레벨을 설정합니다.  
*Output Select*가 *MainL&R*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.  
설정: 0~127

### Output Select (A/D Part Output Select)

### Output Select (Digital Part Output Select)

A/D 파트 또는 디지털 파트에서 전송된 오디오 신호의 팬 대상을 설정합니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*, *Off*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

**Off:** 파트의 오디오 신호 출력이 없습니다.

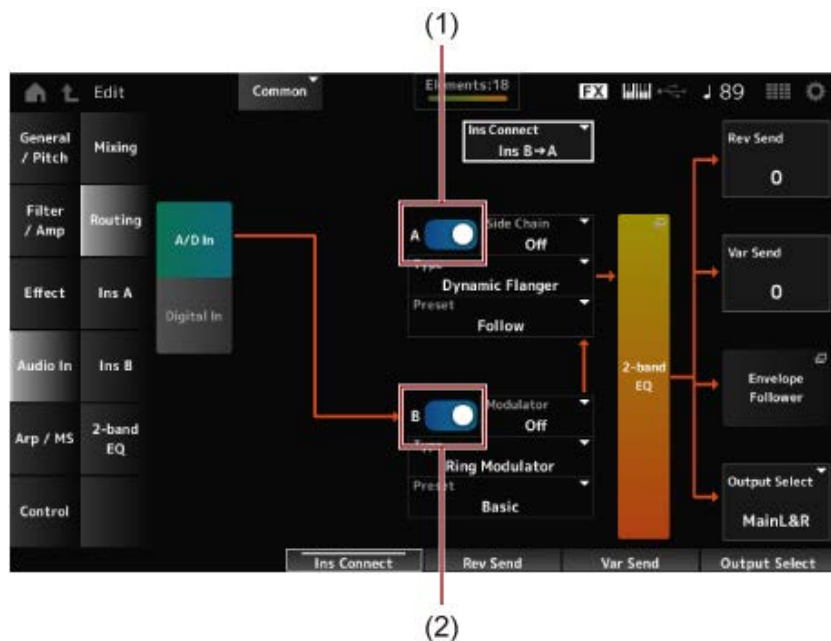
## Routing



Routing 화면에서 A/D 파트의 이펙트 경로를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Audio In* → *Routing*



- (1) *A/D Part Insertion FX A Switch*
- (2) *A/D Part Insertion FX B Switch*

## **A/D In**

### **Digital In**

A/D In 보기와 Digital In 보기를 전환합니다.

Digital In을 선택한 경우에는 *Digital Part Reverb Send*, *Digital Part Variation Send* 및 *Digital Part Output Select*만 이용할 수 있습니다.

### **A/D Part Insertion FX A Switch**

### **A/D Part Insertion FX B Switch**

인서트 이펙트 A 및 인서트 이펙트 B를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Type (A/D Part Insertion Effect A Type)**

### **Type (A/D Part Insertion Effect B Type)**

이펙트 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

### **Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)**

### **Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)**

각 이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

내장을 선택하면 이펙트 적용 방식을 변경할 수 있습니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)**

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B의 사이드 체인 파트(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터)를 설정합니다.

파트 자체나 마스터가 모듈레이터로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

### **Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)**

인서트 이펙트 A 및 인서트 이펙트 B의 이펙트 경로를 설정합니다.

설정이 변경되면 이에 따라 그림이 변합니다.

설정: *Ins A→B*, *Ins B→A*

### **2-band EQ**

A/D 파트의 2대역 EQ를 엽니다.

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B에서 리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 바이패스 신호)의 레벨을 설정합니다.

*Output Select*가 *MainL&R*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

#### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B에서 변주 이펙트로 전송된 신호(또는 바이패스 신호)의 레벨을 설정합니다.

*Output Select*가 *MainL&R*로 설정된 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Envelope Follower**

Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

#### **Output Select (Digital Part Output Select)**

오디오 신호의 출력 대상을 설정합니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*, *Off*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

**Off:** 파트의 오디오 신호 출력이 없습니다.

## **Ins A**

## **Ins B**



*Ins A* 및 *Ins B* 화면에서 인서트 이펙트를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Audio In* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Audio In* → *Ins B*



(1) Insertion FX Switch

### Insertion FX Switch

인서트 이펙트를 활성화합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Category (Insertion Effect A Category)

### Category (Insertion Effect B Category)

### Type (Insertion Effect A Type)

### Type (Insertion Effect B Type)

인서트 이펙트의 카테고리 및 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

### Preset (Insertion Effect A Preset)

### Preset (Insertion Effect B Preset)

각 이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

내장을 선택하면 이펙트 적용 방식을 변경할 수 있습니다.

설정: [Data List](#)를 참조하십시오.

### Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

### Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

### Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

### Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B의 사이드 체인 파트(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터)를 설정합니다.

파트 자체나 마스터가 모듈레이터로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

### Effect Parameter

이펙트 파라미터는 이펙트 형식에 따라 다릅니다.

설정: [이펙트 파라미터](#)를 참조하십시오.

## 2-band EQ



2-band EQ 화면에서 파트 EQ를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → Common → Audio In → 2-band EQ



### EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

### EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

원하는 EQ 형식을 선택합니다.

설정: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

**Thru:** 전체 신호가 영향을 받지 않는 상태로 이퀄라이저를 우회합니다.

**LPF:** 차단 주파수 위의 신호를 통과시킵니다.

**HPF:** 차단 주파수 아래의 신호를 통과시킵니다.

**Low Shelf:** 지정된 주파수 설정 아래의 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

**Hi Shelf:** 지정된 주파수 설정 위의 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

**Peak/Dip:** 지정된 주파수 설정에서 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

### EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

### EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

차단하거나 증폭시킬 주파수를 설정합니다.

EQ Type을 *Thru*로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 63.0Hz~18.0kHz

### EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

### EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

EQ1 Freq 또는 EQ2 Freq에 설정된 주파수 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

EQ Type을 Thru, LPF 또는 HPF로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: -12.0dB~+12.0dB

### EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

### EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

EQ1 Freq 또는 EQ2 Freq로 설정된 주파수의 음량을 차단하거나 증폭시킬 때 사용되는 대역폭을 설정합니다.

EQ Type을 Peak/Dip으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0.1~12.0

### Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

2대역 EQ의 출력 게인을 설정합니다.

설정: -12.0dB~+12.0dB

## Arp/MS



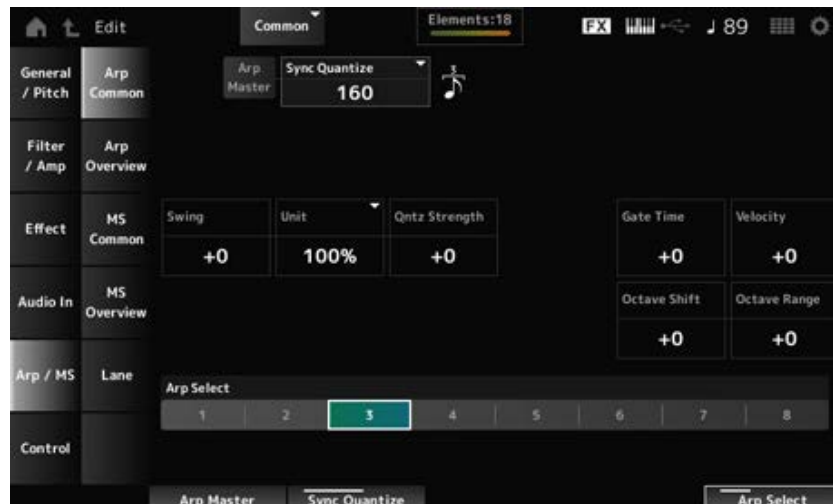
### Arp Common



Arp Common 화면에서 전체 퍼포먼스의 아르페지오 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → Arp/MS → Arp Common



### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

퍼포먼스의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 스위치는 상단 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)



다중 파트에서 아르페지오 프레이즈를 재생할 때 첫 아르페지오 재생 중 다음 아르페지오 프레이즈 시작 타이밍을 조정합니다. *Off*로 설정된 경우 건반에서 파트를 연주할 때 아르페지오가 재생됩니다.

**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) (여기 표시된 숫자는 클록값임)

### **Swing (Swing Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 및 모션 시퀀스의 스윙값을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Swing*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -120~+120

### **Unit (Common Unit Multiply)**

전체 퍼포먼스의 아르페지오 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

이 파라미터는 *Unit (Arpeggio Unit Multiply)*이 *Common*으로 설정된 파트에 영향을 미칩니다.

재생 시간을 늘리거나 줄일 때 세분화된 박자 및 템포가 변경되므로 본래 선택한 아르페지오에 완전히 새로운 느낌을 창출할 수 있습니다.

**설정:** 50%~400%

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

### **Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오에 적용된 퀀타이즈 설정의 강도를 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -100~+100

### **Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

이 파라미터는 *Part Octave Shift (Arpeggio Octave Shift)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -20~+20

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 이동합니다.

이 파라미터는 *Part Octave Range (Arpeggio Octave Range)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -6~+6

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 게이트 시간 비율을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -100~+100

### **Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 세기 비율을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Velocity (Arpeggio Velocity Rate)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -100~+100

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

## Arp Overview (Arpeggio Overview)



Arp Overview 화면에서 전체 파트의 목록에서 아르페지오 형식을 설정할 수 있습니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Arp/MS → Arp Overview
- (선택한 파트가 Common일 때) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



### Part 1-8

### Part 9-16

파트 보기를 전환합니다.

설정: Part 1-8, Part 9-16

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

퍼포먼스의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 스위치는 상단 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Group (Arpeggio Group)

다중 파트와 함께 동일한 아르페지오를 사용하여 아르페지오 그룹을 설정합니다.

동일한 Group에 지정된 파트의 경우 아르페지오 설정이 동일합니다.

### Arp Select (Arpeggio Select)

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### Sw (Part Arpeggio Switch)

각 파트의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

■ View가 Category로 설정된 경우

**Category (Arpeggio Category)**

**Sub (Arpeggio Sub Category)**

**Name (Arpeggio Name)**

설정: Data List를 참조하십시오.

■ View가 Number로 설정된 경우

**Bank (Arpeggio Bank)**

**Number (Arpeggio Number)**

**Name (Arpeggio Name)**

설정: Data List를 참조하십시오.

■ View가 Range로 설정된 경우

**Name (Arpeggio Name)**

설정: Data List를 참조하십시오.

**Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

아르페지오 재생에 사용되는 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

높은 값이 첫 번째, 낮은 값이 두 번째(예: 93~34)가 되도록 이와 같이 설정된 경우, 1~34 및 93~127의 세기에서만 아르페지오가 연주됩니다.

설정: 1~127

**Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

아르페지오 재생에 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

지정된 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위의 음에 맞게 아르페지오가 연주됩니다.

설정: C-2~G8

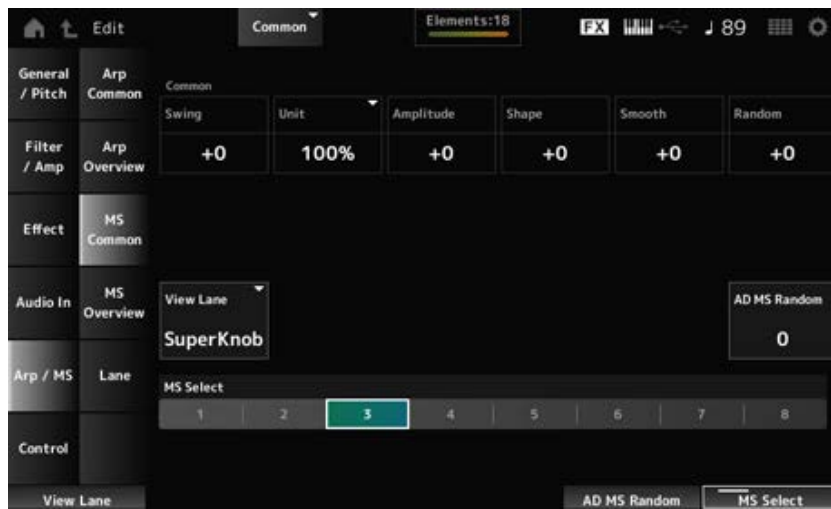
**MS Common (Motion Sequencer Common)**



MS Common 화면에서 전체 퍼포먼스에 사용되는 모션 시퀀서 파라미터를 설정할 수 있습니다.

**작업**

- [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ] → Arp/MS → MS Common
- (선택한 파트가 Common일 때) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



### **Common Swing (Swing Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 및 모션 시퀀스의 스윙값을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Swing*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -120~+120

### **Common Unit (Common Unit Multiply)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

이 파라미터는 *Unit Multiply*가 *Common*으로 설정된 레인에 영향을 미칩니다.

재생 시간을 늘리거나 줄일 때 세분화된 박자 및 템포가 변경되므로 본래 선택한 모션 시퀀서에 완전히 새로운 느낌을 창출할 수 있습니다.

설정: 50%~400%

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

### **Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)**

전체 퍼포먼스에 모션 시퀀서 진폭(또는 시퀀스가 변하는 정도)을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 켜짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 진폭을 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

퍼포먼스의 모션 시퀀서 펄스 형태(또는 단계 곡선 형태)를 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 켜짐으로 설정되고 컨트롤이 켜짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 파라미터를 오프셋합니다.

설정: -100~+100

### **Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서 부드러움(또는 시간 경과에 따라 시퀀스 변화 부드러움)을 설정합니다.

이 파라미터는 *Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 MS FX가 레인에 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 부드러움을 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서 부드러움(또는 시간 경과에 따라 시퀀스 변화 부드러움)을 설정합니다. 이 파라미터는 Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 MS FX가 레인에 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 무작위를 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **View Lane (Motion Seq View Lane)**

Home 화면의 View Mode가 Motion Seq로 설정된 경우 표시된 모션 시퀀스 레인을 설정합니다.

설정: Super Knob, 1~4

### **AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)**

A/D Part Motion Sequencer Step Value의 변화 무작위를 설정합니다.

설정: 0~127

### **MS Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

## **MS Overview (Motion Sequencer Overview)**



MS Overview 화면에서 전체 파트의 목록에서 모션 시퀀서를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺] → Arp/MS → MS Overview



### **MS Master (Motion Seq Master Switch)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.  
이 스위치는 상단 패널의 [MSEQ ON/OFF] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Active (Active Motion Sequencer)**

꺼짐으로 설정된 레인 스위치 번호를 표시합니다.

슬래시(/) 우측에 표시된 번호는 동시에 켜짐으로 설정할 수 있는 최대 레인 수를 의미합니다.

### **MS Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **PartSw (Motion Sequencer Part Switch)**

각 파트의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Lane Switch**

각 레인을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

한 파트에 최대 4개의 모션 시퀀서 레인을 사용하거나 전체 퍼포먼스에 최대 8개의 레인을 사용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

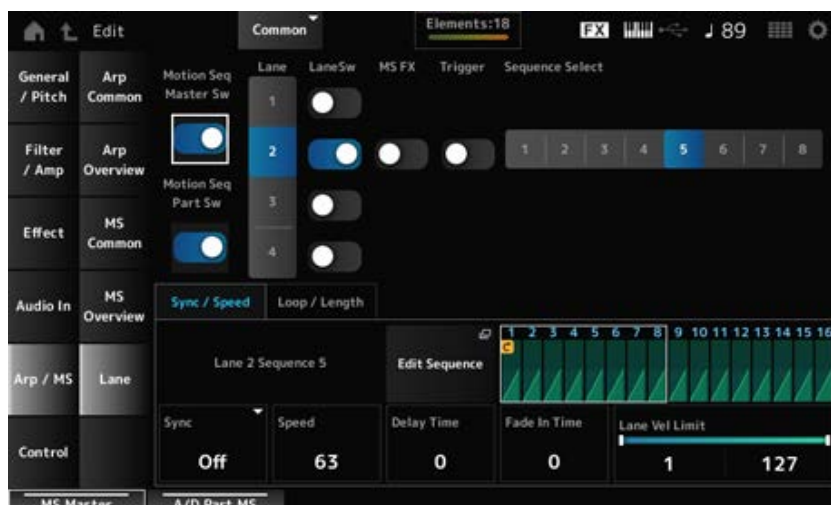
## **Lane**



Lane 화면에서 각 레인에 모션 시퀀서 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↻] → Arp/MS → Lane



### **Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)**

파트의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Lane (Lane Select)**

선택한 레인의 이름을 표시합니다.

설정: 1~4

### **LaneSw (Lane Switch)**

각 레인을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

한 파트에 최대 4개의 모션 시퀀서 레인을 사용하거나 전체 퍼포먼스에 최대 8개의 레인을 사용할 수 있습니다.

꺼짐으로 설정한 경우 해당 레인의 파라미터가 표시되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MS FX (Lane FX Receive)**

수퍼 노브 작업의 영향을 받을 노브를 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Trigger (Lane Trigger Receive)**

선택한 레인이 [MSEQ TRIGGER] 버튼에서 신호를 수신할지 설정합니다.

꺼짐으로 설정된 경우 [MSEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때까지 모션 시퀀스가 재생되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

### **Target Sequence**

선택한 레인 및 시퀀스를 표시합니다.

### **Edit Sequence**

Motion Sequence 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 시퀀서를 생성할 수 있습니다.

### **Motion Seq Step n Value**

선택한 시퀀스의 단계 곡선을 표시합니다.

## ■ Sync/Speed 탭

### **Sync (Lane Sync)**

Control Assign 화면의 Destination으로 설정된 모션 시퀀스의 재생을 설정하여 퍼포먼스 템포 또는 박자에 맞게 동기화합니다.

설정: Off, Tempo, Beat, Lane1(레인 2~4가 선택된 경우)

**Off:** 레인 모션 시퀀서만 재생합니다.

**Tempo:** 퍼포먼스 템포에 맞춰 레인 모션 시퀀서를 재생합니다.

**Beat:** 박자에 맞춰 재생합니다.

**Lane1:** Lane 1에 맞춰 라인 모션 시퀀서를 재생합니다.

## ● Sync를 Off로 설정한 경우

### **Speed (Lane Speed)**

모션 시퀀스의 재생 속도를 설정합니다.

Sync (Lane Sync)를 Off로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스가 최대 진폭에 도달할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

## ● Sync를 Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우

### **Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)**

현재 라인의 모션 시퀀서 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

Sync (Lane Sync)를 Off나 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 50%~6400%, Common

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

**Common:** 모든 파트에 공통된 Unit Multiply에서 설정된 값이 적용됩니다.

### **Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)**

Sync를 Off 또는 Lane1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~32

### **Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)**

Sync를 Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스의 최대 진폭에 도달할 시간을 설정합니다.

설정: 0~32

## **Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)**

선택한 라인의 모션 시퀀스를 재생할 때 사용되는 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다

Sync (Lane Sync)를 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

최고값부터 최저값까지의 범위로 설정한 경우 모션 시퀀스는 2개의 범위(최대값부터 최고값까지의 세기 범위와 최저값부터 최소값까지의 세기 범위)에서부터만 재생됩니다.

설정: 1~127

## ■ Loop/Length 탭



### Key On Reset (Lane Key On Reset)

아무 건반이나 누르면 모션 시퀀스 재생을 재설정합니다.

Sync (Lane Sync)를 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

Trigger를 커짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** 음을 연주할 때마다 시퀀스가 재설정되며, 처음부터 재생이 시작됩니다.

**1st-On:** 시퀀스가 첫 번째 음에서 재설정되며 처음부터 재생이 시작됩니다. 첫 번째 음이 연주되는 동안 두 번째 음이 연주되면 시퀀스가 재설정되지 않습니다.

### Loop (Lane Loop)

모션 시퀀스를 루프(반복) 재생 또는 단일 재생으로 설정합니다.

Sync (Lane Sync)를 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Loop Start (Lane Loop Start)

모션 시퀀스 루프 재생 시작 지점을 지정합니다.

설정: 1~16(Length 설정 미만이어야 함)

### Length (Motion Seq Length)

모션 시퀀스의 단계 수를 설정합니다.

설정: 1~16(Loop Start 설정을 초과해야 함)

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

모션 시퀀스의 단계 길이를 설정합니다.

설정: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## Motion Sequence Edit



Motion Sequence 설정 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 시퀀서를 생성할 수 있습니다.



### Loop Start (Lane Loop Start)

모션 시퀀스 루프 재생 시작 지점을 지정합니다.

설정: 1~16(Length 설정 미만이어야 함)

**Length (Motion Sequence Length)**

모션 시퀀스 길이를 설정합니다.

설정: 1~16(*Loop Start* 설정을 초과해야 함)

**MS Grid (Motion Sequencer Grid)**

모션 시퀀스의 단계 길이를 설정합니다.

설정: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

**Sequence Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 형식 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

**Lane Select**

레인 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~4

**Polarity (Motion Sequence Polarity)**

모션 시퀀스의 극성을 설정합니다.

설정: *Unipolar*, *Bipolar*

**Unipolar:** 파라미터를 변경할 때 양의 값만 사용됩니다.

**Bipolar:** 파라미터를 변경할 때 양의 값과 음의 값 모두 사용됩니다.

**Amplitude (Motion Sequence Amplitude)**

모션 시퀀스의 변화도를 설정합니다.

설정: 0~127

**Smooth (Motion Sequence Smoothness)**

시간 경과에 따른 모션 시퀀스 변화의 부드러움을 설정합니다.

설정: 0~127

**Job**

다양한 작업을 표시합니다.

**Motion Sequence Step Value**

모션 시퀀스의 각 단계에 대한 값을 설정합니다.

컨트롤 슬라이더 1~8을 사용하여 커서 위치에 따라 단계 1~8 및 단계 9~16의 값을 변경합니다.

설정: 0~127

**Motion Sequence Step Type**

모션 시퀀스에 존재하는 각 단계의 형식 및 방향을 설정합니다.

설정: *A*, *B*, *Reverse A*, *Reverse B*

**Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)****Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)**

*Pulse A* 및 *Pulse B*에 대한 파라미터 변화 곡선을 선택합니다.

*Motion Sequence Step Type*을 사용하여 각 단계에 어떤 곡선 형식을 사용할지 선택합니다.

수직축은 시간을 의미하며, 수평축은 단계값을 의미합니다.

**설정:** (프리셋 은행을 선택한 경우) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*  
(유저 은행을 선택한 경우) *User 1–32*  
(라이브러리 파일을 불러온 경우) *Library 1–16*에 사용되는 곡선

### **Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

모션 시퀀스 단계 곡선의 형태를 조정합니다.

곡선 형식에 따라서는 이 파라미터를 이용하지 못할 수 있습니다. 파라미터 값 범위도 곡선 형식에 따라 달라집니다.

### **Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

모션 시퀀스 단계 곡선 형태를 제어할 때 노브의 사용을 활성화하거나 비활성화합니다.

*MS FX*가 커짐으로 설정된 경우에만 표시됩니다. 곡선 형식에 따라서는 이 설정을 이용하지 못할 수 있습니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Store Sequence**

편집된 모션 시퀀스를 저장합니다.

### **Load Sequence**

모션 시퀀스를 불러옵니다.

### **Copy Sequence**

모션 시퀀스를 복사합니다.

## **Control**



### **Control Assign**



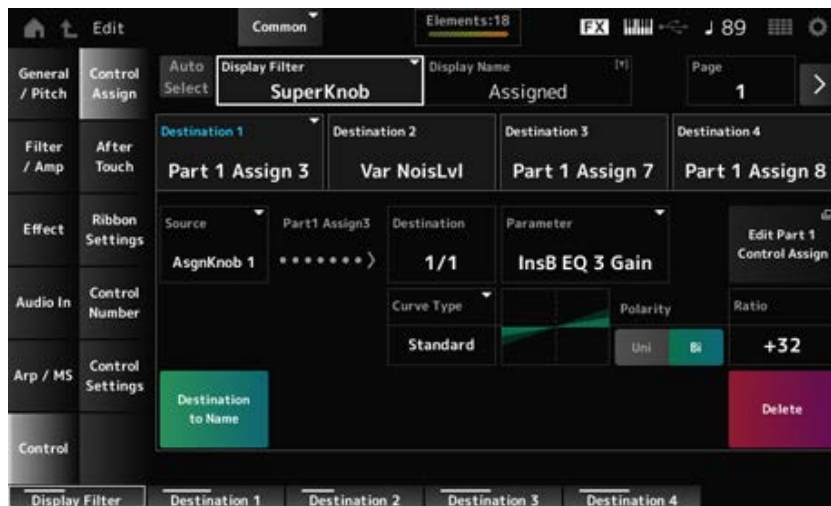
*Control Assign* 화면에서 모든 파트에 컨트롤러를 설정할 수 있습니다.

컨트롤러(*Source*)에 파라미터(*Destination*)를 지정하면 여러 다양한 방법으로 음향을 제어할 수 있습니다. 피치 밴드 휠 및 노브와 모션 시퀀서 및 엔벨로프 팔로워와 같은 물리적인 컨트롤러를 사용해도 됩니다.

파트에 최대 32개의 컨트롤러를 함께 지정할 수 있습니다.

### **작업**

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Control* → *Control Assign*
- *Super Knob* 화면의 *Edit Super Knob* 탭하기



### Auto Select

*Display Filter*의 자동 선택을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 *Source*로 설정하려면 컨트롤러를 움직이면 *Display Filter*에 컨트롤러가 자동으로 설정됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Display Filter

화면에 설정을 표시할 때 사용되는 컨트롤러를 선택합니다.

*Super Knob*를 선택하면 *Super Knob Link*가 켜짐으로 설정된 노브 1~8의 모든 설정이 표시됩니다.

설정: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1-8*, *Super Knob*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1-4*, *EnvFollow 1-16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*, *All*

### Display Name (Assignable Knob Name)

노브 1~8에 새 이름을 입력하여 서브 화면에 표시할 수 있습니다.

*Source*를 *AsgnKnob 1-8* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

### Edit Pitch Bend

*General/Pitch* → *Pitch* 화면을 엽니다.

*Source*를 *PitchBend* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Edit Motion Sequencer

Motion Sequence 설정 화면을 엽니다.

*Source*를 *MS Lane 1-4* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Edit Envelope Follower

Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.

*Source*를 *EnvFollow 1-16*, *EnvFollowAD* 또는 *EnvFollowMst* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Destination

대상에 파라미터를 설정합니다. [+] 아이콘을 탭하면 새 대상을 추가할 수 있습니다.

*Source*를 *AsgnKnob 1-8*로 설정한 경우 *Part1-16 Assign1-8*이 설정에 추가됩니다. 이 경우, *Curve*

Type 및 Curve Ratio는 이용할 수 없습니다.

### Source

Destination으로 설정된 파라미터를 제어할 때 사용되는 컨트롤러를 설정합니다.

Destination을 Part1-16 Assign1-8로 설정한 경우 AsgnKnob 1-8만 이용할 수 있습니다. 다른 컨트롤러는 사용할 수 없습니다.

설정: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

### Destination to Name

Destination에 설정된 파라미터를 Display Name으로 복사합니다.

Source를 AsgnKnob 1-8 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

### Delete

선택한 Destination을 삭제합니다.

### Destination (Part Assignable Knob Destination)

다수의 대상이 이미 Part Assign에 지정된 상태에서 Part1-16 Assign1-8을 Destination에 설정하려고 할 때 표시할 파라미터를 설정합니다.

### Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

Destination에 파트 파라미터를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

아래 표시된 파라미터는 Destination 1-32를 Part1-16 Assign1-8에 설정한 경우에만 나타납니다. 또한 파트 노브 1-8을 Destination에서 확인할 수 없는 경우 단축키 버튼만 이용할 수 있습니다.

### Edit (Part) Control Assign

선택한 파트의 Control Assign 화면을 엽니다.

### Curve Type

Destination으로 설정된 파라미터의 변화 곡선을 설정합니다.

수평축은 Source에서 설정된 컨트롤러 값을 의미하고, 수직축은 파라미터 값을 나타냅니다.

설정: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1-32(유저 बैं크를 선택한 경우), Library 1-16(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### Polarity (Curve Polarity)

Curve Type에서 설정된 곡선의 극성을 설정합니다.

설정: Uni, Bi

**Uni:** 곡선 형태에 따라 양의 범위 또는 음의 범위 안에서만 파라미터가 변합니다.

**Bi:** 곡선 형태에 따라 양의 범위와 음의 범위 안 모두에서 파라미터가 변합니다.

### Ratio (Curve Ratio)

파라미터 값의 비율을 설정합니다.

설정: -128~+127

### Param 1 (Curve Parameter 1)

### Param 2 (Curve Parameter 2)

곡선 형태를 조정합니다.

곡선 형식에 따라서는 이 설정을 이용하지 못할 수 있습니다.

### Edit User Curve

User Curve 설정 화면을 엽니다.

8점 선형 곡선 또는 8단계 곡선을 생성할 수 있습니다.

## After Touch



퍼포먼스에서 MONTAGE M8x의 내부 톤 제너레이터로 전송된 건반 애프터터치 설정을 선택합니다.

설정: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → AT MIDI Out을 통해 외부 장치로 출력되는 애프터터치를 설정해야 합니다.

MONTAGE M8x에는 다성 음색 애프터터치를 지원하는 내장 건반이 장착되어 있습니다.

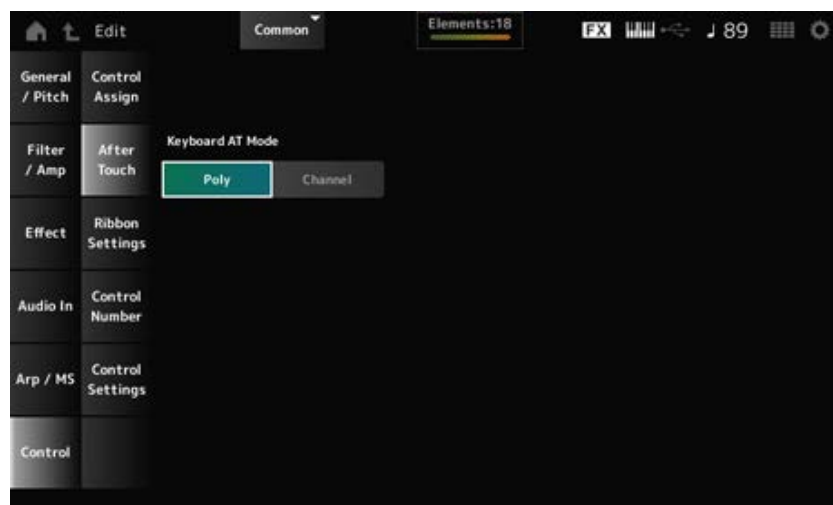
MONTAGE M6 및 MONTAGE M7의 내장 건반은 채널 애프터터치만 지원하지만 관련 내부 톤 제너레이터는 다성 음색 애프터터치를 지원하므로, 곡 및 패턴 재생은 물론 다성 음색 애프터터치와 호환되는 외부 장치에서 MIDI 메시지를 수신할 때 다성 음색 애프터터치를 사용할 수 있습니다.

내부 톤 제너레이터를 통한 애프터터치 수신을 설정하려면 Tx/Rx Switch 화면에서 파라미터를 설정하십시오.

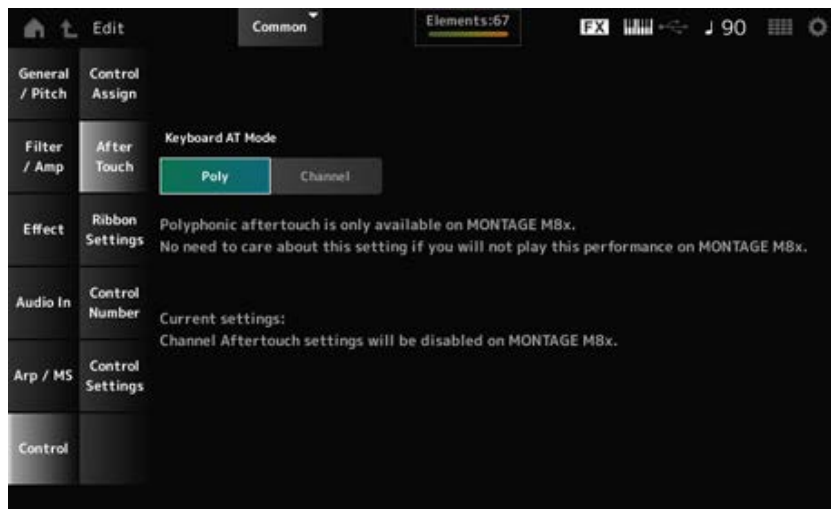
### 작업

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Control → After Touch

## MONTAGE M8x



## MONTAGE M7 및 MONTAGE M6



### Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

건반에서 내부 톤 제너레이터로 애프터터치 메시지를 전송할 때 사용되는 모드를 선택합니다. 이 파라미터는 여기에서 실시한 설정과는 상관없이 MONTAGE M6 및 MONTAGE M7의 *Channel*로 설정됩니다.

설정: *Poly*(다성 음색 애프터터치), *Channel*(채널 애프터터치)

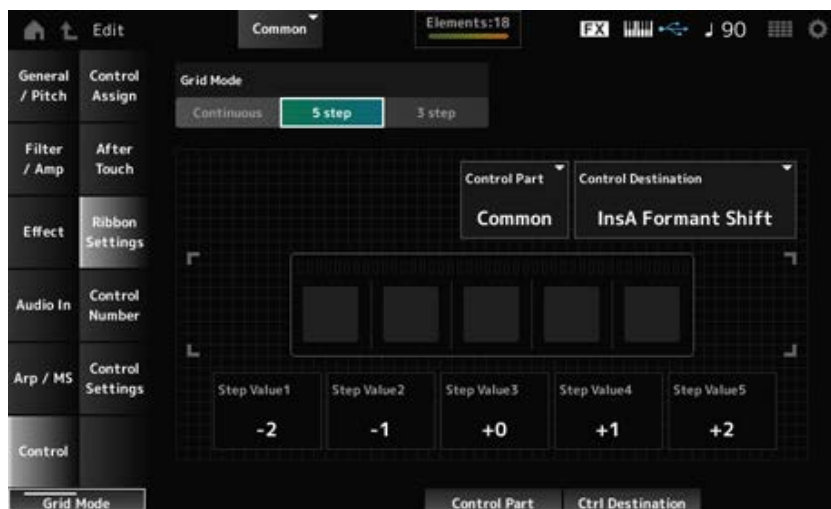
## Ribbon Settings



리본 컨트롤러를 설정합니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Control* → *Ribbon Settings*
- [SHIFT] + [HOLD]



### Ribbon Grid Mode

리본 컨트롤러에 그리드 모드를 설정합니다.

설정: *Continuous*, *5 step*, *3 step*

주

*Control Assign* 화면에서 설정한 리본 컨트롤러 설정을 사용하려면 *Continuous*로 설정합니다.

## ■ Continuous 모드

### Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

리본 컨트롤러 작동 방식을 설정합니다.

설정: *Hold, Reset*

**Hold:** 리본 컨트롤러에서 손가락을 떼는 위치의 값을 유지합니다.

**Reset:** 리본 컨트롤러에서 손가락을 떼 때 중간 위치로 값을 자동 재설정합니다.

## ■ 5-step 모드

## ■ 3-step 모드

### Control Part

리본 컨트롤러로 제어할 파트를 선택합니다.

설정: 1~16, *Common*

### Control Destination

설정: *Data List*의 *Control Box Destination* 부분을 참조하십시오.

### Step Value 1-5

설정: *Destination*에 따라 다릅니다.

## Control Number



전체 퍼포먼스에 대해 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

상단 패널의 노브와 외부 장치의 컨트롤러에 MIDI 컨트롤 변경 번호를 지정할 수 있습니다.

주

본 약기에 포함되지 않은 컨트롤러의 경우 외부 시퀀서 또는 외부 MIDI 컨트롤러를 사용할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → *Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Control* → *Control Number*



### Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)



리본 컨트롤러를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 내장 리본 컨트롤러 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95

#### **Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)**

브레스 컨트롤러가 외부 장치에서 수신할 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 브레스 컨트롤러 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95

#### **Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)**

#### **Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)**

FOOT CONTROLLER 잭에 연결된 풋 컨트롤러를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 풋 컨트롤러 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95, Super Knob

#### **Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)**

#### **Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)**

[ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95

#### **MS Triger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)**

[MSEQ TRIGGER] 버튼을 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 [MSEQ TRIGGER] 버튼 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95

#### **Assign Knob (Assignable Knob Control Number)**

노브 1~8을 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 노브 1~8 작동과 동일하게 처리됩니다.

설정: Off, 1~95

#### **MIDI Settings**

MIDI settings 화면이 열립니다.

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O에서도 동일한 화면을 열 수 있습니다.

#### **FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)**

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 연결된 풋 스위치를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 표시합니다. 본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 풋스위치 작동과 동일하게 처리됩니다.

### Scene CC (Scene Control Change Number)

SCENE 버튼을 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다. 본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 SCENE 버튼 작동과 동일하게 처리됩니다.

### Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

수퍼 노브를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다. 본 악기가 외부 장치에서 이 파라미터를 통해 설정되는 번호의 MIDI 컨트롤 변경 메시지를 수신할 때 이 메시지는 수퍼 노브 작동과 동일하게 처리됩니다.

주

- Scene CC 및 Super Knob CC를 꺼짐으로 설정한 경우 MIDI 메시지를 처리할 때 시스템 전용(SysEx)이 사용됩니다.
- FS Assign, Scene CC 및 Super Knob CC는 전체 악기에 사용됩니다. 원하는 경우 Utility MIDI Settings 화면에서 이 설정을 변경하십시오.

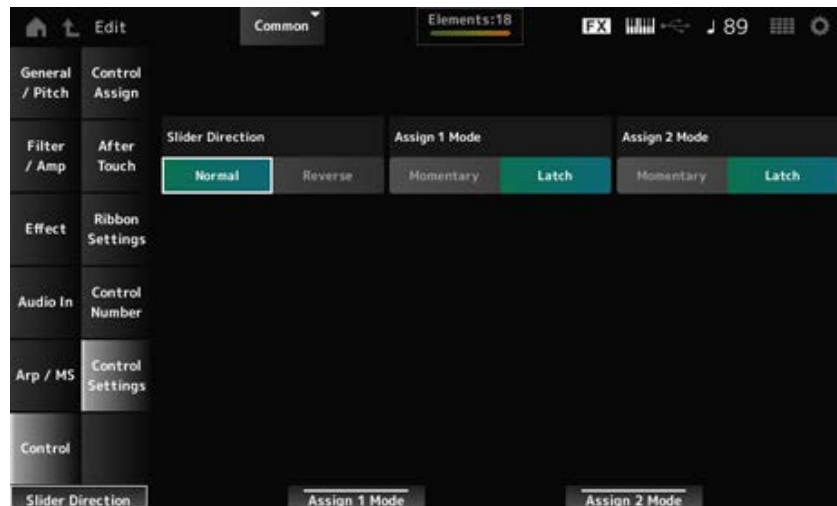
## Control Settings



컨트롤러 모드를 설정합니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Control → Control Settings
- [SHIFT] + [ASSIGN 1]
- [SHIFT] + [ASSIGN 2]



### Slider Direction Part 1-8

슬라이더 모드를 PART로 설정한 경우 컨트롤 슬라이더 1~8의 방향을 설정합니다.

설정: Normal(하단에서 상단으로), Reverse(상단에서 하단으로)

### Assignable Switch 1 Mode

### Assignable Switch 2 Mode

Latch 또는 Momentary 설정에 [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 설정합니다.

설정: Latch, Momentary

**Latch:** 버튼을 누르면 꺼짐으로 설정하고 버튼을 다시 누르면 꺼짐으로 설정합니다.

**Momentary:** 버튼을 길게 누르면 켜짐으로 설정하고 버튼에서 손을 떼면 꺼짐으로 설정합니다.

## ***Part Edit (AWM2)* 화면**

---




일반 파트(AWM2)는 최대 128개의 요소로 구성됩니다.

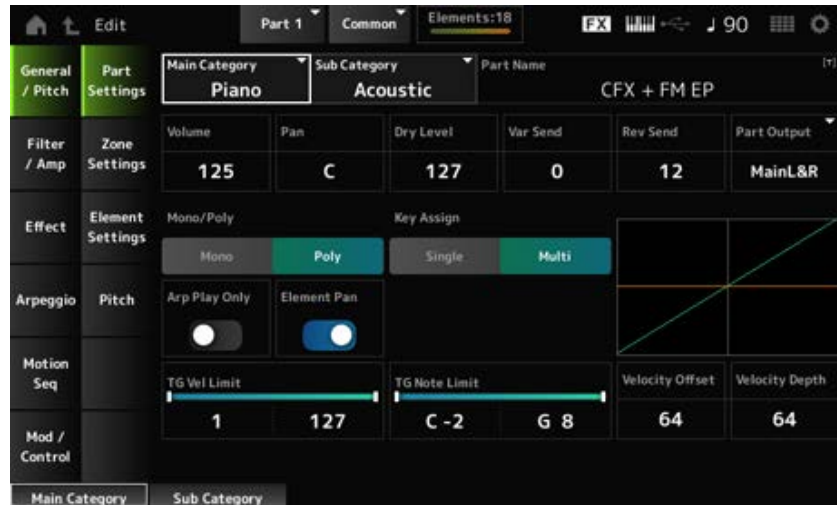
*Part Edit (AWM2)*에는 *Part Common Edit*(전체 파트에 대한 파라미터를 설정할 때 사용) 및 *Element Edit*(파트의 각 요소에 대한 파라미터를 설정할 때 사용)이 포함됩니다.

**Part Common Edit****목차****General/Pitch****Part Settings****Zone Settings****Element Settings****Pitch****Filter/Amp****Filter EG****Amp EG****Effect****Routing****Ins A****Ins B****3-band EQ****2-band EQ****Arpeggio****Common****Individual****Advanced****Motion Seq****Common****Lane****Mod/Control****Control Assign****After Touch****Tx/Rx Switch****Control Settings****Part LFO****User LFO Edit****General/Pitch****Part Settings**

Part Settings 화면에서 파트의 일반 파라미터(예: 파트 이름 및 톤 생성 시스템)를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings



#### **Main Category (Part Main Category)**

#### **Sub Category (Part Sub Category)**

선택한 파트의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

#### **Part Name**

최대 20자의 영숫자 문자를 사용하여 새 이름으로 편집 중인 파트를 저장할 수 있습니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

#### **Volume**

선택한 파트의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

#### **Pan**

선택한 파트의 팬을 설정합니다.

설정: L63~C(중앙)~R63

#### **Dry Level**

선택한 파트의 dry 레벨을 설정합니다.

Part Output을 MainL&R로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

#### **Var Send (Variation Send)**

선택한 파트의 변주 전송을 설정합니다.

Part Output을 MainL&R로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

#### **Rev Send (Reverb Send)**

선택한 파트의 리버브 전송을 설정합니다.

*Part Output*을 *MainL&R*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Part Output (Part Output Select)**

선택한 파트에서 오디오 신호의 출력 대상을 설정합니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*, *Off*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

**Off:** 파트의 오디오 신호 출력이 없습니다.

### **Mono/Poly**

현재 파트의 톤 생성 모드를 설정합니다. *Mono*는 하나의 음만 연주할 때 사용되고 *Poly*는 동시에 여러 음을 연주할 때 사용됩니다.

레가토에서 건반을 연주할 때 *Mono* 설정을 사용하면 한 음에서 다른 음으로 음향을 매끄럽게 전환할 수 있습니다.

설정: *Mono*, *Poly*

### **Key Assign (Key Assign Mode)**

내부 톤 제너레이터가 동일한 음향의 노트 온 메시지를 두 번 연속으로 수신할 때 음향 생성 방법을 결정합니다.

대부분의 경우 *Multi* 설정이 권장됩니다. 그러나 *Multi* 설정은 최대 동시발음수로 수많은 음을 사용하므로 다른 파트의 음향이 끊어지거나 올바르게 연주되지 않으면 *Single*로 변경하는 것이 좋습니다.

설정: *Single*, *Multi*

**Single:** 먼저 음을 멈춘 후에 다시 동일한 음을 연주합니다. 이 경우, 동일한 채널에서 동일한 음을 반복할 때 편리합니다.

**Multi:** 첫 번째 음에 겹쳐 두 번째 음을 연주합니다. 이 설정을 실시하면 크래시 심벌 및 다른 타악기의 감쇄가 긴 상태로 롤 및 반복음이 자연스럽게 들립니다.


### **Arp Play Only (Arpeggio Play Only)**

아르페지오에 따라서만 연주할 파트를 설정합니다.

켜짐으로 설정된 파트는 아르페지오에서 전송된 노트 온 메시지에 의해 연주됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Element Pan (Element Pan Switch)**

*Element Edit*([EDIT/ Part 선택 →*Element* 선택 →*Amplitude*→*Level/Pan*→*Pan*)에서 팬을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

꺼짐으로 설정한 경우 *Element Edit*의 팬이 C(중앙)로 설정됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**TG Note Limit (Note Limit)**

파트의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

Note Limit의 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위의 음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

**TG Vel Limit (Velocity Limit)**

파트의 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

높은 값이 첫 번째, 낮은 값이 두 번째(예: 93~34)가 되도록 설정된 경우, 1~34 및 93~127의 세기에서만 음이 연주됩니다.

설정: 1~127

**Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)**

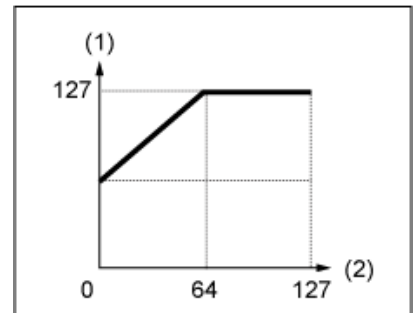
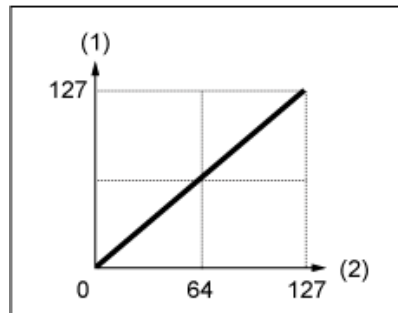
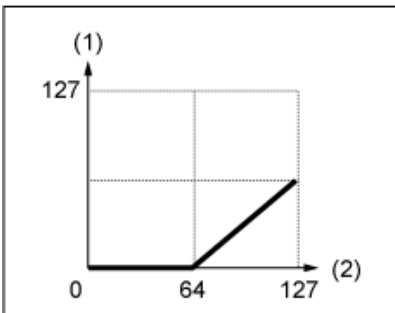
내부 톤 제너레이터로 전송된 세기 값을 증가 또는 감소시킵니다.

설정: 0~127

Depth = 64 및 Offset = 32인 경우

Depth = 64 및 Offset = 64인 경우

Depth = 64 및 Offset = 96인 경우



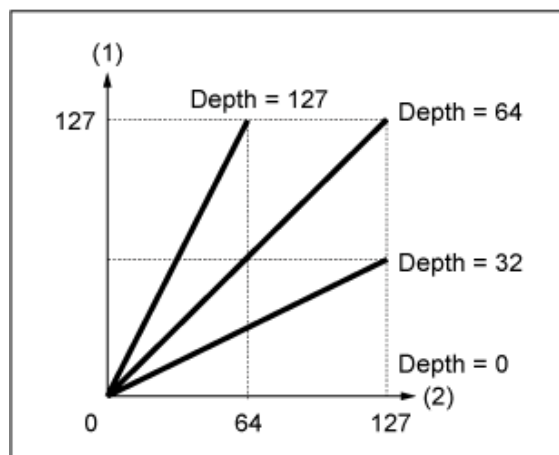
- (1) 실제 결과적으로 만들어지는 세기(톤 제너레이터에 영향)
- (2) 음을 연주하는 세기

**Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)**

내부 톤 제너레이터에 전송된 세기 값 레벨이 건반을 누르는 세기나 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: 0~127

**Offset을 64로 설정한 경우**





- (1) 실제 결과적으로 만들어지는 세기(톤 제너레이터에 영향)
- (2) 음을 연주하는 세기

## Zone Settings

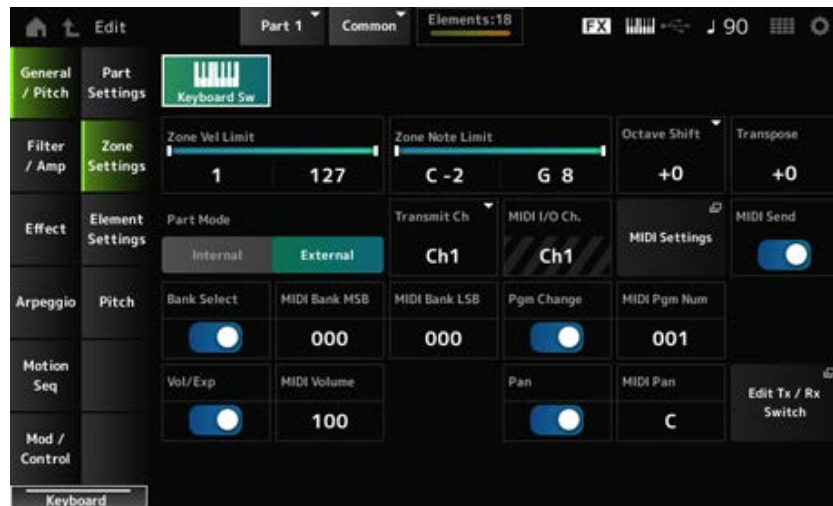


Zone Settings 화면에서 영역 기능의 파라미터를 설정할 수 있습니다.

이 기능을 사용하면 전체 건반을 최대 8개의 부분(영역)으로 분할하고 각 영역에 별도의 채널을 개별적으로 지정할 수 있습니다. 이렇듯, 1개의 건반만으로도 여러 건반의 음향을 연주할 수 있습니다. 외부 다중 음색 사운드 모듈에서 다수의 파트를 연주하거나 내부 톤 제너레이터 및 연결된 모든 외부 사운드 모듈을 연주할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Zone Settings



### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

건반 컨트롤은 건반에서 연주할 파트를 선택할 때 사용됩니다.

이 스위치를 켜짐으로 설정하면 파트가 *Common*으로 설정되거나 해당 파트의 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 경우 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 모든 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.

건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 경우 해당 파트를 선택할 때에만 건반에서 연주할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

영역의 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

높은 값이 첫 번째, 낮은 값이 두 번째(예: 93~34)가 되도록 설정된 경우, 1~34 및 93~127의 세기에서만 음이 연주됩니다.

설정: 1~127

### Zone Note Limit

영역의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

Note Limit의 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위의 음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

### **Octave Shift**

영역 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

설정: -3~+0(표준)~+3(단위: 옥타브)

### **Transpose**

영역 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -11~+0(표준)~+11

### **Part Mode**

파트 모드를 전환합니다.

설정: *Internal*, *External*

**Internal:** 내부 톤 제너레이터를 사용합니다.

**External:** 외부 사운드 제너레이터를 사용합니다. *External*로 설정된 파트는 외부 장치에서 MIDI 메시지를 수신하지 않습니다.

### **Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)**

*Part Mode*를 *Internal*로 설정한 경우 MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

설정: Ch1~Ch16, Off

### **Transmit Ch**

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우 MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

설정: Ch1~Ch16

### **MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)**

*Common*으로 설정된 파트 및 “Keyboard Sw”가 켜짐으로 설정된 파트를 제어할 때 사용되는 채널을 표시합니다.

이 설정은 전체 악기에 공통입니다. *Utility MIDI Settings* 화면에서 설정을 변경할 수 있습니다.

*Tx/Rx Ch* 및 *Transmit Ch*를 사용할 때 *MIDI I/O Ch*에 지정된 동일한 채널을 사용하면 안 됩니다. 동일한 채널이 *Tx/Rx Ch* 및 *Transmit Ch*로 설정된 경우 *MIDI I/O Ch*의 설정이 우선합니다.

설정: Ch1~Ch16

### **MIDI Settings**

*Utility* → *Settings* → *MIDI I/O*와 동일한 화면을 엽니다.

### **MIDI Send**

이 파라미터가 켜짐으로 설정된 경우 전송 스위치 설정을 준수하면 MIDI बैं크, MIDI 프로그램 번호, MIDI 음량 및 MIDI 팬 설정이 외부 장치로 전송됩니다.

모든 4개의 전송 스위치가 꺼짐으로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Bank Select (Transmit Bank Select)**

MIDI Bank MSB 및 MIDI Bank LSB를 외부 장치로 전송할 때 사용되는 전송 스위치입니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MIDI Bank MSB**

#### **MIDI Bank LSB**

퍼포먼스 선택 사항을 전송할 때 사용되는 बैं크를 선택합니다. MSB 및 LSB 메시지를 지정할 수 있습니다.

*Transmit Bank Select*를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없으며, *Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: MSB 및 LSB: 000~127

### **Pgm Change (Transmit Program Change)**

프로그램 변경 메시지를 외부 장치에 전송할 때 사용되는 전송 스위치입니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)**

퍼포먼스 선택 사항을 전송할 때 사용되는 프로그램 변경 번호를 선택합니다.

*Transmit Program Change*를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없으며, *Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 001~128

### **Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)**

음량 설정을 외부 장치에 전송할 때 사용되는 전송 스위치입니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MIDI Volume**

퍼포먼스 선택 사항을 전송할 때 사용되는 음량을 선택합니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Pan (Transmit Pan)**

팬 설정을 외부 장치에 전송할 때 사용되는 전송 스위치입니다.

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MIDI Pan**

퍼포먼스 선택 사항을 전송할 때 사용되는 팬을 선택합니다.

*Transmit Pan*을 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: L64~C~R63

### **Edit Tx/Rx Switch**

*Tx/Rx Switch* 화면을 엽니다.

## **Element Settings**



사용할 최대 요소 수를 설정합니다.

## 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → General/Pitch → Element Settings



### Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

요소 확장 성능을 활성화합니다.

꺼짐으로 설정한 경우 최대 8개의 요소만 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Element Count

사용할 최대 요소 수를 설정합니다.

설정: 8~128

주

Element Sw를 꺼짐으로 설정한 경우에도 Element Count에 설정한 수가 저장됩니다.

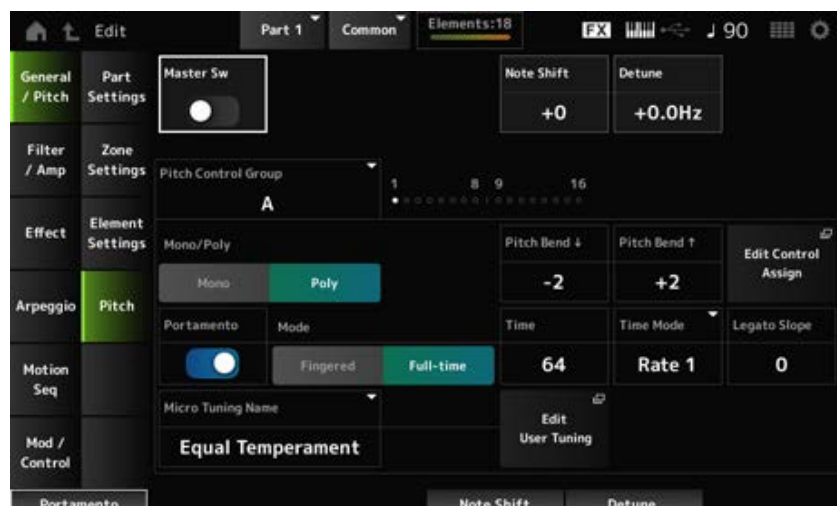
## Pitch



Pitch 화면에서 파트의 피치를 설정할 수 있습니다.

## 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → General/Pitch → Pitch



### **Master Sw (Portamento Master Switch)**

포르타멘토는 두 음을 서로 매끄럽게 전환할 때 사용되는 기능입니다.

이 파라미터를 켜짐으로 설정하면 *Portamento Part Switch*가 켜짐으로 설정된 파트에 포르타멘토를 적용할 수 있습니다.

이 스위치는 상단 패널의 [PORTAMENTO] 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Note Shift**

반음 단위로 피치를 조정합니다.

설정: -24~+0~+24

### **Detune**

파트의 피치를 0.1Hz 단위로 조정합니다.

피치를 약간 이동하면 음향을 디튠 처리할 수 있습니다.

설정: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

### **Pitch Control Group**

동일한 그룹에 지정된 파트에는 동일한 피치가 설정됩니다.

### **Mono/Poly**

현재 파트의 톤 생성 모드를 설정합니다. *Mono*는 하나의 음만 연주할 때 사용되고 *Poly*는 동시에 여러 음을 연주할 때 사용됩니다.

레가토에서 건반을 연주할 때 *Mono* 설정을 사용하면 한 음에서 다른 음으로 음향을 매끄럽게 전환할 수 있습니다.

설정: *Mono*, *Poly*

### **Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)**

### **Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)**

피치 밴드 휠로 생성한 변경 범위를 반음 단위로 설정합니다.

설정: -48~+0~+24

### **Edit Control Assign**

*DisplayFilter*가 *PitchBend*로 설정된 *Control Assign* 화면을 엽니다.

### **Portamento (Portamento Part Switch)**

파트의 포르타멘토를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Mode (Portamento Mode)**

건반 연주에 따른 포르타멘토 적용 방식을 설정합니다.

설정: *Fingered*, *Full-time*

**Fingered:** 레가토(이전의 건반에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주하는 것)를 연주할 때에만 포르타멘토가 적용됩니다.

**Full-time:** 포르타멘토가 항상 적용됩니다.

### Time (Portamento Time)

포르타멘토의 피치 이동에 대한 시간 길이(또는 속도)를 설정합니다.

설정: 0~127

### Time Mode (Portamento Time Mode)

시간 경과에 따라 피치가 변하는 방식을 설정합니다.

설정: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

**Rate 1:** 피치가 지정된 속도로 변경됩니다.

**Time 1:** 피치가 지정된 시간에 변경됩니다.

**Rate 2:** 피치가 한 옥타브 안에서 지정된 속도로 변경됩니다.

**Time 2:** 피치가 한 옥타브 안에서 지정된 시간에 변경됩니다.

### Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Mono/Poly를 Mono로 설정한 경우 레가토 음의 어택을 설정합니다.

Mono로 설정한 경우 음의 어택은 파트에 지정된 파형의 어택 속도에 따라 부자연스럽게 들릴 수 있습니다. 이 경우 이 파라미터를 사용하여 어택을 조정합니다.

대부분의 경우 이 파라미터를 어택이 짧은 파형에는 작은 값으로, 어택이 긴 파형에는 큰 값으로 설정하는 것이 좋습니다.

설정: 0~7

### Micro Tuning Name

파트의 미세 튜닝(평균율)을 설정합니다.

설정: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1-8(유저 बैं크를 선택한 경우), Library 1-16-8(라이브러리 파일을 불러온 경우)

Equal Temperament	크기가 동일한 12개의 간격으로 각 옥타브가 나누어집니다. 이 음계는 현대 음악에서 가장 많이 사용되는 방법입니다.
Pure Major Pure Minor	이 음계는 특히 3화음(근음, 3도, 5도)에서 각 음계의 순수한 수치 간격을 유지합니다. 합창 및 a cappella 합창 등 실제 음성 하모니에서 가장 잘 들을 수 있습니다.
Werckmeister Kirnberger Vallotti & Young	각 음계는 중전음률과 피타고라스식 음계를 결합한 것입니다. 이 음계의 주요 특징은 각 건반마다 고유한 특성을 갖추고 있다는 점입니다. 이 음계는 바흐와 베토벤 시대에 널리 사용되었으며 오늘날에도 이따금 하프시코드에서 이전 시대의 작품을 연주할 때 사용됩니다.
1/4 shift	50센트 위로 이동시킨 동음 평균 음계입니다. 동음 평균율로 이 설정을 믹싱하면 음악에 긴장감을 생성할 수 있습니다.
1/4 tone	옥타브당 균등한 공간을 두고 떨어져 있는 24개의 음입니다. 24개의 건반을 연속적으로 연주하면 1옥타브가 구성됩니다.
1/8 tone	옥타브당 균등한 공간을 두고 떨어져 있는 48개의 음입니다. 48개의 건반을 연속적으로 연주하면 1옥타브가 구성됩니다.
Indian	일반적으로 인도 음악에서 볼 수 있습니다. 흰 건반만 연주합니다.
Arabic	일반적으로 아라비아 음악에서 볼 수 있습니다.

### Root (Micro Tuning Root)

미세 튜닝의 근음을 설정합니다.

이 파라미터는 근음이 필요한 미세 튜닝을 선택한 경우에만 표시됩니다.

설정: C~B

### Edit User Tuning

User Micro Tuning 설정 화면을 엽니다.

## Filter/Amp



### Filter EG



Filter EG 화면에서 파트에 필터 엔벨로프 제너레이터(FEG)를 설정할 수 있습니다.

FEG를 사용하면 차단 주파수의 변화도(또는 레벨)와 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에 따라 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Filter/Amp → Filter EG



### FEG Atk (FEG Attack Time)

건반을 누른 순간부터 차단 주파수가 Attack Level에 설정된 값이 될 때까지 음향이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

이 파라미터는 Element FEG의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### FEG Decay (FEG Decay Time)

차단 주파수가 어택 레벨에서 변할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다. 음향의 산뜻한 정도나 감쇄 속도를 제어할 수 있습니다.

이 파라미터는 Element FEG의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### FEG Sus (FEG Sustain Level)

감쇄 세그먼트 종료 부분을 따르는 차단 주파수 레벨(또는 건반을 누른 상태에서 유지되는 레벨)을 설정합니다.

이 파라미터는 *Element FEG*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG Rel (FEG Release Time)**

건반에서 손가락을 뗄 때 차단 주파수가 릴리스 레벨로 감소할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

이 파라미터는 *Element FEG*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

필터의 차단 주파수를 설정하여 음향을 변경합니다. 로우 패스 필터를 선택한 경우 큰 값으로 설정하면 더욱 밝은 느낌의 음향을, 작은 값으로 설정하면 더욱 어두운 느낌의 음향을 생성할 수 있습니다.

이 파라미터는 요소에 대한 차단 주파수의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Resonance (Filter Resonance)**

차단 주파수 근처의 신호 레벨을 조정하여 음향에 특별한 특성을 더합니다.

이 파라미터는 요소에 대한 필터 공명의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **FEG Depth**

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위를 요소에 대해 설정합니다.

0으로 설정한 경우 요소의 설정이 그대로 사용됩니다.

설정: -64~+63

## **Amp EG**



*Amp EG* 화면에서 파트에 AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정할 수 있습니다. 그러면 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 음량이 어떻게 변하는지 결정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ↺ ] → *Filter/Amp* → *Amp EG*





### **AEG Attack (AEG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 최대값에 이를 때까지 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
이 파라미터는 *Element AEG*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **AEG Decay (AEG Decay Time)**

최대값에 이른 후 음량이 변할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.  
이 파라미터는 *Element AEG*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **AEG Sustain (AEG Sustain Level)**

감쇄 타임 후 유지되는 음량을 설정합니다.

설정: -64~+63

### **AEG Release (AEG Release Time)**

건반에서 손을 떼 후 음향이 감쇄될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.  
이 파라미터는 *Element AEG*의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

## **Effect**



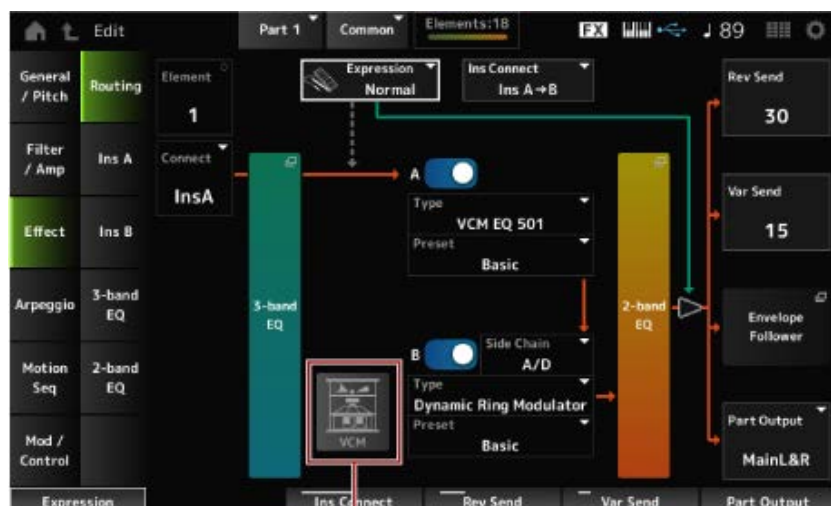
## **Routing**



Routing 화면에서 파트의 이펙트 경로를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Effect → Routing



(1)

(1) VCM 로터리 스피커 스위치

### **Element (Element Select)**

선택한 요소의 이름을 표시합니다.

Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings)를 꺼짐으로 선택하거나 요소가 8개 미만인 경우 1~8

번이 표시됩니다.

**설정:** 1~128(최대 *Element Count* 설정)

### **Connect (Element Connection Switch)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B로 출력할 요소를 설정합니다.

*Thru*로 설정하면 인서트 이펙트가 우회됩니다.

**설정:** *Thru, InsA, InsB*

### **3-band EQ**

3-band EQ 설정 화면을 엽니다.

### **2-band EQ**

2-band EQ 설정 화면을 엽니다.

### **Expression (Expression Type)**

익스프레션 페달을 사용할 때 신호 흐름의 위치를 설정합니다.

**설정:** *Normal, Pre FX*

**Normal:** 2대역 EG 후에 적용됩니다.

**Pre FX:** 인서트 이펙트 전에 적용됩니다. 이 설정은 비선형 이펙트(예: 디스토션)와 함께 사용할 때 효과적입니다. 디스토션과 함께 사용하는 예시: *Normal*로 설정한 경우 디스토션 출력이 변합니다. 디스토션 레벨이 동일하게 유지되는 동안에는 음량만 변합니다. *Pre FX*로 설정한 경우 디스토션 입력이 변해 디스토션 레벨과 음량 모두 변하게 됩니다.

### **Exp. Curve (Expression Curve)**

*Expression Type*을 *Pre FX*로 설정한 경우 표현 이펙트 적용 방식을 설정합니다.

**설정:** **Normal:** 일반적인 특성의 음량 곡선

**Organ:** 빈티지 오르간을 재현하는 특성의 음량 곡선

### **VCM 로터리 스피커 스위치**

VCM 기술을 활용하여 로터리 스피커의 특성을 재현하는 VCM 로터리 스피커 이펙트를 설정합니다.

이 파라미터는 파트 1에만 사용할 수 있습니다.

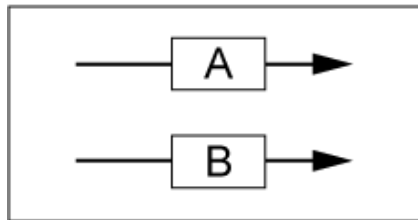
**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Ins Connect (Insertion Connection Type)**

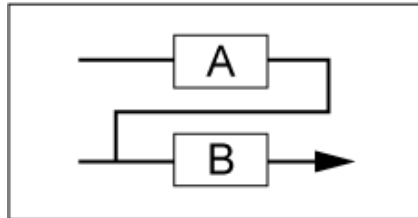
인서트 이펙트 A 및 인서트 이펙트 B의 이펙트 경로를 설정합니다. 설정이 변경되면 이에 따라 그림이 변합니다.

**설정:** *Parallel, Ins A→B, Ins B→A*

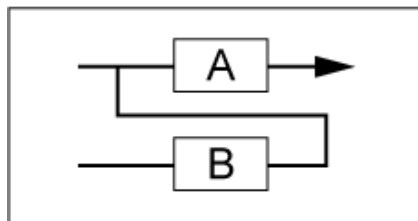
**Parallel:** (일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우): 인서트 이펙트 A 및 인서트 이펙트 B에서 전송되는 출력은 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 변주 및 엔벨로프 팔로우로 각각 전송됩니다.



**Ins A→B:** 인서트 이펙트 A에서 전송되는 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B에서 전송되는 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 변주 및 엔벨로프 팔로우로 전송됩니다.



**Ins B→A:** 인서트 이펙트 B에서 전송되는 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A에서 전송되는 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브, 변주 및 엔벨로프 팔로우로 전송됩니다.



**A (Insertion Effect A Switch)**

**B (Insertion Effect B Switch)**

인서트 이펙트 A 및 인서트 이펙트 B를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**Type (Insertion Effect Type)**

이펙트 형식을 설정합니다.

설정: [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

**Preset (Insertion Effect Preset)**

각 이펙트 형식마다 내장 이펙트 파라미터 중 하나를 선택합니다.

내장을 선택하면 이펙트 적용 방식을 변경할 수 있습니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

**Side Chain (Insertion Side Chain Part)**

**Modulator (Insertion Modulator Part)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B의 사이드 체인 파트(또는 이펙트 형식에 따라 모듈레이터)를 설정합니다.

파트 자체나 마스터가 모듈레이터로 설정된 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다. 이 경우, 파라미터 값이 "(Master)"와 같이 괄호로 표시됩니다.

설정: *Part 1–16, A/D, Master, Off*

### **Rev Send (Reverb Send)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B에서 리버브 이펙트로 전송된 신호(또는 바이패스 신호)의 레벨을 설정합니다. *Part Output*을 *MainL&R*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B에서 변주 이펙트로 전송된 신호(또는 바이패스 신호)의 레벨을 설정합니다. *Part Output*을 *MainL&R*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Part Output (Part Output Select)**

오디오 신호의 출력 대상을 설정합니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*, *Off*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

**Off:** 파트의 오디오 신호 출력이 없습니다.

### **Envelope Follower**

Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.

**Ins A**

**Ins B**



*Ins A* 및 *Ins B* 화면에서 인서트 이펙트를 설정할 수 있습니다.

#### **작업**

- [PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Effect* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Effect* → *Ins B*

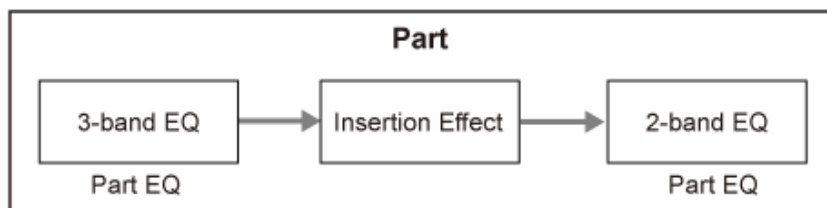


Common Edit의 Audio In → Ins A 또는 Ins B와 동일합니다.

### 3-band EQ



3-band EQ 화면에서 파트 EQ를 설정할 수 있습니다. 3대역 EQ는 인서트 이펙트 전에 적용될 수 있습니다.



### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Effect → 3-band EQ

3-band EQ 설정 화면이 아래 표시되어 있습니다.



### EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Low 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 50.1Hz~2.00kHz

### **EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)**

Low 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12.00dB~+12.00dB

### **EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)**

Mid 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 139.7Hz~10.1kHz

### **EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)**

Mid 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12.00dB~+12.00dB

### **EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)**

Mid 대역의 대역폭을 설정합니다.

설정: 0.7~10.3

### **EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)**

High 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 503.8Hz~14.0kHz

### **EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)**

High 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

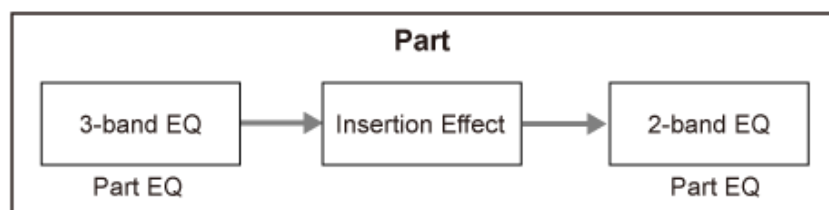
설정: -12.00dB~+12.00dB

## **2-band EQ**



2-band EQ 화면에서 파트 EQ를 설정할 수 있습니다.

2대역 EQ는 인서트 이펙트 후에 적용될 수 있습니다.



### **작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Effect → 2-band EQ

2-band EQ 설정 화면이 아래 표시되어 있습니다.



### **EQ1 Type (2band EQ 1 Type)**

### **EQ2 Type (2band EQ 2 Type)**

원하는 EQ 형식을 선택합니다.

**설정:** *Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip*

**Thru:** 적용되는 이펙트 없이 신호를 통과시킵니다.

**LPF:** 차단 주파수 위의 신호를 차단합니다.

**HPF:** 차단 주파수 아래의 신호를 차단합니다.

**Low Shelf:** 지정된 주파수 설정 아래의 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

**Hi Shelf:** 지정된 주파수 설정 위의 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

**Peak/Dip:** 지정된 주파수 설정에서 신호를 차단하거나 증폭시킵니다.

### **EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)**

### **EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)**

차단하거나 증폭시킬 주파수를 설정합니다.

EQ Type을 *Thru*로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** 63.0Hz~18.0kHz

### **EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)**

### **EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)**

EQ1 Freq 또는 EQ2 Freq에 설정된 주파수 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

EQ Type을 *Thru, LPF* 또는 *HPF*로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** -12.0dB~+12.0dB

### **EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)**

### **EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)**

EQ1 Freq 또는 EQ2 Freq로 설정된 주파수의 음량을 차단하거나 증폭시킬 때 사용되는 대역폭을 설정합니다.

EQ Type을 *Peak/Dip*으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

**설정:** 0.1~12.0

### **Output Level (2band EQ Output Level)**

2대역 EQ의 출력 게인을 설정합니다.

**설정:** -12.0dB~+12.0dB

## Arpeggio



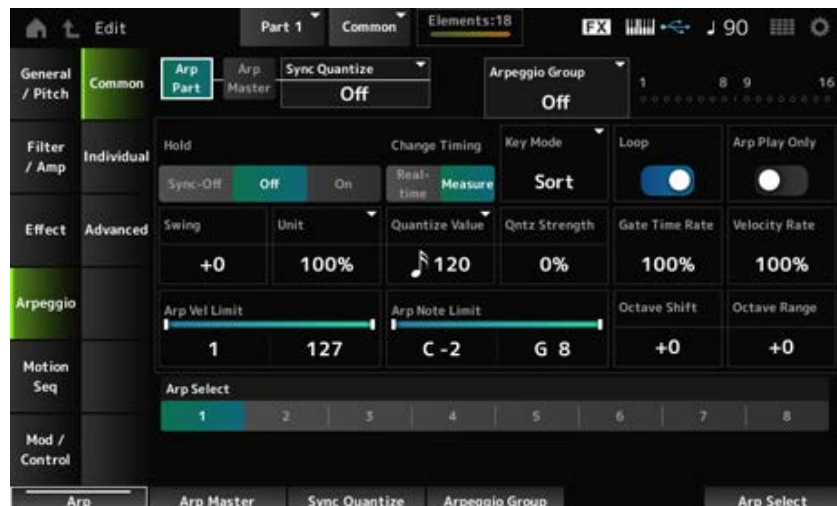
### Common



Common 화면에서 전체 파트의 아르페지오를 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Common



#### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

파트의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

#### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

퍼포먼스의 아르페지오를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

#### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

다중 파트에서 아르페지오 프레이즈를 재생할 때 다음 아르페지오 프레이즈 시작 타이밍을 조정합니다.

Off로 설정한 경우 건반에서 파트를 연주할 때 아르페지오 재생이 시작됩니다.

여기에 표시된 값은 클록으로 표시됩니다.

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)



## **Arpeggio Group**

다중 파트와 함께 동일한 아르페지오를 사용하여 *Arpeggio Group*을 설정합니다. 동일한 그룹에 설정된 파트의 경우 아르페지오 설정이 동일합니다.

## **표시등**

이 표시등은 선택한 파트와 동일한 그룹에 파트가 존재하는 경우 켜짐으로 설정됩니다.

## **Hold (Arpeggio Hold)**

건반에서 손가락을 뗀 후에도 아르페지오가 반복해서 계속 재생되는 홀드 기능을 활성화하거나 비활성화합니다.

**설정:** *Sync-Off, Off, On*

**Sync-Off:** 건반에서 손가락을 뗀 상태일 때 배경에서 아르페지오 재생을 반복하고 건반을 누를 때 재생을 재개합니다.

**Off:** 건반을 누른 상태에서만 아르페지오를 재생합니다.

**On:** 건반에서 손가락을 뗀 후에도 아르페지오 재생을 반복합니다.

## **Change Timing (Arpeggio Change Timing)**

다른 아르페지오 프레이즈가 여전히 재생 중일 때 아르페지오 변경 타이밍을 설정합니다. 즉시 새 아르페지오로 전환할 때 *Real-time*을 선택하거나 다음 소절 맨 앞에서 새 아르페지오 프레이즈로 전환할 때 *Measure*를 선택할 수 있습니다.

**설정:** *Real-time, Measure*

## **Key Mode (Arpeggio Key Mode)**

아르페지오 재생 방식을 설정합니다.

**설정:** *Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct*

**Sort:** 연주한 건반 순서와는 상관없이 동일한 아르페지오를 재생합니다.

**Thru:** 연주한 건반 순서에 따라 다른 방식으로 아르페지오를 재생합니다.

**Direct:** 아르페지오를 재생하지 않습니다. 건반 연주만 재생됩니다. 그러나 이 설정을 사용하면 아르페지오에 따라 팬 및 밝기와 같은 컨트롤 변경 메시지를 통해 음향을 변경할 수 있습니다. 그러므로, 컨트롤 변경을 사용하는 아르페지오 형식이나 컨트롤 카테고리에 포함된 아르페지오에 유용합니다.

**Sort+Drct:** *Sort* 설정과 건반 연주음에 따라 아르페지오를 재생합니다.

**Thru+Drct:** *Thru* 설정과 건반 연주음에 따라 아르페지오를 재생합니다.

## **Loop (Arpeggio Loop)**

건반을 누른 상태에서 루프(반복) 재생을 선택하거나 건반을 누를 때마다 아르페지오의 단일 재생을 선택합니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

## **Arp Play Only (Arpeggio Play Only)**

아르페지오에 따라서만 연주할 파트를 설정합니다.

켜짐으로 설정된 파트는 아르페지오에 대해 전송된 노트 온 메시지에 의해 연주됩니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

## **Swing**

*Quantize Value*에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 타이밍을 변경하여 아르페지오 재생에 스윙의 느낌을 더합니다.

- +1 이상: 박자보다 느리게 움직입니다.
- -1 이하: 박자보다 빠르게 움직입니다.
- 0: 짝수 번호 박자를 변경하거나 스윙의 느낌을 더하지 않습니다.  
이 설정은 스윙, 셔플 및 바운스 느낌으로 연주하려는 리듬을 생성할 때 유용합니다.

**설정:** -120~+120

### **Unit (Arpeggio Unit Multiply)**

아르페지오 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

재생 시간을 늘리거나 줄일 때 세분화된 박자 및 템포가 변경되므로 본래 선택한 아르페지오에 완전히 새로운 느낌을 창출할 수 있습니다.

**설정:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, *Common*

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

**Common:** 모든 파트에 공통된 *Unit Multiply*에서 설정된 값이 적용됩니다.

### **Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)**

퀀타이즈 및 스윙에 대한 기준음을 설정합니다.

여기에 표시된 값은 클럭으로 표시됩니다.

**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)

### **Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)**

퀀타이즈 설정 강도(또는 *Quantize Value*에 설정된 기준음에 가까운 정도)를 설정합니다. 100% 설정이면 *Quantize Value*에 설정된 타이밍으로 완전히 이동하며, 0% 설정이면 퀀타이즈이션이 전혀 존재하지 않습니다.

**설정:** 0%~100%

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)**

아르페지오 재생의 게이트 시간(또는 음 연주 시간)에 대한 비율을 설정합니다. 이에 따라 게이트 시간 값이 0으로 설정되면 설정값이 1로 변경됩니다.

**설정:** 0%~200%

### **Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)**

아르페지오 재생의 세기 비율을 설정합니다. 이에 따라 세기 값이 0으로 설정되면 설정값이 1로 변경됩니다. 128보다 큰 값으로 설정되면 설정값이 127로 변경됩니다.

**설정:** 0%~200%

### **Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

아르페지오 재생의 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

높은 값이 첫 번째, 낮은 값이 두 번째(예: 93~34)가 되도록 이와 같이 설정된 경우, 1~34 및 93~127의 세기에서만 아르페지오가 연주됩니다.

**설정:** 1~127

### Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

아르페지오 파트의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

지정된 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위에서 음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

### Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

아르페지오 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

설정: -10~+0~+10

### Octave Range (Arpeggio Octave Range)

아르페지오 범위를 옥타브 단위로 이동합니다.

설정: -3~+0~+3

### Arp Select (Arpeggio Select)

아르페지오를 선택합니다.

설정: 1~8

## Individual



*Individual* 화면에서 아르페지오 선택 1~8의 아르페지오 형식 파라미터를 설정할 수 있습니다.

*Arpeggio Type* 설정을 누르면 메뉴가 표시됩니다. *Search*를 선택하면 *Arpeggio Category Search* 화면이 열립니다. *Number*를 선택하면 번호별로 아르페지오를 지정할 수 있습니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Arpeggio* → *Individual*
- (선택한 파트가 *Common* 이외의 다른 값일 때) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arp Group

표시등

Common 화면과 동일합니다.

### **Arp (Arpeggio Select)**

아르페지오를 선택합니다.

설정: 1~8

### **Category (Arpeggio Category)**

선택한 아르페지오의 이름을 표시합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Sub (Arpeggio Sub Category)**

선택한 아르페지오의 하위 카테고리를 표시합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Name (Arpeggio Name)**

선택한 아르페지오의 이름을 표시합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Velocity (Arpeggio Velocity Rate)**

아르페지오 재생의 세기 비율을 설정합니다.

이에 따라 *Velocity* 값이 0으로 설정되면 설정값이 1로 변경됩니다. 128보다 큰 값으로 설정되면 설정값이 127로 변경됩니다.

설정: -100%~+100%

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)**

아르페지오 재생의 게이트 시간(또는 음 연주 시간)을 설정합니다.

이에 따라 게이트 시간 값이 0으로 설정되면 설정값이 1로 변경됩니다.

설정: -100%~+100%

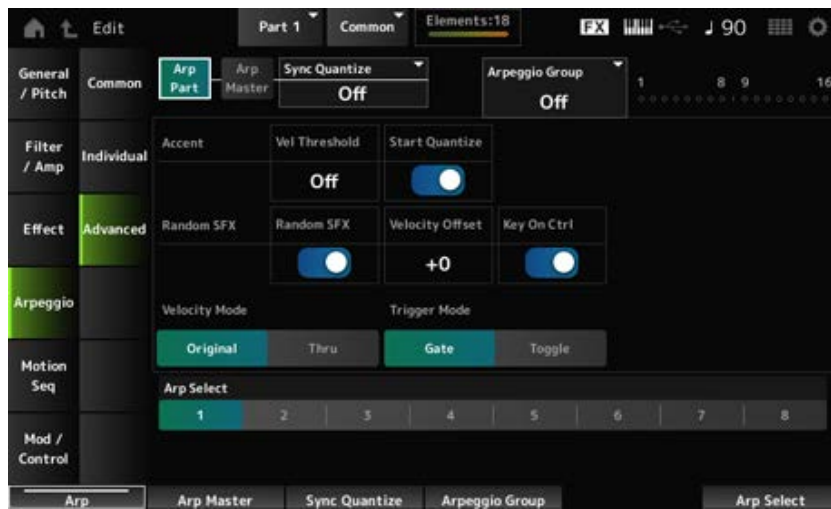
## **Advanced**



*Advanced* 화면에서 아르페지오 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/↶] → *Arpeggio* → *Advanced*



### **Arp Part (Part Arpeggio Switch)**

### **Arp Master (Arpeggio Master Switch)**

### **Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)**

### **Arp Group**

#### **표시등**

Common 화면과 동일합니다.

### **Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)**

강세 프레이즈를 작동할 때 사용되는 세기 레벨을 설정합니다.

강세 프레이즈는 빠른 세기로 건반을 연주할 때에만 재생될 특정 유형의 아르페지오 패턴에 프로그램된 시퀀스 프레이즈입니다. 강세 프레이즈는 세기가 *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)*보다 빠를 때 작동됩니다.

강세 프레이즈가 올바르게 작동되지 않으면 *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)* 값을 낮춰 보십시오.

#### **주**

이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 관한 자세한 내용은 *Data List*를 참조하십시오.

설정: 꺼짐, 1~127

### **Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)**

*Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)*(켜짐으로 설정)보다 큰 세기 값에서 건반을 누를 때 작동되거나 선택한 아르페지오 형식(꺼짐으로 설정)에 설정된 타이밍에서 작동되도록 강세 프레이즈를 선택합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Random SFX (Arpeggio Random SFX)**

무작위 SFX 기능을 활성화합니다.

무작위 SFX 기능은 일부 아르페지오 형식에 포함된 특수 음향을 작동합니다. 사용할 수 있는 다양한 형식의 특수 음향이 있습니다. 예를 들어, 건반에서 손가락을 땄 때 이 기능을 사용하여 기타 프렛 노이즈를 추가할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

#### **주**

이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 관한 자세한 내용은 *Data List*를 참조하십시오.

### Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

무작위 SFX 기능의 특수 음향을 작동할 때 사용되는 세기 값을 설정합니다.

설정: -64~+0~+63

### Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

건반을 누르기 위한 세기 레벨이나 자동으로 설정된 세기 레벨에 따라 작동되도록 특수 음향을 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

아르페지오 재생 세기를 설정합니다.

설정: Original, Thru

**Original:** 아르페지오 형식에 설정된 세기 레벨을 따릅니다.

**Thru:** 건반을 누르는 세기 레벨을 따릅니다.

### Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

건반을 눌러 아르페지오를 시작하거나 정지시키는 Gate 설정 또는 건반을 눌러 번갈아 시작/정지시키는 Toggle 설정으로 Trigger Mode를 설정합니다.

설정: Gate, Toggle

### Arp Select (Arpeggio Select)

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

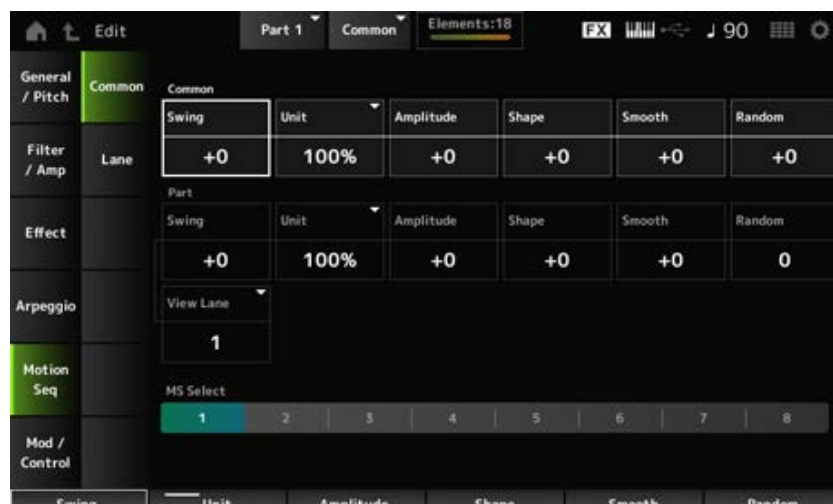
## Motion Seq ★

### Common ★

Common 화면에서 전체 파트에 사용되는 모션 시퀀서 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### 작업

- [PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/↶] → Motion Seq → Common
- (선택한 파트가 Common 이외의 다른 값일 때) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



### **Common Swing (Common Swing Offset)**

퍼포먼스의 아르페지오 및 모션 시퀀스의 스윙값을 설정합니다.

이 파라미터는 Part Swing의 오프셋 값으로 지정됩니다.

**설정:** -120~+120

### **Common Unit (Common Unit Multiply)**

전체 퍼포먼스의 아르페지오 및 모션 시퀀서 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

이 파라미터는 *Unit Multiply*가 *Common*으로 설정된 레인에 효과적입니다.

재생 시간을 늘리거나 줄일 때 세분화된 박자 및 템포가 변경되므로 본래 선택한 모션 시퀀서에 완전히 새로운 느낌을 창출할 수 있습니다.

**설정:** 50%~400%

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

### **Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)**

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서 진폭을 설정합니다.

이 파라미터는 파트에 대한 모션 시퀀서 진폭의 오프셋 값으로 지정됩니다.

여기에서 언급된 진폭은 모션 시퀀스의 변화도입니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 진폭을 오프셋합니다.

**설정:** -127~+127

### **Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

퍼포먼스의 모션 시퀀서 펄스 형태를 설정합니다.

이 파라미터는 파트에 대한 모션 시퀀서 펄스 형태의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 시퀀스를 구성하는 단계 곡선의 형태를 변화시킵니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 커짐으로 설정되고 *Control*이 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 파라미터를 오프셋합니다.

**설정:** -100~+100

### **Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

퍼포먼스의 모션 시퀀서 부드러움을 설정합니다.

이 파라미터는 파트에 대한 모션 시퀀서 부드러움의 오프셋 값으로 지정됩니다.

여기에서 언급된 부드러움은 시간 경과에 따라 시퀀스가 얼마나 부드럽게 변하는지를 의미합니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 부드러움을 오프셋합니다.

**설정:** -127~+127

### **Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

퍼포먼스의 모션 시퀀서 무작위를 설정합니다.

이 파라미터는 파트에 대한 모션 시퀀서 무작위의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 시퀀스 단계값의 변화 무작위를 의미합니다.

이 파라미터는 *MS FX*가 레인에 커짐으로 설정된 경우 퍼포먼스 안에 존재하는 레인의 무작위를 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **Part Swing (Part Swing)**

MS Grid에 지정된 값에서 매겨진 짝수 번호 박자(백비트)의 타이밍을 변경하여 모션 시퀀서에 스윙의 느낌을 더합니다.

- +1 이상: 박자보다 느리게 움직입니다.
- -1 이하: 박자보다 빠르게 움직입니다.
- 0: 짝수 번호 박자를 변경하거나 스윙의 느낌을 더하지 않습니다.  
이 설정은 스윙, 셔플 및 바운스 느낌으로 연주하려는 리듬을 생성할 때 유용합니다.

설정: -120~+120

### **Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)**

파트의 아르페지오 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.  
이 파라미터 설정은 각 레인의 Unit Multiply를 Arp로 설정한 경우 효과적입니다.

설정: 50%~400%, Common

- 200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.
- 100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.
- 50%:** 재생 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.
- Common:** 모든 파트에 공통된 Unit Multiply에 설정된 값이 적용됩니다.

### **Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)**

파트의 모션 시퀀서 진폭을 설정합니다.

이 파라미터는 각 레인에 대한 모션 시퀀서 진폭의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 MS FX가 레인에 켜짐으로 설정된 경우 파트 안에 존재하는 레인의 진폭을 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)**

파트의 모션 시퀀서 펄스 형태를 설정합니다.

이 파라미터는 각 레인에 대한 모션 시퀀서 단계 곡선 파라미터의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 MS FX가 레인에 켜짐으로 설정되고 Control이 켜짐으로 설정된 경우 파트 안에 존재하는 레인의 파라미터를 오프셋합니다.

설정: -100~+100

### **Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)**

파트의 모션 시퀀서 부드러움을 설정합니다.

이 파라미터는 각 레인에 대한 모션 시퀀서 부드러움의 오프셋 값으로 지정됩니다.

이 파라미터는 MS FX가 레인에 켜짐으로 설정된 경우 파트 안에 존재하는 레인의 부드러움을 오프셋합니다.

설정: -127~+127

### **Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)**

파트의 모션 시퀀서 무작위를 설정합니다.

시퀀스 단계값의 변화 무작위를 설정합니다.

설정: 0~127



## Motion Seq View Lane

Home 화면의 View Mode가 Motion Seq로 설정된 경우 표시할 모션 시퀀스 레인을 설정합니다.

## MS Select (Motion Sequence Select)

재생할 모션 시퀀스를 선택합니다.

설정: 1~8

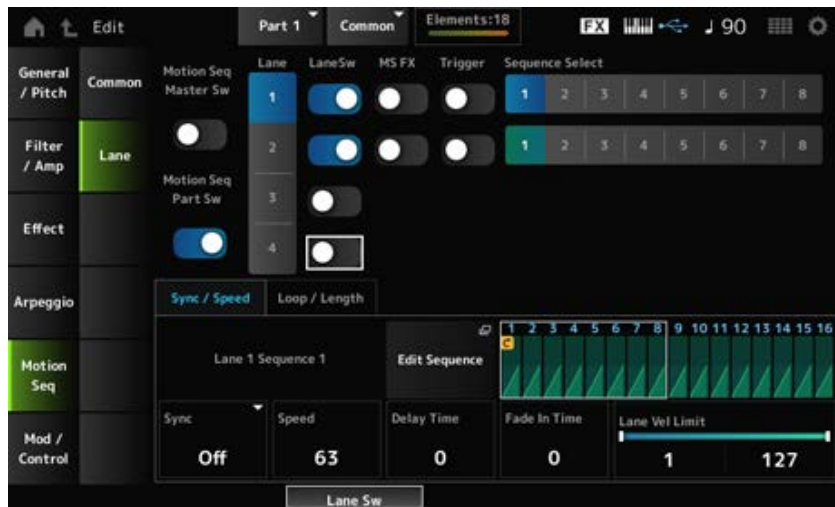
## Lane



Lane 화면에서 각 모션 시퀀서 레인의 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Motion Seq → Lane



## Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

전체 퍼포먼스의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

파트의 모션 시퀀서를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## Lane Select

레인을 선택합니다.

설정: 1~4

## Target Sequence

레인 및 시퀀스를 표시합니다.

## Edit Sequence

Motion Sequence 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 시퀀서를 생성할 수 있습니다.

### **Motion Seq Step Value**

모션 시퀀스의 각 단계에 대한 값을 설정합니다.

컨트롤 슬라이더 1~8을 사용하여 커서 위치에 따라 단계 1~8 및 단계 9~16의 값을 변경합니다.

설정: 0~127

### **LaneSw (Lane Switch)**

각 레인을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

한 파트에 최대 4개의 모션 시퀀서 레인을 사용하거나 전체 퍼포먼스에 최대 8개의 레인을 사용할 수 있습니다. 꺼짐으로 설정한 경우 해당 레인의 파라미터가 표시되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MS FX (Lane FX Receive)**

Swing 및 Smooth와 같은 모션 시퀀서 파라미터를 변경할 때 사용되는 노브에서 신호를 수신하도록 선택한 레인을 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Trigger (Lane Trigger Receive)**

[MSEQ TRIGGER] 버튼에서 신호를 수신하도록 선택한 레인을 설정합니다.

꺼짐으로 설정된 경우 [MSEQ TRIGGER] 버튼을 누를 때까지 모션 시퀀스가 재생되지 않습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

모션 시퀀스 선택 사항을 변경합니다.

설정: 1~8

## ■ Sync/Speed 탭

### **Sync (Lane Sync)**

Control Assign 화면의 Destination에 설정된 모션 시퀀스의 재생 속도 및 타이밍을 설정합니다.

설정: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1(Lanes 2~4를 선택한 경우)

**Off:** 레인 모션 시퀀서만 재생합니다.

**Tempo:** 퍼포먼스 템포로 레인 모션 시퀀서를 재생합니다.

**Beat:** 박자에 맞춰 재생합니다.

**Arp:** 퍼포먼스 재생 맨 앞부분에 맞춰 레인 모션 시퀀서를 재생합니다.

**Lane1:** Lane 1에 맞춰 레인 모션 시퀀서를 재생합니다.

### ● Sync를 Off로 설정한 경우

#### **Speed (Lane Speed)**

모션 시퀀스의 재생 속도를 설정합니다.

Lane Motion Sequencer를 꺼짐으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

#### **Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Fade In Time (Lane Fade In Time Length)**

Sync를 Off로 설정한 경우 모션 시퀀스의 최대 진폭에 도달할 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

## ● Sync를 Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우

### **Unit Multiply (Lane Unit Multiply)**

현재 레인의 모션 시퀀서 재생 시간을 늘리거나 줄일 때 사용되는 백분율을 설정합니다.

Lane Motion Sequencer를 Off나 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 50%~6400%, Common, Arp

**200%:** 재생 시간이 2배가 되어 결과적으로 템포가 1/2로 줄어듭니다.

**100%:** 재생 시간이 변함없이 유지됩니다.

**50%:** 시간이 1/2이 되어 결과적으로 템포가 2배로 늘어납니다.

**Common:** 모든 파트에 공통된 Unit Multiply에 설정된 값이 적용됩니다.

**Arp:** 파트 아르페지오의 Unit Multiply에 설정된 값이 적용됩니다.

### **Lane Key On Delay (Lane Key On Delay Time Length)**

Sync를 Off 또는 Lane1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스 재생을 시작할 때 사용되는 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~32

### **Lane Fade In (Lane Fade In Time Length)**

Sync를 Off 이외의 다른 값으로 설정한 경우 모션 시퀀스의 최대 진폭에 도달할 시간을 설정합니다.

설정: 0~32

### **Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)**

선택한 레인의 모션 시퀀스를 재생할 때 사용되는 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다

Lane Motion Sequencer를 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

Velocity Limit을 최고값부터 최저값까지의 범위로 설정한 경우 모션 시퀀스는 2개의 범위(최대값부터 최고값까지의 세기 범위와 최저값부터 최소값까지의 세기 범위)에서부터 재생됩니다.

설정: 1~127

## ■ Loop/Length 탭

### **Key On Reset (Lane Key On Reset)**

아무 건반이나 누르면 모션 시퀀스 재생을 재설정합니다.

Lane Motion Sequencer를 Arp나 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

Trigger를 커짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** 음을 연주할 때마다 시퀀스가 재설정되며 처음부터 재생이 시작됩니다.

**1st-On:** 연주하는 첫 음에서 처음부터 재생이 시작됩니다. 첫 번째 음을 유지하면서 두 번째 음을 연주하면 시퀀스가 두 번째나 그 이후의 음에서 재설정되지 않습니다.

### **Loop (Lane Loop)**

모션 시퀀스를 루프(반복) 재생 또는 단일 재생으로 설정합니다.

Lane Motion Sequencer를 Lane 1 이외의 다른 값으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Loop Start

모션 시퀀스 재생을 반복할 때 두 번째나 그 이후에 재생을 시작하기 위한 단계를 설정합니다.

설정: 1–Length (Loop Length)

### Length (Motion Sequence Length)

모션 시퀀스의 단계 수를 설정합니다.

설정: Loop Start (Lane Loop Start) –16

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

모션 시퀀스의 단계 길이를 설정합니다.

설정: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## Mod/Control ★

### Control Assign ★

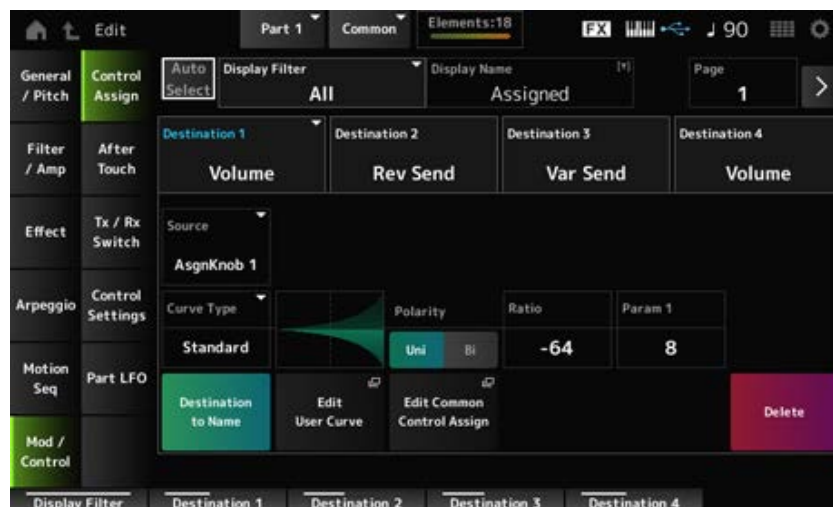
Control Assign 화면에서 파트에 컨트롤러를 설정할 수 있습니다.

컨트롤러(Source)에 파라미터(Destination)를 지정하면 여러 다양한 방법으로 음향을 제어할 수 있습니다. 피치 벤드 휠 및 노브와 모션 시퀀서 및 엔벨로프 팔로워와 같은 물리적인 컨트롤러를 사용해도 됩니다.

파트에 최대 32개의 컨트롤러를 함께 지정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Mod/Control → Control Assign



Display Filter를 Super Knob로 설정한 경우 [+]를 누르면 화면 상단 영역에 메시지가 표시되며 Common Edit에 대한 Control Assign 설정이 자동으로 추가됩니다.

## 주

지정 가능 노브를 전혀 이용할 수 없으면 [+]가 나타나지 않습니다.

### **Auto Select**

*Display Filter*의 자동 선택을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 *Source*로 설정하려면 컨트롤러를 움직이면 *Display Filter*에 컨트롤러가 자동으로 설정됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Display Filter**

화면에 설정을 표시할 때 사용되는 컨트롤러를 선택합니다.

*Super Knob*를 선택하면 *Super Knob Link*가 켜짐으로 설정된 모든 설정이 표시됩니다.

설정: *PitchBend*, *ModWheel*, *AfterTouch*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*,  
*AsgnKnob 1-8*, *Super Knob*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1-4*, *EnvFollow 1-16*,  
*EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*, *All*

## 주

다른 파트에서 *Display Filter*로 설정된 컨트롤러가 사용되면 해당 PART 버튼이 깜박입니다.

### **Edit Pitch Bend**

Pitch 설정 화면을 불러옵니다.

여기에 표시된 화면은 [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Pitch*에서 연 화면과 동일합니다.

*Source*를 *PitchBend* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Display Name (Assignable Knob Name)**

노브 1~8에 새 이름을 입력하여 서브 화면에 표시할 수 있습니다.

*Source*를 *AsgnKnob 1-8* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

### **Edit Motion Sequencer**

*Motion Sequence* 화면을 엽니다.

최대 16단계의 시퀀스를 생성할 수 있습니다.

*Source*를 *MS Lane 1-4* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Edit Envelope Follower**

Envelope Follower 설정 화면을 엽니다.

*Source*를 *EnvFollow 1-16*, *EnvFollowAD* 또는 *EnvFollowMst* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Page**

4개가 넘는 대상이 존재할 때 다음 페이지를 선택합니다. 대상이 4개 이하일 때에는 다음 페이지가 나타나지 않습니다.

설정: 1~8

### **Destination**

대상에 파라미터를 설정합니다. [+] 아이콘을 탭하면 새 대상을 추가할 수 있습니다.

## Source

*Destination*으로 설정된 파라미터를 제어할 때 사용되는 컨트롤러를 설정합니다.

설정: *PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst*

## Element Sw (Element Switch) 1-128

각 요소에 대한 컨트롤러 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

선택한 *Destination*이 요소와 관련된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

*General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ExElemSw*를 켜짐으로 설정하면 *Display Element*를 변경하여 스위치 번호를 변경할 수 있습니다.

스위치에서 사용할 수 있는 번호의 실제 범위는 *General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ElementCount*에서 설정된 값에 따라 다릅니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## Display Element

*General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ExElemSw*를 켜짐으로 설정한 경우에만 표시됩니다.

*ElementSw*에 해당하며 8개의 요소로 구성된 다른 그룹을 선택할 수 있습니다.

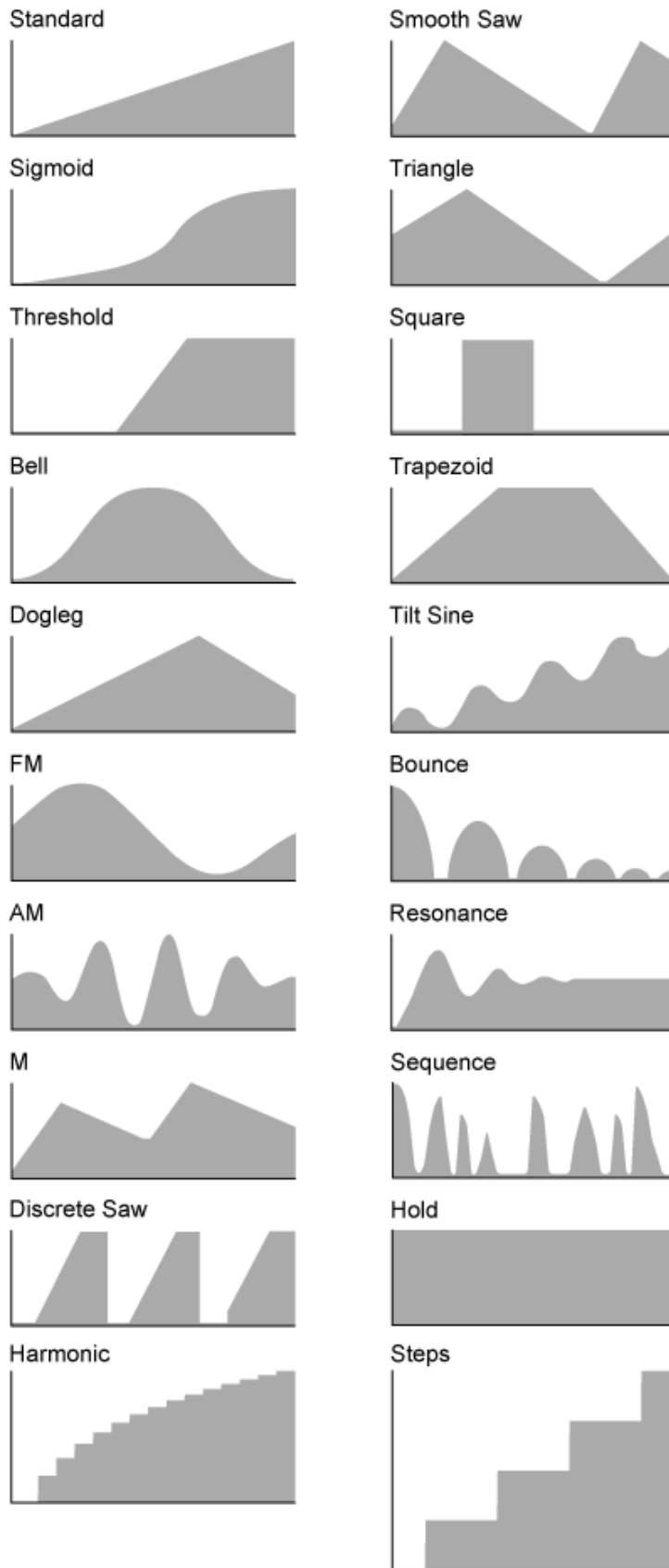
설정: 1~8, 9~16, ..., 121~128(*Element Count* 설정까지)

## Curve Type

*Destination*으로 설정된 파라미터의 변화 곡선을 설정합니다.

수평축은 *Source*에서 설정된 컨트롤러 값을 의미하며, 수직축은 *Destination*에서 설정된 파라미터 값을 나타냅니다.

설정: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1-32*(유저 बैं크를 선택한 경우), *Library 1-16*(라이브러리 파일을 불러온 경우)



**Param 1 (Curve Parameter 1)**

**Param 2 (Curve Parameter 2)**

곡선 형태를 조정합니다.

곡선 형식에 따라서는 이 설정을 이용하지 못할 수 있습니다.

**Destination to Name**

Destination에 설정된 파라미터를 *Display Name*으로 복사합니다.

Source를 *AsgnKnob 1-8* 이외의 다른 값으로 설정한 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

### Edit User Curve

User Curve 설정 화면을 엽니다.

8점 선형 곡선 또는 8단계 곡선을 생성할 수 있습니다.

### Edit Common Control Assign

Common Edit의 Control Assign 화면을 엽니다.

### Delete

선택한 *Destination*을 삭제합니다.

## After Touch



### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Mod/Control → After Touch



### Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

건반에서 내부 톤 제너레이터로 애프터터치 메시지를 전송할 때 사용되는 모드를 선택합니다.

이 파라미터는 여기에서 실시한 설정과는 상관없이 MONTAGE M6 및 MONTAGE M7의 *Channel*에 설정됩니다.

설정: *Poly*(다성 음색 애프터터치), *Channel*(채널 애프터터치)

### Destination

대상에 파라미터를 설정합니다. [+] 아이콘을 탭하면 새 대상을 추가할 수 있습니다.

### Source

이 화면에서서는 변경할 수 없습니다.

이 파라미터는 *Poly AT*로 고정되어 있습니다.

## Element Sw (Element Switch) 1-128



각 요소에 대한 컨트롤러 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

선택한 *Destination*이 요소와 관련된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

*General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ExElemSw*를 켜짐으로 설정하면 *Display Element*를 변경하여 스위치 번호를 변경할 수 있습니다.

스위치에서 사용할 수 있는 번호의 실제 범위는 *General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ElementCount*에서 설정된 값에 따라 다릅니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Display Element**

*General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ExElemSw*를 켜짐으로 설정한 경우에만 표시됩니다.

*ElementSw*에 해당하며 8개의 요소로 구성된 다른 그룹을 선택할 수 있습니다.

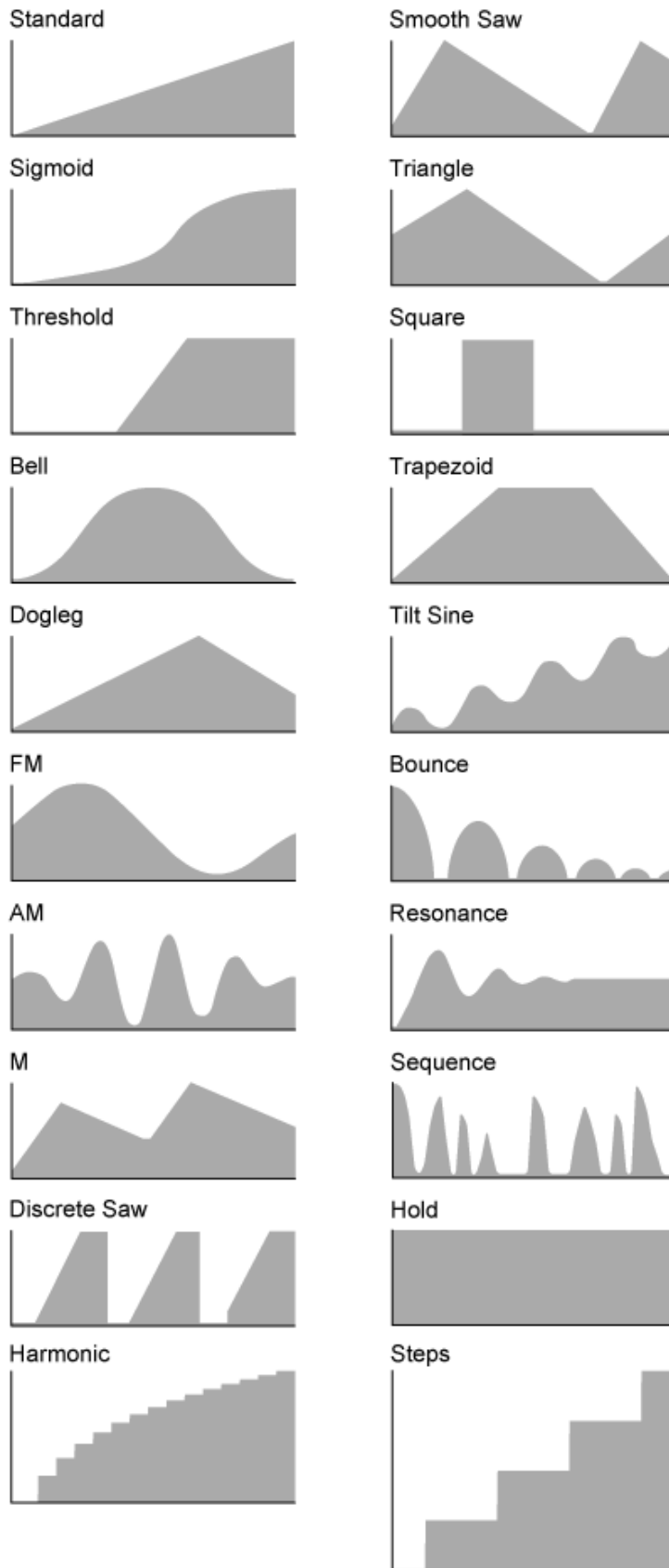
설정: 1~8, 9~16, ..., 121~128(*Element Count* 설정까지)

### **Curve Type**

*Destination*으로 설정된 파라미터의 변화 곡선을 설정합니다.

수평축은 *Source*에서 설정된 컨트롤러 값을 의미하며, 수직축은 *Destination*에서 설정된 파라미터 값을 나타냅니다.

설정: *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps, User 1-32*(유저 बैं크를 선택한 경우), *Library 1-8*(라이브러리 파일을 불러온 경우)



**Polarity (Curve Polarity)**

Curve Type에서 설정된 곡선의 극성을 설정합니다.

설정: Uni, Bi

**Uni:** 곡선 형태에 따라 양의 범위 또는 음의 범위 안에서만 파라미터가 변합니다.

**Bi:** 곡선 형태에 따라 양의 범위와 음의 범위 안 모두에서 파라미터가 변합니다.

**Ratio (Curve Ratio)**

파라미터 값의 비율을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Edit User Curve

User Curve 설정 화면을 엽니다.

8점 선형 곡선이나 8단계 곡선을 생성할 수 있습니다.

### Delete

현재 Destination을 삭제합니다.

## Tx/Rx Switch



Tx/Rx Switch 화면에서 MIDI 메시지(예: 컨트롤 변경) 전송 또는 수신 스위치를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

주

CC(컨트롤 변경)를 꺼짐으로 설정한 경우 컨트롤 변경 메시지 관련 파라미터는 설정되지 않습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



### Transmit Sw (Transmit Switch)

전송 스위치를 표시합니다.

Part Mode를 External로 설정하거나 Keyboard Sw를 꺼짐으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### Receive Sw (Receive Switch)

Part Mode를 Internal로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

건반 컨트롤은 건반에서 연주할 파트를 선택할 때 사용됩니다.

건반 컨트롤을 켜짐으로 설정하면 파트가 Common으로 설정되거나 해당 파트의 건반 컨트롤이 켜짐

으로 설정된 경우 건반 컨트롤이 켜짐으로 설정된 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.  
건반 컨트롤이 꺼짐으로 설정된 경우 해당 파트를 선택할 때에만 건반에서 연주할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Tx/Rx Channel (Transmit/Receive Channel)**

*Part Mode*를 *Internal*로 설정한 경우 MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

설정: Ch1–Ch16, Off

### **MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)**

MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 채널을 표시합니다.

### **Transmit Ch.**

*Part Mode*를 *External*로 설정한 경우 MIDI 메시지를 수신할 때 사용되는 채널을 설정합니다.

### **Zone Settings**

Zone 설정 화면을 불러옵니다.

여기에 표시된 화면은 [EDIT/  ] → *General/Pitch* → *Zone Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

### **PC (Program Change)**

프로그램 변경 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **BankSelect (Bank Select)**

뱅크 선택 MSB 및 LSB 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (*Control Change*)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Pitch Bend**

MIDI 피치 벤드 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **CAT (Channel After Touch)**

채널 애프터터치 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **PAT (Polyphonic After Touch)**

다성 음색 애프터터치 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **CC (Control Change)**

컨트롤 변경 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Vol/Exp (Volume/Expression)**

음량 설정 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Pan**

팬 설정 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MW (Modulation Wheel)**

MIDI 모듈레이션 휠 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Sustain**

MIDI 서스테인 및 소스테누토 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **FC1 (Foot Controller 1)**

#### **FC2 (Foot Controller 2)**

별매품인 풋 컨트롤러의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **FS (Foot Switch)**

별매품인 풋 스위치의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)**

#### **A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)**

[ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)**

[MSEQ TRIGGER] 버튼의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **RB (Ribbon Controller)**

MIDI 리본 컨트롤러 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **BC (Breath Controller)**

MIDI 브레스 컨트롤러 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Porta Sw (Portamento Switch)**

[PORTAMENTO] 버튼의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Porta Time (Portamento Time)**

PORTAMENTO [TIME] 노브의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **A. Knob 1~8 (Assignable Knob)**

노브 1~8의 MIDI 메시지 전송/수신을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

CC (Control Change)를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

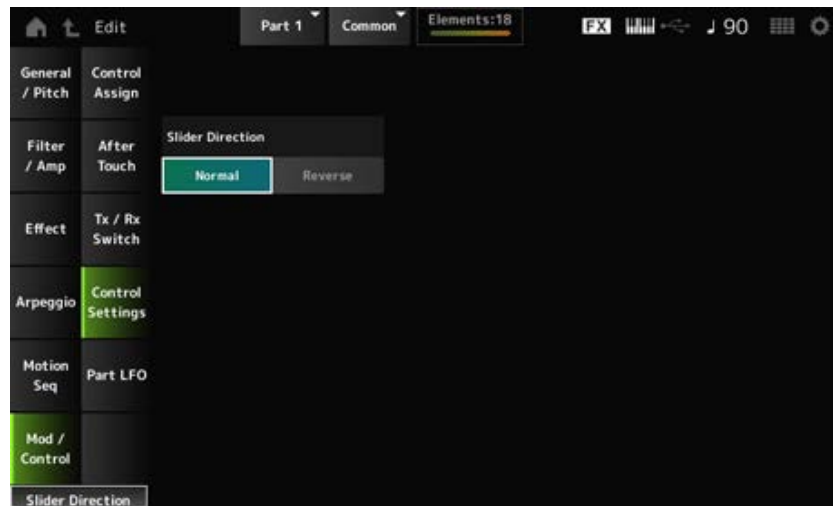
설정: 꺼짐, 켜짐

## **Control Settings**



### **작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Mod/Control → Control Settings



### **Slider Direction**

슬라이더 모드를 ELEM/OP/OSC로 설정한 경우 이 파트에 대한 컨트롤 슬라이더 1~8의 방향을 설정합니다.

설정: Normal(하단에서 상단으로), Reverse(상단에서 하단으로)

## **Part LFO**



Part LFO 화면에서 파트 LFO를 설정할 수 있습니다.



### LFO Wave

LFO Wave를 선택하고 LFO에 주기적인 변화 유형을 설정합니다.

설정: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

User LFO 설정 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 LFO 파형을 생성할 수 있습니다.

### Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Wave 변화 속도를 설정하여 아르페지오 또는 곡 재생에 맞춥니다.

설정: 꺼짐(동기화되지 않음), 켜짐(동기화됨)

### ■ Tempo Sync를 꺼짐으로 설정한 경우

#### Speed (LFO Speed)

LFO Wave 변화 속도를 설정합니다.

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~63

#### Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speed를 무작위로 변경합니다.

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~127

### ■ Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우

#### Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다. 악보값을 사용하여 LFO Wave의 변화 속도를 동기화할 수 있습니다.

**설정:** 1/16(16분 음표), 1/8 Tri. (8분 음표의 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점8분 음표), 1/4(8분 음표), 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점2분 음표), 1/4 × 4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 박자에 맞춰 4개의 4분 음표 연주), 1/4 × 5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 5개의 4분 음표 연주), 1/4 × 6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 6개의 4분 음표 연주), 1/4 × 7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 박자에 맞춰 7개의 4분 음표 연주), 1/4 × 8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 박자에 맞춰 8개의 4분 음표 연주), 1/4 × 16(해당 박자에 맞춰 16개의 4분 음표 연주), 1/4 × 32(해당 박자에 맞춰 32개의 4분 음표 연주), 1/4 × 64(해당 박자에 맞춰 64개의 4분 음표 연주)

**Delay (LFO Delay Time)**

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.  
 값이 커질수록 딜레이 타임 또는 LFO가 적용되기 전 경과 시간이 길어집니다.

**설정:** 0~127

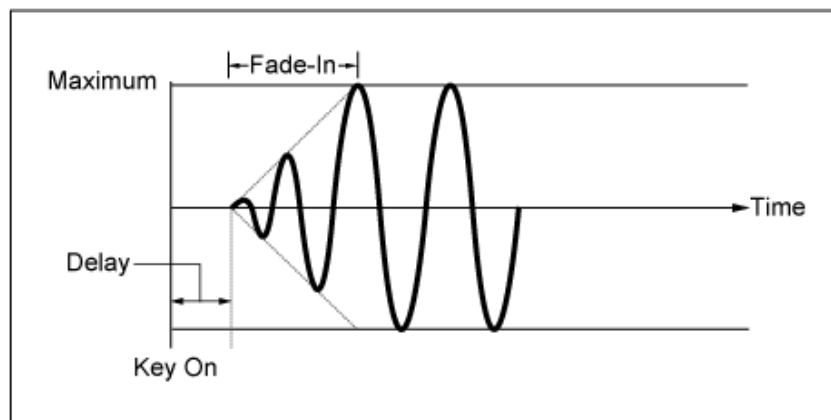
**Fade In (LFO Fade In Time)**

Delay (LFO Delay Time)에 설정된 딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

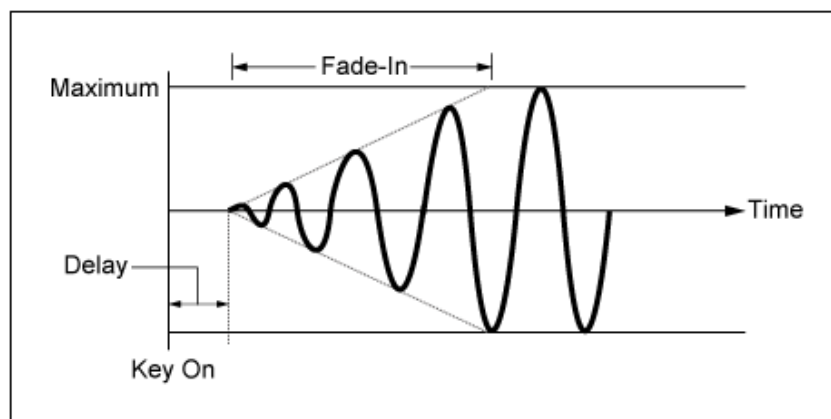
**설정:** 0~127

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

**0:** LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



낮은 값: 빠르게 페이드 인



높은 값: 느리게 페이드 인

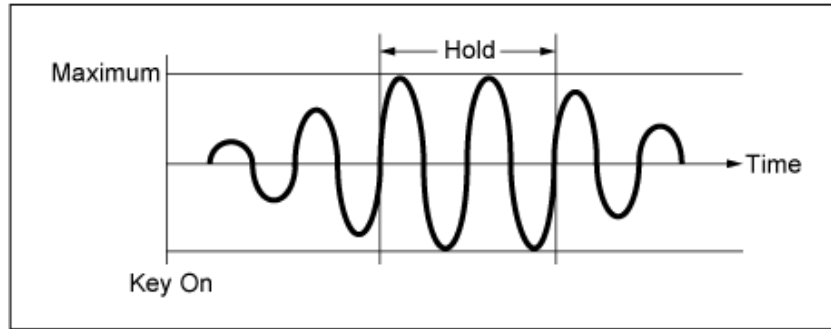


**Hold (LFO Hold Time)**

최대 레벨에 도달한 후 LFO 이펙트를 유지하기 위한 시간을 설정합니다.

설정: 0~126, Hold

**Hold:** 페이드 아웃되지 않음

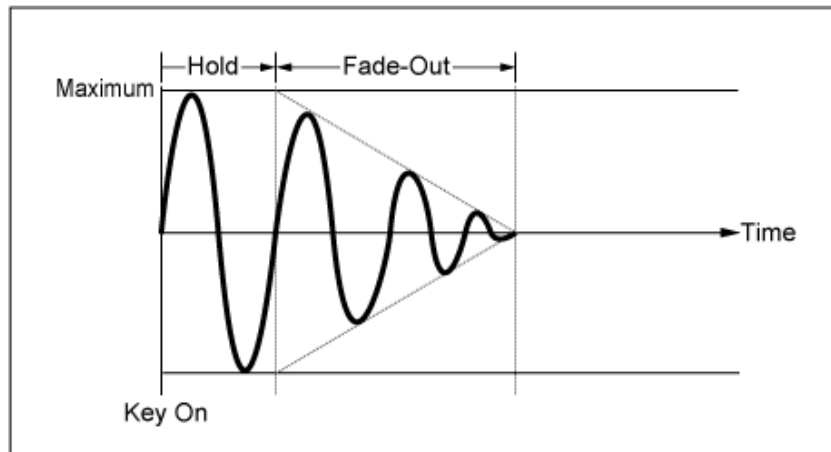


**Fade Out (LFO Fade Out time)**

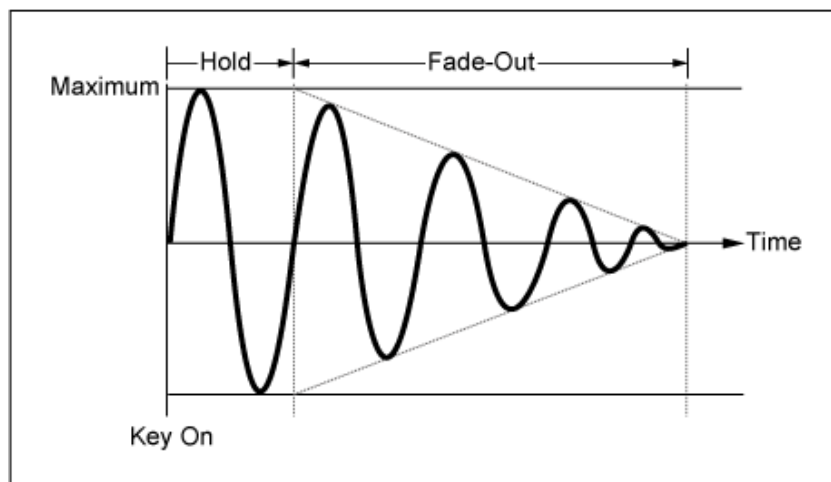
Hold (LFO Hold Time)에 설정된 딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

값이 커질수록 LFO 이펙트가 페이드 아웃할 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127



낮은 값: 빠르게 페이드 아웃



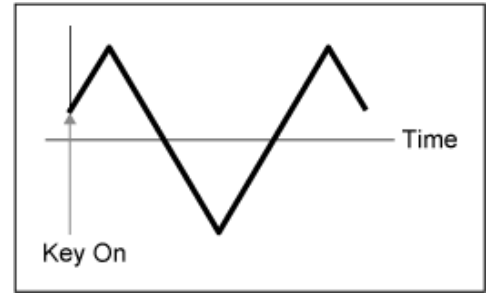
높은 값: 느리게 페이드 아웃

**Key On Reset (LFO Key On Reset)**

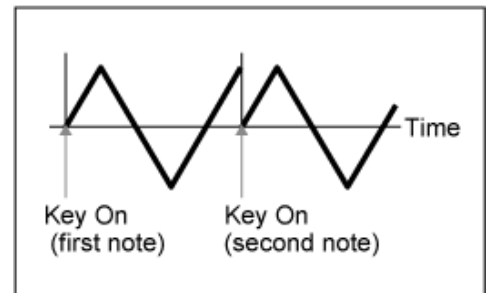
건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: Off, Each-on, 1st-on

**Off** LFO의 진동을 재설정하지 않습니다. 해당 시점에서 LFO가 어떤 상태에 있는지 건반을 누르면 LFO 음파가 시작됩니다.

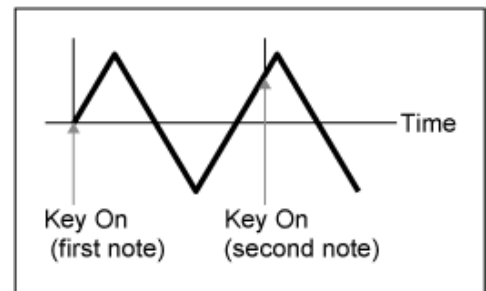


**Each-on** 건반을 누를 때마다 LFO 진동을 재설정하고 Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형을 시작합니다.



**1st-on** 건반을 누를 때마다 LFO 진동을 재설정하고 Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형을 시작합니다.

첫 번째 음을 유지하면서 두 번째 음을 연주하면 재생이 재설정되지 않습니다.



### Loop (LFO Loop Switch)

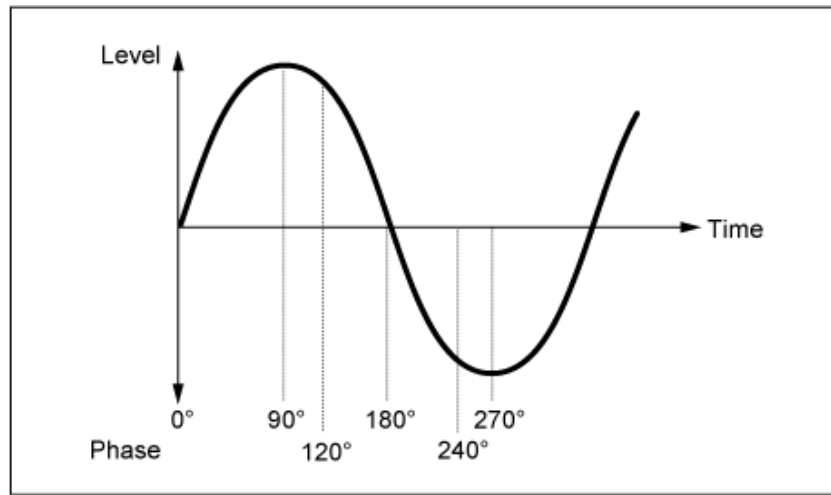
순환(반복) 재생 또는 단일 재생으로 LFO Wave를 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Phase (LFO Phase)

LFO Wave가 재설정되는 시간에 대한 초기 위상을 설정할 수 있습니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



**Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)**

각 요소의 Phase로 오프셋 값을 설정합니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

**Display Element**

General/Pitch - ElementSettings 화면의 ExElemSw를 켜짐으로 설정한 경우에만 표시됩니다.

ElementPhaseOffset 및 ElementDepthRatio에 해당하며 4개의 요소로 구성된 그룹에 다른 번호를 선택할 수 있습니다.

설정: 1~8, 9~16, ..., 121~128(Element Count 설정까지)

**Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)**

이 파라미터는 각 요소에 대한 Phase (LFO Phase)의 오프셋 값으로 지정됩니다.

LFO Wave가 재설정될 때 각 요소의 초기 위상을 설정할 수 있습니다.

General/Pitch - ElementSettings 화면의 ExElemSw를 켜짐으로 설정하면 Display Element를 변경하여 요소 번호를 변경할 수 있습니다.

Element Phase Offset에 사용할 수 있는 번호의 실제 범위는 General/Pitch - ElementSettings 화면의 ElementCount에서 설정된 값에 따라 다릅니다.

**Destination (LFO Destination)**

LFO Wave로 제어되도록 기능을 설정합니다.

설정: Insertion Effect A Parameter 1~24, Insertion Effect B Parameter 1~24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

**Depth (LFO Depth)**

각 Destination에 대한 LFO Wave 컨트롤의 깊이를 설정합니다.

설정: 0~127

**Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)**

각 요소의 깊이를 조정합니다.

LFO를 끄도록 이 파라미터를 Off로 설정합니다.

선택한 Destination이 요소와 관련된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

General/Pitch - ElementSettings 화면의 ExElemSw를 켜짐으로 설정하면 Display Element를 변경하여 Depth에 설정된 요소 번호를 변경할 수 있습니다.

Depth에서 사용할 수 있는 번호의 실제 범위는 *General/Pitch - ElementSettings* 화면의 *ElementCount*에서 설정된 값에 따라 다릅니다.

설정: Off, 0~127

## User LFO Edit



User LFO 설정 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 LFO 파형을 생성할 수 있습니다.



### Cycle

LFO 단계 수를 설정합니다.

설정: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

### Slope

화면에 현재 표시된 파형의 기울기에 대한 변경 사항을 설정합니다.

설정: Off(기울기 없음), Up, Down, Up&Down

### User LFO Step Value

각 단계의 값을 설정합니다.

설정: -64~+63

### Template

LFO 파형의 템플릿을 선택합니다.

## Element Edit



### 목차

#### Osc/Tune

##### Waveform Edit

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element EQ

#### Element LFO

## Osc/Tune (Oscillator/Tune)

Osc/Tune 화면에서 요소의 오실레이터를 설정할 수 있습니다.

여기에서 음향의 기준으로 사용되는 파형을 선택하고 요소의 건반 범위 및 세기 범위를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Element 선택 → Osc/Tune



### 요소 스위치

선택한 요소를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### 파형 선택

#### **Bank (Waveform Bank)**

#### **Number (Waveform Number)**

#### **Category (Waveform Category)**

#### **Sub Category (Waveform Sub Category)**

#### **Name (Waveform Name)**

요소에 대해 선택된 파형의 이름을 표시합니다.

뱅크는 요소에 지정된 파형의 형식(내장 설정, 사용자 및 라이브러리)를 나타냅니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### XA Control

XA (*Expanded Articulation*)는 어쿠스틱 악기에서와 같은 실감나는 음향이나 새로운 신디 음향을 생성할 때 사용되는 기능입니다.

XA Control을 설정하여 요소 연주 방식을 지정하면 이러한 음향을 생성할 수 있습니다.

### XA Control 설정 예시

- 부드러운 레가토 생성  
XA Control이 *Normal*로 설정된 한 요소와 XA Control이 *Legato*로 설정된 다른 요소 간에 전환하도록 요소를 생성합니다.
- 건반에서 손가락을 뗄 때 음향 생성  
XA Control이 *Key Off*로 설정된 요소를 생성합니다.
- 동일한 음에 대한 무작위 생성  
한 요소는 XA Control이 *Cycle*로 설정되고 다른 요소는 XA Control이 *Random*으로 설정된 요소를 생성합니다.
- 어쿠스틱 악기에 고유한 음향 생성  
어쿠스틱 악기에 고유한 음향의 일부 예로는 기타의 하모닉스 및 팜 뮤트(*palm mute*), 플루트의 플러터 텅잉, 색소폰의 그로울링 등이 있습니다.  
XA Control이 *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On* 또는 *A.Sw Off*로 설정된 요소를 설정한 후 상단 패널의 [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 통해 제어합니다.

### 주

외부 장치에서 Common Audio Edit 화면의 *Control* → *Control Number*에서 설정된 컨트롤 변경 번호를 전송하면 [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

설정: *Normal*, *Legato*, *Key Off*, *Cycle*, *Random*, *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On*, *A.Sw Off*

**Normal:** 일반 요소로 연주됩니다.

**Legato:** *Mono/Poly*를 *Mono*로 설정한 경우 연주됩니다. 레가토로 연주할 때 *Legato*가 설정된 요소가 *Normal*로 설정된 요소 대신 연주됩니다.

**Key Off:** 건반에서 손가락을 떼면 연주됩니다.

**Cycle:** 일련의 요소가 *Cycle*로 설정된 경우 연주됩니다.

**Random:** 다수의 요소가 *Random*로 설정된 경우 무작위로 요소를 연주합니다.

**A.Sw Off:** [ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼이 꺼짐으로 설정된 경우 연주됩니다.

**A.Sw1 On:** [ASSIGN 1] 버튼이 켜짐으로 설정된 경우 연주됩니다.

**A.Sw2 On:** [ASSIGN 2] 버튼이 켜짐으로 설정된 경우 연주됩니다.

### **Elem Group (Element Group Number)**

XA Control 설정이 동일한 요소를 그룹별로 분류할 때 이 파라미터를 이용합니다.

모든 요소의 XA Control이 Normal로 설정된 경우 이 설정은 유효하지 않습니다.

설정: 1~8

### **Elem Connect (Element Connection Switch)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B로 요소 출력을 설정합니다.

Thru로 설정하면 인서트 이펙트가 우회됩니다.

설정: Thru, InsA, InsB

### **New Waveform**

USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일을 파형으로 불러옵니다.

파형을 불러오면 Edit Waveform이 나타납니다.

### **Edit Waveform**

Waveform Edit 화면을 엽니다.

### **Coarse (Course Tune)**

요소 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -48~+48

### **Fine (Fine Tune)**

요소의 피치를 미세하게 조정합니다.

설정: -64~63

### **Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)**

피치 변화가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -64~63

**양의 값:** 세기 값이 빨라질수록 피치가 높아집니다.

**음의 값:** 세기 값이 빨라질수록 피치가 낮아집니다.

**0:** 피치가 변하지 않습니다.

### **Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)**

미세 튜닝의 피치 변화가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -64~63

**양의 값:** 저음부에서 건반을 누르면 피치가 내려가고 고음부에서 건반을 누르면 피치가 올라갑니다.

**음의 값:** 저음부에서 건반을 누르면 피치가 올라가고 고음부에서 건반을 누르면 피치가 내려갑니다.

### **Random (Random Pitch Depth)**

건반을 누를 때마다 무작위로 요소의 피치를 변경합니다.

파라미터를 큰 값으로 설정하여 피치를 더 많이 변경하십시오. 값을 0으로 설정한 경우 피치가 변함없이 유지됩니다.

설정: 0~127

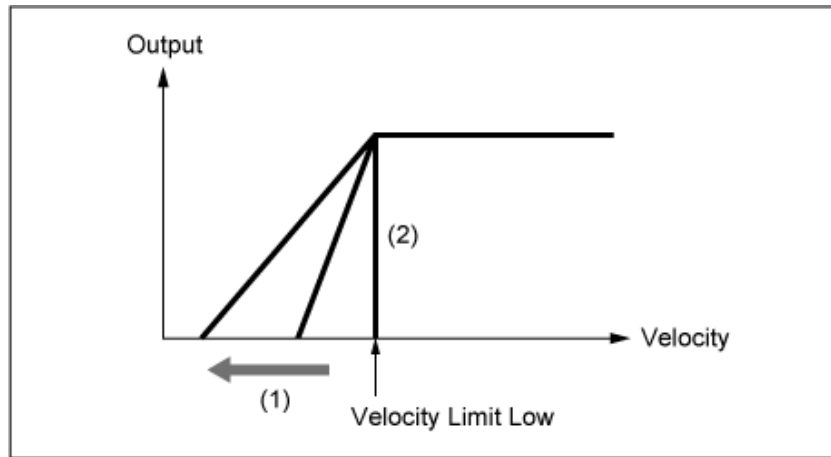
### **Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)**

건반을 누르는 세기 값이 *Velocity Limit*로 설정된 값과 더욱 벌어질 때 낮아지도록 오실레이터의 출력 레벨을 설정합니다.

0으로 설정한 경우 세기가 *Velocity Limit*를 벗어나면 어떤 음향도 생성되지 않습니다. 값이 커질수록 오실레이터 출력 레벨이 더욱 서서히 감소합니다.

설정: 0~127

#### **Level/Vel을 +0으로 설정한 경우**



- (1) 큰 값이 사용되면 기울기가 왼쪽으로 이동합니다.
- (2) *Vel Cross Fade*를 0으로 설정한 경우 *Velocity Limit*을 벗어나면 어떤 음향도 생성되지 않습니다.

### **Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)**

템포에 맞춰지도록 *Key On Delay*의 타이밍을 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Length (Key On Delay Time Length)**

건반을 누른 후 음향이 생성될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

*Tempo Sync*를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~127

### **Length (Key On Delay Note Length)**

*Tempo Sync*를 켜짐으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다. 악보를 사용하면 *Key On Delay*에 대한 타이밍을 설정할 수 있습니다.

설정: 1/16(16분 음표), 1/8 Tri. (8분 음표의 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점8분 음표), 1/4(4분 음표), 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점2분 음표), 1/4 × 4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 박자에 맞춰 4개의 4분 음표 연주), 1/4 × 5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 5개의 4분 음표 연주), 1/4 × 6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 6개의 4분 음표 연주), 1/4 × 7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당



박자에 맞춰 7개의 4분 음표 연주), 1/4 × 8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 박자에 맞춰 8개의 4분 음표 연주)

### **Velocity Limit**

요소 음파 재생에 사용되는 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

높은 값이 첫 번째, 낮은 값이 두 번째(예: 93~34)가 되도록 설정된 경우, 1~34 및 93~127의 세기에서만 요소가 들립니다.

설정: 1~127

### **Note Limit**

요소의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

지정된 첫 번째 음이 두 번째 음보다 높은 경우(예: C5에서 C4로), C-2~C4 및 C5~G8 범위에서 요소가 연주됩니다.

설정: C-2~G8

### **Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)**

*Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)*의 기준음을 설정합니다.

여기에 표시된 음 번호로 설정된 건반은 *Pitch/Key* 설정과는 상관없이 일반 피치로 연주됩니다.

설정: C-2~G8

### **Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)**

인접한 두 건반 사이의 피치 차이를 설정합니다. 기준 지점은 *Center Key*에 지정된 건반입니다.

이 파라미터는 특수 이펙트와 같이 피치 처리되지 않은 음향을 연주하거나 일반 파트로 타악기를 연주할 때, 또는 피치 차이가 반음 단위일 필요가 없는 경우에 유용합니다.

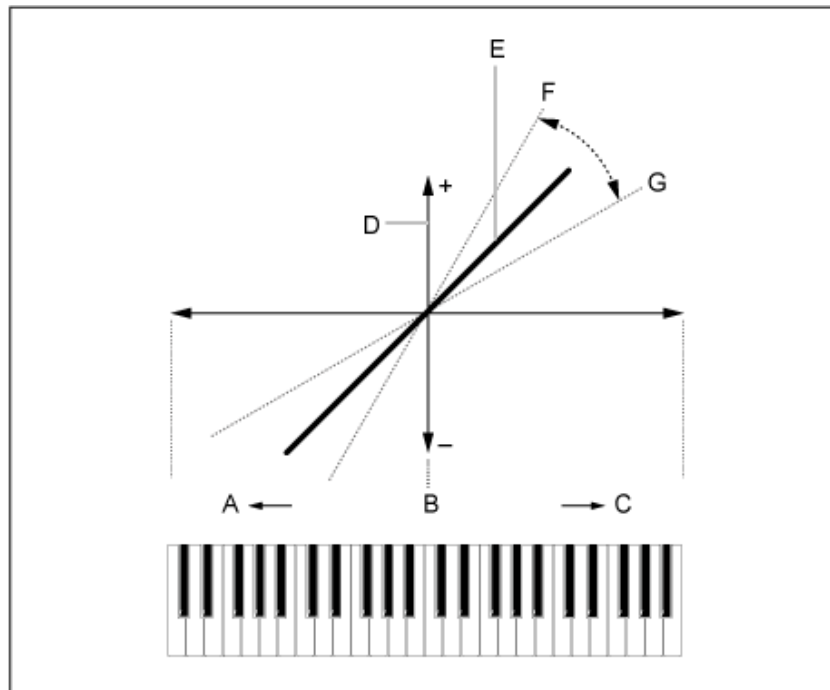
설정: -200%~+0%~+200%

**+100%(일반 설정):** 서로 옆에 위치한 두 건반 사이의 피치 차이가 반음으로 설정됩니다.

**0%:** 두 건반 사이의 피치 차이가 없으며 모든 건반이 *Center Key*로 설정된 피치로 연주됩니다.

**음의 값:** 음이 낮아지면 피치가 높아지고 음이 높아지면 피치가 낮아지도록 반대 피치 응답을 설정합니다.

### **Pitch/Key and Center Key**



- A: 낮은 음
- B: *Center Key*
- C: 높은 음
- D: 피치 차이
- E: *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)*가 +100%로 설정된 경우
- F: 커짐
- G: 작아짐

## Waveform Edit ★

*Waveform Edit* 화면을 엽니다.

여기에서 파형을 구성하는 여러 다양한 키 बैं크를 설정할 수 있습니다.

- **키 बैं크**

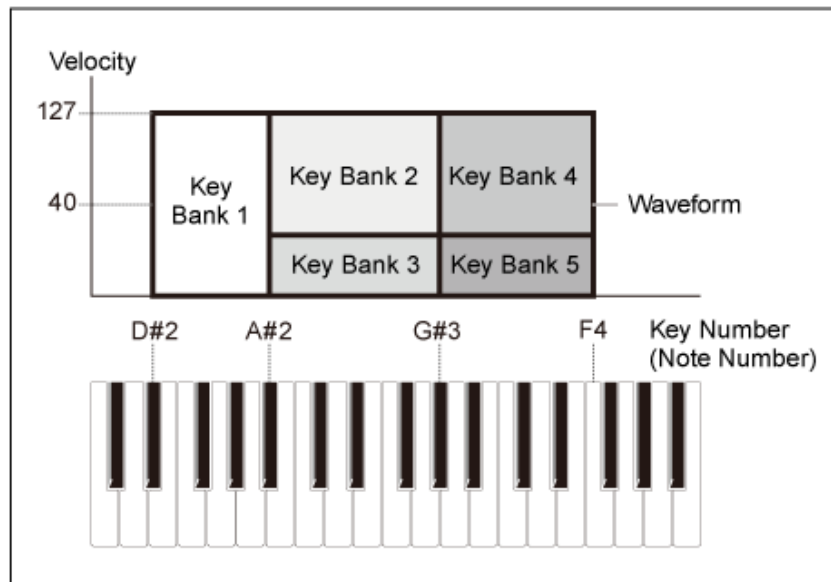
키 बैं크는 악기로 불러온 디지털 데이터(음성 또는 다른 음향과 같이 짧은 오디오 세그먼트로 구성)로, *wav* 파일과 특성이 동일합니다. 그러나 혼동되지 않도록 다른 이름이 사용되므로 파형과 구별할 수 있습니다.

- **키 बैं크 및 파형**

키 बैं크는 항상 파형의 일부로 저장됩니다.

1개의 파형은 다수의 키 बैं크를 유지할 수 있으므로, 예를 들어, 1개의 파형에 수 십개의 키 बैं크도 저장할 수 있습니다. 1개의 파형이 다수의 키 बैं크를 저장하는 경우 *Note Limit* 및 *Velocity Limit*을 지정하면 각 키 बैं크의 건반 범위 및 세기 범위를 지정할 수 있습니다. 다수의 키 बैं크를 설정하면 사용하는 건반 부분과 건반을 누르는 강도에 따라 다양한 키 बैं크 음향을 연주할 수 있습니다.

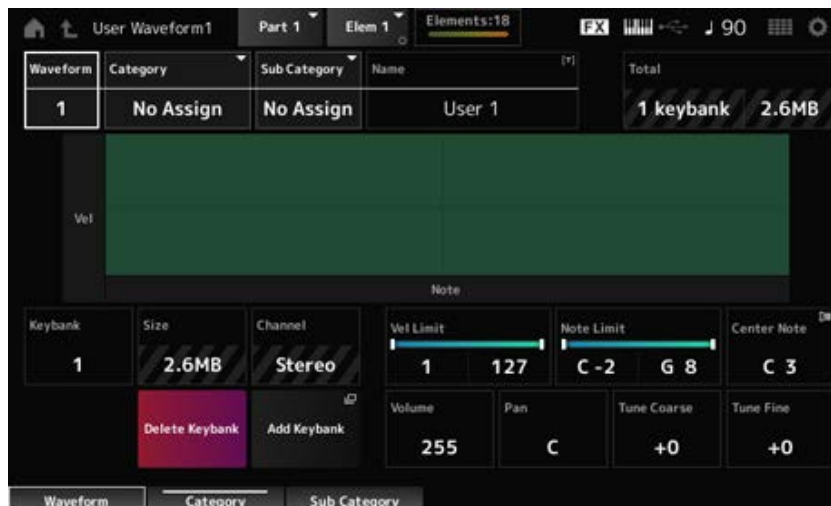
키 बैं크 및 파형 설정 예시



• **파트 및 파형**

파트로 파형을 불러와야 재생할 수 있습니다.

Part Edit (AWM2) 화면의 Element Edit에서 AWM2 파트로 지정하거나 Drum Part Edit (AWM2) 화면의 Key Edit에서 드럼 파트로 파형을 지정할 수 있습니다.



**Waveform**

선택한 파형의 이름을 표시합니다.

**Category (Waveform Category)**

**Sub Category (Waveform Sub Category)**

선택한 Waveform의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

**Name (Waveform Name)**

최대 20자의 영숫자 문자를 사용하여 새 이름으로 편집 중인 파형을 저장할 수 있습니다. 이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

**Total**

파형 및 데이터 용량의 총 크기로 키뱅크 수를 표시합니다.

### **Keybank (Keybank Number)**

키뱅크 번호를 표시합니다.

### **Size (Keybank Size)**

데이터 용량의 총 크기를 표시합니다.

### **Channel (Keybank Channel)**

키뱅크가 스테레오인지 모노인지 여부를 표시합니다.

### **Velocity Limit**

키뱅크 연주에 사용되는 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

설정: 1~127

### **Note Limit**

키뱅크 연주에 사용되는 음 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

설정: 1~127

### **Center Note**

본래 파형 데이터의 건반(피치)을 설정합니다.

설정: C-2~G8

### **Volume**

키뱅크의 음량을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Pan**

키뱅크의 (스테레오 필드 내) 팬 위치를 설정합니다.

설정: L63(왼쪽)~C(중앙)~R63(우측)

### **Tune Coarse (Coarse Tune)**

키뱅크의 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -64~+63

### **Tune Fine (Fine Tune)**

키뱅크의 피치를 조정할 때 사용됩니다.

설정: -64~+63

### **Delete Keybank**

키뱅크를 삭제합니다.

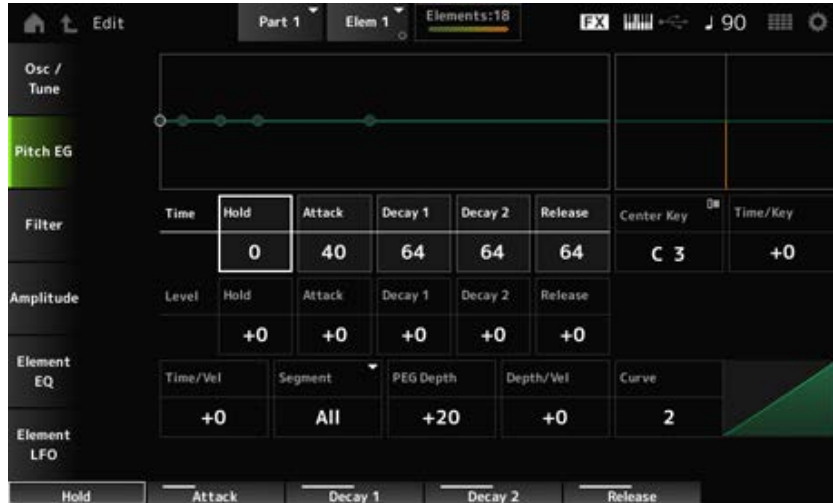
### **Add Keybank**

키뱅크를 파형에 추가합니다.

Pitch EG 화면에서 오실레이터에 엔벨로프 제너레이터를 설정할 수 있습니다. PEG(피치 엔벨로프 제너레이터) 시간 및 레벨(피치 변화량)을 설정하면 건반을 누른 순간부터 음향이 감소되어 음소거될 때까지 음향이 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

**작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↶ ] → Part 선택 → Element 선택 → Pitch EG



**Hold Time (PEG Hold Time)**

건반을 누른 순간부터 Hold Level로 피치를 유지하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

**Attack Time (PEG Attack Time)**

Hold Time 종료 후 Attack Level까지 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

**Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)**

Attack Level에서 Decay 1 Level로 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

**Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)**

Decay 1 Level에서 Decay 2 Level로 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

**Release Time (PEG Release Time)**

건반에서 손을 떼는 순간부터 Release Level에 이를 때까지 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

**Hold Level (PEG Hold Level)**

건반을 누를 때 피치 레벨을 설정합니다.  
 설정: -128~+127

**Attack Level (PEG Attack Level)**

*Hold Level* 또는 건반을 누른 순간부터 변경할 피치를 설정합니다.

설정: -128~+127

***Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)***

*Attack Level*부터 변경할 다음 피치 값을 설정합니다.

설정: -128~+127

***Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)***

*Decay 1 Level*부터 변경할 다음 피치 값을 설정합니다.

설정: -128~+127

***Release Level (PEG Release Level)***

건반에서 손을 떼 후 도달할 최종 피치를 설정합니다.

설정: -128~+127

***Center Note (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Note)***

*Time/Key*에 대한 기준음(또는 누른 건반)을 설정합니다.

여기에서 음(건반)을 설정한 경우 PEG에서 설정된 피치 변화의 결과음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

***Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)***

PEG의 피치 변화 속도가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

PEG의 변화 속도는 *Center Key*의 지정 건반에 사용됩니다.

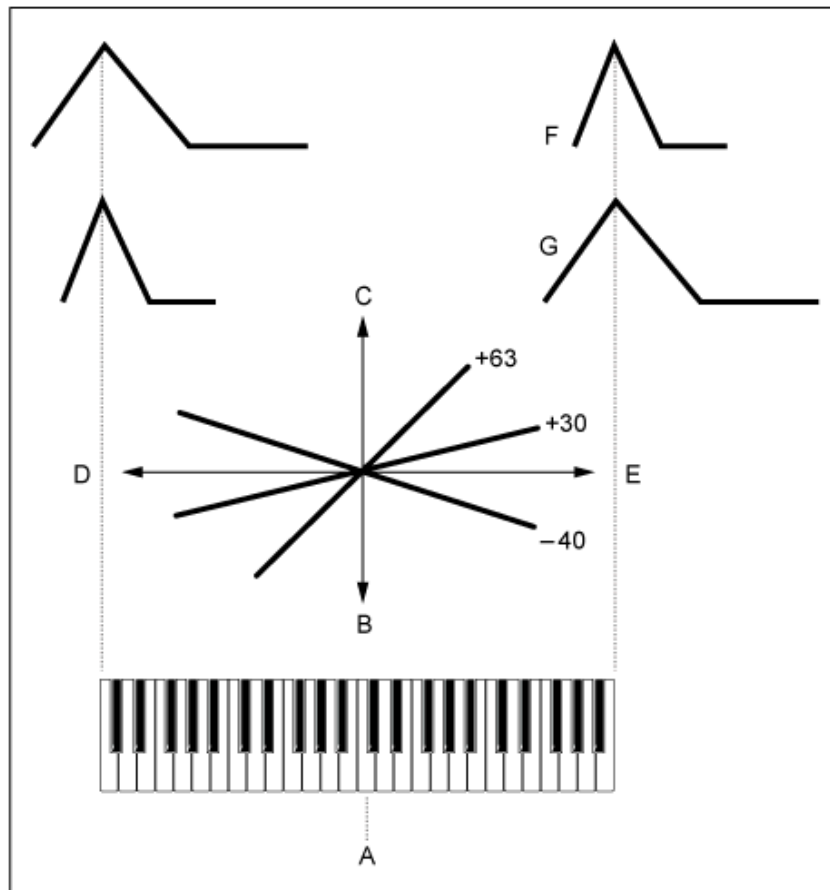
설정: -64~+63

**양의 값:** 누른 건반음이 높을수록 PEG의 피치 변화 속도가 빨라집니다.

**음의 값:** 누른 건반음이 높을수록 PEG의 피치 변화 속도가 느려집니다.

**0:** 건반 위치와는 상관없이 PEG가 변하지 않습니다.

***Time/Key* 및 *Center Note***



- A: Center Note
- B: 느림
- C: 빠름
- D: 낮은 건반
- E: 높은 건반
- F: 양의 값
- G: 음의 값

**Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)**

**Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)**

PEG의 피치 변화 속도가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

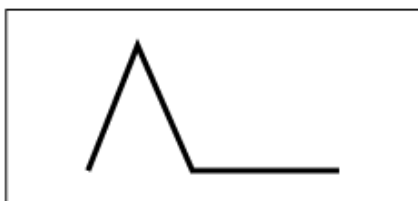
먼저, Segment에 시간 값을 설정한 후 Time/Vel에 세기 감도 값을 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64~+63

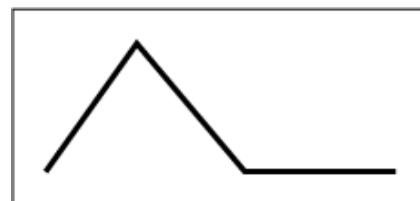
**양의 값:** 세기가 빨라질수록 PEG의 피치 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라질수록 PEG의 피치 변화가 느려집니다. 세기가 느리면 PEG 변화가 빨라집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 PEG가 변하지 않습니다.



빠른 세기(피치 변화가 빠름)



느린 세기(피치 변화가 느림)

설정: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack:** Time/Vel 값이 Attack Time에 영향을 미칩니다.

**Atk+Dcy:** Time/Vel 값이 Attack Time 및 Decay 1 Time에 영향을 미칩니다.

**Decay:** Time/Vel 값이 Decay Time에 영향을 미칩니다.

**Atk+Rls:** Time/Vel 값이 Attack Time 및 Release Time에 영향을 미칩니다.

**All:** Time/Vel 값이 PEG의 시간 관련 설정에 영향을 미칩니다.

### PEG Depth

PEG로 제어되는 피치 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

설정: -64~+63

**0:** 피치 변화 없음

값이 0에서 멀어지면 피치 변화가 넓어집니다.

**음의 값:** 피치 변화가 반전됩니다.

### Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

#### Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

PEG로 제어되는 피치 변화의 깊이 범위가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

또한, Curve 설정을 사용해도 PEG Depth가 세기에 어떻게 반응하는지 설정할 수 있습니다. 수직축은 세기를 나타내고 수평축은 피치 변화의 깊이 범위를 의미합니다.

설정: Depth/Vel: -64~+63

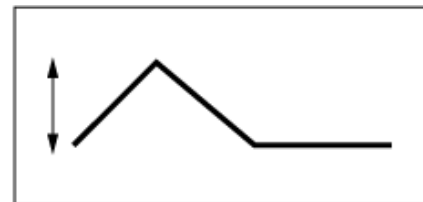
**양의 값:** 세기가 빨라지면 PEG의 깊이 범위가 넓어지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 좁아집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라지면 PEG의 깊이 범위가 좁아지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 넓어집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 PEG가 변하지 않습니다.

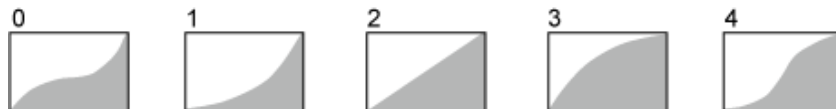


빠른 세기  
(피치 변화의 깊이 범위가 넓어짐)



느린 세기  
(피치 변화의 깊이 범위가 좁아짐)

설정: Curve: 0~4



## Filter



### Type



Type 화면에서 요소에 필터 형식을 선택할 수 있습니다.

사용 가능한 파라미터는 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다.

작업





### Filter Type

요소의 필터를 설정합니다.

본 약기에서 이용할 수 있는 필터는 LPF, HPF, BPF 및 BEF의 4개 형식으로 분류됩니다.

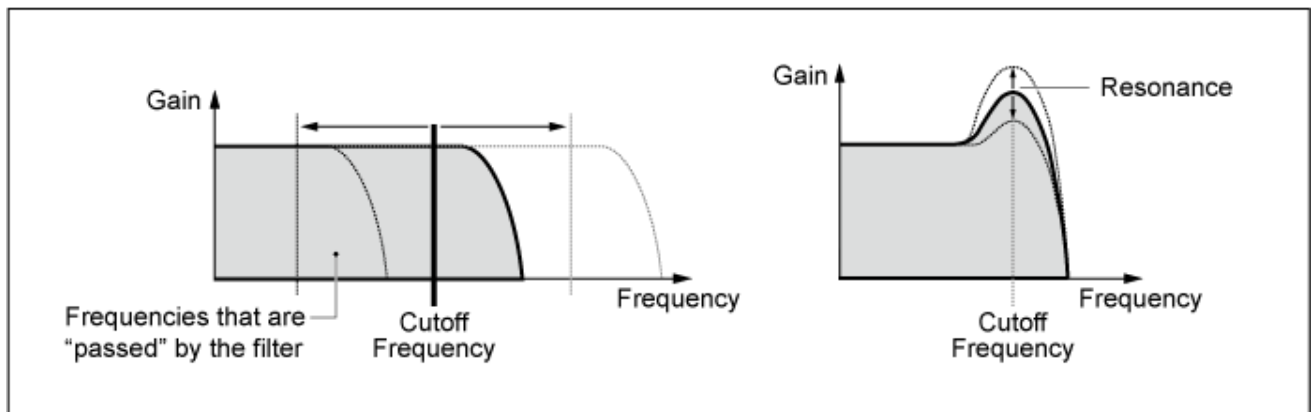
설정: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

#### • LPF

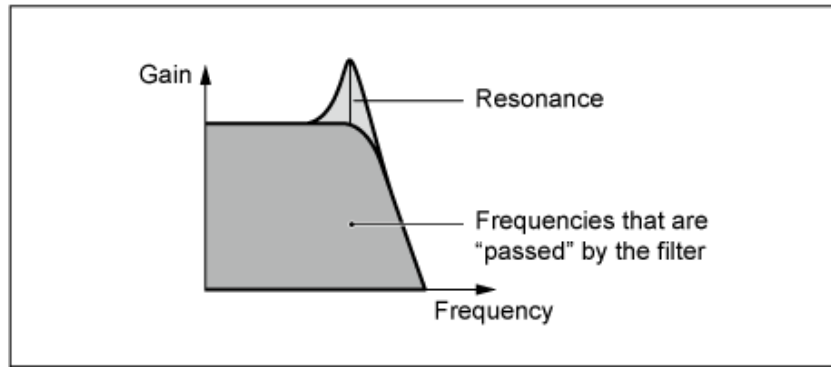
이 필터 형식은 *Cutoff Frequency*에서 설정된 값 위의 신호를 차단합니다.

차단 주파수를 높이면 음향이 밝아지는데, 더 많은 고주파수 신호가 필터에 의해 처리되기 때문입니다. 반대로, 차단 주파수를 낮추면 음향이 어두워지는데, 더 많은 고주파수 신호가 필터에 의해 차단되거나 막히기 때문입니다. *Resonance*를 높이거나 차단 주파수 근처의 신호 레벨을 증폭시키면 독특한 “피크” 음향을 생성할 수 있습니다.

이 필터 형식은 고전적인 신디사이저 사운드를 만드는 데 많이 사용됩니다.



**LPF24D:** 특징적인 디지털 음향을 갖춘 다이내믹 -24dB/oct 로우 패스 필터로, LPF24A 형식에 비해 더욱 뚜렷한 공명 이펙트를 생성할 수 있습니다.



**LPF24A:** 4폴 아날로그 신디사이저 필터와 특성이 비슷한 디지털 다이내믹 로우 패스 필터입니다.

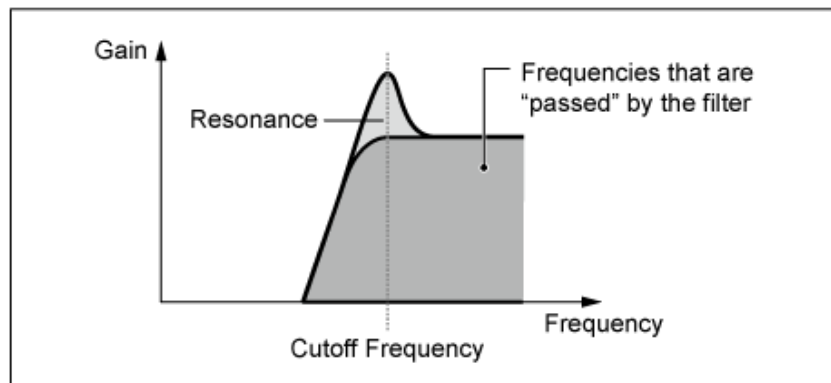
**LPF18:** 3폴  $-18\text{dB/oct}$  로우 패스 필터입니다.

**LPF18s:** 3폴  $-18\text{dB/oct}$  로우 패스 필터입니다. 이 필터는 LPF18 유형에 비해 차단 슬로프가 완만합니다.

- **HPF**

이 필터 형식은 차단 주파수 위의 신호만 통과시킵니다.

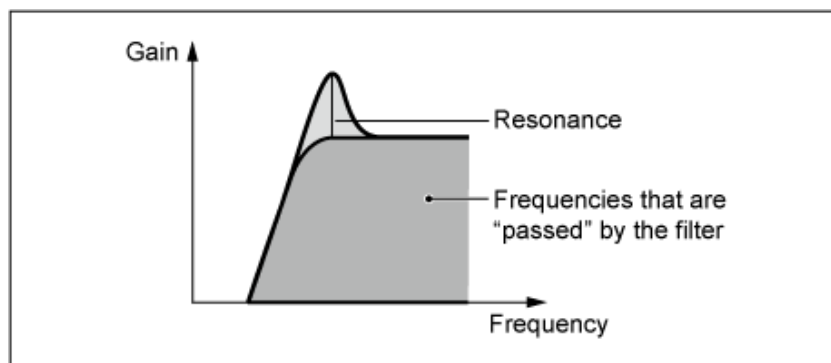
*Resonance*를 높이거나 차단 주파수 근처의 신호 레벨을 증폭시키면 독특한 “피크” 음향을 생성할 수 있습니다.



**LPF12+HPF12:** 직렬로 연결된  $-12\text{dB/oct}$  로우 패스 필터와  $-12\text{dB/oct}$  하이 패스 필터를 조합한 것입니다. 이 필터 형식을 선택한 경우 *HPF Cutoff* 및 *HPF Key Follow Sensitivity*를 설정할 수 있습니다.

**LPF6+HPF12:** 직렬로 연결된  $-6\text{dB/oct}$  로우 패스 필터와  $-12\text{dB/oct}$  하이 패스 필터를 조합한 것입니다. 이 필터 형식을 선택한 경우 *HPF Cutoff* 및 *HPF Key Follow Sensitivity*를 설정할 수 있습니다.

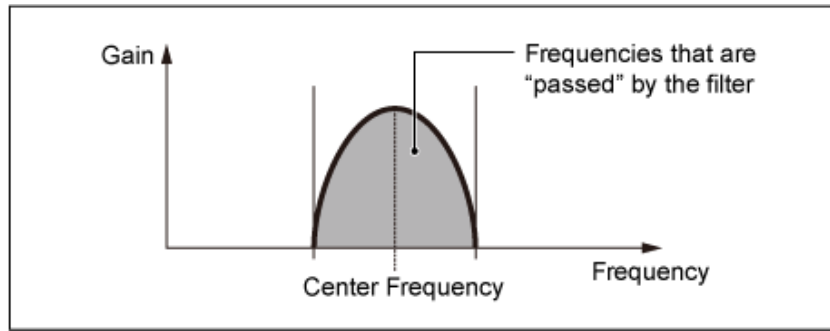
**HPF24D:** 특징적인 디지털 음향을 갖춘 다이내믹  $-24\text{dB/oct}$  하이 패스 필터로, 뚜렷한 공명 이펙트를 생성할 수 있습니다.



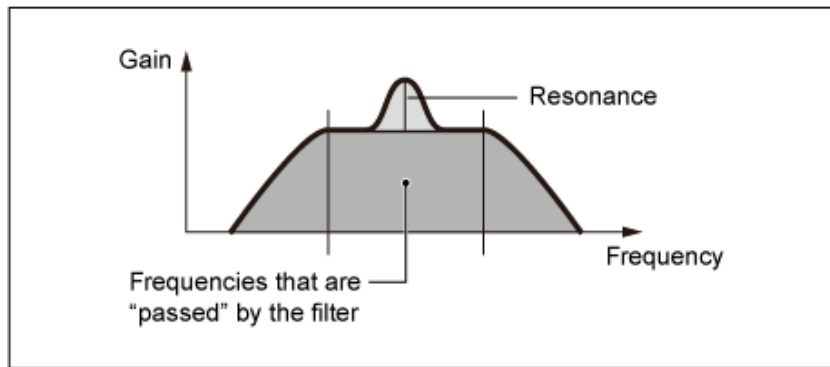
**HPF12:**  $-12\text{dB/oct}$  다이내믹 하이 패스 필터입니다.

- **BPF**

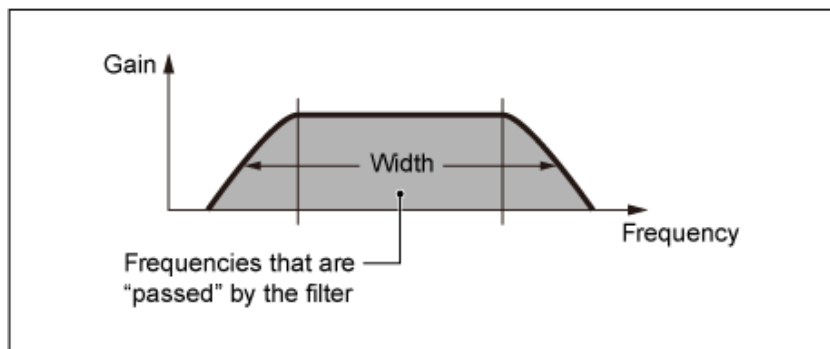
이 필터 형식은 특정 주파수 대역(차단 주파수)에 대한 신호만 통과시키고 다른 모든 신호를 차단합니다.



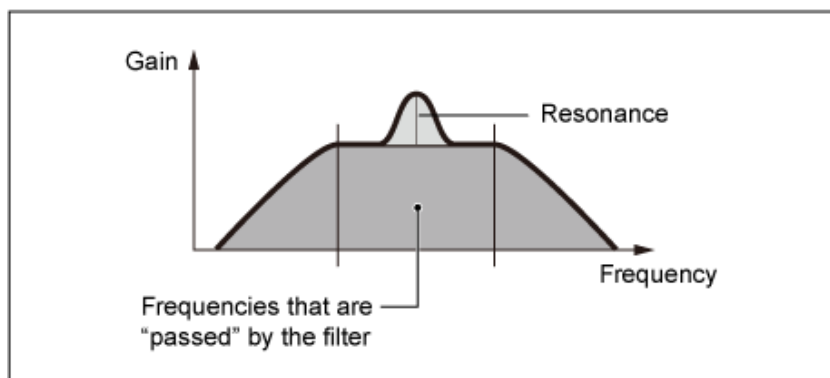
**BPF12D:** 특징적인 디지털 음향을 갖춘  $-12\text{dB/oct}$  HPF와 LPF를 조합한 것입니다.



**BPFw:** HPF와 LPF 필터를 조합하여 더욱 넓게 대역폭을 설정할 수 있는  $-12\text{dB/oct}$  BPF입니다.

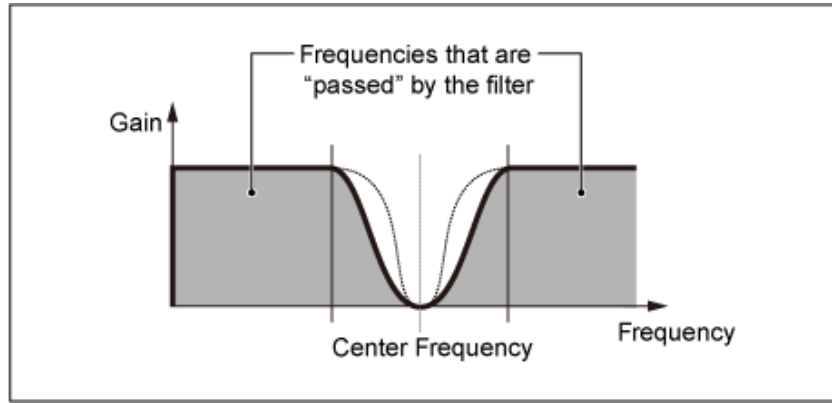


**BPF6:**  $-6\text{dB/oct}$  HPF와 LPF를 조합한 것입니다.



- **BEF**

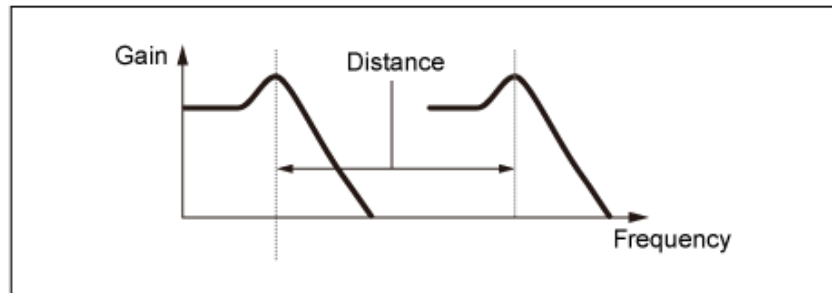
밴드 패스 필터와 비교할 때 밴드 소거 필터는 사운드에 반대되는 영향을 줍니다.  
이 필터 형식을 선택하면 오디오 신호가 음소거 또는 소거되는 차단 주파수를 설정할 수 있습니다.



**BEF12:** -12dB/oct 밴드 소거 필터입니다.

**BEF6:** -6dB/oct 밴드 소거 필터입니다.

**DualLPF:** 병렬로 연결된 2개의 -12dB/oct 로우 패스 필터입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다. 필터의 결과가 화면에 표시됩니다.

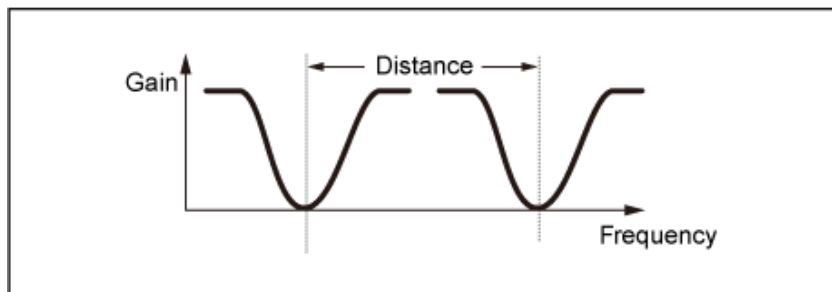


낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.  
(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨)

**DualHPF:** 병렬로 연결된 2개의 -12dB/oct 하이 패스 필터입니다.

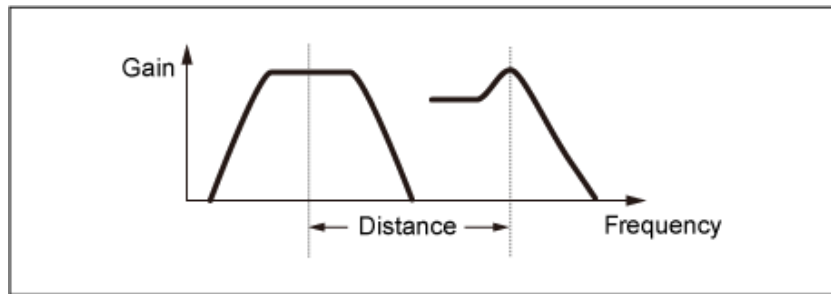
**DualBPF:** 병렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 밴드 패스 필터입니다.

**DualBEF:** 직렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 밴드 소거 필터입니다.



낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.  
(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨)

**LPF12+BPF6:** 병렬로 연결된 -12dB/oct 로우 패스 필터와 -6dB/oct 밴드 패스 필터가 조합된 것입니다. 두 차단 주파수 사이의 거리를 편집할 수 있습니다.



낮은 차단 주파수는 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.  
(높은 차단 주파수는 자동으로 설정됨)

### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

차단 주파수를 설정합니다.

여기에서 설정된 주파수는 *Type*에서 설정된 필터를 통해 사용됩니다.

설정: 0~1023

### **Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

차단 주파수가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -64~+63

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 차단 주파수 값이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 느려질수록 차단 주파수 값이 작아집니다.

**0:** 세기에 따라 차단 주파수가 변화되지 않습니다.

### **Resonance (Filter Resonance)**

#### **Width (Filter Width)**

여기에 표시된 파라미터는 *Filter Type* 설정에 따라 다릅니다. *Resonance*는 LPF, HPF, BPF(BPFw 제외) 또는 BEF에 표시되고, *Width*는 BPFw에 표시됩니다.

*Resonance*의 경우 이 파라미터는 공명 강도를 표시합니다. 또한, 차단 파라미터와 함께 사용하여 음향에 추가로 특징을 더할 수 있습니다.

BPFw의 경우 이 파라미터는 필터에 의해 통과되는 신호 주파수 폭을 조정할 때 사용됩니다.

필터 블록에 따라서는 이 파라미터를 이용하지 못할 수 있습니다.

설정: 0~127

#### **Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

공명 레벨이 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

필터 블록에 따라서는 이 파라미터를 이용하지 못할 수 있습니다.

설정: -64~+63

**양의 값:** 세기가 커질수록 *Resonance*가 커집니다.

**음의 값:** 세기가 작아질수록 *Resonance*가 커집니다.

**0:** *Resonance* 값이 변하지 않습니다.

#### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)**

필터의 차단 주파수 레벨이 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

기준 지점은 *Center Key*에서 설정된 건반의 차단 주파수입니다.

**설정:** -200%~+200%

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 차단 주파수가 낮아지고 연주음이 높을수록 차단 주파수가 높아 집니다.

**음의 값:** 연주음이 낮을수록 차단 주파수가 높아지고 연주음이 높을수록 차단 주파수가 낮아 집니다.

### **Distance**

Dual Filter 형식 및 LPF12+BPF6 필터의 차단 주파수 간 거리를 설정합니다.

필터 블록에 따라서는 이 파라미터를 이용하지 못할 수 있습니다.

**설정:** -128~+127

### **HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)**

필터를 제어하는 기능의 중심 주파수 및 HPF의 건반 수반 설정에 따른 FEG 변화 속도를 설정합니다. 값이 증가하면 차단 주파수가 높아지며 저주파수 신호가 차단되거나 막혀 음향이 밝아집니다. 값이 감소하면 차단 주파수가 높아지며 저주파수 신호가 통과하여 음향이 깊어집니다.

Filter Type을 LPF12+HPF12 또는 LPF6+HPF12로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** 0~1023

### **HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)**

건반 위치에 따라 하이 패스 필터의 차단 주파수 레벨을 설정합니다.

Filter Type을 LPF12+HPF12 또는 LPF6+HPF12로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** -200%~+200%

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 차단 주파수가 낮아지며 연주음이 높을수록 차단 주파수가 높아 집니다.

**음의 값:** 연주음이 낮을수록 차단 주파수가 높아지고 연주음이 높을수록 차단 주파수가 낮아 집니다.

### **Gain (Filter Gain)**

게인(필터 유닛으로 전송되는 신호)을 설정합니다.

값이 낮아지면 요소의 음량이 감소합니다.

**설정:** 0~255

## **Filter EG**



Filter EG 화면에서 요소에 필터 엔벨로프 제너레이터(FEG)를 설정할 수 있습니다.

FEG를 사용하면 차단 주파수의 변화도(또는 레벨)와 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에 따라 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Element 선택 → Filter → Filter EG



### **Hold Time (FEG Hold Time)**

건반을 누른 순간부터 *Hold Level*로 차단 주파수를 유지하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

### **Attack Time (FEG Attack Time)**

*Hold Time* 종료 후 *Attack Level*까지 차단 주파수가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

### **Decay1 Time (FEG Decay 1 Time)**

*Attack Level*에서 *Decay 1 Level*로 차단 주파수가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

### **Decay2 Time (FEG Decay 2 Time)**

*Decay 1 Level*에서 *Decay 2 Level*로 차단 주파수가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

### **Release Time (FEG Release Time)**

건반에서 손가락을 떼 순간부터 *Release Level*에 이를 때까지 차단 주파수가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~127

### **Hold Level (FEG Hold Level)**

건반을 누를 때 차단 주파수 레벨을 설정합니다.  
 설정: -128~+127

### **Attack Level (FEG Attack Level)**

건반을 누른 후 차단 주파수 값을 설정합니다.  
 설정: -128~+127

### **Decay1 Level (FEG Decay 1 Level)**

*Attack Level*부터 변경할 다음 차단 주파수 값을 설정합니다.  
 설정: -128~+127

### **Decay2 Level (FEG Decay 2 Level)**

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 차단 주파수를 설정합니다.

설정: -128~+127

### **Release Level (FEG Release Level)**

건반에서 손가락을 떼 후 다음 차단 주파수 값을 설정합니다.

설정: -128~+127

### **Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)**

Time/Key에 대한 기준음(또는 누를 건반)을 설정합니다.

여기에서 음(건반)을 설정한 경우 필터 EG에서 설정된 차단 주파수의 변화 속도가 그대로 사용됩니다.

### **Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)**

FEG의 주파수 변화 속도가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

FEG의 변화 속도는 Center Key의 지정 건반에 사용됩니다.

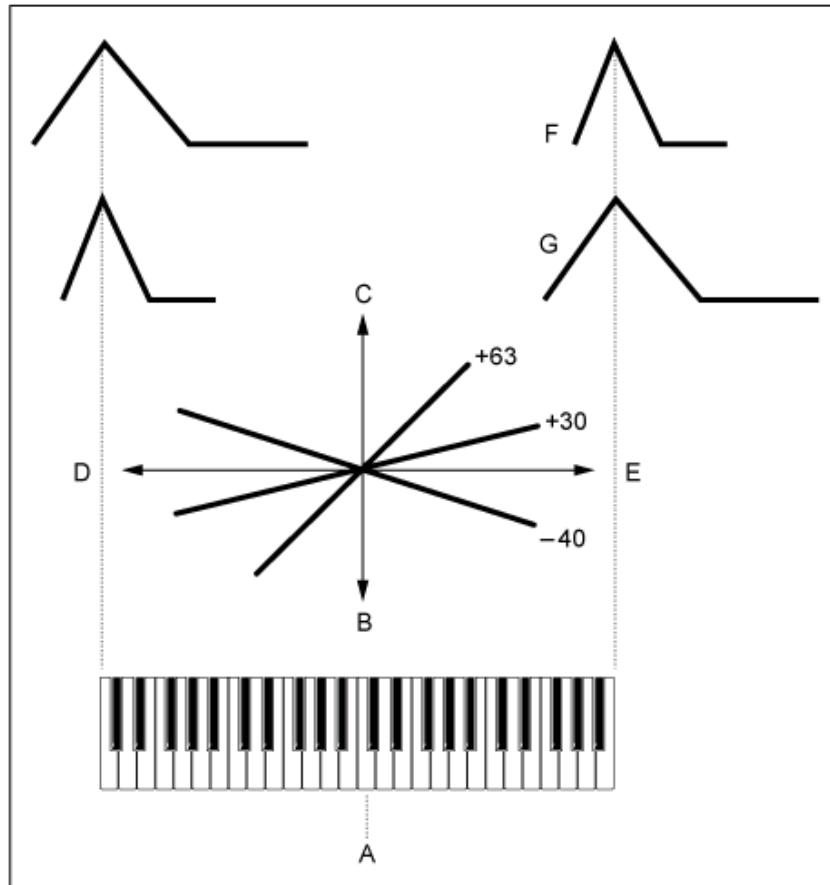
설정: -64~+63

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 FEG 변화가 느려지며 연주음이 높을수록 FEG 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 연주음이 낮을수록 FEG 변화가 빨라지며 연주음이 높을수록 FEG 변화가 느려집니다.

**0:** 건반 위치와는 상관없이 FEG가 변하지 않습니다.

### **Time/Key and Center Key**



A: Center Key

B: 느림

C: 빠름



- D: 낮은 건반
- E: 높은 건반
- F: 양의 값
- G: 음의 값

설정: C-2~G8

**Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)**

**Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)**

차단 주파수가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

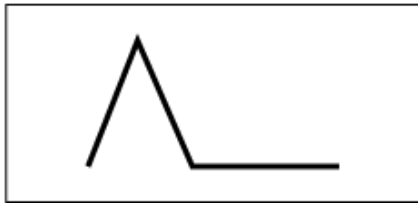
먼저, Segment에 시간 값을 설정한 후 Time/Vel에 세기 감도 값을 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64~+63

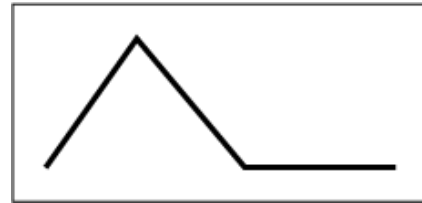
**양의 값:** 세기가 빨라질수록 FEG 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라지면 FEG 변화가 느려지지만 세기가 느리면 FEG 변화가 빨라집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.



빠른 세기  
(빠른 차단 주파수 변화)



느린 세기  
(느린 차단 주파수 변화)

설정: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack:** Time/Vel 값이 Attack Time에 영향을 미칩니다.

**Atk+Dcy:** Time/Vel 값이 Attack Time 및 Decay 1 Time에 영향을 미칩니다.

**Decay:** Time/Vel 값이 Decay Time에 영향을 미칩니다.

**Atk+Rls:** Time/Vel 값이 Attack Time 및 Release Time에 영향을 미칩니다.

**All:** Time/Vel 값이 FEG의 시간 관련 설정에 영향을 미칩니다.

**FEG Depth**

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

설정: -64~+63

**0:** Filter EG에 따라 차단 주파수가 변하지 않습니다.

설정값이 0에서 멀어지면 차단 주파수 변화의 깊이 범위가 넓어집니다.

음수 값의 경우 차단 주파수 변화가 반전됩니다.

**Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)**

**Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)**

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

또한, Curve 설정을 사용해도 FEG Depth가 세기에 어떻게 반응하는지 설정할 수 있습니다.

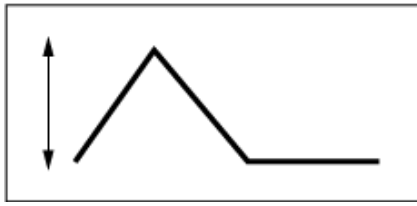
수직축은 세기를 나타내고 수평축은 차단 주파수 변화의 깊이 범위를 의미합니다.

설정: Depth/Vel: -64~+63

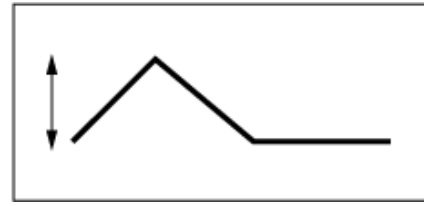
**양의 값:** 세기가 빠르면 Filter EG의 깊이 범위가 넓어지고, 세기가 느리면 깊이 범위가 좁아집니다.

**음의 값:** 세기가 빠르면 *Filter EG*의 깊이 범위가 좁아지고, 세기가 느리면 깊이 범위가 넓어집니다.

**0:** 차단 주파수가 세기에 반응하지 않습니다.

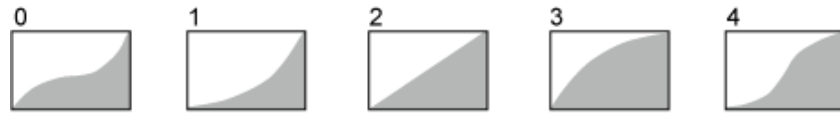


빠른 세기  
(차단 주파수 변화의 깊이 범위가 넓어짐)



느린 세기  
(차단 주파수 변화의 깊이 범위가 좁아짐)

설정: *Curve*: 0~4



## Scale



*Scale* 화면에서 요소에 필터 스케일을 선택할 수 있습니다.

필터 스케일 기능을 사용하면 피치에 따라 필터의 차단 주파수를 변경할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part* 선택 → *Element* 선택 → *Filter* → *Scale*



### Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1~4

*Cutoff Offset*으로 설정되도록 네 지점의 음 번호를 설정합니다.

설정: C-2~G8

주

*Break Points* 10이 4로 설정된 음 번호는 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

### Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1~4

4개의 모든 분리점에서 차단 주파수를 증가 또는 감소시키는 값을 설정합니다.

설정: -128~+127

주

- 오프셋 값이 차단 주파수 값 위 또는 아래에서 설정되면 차단 주파수가 해당 설정을 절대 벗어나지 않습니다.
- *Break Point 1* 아래에서 설정된 음의 경우 값은 *Break Point 1*의 차단 주파수로 설정됩니다. *Break Point 4* 위에서 설정된 음의 경우 값은 *Break Point 4*의 차단 주파수로 설정됩니다.

## Amplitude



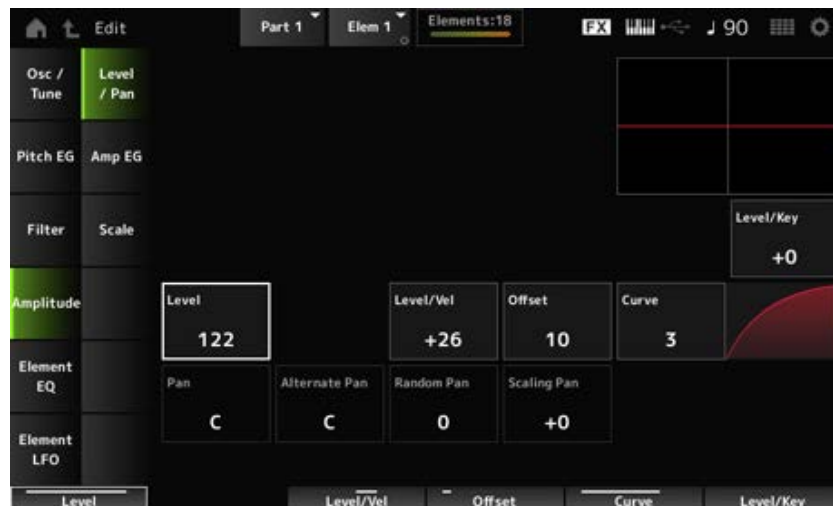
### Level/Pan



*Level/Pan* 화면에서 각 요소의 (스테레오 필드 내) 레벨 및 팬을 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part* 선택 → *Element* 선택 → *Amplitude* → *Level/Pan*



#### **Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)**

각 요소의 음량이 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다. 기준 지점은 *Center Key*에 지정된 음량입니다.

설정: -64~+0~+63

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 음량이 약해지며 연주음이 높을수록 음량이 커집니다.

**음의 값:** 연주음이 낮을수록 음량이 커지며 연주음이 높을수록 음량이 약해집니다.

#### **Level (Element Level)**

각 요소의 출력 레벨(음량)을 설정합니다.

설정: 0~127

#### **Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)**

#### **Offset (Level Velocity Offset)**

#### **Curve (Level Sensitivity Key Curve)**

레벨(음량)이 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다. 오프셋은 *Level/Vel*에서 지정된 모든 설정을 조정합니다. 값이 127을 초과하면 세기가 127로 설정됩니다. 또한, *Curve* 설정을

사용해도 음량이 세기에 어떻게 반응하는지 설정할 수 있습니다. 수직축은 세기를 나타내고 수평축은 음량 변화의 깊이 범위를 의미합니다.

설정: *Level/Vel*: -64~+63

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 음량이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 느려질수록 음량이 커집니다.

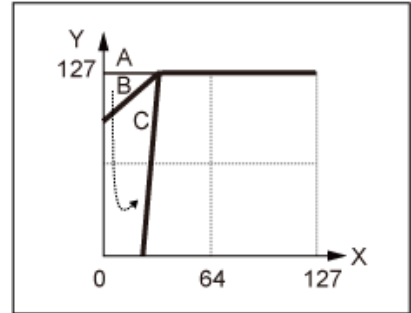
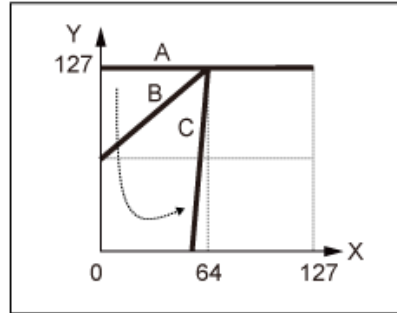
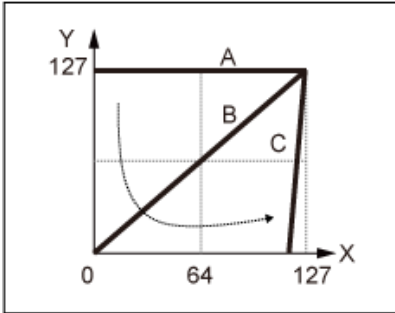
**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.

설정: *Offset*: 0~127

*Offset (Level Velocity Offset)* = 0

*Offset (Level Velocity Offset)* = 64

*Offset (Level Velocity Offset)* = 96



A: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 0

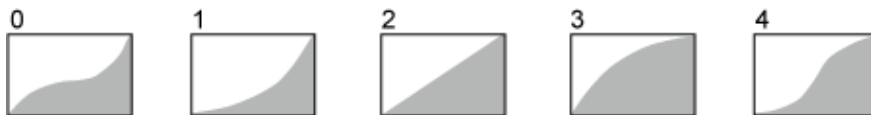
B: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 32

C: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 64

X: 건반을 눌렀을 때의 세기

Y: 내부 톤 제너레이터로 전송된 세기 값

설정: *Curve*: 0~4



### **Pan (Element Pan)**

요소의 (스테레오 필드 내) 팬 위치를 설정합니다.

파트 안에 존재하는 요소의 우측 및 좌측 팬 설정이 존재하면 팬 설정 결과를 듣기가 어려울 수 있습니다.

설정: L63~C~R63

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

누르는 각 건반의 음향이 좌우 교대로 패닝되는 양을 설정합니다.

*Pan*에서 설정된 값은 팬의 좌우 이동에 대한 중앙 위치입니다.

설정: L64~C~R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

누르는 각 건반의 음향이 무작위로 좌우 패닝되는 양을 설정합니다.

*Pan*에서 설정된 값은 스테레오 필드의 중앙 위치입니다.

설정: 0~127

## Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

누르는 건반의 위치가 팬 설정 위치에 어떻게 영향을 미치는지 설정합니다.

*Pan*에서 설정된 값은 C3의 위치입니다.

설정: -64~+0~+63

**양의 값:** 음이 낮으면 팬 위치가 왼쪽으로, 음이 높으면 오른쪽으로 스케일링됩니다.

**음의 값:** 음이 낮으면 팬 위치가 오른쪽으로, 음이 높으면 왼쪽으로 스케일링됩니다.

## Amp EG



*Amp EG* 화면에서 요소의 AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터) 시간을 설정할 수 있습니다. 그러면 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 음량이 어떻게 변하는지 결정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↶ ] → *Part* 선택 → *Element* 선택 → *Amplitude* → *Amp EG*



### Attack Time (AEG Attack Time)

건반을 누른 순간부터 *Attack Level* 값에 이를 때까지 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

*Attack Level*에서 *Decay 1 Level*로 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

*Decay 1 Level*에서 *Decay 2 Level*로 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

### Release Time (AEG Release Time)

건반에서 손을 떼 후 음향이 감쇄될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

### AEG Initial Level

건반을 누를 때 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### ***AEG Attack Level***

건반을 누른 후 변경할 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### ***AEG Decay 1 Level***

*Attack Level*부터 변경할 다음 음량 값을 설정합니다.

설정: 0~127

### ***AEG Decay 2 Level***

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### ***Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)***

*Time/Key*에 대한 기준음(또는 누를 건반)을 설정합니다. 여기에서 설정된 음(건반)에 따라 PEG에서 설정된 피치 변화의 결과음이 연주됩니다.

설정: C-2~G8

### ***Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)***

AEG의 음량 변화 속도가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다. AEG의 속도 변화는 *Center Note*의 지정 건반에 사용됩니다.

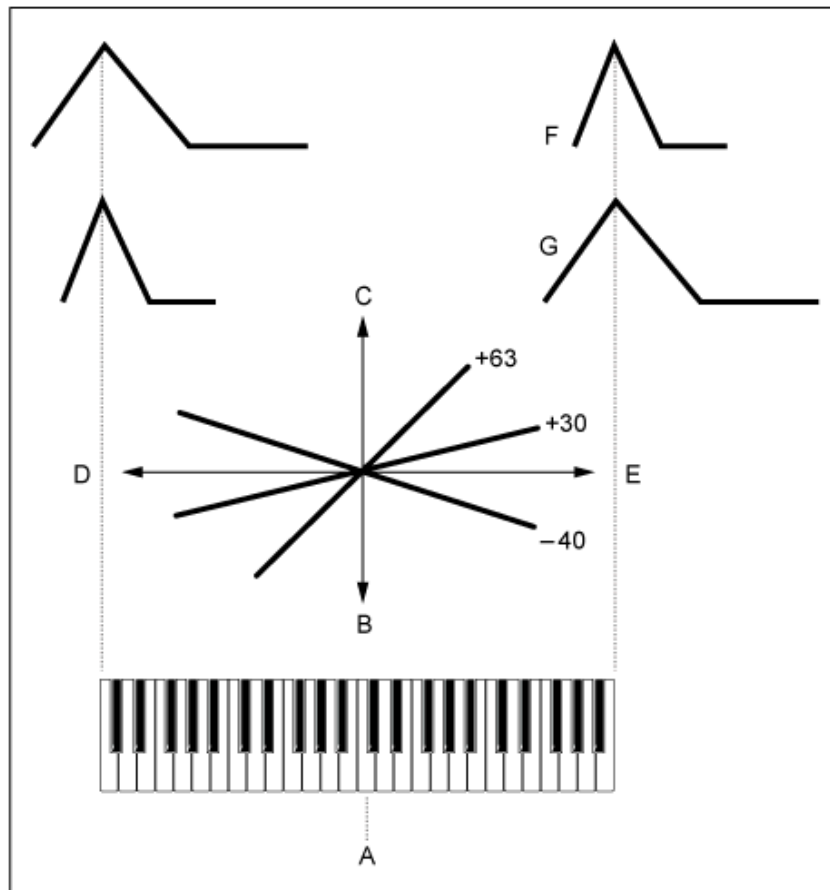
설정: -64~+63

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 AEG 음량 변화가 느려지며 연주음이 높을수록 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 연주음이 낮을수록 AEG 음량 변화가 빨라지며 연주음이 높을수록 AEG 음량 변화가 느려집니다.

**0:** 건반 위치와는 상관없이 AEG가 변하지 않습니다.

### ***Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) 및 Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)***



- A: Center Note
- B: 느림
- C: 빠름
- D: 낮은 건반
- E: 높은 건반
- F: 양의 값
- G: 음의 값

**Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)**

AEG Time Key Follow Sensitivity 감도를 AEG Release로 조정합니다.

값이 낮을수록 감도가 적어집니다.

설정: 0~127

127: AEG Time Key Follow Sensitivity가 Decay 1 및 Decay 2와 동일합니다.

0: AEG Time Key Follow Sensitivity가 AEG Release에 영향을 미치지 않습니다.

**Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)**

**Segment (AEG Time Velocity Segment)**

AEG의 음량 변화가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

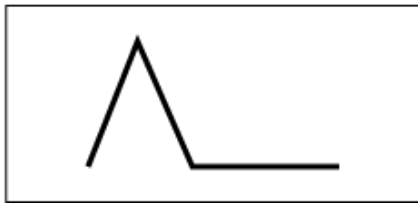
먼저, Segment에 시간 값을 설정한 후 Time/Vel에 세기 감도 값을 설정합니다.

설정: Time/Vel: -64~+63

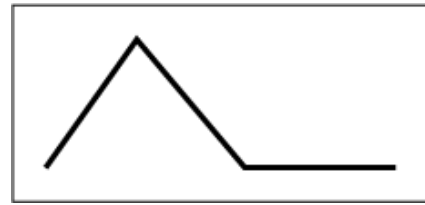
양의 값: 세기가 빨라질수록 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

음의 값: 세기가 빨라질수록 AEG 음량 변화가 느려지며 세기가 느려질수록 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

0: 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.



빠른 세기(빠른 음량 변화)



느린 세기(느린 음량 변화)

**설정:** *Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All*

**Attack:** *Time/Vel* 값이 *Attack Time*에 영향을 미칩니다.

**Atk+Dcy:** *Time/Vel* 값이 *Attack Time* 및 *Decay 1 Time*에 영향을 미칩니다.

**Decay:** *Time/Vel* 값이 *Decay Time*에 영향을 미칩니다.

**Atk+Rls:** *Time/Vel* 값이 *Attack Time* 및 *Release Time*에 영향을 미칩니다.

**All:** *Time/Vel* 값이 AEG의 시간 관련 설정에 영향을 미칩니다.

### Half Damper (Half Damper Switch)

이 스위치를 켜짐으로 설정하면 별매품인 풋 컨트롤러 FC3A를 후면 패널의 [SUSTAIN] 잭에 연결하여 건반 연주에 하프 댐퍼 기능을 사용할 수 있습니다.

하프 댐퍼 기능을 사용하면 더욱 표현력 있게 음향 감쇄를 제어할 수 있어 켜짐/꺼짐 스위치에 그치지 않고 지속적으로 마치 어쿠스틱 피아노처럼 댐퍼 페달을 조작할 수 있습니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### Time (Half Damper Time)

*Half Damper (Half Damper Switch)*를 켜짐으로 설정한 경우 풋 컨트롤러 FC3A를 끝까지 밟은 상태에서 건반에서 손을 떼 순간부터 음향이 감쇄될 때까지의 시간을 설정합니다. *Half Damper (Half Damper Switch)*를 꺼짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

페달을 밟는 정도를 변경하면 *Half Damper Time*에서 *Release Time*까지의 감쇄 타임을 조정할 수 있습니다.

페달에서 발을 떼면 *Release Time*이 음향을 감쇄시킬 때 사용됩니다. *Release Time*을 작은 값으로 설정하고 *Half Damper Time*을 큰 값으로 설정하면 어쿠스틱 피아노와 같이 자연스러운 감쇄 음향을 연주할 수 있습니다.

**설정:** 0~127

## Scale



*Scale* 화면에서 요소의 진폭 스케일을 설정할 수 있습니다.

이 파라미터는 건반 위치에 따라 음량을 변화시킵니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part* 선택 → *Element* 선택 → *Amplitude* → *Scale*





### Break Point (Level Scaling Break Point) 1-4

Level Offset의 음 번호를 설정합니다.

설정: C-2~G8

주

Break Points 10이 4로 설정된 음 번호는 오름차순으로 자동 정렬됩니다.

### Level Offset (Level Scaling Offset) 1-4

Level을 제어할 때 사용되는 분리점 값을 설정합니다.

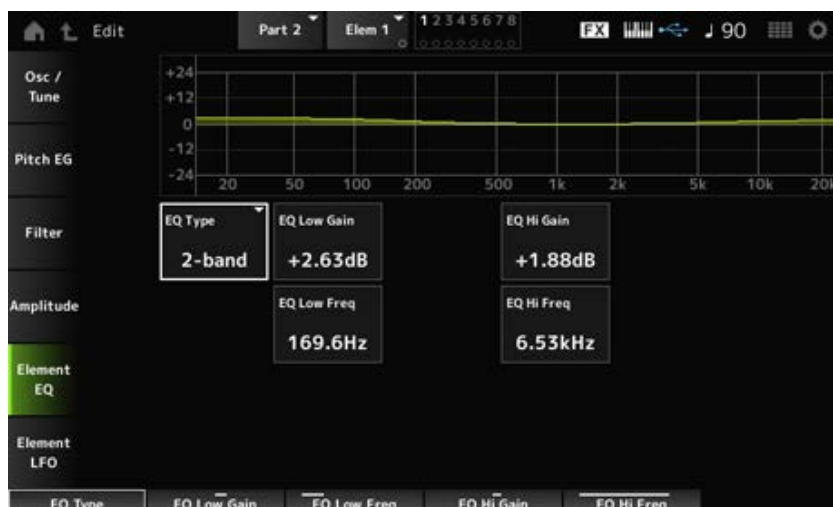
설정: -128~+127

## Element EQ ★

Element EQ 화면에서 요소의 이퀄라이저를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/↺] → Part 선택 → Element 선택 → Element EQ



### EQ Type (Element EQ Type)

원하는 EQ 형식을 선택합니다.

설정: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

**2-band:** 특정 주파수(Low Freq 또는 High Freq) 위나 아래의 신호 대역을 증폭시키거나 차단하는 쉘빙 EQ

**P.EQ:** 중심 주파수(Freq) 근처의 신호 레벨(Gain)을 증폭시키거나 차단하는 파라메트릭 EQ

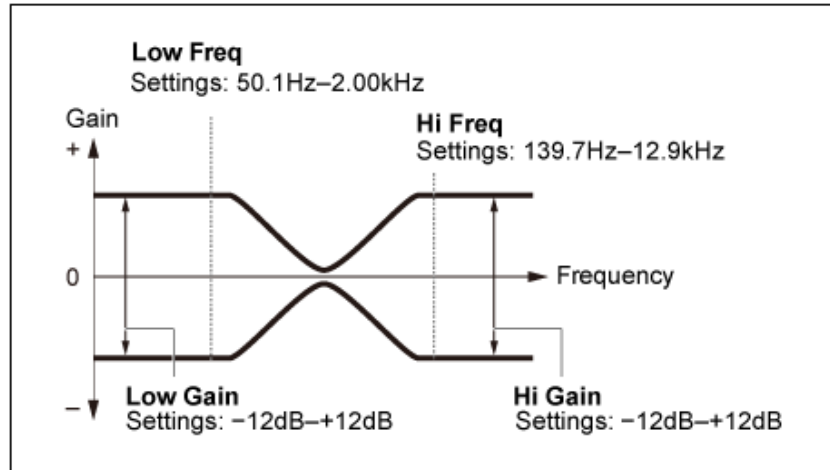
**Boost6:** 레벨을 6dB만큼 증폭시킵니다.

**Boost12:** 레벨을 12dB만큼 증폭시킵니다.

**Boost18:** 레벨을 18dB만큼 증폭시킵니다.

**Thru:** 전체 신호가 영향을 받지 않는 상태로 이퀄라이저를 우회합니다.

## ■ EQ Type을 2-band로 설정한 경우



### **EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)**

Low 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12.00dB~+12.00dB

### **EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)**

Low 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 50.1Hz~2.00kHz

### **EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)**

High 대역의 신호 레벨을 설정합니다.

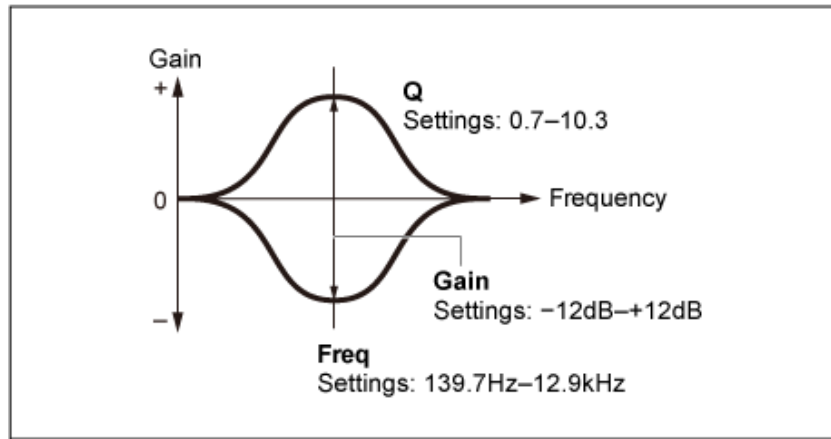
설정: -12.00dB~+12.00dB

### **EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)**

High 대역의 주파수를 설정합니다.

설정: 503.8Hz~10.1kHz

## ■ EQ Type을 P.EQ로 설정한 경우



### EQ Gain (Element EQ Gain)

EQ Freq에서 설정된 주파수 범위의 신호 레벨을 설정합니다.

설정: -12.00dB~+12.00dB

### EQ Freq (Element EQ Frequency)

차단하거나 증폭시킬 주파수를 설정합니다.

설정: 139.7Hz~12.9kHz

### EQ Q (Element EQ Q)

EQ Freq에서 설정된 주파수의 신호 레벨을 증폭시키거나 차단하면 다양한 주파수 응답 곡선을 생성할 수 있습니다.

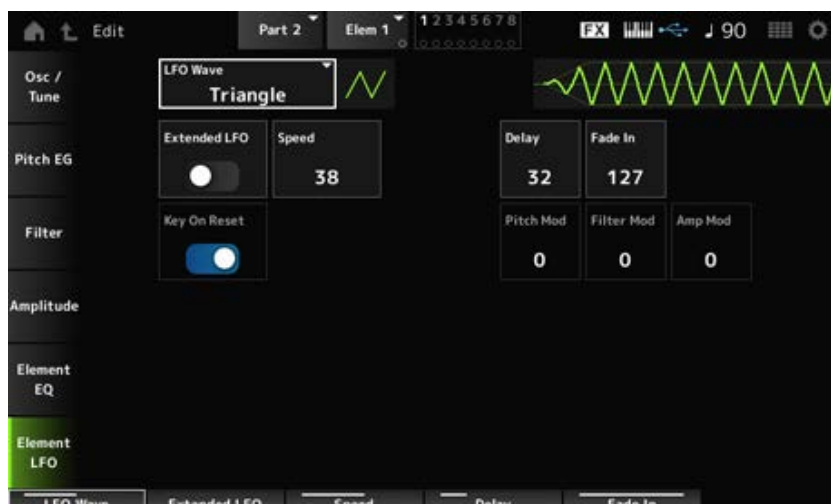
설정: 0.7~10.3

## Element LFO ★

Element LFO 화면에서 요소의 LFO(저주파수 오실레이터)를 설정할 수 있습니다. 요소의 LFO(저주파수 오실레이터)는 낮은 대역에서 신호를 생성하므로 피치, 필터 및 진폭 모듈레이션(주기적인 변화)에 사용할 수 있습니다.

### 작업

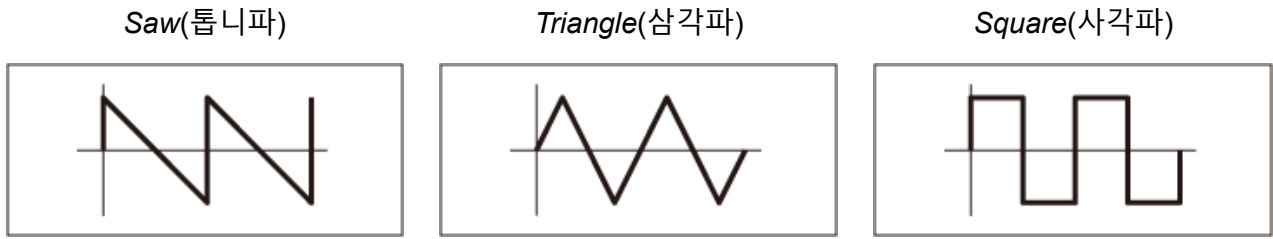
[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Element 선택 → Element LFO



### LFO Wave

여러 뚜렷한 모듈레이션 형식을 생성할 수 있도록 LFO 음파를 선택합니다.

설정: Saw, Triangle, Square



### Extended LFO

기존 설정 세트(꺼짐: 0~63)와 분해능이 더 높은 새 설정 세트(켜짐: 0~415)를 서로 전환합니다(Speed (LFO Speed)의 경우).

기존 설정으로 생성한 데이터의 호환성을 유지하려면 이 파라미터를 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Speed (LFO Speed)

LFO Wave 변화 속도를 설정합니다. 이 파라미터의 값이 클수록 속도가 빨라집니다.

설정: 0~63(ExtendedLFO를 꺼짐으로 설정한 경우), 0~415(ExtendedLFO를 켜짐으로 설정한 경우)

### Delay (LFO Delay Time)

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

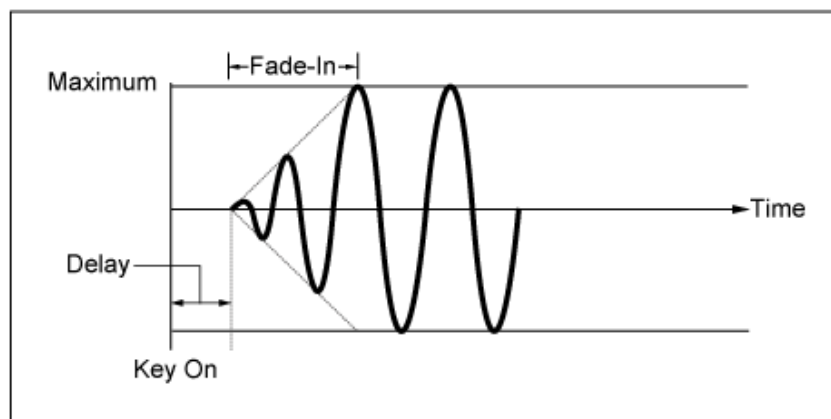
### Fade In (LFO Fade In Time)

건반에서 손을 떼고 Delay에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

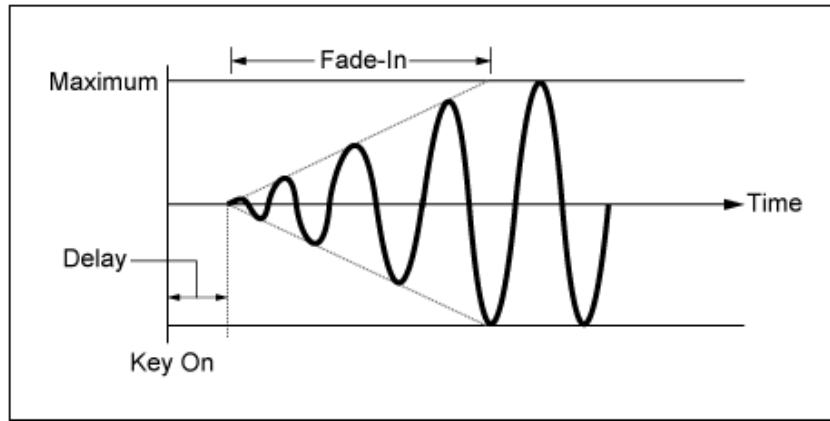
설정: 0~127

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

0: LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



낮은 값: 빠르게 페이드 인

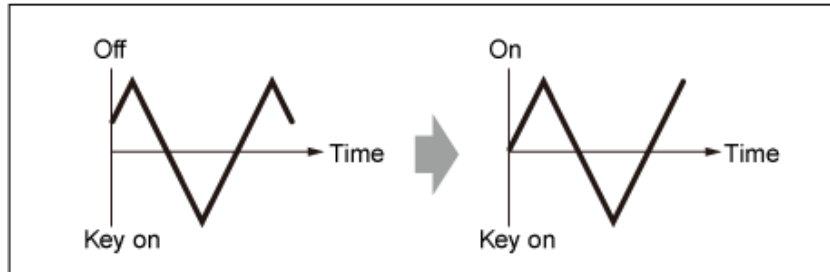


높은 값: 느리게 페이드 인

**Key On Reset (LFO Key On Reset)**

건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐



**Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)**

이 파라미터는 LFO 음파를 사용하여 비브라토 이펙트(주기적인 피치 변화)를 생성합니다.

파라미터를 큰 값으로 설정하면 음량 변화가 커집니다.

설정: 0~127

**Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)**

이 파라미터는 LFO 음파를 사용하여 와와 이펙트(주기적인 필터 차단 주파수 변화)를 생성합니다.

값이 커지면 차단 주파수 변화 범위가 넓어집니다.

설정: 0~127

**Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)**

이 파라미터는 LFO 음파를 사용하여 트레몰로 이펙트(주기적인 음량 변화)를 생성합니다.

파라미터를 큰 값으로 설정하면 음량 변화가 커집니다.

설정: 0~127

## ***Drum Part Edit (AWM2)* 화면**

---



드럼 파트(AWM2)는 73개의 드럼 키로 구성되어 있습니다.

*Drum Part Edit (AWM2)*에는 전체 파트에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Part Common Edit*과 개별 드럼 키에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Key Edit*이 포함됩니다.

## Part Common Edit



### 목차

#### General/Pitch

##### Part Settings

##### Zone Settings

##### Pitch

#### Filter/Amp

##### Filter EG

##### Amp EG

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### 3-band EQ

##### 2-band EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod/Control

##### Control Assign

##### Tx/Rx Switch

##### Control Settings

## General/Pitch

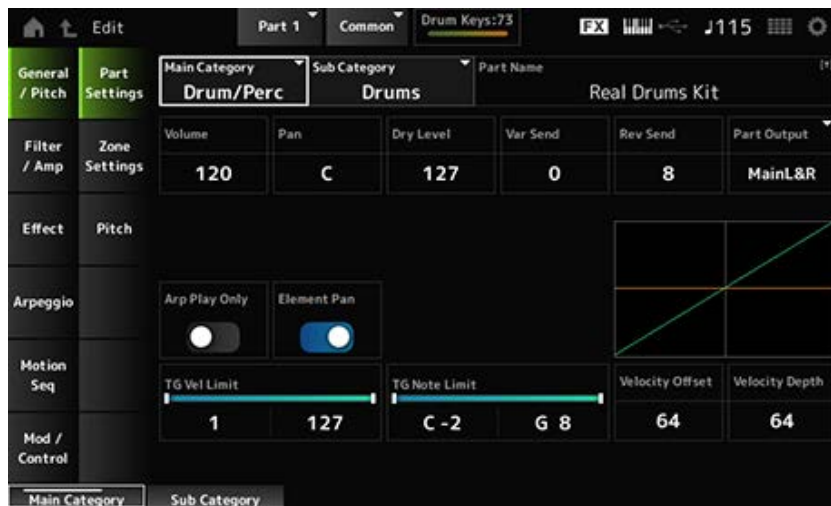


## Part Settings



### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Part Settings



### **Main Category (Part Main Category)**

### **Sub Category (Part Sub Category)**

선택한 파트의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 설정합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Part Name**

최대 20자의 영숫자 문자를 사용하여 새 이름으로 편집 중인 파트를 저장할 수 있습니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### **Volume**

선택한 파트의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Pan**

선택한 파트의 팬을 설정합니다.

설정: L63~C(중앙)~R63

### **Dry Level**

선택한 파트의 dry 레벨을 설정합니다.

*Part Output*을 *MainL&R* 또는 *Drum*으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Var Send (Variation Send)**

선택한 파트의 변주 전송을 설정합니다.

*Part Output*을 *MainL&R* 또는 *Drum*으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Rev Send (Reverb Send)**

선택한 파트의 리버브 전송을 설정합니다.

*Part Output*을 *MainL&R* 또는 *Drum*으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **Part Output (Part Output Select)**



선택한 파트에서 오디오 신호의 출력 대상을 설정합니다.

**설정:** *MainL&R, AsgnL&R, USB1&2-USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1-30, Off, Drum*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

**Off:** 파트의 오디오 신호 출력이 없습니다.

**Drum:** 각 드럼 키에 대한 출력을 설정할 수 있습니다.


### **Arp Play Only (Arpeggio Play Only)**

아르페지오에 따라서만 연주할 파트를 설정합니다.

켜짐으로 설정된 파트는 아르페지오에 대해 전송된 노트 온 메시지에 의해 연주됩니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Element Pan (Element Pan Switch)**

**Key Edit** ([EDIT/ ]) → **Part** 선택 → **Key** 선택 → **Level/Pan** → **Pan**에서 팬을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 파라미터를 꺼짐으로 설정한 경우 **Key Edit**의 팬 위치가 C(중앙)로 설정됩니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Velocity Limit**

파트의 세기 범위(최저/최고값)를 설정합니다.

**설정:** 1~127

### **Note Limit**

파트의 음 범위(최저/최고음)를 설정합니다.

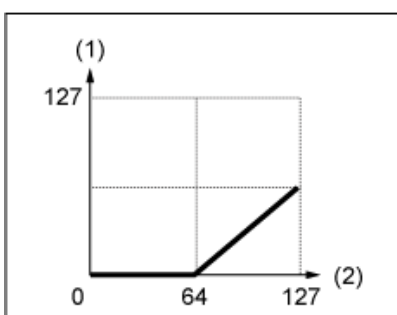
**설정:** C-2~G8

### **Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)**

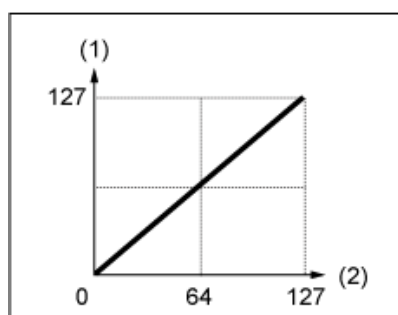
내부 톤 제너레이터로 전송된 세기 값을 증가 또는 감소시킵니다.

**설정:** 0~127

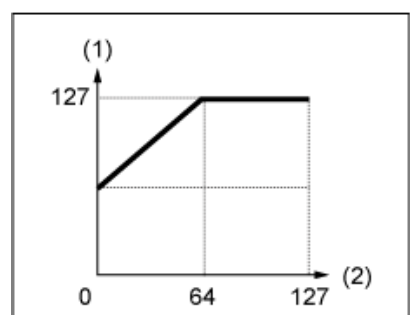
*Depth* = 64 및 *Offset* = 32인 경우



*Depth* = 64 및 *Offset* = 64인 경우



*Depth* = 64 및 *Offset* = 96인 경우



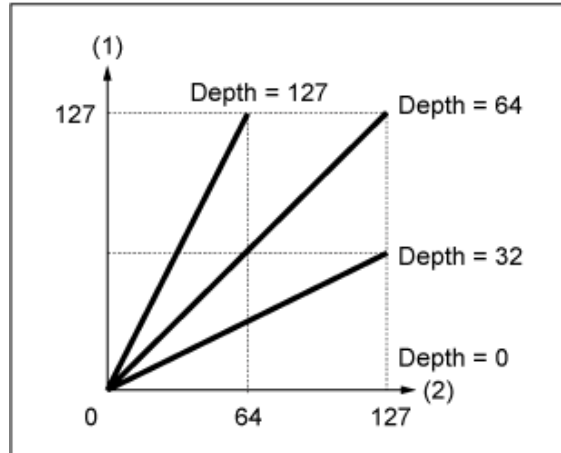
- (1) 실제 결과적으로 만들어지는 세기(톤 제너레이터에 영향)
- (2) 음을 연주하는 세기

**Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)**

내부 톤 제너레이터에 전송된 세기 값 레벨이 건반을 누르는 세기나 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: 0~127

**Offset을 64로 설정한 경우**



- (1) 실제 결과적으로 만들어지는 세기(톤 제너레이터에 영향)
- (2) 음을 연주하는 세기

**Zone Settings**



여기에 표시된 화면은 Part Edit (AWM2) 화면의 *General/Pitch* → *Zone Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

**Pitch**



*Pitch* 화면에서 파트의 피치를 설정할 수 있습니다.

**작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/↻] → *General/Pitch* → *Pitch*



### Note Shift

반음 단위로 피치를 조정합니다.

설정: -24~+0~+24

### Detune

파트의 피치를 0.1Hz 단위로 조정합니다.

피치를 약간 이동하면 음향을 디튠 처리할 수 있습니다.

설정: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

### Pitch Control Group

동일한 그룹에 지정된 파트에는 동일한 피치가 설정됩니다.

그러나 *Portamento*, *Mono/Poly* 및 *Micro Tuning*은 드럼 파트에 이용할 수 없습니다.

### Pitch Bend↓(Pitch Bend Range Lower)

### Pitch Bend↑(Pitch Bend Range Upper)

피치 밴드 휠로 변경한 범위를 반음 단위로 설정합니다.

설정: -48~+0~+24

## Filter/Amp



### Filter EG



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Filter/Amp* → *Filter EG*에서 연 화면과 동일합니다.

### Amp EG



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Filter/Amp* → *Amp EG*에서 연 화면과 동일합니다.

## Effect

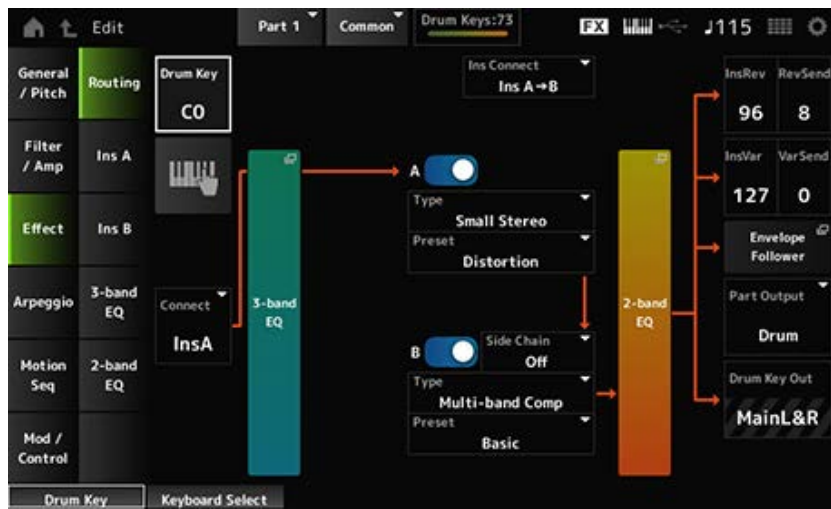


### Routing



### 작업

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/↺] → *Effect* → *Routing*



기본적으로 이 화면은 *Part Edit (AWM2.)* 화면의 *Effect* → *Routing*과 동일합니다.  
*Drum Part Edit (AWM2.)*에 추가된 파라미터는 아래 표시되어 있습니다.

### **Drum Key (Drum Key Select)**

선택한 드럼 키의 이름을 표시합니다.

설정: C0~C6

### **Connect (Drum Key Connection Switch)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B로 출력할 키를 설정합니다.

*Thru*로 설정하면 인서트 이펙트가 우회됩니다.

설정: *Thru*, *InsA*, *InsB*

### **Keyboard Select**

이 파라미터를 커짐으로 설정하면 건반을 사용하여 드럼 키를 직접 선택할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 커짐

### **InsRev (Insertion to Reverb Send Level)**

### **InsVar (Insertion to Variation Send Level)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B에 전송된 드럼 키 신호의 레벨을 리버브 또는 변주 이펙트에 설정합니다.

이 설정은 전체 드럼 파트(모든 드럼 키)에 적용됩니다.

*Connect (Drum Key Connection Switch)*를 *InsA* 또는 *InsB*로 설정하고 *Part Output*을 *MainL&R* 또는 *Drum*으로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B로 전송된 드럼 키 신호의 레벨을 리버브 또는 변주 이펙트로 설정합니다.

각 드럼 키에 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

*Connect (Drum Key Connection Switch)*를 *Thru*로 설정한 상태에서 *Part Output*을 *Main*으로, *Part Output*을 *Drum*으로, *Drum Key Out*을 *MainL&R*로 각각 설정한 경우에 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~127

## Drum Key Out (Drum Key Output Select)

각 드럼 키의 출력 대상을 설정합니다.

*Part Output*을 *Drum*으로 설정한 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

주

*Connect (Drum Key Connection Switch)*를 *InsA* 또는 *InsB*로 설정하면 이 파라미터가 *MainL&R* 설정으로 고정됩니다.

### Ins A



### Ins B

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *InsA* 또는 *InsB*에서 연 화면과 동일합니다.

### 3-band EQ



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *3-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

### 2-band EQ



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *2-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

### Arpeggio



### Common



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Common*에서 연 화면과 동일합니다.

### Individual



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Individual*에서 연 화면과 동일합니다.

### Advanced



여기에 표시된 화면은 기본적으로 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Advanced*에서 연 화면과 동일하지만 아래 표시된 파라미터가 추가되었습니다.

### Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

이 파라미터를 커짐으로 설정하면 아르페지오가 재생될 때 베이스 드럼과 스네어 드럼에 C1 및 D1이 각각 사용됩니다.

대부분의 드럼 키트에는 C1에 지정된 베이스 드럼과 D1에 지정된 스네어 드럼이 있습니다. 그러나 일부 다른 키에 베이스 드럼 및 스네어 드럼이 지정된 드럼 키트도 있습니다. 이 경우, 아르페지오는 대신 이와 같은 지정 키를 사용하여 재생됩니다.

따라서, 드럼 키트와 아르페지오 형식의 특정 조합에 따라 올바르게 재생되지 않을 수 있습니다. 이러한 문제가 발생하면 *Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)*를 커짐으로 설정하면 문제를 해결할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 커짐

## Motion Seq

### Common

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq* → *Common*에서 연 화면과 동일합니다.

### Lane

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq* → *Lane*에서 연 화면과 동일합니다.

## Mod/Control

### Control Assign

여기 표시된 화면은 기본적으로 이용 가능한 *Destination* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Control Assign*에서 연 화면과 동일합니다.

*Destination* 설정 목록은 *Data List*의 *Control List*를 참조하십시오.

### Tx/Rx Switch

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch*에서 연 화면과 동일합니다.

### Control Settings

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Control Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

## Key Edit



### 목차

[Osc/Tune](#)

[Filter](#)

[Level/Pan](#)

[Element EQ](#)

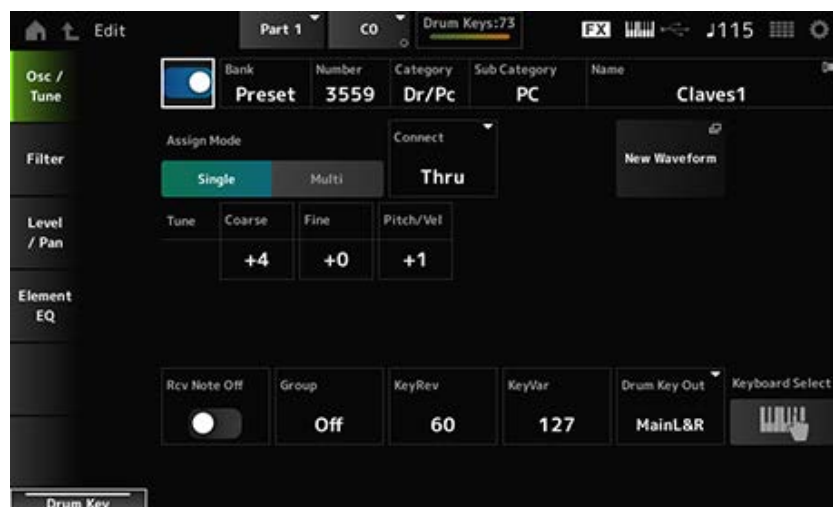
### Osc/Tune



Osc/Tune 화면에서 드럼 키 파트에 있는 각 키의 오실레이터를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Key 선택 → Osc/Tune



### Drum Key Switch

선택한 드럼 키를 사용하도록 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

### Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Name (Waveform Name)

드럼 키에 선택된 파형의 이름을 표시합니다.

Bank는 요소에 지정된 파형의 형식(내장 설정, 사용자 및 라이브러리)를 나타냅니다.

**설정:** *Data List*를 참조하십시오.

### **Assign Mode (Key Assign Mode)**

내부 톤 제너레이터가 동일한 음향의 노트 온 메시지를 두 번 (이상) 연속으로 수신할 때 음향 생성 방법을 설정합니다.

**설정:** *Single*, *Multi*

**Single:** 먼저 음을 멈춘 후에 다시 동일한 음을 연주합니다.

**Multi:** 첫 번째 음에 겹쳐 두 번째 음을 연주합니다. 이 설정을 실시하면 특히 크래시 심벌 및 다른 타악기의 감쇄가 긴 상태로 롤이 자연스럽게 들립니다.

### **Connect (Drum Key Connection)**

인서트 이펙트 A(*InsA*) 또는 인서트 이펙트 B(*Ins B*)로 출력할 키를 설정하거나 인서트 이펙트(*Thru*)를 건너뛸니다.

이 파라미터는 기본적으로 *Drum Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect → Routing*에 표시되는 *Connect (Drum Key Connection Switch)*와 동일합니다.

**설정:** *Thru*, *InsA*, *InsB*

### **New Waveform**

USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일을 파형으로 불러옵니다.

파형을 불러오면 *Edit Waveform*이 나타납니다.

### **Edit Waveform**

*Waveform Edit* 화면을 엽니다.

### **Coarse (Coarse Tune)**

드럼 키에 지정된 파형의 피치를 이동시킵니다.

**설정:** -48~+48

### **Fine (Fine Tune)**

드럼 키에 지정된 음파의 피치를 미세 조정합니다.

**설정:** -64~+63

### **Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)**

피치가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

**설정:** -64~+63

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 높아집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 낮아집니다.

**0:** 변함없이 유지됩니다.

### **Rcv Note Off (Receive Note Off)**

MIDI 노트 오프 메시지를 수신할 드럼 키를 설정합니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

**켜짐:** 건반에서 손을 떼면 음향이 정지됩니다. 타악기 음에 이 설정을 사용하면 감쇄 없이 지속될 수 있습니다.

**꺼짐:** 건반에서 손을 떼면 음향이 감쇄됩니다.



### **Group (Alternate Group)**

이 설정을 실시하면 함께 연주할 드럼 키가 부자연스럽거나 잘못 조합되지 않도록 방지할 수 있습니다.

예를 들어, 함께 연주되지 않도록 동일한 그룹에 오픈 및 클로즈드 하이햇을 지정할 수 있습니다. 어떤 조합으로도 자연스럽게 드럼 키를 연주하려면 이 파라미터를 *Off*로 설정하십시오.

설정: *Off*, 1~127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

#### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

인서트 이펙트 A 또는 인서트 이펙트 B를 통해 전송된 드럼 키 신호의 레벨을 리버브 또는 변주 이펙트로 설정합니다.

이 파라미터를 각 드럼 키로 설정할 수 있습니다.

*Connect (Drum Key Connection)*, *Part Output* 및 *Drum Key Output* 설정에 따라서는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

드럼 키의 출력 대상을 설정합니다.

*Connect (Drum Key Connection)* 및 *Part Output* 설정에 따라서는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-30*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

### **Keyboard Select**

건반 선택 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 파라미터를 켜짐으로 설정하면 원하는 드럼 키를 선택할 수 있으므로 건반을 눌러 편집할 수 있습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## **Filter**



드럼 파트의 필터를 설정합니다.

각 드럼 키에 로우 패스 필터 및 하이 패스 필터를 사용하여 음질을 변경할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part* 선택 → *Key* 선택 → *Filter*



### **Cutoff (LPF Cutoff Frequency)**

로우 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.

설정: 0~1023

### **Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)**

세기 감도를 로우 패스 필터의 차단 주파수로 설정합니다.

이 파라미터가 양의 값으로 설정된 경우, 건반을 강하게(더욱 세게) 연주할수록 차단 주파수가 높아집니다.

이 파라미터가 음의 값으로 설정된 경우, 건반을 강하게 연주할수록 차단 주파수가 낮아집니다.

설정: -64~+63

### **Resonance (LPF Resonance)**

로우 패스 필터에 공명 이펙트 레벨을 설정합니다.

설정: 0~127

### **HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)**

하이 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.

설정: 0~1023

## **Level/Pan**



각 드럼 키에 대한 레벨 및 팬(스테레오 필드에 위치)을 설정합니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Key 선택 → Level/Pan



**Attack Time (AEG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 *Attack Level*에 설정된 값에 이를 때까지 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

**Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)**

*Attack Level*에서 *Decay 1 Level*로 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~127

**Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)**

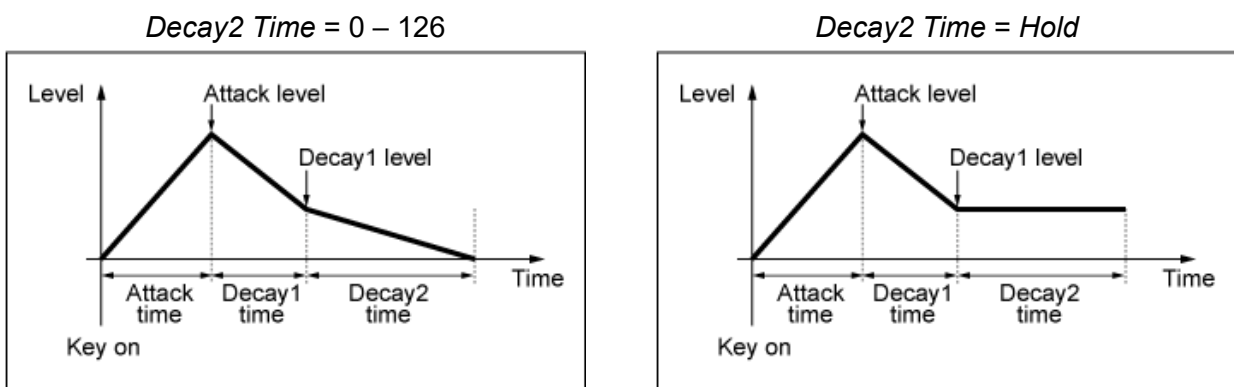
*Decay 1 Level*에서 *Decay 2 Level*로 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~126, Hold

**Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)**

*Attack Level*부터 변경할 다음 음량 값을 설정합니다.

설정: 0~127



**Level (Drum Key Level)**

드럼 키의 출력 레벨을 설정합니다.

이 파라미터를 사용하면 드럼 키 사이의 레벨 밸런스를 조정할 수 있습니다.

설정: 0~127

**Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)**

레벨(음량)이 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -64~+63

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 음량이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 느려질수록 음량이 커집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.

### **Pan**

드럼 파트의 팬을 설정합니다.

드럼 파트에 맞게 스테레오 필드의 위치를 조정할 수 있습니다(드럼 키트).

설정: L63(왼쪽)~C(중앙)~R63(우측)

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

누르는 각 건반의 음향이 좌우 교대로 패닝되는 양을 설정합니다.

*Pan*에 설정된 값은 팬의 좌우 이동에 대한 중앙 위치입니다.

설정: L64~C~R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

누르는 각 건반의 음향이 무작위로 좌우 패닝되는 양을 설정합니다.

*Pan*에 설정된 값은 스테레오 필드의 중앙 위치입니다.

설정: 0~127

## **Element EQ**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2) Element Edit* 화면의 *Effect* → *Element EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

## ***Part Edit (FM-X)*** 화면

---



일반 파트(FM-X)는 8개의 오퍼레이터로 구성되어 있습니다.

*Part Edit (FM-X)*에는 전체 파트에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Part Common Edit* 및 각 오퍼레이터에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Operator Edit*이 포함됩니다.



## Part Common Edit

### 목차

#### General / Pitch

Part Settings

Zone Settings

FM-X Settings

Pitch

PEG/Scale

#### Filter / Amp

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Amp EG

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings

Part LFO

2nd LFO

## General / Pitch



### Part Settings



Part Settings 화면에서 파트의 일반 파라미터(예: 파트 이름 및 톤 제너레이터)을 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → General/Pitch → Part Settings



여기에 표시된 화면은 기본적으로 Part Edit (AWM2)의 General/Pitch → Part Settings에서 연 화면과 대부분 동일하나 아래 표시된 파라미터가 추가되었습니다.

#### Random Pan (Random Pan Depth)

누르는 각 건반의 음향이 어떻게 무작위로 좌우 패닝되는지 설정합니다.

Pan에 설정된 값은 스테레오 필드의 중앙 위치입니다.

설정: 0~127

#### Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

누르는 각 건반의 음향이 어떻게 좌우 교대로 패닝되는지 설정합니다.

Pan에 설정된 값은 팬의 좌우 이동에 대한 중앙 위치입니다.

설정: L64~C~R63

#### Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

누르는 건반의 위치가 팬 설정 위치에 어떻게 영향을 미치는지 설정합니다.

음 번호 C3의 팬은 팬에서 설정된 스테레오 필드입니다.

이 파라미터를 양의 값으로 설정하면 낮은 음의 경우 왼쪽에, 높은 음의 경우 오른쪽에 팬이 설정됩니다.

이 파라미터 값을 0으로 설정하면 팬 설정에 아무 변화가 없습니다. 이 파라미터를 음의 값으로 설정하면 낮은 음의 경우 왼쪽에, 높은 음의 경우 오른쪽에 팬이 설정됩니다.

설정: -64~+0~+63

### **KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)**

템포에 맞춰지도록 Key On Delay의 타이밍을 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Delay Length (Key On Delay Time Length)**

건반을 누른 후 음향이 생성될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

KeyOnDly Sync를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~127

### **Delay Length (Key On Delay Note Length)**

KeyOnDly Sync를 켜짐으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다. 악보값을 사용하면 Key On Delay에 타이밍을 설정할 수 있습니다.

설정: 1/16(16분 음표), 1/8 Tri. (8분 음표의 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점8분 음표), 1/4(8분 음표), 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점2분 음표), 1/4 × 4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 박자에 맞춰 4개의 4분 음표 연주), 1/4 × 5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 5개의 4분 음표 연주), 1/4 × 6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 6개의 4분 음표 연주), 1/4 × 7(4분 음표의 일곱잇단음표, 해당 박자에 맞춰 7개의 4분 음표 연주), 1/4 × 8(4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 박자에 맞춰 8개의 4분 음표 연주)

## **Zone Settings**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *General/Pitch* → *Zone Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

## **FM-X Settings**



*FM-X Settings* 화면에서 FM-X 음향과 알고리즘(또는 오퍼레이터가 배열되는 방식)에 편리한 편집 도구로 제공되는 *FM Color* 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *FM-X Settings*





### **FM Attack**

시간 경과에 따라 주파수 모듈레이션의 깊이를 변경하는 EG의 어택 타임을 제어합니다.

설정: -99~+99

### **FM Decay**

시간 경과에 따라 주파수 모듈레이션의 깊이를 변경하는 EG의 감쇄 타임을 제어합니다.

설정: -99~+99

### **FM Sustain**

시간 경과에 따라 주파수 모듈레이션의 깊이를 변경하는 EG의 서스테인 레벨을 제어합니다.

설정: -99~+99

### **FM Release**

시간 경과에 따라 주파수 모듈레이션의 깊이를 변경하는 EG의 릴리스 타임을 제어합니다.

설정: -99~+99

### **Algorithm (Algorithm Number)**

알고리즘을 변경합니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Feedback (Feedback Level)**

피드백은 일부 출력 신호를 다시 전송하여 오퍼레이터의 자체 모듈레이션을 유발합니다.

여기에서 이 파라미터를 사용하면 이러한 모듈레이션의 수준을 설정할 수 있습니다.

설정: 0~7

### **FM Depth**

주파수 모듈레이션의 깊이를 변경합니다.

설정: -99~+99

### **FM Harmonics**

FM 합성의 배음 주파수를 변경합니다.

설정: -99~+99

### **FM Texture**

FM 합성의 텍스처를 변경합니다.

설정: -99~+99

### **Algorithm Search**

Algorithm Search 화면을 엽니다.

### **Filter Offset FEG Depth**

FEG에 따른 차단 주파수 변경 범위를 설정합니다.

설정: -64~+63

### **Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

필터의 차단 주파수를 설정하여 음향을 변경합니다. 로우 패스 필터를 선택한 경우 값이 커지면 음향이 밝아지고 값이 작아지면 음향이 어두워집니다.

이 파라미터는 필터 차단 주파수의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)**

차단 주파수 근처의 신호 레벨을 조정하여 음향에 특별한 특성을 더합니다.

이 파라미터는 필터 공명의 오프셋 값으로 지정됩니다.

설정: -64~+63

### **Filter Type**

Filter Type 설정 화면을 엽니다.

### **Filter EG**

Filter EG 화면을 엽니다.

---

## **Pitch**



여기 표시된 화면은 기본적으로 이용 가능한 *Legato Slope (Portamento Legato Slope)*가 무효하다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *General/Pitch* → *Pitch*에서 연 화면과 동일합니다.

---

## **PEG/Scale**

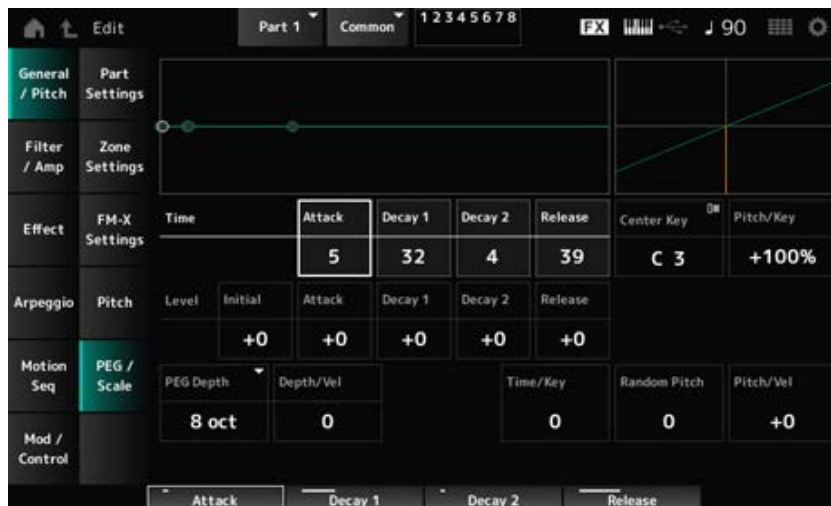


PEG/Scale 화면에서 파트에 피치 엔벨로프 제너레이터를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *PEG/Scale*

---



### **Attack Time (PEG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 *Attack Level*에서 설정된 값에 이를 때까지 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)**

*Attack Level*에서 *Decay 1 Level*로 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)**

*Decay 1 Level*에서 *Decay 2 Level*로 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Release Time (PEG Release Time)**

건반에서 손을 떼 순간부터 *Release Level*에 이를 때까지 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Initial Level (PEG Initial Level)**

건반을 누를 때 피치를 설정합니다.

설정: -50~+50

### **Attack Level (PEG Attack Level)**

건반을 누른 후 *Initial Level*에서 변경할 피치를 설정합니다.

설정: -50~+50

### **Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)**

*Attack Level*부터 변경할 다음 피치 값을 설정합니다.

설정: -50~+50

### **Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)**

*Decay 1 Level*부터 변경할 다음 피치 값을 설정합니다.

설정: -50~+50

### **Release Level (PEG Release Level)**

건반에서 손을 떼 후 도달할 최종 피치를 설정합니다.

설정: -50~+50

### **PEG Depth**

PEG로 제어되는 피치 변화의 양을 설정합니다.

설정: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

예를 들어, 이 파라미터를 8 oct로 설정하면 -4 옥타브의 피치 변화를 생성할 수 있도록 내부 톤 제너레이터에 피치 값 0을 전송하여 피치 EG 레벨에 최소값을 지정하거나 +4 옥타브의 피치 변화를 생성할 수 있도록 최대값을 지정할 수 있습니다.

### **Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)**

PEG의 피치 변화가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: 0~7

### **Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)**

PEG의 피치 변화 속도가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

PEG의 속도 변화는 Center Key(C3으로 고정)의 지정 건반에 사용됩니다.

설정: 0~7

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 PEG 변화가 느려지며 연주음이 높을수록 PEG 변화가 빨라집니다.

**0:** 건반 위치와는 상관없이 PEG가 변하지 않습니다.

### **Random Pitch (Random Pitch Depth)**

건반을 누를 때마다 무작위로 요소의 피치를 변경합니다.

설정: 0~127

### **Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)**

피치가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -64~+63

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 높아집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 낮아집니다.

**0:** 피치 변화 없음

## **Filter / Amp**



### **Filter Type**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2) Element Edit* 화면의 *Filter* → *Type*에서 연 화면과 동일합니다.

### **Filter EG**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2) Element Edit* 화면의 *Filter* → *Filter EG*에서 연 화면과 동일합니다.

## Filter Scale



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2) Element Edit* 화면의 *Filter* → *Scale*에서 연 화면과 동일합니다.

## Amp EG



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Filter/Amp* → *Amp EG*에서 연 화면과 동일합니다.

## Effect



### Routing



여기에 표시된 화면은 기본적으로 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *Routing*에서 연 화면과 동일하나 아래 표시된 몇몇 차이점이 존재합니다.

- 각 요소에 대한 출력 설정 없음
- *Ins Connect*에 대해서는 *Parallel*을 선택할 수 없습니다.

### Ins A



### Ins B

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *InsA* 또는 *InsB*에서 연 화면과 동일합니다.

### 3-band EQ



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *3-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

### 2-band EQ



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *2-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

## Arpeggio



### Common



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Common*에서 연 화면과 동일합니다.

## Individual



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Individual*에서 연 화면과 동일합니다.

## Advanced



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Advanced*에서 연 화면과 동일합니다.

## Motion Seq



## Common



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq* → *Common*에서 연 화면과 동일합니다.

## Lane



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq* → *Lane*에서 연 화면과 동일합니다.

## Mod/Control

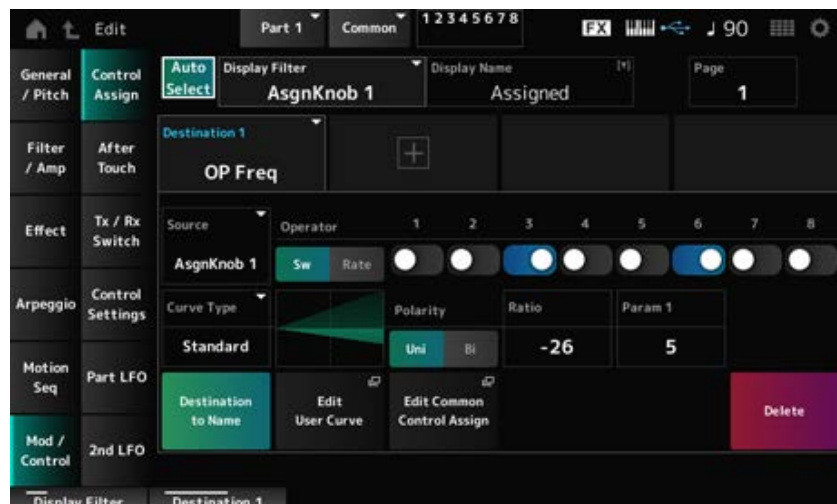


## Control Assign



### 작업

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *Mod/Control* → *Control Assign*



여기 표시된 화면은 기본적으로 이용 가능한 *Destination* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Control Assign*에서 연 화면과 동일합니다.

설정 목록은 *Data List*를 참조하십시오.

또한, 아래 표시된 파라미터는 *ElementSw* 대신 이용 가능한 파라미터입니다.

### **Operator Sw (Operator Switch)**

각 오퍼레이터에 대한 컨트롤러 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다. 선택한 *Destination*이 오퍼레이터와 관련된 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Operator Rate**

*Destination*에 대해 선택한 컨트롤러의 감도를 설정합니다.

*Destination*을 *OP Freq* 또는 *OP AEG Offset*으로 설정한 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

설정: -7~+7

### **Sw/Rate**

*Operator Sw*와 *Operator Rate*를 서로 전환합니다.

*Destination*을 *OP Freq* 또는 *OP AEG Offset*으로 설정한 경우에만 이 파라미터가 표시됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

---

## **After Touch**



여기 표시된 화면은 기본적으로 이용 가능한 *Destination* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *After Touch*에서 연 화면과 동일합니다.

---

## **Tx/Rx Switch**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch*에서 연 화면과 동일합니다.

---

## **Control Settings**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Control Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

---

## **Part LFO**

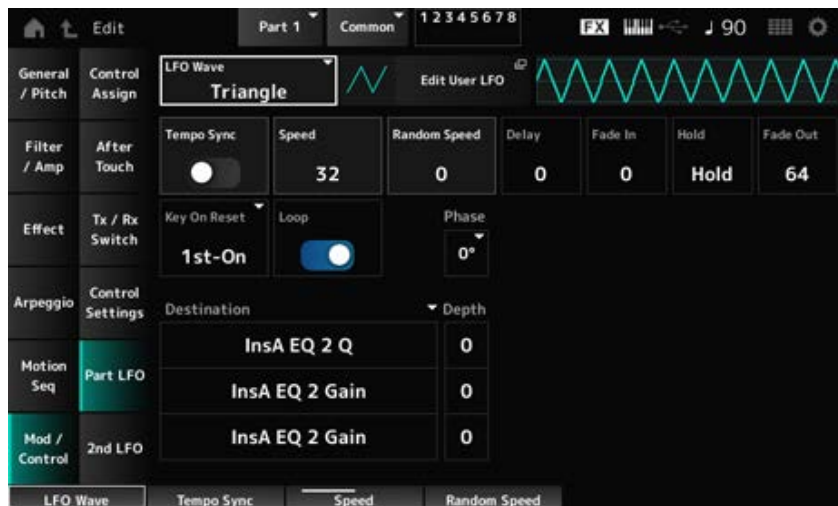


*Part LFO* 화면에서 파트 EQ를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/↶] → *Mod/Control* → *Part LFO*

---



### LFO Wave

LFO 음파를 선택하고 LFO에 주기적인 변화 형식을 설정합니다.

설정: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

User LFO 설정 화면을 엽니다.

최대 16단계로 구성된 LFO 파형을 생성할 수 있습니다.

### Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Wave 변화 속도를 설정하여 아르페지오 또는 곡 재생에 맞춥니다.

설정: 꺼짐(동기화되지 않음), 켜짐(동기화됨)

#### ■ Tempo Sync를 꺼짐으로 설정한 경우

##### Speed (LFO Speed)

LFO Wave 변화 속도를 설정합니다.

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~63

##### Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speed를 무작위로 변경합니다.

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~127

#### ■ Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우

##### Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Tempo Sync를 켜짐으로 설정한 경우 이 파라미터를 이용할 수 있습니다. 악보값을 사용하여 LFO 음파의 변화 속도를 설정할 수 있습니다.

설정: 1/16(16분 음표), 1/8 Tri. (8분 음표의 셋잇단음표), 1/16 Dot. (점16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4 Tri. (4분 음표의 셋잇단음표), 1/8 Dot. (점8분 음표), 1/4(8분 음표), 1/2 Tri. (2분 음표의 셋잇단음표), 1/4 Dot. (점4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole Tri. (온음표의 셋잇단음표), 1/2 Dot. (점2분 음표), 1/4 × 4(4분 음표의 넷잇단음표, 해당 박자에 맞춰 4개의 4분 음표 연주), 1/4 × 5(4분 음표의 다섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 5개의 4분 음표 연주), 1/4 × 6(4분 음표의 여섯잇단음표, 해당 박자에 맞춰 6개의 4분 음표 연주), 1/4 × 7(4분 음표의 일



곱잇단음표, 해당 박자에 맞춰 7개의 4분 음표 연주),  $1/4 \times 8$ (4분 음표의 여덟잇단음표, 해당 박자에 맞춰 8개의 4분 음표 연주),  $1/4 \times 16$ (해당 박자에 맞춰 16개의 4분 음표 연주),  $1/4 \times 32$ (해당 박자에 맞춰 32개의 4분 음표 연주),  $1/4 \times 64$ (해당 박자에 맞춰 64개의 4분 음표 연주)

### **Delay (LFO Delay Time)**

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

값이 커질수록 LFO가 적용되기 전 딜레이 타임이 길어집니다.

**설정:** 0~127

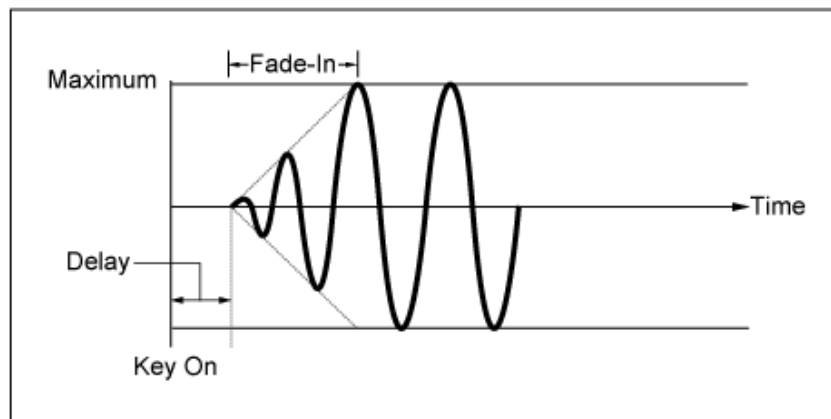
### **Fade In (LFO Fade In Time)**

Delay (LFO Delay Time)에 설정된 딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

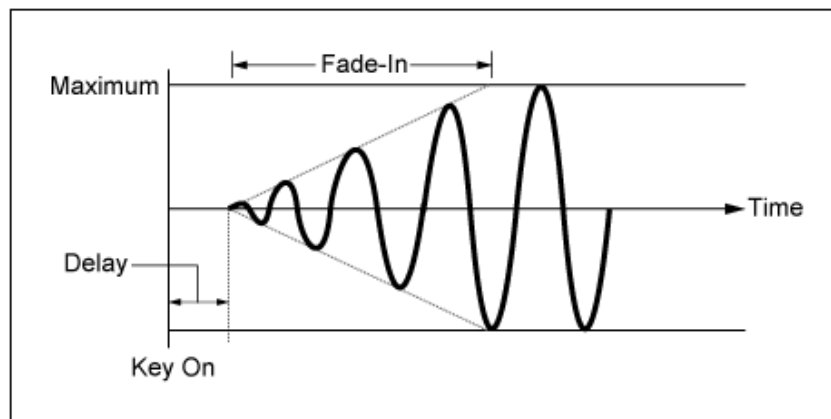
**설정:** 0~127

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

**0:** LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



낮은 값: 빠르게 페이드 인



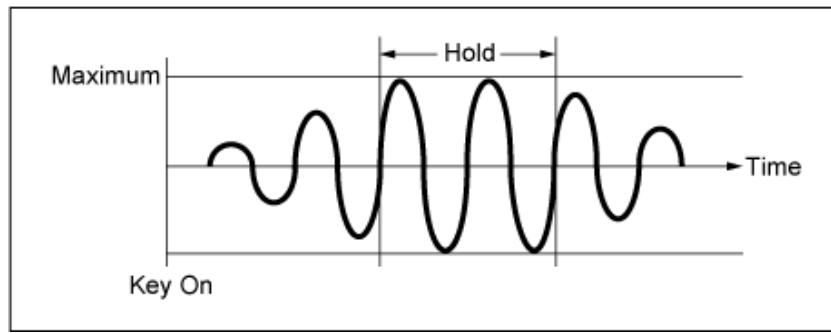
높은 값: 느리게 페이드 인

### **Hold (LFO Hold Time)**

최대 레벨에 도달한 후 LFO 이펙트를 유지하기 위한 시간을 설정합니다.

**설정:** 0~126, Hold

**Hold:** 페이드 아웃되지 않음

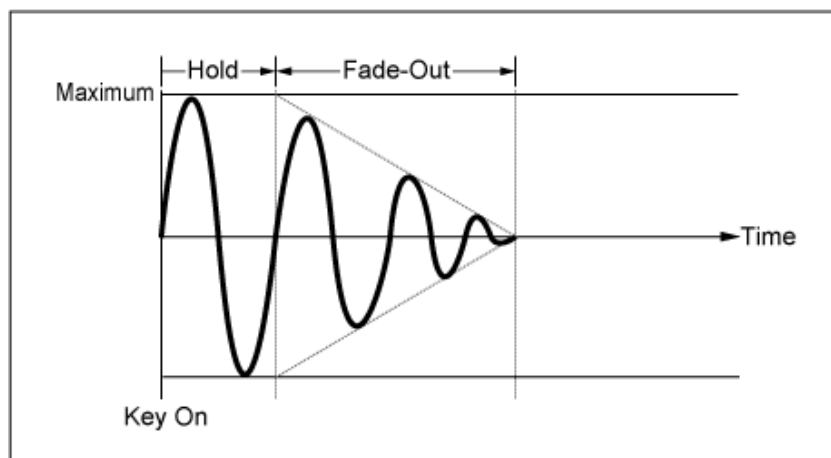


**Fade Out (LFO Fade Out time)**

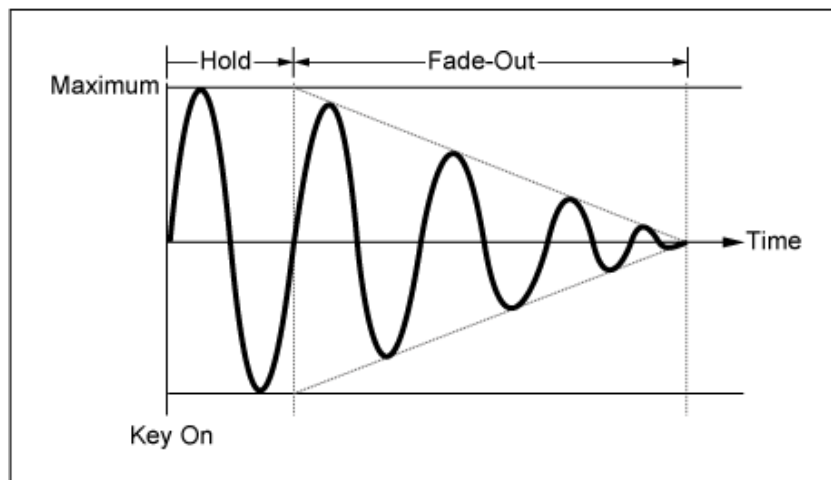
Hold (LFO Hold Time)에서 설정된 딜레이 타임이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

값이 커질수록 LFO 이펙트가 페이드 아웃할 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

설정: 0~127



낮은 값: 빠르게 페이드 아웃



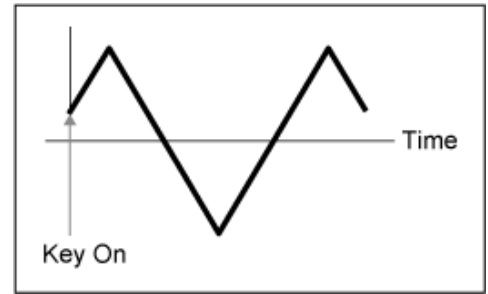
높은 값: 느리게 페이드 아웃

**Key On Reset (LFO Key On Reset)**

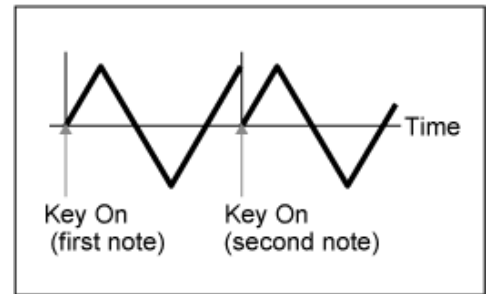
건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: Off, Each-on, 1st-on

**Off** LFO의 진동을 재설정하지 않습니다. 해당 시점에서 LFO가 어떤 상태에 있는지 건반을 누르면 LFO 음파가 시작됩니다.

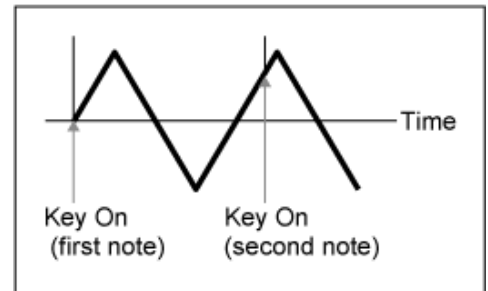


**Each-on** 건반을 누를 때마다 LFO 진동을 재설정하고 *Phase* 파라미터로 지정된 위상에서 파형을 시작합니다.



**1st-on** 건반을 누를 때마다 LFO 진동을 재설정하고 *Phase* 파라미터로 지정된 위상에서 파형을 시작합니다.

첫 번째 음을 유지하면서 두 번째 음을 연주하면 재생이 재설정되지 않습니다.



**Loop (LFO Loop Switch)**

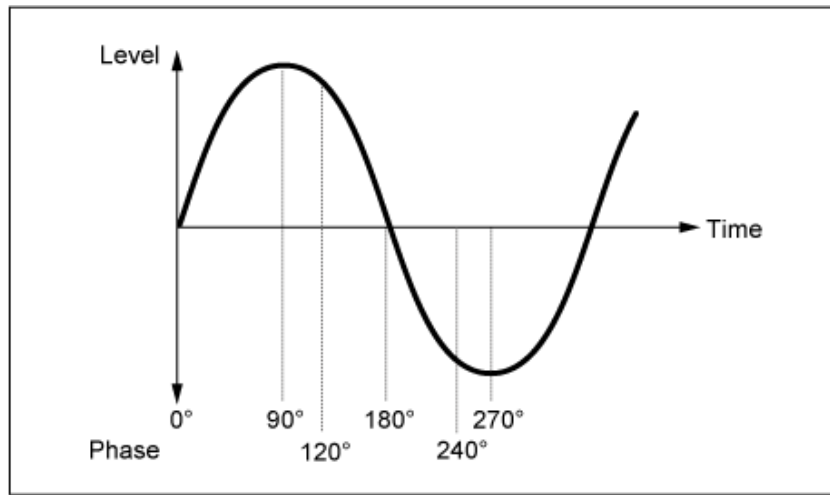
순환(반복) 재생 또는 단일 재생으로 *LFO Wave*를 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**Phase (LFO Phase)**

*LFO Wave*가 재설정될 때 초기 위상을 설정합니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



**Destination (LFO Destination)**

LFO Wave로 제어되도록 기능을 설정합니다.

설정: Insertion Effect A Parameter1-24, Insertion Effect B Parameter1-24(Insertion Effect에 따라 다름)

**Depth (LFO Depth)**

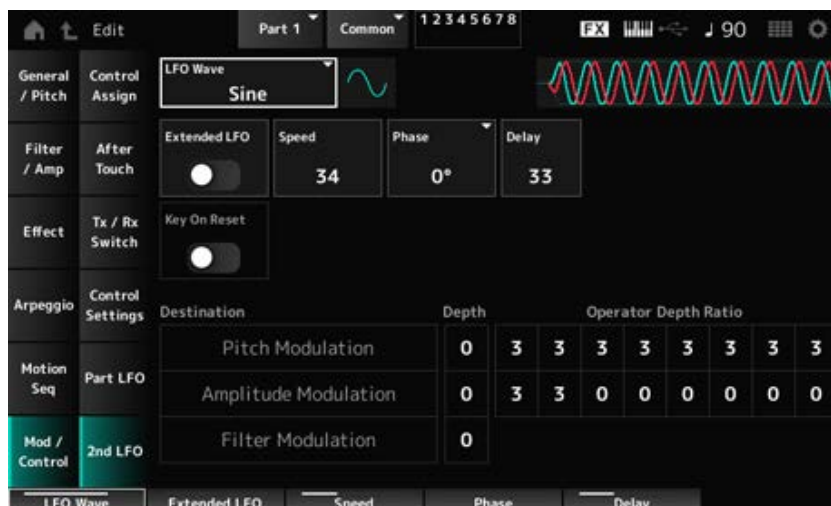
각 Destination에 대한 LFO Wave 컨트롤의 깊이를 설정합니다.

설정: 0~127

**2nd LFO** ☆

**작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Mod/Control → 2nd LFO



**LFO Wave (2nd LFO Wave)**

2nd LFO Wave를 선택합니다.

설정: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

주

진폭 모듈레이션은 Sine에 따라 변합니다.

### **Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)**

기존 설정 세트(꺼짐: 0~99)와 분해능이 더 높은 새 설정 세트(켜짐: 0~415)를 서로 전환합니다(*Speed (2nd LFO Speed)*의 경우).

기존 설정으로 생성한 데이터의 호환성을 유지하려면 이 파라미터를 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Speed (2nd LFO Speed)**

*LFO Wave (2nd LFO Wave)* 변화 속도를 설정합니다.

설정: 0~99(*Extended*를 꺼짐으로 설정한 경우), 0~415(*Extended*를 켜짐으로 설정한 경우)

### **Phase (2nd LFO Phase)**

*LFO Wave (2nd LFO Wave)*가 재설정될 때 초기 위상을 설정합니다.

설정: 0°, 90°, 180°, 270°

### **Delay (2nd LFO Delay Time)**

건반에서 손을 떼고 *Delay*에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 2차 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)**

건반을 누를 때 2차 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)**

이 파라미터는 *LFO Wave (2nd LFO Wave)*를 사용하여 비브라토 이펙트(주기적인 피치 변화)를 생성하며, LFO에 따라 피치 모듈레이션의 깊이를 지정할 수 있습니다.

설정: 0~99

### **Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)**

*Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)*에서 설정된 LFO 신호에 따라 모듈레이션 깊이를 설정합니다.

설정: 0~7

### **Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)**

이 파라미터는 *LFO Wave (2nd LFO Wave)*를 사용하여 주기적으로 음량을 변화시키며, LFO에 따라 음량 모듈레이션의 깊이를 지정할 수 있습니다.

설정: 0~99

### **Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)**

*Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)*에서 설정된 LFO 신호에 따라 모듈레이션 깊이를 설정합니다.

설정: 0~7

### **Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)**

이 파라미터는 *LFO Wave (2nd LFO Wave)*를 사용하여 주기적으로 필터 차단 주파수를 변화시키며, LFO에 따라 필터 모듈레이션의 깊이를 지정할 수 있습니다.

설정: 0~99

## Operator Edit



### 목차

[Form/Freq](#)

[Level](#)

[Algorithm Search](#)

### Form/Freq



Form/Freq 화면에서 오퍼레이터의 파형 및 주파수를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺ ] → Part 선택 → Operator 선택 → Form/Freq



#### **Attack Time (PEG Attack Time)**

Attack Level에서 설정된 값에 피치가 도달하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

#### **Decay Time (PEG Decay Time)**

Attack Level에서 설정된 값부터 PEG 값이 0으로 바뀔 때까지 피치가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~99

#### **Initial Level (PEG Initial Level)**

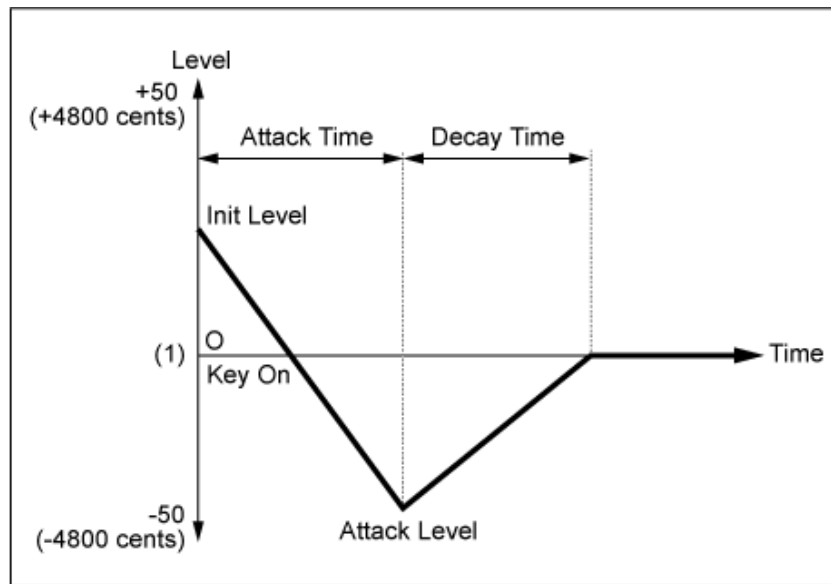
건반을 누를 때 피치를 설정합니다.

설정: -50~+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

Hold Level 또는 건반을 누른 순간부터 피치 변화를 설정합니다.

설정: -50~+50



(1) Coarse Tune 및 Fine Tune으로 설정된 피치(주파수)

### Spectral (Spectral Form)

선택한 오퍼레이터의 파형을 설정합니다.

설정: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

**Sine:** 배음이 존재하지 않는 사인파

**All 1:** 광범위한 Spectral 범위에 배음이 존재하는 음파

**All 2:** 협소한 Spectral 범위에 배음이 존재하는 음파

**Odd 1:** 광범위한 Spectral 범위에 홀수 하모닉이 포함된 음파

**Odd 2:** 협소한 Spectral 범위에 홀수 하모닉이 포함된 음파

**Res 1:** 광범위한 Spectral 범위에 특정 하모닉의 피크가 존재하는 음파

**Res 2:** 협소한 Spectral 범위에 특정 하모닉의 피크가 존재하는 음파

### Skirt (Spectral Skirt)

전환 대역(스커트)의 폭을 설정합니다.

값이 작아지면 특정 하모닉이 증폭시킬 수 있는 스커트 범위가 협소해집니다.

Spectral을 Sine으로 선택한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

설정: 0~7

### Resonance (Spectral Resonance)

Spectral에 공명 이펙트의 감도를 설정합니다.

중심 주파수가 고차 하모닉으로 이동하므로 공명 이펙트를 생성하거나 음향에 특별한 특성을 더할 수 있습니다.

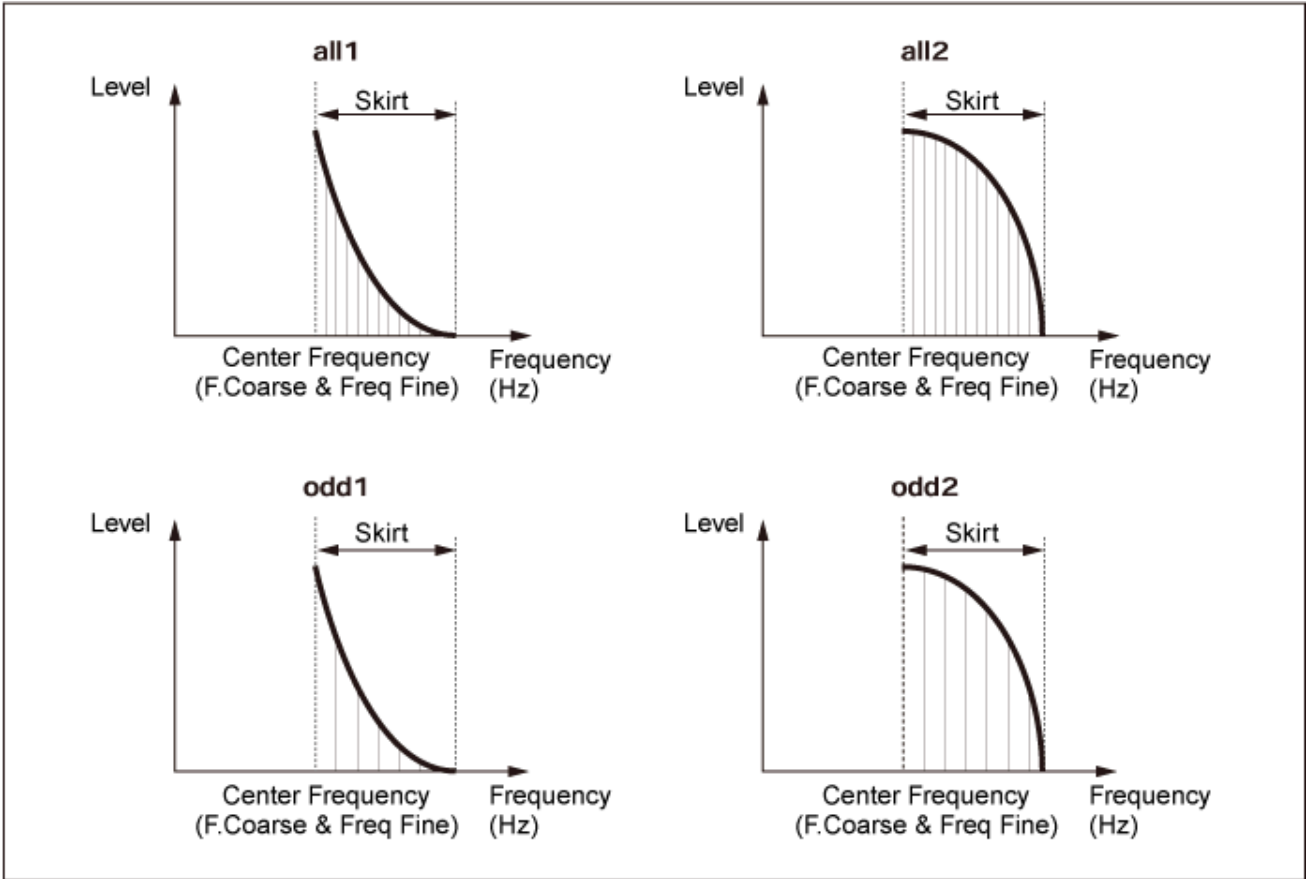
Spectral을 Res 1 또는 Res 2로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~99

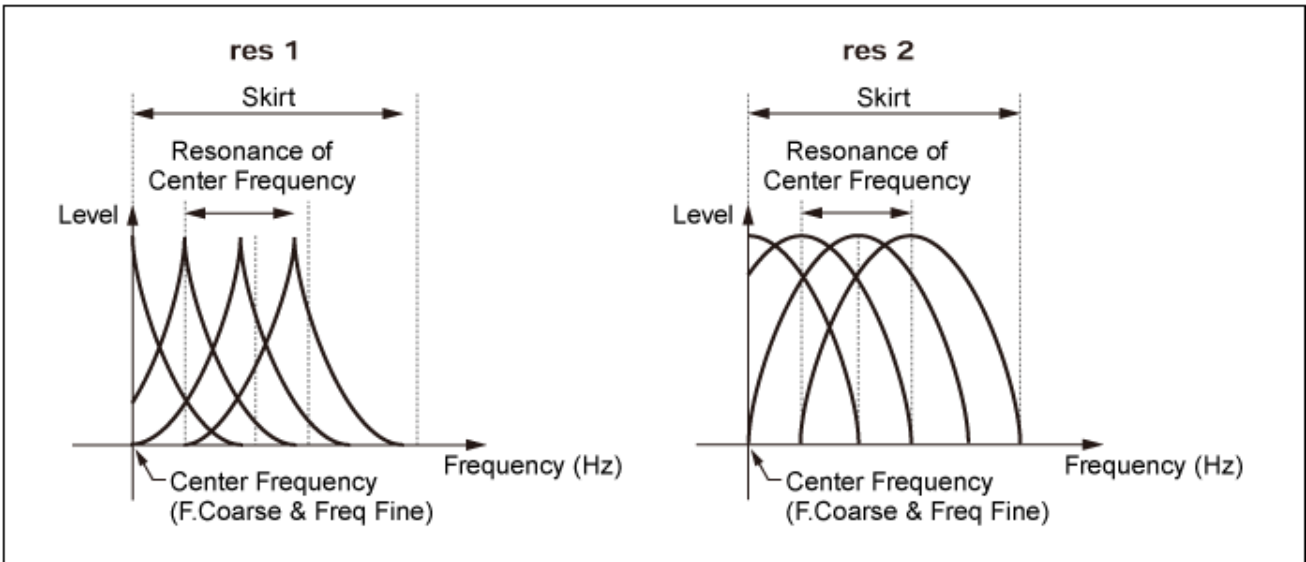
Sine은 하모닉이 존재하지 않는 기본 음파만 포함된 간단한 파형이며, 배음이 포함되어 있는 파형도 있습니다. 그러므로, Sine 이외의 다른 음파로 Form을 설정하면 하모닉 및 “피크”값(포먼트) 관련 파라



미터를 이용할 수 있습니다. *Spectra*에 설명된 각 음파를 제어할 때 사용되는 일부 특정 파라미터가 아래 소개되어 있습니다.



큰 *Skirt* 값을 설정하여 스펙트럼 범위를 확장하면 배음 수를 늘릴 수 있습니다.



큰 *Resonance* 값을 설정하면 중심 주파수가 고차 하모닉으로 이동합니다.

*Resonance*를 0으로 설정한 경우: 1번째 하모닉으로 이동합니다.

*Resonance*를 99로 설정한 경우: 100번째 하모닉으로 이동합니다.

### Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

건반을 누를 때 오실레이터의 진동을 재설정합니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

**꺼짐:** 오실레이터의 진동을 재설정하지 않습니다. 해당 시점에서 LFO가 어떤 상태에 있든지 건반을 누르면 LFO 음파가 시작됩니다.

### **Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)**

피치가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

*Freq Mode*를 *Fixed*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: -7~+7

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 높아집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라질수록 피치가 낮아집니다.

**0:** 변함없이 유지됨

### **Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)**

오퍼레이터의 출력 피치를 설정합니다.

설정: *Ratio*, *Fixed*

**Ratio:** 건반에 따라 출력 피치를 설정합니다.

**Fixed:** 누른 건반의 피치와는 상관없이 *Coarse* 또는 *Fine* 설정에 피치를 설정합니다.

### **Coarse (Coarse Tune)**

각 오퍼레이터의 출력 피치를 조정합니다.

설정: *Freq Mode*를 *Ratio*로 설정한 경우: 0~31

*Freq Mode*를 *Fixed*로 설정한 경우 0~21

### **Fine (Fine Tune)**

각 오퍼레이터의 출력 피치를 미세하게 조정합니다.

설정: *Freq Mode*를 *Ratio*로 설정한 경우: 0~99

*Freq Mode*를 *Fixed*로 설정한 경우 0~127

### **Detune**

각 오퍼레이터의 출력 피치를 약간 높거나 낮게 설정합니다.

동일한 값을 *Coarse* 및 *Fine*으로 설정한 경우 *Detune*이 설정된 오퍼레이터에는 경미한 피치 차이가 존재합니다. 따라서, 더욱 따뜻한 느낌의 음향이나 코러스 이펙트를 생성할 수 있습니다.

설정: -15~+15

### **Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)**

인접한 두 건반 사이의 피치 차이를 설정합니다.

*Freq Mode*를 *Fixed*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

설정: 0~99

**0:** 두 건반 사이의 피치 차이가 없으며 모든 건반이 *Coarse* 또는 *Fine*에서 설정된 피치로 연주됩니다.

**99:** 인접한 두 건반 사이의 피치 차이가 반음으로 설정됩니다.

## **Level**



*Level* 화면에서 오퍼레이터의 일반 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → *Part* 선택 → *Operator* 선택 → *Level*



### **Hold Time (AEG Hold Time)**

건반을 누른 순간부터 *Hold Level*에 이를 때까지 값이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **Attack Time (AEG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 *Attack Level*에 이를 때까지 값이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)**

*Attack Level*에서 *Decay 1 Level*로 값이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)**

*Decay 1 Level*에서 *Decay 2 Level*로 값이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **Release Time (AEG Release Time)**

건반을 누른 순간부터 *Hold (Release) Level*에 이를 때까지 값이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **AEG Attack Level**

건반을 누른 후 변경할 값을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **AEG Decay 1 Level**

*Attack Level*부터 변경할 다음 값을 설정합니다.  
 설정: 0~99

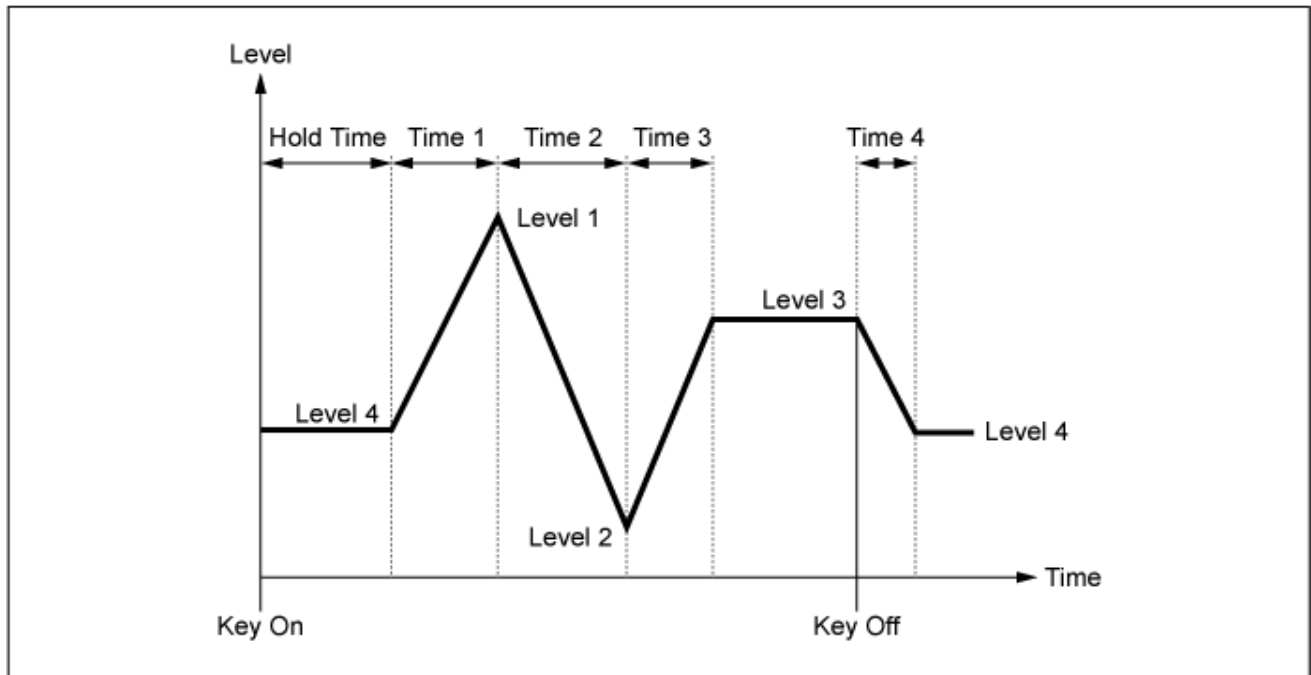
### **AEG Decay 2 Level**

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 값을 설정합니다.  
 설정: 0~99

### **Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)**

건반에서 손을 떼 후 도달할 최종 값을 설정합니다.

설정: 0~99



### **Level (Operator Level)**

오퍼레이터의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: 0~99

### **Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)**

레벨이 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -7~+7

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 음량이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 느려질수록 음량이 커집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.

### **Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)**

AEG의 레벨 변화 속도가 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: 0~7

**양의 값:** 연주음이 낮을수록 AEG 음량 변화가 느려지며 연주음이 높을수록 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

**0:** 건반 위치와는 상관없이 AEG 음량이 변하지 않습니다.

### **Break Point (Level Scaling Break Point)**

진폭 스케일링의 Break Point에 대한 음 번호를 설정합니다.

설정: A-1~C8

### **Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)**

### **Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)**

변화 곡선의 첨도를 설정합니다.

설정: 0~99

**Curve Lo (Level Scaling Low Curve)**

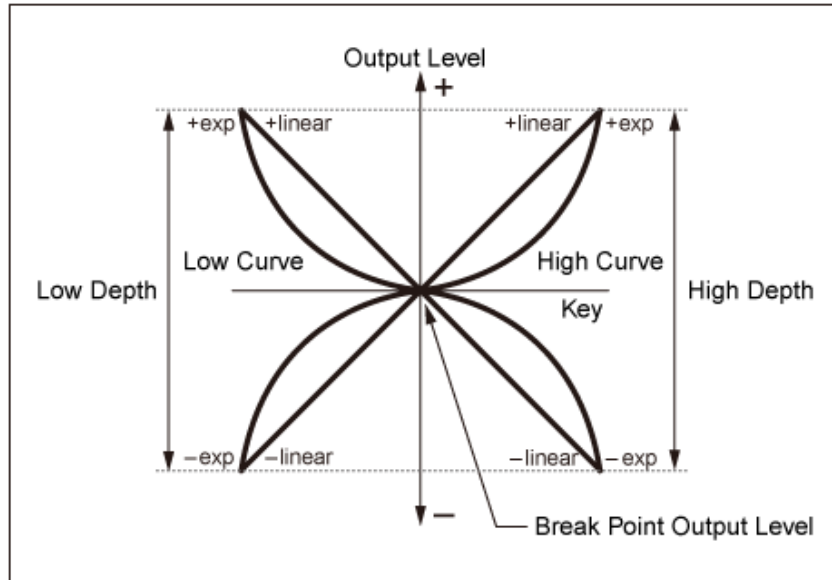
**Curve Hi (Level Scaling High Curve)**

진폭 스케일링의 변화 곡선을 설정합니다.

설정: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Break Point에서 건반이 두 부분으로 나뉩니다. Break Point 좌측에 위치한 곡선 첨도에 Curve Lo, Break Point 우측에 위치한 곡선 첨도에 Lvl/Key Lo를 설정합니다.

마찬가지로, (아래와 같이) Curve Hi를 설정하여 Break Point 우측에 선택하고, 곡선 첨도에 Lvl/Key Hi를 설정합니다.

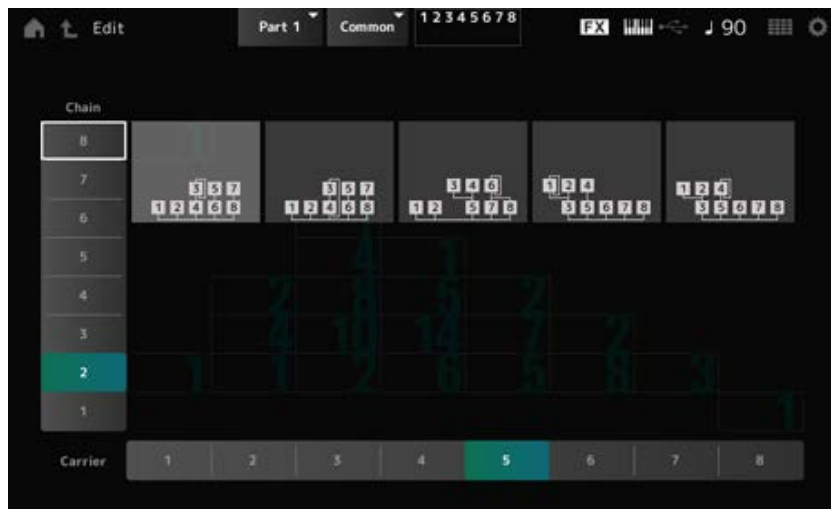


Break Point의 건반은 오퍼레이터 레벨에서 설정된 출력 레벨과 동일합니다. Break Point 좌측에 건반이 위치한 경우 출력 레벨은 Curve Lo (Level Scaling Low Curve) 및 Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)에서 설정된 곡선에 맞게 교정됩니다. 반면, Break Point 우측에 건반이 위치한 경우에는 출력 레벨이 Curve Hi (Level Scaling High Curve) 및 Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)에서 설정된 곡선에 맞게 교정됩니다. Exp 곡선의 출력 레벨은 지수적(기하급수적)으로 변하지만 Liner 곡선의 출력 레벨은 선형적으로 변합니다. 어떤 경우이든, Break Point에서 멀어지수록 출력 레벨 변화가 심해집니다.

**Algorithm Search** ★

Algorithm Search 화면을 엽니다.

체인 형태로 연결된 오퍼레이터의 수와 캐리어의 수를 토대로 검색 결과를 필터링할 수 있습니다.



**Chain**

체인 형태로 연결된 오퍼레이터의 수를 토대로 검색 결과를 필터링할 수 있습니다.

설정: 1~8

**Carrier**

캐리어의 수를 토대로 검색 결과를 필터링할 수 있습니다.

설정: 1~8

## ***Part Edit (AN-X)*** 화면

---



일반 파트(AN-X)는 3개의 오실레이터와 노이즈로 구성되어 있습니다.

*Part Edit (AN-X)*에는 전체 파트에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Part Common Edit* 및 각 오실레이터에 파라미터를 설정할 때 사용되는 *Oscillator Edit* 및 노이즈를 편집할 때 사용되는 *Noise Edit*이 포함됩니다.



## Part Common Edit

### 목차

#### General/Pitch

Part Settings

Zone Settings

AN-X Settings

Pitch

Pitch EG

Pitch LFO

#### Filter/Amp

Mixing

Filter Type

Filter EG

Filter LFO

Amp EG

Amp LFO

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

3-band EQ

2-band EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

After Touch

Tx/Rx Switch

Control Settings



## General/Pitch ★

### Part Settings ★

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *General/Pitch* → *Part Settings*에서 연 화면과 동일합니다.


### Zone Settings ★

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *General/Pitch* → *Zone Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

### AN-X Settings ★

*AN-X Settings* 화면에서 AN-X 사운드 엔진에 고유한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/  ] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*



#### Unison

다수의 음향을 레이어링 처리하여 두께를 생성합니다.

설정: Off, 2, 4

#### Unison Detune

레이어 처리된 음향의 피치가 어떻게 변하는지 설정합니다.

설정: 0~15

#### Unison Spread

레이어 처리된 음향이 스테레오 필드에서 어떻게 확산되는지 설정합니다.

설정: 0~15

### OSC Reset

오실레이터 재설정 방법을 지정합니다.

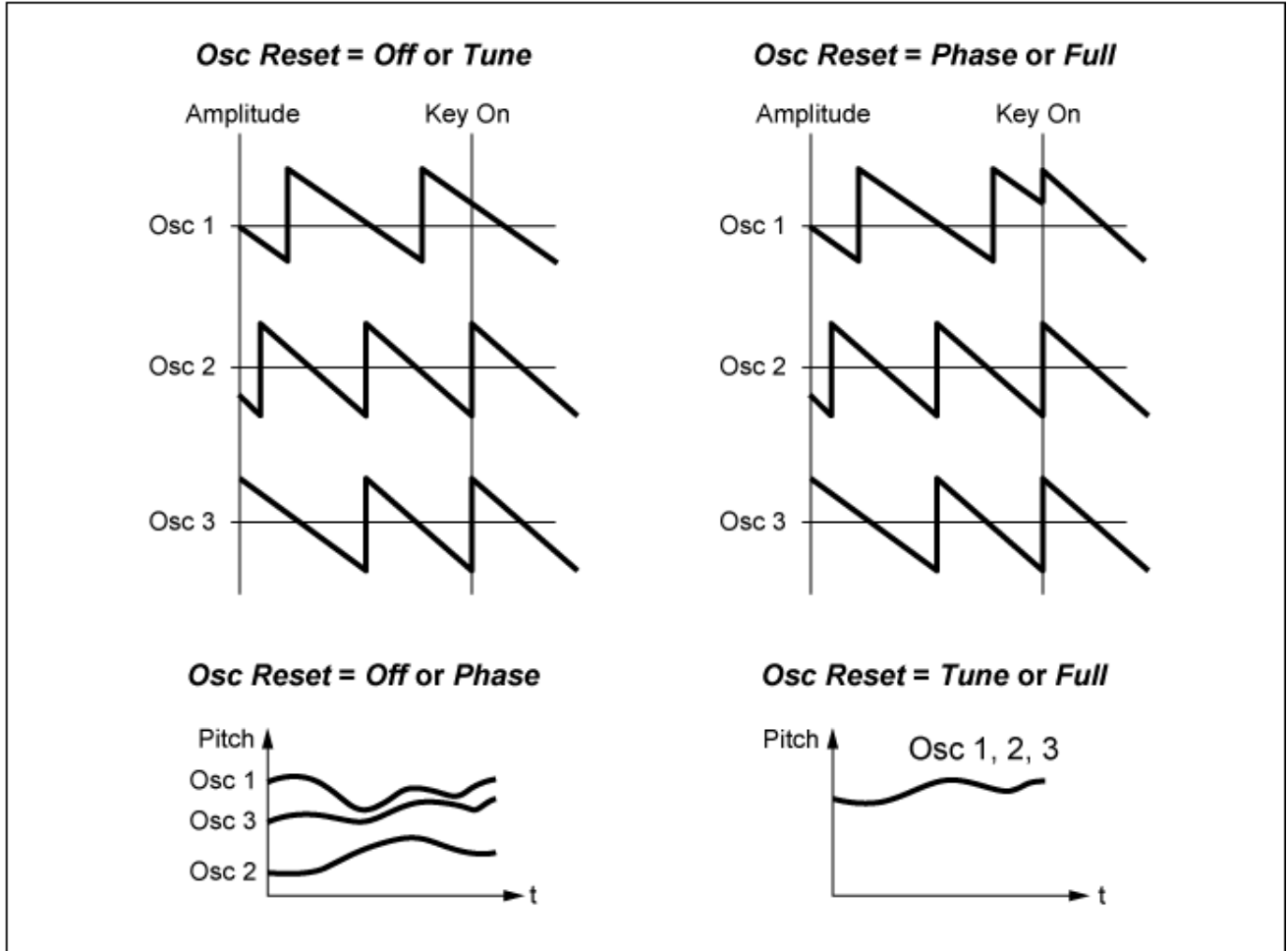
설정: *Off*, *Phase*, *Tune*, *Full*

**Off:** 재설정하지 않습니다.

**Phase:** 건반을 누를 때 OSC 1~3의 위상을 재설정합니다.

**Tune:** OSC 1~3의 위상을 균일하게 만듭니다.

**Full:** Phase와 Tune을 모두 동시에 활성화합니다.



### Voltage Drift

오실레이터의 피치와 *Filter Cutoff*의 변형을 지정합니다.

*Filter Cutoff*의 오실레이터 피치 및 변형은 *Ageing*의 영향을 받습니다.

설정: 0~127

0: 변형 없음

64: 표준

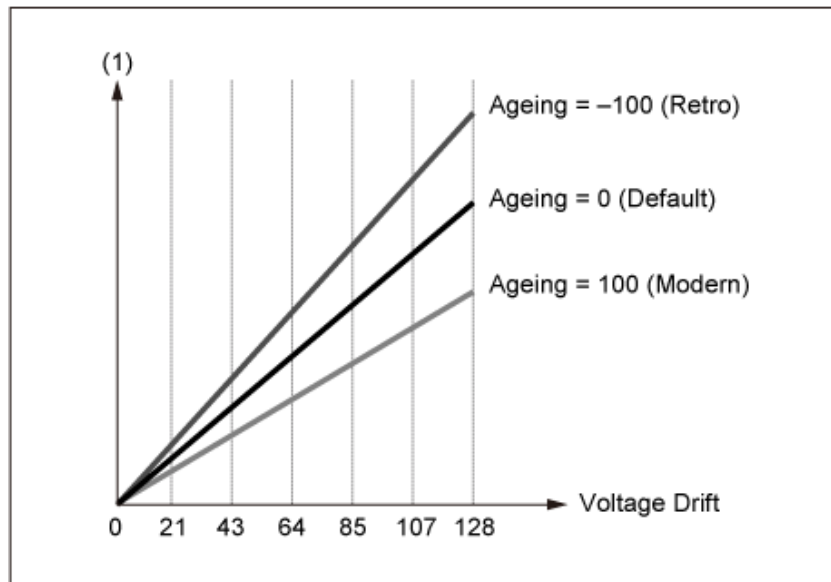
127: 최대 변형

### Ageing

악기 모델의 가상 연령에 따라 주파수 응답과 *OSC Pitch*, *Filter Cutoff* 및 *EG Time*을 조정합니다.

설정: -100(기준)~+100(신규)

### ■ Voltage Drift와 Ageing 사이의 상관관계



(1) Cutoff 또는 Pitch 변형

## Pitch



여기에 표시된 화면은 이용 가능한 *Legato Slope (Portamento Legato Slope)*가 무효하다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *General/Pitch* → *Pitch*에서 연 화면과 동일합니다.

## Pitch EG



*Pitch EG* 화면에서 피치 엔벨로프 제너레이터를 설정할 수 있습니다.

이를 통해 건반을 누르는 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에 따라 음향이 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → *Part Common* 선택 → [EDIT/ ] → *General/Pitch* → *Pitch EG*



### Attack (Pitch EG Attack Time)

EG가 최대값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### Decay (Pitch EG Decay Time)

EG가 *Sustain* 값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### Sustain (Pitch EG Sustain Level)

서스테인 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

### Release (Pitch EG Release Time)

건반에서 손을 떼 후 EG 값이 0에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

시간 경과에 따라 세기가 어떻게 EG를 변화시키는지 설정합니다.

값이 커질수록 빠른 세기로 건반을 연주할 때 시간 경과에 따라 EG 변화 속도가 빨라집니다.

설정: -255~0~+255

### PEG Depth - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch EG Depth)

EG의 최대 피치 변화량(단위: 센트)을 설정합니다.

설정: -4800~+4800센트

0: 피치 변화 없음

값이 값이 0에서 멀어질수록 피치 변화 범위가 넓어집니다.

음의 값: 피치 변화가 반전됩니다.

### PEG Depth/Vel - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

PEG로 제어되는 피치 변화의 깊이 범위가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

또한, *Curve* 설정을 사용해도 *PEG Depth*가 세기에 어떻게 반응하는지 설정할 수 있습니다. 수직축은 세기를 나타내는 반면 수평축은 피치 변화의 깊이 범위를 의미합니다.

설정: -255~+255

양의 값: 세기가 빨라지면 PEG의 깊이 범위가 넓어지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 좁아집니다.

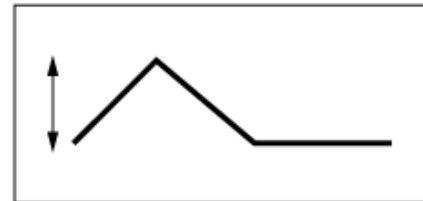
음의 값: 세기가 빨라지면 PEG의 깊이 범위가 좁아지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 넓어집니다.

0: 세기 설정과는 상관없이 PEG가 변하지 않습니다.



빠른 세기

(피치 변화의 깊이 범위가 넓어짐)



느린 세기


(피치 변화의 깊이 범위가 좁아짐)

## Pitch LFO



Pitch LFO 화면에서 피치 LFO를 설정할 수 있습니다.

## 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Pitch LFO



### LFO Wave (Pitch LFO Wave)

LFO Wave를 선택하고 LFO에 주기적인 변화 유형을 설정합니다.

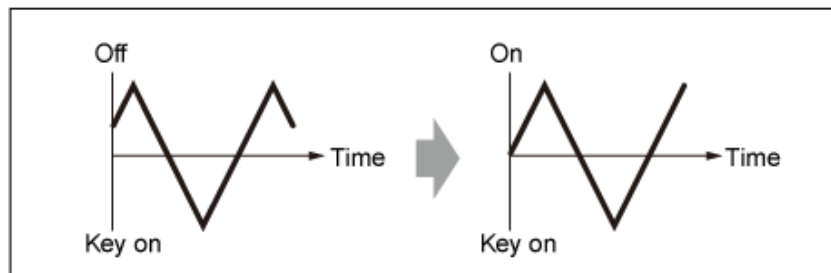
설정: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

건반을 누를 때 LFO의 위상을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐



### Speed (Pitch LFO Speed)

LFO 음파 변화 속도를 설정합니다.

설정: 0~415

### Delay (Pitch LFO Decay Time)

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

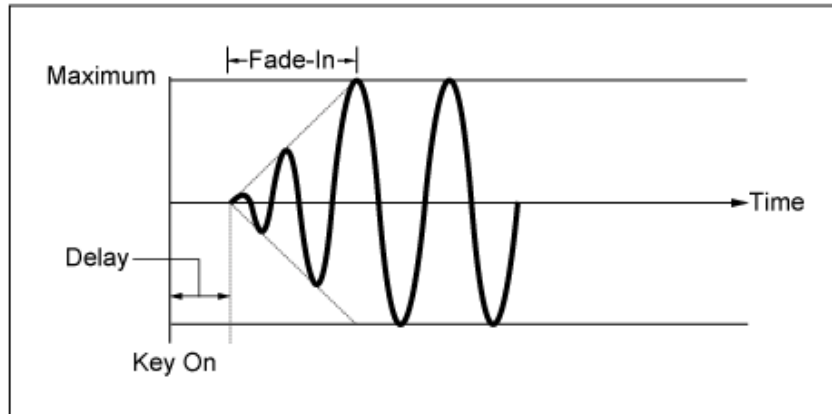
### Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

건반에서 손을 떼고 Delay에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

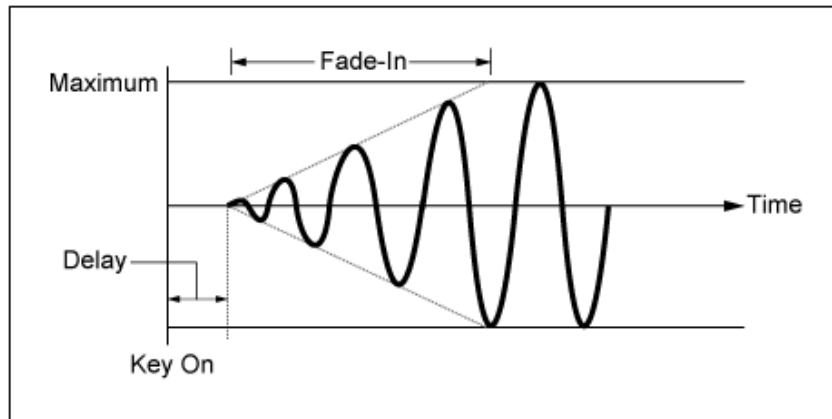
**설정:** 0~214

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

**0:** LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



작은 값: 빠른 페이드 인

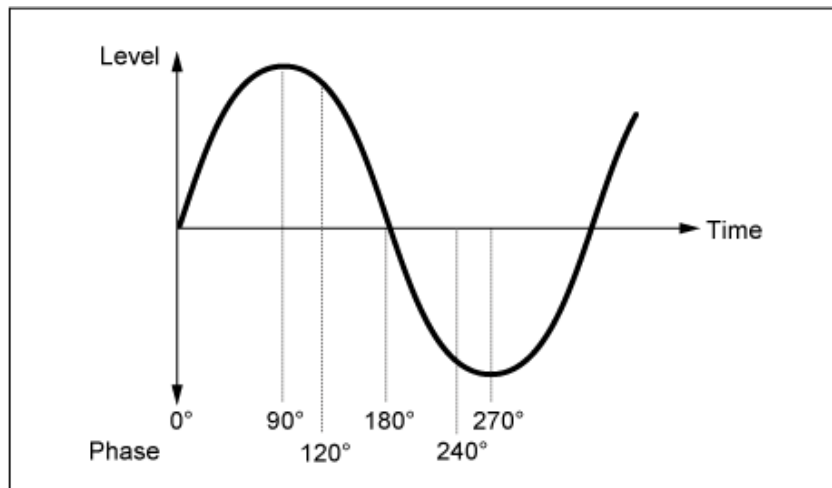


큰 값: 느린 페이드 인

**Phase (Pitch LFO Phase)**

건반을 누를 때 음파 재설정에 사용되는 위상을 설정합니다.

**설정:** 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



음파의 위상

## Pitch LFO Depth - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch LFO Depth)

LFO로 제어되는 피치 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

설정: -4800~+4800센트

0: 피치 변화 없음

깊이 값이 0에서 멀어질수록 피치 변화 범위가 넓어집니다.

음의 값: 피치 변화가 반전됩니다.

## Filter/Amp



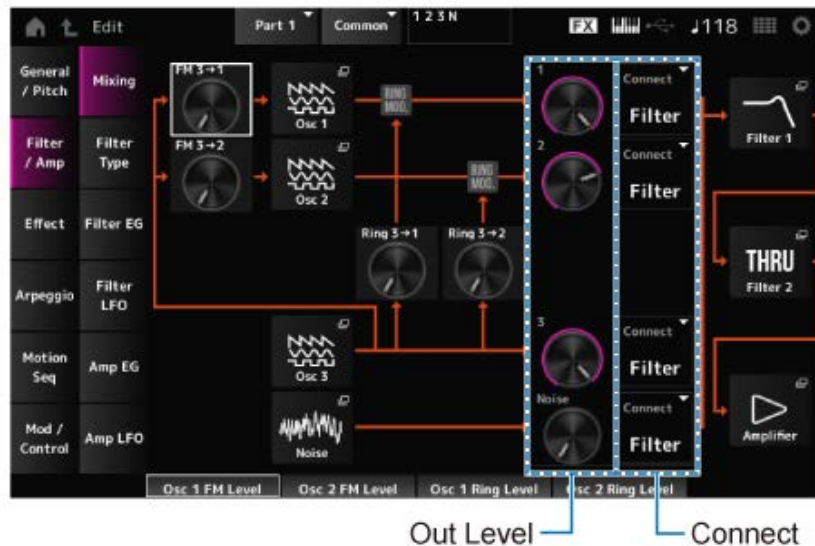
## Mixing



Mixing 화면에서 AN-X 파트의 신호 흐름도를 확인하면서 각 오실레이터의 출력을 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Filter / Amp → Mixing



### FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

### FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

OSC3이 주파수 모듈레이션(FM)을 사용하여 어떻게 OSC1 및 OSC2를 변조하는지 설정합니다.

설정: 0~255

### Osc 1 (Oscillator 1)

### Osc 2 (Oscillator 2)

### Osc 3 (Oscillator 3)

Oscillator Edit에 사용되는 OSC/Tune 화면을 엽니다.

### Noise

Noise 화면을 엽니다.

노이즈 신호에 VCF 및 HPF와 같은 필터를 사용하여 다양한 SFX 음향을 생성할 때 유용합니다.

### **Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)**

### **Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)**

OSC3이 링 모듈레이션을 사용하여 어떻게 OSC1 및 OSC2를 변조하는지 설정합니다.

설정: 0~255

### **1 (Oscillator 1 Out Level)**

### **2 (Oscillator 2 Out Level)**

### **3 (Oscillator 3 Out Level)**

### **Noise (Noise Out Level)**

1, 2 및 3은 오실레이터 음량을 설정할 때 사용됩니다.

Noise는 노이즈 유닛에서 전송되는 신호 출력 레벨을 조정할 때 사용됩니다. OSC 1, OSC 2 및 링 모듈레이터와 같은 다른 신호들을 사용하여 레벨 밸런스를 제어할 수 있습니다.

설정: 0~511

### **Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)**

### **Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)**

### **Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)**

### **Noise Connect (Noise Out Select)**

오실레이터 및 노이즈의 출력 대상을 설정합니다.

설정: Filter, Amp

### **Filter 1**

### **Filter 2**

Part Edit (AN-X)에 사용되는 Filter/Amp → Filter Type 화면을 엽니다.

### **Amplifier**

Part Edit (AN-X)에 사용되는 Filter/Amp → Amp EG 화면을 엽니다.

## **Filter Type**



Filter Type 화면에서 필터 형식을 선택할 수 있습니다.

사용 가능한 파라미터는 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Filter / Amp → Filter Type





### Filter 1 Type

### Filter 2 Type

필터를 설정합니다.

AN-X에 이용할 수 있는 필터는 LPF, HPF 및 BPF의 3개 형식으로 분류됩니다.

설정: *Thru*, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

- **LPF**

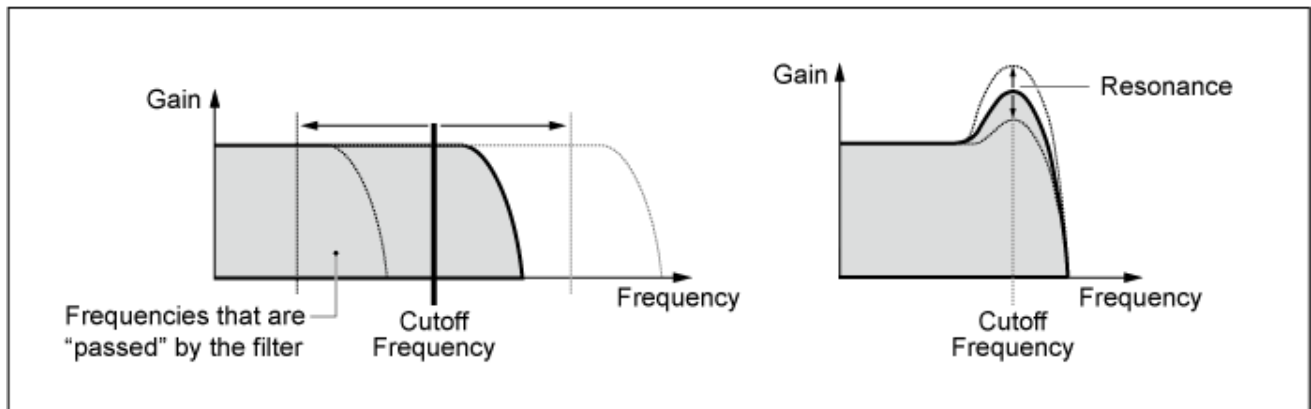
차단 주파수에서 설정된 값 위의 신호를 차단합니다.

차단 주파수를 높이면 음향이 밝아지는데, 필터가 더 많은 신호를 통과시키기 때문입니다.

차단 주파수를 낮추면 음향이 어두워지는데, 필터가 신호를 차단하거나 막기 때문입니다.

공명을 높이거나 차단 주파수 근처의 신호 레벨을 증폭시키면 독특한 “피크” 음향을 생성할 수 있습니다.

이 필터 형식은 고전적인 신디사이저 사운드를 만드는 데 많이 사용됩니다.



**LPF24:** -24dB/oct

**LPF18:** -18dB/oct

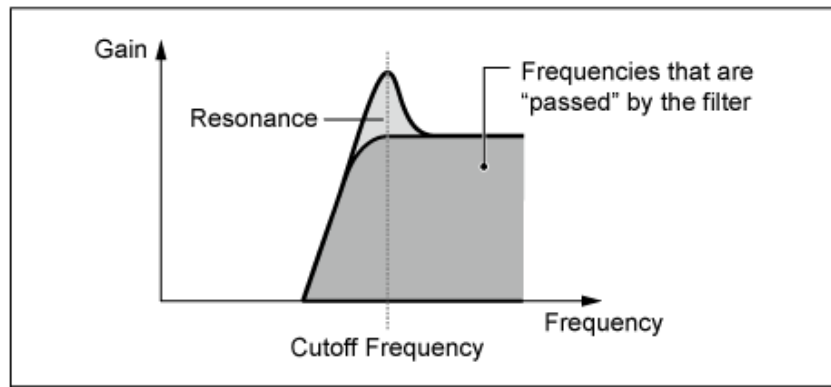
**LPF12:** -12dB/oct

**LPF6:** -6dB/oct

- **HPF**

차단 주파수 위의 신호만 통과시키는 필터 형식입니다.

공명을 높이거나 차단 주파수 근처의 신호 레벨을 증폭시키면 독특한 “피크” 음향을 생성할 수 있습니다.



**HPF24:** -24dB/oct

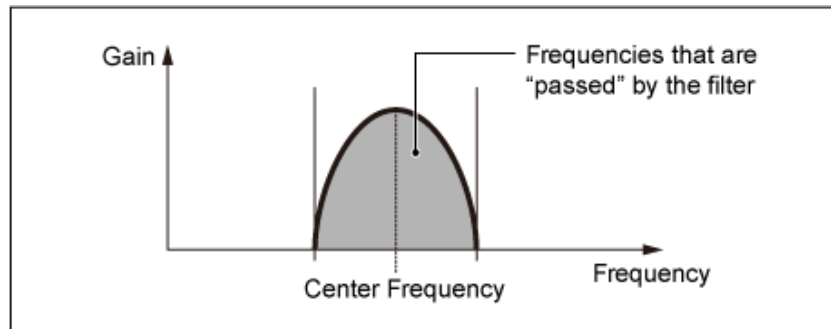
**HPF18:** -18dB/oct

**HPF12:** -12dB/oct

**HPF6:** -6dB/oct

• **BPF**

특정 주파수 대역(차단 주파수)에 대한 신호만 통과시키고 다른 모든 신호를 차단하는 필터 형식입니다.



**BPF12:** -12dB/oct

**BPF6:** -6dB/oct

**Cutoff (Filter Cutoff)**

차단 주파수를 설정합니다. 여기에서 설정된 주파수는 *Type*에서 설정된 필터를 통해 사용됩니다.

설정: 0~1023

**Resonance (Filter Resonance)**

공명의 크기를 설정합니다.

설정: 0~255

**Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

차단 주파수가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+255

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 차단 주파수 값이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 느려질수록 차단 주파수 값이 커집니다.

**0:** 차단 주파수가 세기에 반응하지 않습니다.

**Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

공명 레벨이 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.  
필터 블록에 따라서는 이 파라미터를 이용하지 못할 수 있습니다.

설정: -255~+255

**양의 값:** 세기가 커질수록 공명이 커집니다.

**음의 값:** 세기가 작아질수록 공명이 커집니다.

**0:** 공명 값이 세기에 따라 변하지 않습니다.

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)**

필터의 차단 주파수 레벨이 건반 위치에 어떻게 반응하는지 설정합니다. 값을 1oct로 설정한 경우 피치와 차단 주파수 모두 동일한 속도에서 변경됩니다.

설정: 꺼짐, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

### **Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)**

#### **Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)**

필터의 Saturator 부분을 통해 제어되는 디스토션의 양을 설정합니다.

설정: 0.0~60.0(dB) (단위: 0.75dB)

### **Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

#### **Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

Drive가 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~0~+255

### **F1 Out Level (Filter 1 Out Level)**

#### **F2 Out Level (Filter 2 Out Level)**

필터의 출력 레벨을 설정합니다.

설정: -12.0~+12.0(dB) (단위: 0.375dB)

## **Filter EG**



Filter EG 화면에서 필터 엔벨로프 제너레이터를 설정할 수 있습니다.

건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에 따라 Filter Cutoff가 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### **작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Filter / Amp → Filter EG



### **Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)**

EG가 최대값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)**

최대값에서 *Sustain* 값에 이를 때까지 EG가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)**

서스테인 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

### **Release (Filter Cutoff EG Release Time)**

건반에서 손을 떼 후 EG 값이 0에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)**

차단 주파수가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~0~+255

**양의 값:** 세기가 빨라질수록 FEG 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 세기 값이 빠르면 FEG 변화가 느려지고 세기 값이 느리면 FEG 변화가 빨라집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.

### **FEG Depth - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth)**

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

설정: -9600~+9600센트(단위: 50센트)

**0:** 필터 EG로 제어되는 차단 주파수가 변하지 않습니다.

설정값이 0에서 멀어질수록 차단 주파수의 깊이 범위가 넓어집니다.

**음의 값:** 차단 주파수 변화가 반전됩니다.

### **FEG Depth/Vel - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)**

FEG로 제어되는 차단 주파수 변화의 깊이 범위가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~0~+255

**양의 값:** 세기가 빨라지면 필터 EG의 깊이 범위가 넓어지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 좁아집니다.

**음의 값:** 세기가 빨라지면 필터 EG의 깊이 범위가 좁아지고, 세기가 느려지면 깊이 범위가 넓어집니다.

**0:** 차단 주파수가 세기에 반응하지 않습니다.

## Filter LFO



Filter LFO 화면에서 필터 LFO를 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/↶] → Filter / Amp → Filter LFO



### LFO Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

LFO 음파를 선택합니다. 여기에서 선택한 음파를 사용하면 다양한 형식의 모듈레이션을 생성할 수 있습니다.

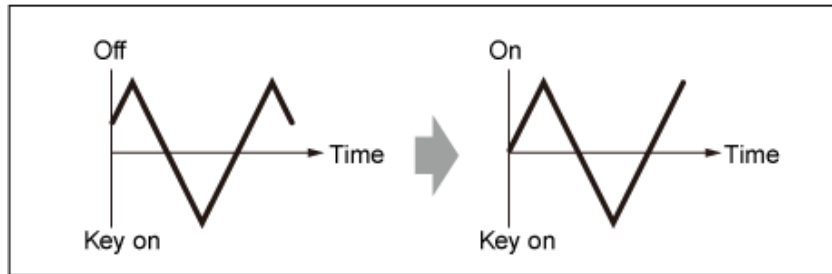
설정: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐



**Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)**

LFO 음파 변화 속도를 설정합니다.

설정: 0~415

**Delay (Filter Common Cutoff LFO Delay Time)**

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

값이 커질수록 LFO가 적용될 때까지 소요되는 딜레이가 길어집니다.

설정: 0~127

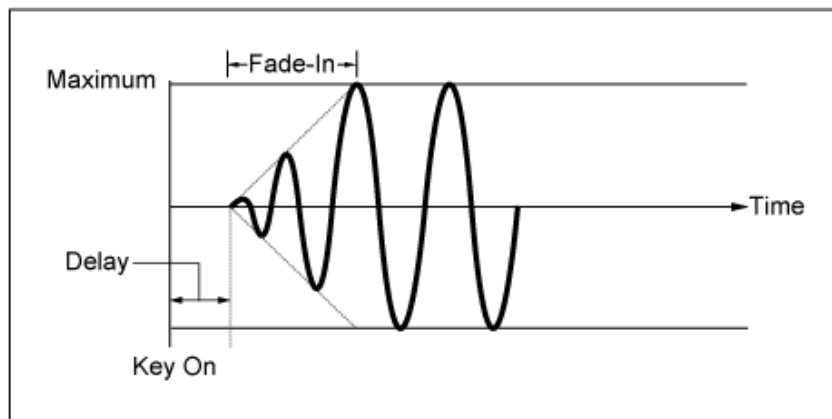
**Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)**

건반에서 손을 떼고 Delay에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

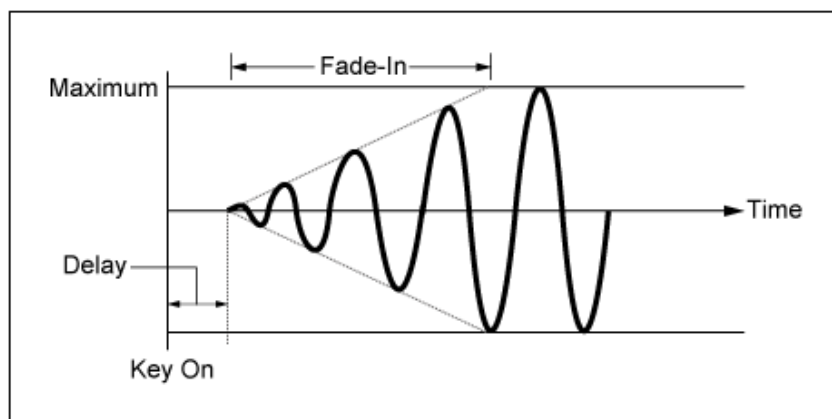
설정: 0~214

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

0: LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



작은 값: 빠른 페이드 인

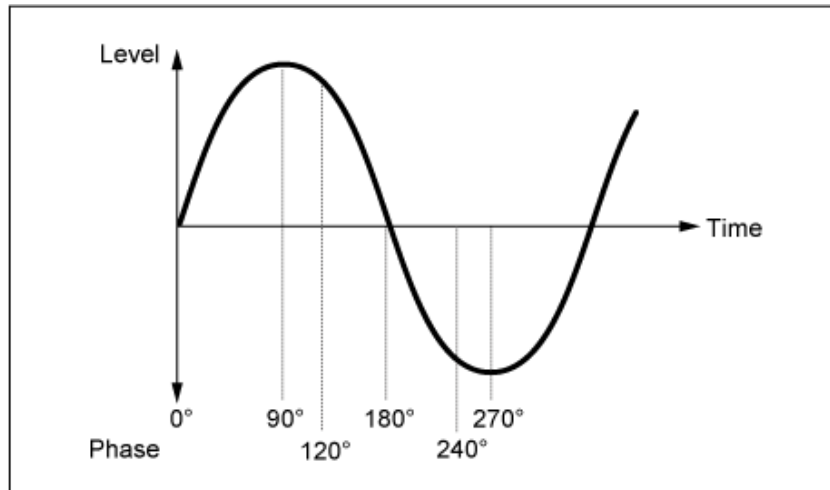


큰 값: 느린 페이드 인

### Phase (Filter Common Cutoff LFO Phase)

LFO Wave가 재설정되는 시간에 대한 초기 위상을 설정할 수 있습니다.

설정: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



음파의 위상

### Depth (Filter Cutoff LFO Depth)

Filter 1 및 Filter 2에 대해 LFO Wave 컨트롤의 깊이를 설정합니다.

설정: -9600~+9600센트(단위: 50센트)

## Amp EG



Amp EG 화면에서 AEG(진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정할 수 있습니다.

Amp EG를 설정하면 건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 음량이 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ↺ ] → Filter / Amp → Amp EG



### Attack (Amplitude EG Attack Time)

건반을 누른 순간부터 Amplitude Level에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Decay (Amplitude EG Decay Time)**

Amplitude Level에서 Sustain Level로 음량이 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Sustain (Amplitude EG Sustain Level)**

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 음량을 설정합니다.

설정: 0~511

### **Release (Amplitude EG Release Time)**

건반에서 손을 떼 후 음향이 감쇄될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

### **Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)**

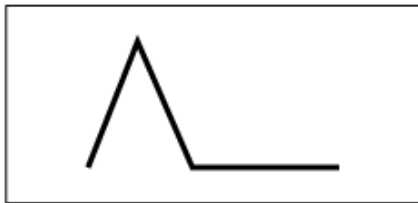
AEG의 음량 변화가 건반을 누르는 세기 또는 강도에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+255

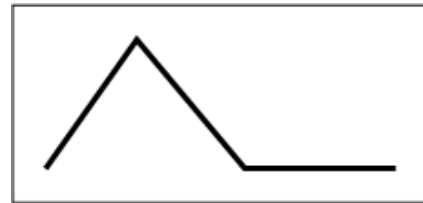
**양의 값:** 세기가 빨라질수록 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

**음의 값:** 세기 값이 빠르면 AEG 음량 변화가 느려지고 세기 값이 느리면 AEG 음량 변화가 빨라집니다.

**0:** 세기 설정과는 상관없이 변하지 않습니다.



빠른 세기(빠른 음량 변화)



느린 세기(느린 음량 변화)

### **Level (Amplitude Level)**

진폭의 음량 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

### **Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)**

진폭 레벨이 어떻게 세기에 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~0~+255

### **Level/Key (Amplitude Level Key Follow)**

Amp Level이 어떻게 피치에 반응하는지 설정합니다.

Amplitude Level Key를 127로 설정하면 피치가 한 옥타브 올라갈 때 Amp Level이 6dB 아래로 떨어집니다.

설정: 0~127

### **Drive (Amplitude Saturator Drive)**


Amplitude 섹션의 Saturator를 통해 제어되는 디스토션의 양을 설정합니다.

설정: 0.0~60.0(dB) (단위: 0.75dB)



Amp LFO 화면에서 진폭 LFO를 설정할 수 있습니다.

**작업**

[PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/  ] → Filter / Amp → Amp LFO



**LFO Wave (Amplitude LFO Wave)**

LFO 음파를 선택합니다. 여기에서 선택한 음파를 사용하면 다양한 형식의 모듈레이션을 생성할 수 있습니다.

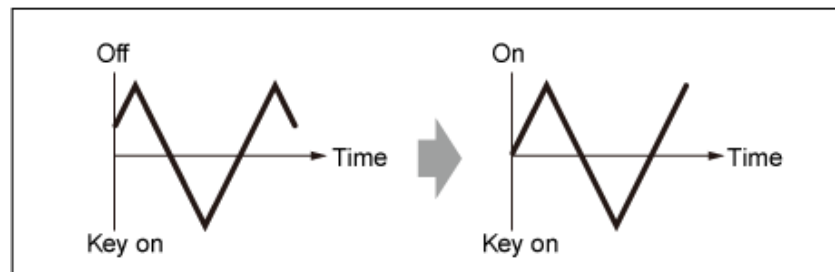
설정: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



**Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)**

건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐



**Speed (Amplitude LFO Speed)**

LFO 음파 변화 속도를 설정합니다.

설정: 0~415

**Delay (Amplitude LFO Delay Time)**

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.  
 값이 커질수록 LFO가 적용될 때까지 소요되는 딜레이가 길어집니다.

설정: 0~127

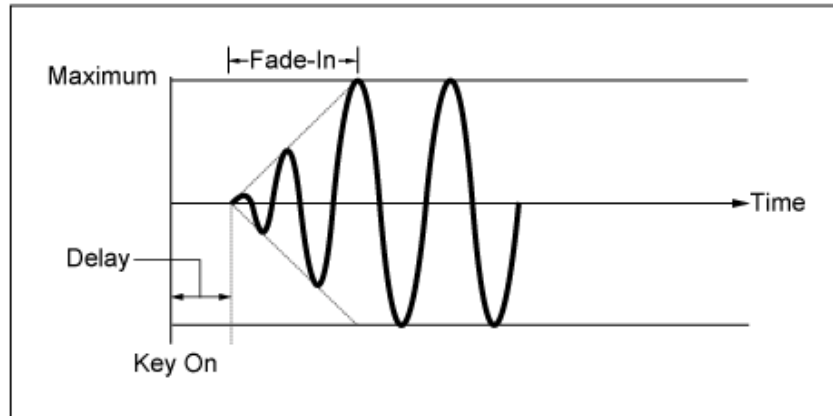
**Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)**

건반에서 손을 떼고 Delay에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

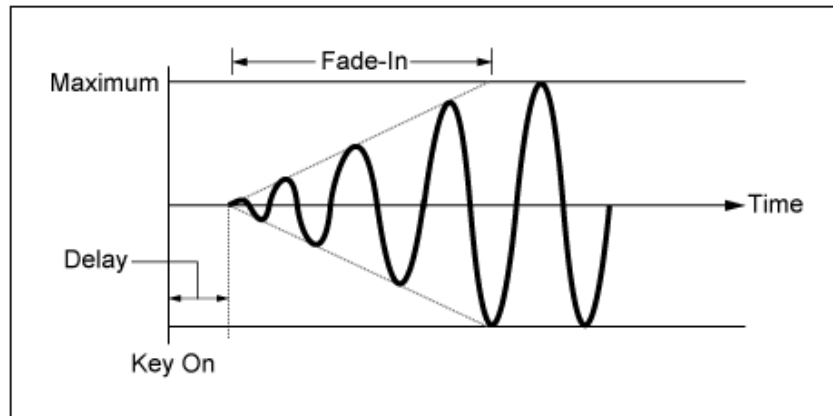
설정: 0~214

값이 커질수록 이펙트가 최대 레벨에 이를 때까지 소요되는 시간이 길어집니다.

0: LFO가 페이드 인 없이 최대값으로 변경됩니다.



작은 값: 빠른 페이드 인

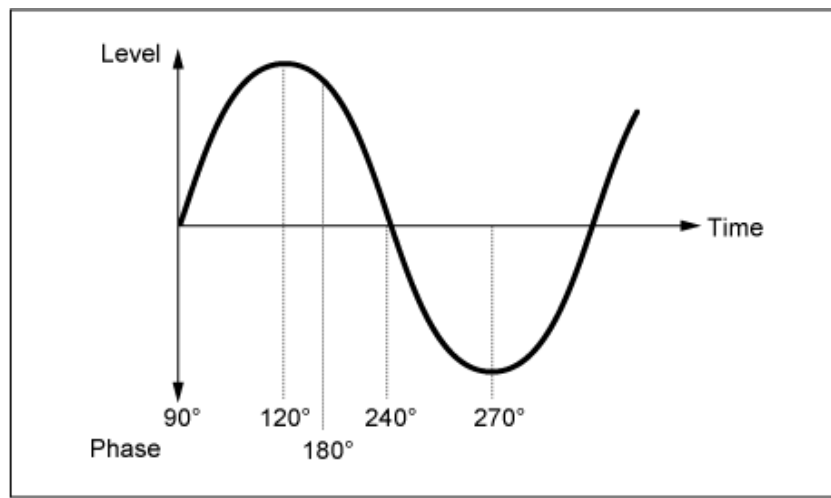


큰 값: 느린 페이드 인

**Phase (Amplitude LFO Phase)**

LFO 음파가 재설정되는 시간에 대한 초기 위상을 설정할 수 있습니다.

설정: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



음파의 위상

### Depth (Amplitude Level LFO Depth)

LFO로 제어되는 음량 변화의 깊이 범위를 설정합니다.

설정: -127~+127

#### Effect ★

#### Routing ☆

여기에 표시된 화면은 아래 표시된 사항을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *Routing*에서 연 화면과 거의 동일합니다.

- 각 *Element*에 대한 출력 설정 없음
- *Ins Connect*에 대해서는 *Parallel*을 선택할 수 없습니다.

#### Ins A ☆

#### Ins B

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *InsA* 또는 *InsB*에서 연 화면과 동일합니다.

#### 3-band EQ ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *3-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

#### 2-band EQ ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Effect* → *2-band EQ*에서 연 화면과 동일합니다.

#### Arpeggio ★

#### Common ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio* → *Common*에서 연 화면과 동일합니다.

#### Individual ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio → Individual*에서 연 화면과 동일합니다.

## Advanced ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Arpeggio → Advanced*에서 연 화면과 동일합니다.

## Motion Seq ☆

## Common ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq → Common*에서 연 화면과 동일합니다.

## Lane ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Motion Seq → Lane*에서 연 화면과 동일합니다.

## Mod/Control ☆

## Control Assign ☆

여기에 표시된 화면은 이용 가능한 *Destination* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control → Control Assign*에서 연 화면과 동일합니다.

*ElementSw* 및 기타 파라미터 대신 아래 표시된 파라미터를 사용합니다

### Oscillator Sw (Oscillator Switch)

각 오실레이터에 대한 컨트롤러 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 선택한 *Destination*이 오실레이터와 관련된 경우에만 표시됩니다.

일반적으로 3개의 스위치가 표시되지만, *Destination*을 *OSC FM* 또는 *OSC Ring*으로 설정한 경우에는 이 중 2개만 표시됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Filter Sw

각 필터에 대한 컨트롤러 설정을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정할 수 있습니다.

이 파라미터는 선택한 *Destination*이 필터와 관련된 경우에만 표시됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## After Touch ☆

여기에 표시된 화면은 이용 가능한 *Destination* 설정이 다르다는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control → After Touch*에서 연 화면과 동일합니다.

## Tx/Rx Switch ☆

여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control → Tx/Rx Switch*에서 연 화면과 동일합니다.

## **Control Settings**



여기에 표시된 화면은 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Control Settings*에서 연 화면과 동일합니다.

## **Part LFO**



여기에 표시된 화면은 이용 가능한 *Destination* 설정이 *Ins*라는 점을 제외하고는 *Part Edit (AWM2)* 화면의 *Mod/Control* → *Part LFO*에서 연 화면과 동일합니다.

## Oscillator Edit



### 목차

[Osc/Tune](#)

[Osc EG](#)

[Osc LFO](#)

## Osc/Tune



Osc/Tune 화면에서 오실레이터의 일반 파라미터를 설정할 수 있습니다.

이 화면에서 이용할 수 있는 모듈레이션 및 음파 형성 기능은 FM(주파수 모듈레이션), 링 모듈레이션, 오실레이터 동기화, *Pulse Width* 및 *Wave Shaper*입니다.

### 작업

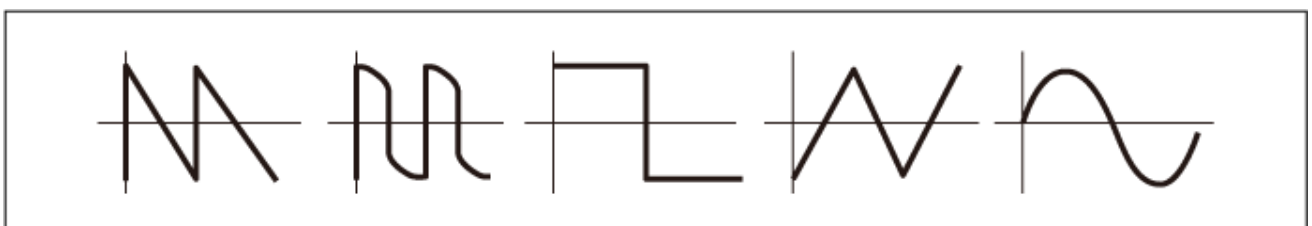
[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺ ] → Part 선택 → Oscillator 선택 → Osc/Tune



### Wave (Oscillator Wave)

오실레이터의 파형을 설정합니다.

설정: Saw1, Saw2(음향이 더 풍부하게 된 Saw1의 변형), Square, Triangle, Sine



### Out Level (Oscillator Out Level)

오실레이터 음량을 설정합니다.

설정: 0~511

### ***Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)***

오실레이터가 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

### ***Invert (Oscillator Out Invert Enable)***

오실레이터 출력의 음수/양수 반전을 실시합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### ***Connect (Oscillator Out Select)***

오실레이터의 출력 대상을 설정합니다.

설정: Filter, Amp

### ***Octave (Oscillator Octave)***

오실레이터 피치를 옥타브 단위로 설정합니다.

설정: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

### ***Pitch (Oscillator Pitch)***

오실레이터의 피치를 미세하게 조정합니다.

설정: -1200~+0~+1200(센트)

## ■ FM(주파수 모듈레이션)

다른 오실레이터를 사용하여 오실레이터 주파수를 변조합니다.

### ***FM Level (Oscillator FM Level)***

주파수 모듈레이션의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~255

### ***FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)***

주파수 모듈레이션이 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

## ■ 링 모듈레이션

2개의 오실레이터 신호를 믹싱하면 금속성의 부조화 음향을 생성할 수 있습니다.

### ***Ring Level (Oscillator Ring Level)***

링 모듈레이션의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~255

### ***Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)***

링 모듈레이션이 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

## ■ 오실레이터 동기화

오실레이터 동기화는 2개의 오실레이터를 강제로 동기화하여 복잡한 음파를 생성하는 체계입니다. AN-X 사운드 엔진을 사용하면 각 오실레이터가 관련 동기화 타이밍을 설정할 수 있어 오실레이터 하나만으로도 복잡한 파형을 생성할 수 있게 됩니다.

### **Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)**

오실레이터 동기화의 레벨을 설정합니다.

설정: 0~4800(센트) (단위: 25센트)

### **Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)**

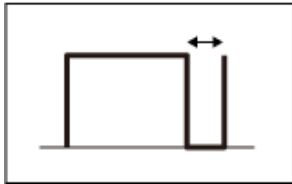
Sync Pitch가 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

## ■ Pulse Width

Pulse Width는 Square 음파의 음수/양수 부분에 대한 비율입니다.

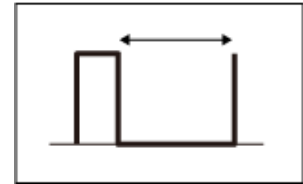
Pulse Width를 작은 값으로 설정한 경우



Pulse Width를 50%로 설정한 경우



Pulse Width를 큰 값으로 설정한 경우



AN-X 사운드 엔진을 사용하면 Square 음파는 물론 다른 음파에도 Pulse Width를 사용할 수 있습니다.

Pulse Width를 사용한 LFO 모듈레이션은 펄스 폭 변조(PWM)라고 하며, 특징적인 소용돌이 같은 음향을 생성할 수 있습니다.

AN-X 사운드 엔진을 통해 Osc EG 및 Osc LFO를 사용하여 PWM을 활용할 수 있으며, Osc EG 화면 및 Osc LFO 화면의 PWM 레벨을 지정할 수 있습니다.

### **Pulse Width (Oscillator Pulse Width)**

음파의 Pulse Width를 설정합니다.

설정: 1.0%~50.0%~99.0%

### **PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)**

Pulse Width가 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

## ■ 음파 형성기

파형 형태를 변경하여 특징적인 디스토션 및 배음 구조 변화를 생성합니다.

### **Shaper (Oscillator Wave Shaper)**

Wave Shaper의 레벨을 설정합니다.

Wave Shaper를 사용하면 음파가 역동적으로 변합니다.



설정: 0~255

### **Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)**

Wave Shaper가 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

### **Pitch EG Settings**

Part Edit (AN-X)에 사용되는 General/Pitch → Pitch EG 화면을 엽니다.

### **Pitch LFO Settings**

Part Edit (AN-X)에 사용되는 General/Pitch → Pitch LFO 화면을 엽니다.

### **Osc 1-3 EG Settings**

Oscillator Edit에 사용되는 Osc EG 화면을 엽니다.

### **Osc 1-3 LFO Settings**

Oscillator Edit에 사용되는 Osc LFO 화면을 엽니다.

## **Osc EG**



Osc EG 화면에서 오실레이터의 엔벨로프 제너레이터를 설정할 수 있습니다.

건반을 누른 순간부터 음향이 감쇄될 때까지 시간 경과에 따라 Sync, Pulse Width 및 Wave Shaper가 어떻게 변하는지 설정할 수 있습니다.

시간 경과에 따라 피치가 변하는 방식을 설정하려면 Pitch EG를 사용하십시오.

### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ↺ ] → Part 선택 → Oscillator 선택 → Osc EG



### **Attack (Oscillator EG Attack Time)**

건반을 누른 순간부터 Attack Level에서 설정된 값에 이를 때까지 EG가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

#### **Decay (Oscillator EG Decay Time)**

건반을 누른 순간부터 Decay Level에서 설정된 값에 이를 때까지 EG가 변하는 데 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

#### **Sustain (Oscillator EG Sustain Level)**

서스테인 레벨을 설정합니다.

설정: 0~511

#### **Release (Oscillator EG Release Time)**

건반에서 손을 떼 후 EG 값이 0에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~255

#### **Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)**

Sync가 Osc EG에 어떻게 반응하는 설정합니다.

설정: -4800~+4800(센트)

#### **Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)**

Pulse Width가 Osc EG에 어떻게 반응하는 설정합니다.

설정: -127~+0~+127

#### **Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)**

Shaper가 Osc EG에 어떻게 반응하는 설정합니다.

설정: -127~+0~+127

### **Osc LFO**



Osc LFO 화면에서 오실레이터 LFO를 설정할 수 있습니다.

#### **작업**

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Oscillator 선택 → Osc LFO

---



### **LFO Wave (Oscillator LFO Wave)**

LFO 음파를 선택합니다.

여기에서 선택한 음파를 사용하면 다양한 형식의 모듈레이션을 생성할 수 있습니다.

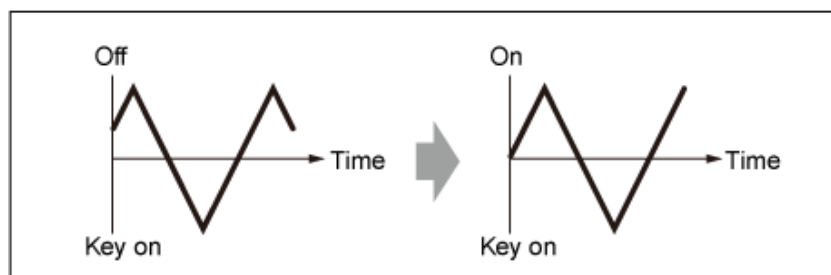
설정: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### **Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)**

건반을 누를 때 LFO의 진동을 재설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐



### **Speed (Oscillator LFO Speed)**

LFO 음파 변화 속도를 설정합니다.

설정: 0~415

### **Delay (Oscillator LFO Delay Time)**

건반을 누르는 순간부터 LFO가 적용되는 될 때까지 딜레이 타임을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)**

건반에서 손을 떼고 Delay에서 설정된 딜레이 타임이 경과된 후 LFO 이펙트가 페이드 인될 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

설정: 0~214

**Oscillator LFO Phase**

건반을 누를 때 음파 재설정에 사용되는 LFO 위상을 설정합니다.

설정: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)

**Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)**

Sync가 Osc LFO에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -4800~+4800(센트)

**Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)**

Pulse Width가 Osc LFO에 어떻게 반응하는 설정합니다.

설정: -127~+0~+127

**Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)**

Shaper가 Osc LFO에 어떻게 반응하는 설정합니다.

설정: -127~+0~+127

## Noise Edit



### Noise



Noise 화면에서 Noise Generator를 설정할 수 있습니다.

#### 작업

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ] → Part 선택 → Oscillator 선택 → Noise



#### Noise Tone (Noise Generator Tone)

Noise에 주파수 응답을 설정합니다.

설정: 0~64~127

0~63: 고음 차단

64: 백색 노이즈

65~127: 저음 차단

#### Out Level (Noise Generator Out Level)

Noise의 음량을 설정합니다.

설정: 0~511

#### Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Noise 음량이 세기에 어떻게 반응하는지 설정합니다.

설정: -255~+0~+255

#### Connect (Noise Generator Out Select)

Noise의 출력 대상을 설정합니다.

설정: Filter, Amp

## Category Search 화면



카테고리 검색은 지정된 카테고리에서 사용하려는 특정 퍼포먼스, 파트, 아르페지오 또는 파형을 신속하게 찾을 수 있는 기능입니다.

### 목차

[\*Performance Category Search\*](#)

[\*Performance Merge\*](#)

[\*Part Category Search\*](#)

[\*Rhythm Pattern\*](#)

[\*Arp Category Search \(Arpeggio Category Search\)\*](#)

[\*Waveform Search \(Waveform Category Search\)\*](#)

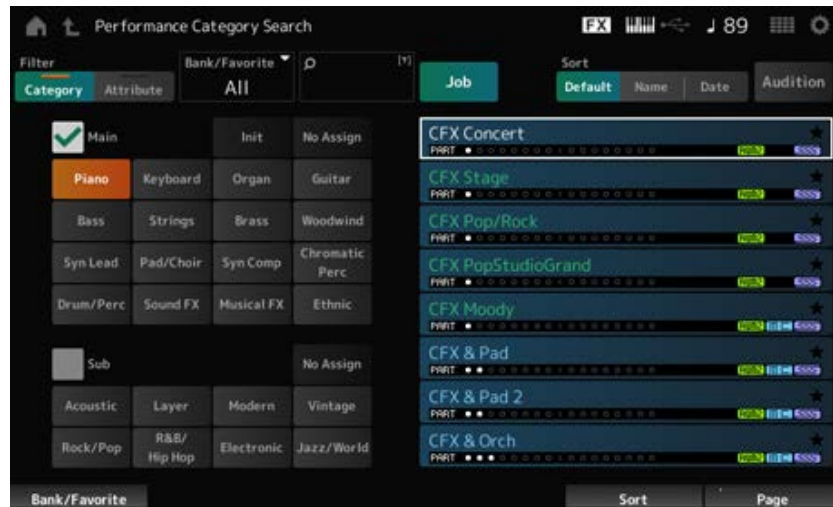
## Performance Category Search



Performance Category Search 화면에서 퍼포먼스를 검색하고 선택할 수 있습니다.

### 작업

- [CATEGORY] 버튼 누르기
- 퍼포먼스 이름 탭하기 → 콘텍스트 메뉴에서 *Category Search* 선택



### Filter

검색에서 사용할 필터를 선택합니다.

설정: *Category, Attribute*

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

카테고리별로 필터링합니다.

*Main* 또는 *Sub* 체크상자에 체크표시를 해제하면 카테고리별로 필터링할 수 있습니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### Attribute

속성별로 필터링합니다.

*Attribute* 체크상자에 체크표시를 해제하면 속성별로 필터링할 수 있습니다.

설정: *AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MONTAGE*

M

### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

뱅크 또는 즐겨찾기별로 필터링합니다.

*Favorite*을 선택한 경우 즐겨찾기 표시가 있는 퍼포먼스만 목록에 나타납니다.

*Category Search* 화면이 표시되면 [CATEGORY] 버튼을 눌러 *All* → *Favorite* → *Preset* → *User* →

*Library* 이름 순서로 बैं크를 전환할 수 있습니다(라이브러리 파일을 불러온 경우).

[CATEGORY] 버튼을 누른 상태에서 선택 사항이 *All*로 재설정됩니다.

**설정:** *All, Favorite, Preset, User, Library* 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### **Name Search**

쉽게 검색할 수 있도록 포함된 특정 문자를 입력할 수 있습니다.

이름을 누르면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### **Job**

작업 메뉴를 불러옵니다.

### **Sort**

퍼포먼스 목록의 정렬 순서를 설정합니다.

**설정:** *Default, Name, Date*

**Name:** 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(A에서 Z로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다.

**Date:** 설정 저장일별로 분류합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 내림차순(신규에서 기존으로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 오름차순으로 배열된다는 의미입니다.

### **Audition**

오디션 플레이즈 재생을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced*에서 *Audition Lock*을 켜짐으로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Delete**

선택한 내용을 삭제합니다.

유저 बैं크의 퍼포먼스를 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Rename**

선택한 내용의 이름을 변경합니다.

유저 बैं크의 퍼포먼스를 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Favorite All Clear**

퍼포먼스에서 모든 즐겨찾기 표시를 삭제합니다.

즐겨찾기 표시가 있는 퍼포먼스가 없는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **List**

활성화된 파트, 속성 및 즐겨찾기 상태와 함께 퍼포먼스 이름을 표시합니다.



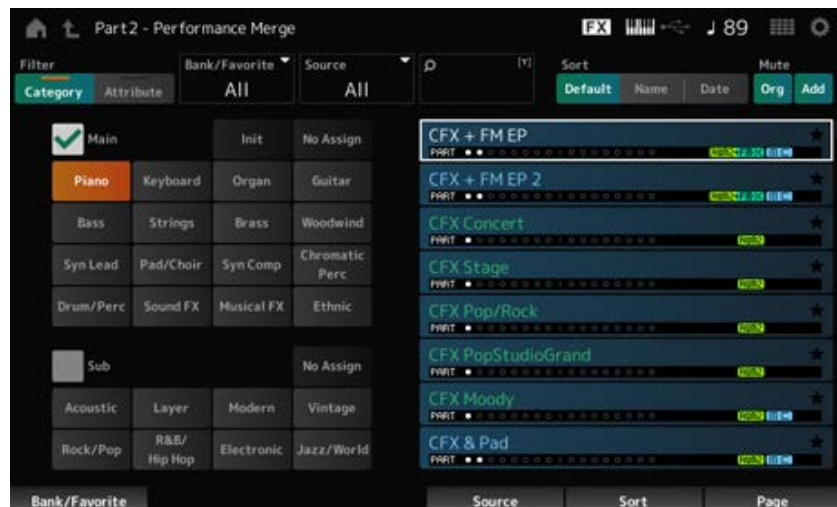
## Performance Merge



*Performance Merge* 화면을 사용하면 선택한 퍼포먼스의 다중 파트를 지정하여 다른 퍼포먼스의 파트를 비울 수 있습니다. 예를 들어, 4파트 피아노 퍼포먼스 및 2파트 현악기 퍼포먼스를 레이어 처리하여 풍부한 6파트 퍼포먼스를 생성할 수 있습니다.

### 작업

[PERFORMANCE] → 파트 선택(선택한 파트 및 모든 이후 파트가 비어 있을 때) → [+] 탭하기



### Source

퍼포먼스를 선택할 때 여기에서 지정한 파트의 음향이 현재 선택한 파트에 지정됩니다.

설정: *All*, *Part 1-16*

**All:** 선택한 퍼포먼스의 모든 파트가 (최대한) 선택된 다른 퍼포먼스의 빈 파트에 지정됩니다.

**Part 1-16:** 지정한 파트의 음향만 선택된 다른 파트에 지정됩니다.

### Mute Org (Original Part Mute)

이 파라미터가 꺼짐인 경우 *Performance Merge* 화면이 열리기 전 표시된 파트가 음소거됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Mute Add (Additional Part Mute)

이 파라미터가 꺼짐인 경우 *Performance Merge* 화면에 추가된 파트만 음소거됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

## Part Category Search



*Part Category Search* 화면에서 퍼포먼스를 검색하고 선택할 수 있습니다.

### 작업

- [SHIFT] + [CATEGORY]
- (음향이 이미 지정된 파트를 선택할 때) 퍼포먼스 이름 탭하기 → 콘텍스트 메뉴에서 *Category Search* 선택
- (빈 파트를 선택할 때) [+] 탭하기



### Source (Source Part)

퍼포먼스를 선택할 때 여기에서 지정한 파트의 음향이 현재 선택한 파트에 지정됩니다. 초기 설정은 *Part 1*입니다.

설정: *Part 1-16*

### Solo

솔로 기능을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다. 이 스위치를 켜면 선택한 파트가 솔로로 설정됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Param. with Part (Parameter with Part)

퍼포먼스를 선택한 경우 파라미터 값 그룹을 불러옵니다. 꺼짐으로 설정된 파라미터는 새 퍼포먼스를 선택해도 현재 설정을 유지합니다.

파라미터 그룹: *Mixing, Arp/MS, Scene, Zone*

설정: 꺼짐, 켜짐

## Rhythm Pattern

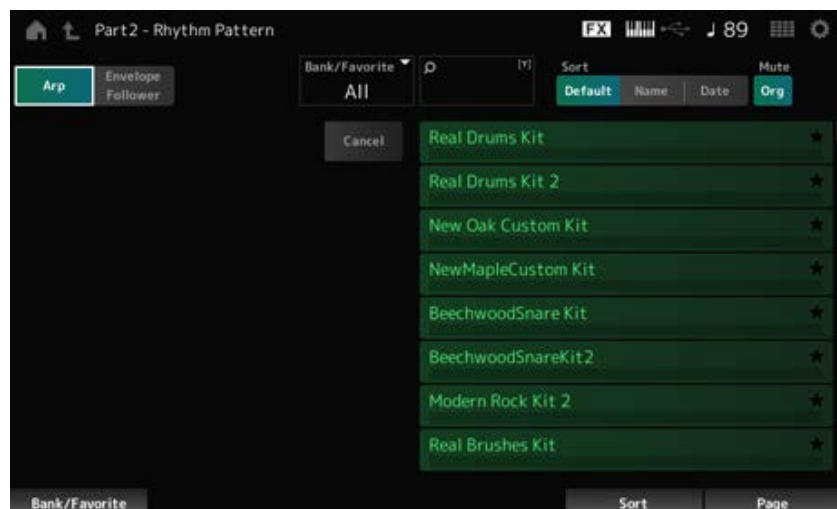


*Rhythm Pattern* 화면에서 리듬 패턴을 검색하고 선택할 수 있습니다.

리듬 패턴 기능을 사용하면 현재 퍼포먼스에 바로 리듬 파트를 추가할 수 있습니다. 또한, 리듬 패턴을 엔벌로프 팔로워 이펙트와 결합해도 음향을 추가로 변경할 수 있습니다.

### 작업

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



### Arp (Arpeggio)

#### Envelope Follower

*Arpeggio* 보기 또는 *Envelope Follower* 보기를 선택합니다.

### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

뱅크 또는 즐겨찾기별로 필터링합니다.

*Favorite*을 선택한 경우 즐겨찾기 표시가 있는 리듬 패턴만 목록에 나타납니다.

**설정:** *All, Favorite, Preset, User, Library* 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### Name Search

쉽게 검색할 수 있도록 포함된 특정 문자를 입력할 수 있습니다.

이름을 누르면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### Sort

리듬 패턴 목록의 정렬 순서를 설정합니다.

**설정:** *Default, Name, Date*

**Name:** 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(A에서 Z로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다.

**Date:** 설정 저장일별로 분류합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 내림차순(신규에서 기존으

로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 오름차순으로 배열된다는 의미입니다.

### **Mute Org (Original Part Mute)**

이 파라미터가 꺼짐인 경우 *Rhythm Pattern* 화면이 열리기 전 표시된 파트가 음소거됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Mute Add (Additional Part Mute)**

이 파라미터가 꺼짐인 경우 *Rhythm Pattern* 화면에 추가된 파트만 음소거됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **List**

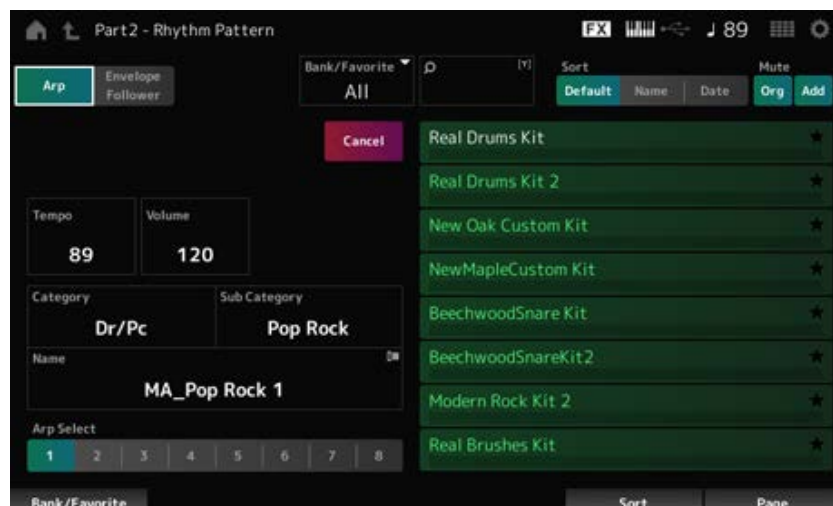
리듬 패턴 목록을 표시합니다.

### **Cancel**

작업을 취소합니다.

### ■ **Arp가 켜짐일 경우**

아르페지오 설정에 자주 사용되는 파라미터가 화면 좌측에 표시됩니다.



### **Tempo**

템포를 설정합니다.

설정: 5~300

### **Volume**

리듬 패턴의 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Category (Arpeggio Main Category)**

### **Sub Category (Arpeggio Sub Category)**

### **Name**

현재 선택한 아르페지오 카테고리, 하위 카테고리 및 이름을 표시합니다.

이름을 탭하면 *Arpeggio Category Search* 및 번호 입력에 대한 컨텍스트 메뉴를 확인할 수 있습니다.

설정: *Data List*를 참조하십시오.

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

아르페지오 선택 사항을 변경합니다.

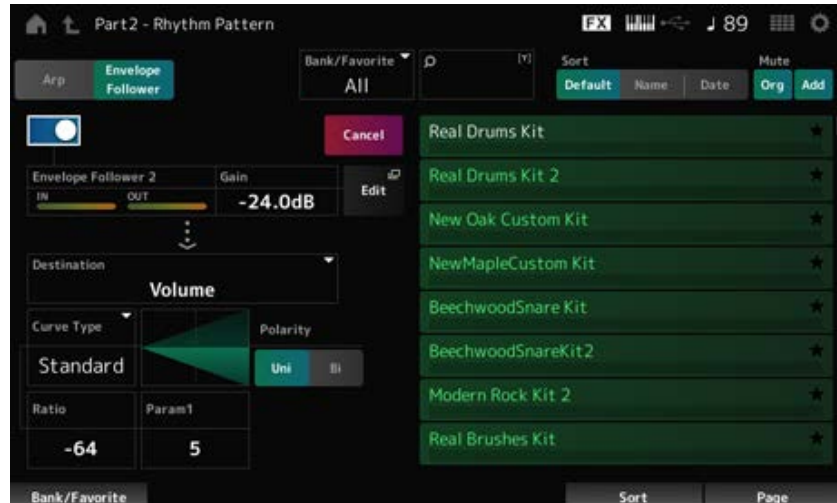
설정: 1~8

### ■ **Envelope Follower가 켜짐일 경우**

*Envelope Follower* 설정에 자주 사용되는 파라미터가 화면 좌측에 표시됩니다.

이로써 리듬 패턴에 자주 사용되는 파라미터를 쉽게 입력할 수 있게 됩니다.

다른 파라미터를 변경하려면 *Edit*을 사용하여 엔벨로프 팔로워 설정 화면을 엽니다.



### **Quick Assign**

엔벨로프 팔로워를 활성화합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Gain (Envelope Follower Gain)**

입력 소스에 대한 입력 게인을 설정합니다.

설정: -24.0dB~0.0dB~24.0dB

### **Destination**

엔벨로프 팔로워에 대한 대상을 설정합니다.

설정: *Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3*

### **Curve Type**

#### **Polarity (Curve Polarity)**

#### **Ratio (Curve Ratio)**

#### **Param1 (Curve Parameter 1)**

#### **Param2 (Curve Parameter 2)**

*Control Assign* 화면과 동일합니다.

### **Edit**

*Envelope Follower Edit* 화면이 나타납니다.

## 리듬 패턴 기능 사용 방법



여기에서는 예시로 리듬 패턴 *8Z Trance Basics 1*을 퍼포먼스 *Supertrance*에 추가한 후 엔벨로프 팔로워로 음향을 변경하는 방식을 설명합니다.

## 리듬 파트 추가(간단한 방법)



### 1 리듬 파트를 추가하려는 퍼포먼스를 선택합니다.

여기에서는 *Supertrance*를 선택합니다.

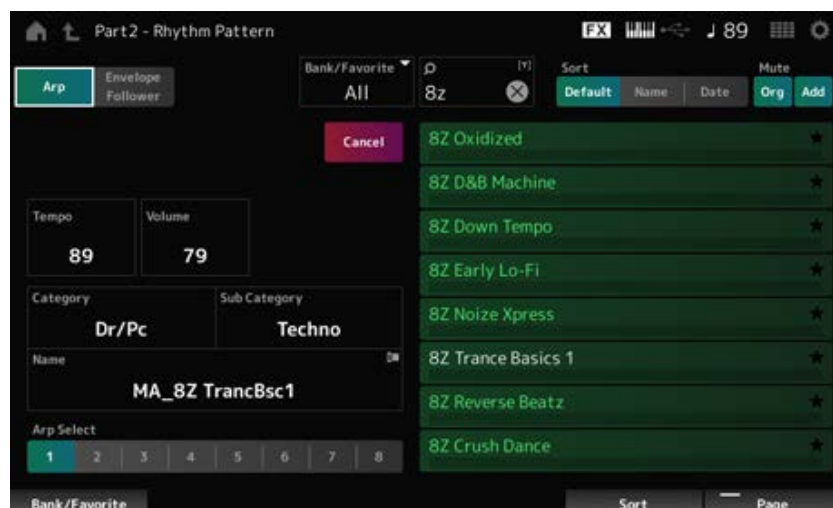
### 2 [SHIFT] 버튼과 [SONG/PATTERN] 버튼을 누릅니다.

*Rhythm Pattern* 화면이 나타납니다.

파트 1~8 모두 사용 중인 경우 *PartFull*이 표시되어 리듬 패턴을 추가할 수 없게 됩니다.

### 3 리듬 패턴 목록에서 사용하려는 리듬 패턴 키트를 탭합니다.

여기에서는 *8Z Trance Basics 1*을 탭합니다.



리듬 파트가 추가되었습니다.

### 4 건반을 연주하면 리듬 패턴의 연주가 시작됩니다.

### 5 [PERFORMANCE] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 리듬 패턴을 확인합니다.

Rhythm Pattern 화면이 나타납니다.

주

🏠 (홈) 아이콘을 눌러도 선택 사항을 확인할 수 있습니다.

## 6 리듬 패턴을 멈추려면 [ARP ON/OFF] 버튼 또는 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

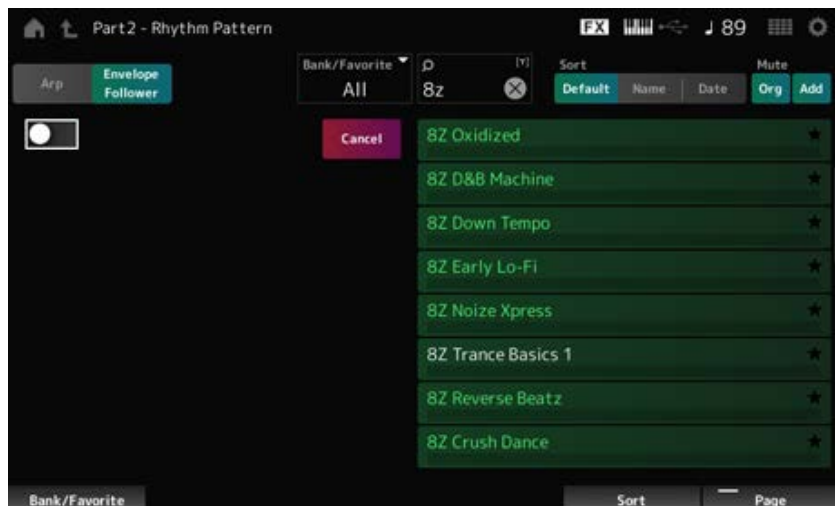
### 엔벨로프 팔로워 설정



엔벨로프 팔로워는 입력 신호에서 파형의 엔벨로프(진폭 엔벨로프)를 추출한 뒤 엔벨로프를 음향 변경의 컨트롤러로 사용할 수 있게 하는 기능입니다. 예를 들어, 리듬 패턴을 파트에 지정하고 파트의 엔벨로프 팔로워를 “Source”로 설정하면 다른 파트의 음향이 이에 따라 변경됩니다. 강조하려는 특정 악기 음향이 연주될 때 다른 악기의 음량을 낮추려는 자동 “더킹(ducking)”에 특히 유용합니다.

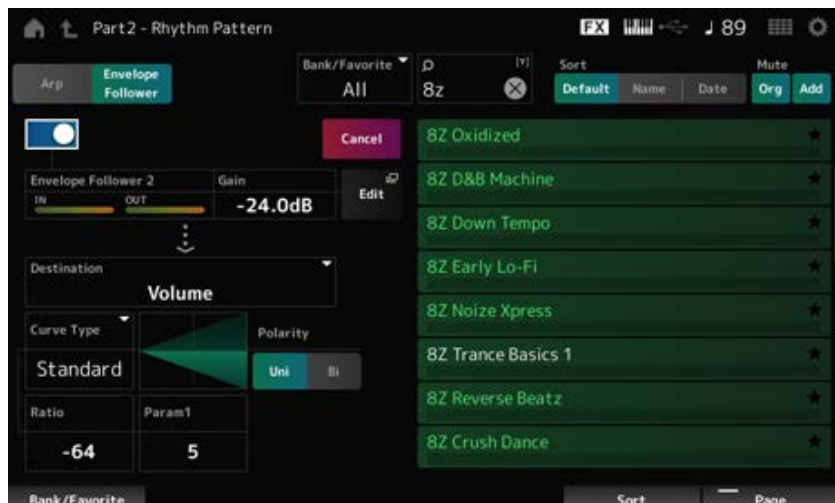
### 1 Rhythm Pattern 화면에서 Envelope Follower 버튼을 탭합니다.

Envelope Follower 화면이 나타납니다.



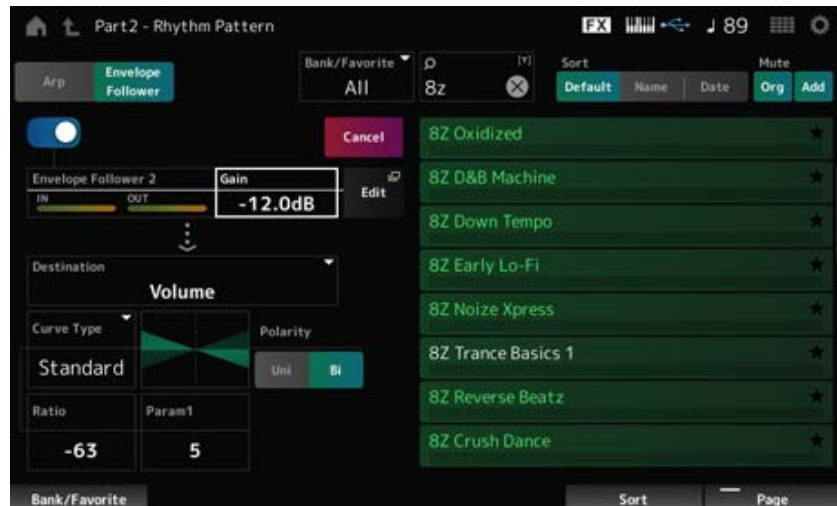
### 2 Envelope Follower 스위치를 켭니다.

이때, 건반을 연주하면 엔벨로프 팔로워가 활성화된 음향을 들어볼 수 있습니다.



### 3 필요에 따라 설정을 조정합니다.

이 예시에서는 *Polarity*를 *Bi*로 설정하고 *Ratio*를  $-63$ , *Gain*을  $-12\text{dB}$ 로 설정합니다.



더욱 세밀하게 조정하려면 화면의 *Edit* 버튼을 탭해 엔벨로프 팔로워 설정 화면을 엽니다.

리듬 패턴 키트나 아르페지오 형식을 변경하려면 [SHIFT] 버튼과 [SONG/PATTERN] 버튼을 눌러 *Rhythm Pattern* 화면으로 돌아갑니다. *Envelope Follower* 설정은 새 키트나 아르페지오 형식을 선택한 후에도 유지됩니다.



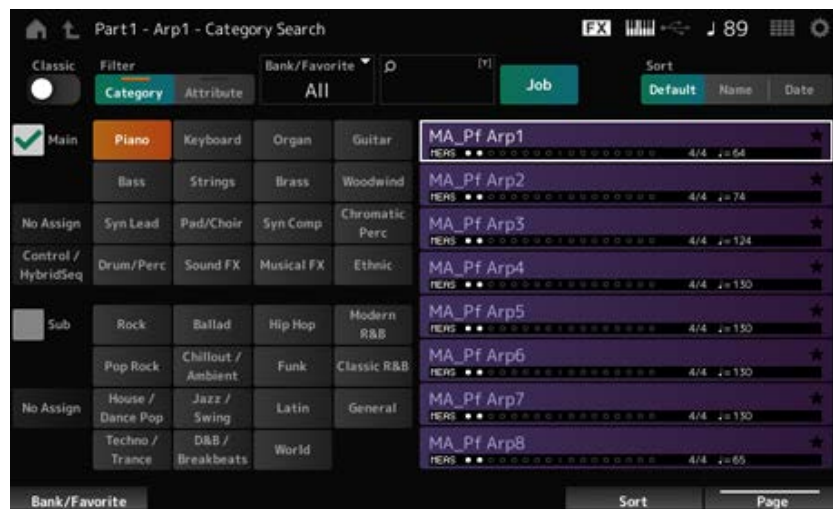
## Arp Category Search (Arpeggio Category Search)



Arp Category Search 화면에서 퍼포먼스를 검색하고 선택할 수 있습니다.

### 작업

- [PERFORMANCE] → Part Common 선택 → [EDIT/ ] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]
- [PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ] → Arp / MS → Arp Overview → Part 선택 → [CATEGORY]



### Classic (Classic Switch)

Classic 보기를 켭니다.

Classic 보기에서는 공통 아르페지오만 표시되며 검색에 대해 어떤 필터도 이용할 수 없습니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

카테고리별로 필터링합니다.

Main 또는 Sub 체크상자에 체크표시를 해제하면 카테고리별로 필터링할 수 있습니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

### Attribute

속성별로 필터링합니다.

Attribute 체크상자에 체크표시를 해제하면 속성별로 필터링할 수 있습니다.

설정: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, 소절 수, 박자 기호, 템포

### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

뱅크 또는 즐겨찾기별로 필터링합니다.

*Favorite*을 선택한 경우 즐겨찾기 표시가 있는 아르페지오 형식만 목록에 나타납니다.

**설정:** *All, Favorite, Preset, User, Library* 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### **Name Search**

쉽게 검색할 수 있도록 포함된 특정 문자를 입력할 수 있습니다.

이름을 누르면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### **Job**

작업 메뉴를 불러옵니다.

### **Delete**

선택한 내용을 삭제합니다.

유저 뱅크의 아르페지오를 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Rename**

선택한 내용의 이름을 변경합니다.

유저 뱅크의 아르페지오를 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Favorite All Clear**

아르페지오 목록에서 모든 즐겨찾기 표시를 삭제합니다.

즐거찾기 표시가 있는 아르페지오 형식이 없는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Sort**

아르페지오 형식 목록의 정렬 순서를 설정합니다.

**설정:** *Default, Name, Date*

**Name:** 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(A에서 Z로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다.

**Date:** 설정 저장일별로 분류합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 내림차순(신규에서 기존으로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 오름차순으로 배열된다는 의미입니다.

### **목록**

아르페지오 이름, 박자 기호, 박자, 권장 템포, 속성 및 즐겨찾기 상태를 표시합니다.

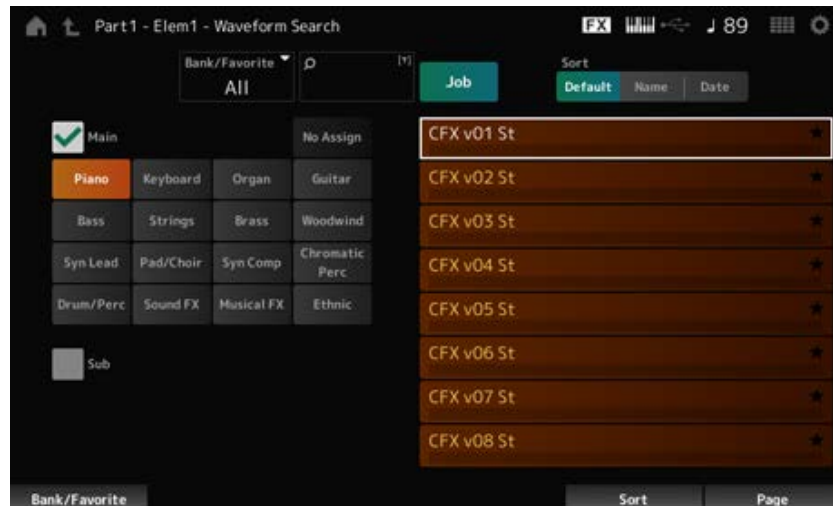
## Waveform Search (Waveform Category Search)



Waveform Search 화면에서 파형을 검색하고 선택할 수 있습니다.

### 작업

Waveform 관련 화면 → Part 선택 → Waveform 선택 → [CATEGORY]



### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

뱅크 또는 즐겨찾기별로 필터링합니다.

Favorite을 선택한 경우 즐겨찾기 표시가 있는 파형만 목록에 나타납니다.

설정: All, Favorite, Preset, User, Library 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### Name Search

쉽게 검색할 수 있도록 포함된 특정 문자를 입력할 수 있습니다.

이름을 누르면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

카테고리별로 필터링합니다.

Main 또는 Sub 체크상자에 체크표시를 해제하면 카테고리별로 필터링할 수 있습니다.

설정: Data List를 참조하십시오.

### Job

작업 메뉴를 불러옵니다.

### Delete

선택한 내용을 삭제합니다.

유저 뱅크의 파형을 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Rename**

선택한 내용의 이름을 변경합니다.

유저 बैं크의 파형을 선택한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

### **Favorite All Clear**

파형 목록에서 모든 즐겨찾기 표시를 삭제합니다.

즐거찾기 표시가 있는 파형이 없는 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **Sort**

파형 목록의 정렬 순서를 설정합니다.

**설정:** *Default, Name, Date*

**Name:** 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(A에서 Z로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다.

**Date:** 설정 저장일별로 분류합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 내림차순(신규에서 기존으로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 오름차순으로 배열된다는 의미입니다.

## Live Set 화면



Live Set는 연주 중인 곡에 따라 바로 퍼포먼스를 변경하려고 할 때 라이브 연주 상황에 도움이 됩니다.

### 목차

[Live Set](#)

[Live Set Register](#)

[Live Set Edit](#)

## Live Set



Live Set 화면에서 퍼포먼스를 불러올 수 있습니다.

유저 बैं크를 선택한 상태에서 [SHIFT] + [EDIT/↻] 을 누르면 대화 상자가 표시됩니다. 그러면 페이지 또는 बैं크를 복사하거나 교환할 수 있습니다.

### 작업

- [LIVE SET] 버튼 누르기
- (Live Set) 아이콘 탭하기



### Bank (Bank Name)

Live Set बैं크를 선택합니다.

설정: Preset, User 1-8(기본값) 또는 Library 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### Page

Live Set 페이지를 선택합니다.

### Live Set Slot 1-16

선택한 Live Set 페이지에 등록된 퍼포먼스의 목록을 표시합니다.

### Category Search

Performance Category Search 화면을 엽니다.

### Current Performance Name

선택한 슬롯에 등록된 퍼포먼스 이름을 표시합니다.

### Current Slot Name

선택한 슬롯의 이름을 표시합니다.

패턴, 곡 또는 오디오를 슬롯에 지정한 경우 해당 패턴, 곡 또는 오디오의 이름이 표시됩니다.

### **Performance Attribute**

선택한 슬롯에 등록된 퍼포먼스 속성을 표시합니다.

*Live Set* 화면에서 체인이 커짐으로 설정된 패턴을 슬롯에 지정한 경우 PTN 아이콘이 PTN CHAIN으로 변경됩니다.

**PTN** : 패턴이 지정된 슬롯에 대해 표시됩니다.

**PTN CHAIN** : 체인이 커짐으로 설정된 패턴이 지정된 슬롯에 대해 표시됩니다.

**SONG** : 곡이 지정된 슬롯에 대해 표시됩니다.

**AUDIO** : 오디오가 지정된 슬롯에 대해 표시됩니다.

### **Edit**

*Live Set Edit* 화면이 나타납니다.

*User Bank*를 선택한 경우에만 *Edit*이 나타납니다.

## Live Set Register



*Live Set Register* 화면에서 퍼포먼스를 Live Set 슬롯에 등록할 수 있습니다.

### 작업

- [SHIFT] + [LIVE SET]
- [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 *Navigation Bar*의 <Live Set> 버튼 탭하기



### **Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)**

현재 퍼포먼스를 새 퍼포먼스로 저장한 후 선택한 슬롯에 등록합니다.

### **Jump to Data Utility**

*Data Utility* 화면을 엽니다.

### **Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)**

기존 퍼포먼스를 새 퍼포먼스로 저장한 후 선택한 슬롯에 등록합니다.

### **Register without Storing**

퍼포먼스를 저장하지 않고 등록합니다.



## Live Set Edit



Live Set Edit 화면에서 Live Set를 편집할 수 있습니다.  
 유저 बैं크의 Live Set만 편집할 수 있습니다.

### 작업

[LIVE SET] → [EDIT/↺]



### Bank (Bank Name)

선택한 Live Set बैं크를 새 이름으로 저장합니다. 최대 20자의 영숫자 문자를 사용할 수 있습니다.  
 이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### Page (Page Name)

선택한 Live Set 페이지를 새 이름으로 저장합니다. 최대 20자의 영숫자 문자를 사용할 수 있게 됩니다.  
 이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### Done

Done을 탭해 Live Set Edit 화면을 닫고 Live Set 화면을 표시합니다.

### Live Set Slot 1-16

선택한 Live Set에 등록된 퍼포먼스의 목록을 표시합니다.

### Slot Type

슬롯 형식을 선택합니다.

설정: Perform, Song, Audio, Pattern

**Perform:** 슬롯에 퍼포먼스만 등록합니다.

**Song:** 슬롯에 퍼포먼스 및 곡을 등록합니다.

**Audio:** 슬롯에 퍼포먼스 및 오디오 파일을 등록합니다.

**Pattern:** 슬롯에 퍼포먼스 및 패턴을 등록합니다.

### **Slot Name**

#### **Pattern Name**

#### **Song Name**

#### **Audio Name**

*Slot Type*이 *Perform*일 때 *Slot Name*을 표시합니다.

이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 현재 슬롯에 대한 이름을 입력할 수 있게 됩니다. 최대 20자의 영숫자 문자를 사용할 수 있습니다.

*Slot Type*이 *Pattern*이면 *Pattern Name*이 표시됩니다. *Slot Type*이 *Song*인 경우에는 *Song Name*이 표시되며, *Slot Type*이 *Audio*이면 *Audio Name*이 표시됩니다. 등록된 패턴, 곡 또는 오디오가 표시됩니다. 이름을 탭하면 *Utility Load* 화면이 표시됩니다. 그러면 등록하려는 패턴, 곡 또는 오디오를 선택할 수 있습니다.

### **Performance (Performance Name)**

선택한 슬롯에 등록된 퍼포먼스 이름을 표시합니다.

이름을 탭하면 *Performance Category Search* 화면이 나타납니다.

### **Color**

선택한 슬롯의 색상을 설정합니다.

**설정:** *Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac*

### **Volume**

선택한 슬롯에 등록된 퍼포먼스 음량을 설정합니다.

### **Job**

작업 메뉴를 불러옵니다.

### **Copy**

복사 기능을 켭니다.

슬롯 복사 소스를 선택하고 *Copy*를 누른 후 슬롯 복사 대상을 선택하면 설정을 복사할 수 있습니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Exchange**

교환 기능을 켭니다.

첫 번째 슬롯을 선택하고 *Exchange*를 누른 후 두 번째 슬롯을 선택하면 설정을 교환할 수 있습니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Delete**

슬롯을 선택한 후 *Delete*을 눌러 등록된 퍼포먼스 및 다른 설정을 슬롯에서 삭제합니다.

### **[+] (Add)**

[+]를 탭해 선택한 퍼포먼스를 해당 슬롯에 등록합니다.

## ■ Live Set 화면을 통해 패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생

### 작업

[LIVE SET] 탭하기(또는 Live Set 아이콘 탭하기) → *User bank* 선택 → *Slot* 선택 → [▶] (재생) 버튼

---

### 주

- 패턴 또는 곡 재생 중에는 퍼포먼스 및 슬롯을 변경할 수 없습니다. 변경하려고 시도하면 오류 메시지가 나타납니다.
- 패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생 중 [▶] (재생) 버튼을 누르면 패턴, 곡 또는 오디오 파일 재생 화면이 열립니다.

## Utility 화면



Utility 화면은 전체 악기의 공통 항목을 설정할 때 사용됩니다.

### 목차

#### Settings

##### Sound

##### Edit User Micro Tuning

##### Quick Setup

##### Audio I/O

##### MIDI I/O

##### Advanced

##### System

#### Contents

##### Load

##### Save

##### Data Utility

##### Library Import

#### Tempo Settings

#### Effect Switch

#### Other Info

##### Shift Function

##### Legal Notices

## Settings



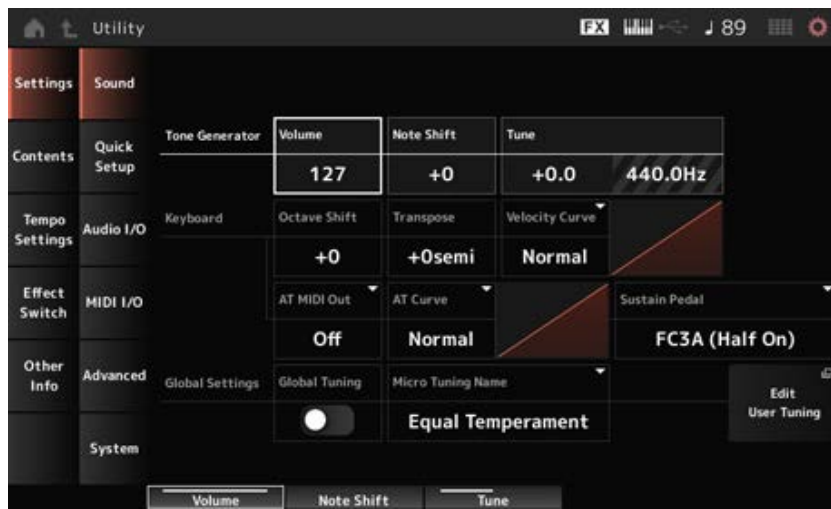
## Sound



Sound 화면은 악기에서 출력되는 음향을 설정할 때 사용됩니다.

### 작업

[UTILITY] → Settings → Sound



### **Tone Generator Volume**

악기에서 출력되는 음향의 전체 음량을 설정합니다.

설정: 0~127

### **Tone Generator Note Shift**

악기의 톤 제너레이터 블록에 의해 생성된 전체 음향의 피치를 반음 단위로 조정합니다.

설정: -24semi~+24semi

### **Tone Generator Tune**

악기의 톤 제너레이터 블록에 의해 생성된 전체 음향의 튜닝을 반음 단위로 조정합니다. 피치를 센트 단위로 미세 조정할 수 있습니다.

설정: -102.4~+102.3

### **Keyboard Octave Shift**

건반 피치를 옥타브 단위로 이동합니다.

상단 패널의 OCTAVE 버튼과 연결되어 있습니다.

설정: -3~+3

주

Keyboard Octave Shift 설정은 다음 시작 시 0으로 재설정됩니다.

### **Keyboard Transpose**

건반 피치를 반음 단위로 이동합니다.

설정: -11semi~+11semi

주

- C-2와 G8 사이의 범위(본 악기의 톤 제너레이터에서 연주할 수 있는 범위)를 벗어난 음은 한 옥타브 높게(또는 낮게) 들립니다.
- Keyboard Transpose 설정은 다음 시작 시 0으로 재설정됩니다.

### **Keyboard Velocity Curve**

건반에서 음을 연주하는 세기에 따라 실제 세기가 어떻게 생성되어 전달되는지를 결정합니다.

화면에 표시된 그래프가 세기 응답 곡선을 나타냅니다. 수평축은 수신한 세기 값(또는 건반을 누른 강도)을 나타내며 수직축은 내부 또는 외부 톤 제너레이터에 전송된 실제 세기 값을 의미합니다.

**설정:** *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed*

**Normal:** 널리 사용되는 설정으로, 선형 “곡선”이 건반 연주 강도(세기)와 실제 음향 변화 간 일대일 대응을 만들어 냅니다.

**Soft 1:** 증가된 응답을 제공합니다.

**Soft 2:** *Soft 1*과 *Normal* 간 곡선입니다.

**Hard 1:** 감소된 응답을 제공합니다.

**Hard 2:** *Hard 1*과 *Normal*

**Wide** 간 곡선입니다. 부드러운 연주에는 세기를 낮추고 강한 연주에는 세기를 높이는 방식으로 연주 강도를 강조합니다. 따라서 이 설정을 사용하여 다이내믹 레인지를 넓힐 수 있습니다.

**Fixed:** 연주 강도와는 상관없이 동일한 세기 값을 생성합니다. *Keyboard Fixed Velocity*에 설정된 값이 여기에서 사용됩니다.

### **Keyboard Fixed Velocity**

건반 연주의 강도와 상관없이 톤 제너레이터에 고정된 세기를 전송합니다.

*Keyboard Velocity Curve*를 *Fixed*로 설정한 경우에만 이 파라미터를 이용할 수 있습니다.

**설정:** 1~127

### **AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)**

외부 장치에 대한 애프터터치 출력 형식을 선택합니다.

**설정:** *Off, Channel, Poly*

### **AT Curve (Poly After Touch Curve)**

건반을 누르는 강도와 관련된 애프터터치 값의 레벨을 결정하는 곡선을 설정합니다.

**설정:** *Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2*

### **Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)**

후면 패널의 FOOT SWITCH [SUSTAIN] 잭에 연결된 풋스위치의 형식을 선택합니다.

- **FC3, FC3A(하프 댐퍼 기능 활성화)**

*FC3A (Half On)*을 선택합니다.

하프 댐퍼 기능을 사용할 필요가 없다면 *FC3A (Half Off)*를 선택합니다.

- **FC4, FC4A, FC5**

*FC4A* 또는 *FC5*를 선택합니다.

하프 댐퍼 기능은 *FC4, FC4A* 및 *FC5*와 함께 사용할 수 없습니다.

- **극성이 역전된 페달**

*Reverse Polarity*를 선택합니다.

하프 댐퍼 기능을 이용할 수 없습니다.

**설정:** *FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity*

### **주**

외부 MIDI 장치에서 컨트롤 변경을 전송하여 하프 댐퍼 기능을 사용하는 경우에는 *Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)* 설정이 필요하지 않습니다.

### Global Tuning

이 파라미터가 켜짐인 경우 전체 설정의 미세 튜닝 설정이 퍼포먼스의 각 부분에 대한 미세 튜닝 설정보다 우선합니다.

이 파라미터는 드럼 파트 이외의 모든 파트에 적용됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### 주

Global Tuning 설정은 다음 번에 악기의 전원을 켤 때 꺼짐으로 재설정됩니다.

### Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

선택한 미세 튜닝의 이름을 표시합니다.

이름을 탭하면 미세 튜닝 선택 메뉴를 불러올 수 있습니다.

설정: *Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Weckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3*

User: User1~8

Library: Library 이름(라이브러리 파일을 불러온 경우)

### Micro Tuning Root (Global Micro Tuning Root)

미세 튜닝의 근음을 설정합니다.

Micro Tuning Name에서 선택한 형식에 근음이 필요하지 않는 경우에는 이 파라미터가 표시되지 않습니다.

설정: C~B

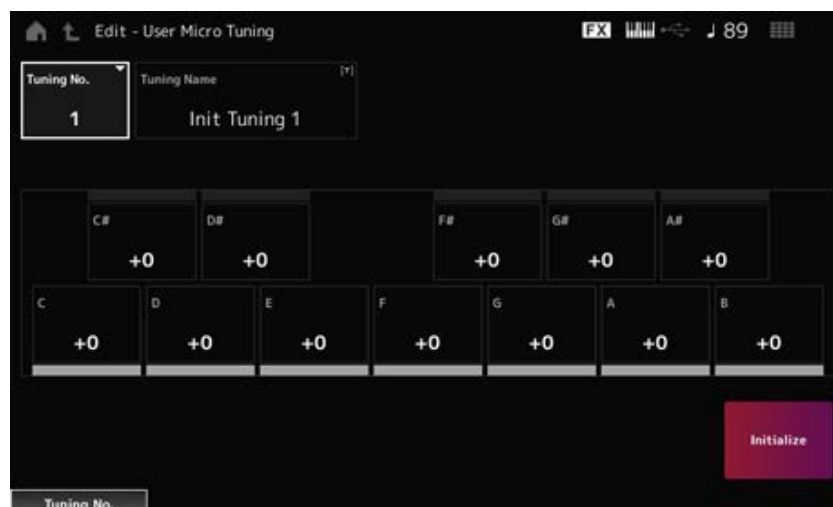
### Edit User Tuning

User Micro Tuning 설정 화면을 엽니다.

## Edit User Micro Tuning



User Micro Tuning 설정 화면입니다.



### Tuning No. (Micro Tuning Number)

선택한 사용자 미세 튜닝 번호를 표시합니다.

설정: 1~8

### Tuning Name (Micro Tuning Name)

새 이름으로 편집 중인 사용자 미세 튜닝을 저장할 수 있습니다.  
이름을 탭하면 화면 키보드가 표시되어 이름을 입력할 수 있게 됩니다.

### C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

각 음의 피치를 센트(1/100) 단위로 조정하여 미세 튜닝을 설정할 수 있습니다.

설정: -99~+99

### Initialize

선택한 사용자 미세 튜닝을 초기화합니다.

## Quick Setup

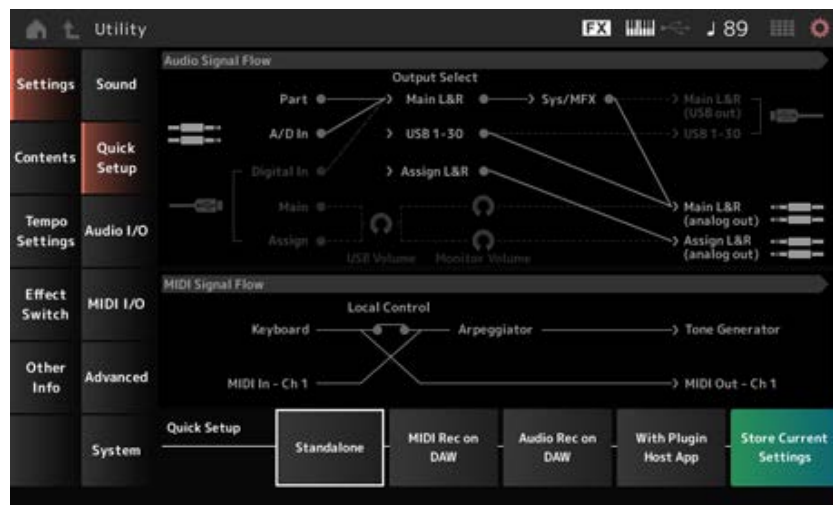


이 기능을 사용하면 설정 그룹만 선택해도 외부 장치를 최적값에 연결할 때 필요한 모든 항목을 설정할 수 있습니다.

여러 설정 화면의 파라미터를 한 번에 설정할 수 있습니다.

### 작업

- [QUICK SETUP]
- [UTILITY] → Settings → Quick Setup



### Audio Signal Flow

오디오 신호 흐름도를 표시합니다.

표시된 신호 흐름은 [USB TO HOST] 단자의 연결 상태 및 악기의 기타 설정에 따라 달라집니다.

### MIDI Signal Flow

MIDI 신호 흐름도를 표시합니다.

신호 흐름도는 악기의 설정에 따라 달라집니다.

### Quick Setup (Quick Setup Select)

Quick Setup 값 중 하나로 설정합니다.

설정: Standalone, 1~3



Quick Setup 파라미터는 다음과 같습니다.

오디오 설정	<i>Direct Monitor switch</i>
MIDI 설정	<i>Local Control</i>
퍼포먼스 설정	<i>Part 1-16 Output Select</i> <i>A/D In Output Select</i> <i>Digital In Output Select</i> <i>Part 1-8 Keyboard Control Switch</i> <i>Part 1-16 Part Mode</i> <i>Part 1-16 Tx Channel</i>

오디오 설정은 *Audio I/O*를 참조하십시오. MIDI 설정은 *MIDI I/O*를 참조하십시오.

## Quick Setup의 초기 설정 ★

### ■ Standalone

악기만 사용하거나 악기를 통해 외부 장치를 작동하기 위한 설정입니다.

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&amp;R</i>	<i>Part 1-8: On</i>	<i>Part 1-16: Int</i>	<i>Part 1-16: Ch 1-16</i>

### ■ MIDI Rec on DAW

DAW 소프트웨어의 MIDI에 퍼포먼스를 녹음하기 위한 설정

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>Off</i>	<i>On</i>	<i>Main L&amp;R</i>	<i>Part 1-8: On</i>	<i>Part 1-16: Int</i>	<i>Part 1-16: Ch 1-16</i>

### ■ Audio Rec on DAW

내부 톤 제너레이터의 각 파트를 개별적인 오디오 트랙으로 DAW에 녹음하기 위한 설정

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>Off</i>	<i>Different for each Part</i>	<i>Part 1-8: On</i>	<i>Part 1-16: Int</i>	<i>Part 1-16: Ch 1-16</i>

### ■ With Plugin Host App

사운드 제너레이터 플러그인이 내장된 내부 톤 제너레이터를 컴퓨터에서 사용하기 위한 설정

<i>Local Control</i>	<i>Direct Monitor</i>	<i>Output Select</i>	<i>Keyboard Sw</i>	<i>Part Mode</i>	<i>Tx Channel</i>
<i>On</i>	<i>On</i>	<i>Main L&amp;R</i>	<i>Part 1-5: On</i> <i>Part 6-8: Off</i>	<i>Part 1-4: Int</i> <i>Part 5-16: Ext</i>	<i>Part 1-4: Ch 1-4</i> <i>Part 5-8: Ch 1-4</i> <i>Part 9-16: Ch 9-16</i>

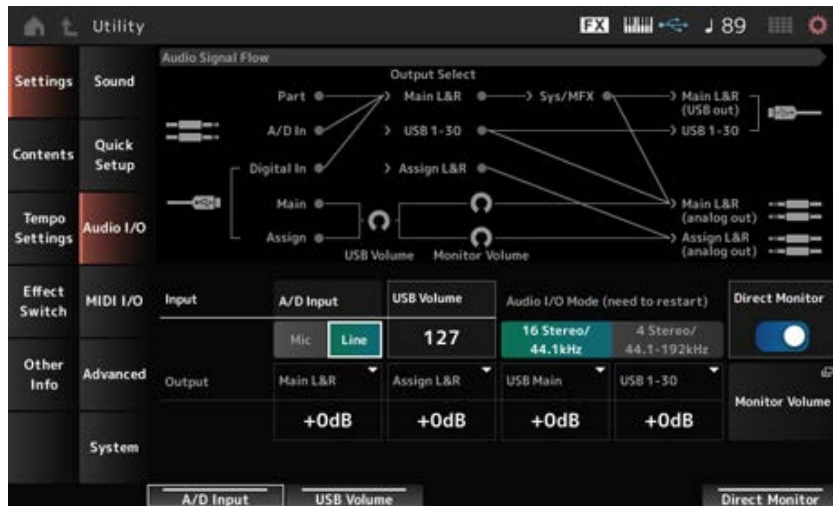
### Store Current Settings

현재 설정을 Quick Setup 1~3 중 하나에 저장합니다.

Audio I/O 화면에서 오디오 신호 입력 및 출력을 설정할 수 있습니다.

**작업**

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



**Audio Signal Flow**

현재 오디오 신호 흐름도를 표시합니다.

흐름도는 [USB TO HOST] 단자의 연결 상태 및 악기의 기타 설정에 따라 달라집니다.

Audio Signal Flow의 Main Monitor Volume을 누르면 커서가 Main으로 이동하며, Assign을 누르면 Assign으로 이동합니다.

**A/D Input (A/D Input Gain)**

A/D INPUT 책의 입력 게인을 Mic 또는 Line으로 설정합니다.

설정: Mic, Line

**Mic:** 마이크와 같이 출력 레벨이 낮은 장치에 사용됩니다.

**Line:** 신디사이저나 오디오 장치와 같이 출력 레벨이 높은 장치에 사용됩니다.

**주**

액티브 픽업을 갖춘 기타 또는 베이스를 직접 연결할 수 있습니다. 반면, 패시브 픽업을 사용할 때에는 이펙트 유닛 또는 다이렉트 박스를 통해 악기를 연결하십시오.

### **USB Volume**

USB [TO HOST] 단자에서 전송되는 오디오 신호 입력의 음량을 조정합니다. OUTPUT (BALANCED) 잭과 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) 잭 모두에서 전송되는 출력 신호에 적용됩니다.

설정: 0~127

#### **주**

USB Input Volume은 각 퍼포먼스가 아닌 전체 설정으로 저장됩니다.

### **Audio I/O Mode**

USB [TO HOST] 단자에서 전송되는 오디오 신호 출력의 모드를 전환합니다.

악기를 재부팅해야 이 설정이 적용됩니다.

설정: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1~192kHz

**16 Stereo/44.1kHz:** 샘플링 주파수가 44.1kHz일 때 최대 32개의 채널(16개의 스테레오 채널)

**4 Stereo/44.1~192kHz:** 샘플링 주파수가 44.1~192kHz일 때 최대 8개의 채널(4개의 스테레오 채널)

#### **주**

4 Stereo/44.1~192kHz로 설정한 경우 44.1kHz, 48kHz, 96kHz 및 192kHz를 이용할 수 있습니다.

### **Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)**

OUTPUT (BALANCED) 잭의 출력 게인을 설정합니다.

설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### **Assign L&R (Assignable Output L&R Output Gain)**

ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) 잭의 출력 게인을 설정합니다.

설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### **USB Main (USB Main L&R Output Gain)**

[USB TO HOST] 단자 메인 L&R 채널의 출력 게인을 설정합니다.

설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### **USB 1~30 (USB Individual Output Gain)**

[USB TO HOST] 단자 채널 1~30의 출력 게인을 설정합니다.

설정: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### **Direct Monitor**

Main L&R (USB Out) 및 USB 1~30 채널에서 외부 장치(예: 컴퓨터)로 오디오 신호 출력을 설정해도 본 악기에서 재생할 수 있습니다(직접 모니터링).

켜짐으로 설정하면 Main L&R (USB Out) 채널 및 USB 1~30 채널로 전송되는 오디오 신호 출력도 오디오 신호도 본 악기의 OUTPUT (BALANCED) 잭 및 [PHONES] 잭으로 출력됩니다.

USB로 연결되지 않은 경우 Direct Monitor 스위치가 자동으로 켜집니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

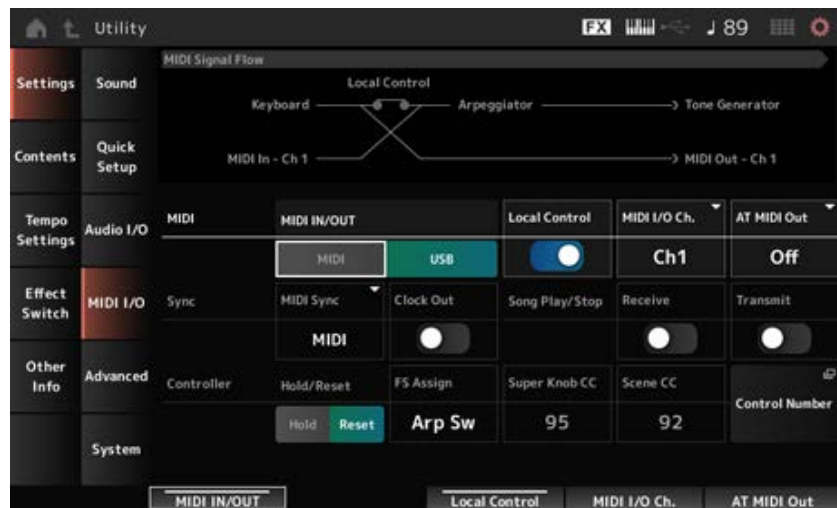
### **Monitor Volume**

Monitor Volume 화면을 표시합니다.

MIDI I/O 화면에서 MIDI 입력 및 출력을 설정할 수 있습니다.

### 작업

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O



### MIDI Signal Flow

현재 MIDI 신호 흐름도를 표시합니다.

이 흐름도는 악기의 설정에 따라 달라집니다.

MIDI Signal Flow의 Local Control 스위치 근처를 누르면 로컬 컨트롤을 켜거나 끌 수 있습니다.

### MIDI IN/OUT

MIDI 메시지를 전송/수신할 때 사용되는 단자를 선택합니다.

설정: MIDI, USB

### Local Control

로컬 컨트롤을 켜거나 끕니다.

Local Control을 꺼짐으로 설정한 경우 컨트롤러 블록 및 톤 제너레이터 블록이 분리되며 건반을 연주해도 음향이 들리지 않습니다. 그러나 이 설정과는 상관없이 본 악기의 건반 연주 데이터는 MIDI 메시지로 전송되며 외부 장치에서 전송되는 MIDI 메시지는 톤 제너레이터 블록에 의해 처리됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### MIDI I/O Channel

Common 포함 파트와 Keyboard Control Switch가 커짐으로 설정될 파트의 입력 및 출력에 대한 MIDI 채널을 설정합니다.

설정: Ch1-Ch16

### **AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)**

외부 장치에 대한 애프터터치 출력 형식을 선택합니다.

설정: Off, Channel, Poly

### **MIDI Sync**

연결된 외부 장치와의 동기화와 관련된 파라미터를 설정합니다.

아르페지오, 모션 시퀀서, 곡 및 패턴을 재생하려면 본 악기의 내장 클록이나 컴퓨터에 설치된 DAW 소프트웨어의 외부 MIDI 클록 또는 A/D INPUT 잭에서 전송되는 오디오 신호 입력을 선택합니다.

설정: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

**Internal:** 내장 클록에 동기화됩니다. 자체적으로 사용하거나 다른 장치의 1차 클록 소스로 본 악기를 사용할 때 적용됩니다.

**MIDI:** 외부 MIDI 장치에서 수신된 MIDI 클록에 동기화됩니다. 1차 클록 소스로 외부 장치를 사용할 때 적용됩니다.

**A/D In:** A/D INPUT 잭에서 전송되는 오디오 신호 입력의 템포(Audio Beat Sync를 통해 추출)에 동기화됩니다.

### **Clock Out (MIDI Clock Out)**

전송할 MIDI 클록 메시지를 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Receive (Receive Sequencer Control)**

곡 시작/정지를 위해 MIDI 메시지를 수신합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Transmit (Transmit Sequencer Control)**

곡 시작/정지를 위해 MIDI 메시지를 전송합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Controller Reset**

퍼포먼스를 서로 전환할 때 모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러 및 브레스 컨트롤러와 같은 컨트롤러의 현재 설정(Hold)을 사용하거나 초기 설정(Reset)으로 재설정할지 설정합니다.

설정: Hold, Reset

Reset으로 설정한 경우 아래와 같이 퍼포먼스를 서로 전환하면 컨트롤러가 재설정됩니다.

피치 밴드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
풋스위치	꺼짐

리본 컨트롤러	중앙
브레스 컨트롤러	최대
표현	최대
지정 가능 스위치 1 및 2	꺼짐
모션 시퀀서의 각 레인	레인의 <i>Motion Seq Polarity</i> 를 <i>Unipolar</i> 로 설정한 경우: 값이 0(최소)이 됩니다. 레인의 <i>Motion Seq Polarity</i> 를 <i>Bipolar</i> 로 설정한 경우: 값이 64(중앙)가 됩니다.

### **FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)**

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 연결된 풋스위치를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다. 본 악기가 여기에서 지정했던 동일한 컨트롤 변경 번호를 갖춘 MIDI 메시지를 외부 MIDI 장치에서 수신하면 풋스위치를 조작한 것처럼 악기가 작동합니다.

**설정:** *Off, 1-95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo*

### **Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)**

수퍼 노브를 작동하여 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

본 악기가 여기에서 지정했던 동일한 컨트롤 변경 번호를 갖춘 MIDI 메시지를 외부 MIDI 장치에서 수신하면 수퍼 노브를 조작한 것처럼 악기가 작동합니다.

**설정:** *Off, 1-95*

#### **주**

이 파라미터를 *Off*로 설정한 경우 MIDI 메시지를 취급할 때 시스템 전용(SysEx)이 사용됩니다.

### **Scene CC (Scene Control Change Number)**

Scene을 서로 전환할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 설정합니다.

또한, 여기에서 설정했던 동일한 컨트롤 변경 번호를 갖춘 MIDI 메시지가 외부 MIDI 장치에서 수신되어도 Scene이 변경됩니다.

**설정:** *Off, 1-95*

#### **주**

- 컨트롤 변경 번호에 따라 Scene 1~8 중 하나가 선택됩니다.  
0~15: Scene 1, 16~31: Scene 2, 32~47: Scene 3, 48~63: Scene 4, 64~79: Scene 5, 80~95: Scene 6, 96~111: Scene 7, 112~127: Scene 8
- 수퍼 노브 컨트롤 변경 번호와 Scene 컨트롤 변경 번호를 동일한 값으로 설정하면 해당 번호 앞에 느낌표가 나타납니다. 이 경우, Scene 컨트롤 변경이 우선하며 수퍼 노브 컨트롤 변경은 비활성화됩니다.

### **Control Number**

*Common Edit*에 대한 *Control* → *Control Number* 화면을 엽니다.

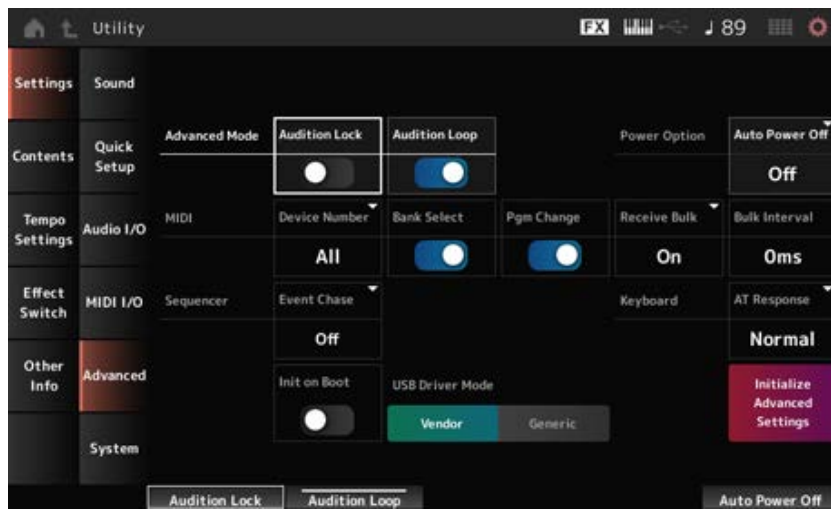
## **Advanced**



*Advanced* 화면에서 자세한 악기 설정을 실시할 수 있습니다.

### **작업**

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced*



### **Audition Lock**

오디션 잠금을 켜거나 끕니다.

켜짐으로 설정한 경우 오디션 기능이 비활성화됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Audition Loop**

이 파라미터를 켜짐으로 설정한 경우 오디션 프레이즈가 순환 재생됩니다.

이 파라미터를 꺼짐으로 설정한 경우 곡이 끝까지 연주되면 오디션 프레이즈가 자동으로 정지됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Auto Power Off (Auto Power Off Time)**

Auto Power Off는 악기가 일정 시간 동안 사용되지 않을 때 악기의 전원을 자동으로 꺼 에너지 소비를 줄여주는 기능입니다.

여기에서 악기의 전원이 자동으로 꺼질 때까지의 시간을 설정할 수 있습니다.

설정: Off (Auto Power Off 비활성화), 5분, 10분, 15분, 30분, 60분, 120분

### **Device Number**

MIDI 장치 번호를 설정합니다.

외부 MIDI 장치와의 시스템 전용 메시지(예: 벌크 덤프 및 파라미터 변경)를 전송/수신하는 경우, 이 번호를 설정하여 다른 장치의 번호에 맞춰야 합니다.

설정: 1~16, All, Off

### **Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)**

악기와 외부 MIDI 장치 간 बैं크 선택 메시지의 수신/전송 여부를 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 악기가 외부 MIDI 장치에서 전송되는 बैं크 선택 메시지를 수신하거나 인식합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)**

악기와 외부 MIDI 장치 간 프로그램 변경 메시지의 수신/전송 여부를 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 악기가 외부 MIDI 장치에서 전송되는 프로그램 변경 메시지를 수신하거나 인식합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Receive Bulk

벌크 덤프 메시지의 수신 여부를 설정합니다.

설정: *Protect*(수신하지 않음), *On*(수신함)

### Bulk Interval

본 약기가 외부 장치에서 벌크 요청 메시지를 수신할 때 벌크 데이터 전송 간격 시간을 설정합니다.

설정: 0~900ms

### Event Chase (Song Event Chase)

이 파라미터는 예를 들어, 중간부터 곡을 재생하거나 앞으로(빨리 감기) 및 뒤로(되감기) 작동 시 지정된 이벤트가 올바르게 인식되도록 보장합니다.

그러면 곡 이벤트 추적으로 설정된 이벤트가 앞으로/뒤로 작동을 통해 올바르게 기능합니다.

설정: *Off*, *PC*(프로그램 변경), *PC+PB+Ctrl*(프로그램 변경 + 피치 벤드 + 컨트롤 변경)

### Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

악기의 전원을 켤 때 사용자 데이터를 초기화합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### USB Driver Mode

*Yamaha Steinberg USB Driver*가 설치된 컴퓨터에 연결할 때 *Vendor*로 설정합니다.

설정: *Vendor*, *Generic*

### Initialize Advanced Settings

*Advanced* 화면의 설정을 초기화합니다.

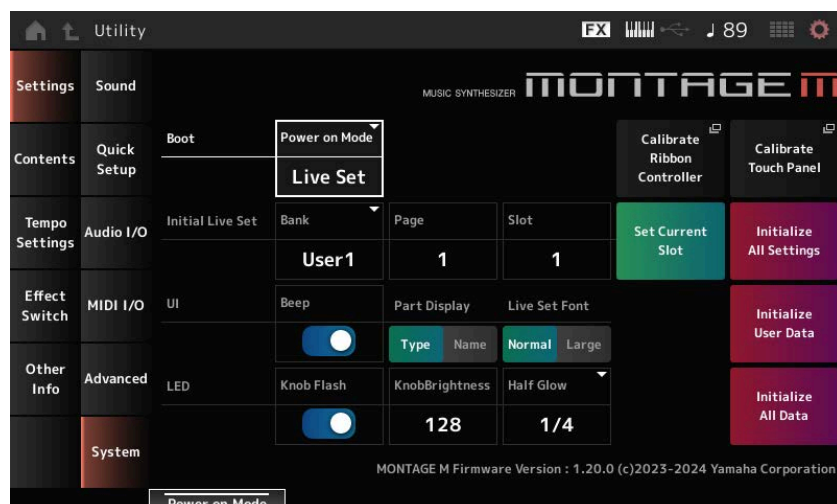
## System



*System* 화면에서 전체 악기와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### 작업

- [UTILITY] → *Settings* → *System*
- [UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ *Calibrate Touch Panel* 설정)





### **Power on Mode**

악기의 전원을 켤 때 표시되도록 화면을 설정합니다.

설정: *Perform, Live Set*

### **Calibrate Ribbon Controller**

리본 컨트롤러 보정 화면을 엽니다.

리본 컨트롤러가 올바르게 응답하지 않을 때 사용합니다.

### **Calibrate Touch Panel**

터치스크린 보정 화면을 엽니다.

터치스크린이 올바르게 응답하지 않을 때 사용합니다.

### **Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)**

### **Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)**

### **Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)**

*Power On Mode*를 *Live Set*로 설정한 경우, 이 파라미터를 사용하여 시작 후 선택할 초기 *Live Set* 슬롯을 선택합니다.

### **주**

*Live Set* 화면에서 퍼포먼스를 선택하고 이 화면을 연 후 *Set Current Slot* 버튼을 눌러도 슬롯을 설정할 수 있습니다.

### **Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)**

시작 후 선택한 *Live Set* 슬롯에 현재 퍼포먼스를 설정합니다.

### **Initialize All Settings**

모든 *Utility* 화면 설정을 초기화합니다.

### **Beep**

터치스크린 작동음을 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Part Display**

파트 이름을 선택하여 카테고리 또는 파트 형식을 표시하거나 파트 이름만 표시합니다.

설정: *Type, Name*

### **Live Set 글씨 크기**

*Live Set* 화면과 *Category Search* 화면에서 내용 이름과 카테고리 이름의 글씨 크기를 결정합니다.

설정: *Normal, Large*

### **Initialize User Data**

사용자 메모리의 사용자 영역에 존재하는 모든 데이터(퍼포먼스, 모션 시퀀서, *Live Set* 등) 및 *Utility* 화면의 모든 설정을 초기화합니다.

## 주의사항

*Initialize User Data*를 실시하면 생성한 모든 해당 데이터 및 시스템 설정이 출고 시 기본 설정으로 재설정됩니다.  
중요한 데이터가 사라지지 않도록 주의하십시오. USB 플래시 드라이브에 미리 필요한 설정을 저장하는 것도 좋습니다.

### **Knob Flash (Super Knob LED Blink)**

수퍼 노브의 점멸 기능을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **KnobBrightness**

수퍼 노브 조명 밝기를 제어합니다.

설정: 0~128

### **Half Glow (LED Half Glow Brightness)**

버튼 램프의 감광을 제어합니다.

설정: Off, 1/4, 1/2

### **Initialize All Data**

사용자 메모리의 모든 데이터와 모든 *Utility* 화면 설정을 초기화합니다.

## 주의사항

*Initialize User Data*를 실시하면 생성한 모든 해당 데이터 및 시스템 설정이 출고 시 기본 설정으로 재설정됩니다.  
중요한 데이터가 사라지지 않도록 주의하십시오. USB 플래시 드라이브에 미리 필요한 설정을 저장하는 것도 좋습니다.

### **Product Info**

악기의 펌웨어 버전을 표시합니다.

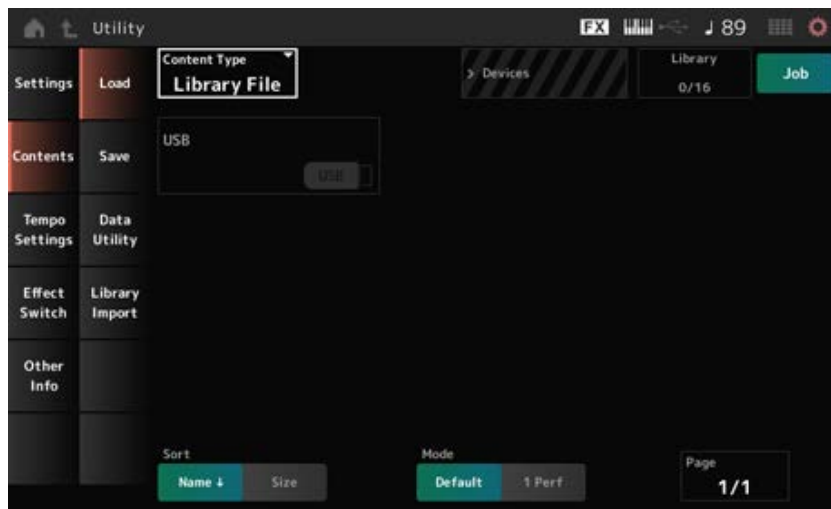
## Contents

### Load

*Load* 화면에서 파일 및 데이터를 불러올 수 있습니다.

### 작업

- [UTILITY] → *Contents* → *Load*
- [SHIFT] + [STORE]



### Content Type


모든 데이터나 특정 데이터 세트를 USB 플래시 드라이브에 저장된 단일 파일이나 악기에 저장된 설정에서 불러올 수 있습니다.

여기에서는 파일의 어떤 데이터 세트를 불러올지 선택할 수 있습니다.

이용 가능한 설정은 화면을 열기 위해 취하는 경로에 따라 달라집니다.

**설정:** 불러올 수 있는 파일 형식은 다음과 같습니다.

내용 형식	장치 형식	파일 확장자	설명
User File	파일	.Y2U (.Y2W)  .X7U .X8U	<p>USB 플래시 드라이브에 저장된 사용자 파일을 사용자 메모리의 사용자 영역으로 불러올 수 있습니다.</p> <p>사용자 파일이 분할된 경우 .Y2U와 .Y2W 모두 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다.</p> <p>사용자 파일에 포함된 설정은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 퍼포먼스</li> <li>● 아르페지오</li> <li>● 모션 시퀀스</li> <li>● 곡선</li> <li>● Live Set</li> <li>● 미세 튜닝</li> <li>● 파형</li> <li>● 오디션</li> <li>● Smart Morph</li> <li>● 유틸리티 설정(.Y2U만 해당)</li> </ul>

내용 형식	장치 형식	파일 확장자	설명
Library File	파일	.Y2L (.Y2M)  .X7L .X8L	<p>USB 플래시 드라이브에 저장된 라이브러리 파일을 사용자 메모리의 라이브러리 영역으로 불러올 수 있습니다.</p> <p>라이브러리 파일이 분할된 경우 .Y2L과 .Y2M 모두 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다.</p> <p>라이브러리 파일에 포함된 설정은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 퍼포먼스</li> <li>● 아르페지오</li> <li>● 모션 시퀀스</li> <li>● 곡선</li> <li>● Live Set(1개의 बैं크만 해당)</li> <li>● 미세 튜닝</li> <li>● 파형</li> <li>● 오디션</li> <li>● Smart Morph</li> </ul>
Backup File	파일	.Y2A (.Y2B)  .X7A .X8A	<p>USB 플래시 드라이브에 저장된 백업 파일을 사용자 메모리로 불러올 수 있습니다.</p> <p>백업 파일에는 사용자 및 라이브러리 영역의 모든 데이터와 곡 및 패턴이 포함되어 있습니다.</p> <p>백업 파일이 분할된 경우 .Y2A와 .Y2B 모두 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다.</p>
Song&Perf (Song & Performance)	내부 데이터		<p>지정한 곡만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 곡에서 불러올 수 있습니다.</p> <p>MIDI 시퀀스와 퍼포먼스 모두 불러올 수 있습니다.</p>
Song	내부 데이터		<p>지정한 곡만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 곡에서 불러올 수 있습니다.</p> <p>MIDI 시퀀스 데이터만 불러올 수 있습니다.</p>
.mid File	파일	.MID	USB 플래시 드라이브에 저장된 (형식 0 또는 1의) 표준 MIDI 파일(SMF)을 불러올 수 있습니다
.wav File	파일	.WAV	USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일을 불러올 수 있습니다.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	내부 데이터		<p>지정한 패턴만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 패턴에서 불러올 수 있습니다.</p> <p>MIDI 시퀀스와 퍼포먼스 모두 불러올 수 있습니다.</p>
Pattern	내부 데이터		<p>지정한 패턴만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 패턴에서 불러올 수 있습니다.</p> <p>MIDI 시퀀스 데이터만 불러올 수 있습니다.</p>
Audio File *	파일	.WAV .AIF	<p>USB 플래시 드라이브에 저장된 오디오 파일을 파형으로 불러올 수 있습니다.</p> <p>예: [PERFORMANCE] → [EDIT/  ] → Part 선택 → Element 선택 → Osc/Tune</p>

내용 형식	장치 형식	파일 확장자	설명
<i>Motion Seq</i> ( <i>Motion Sequence</i> ) *	내부 데이터		지정한 시퀀스만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 모션 시퀀스에서 불러올 수 있습니다.
<i>Smart Morph</i> *	내부 데이터		Smart Morph 데이터만 사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 퍼포먼스에서 불러올 수 있습니다.

**주**

Utility 화면에서 이 화면을 여는 경우 별표(\*)가 있는 내용 형식은 표시되지 않습니다.

**Parent Folder Name**

**Current Folder Name**

상위 폴더 이름 및 현재 폴더 이름을 표시합니다.

상위 폴더 이름을 탭하면 현재 폴더가 됩니다.

**Job**

Job 기능이 활성화되었는지(켜짐) 아닌지(꺼짐) 여부를 설정합니다.

이 파라미터를 컨 경우 현재 파일, 폴더 또는 내용을 누르면 *Rename* 또는 *Delete* 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

USB 플래시 드라이브를 누르면 *Format*의 컨텍스트 메뉴가 나타납니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

**Free Storage**

선택한 저장 공간의 사용한 용량 및 전체 용량을 표시합니다.

표시는 내용 형식에 따라 달라집니다.

**Folder and file select**

현재 폴더 안의 폴더 및 파일을 표시합니다.

**Sort**

*File select*의 파일에 대한 정렬 순서를 설정합니다.

설정: *Name*, *Size*, *Date*, *Default*(내용 형식에 따라 다름)

**Name:** 이름별로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(A에서 Z로)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다.

**Size:** 데이터 크기 순서대로 정렬합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 오름차순(작은 크기에서 큰 크기)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 내림차순으로 배열된다는 의미입니다. 내용 형식이 *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* 또는 *Smart Morph*인 경우에는 이용할 수 없습니다.

**Date:** 설정 저장일별로 분류합니다. 아래 방향 화살표는 목록이 내림차순(신규에서 기존)으로 배열된다는 의미입니다. 위 방향 화살표는 목록이 오름차순으로 배열된다는 의미입니다. 내용 형식이 *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* 또는 *Smart Morph*인 경우에만 이용할 수 있습니다.

**Default:** 내용 번호 오름차순으로 정렬합니다. 내용 형식이 *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance*, *Motion Seq* 또는 *Smart Morph*인 경우에만 이용할 수 있습니다.

**Mode**

볼러올 모드를 선택합니다.

사용자 파일 또는 라이브러리 파일에만 표시됩니다.

설정: *Default, 1 Perf*

**Default:** 모든 퍼포먼스를 볼러웁니다.

**1 Perf:** 지정한 퍼포먼스만 볼러웁니다.

### Key (Center Key)

볼러온 WAV 또는 AIFF가 지정될 건반을 선택합니다.

오디오 파일에만 표시됩니다.

설정: *Keyboard Select (C-2-G8), All*

### Keyboard Select

건반 작동으로 *Center Key*가 업데이트되는지 설정합니다.

오디오 파일에만 표시됩니다.

### Page

*File select*에 표시된 파일이 단일 페이지에 적합하지 않으면 스크롤 버튼이 나타나므로 페이지를 선택할 수 있습니다.

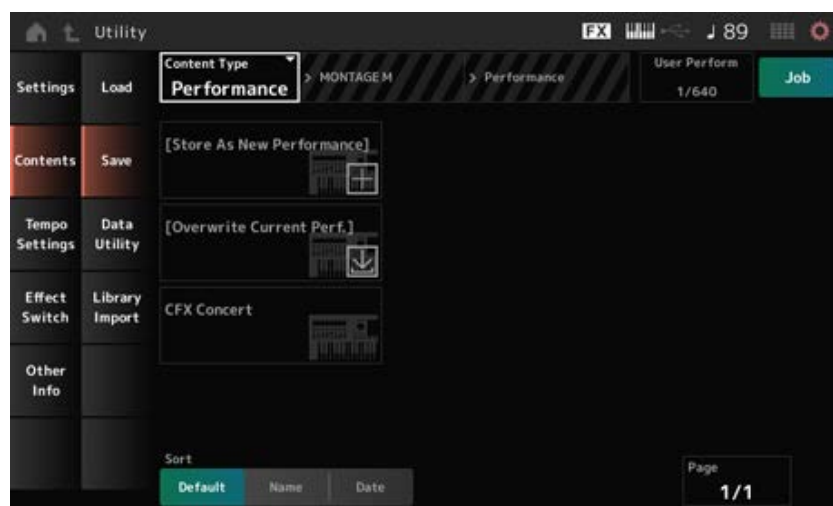
## Save



Save 화면에서 파일 및 데이터를 저장할 수 있습니다.

### 작업

[UTILITY] → *Contents* → *Save*



기본적으로 *Load* 화면과 동일합니다.

### Content Type

모든 데이터나 특정 데이터 세트가 USB 플래시 드라이브나 악기에 저장됩니다.

여기에서 어떤 데이터를 저장할지 설정할 수 있습니다.

이용 가능한 설정은 화면을 열기 위해 취하는 경로에 따라 달라집니다.

설정: 다음 표에는 저장할 수 있는 내용 형식이 수록되어 있습니다.

내용 형식	장치 형식	파일 확장자	설명
<i>Performance</i>	내부 데이터		사용자 메모리의 사용자 영역에 퍼포먼스를 저장합니다.
<i>User File</i>	파일	.Y2U (.Y2W)	<p>사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 설정은 USB 플래시 드라이브에 사용자 파일로 저장됩니다.</p> <p>사용자 파일에 포함된 설정은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 퍼포먼스</li> <li>● 아르페지오</li> <li>● 모션 시퀀스</li> <li>● 곡선</li> <li>● Live Set</li> <li>● 미세 튜닝</li> <li>● 파형</li> <li>● 오디션</li> <li>● Smart Morph</li> <li>● 유틸리티 설정</li> </ul> <p>파일 크기가 2GB가 넘는 파일이 분할된 상태이면 .Y2U와 .Y2W 모두 통째로 처리해야 합니다.</p>
<i>Library File</i>	파일	.Y2L (.Y2M)	<p>사용자 메모리의 사용자 영역에 저장된 설정은 USB 플래시 드라이브에 라이브러리 파일로 저장됩니다.</p> <p>라이브러리 파일에 포함된 설정은 다음과 같습니다(사용자 파일과 동일, <i>Utility</i> 설정 제외).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 퍼포먼스</li> <li>● 아르페지오</li> <li>● 모션 시퀀스</li> <li>● 곡선</li> <li>● Live Set(오직 1개의 बैं크만 해당)</li> <li>● 미세 튜닝</li> <li>● 파형</li> <li>● 오디션</li> <li>● Smart Morph</li> </ul> <p>파일 크기가 2GB가 넘는 파일이 분할된 상태이면 .Y2L과 .Y2M 모두 통째로 처리해야 합니다.</p>
<i>Backup File</i>	파일	.Y2A (.Y2B)	<p>사용자 메모리에 저장된 설정은 USB 플래시 드라이브에 백업 파일로 저장됩니다.</p> <p>백업 파일에는 사용자 및 라이브러리 영역의 모든 데이터, 곡 및 패턴이 포함되어 있습니다.</p> <p>파일 크기가 2GB가 넘는 파일이 분할된 상태이면 .Y2A와 .Y2B 모두 통째로 처리해야 합니다.</p>
<i>.mid File</i>	파일	.MID	사용자 메모리의 곡 및 패턴 영역에 저장된 MIDI 데이터는 USB 플래시 드라이브에 표준 MIDI 파일(SMF: 형식 1만 해당)로 저장됩니다.

내용 형식	장치 형식	파일 확장자	설명
Motion Seq (Motion Sequence) *	내부 데이터		편집 중인 모션 시퀀스를 사용자 영역에 저장합니다.

주

Utility 화면에서 이 화면을 여는 경우 별표(\*)가 있는 내용 형식은 표시되지 않습니다.

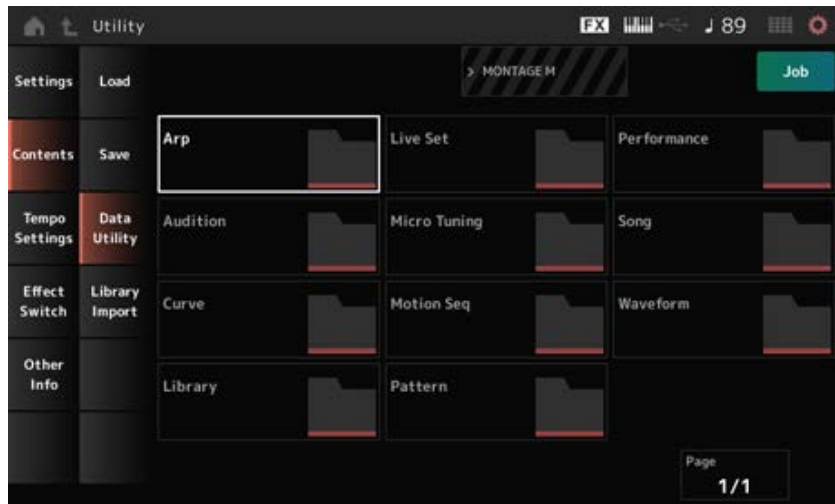
## Data Utility



Data Utility 화면에서 사용자 메모리의 파일 및 데이터를 관리할 수 있습니다.

### 작업

[UTILITY] → Contents → Data Utility



기본적으로 Load 화면과 동일합니다.

### Folder select

사용자 메모리의 내용 형식을 폴더로 표시합니다. 폴더를 탭하면 열립니다.

- Arp
- Audition
- Curve
- Library
- Live Set
- MicroTuning
- Motion Seq
- Pattern
- Performance
- Song
- Waveform



### Content Select

이름을 탭하면 *Rename* 및 *Delete*에 대한 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

*Job*을 켜면 다음 세 항목이 표시됩니다.

### Select All

폴더의 모든 내용을 선택합니다.

선택한 내용이 없는 경우 표시됩니다.

### Unselect All

폴더의 모든 내용을 선택 해제합니다.

선택한 내용이 있는 경우 표시됩니다.

### Delete

선택한 모든 내용을 삭제합니다.

선택한 내용이 있는 경우 표시됩니다.

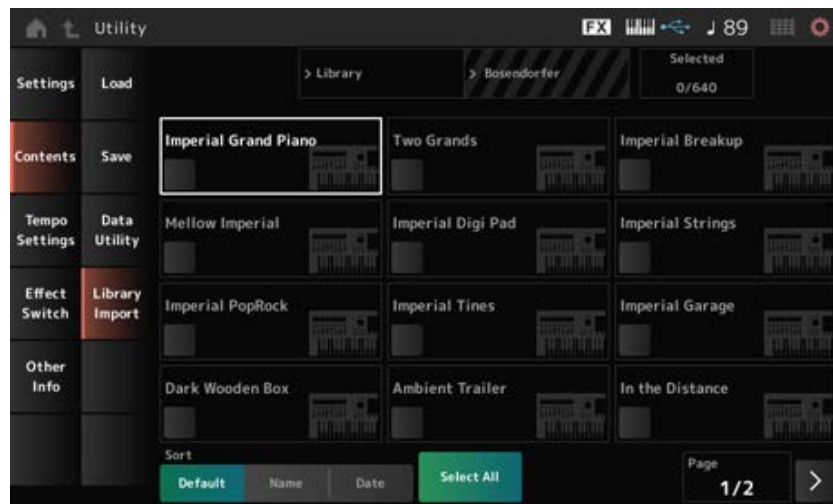
## Library Import



*Library Import* 화면에서 라이브러리의 특정 퍼포먼스를 유저 बैं크에 복사할 수 있습니다.

### 작업

[UTILITY] → *Contents* → *Library Import*



기본적으로 *Load* 화면과 동일합니다.

### Select All

현재 라이브러리 폴더의 모든 퍼포먼스를 선택합니다.

선택한 퍼포먼스가 없는 경우에만 표시됩니다.

### Unselect All

현재 라이브러리 폴더의 모든 퍼포먼스를 선택 해제합니다.  
선택한 퍼포먼스가 있는 경우에만 표시됩니다.

### Import to 유저 बैं크

선택한 퍼포먼스를 유저 बैं크에 복사합니다.

이 작업을 실시한 경우 선택한 퍼포먼스에 사용된 사용자 파형 및 사용자 아르페지오, 사용자 곡선, 사용자 미세 튜닝 및 사용자 오디션도 유저 बैं크에 복사됩니다.

선택한 퍼포먼스가 있는 경우에만 표시됩니다.

## Tempo Settings



Tempo Settings 화면에서 템포 및 동기화 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### 작업

- [TEMPO/TAP]
- [UTILITY] → Tempo Settings
- ♪ 90 (템포 설정) 아이콘



### Tempo

퍼포먼스 템포를 설정합니다.

MIDI Sync를 MIDI 또는 A/D In으로 설정하고 악기를 외부 장치와 동기화로 설정한 경우 설정값 대신 Ex.Tempo가 표시됩니다.

설정: 5~300

### Knob Flash (Super Knob LED Blink)

슈퍼 노브의 점멸 기능을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Global Tempo

이 파라미터를 꺼짐으로 설정한 경우 각 퍼포먼스의 템포 설정이 사용됩니다.

켜짐으로 설정한 경우에는 퍼포먼스를 변경해도 현재 템포가 유지됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Tap Tempo**

커서가 이 파라미터에 위치할 때 화면에 표시된 영역을 탭하거나 상단 패널의 [ENTER] 버튼을 누르면 (탭하면) 원하는 템포를 설정할 수 있습니다.

[TEMPO/TAP] 버튼을 사용하여 동일한 방법으로 템포를 설정해도 됩니다.

*MIDI Sync*를 *MIDI*로 설정하고 악기를 외부 장치와 동기화로 설정한 경우에는 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### **주**

*MIDI Sync*를 *A/D In*으로 설정한 경우, 처음으로 누르면 템포가 검색되기 시작됩니다.

### **MIDI Sync**

연결된 외부 장치와의 동기화와 관련된 파라미터를 설정합니다.

아르페지오, 모션 시퀀서 및 곡을 재생하려면 본 악기의 내장 클럭을 사용하는 경우 *Internal*, 컴퓨터에 설치된 DAW 소프트웨어의 외부 MIDI 클럭 또는 외부 장치를 사용하는 경우 *MIDI*, A/D INPUT 잭에서 전송되는 오디오 신호 입력을 사용하는 경우 *A/D In (ABS)*를 선택합니다.

**설정:** *Internal*, *MIDI*, *A/D In (ABS)*

**Internal:** 내장 클럭에 동기화됩니다. 자체적으로 사용하거나 다른 장치의 1차 클럭 소스로 본 악기를 사용할 때 적용됩니다.

**MIDI:** 외부 MIDI 장치에서 수신된 MIDI 클럭에 동기화됩니다. 1차 클럭 소스로 외부 장치를 사용할 때 적용됩니다.

**A/D In:** A/D INPUT 잭에서 전송되는 오디오 신호 입력의 템포에 맞춥니다.

### **Clock Out (MIDI Clock Out)**

전송할 MIDI 클럭 메시지를 설정합니다.

**설정:** 꺼짐, 켜짐

### **Mode (Click Mode)**

클릭음(메트로놈) 재생 시점을 설정합니다.

**설정:** *Off*, *Rec*, *Rec/Play*, *Always*

**Off:** 클릭음이 재생되지 않습니다.

**Rec:** 곡 또는 패턴 녹음 중 클릭음이 재생됩니다.

**Rec/Play:** 곡 또는 패턴 녹음이나 재생 중 클릭음이 재생됩니다.

**Always:** 클릭음이 항상 재생됩니다.

### **Precount (Click Precount)**

곡 또는 패턴을 녹음할 때 [▶] (재생) 버튼을 누른 순간부터 실제로 녹음이 시작될 때까지 카운트인 소절의 수를 설정합니다.

**설정:** *Off*[▶] (재생) 버튼을 누르면 녹음이 시작됨), *1meas–8meas*

### **주**

클릭음에는 내부 톤 제너레이터가 사용되므로 클릭음을 사용하면 악기의 전체 동시발음수가 영향을 받습니다.

### **Volume (Click Volume)**

클릭음의 음량을 설정합니다.

**설정:** 0~127

### **Beat (Click Beat)**

클릭음이 연주되는 비트를 설정합니다.

설정: 1/16(16분 음표), 1/8(8분 음표), 1/4(4분 음표), 1/2(2분 음표), Whole(온음표)

### Type (Click Type)

클릭음의 형식을 선택합니다.

설정: 1~10

### Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

다중 파트에 대해 아르페지오를 재생할 때 다음 아르페지오 시작 타이밍을 조정합니다. *Off*로 설정된 경우 건반에서 파트를 연주할 때 아르페지오가 재생됩니다.

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)

### Click Out (Click Output Select)

클릭음의 출력 대상을 설정합니다.

설정: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2-USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1-USB30*

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 및 [R] 잭으로 스테레오(2개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1&2-USB29&30:** [USB TO HOST] 단자로 스테레오(채널 1 및 2~채널 29 및 30)로 출력됩니다.

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R] 잭으로 모노(1개의 채널)로 출력됩니다.

**USB1-30:** [USB TO HOST] 단자로 모노(채널 1~30)로 출력됩니다.

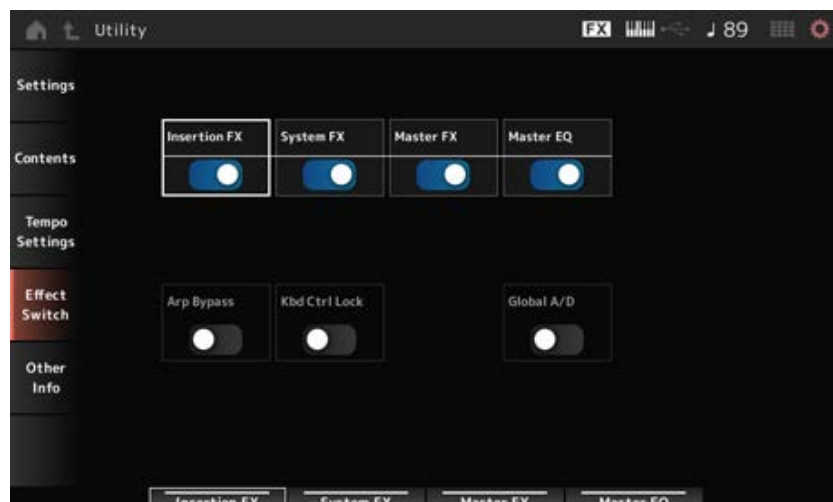
## Effect Switch ★

*Effect Switch* 화면에서 이펙트 바이패스 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

이 화면의 설정은 저장되지 않으므로 악기를 재시작하면 기본값으로 재설정됩니다.

### 작업

- [UTILITY] → *Effect Switch*
- [FX] (이펙트) 아이콘 탭하기
- [SHIFT] + [QUICK SETUP]



### **Insertion FX (Insertion Effect)**

인서트 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **System FX (System Effect)**

시스템 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Master FX (Master Effect)**

마스터 이펙트를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Master EQ**

Master EQ를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Arp Bypass (Arpeggio Bypass)**

아르페지오 건너뛰기를 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 파라미터를 켜짐으로 설정한 경우 모든 아르페지오 작업이 비활성화됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **주**

- 아르페지오 건너뛰기가 켜짐일 때 [ARP ON/OFF] 버튼이 잠박입니다.
- 아르페지오 건너뛰기가 켜짐일 때 파트의 아르페지오 스위치를 변경하면 아르페지오 건너뛰기를 끌 수 있습니다.
- 아르페지오 기능을 사용하여 녹음한 곡의 경우 데이터에 아르페지오 시퀀스가 포함됩니다. DAW 소프트웨어에서 이러한 곡을 편집할 때 아르페지오 건너뛰기 파라미터를 켜짐으로 설정하면 아르페지오 재생이 두 번 영향을 받지 않도록 방지할 수 있습니다.

### **Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)**

컨반 컨트롤 잠금을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

켜짐으로 설정한 경우 건반 컨트롤이 모든 파트에 대해 잠깁니다.

끄면 건반 컨트롤이 잠금해제됩니다.

각 MIDI 트랙을 개별적으로 생성하거나 편집할 때, 특히 DAW 소프트웨어와 함께 16파트 다중 음색 사운드 모듈로 악기를 사용할 때 유용합니다.

### **주**

Keyboard Control Lock이 켜짐일 때 각 파트의 건반 컨트롤을 변경하면 건반 컨트롤이 잠금해제됩니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Global A/D**

이 파라미터를 켜짐으로 설정한 경우, 퍼포먼스를 변경해도 A/D 파트는 동일하게 유지되며 A/D 파트와 관련된 다른 파라미터 역시 이와 마찬가지로입니다.

이 파라미터를 꺼짐으로 설정한 경우, 퍼포먼스를 변경할 때 퍼포먼스에 설정된 음량이 사용되며 A/D

파트와 관련된 다른 파라미터는 이에 따라 변경됩니다.  
*Master FX*와 *Master EQ*는 동시에 켜거나 끌 수 있습니다.  
설정: 꺼짐, 켜짐

### **Other Info**



*Other Info* 화면에서 기타 정보를 찾을 수 있습니다.

### **Shift Function**



[SHIFT] 버튼과 다른 버튼을 동시에 누를 때 사용되는 단축키 작업 목록을 표시합니다.

### **Legal Notices**



저작권과 같은 내용을 표시합니다.

## 특정 버튼을 눌러 표시되는 화면



### 목차

Panel Lock

Split Job

NOTE RANGE

NAVIGATION

FX OVERVIEW

Store

DAW REMOTE

Control Assign

Control View

## Panel Lock



패널 잠금 기능을 사용하면 라이브 연주 중 우발적인 작동을 방지할 수 있습니다.

### 작업

Home 화면 또는 Live Set 화면이 표시될 때 [SHIFT] + [TEMPO/TAP]를 누릅니다.



패널 잠금 기능을 작동한 경우 건반, 페달, 주 음량, 수퍼 노브, 피치 벤드 휠, 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 잠금 작동 해제를 제외한 모든 작업은 이용할 수 없습니다. 이 잠금 기능은 터치스크린 작동에도 적용됩니다.

패널 잠금 기능을 작동한 경우 [SHIFT] + [TEMPO/TAP]을 다시 누르면 패널 잠금을 해제할 수 있습니다.



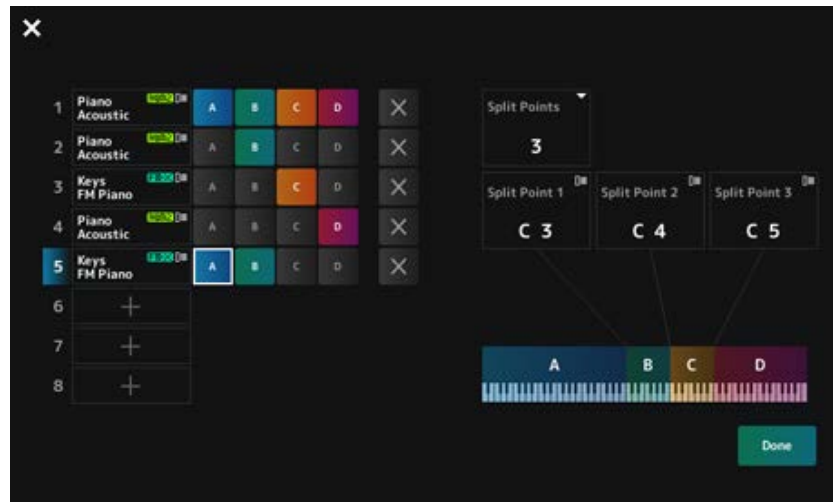
## Split Job



분리 기능(전체 건반을 여러 부분으로 분할하여 서로 다른 음향으로 각 부분 연주 가능)을 설정합니다.

### 작업

[SPLIT]



### Split Points

분리점 수를 지정합니다.

설정: 1~3

### Split Point 1~3

분리점에 대한 건반을 지정합니다.

설정: C#-2-G8

### Part Name

#### Group A-D

파트 이름 및 분리 그룹을 표시합니다. 파트 이름을 누르면 *Category Search* 및 *Delete*에 대한 메뉴가 표시됩니다.

Group 버튼을 눌러 파트를 그룹에 지정합니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 Group 버튼을 눌러 단일 파트를 다수 그룹에 지정합니다.

### [+] (Add)


[+]를 탭하면 *Part Category Search* 화면 또는 *Performance Merge* 화면이 열려 퍼포먼스에 파트를 추가할 수 있습니다.

### X (Cancel)

그룹 지정을 취소합니다.

**Done**

설정을 확인하고 화면을 닫습니다.

좌측 상단의  (닫기)를 누르면 설정이 취소되고 화면이 닫힙니다.

## NOTE RANGE



작업

[SHIFT]+[SPLIT]



Home 화면에 *Part—Note* 보기가 표시됩니다.

커서가 선택한 파트의 *TG Note Limit Low*로 움직입니다. 그러면 악기의 건반을 사용하여 *Note Range* 값을 입력할 수 있습니다.

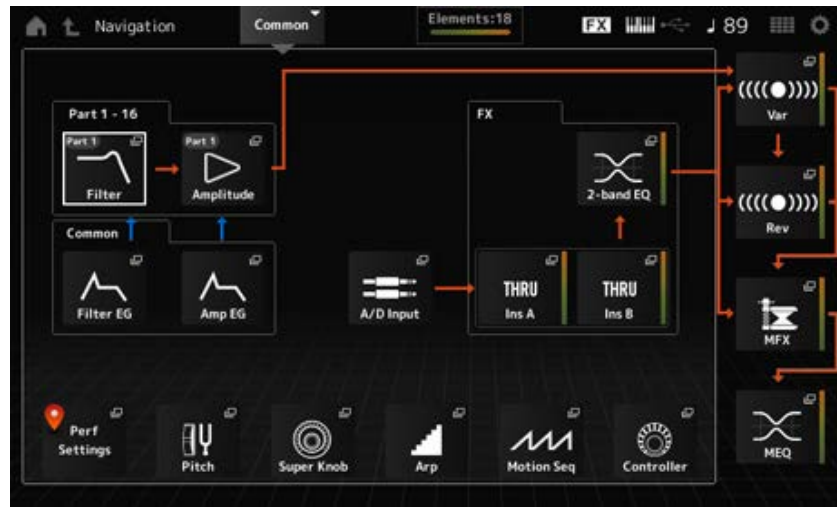
## NAVIGATION




다양한 파라미터를 편집할 때 편리하고 즉시 탐색할 수 있는 *Navigation* 화면입니다.

### 작업

- [NAVIGATION]
- (*Home* 화면의 *View Mode*를 *Default*로 선택한 경우) 화면에 표시된 *Navigation* 버튼을 누릅니다.



아이콘을 누르면 해당 설정 화면이 표시됩니다.

또한, 편집 중 [NAVIGATION] 버튼을 눌러도 현재 위치 아이콘  을 불러올 수 있습니다.

## FX OVERVIEW



FX OVERVIEW 화면에서 이펙트 설정 상태를 확인하고 고급 설정 화면에 쉽게 접근할 수 있습니다.

### 작업

- [SHIFT]+[NAVIGATION]
- (Home 화면의 View Mode를 Default로 선택한 경우) 화면에 표시된 *Fx Overview* 버튼을 누릅니다.



### Switching Parts for display

표시할 파트를 전환합니다.

설정: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, A/D in

### All Ins

모든 인서트 이펙트(A와 B)를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Var + Rev

변주 또는 비브라토 이펙트를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### Ins A

### Ins B

### Var

### Rev

### MFX

### MEQ

세부 설정에 해당되는 화면을 표시합니다.

### **Effect switch**

각 이펙트를 켜거나 끕니다.

설정: 꺼짐, 켜짐

### **Type**

#### **Preset**

각 이펙트의 내장 설정 및 형식을 설정합니다.

설정: **Effect Type:** [이펙트 형식](#)을 참조하십시오.

**Preset:** *Data List*를 참조하십시오.

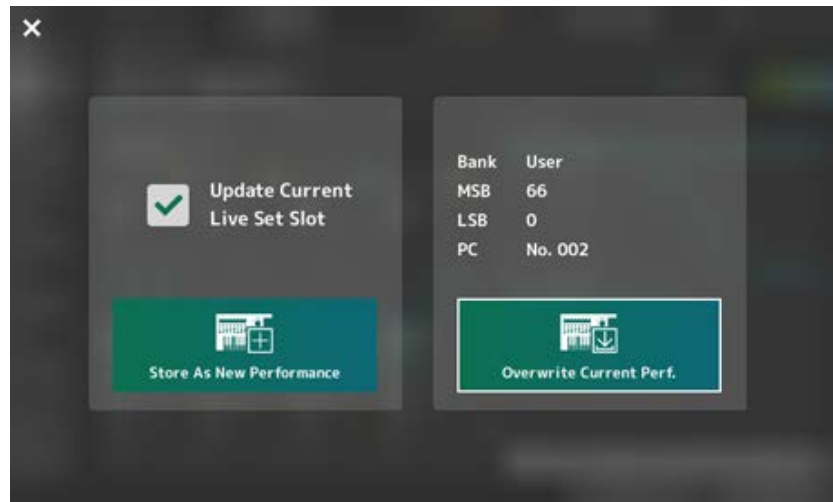
## Store



사용자 영역에 현재 퍼포먼스를 저장할 때 사용되는 확인 화면입니다.

### 작업

[STORE]



### **Store As New Performance**

새 퍼포먼스로 등록합니다.

### **Update Current Live Set Slot**

사용자 Live Set बैं크의 슬롯을 선택한 경우 Live Set 슬롯 업데이트 확인 메시지가 나타납니다. 업데이트를 진행할 때 상자에 체크표시를 한 후 *Store As New Performance*를 선택합니다.

### **Overwrite Current Perf.**

화면에 표시된 기존 설정(뱅크, MSB, LSB 및 프로그램 변경 번호)에 편집 중인 퍼포먼스를 저장합니다.

### **Jump to Data Utility**

“Performance full”과 같은 오류로 인해 저장할 수 없는 경우 표시됩니다.

[UTILITY] → Contents → Data Utility 화면이 표시됩니다.

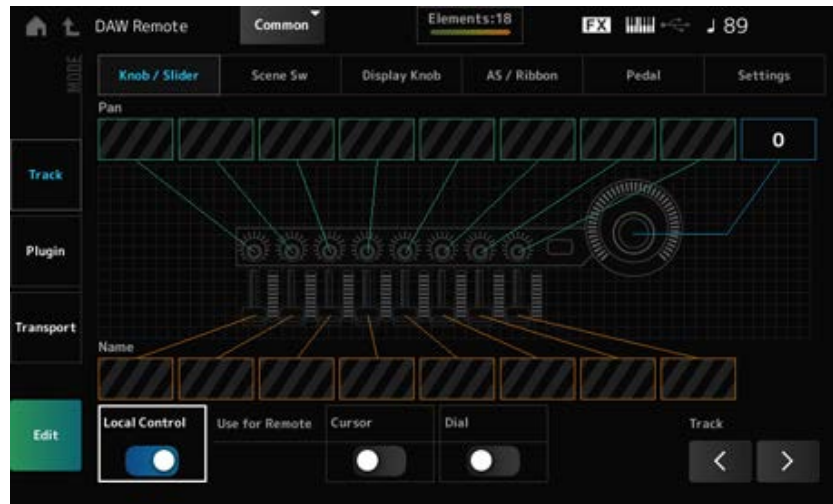
## DAW REMOTE



[DAW REMOTE] 버튼을 누르면 DAW Remote 기능을 사용할 수 있어 악기의 컨트롤러로 선호하는 DAW를 편리하게 제어할 수 있습니다.

### 작업

[DAW REMOTE]



### Mode (Remote Control Mode)

3가지 작동 모드 중에서 DAW Remote 기능을 선택합니다.

[DAW Remote]와 슬롯 번호 및 카테고리 이름 선택 버튼(예: [Piano], [Keyboard] 및 [Organ]) 중 하나를 눌러도 모드를 변경할 수 있습니다.

**설정:** *Track, Plugin, Transport*

**Track:** DAW에서 다수의 트랙을 한 번에 제어할 때 사용되는 모드입니다. 노브 및 컨트롤러 슬라이더 작동은 포트 2에서 *Mackie Control* 호환 프로토콜로 전송됩니다.

**Plugin:** DAW에서 특정 플러그인을 제어할 때 사용되는 모드입니다. 노브 및 컨트롤러 슬라이더 작동은 포트 1에서 Remote 기능에 대한 컨트롤 변경 번호의 메시지로 전송됩니다.

**Transport:** DAW에 녹음된 데이터를 재생하면서 건반을 연주하거나 DAW에 건반 연주를 녹음할 때 사용되는 모드입니다. 시퀀서 전송 버튼을 사용하면 DAW에서 재생을 시작하고 중지시킬 수 있습니다 시퀀서 전송 버튼을 제외한 모든 컨트롤러는 평소와 같이 작동합니다.

### 화면 전환

각 컨트롤러 및 Remote 기능의 설정 화면을 엽니다.

**설정:** *Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS/Ribbon, Pedal, Settings*

### Local (Local Control)

로컬 컨트롤을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 설정은 [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* 화면에서 실시할 수 있는 설정과 동일합니다.



### Use for Remote

DAW를 제어할 수 있도록 상단 패널의 데이터 다이얼 및 커서 버튼을 설정합니다.

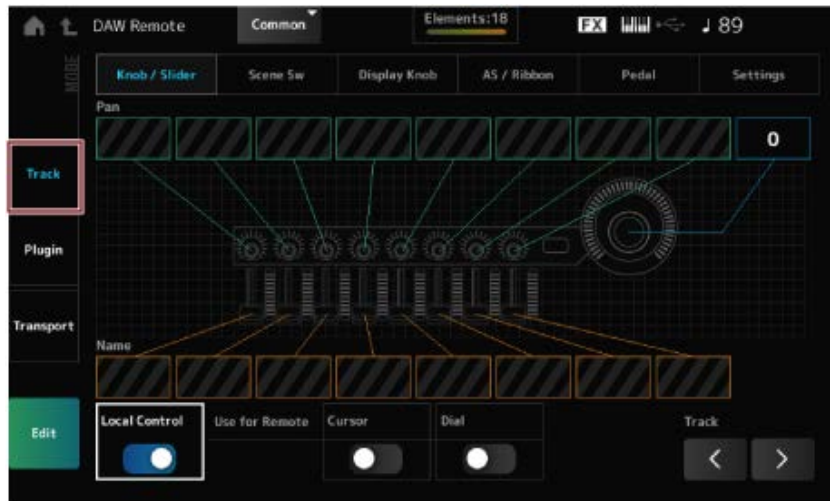
- 커짐: DAW를 제어합니다.
- 꺼짐: 상단 패널의 메인 화면을 제어합니다.

### Track (Track Select)

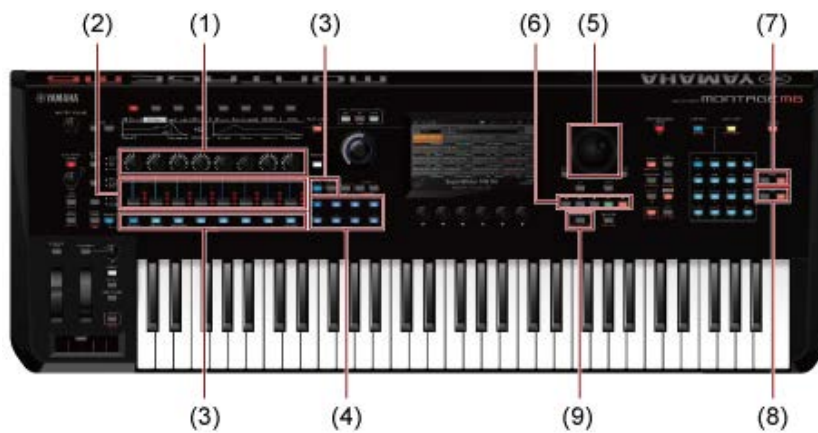
트랙 그룹 선택 사항(한 번에 8개의 트랙)을 출력합니다.

## 컨트롤러 사용 시 ★

- Track 모드



### 컨트롤러

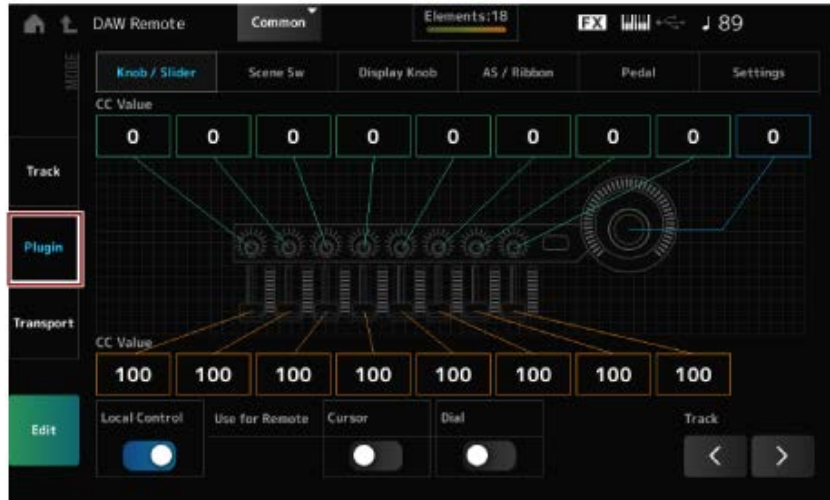


	컨트롤러	DAW
1	노브 1~8	트랙의 팬을 제어합니다.
2	컨트롤 슬라이더 1~8	트랙의 음량을 제어합니다.
3	PART 버튼, [PART SELECT] 버튼, [KEYBOARD CONTROL] 버튼	트랙을 선택하며, 선택한 트랙의 음소거 및 솔로 기능을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.
4	SCENE 버튼	기능
5	데이터 다이얼, 커서 버튼	커서 위치 또는 곡 위치를 옮깁니다.
6	시퀀서 전송 버튼	전송 작동(녹음 및 재생)을 제어합니다.

	컨트롤러	DAW
7	BANK 버튼	트랙 그룹(한 번에 8개의 트랙)을 선택합니다.
8	PAGE 버튼	트랙 그룹(한 번에 1개의 트랙)을 선택합니다.
9	[SONG/PATTERN] 버튼	순환 재생을 켜거나 끕니다.

다른 컨트롤러는 Remote 모드에서 설정한 컨트롤 변경 메시지를 전송하도록 설정됩니다.

• **Plugin 모드**



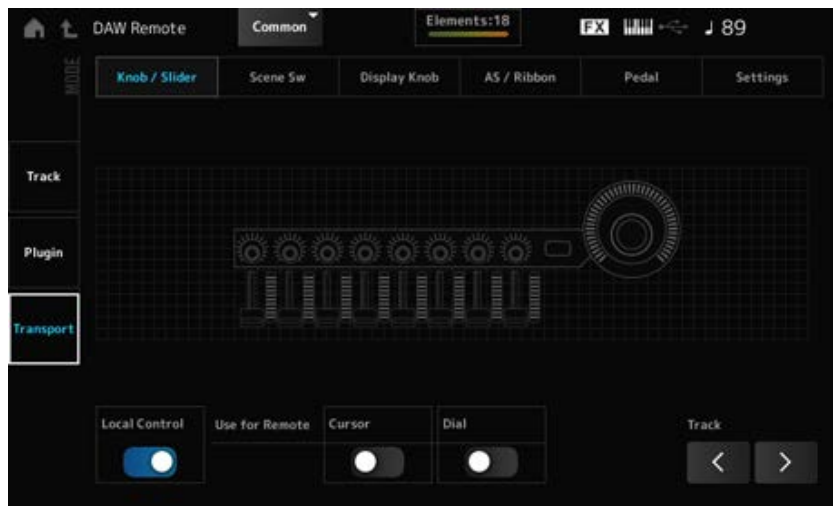
컨트롤러



컨트롤러	DAW 작동
노브 1~8	선택한 컨트롤 변경 (DAW Remote 화면의 Edit에서 설정한 컨트롤 변경 번호가 출력됨)
컨트롤 슬라이더 1~8	

\* PART 버튼, [PART SELECT] 버튼, [KEYBOARD CONTROL] 버튼, 데이터 다이얼, 커서 버튼, 시퀀서 운송 버튼, BANK 버튼 및 PAGE 버튼은 Track 모드에서와 동일하게 작동합니다.

• **Transport 모드**



## 컨트롤러



컨트롤러	DAW
데이터 다이얼, 커서 버튼	커서 위치 또는 곡 위치를 옮깁니다.
시퀀서 전송 버튼	전송 작동(녹음 및 재생)을 제어합니다.
[SONG/PATTERN] 버튼	순환 재생을 켜거나 끕니다.

\* 다른 컨트롤러는 평소대로 작동합니다.

## 편집 시



### Edit

포트 1에서 출력된 컨트롤 변경 메시지(예: 컨트롤 번호 및 채널 번호)를 설정합니다. 각 탭의 설정은 다음과 같습니다.

### ■ 공통

#### Local (Local Control)

로컬 컨트롤을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.

이 설정은 [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* 화면에서 실시할 수 있는 설정과 동일합니다.

#### Use for Remote

DAW를 제어할 수 있도록 상단 패널의 데이터 다이얼 및 커서 버튼을 설정합니다.

- 켜짐: DAW를 제어합니다.
- 꺼짐: 상단 패널의 메인 화면을 제어합니다.

## ■ Knob/Slider

### **CC Num. (Control Change Number)**

노브 및 컨트롤 슬라이더의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

## ■ Scene SW

### **Scene1~8 (Scene 1~8 Control Number)**

SCENE 버튼의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

### **Latch (Scene 1 Switch Mode)**

### **Momentary (Scene 1 Switch Mode)**

SCENE 버튼의 작동 모드를 전환합니다.

설정: *Momentary, Latch*

## ■ 화면 노브

### **화면 노브 1~8CC# (화면 노브 1~6 Control Number)**

화면 노브의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

## ■ AS / Ribbon

### **Portamento Switch**

[PORTAMENTO] 버튼의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

### **Portamento Switch Latch**

[PORTAMENTO] 버튼의 작동 모드를 전환합니다.

설정: *Momentary, Latch*

### **Porta Knob (Portamento Knob)**

PORTAMENTO [TIME] 노브의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

### **Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)**

리본 컨트롤러의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

### **RB Mode**

리본 컨트롤러의 작동 모드를 전환합니다.

설정: *Hold, Reset*

### **Assign SW 1 (Assignable Switch 1 Control Number)**

### **Assign SW 2 (Assignable Switch 2 Control Number)**

### **MS Trigger (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

[ASSIGN 1] 버튼, [ASSIGN 2] 버튼 및 [MSEQ TRIGGER] 버튼의 컨트롤 번호를 설정합니다.  
설정: 1~95

**Assign SW 1 Latch (Assignable Switch 1 Mode)**

**Assign SW 2 Latch (Assignable Switch 2 Mode)**

**MS Trigger Latch (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

[ASSIGN 1] 버튼, [ASSIGN 2] 버튼 및 [MSEQ TRIGGER] 버튼의 작동 모드를 전환합니다.

설정: *Momentary, Latch*

## ■ Pedal

**Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)**

**Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)**

풋 컨트롤러 1 및 풋 컨트롤러 2의 컨트롤 번호를 설정합니다.

설정: 1~95

**FS (Foot Switch Control Number)**

풋스위치의 컨트롤 번호를 표시합니다.

설정: 1~95

**FS Mode (Foot Switch Mode)**

풋스위치의 작동 모드를 전환합니다.

설정: *Momentary, Latch*

## ■ Settings

**DAW**

본 악기와 함께 사용할 특정 DAW를 선택합니다.

설정: *Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live*

**MIDI I/O Ch.**

*Common* 및 *Keyboard Control Switch*가 커짐으로 설정될 파트의 입력 및 출력에 대한 MIDI 채널을 설정합니다.

여기에서 설정된 MIDI 채널은 DAW Remote에서 컨트롤 변경 메시지를 전송할 때에도 사용됩니다.

이 설정은 [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* 화면에서 실시할 수 있는 설정과 동일합니다.

설정: Ch1~Ch16

## Control Assign



Controller Set의 Source와 Destination 조합을 등록합니다.

### 작업

(커서가 파라미터에 위치할 때) [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누릅니다.



파라미터를 변경할 때 사용하려는 컨트롤러를 움직이거나 *Motion Sequencer Lane* 또는 *Envelope Follower* 중에서 하나를 선택합니다.

### 주

수퍼 노브를 움직이고 있으나 설정을 진행할 미사용 지정 노브가 없는 경우 오류 메시지가 나타납니다.

*Part* 파라미터를 선택한 경우 [COMMON] 버튼을 누른 상태에서 *Assignable Knob*를 조작하면 *Assignable knobs*를 설정하여 *Common* 파라미터를 변경할 수 있습니다.

## Control View



작동 중인 컨트롤러의 설정을 확인할 수 있습니다.

### 작업

- [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]
- (*Home* 화면의 *View Mode*를 *Default*로 선택한 경우) 화면에 표시된 *Control View* 버튼 탭하기



확인하려는 컨트롤러를 움직일 때 *Control Assign* 화면이 열리고 구성 확인이 표시됩니다.

**목차**

[이펙트 형식](#)

[이펙트 파라미터](#)

[단축키 작업](#)

[메시지 목록](#)

[문제 해결](#)

[출고 시 기본 설정으로 복원\(\*Initialize All Data\*\)](#)





## 이펙트 형식

<b>No Effect</b>	이펙트를 비활성화합니다. 음향을 출력하지 않습니다.
<b>Thru</b>	이펙트를 Thru로 설정합니다. 입력된 음향은 이펙트가 적용되지 않은 상태로 출력됩니다.
<b>■ Reverb</b>	
<b>HD Hall</b>	콘서트 홀의 자연스러운 음향을 재현합니다.
<b>REV-X Hall</b>	REV-X 리버브 알고리즘을 사용한 홀 리버브입니다.
<b>R3 Hall</b>	ProR3 디지털 리버브 프로세서의 리버브 알고리즘을 사용한 홀 리버브입니다.
<b>SPX Hall</b>	클래식 SPX1000의 홀 리버브입니다.
<b>HD Room</b>	실내의 자연스러운 음향을 재현합니다.
<b>REV-X Room</b>	REV-X 리버브 알고리즘을 사용한 룸 리버브입니다.
<b>R3 Room</b>	ProR3 디지털 리버브 프로세서의 리버브 알고리즘을 사용한 룸 리버브입니다.
<b>SPX Room</b>	클래식 SPX1000의 룸 리버브입니다.
<b>HD Plate</b>	플레이트 리버브를 재현합니다.
<b>R3 Plate</b>	ProR3 디지털 리버브 프로세서의 리버브 알고리즘을 사용한 플레이트 리버브입니다.
<b>SPX Stage</b>	클래식 SPX1000의 스테이지 리버브입니다.
<b>Space Simulator</b>	실내 규모의 폭, 높이 및 깊이를 지정할 수 있습니다.
<b>Gated Reverb</b>	게이티드 리버브를 생성합니다.
<b>Reverse Reverb</b>	게이티드 리버브를 역재생합니다.
<b>■ Delay</b>	
<b>Cross Delay</b>	두 채널 각각의 딜레이 음향 피드백이 반대쪽 채널에 배치됩니다. 좌측 및 우측에서 대체 딜레이 음향을 생성합니다.
<b>Tempo Cross Delay</b>	템포 동기화 크로스 딜레이입니다.
<b>Tempo Delay Mono</b>	템포 동기화 모노 딜레이입니다.
<b>Tempo Delay Stereo</b>	템포 동기화 스테레오 딜레이입니다.
<b>Control Delay</b>	딜레이 길이를 실시간으로 변경하여 스크래치 음향을 생성할 때 사용되는 딜레이입니다.
<b>Delay LR</b>	2개의 피드백 딜레이로 좌측 및 우측에서 2개의 딜레이 음향을 생성합니다.
<b>Delay LCR</b>	좌측, 중앙 및 우측에서 3개의 딜레이 음향을 생성합니다.

<b>Analog Delay Retro</b>	짧은 딜레이로 설정된 버킷 브리게이드 아날로그 딜레이를 재현합니다.
<b>Analog Delay Modern</b>	긴 딜레이로 설정된 버킷 브리게이드 아날로그 딜레이를 재현합니다.

## ■ Chorus

<b>G Chorus</b>	모듈레이션이 복잡한 깊은 음향을 생성합니다.
<b>2 Modulator</b>	피치 모듈레이션 및 진폭 모듈레이션을 설정할 수 있습니다. 음향을 자연스럽게 확산시킵니다.
<b>SPX Chorus</b>	3상 LFO를 사용하여 음향에 모듈레이션과 공간감을 가미하는 코러스 이펙트입니다.
<b>Symphonic</b>	공간감이 더욱 더 느껴지도록 모듈레이션을 다중화합니다.
<b>Ensemble Detune</b>	피치가 약간 변조된 음향을 추가하여 생성된 모듈레이션 없는 코러스 이펙트입니다.

## ■ Flanger

<b>VCM Flanger</b>	VCM 기술을 사용한 플랜저입니다.
<b>Classic Flanger</b>	일반적인 소용돌이 같은 음향이 포함된 플랜저입니다.
<b>Tempo Flanger</b>	템포 동기화된 LFO가 포함된 플랜저입니다.
<b>Dynamic Flanger</b>	입력 음향의 레벨에 따라 딜레이 모듈레이션을 실시간으로 제어하는 플랜저입니다.
<b>Control Flanger</b>	LFO 대신 수동 작동을 허용합니다.

## ■ Phaser

<b>VCM Phaser Mono</b>	VCM 기술을 사용한 모노 페이저입니다.
<b>VCM Phaser Stereo</b>	VCM 기술을 사용한 스테레오 페이저입니다.
<b>Tempo Phaser</b>	템포 동기화된 LFO가 포함된 페이저입니다.
<b>Dynamic Phaser</b>	입력 음향의 레벨에 따라 위상을 실시간으로 제어하는 플랜저입니다.
<b>Control Phaser</b>	LFO 대신 수동 작동을 허용합니다.

## ■ Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

<b>Auto Pan</b>	팬을 좌우로 움직입니다.
<b>Tremolo</b>	주기적으로 음량을 변경합니다.
<b>Rotary Speaker 1</b>	로터리 스피커를 재현합니다.
<b>Rotary Speaker 2</b>	앰프를 포함한 로터리 스피커를 재현합니다.
<b>VCM Rotary Speaker Classic</b>	VCM 기술을 사용한 표준 로터리 스피커 이펙트입니다. 오르간에 적합합니다.
<b>VCM Rotary Speaker Overdrive</b>	VCM 기술을 사용한 로터리 스피커 이펙트입니다. 트랜지스터 프리앰프가 연결된 로터리 스피커의 왜곡된 음향을 재현합니다.
<b>VCM Rotary Speaker Studio</b>	3차원 회전과 함께 VCM 기술을 사용한 로터리 스피커 이펙트입니다.

## ■ Dist (Distortion)

<b>Amp Simulator 1</b>	기타 앰프를 재현합니다.
<b>Amp Simulator 2</b>	기타 앰프를 재현합니다.
<b>Comp Distortion</b>	컴프레션 및 디스토션을 결합합니다.
<b>Comp Distortion Delay</b>	컴프레션, 디스토션 및 딜레이를 결합합니다.
<b>U.S. Combo</b>	아메리칸 콤보 앰프 시뮬레이터입니다.
<b>Jazz Combo</b>	재즈 콤보 앰프 시뮬레이터입니다.
<b>U.S. High Gain</b>	아메리칸 하이 게인 앰프 시뮬레이터입니다.
<b>British Lead</b>	브리티시 스택 앰프 시뮬레이터입니다.
<b>Multi FX</b>	기타에 사용되는 멀티 이펙트 프로세서입니다.
<b>Small Stereo</b>	기타 음향의 스테레오 디스토션입니다.
<b>British Combo</b>	브리티시 콤보 앰프 시뮬레이터입니다.
<b>British Legend</b>	브리티시 스택 앰프 시뮬레이터입니다.

### ■ **Comp (Compressor)**

<b>VCM Compressor 376</b>	VCM 기술을 사용한 컴프레서입니다.
<b>Classic Compressor</b>	간편하고 사용하기 쉬운 컴프레서입니다. 독주 악기에 적합합니다.
<b>Multi-band Comp</b>	3개의 대역으로 음향을 분리하고 이러한 대역에 개별적으로 컴프레서를 적용합니다.
<b>Uni Comp Down</b>	큰 음향을 억제하는 하향 알고리즘이 내장된 컴프레서입니다.
<b>Uni Comp Up</b>	부드러운 음향을 증폭시키는 상향 알고리즘이 내장된 컴프레서입니다.
<b>Parallel Comp</b>	압축된 음향 및 dry 음향의 병렬 처리를 적용하는 컴프레서입니다.

### ■ **Wah**

<b>VCM Auto Wah</b>	VCM 기술을 사용한 Auto Wah입니다. 주기적으로 필터의 중심 주파수를 변경합니다.
<b>VCM Touch Wah</b>	VCM 기술을 사용한 Touch Wah입니다. 입력 음향의 레벨에 따라 필터의 중심 주파수를 변경합니다.
<b>VCM Pedal Wah</b>	VCM 기술을 사용한 Pedal Wah입니다. 페달과 같은 컨트롤러를 조작하여 필터의 중심 주파수를 변경합니다.

### ■ **Lo-Fi**

<b>Lo-Fi</b>	Lo-Fi 음향의 오디오 입력 품질을 저하시킵니다.
<b>Noisy</b>	음향에 노이즈를 추가합니다.
<b>Digital Turntable</b>	음향에 턴테이블 노이즈를 추가합니다.
<b>Bit Crusher</b>	디지털 음향의 분해능 또는 대역폭을 감소시켜 디스토션을 생성합니다.

### ■ **Tech**

<b>Ring Modulator</b>	입력을 금속성 음향으로 변화시킵니다.
-----------------------	----------------------

<b>Dynamic Ring Modulator</b>	입력 음향의 레벨에 따라 링 모듈레이터의 OSC Freq(OSC 주파수) 파라미터가 실시간으로 제어됩니다.
<b>Dynamic Filter</b>	입력 음향의 레벨에 따라 필터 차단 주파수가 실시간으로 제어됩니다.
<b>Auto Synth</b>	딜레이 및 모듈레이션을 사용하여 입력 신호를 재합성합니다.
<b>Spiralizer P</b>	상하 피치 변화가 무한해 보이는 특수 페이지 기반 필터입니다.
<b>Tempo Spiralizer P</b>	템포 동기화된 LFO가 포함된 스파이럴라이저입니다.
<b>Spiralizer F</b>	상하 피치 변화가 무한해 보이는 특수 플랜저 기반 필터입니다.
<b>Tempo Spiralizer F</b>	템포 동기화된 LFO가 포함된 스파이럴라이저입니다.
<b>Isolator</b>	강력한 필터를 사용하여 각 대역의 음량을 제어합니다.
<b>Slice</b>	입력 음향의 진폭 EG를 슬라이스 처리합니다.
<b>Tech Modulation</b>	특수 모듈레이션을 적용합니다.
<b>Control Filter</b>	수동으로 차단 주파수를 작동할 수 있는 필터입니다.
<b>Vinyl Break</b>	서서히 피치를 떨어뜨려 손을 사용하거나 장치의 전원을 꺼 정지시킨 턴테이블의 음향 이펙트를 생성합니다.
<b>Beat Repeat (even)</b>	샘플링된 음향을 반복적으로 연주하여 기계적인 비트를 추가합니다. 반복 길이는 분모가 짝수 번호인 박자(예: 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 등)의 일부분으로 지정됩니다.
<b>Beat Repeat (triplet)</b>	샘플링된 음향을 반복적으로 연주하여 기계적인 비트를 추가합니다. 반복 길이는 분모가 3배수인 박자(예: 1/3, 1/6, 1/12 등)의 일부분으로 지정됩니다.
<b>Beat Repeat (even+tri.)</b>	샘플링된 음향을 반복적으로 연주하여 기계적인 비트를 추가합니다. 짝수 및 3분 음표 설정 모두 포함합니다.
<b>BEAT REPEAT (free)</b>	샘플링된 음향을 반복적으로 연주하여 기계적인 비트를 추가합니다. 반복 길이가 소수로 지정됩니다.

## ■ Misc

<b>VCM EQ 501</b>	VCM 기술을 사용한 5대역 EQ입니다.
<b>Presence</b>	입력 음향의 음향 존재감을 향상시킵니다.
<b>Harmonic Enhancer</b>	입력 음향이 두드러지도록 배음을 추가합니다.
<b>Stereophonic Optimizer</b>	음장의 스테레오 필드를 조정합니다.
<b>Talking Modulator</b>	입력 음향을 재합성하여 바우얼 포먼트를 생성합니다.
<b>Wave Folder</b>	배음을 제어하여 시간 경과에 따라 변하는 풍부한 음향을 생성합니다.
<b>VCM Mini Filter</b>	음향에 두께와 깊이를 더해주는 필터입니다. 아날로그 신디사이저 회로를 재현합니다.
<b>VCM Mini Booster</b>	뚜렷한 특성을 갖춘 부스터입니다. 아날로그 신디사이저 회로를 재현합니다.
<b>Damper Resonance</b>	어쿠스틱 피아노의 개방 현 음 공명을 재현합니다.
<b>Pitch Change</b>	입력 신호의 피치를 변경합니다.
<b>Early Reflection</b>	리버브의 초기 반향을 격리시켜 생성되는 이펙트입니다.
<b>Vocoder</b>	마이크 음향에서 특징을 추출하여 건반에서 연주되는 파트에 적용합니다. 건반을 연주하면서 동시에 마이크에 대고 노래하거나 말할 때 독특한 “로봇 음

색” 이펙트를 생성합니다.

---

**NoiseGate+Comp+Eq**

노이즈 게이트, 컴프레서 및 3대역 EQ를 포함합니다. 주로 음성에 적합합니다.

---

## 이펙트 파라미터



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>AEG Phase</i>	<i>AEG Phase</i>	<i>Slice</i>	진폭 EG의 위상을 이동시킵니다.
<i>AM Depth</i>	<i>AM Depth</i>	<i>2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth</i>	진폭 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
<i>AM Inverse R</i>	<i>AM Inverse R</i>	<i>Auto Synth</i>	우측 채널에 대한 진폭 모듈레이션의 위상을 설정합니다.
<i>AM Speed</i>	<i>AM Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth</i>	진폭 모듈레이션 속도를 설정합니다.
<i>AM Wave</i>	<i>AM Wave</i>	<i>Auto Synth</i>	진폭을 변조할 때 사용되는 음파를 선택합니다.
<i>Amp Type</i>	<i>Amp Type</i>	<i>Amp Simulator 2</i>	재현할 앰프 형식을 선택합니다.
<i>Analog Feel</i>	<i>Analog Feel</i>	<i>Classic Flanger</i>	음향에 아날로그 플랜저의 특성을 더합니다.
<i>Attack</i>	<i>Attack</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서가 최대값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
<i>Attack Offset</i>	<i>Attack Offset</i>	<i>VCM Touch Wah</i>	와와 이펙트가 최대값에 이를 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
<i>Attack Time</i>	<i>Attack Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	엔벨로프 팔로워의 어택 타임을 설정합니다.
		<i>Beat Repeat</i>	전체 음향에 적용되는 Gate의 Attack 타임을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Balance</i>	<i>Balance</i>	<i>U.S. Combo</i>	저음과 고음 간 밸런스를 조정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	저음의 음질을 조정합니다.
Bit	Bit	Bit Crusher	비트 해상도를 감소시킵니다.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Word Length가 어떻게 음향에 적용되는지 설정합니다.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	M/S가 켜짐일 때 Mid 값을 따르는 Side 설정의 레벨을 설정합니다.
BPF 1-10 Gain	BPF1-10 Gain	Vocoder	보코더 이펙트 BPF 1~10의 Gain을 설정합니다.
Break	Break	Vinyl Break	Break를 켜짐으로 설정합니다.
Brilliant	Brilliant	British Combo	저음이 차단되는 음향의 음량을 조정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Chorus	Chorus	Jazz Combo	코러스 형식을 선택합니다.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	반복할 클릭음의 주 파수를 설정합니다.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	클릭 레벨을 설정합니다.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	음파를 제한하기 위한 최대 레벨을 결정하는 클리퍼의 디스토션 레벨을 설정합니다.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	클리퍼 이펙트가 적용되는 신호를 선택합니다.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	고정된 위상 모듈레이션을 설정합니다.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	3개의 대역에 공통적으로 사용되는 릴리스 타임(컴프레서 이펙트가 사라질 때까지 소요되는 시간)을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Comp Attack</i>	<i>Comp Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	컴프레서가 적용될 시간을 설정합니다.
<i>Comp Level</i>	<i>Comp Level</i>	<i>Small Stereo</i>	컴프레서의 출력 레벨을 조정합니다.
<i>Comp Out Lvl</i>	<i>Comp Output Level</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	컴프레서의 출력 레벨을 설정합니다.
<i>Comp Ratio</i>	<i>Comp Ratio</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	컴프레서의 비율을 설정합니다.
<i>Comp Release</i>	<i>Comp Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	컴프레서 이펙트가 사라질 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
<i>Comp Sustain</i>	<i>Comp Sustain</i>	<i>Multi FX, Small Stereo</i>	컴프레서가 유지될 시간을 설정합니다.
<i>Comp Sw</i>	<i>Comp SW</i>	<i>Small Stereo</i>	컴프레서를 켜거나 끕니다.
<i>Comp Threshold</i>	<i>Comp Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	이펙트가 적용될 입력 레벨을 설정합니다.
<i>Compress</i>	<i>Compress</i>	<i>Comp Distortion Delay</i>	컴프레서가 적용될 한계값(또는 최소 입력 레벨)을 설정합니다.
<i>Compression</i>	<i>Compression</i>	<i>Parallel Compressor</i>	컴프레서가 적용되는 정도를 설정합니다.
<i>Control Type</i>	<i>Control Type</i>	<i>Control Delay</i>	<i>Normal</i> 로 설정한 경우 딜레이 이펙트가 항상 음향에 적용됩니다. <i>Scratch</i> 로 설정한 경우 컨트롤러 값 0을 <i>Delay Time</i> 에 설정하더라도 딜레이 이펙트가 적용되지 않습니다. 딜레이가 다른 경우에 적용됩니다.
<i>Crush Type</i>	<i>Crush Type</i>	<i>Bit Crusher</i>	비트 해상도가 어떻게 감소되는지 설정합니다.
<i>Cut</i>	<i>Cut</i>	<i>British Combo</i>	음향 끝부분에 세기 곡선을 설정합니다.



화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	고주파수를 차단합니다.
		VCM Mini Filter	이펙트 음향의 필터 차단 주파수를 설정합니다.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	필터 차단 주파수를 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	피아노 댐퍼의 공명량을 설정합니다.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	리버브 음향 감쇄 방식을 제어합니다.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Delay SW에 설정된 이펙트의 깊이 또는 양을 설정합니다.
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	딜레이의 입력 레벨을 설정합니다.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	딜레이된 음향 레벨을 설정합니다.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	중앙 채널의 딜레이된 음향 레벨을 설정합니다.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	딜레이된 음향의 믹싱 레벨을 설정합니다.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	딜레이 모듈레이션의 오프셋 값을 설정합니다.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	딜레이 형식 또는 모듈레이션 형식을 설정합니다.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	음표 길이에 딜레이 길이를 지정합니다.
		Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	딜레이 길이를 설정합니다.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	중앙 채널에 대한 딜레이 길이를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Delay Time L</i>	<i>Delay Time L</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	좌측 채널에 대한 딜레이 길이를 설정합니다.
<i>Delay Time L&gt;R</i>	<i>Delay Time L&gt;R</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	좌측에서 입력된 음향이 우측에서 출력될 딜레이 타임을 설정합니다.
<i>Delay Time R</i>	<i>Delay Time R</i>	<i>Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	우측 채널에 대한 딜레이 길이를 설정합니다.
<i>Delay Time R&gt;L</i>	<i>Delay Time R&gt;L</i>	<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay</i>	우측에서 입력된 음향이 좌측에서 출력될 딜레이 타임을 설정합니다.
<i>Delay Tm Ofs R</i>	<i>Delay Time Offset R</i>	<i>Auto Synth, Tech Modulation</i>	우측 채널에 대한 딜레이 길이에 오프셋을 설정합니다.
<i>Density</i>	<i>Density</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	리버브의 밀도를 설정합니다.
		<i>Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	반향의 밀도를 설정합니다.
<i>Depth</i>	<i>Depth</i>	<i>Space Simulator</i>	재현된 실내의 깊이를 설정합니다.
		<i>VCM Flanger</i>	딜레이 모듈레이션의 주기적인 변화를 제어하는 LFO 음파의 진폭을 설정합니다.
		<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo</i>	위상 모듈레이션의 주기적인 변화를 제어하는 LFO 음파의 진폭 값을 설정합니다.
		<i>Jazz Combo</i>	코러스/비브라토의 깊이를 설정합니다.
<i>Detune</i>	<i>Detune</i>	<i>Ensemble Detune</i>	피치가 디튠되는 양을 설정합니다.
<i>Device</i>	<i>Device</i>	<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay</i>	디스토션 음향을 생성하는 장치를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb	리버브의 스프레드를 설정합니다.
		Tempo Phaser, Early Reflection	선택한 이펙트의 스프레드를 설정합니다.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	엔벨로프 팔로우로 제어되는 모듈레이션의 방향을 설정합니다.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	피치 이동 방향을 설정합니다.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	디스토션의 양을 제어합니다.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	디스토션 음질을 조정하기 위해 EQ 형식을 전환합니다.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	각 디스토션 형식의 음질을 조정합니다.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	디스토션 형식을 설정합니다.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	디스토션의 음질을 조정합니다.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	디스토션 형식을 설정합니다.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	디스토션 레벨을 설정합니다.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Mid/High 주파수를 설정하여 3개의 대역으로 나눕니다.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Low/Mid 주파수를 설정하여 3개의 대역으로 나눕니다.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	슬라이스 처리된 섹션의 최소 레벨을 설정합니다.
Divide Type	Divide Type	Slice	음표 길이에 따른 슬라이스 타이밍을 지정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	디스토션 레벨을 설정합니다.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	이펙트의 레벨을 설정합니다.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	혼(고음)의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	로터(우퍼)의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	dry 음향 레벨을 설정합니다.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	dry 음향에 적용된 로우 패스 필터를 사용하여 차단할 주파수를 설정합니다.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	dry 음향 레벨을 설정합니다.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	dry 음향과 이펙트 음향 간 밸런스를 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Edge	Edge	Comp Distortion	음향이 왜곡되는 방식을 결정하는 곡선을 설정합니다.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	고주파수 특성의 변화를 설정합니다.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ1(Low Shelving)의 차단 주파수를 설정합니다.
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	EQ1(Low Shelving)의 게인을 설정합니다.
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	EQ2의 중심 주파수를 설정합니다.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	EQ2의 게인을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	EQ2의 Q를 설정합니다.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	EQ3의 중심 주파수를 설정합니다.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	EQ3의 게인을 설정합니다.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	EQ3의 Q를 설정합니다.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	EQ4의 중심 주파수를 설정합니다.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	EQ4의 게인을 설정합니다.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	EQ4의 Q를 설정합니다.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ5(High Shelving)의 차단 주파수를 설정합니다.
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	EQ5(High Shelving)의 게인을 설정합니다.
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 주파수를 설정합니다.
		VCM Mini Booster	Type에 설정된 EQ의 주파수를 설정합니다.
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 게인을 설정합니다.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 고대역 주파수를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 고대역 계인을 설정합니다.
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 저대역 주파수를 설정합니다.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 저대역 계인을 설정합니다.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 중대역 주파수를 설정합니다.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 중대역 계인을 설정합니다.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 중대역 폭을 설정합니다.
EQ Width	EQ Width	Noisy	EQ를 사용하여 증폭 또는 감쇄시킬 폭을 설정합니다.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	초기 반향 및 리버브 음향의 레벨 밸런스를 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	전면 및 후면의 팬 깊이를 설정합니다 (PAN Direction을 L Turn 또는 R Turn으로 설정한 경우 이용 가능).
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	R 채널에 대한 고대역의 감쇄량에 오프셋을 설정합니다.
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	피드백 음향을 사용하여 고대역 음향의 감쇄를 조정합니다. 값이 작아질수록 고주파수 음향 감쇄가 빨라집니다.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	R 채널에 대한 피드백 레벨에 오프셋을 설정합니다.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	좌측 딜레이에 대한 피드백 길이를 설정합니다.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	우측 딜레이에 대한 피드백 길이를 설정합니다.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser	이펙트 블록으로 반송되는 출력 신호의 레벨을 설정합니다.
		Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	이펙트 블록으로 반송되는 출력 신호의 레벨을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Feedback	Feedback Level	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	초기 딜레이의 피드백 레벨을 설정합니다.
		<i>Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation</i>	입력으로 다시 전송할 딜레이 음향의 레벨을 설정합니다. (음의 값인 경우 위상이 반전됩니다.)
		<i>Analog Delay Retro, Analog Delay Modern</i>	딜레이된 음향의 피드백 레벨을 설정합니다.
		<i>Tempo Phaser, Dynamic Phaser</i>	페이지에서 출력되어 입력으로 반송되는 신호의 레벨을 설정합니다. (음의 값인 경우 반전됩니다.)
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	<i>Pitch Change</i>	첫 번째 경로에 위치한 딜레이 음향의 피드백 레벨을 설정합니다.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	<i>Pitch Change</i>	두 번째 경로에 위치한 딜레이 음향의 피드백 레벨을 설정합니다.
Feedback Time	Feedback Time	<i>Delay LCR, Comp Distortion Delay</i>	피드백의 딜레이 길이를 설정합니다.
Filter Type	Filter Type	<i>Lo-Fi</i>	이펙트 형식을 선택합니다.
		<i>Dynamic Filter, Control Filter</i>	필터 형식을 설정합니다.
		<i>Beat Repeat</i>	이펙트 음향의 필터 형식을 설정합니다.
Fine 1	Fine 1	<i>Pitch Change</i>	첫 번째 경로의 피치를 미세 튜닝합니다.
Fine 2	Fine 2	<i>Pitch Change</i>	두 번째 경로의 피치를 미세 튜닝합니다.
Flanger Control	Flanger Control	<i>Control Flanger</i>	딜레이 모듈레이션의 딜레이 값( <i>Comb Filter</i> 값)을 설정합니다.
Fold	Fold	<i>Wave Folder</i>	음향을 왜곡시킵니다.



화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Fold Type</i>	<i>Fold Type</i>	<i>Wave Folder</i>	디스토션 레벨을 선택합니다.
<i>Formant Offset</i>	<i>Formant Offset</i>	<i>Vocoder</i>	악기 음향 입력을 위해 BPF의 차단 주파수에 오프셋 값을 추가합니다.
<i>Formant Shift</i>	<i>Formant Shift</i>	<i>Vocoder</i>	악기 음향 입력을 위해 각 BPF의 차단 주파수를 이동시킵니다.
<i>Freeze</i>	<i>Freeze</i>	<i>Beat Repeat</i>	이 파라미터를 켜짐으로 설정한 경우 박자가 반복됩니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Gain</i>	<i>Gain</i>	<i>U.S. High Gain</i>	프리앰프의 게인을 설정합니다.
		<i>VCM Mini Booster</i>	<i>ShelfEQ</i> 의 <i>Gain</i> 을 조정합니다.
<i>Gain Boost</i>	<i>Gain Boost</i>	<i>U.S. Combo</i>	파워 앰프의 게인을 전환합니다.
<i>Gain Limit</i>	<i>Gain Limit</i>	<i>Upward Compressor</i>	최대 <i>Gain</i> 레벨을 설정합니다.
<i>Gate Time</i>	<i>Gate Time</i>	<i>Slice</i>	슬라이스의 게이트 시간을 설정합니다.
		<i>Beat Repeat</i>	전체 음향의 게이트 시간을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Height</i>	<i>Height</i>	<i>Space Simulator</i>	재현된 실내의 높이를 설정합니다.
<i>Hi Damp Freq</i>	<i>High Damp Frequency</i>	<i>HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	고대역의 감쇄를 조정합니다.
<i>High Attack</i>	<i>High Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	컴프레서가 고대역에 적용될 시간을 설정합니다.
<i>High Cut</i>	<i>High Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	고대역을 차단합니다
<i>High Gain</i>	<i>High Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	고대역의 출력 레벨을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>High Gain L</i>	<i>High Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(L 채널) 조정 후 <i>High</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>High Gain R</i>	<i>High Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(R 채널) 조정 후 <i>High</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>High Level</i>	<i>High Level</i>	<i>Isolator</i>	고대역의 레벨을 설정합니다.
<i>High Mute</i>	<i>High Mute</i>	<i>Isolator</i>	고대역의 음소거를 전환합니다.
<i>High Ratio</i>	<i>High Ratio</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	고주파수의 비율을 조정합니다.
		<i>Multi Band Comp</i>	고주파수의 압축 비율을 설정합니다.
<i>High Threshold</i>	<i>High Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	이펙트가 고대역에 적용될 최소 입력 레벨을 설정합니다.
<i>High Treble</i>	<i>High Treble</i>	<i>Jazz Combo</i>	<i>Treble</i> 설정보다 높은 주파수의 음질을 조정합니다.
<i>Horn Accel</i>	<i>Horn Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	흔(고음)의 회전이 어떻게 <i>Slow</i> 에서 <i>Fast</i> 로 변하는지 설정합니다.
<i>Horn Decel</i>	<i>Horn Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	흔(고음)의 회전이 어떻게 <i>Fast</i> 에서 <i>Slow</i> 로 변하는지 설정합니다.
<i>Horn Fast</i>	<i>Horn Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	<i>Fast</i> 설정에 맞게 흔(고음)의 회전 속도를 설정합니다.
<i>Horn Level</i>	<i>Horn Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	흔(고음)의 음량을 설정합니다.
<i>Horn Slow</i>	<i>Horn Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	<i>Slow</i> 설정에 맞게 흔(고음)의 회전 속도를 설정합니다.
<i>Horn Slow/Fast</i>	<i>Horn Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	흔(고음) 회전 속도의 전환 시간을 설정하여 <i>Slow</i> 에서 <i>Fast</i> 로 변경합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	하이 패스 필터를 사용하여 차단할 저주파를 설정합니다.
		Vocoder	마이크에서 입력된 음향에 적용되는 하이 패스 필터 차단 주파수를 설정합니다.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	하이 패스 필터 출력과 보코더 출력의 믹싱 정도를 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	초기 반향에 대한 딜레이 타임을 설정합니다.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	1차 이펙트의 딜레이 길이를 설정합니다.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	2차 이펙트의 딜레이 길이를 설정합니다.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	좌측 채널 딜레이의 길이를 설정합니다.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	우측 채널 딜레이의 길이를 설정합니다.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	입력 레벨을 설정합니다.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	입력 음향이 모노인지 스테레오인지 선택합니다.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	입력을 선택합니다.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	악기 음향의 레벨을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Threshold 근처에서 곡선을 설정합니다. 값이 높아질수록 곡선이 얹어집니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	좌측 및 우측 팬의 깊이를 설정합니다.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	공간감을 생성할 수 있도록 우측과 좌측의 딜레이 차이를 설정합니다.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	음표 길이에 의해 지정된 딜레이 음향에 적용되는 추가 딜레이 길이를 설정합니다.
Length	Length	Beat Repeat	반복할 길이를 설정합니다.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	엔벨로프 팔로워의 출력에 추가된 오프셋 값을 설정합니다.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
		Tempo Phaser	위상 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
		Wave Folder	LFO 이펙트의 깊이를 조정합니다.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	LFO의 형태를 조정합니다.
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	모듈레이션의 주파수를 설정합니다.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	음표 길이에 따른 모듈레이션 속도를 지정합니다.
		Auto Pan	Auto Pan의 주파수를 설정합니다.
		Wave Folder	LFO 속도를 조정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
LFO Wave	LFO Wave	<i>Classic Flanger, Ring Modulator</i>	모듈레이션의 음파를 선택합니다.
		<i>Auto Pan</i>	패닝 곡선을 설정합니다.
		<i>VCM Auto Wah</i>	음파(사인파 또는 사각파)를 선택합니다.
Liveness	Liveness	<i>Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection</i>	초기 반향의 감쇄를 설정합니다.
Ln Chg Quantz	<i>Length Change Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	Length 파라미터 변경 타이밍을 쿼타이즈 처리합니다.
Low Attack	Low Attack	<i>Multi Band Comp</i>	컴프레서가 저대역에 적용될 시간을 설정합니다.
Low Cut	Low Cut	<i>U.S. Combo</i>	저대역을 차단합니다
Low Gain	Low Gain	<i>Multi Band Comp</i>	저대역의 출력 레벨을 설정합니다.
Low Gain L	<i>Low Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(L 채널) 조정 후 Low 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
Low Gain R	<i>Low Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(R 채널) 조정 후 Low 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
Low Level	Low Level	<i>Isolator</i>	저대역의 레벨을 설정합니다.
Low Mute	Low Mute	<i>Isolator</i>	저대역의 음소거를 전환합니다.
Low Ratio	Low Ratio	<i>REV-X Hall, REV-X Room</i>	저주파수의 레벨을 설정합니다.
		<i>Multi Band Comp</i>	저주파수의 압축 비율을 설정합니다.
Low Threshold	Low Threshold	<i>Multi Band Comp</i>	이펙트가 저대역에 적용될 최소 입력 레벨을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	가변 와와 필터 범위에 최대값을 설정합니다.
		Control Flanger	가변 Flanger Control 필터 범위에 최대값을 설정합니다.
		Control Phaser	가변 Phase Control 필터 범위에 최대값을 설정합니다.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	로우 패스 필터에 의해 차단되는 고주파수 범위를 설정합니다.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	로우 패스 필터로 전송되는 입력에 특성을 더합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
M/S	M/S	Bit Crusher	이 파라미터가 켜질 때 중앙, 좌측 및 우측에 위치한 각 음향이 개별적으로 변경됩니다.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	컴프레서에서 전송된 신호 출력의 레벨을 조정합니다.
Manual	Manual	VCM Flanger	딜레이 모듈레이션의 오프셋 값을 설정합니다.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	위상 모듈레이션의 오프셋 값을 설정합니다.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	파워 앰프의 게인을 조정합니다.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	마이크에서 전송되는 입력의 레벨을 설정합니다.
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	출력에서 음향을 추출할 수 있도록 마이크의 L/R 각도를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Mic Out Gate</i>	<i>Mic Output Gate Switch</i>	<i>Vocoder</i>	꺼짐: 항상 HPF 출력 및 <i>Noise Generator</i> 출력을 통과시킵니다. 켜짐: 악기 음향의 오디오 입력이 존재할 때 HPF 출력 및 <i>Noise Generator</i> 출력을 통과시킵니다.
<i>Mic Position</i>	<i>Mic Position</i>	<i>U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2</i>	스피커에 대한 마이크의 상대 위치를 설정합니다.
<i>Mid</i>	<i>Middle</i>	<i>British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain</i>	중대역의 음질을 설정합니다.
<i>Mid 1 Gain L</i>	<i>Mid1 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(L 채널) 조정 후 <i>Mid1</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid 1 Gain R</i>	<i>Mid1 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(R 채널) 조정 후 <i>Mid1</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid 2 Gain L</i>	<i>Mid2 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(L 채널) 조정 후 <i>Mid2</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid 2 Gain R</i>	<i>Mid2 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(R 채널) 조정 후 <i>Mid2</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid 3 Gain L</i>	<i>Mid3 Subband Gain Lch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(L 채널) 조정 후 <i>Mid3</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid 3 Gain R</i>	<i>Mid3 Subband Gain Rch</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	스테레오 음향(R 채널) 조정 후 <i>Mid3</i> 대역의 결과적인 게인을 설정합니다.
<i>Mid Attack</i>	<i>Mid Attack</i>	<i>Multi Band Comp</i>	컴프레서가 중대역에 적용될 시간을 설정합니다.
<i>Mid Cut</i>	<i>Mid Cut</i>	<i>U.S. Combo</i>	중주파수를 차단합니다.
<i>Mid Gain</i>	<i>Mid Gain</i>	<i>Multi Band Comp</i>	중주파수의 출력 레벨을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Mid Level</i>	<i>Mid Level</i>	<i>Isolator</i>	중주파수의 레벨을 설정합니다.
<i>Mid Mute</i>	<i>Mid Mute</i>	<i>Isolator</i>	중주파수의 음소거를 전환합니다.
<i>Mid Ratio</i>	<i>Mid Ratio</i>	<i>Multi Band Comp</i>	중주파수의 압축 비율을 설정합니다.
<i>Mid Sweep</i>	<i>Mid Sweep</i>	<i>U.S. Combo</i>	중주파수가 차단되는 주파수 범위를 조정합니다.
<i>Mid Threshold</i>	<i>Mid Threshold</i>	<i>Multi Band Comp</i>	이펙트가 중대역에 적용될 최소 입력 레벨을 설정합니다.
<i>Mid Width</i>	<i>Mid Width</i>	<i>U.S. Combo</i>	중주파수를 차단할 대역폭을 설정합니다.
<i>Mix</i>	<i>Mix</i>	<i>VCM Flanger, Control Flanger</i>	이펙트 음향의 음량을 설정합니다.
<i>Mix Level</i>	<i>Mix Level</i>	<i>Harmonic Enhancer</i>	dry 음향으로 믹싱된 이펙트 음향의 레벨을 설정합니다.
<i>Mod Depth</i>	<i>Mod Depth</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation</i>	모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
<i>Mod Depth</i>	<i>Modulation Depth</i>	<i>Rotary Speaker 2</i>	음량의 주기적인 변화 깊이를 설정합니다.
<i>Mod Dpt Ofs R</i>	<i>Mod Depth Offset R</i>	<i>Auto Synth</i>	R 채널에 대한 모듈레이션 깊이에 오프셋을 설정합니다.
<i>Mod Feedback</i>	<i>Mod Feedback</i>	<i>Noisy</i>	모듈레이션에 피드백 레벨을 설정합니다.
<i>Mod Gain</i>	<i>Mod Gain</i>	<i>Tech Modulation</i>	모듈레이션 게인 레벨을 설정합니다.
<i>Mod LPF Cutoff</i>	<i>Mod LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	변조음에 적용되는 로우 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.
<i>Mod LPF Res</i>	<i>Mod LPF Resonance</i>	<i>Tech Modulation</i>	로우 패스 필터를 사용하여 변조음에 특성을 더합니다.
<i>Mod Mix</i>	<i>Mod Mix Balance</i>	<i>Noisy, Tech Modulation</i>	변조음의 믹스 밸런스를 설정합니다.
<i>Mod Phase</i>	<i>Modulation Phase</i>	<i>Classic Flanger</i>	변조파의 L/R 위상 차이를 설정합니다.



화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Mod Speed</i>	<i>Mod Speed</i>	<i>Noisy, Auto Synth, Tech Modulation</i>	모듈레이션 속도를 설정합니다.
<i>Mod Wave Type</i>	<i>Mod Wave Type</i>	<i>Auto Synth</i>	모듈레이션에 대한 음파 형식을 선택합니다.
<i>Mode</i>	<i>Mode</i>	<i>VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser</i>	페이지 형식 변경 요소, 더욱 구체적으로 말하면 페이지 이펙트를 형성하기 위한 계수를 설정합니다.
		<i>British Combo</i>	프리앰프를 전환합니다.
<i>Modulator Lvl</i>	<i>Modulator Input Level</i>	<i>Ring Modulator</i>	모듈레이션 레벨을 설정합니다.
<i>Move Speed</i>	<i>Move Speed</i>	<i>Talking Modulator</i>	<i>Vowel</i> 파라미터에 의해 지정된 음향이 변할 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Noise Level</i>	<i>Background Noise Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	배경 노이즈의 양을 설정합니다.
<i>Noise Level</i>	<i>Noise Level</i>	<i>Vocoder</i>	노이즈 입력의 레벨을 설정합니다.
		<i>Digital Turntable</i>	노이즈 레벨을 설정합니다.
<i>Noise LPF Q</i>	<i>Noise LPF Q</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 공명을 설정합니다.
<i>Noise Switch</i>	<i>Background Noise Off/On</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	배경 노이즈를 켜거나 끕니다.
<i>Noise Tone</i>	<i>Noise Tone</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈의 음질을 설정합니다.
<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>British Combo</i>	EQ 응답이 평탄한 음향의 음량을 조정합니다.
<i>Ns Gate Atk</i>	<i>Noise Gate Attack</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	노이즈 게이트가 적용될 시간을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Ns Gate Rls</i>	<i>Noise Gate Release</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	노이즈 게이트가 비활성화될 시간을 설정합니다.
<i>Ns Gate Thrs</i>	<i>Noise Gate Threshold</i>	<i>NoiseGate+Comp+Eq</i>	노이즈 게이트가 적용될 최소 입력 레벨을 설정합니다.
<i>Ns LPF Cutoff</i>	<i>Noise LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈에 적용된 로우 패스 필터를 사용하여 차단할 주파수를 설정합니다.
<i>Ns Mod Depth</i>	<i>Noise Mod Depth</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
<i>Ns Mod Speed</i>	<i>Noise Mod Speed</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈 모듈레이션의 속도를 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Offset</i>	<i>Filter Offset</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	초기 피치 값을 반음 단위로 설정합니다.
<i>Ofs Transition</i>	<i>Offset Transition Rate</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	오프셋 값이 새 값으로 변경될 전환 시간을 설정합니다.
<i>On/Off Switch</i>	<i>On/Off Switch</i>	<i>Isolator</i>	아이솔레이터를 켜거나 끕니다.
		<i>Stereophonic Optimizer</i>	이펙트를 켜거나 끕니다.
<i>Osc Freq</i>	<i>OSC Frequency Coarse</i>	<i>Ring Modulator</i>	입력 음파를 변조할 때 사용되는 주파수를 설정합니다.
<i>Osc Freq Fine</i>	<i>OSC Frequency Fine</i>	<i>Ring Modulator</i>	입력 음파를 변조할 때 사용되는 주파수를 미세 조정합니다.
<i>Output</i>	<i>Output</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah</i>	출력 레벨을 설정합니다.
<i>Output Level</i>	<i>Filter Output Level</i>	<i>Control Filter</i>	필터의 출력 레벨을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Output Level	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	출력 레벨을 설정합니다.
		Vocoder	보코더의 출력 레벨을 설정합니다.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	첫 번째 경로의 출력 레벨을 설정합니다.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	두 번째 경로의 출력 레벨을 설정합니다.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	디스토션 레벨을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	첫 번째 경로의 팬을 설정합니다.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	두 번째 경로의 팬을 설정합니다.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	패닝된 음향에 적용되는 진폭 EG의 최소 레벨을 설정합니다.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	패닝된 음향에 적용되는 진폭 EG의 형식을 설정합니다.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	팬의 깊이를 설정합니다.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	자동 팬 형식을 설정합니다.
Pan Type	Pan Type	Slice	팬 형식을 설정합니다.
Panning	Panning	Jazz Combo	코러스/비브라토의 스프레드를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Pedal Control</i>	<i>Pedal Control</i>	<i>VCM Pedal Wah</i>	와와 필터의 차단 주파수를 제어합니다.
<i>Phase Control</i>	<i>Phase Control</i>	<i>Control Phaser</i>	위상 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
<i>Phase Differ</i>	<i>LFO Phase Difference</i>	<i>Tempo Flanger, Tremolo</i>	변조파의 L/R 위상 차이를 설정합니다. (각도가 0도이거나 값이 64인 경우 위상 차가 존재하지 않음)
<i>Phase Reset</i>	<i>LFO Phase Reset</i>	<i>Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice</i>	LFO의 초기 위상 재설정 방식을 설정합니다.
<i>Phase Shift Ofs</i>	<i>Phase Shift Offset</i>	<i>Tempo Phaser</i>	위상 모듈레이션의 오프셋 값을 설정합니다.
<i>Phaser Sw</i>	<i>Phaser SW</i>	<i>Multi FX</i>	페이지 형식을 설정합니다.
<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch 1</i>	<i>Pitch Change</i>	첫 번째 경로의 피치를 반음 단위로 설정합니다.
<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch 2</i>	<i>Pitch Change</i>	두 번째 경로의 피치를 반음 단위로 설정합니다.
<i>Pitch Sweep</i>	<i>Pitch Sweep</i>	<i>Beat Repeat</i>	매번 반복할 때마다 서서히 변하도록 피치를 설정합니다.
<i>Plate Type</i>	<i>Plate Type</i>	<i>HD Plate</i>	음향 공명 방식을 설정합니다.
<i>Play Speed</i>	<i>Play Speed</i>	<i>Beat Repeat</i>	재생 속도를 설정합니다.
<i>PM Depth</i>	<i>PM Depth</i>	<i>G Chorus, 2 Modulator, Tremolo</i>	피치 모듈레이션의 깊이를 설정합니다.
<i>Post-comp HPF</i>	<i>Post-comp HPF</i>	<i>Upward Compressor, Downward Compressor</i>	컴프레서를 따르는 하이 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.
<i>Pre Mod HPF F</i>	<i>Pre Mod HPF Cutoff Frequency</i>	<i>Tech Modulation</i>	모듈레이션이 적용되기 전 하이 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.
<i>Preamp</i>	<i>Preamp</i>	<i>British Lead</i>	프리앰프의 게인을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Pre-LPF Cutoff</i>	<i>Pre-LPF Cutoff Frequency</i>	<i>Lo-Fi</i>	고주파수를 차단할 수 있도록 하이 패스 필터의 차단 주파수를 설정합니다.
<i>Pre-LPF Res</i>	<i>Pre-LPF Resonance</i>	<i>Lo-Fi</i>	로우 패스 필터로 전송되는 입력에 특성을 더합니다.
<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	<i>Presence</i>	이펙트의 레벨을 설정합니다.
		<i>Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend</i>	고주파수를 증폭시킵니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>R/H Balance</i>	<i>Rotor/Horn Balance</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2</i>	혼(고음) 및 로터(우퍼)의 음량 밸런스를 결정합니다.
<i>Random</i>	<i>Random</i>	<i>Beat Repeat</i>	무작위 반복을 생성합니다.
<i>Ratio</i>	<i>Ratio</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서의 비율을 설정합니다.
<i>Release</i>	<i>Release</i>	<i>Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서 이펙트가 사라질 때까지 소요되는 시간을 설정합니다.
<i>Release Curve</i>	<i>Release Curve</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	엔벨로프 팔로워의 릴리스 곡선을 설정합니다.
<i>Release Time</i>	<i>Release Time</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	엔벨로프 팔로워의 릴리스 타임을 설정합니다.
		<i>Beat Repeat</i>	전체 음향에 대한 게이트의 릴리스 타임을 설정합니다.
<i>Repeat</i>	<i>Repeat</i>	<i>Beat Repeat</i>	반복을 켜짐 또는 꺼짐으로 설정합니다.
<i>Resonance</i>	<i>Resonance</i>	<i>Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster</i>	필터에 특성을 가미합니다.
		<i>Beat Repeat</i>	이펙트 음향에 필터 공명을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Resonance Ofs</i>	<i>Resonance Offset</i>	<i>VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah</i>	공명에 오프셋 값을 설정합니다.
<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Retrigger Cycle</i>	<i>Beat Repeat</i>	반복 기능을 다시 트리거하기 위한 사이클을 설정합니다.
<i>Reverb Delay</i>	<i>Reverb Delay</i>	<i>R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator</i>	초기 반향부터 리버브까지의 딜레이 타임을 설정합니다.
<i>Reverb Time</i>	<i>Reverb Time</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate</i>	리버브 길이를 설정합니다.
<i>Room Size</i>	<i>Room Size</i>	<i>REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb</i>	실내의 크기를 설정합니다.
<i>Rotor Accel</i>	<i>Rotor Acceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	로터(우퍼) 회전 속도를 설정하여 <i>Slow</i> 에서 <i>Fast</i> 로 변경합니다.
<i>Rotor Decel</i>	<i>Rotor Deceleration</i>	<i>Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	로터(우퍼) 회전 속도를 설정하여 <i>Fast</i> 에서 <i>Slow</i> 로 변경합니다.
<i>Rotor Fast</i>	<i>Rotor Speed Fast</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	<i>Fast</i> 설정에 맞게 로터(우퍼)의 회전 속도를 설정합니다.
<i>Rotor Level</i>	<i>Rotor Level</i>	<i>VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	로터(우퍼)의 음량을 설정합니다.
<i>Rotor Slow</i>	<i>Rotor Speed Slow</i>	<i>Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio</i>	<i>Slow</i> 설정에 맞게 로터(우퍼)의 회전 속도를 설정합니다.
<i>Rotor Slow/Fast</i>	<i>Rotor Slow/Fast Time</i>	<i>Rotary Speaker 1</i>	로터(우퍼) 회전 속도의 전환 시간을 설정하여 <i>Slow</i> 에서 <i>Fast</i> 로 변경합니다.
<i>Rtg Attack T</i>	<i>Retrigger Attack Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	전체 음향에 적용되는 <i>Gate</i> 의 어택 타임을 설정합니다.
<i>Rtg Gate Time</i>	<i>Retrigger Gate Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	전체 음향의 게이트 시간을 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Rtg Quantize</i>	<i>Retrigger Quantize</i>	<i>Beat Repeat</i>	이 파라미터를 켜짐으로 설정한 경우 내장 시퀀서에 설정된 소절의 시작 부분에서 음향이 반복됩니다.
<i>Rtg Release T</i>	<i>Retrigger Release Time</i>	<i>Beat Repeat</i>	전체 음향에 대한 게이트의 릴리스 타임을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Sample Rate</i>	<i>Sample Rate</i>	<i>Bit Crusher</i>	<i>Sample Rate</i> 를 낮춥니다.
<i>Sampling Freq</i>	<i>Sampling Frequency Control</i>	<i>Lo-Fi</i>	샘플링 주파수를 제어합니다.
<i>SC EQ Freq</i>	<i>Side Chain EQ Frequency</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서 레벨을 감지할 때 사용되는 EQ의 주파수를 설정합니다.
<i>SC EQ Gain</i>	<i>Side Chain EQ Gain</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서 레벨을 감지할 때 사용되는 EQ의 게인을 설정합니다.
<i>SC EQ Q</i>	<i>Side Chain EQ Q</i>	<i>Downward Compressor, Upward Compressor</i>	컴프레서 레벨을 감지할 때 사용되는 EQ의 Q를 설정합니다.
<i>Scale Type</i>	<i>Spiral Step Scale Type</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	<i>Step Mode</i> 를 <i>Scale</i> 로 설정한 경우 어떻게 변화하는지 설정합니다.
<i>Semitones</i>	<i>Spiral Step Semitones</i>	<i>Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F</i>	<i>Step Mode</i> 를 <i>Semitone</i> 으로 설정한 경우
<i>Send to Noise</i>	<i>Dry Send to Noise</i>	<i>Digital Turntable</i>	노이즈 이펙트로 전송된 dry 신호의 레벨을 설정합니다.
<i>Sensitivity</i>	<i>Sensitivity</i>	<i>Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter</i>	입력 변화에 적용되는 모듈레이션의 감도를 설정합니다.
		<i>VCM Touch Wah</i>	입력 변화에 적용되는 와와 필터의 감도를 설정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	내장 시퀀서의 속도를 조정합니다.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	내장 시퀀서의 이펙트 깊이를 조정합니다.
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	내장 시퀀서의 패턴을 조정합니다.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	내장 시퀀서 재설정 모드를 설정합니다.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	내장 시퀀서의 거동을 조정합니다.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	사이드 체인의 비트 해상도를 감소시킵니다.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	컴프레서 레벨을 감지할 때 사용되는 EQ를 켜거나 끕니다.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	사이드 체인의 컨트롤 회로에 입력 레벨을 설정합니다.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	사이드의 <i>Sample Rate</i> 를 감소시킵니다.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	M/S가 켜짐일 때 <i>Mid</i> 값을 따르는 <i>Side</i> 설정의 레벨을 설정합니다.
Space Type	Space Type	Space Simulator	공간 시뮬레이션 형식을 선택합니다.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	스피커 회로의 특성을 강조합니다.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	스피커 시뮬레이션 형식을 선택합니다.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	스피커 형식을 설정합니다.



화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Speed	Speed	VCM Flanger	주기적인 딜레이 모듈레이션 변화를 제어하는 LFO 음파의 주파수를 설정합니다.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	주기적인 위상 모듈레이션 변화를 제어하는 LFO 음파의 주파수를 설정합니다.
		VCM Auto Wah	LFO의 속도를 설정합니다.
		Vinyl Break	음향이 멈출 시간을 설정합니다.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	속도를 미세하게 조정합니다.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	전환 속도(Slow 또는 Fast)를 전환합니다.
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	전환 속도(Slow, Stop 또는 Fast)를 전환합니다.
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	LFO를 켜거나 끕니다.
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	피치 변화의 속도를 설정합니다.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	표준 피치 변경 사이클을 단계별로 설정합니다.
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	음향 확산 방식을 설정합니다.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	위상 전환기의 단계 수를 설정합니다.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	지속적으로(매끄럽게) 또는 단계별로 변화하도록 피치를 설정합니다.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	피치가 단계별로 변화하도록 전환 시간을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	이펙트 텍스처를 다양하게 변경합니다.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	이펙트가 적용될 입력 레벨을 설정합니다.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	엔벨로프 팔로워가 시작되는 최소 레벨을 설정합니다.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	매번 반복할 때마다 시간을 서서히 변경합니다.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	톤 컨트롤을 설정합니다.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	톤 컨트롤의 특성을 전환합니다.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	현재 Delay Time을 새 값으로 변경할 수 있도록 전환 속도를 설정합니다.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	고음의 음질을 조정합니다.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	플랜저 형식을 선택합니다.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	와와 형식을 선택합니다.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	반향 형식을 선택합니다.
		US High Gain, British Lead	앰프 형식을 선택합니다.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	딜레이의 특성을 설정합니다.
		Parallel Compressor	컴프레서 형식을 설정합니다.
		Mini Filter, Mini Boost	필터 형식을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	가변 와와 필터 범위에 최대값을 설정합니다.
		Control Flanger	가변 Flanger Control 필터 범위에 최대값을 설정합니다.
		Control Phaser	가변 Phase Control 필터 범위에 최대값을 설정합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	비브라토의 속도를 설정합니다. 코러스를 Vib로 설정한 경우 이용할 수 있습니다.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	보코더 출력의 어택 값을 설정합니다.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	보코더 출력의 릴리스 값을 설정합니다.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	프리앰프의 레벨을 설정합니다.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	바우얼 형식을 선택합니다.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	와와 페달의 위치를 설정합니다.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	와와 형식을 설정합니다.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	재현된 실내의 벽 형식을 설정합니다. 값이 커질수록 반향이 더 많이 확산됩니다.
Width	Width	Space Simulator	재현된 실내의 폭을 설정합니다.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	High 대역의 스테레오 밸런스를 조정합니다.

화면 이름	파라미터 이름	파라미터를 사용하는 이펙트 형식	설명
<i>Width Low</i>	<i>Width Low</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	<i>Low</i> 대역의 스테레오 밸런스를 조정합니다.
<i>Width Mid 1</i>	<i>Width Mid1</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	<i>Mid1</i> 대역의 스테레오 밸런스를 조정합니다.
<i>Width Mid 2</i>	<i>Width Mid2</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	<i>Mid2</i> 대역의 스테레오 밸런스를 조정합니다.
<i>Width Mid 3</i>	<i>Width Mid3</i>	<i>Stereophonic Optimizer</i>	<i>Mid3</i> 대역의 스테레오 밸런스를 조정합니다.
<i>Word Length</i>	<i>Word Length</i>	<i>Lo-Fi</i>	음향의 분해능 또는 거친 정도를 설정합니다.



## 단축키 작업

[SHIFT] 버튼과 다른 버튼을 동시에 누르면 단축키 작업을 사용하여 아래 표시된 기능을 바로 이용할 수 있습니다.

### ■ [SHIFT] 버튼 사용

작업	기능
[SHIFT] + 노브 1~8	노브를 고정밀 모드나 더 작은 값 단위로 전환합니다(값이 느리게 변함). 값을 미세 조정할 때 편리합니다.
[SHIFT] + [EDIT/↺]	Copy/Exchange 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	노브에 지정된 Assign 1-8 값을 KNOB POSITION [LEFT] 버튼에 등록합니다.
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	노브에 지정된 Assign 1-8 값을 KNOB POSITION [MID] 버튼에 등록합니다.
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	노브에 지정된 Assign 1-8 값을 KNOB POSITION [RIGHT] 버튼에 등록합니다.
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	메인 화면에서 편집 중인 파라미터를 서브 화면으로 불러옵니다.
[SHIFT] + [PART SELECT]	솔로 설정을 켜거나 끌 수 있도록 PART 버튼을 활성화합니다.
[SHIFT] + [KEYBOARD CONTROL]	음소거 설정을 켜거나 끌 수 있도록 PART 버튼을 활성화합니다.
[SHIFT] + [1-8/9-16]	파트 9~16 사이를 전환할 수 있도록 PART 버튼 및 슬라이더를 활성화합니다.
[SHIFT] + [COMMON]	요소, 오퍼레이터 및 오실레이터에 Common을 선택합니다.
[SHIFT] + PART [1]-[8]	요소 1~8, 오퍼레이터 1~8 및 오실레이터 1~3 및 노이즈 중에서 하나를 선택합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	조음값 값을 -1(감소)로 설정합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	조음값 값을 +1(증가)로 설정합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	조음값 값을 0(재설정)으로 설정합니다.
[SHIFT] + SCENE [1]-[8]	생성한 Scene을 SCENE [1]~[8] 버튼 중 하나에 등록합니다.
[SHIFT] + [DEC/NO]	선택한 파라미터 값을 -10(감소)으로 설정합니다. Live Set 화면의 이전 페이지로 돌아갑니다.
[SHIFT] + [INC/YES]	선택한 파라미터 값을 +10(증가)으로 설정합니다. Live Set 화면의 다음 페이지로 이동합니다.
[SHIFT] + [ARP ON/OFF]	Arp Edit 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]	Motion Seq Edit 화면을 불러옵니다.

작업	기능
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	<i>Control View</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [LATCH]	<i>Ribbon Settings</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	<i>Property</i> 화면( <i>Home</i> 화면에만 해당)을 불러옵니다.
[SHIFT] + [LIVE SET]	<i>Live Set Register</i> 화면으로 이동합니다.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	선택한 파트의 <i>Part Category Search</i> 화면을 엽니다.
[SHIFT] + [UTILITY]	파라미터 값을 조정합니다.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	<i>FX OVERVIEW</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	<i>Effect Switch</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [STORE]	<i>Load</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [SPLIT]	<i>Part—Note</i> 보기가 선택된 <i>Home</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	<i>Rhythm Pattern</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	패널 잠금 기능을 켜거나 끕니다. ( <i>Home</i> 화면 <i>Live Set</i> 화면에만 해당)
[SHIFT] + 슬롯 번호 [1]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 1번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [2]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 2번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [3]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 3번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [4]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 4번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [5]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 5번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [6]	화면 좌측에 위치한 1번째 열의 6번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [9]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 1번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [10]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 2번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [11]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 3번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [12]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 4번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [13]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 5번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + 슬롯 번호 [14]	화면 좌측에 위치한 2번째 열의 6번째 탭을 선택합니다.
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]	<i>Audio In Edit</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	<i>Pitch Edit</i> 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	<i>Control Settings</i> 화면을 불러옵니다.

### ■ [DAW REMOTE] 버튼 사용

작업	기능
[DAW REMOTE] + 슬롯 번호 [1]	<i>Track</i> 모드의 <i>DAW Remote</i> 화면을 불러옵니다.
[DAW REMOTE] + 슬롯 번호 [2]	<i>Plugin</i> 모드의 <i>DAW Remote</i> 화면을 불러옵니다.
[DAW REMOTE] + 슬롯 번호 [3]	<i>Transport</i> 모드의 <i>DAW Remote</i> 화면을 불러옵니다.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	<i>Touch Panel Calibration Setting</i> 화면으로 이동합니다.

## ■ [QUICK SETUP] 버튼 사용

작업	기능
[QUICK SETUP] + 슬롯 번호 [5]	<i>Quick Setup</i> 에 대해 <i>Standalone</i> 을 선택합니다.
[QUICK SETUP] + 슬롯 번호 [6]	<i>Quick Setup 1</i> 을 선택합니다.
[QUICK SETUP] + 슬롯 번호 [7]	<i>Quick Setup 2</i> 를 선택합니다.
[QUICK SETUP] + 슬롯 번호 [8]	<i>Quick Setup 3</i> 을 선택합니다.

## ■ OCTAVE 버튼

작업	기능
OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	옥타브 이동을 재설정합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	조음김 값을 -1(감소)로 설정합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	조음김 값을 +1(증가)로 설정합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	조음김 값을 재설정합니다.

## ■ 버튼을 2회 빠르게 누름

해당 PART 버튼을 두 번 빠르게 누르면 *Internal*과 *External*을 서로 전환할 수 있습니다. *External*로 전환한 경우 파트 이름이 파란색으로 표시됩니다.

## ■ 버튼을 길게 누름

작업	기능
[CATEGORY]	<i>Bank/Favorite</i> 을 <i>All</i> 로 재설정합니다.
[QUICK EDIT]	선택한 파트로 재설정합니다.
[A/D INPUT ON/OFF]	기능을 켭니다.



## 메시지 목록

메시지	설명	필요한 작업
<b>** library will be overwritten.</b>	라이브러리를 불러오려고 할 때 이름이 동일한 라이브러리 파일을 이미 불러온 상태입니다. 새 데이터를 불러온 경우 기존 데이터가 덮어쓰기됩니다. 불러오려는 라이브러리 파일의 이름이 ** 대신 표시됩니다.	
<b>** Control Assign full.</b>	이용 가능한 컨트롤 세트가 없어 작업을 실시할 수 없습니다. 컨트롤러 세트에 추가하려는 파트 이름이 ** 대신 표시됩니다.	불필요한 컨트롤러 세트를 삭제한 후 작업을 다시 실시하십시오.
<b>** will be deleted.</b>	이 작업의 결과로 데이터가 삭제됩니다.	
<b>** will be loaded to Pattern.</b>	.mid 파일이 패턴에 불러오기됩니다.	
<b>** will be loaded to Song.</b>	.mid 파일이 곡에 불러오기됩니다.	
<b>** will be loaded.</b>	파일이 불러오기됩니다.	
<b>** will be overwritten.</b>	저장할 때 이름이 동일한 퍼포먼스, 파일, 폴더 또는 빠른 설정이 이미 존재합니다. 저장할 때 기존 데이터가 덮어쓰기됩니다. 저장하려는 퍼포먼스, 파일, 폴더 또는 빠른 설정의 이름이 ** 대신 표시됩니다.	
<b>Activate the source controller to assign.</b>	작동하려는 컨트롤러에 파라미터를 지정할 수 있습니다.	지정하려는 컨트롤러를 작동하십시오.
<b>Advanced settings will be initialized.</b>	[UTILITY] → <i>Settings</i> → <i>Advanced</i> 탭의 설정을 초기화합니다.	
<b>All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	출고 시 기본 설정으로 복원합니다.	USB 플래시 드라이브에 유지하려는 필요한 설정을 미리 저장하는 것도 좋습니다.
<b>All data is initialized upon power-on.</b>	악기의 전원을 켤 때 출고 시 기본 설정으로 복원되도록 악기가 설정되었습니다.	
<b>All data will be overwritten by **</b>	불러올 때 모든 데이터가 덮어쓰기됩니다. 불러오려는 백업 파일의 이름이 ** 대신 표시됩니다.	
<b>All Favorite Marks will be cleared.</b>	모든 즐겨찾기 표시가 삭제됩니다.	



메시지	설명	필요한 작업
<b>All settings will be initialized. User data is kept.</b>	악기의 설정이 초기화됩니다. 사용자 데이터가 삭제되지 않습니다.	
<b>All sound will be stopped during optimization.</b>	내부 메모리가 복원됩니다.	
<b>All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	사용자 메모리의 사용자 영역에 초기화됩니다. USB 플래시 드라이브에 유지하려는 필요한 설정을 미리 저장하는 것도 좋습니다.	
<b>Arpeggio bypass disabled.</b>	아르페지오 건너뛰기가 삭제되었습니다.	
<b>Arpeggio full.</b>	아르페지오가 가득 차 작업을 실시하지 못했습니다.	
<b>Assignable knob full.</b>	컨트롤러 세트에 모든 지정 가능 노브가 사용되어 작업을 실시하지 못했습니다.	지정 가능 노브가 소스로 설정된 불필요한 컨트롤러 세트를 삭제하고 작업을 다시 실시하십시오.
<b>Audio file is not found.</b>	지정된 오디오 파일을 찾을 수 없습니다.	
<b>Audio Rec stopped due to lack of memory space.</b>	USB 플래시 드라이브가 가득 차 오디오 녹음이 자동으로 멈췄습니다.	새 USB 플래시 드라이브를 사용하거나 불필요한 파일을 삭제한 후 이 작업을 다시 시도하십시오.
<b>Audition full.</b>	<i>User Audition</i> 데이터가 가득 차 작업을 실시하지 못했습니다.	[UTILITY] → <i>Contents</i> → <i>Data Utility</i> 화면에서 불필요한 <i>User Audition</i> 데이터를 삭제하십시오.
<b>Auto power off disabled.</b>	<i>Auto Power Off</i> 기능이 비활성화되었습니다.	
<b>Bulk data protected.</b>	설정으로 인해 벌크 데이터를 수신할 수 없습니다.	
<b>Can't process.</b>	요청된 작업을 처리할 수 없습니다.	
<b>Can't register unstored performance.</b>	편집 중인 बैं크 또는 프로그램 번호가 아직 설정되지 않아 Live Set에 퍼포먼스를 등록할 수 없습니다.	
<b>Completed.</b>	지정된 불러오기, 저장, 포맷 또는 다른 작업이 완료되었습니다.	
<b>Connecting to USB device...</b>	악기에 USB 플래시 드라이브를 연결하는 중입니다.	
<b>Converting Pattern to Song.</b>	패턴이 변환 중입니다.	
<b>CPU Fan Error</b>	내장 냉각 팬이 정지되었습니다.	이 상태로 인해 내부 온도가 상승하여 악기가 작동을 멈출 수 있습니다. 바로 필요한 모든 데이터를 백업하고 악기의 전원을 끈 후 Yamaha 구입처에 문의하십시오.

메시지	설명	필요한 작업
<b>Current user data will be overwritten by **.</b>	파일을 불러올 대상에 사용자 데이터가 이미 존재합니다. 진행하면 기존 데이터가 덮어쓰기됩니다. 불러오려는 사용자 파일의 이름이 ** 대신 표시됩니다.	
<b>Curve full</b>	User Curve 데이터가 가득 차 작업을 실시하지 못했습니다.	[UTILITY] → Contents → Data Utility 화면에서 불필요한 User Curve 데이터를 삭제하십시오.
<b>Data memory full.</b>	(라이브러리 파일을 불러올 때) 악기 메모리가 가득 차 라이브러리의 내용 데이터를 저장하지 못했습니다.	
<b>Device number is off.</b>	장치 번호가 꺼져 있어 벌크 데이터를 전송하거나 수신할 수 없습니다.	
<b>Device number mismatch.</b>	장치 번호가 일치하지 않아 벌크 데이터를 전송하거나 수신할 수 없습니다.	
<b>Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.</b>	Divide Drum Track에 사용할 때 이용할 수 있는 퍼포먼스가 없어 작업을 실시할 수 없습니다.	
<b>Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.</b>	새 퍼포먼스가 Divide Drum Track을 사용하여 생성됩니다. 이 작업은 취소할 수 없습니다.	
<b>File is not found.</b>	선택한 형식에 대한 파일이 없습니다.	
<b>File or folder already exists.</b>	동일한 파일 또는 폴더가 이미 존재합니다.	
<b>File or folder path is too long.</b>	경로 이름이 너무 길어 지정된 파일 또는 폴더를 열 수 없습니다.	
<b>Folder is not empty.</b>	데이터를 포함한 폴더를 삭제하려고 합니다.	
<b>Folder is too deep.</b>	폴더 구조에 너무 깊이 위치해 있어 폴더를 열 수 없습니다.	
<b>Illegal bulk data.</b>	벌크 데이터나 벌크 요청을 수신하는 동안 오류가 발생했습니다.	
<b>Illegal file name.</b>	파일 이름이 무효합니다.	
<b>Illegal file.</b>	지정된 파일을 본 악기에서 처리하거나 불러올 수 없습니다.	
<b>Illegal parameters.</b>	잘못된 파라미터가 지정되었습니다.	
<b>Illegal sample data.</b>	지정된 샘플 데이터가 지원되지 않습니다.	
<b>Illegal smart morph data.</b>	지정된 Smart Morph 데이터가 지원되지 않습니다.	
<b>Keybank full.</b>	불러올 때 키 뱅크의 총 수가 최대 수를 초과합니다.	

메시지	설명	필요한 작업
<b>Keyboard control lock disabled.</b>	Keyboard Lock이 비활성화되었습니다.	
<b>Knob value stored.</b>	Knob Value가 저장되었습니다.	
<b>Library full.</b>	라이브러리의 총 수가 최대 수를 초과합니다.	
<b>Micro Tuning full</b>	User Micro Tuning 데이터가 가득 차 불러올 수 없습니다.	[UTILITY] → Contents → Data Utility 화면에서 불필요한 User Micro Tuning 데이터를 삭제하십시오.
<b>MIDI buffer full.</b>	너무 많은 양의 MIDI 데이터가 한 번에 수신되어 처리할 수 없습니다.	
<b>MIDI checksum error.</b>	수신된 시스템 전용 메시지의 체크섬이 부정확합니다.	
<b>No data.</b>	선택한 트랙이나 지정한 범위에 데이터가 존재하지 않습니다. 범위를 다시 선택하십시오.	
<b>No read/write authority to the file.</b>	이 파일에 대한 읽기 또는 쓰기 권한이 없습니다.	
<b>Note ranges will be initialized.</b>	음 범위가 초기화됩니다.	
<b>Now initializing all data...</b>	출고 시 설정을 복원 중입니다.	
<b>Now initializing...</b>	일부 데이터가 초기화되는 중입니다.	
<b>Now loading...</b>	파일을 불러오는 중입니다.	
<b>Now receiving MIDI bulk data...</b>	악기가 MIDI 벌크 데이터를 수신하는 중입니다.	
<b>Now saving...</b>	파일을 저장하는 중입니다.	
<b>Now transmitting MIDI bulk data...</b>	악기가 MIDI 벌크 데이터를 전송하는 중입니다.	
<b>Panel unlocked.</b>	패널 잠금이 비활성화되었습니다.	
<b>Part *** will be overwritten.</b>	복사 대상에 파트가 이미 존재합니다. 작업을 계속 진행하는 경우 복사 대상의 기존 파트가 덮어쓰기됩니다.	
<b>Part full.</b>	이용할 수 있는 파트가 없어 Rhythm Pattern 화면을 열지 못했습니다.	불필요한 파트를 삭제한 후 작업을 다시 실시하십시오.
<b>Pattern full.</b>	패턴이 가득 차 작업을 실시하지 못했습니다.	
<b>Pattern will be converted to Song.</b>	패턴이 곡으로 변환됩니다.	
<b>Performance data in *** will be loaded.</b>	기존 모델의 경우 파일의 Performance Data가 불러오기됩니다.	

메시지	설명	필요한 작업
<b>Performance full.</b>	퍼포먼스가 가득 차 작업을 실시하지 못했습니다.	
<b>Please connect USB device.</b>	USB 플래시 드라이브를 연결합니다.	
<b>Please keep power on.</b>	플래시 ROM에 데이터를 기록합니다.	이 메시지가 표시되는 동안 악기의 전원을 끄지 마십시오. 이 메시지가 표시되는 동안 악기의 전원을 끄면 사용자 데이터가 손실되거나 시스템이 손상되어 다음 번에 악기의 전원을 켤 때 시스템이 올바르게 시작되지 않을 수 있습니다.
<b>Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.</b>	악기를 재시작하여 오디오 입력 및 출력 설정을 변경하십시오.	
<b>Please reboot to enable the new USB Driver Mode.</b>	악기를 재시작하여 USB 드라이버 모드 설정을 변경하십시오.	
<b>Please reboot to maintain internal memory.</b>	악기를 재시작하여 악기 메모리를 수리합니다.	
<b>Please stop audio play/rec.</b>	오디오 녹음 또는 재생을 멈춘 후 다시 시도하십시오.	
<b>Please stop sequencer.</b>	시퀀서(패턴 또는 곡)를 멈춘 후 다시 시도하십시오.	
<b>Please store the pattern to change the chain play mode.</b>	체인 재생 모드를 변경하기 전에 패턴을 저장하십시오.	
<b>Please wait...</b>	처리 중입니다.	기다려 주십시오.
<b>Press [SHIFT] + [TEMPO/TAP] to unlock panel.</b>	패널 잠금이 활성화되었습니다. [SHIFT] + [TEMPO/TAP]을 눌러 패널을 잠금해제합니다.	
<b>Quick Setup ** is loaded.</b>	Quick Setup이 불러오기되었습니다.	
<b>Recall latest edits.</b>	마지막으로 편집한 퍼포먼스 데이터를 불러와 편집 버퍼에 배치합니다.	
<b>Redo **.</b>	취소했던 작업을 다시 실시합니다 (Redo). 작업 이름이 "***" 대신 표시됩니다.	
<b>Sample is protected.</b>	샘플이 보호된 상태여서 변경할 수 없습니다.	
<b>Sample is too long.</b>	샘플 크기가 너무 커서 불러올 수 없습니다.	
<b>Sample is too short.</b>	샘플 크기가 너무 작아 불러올 수 없습니다.	
<b>Sample memory full.</b>	샘플 메모리가 가득 차 불러올 수 없습니다.	

메시지	설명	필요한 작업
<b>Scene stored.</b>	SCENE 버튼에 Scene이 저장되었습니다.	
<b>Selected items will be copied to 유저 बैं크.</b>	퍼포먼스가 유저 बैं크에 복사됩니다.	
<b>Smart Morph full.</b>	Smart Morph가 포함된 퍼포먼의 총 수가 최대 수를 초과합니다.	
<b>Some keybanks were not loaded.</b>	일부 키 बैं크가 기존 형식이어서 불러올 수 없습니다.	
<b>Song/Pattern data overload.</b>	곡 또는 패턴이 과부하 상태여서 재생할 수 없습니다.	
<b>Song full.</b>	곡의 총 수가 최대 수를 초과합니다.	
<b>SSS disabled.</b>	SSS가 비활성화되었습니다.	
<b>SSS enabled.</b>	SSS가 활성화되었습니다.	
<b>Touch the white square.</b>	(터치 패널 보정 중) 화면에 표시된 흰색 사각형을 누릅니다.	
<b>Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.</b>	Scene에 기능을 등록하려면 해당 Memory (Memory Switch)를 미리 켜야 합니다.	[PERFORMANCE] → Scene에서 스위치를 켜십시오.
<b>Undo **.</b>	마지막 작업을 취소합니다(Undo). 작업 이름이 “**” 대신 표시됩니다.	
<b>Unsupported USB device.</b>	이 USB 장치는 본 악기에서 지원되지 않습니다.	
<b>USB connection terminated.</b>	비정상적인 전류 흐름으로 인해 USB 플래시 드라이브가 차단되었습니다.	USB 플래시 드라이브를 분리한 후 상단 패널의 버튼을 누르십시오.
<b>USB device is full.</b>	USB 플래시 드라이브가 가득 차 파일을 저장할 수 없습니다.	새 USB 플래시 드라이브를 사용하거나 불필요한 파일을 삭제한 후 이 작업을 다시 시도하십시오.
<b>USB device is write-protected.</b>	사용 중인 USB 플래시 드라이브가 쓰기 보호되고 있습니다.	
<b>USB device read/write error.</b>	USB 플래시 드라이브를 읽거나 쓰는 동안 오류가 발생했습니다.	
<b>USB device will be formatted.</b>	USB 플래시 드라이브가 포맷됩니다.	
<b>User auditions will be overwritten with stored songs.</b>	기존 User Audition이 현재 저장된 곡으로 덮어쓰기됩니다.	
<b>VCM Rotary is disabled except in Part 1.</b>	VCM Rotary는 오직 파트 1에 사용할 수 있습니다. 다른 파트에는 사용할 수 없습니다.	
<b>Voice data in *** will be loaded.</b>	이전 모델의 경우 파일의 Voice Data가 불러오기됩니다.	

메시지	설명	필요한 작업
<b>Waveform full.</b>	파형의 총 수가 최대 수를 초과합니다.	



## 문제 해결

음향이 전혀 들리지 않습니까? 잘못된 음향이 들립니까? 이와 같은 문제가 발생하면 제품이 이상이 있다고 판단하기 전에 다음 문제 해결 부분을 확인하십시오.

USB 플래시 드라이브에 데이터를 백업한 후 [Initialize All Data](#)를 실시하면 수많은 문제를 해결할 수 있습니다.

그래도 문제가 해결되지 않으면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.

### 터치스크린 응답이 불량합니다. +

- 커서가 터치스크린을 누른 정확한 위치를 향하고 있습니까?

그렇지 않은 경우 터치스크린을 보정하십시오.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → *Calibrate Touch Panel*

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Touch Panel*

### 리본 컨트롤러 응답이 불량합니다. +

- 리본 컨트롤러를 보정하십시오.

[UTILITY] → *Settings* → *System* → *Calibrate Ribbon Controller*


### 음향이 전혀 들리지 않습니다. +

- 모든 컨트롤 슬라이더가 (0 또는 최소가 아닌) 적절한 레벨로 설정되어 있습니까?
- 악기에 앰프, 스피커 또는 헤드폰이 연결되어 있습니까?  
본 악기에는 내장 스피커가 없어 음향을 들으려면 앰프, 스피커 또는 헤드폰을 연결해야 합니다.
- 본 악기 및 연결된 장치의 전원이 켜져 있습니까?
- 본 악기의 마스터 음량 및 연결된 장치의 음량 설정을 포함한 적절한 레벨 설정을 모두 했습니까?  
풋 컨트롤러가 [FOOT CONTROLLER] 잭에 연결된 경우 풋 컨트롤러를 움직여 보십시오.
- 로컬 컨트롤이 꺼짐으로 설정되어 있습니까?  
*Local Control*이 꺼짐로 설정된 경우 건반을 연주해도 음향이 들리지 않습니다.  
[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *Local Control*
- 비어 있는 파트가 선택되었습니까?  
그런 경우 파트에 음향을 지정하거나 다른 파트를 선택하십시오.
- 각 파트의 음소거 스위치가 켜집니까?  
음소거 스위치를 켜면 건반을 연주해도 음향이 생성되지 않습니다.  
[PERFORMANCE] → *Part* 선택 → *Mute*
- 각 파트의 건반 컨트롤이 꺼집니까?  
[PERFORMANCE] → *Part* 선택 → *Kbd Ctrl*

### ■ 각 파트의 *Arp Play Only*가 켜집니까?

이 파라미터를 켜면 해당 파트가 아르페지오 재생을 통해서만 음향이 생성됩니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

### ■ 외부 컨트롤러를 사용할 때 MIDI 음량이나 MIDI 표현 설정이 너무 낮습니까?

#### ■ 이펙트 및 필터 설정이 적절합니까?

필터를 사용하는 경우 차단 주파수를 변경해 보십시오. 일부 차단 설정으로 모든 음향이 필터링될 수 있습니다.

[SHIFT] + [NAVIGATION]


[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Effect

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Element 또는 Key 선택 → Filter

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect


- 일반 파트(FM-X) 및 일반 파트(AN-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Filter/Amp

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect

#### ■ 보코더가 파트의 인서트 이펙트 형식으로 선택됩니까?

그런 경우 A/D INPUT 잭 관련 파라미터를 적절한 값으로 설정한 후 본 악기에 연결된 마이크에 대고 말하거나 노래를 부르면서 건반을 연주하십시오. 상단 패널의 A/D INPUT [GAIN] 노브가 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있는지 확인하십시오.


[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Routing

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In

#### ■ 음량 또는 레벨 설정이 너무 낮습니까?


[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Part Settings → General → Dry Level

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우


[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Element 또는 Key 선택 → Amplitude → Level/Pan → Level

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Operator 선택 → Level → Level

- 일반 파트(AN-X)의 경우



[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Oscillator 선택 → OSC/Tune → Out Level

■ Element Switch, Note Limit, Velocity Limit 및 Velocity Offset과 같은 설정이 적절합니까?

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Element 또는 Key 선택 → Osc/Tune

- 일반 파트(FM-X) 및 일반 파트(AN-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings


■ 파트의 각 요소/오퍼레이터마다 음소거 스위치가 켜집니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → Navigation bar 의 Element , Operator 또는 Oscillator 상태

■ 일반 파트(FM-X)의 경우 캐리어 레벨이 “0”으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Operator 선택 → Level → Level

■ 각 파트의 출력 설정이 꺼집니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Part Settings → Part Output

■ 컨트롤러 설정이 적절합니까?

Destination을 Volume 또는 Cutoff로 설정한 경우 설정 및 컨트롤러 상태에 따라 음향이 생성되지 않습니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Mod / Control → Control Assign

A/D INPUT 잭에서 음향이 생성되지 않습니다.

+

■ 연결된 마이크가 켜집니까?

■ 다이내믹 마이크가 악기에 연결되어 있습니까?

■ 마이크 또는 오디오 장비와 본 악기 사이에 케이블이 제대로 연결되었습니까?

■ A/D INPUT [GAIN] 노브가 최소 위치로 돌아갑니까?

■ A/D INPUT [ON/OFF] 버튼이 켜집니까?

■ A/D INPUT 잭에 연결된 케이블이 관련 Mono/Stereo 설정과 일치하는지 확인하십시오.

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode

■ Mic 또는 Line 설정이 적절하는지 확인하십시오.

출력 레벨이 낮은 마이크 또는 장치를 연결한 경우 Mic로 설정하십시오. 출력 레벨이 높은 오디오 장치, 전자 기기 또는 장치를 연결한 경우 Line으로 설정하십시오.

[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input


■ A/D 입력 파트의 음량 설정이 너무 낮습니까?

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Volume

■ A/D 입력 파트의 이펙트 설정이 적절합니까?


[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In → Routing

■ A/D 입력 파트의 출력 설정이 적절합니까?

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select

■ 보코더 이펙트가 선택되어 있는지 확인하십시오.

Vocoder를 현재 인서트 이펙트로 선택한 경우 건반을 연주하지 않으면 A/D INPUT 잭에서 전송된 오디오 입력을 통해 음향이 생성되지 않을 수 있습니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Routing

멈추지 않고 재생이 계속됩니다. +

■ [KEYBOARD HOLD] 버튼이 켜져 있으면 꺼 보십시오.

■ [ARP ON/OFF] 버튼이 켜져 있으면 꺼 보십시오.

■ Pattern/Song/Audio 화면의 경우 [ ■ ] (정지) 버튼을 누릅니다.

■ 이펙트 음향(예: 딜레이)이 지속되어 멈추지 않으면 이펙트 설정을 변경하거나 다른 퍼포먼스를 선택하십시오.

■ 클릭음이 지속되면 다음 설정을 확인하십시오.


이 파라미터를 *always*로 설정하면 시퀀서 상태와는 관계없이 이 설정은 항상 클릭음을 재생합니다.

[UTILITY] → Tempo Settings → 모드 클릭

음향이 왜곡됩니다. +

■ 이펙트 설정이 적절합니까?

이펙트 형식 및 설정에 따라 음향이 왜곡될 수 있습니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect

■ 필터 설정이 적절합니까?

필터 공명 설정이 과다하게 높으면 디스토션이 발생할 수 있습니다.

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Element 또는 Key 선택 → Filter

- 일반 파트(FM-X) 및 일반 파트(AN-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Filter/Amp → Filter Type

■ 음량이 너무 높게 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[UTILITY] → Settings → Audio I/O

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/  ] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Part Settings → Volume

- 일반 파트(AWM2)

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Element 선택 → Amplitude → Level/Pan → Level

- 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Key 선택 → Level/Pan → Level

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Operator 선택 → Level → Level

- 일반 파트(AN-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Oscillator 선택 → OSC/Tune → Out Level

### 음향이 차단됩니다. +

#### ■ 전체 음향이 최대 동시발음수를 초과합니까?

- AWM2(내장 파형): 128(스테레오 및 모노)
- AWM2(사용자 또는 라이브러리 파형): 128(스테레오 및 모노)
- FM-X: 128
- AN-X: 16

### 한 번에 한 음만 울립니다. +

#### ■ 톤 생성 모드가 *Mono*로 설정되었는지 확인하십시오.

코드 연주를 원하면 이 파라미터를 *Poly*로 설정하십시오.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

### 잘못된 피치입니다. +

#### ■ *Tune*이 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

#### ■ *Note Shift* 또는 *Detune*이 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Pitch → Detune

#### ■ 파트에서 잘못된 피치가 생성된 경우 *Micro Tuning*의 특수한 평균율을 선택했습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

#### ■ *Global Tuning*에 특수한 평균율을 설정했습니까?

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성된 경우 *LFO Pitch Modulation Depth*가 너무 높게 설정되어 있습니까?

- 일반 파트(AWM2)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Element 선택 → Element LFO → Pitch Mod

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

- 일반 파트(AN-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 *Coarse Tune* 및 *Fine Tune* 설정이 적절합니까?

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Element 또는 Key 선택 → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Element 또는 Key 선택 → Osc/Tune → Fine

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Operator 선택 → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Operator 선택 → Form/Freq → Fine

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 *Controller Destination*가 Pitch로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Mod/Control → Control Assign → Destination

■ AN-X Part의 경우 *Voltage Drift*가 너무 큰 값으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → General/Pitch → AN-X Settings

이펙트가 적용되지 않습니다.

+

[SHIFT] + [NAVIGATION]을 사용하여 이펙트를 설정을 확인하십시오.

■ 이펙트 스위치가 꺼져 있습니까?

[UTILITY] → Effect Switch

■ *Variation Send* 또는 *Reverb Send*가 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Effect → Routing → Rev Send

■ *Variation Return* 또는 *Reverb Return*이 0 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE] → Common 선택 → [EDIT/ ↶ ] → Effect → Routing → Rev Return

- 파트의 인서트 이펙트 또는 모든 요소나 모든 키가 *Thru*로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Routing → Connect

- (시스템 이펙트의 경우) 각 이펙트에 선택한 이펙트 형식이 *No Effect*로 설정되어 있습니까?

- (인서트 이펙트의 경우) 각 이펙트에 선택한 이펙트 형식이 *Thru*로 설정되어 있습니까?

- 인서트 스위치 설정이 적절합니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Effect → Ins A 또는 Ins B

#### 아르페지오를 시작할 수 없습니다. +

- [ARP ON/OFF] 버튼이 켜져 있습니까?

- 아르페지오 스위치가 켜진 파트의 수를 확인하십시오.

아르페지오를 최대 8개의 파트까지 동시에 재생할 수 있습니다.

- 아르페지오의 *Note Limit* 및 *Velocity Limit* 설정이 적절합니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Common

- 아르페지오 형식 파라미터가 꺼짐으로 설정되어 있습니까?

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Individual → Name

- 각 파트의 아르페지오 스위치 설정을 확인하십시오.

아르페지오 스위치를 꺼짐으로 설정한 경우 상단 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼을 켜도 아르페지오가 재생되지 않습니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → Arp Part

#### 아르페지오를 중지할 수 없습니다. +

- 건반에서 손가락을 떼도 아르페지오 재생이 중지되지 않는 경우 아르페지오 홀드 스위치를 꺼짐으로 변경합니다.

[PERFORMANCE] → Part 선택 → [EDIT/  ] → Arpeggio → Common → Hold

- 상단 패널의 [KEYBOARD HOLD] 버튼을 끄십시오.

#### [▶] (재생) 버튼을 누르면 패턴 또는 곡이 재생되지 않습니다. +

- 선택한 패턴 또는 곡에 데이터가 존재합니까?

#### 패턴 또는 곡을 녹음할 수 없습니다. +

- 패턴 또는 곡을 녹음할 때 이용할 수 있는 메모리 공간이 존재합니까?

악기의 메모리 공간에는 최대 128개의 패턴 및 128개의 곡을 저장할 수 있습니다. 128개가 넘는 곡이나 패턴을 녹음하려는 경우 Song full 메시지가 표시되며 더 이상의 녹음이 불가능합니다.

#### 연결된 컴퓨터와 악기 사이의 데이터 통신이 제대로 되지 않습니다. +

- 컴퓨터의 포트 설정이 적절합니까?
- *Utility* 화면에서 올바른 단자(MIDI 또는 USB)를 선택했습니까?

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT*

**MIDI 벌크 데이터가 올바르게 전송되거나 수신되지 않습니다.** +

- **Receive Bulk가 보호되고 있습니까?**

*Receive Bulk*를 켜십시오.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Receive Bulk*

- 본 악기의 벌크 덤프 기능을 사용하여 녹음된 데이터를 수신하려면 전송 및 수신에 동일한 장치 번호를 설정해야 합니다.

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Device Number*

- 연결된 MIDI 장치에 동일한 장치 번호가 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *MIDI Device Number*

**USB 플래시 드라이브에 저장할 수 없습니다.** +

- **USB 플래시 드라이브가 쓰기 보호되어 있습니까?**

- **USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 공간이 충분합니까?**

*Save* 화면을 열고 USB 플래시 드라이브에 장치를 설정하십시오. 화면 우측 상단 모서리의 사용 가능한 저장 공간이 0.0KB인지 확인하십시오.

[UTILITY] → *Contents* → *Save*

- **본 악기와 호환되는 것으로 확인된 USB 플래시 드라이브를 사용하고 있습니까?**

본 악기와 호환되는 것으로 확인된 USB 장치 목록은 다음 URL을 확인하십시오.

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

**화면에는 일부 검은 점(어두움) 또는 흰색 점(항상 밝음)이 있습니다.** +

- 이러한 현상은 컬러 LCD의 특성이며 오작동이 아닙니다.

## 출고 시 기본 설정으로 복원(*Initialize All Data*)



### 주의사항

*Initialize All Data* 기능을 실시하면 저장했던 사용자 메모리의 모든 퍼포먼스 및 곡과 전체 건반 설정에 대한 *Utility* 설정이 기본값으로 덮어쓰기됩니다. 중요한 데이터가 사라지지 않도록 주의하십시오. 따라서, USB 플래시 드라이브에 중요한 설정 백업을 정기적으로 저장해야 합니다.

### 1. [UTILITY] → **Settings** → **System**에서 설정 화면을 엽니다.

그러면 전체 악기 설정 화면이 나타납니다.

### 2. [**Initialize All Data**]를 누릅니다.

확인 화면이 나타납니다.

작업을 취소하려면 화면의 *Cancel No* 버튼 누르거나 상단 패널의 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

### 3. [**Initialize Yes**] 버튼을 누르거나 상단 패널의 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

*Initialize All Data* 작업이 실시됩니다.

