

사용 설명서

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

MOTIF XS6

MOTIF XS7

MOTIF XS8

MOTIF XS



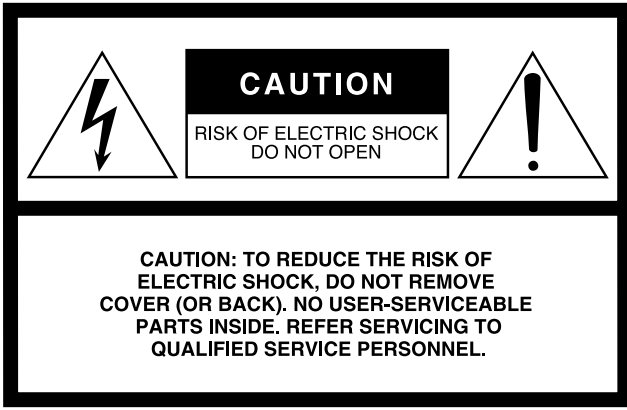
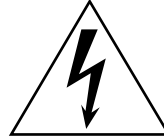


그림 기호에 대한 설명



삼각형 안에 번개 모양의 화살표가 있는 표시는 감전 사고를 초래할 수 있는 비절연 처리된 "위험한 전압"이 제품 내부에 있다는 것을 사용자에게 경고합니다.



삼각형 안에 느낌표가 있는 표시는 작동이나 유지 정비에 관한 중요한 내용이 제품과 함께 제공되는 설명서에 있다는 것을 의미합니다.

위 경고는 제품 후면에 있습니다.

중요 안전 수칙

- 1 이 설명서를 읽으십시오.
- 2 이 설명서를 보관하십시오.
- 3 모든 경고를 주의하십시오.
- 4 모든 지시사항을 따르십시오.
- 5 본 제품을 물 근처에서 사용하지 마십시오.
- 6 마른 헝겊으로만 청소하십시오.
- 7 환기 구멍을 막지 마십시오. 제조업체의 설명서에 따라 설치하십시오.
- 8 라디에이터, 온도 조절 장치, 난로 또는 기타 열 발생 장치(애플 포함)와 같은 열원 근처에 설치하지 마십시오.
- 9 극성 또는 접지형 플러그의 안전 기능을 해제하지 마십시오. 극성 플러그에는 두 개의 날이 있으며 한 날이 다른 날보다 폭이 더 넓습니다. 접지형 플러그에는 2개의 날과 세번째 접지용 갈퀴가 있습니다. 폭이 넓은 날 또는 세번째 갈퀴는 사용자의 안전을 위해 제공된 것입니다. 제공된 플러그가 콘센트에 들어가지 않을 경우에는 전기 기사에게 의뢰하여 낡은 콘센트를 교체하십시오.
- 10 전원 코드, 특히 플러그, 소켓 및 소켓이 제품에서 나오는 지점이 밝히거나 죄지 않도록 보호하십시오.

- 11 제조업체가 지정한 부속품만을 사용하십시오.

- 12 제조업체에서 지정하거나 제품과 함께 판매한 카트, 스탠드, 삼각대, 브라켓 또는 테이블만 사용하십시오. 카트를 사용할 경우 카트와 제품을 이동할 때 뒤집어서 부상 당하지 않도록 주의하십시오.



- 13 번개가 치거나 장기간 사용하지 않을 경우 본 제품의 플러그를 분리하십시오.

- 14 모든 수리는 유자격 서비스 기사에게 의뢰하십시오. 전원 코드나 플러그가 손상되거나 제품 안에 액체 또는 기타 물체가 제품 안으로 들어가거나 제품이 비 또는 습기에 노출되었거나, 정상적으로 작동하지 않거나, 떨어뜨린 경우와 같이 제품이 손상되었을 때는 수리가 필요합니다.

경고

화재 또는 감전 사고 위험을 줄이려면 본 제품을 비 또는 습기에 노출시키지 마십시오.

(98-6500)

사용 전 주의 사항

사용하기 전에 반드시 읽어 보십시오

* 본 사용 설명서는 향후 참조를 위해 안전한 장소에 보관하십시오.

경고

감전, 누전, 손상, 화재 및 기타 위험으로 인한 심각한 부상 또는 사망 사고를 방지하기 위해 반드시 다음과 같은 기본적인 주의 사항을 준수하십시오. 주의 사항에는 다음 항목들이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다.

전원 공급/전원 코드

- 반드시 제품에 지정된 전압만 사용하십시오. 적정한 전압은 제품의 명판에 표시되어 있습니다.
- 주기적으로 전기 플러그를 점검하고 먼지나 오물이 끼어 있으면 먼지나 오물을 제거하십시오.
- 동봉된 전원 코드/플러그만 사용하십시오.
- 전원 코드를 난방 장치나 라디에이터와 같은 열원 가까운 곳에 놓지 말고, 과도하게 구부리거나 손상시키지 마십시오. 또한, 무거운 물체를 전원 코드 위에 올려놓거나, 사람들이 밟거나 걸려 넘어지거나 물건을 굴리는 장소에 전원 코드를 놓지 마십시오.
- 보호 접지 연결부가 있는 적절한 콘센트로 연결해야 합니다. 부적절한 접지는 감전 사고의 원인이 될 수 있습니다.

분해 금지

- 이 기기에는 사용자가 수리할 수 있는 부속품이 없습니다. 내부 부품을 어떠한 방법으로도 분해하거나 개조하지 마십시오.

습기 경고

- 제품이 비를 맞거나 액체나 습기 또는 습한 환경에 노출되지 않도록 주의하십시오. 또한 제품의 벌어진 틈 사이로 스며들 수 있는 액체가 들어 있는 용기를 제품 위에 놓지 마십시오.
- 절대로 젖은 손으로 전기 플러그를 만지지 마십시오.

화재 경고

- 촛불 등과 같이 타고 있는 물체를 제품 위에 놓지 마십시오. 타고 있는 물체가 넘어져서 화재가 발생할 수도 있습니다.

이상 징후 감지

- 전원 코드나 플러그가 닳거나 손상된 경우, 악기를 사용하는 중에 사운드가 갑자기 나오지 않는 경우, 또는 이상한 냄새나 연기가 발생하는 경우에는 즉시 전원 스위치를 끄고 전원 플러그를 뽑은 후 공인 Yamaha 정비사에게 점검을 의뢰하십시오.

주의

자신이나 다른 사람들에게 부상을 입히거나 제품 또는 다른 재산이 손상되지 않도록 반드시 다음과 같은 기본적인 주의 사항을 준수하십시오. 주의 사항에는 다음 항목들이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다.

전원 공급/전원 코드

- 반드시 3핀 부착 플러그를 접지된 전원에 올바르게 연결하십시오. (주전원에 대한 자세한 내용은 19페이지를 참고하십시오.)
- 전기 플러그를 악기 또는 콘센트에서 뽑을 때에는 반드시 코드가 아니라 플러그를 잡고 뽑으십시오. 코드를 잡아당기면 전원 코드가 손상될 수 있습니다.
- 악기를 장기간 사용하지 않거나 뇌우 시에는 콘센트에서 전기 플러그를 뽑으십시오.
- 멀티 탭을 사용하여 악기를 콘센트에 연결하지 마십시오. 음질이 떨어지거나 콘센트가 과열될 수 있습니다.

위치

- 외관의 훼손이나 내부 부품의 손상을 방지하기 위하여 과도한 먼지나 진동 또는 극심한 추위나 열(직사광선, 히터 근처 또는 주차에 승용차 내부 등)에 악기를 노출시키지 마십시오.
- TV, 라디오, 스테레오 기기, 휴대폰 또는 기타 전자 제품 근처에서 악기를 사용하지 마십시오. 그렇지 않을 경우, 기기, TV 또는 라디오에서 잡음이 발생할 수 있습니다.
- 우발적으로 넘어질 수 있는 불안정한 장소에 악기를 놓지 마십시오.
- 악기를 옮기기 전에 모든 연결된 케이블을 제거하십시오.
- 사용하는 AC 콘센트에 접근이 용이하도록 제품을 설치하십시오. 장애나 오작동이 발생하면 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 전원 스위치가 꺼져 있더라도 기기에는 최소량의 전기가 흐릅니다. 기기를 장시간 사용하지 않을 경우에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아 놓으십시오.

연결

- 악기를 다른 전자 제품과 연결하기 전에 모든 기기의 전원을 끄십시오. 모든 기기의 전원을 끄거나 켜기 전에 항상 볼륨을 최소로 설정하십시오. 또한, 모든 기기의 볼륨을 최소로 설정한 후 악기를 연주하면서 서서히 볼륨을 올려 원하는 레벨로 맞추십시오.

유지 관리

- 악기를 청소할 때에는 부드럽고 마른 천을 사용하십시오. 페인트 시너, 용제, 세정액 또는 화학 물질이 함유된 세척 형걸을 사용하지 마십시오.

취급 주의

- 악기 틸새로 손가락이나 손을 집어 넣지 마십시오.
- 패널이나 키보드 틸새로 종이, 금속 또는 기타 물체를 절대로 넣지 마십시오. 이물질이 악기 내부에 들어간 경우에는 즉시 전원을 끄고 콘센트에서 전원 코드를 뽑으십시오. 그런 다음 공인 Yamaha 정비사에게 검사를 의뢰하십시오.
- 악기 위에 비닐, 플라스틱 또는 고무 물질을 놓지 마십시오. 패널이나 키보드가 변색될 수도 있습니다.
- 악기 위에 올라 앉거나 무거운 물체를 올려 놓지 마십시오. 또한 버튼, 스위치 또는 커넥터 부분에 너무 강한 힘을 가하지 마십시오.
- 기기/장치나 헤드폰을 고음 상태에서 오랜 시간 동안 사용하지 마십시오. 영구적으로 청력을 잃을 수도 있습니다. 귀가 들리지 않거나 이명이 발생할 경우에는 전문의의 진찰을 받으십시오.

부적절한 사용이나 개조로 인해 발생한 손해나 데이터의 손실 또는 파손에 대해 Yamaha는 어떤 책임도 지지 않습니다.

기기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

최신 펌웨어 버전에 대하여

Yamaha는 때때로 제품의 펌웨어와 부속 어플리케이션 소프트웨어를 개선하기 위해 사전 공지 없이 갱신할 수 있습니다. 당사 웹사이트에서 MOTIF XS의 펌웨어 또는 부속 어플리케이션 소프트웨어에 대한 최신 릴리스와 갱신을 확인할 것을 권장합니다.

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

사용자 설명서의 설명은 본 제품이 공장에서 배송될 때의 펌웨어 버전에 해당된다는 점을 유의하십시오. 추후의 릴리스로 인한 추가 기능에 대해서는 앞에서 언급한 웹사이트를 참고하십시오.

데이터 저장

데이터 저장 및 백업

- 기기의 전원을 끄면 DRAM 데이터(79페이지 참고)는 손실됩니다. 플래시 ROM/USB 저장 장치/컴퓨터와 같은 외부 장치에 데이터를 저장하십시오.
- 플래시 ROM에 저장된 데이터는 오작동이나 부정확한 조작으로 인해 삭제될 수도 있습니다. 중요한 데이터는 USB 저장 장치/컴퓨터와 같은 외부 장치에 저장하십시오.
- 데이터가 플래시 ROM에 기록되는 동안("Executing..." 또는 "Please keep power on" 메시지가 나타나는 동안) 절대로 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 모든 사용자 데이터는 손실되고 (플래시 ROM의 데이터 오류로 인해) 시스템이 동결됩니다. 다음에 전원을 다시 켜도 신디사이저가 올바르게 시작되지 않을 수도 있습니다.

USB 저장 장치/외장 매체 백업

- 매체 손상으로 인한 데이터 손실을 방지하려면 중요 데이터를 두 개의 USB 저장 장치/외장 매체에 저장할 것을 권장합니다.

소개

Yamaha의 MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 뮤직 프로덕션 신디사이저를 구입해 주셔서 감사합니다!

여러분은 이제 세계에서 가장 음질이 좋고, 가장 기능이 다양하며, 가장 강력한 종합 음악 제작용 악기를 소유하게 되었습니다. 당사는 당사가 가지고 있는 모든 신디사이저 기술과 음악 제작 노하우를 응집하여 하나의 악기를 만들기 위해 노력한 결과 마침내 성공을 거두었습니다. 새로운 MOTIF XS는 가장 최신이면서 훌륭한 사운드와 리듬(자신만의 사운드와 리듬 창조 및 샘플 기능 포함)을 제공할 뿐 아니라, 연주시에 실시간으로 이러한 다이내믹한 사운드와 리듬을 연주, 조합 및 제어할 수 있는 강력하고도 손쉬운 도구를 제공합니다.

충분한 시간을 가지고 본 설명서를 주의깊게 읽어 주십시오. 본 설명서에는 이 훌륭한 악기를 최대한 활용할 수 있는 중요한 정보가 수록되어 있습니다. 이제 이 악기를 즐기십시오!

설명서 사용 방법

이 MOTIF XS 설명서는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

■ 사용 설명서(본 책자)

시작 방법 안내 (19 페이지)

이 장에서는 본 악기의 다양한 기능을 소개하며 악기를 연주하고 사용하는 방법을 실제 연주를 통해 배울 수 있습니다.

컴퓨터 사용법(43 페이지)

이 장에서는 컴퓨터(USB 및 mLAN을 통해 연결)로 악기를 설치하는 방법과 MOTIF XS Editor 및 Cubase와 같은 소프트웨어 프로그램으로 악기를 사용하는 방법을 설명합니다.

기본편

- 기본 구조(54 페이지)
이 장에서는 본 악기의 주요 기능과 특징 및 각 기능들의 상호 연관성에 대해 설명합니다.
- 기본 조작(81 페이지)
이 장에서는 값 편집 및 설정 변경 등과 같이 본 악기의 기본적인 조작 규칙을 설명합니다.
- 연결(83 페이지)
이 장에서는 MOTIF XS를 MIDI 악기, 컴퓨터 및 USB 저장 장치와 같은 다양한 외장 기기로 연결하는 방법에 대해 설명합니다.

참조편(88 페이지)

MOTIF XS의 백과사전입니다. 여기에서는 모든 파라미터, 설정, 기능, 특징, 모드 및 조작 방법에 대해 자세히 설명합니다.

부록(286 페이지)

이 장에서는 제품 사양 및 경고 메시지를 비롯하여 선택 품목 기기(예: DIMM 모듈 및 mLAN16E2 인터페이스)를 설치하는 방법 등 본 악기에 대한 자세한 정보가 있습니다.

- 문제 해결(288 페이지)
본 악기가 제대로 작동하지 않거나 사운드 또는 조작에 문제가 발생하는 경우, Yamaha 대리점 또는 서비스 센터에 연락하기 전에 먼저 이 장을 참고하십시오. 이 장에서는 대부분의 흔한 문제 및 해결책을 매우 간단하고 이해하기 쉽게 설명하고 있습니다.

■ 데이터 목록(별도의 소책자)

여기에는 음색 목록, 파형 목록, 이펙트 목록, MIDI 데이터 포맷 및 MIDI 구현도 등과 같은 여러 가지 중요한 목록이 포함되어 있습니다.

■ 데이터 목록 2 (별도의 소책자)

여기에는 퍼포먼스 목록, 마스터 프로그램 목록, 믹싱 템플릿 목록, 아르페지오 타입 목록 및 원격 제어 기능 목록이 있습니다. 이 특별한 온라인 문서는 매뉴얼 라이브러리 사이트에서 다운로드할 수 있습니다.
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

부속품

AC 전원 코드

사용 설명서(본 책자)

데이터 목록

디스크 1개 (DAW 소프트웨어 내장)*

* 자세한 내용은 306 페이지를 참고하십시오.

특별 주의 사항

- 본 사용자 설명서의 내용과 그에 대한 저작권은 Yamaha Corporation이 소유하고 있습니다.
- 본 사용자 설명서에 나와 있는 그림 및 LCD 화면은 설명을 위한 것으로 실제로는 사용자 악기와 약간 다를 수도 있습니다.
- 본 제품은 Yamaha가 저작권을 소유하고 있거나 다른 회사의 저작권에 대한 사용 라이선스를 소유한 컴퓨터 프로그램 및 내용으로 구성되어 있습니다. 그와 같은 저작권이 있는 자료에는 모든 컴퓨터 소프트웨어, 스타일 파일, MIDI 파일, WAVE 데이터, 악보 및 사운드 녹음 등 제한 없이 모두 포함됩니다. 그러한 프로그램과 내용을 저작권자의 허가없이 개인적인 용도 이외의 목적으로 사용하는 것은 불법입니다. 저작권을 위반하는 행위는 법적인 처벌을 받게 됩니다. 불법 복사물을 제작, 배포 또는 사용하지 마십시오.
- 본 기기는 사전에 적절한 형식의 음악 데이터로 최적화함으로써 다양한 형식/포맷의 음악 데이터를 사용할 수 있습니다. 결과적으로 본 기기는 프로듀서 또는 작곡가의 원래 의도대로 음악 데이터를 정확하게 재생하지 못할 수도 있습니다.
- MIDI 데이터 및/또는 오디오 데이터를 포함하지만 이에 국한되지 않는 상업적으로 판매되는 음악 데이터를 개인적인 용도 이외의 목적으로 복사하는 것은 엄격하게 금지되어 있습니다.
- Windows는 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- Apple과 Macintosh는 미국 및 다른 국가에서 등록된 Apple Computer, Inc.의 상표입니다.
- Steinberg와 Cubase는 Steinberg Media Technologies GmbH의 등록 상표입니다.
- ETHERNET은 Xerox Corporation의 등록 상표입니다.
- 본 사용자 설명서에 나오는 회사 이름 및 제품 이름은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

주요 기능

■ 표현력이 뛰어난 키보드(12 페이지)

MOTIF XS6는 61 건반이고, MOTIF XS7에는 76 건반 고급 FSX 키보드, 그리고 MOTIF XS8에는 88개의 고급 BH(Balanced Hammer) 건반이 장착되어 있습니다. 모든 건반에는 터치 응답 기능(초기 터치 및 애프터터치 모두)이 있습니다. 따라서 사운드를 다양한 방식으로 표현할 수 있습니다. 초기 터치는 건반을 연주하는 힘, 그리고 애프터터치는 건반을 누르고 있을 때의 힘의 강도로 다양한 느낌을 표현할 수 있습니다.

■ 다양한 음색 및 카테고리 탐색 기능(24 페이지)

MOTIF XS에는 다이나믹하고 사실적인 음색이 매우 다양하게 있습니다. 악기 종류에 따라 원하는 음색을 빨리 불러오려면 카테고리 탐색 기능을 사용하십시오.

■ 각 음색(Voice) 별로 8개의 엘리먼트(Element)(56 페이지)

각 일반 보이스에는 최대 8개의 사운드 엘리먼트가 포함되어 있으므로 매우 복잡하고 풍부한 음색을 만들 수 있습니다. 또한 이들 엘리먼트는 패널 슬라이더, [ASSIGNABLE FUNCTION] 버튼 또는 건반 연주를 통해 실시간으로 제어할 수 있습니다. 뿐만 아니라 특수한 "메가 보이스"로 어쿠스틱 악기의 독특한 연주 사운드를 재현할 수 있습니다.

■ 4가지 종류의 강력한 아르페지오 기능(24 및 62 페이지)

아르페지오 기능을 사용하여 사용자가 연주하는 건반에 따라 다양한 프레이즈를 자동으로 연주할 수 있습니다. 특히 이 기능을 드럼 음색과 함께 사용하면 간편하게 건반을 눌러 다양한 리듬 패턴을 호출할 수 있으며 작곡 및 연주 시 순간적인 영감을 제공함으로써 매우 강력한 효과를 나타냅니다. 일반 보이스와 함께 사용하면 아르페지오는 연주하는 코드에 따라 화성적으로 변화하여 쉽게 작곡이나 연주할 수 있습니다. 최대 4개의 아르페지오를 동시에 실행할 수 있습니다. 물론 완벽하게 동기화됩니다. 벨로시티 제어, 액센트 프레이즈 기능, 랜덤 SFX 기능 및 8개의 패널/노브는 아르페지오 재생을 더욱 뛰어나게 표현하며 실시간으로 제어할 수 있습니다.

■ 최대 4개의 음색으로 구성된 퍼포먼스(28 페이지)

퍼포먼스 모드에서는 레이어 및 스플릿에 4가지 음색을 함께 사용할 수 있습니다. 뿐만 아니라 MOTIF XS는 퍼포먼스를 실시간으로 완전히 제어할 수 있습니다. 연주하는 동안 파트를 선택하고 파트를 켜거나 끄며, 아르페지오 재생을 켜거나 끄는 등의 작업을 신속하게 할 수 있습니다. 또한 이 모드에서는 [REC] 버튼을 눌러서 퍼포먼스를 직접 송이나 패턴 트랙으로 녹음할 수 있습니다.

■ 통합 샘플링 시퀀서 - 오디오와 MIDI 녹음을 매끄럽게 결합합니다(39, 161 및 242 페이지)

MOTIF XS는 완전한 샘플링 녹음 및 편집 기능, 그리고 샘플 메모리를 제공합니다(선택 품목인 DIMM 모듈 사용 시). 광범위한 데이터 호환성으로 AIFF 및 WAV 파일을 비롯하여 Yamaha A 시리즈 등 다른 인기 있는 샘플러의 샘플 및 프로그램/음색 데이터도 로딩할 수 있습니다. 이러한 유연성과 더불어 강력한 슬라이스 기능으로 사용자의 리듬과 리프들을 개별 비트 및 음으로 자동으로 나눌 수 있습니다. 이 기능을 이용하면 샘플 루프의 구성 부분들을 MIDI 데이터로 조작할 수 있으며, 피치나 음질을 훼손하지 않으면서 템포와 리듬까지 쉽게 바꿀 수 있습니다.

■ 루프 리믹스(175 페이지)

이 기능은 지정된 트랙에서 데이터(오디오 샘플 및 MIDI 시퀀스 데이터)를 다양한 음 길이를 분할하고 데이터의 일부를 임의로 재배열하여 완전히 새로운 베리에이션을 만들 수 있습니다.

■ 광범위한 이펙트 처리(68 페이지)

MOTIF XS는 리버브 및 코러스, 전체적인 마스터 이펙트, 멀티밴드 컴프레서, 5밴드 마스터 EQ 및 8개의 독립적인 인서션 이펙트 등과 같은 다양한 신호 처리 기능을 제공합니다. 인서션 이펙트에는 매우 다양한 이펙트 뿐만 아니라 특별한 보코더(Vocoder) 기능도 포함되어 있습니다.

■ 8개의 노브 및 슬라이더(26, 34, 90 및 136 페이지)

8개의 노브와 8개의 슬라이더를 사용하여 포괄적인 실시간 제어 기능으로 음색을 실시간으로 제어할 수 있고, 송/패턴의 믹싱을 제어할 수 있으며, DAW 소프트웨어(Cubase 등)를 제어할 수 있습니다.

■ 패턴 모드 - 작곡(208 페이지)

패턴 모드의 기능으로 서로 다른 리듬 구역과 리프들을 개별 요소로 만들어서 쉽고 직관적으로 완전한 리듬 트랙을 실시간으로 만들 수 있습니다. 사용자가 만든 섹션들을 패턴 체인에 결합하여 이들 체인을 송 데이터로 편리하게 변환할 수 있습니다.

■ 송 Scene 및 믹싱 보이스 - 작곡용(179 및 230 페이지)

송 Scene은 시퀀서 트랙 설정(팬, 볼륨, 트랙 음소거 등)의 "스냅샷"을 기억시킬 수 있는 또 하나의 강력한 도구입니다. 재생이나 녹음 중에 간단하게 Scene을 전환하면 즉각적이고 다이나믹한 변화를 느낄 수 있습니다. 보이스 모드에서 사용자 음색 뿐만 아니라 송 및 패턴의 특수 믹싱 음색도 생성할 수 있어 자신의 송/패턴을 녹음하기 위해 특별 음색을 지정할 수 있습니다.

■ 마스터 모드 - 라이브 연주용(251 페이지)

마스터 모드에서 MOTIF XS를 (독립 존(Zone)과 함께) 마스터 키보드 컨트롤러로 사용할 수 있습니다. 라이브 어플리케이션에서 음색/퍼포먼스 재생과 송/패턴 재생 사이에서 악기를 쉽게 재구성할 수 있습니다.

■ 다양한 커넥터(16, 17 및 18 페이지)

입력/출력 연결의 전체 후면 패널은 최대의 인터페이스 유연성을 제공합니다. 여기에는 할당 가능한 출력(Assignable Outputs), A/D 입력(A/D Inputs), 디지털 출력(Digital Output), MIDI, 이더넷(Ethernet), mLAN(MOTIF XS8에서는 표준 기능, MOTIF XS6/7에는 선택 기능), 그리고 2개의 USB 커넥터가 있습니다.

■ 컴퓨터 연결(43 페이지)

이더넷(Ethernet), mLAN 및 USB TO HOST와 같은 포괄적인 커넥터들은 컴퓨터와 사용자의 선호 소프트웨어 사이를 매우 쉽게 연결시켜 줍니다. 특히 새로운 이더넷(Ethernet) 연결은 동일한 네트워크 상에서 하나의 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 자신의 MOTIF XS 파일을 빠르게 전송할 수 있습니다.

■ 컴퓨터를 사용한 빠른 설치(270 페이지)

이 기능을 사용하여 특별히 프로그램된 프리셋을 호출하여 다양한 컴퓨터/시퀀서 관련 어플리케이션용으로 MOTIF XS를 바로 재구성할 수 있습니다.

■ MOTIF XS용 에디터(Editor) 소프트웨어(50 페이지)

이 악기는 또한 송(Song)/패턴(Pattern) 재생을 위해 USB 연결을 통해 믹싱(Mixing) 설정 및 믹싱 보이스(Mixing Voice)를 편집할 수 있는 포괄적이고 사용하기 쉬운 편집 소프트웨어 프로그램인 MOTIF XS 에디터(Editor)와 호환됩니다. MOTIF XS 에디터(Editor)는 무료이며 Yamaha 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

■ Cubase와 통합(49 페이지)

MOTIF XS는 Steinberg의 뛰어난 DAW 소프트웨어인 Cubase와 함께 아무 문제없이 사용할 수 있도록 특별히 설계되었습니다. 따라서 하드웨어와 소프트웨어가 완전히 통합된 포괄적이고 복합적인 기능을 갖춘 뮤직 프로덕션 시스템을 제공합니다.

목차

소개	6
설명서 사용 방법	6
부속품	6
주요 기능	7
조절기 및 커넥터.....	10
전면 패널	10
후면 패널	16

시작 방법 안내 19

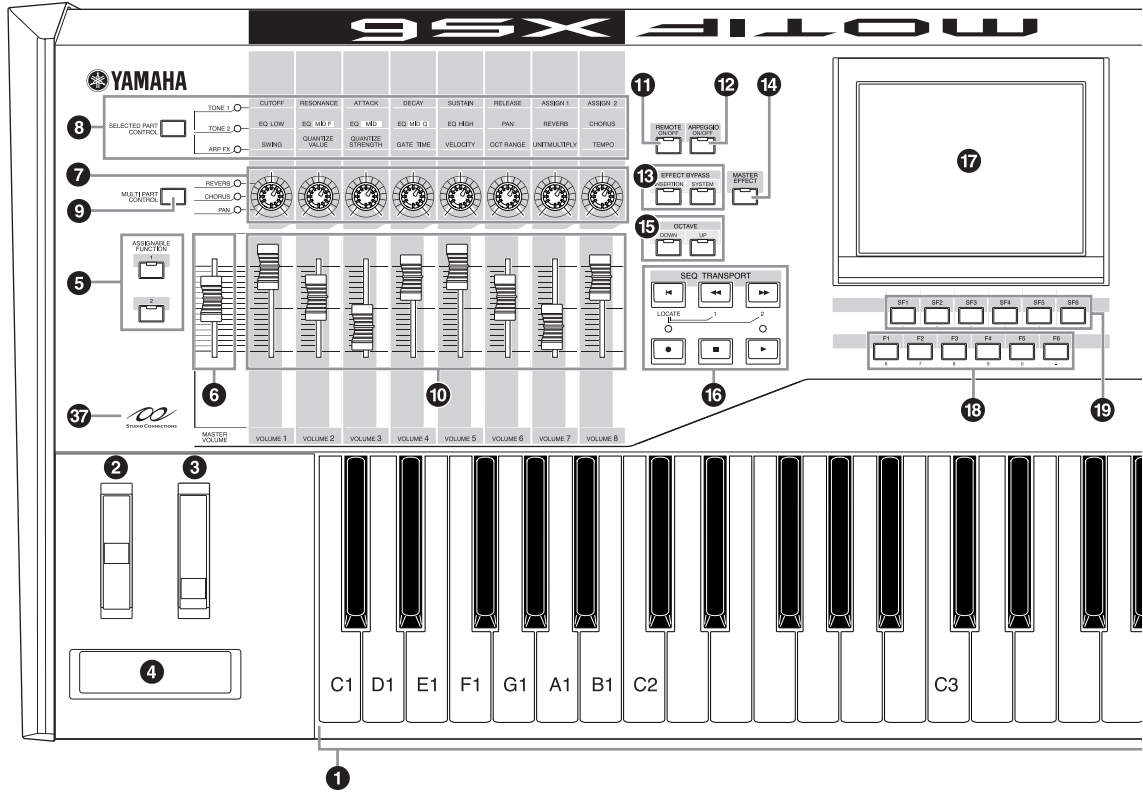
1단계: 설치	19
전원	19
스피커 또는 헤드폰 연결	19
전원 켜기	19
사운드 및 디스플레이 콘트라스트 조절	20
사운드 연주	20
사운드 선택 및 연주	20
모드	20
데모 송 듣기	21
유저 메모리를 공장 출고 시 초기 설정으로 재설정.....	22
2단계: 음색 선택 및 연주	23
음색 선택	23
보이스 재생 모드 표시	23
드럼 음색 선택	23
카테고리 탐색 기능 사용	24
아르페지오 연주	24
아르페지오 형식 변경	25
컨트롤러 사용	25
노브 사용	26
다른 악기를 위한 튜닝 조절	27
트랜스포즈	27
3단계: 퍼포먼스 선택 및 연주	28
퍼포먼스 선택	28
퍼포먼스 재생 모드 표시	28
퍼포먼스의 파트에 음색을 할당하는 방법	28
음색을 결합하여 퍼포먼스 생성	29
각 파트 별로 아르페지오 설정 변경	30
컨트롤러 및 노브 사용	31
퍼포먼스 녹음	31
4단계: 사용자 송 작곡.....	33
용어	33
송 재생	33
실시간 녹음 준비	34
녹음 시작	35
틀린 음 교정	35
스윙 느낌 만들기 - 재생 이펙트	36
작곡한 송 저장	36
USB 저장 장치로 송 데이터 저장	36
5단계: 패턴 생성.....	37
패턴 구성	37
데모 패턴 듣기	37
데모 패턴의 패치 표시 보기	38
데모 패턴의 믹싱 표시 보기	38
아르페지오를 사용하여 패턴 생성	39
오디오로 패턴 생성-샘플링	39
패턴 및 샘플 저장	42

컴퓨터 사용	43
컴퓨터로 연결.....	43
컴퓨터를 사용하여 송 생성	47
Yamaha Editor와 Cubase 간의 통합.....	49
MOTIF XS에서 사용자 컴퓨터로 DAW 제어.....	51
기본편	54
기본 구조	54
모드 구조.....	54
7개의 기능 블록	55
톤 제너레이터 블록	56
샘플링 블록	59
오디오 입력 블록	59
시퀀서 블록	59
아르페지오 블록	62
컨트롤러 블록	67
이펙트 블록	68
MIDI에 대하여	76
내장 메모리	79
기본 조작	81
연결	83
외장 MIDI 악기 연결	83
MTR (Multi Track Recorder)로 연결.....	84
USB 저장 장치 사용	85
네트워크 연결	86
참조편	88
보이스 재생 모드에서 키보드 연주.....	88
일반 음색 편집.....	96
드럼 음색 편집.....	127
보이스 작업-편리한 기능.....	133
퍼포먼스 모드에서 재생	135
퍼포먼스 편집.....	141
퍼포먼스 작업-편리한 기능	159
샘플링 기능을 사용하여 음색/퍼포먼스 생성	161
송 재생	178
송 녹음	186
MIDI 이벤트 편집(송 편집)	192
송 작업	195
송 재생	208
패턴 녹음.....	218
MIDI 이벤트 편집(패턴 편집).....	220
패턴 작업.....	222
멀티 음색 톤 제너레이터 설정	
송/패턴 재생(믹싱 모드)	229
송/패턴으로 오디오 녹음(샘플링 모드).....	242
마스터 키보드로 사용(마스터 모드)	251
시스템 설정(유틸리티 모드 등)	259
파일 관리(파일 모드).....	272
부록	286
디스플레이 메시지	286
문제 해결.....	288
옵션 하드웨어 설치	293
제품 사양.....	297
색인	299
부속 디스크에 대하여.....	305

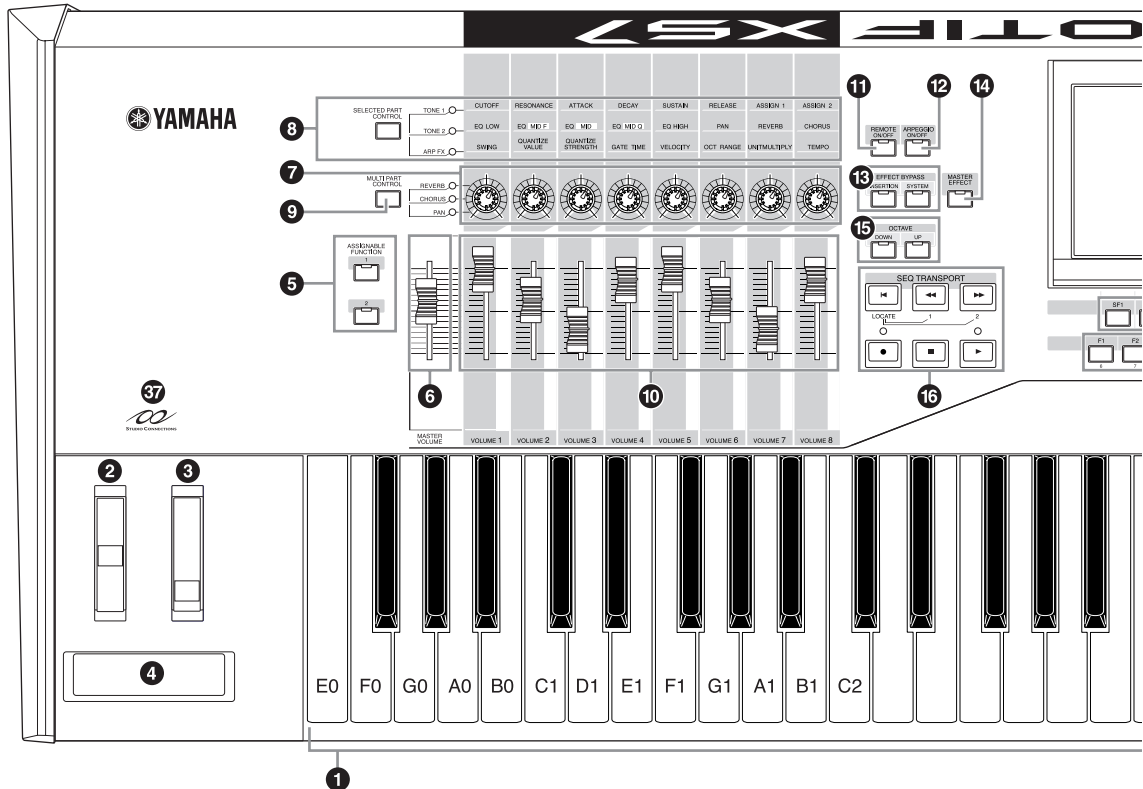
컨트롤 및 커넥터

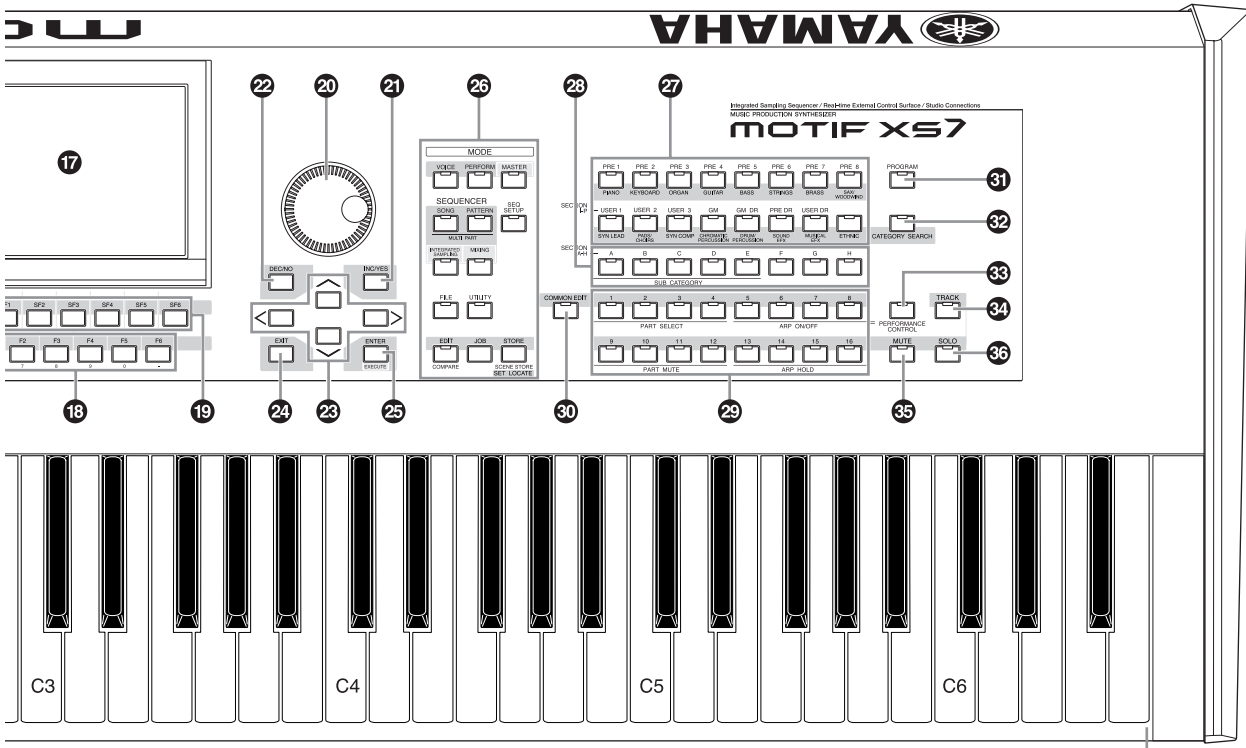
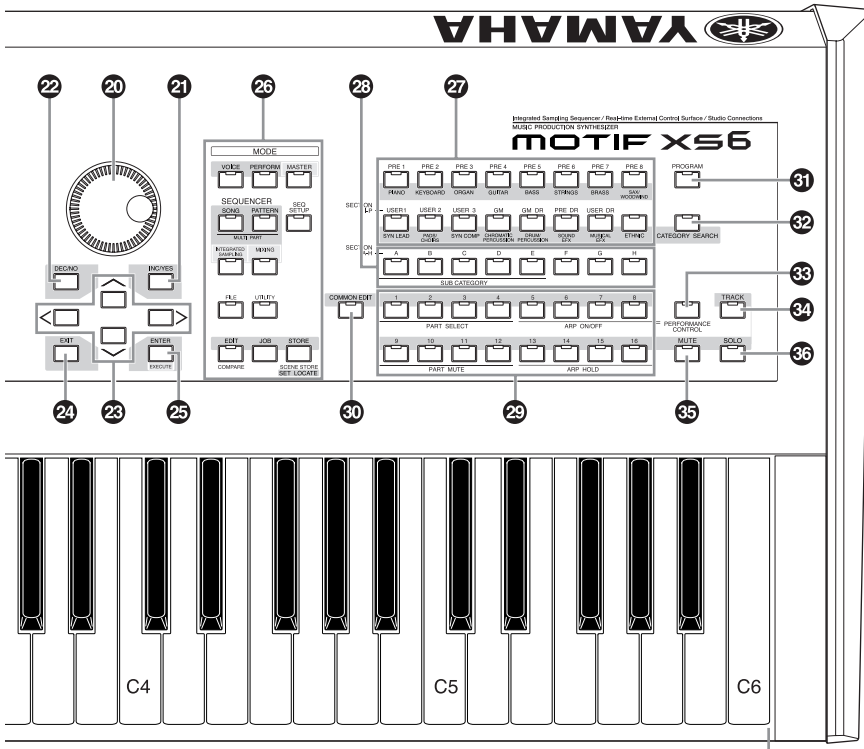
전면 패널

MOTIF XS6

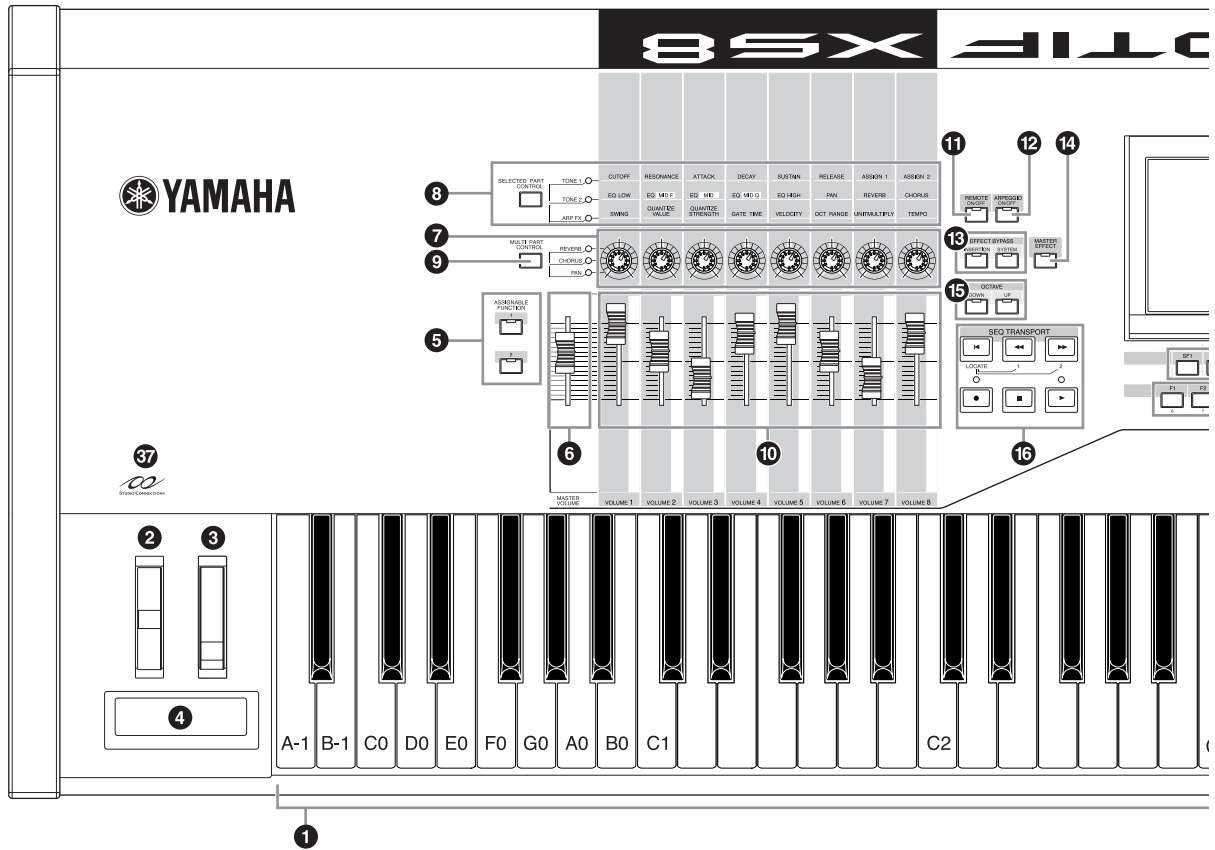


MOTIF XS7





MOTIF XS8



1 키보드

MOTIF XS6는 61개 건반, MOTIF XS7는 76개 건반, 그리고 MOTIF XS8는 88개 건반입니다. 모든 건반에는 터치 응답 기능(초기 터치 및 애프터터치 모두)이 있습니다. 초기 터치를 통해 연주강도를 감지하고 연주 강도는 선택한 음색에 따라 다양한 방식으로 사운드에 영향을 줍니다. 애프터터치를 통해 악기는 연주 중에 건반에 어느 정도의 압력이 가해지고 있는지 감지하여 선택한 음색에 따라 다양한 방식으로 사운드에 영향을 줍니다. 또한, 각 음색의 애프터터치에 다양한 기능을 할당할 수도 있습니다(105 페이지).

2 피치 밴드 휠 (67 페이지)

피치 밴드 이펙트를 조정합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능도 할당할 수 있습니다.

3 모듈레이션 휠(67 페이지)

모듈레이션 이펙트를 조정합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능도 할당할 수 있습니다.

4 리본 컨트롤러(67 페이지)

이 컨트롤러는 터치에 민감하며 표면에서 좌우로 손가락을 가볍게 움직여서 조정합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능도 할당할 수 있습니다.

5 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼 (67 페이지)

보이스 엘리먼트 편집 모드에서 XA 모드(Expanded Articulation Mode) 설정에 따라 건반 연주 중에 이들 버튼을 눌러서 선택된 음색의 특정 엘리먼트를 호출할 수 있습니다. 또한 이들 버튼에 다른 기능도 할당할 수 있습니다.

6 MASTER VOLUME(20 페이지)

슬라이더를 위로 움직이면 OUTPUT L/R 단자와 PHONES 단자의 출력 레벨이 올라갑니다.

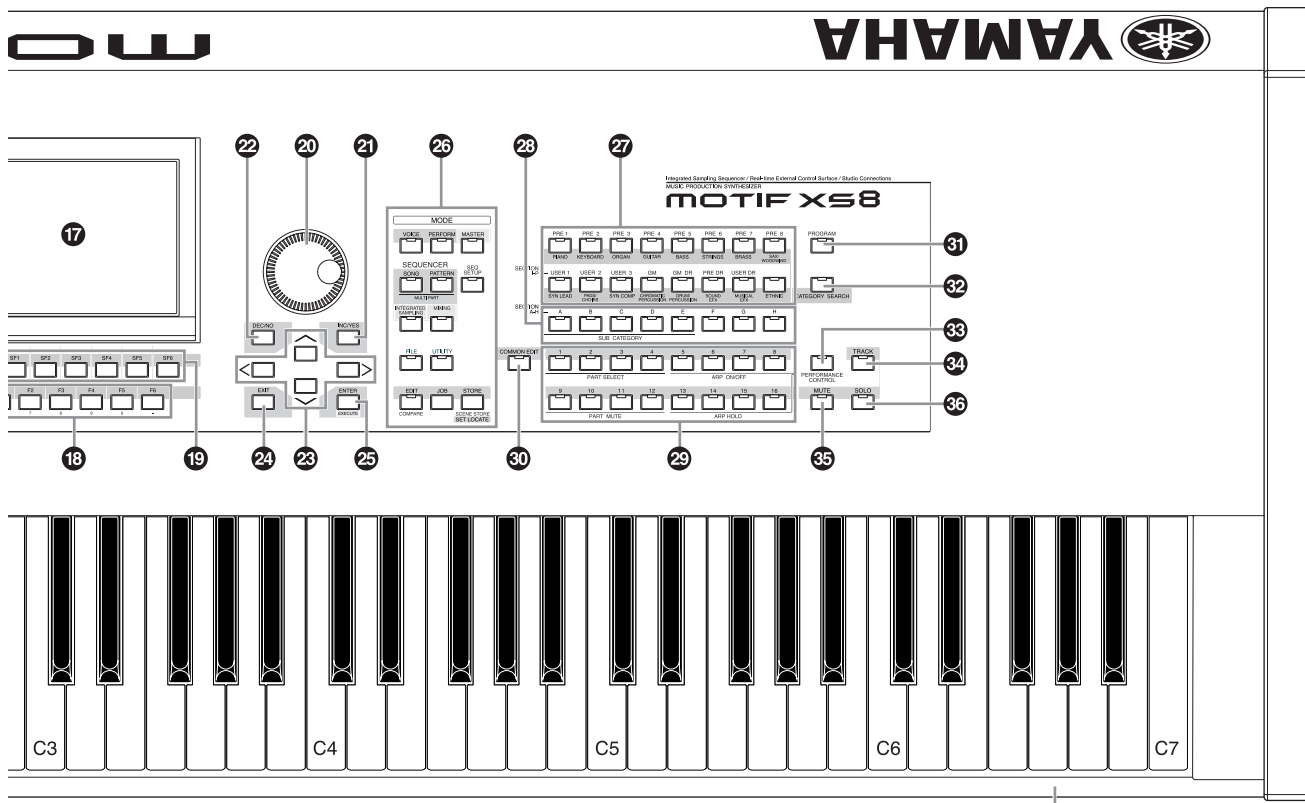
7 노브 (26, 31, 89, 136, 181 및 252 페이지)

이 8개의 다용도 노브로 현재 음색의 다양한 애스펙트 (Aspect) 및 파라미터를 조정할 수 있습니다. [SELECTED PART CONTROL] 버튼 또는 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 사용하여 이들 노브에 할당된 기능을 변경할 수 있습니다.

8 [SELECTED PART CONTROL] 버튼 (26, 64, 89, 136, 181 및 252 페이지)

이 버튼을 누르면 8개의 노브에 할당된 기능이 변경됩니다. 현재 활성 파라미터 옆에 있는 표시등이 켜집니다. 보이스 모드에서는 각 노브의 기능이 현재 음색에 적용되지만 퍼포먼스/송/패턴 모드에서는 각 노브의 기능이 현재 선택된 파트에만(또는 설정에 따라 모든 파트에) 적용됩니다.

참고 TONE1 표시등이 켜진 상태에서 "ASSIGN1" 및 "ASSIGN2"라고 쓰여진 노브에 할당된 기능은 퍼포먼스 모드에서는 모든 파트에 적용되고 송/패턴 모드에서는 지정된 파트에만 적용됩니다.



9 [MULTI PART CONTROL] 버튼 (136 및 180 페이지)

퍼포먼스/송/패턴 모드에서 이 버튼을 누르면 8개의 노브에 할당된 기능이 변경됩니다. 현재 활성 파라미터 옆에 있는 표시등이 켜집니다. 퍼포먼스 모드에서는 왼쪽에 있는 4개의 노브가 파트 1-4에 해당됩니다. 송/패턴 모드에서는 모든 노브가 파트 1-8 또는 9-16에 해당됩니다(현재 선택된 파트에 따라).

10 컨트롤 슬라이더

이들 슬라이더는 선택된 모드에 따라 서로 다른 방식으로 사운드의 볼륨을 조정합니다.

보이스 모드-8개 엘리먼트의 볼륨(91 페이지)

퍼포먼스 모드-4개 파트의 볼륨(137 페이지)

송/패턴 모드-현재 파트를 포함한 8개 파트의 볼륨(180 페이지)

마스터 모드-8개 존의 볼륨(252 페이지) 또는 지정된 컨트롤 변경 번호(257 페이지)

참고 모든 컨트롤 슬라이더가 최소로 설정된 경우에는 건반 또는 송/패턴을 연주하더라도 악기에서 사운드가 들리지 않을 수도 있습니다. 이런 경우, 모든 슬라이더를 적절한 레벨로 올리십시오.

참고 MASTER VOLUME 슬라이더는 이 악기의 오디오 출력 레벨을 조절합니다. 반면에 컨트롤 슬라이더는 파라미터로서 퍼포먼스/송/패턴의 음색 또는 파트의 엘리먼트에 대한 볼륨을 조절합니다. 따라서 컨트롤 슬라이더를 통해 설정한 값을 음색, 퍼포먼스, 송 또는 패턴 데이터로 저장할 수 있습니다.

11 [REMOTE ON/OFF] 버튼 (52 페이지)

리모트 모드를 사용하여 악기의 패널 조절기에서 컴퓨터의 시퀀서 소프트웨어를 조정할 수 있습니다. [ON/OFF] 버튼을 켜서 리모트 모드를 시작합니다.

12 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼 (65, 102 및 135 페이지)

이 버튼을 눌러 각 음색, 퍼포먼스, 송 또는 패턴에 대한 아르페지오 재생을 켜거나 끕니다. 퍼포먼스/송/패턴 모드에서 선택된 파트의 아르페지오 스위치가 꺼져 있으면 이 버튼을 눌러도 아무런 효과가 없습니다.

13 EFFECT BYPASS 버튼(260 페이지)

악기의 다양한 이펙트 블럭은 인서션 이펙트(8세트, 세트 당 2가지 이펙트 장치), 시스템 이펙트(리버브 및 코러스) 및 마스터 이펙트를 제공합니다. 이펙트는 건반 재생 음색 및 송/패턴 재생에 적용될 수 있습니다. [INSERTION] 또는 [SYSTEM] 버튼 표시등이 켜지면 해당 이펙트가 꺼집니다(또는 바이패스됨).

참고 [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass 디스플레이에서 리버브/코러스의 체크박스가 해제되어 있으면 [SYSTEM] 버튼을 커더라도 리버브/코러스가 유지됩니다.

14 [MASTER EFFECT] 버튼(146 및 264 페이지)

이 버튼이 눌러져 있으면(표시등 켜짐) 마스터 이펙트가 이 악기의 전체 사운드에 적용됩니다. 또한, 마스터 이펙트 설정 디스플레이에 접근하려면 [MASTER EFFECT] 버튼을 1~2 초 간 누릅니다.

15 OCTAVE [UP] 및 [DOWN] 버튼(91, 92, 138, 251 및 260 페이지)

키보드의 음 범위를 변경할 때 사용합니다. 일반 옥타브 설정으로 되돌아가려면 2개의 버튼을 동시에 누릅니다.

16 SEQ TRANSPORT 버튼(21, 178 및 208 페이지)

이들 버튼은 송/패턴 시퀀스 데이터의 녹음 및 재생을 조정합니다.

[◀](탐) 버튼

현재 송 또는 패턴의 첫 부분(즉, 첫 마디의 첫번째 비트)으로 즉시 되돌아갑니다.

[◀◀](역방향) 버튼

짧게 누르면 한 번에 한 마디씩 뒤로 이동하고 길게 누르면 계속 뒤로 이동합니다.

[▶▶](정방향) 버튼

짧게 누르면 한 번에 한 마디씩 앞으로 이동하고 길게 누르면 계속 앞으로 이동합니다.

[●](녹음) 버튼

녹음할 때에 누릅니다(송 또는 패턴 프레이즈). (표시등이 켜집니다.)

[■](정지) 버튼

녹음이나 재생을 정지합니다.

[▶](재생) 버튼

송이나 패턴의 현재 위치에서 재생을 시작할 때 누릅니다. 녹음이나 재생 중에 현재 템포로 표시등이 깜박입니다.

17 LCD 디스플레이

대형 백라이트 LCD 디스플레이로 현재 선택한 조작이나 모드와 관련된 파라미터 및 값을 표시합니다.

18 [F1] ~ [F6](기능) 버튼 (81 페이지)

이들 버튼은 LCD 디스플레이의 바로 아래에 있으며, 디스플레이에 표시된 해당 기능을 불러옵니다.

19 [SF1] ~ [SF5](하위 기능) 버튼(81 페이지)

이들 버튼은 LCD 디스플레이의 바로 아래에 있으며, 디스플레이에 표시된 해당 하위 기능을 호출합니다. 또한 이들 버튼은 재생 모드, 편집 모드 및 녹음 모드에서 아르페지오 형식을 호출할 때 사용할 수도 있습니다. 이들 버튼은 송 재생/송 녹음/패턴 재생/패턴 녹음 모드에서 Scene 버튼(179, 182, 209 및 211 페이지)으로 사용할 수도 있습니다.

20 데이터 다이얼(81 페이지)

현재 선택된 파라미터를 편집합니다. 값을 증가시키려면 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌리고 값을 감소시키려면 다이얼을 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌립니다. 값의 범위가 넓은 파라미터를 선택한 경우, 다이얼을 빨리 돌려 값을 빠르게 변경할 수 있습니다.

21 [INC/YES] 버튼(81 페이지)

현재 선택한 파라미터 값이 증가합니다. 또한 이 버튼을 사용하여 작업 또는 저장 조작을 실행합니다.

22 [DEC/NO] 버튼(81 페이지)

현재 선택한 파라미터의 값이 감소합니다. 또한 이 버튼을 사용하여 작업 또는 저장 조작을 취소합니다.

[참고] 특히 범위가 큰 파라미터의 경우 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 10단위로 파라미터 값을 신속하게 이동할 수 있습니다. 간단히 버튼(이동하려는 방향의 버튼)을 누른 채 동시에 다른 버튼을 누릅니다. 예를 들어 플러스(+) 방향으로 이동하려면 [INC/YES] 버튼을 누른 채 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

23 커서 버튼(81 페이지)

LCD 디스플레이 화면에서 커서 버튼으로 "커서"를 움직여 다양한 파라미터를 강조 표시하거나 선택합니다.

24 [EXIT] 버튼 (55 페이지)

MOTIF XS의 메뉴와 디스플레이는 계층 구조로 구성되어 있습니다. 이 버튼을 누르면 현재 디스플레이가 종료되고 계층의 이전 레벨로 되돌아갑니다.

25 [ENTER] 버튼

음색 또는 퍼포먼스의 메모리 또는 बैं크를 선택할 때 이 버튼을 사용하여 직접 번호를 입력할 수 있습니다. 또한 이 버튼을 사용하여 작업 또는 저장 조작을 실행합니다.

26 MODE 버튼(55 페이지)

이들 버튼으로 MOTIF XS 조작 모드(예, 보이스 모드)를 선택합니다.

27 बैं크 버튼(23 및 88 페이지)

각 버튼으로 음색 또는 퍼포먼스 बैं크를 선택합니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼이 켜져 있을 경우 이들 버튼으로 메인 카테고리(각 버튼의 아래에 인쇄되어 있음)를 선택할 수 있습니다. 패턴 모드에서 [TRACK] 버튼이 켜져 있는 경우 이들 버튼을 사용하여 1 ~ P에서 원하는 섹션을 선택할 수 있습니다.

28 그룹 [A]~[H] 버튼(23 및 88 페이지)

각 버튼으로 음색 또는 퍼포먼스 그룹을 선택합니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼이 켜져 있는 경우 이들 버튼으로 하위 카테고리를 선택할 수 있습니다. 패턴 모드에서 [TRACK] 버튼이 켜져 있는 경우 이들 버튼을 사용하여 A ~ H에서 원하는 섹션을 선택할 수 있습니다.

29 번호 [1]~[16] 버튼(23 및 88 페이지)

[TRACK], [MUTE], [SOLO] 및 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼의 켜짐/꺼짐 상태에 이들 버튼의 사용이 다릅니다.

번호 [1]~[16] 버튼의 기능

모드	[PERFORMANCE CONTROL] 버튼	[TRACK] 버튼	[MUTE] 버튼	[SOLO] 버튼
보이스 재생	-	건반 전송 채널 설정	-	-
일반 보이스 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 엘리먼트 편집 및 엘리먼트 선택으로 변경합니다.	엘리먼트 뮤트 설정 (1-8)	솔로 엘리먼트 선택(1-8)
드럼 보이스 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 드럼 건반 편집으로 변경합니다.	-	-
퍼포먼스 재생	퍼포먼스 조정 (33)	건반 전송 채널 설정	파트 뮤트 설정 (1-4)	솔로 파트 선택(1~4)
퍼포먼스 편집	퍼포먼스 조정 (33)	파트 선택(1~4)	파트 뮤트 설정 (1-4)	솔로 파트 선택(1~4)
마스터 재생	-	건반 전송 채널 설정(보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드를 현재 마스터로 저장하는 경우) 또는 송/패턴 트랙 선택(송 모드 또는 패턴 모드를 현재 마스터로 저장하는 경우)	-	-
마스터 편집	-	편집 모드를 공통 편집에서 존 편집 및 존 선택(1-8)으로 변경합니다.	-	-
송 재생/패턴 재생	-	송/패턴 트랙 선택	송/패턴 트랙 뮤트 설정	솔로 트랙 선택
송 믹싱/패턴 믹싱	-	송/패턴 파트 선택	송/패턴 파트 뮤트 설정	솔로 트랙 선택
믹싱 보이스 편집	엘리먼트 선택(1-8)	엘리먼트 선택(1-8)	엘리먼트 뮤트 설정(1-8)	솔로 엘리먼트 선택(1-8)

30 [COMMON EDIT] 버튼

이 버튼을 켜면 공통 편집 모드로 들어갑니다. 이 모드에서는 보이스 편집 모드, 퍼포먼스 편집 모드, 송 믹싱 편집 모드, 패턴 믹싱 편집 모드 및 믹싱 보이스 편집 모드에서 모든 엘리먼트에 공통으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

31 [PROGRAM] 버튼

이 버튼이 켜져 있는 경우 해당 모드에서 뱅크/그룹/번호 버튼을 사용하여 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 마스터를 선택할 수 있습니다.

32 [CATEGORY SEARCH] 버튼(24 페이지)

보이스 재생 모드/송 믹싱 모드/패턴 믹싱 모드에서 이 버튼이 켜져 있는 경우, 뱅크 버튼을 사용하여 메인 카테고리를 선택하고 그룹 버튼 [A]~[H]를 사용하여 음색의 하위 카테고리를 선택할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 이 버튼이 켜져 있는 경우, 뱅크 버튼을 사용하여 퍼포먼스 카테고리를 선택하고 그룹 버튼 [A]~[E]를 사용하여 퍼포먼스의 하위 카테고리를 선택할 수 있습니다.

33 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼 (135 페이지)

이 버튼은 퍼포먼스 모드에서만 사용할 수 있습니다. 이 버튼이 켜져 있는 경우 번호 버튼 [1]~[16]에 다음 기능들이 할당됩니다.

번호 버튼	기능
[1] - [4]	파트 1~4 선택
[5] - [8]	파트 1~4에 대해 아르페지오 스위치를 켜거나 끕니다.
[9] - [12]	파트 1~4에 대해 뮤트 상태를 설정합니다.
[13] - [16]	파트 1~4에 대해 아르페지오 홀드를 설정합니다.

34 [TRACK] 버튼 (34 페이지)

송/패턴 모드에서 이 버튼을 켜면 번호 [1]~[16] 버튼을 사용하여 해당 송/패턴 트랙을 선택할 수 있습니다. 패턴 모드에서 이 버튼이 켜져 있으면 그룹 버튼 [A]~[H]를 사용하여 원하는 섹션 A~H를 선택하고 뱅크 버튼의 아래쪽 버튼을 사용하여 원하는 섹션 I~P를 선택할 수 있습니다. 이 버튼의 켜짐/꺼짐 상태는 현재 선택된 모드에 따라 번호 [1]~[16] 버튼에 다른 방식으로 영향을 미칩니다. ("번호 [1]~[16] 버튼"을 참고하십시오.)

35 [MUTE] 버튼(33 및 179 페이지)

일반 보이스 편집 모드와 믹싱 보이스 편집 모드에서 이 버튼을 켜면 번호 버튼 [1]~[8]을 사용하여 보이스 엘리먼트(1~8)를 뮤트할 수 있습니다. 다른 모드에서 이 버튼을 켜면 번호 버튼 [1]~[16]을 사용하여 퍼포먼스 파트(1~4), 송 트랙/파트(1~16), 그리고 패턴 트랙/파트(1~16)를 뮤트할 수 있습니다. "번호 [1]~[16] 버튼"을 참고하십시오.

36 [SOLO] 버튼(33 및 179 페이지)

일반 보이스 편집 모드와 믹싱 보이스 편집 모드에서 이 버튼을 켜면 번호 버튼 [1]~[8]을 사용하여 보이스 엘리먼트(1~8)를 솔로로 만들 수 있습니다. 다른 모드에서 이 버튼을 켜면 번호 버튼 [1]~[16]을 사용하여 퍼포먼스 파트(1~4), 송 트랙/파트(1~16), 그리고 패턴 트랙/파트(1~16)를 솔로로 만들 수 있습니다. "번호 [1]~[16] 버튼"을 참고하십시오.

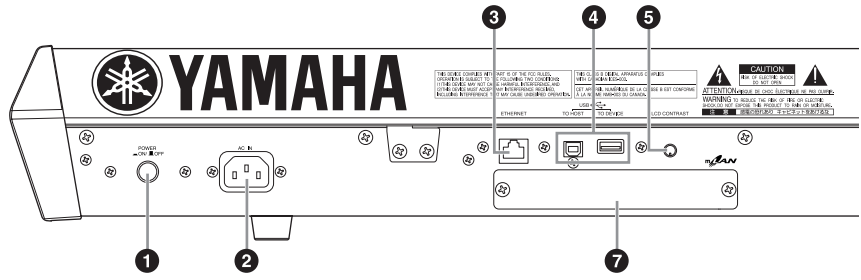
37 Studio Connections 로고

Studio Connections는 Steinberg와 Yamaha가 시작한 공동 프로젝트입니다. 음악 프로덕션 시스템은 갈수록 소프트웨어와 하드웨어에 대한 의존성이 커지고 있으며 이 둘을 더욱 밀접하게 통합시켜야 할 필요성이 점점 커지고 있습니다. Studio Connections는 하드웨어와 소프트웨어 모두를 더욱 쉽고 효율적으로 사용할 수 있게 해 줌으로써 포괄적이고 균일한 음악 프로덕션 환경을 제공합니다.

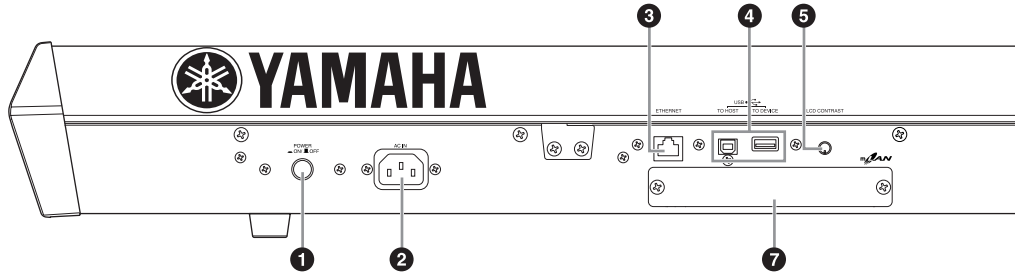


후면 패널

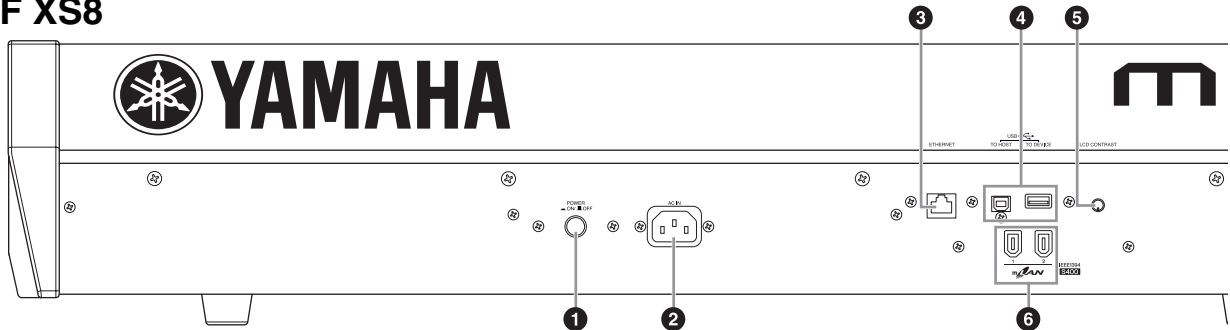
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



❶ POWER 스위치(19 페이지)

이 스위치를 눌러 전원을 켜거나 끕니다.

❷ AC IN (AC 전원 코드 소켓)(19 페이지)

전원 코드를 콘센트에 연결하기 전에 AC 전원 코드를 이 소켓에 연결해야 합니다. 본 악기에 동봉된 AC 전원 코드만 사용하십시오. 동봉된 코드를 분실했거나 훼손하여 교환해야 할 경우에는 Yamaha 대리점에 문의하십시오. 부적합한 코드를 사용하면 화재나 및 감전 사고가 발생할 수 있습니다!

❸ ETHERNET 커넥터(86 페이지)

이 커넥터와 LAN 케이블을 사용하여 MOTIF XS를 LAN 네트워크에 연결할 수 있습니다. 네트워크에 연결하면 MOTIF XS는 같은 네트워크 상에 있는 컴퓨터의 드라이브를 장착하거나 접근할 수 있습니다.

❹ USB 커넥터(43 및 85 페이지)

2가지 다른 종류의 USB 커넥터가 있으며 모두 악기의 후면 패널에 있습니다.

USB 케이블을 USB TO HOST 커넥터에 연결하여 본 악기를 컴퓨터에 연결하여 이들 장치 사이에서 MIDI 데이터를 전송할 수 있습니다. MIDI와 달리 USB는 하나의 케이블로 멀티 포트를 처리할 수 있습니다. 악기와 컴퓨터 사이에 연결된 USB로는 MIDI 데이터만 전송할 수 있습니다. 다른 오디오 데이터는 USB를 통해 전송할 수 없습니다

USB TO DEVICE 커넥터는 USB 케이블로 악기와 USB 저장 장치(하드 디스크 드라이브, CD-ROM 드라이브, 플래시 디스크 등)를 연결할 때 사용합니다. 이 커넥터를 사용하여 본 악기에서 생성된 데이터를 외부 USB 저장 장치에 저장하고 외부 USB 저장 장치의 데이터를 악기로 불러올 수 있습니다. 파일 모드에서 저장/로드를 수행할 수 있습니다.

참고 USB에 대한 자세한 내용은 43 페이지 및 85 페이지를 참고하십시오.

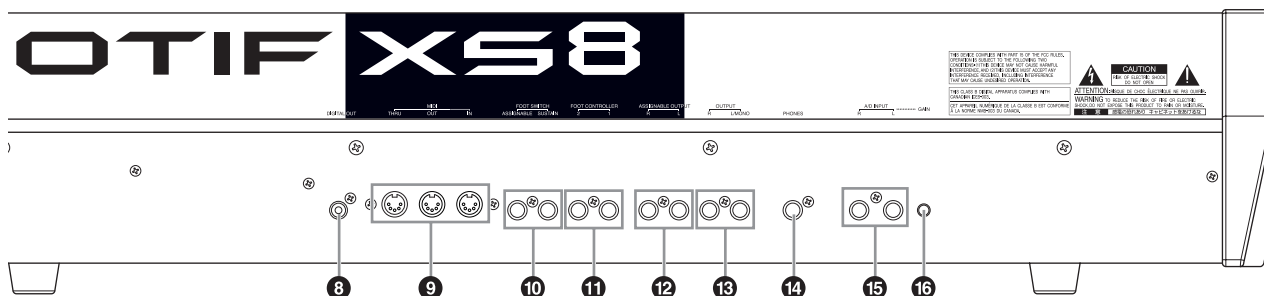
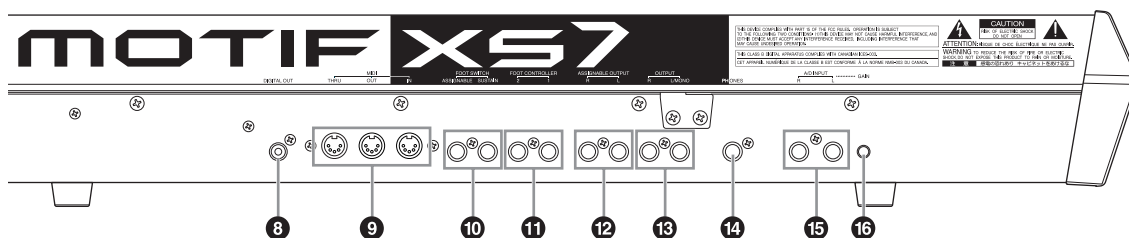
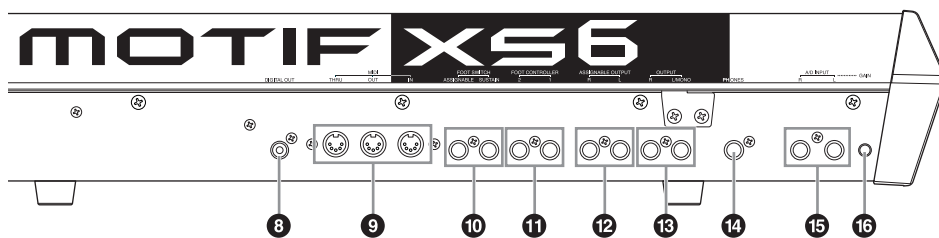
USB



USB는 Universal Serial Bus (범용 직렬 버스)의 약어입니다. 컴퓨터와 주변 기기를 연결하는 직렬 인터페이스로서 기존의 직렬 포트 연결보다 더 빠른 속도로 데이터를 전송할 수 있습니다.

❺ LCD 콘트라스트 조절기(20 페이지)

LCD 디스플레이의 가독성을 최적화할 때 이 조절기를 사용합니다.



6 mLAN (IEEE1394) 커넥터 1, 2 (MOTIF XS8 전용) (44 페이지)

MOTIF XS에는 IEEE1394 (6핀) 케이블을 연결할 수 있는 mLAN 커넥터가 2개 있습니다. 이 커넥터를 사용하여 MOTIF XS를 IEEE1394 호환(FireWire/i.LINK) 컴퓨터에 연결할 수 있습니다. 연결 장치에 6핀 IEEE1394 단자가 있을 경우에는 표준 6핀 대 6핀 IEEE1394 케이블을 사용합니다. 4핀 IEEE1394 단자가 있을 경우에는 표준 6핀 대 4핀 IEEE1394 케이블을 사용합니다.

7 mLAN 확장 보드(mLAN16E2) 커버(MOTIF XS6, MOTIF XS7) (294 페이지)

MOTIF XS6/MOTIF XS7에서 이 덮개를 제거하고 옵션인 mLAN16E2를 설치할 수 있습니다. mLAN16E2 보드를 선택하여 MOTIF XS6 또는 MOTIF XS7을 IEEE1394 호환 컴퓨터에 편리하고 쉽게 연결하도록 업그레이드할 수 있습니다.

참고 Yamaha는 길이가 4.5 미터 이하인 IEEE1394 케이블을 사용하도록 권장합니다.

참고 mLAN 커넥터를 통한 디지털 오디오 출력은 24비트/44.1kHz 해상도로 고정됩니다.

mLAN 에 대하여



"mLAN"은 음악 어플리케이션용으로 설계된 디지털 네트워크입니다. 산업 표준인 IEEE 1394 고성능 직렬 버스를 사용하고 확장합니다. mLAN이 장착된 MOTIF XS (옵션인 mLAN16E2가 설치된 MOTIF XS6/7 또는 MOTIF XS8)를 IEEE1394 케이블을 통해 동등 계층(peer-to-peer) 연결로 컴퓨터에 연결함으로써 MOTIF XS와 컴퓨터 사이에 모든 채널에 대한 오디오 데이터 및 모든 포트에 대한 MIDI 데이터를 동시에 송신할 수 있습니다. 이러한 종류의 연결, 기능 및 용도를 이 사용자 설명서와 MOTIF XS 악기에서는 "mLAN"이라고 지칭합니다.

mLAN에 대한 자세한 설명과 최신 정보는 다음 URL을 참고하십시오.

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

"mLAN"이라는 이름 및 로고(위)는 상표입니다.

8 DIGITAL OUT 커넥터

이 커넥터를 사용하여 디지털 신호를 동축(RCA 핀) 케이블을 통해 출력합니다. 디지털 신호 포맷은 CD/DAT (S/P DIF)입니다. 이 연결로 44.1kHz/24비트의 디지털 신호가 출력됩니다. 이 단자로 다이렉트 디지털 연결하여 본 신디사이저의 건반 연주 또는 송/패턴 재생을 외장 매체(예: CD 레코더)에 뛰어난 고음질로 녹음할 수 있습니다.

9 MIDI IN/OUT/THRU 커넥터(83 페이지)

MIDI IN은 외장 시퀀서와 같은 다른 MIDI 장치에서 컨트롤 또는 연주 데이터를 수신합니다. MIDI THRU는 (MIDI IN을 통해) 수신된 MIDI 데이터를 연결된 장치로 전달하여 추가된 다른 MIDI 악기와 편리하게 연쇄 연결(chaining)을 할 수 있습니다. MIDI OUT은 MOTIF XS에서 외부 시퀀서와 같은 다른 MIDI 장치로 모든 제어, 연주 및 재생 데이터를 전송하기 위한 단자입니다.

10 FOOT SWITCH 단자(105, 124, 147 및 260 페이지)

옵션인 FC3/FC4/FC5 풋스위치를 SUSTAIN 단자로 및 FC4/FC5 풋스위치를 ASSIGNABLE 단자에 연결합니다. 풋스위치를 SUSTAIN 단자에 연결하면 풋스위치로 서스테인을 조정할 수 있습니다. 풋스위치를 ASSIGNABLE에 연결하면 할당할 수 있는 여러 기능 중 하나를 조정할 수 있습니다.

11 FOOT CONTROLLER 단자(105 및 147 페이지)

옵션인 풋 컨트롤러(FC7 및 FC9)를 연결합니다. 각 단자를 사용하여 사운드의 볼륨, 톤, 피치 등과 같은 여러 가지 할당 가능한 기능 가운데 하나를 연속적으로 제어할 수 있습니다.

12 ASSIGNABLE OUT L 및 R 단자

라인 레벨 오디오 신호는 본 악기에서 폰 단자(1/4" 모노 폰 플러그)를 통해 출력됩니다. 이들 출력은 메인 출력(아래의 L/MONO 및 R 단자)과는 독립적이며 드럼 음색 건반이나 파트에 자유롭게 할당될 수 있습니다. 이 단자를 사용하여 선호하는 아웃보드 이펙트 기기와 함께 처리할 특정 음색 또는 사운드를 보낼 수 있습니다. 이들 단자에 할당할 수 있는 파트는 다음과 같습니다.

- 보이스 모드에서 오디오 파트(265 페이지)
- 드럼/퍼커션 악기가 할당되는 드럼 음색 건반 (130 페이지)
- 퍼포먼스*의 모든 파트(148 및 153 페이지)
- 송*의 모든 파트(234 및 235 페이지)
- 패턴*의 모든 파트(234 및 235 페이지)

*오디오 입력 파트가 포함됨

13 OUTPUT L/MONO 및 R 단자(19 페이지)

라인 레벨 오디오 신호는 이들 폰 단자를 통해 출력됩니다. 모노포닉을 출력할 경우, L/MONO 단자를 사용하십시오.

14 PHONES(헤드폰) 단자(19 페이지)

이 표준 스테레오 폰 단자는 스테레오 헤드폰 연결용으로 사용됩니다.

15 A/D INPUT 단자(40, 147, 232 및 265 페이지)

외부 오디오 신호는 이들 폰 단자(1/4" 모노 폰 플러그)를 통해 입력될 수 있습니다. 마이크, 기타, 베이스, CD 플레이어, 신디사이저 등 다양한 기기를 이들 단자에 연결할 수 있으며 해당 오디오 입력 신호는 음색, 연주, 송 또는 패턴의 오디오 파트로 출력될 수 있습니다. 샘플링 모드(242 페이지)에서 이들 단자는 오디오 데이터를 샘플로 캡처하기 위해 사용됩니다. 또한 마이크를 이 L 단자에 연결하고 음색을 마이크로 입력하면 특수 보코더(Vocoder) 기능을 사용할 수 있습니다. 1/4" 모노 폰 플러그를 사용합니다. 스테레오 신호의 경우(오디오 기기 등에서 출력되는) 양쪽 단자를 모두 사용합니다. 모노 신호의 경우(마이크 또는 기타 등에서 출력되는) L 단자만 사용합니다.

16 GAIN(게인) 노브(40 페이지)

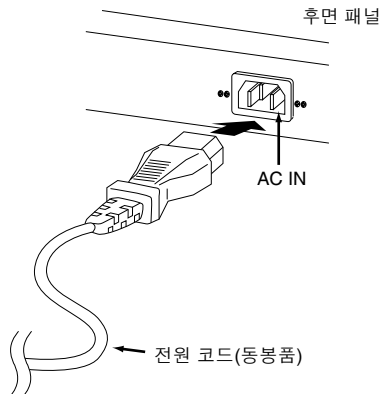
A/D INPUT 단자에서 오디오의 입력 게인을 조절합니다. 최적의 레벨을 얻기 위해 연결된 기기(마이크, CD 플레이어 등)에 따라 이 노브를 조절해야 할 수도 있습니다.

시작 방법 안내

1단계:

설치

전원 공급



- 1 MOTIF XS의 POWER 스위치가 OFF로 설정되어 있는지 확인합니다.
- 2 동봉된 전원 코드를 악기의 후면 패널의 AC IN에 연결합니다.
- 3 전원 코드의 반대 쪽을 콘센트에 연결합니다.
MOTIF XS가 사용되는 국가나 지역의 전압 요건을 만족하는지 확인합니다.

⚠ 경고

MOTIF XS의 정격 전압(후면 패널에 기재)이 사용 지역의 전압과 일치하는지 확인하십시오. 전압이 일치하지 않으면 내부 회로가 치명적인 손상을 입을 수 있으며 감전 사고가 발생할 수도 있습니다!

⚠ 경고

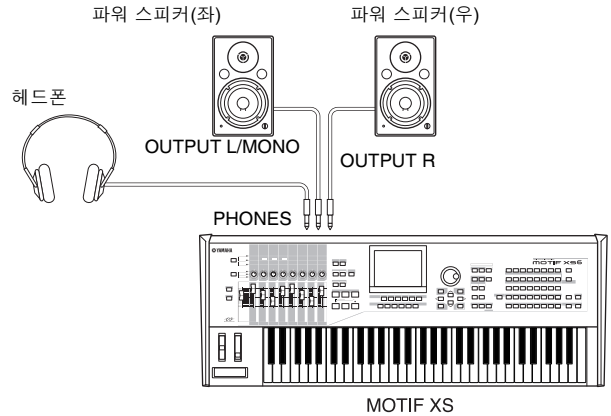
MOTIF XS와 함께 제공된 AC 전원 코드만 사용하십시오. 제공된 코드를 분실했거나 훼손하여 교환해야 할 경우에는 Yamaha 대리점에 문의하십시오. 부적합한 코드를 사용하면 화재나 및 감전 사고가 발생할 수 있습니다!

⚠ 경고

MOTIF XS와 함께 제공된 전원 코드의 종류는 구입한 국가에 따라 다를 수 있습니다(접지용으로 3번째 가닥이 제공될 수 있음). 접지용 도체를 잘못 연결하면 감전 사고 위험이 있습니다. MOTIF XS와 함께 제공된 플러그를 개조하지 마십시오. 플러그가 콘센트와 맞지 않는 경우에는 전기 기술자에게 의뢰하여 적절한 콘센트를 설치하십시오. 접지할 수 없는 플러그 어댑터를 사용하지 마십시오.

스피커 또는 헤드폰 연결

MOTIF XS에는 내장 스피커가 없으므로 외부 장치를 사용하여 악기의 사운드를 모니터링해야 합니다. 헤드폰, 파워 스피커 또는 다른 재생 장비를 필요에 따라 연결하십시오.



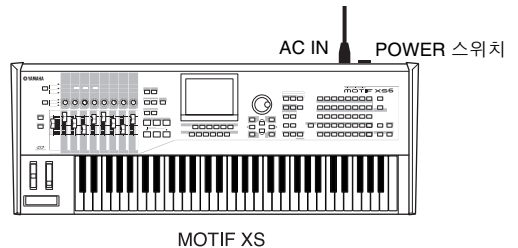
전원 켜기

전원을 켜기 전에 반드시 MOTIF XS 및 파워 스피커와 같은 외부 장치의 볼륨 설정을 최저값으로 낮추십시오.

MOTIF XS를 파워 스피커에 연결할 때는 다음과 같은 순서로 각 장치의 전원 스위치를 켜십시오.

- 전원을 켤 때: MOTIF XS를 먼저 켜 다음 파워 스피커를 켜니다.
- 전원을 끌 때: 파워 스피커를 먼저 끈 다음 MOTIF XS를 끕니다.

POWER 스위치는 MOTIF XS의 후면 패널에 있는 AC IN 소켓의 오른쪽(악기에서 볼 때)에 있습니다.



⚠ 주의

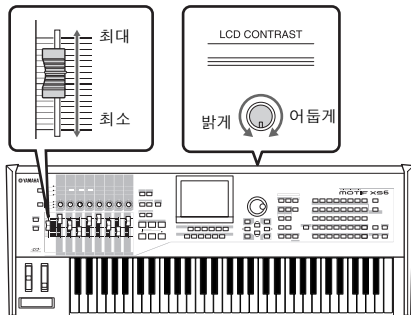
POWER 스위치가 꺼져 있더라도 악기에는 최소량의 전기가 흐릅니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 경우에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아 놓으십시오.

사운드 및 디스플레이 콘트라스트 조절

MOTIF XS 및 연결된 앰프/스피커 시스템의 볼륨 레벨을 조절합니다. 디스플레이가 잘 안보이면 콘트라스트 조절기를 사용하여 잘 보이도록 조절하십시오.

MASTER VOLUME 슬라이더로 볼륨을 조절합니다.

콘트라스트 조절기로 디스플레이 콘트라스트를 조절합니다.



MOTIF XS

주의

오랫 동안 높은 볼륨으로 헤드폰을 사용하지 마십시오. 청력에 손상을 가질 수 있습니다.

참고 LCD 디스플레이가 터치 스크린이 아닙니다. 디스플레이를 직접 또는 강하게 만지거나 누르지 마십시오.

사운드 연주

지금 건반을 사용하여 실감나고 역동적인 MOTIF XS의 사운드를 연주해 보십시오. 전원을 켜면 아래와 같은 디스플레이가 나타납니다.

마스터 모드가 선택되었음을 표시합니다.
 선택한 프로그램 유형을 표시합니다.
 선택한 프로그램 이름 및 번호를 표시합니다.



참고 기본 설정으로 마스터 모드가 선택됩니다. 각 모드에 대한 자세한 내용은 "모드" 절을 참고하십시오.

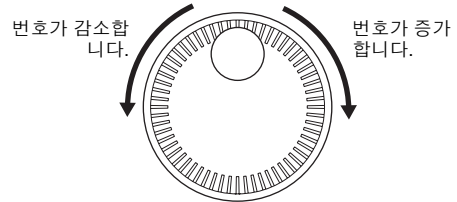
참고 본 설명서에 표시된 디스플레이의 예는 설명용이며, 내용(예를 들면 대모 송/패턴 이름)은 악기에 표시된 내용과 약간 다를 수도 있습니다.

이 상태에서 건반을 연주하면 선택한 프로그램의 사운드를 들을 수 있습니다. 마스터 재생 디스플레이(251 페이지)의 상단에는 현재 마스터 프로그램에 등록된 마스터 프로그램 번호와 상태(모드, बैं크, 프로그램 번호 및 이름)가 표시됩니다. 건반을 연주해 봅니다.

참고 बैं크에 대한 자세한 내용은 88 페이지 및 135 페이지를 참고하십시오.

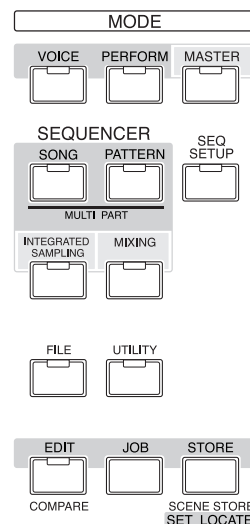
사운드 선택 및 연주

기본 설정인 마스터 모드에는 총 128개 프로그램이 있습니다. 각 프로그램에는 모드(보이스, 퍼포먼스, 송 및 패턴) 및 프로그램 번호가 포함됩니다. 다양한 마스터 프로그램을 사용하여 음색 및 퍼포먼스를 연주해 보십시오. 마스터 프로그램 번호를 변경하려면 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하십시오.



모드

MOTIF XS의 조작을 가능한 포괄적이고 원활하게 하기 위해 모든 기능 및 조작이 '모드'로 분류되었으며 대부분의 모드에는 '서브 모드'가 있습니다. MOTIF XS는 9개의 메인 모드를 제공하며 각 모드는 여러 개의 서브 모드로 구분되어 있습니다. 모드 구조를 이해함으로써 MOTIF XS에 숙달할 수 있습니다. 원하는 모드로 들어가려면 해당 모드 버튼을 누르십시오. 모드 및 서브 모드에 대한 더 자세한 내용은 54 페이지를 참고하십시오.



데모 송 듣기

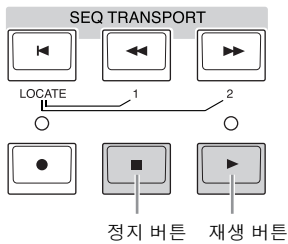
사전 설정된 데모 송을 들어 보십시오. 고품질 사운드를 즐기면서 MOTIF XS를 사용하여 자신만의 음악을 어떻게 창작할 것인지에 대해 생각해 보십시오.

데모 송 연주

1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생 모드로 들어갑니다.
송 재생(Song Play) 모드의 트랙 뷰(Track View) 표시가 나타납니다.

2 SEQ TRANSPORT [▶](재생) 버튼을 눌러 데모 송을 시작합니다.

디스플레이에 현재 나와 있는 송이 시작됩니다.



[참고] 데모 송의 볼륨 레벨을 조절하려면 MASTER VOLUME 슬라이더를 사용하십시오.

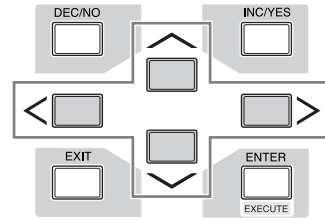
3 SEQ TRANSPORT [■](정지) 버튼을 눌러 데모 송을 정지합니다.

다른 송 선택

1 트랙 뷰(Track View) 디스플레이에서 커서가 송 번호에 있는지 확인합니다.

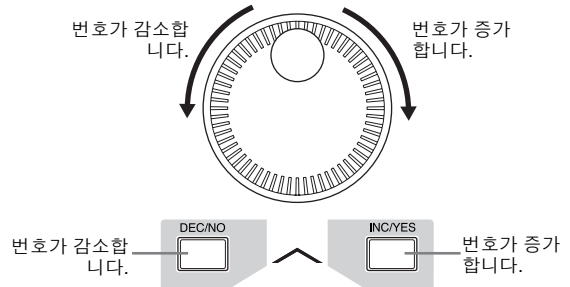
디스플레이에서 강조 표시된 프레임이 '커서'라고 부릅니다. 커서 버튼을 사용하여 커서를 상하좌우로 이동할 수 있습니다. 커서가 다른 파라미터에 있을 경우에는 커서를 송 번호로 이동합니다.

송 번호 송 이름



[참고] 사용 설명서의 예시 화면은 설명을 위한 것으로 사용자의 악기와 약간 다르게 보일 수도 있습니다.

2 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 누르거나 데이터 다이얼을 돌려서 데모 송 번호를 변경합니다.



[참고] 커서를 원하는 위치로 이동한 다음 [DEC/NO]/[INC/YES] 버튼이나 데이터 다이얼을 사용하여 다양한 파라미터의 값과 송 번호를 변경할 수 있습니다. 이 기본적인 조작 방법은 악기에 대한 모든 선택 및 조절에 사용됩니다.

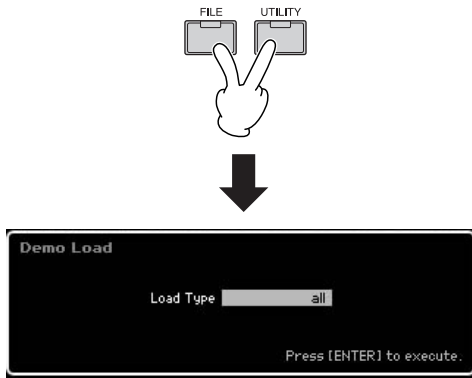
데모 데이터 로드

기본 설정(공장 출고시)에 송 01 및 패턴 01에서 시작하는 몇 가지 데모 송 및 패턴이 악기에 저장되어 있습니다. 그러나 창작 데이터를 녹음하거나 외부 USB 저장 장치에서 다른 송/패턴을 로드하여 이들을 삭제할 수도 있습니다. 오리지널 데모 데이터를 복구하려면 아래 지시사항을 따릅니다.

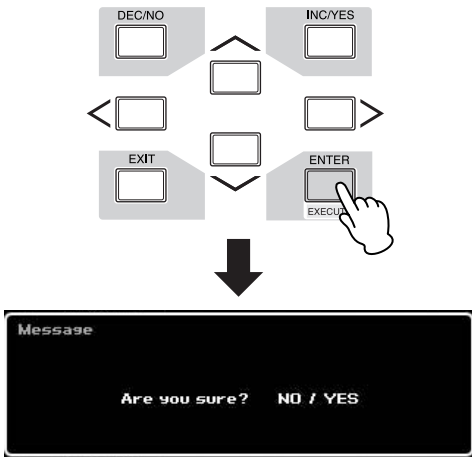
⚠ 주의

데모 데이터를 로드하면 모든 송 또는 패턴을 덮어쓰게 됩니다. 데모 데이터를 로드하기 전에 송 또는 패턴에 중요한 데이터가 있지 않은지 확인하십시오. 송 또는 패턴에 중요한 데이터가 있을 경우에는 데모 데이터를 로드하기 전에 외부 USB 저장 장치나 네트워크 상의 컴퓨터에 저장하십시오. 저장 방법에 대한 설명은 278 페이지를 참조하십시오.

- 1 [FILE] 버튼 및 [UTILITY] 버튼을 동시에 누릅니다.**
Demo Load 디스플레이가 나타납니다.



- 2 Load Type이 "all"로 설정되어 있는지 확인한 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 데모 데이터를 로드합니다.**
디스플레이 프롬프트가 나타나서 대상 데이터(송/패턴)를 삭제해야 하는지 확인합니다.



참고 데모 송 데이터만 로드하려면 Load Type을 "Song"으로 설정하십시오. 데모 패턴 데이터만 로드하려면 Load Type을 "Patten"으로 설정하십시오.

- 3 [INC/YES] 버튼을 눌러 데모 로드 조작을 실행합니다.**
데모 데이터가 송 및 패턴 메모리 위치로 로드된 다음 송 재생(Song Play) 트랙 뷰(Track View) 디스플레이가 나타납니다.

참고 위 2단계에서 Load Type을 "Pattern"으로 설정하면 로드 후에 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)가 나타납니다.
참고 트랙 뷰(Track View) 디스플레이에 대한 자세한 설명은 181 페이지를 참고하십시오. 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에 대한 자세한 내용은 210 페이지를 참고하십시오.

사용자 메모리를 공장 출고시 초기 설정으로 재설정

신디사이저의 사용자 메모리 공장 출고시 초기 설정을 다음과 같이 복원할 수 있습니다.

주의

공장 출고시 설정을 복원하는 경우, 유틸리티(Utility) 모드에서 작성한 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 시스템 설정은 모두 삭제됩니다. 중요한 데이터를 덮어 쓰지 않도록 주의하십시오. 본 절차를 실행하기 전에 모든 중요 데이터를 USB 저장 장치에 저장하십시오 (278 페이지).

- 1 [UTILITY] 버튼을 누른 다음 [JOB] 버튼을 눌러 Factory Set 디스플레이를 불러옵니다(269 페이지).**

- 2 [ENTER] 버튼을 누릅니다.**

디스플레이에서 확인을 요청합니다. 로드(Load)를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

- 3 [INC/YES] 버튼을 눌러 공장 출고시 설정을 실행합니다.**

공장 출고시 설정이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 되돌아갑니다.

주의

처리 중에 "Now executing Factory Set..." 메시지가 나타납니다. 이 메시지가 표시되면서 데이터가 플래시 ROM에 쓰여지는 동안에는 절대로 전원을 끄지 마십시오. 이 상태에서 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 손실되고(플래시 ROM의 데이터 오류로 인해) 시스템이 동결됩니다. 다음에 전원을 다시 켜도 신디사이저가 올바르게 시작되지 않을 수도 있습니다.

주의

Power On Auto Factory Set 박스에 체크 표시를 하고 공장 출고시 설정을 실행하면 전원이 켜질 때마다 공장 출고시 설정이 자동으로 실행됩니다. 이 경우 전원을 켤 때마다 플래시 ROM에 있는 사용자의 새로운 데이터가 삭제됩니다. 그러므로 일반적으로 이 박스의 체크 표시는 해제하는 것이 좋습니다. 이 박스의 체크 표시를 해제하고 공장 출고시 설정을 실행하면 전원을 켤 때 공장 출고시 설정이 실행되지 않습니다.

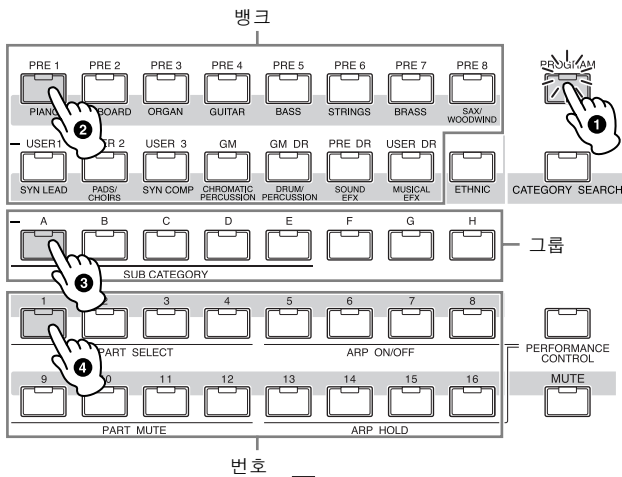
2단계:

음색 선택 및 연주

이제 건반으로 여러 가지 실감나고 역동적인 음색을 연주해 보겠습니다. [VOICE] 버튼을 눌러서 보이스 재생(Voice Play) 모드로 들어가면 MOTIF XS 음색의 사실적이며 풍부한 사운드를 연주할 수 있습니다.

음색 선택

여기에서 예를 들어 그랜드 피아노를 선택해 보겠습니다. [PROGRAM] 버튼(1)을 눌러서 표시등을 켜고, 뱅크 버튼 [PRE 1] (2)을 눌러서 프리셋 뱅크 1을 선택합니다. 그룹 버튼 [A] (3)를 누른 다음 번호 버튼(4)을 눌러서 "PRE: 001 (A01)" 음색을 선택합니다.



다음으로 번호 버튼 [2]를 눌러서 같은 뱅크 및 그룹 안에서 2 번째 음색인 "PRE: 002 (A02)" 음색을 선택합니다. 같은 방법으로 적절한 번호 버튼 ([3], [4] 등)을 눌러서 다른 음색 (003, 004 등)을 선택합니다. 프리셋 뱅크 1에서 제공되는 128개 음색 중에서 특정 음색을 선택하려면 먼저 적절한 뱅크 버튼 [A]~[H]를 누른 다음 원하는 번호 버튼 [1]~[16]을 누릅니다.

또한 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 특정 뱅크 내의 음색을 선택할 수도 있습니다. 데이터 다이얼을 돌리거나 [DEC/NO]/[INC/YES] 버튼을 눌러서 같은 뱅크 내에서 여러 그룹의 음색들을 스크롤할 수 있습니다.

이제 위 조작 방법에 따라 다양한 음색을 즐기십시오. 각 뱅크 마다 128개 음색(Voice)이 있습니다. [PRE 2]~[PRE 8] 및 [GM] 버튼을 눌러서 다른 뱅크의 음색을 선택합니다.

보이스 재생 모드 표시

보이스 재생(Voice Play) 모드 디스플레이의 상단에는 뱅크, 음색 번호(그룹 및 번호), 카테고리 1, 카테고리 2 및 음색 이름과 같은 음색 관련 정보가 표시됩니다. 아래를 참고하십시오.



다음은 카테고리 및 패널 약어 목록입니다.

약어	카테고리
Piano	피아노
Keys	건반 악기(하프시코드, 클라비 등)
Organ	오르간
Guitr	기타
Bass	베이스
Strng	현악기
Brass	금관 악기
SaxWW	색소폰 및 기타 목관 악기
SynLd	신스 리드
Pads	신스 패드
SyCmp	신스 콤프
CPerc	그로메틱 퍼쿠션(마림바, 글로켄스필 등)
Dr/Pc	드럼/퍼커션
S.EFX	사운드 이펙트
M.EFX	음악 이펙트
Ethnc	민속 악기

드럼 음색 선택

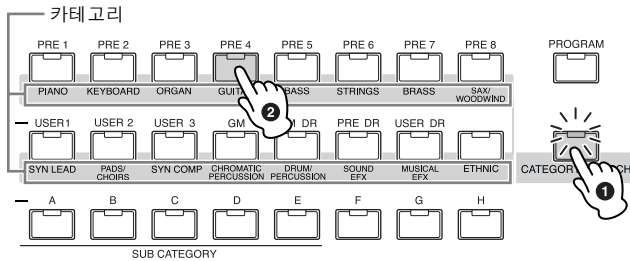
다음으로 드럼 음색을 연주해 보겠습니다. 여기에서는 프리셋 드럼 뱅크의 드럼 음색을 선택합니다. [PROGRAM] 버튼을 눌러서 표시등을 켜고, 뱅크 버튼 [PRE DR]을 눌러서 프리셋 드럼 뱅크를 선택합니다. 그룹 버튼 [A]를 누르고, 마지막으로 번호 버튼 [1]을 눌러서 "PDR: 001 (A01)" 음색을 선택합니다. 이제 드럼 음색이 선택되었습니다.

이제 드럼 음색을 연주합니다. 이전 페이지에서 연주해 보았던 일반 음색과 달리 드럼 음색은 악기의 각 건반에 다른 드럼 악기가 할당되어 있음을 알 수 있을 것입니다. 이렇게 함으로써 다양한 드럼/퍼커션 악기로 구성된 리듬 패턴을 쉽게 만들고 연주할 수 있습니다.

카테고리 탐색 기능 사용

MOTIF XS에는 선택할 수 있는 음색의 종류가 다양하기 때문에 원하는 음색을 찾기가 어렵거나 시간이 많이 걸릴 수 있습니다. 이러한 경우에 카테고리 탐색 기능을 사용하면 편리하게 원하는 음색을 찾을 수 있습니다. 일반적인 악기 카테고리를 기반으로 원하는 음색을 쉽게 찾을 수 있도록 했습니다. 예를 들어 기타 음색을 선택해 보겠습니다.

보이스 재생(Voice Play) 모드에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러서 표시등을 켭니다. Category Search 창이 디스플레이에 나타납니다. 커서 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 원하는 카테고리, 하위 카테고리 및 음색을 선택합니다. 이 상태에서 패널에 있는 뱅크/그룹/번호 버튼을 사용하여 음색을 선택할 수도 있습니다. 아래에 예시된 뱅크 버튼 아래에 있는 카테고리 이름을 탐색하여 원하는 버튼을 누릅니다. 이 예에서는 [GUITAR] 버튼을 누릅니다.



선택한 카테고리의 음색 목록이 디스플레이에 나타납니다. 커서를 위 아래로 움직여서 원하는 음색을 선택합니다.



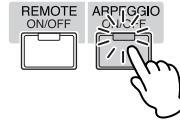
디스플레이 하단에 각 하위 카테고리들이 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭에 표시됩니다. 기타 카테고리를 선택하면 어쿠스틱 기타, 일렉트릭 기타, 일렉트릭 디스토션 기타가 하위 카테고리로서 표시됩니다. 예를 들어 이 디스플레이에서 "E.Cln"에 해당하는 [SF2]를 눌러서 클린 기타 하위 카테고리를 즉시 불러올 수 있습니다. 이 기능으로 사용하려고 하는 특정 종류의 음색들을 빠르고 쉽게 찾을 수 있습니다. 원래 디스플레이로 되돌아가려면 [CATEGORY SEARCH], [EXIT] 및 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

참고 이 디스플레이에서 선호하는 보이스(Voice)들을 즐겨찾기 카테고리(Favorite Category)에 등록할 수 있습니다. 자세한 내용은 88 페이지를 참고하십시오.

아르페지오 연주

이 기능으로 간단하게 건반을 연주함으로써 현재 음색을 사용하여 리듬 패턴, 리프 및 프레이즈를 연주할 수 있습니다. 프리셋 음색은 이미 자체 아르페지오 형식이 할당되어 있으므로 단지 원하는 음색을 선택하여 아르페지오 기능을 켜기만 하면 됩니다. 특정 음색의 경우 음색을 선택하기만 하면 아르페지오가 켜집니다.

여러 음색들을 선택해 보고 다양한 아르페지오 형식을 확인해 보겠습니다.



예를 들어 프리셋 드럼 뱅크의 "A01" 음색을 선택하고 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 건반(아무 건반이든 상관없음)을 길게 눌러서 자동으로 연주되는 리듬을 듣습니다. 건반을 놓으면 리듬이 멈춥니다. 다른 프리셋 음색에도 역시 아르페지오/리듬 패턴의 자동 연주를 위한 자체 아르페지오 형식이 있습니다.

최대 5개의 아르페지오 형식을 각 음색의 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 할당할 수 있습니다.

특정 음색을 선택하면 눌러진 음(들)과 상관 없이 동일한 시퀀스가 재생됩니다. 반면에 특정 음색을 선택하면 연주되는 음들이나 연주 방법에 따라 다른 시퀀스가 재생됩니다. 다양한 음색을 선택하여 다양한 방식으로 음들을 연주함으로써 여러 음색에 대해 어떻게 아르페지오가 재생되는지 확인해 보십시오.

아르페지오 형식 변경

[SF1] ~ [SF5] 버튼에 할당된 아르페지오 형식을 마음대로 변경할 수 있습니다.

1 보이스 재생(Voice Play) 디스플레이에서 [F4] 버튼을 눌러 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이를 불러옵니다.

이 파라미터들은 모든 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 대해 하나의 사항으로 적용됩니다.



이들 파라미터를 각 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 설정할 수 있습니다.

2 [SF1] ~ [SF5] 버튼 중 하나를 누릅니다.

누른 버튼에 따라 디스플레이의 하단이 바뀝니다. 디스플레이의 상단은 [SF1] ~ [SF5] 버튼 모두에 대해 동일한 내용입니다.

3 디스플레이 하단에서 카테고리, 하위 카테고리 및 아르페지오 형식을 선택합니다.

카테고리는 악기 형식을 결정합니다. 하위 카테고리는 리듬 형식을 결정합니다. 형식은 아르페지오형식을 결정합니다. 음을 눌러 아르페지오를 들으며 원하는 형식을 찾으면 됩니다.

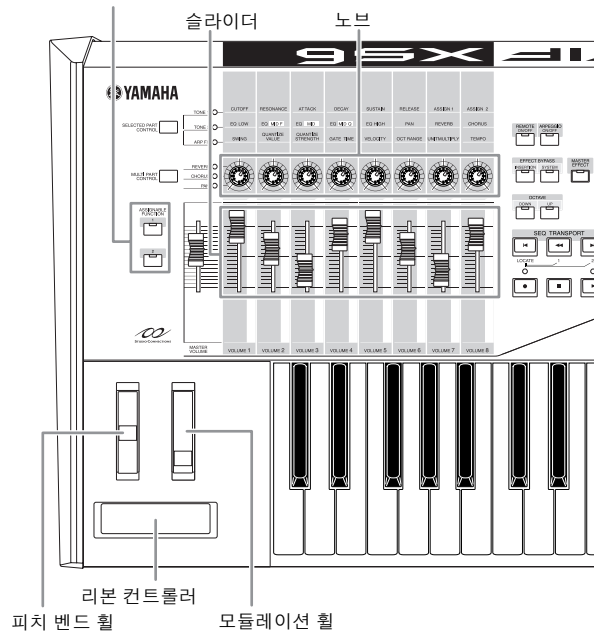
원할 경우 계속해서 다른 [SF] 버튼에 대해서도 똑같은 방법으로 아르페지오 형식을 지정합니다.

참고 아르페지오에 대한 자세한 내용은 62 페이지를 참고하십시오.

컨트롤러 사용

MOTIF XS는 놀라울 정도로 많은 컨트롤 옵션을 제공합니다. 기본적인 피치 밴드 및 모듈레이션 휠 뿐만 아니라 노브, 슬라이더, 리본 컨트롤러 및 지정이 가능한 기능 버튼도 있습니다.

ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼



보이스 재생(Voice Play) 디스플레이는 컨트롤러에 할당된 기능들이 표시됩니다. 음색 이름에는 해당 음색을 연주할 때 가장 적당한 컨트롤러의 약어가 포함되어 있을 수도 있음을 유의해야 합니다. 노브, 슬라이더 및 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 사용하여 음색의 다양한 측면을 연주 중에 실시간으로 변경할 수 있습니다.



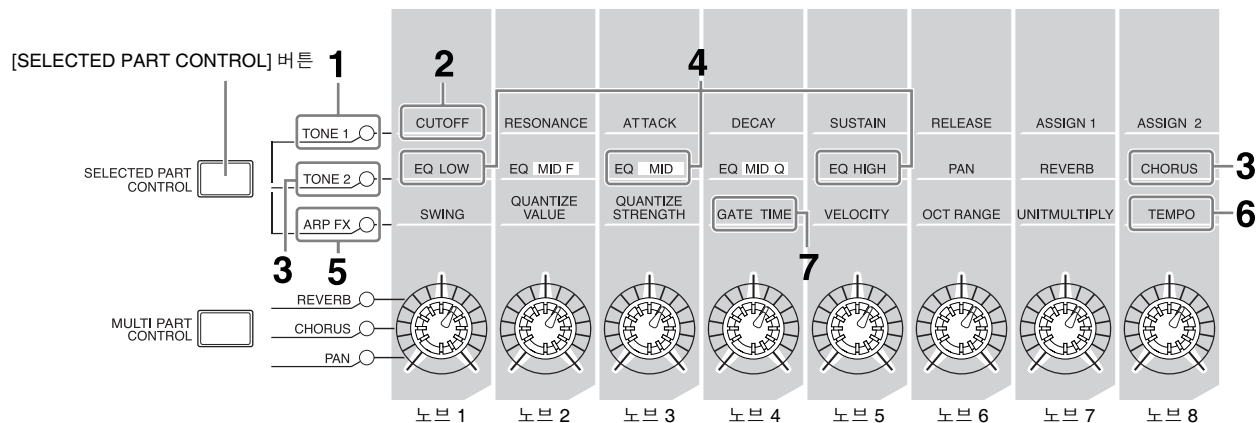
컨트롤러 지정 표시

디스플레이	기능
AS1, AS2	TONE1 표시등이 켜질 때 각 노브("ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2" 표시)에 지정되는 기능을 나타냅니다.
AF1, AF2	두 개의 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼에 지정된 기능을 나타냅니다.
MW	모듈레이션 휠에 지정된 기능을 나타냅니다.
RB	리본 컨트롤러에 지정된 기능을 나타냅니다.

참고 컨트롤러에 대한 자세한 내용은 67 페이지를 참고하십시오.

노브 사용

음색 A01 "Full Concert Grand"를 이용하여 오른손으로 건반을 연주하면서 왼손으로 노브를 사용해 보겠습니다.



1 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러서 TONE 1 표시등을 켭니다.

보이스 재생(Voice Play) 디스플레이 이외의 디스플레이가 표시되어 있을 경우 컨트롤 기능(Control Function) 창이 나타납니다.

[SELECTED PART CONTROL] 버튼을 잠시 동안 누르고 있으면 TONE 1 표시등이 켜집니다.

2 건반을 연주하면서 노브 1(왼쪽 끝에 있음)을 돌립니다.

노브를 시계 방향으로 돌리면 사운드가 밝아지고 시계 반대 방향으로 돌리면 사운드가 부드럽고 약해집니다. 노브 1이 컷오프 주파수 파라미터로 지정되었기 때문에 사운드가 이렇게 변하는 것입니다.

[참고] 각 노브에 지정된 기능과 현재 값들이 디스플레이에 표시됩니다.



3 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러서 TONE 2 표시등을 켜고 노브 8(오른쪽 끝에 있음)을 돌립니다.

CHORUS(노브 위에 표시)가 현재 음색에 적용됩니다.

4 TONE 2 표시등이 켜진 상태에서 노브 1, 노브 3 및 노브 5를 돌립니다.

EQ의 LOW, MID 및 HIGH 밴드(각 노브 위에 표시됨)를 증폭하거나 감소하여 사운드를 변화시킬 수 있습니다.

5 오른손으로 음을 연주하면서 왼손으로 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러서 ARP FX 표시등을 켜고, [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 노브를 돌립니다.

이 상태에서 모든 노브를 사용하여 아르페지오 재생 방법을 변경할 수 있습니다.

6 건반을 연주하면서 노브 8(오른쪽 끝에 있음)을 돌려 아르페지오의 템포를 변경합니다.

7 노브 4를 돌려 아르페지오 음의 게이트 시간을 스타 카토에서 레가토 재생으로 변경합니다.

다른 노브들도 사용해 봅니다.

[참고] 보이스(Voice) 모드에서 노브에 지정된 기능에 대한 자세한 내용은 90 페이지를 참고하십시오.

이와 같이 노브를 사용하여 프리셋 음색의 사운드를 변경하여 자신의 독창적인 음색을 만들 수 있습니다.

[참고] 일부 음색은 노브를 조정하더라도 영향을 받지 않을 수 있습니다.

음색 저장

MOTIF XS에는 사용자의 음색 저장을 위한 3개의 뱅크가 있습니다. [STORE] 버튼을 눌러 음색을 저장합니다. 자세한 내용은 97 페이지를 참고하십시오.

다른 악기를 위한 튜닝 조절

다른 악기와 함께 MOTIF XS를 연주할 때 그룹 내의 다른 악기의 사운드에 맞춰서 MOTIF XS의 전체 사운드를 튜닝해야 할 경우가 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어갑니다. [F1] 버튼을 누른 다음 [SF1] 버튼을 눌러 아래와 같은 재생(Play) 디스플레이를 불러옵니다.



- 2 커서를 Tune 으로 이동한 다음 값을 설정합니다.

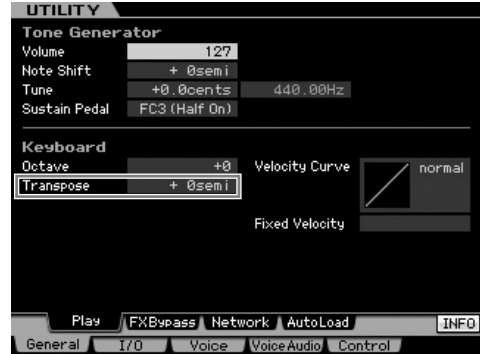
여기에서는 "440 Hz"에서 "442 Hz"로 값을 변경하겠습니다. 튠 파라미터가 실제로 센트(1 센트 = 세미톤의 1/100) 단위로 조정되므로 헤르츠(Hertz) 단위 값이 오른쪽에 표시됩니다. 1 Hz는 대략 4 센트에 해당하기 때문에 이 값을 "+8.0"으로 설정합니다.

- 3 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정을 저장합니다.

트랜스포즈

이 기능은 MOTIF XS의 전체적인 피치를 반음 단위로 높이거나 낮춥니다. 송의 피치가 반음 단위로 올라가거나 내려가더라도 건반에서 동일한 음을 연주할 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어갑니다. [F1] 버튼을 누른 다음 [SF1] 버튼을 눌러 아래와 같은 재생(Play) 디스플레이를 불러옵니다.



- 2 커서를 Transpose로 이동한 다음 값을 설정합니다.

값을 "+1"로 설정하여 피치를 반음 올리거나 "-1"로 설정하여 반음 내립니다. 온음을 올리거나 내리려면 "+/-2"로 설정합니다. 한 옥타브 만큼 올리거나 내리려면 "+/-12"로 설정합니다.

⚠ 주의

옥타브 단위로 조바꿈하려면 Octave 파라미터(Transpose 위)를 사용하십시오.

- 3 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정을 저장합니다.

참고 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정을 저장하십시오. 저장하지 않고 전원을 끄면 유틸리티 설정이 손실됩니다.

3단계:

퍼포먼스 선택 및 연주

퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드는 보이스 재생(Voice Play) 모드와 같이 신디사이저의 음색을 선택하고 연주하는 모드입니다. 그러나 퍼포먼스(Performance) 모드에서는 여러 가지 서로 다른 음색을 레이어하거나, 분할하거나, 레이어/스플릿을 조합할 수 있습니다. 각 퍼포먼스에는 최대 4개의 파트를 사용할 수 있습니다.

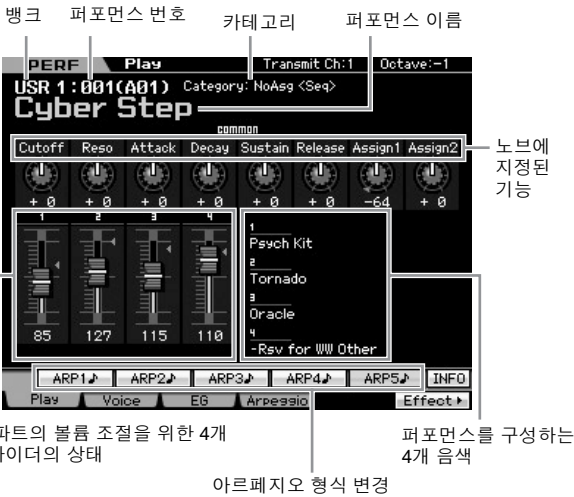
[PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드로 들어갑니다.

퍼포먼스 선택

퍼포먼스 선택은 기본적으로 음색 선택과 같은 방식으로 이루어집니다. 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서도 카테고리 탐색 기능을 사용할 수 있습니다. MOTIF XS에는 프리셋 퍼포먼스가 없으며 3개의 사용자 뱅크만 있다는 점을 주의하십시오. 따라서 [PROGRAM] 버튼을 누른 후에 [USR1]~[USR3] 버튼 중 아무 버튼이나 눌러 퍼포먼스를 선택하면 됩니다.

퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드 표시

퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이는 퍼포먼스를 구성하는 4개 파트 각각의 음색 이름을 우측 하단 모서리에 표시합니다. 이 점을 제외하고 디스플레이는 보이스 재생(Voice Play) 모드와 거의 같습니다.



퍼포먼스 파트에 음색을 지정하는 방법

기본적으로 사용자 뱅크에 다양한 형식의 퍼포먼스가 제공됩니다. 이들 퍼포먼스 중 일부는 일반 음색보다 더 복잡하기 때문에 연주하거나 사용하는 방법을 즉시 파악하지 못할 수도 있습니다. 이 절에서 퍼포먼스가 생성되는 일반적인 방법을 배워 퍼포먼스를 연주 및 사용하는 방법을 더 잘 이해할 수 있습니다.

각 퍼포먼스에는 최대 4개의 서로 다른 파트가 있을 수 있습니다. 여기에서는 이들 4개 파트에 지정되는 일반적인 4개 형식의 음색에 대해 설명합니다.

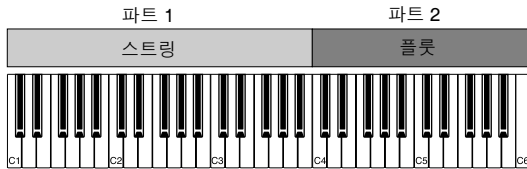
퍼포먼스 구조 (Performance Structure) 레이어 (Layer)

이 방법으로 건반을 눌러 여러(2개 이상) 음색을 동시에 연주할 수 있습니다. 이 퍼포먼스(Performance) 모드에서는 2개의 유사한 음색, 예를 들어 어택 속도가 다른 2가지 스트링 음색을 결합하여 더 굵은 사운드를 만들 수 있습니다.



퍼포먼스 구조 (Performance Structure) 음역에 의한 스플릿 (Split by Pitch)

이 방법으로 왼손과 오른손으로 서로 다른 음색을 연주할 수 있습니다. 아래 그림과 같이 스트링을 낮은 음역에 지정하고 플룻을 높은 음역에 지정함으로써 왼손으로 스트링을 연주하고 오른손으로 플룻을 연주할 수 있습니다.



퍼포먼스 구조 (Performance Structure) 벨로시티에 의한 스플릿 (Split by Velocity)

이 방법으로 벨로시티에 따라 서로 다른 음색을 연주할 수 있습니다. 아래 예에서 벨로시티를 약하게 하면 어택 속도가 느린 스트링 사운드가 납니다. 벨로시티를 중간으로 하면 어택 속도가 빠른 스트링 사운드가 납니다. 벨로시티를 세게 하면 오케스트라 히트 사운드가 납니다.



퍼포먼스 구조 (Performance Structure)

아르페지오 사용

이 기능을 사용하여 밴드의 모든 파트를 혼자서 연주할 수 있습니다. 이러한 형식의 퍼포먼스는 개별 파트에 서로 다른 아르페지오 형식을 지정하여 사용하므로 완전한 밴드와 같은 사운드를 보다 쉽게 만들 수 있습니다. 아래 예에서는 건반을 누르면 드럼 패턴(아르페지오에 의한)이 계속 재생되고, 왼손 연주로 베이스 라인(아르페지오에 의한)이 재생되며, 오른손으로 기타 반주(아르페지오에 의한) 또는 피아노 아르페지오가 연주됩니다.

또한 [SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 각 파트에 대한 아르페지오 형식을 변경할 수 있습니다.



위에서 기술한 4가지 방법을 사용하거나 결합하여 매우 다양한 퍼포먼스를 만들 수 있습니다.

기본적으로 사용자 बैं크에 저장된 많은 퍼포먼스를 위와 같은 방법으로 만들 수 있습니다. 다양한 퍼포먼스를 시도하면서 각 퍼포먼스에 어느 방법이 사용되는지 확인해 보십시오.

음색을 결합하여 퍼포먼스 생성

사용자 बैं크에 미리 프로그램된 퍼포먼스들을 확인했으면 이번에는 자신의 독창적인 퍼포먼스를 만들어 보겠습니다. 이 장에서는 2개의 음을 결합하여 퍼포먼스를 생성하는 방법을 설명합니다.

퍼포먼스 생성 준비(퍼포먼스 초기화)

1 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서 [JOB] 버튼을 누른 다음 [F1] 버튼을 누릅니다.

초기화(Initialize) 디스플레이가 표시됩니다. "All Parameters"의 체크박스가 체크되어 있는지 확인합니다. 초기화 기능에 대한 자세한 내용은 159 페이지를 참고하십시오.

2 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

3 [INC/YES] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 초기화합니다.

주의

여기서 [STORE] 버튼을 눌러 저장을 실행하면 대상 퍼포먼스가 위의 초기화된 퍼포먼스로 대체되므로 주의하십시오.

[참고] 저장에 대한 자세한 내용은 142 페이지를 참고하십시오.

4 [PERFORM] 버튼을 누릅니다.

디스플레이에 나타난 현재 퍼포먼스 이름이 "Initialized Perform"으로 변경됩니다.

[참고] 퍼포먼스를 초기화하면 기본적으로 프리셋 बैं크(Preset Bank) 1의 1번 음색이 모든 파트에 지정되며 모든 파트가 켜집니다.

여러 음색을 함께 연주(레이어)

선호하는 음색을 파트 2에 지정하여 2개의 음색을 결합해 보겠습니다.

1 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이에서 [F2] 버튼을 눌러 보이스(Voice) 디스플레이를 불러옵니다.

이 디스플레이에서 어느 음색들을 파트에 지정할 것인지 설정할 수 있습니다. 또한 위의 초기화 기능을 실행한 후에 모든 파트가 켜지는 것을 확인할 수도 있습니다.

2 커서를 파트 2로 이동한 다음 बैं크 및 음색 번호를 설정하여 원하는 음색을 선택합니다.

[참고] 이 디스플레이에서 카테고리 탐색 기능을 사용하여 음색을 선택할 수 있습니다. 보이스(Voice) 모드(24 페이지)에서와 같이 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 사용하십시오. बैं크 버튼 아래에 표시된 카테고리 이름은 퍼포먼스 카테고리가 아니라 음색 카테고리에 해당된다는 점을 주의하십시오.

3 커서를 파트 3과 4에 대한 PART SW 체크 박스로 이동한 다음 [DEC/NO] 버튼을 눌러 체크 표시를 해제합니다.

체크 박스에서 체크 표시를 해제하면 해당 파트가 꺼집니다. 이 때 파트 1과 2를 켭니다.



4 건반을 연주합니다.

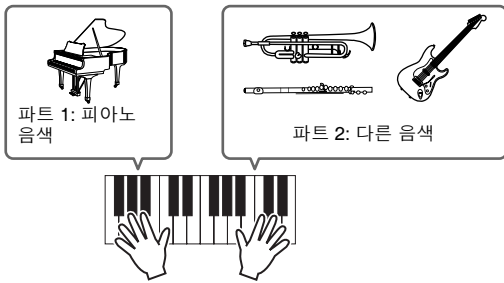
하나의 레이어에서 파트 1 (피아노 음색)과 파트 2 (위에서 선택한 음색)가 동시에 들립니다.

다음에는 왼손과 오른손으로 서로 다른 음색을 연주해 보겠습니다.

스플릿(Split)

한 음색을 키보드의 낮은 음역인 파트 1에 지정하고 다른 음색을 키보드의 높은 음역인 파트 2에 지정하면 왼손과 오른손으로 서로 다른 음색을 연주할 수 있습니다.

- 1 커서를 파트 1의 NOTE LIMIT HI로 이동합니다.
- 2 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 해당 건반을 눌러 파트(Part) 1의 최고 음을 설정합니다.
건반 그림에 지정된 음역이 컬러로 표시됩니다.
- 3 커서를 파트 2의 NOTE LIMIT LO로 이동합니다.
- 4 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 해당 건반을 눌러 파트 2의 최저 음을 설정합니다.
건반 그림에 지정된 음역이 컬러로 표시됩니다.
- 5 건반을 연주합니다.
왼손으로 연주하는 음은 피아노 음색(파트 1)으로 들리고, 오른손으로 연주하는 음은 자신이 선택한 다른 음색(파트 2)으로 들립니다.



파트 레벨 조절 및 퍼포먼스 저장

- 1 컨트롤 슬라이더를 사용하여 파트 1 및 2의 볼륨을 조절합니다.
- 2 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 사용자 퍼포먼스 (User Performance)로 저장합니다.
자세한 내용은 142 페이지를 참고하십시오.

주의

퍼포먼스를 편집한 후에 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다.

주의

퍼포먼스의 프리셋 데이터는 사용자 बैं크(User Bank) 메모리에 저장됩니다. 자신이 작성한 퍼포먼스 데이터를 저장하면 프리셋 퍼포먼스(Performance) 데이터가 지워집니다. 퍼포먼스의 프리셋 데이터를 복원하려면 유틸리티(Utility) 모드에서 Factory Set Job을 실행하십시오. 그러면 사용자 데이터가 삭제됩니다. 따라서 중요한 데이터를 잃어버리지 않으려면 반드시 중요한 데이터를 외장 USB 저장 장치에 저장하십시오.

각 파트 별로 아르페지오 설정 변경

각 파트 별로 아르페지오 설정을 변경해 보겠습니다. 원하는 스타일의 음악과 가장 잘 어울리는 리듬 또는 반주 패턴을 퍼포먼스에 지정할 수 있습니다.

- 1 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이에서 [F4] 버튼을 눌러 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이를 불러옵니다.
- 2 [SF1] ~ [SF5] 버튼 중 원하는 버튼을 누릅니다.
누른 버튼에 따라 디스플레이의 하단이 변경됩니다. 디스플레이의 상단(Common Switch, Sync Quantize Value 및 Tempo)은 모든 하위 기능 버튼에 대해 공통적으로 사용됩니다.

[SF1]~[SF5] 버튼에 공통적인 설정



2단계

- 3 파트 1~4의 각각에 대해 카테고리, 하위 카테고리 및 아르페지오 형식을 선택합니다.
카테고리는 악기 형식을 결정합니다. 하위 카테고리는 리듬 형식을 결정합니다. 형식은 아르페지오 형식을 결정합니다. 프리셋 아르페지오 형식을 사용할 때는 BANK를 "PRE"로 설정합니다.

아르페지오 홀드 파라미터



아르페지오 홀드(Arpeggio Hold) 파라미터는 아르페지오 형식 선택과 마찬가지로 유용합니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 건반을 떼더라도 아르페지오가 계속 재생됩니다. 파트에 드럼 음색이 지정되고 아르페지오(리듬 패턴)가 계속 재생되기를 원할 경우 이 파라미터를 "on"으로 설정해야 합니다.

참고 디스플레이 상에 해당 목록을 불러와서 카테고리 및 하위 카테고리를 쉽게 선택할 수 있습니다. 예를 들어 커서를 카테고리로 움직이고 [SF6] 버튼을 누르면 커서 위치에 카테고리 목록이 나타납니다. 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 카테고리를 선택할 수 있습니다. 선택 후 [ENTER] 버튼을 누르면 선택된 아르페지오 형식이 불러와 집니다. 이 조작은 다양한 아르페지오 중에서 선택할 때 매우 유용하고 편리합니다.

원할 경우 계속해서 다른 [SF] 버튼에 대해서도 똑같은 방법으로 아르페지오 형식을 지정합니다. 아르페지오 관련 파라미터를 설정한 후에 사용자 퍼포먼스(User Performance)로서 내장 메모리에 설정이 저장됩니다. 자세한 내용은 142 페이지를 참고하십시오.

컨트롤러 및 노브 사용

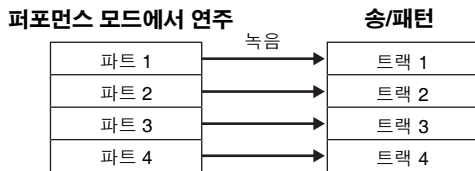
보이스(Voice) 모드에서처럼 퍼포먼스(Performance) 모드에서도 컨트롤러와 노브를 사용할 수 있습니다. 다른 퍼포먼스를 선택해서 컨트롤러와 노브를 사용해 보겠습니다.

퍼포먼스 녹음

퍼포먼스(Performance) 모드에서 아르페지오를 확인 및 연주하면서 마음에 드는 리듬 패턴 및 프레이즈를 발견하고 이를 나중을 위해 저장이 필요할 때가 있습니다. 이를 위해 가장 쉽고 좋은 방법은 건반 연주를 송이나 패턴으로 녹음하는 것입니다.

퍼포먼스 녹음 구조

퍼포먼스 녹음 기능을 사용하면 파트 1~4에 대한 건반 연주가 송/패턴의 트랙 1~4로 녹음됩니다. 퍼포먼스(Performance) 모드에서 컨트롤러/노브 조작, 아르페지오 재생 및 건반 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다.

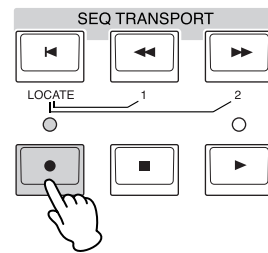


참고 송/패턴의 트랙 구조에 대한 자세한 설명은 61 페이지의 "기본 구조"를 참고하십시오.

멜로디 및 아르페지오 재생을 송으로 녹음

송을 퍼포먼스 녹음의 대상으로 선택하면 마디의 제한 또는 녹음 공간 부족을 걱정할 필요 없이 건반 연주를 아르페지오와 함께 녹음할 수 있습니다. 예를 들어 다양한 아르페지오 형식을 자유롭게 불러내서 건반 연주를 녹음한 다음 나중에 필요할 경우에 송을 편집할 수 있습니다. 레코더를 계속 켜 놓고 즉흥 연주를 한 다음 나중에 다시 들어보고 가장 좋은 부분을 선택해서 마지막 송을 만들 수도 있습니다. 아래 설명에 따라 녹음해 보십시오.

- 1 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서 녹음할 퍼포먼스를 선택합니다.
- 2 [●](녹음) 버튼을 눌러 퍼포먼스 녹음(Performance Record) 디스플레이를 불러옵니다.



- 3 퍼포먼스 녹음(Performance Record) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.



- 1 Sequencer Mode = "song"
이 파라미터를 "song"으로 설정하면 건반 연주를 송으로 녹음할 수 있습니다.
- 2 송 번호
대상 송을 선택합니다. 퍼포먼스 녹음을 실행하면 지정된 송 이전에 녹음된 모든 데이터가 덮어쓰여져서 지워집니다. 반드시 데이터가 없는 송을 선택해야 합니다.
- 3 Time Signature = "4/4"
아르페지오 형식과 같은 값을 설정합니다. 일반적으로 "4/4"로 설정합니다.
- 4 Tempo
메트로놈 및 녹음할 아르페지오의 원하는 템포를 설정합니다.

5 Key On Start Switch = (on)

"on"으로 설정한 후 아무 건반을 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다. 아르페지오를 사용할 경우 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다.

참고 는 꺼진 상태를 나타내며 는 켜진 상태를 나타냅니다.

6 Copy Performance Parameters = on

퍼포먼스의 파트(Part) 1~4에 대한 파라미터 설정을 송 믹싱의 파트 1~4로 복사하려고 할 때 체크 표시합니다.

7 Clock (on)

메트로놈을 사용하려면 [F5] 버튼을 눌러 메트로놈을 켭니다.

4 건반을 눌러 녹음을 시작합니다.

메트로놈에 맞추어 키보드를 연주합니다.

녹음 중에 [SF1]~[SF5] 버튼을 눌러 아르페지오 형식과 설정을 변경할 수 있습니다.

5 녹음을 정지하고 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

녹음 후에는 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 모드로 들어간 다음 녹음한 송을 들어 봅니다. 원할 경우 키보드 연주를 송 녹음 모드에서 다른 트랙으로 녹음하고 녹음된 데이터를 송 편집(Song Edit) 모드 또는 송 작업(Song Job) 모드에서 편집하여 송 데이터를 마무리할 수 있습니다.

아르페지오 재생을 패턴으로 녹음

퍼포먼스(Performance) 모드에서 아르페지오 재생과 함께 키보드 연주를 패턴으로 녹음할 경우 몇 마디의 완전한 리듬 패턴을 빠르게 만들 수 있습니다. 이들 짧은 MIDI 시퀀스 데이터 "패턴"은 하나의 루프로 반복 재생할 수 있으며 자신만의 송을 위한 '재료'로 편리하게 사용할 수 있습니다.

다음 절차를 따라 퍼포먼스(Performance) 모드에서 선호하는 아르페지오와 함께 연주하고 즉흥 연주를 패턴으로 녹음해 보겠습니다. 3,4개의 좋은 패턴을 녹음한다면 완전한 송을 작곡할 수 있는 충분한 재료를 갖게 됩니다!

1 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서 녹음할 퍼포먼스를 선택합니다.

아르페지오를 통해 선호하는 리듬 패턴이나 프레이즈를 가진 퍼포먼스를 찾습니다.

2 [●](녹음) 버튼을 눌러 퍼포먼스 녹음(Performance Record) 디스플레이를 불러옵니다.

3 퍼포먼스 녹음(Performance Record) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.



1 Sequencer Mode = "pattern"

이 파라미터를 "pattern"으로 설정하면 키보드 연주를 패턴으로 녹음할 수 있습니다.

2 패턴 번호

대상 패턴 번호를 선택합니다. 퍼포먼스를 녹음하면 지정된 패턴 이전에 녹음된 모든 데이터가 덮어쓰여져서 지워집니다. 반드시 데이터가 없는 패턴을 선택해야 합니다.

3 Section

녹음할 섹션을 A~P에서 선택합니다. 여러 개의 섹션을 만들어서 하나의 송 안에서 리듬 베리에이션으로 사용할 수 있습니다.

4 Section Length

녹음할 섹션 길이를 설정합니다. 현재 아르페지오 형식의 길이에 따라 1~4로 설정합니다.

5 Time Signature = "4/4"

아르페지오 형식과 같은 값을 설정합니다. 일반적으로 "4/4"로 설정합니다.

6 Tempo

메트로놈 및 녹음할 아르페지오의 원하는 템포를 설정합니다.

7 Key On Start Switch = (on)

"on"으로 설정하면 아무 건반이나 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다. 아르페지오를 사용할 경우 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다.

8 Copy Performance Parameters = on

퍼포먼스의 파트(Part) 1~4에 대한 파라미터 설정을 패턴 믹싱(Pattern Mixing)의 파트(Part) 1~4로 복사하려고 할 때 체크를 표시합니다.

9 Clock (on)을 클릭합니다.

메트로놈을 사용하려면 [F5] 버튼을 눌러 메트로놈을 켭니다.

4 아무 음이나 눌러서 녹음을 시작합니다. 패턴 길이만큼 녹음되면 자동으로 녹음이 정지됩니다.

녹음이 정지되면 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이로 되돌아갑니다. 패턴 녹음(Pattern Record) 모드에서는 루프 녹음이 가능하지만 퍼포먼스 녹음(Performance Record) 모드에서는 루프 녹음이 불가능합니다.

퍼포먼스 녹음(Performance Record) 모드에서는 여러 개의 섹션을 만든 다음 이들 섹션을 연결하여 패턴 체인(Pattern Chain)을 만들어서 하나의 완전한 송을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 213 페이지를 참고하십시오.

4단계:

자신의 송 작곡

이제 MOTIF XS의 기본적인 기능들 중 일부(음색 및 퍼포먼스 선택, 아르페지오와 함께 재생, 그리고 퍼포먼스와 아르페지오 재생을 송이나 패턴으로 녹음 등)에 대해 배웠으므로 자신의 송을 작곡할 준비가 되었습니다.

MOTIF XS에는 사용자의 연주를 MIDI 데이터로 녹음하기 위한 멀티트랙 시퀀서가 내장되어 있습니다. 이 기능만으로도 충분히 완전하고 다양한 악기 편곡 및 완전한 송을 작곡할 수 있습니다. 또한 옵션인 DIMM이 설치된 MOTIF XS는 보컬 및 기타 파트와 같은 오디오 트랙을 녹음 및 편집하는 기능도 제공합니다.

용어

송(Song)

송 및 패턴은 최대 16개의 트랙으로 구성된 MIDI 시퀀스 데이터입니다. 본 신디사이저의 송은 실제적으로 MIDI 시퀀서의 송과 동일하며 녹음된 데이터의 종료 지점에서 재생이 자동으로 정지합니다.

트랙(Track)

사용자의 음악 연주(MIDI 이벤트들로 구성)가 저장되는 시퀀서의 메모리 위치입니다. MOTIF XS는 16 트랙을 제공하며 이는 믹싱의 16 파트에 해당됩니다.

믹싱(Mixing)

송(Song) 및 패턴(Pattern) 모드에서 멀티 음색 연주를 위해 여러 음색이 여러 파트에 지정된 프로그램입니다. 하나의 믹싱에는 최대 16 파트가 포함될 수 있으며 각 송에 대해 별도의 믹싱을 생성할 수 있습니다.

참고 트랙 및 믹싱을 포함한 송 구조에 대한 자세한 설명은 59 페이지를 참고하십시오.

실시간 녹음(Realtime Recording)

본 악기는 MD 레코더와 동일한 방식으로 악기 연주 시 실시간 녹음으로 연주 데이터를 녹음할 수 있습니다. 이를 사용하여 실제 연주의 모든 뉘앙스를 캡처할 수 있습니다. 실시간 녹음 기능에는 리플레이스, 오버더빙 및 펀치 인/아웃의 3가지 방법이 있습니다. 리플레이스는 이미 녹음된 트랙을 새로운 데이터로 덮어쓰는 기능입니다. 오버더빙은 이미 데이터가 들어 있는 트랙에 데이터를 추가하는 기능입니다. 펀치 인/아웃은 트랙의 특정 부분만 다시 녹음하는 기능입니다.

송 재생

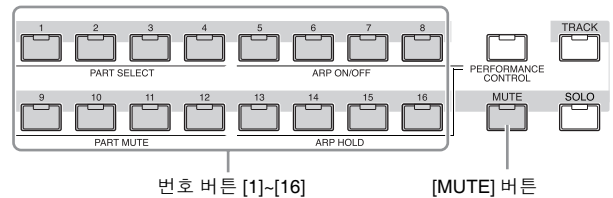
송을 작성하는 방법을 배우기 전에 뮤트/솔로 기능과 송 재생 중에 슬라이더를 사용하는 방법에 대해 알고 있어야 합니다. 데모 송(21 페이지)을 불러온 다음 데모 송을 재생하면서 다음 조작을 해 보겠습니다.

트랙 뮤트

송의 특정 트랙 또는 여러 트랙을 뮤트할 수 있습니다.

1 [MUTE] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.

번호 버튼의 표시등이 켜집니다.



2 번호 버튼 [1]~[16] 중에서 아무 버튼이나 누르면 표시등이 꺼지고 해당 트랙이 뮤트됩니다.

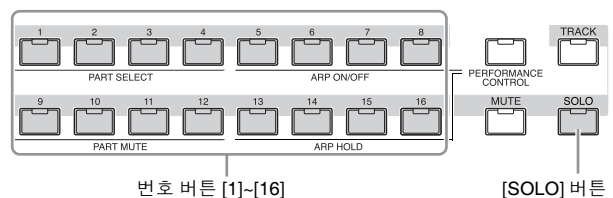
여러 트랙을 동시에 뮤트할 수 있습니다.

3 꺼진 버튼을 눌러 해당 버튼의 표시등이 켜지면 뮤트가 해제됩니다.

트랙 솔로

송의 특정 트랙을 솔로로 만들 수 있습니다.

1 [SOLO] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.



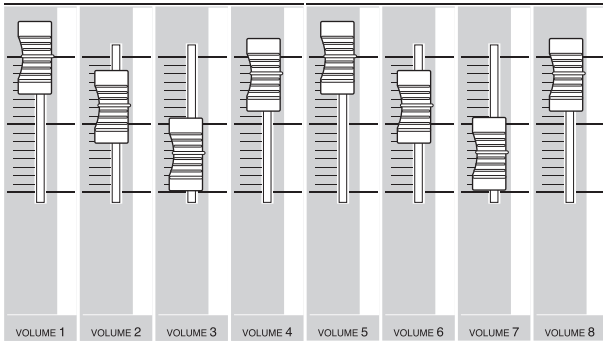
2 번호 버튼 [1]~[16] 중에서 아무 버튼이나 눌러 해당 번호의 표시등이 깜박이면 해당 트랙이 솔로가 됩니다.

솔로 트랙을 변경하려면 다른 번호 버튼을 누릅니다.

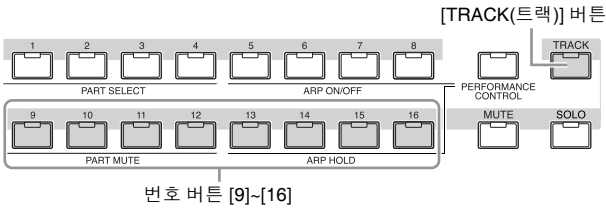
3 [TRACK] 또는 [MUTE] 버튼을 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

각 파트의 볼륨 조절

패널 슬라이더를 사용하여 8개 파트 각각에 대한 볼륨을 조절할 수 있습니다.



트랙 1~8 중 하나가 현재 선택되어 있으면 8개의 슬라이더를 사용하여 파트 1~8에 대한 볼륨을 조절합니다. 트랙 9~16 중 하나가 현재 선택되어 있으면 슬라이더를 사용하여 파트 9~16에 대한 볼륨을 조절합니다. [TRACK] 버튼을 켜고 원하는 번호 버튼을 눌러 트랙을 선택할 수 있습니다.



슬라이더 뿐만 아니라 노브 1~8을 사용하여 실시간으로 송 사운드에 영향을 줄 수 있습니다. 자세한 내용은 180 페이지를 참고하십시오.

실시간 녹음 준비

키보드 연주를 녹음하게 되면 멜로디는 트랙 1에 녹음됩니다. 그러나 먼저 실시간 녹음을 위해 MOTIF XS를 설정해야 합니다.

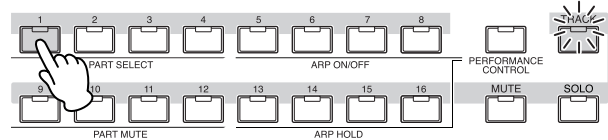
- 1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 모드에 들어간 후 데이터가 없는 송을 선택합니다.
- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 송 녹음(Song Record) 모드로 들어갑니다.

녹음 설정(Record Setup) 디스플레이가 나타납니다.



3 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.

3-1 [TRACK] 표시등이 켜진 상태에서 번호 버튼 [1]을 눌러서 녹음 트랙을 1로 설정합니다. 트랙 1의 REC TR 컬럼에 빨간색 원 기호가 나타납니다. 녹음 파트가 자동으로 1로 설정됩니다.



3-2 커서를 박자 기호(미터)로 이동한 다음 값을 설정합니다. 여기에서는 "4/4"로 설정합니다.

3-3 커서를 템포로 이동한 다음 원하는 값을 설정합니다. 여기에서는 "144"로 설정합니다.

3-4 커서를 Record Type으로 이동한 다음 "replace"를 선택합니다. 이 방법은 이전에 녹음된 데이터를 덮어씁니다.

3-5 Quantize를 "240"으로 설정합니다. 이 기능은 녹음할 때 음을 실시간으로 자동 정렬시키는 기능입니다. 퀀타이즈는 음의 타이밍을 가장 가까운 비트에 맞춥니다. 일반적으로 (사용자가 연주할) 악보에서 가장 작은 음 값을 설정해야 합니다.

3-6 뱅크와 번호를 지정하여 녹음을 위한 음색을 선택합니다. 여기에서 설정된 값은 믹싱의 파트 1에 적용됩니다.

3-7 메트로놈을 켜려면 [F5] 버튼을 누릅니다. [F5] 버튼을 누르면 메트로놈이 켜지거나 꺼집니다.

녹음을 시작합니다!

앞에서 설명한 녹음 설정을 완료한 후에 [▶](재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다. [▶](재생) 버튼을 눌러 표시등이 깜박이면 카운트인 후에 실제로 녹음이 시작됩니다.



위 악보 끝에 도달하면 [■](정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지합니다. 잘못된 음을 연주했을 경우 [■](정지) 버튼을 누른 다음 다시 녹음합니다.

위 멜로디를 트랙 1에 녹음한 후에 녹음 설정(Recording Setup) 디스플레이에서 REC TR을 2로 설정한 다음 트랙 2에 아래의 베이스 라인을 녹음해 봅니다.



틀린 음 수정

녹음 중에 잘못된 음을 연주해서 수정하려는 경우 송 재생 (Song Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 송 편집 (Song Edit) 모드로 갑니다. 송 편집은 이미 녹음된 송의 데이터를 지우거나, 편집하거나, 또는 새 데이터를 송(Song)에 삽입할 수 있습니다.

송 편집 (Song Edit) 모드의 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서 실수로 잘못 녹음되었거나 잘못된 이벤트를 확인한 다음 필요한 경우 수정합니다.

1 녹음된 송을 선택하고 [EDIT] 버튼을 눌러 송 편집 (Song Edit) 모드로 들어갑니다.

이벤트 목록(Event List) 디스플레이가 나타납니다.

2 편집할 트랙을 선택합니다.

번호 버튼 [1] 또는 [2]를 누릅니다. 이전 섹션에 녹음된 MIDI 이벤트 목록이 디스플레이에 나타납니다.

[참고] 녹음하면서 피치 밴드 휠, 노브 및 슬라이더와 같은 컨트롤러를 조작하면 다양한 MIDI 이벤트들과 노트 온/오프 데이터가 디스플레이에 표시됩니다.



3 커서 버튼을 사용하여 커서를 편집할 위치로 이동합니다.

틀린 데이터가 녹음된 위치를 확인합니다. 위/아래 커서 버튼을 눌러 커서를 해당 위치로 이동한 다음 왼쪽/오른쪽 커서 버튼을 눌러 커서를 수정할 데이터 형식으로 이동합니다. 2번째 마디, 3번째 비트의 2번째 음(악보의 "F")에서 틀린 음 데이터를 녹음했을 경우 커서를 MEAS = 002, BEAT = 03 및 CLOCK = 240으로 표시된 위치로 이동합니다. 그런 다음 음 데이터를 수정하려면 커서를 NOTE로 이동하고, 게이트 시간(음 길이)를 수정하려면 커서를 GATE로 이동합니다.

[참고] 각 건반은 음 이름을 갖고 있습니다. 예를 들어 건반 상에서 가장 낮은(왼쪽 끝) 건반은 C1에 해당하며 가장 높은(오른쪽 끝) 건반은 C6에 해당합니다. 10 페이지를 참고하십시오.

[참고] 이벤트를 편집하거나 입력하는 송 위치는 MEAS, BEAT 및 CLOCK에 의해 표시됩니다. 4분 음표(박자 기호가 "4/4"로 설정될 경우 1 비트)는 480개 부분으로 구성되어 있습니다. 각 음 길이(게이트 시간)는 비트와 클럭으로 표시됩니다. 예를 들어 001:000은 4분 음표와 같고 000:240은 8분 음표와 같습니다.



4 데이터 다이얼을 돌려서 값을 편집합니다.

편집된 이벤트의 전체 라인이 깜박이기 시작합니다. 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 음을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

5 [ENTER] 버튼을 눌러 편집된 데이터를 실제로 입력합니다. (편집된 이벤트 전체 라인의 깜박임이 멈춥니다.)

3단계와 5단계를 반복하여 다른 잘못된 이벤트들을 수정합니다.

6 편집을 완료한 후 [EXIT] 버튼을 눌러 송 재생 (Song Play) 모드로 되돌아갑니다.

[참고] 불필요한 음을 삭제하려면 커서를 해당 위치로 이동하여 [F6] 버튼을 누르십시오.

[참고] 이벤트 목록에 대한 자세한 내용은 192 페이지 페이지를 참고하십시오.

스윙 느낌 만들기 - 재생 이펙트 (Play Effect)

재생 이펙트(Play Effect)는 음악적으로 유용한 다양한 방식으로 리듬을 변경할 수 있게 해줍니다. 예를 들어 '스트레이트'로 녹음된 음악에 스윙 느낌을 줄 수 있습니다. 여기에서는 위에서 녹음한 멜로디를 변화시키고 스윙 느낌을 적용해 보겠습니다.

1 송 재생(Song Play) 디스플레이에서 [F2] 버튼을 눌러 재생 FX (Play FX1) 디스플레이를 불러옵니다.



2 커서를 트랙 1의 쿼타이즈 값으로 이동한 다음 8분 음표 아이콘을 선택합니다.

3 커서를 트랙 1의 스윙 속도로 이동한 다음 "66%"를 선택합니다.

이 파라미터는 적용된 스윙의 강도 또는 양을 결정합니다. "66%"를 선택하면 각 업 비트 음을 3배의 값으로 지연시킵니다.

[참고] 베이스 파트를 트랙 2에 녹음했다면 같은 설정을 이 트랙에도 적용해야 합니다.

설정을 완료한 후에 [◀] (탐) 버튼을 누른 다음 [▶] (재생) 버튼을 눌러 송을 재생합니다. 스윙 느낌의 송을 들을 수 있습니다.

재생 이펙트 설정을 실제 MIDI 데이터에 적용

재생 이펙트 설정은 일시적으로 송 데이터가 재생되는 방법을 변화시키지만 송 MIDI 자체를 실제로 변화시키지는 않습니다. 재생 이펙트를 송 데이터(예를 들어 표준 MIDI 파일)의 일부로 저장하려면 재생 이펙트 설정을 영구적으로 적용하기 위한 작업 조작을 사용해야 합니다. 이 작업을 실행하려면 [JOB] 버튼과 [F5] 버튼을 누른 다음 "05: Play Effect Normalize"를 선택합니다. 자세한 내용은 205 페이지를 참고하십시오.

송 저장

녹음 후에는 [STORE] 버튼을 눌러 송 저장(Song Store) 창을 불러내서 생성된 송을 내장 메모리에 반드시 저장해야 합니다.

⚠ 주의

저장하면 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰여집니다. 중요한 데이터는 항상 별도의 저장 장치에 백업하십시오.

USB 저장 장치에 송 데이터 저장

다른 송 데이터를 같은 대상 메모리에 저장하거나, 데모 데이터를 로딩하거나, 초기화 작업을 하면 이전에 저장된 송 데이터를 덮어쓰게 됩니다. 반드시 중요한 데이터를 파일(File) 모드에서 후면 패널의 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 별도의 USB 저장 장치에 저장하십시오. 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오. 송을 컴퓨터의 DAW 소프트웨어로 로드하려면 송을 표준 MIDI 파일로 별도의 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 자세한 내용은 279 페이지를 참고하십시오.

[참고] 여기에서 "save"와 "store"는 서로 의미가 다릅니다. "Save"는 파일로 생성된 데이터를(파일(File) 모드에서) 외장 장치로 저장하며 "Store"는 각 모드에서 내장 메모리에 데이터를 저장합니다.

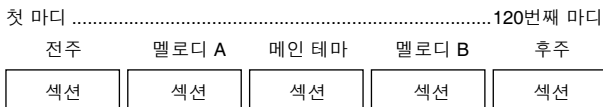
MOTIF XS의 패턴은 짧지만 하나의 음악으로써 반복되는 루프를 결합하여 원하는 순서대로 정렬할 수 있으며 송의 기본 패턴으로 사용할 수 있습니다. 이 절에서는 패턴(Pattern) 모드에서 사용자가 할 수 있는 일에 대해서 설명합니다.

패턴 구성

MOTIF XS는 송을 작성할 수 있는 송(Song) 모드와 패턴(Pattern) 모드 등 2가지 모드를 제공합니다.

송(Song) 모드에서는 건반을 연주하여 송을 처음부터 끝까지 순서대로 녹음할 수 있습니다. 반면에 패턴(Pattern) 모드에서는 여러 섹션에 대한 리듬 패턴을 녹음하고 하나의 패턴 체인으로 결합하여 전주, 멜로디 A, 메인 테마 및 후주 등과 같은 몇 가지 섹션을 만들어서 송의 반주를 작성할 수 있습니다.

또한 패턴(Pattern) 모드에서는 원하는 대로(영감이 떠오르는 대로) 여러 섹션에 대한 리듬 패턴이나 리프를 녹음한 다음 이 섹션들을 하나의 패턴 체인으로 결합하여 완전한 송을 만들 수도 있습니다. 아르페지오 기능과 퍼포먼스 녹음 뿐만 아니라 하나의 편곡된 송을 빠르게 작성할 수 있는 사용하기 편리한 다양한 도구들도 제공합니다.



참고 섹션의 순서를 프로그래밍하여 패턴 체인(213 페이지)을 작성할 수 있습니다. 작성된 패턴 체인은 패턴 체인 편집(215 페이지)을 사용하여 송 데이터로 변환할 수 있습니다.

데모 패턴 듣기

자신의 독창적인 패턴을 작성하기 전에 여러 가지 프리셋 데모 패턴을 들어 보아야 합니다. 특별히 녹음된 이들 패턴은 다양한 음악 장르를 다루고 있으며 자신의 음악에 패턴을 작성하고 사용하는 방법에 대한 훌륭한 힌트와 아이디어를 줄 것입니다.

1 21 페이지의 절차에 따라 데모 패턴을 로드합니다.

2 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴(Pattern) 모드로 들어갑니다.

패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이가 나타납니다.



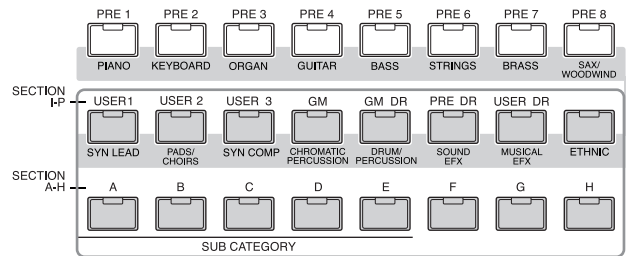
참고 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에 표시된 대로 하나의 패턴은 16개의 분리된 트랙으로 구성됩니다. 따라서 패턴은 베이스, 기타 및 키보드와 같은 다양한 악기 음색으로 재생됩니다.

3 데이터 다이얼을 돌려서 패턴을 선택합니다.

4 [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴 재생을 시작합니다. [■] (정지) 버튼을 누를 때까지 패턴이 반복해서 재생됩니다.

5 섹션을 A~P 중에서 변경합니다.

[A]~[H] 버튼을 누르면 섹션 A~H가 불러와지고 [USER 1]~[USER DR] 및 [ETHNIC] 버튼을 누르면 섹션 I~P가 불러와 집니다.



참고 섹션을 변경함으로써 리듬 베리에이션을 작성하여 실시간으로 간편하게 즉흥적으로 편곡(전주, 버스, 코러스, 버스, 코러스, 후주 등)할 수 있습니다.

이제 다른 패턴들을 시험해 보십시오.

데모 패턴의 패치 디스플레이 보기

[F4] 버튼을 통해 불러온 패치(Patch) 디스플레이에서 "프레이즈"가 패턴 섹션의 각 트랙에 지정되었는지를 확인할 수 있습니다. "프레이즈"는 드럼, 베이스, 기타 등과 같은 악기를 위한 하나의 트랙으로 구성된 짧은 음악/리듬 악절입니다. 송을 만들기 위한 작은 재료로 MIDI 시퀀스 데이터를 사용할 수 있으며 어느 트랙이나 섹션에 지정할 수 있습니다. 하나의 패턴은 256개의 사용자 프레이즈(User Phrase)를 위한 메모리 공간이 있습니다.



이 디스플레이에 표시된 것처럼 연주 데이터가 프레이즈에 녹음된 다음 이 프레이즈가 녹음 트랙에 지정됩니다. 작성된 프레이즈를 같은/다른 섹션의 다른 트랙에 지정할 수 있음을 주의하십시오.

섹션 A

트랙 1	프레이즈 001
트랙 2	프레이즈 002
:	:
트랙 16	프레이즈 003

섹션 B

트랙 1	프레이즈 002
트랙 2	프레이즈 003
:	:
트랙 16	프레이즈 004

프레이즈 001	MIDI 데이터
프레이즈 002	MIDI 데이터
프레이즈 003	MIDI 데이터
프레이즈 004	MIDI 데이터
:	:

각 트랙에 대한 프레이즈를 변경하고 각 프레이즈를 빈 트랙에 지정해 보십시오.

참고 프레이즈는 데모 패턴에 대해서만 제공되며 제공된 프레이즈는 데모 패턴에 따라 달라진다는 점에 유의하십시오. 다른 패턴에 지정된 프레이즈를 사용하려면 [SF5] Copy 버튼을 사용하여 프레이즈 복사 기능을 실행하십시오. 자세한 내용은 212 페이지를 참고하십시오.

데모 패턴의 믹싱 디스플레이 보기

믹싱이란 패턴을 재생하기 위한 멀티 음색 톤 제너레이터 설정을 말합니다. 하나의 믹싱은 16개의 파트로 구성되어 있습니다. 이 디스플레이에서 각 파트에 대해 다양한 믹싱 관련 파라미터들을 조절할 수 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에서 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 디스플레이를 불러오고 음색, 볼륨, 팬 등과 같은 각 파트에 대한 믹싱 설정을 확인할 수 있습니다. 이제 믹싱(Mixing) 디스플레이에서 믹싱 파라미터를 조절해 보겠습니다.



1 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에서 [MIXING] 버튼 눌러 믹싱(Mixing) 모드로 들어갑니다.

믹싱(Mixing) 디스플레이가 나타납니다.

2 원하는 파트를 선택하고 [TRACK] 버튼을 누른 후 (표시등이 켜짐), 적절한 번호 버튼([1]~[16])을 누릅니다.

여기에서는 프레이즈가 지정된 트랙에 해당하는 파트를 선택합니다.

참고 프레이즈가 어느 트랙에 지정되었는지 확인하려면 [EXIT] 버튼을 눌러서 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이로 되돌아가십시오.

3 커서를 Bank 및 Number로 이동한 다음 बैं크 및 번호를 지정하여 음색을 변경합니다.

[PROGRAM] 버튼을 누르면(표시등이 켜짐) 적절한 बैं크 버튼, 그룹 버튼 및 번호 버튼을 사용하여 원하는 음색을 선택할 수 있습니다.

4 커서를 팬이나 볼륨과 같은 원하는 파라미터로 이동한 다음 데이터 다이얼을 돌려 값을 변경합니다.

참고 더 자세하게 믹싱 파라미터를 편집하려면 [EDIT] 버튼을 눌러 믹싱 편집(Mixing Edit) 모드로 들어가십시오. 믹싱 편집에 대한 자세한 내용은 233 페이지를 참고하십시오.

믹싱 설정은 각 패턴에 포함되어 있으며 전체 패턴으로 저장할 수 있습니다. 패턴 저장 방법에 대한 설명은 218 페이지를 참고하십시오.

아르페지오를 사용하여 패턴 작성

전통적인 방법으로 키보드 연주를 녹음하여 패턴을 작성하는 것뿐만 아니라 MOTIF XS의 강력한 아르페지오 재생 기능(아래에서 설명)을 사용할 수도 있으며 시중에서 판매하는 샘플 CD에서 오디오 데이터를 녹음할 수도 있습니다. 이 장에서는 아르페지오를 사용하여 패턴을 작성하는 방법에 대해 설명합니다.

- 1 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생(Pattern Play) 모드로 들어갑니다.
- 2 [●](녹음) 버튼을 눌러 레코드 설정(Record Setup) 디스플레이를 불러옵니다.
- 3 [F2] 버튼을 눌러 아르페지오 녹음(Record Arpeggio) 디스플레이를 불러옵니다.



4 아르페지오 녹음(Arpeggio Record) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.

- 4-1 Switch 파라미터를 "on"으로 설정합니다.
 - 4-2 Voice with Arpeggio(ARP) 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 아르페지오 형식이 바뀔 때마다 선택된 아르페지오 형식과 일치하는 음색이 자동으로 불러와 집니다.
 - 4-3 Category, Sub Category 및 Type을 지정하여 아르페지오 형식을 선택합니다.
- 5 [F1] 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이를 불러옵니다.



6 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.

- 6-1 원하는 트랙을 선택하고 [TRACK] 버튼을 누른 후(표시등이 켜짐), 적절한 번호 버튼([1]~[16])을 누릅니다.
- 6-2 박자 기호를 "4/4"로 설정합니다.
- 6-3 패턴 길이를 아르페지오 길이와 같은 값으로 설정합니다.
- 6-4 Keyboard Start 아이콘을 "on"으로 설정합니다.
- 6-5 Loop 파라미터를 "off"로 설정합니다.
- 6-6 Quantize 파라미터를 "off"로 설정합니다.

7 설정을 완료한 후에 키보드의 음을 눌러서 녹음을 시작합니다.

마지막 마디(길이(Length)에 의해 지정됨)에 도달하면 녹음이 자동으로 정지합니다.

오디오로 패턴 생성-샘플링

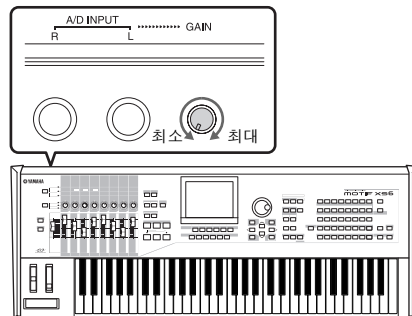
이 절에서는 다양한 샘플링 기능을 사용하여 오디오 데이터(예를 들어 시중에서 판매하는 샘플 CD)를 패턴 트랙에 녹음하는 방법을 설명합니다. 오디오를 녹음한 후에 개별 샘플들로 분할한 다음 음질 열화나 피치 변화 없이 원하는 템포로 재생할 수 있습니다. 여기에서는 녹음된 오디오 데이터가 4/4 박자의 1마디 드럼 패턴이라고 가정하겠습니다.

중요 사항

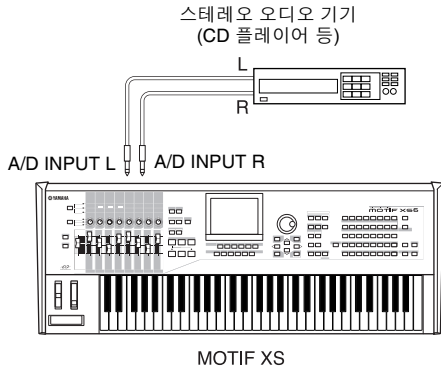
샘플링 기능을 사용하려면 DIMM 모듈을 악기에 설치해야 합니다. DIMM 설치에 대한 자세한 내용은 295 페이지를 참고하십시오. 임시로 DIMM에 있는 녹음된(편집된) 샘플 데이터는 전원이 꺼지면 손실됩니다. 샘플링 기능을 사용하기 전에 반드시 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크 상에 있는 컴퓨터를 준비해야 합니다.

샘플링 설정

1 전원을 끄고 후면 패널의 GAIN 노브를 최소로 설정합니다.



2 오디오 기기(CD 플레이어 등)를 후면 패널에 있는 A/D INPUT 커넥터에 연결합니다.



3 MOTIF XS의 전원을 켭니다.

4 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어간 다음 [F2] 버튼을 눌러 I/O(입력/출력) 디스플레이를 불러옵니다.

5 Mic/Line 파라미터를 "line"으로 설정합니다.

샘플링 설정이 완료되었습니다.

샘플링

- 1 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생(Pattern Play) 모드로 들어간 후 녹음하려는 패턴 및 섹션을 선택합니다.
- 2 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드로 들어갑니다.
- 3 [F6] 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이를 불러옵니다.
- 4 설정(Setup) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.



- 1 Recording Type을 "slice+seq"로 설정합니다.
- 2 Input Source를 "A/D Input"으로 설정합니다.
- 3 Stereo/Mono 파라미터를 "stereo"로 설정합니다.
- 4 Record Next를 "off"로 설정합니다.
- 5 Frequency를 "44.1 kHz"로 설정합니다.
- 6 대상 트랙을 선택합니다

5 [F6] 버튼을 눌러 대기(Standby) 디스플레이를 불러옵니다.

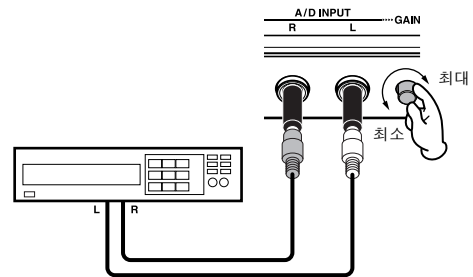


6 Trigger Mode를 "level"로 설정한 다음 Trigger Level을 "1"로 설정합니다.

참고 Trigger Mode 파라미터를 사용하여 샘플링이 실제로 시작되는 방법을 결정할 수 있습니다. Trigger Mode를 "level"로 설정하면 입력 신호가 지정된 트리거 레벨을 초과하는 즉시 자동으로 샘플링이 시작됩니다. 여기에서는 Trigger Level이 "1"로 설정되어 있으므로 CD 플레이어에서 오디오 신호가 입력되자마자 자동으로 샘플링이 시작될 것입니다. Trigger Mode를 "manual"로 설정하면 [F5] Start 버튼을 누를 때 실제 샘플링이 시작됩니다.

7 오디오 소스(CD 플레이어)를 재생하고 후면 패널의 GAIN 노브로 오디오 입력 레벨을 적절한 레벨로 조절합니다.

깨끗한 녹음을 위해 왜곡을 일으키지 않는 범위에서 최대 레벨로 GAIN을 조절합니다.



참고 미터가 최대 레벨에 도달하면 입력 사운드가 잘리거나 왜곡될 수 있음을 주의하십시오.

8 오디오 소스(CD 플레이어)의 재생을 정지합니다.

9 [F5] 버튼을 눌러 WAITING 표시등(재생 대기 상태)을 불러옵니다.

10 CD 플레이어를 시작합니다.

여기에서는 트리거 레벨(Trigger Level)이 "1"로 설정되어 있으므로 CD 플레이어에서 오디오 신호가 입력되자마자 자동으로 샘플링이 시작될 것입니다. 이 예제에서는 CD에서 1마디 드럼 패턴을 녹음합니다.

11 [F6] 버튼을 눌러 샘플링을 정지한 다음에 CD 플레이어를 정지합니다.

녹음된 오디오 신호의 웨이브가 디스플레이에 표시됩니다.

12 [SF1] 버튼을 눌러 새로 녹음된 사운드를 들읍니다.

샘플 편집 (Sample Edit) 녹음된 샘플의 종료 지점 설정

샘플링 시작이 트리거 레벨 설정으로 자동으로 시작되도록 설정되었기 때문에 녹음된 샘플의 시작 지점이 아마도 올바른 위치(마디의 첫번째 비트)에 있을 것입니다. 그러나 샘플링이 수동으로 정지되었기 때문에 종료 지점은 원하는 대로 마디의 끝이 아닐 수도 있습니다. 따라서 녹음된 샘플의 재생이 비트 타이밍과 일치하도록 녹음된 샘플의 종료 지점을 편집해야 할 수도 있습니다.



1 LP=ST가 표시될 때까지 [SF2] 버튼을 한번이나 두 번 누릅니다.

2 커서를 End Point로 이동한 다음 데이터 다이얼을 사용하여 값을 조절합니다.

[SF1] 버튼을 눌러서 샘플을 들읍니다. 샘플이 더듬거림, 결함, 또는 타이밍 문제 없이 매끄럽게 연속적으로 재생 되도록 종료 지점을 조절합니다.

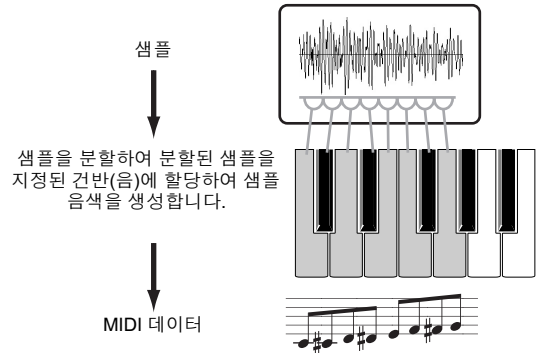
3 종료 지점을 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 불필요한 데이터(종료 지점 뒤에 있는)를 삭제합니다.

디스플레이에서 확인 메시지가 나타난 후에 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

참고 시중에서 판매하는 많은 샘플/루프 CD에는 특정 루프의 템포, 마디 및 미터에 대한 정보가 있습니다. 이 정보가 있을 경우에는 위 파라미터들에 대해 적절한 값을 입력하십시오.

샘플 편집 (Sample Edit) 슬라이스 (Slice)

다음으로 슬라이스 기능을 사용하여 녹음된 샘플을 템포와 일치시키겠습니다. 이 슬라이스 기능을 사용하면 녹음된 샘플을 자동으로 개별적인 "슬라이스"로 나눌 수 있습니다. 이들 슬라이스는 연속적인 음에 지정되어 MIDI 데이터로 정렬됩니다. 이 기능으로 샘플 루프의 구성 부분들을 MIDI 데이터로 조작할 수 있으며, 피치나 음질을 훼손하지 않으면서 템포와 리듬감까지 쉽게 바꿀 수 있습니다.



참고 슬라이스 조작을 실행하기 전에 종료 지점을 조절하여 샘플 길이를 정확히 조정해야 합니다.

1 [F6] 버튼을 눌러 슬라이스(Slice) 디스플레이를 불러옵니다.



2 슬라이스(Slice) 디스플레이에서 다음과 같이 파라미터를 설정합니다.

녹음된 샘플은 4/4 박자의 1마디 드럼 패턴이므로 파라미터를 다음과 같이 설정합니다.

2-1 슬라이스 형식을 "beat1"으로 설정합니다.

2-2 Measure를 "1"로 설정합니다.

2-3 Sens를 "4"로 설정합니다.

3 [SF4] 버튼을 눌러 슬라이스 조작을 실행합니다.

4 분할된 샘플이 할당된 건반들을 순서대로(MOTIF XS6의 경우 C1, MOTIF XS7의 경우 E0, MOTIF XS8의 경우 A-1 부터) 눌러 샘플이 올바르게 분할되었는지 확인합니다.

결과를 주의깊게 들었습니다. 만족스럽지 않을 경우 [SF4] Apply 버튼을 다시 눌러서 슬라이스 조작을 중단하고 샘플을 원래 상태로 복구한 다음 다시 조작하십시오. 또 다른 슬라이스 형식으로 2~4 단계를 반복하고 사운드에 만족할 때까지 감도 값을 조절합니다.

5 [ENTER] 버튼을 눌러 슬라이스 결과를 샘플 데이터로 확정합니다.

6 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이를 불러온 후, [▶] (재생) 버튼을 눌러 분할된 샘플을 들어봅니다.

분할된 리듬 패턴의 템포를 변경할 수 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드에서 템포를 바꿔 보십시오.

템포



패턴 저장 및 샘플 저장

샘플링 조작 후에 생성된 패턴을 내장 메모리에 저장하고 샘플을 별도의 USB 저장 장치로 저장합니다. 패턴 저장 방법에 대한 설명은 218 페이지를 참고하십시오. 샘플 저장 방법에 대한 설명은 279 페이지를 참고하십시오.

⚠ 주의

전원이 꺼지면 샘플 데이터가 손실됩니다. 샘플링 조작 후에는 파일(File) 모드에서 샘플 데이터를 반드시 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크 상에 있는 컴퓨터에 저장해야 합니다.

참고 여러 개의 패턴(섹션)을 작성한 후에는 패턴 체인 기능(213 페이지)을 사용하여 서로 연결하십시오.

컴퓨터에 연결

MOTIF XS는 그 자체로도 매우 강력하고 기능이 다양한 제품이지만 USB 또는 IEEE1394 케이블을 통해 컴퓨터에 연결하면 더욱 강력하고 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 MOTIF XS와 컴퓨터간에 오디오 데이터(IEEE1394 케이블을 통해서만 가능) 및 MIDI 데이터(USB와 IEEE1394 케이블을 통해 가능)를 전송할 수 있습니다. 이 절에서는 연결하는 방법에 대해 설명합니다.

[참고] 이 절에서는 MOTIF XS를 컴퓨터로 직접 연결하는 방법을 설명합니다. 또한 MOTIF XS와 컴퓨터 사이에 다른 MIDI 장치들을 연결할 수 있습니다. MOTIF XS와 다른 MIDI 장치 사이의 연결 방법에 대한 설명은 83 페이지를 참고하십시오. MIDI 장치와 컴퓨터 연결에 대한 자세한 설명은 해당 MIDI 장치의 사용 설명서를 참고하십시오.

USB TO HOST 커넥터 사용

이 절에서는 USB 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터로 연결하는 방법을 설명합니다. USB 케이블을 통해 MIDI 데이터를 전송할 수 있습니다.

[참고] MOTIF XS에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 제대로 모니터링하려면 외장 오디오 시스템이나 스테레오 헤드폰 셋이 필요합니다. 자세한 내용은 19 페이지의 "시작 방법 안내"를 참고하십시오.

1 USB MIDI 드라이버는 당사의 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

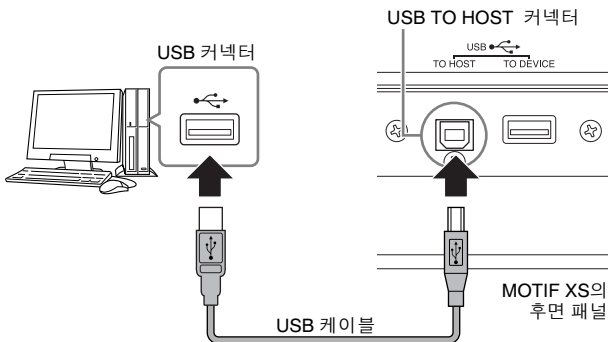
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

[참고] 위 웹사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 얻을 수 있습니다.

[참고] USB MIDI 드라이버는 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전 소프트웨어를 확인한 후 다운로드하십시오.

2 다운로드한 USB MIDI 드라이버를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드된 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참고하십시오. 설치 절차에 따라 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결할 때는 아래와 같이 USB 케이블을 MOTIF XS의 USB TO HOST와 컴퓨터의 USB 커넥터에 연결합니다.



3 MOTIF XS의 USB TO HOST 커넥터가 활성화되었는지 확인합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러서 유틸리티(Utility) 모드로 들어간 다음 [F5] 버튼과 [SF2] 버튼을 차례로 눌러서 MIDI 디스플레이를 불러옵니다(267 페이지). MIDI In/Out 파라미터를 "USB"로 설정합니다.

4 [STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.

USB TO HOST 커넥터 사용 시 주의 사항

컴퓨터를 USB TO HOST 커넥터에 연결하는 경우, 다음 사항을 준수하십시오. 다음 사항을 준수하지 않으면 컴퓨터의 작동이 멈추거나 데이터가 손실될 수 있습니다. 컴퓨터 또는 악기가 정지하는 경우, 악기의 전원을 끄거나 컴퓨터를 재시작하십시오.

⚠ 주의

- 컴퓨터를 USB TO HOST 커넥터에 연결하기 전에 컴퓨터의 절전 모드(일시정지, 취침, 대기 등)에서 나갑시다.
- 기기의 전원을 켜기 전에 컴퓨터를 USB TO HOST 커넥터에 연결합니다.
- 악기 전원을 켜고 끄거나 USB TO HOST 커넥터에서 USB 케이블을 연결/분리하기 전에 다음을 실행합니다.
 - 사용 중인 응용 프로그램(MOTIF XS Editor 및 시퀀서 소프트웨어 등)을 모두 종료합니다.
 - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 주의하십시오. (키보드의 음을 연주하거나 송을 재생할 때만 데이터가 전송됩니다.)
- USB 기기가 악기에 연결되어 있을 때 다음 조작을 수행하기 전에 6초 이상 기다려야 합니다. (1) 악기의 전원을 끄고 다시 켜는 경우 또는 (2) USB 케이블을 교대로 연결/분리하는 경우.

MIDI 채널 및 MIDI 포트

MIDI 송 데이터는 16개의 개별 채널로 각각 전송될 수 있으며, 본 악기는 이들 채널을 통해 16개의 개별 파트를 동시에 재생할 수 있습니다. 싱글 MIDI 케이블로 최대 16개 채널을 동시에 처리할 수 있지만 USB 연결이나 IEEE1394 연결로 MIDI 포트를 사용하여 훨씬 더 많은 채널을 처리할 수 있습니다. 각 MIDI 포트는 16개 채널을 처리할 수 있습니다. USB 연결이나 IEEE1394 연결은 최대 8개 포트까지 사용 가능하므로 컴퓨터에서 최대 128채널(8포트 x 16채널)을 사용할 수 있습니다.

USB 케이블이나 IEEE1394 케이블을 사용하여 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결할 때 MIDI 포트를 다음과 같이 정의하게 됩니다.

포트 1

MOTIF XS의 톤 제너레이터 블럭은 이 포트만 인식되고 사용할 수 있습니다.

외장 MIDI 악기 또는 컴퓨터에서 MOTIF XS를 톤 제너레이터로 연주할 때는 연결된 MIDI 악기 또는 컴퓨터에서 MIDI 포트를 1로 설정해야 합니다.

포트 2

이 포트는 원격 조정(Remote Control) 기능을 사용하여 MOTIF XS에서 컴퓨터 상의 DAW 소프트웨어를 조정할 때 사용합니다.

포트 3

이 포트는 MIDI Thru Port로 사용됩니다. USB TO HOST 또는 mLAN 커넥터를 통해 포트 3으로 수신된 MIDI 데이터는 MIDI OUT 커넥터를 통해 외장 MIDI 장치로 재전송됩니다. MIDI IN 커넥터를 통해 포트 3으로 수신된 MIDI 데이터는 USB TO HOST 또는 mLAN 커넥터를 통해 외장 장치(컴퓨터 등)로 재전송됩니다.

MOTIF XS와 컴퓨터를 USB 연결 또는 IEEE1394 연결한 경우에는 상기 설명에 따라 반드시 MIDI 전송 채널과 MIDI 수신 채널 뿐만 아니라 MIDI 전송 포트와 MIDI 수신 포트도 일치시켜야 합니다.

컴퓨터에 연결

MIDI 인터페이스 사용

MOTIF XS의 MIDI IN 및 MIDI OUT 단자를 Yamaha UX96과 같은 MIDI 인터페이스의 적절한 단자에 연결할 때와 같이 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결할 때는 표준 MIDI 케이블을 사용합니다.

mLAN 커넥터 사용

이 절에서는 IEEE1394 (FireWire) 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터로 연결하는 방법을 설명합니다. MIDI 데이터 뿐만 아니라 오디오 데이터도 IEEE1394 케이블을 통해 전송할 수 있습니다.

참고 MOTIF XS6/7에 옵션인 mLAN16E2를 설치했을 경우에만 MOTIF XS6/7을 mLAN 호환 기기 또는 IEEE1394 커넥터가 장착된 컴퓨터에 연결할 수 있습니다. mLAN16E2를 설치하는 방법에 대한 설명은 294 페이지를 참고하십시오.

참고 mLAN이 장착된 MOTIF XS는 최대 6개의 Mono In (3개의 Stereo In), 16개의 Mono Out (8개의 Stereo Out) 및 3개의 MIDI In/3개의 MIDI Out 채널을 제공합니다.

1 적절한 SI 드라이버를 당사의 웹사이트에서 다운로드합니다.

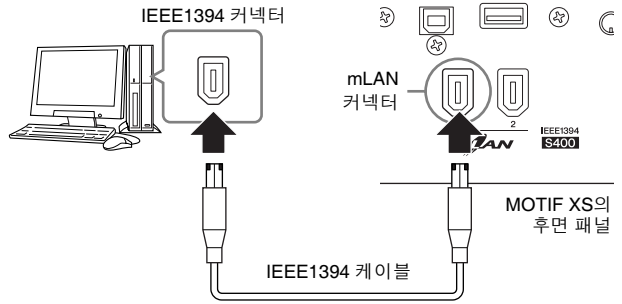
<http://www.yamahasyth.com/download/>

참고 위 웹사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 얻을 수 있습니다.

참고 SI 드라이버는 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전 소프트웨어를 확인한 후 다운로드하십시오.

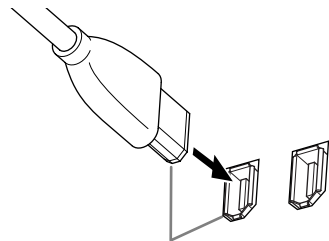
2 다운로드한 SI 드라이버를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드된 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참고하십시오. 설치 절차에 따라 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결할 때는 아래와 같이 IEEE1394 케이블을 MOTIF XS의 mLAN 커넥터와 컴퓨터의 IEEE1394 커넥터에 연결합니다.



주의

IEEE1394 (mLAN) 케이블 플러그를 mLAN 단자에 연결할 때는 올바른 방향으로 연결하십시오.



올바른 방향으로 단자를 연결합니다.

참고 최적의 결과를 얻으려면 4.5 미터보다 짧은 IEEE1394 케이블을 사용하십시오.

3 MOTIF XS의 mLAN 커넥터가 MIDI용으로 활성화되었는지 확인합니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어간 다음 [F6] 버튼과 [SF2] 버튼을 차례로 눌러서 MIDI 디스플레이를 불러옵니다(267 페이지). MIDI In/Out 파라미터를 "mLAN"으로 설정합니다.

4 MOTIF XS의 mLAN 커넥터가 오디오용으로 활성화되었는지 확인합니다.

mLAN 커넥터를 통해 오디오 신호를 전송할 때는 MOTIF XS의 Output Select 파라미터를 설정해야 합니다. mLAN 커넥터를 통해 오디오 신호를 수신할 때는 MOTIF XS의 mLAN 오디오 입력 파트 파라미터를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 45 페이지를 참고하십시오.

5 [STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.

IEEE1394 연결로 가능한 작업

mLAN이 장착된 MOTIF XS (옵션인 mLAN16E2가 설치된 MOTIF XS6/7 또는 MOTIF XS8)를 Peer-to-peer로 컴퓨터에 연결하여 MOTIF XS를 컴퓨터 상의 DAW 소프트웨어와 통합할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래를 참고하십시오.

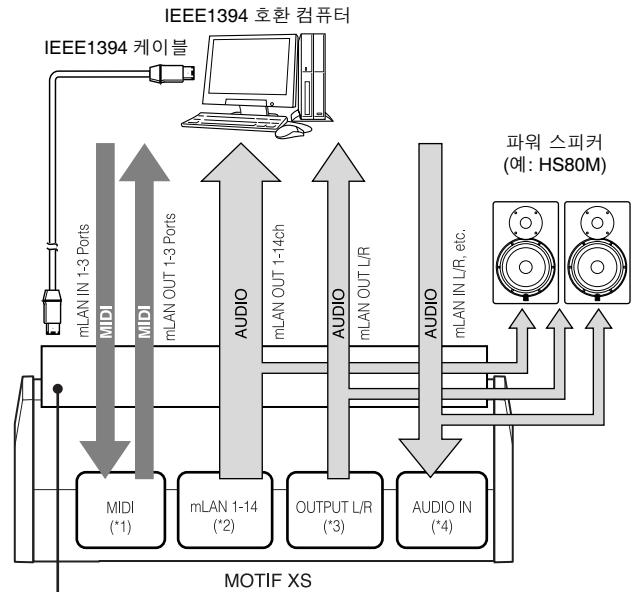
- MOTIF XS와 컴퓨터에 멀티 오디오 채널의 데이터를 전송할 수 있습니다(MOTIF XS에서 컴퓨터로 최대 16 채널 및 컴퓨터에서 MOTIF XS로 최대 6 채널).
- 동시에 (a) MOTIF XS에서의 퍼포먼스와 (b) MOTIF XS를 MIDI 톤 제너레이터로 사용하는 컴퓨터 시퀀스 소프트웨어의 데이터를 녹음할 수 있습니다.
- MOTIF XS를 통해 컴퓨터의 오디오 출력과 MOTIF XS의 오디오 출력을 모니터링할 수 있습니다.
- Cubase 4를 MOTIF XS와 함께 사용하여 다양한 편리한 기능을 사용할 수 있습니다(49 페이지).

참고 MOTIF XS의 보이스(Voice) 모드에서 일반 음색을 선택하면 오디오 신호가 OUTPUT L/R에서만 출력됩니다.

참고 이 설명서와 MOTIF XS 약기에서는 IEEE1394 케이블을 통해 Peer-to-peer로 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결하는 기능과 용도를 "mLAN"으로 지칭합니다. mLAN에 대한 자세한 설명과 최신 정보는 다음 URL을 참고하십시오.
<http://www.yamahasynth.com/>

IEEE1394 케이블을 통한 오디오 및 MIDI 데이터의 신호 흐름

아래 예는 IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS와 컴퓨터를 연결할 때 오디오 신호와 MIDI 메시지의 흐름을 보여줍니다.



MOTIF XS8 또는 MOTIF XS6/7에 설치된 mLAN16E2의 mLAN 커넥터

MIDI 전송/수신 (*1)

응용 프로그램에 따라 MOTIF XS의 MIDI 포트가 자동으로 고정되므로 MOTIF XS에서 포트를 ON으로 설정할 필요가 없습니다. 컴퓨터에서 선택해야 하는 포트에 대한 정보는 43 페이지를 참고하십시오.

오디오 신호 전송

■ mLAN OUT 1~14 (*2)

다음 디스플레이들 중 하나에서 MOTIF XS Output Select 파라미터가 "m1&2" ~ "m13&14" 및 "m1"~"m14"로 설정된 경우 오디오 신호는 mLAN OUT 1~14를 통해 출력됩니다.

[VOICE](드럼 음색을 선택한 경우) → [EDIT] → 키 선택 → [F1] Oscillator (130 페이지)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (266 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] AUDIO In → [SF1] Output (148 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] Voice → [SF2] Output (153 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] AUDIO In → [SF1] Output (234 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 파트 선택 → [F1] Voice → [SF2] Output (235 페이지)

■ OUTPUT L/R (*3)

위에서 설명한 Output Select 파라미터가 "L&R"로 설정된 경우 오디오 신호는 OUTPUT L/R 및 mLAN OUT L/R 채널을 통해 출력됩니다.

오디오 신호 수신 (*4)

mLAN IN 메인 출력 모니터(Main Out Monitor) L/R 및 mLAN IN 지정이 가능한 출력 모니터(Assignable Out Monitor) L/R, 그리고 mLAN IN L/R을 MOTIF XS의 mLAN 오디오 입력 채널로 사용할 수 있습니다. 이들 채널은 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 사용할때 사운드 모니터링을 위해 사용됩니다. mLAN 메인 출력 모니터(Main Out Monitor) L/R을 통해 수신된 오디오 신호는 OUTPUT L/R 단자를 통해 출력됩니다. 반면에 mLAN IN 지정이 가능한 출력 모니터(Assignable Out Monitor) L/R을 통해 수신된 오디오 신호는 ASSIGNABLE OUTPUT L/R 단자를 통해 출력됩니다. 컴퓨터에서 오디오 출력 채널을 설정하면 어느 채널이 사용될 것인지가 결정됩니다. mLAN 커넥터를 통해 수신된 오디오 신호의 경우 볼륨 및 출력 채널과 같은 파라미터들을 MOTIF XS의 mLAN 오디오 입력 파트로 적용할 수 있습니다. 이들 파라미터 설정의 디스플레이는 모드에 따라 아래와 같이 달라집니다.

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → mLAN 설정(266 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] AUDIO In → [SF1] Output → mLAN 설정(148 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] AUDIO In → [SF1] Output → mLAN 설정(234 페이지)

MOTIF XS와 컴퓨터의 mLAN 오디오 채널

IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터로 연결할 때는 아래 표를 참조하여 컴퓨터의 오디오 채널을 설정합니다.

MOTIF XS의 입력 채널	컴퓨터의 출력 채널
mLAN IN 메인 출력 모니터(Main Out Monitor) L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN 지정이 가능한 출력 모니터(Assignable Out Monitor) L, R	5, 6
MOTIF XS의 출력 채널	컴퓨터의 입력 채널
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1~14 (m1~m14)*	3 - 16

컴퓨터를 사용하여 송 생성

MOTIF XS를 USB 또는 mLAN을 통해 컴퓨터로 연결함으로써 컴퓨터에서 DAW 또는 시퀀스 소프트웨어를 사용하여 자신의 송을 만들 수 있습니다. 이 절에서는 연결 후에 MOTIF XS로 컴퓨터의 DAW 또는 시퀀스 소프트웨어를 사용하는 방법에 대해 간략히 설명합니다.

참고 DAW (Digital Audio Workstation)라는 약어는 녹음, 편집 및 오디오와 MIDI 데이터 믹싱용 음악 소프트웨어를 가리킵니다. 주요 DAW 응용 프로그램으로는 Cubase, Logic, SONAR, Digital Performer 등이 있습니다. 이들 프로그램을 모두 MOTIF XS와 함께 효과적으로 사용할 수 있지만 Yamaha는 Cubase를 사용하여 본 악기와 함께 송을 만들 것을 권장합니다.

MOTIF XS를 톤 제너레이터로 사용하여 컴퓨터에서 송 재생

아래에서는 MOTIF XS의 송(Song) 또는 패턴(Pattern) 모드를 MIDI 톤 제너레이터로 사용하는 방법을 설명합니다. 이 경우 실제 MIDI 시퀀스 데이터를 컴퓨터의 DAW 또는 시퀀서에서 전송해야 합니다.

MOTIF XS 설정

- 1 [SONG] 또는 [PATTERN] 버튼을 눌러 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드로 들어갑니다.
- 2 데이터가 없는 송 또는 패턴을 선택합니다.
- 3 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 모드로 들어갑니다.
- 4 필요에 따라 파트 1~16에 대해 믹싱을 설정합니다.
믹싱에 대한 자세한 내용은 229 페이지를 참고하십시오.

컴퓨터에서 DAW 설정

- 1 트랙의 MIDI 출력 포트를 USB 또는 mLAN의 포트 1로 설정합니다.
USB 케이블을 통해 연결할 경우에는 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" 또는 "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1"로 설정합니다. IEEE1394 케이블을 통해 연결할 경우에는 "mLAN MIDI Out" 또는 "MOTIF XS"로 설정합니다.
- 2 컴퓨터에서 DAW 시퀀서의 각 트랙에 MIDI 데이터를 입력합니다.
MIDI 트랙에 해당하는 파트의 톤 제너레이터 설정은 MOTIF XS의 믹싱(Mixing) 모드에서 설정됩니다.
참고 MOTIF XS Editor를 사용하여 사용자의 컴퓨터에서 MOTIF XS의 독창적인 믹싱 설정을 작성할 수 있습니다. 작성된 믹싱 설정은 나중에 사용하기 위해 파일로 저장할 수 있습니다.
참고 Studio Manager V2를 사용하여 MOTIF XS Editor를 Cubase 내에서 플러그인 소프트웨어로 사용하고 MOTIF XS의 편집된 믹싱 설정을 Cubase의 프로젝트 파일로 저장할 수 있습니다.

MOTIF XS에서의 연주를 컴퓨터로 녹음

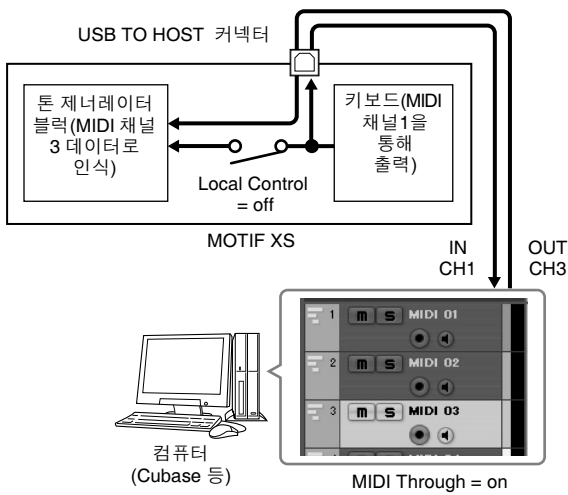
MOTIF XS를 마스터 키보드로 사용하는 방법에 대해 설명합니다. 사용자가 MOTIF XS에서 연주하는 음들은 컴퓨터의 DAW 시퀀서 소프트웨어의 트랙으로 전송 및 녹음된 후에 MOTIF XS의 톤 제너레이터 블럭으로 다시 돌아옵니다.

MOTIF XS 설정

- 1 Local Control을 "off"로 설정합니다.
[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어간 다음 [F5] 버튼과 [SF2] 버튼을 차례로 눌러 MIDI 디스플레이를 불러옵니다(267 페이지). 커서를 Local Control로 이동해서 이 파라미터를 "off"로 설정합니다. 컴퓨터의 DAW 시퀀서 소프트웨어에서 MIDI Thru를 "on"으로 설정하면 MOTIF XS에서 연주하는 음들은 컴퓨터로 전송된 다음 MOTIF XS로 다시 돌아와서 "더블" 사운드가 만들어 집니다. 톤 제너레이터 블럭이 키보드에서 연주되는 데이터를 수신하고 또한 컴퓨터도 수신하기 때문입니다. 이와 같은 상황을 방지하기 위해서 키보드 블럭을 MOTIF XS의 톤 제너레이터 블럭에서 분리해야 합니다. 이 때문에 Local Control을 "off"로 설정하는 것입니다.
- 2 [STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.
- 3 MOTIF XS를 멀티 음색 톤 제너레이터로 사용할 경우 [SONG] 또는 [PATTERN] 버튼을 눌러 송(Song) 또는 패턴(Pattern) 모드로 들어갑니다.

컴퓨터에서 DAW 설정

- 1 DAW에서 MIDI Thru를 "on"으로 설정합니다.
MIDI Thru를 "on"으로 설정하면 키보드를 연주하여 생성 및 컴퓨터로 전송된 MIDI 데이터가 다시 MOTIF XS로 돌아옵니다. 아래 예에서도 나와 있듯이 MIDI 채널 1을 통해 MOTIF XS에서 전송되어 컴퓨터에서 녹음된 MIDI 데이터는 녹음 트랙의 설정에 따라 MIDI 채널 3을 통해 컴퓨터에서 MOTIF XS로 다시 돌아옵니다. 따라서 MOTIF XS의 톤 제너레이터는 키보드 연주에 의해 생성된 MIDI 데이터를 채널 3의 MIDI 데이터로 출력합니다.



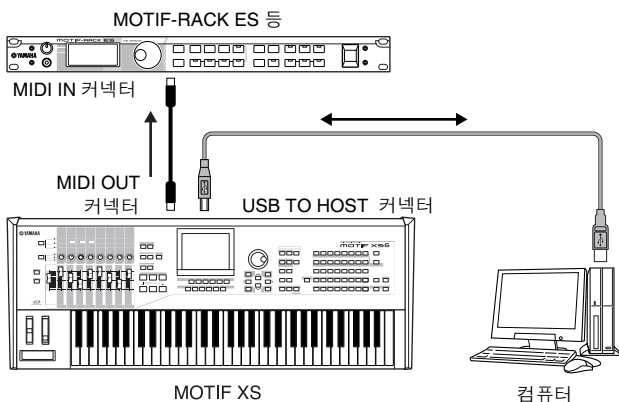
참고 위 설명은 USB 케이블을 통해서 뿐만 아니라 IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터로 연결하는 경우에도 적용할 수 있습니다.

또 다른 톤 제너레이터를 MOTIF XS와 함께 사용

아래 예와 같이 또 다른 톤 제너레이터(예: MOTIF-RACK ES)를 MOTIF XS와 함께 사용하면 최대 32개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.

MOTIF XS 설정

- 1 아래 그림과 같이 MIDI OUT 커넥터를 MOTIF-RACK ES와 같은 외장 톤 제너레이터 모듈의 MIDI IN 커넥터에 연결합니다.
- 2 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드로 들어가서 MOTIF XS를 멀티 음색 톤 제너레이터로 설정합니다.



컴퓨터에서 DAW 설정

- 1 트랙의 MIDI 출력 포트(MOTIF XS 연주용)를 USB 또는 mLAN의 포트 1로 설정합니다.
USB 케이블을 통해 연결할 경우에는 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" 또는 "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1"로 설정합니다. IEEE1394 케이블을 통해 연결할 경우에는 "mLAN MIDI Out" 또는 "MOTIF XS"로 설정합니다.

- 2 트랙의 MIDI 출력 포트(MOTIF-RACK ES 연주용)를 USB 또는 mLAN의 포트 3으로 설정합니다.

USB 케이블을 통해 연결할 경우에는 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3" 또는 "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3"으로 설정합니다. IEEE1394 케이블을 통해 연결할 경우에는 "mLAN MIDI Out (3)" 또는 "MOTIF XS MIDI OUT"으로 설정합니다.

참고 반드시 MOTIF XS의 MIDI Thru Port (즉, 수신된 MIDI 데이터를 MIDI OUT 커넥터를 통해 다른 외장 기기로 전송할 포트)를 3으로 고정시켜야 합니다.

MOTIF XS를 오디오 인터페이스로 사용

A/D INPUT 커넥터와 mLAN 커넥터를 사용하여 MOTIF XS를 컴퓨터용 오디오 인터페이스로 편리하게 사용할 수 있습니다. 이렇게 사용하기 위해 MOTIF XS6/7에는 옵션인 mLAN16E2를 설치해야 합니다.

MOTIF XS 설정

- 1 파라미터들을 아래와 같이 설정하여 A/D INPUT 커넥터를 통해 입력된 오디오 신호가 mLAN 커넥터를 통해 컴퓨터로 출력되도록 합니다.
보이스 모드에서 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어간 다음 [F4] 버튼과 [SF2] 버튼을 차례로 눌러 출력(Output) 디스플레이를 불러옵니다(265 페이지). 이 디스플레이에서 커서를 A/D Input의 Output Select로 커서를 이동한 다음 "m1&2" ~ "m9&10," "m11&12" 및 "m13&14" 중 설정 중 한 설정을 선택합니다.
- 2 아래와 같이 파라미터를 설정하여 mLAN 커넥터를 통해 컴퓨터에서 출력되어 MOTIF XS로 입력된 오디오 신호가 OUTPUT L/R 또는 ASSIGNABLE OUTPUT L/R 커넥터에서 출력되도록 합니다.
1단계에서 불러온 출력(Output) 디스플레이에서 커서를 mLAN의 Output Select로 이동한 다음 "L&R" 또는 "asL&R"을 선택합니다.

참고 여기에서의 설정은 컴퓨터의 mLAN 포트 3 및 4에서 출력된 오디오 신호에 적용됩니다.

- 3 [STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.

컴퓨터에서 DAW 설정

AI 드라이버를 설치하고 올바르게 설정합니다. ASIO mLAN (ASIO 드라이버를 사용할 경우) 또는 mLAN Audio Out (WDM 드라이버를 사용할 경우)을 오디오 드라이버로 선택합니다.

참고 Cubase를 사용하고 Extensions for Steinberg DAW를 설치하면 오디오 포트 확인이 훨씬 더 쉬워집니다. 자세한 설명은 아래를 참고하십시오.

Yamaha Editor와 Cubase 간의 통합

Yamaha와 Steinberg는 Yamaha 하드웨어(MOTIF XS 포함)를 Steinberg 소프트웨어와 함께 효과적으로 사용하기 위한 유용하고 편리한 환경을 개발하기 위해 제휴 관계를 맺었습니다. 이 절에서는 Cubase 4 및 특별한 Yamaha/Steinberg 공동 Studio Connections 소프트웨어에 대해 설명합니다.

더 자세한 설명과 최신 정보 및 소프트웨어 다운로드는 다음 URL을 참고하십시오.
<http://www.yamahasyth.com/download/>

MOTIF XS와 함께 Cubase 4를 사용하여 가능한 작업

중요

다음 기능과 조작을 사용하려면 먼저 AI 드라이버와 Extensions for Steinberg DAW를 설치해야 합니다.

IEEE1394 연결 자동 설정

MOTIF XS와 같은 하드웨어 신디사이저를 컴퓨터 소프트웨어와 함께 사용하면 오디오 연결, 드라이버 설정 및 포트 설정과 같은 다양한 설정을 할 수 있습니다. IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결하면 이러한 복잡한 설정이 자동으로 이루어집니다.

IEEE1394 케이블을 통해 연결할 때 모델명을 포함하여 오디오/MIDI 포트 표시

Cubase의 Device Setup 창은 "MOTIF XS Main L" 및 "MOTIF XS MIDI IN"과 같이 모델명을 포함하여 오디오 포트 또는 MIDI 포트를 표시합니다. 따라서 현재 연결을 쉽게 확인하거나 연결을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래 그림을 참고하십시오.



IEEE1394 케이블을 통해 멀티 채널 오디오 녹음용 프로젝트 템플릿 사용

Cubase에서 새 프로젝트를 생성할 때 MOTIF XS를 사용하여 멀티 채널 오디오 녹음용 템플릿을 선택할 수 있습니다. 템플릿을 선택하여 복사하거나 세부적인 설정을 지정할 필요 없이 Cubase에서 쉽게 녹음할 수 있습니다.



자세한 내용은 다음 웹사이트를 참고하십시오.
<http://www.yamahasyth.com/>

Studio Connections

Studio Connections란?



Studio Connections는 MOTIF XS 및 MO와 같은 하드웨어 신디사이저를 컴퓨터 음악 시스템으로 매끄럽게 통합시켜주는 정교한 소프트웨어/하드웨어 솔루션입니다.

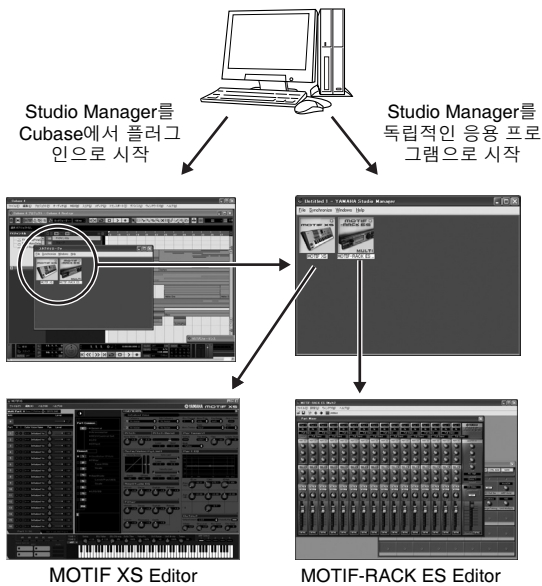
Studio Connections 및 MOTIF XS Editor와 호환되는 시퀀서 소프트웨어(Cubase SX 4 등)를 사용하면 MOTIF XS를 복잡한 연결이나 설정 절차 없이 플러그인 소프트웨어 신디사이저처럼 사용할 수 있습니다. 또한, 모든 MOTIF XS 설정을 시퀀서의 프로젝트 파일과 함께 저장할 수 있습니다. 그러면 프로젝트를 다시 열 때 해당 음악의 모든 MOTIF XS 설정이 즉시 불러와 집니다. 이렇게 하면 송 파일을 다시 열 때마다 하드웨어 설정을 다시 생성해야 하는 번거로움을 없앨 수 있습니다.

Studio Connections에 대한 자세한 내용은 아래 웹사이트를 참고하십시오.
<http://www.studioconnections.org/>

Studio Connections 와 호환되는 도구

Studio Manager

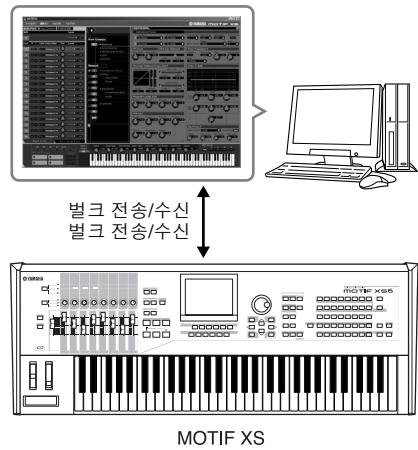
Studio Manager V2는 Yamaha 하드웨어 제품들을 원격으로 조정하는 여러 에디터를 시작하고 여러 에디터 설정을 저장할 수 있는 크로스 플랫폼 어플리케이션입니다. Studio Manager를 독립적인 응용 프로그램으로 실행하거나 Cubase SX 3.0 이상과 같은 DAW 응용 프로그램 내에서 플러그인으로 사용할 수 있습니다. 어느 경우이든 기본적인 기능은 동일합니다.



MOTIF XS Editor

MOTIF XS Editor란?

MOTIF XS Editor를 사용하여 컴퓨터에서 MOTIF XS의 송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 믹싱 설정 및 믹싱 음색을 편집할 수 있으므로 훨씬 더 편리하게 편집 작업을 할 수 있습니다. MOTIF XS Editor에서 생성된 데이터는 USB 또는 IEEE1394 케이블을 통해 컴퓨터와 MOTIF XS에 벌크 데이터로 전송됩니다. 파일(File) 모드에서 LAN 연결 또는 USB 저장 장치를 사용하여 MOTIF XS Editor에서 생성된 파일을 MOTIF XS로 로드할 수 있습니다. 뿐만 아니라 MOTIF XS에서 편집한 데이터는 항상 컴퓨터의 데이터(MOTIF XS Editor)와 동기화되며 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 원활하고 매끄러운 인터페이스를 제공하여 데이터를 훨씬 쉽게 작성하고 편집할 수 있습니다.



MOTIF XS Editor 사용

1. 독립적인 에디터로 사용

MOTIF XS Editor는 Studio Manager를 호스트로 사용하는 클라이언트 프로그램입니다. MOTIF XS Editor를 사용하려면 Studio Manager를 시작한 다음 Studio Manager에서 플러그인 소프트웨어로 MOTIF XS Editor를 시작합니다.

2. Cubase에서 사용

MOTIF XS Editor를 Cubase에서 사용하려면 Studio Manager를 Cubase에 등록해야 합니다. Studio Manager를 설치하면 자동으로 Cubase에 등록됩니다. 등록 후에 MOTIF XS Editor는 Studio Manager의 플러그인으로 시작됩니다.

[참고] Macintosh 컴퓨터의 경우 Cubase 4 이상에서 MOTIF XS Editor를 사용할 수 있습니다.

Studio Manager와 MOTIF XS Editor를 다음 URL에서 다운로드할 수 있습니다.

<http://www.yamahasynth.com/download/>

Studio Manager와 MOTIF XS Editor의 사용 방법에 대한 설명은 소프트웨어와 함께 제공된 해당 PDF 설명서를 참고하십시오.

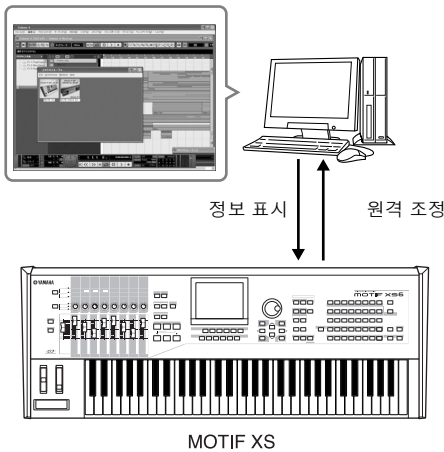
MOTIF XS에서 컴퓨터의 DAW 제어

MOTIF XS에는 매우 편리한 원격 조정(Remote Control) 기능이 있어서 컴퓨터의 DAW 소프트웨어를 MOTIF XS 패널을 사용하여 조정할 수 있습니다(악기가 USB를 통해 컴퓨터에 연결되어 있을 경우). 예를 들어 SEQ TRANSPORT 버튼을 사용하여 컴퓨터의 DAW 소프트웨어의 재생을 시작/정지하고 컴퓨터의 마우스나 키보드를 사용하는 대신 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 DAW 소프트웨어에서 송 위치를 조정할 수 있습니다. DAW 응용 프로그램 Cubase, Logic, SONAR 및 Digital Performer를 MOTIF XS의 원격 조정(Remote Control) 모드로 조정할 수 있습니다.

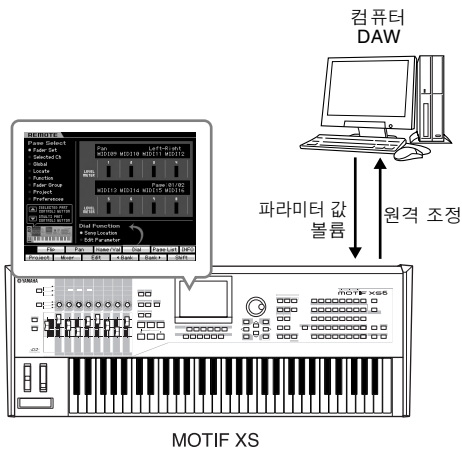
원격 기능

원격 조정으로 다음과 같은 조작을 할 수 있습니다.

- MOTIF XS의 슬라이더, 노브 및 버튼을 사용하여 컴퓨터의 DAW의 시퀀서 트랙 및 믹서 채널을 조정할 수 있습니다.



- 조정된 파라미터의 값들이 컴퓨터에서 다시 MOTIF XS로 되 돌아 오기 때문에 컴퓨터 디스플레이 뿐만 아니라 MOTIF XS의 LCD 디스플레이 상에서도 파라미터 값들을 볼 수 있습니다.



MOTIF XS에서 조정할 수 있는 컴퓨터 소프트웨어

Windows	Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4	Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Version 5.2	Logic Pro 7 Version 7.2.1
	Digital Performer 5.1

원격 조정을 위한 설정

MOTIF XS 설정

- USB 또는 IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결합니다(43 페이지 및 44 페이지).
- [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드로 들어가서 [F6] 버튼을 누른 다음 [SF1] 버튼을 눌러 원격 조정(Remote Control) 디스플레이를 불러옵니다(267 페이지).
- DAW 형식을 원하는 DAW로 설정합니다.
- [STORE] 버튼을 눌러 이 설정을 저장합니다.
- MOTIF XS로 연결된 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 시작합니다.

컴퓨터에서 DAW 설정

이 절에서는 각 응용 프로그램을 시작한 후에 설치하는 방법에 대해 설명합니다.

[참고] MOTIF XS와 Windows 컴퓨터 사이의 케이블이 분리되거나 MOTIF XS가 우발적으로 갑자기 꺼지면 케이블을 다시 연결하거나 MOTIF XS를 다시 켜더라도 DAW가 MOTIF XS를 다시 인식하지 못합니다. 이런 경우에는 DAW 소프트웨어를 종료하고 MOTIF XS를 설정하고 연결이 제대로 되었는지 확인한 후에 다시 시작하십시오.

Cubase

- [Devices] 메뉴를 열어 [Device Setup]을 선택하여 "Device Setup" 창을 불러옵니다.
- [+] 버튼을 클릭하여 "Mackie Control" 또는 "Yamaha MOTIF XS"를 추가합니다.
- 목록에 추가된 "Mackie Control" 또는 "Yamaha MOTIF XS"의 장치를 선택합니다.
- MIDI Input Port를 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2", "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2", "mLAN MIDI In (2)", "MOTIF XS Remote"로 설정한 다음 MIDI Output Port를 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2", "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2", "mLAN MIDI Out (2)", "MOTIF XS Remote"로 설정합니다.

[참고] Mackie Control과 달리 MOTIF XS는 UserA와 UserB (FootSw)를 지원하지 않습니다.

[참고] IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS를 컴퓨터에 연결할 때 Cubase (Extension Module 설치)를 시작하면 위 설정이 자동으로 실행됩니다. Extension Module은 다음 URL에서 다운로드할 수 있습니다.
<http://www.yamahasynth.com/download/>

* Mackie Control은 Mackie Designs, Inc.의 상표입니다.

SONAR

- [Options] 메뉴를 열어 [MIDI Devices]를 선택하여 "MIDI Devices" 창을 불러옵니다.
- "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" 또는 "mLAN MIDI In (2)"을 Input Device에 추가한 다음 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" 또는 "mLAN MIDI Out (2)"를 Output Device에 추가합니다.
- [Options] 메뉴를 열어 [Control Surfaces]을 선택하여 Control Surface 창을 불러옵니다.
- [+] 버튼을 클릭하고 "Mackie Control"을 선택한 다음 Input Port를 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" 또는 "mLAN MIDI In (2)"로 설정하고 Output Port를 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" 또는 "mLAN MIDI Out (2)"로 설정합니다.

Digital Performer

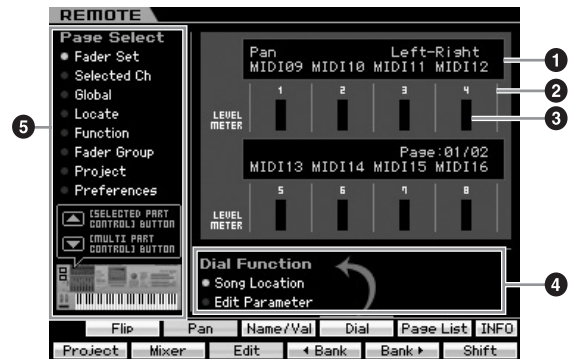
- Macintosh 컴퓨터의 Audio/MIDI 설정에서 인터페이스의 포트 2를 톤 제너레이터의 포트 2에 연결합니다. 톤 제너레이터에 포트가 하나밖에 없을 경우에는 새 포트를 추가한 다음 포트를 인터페이스에 연결합니다.
- [Setup] 메뉴를 열어 [Control Surfaces]을 선택하여 Control Surface 창을 불러옵니다.
- [+] 버튼을 클릭합니다.
- Driver 섹션에서 "Mackie Control"을 선택합니다.
- "Unit"과 "MIDI"를 설정하는 박스에서 "Unit" 섹션에는 "Mackie Control"을 선택하고 "MIDI" 섹션에는 "MOTIF XS New Port 2"를 선택합니다.

Logic

- 유틸리티(Utility) 모드에서 제어할 소프트웨어를 "Logic"으로 설정한 다음 [REMOTE ON/OFF] 버튼을 눌러 표시등을 켜서 원격 조정(Remote Control) 모드로 들어갑니다.
- 컴퓨터에서 Logic을 시작합니다. Logic은 자동으로 MOTIF XS를 로직 컨트롤(Logic Control)로 인식하고 필요한 설정을 수행합니다.
- Input Port와 Output Port를 모두 "Yamaha MOTIF XS6(7, 8) Port 2"로 설정합니다.

원격 조정(Remote Control) 모드

원격 조정(Remote Control) 모드에 들어가려면 REMOTE [ON/OFF] 버튼을 누릅니다(표시등 깜박임). REMOTE 디스플레이가 나타나고(아래와 같이) 컴퓨터 소프트웨어의 원격(Remote) 조작용 패널 컨트롤(버튼, 노브, 슬라이더 및 데이터 다이얼)이 활성화됩니다(일반 기능은 비활성화됨). 이 버튼을 다시 눌러 원격 조정(Remote Control) 모드에서 나옵니다.



1 노브 기능/값

각 노브에 할당된 기능과 현재 값을 나타냅니다. 8개의 노브에 같은 기능이 할당될 경우 기능은 노브 1의 컬럼에만 표시됩니다. 노브 기능은 Page Select (5) 메뉴에서 페이지를 선택한 다음 [F1]~[F5] 및 [SF1]~[SF4] 버튼 중 하나를 눌러 지정할 수 있습니다. 각 DAW 소프트웨어별 노브 기능에 대한 자세한 설명은 온라인 Yamaha 매뉴얼 라이브러리에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록 2 (PDF 문서)의 원격 조정 기능 목록을 참고하십시오. 다음 URL을 방문한 다음 Model Name 박스에 "MOTIF XS"를 입력한 다음 "Search"를 클릭합니다. 검색 결과에서 MOTIF XS에 대한 "Data List 2"를 찾을 수 있습니다.

Yamaha 매뉴얼 라이브러리 URL:
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

2 채널 번호

채널 번호를 나타냅니다. 선택한 채널 번호의 배경이 검은색으로 변합니다. 채널 번호는 [F4] ◀ Bank 및 [F5] Bank ▶ 버튼을 사용하여 변경할 수 있습니다.

3 LEVEL METER

각 채널에 대한 재생 볼륨 레벨을 실시간으로 나타냅니다.

4 Dial Function

데이터 다이얼에 지정된 기능을 나타냅니다. 활성 기능의 왼쪽에 원이 보입니다. [SF4] 버튼에 해당하는 탭에 "Dial"이 보일 때만 [SF4] 버튼을 눌러 다이얼 기능을 변경할 수 있습니다. 디스플레이에 아무 채널도 선택되어 있지 않으면 편집 파라미터가 여기에 설정되어 있더라도 [SF4] 탭 표시와 상관없이 송 위치 기능이 데이터 다이얼에 지정됩니다. 어느 노브든 조정하면 데이터 다이얼의 기능이 자동으로 편집 파라미터로 변경되어 노브의 채널 파라미터를 편집할 수 있습니다.

설정: Song Location, Edit Parameter

Song Location

송 재생의 현재 위치를 이동합니다.

Edit Parameter

현재 파라미터의 값을 변경합니다.

5 Page Select

페이지를 선택해서 [F1]~[F5] 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 지정되는 기능을 결정합니다. 선택된 페이지의 왼쪽에 원이 보입니다. [SELECTED PART CONTROL] 및 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 사용하여 원하는 페이지를 선택하면 [F1]~[F5] 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 지정된 기능이 변경됩니다. 페이지 구조는 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 따라 달라집니다. 자세한 내용은 온라인 Yamaha 매뉴얼 라이브러리에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록 2 (PDF)의 원격 조정 기능 목록을 참고하십시오. 다음 URL을 방문한 다음 Model Name 박스에 "MOTIF XS"를 입력한 다음 "Search"를 클릭합니다. 검색 결과에서 MOTIF XS에 대한 "Data List 2"를 찾을 수 있습니다.

Yamaha 매뉴얼 라이브러리 URL:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

[SF5] Page List

이 버튼을 누르면 페이지 목록(Page List) 디스플레이가 불러와 집니다. 페이지 목록(Page List) 디스플레이는 [F1]~[F5] 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 지정되는 5 세트의 기능을 표시합니다. 5 세트 중에서 활성 기능 세트는 강조 표시됩니다. 또한 이 디스플레이에서 [SELECTED PART CONTROL] 및 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 사용하여 기능 세트를 변경합니다.



[SF6] INFO (정보)

이 버튼을 누르면 원격 조정 기능에 대한 정보(Information) 창이 나타납니다. 정보(Information) 창에서 패널을 조작하면 (버튼 누르기, 노브 돌리기, 슬라이더 조정) 조작된 컨트롤러 (버튼, 노브 또는 슬라이더)에 대해 다음과 같은 3 종류의 정보가 나타납니다. 이 창을 닫으려면 [SF6] INFO 버튼을 다시 누릅니다.

Panel Button

패널의 컨트롤러 이름을 표시합니다.

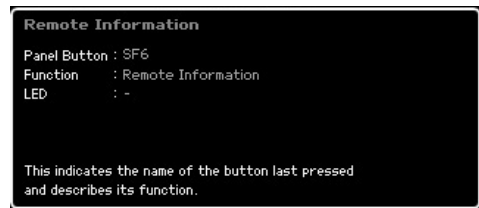
Function

조작된 컨트롤러의 기능을 표시합니다.

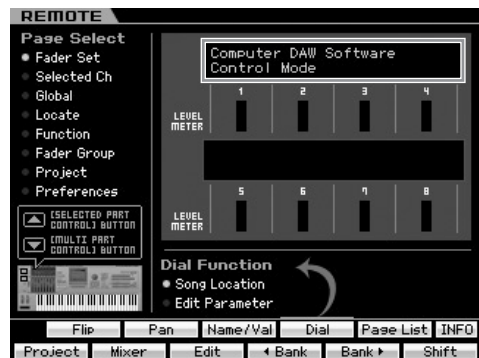
LED

조작된 컨트롤러에 대한 표시등의 기능을 표시합니다.

참고 여기에서의 어떠한 설명도 조작된 컨트롤러에 대한 표시등에 기능이 없거나 조작된 컨트롤러에 표시등이 없음을 의미하지 않습니다.



참고 컴퓨터의 DAW와 MOTIF XS 사이에 통신이 이루어지지 않은 경우 [REMOTE ON/OFF] 버튼을 누르면 아래와 같이 "Computer DAW Software Control Mode"라고 표시된 디스플레이가 나타납니다. 이 경우 DAW 응용 프로그램 소프트웨어를 다시 시작하십시오. 이렇게 해도 통신이 이루어지지 않으면 [REMOTE ON/OFF] 버튼을 다시 눌러 원격 조정 (Remote Control) 모드를 종료한 다음 원격 조정(51 페이지)을 다시 설정해 보십시오.



원격 조정 기능에 대한 자세한 설명은 다음 URL을 방문하여 PDF 문서를 참고하십시오.

Yamaha 매뉴얼 라이브러리 URL:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

위 URL을 방문한 다음 Model Name 박스에 "MOTIF XS"를 입력하고 "Search"를 클릭합니다. 검색 결과에서 MOTIF XS에 대한 "Data List 2"를 찾을 수 있습니다.

컴퓨터에 연결

기본 구조

모드 구조

MOTIF XS의 조작을 가능한 한 원활하게 하기 위해 모든 기능 및 조작이 "모드"로 분류되어 있으며 대부분의 모드에는 여러 "서브 모드"가 있습니다.

MOTIF XS는 9개의 메인 모드를 제공하며 각 모드는 여러 개의 서브 모드로 구분되어 있습니다. 자세한 내용은 아래 모드 표를 참고하십시오.

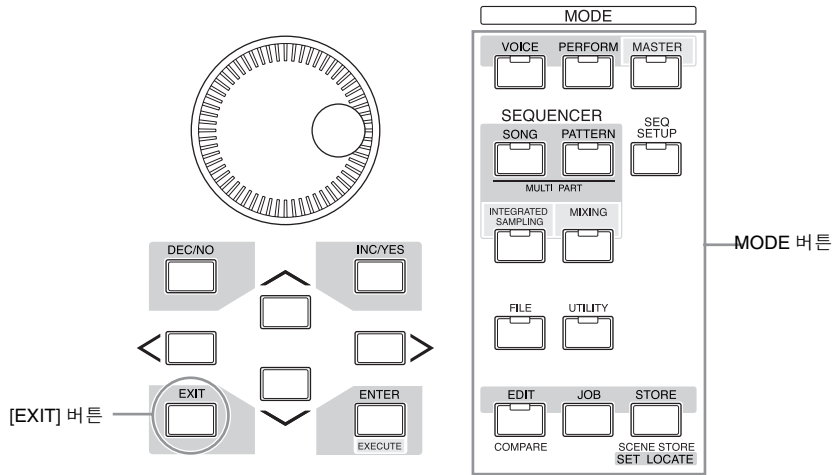
모드 표

모드	서브 모드	기능(Function)	모드에 들어가는 방법	페이지
보이스 모드	보이스 재생 모드	음색 재생	[VOICE]	88
	보이스 편집 모드	음색 편집/생성	[VOICE] → [EDIT]	96
	보이스 작업 모드	음색 등을 초기화	[VOICE] → [JOB]	133
	보이스 저장 모드	음색을 내장 메모리에 저장	[VOICE] → [STORE]	97
퍼포먼스 모드	퍼포먼스 재생 모드	퍼포먼스 재생	[PERFORM]	135
	퍼포먼스 편집 모드	퍼포먼스 편집/생성	[PERFORM] → [EDIT]	141
	퍼포먼스 작업 모드	퍼포먼스 등을 초기화	[PERFORM] → [JOB]	159
	퍼포먼스 저장 모드	퍼포먼스를 내장 메모리에 저장	[PERFORM] → [STORE]	142
송 모드	송 재생 모드	송 재생	[SONG]	178
	송 녹음 모드	송 녹음	[SONG] → [●] (녹음)	186
	송 편집 모드	송의 MIDI 이벤트 편집	[SONG] → [EDIT]	192
	송 작업 모드	송 데이터 전환 및 변환	[SONG] → [JOB]	195
	송 저장 모드	송을 내장 메모리에 저장	[SONG] → [STORE]	186
패턴 모드	패턴 재생 모드	패턴 재생	[PATTERN]	208
	패턴 녹음 모드	패턴 녹음	[PATTERN] → [●] (녹음)	218
	패턴 편집 모드	패턴의 MIDI 이벤트 편집	[PATTERN] → [EDIT]	220
	패턴 작업 모드	패턴 데이터 전환 및 변환	[PATTERN] → [JOB]	222
	패턴 저장 모드	패턴을 내장 메모리에 저장	[PATTERN] → [STORE]	218
믹싱 모드	믹싱 재생 모드	곡/패턴 재생을 위한 멀티 음색 톤 제너레이터 설정	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	믹싱 편집 모드	믹싱 프로그램 편집	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	믹싱 작업 모드	믹싱 등을 초기화	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	믹싱 저장 모드	믹싱을 내장 메모리에 저장	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	믹싱 보이스 편집 모드	믹싱 음색 편집	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	믹싱 보이스 작업 모드	믹싱 음색 등을 초기화	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	믹싱 보이스 저장 모드	믹싱 음색을 내장 메모리에 저장	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
샘플링 모드	샘플링 녹음 모드	오디오 신호를 녹음하여 음색/퍼포먼스 생성	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	샘플링 녹음 모드	오디오 신호를 녹음하여 송/패턴으로 녹음 생성	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	샘플링 편집 모드	샘플 편집	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	샘플링 작업 모드	샘플 데이터 변환 및 전송	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
유틸리티 모드	유틸리티 모드	시스템 관련 파라미터 설정	[UTILITY]	259
	유틸리티 작업 모드	유저 메모리를 공장 출고시 초기 설정으로 재설정	[UTILITY] → [JOB]	269
	시퀀서 설정	시퀀서(송/패턴) 설정 관련 파라미터	[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP]	269
마스터 모드	마스터 재생 모드	마스터 재생	[MASTER]	251
	마스터 편집 모드	마스터 편집/생성	[MASTER] → [EDIT]	253
	마스터 작업 모드	마스터 등을 초기화	[MASTER] → [JOB]	257
	마스터 저장 모드	마스터를 내장 메모리에 저장	[MASTER] → [STORE]	254
파일 모드	파일 모드	파일 및 폴더 (디렉토리) 관리	[FILE]	272

[참고] 위 모드 이외에도 MOTIF XS에는 원격 조정(Remote Control) 모드가 있습니다. 이 모드에서는 USB를 통해 컴퓨터로 연결된 MOTIF XS의 패널 조작으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다. 자세한 내용은 51 페이지를 참고하십시오.

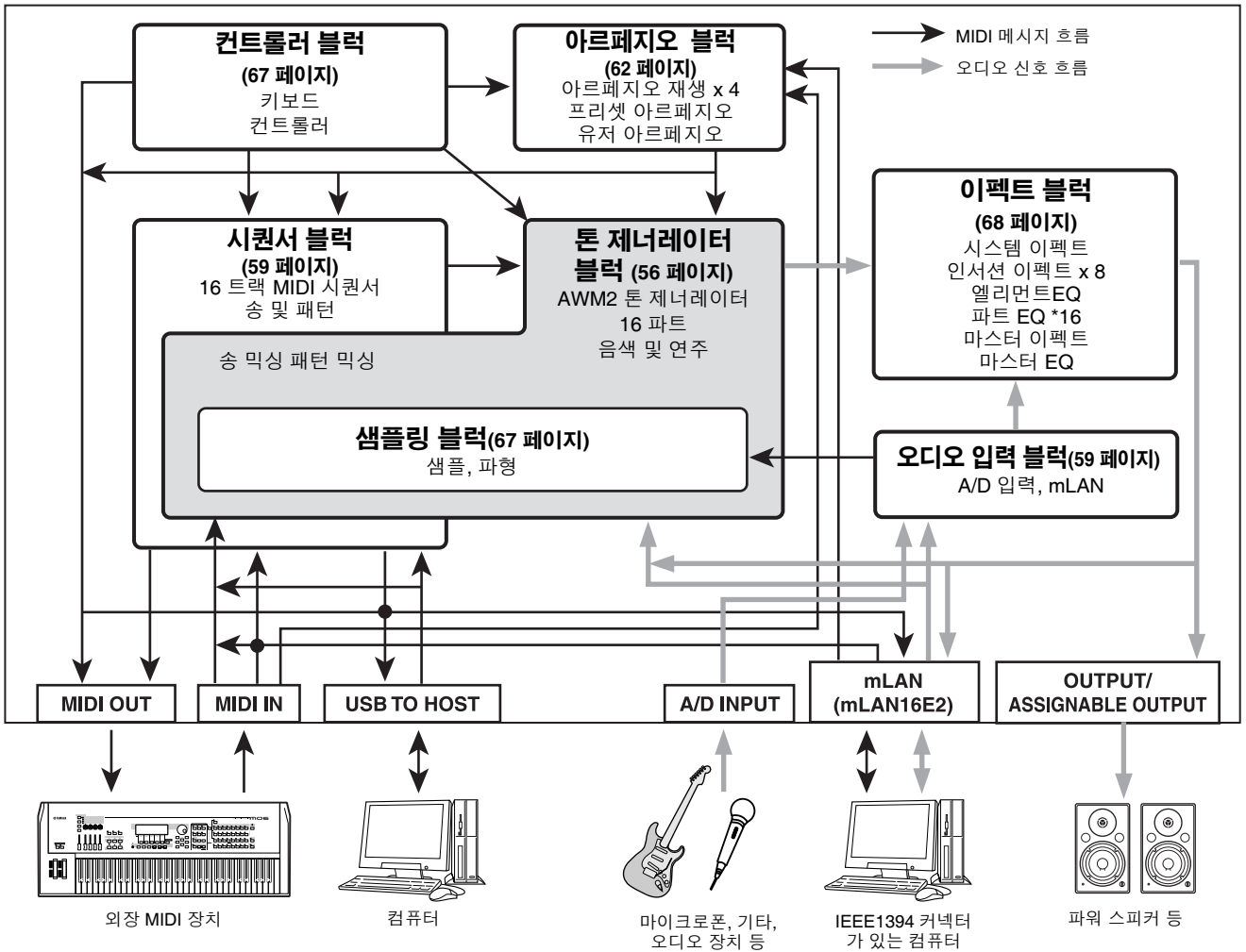
모드 선택

해당 모드 버튼을 사용하여 모드 및 서브 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 위 모드 표를 참고하십시오. 서브 모드에서 "상위" 모드로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



7개의 기능 블록

MOTIF XS 시스템은 7개의 주요 기능 블록, 즉 톤 제너레이터, 샘플링, 오디오 입력, 시퀀서, 아르페지오, 컨트롤러 및 이펙트로 구성됩니다.



기본 구조
기본 조작
기본편

톤 제너레이터 블럭

톤 제너레이터 블럭은 시퀀서 블럭, 컨트롤러 블럭, 아르페지오 블럭과 MIDI IN 커넥터 또는 USB 커넥터를 통해 외장 MIDI 장치에서 수신된 MIDI 메시지에 대한 응답으로 실제로 사운드가 만들어지는 곳입니다. 톤 제너레이터 블럭의 구조는 모드에 따라 다릅니다.

보이스 모드의 톤 제너레이터 블럭

보이스 모드의 파트 구조

이 모드의 톤 제너레이터 블럭은 하나의 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 "싱글 음색" 톤 제너레이터라고 합니다.

멀티 MIDI 채널로 구성된 외장 시퀀서의 송 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않습니다. 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용하여 악기를 연주하는 경우에는 반드시 송 (Song) 모드 또는 패턴 (Pattern) 모드를 사용하십시오.

음색

특정 악기 사운드를 생성하는 엘리먼트가 포함된 프로그램을 "음색"이라고 합니다. 내부적으로 일반 음색과 드럼 음색 등 두 가지 음색 형식이 있습니다. 일반 음색은 주로 키보드로 연주할 수 있는 악기 형식의 사운드입니다. 드럼 음색은 주로 키보드의 개별 음에 지정된 퍼커션/드럼 사운드입니다.

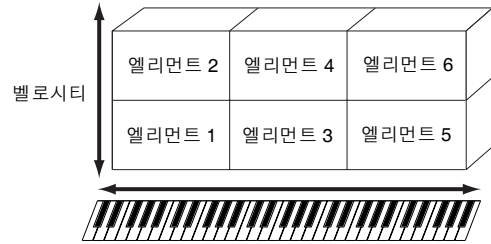
참고 일반 음색을 편집하는 방법에 대한 설명은 96 페이지를 참고하십시오. 드럼 음색을 편집하는 방법에 대한 설명은 127 페이지를 참고하십시오.

일반 음색과 드럼 음색

일반 음색

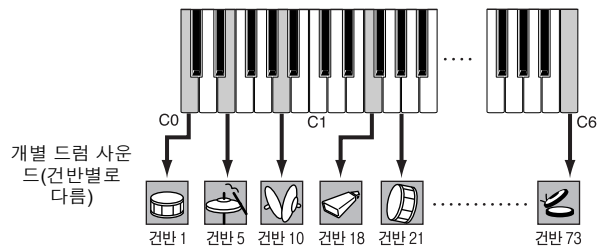
전통적으로 키보드로 연주하는 음색을 말합니다. 일반 음색은 최대 8개의 엘리먼트로 구성됩니다. 보이스 편집 (Voice Edit) 모드의 설정에 따라 이들 엘리먼트는 동시에 소리가 나거나 음역, 벨로시티 범위 및 XA (확장 아티클레이션) 설정에 따라 다른 사운드가 날 수 있습니다.

아래 그림은 일반 음색의 한 가지 예입니다. 여기에서 여섯 개의 엘리먼트는 키보드의 음역과 벨로시티 범위에 따라 분산되어 있어 연주하는 음과 강도에 따라 다른 엘리먼트의 사운드가 납니다. 엘리먼트 1과 2는 키보드의 낮은 범위, 엘리먼트 3과 4는 중간 범위, 그리고 엘리먼트 5와 6은 높은 범위에서 사운드가 납니다. 벨로시티에 따라서는 엘리먼트 1, 3, 5는 키보드를 부드럽게 연주할 때 사운드가 나고 엘리먼트 2, 4, 6은 강하게 연주할 때 사운드가 납니다. 이것을 실제로 사용할 때 피아노 음색은 6가지 다른 샘플로 구성될 수도 있습니다. 엘리먼트 1, 3, 5는 해당 음역에서 피아노를 부드럽게 연주하는 사운드인 반면, 엘리먼트 2, 4, 6은 각 음역에 대해 강하게 연주할 때 나는 사운드입니다. 실제로 MOTIF XS는 최대 8개의 독립 엘리먼트를 허용하기 때문에 이 보다 훨씬 더 유연성이 좋습니다.



드럼 음색

드럼 음색은 주로 키보드의 개별 음에 지정된 퍼커션/드럼 사운드입니다. 지정된 퍼커션/드럼 파형 또는 일반 음색의 모음을 드럼 킷이라고 합니다.



XA (확장 아티클레이션)

XA (확장 아티클레이션)는 더욱 유연한 연주와 실감나는 사운드를 제공하기 위해 특별히 설계된 MOTIF XS의 톤 제너레이션 시스템입니다. 실감나는 사운드와 자연스러운 연주 기술(레가토와 스타카토 등)을 효과적으로 재생할 수 있게 해 주며 연주하면서 다양한 사운드 변화를 위해 다른 독특한 모드들도 제공됩니다.

실감나는 레가토 연주

기존 신디사이저는 모노 모드에서 이전 음의 볼륨 엔벨로프를 다음 음까지 지속하여 레가토 효과를 재현하였으나 이렇게 하면 실제 어쿠스틱 악기와는 다른 부자연스러운 사운드가 납니다. MOTIF XS는 레가토로 연주할 때 특정 엘리먼트들이 들리도록 하고 다른 엘리먼트들은 정상적으로 연주하도록 하여 레가토 효과를 더욱 정확히 재생합니다(XA Control 파라미터를 "normal" 및 "legato"로 설정).

사실적인 릴리즈 사운드

기존의 신디사이저는 어쿠스틱 악기의 음이 릴리즈될 때만 들어지는 사운드를 잘 실현하지 못합니다. MOTIF XS는 엘리먼트의 XA Control 파라미터를 "key off sound"로 설정하여 어쿠스틱 악기의 음이 릴리즈될 때 나는 음을 실현합니다.

각 연주되는 음에 대한 미묘한 사운드 변화

기존의 신디사이저는 음정 또는 필터를 임의로 변경하여 사운드 변화를 재현합니다. 그러나 이렇게 하면 전자적인 이펙트가 생겨 어쿠스틱 악기의 실제 사운드 변화와 달라집니다. MOTIF XS는 XA Control 파라미터를 "wave cycle" 및 "wave random"으로 설정하여 이러한 미묘한 사운드 변화를 더욱 정확하게 재현할 수 있습니다.

사운드 전환을 통한 어쿠스틱 악기의 자연스러운 연주 재현

어쿠스틱 악기는 고유한 특성, 즉 연주의 일정한 시점에만만 들어지는 독특한 사운드가 있습니다. 여기에는 플루트의 플러터 텅잉(flutter tonguing) 또는 어쿠스틱 기타의 높은 하모닉 연주가 포함됩니다. MOTIF XS는 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼과 XA Control 파라미터를 "AF 1 on," "AF 2 on" 및 "all AF off"로 설정하여 사운드를 전환함으로써 이들 사운드를 재현할 수 있습니다.

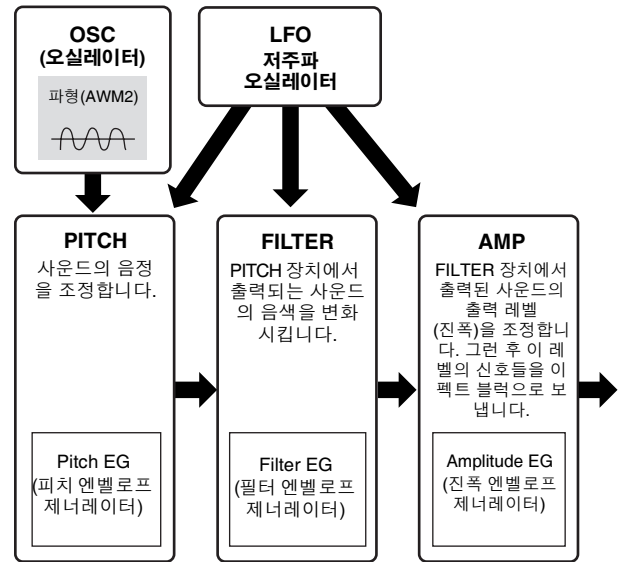
새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

위와 같은 매우 유용한 기능은 어쿠스틱 사운드 뿐만 아니라 신디사이저 및 전자 음색에도 효과적으로 적용될 수 있습니다. XA 기능은 실감나는 사운드, 표현력 있는 연주, 그리고 창의적인 새로운 스타일의 연주에 대한 엄청난 가능성을 열어줍니다.

EA (Expanded Articulation)를 사용하여 위와 같은 사운드를 만드는 방법은 113 페이지를 참고하십시오.

엘리먼트와 드럼 건반

엘리먼트와 드럼 건반은 음색을 구성하는 MOTIF XS의 가장 작은 "재료"입니다. 실제로 하나의 엘리먼트나 하나의 드럼 건반만으로 음색을 생성할 수 있습니다. 오실레이터(Oscillator), 피치 필터(Pitch Filter), 진폭(Amplitude) 및 LFO(아래 참고)와 같은 다양한 전통적인 신디사이저 파라미터로 이러한 작은 사운드 단위들을 구성하고 향상시키고 처리할 수 있습니다.



오실레이터(Oscillator)

이 장치는 기본 음정을 결정하는 파형을 출력합니다. 파형(또는 기본 사운드 자료)을 일반 음색의 각 엘리먼트(Element) 또는 드럼 음색의 각 건반에 할당할 수 있습니다. 일반 음색의 경우, 벨로시티 응답(엘리먼트가 소리나는 벨로시티의 범위) 뿐만 아니라 엘리먼트의 음역(키보드에서 엘리먼트가 소리나는 음역)를 설정합니다. 또한 이 장치에서 XA 관련 파라미터들을 설정할 수 있습니다. 오실레이터 관련 파라미터들은 오실레이터(Oscillator) 디스플레이에서 설정할 수 있습니다(112 및 129 페이지).

음정(Pitch)

이 장치는 오실레이터에서 발생한 사운드의 음정을 조정합니다. 일반 음색의 경우, 개별 엘리먼트를 디튠하거나 음정 스케일링을 적용하는 등의 조작을 할 수 있습니다. 또한 PEG (Pitch Envelope Generator: 피치 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 음정 변화를 조정할 수 있습니다. 음정 관련 파라미터는 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 음정(Pitch) 디스플레이(114 페이지) 및 음정(Pitch) EG 디스플레이(115 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 드럼 음색의 음정 관련 파라미터들은 오실레이터(Oscillator) 디스플레이에서 설정할 수 있습니다.

필터(Filter)

이 장치는 사운드의 특정 주파수 부분의 출력을 잘라 피치에서 출력되는 사운드의 톤을 변경합니다. 또한 FEG (Filter Envelope Generator: 필터 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 필터의 컷오프 주파수 변화를 조정할 수 있습니다. 필터 관련 파라미터는 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 필터 디스플레이(117 및 131 페이지), 필터(Filter) EG 디스플레이(119 페이지), 그리고 필터 스케일(Filter Scale) 디스플레이(121 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

진폭(Amplitude)

이 장치는 필터 블럭에서 출력되는 사운드의 출력 레벨을 조정합니다. 그런 후 이 레벨의 신호들을 이펙트(Effect) 블럭으로 보냅니다. 또한 AEG (Amplitude Envelope Generator: 진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 볼륨의 변화를 조정할 수 있습니다. 진폭 관련 파라미터는 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 진폭 디스플레이(122 및 131 페이지), 진폭(Amplitude) EG 디스플레이

(123 페이지) 및 진폭 스케일(Amplitude Scale) 디스플레이(124 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

LFO(저주파 오실레이터)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파의 파형을 만듭니다. 이 파형들은 각 엘리먼트의 음정, 필터 또는 진폭을 변경하여 비브라토, 와우 및 트레몰로와 같은 이펙트를 만들 때 사용할 수 있습니다. LFO는 각 엘리먼트에 대하여 독립적으로 설정할 수 있고 모든 엘리먼트에 대하여 전체적으로 설정할 수도 있습니다.

LFO 관련 파라미터는 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 공통(Common) LFO 디스플레이(105 페이지) 및 엘리먼트(Element) LFO 디스플레이(125 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

음색의 메모리 구조

일반 음색

프리셋 बैं크 1~8	1024개의 일반 음색 (각 बैं크 마다 128개 음색)
GM बैं크	128개 음색
유저 बैं크 1~3	384개의 일반 음색 (각 बैं크마다 128개 음색) (기본적으로 프리셋 음색에서 제공됨)

드럼 음색(Drum Voice)

프리셋 드럼 बैं크	32개 음색
GM 드럼 बैं크	1개 음색
유저 드럼 बैं크	64개 음색 (기본적으로 프리셋 음색에서 제공됨)

퍼포먼스 모드의 톤 제너레이터 블럭

퍼포먼스 모드에서 파트 구조

이 모드의 톤 제너레이터 블럭은 하나의 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 "싱글 음색" 톤 제너레이터라고 합니다. 이 모드에서 키보드를 사용하여 레이어 또는 기타 구성으로 퍼포먼스를 재생할 수 있습니다.

멀티 MIDI 채널로 구성된 외장 시퀀서의 송 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않는다는 점을 주의하십시오. 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용하여 악기를 연주하는 경우에는 반드시 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드를 사용하십시오.

퍼포먼스

여러 음색이 레이어 또는 다른 구성으로 조합된 프로그램을 "퍼포먼스"라고 합니다. 각 퍼포먼스에는 최대 4가지의 서로 다른 파트(음색)가 있습니다. 각 퍼포먼스는 각 파트의 고유한 파라미터와 모든 파트에 적용되는 파라미터를 편집하여 작성할 수 있습니다.

퍼포먼스의 메모리 구조

3가지 유저 बैं크(User Bank)가 제공됩니다. 각 बैं크에는 128개의 퍼포먼스가 있습니다. 따라서 모두 384개의 유저 퍼포

먼스가 제공됩니다. 이들 384개의 퍼포먼스는 기본적으로 미리 프로그램되어 있습니다.

송 모드/패턴 모드에서 톤 제너레이터 블럭

송 모드/패턴 모드에서 톤 제너레이터 블럭의 파트 구조

이들 모드에서는 멀티 파트가 제공되며 각 파트에 대하여 다른 음색 및 다른 멜로디 또는 프레이즈를 사용할 수 있습니다. 이들 모드에서 톤 제너레이터 블럭의 각 파트에 대한 MIDI 채널을 설정할 수 있으므로, 악기의 시퀀서 블럭을 포함한 외장 MIDI 시퀀서를 사용하여 사운드를 재생할 수 있습니다. 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블럭의 해당 파트를 재생합니다.

믹싱에 대하여

송(Song) 및 패턴(Pattern) 모드에서 멀티 음색 재생에 대해 멀티 음색이 파트에 지정된 프로그램을 "믹싱"이라고 합니다. 각 믹싱에는 최대 16개 파트가 있습니다. 믹싱(Mixing) 모드(233 페이지)에서 각 파트의 고유한 파라미터 및 모든 파트에 적용되는 공통적인 파라미터를 편집하여 각 믹싱을 작성할 수 있습니다.

믹싱의 메모리 구조

각 송 또는 패턴에 대해 믹싱 프로그램이 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 다른 믹싱 프로그램이 불러와 집니다.

송(Song) 모드

64개 믹싱 설정(각 송별로 하나의 믹싱)

패턴(Pattern) 모드

64개 믹싱 설정(각 패턴별로 하나의 믹싱)

최대 폴리포니

최대 폴리포니는 본 악기의 내장 톤 제너레이터에서 동시에 소리를 낼 수 있는 최대 발음수를 말합니다. 본 신디사이저의 최대 폴리포니는 128입니다. 내장 톤 제너레이터 블럭이 최대 폴리포니를 초과하는 수의 음을 수신하는 경우에는 이전에 재생된 음들이 차단됩니다. 이는 특히 디케이가 없는 음색에서 두드러질 수 있다는 점에 유의하십시오. 또한, 최대 폴리포니는 음색의 수가 아니라 사용되는 음색 엘리먼트의 수에 의해 결정됩니다. 최대 8가지 엘리먼트를 가진 음색이 사용되는 경우, 동시에 낼 수 있는 최대 음의 수는 128개 미만일 수도 있습니다.

샘플링 블럭

샘플링 블럭은 자신의 녹음된 사운드(자신의 음색, 악기, 리듬, 특수 사운드 이펙트 등)를 신디사이저 시스템으로 가져와 다른 음색처럼 연주할 수 있는 기능입니다. 이들 오디오 데이터는 A/D 입력 및 mLAN 커넥터(MOTIF XS8 또는 mLAN16E2가 장착된 MOTIF XS6/7)에서 최대 16비트 및 44.1kHz 음질로 녹음할 수 있습니다.

샘플링에 의해 생성되는 데이터는 샘플링(Sampling) 모드가 보이스(Voice)/퍼포먼스(Performance)인지 또는 송(Song)/패턴(Pattern) 모드인지에 따라 달라진다는 점을 유의해야 합니다. 161 및 242 페이지를 참고하십시오.

오디오 입력 블럭

이 블럭은 A/D 입력 및 mLAN 커넥터(MOTIF XS8 및 옵션인 mLAN16E2가 장착된 MOTIF XS6/7)에서 입력된 오디오 신호를 처리하는 블럭입니다. 이 오디오 신호에 대해 볼륨, 팬 및 이펙트 등 다양한 파라미터를 설정할 수 있으며 사운드는 다른 음색과 함께 출력됩니다. 인서션 이펙트(Insertion Effect)와 시스템 이펙트(System Effect)를 A/D INPUT 커넥터를 통해 입력된 오디오 신호에 적용할 수 있습니다.

오디오 입력 관련 파라미터는 다음 디스플레이에서 설정할 수 있습니다.

모드	디스플레이	페이지
보이스 모드	[F4] 유틸리티(Utility) 모드에서 보이스 오디오(Voice Audio) 디스플레이	265
퍼포먼스 모드	[F4] 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드에서 오디오 입력(Audio In) 디스플레이	147
송/패턴 모드	[F4] 믹싱 편집(Mixing Edit) 모드에서 오디오 입력(Audio In) 디스플레이	234

A/D INPUT 커넥터에서 입력된 오디오 신호의 게인은 후면 패널의 게인 노브(18 페이지)를 통해 조절할 수 있습니다.

시퀀서 블럭

이 블럭을 사용하여 퍼포먼스를 MIDI 데이터(컨트롤러 블럭에서)로 녹음 및 편집하여 송 및 패턴을 생성한 후 톤 제너레이터 블럭에서 재생할 수 있습니다.

송 모드에서 시퀀서 블럭

송이란?

송(33 페이지)은 키보드 연주를 각 트랙에 녹음하여 MIDI 시퀀스 데이터를 생성함으로써 만들어집니다. 이 신디사이저의 송은 실제적으로 MIDI 시퀀서와 동일하며 녹음된 데이터의 마지막 지점에서 재생이 자동으로 정지합니다.

송 트랙 구조

송은 16개의 서로 다른 트랙, 하나의 Scene 트랙, 그리고 하나의 템포 트랙으로 구성됩니다.

시퀀스 트랙 1~16

실시간 녹음(186 페이지)을 사용하여 키보드 연주를 이들 트랙에 녹음하고 송 편집(Song Edit) 모드(192 페이지)에서 녹음된 데이터를 편집합니다.

Scene 트랙

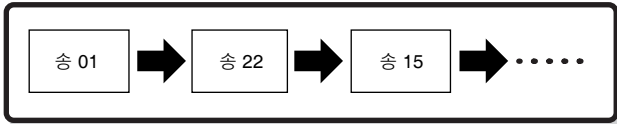
이 트랙으로 트랙 뮤트 및 솔로 상태와 같은 Scene 변경 설정을 저장할 수 있습니다. 이는 송 재생(Song Play) 디스플레이(178 페이지)에서 설정할 수 있으며 송 재생 중에 불러올 수 있습니다. 송 재생 중에 트랙 뮤트 및 솔로 설정이 Scene 트랙에서 녹음한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다. 실시간 녹음(186 페이지)을 사용하여 이 트랙을 녹음하고 송 편집(Song Edit) 모드(192 페이지)에서 녹음된 데이터를 편집할 수 있습니다.

템포 트랙

이 트랙으로 템포 변경 설정을 저장할 수 있습니다. 송 재생 중에 템포가 이 트랙에 녹음한 설정에 따라 자동으로 변경됩니다. 실시간 녹음(186 페이지)을 사용하여 이 트랙을 녹음하고 송 편집(Song Edit) 모드(192 페이지)에서 녹음된 데이터를 편집할 수 있습니다.

송 체인

이 기능을 사용하여 자동 연속 재생되도록 송들이 서로 "연결"되도록 만들 수 있습니다. 이 기능을 사용하는 방법에 대한 설명은 185 페이지를 참고하십시오.



패턴 모드에서 시퀀서 블럭

패턴이란?

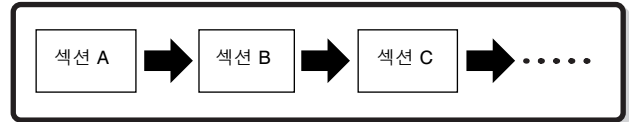
MOTIF XS에서 "패턴"이라는 용어는 반복 재생되는 1~256 마디의 비교적 짧은 음악 또는 리듬 프레이즈를 말합니다. 따라서, 일단 패턴 재생이 시작되면 [■] (정지) 버튼을 누를 때까지 계속 반복됩니다.

섹션

패턴은 단순한 하나의 프레이즈가 아니라 "섹션"이라고 하는 16개의 베리에이션이 포함되어 있습니다. 이들 섹션을 재생 중에 변경하여 송의 여러 파트에 대한 리듬/백킹 베리에이션으로 사용할 수 있습니다. 예를 들어 하나의 부분에 대해 하나의 섹션, 코러스에 대해 또 다른 섹션, 그리고 브리지에 대해 역시 또 다른 섹션을 사용할 수 있습니다. 템포 및 믹싱과 같은 패턴 관련 설정은 섹션이 전환되더라도 바뀌지 않으며 전체적인 재생의 느낌과 리듬은 계속 유지됩니다. 패턴과 섹션을 선택하는 방법에 대한 설명은 208 페이지를 참고하십시오.

패턴 체인

패턴 체인(Pattern Chain)을 사용하면 여러 개의 다른 섹션을 연결하여 하나의 완전한 송을 생성할 수 있습니다. 즉 패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이에서 섹션 변경으로 패턴 재생을 녹음하여 MOTIF XS가 자동으로 섹션을 변경하도록 만들 수 있습니다. 패턴 체인 편집(215 페이지)에서 생성된 패턴 체인을 송으로 변환할 수 있으므로 특정 패턴에 기초한 송을 만든 경우에도 이 기능을 사용할 수 있습니다. 각 패턴별로 하나의 패턴 체인을 생성할 수 있습니다.



프레이즈

패턴 생성에 사용되는 트랙의 기본 MIDI 시퀀스 데이터이며 최소 단위입니다. "프레이즈"는 리듬 파트에 대한 리듬 패턴, 베이스 파트에 대한 베이스 라인 또는 기타 파트에 대한 코드 반주 등과 같이 단일 악기에 대한 짧은 음악/리듬 악절입니다. 본 악기는 256개의 독창적인 유저 프레이즈(User Phrase)를 위한 메모리 공간이 있습니다.

참고 MOTIF XS는 프리셋 프레이즈를 제공하지 않습니다.

패턴 트랙 구조

패턴은 16개의 서로 다른 트랙, 하나의 Scene 트랙, 그리고 하나의 템포 트랙으로 구성됩니다(송과 같음). 59 페이지를 참고하십시오.

패턴 트랙과 프레이즈

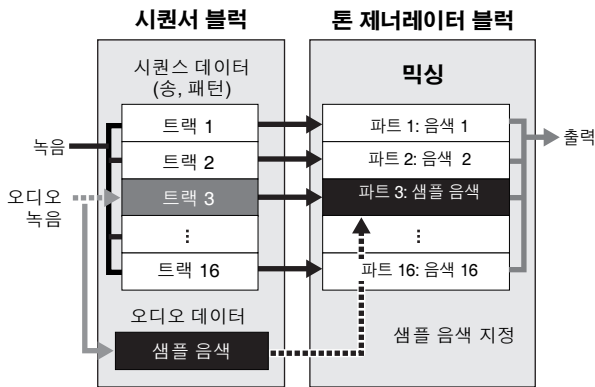
하나의 패턴은 16개의 트랙으로 구성되며 각 트랙에 프레이즈를 지정할 수 있습니다. 패턴(Pattern) 모드에서 MIDI 데이터를 직접 각 트랙에 녹음할 수 없습니다. 비어 있는 유저 프레이즈에 녹음하게 됩니다. 새로 생성된 프레이즈는 자동으로 녹음 트랙으로 할당됩니다.

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

송과 패턴에 모두 적용되는 시퀀서 블럭

MIDI 트랙 및 오디오 트랙

본 신디사이저의 송/패턴 트랙(1~16)은 녹음 방식에 따라 MIDI 트랙 및 오디오 트랙의 두 그룹으로 구분됩니다. 송 녹음(Song Record) 모드/패턴 녹음(Pattern Record) 모드에서 키보드 연주를 녹음하여 MIDI 트랙을 만듭니다. MIDI 시퀀스 데이터는 MIDI 트랙으로 녹음되고, 일반 음색 또는 드럼 음색은 해당 트랙에 해당되는 믹싱 파트로 지정됩니다. 오디오 트랙은 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드에서 A/D 입력 단자를 통해 외장 장치 또는 마이크로폰에서 오디오 신호를 녹음하여 만들어 집니다. 실제로 오디오 데이터는 트랙에 직접 녹음되지 않고 샘플링 조작을 통해 샘플링됩니다. 녹음된 오디오 신호는 송/패턴에 샘플 음색으로 저장됩니다. 저장된 샘플 음색은 자동으로 지정된 트랙에 해당되는 믹싱 파트에 지정되며 샘플 음색을 재생하기 위한 MIDI 데이터는 지정된 트랙에 녹음됩니다. 재생 중에 트랙의 MIDI 데이터는 샘플 음색을 재생합니다. 그 결과 트랙이 실제로 오디오가 녹음된 트랙처럼 작동합니다.

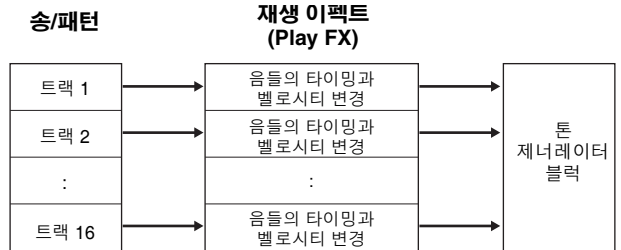


오디오 데이터는 송/패턴에 지정된 샘플 음색에 녹음되며 녹음된 오디오 신호를 재생할 노트 온/오프 이벤트는 트랙 3에 녹음됩니다.

- MIDI 데이터
- - - 오디오 데이터
- 샘플 음색 재생용 MIDI 데이터

재생 이펙트(Play FX)

재생 이펙트(Play Effect)는 오리지널 데이터는 그대로 놔두고 재생할 때만 각 음들의 타이밍과 벨로시티를 일시적으로 변화시켜서 패턴 재생의 리드믹한 "느낌"을 변화시키는 기능입니다. 이 기능은 송 재생(Song Play) 모드와 패턴 재생(Pattern Play) 모드의 Play FX 디스플레이에서 설정할 수 있습니다. 183 및 211 페이지를 참고하십시오. 좋아하는 설정을 찾은 후에는 송 작업(195 페이지) 또는 패턴 작업(222 페이지)을 사용하여 실제 MIDI 데이터로 변환할 수 있습니다.



퍼포먼스 모드에 적용되는 시퀀서 블럭

퍼포먼스 녹음

퍼포먼스(Performance) 모드에서 자신의 키보드 연주를 송이나 패턴에 녹음할 수 있습니다. 노브 조작, 컨트롤러 조작 및 아르페지오 재생, 그리고 키보드 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다. (서스테인 레벨, EQ 설정, 아르페지오 관련 설정, 그리고 멀티 파트 컨트롤의 팬/리버브 센드/코러스 센드 등의 조작은 녹음할 수 없습니다.) 퍼포먼스의 파트 1~4에 대한 아르페지오 재생 데이터는 송/패턴의 트랙 1~4에 녹음됩니다. 키보드 연주 및 컨트롤러/노브 조작(파트) 1~4에 공통)은 트랙 1~4에 따로 녹음됩니다.

[참고] 퍼포먼스 녹음 방법에 대한 설명은 140 페이지를 참고하십시오.

아르페지오 블럭

이 블럭을 사용하면 현재 음색을 사용하여 간단하게 키보드에서 하나의 음 또는 여러 음을 눌러 음악 및 리듬 프레임을 자동으로 재생할 수 있습니다. 또한 아르페지오 시퀀스는 연주하는 실제 음 또는 코드에 따라 변경되어 작곡 및 연주시 광범위하고 다양하며 감동적인 음악 프레임 및 아이디어를 제공합니다. 송(Song) 모드와 패턴(Pattern) 모드에서도 4개의 아르페지오 형식을 동시에 재생할 수 있습니다.

아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 아래 표와 같이 17가지 카테고리 ("NoAsg" 제외)로 구분됩니다.

카테고리 목록

APKb	어쿠스틱 피아노 & 키보드
Organ	오르간
GtPI	기타/플러크
GtMG	"메가 보이스"용 기타
Bass	베이스
BaMG	"메가 보이스"용 베이스
Strng	스트링
Brass	금관 악기
RdPp	리드/파이프
Lead	신스 리드
PdMe	신스 패드 / 음악적 이펙트
CPrc	크로매틱 퍼커션
DrPc	드럼/퍼커션
Seq	신스 시퀀스
Chord	코드 시퀀스
Hybrd	하이브리드 시퀀스
Cntr	조절
NoAsg	지정 없음

참고 "GtMG" 및 "BaMG" 카테고리에는 메가 보이스를 사용하는 데 적합한 아르페지오 형식이 포함되어 있습니다.

메가 보이스 및 메가 보이스 아르페지오

일반 음색은 벨로시티에 따라 음색을 변경할 수 있습니다. 이렇게 함으로써 이들 음색이 자연스러운 소리를 내도록 할 수 있습니다. 그러나 메가 보이스는 매우 많은 레이아웃과 매우 복잡한 구조를 가지고 있어 수동으로 연주하기에는 적합하지 않습니다. 메가 보이스는 메가 보이스 아르페지오에 의해 연주되었을 때 사실적인 결과가 만들어지도록 특별히 개발되었습니다. 메가 보이스는 항상 메가 보이스 아르페지오("GtMG" 및 "BaMG" 카테고리)에 포함)와 함께 사용해야 합니다. 더 자세한 내용은 189 페이지의 Voice with ARP 파라미터를 참고하십시오.

아르페지오 하위 카테고리

아르페지오 카테고리는 아래 표와 같이 하위 카테고리로 구분됩니다. 하위 카테고리는 음악 장르를 기준으로 나열되어 있기 때문에 원하는 음악 스타일에 적합한 하위 카테고리를 쉽게 찾을 수 있습니다.

하위 카테고리 목록(Sub Category List)

Rock	록	Z.Pad	패드용 존 벨로시티*
R&B	R&B	Filtr	필터
Elect	일렉트릭	Exprs	익스프레션
Jazz	재즈	Pan	팬
World	월드	Mod	모듈레이션
Genrl	일반	Pbend	피치 벤드
Comb	콤비네이션	Asign	지정 1/2
Zone	존 벨로시티*	NoAsg	지정 없음

참고 별표(*)가 있는 하위 카테고리에 속하는 아르페지오 형식에는 벨로시티 범위에 따라 각기 다른 프레임이 지정되어 있습니다. 보이스(Voice) 모드에서 이러한 카테고리가 선택되면 각 엘리먼트의 벨로시티 제한(Velocity Limit)을 아래와 같은 범위로 설정하는 것이 좋습니다.

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

아르페지오 형식 이름

아르페지오 형식은 일정한 규칙과 약어에 따라 명명되어 있습니다. 이들 규칙과 약어를 이해하면 원하는 아르페지오 형식을 쉽게 탐색하고 선택할 수 있습니다.

형식명의 끝에 "_ES"가 있는 아르페지오 형식 (예: HipHop1_ES)

이들 아르페지오 형식은 MOTIF ES와 같은 멀티 트랙 아르페지오 구조를 사용합니다. 이 ES 형식 아르페지오는 다음과 같은 장점이 있습니다.

- 이들 아르페지오는 하나의 음을 누르더라도 복잡한 음과 코드를 생성할 수 있습니다.
- 이 아르페지오는 키보드로 연주되는 음들을 밀접하게 따라가기 때문에 화성 진행이 자유로우며, 이들 아르페지오를 사용하여 "솔로"를 연주할 수도 있습니다.

자세한 내용은 64 페이지를 참고하십시오.

형식명의 끝에 "_XS"가 있는 아르페지오 형식

(예: Rock1_XS)

이들 아르페지오는 새로 개발된 코드 인식 기술을 사용하여 해당 아르페지오에 의해 어떠한 음들이 재생되어야 하는지를 인식합니다. 이 XS 형식 아르페지오는 다음과 같은 장점이 있습니다.

- XS 형식의 아르페지오는 지정된 음역에만 반응합니다. 다른 음역에서는 코드를 인식하지 못합니다. 이렇게 하여 아르페지오로 생성된 베이스 및 반주 파트로 전체 키보드 연주를 매우 자연스럽게 만들 수 있습니다.
- 이 아르페지오는 항상 화성적으로 정확한 파트를 연주합니다. 특히 베이스 및 화음 반주 파트에 유용합니다.

더 자세한 내용은 64 페이지를 참고하십시오.

참고 송과 패턴을 생성할 때 퍼포먼스에서 이들 두 종류의 아르페지오 형식(이름이 "****_ES" 및 "****_XS")을 결합하면 상당히 창의적이고 자유로운 연주를 할 수 있습니다.

일반적인 이름을 지닌 아르페지오 형식

(예: UpOct1)

위 형식 이외에도 3가지 재생 형식이 있습니다. 즉, 일반 음색용으로 재생된 음들과 해당 옥타브 음들만을 사용하여 재생되는 아르페지오(64 페이지), 드럼 음색용 아르페지오(65 페이지), 그리고 주로 노트가 아닌 이벤트가 포함된 아르페지오(65 페이지)입니다.

아르페지오 형식 목록 사용법

데이터 목록 2 (PDF) 문서에 있는 아르페지오 형식 목록에는 다음과 세로행들이 있습니다.

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

참고 이 목록은 예시를 위한 것입니다. 아르페지오 형식의 전체 목록은 데이터 목록 2를 참고하십시오.

1 카테고리

아르페지오 카테고리를 나타냅니다.

2 하위 카테고리

아르페지오 하위 카테고리를 나타냅니다.

3 아르페지오 번호

4 이름

아르페지오 이름을 나타냅니다.

5 박자 기호

아르페지오 형식의 박자 기호 또는 박자를 나타냅니다.

6 길이

아르페지오 형식의 데이터 길이(마디의 수)를 나타냅니다. Loop 파라미터*1가 "off"로 설정되면 아르페지오는 이 길이만큼 재생한 다음 정지합니다.

7 오리지널 템포

아르페지오 형식의 적절한 템포 값을 나타냅니다. 아르페지오 형식을 선택할 때 이 템포가 자동으로 설정되지 않습니다.

8 액센트

원 모양은 아르페지오가 액센트 프레이즈 기능을 사용한다는 것을 나타냅니다(64 페이지).

9 랜덤 SFX

원은 아르페지오가 SFX 기능을 사용한다는 것을 나타냅니다(64 페이지).

10 음색 형식

아르페지오 형식에 적합한 음색 형식을 나타냅니다. 송(Song)/패턴 녹음(Pattern Record) 모드에서 Voice with ARP 파라미터*2가 "on"으로 설정되면 이 형식의 음색이 자동으로 선택됩니다.

*1 Loop 파라미터는 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)(102 페이지), 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit)(156 페이지) 및 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit)(235 페이지)의 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이에서 설정할 수 있습니다.

*2 Voice with ARP 파라미터는 송(Song)/패턴 녹음(Pattern Record) 디스플레이의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(189 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

아르페지오 관련 설정

아르페지오(Arpeggio)를 재생하고 정지하는데는 여러 가지 방법이 있습니다. 또한 일반 시퀀스 데이터와 함께 SFX 사운드 및 특수 액센트 프레이즈를 재생할 것인지의 여부를 설정할 수 있습니다. 이 절에서는 보이스(Voice), 퍼포먼스(Performance) 및 믹싱(Mixing) 모드에서 설정할 수 있는 아르페지오 관련 파라미터에 대해 설명합니다.

아르페지오 재생 및 정지

아르페지오(Arpeggio) 재생 및 정지를 위해 다음 3가지 방법을 사용할 수 있습니다.

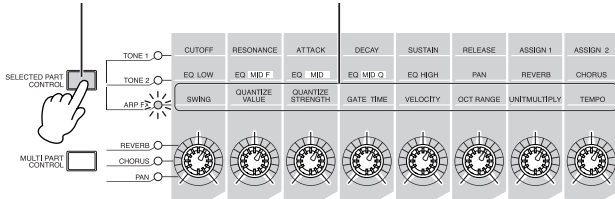
음을 누를 때만 아르페지오를 재생하려면:	Hold 파라미터를 "off"로 설정하고 트리거(Trigger) 모드를 "gate"로 설정합니다.
음을 놓아도 계속 아르페지오를 재생하려면:	Hold 파라미터를 "on"으로 설정합니다.
음을 누를 때마다 아르페지오를 재생/정지하려면:	트리거(Trigger) 모드를 "toggle"로 설정합니다. Hold 파라미터는 "on"이나 "off"로 설정할 수 있습니다.

참고 홀드(Hold) 및 트리거(Trigger) 모드 파라미터가 포함된 디스플레이에 대해서는 아래의 "아르페지오 설정 디스플레이"를 참고하십시오.

노브를 사용하여 아르페지오 조정

[SELECTED PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러 ARP FX 표시등이 켜지면 노브를 사용하여 아르페지오 재생을 조정할 수 있습니다. 이렇게 해서 사운드의 변화를 들어 보십시오. 자세한 내용은 90 페이지를 참고하십시오.

이 버튼을 여러 번 눌러 표시 등을 켭니다. 노브로 아르페지오 기능을 조정합니다.



액센트 프레이즈

액센트 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스 데이터를 말하며 Accent Velocity Threshold 파라미터에 지정된 것보다 더 높은(강한) 벨로시티에서 음을 연주할 때만 소리가 납니다. 액센트 프레이즈를 재생하는 데 필요한 벨로시티를 연주하기가 어려울 경우에는 Accent Velocity Threshold 파라미터를 더 낮은 값으로 설정합니다.

[참고] Accent Velocity Threshold 파라미터가 포함된 디스플레이에 대해서는 아래의 "아르페지오 설정 디스플레이"를 참고하십시오.

[참고] 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 온라인 Yamaha 매뉴얼 라이브러리에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록 2(PDF)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 건반을 놓으면 특수한 음(기타 프렛 소음 등)을 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 랜덤 SFX에 영향을 미치는 파라미터들은 다음과 같습니다.

랜덤 SFX 켜기/끄기:	Random SFX 파라미터
SFX 사운드의 볼륨 설정:	Random SFX Velocity Offset 파라미터
SFX 사운드의 볼륨을 벨로시티로 조정할 것인지 여부를 결정:	Random SFX Key On Control 파라미터

[참고] Random SFX, Random SFX Velocity Offset 및 Random SFX Key On Control 파라미터가 포함된 디스플레이에 대해서는 아래의 "아르페지오 설정 디스플레이"를 참고하십시오.

[참고] 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 온라인 Yamaha 매뉴얼 라이브러리에서 다운로드할 수 있는 데이터 목록 2(PDF)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

아르페지오 설정 디스플레이

모드	디스플레이	페이지
보이스(Voice) 모드	보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이	101
	보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이	102
퍼포먼스(Performance) 모드	퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이	154
	퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit)의 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이	156
송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드(재생용)	믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이	235
	믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit)의 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이	235
송 녹음(Song Record)	송 녹음(Song Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이	189
패턴 녹음(Pattern Record) 모드	패턴 녹음(Pattern Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이	

아르페지오 재생 형식

아르페지오 재생에는 아래와 같은 4가지 주요 재생 형식이 있습니다.

일반 음색에 대한 아르페지오 형식

일반 음색용 아르페지오 형식(DrPC 및 Cntr 제외)에는 다음 3가지 재생 형식이 있습니다.

연주된 음만 재생

연주된 음 및 연주된 음의 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

연주된 음에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

이들 아르페지오 형식은 각각 특정 코드 형식에 적합한 여러 가지 시퀀스를 갖습니다. 한 음만 눌러도 프로그램된 시퀀스를 사용하여 아르페지오가 재생됩니다. 즉 연주한 음 이외의 음이 들릴 수 있습니다. 다른 음을 누르면 눌러진 음을 루트 음으로 간주하여 조바꿈된 시퀀스를 재생합니다. 이미 눌러진 음들에 다른 음들을 추가하면 그에 따라 시퀀스가 변화합니다. 이러한 재생 형식을 가진 아르페지오의 형식명은 끝에 "_ES"가 있습니다.

연주된 코드 형식에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

일반 음색과 함께 사용하기 위해 만들어진 이들 아르페지오 형식들은 키보드로 연주한 음들을 탐지하여 결정된 코드 형식에 맞도록 재생됩니다. 이러한 재생 형식을 가진 아르페지오의 형식명은 끝에 "_XS"가 있습니다.

[참고] Key Mode 파라미터를 "sort" 또는 "sort+direct"로 설정하면 음들을 연주하는 순서와 상관없이 같은 시퀀스가 재생됩니다. Key Mode 파라미터를 "thru" 또는 "thru+direct"로 설정하면 음들을 연주하는 순서에 따라 다른 시퀀스가 재생됩니다.

참고 이 형식들은 일반 음색에 대해서만 프로그램되었기 때문에 드럼 음색과 함께 사용하면 음악적으로 적절한 결과를 얻지 못할 수도 있습니다.

드럼 음색 용 아르페지오 형식(카테고리: DrPc)

이 아르페지오 형식들은 드럼 음색과 함께 사용하도록 특별히 프로그램되었으며 다양한 리듬 패턴을 사용할 수 있습니다. 3가지 다른 재생 형식을 사용할 수 있습니다.

드럼 패턴 재생

음을 누르면 동일한 리듬 패턴이 재생됩니다.

드럼 패턴 및 추가로 연주된 음(지정된 드럼 악기) 재생

아무 음이나 누르면 동일한 리듬 패턴이 재생됩니다. 이미 눌러진 음에 다른 음을 추가하면 드럼 패턴에 대해 사운드(지정된 드럼 악기)가 추가됩니다.

연주된 음(지정된 드럼 악기)만 재생

하나 이상의 음을 연주하면 연주된 음(지정된 드럼 악기)만으로 리듬 패턴이 재생됩니다. 동일한 음을 연주하더라도 재생된 리듬 패턴은 연주된 음의 순서에 따라 달라진다는 점에 유의하십시오. 이에 따라 Key Mode 파라미터가 "thru" 또는 "thru+direct"로 설정되었을 경우 간단히 음을 연주하는 순서를 변경하여 동일한 악기로 다른 리듬 패턴을 사용할 수 있습니다.

참고 위의 3가지 재생 형식은 카테고리 이름 또는 형식 이름으로 구분되지 않습니다. 실제로 형식을 연주하여 차이를 들어보아야 합니다.

참고 이 형식들은 드럼 음색에 대해서만 프로그램되었기 때문에 일반 음색과 함께 사용하면 음악적으로 적합한 결과를 얻지 못할 수도 있습니다.

노트가 아닌 이벤트를 주로 포함하는 아르페지오 형식 (카테고리: Cntr)

이 아르페지오 형식들은 주로 컨트롤 변경(Control Change) 및 피치 밴드(Pitch Bend) 데이터로 프로그램되어 있는 아르페지오입니다. 이들은 특정 음을 연주하기 보다는 사운드의 톤 또는 음정을 변경하는데 사용됩니다. 실제로 일부 형식은 음 데이터를 전혀 포함하고 있지 않습니다. 이 카테고리의 형식을 사용하려면 Key Mode 파라미터를 "direct", "thru+direct" 또는 "sort+direct"로 설정합니다.

참고 Key Mode 파라미터는 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)(101 페이지), 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit)(154 페이지) 및 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit)(235 페이지)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이에서 설정할 수 있습니다.

아르페지오 재생을 위한 팁

보이스 재생 모드에서 아르페지오 재생

프리셋 음색에 지정된 아르페지오 재생을 시험해 보겠습니다.

1 보이스 재생(Voice Play) 모드에서 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 켜져 있는지 확인한 다음 아무 건반을 눌러 아르페지오를 재생합니다.

2 다른 음들과 코드들을 키보드로 연주해 보고 아르페지오 재생을 들어 봅니다.

아르페지오 재생은 연주한 음들의 순서는 물론 선택된 아르페지오 형식에 따라 다른 방법으로 반응합니다. 또한 음들을 강하게 연주하여 액센트 프레이즈(Accent Phrase) 기능을 들어 봅니다.

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

참고 8분음표가 ARP1~ARP5의 오른쪽에 표시되지 않으면(아르페지오 형식이 해당 디스플레이에서 꺼져 있음을 의미) 해당 [SF1] ARP1~[SF5] ARP5 버튼을 누르더라도 아르페지오 형식은 변경되지 않습니다.

4 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 여러 번 누른 후(ARP FX 표시등이 켜짐) 노브를 사용하여 아르페지오 재생을 조정합니다.

프리셋 음색에 지정된 아르페지오 형식을 들어 보았으면 다른 사용 가능한 아르페지오 형식 중 일부를 시험해 봅니다.

5 아르페지오 재생(Arpeggio Play) 디스플레이에서 [F4] 버튼을 눌러 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이를 불러온 다음 아르페지오 형식을 선택합니다.

좋은 결과를 얻으려면 현재 선택된 음색과 가장 잘 어울리는 아르페지오 형식이 포함된 카테고리 하위 카테고리를 선택해야 합니다. 어울리는 아르페지오 형식을 찾았으면 디스플레이 설정에 보관하고 음색에 저장합니다(아래 참조).

6 아르페지오 설정을 유저 음색으로 저장합니다.

음색 저장 방법에 대한 설명은 97 페이지를 참고하십시오.

퍼포먼스 모드에서 아르페지오 재생/녹음

유저 बैं크 1~3에서 일부 퍼포먼스를 불러오고 기본적으로 퍼포먼스에 지정된 일부 아르페지오를 재생합니다. 퍼포먼스(Performance) 모드에서 4개의 아르페지오 형식은 4개의 파트로 각각 지정됩니다. 이는 최대 4개의 아르페지오를 동시에 재생할 수 있다는 것을 의미합니다. 이 기능을 최대한 활용하여 퍼포먼스를 재생해 보겠습니다.

1 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 켜져 있는지 확인한 다음 아무 건반을 눌러 아르페지오를 재생합니다.

2~4 단계는 위의 "보이스 모드에서 아르페지오 재생"과 같습니다. 퍼포먼스에 지정된 아르페지오 형식을 들어 보았으면 계속해서 다른 사용 가능한 아르페지오 형식 중 일부를 시험해 봅니다.

5 아르페지오 재생 중에 [F4] 버튼을 눌러 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이를 불러온 다음 각 파트에 대한 아르페지오 형식을 선택합니다.

좋은 결과를 얻으려면 해당 파트의 음색과 가장 잘 어울리는 아르페지오 형식이 포함된 카테고리와 하위 카테고리를 선택해야 합니다. 어울리는 아르페지오 형식을 찾았으면 디스플레이 설정에 보관하고 퍼포먼스를 저장합니다(아래 참조).

6 아르페지오 설정을 유저 퍼포먼스(User Performance)에 저장합니다.

퍼포먼스 저장 방법에 대한 설명은 142 페이지를 참고하십시오.

퍼포먼스 녹음(Performance Record) 모드에서 자신의 키보드 연주를 송/패턴에 녹음할 수 있습니다. 또한 퍼포먼스(Performance) 모드에서 재생하는 모든 아르페지오 재생을 송이나 패턴에 녹음할 수 있습니다. 퍼포먼스 녹음에 대한 자세한 내용은 140 페이지를 참고하십시오.

참고 아르페지오 재생 데이터는 MIDI 시퀀스 데이터로 송 또는 패턴 트랙에 저장됩니다. 건반을 누르면 아르페지오만 재생된다는 점을 주의하십시오. 송 또는 패턴 데이터는 아르페지오를 재생하지 않습니다.

패턴 모드에서 아르페지오 재생/녹음

아르페지오는 패턴을 만들기 위한 기본 재료로 사용할 수 있는 프레이즈를 만들 때에도 유용합니다. 원하는 유저 프레이즈(User Phrase)를 생성하고 패치(Patch) 디스플레이에서 원하는 트랙으로 지정합니다(212 페이지). 본 절에서는 패턴 트랙에 아르페지오 재생을 녹음하는 방법에 대해 설명합니다.

1 패턴 녹음(Pattern Record) 모드의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(219 페이지)에서 아르페지오 형식을 선택합니다.

Arpeggio With Voice Switch 파라미터가 "on"으로 설정되면 이 아르페지오 형식에 적합한 음색이 자동으로 선택됩니다.

2 선택된 아르페지오 재생을 패턴 트랙으로 녹음합니다.

1~2 단계를 반복하여 다른 아르페지오를 다른 트랙에 저장합니다. 나중에 기억할 수 있도록 패턴 패치(Pattern Patch) 디스플레이(212 페이지)에서 생성된 프레이즈에 이름을 지정할 것을 권장합니다.

3 패턴 패치(Pattern Patch) 디스플레이(212 페이지)에서 생성된 프레이즈를 섹션에 지정하여 패턴 데이터를 생성합니다.

예를 들어 전주에 대한 섹션 A를, 버스에 대한 섹션 B를, 코러스에 대한 섹션 C를, 그리고 후주에 대한 섹션 D를 만들면 오리지널 송을 구성하기 위한 기본 재료를 갖추게 됩니다.

4 섹션의 재생 순서를 프로그래밍하여 패턴 체인을 만듭니다.

패턴 체인(Pattern Chain)을 사용하면 여러 가지 서로 다른 패턴들을 연결하여 하나의 송을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 213 페이지를 참고하십시오.

5 패턴 체인 데이터를 송 데이터로 변환합니다.

자세한 내용은 215 페이지를 참고하십시오.

자신만의 아르페지오 형식 생성

프리셋 아르페지오를 사용하는 것뿐만 아니라 자신의 아르페지오 데이터도 만들 수 있습니다. 순서는 다음과 같습니다.

1 MIDI 시퀀스 데이터를 송 또는 패턴으로 저장합니다.

최대 4개의 트랙을 사용하여 하나의 아르페지오를 만들 수 있습니다.

최대 16가지 고유 음 번호를 아르페지오 트랙에 저장할 수 있습니다. 16개보다 더 많은 음 번호를 MIDI 시퀀스 데이터에 저장한 경우, 전환(Convert) 조작이 자동으로 한계를 초과하는 음들을 줄입니다. 그러므로 아르페지오를 만드는 경우에는 최대 16가지 음만 사용하여 녹음해야 합니다.

2 녹음된 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 전환합니다.

송 작업(Song Job) 모드(206 페이지) 또는 패턴 작업(Pattern Job) 모드(228 페이지)에서 "Put Track to Arpeggio" 작업을 사용합니다. 관련 파라미터를 설정한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다. 만들어진 아르페지오 형식을 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이의 유저 बैं크에서 선택할 수 있습니다.

컨트롤러 블럭

이 블럭은 건반, 피치 밴드 및 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 노브 및 슬라이더 등으로 구성됩니다. 사용자가 건반을 연주하면 키보드 자체가 사운드를 생성하는 것이 아니라 노트 온/오프, 벨로시티 및 기타 정보를 생성하여 신디사이저의 톤 제너레이터 블럭으로 전송합니다. 또한 컨트롤러도 MIDI 메시지를 생성/전송합니다. 신디사이저의 톤 제너레이터 블럭은 키보드 및 컨트롤러에서 전송되는 MIDI 메시지에 따라 사운드를 출력합니다.

건반

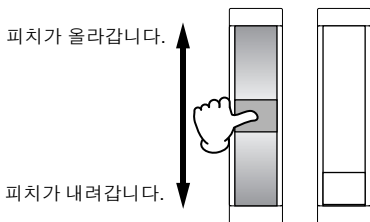
키보드는 톤 제너레이터 블럭(사운드용) 및 시퀀서 블럭(녹음용)으로 노트 온/오프 메시지를 전송합니다. 또한 키보드를 사용하여 아르페지오를 재생합니다. OCTAVE [UP] 및 [DOWN] 버튼을 사용하여 건반의 음역을 옥타브 단위로 변경하고, 유틸리티(Utility) 모드의 재생(Play) 디스플레이(259 페이지)에서 음들을 조바꿈하고, 같은 디스플레이에서 연주하는 힘에 따라 실제 벨로시티가 생성되는 방법을 설정할 수 있습니다.

피치 밴드 휠

키보드를 연주하는 동안 피치 밴드 휠을 사용하여 피치를 올리거나(휠을 위쪽으로 돌림) 내립니다(휠을 아래쪽으로 돌림). 이 휠은 자체 축이 있어서 휠을 놓으면 자동으로 정상 피치로 되돌아갑니다. 건반을 누른 채 피치 밴드 휠을 사용해 보십시오.

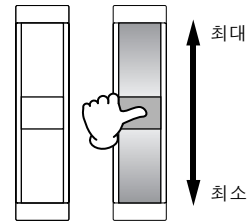
각 프리셋 음색에는 자체 기본 피치 밴드 범위가 설정되어 있습니다. 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 재생 모드(Play Mode) 디스플레이(98 페이지)에서 각 음색에 대한 피치 밴드 범위 설정을 변경할 수 있습니다. 또한 이 디스플레이에서 피치 밴드 기능을 반대로 설정하여 휠을 위로 올리면 음정이 낮아지고 휠을 아래로 내리면 음정이 높아지도록 만들 수 있습니다.

보이스 편집(Voice Edit) 모드의 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이(104 페이지)에서 피치 밴드를 제외한 기능을 피치 밴드 휠에 지정할 수 있습니다.



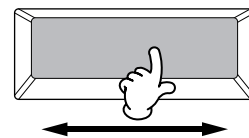
모듈레이션 휠

모듈레이션 휠을 사용하여 편리하게 사운드에 비브라토를 적용할 수 있습니다. 그러나 다른 기능 및 이펙트가 휠에 지정된 프리셋 음색이 많습니다. 이 휠을 위로 올릴수록 사운드에 더 큰 이펙트가 적용됩니다. 키보드를 연주하는 동안 다양한 프리셋 음색이 있는 모듈레이션 휠을 사용해 보십시오. 실수로 현재 음색에 이펙트를 적용하는 것을 방지하려면 연주를 시작하기 전에 모듈레이션 휠을 최소로 설정하십시오. 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이(104 페이지)에서 다양한 기능을 모듈레이션 휠에 지정할 수 있습니다.



리본 컨트롤러

리본 컨트롤러는 터치에 민감하며, 표면에서 손가락을 옆으로 움직여서 조정합니다. 다양한 기능이 각 프리셋 음색에 지정됩니다. 키보드를 연주하는 동안 다양한 프리셋 음색을 갖춘 리본 컨트롤러를 사용해 보십시오. 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이(104 페이지)에서 다양한 기능을 리본 컨트롤러에 지정할 수 있습니다. 또한 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 일반 기타(General Other) 디스플레이(100 페이지)에서 리본 컨트롤러 값이 중앙으로 되돌아갈지 또는 손가락을 놓은 지점에 머무르지 여부를 결정할 수 있습니다.



지정이 가능한 기능 버튼

보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드의 오실레이터(Oscillator) 디스플레이(112 페이지)에서 XA(확장 아티클레이션) 컨트롤 설정에 따라 키보드 연주 중에 이들 버튼을 하나씩 눌러 현재 음색의 특정 엘리먼트를 불러올 수 있습니다. 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 일반 기타(General Other) 디스플레이(100 페이지)에서 Assignable Function 1 Mode와 Assignable Function 2 Mode 파라미터를 사용하여 이들 버튼의 켜짐/꺼짐을 전환하는 방법을 선택할 수 있습니다. 뿐만 아니라 이들 버튼에 다양한 기능(특정 엘리먼트 불러오기 제외)을 지정할 수도 있습니다.

노브 및 슬라이더

연주하는 동안 이틀 8개의 노브로 음색을 다양하게 실시간으로 변경할 수 있습니다. 8개의 슬라이더로 음색 엘리먼트, 퍼포먼스 파트 및 믹싱 파트의 볼륨을 조정할 수 있습니다.

각 모드에서 노브와 슬라이더를 사용하는 방법에 대한 자세한 설명은 90 페이지(보이스(Voice) 모드), 136 페이지(퍼포먼스(Performance) 모드) 및 180 페이지(송(Song)/패턴(Pattern) 모드)를 참고하십시오.

이펙트 블럭

이 블럭은 톤 제너레이터 블럭 및 오디오 입력 블럭의 출력에 이펙트를 적용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 편집의 마지막 단계에 적용되어 원하는 경우에 만든 음색을 변경할 수 있습니다.

이펙트 구조

시스템 이펙트 - 리버브 및 코러스

시스템 이펙트는 음색, 퍼포먼스, 송 등의 전체 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트로 각 파트의 사운드는 각 파트의 이펙트 send 레벨(Effect Send Level)에 따라 송신됩니다. 처리된 사운드("젓 (Wet)" 사운드라 함)는 리턴 레벨(Return Level)에 따라 믹서로 되돌려져서 이펙트 처리되지 않은 "드라이(Dry)" 사운드와 믹스된 후에 출력됩니다. 이 방식을 사용하여 파트의 이펙트 사운드와 오리지널 사운드의 최적 밸런스를 얻을 수 있습니다.

인서션 이펙트

인서션 이펙트(Insertion Effect)는 각 파트에 개별적으로 적용할 수 있습니다. 인서션 이펙트는 주로 하나의 파트를 직접 처리하는 경우에 사용합니다. 이펙트 깊이는 드라이/젓 밸런스 설정으로 조절합니다. 인서션 이펙트는 하나의 특정한 파트에만 적용되므로 현저하게 변화시키려는 사운드 또는 다른 사운드에 쓰지 않는 이펙트를 사용하는 사운드에 인서션 이펙트를 사용해야 합니다. 젓을 100%로 설정하여 이펙트 사운드만 들을 수 있도록 밸런스를 설정할 수도 있습니다. 본 신디사이저에는 8개의 인서션 이펙트 세트(한 세트는 A 및 B 단위를 가짐)가 있습니다. 이들은 퍼포먼스의 모든 파트에 적용할 수 있으며 송/패턴의 최대 8개 파트에 적용할 수 있습니다. 또 다른 중요한 인서션 이펙트는 하나의 파트에만 적용할 수 있는 보코더(Vocoder)입니다.

참고 보코더(Vocoder) 모드에서 보코더 이펙트(Vocoder Effect)를 각 음색에 적용할 수 있습니다. 믹싱(Mixing)(송(Song)/패턴(Pattern)) 및 퍼포먼스(Performance) 모드에서는 보코더 이펙트를 파트 1에만 적용할 수 있습니다. 음색(보이스(Voice) 모드)에서 보코더가 적용된 다른 파트(파트 2 이상)에 지정하더라도 보코더 이펙트가 적용하지 않습니다.

마스터 이펙트

이 블럭은 전체 사운드의 최종 스테레오 출력 신호에 이펙트를 적용합니다.

엘리먼트 EQ

엘리먼트 EQ는 일반 음색의 각 엘리먼트 및 드럼 음색의 각 건반에 적용됩니다. 쉘빙 및 피킹과 같은 6개 형식 중에서 어느 형식을 사용할 것인지를 지정할 수 있습니다.

파트 EQ

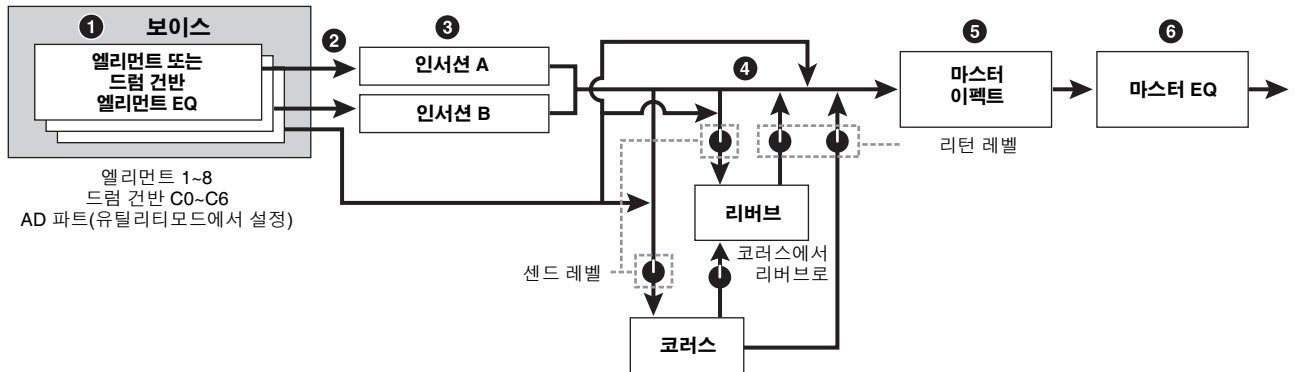
이 3밴드 파라메트릭 EQ는 퍼포먼스/송 믹싱/패턴 믹싱의 각 파트에 적용됩니다. 높은 밴드와 낮은 밴드는 쉘빙 형식입니다. 중간 밴드는 피킹 형식입니다.

마스터 EQ

마스터 EQ는 악기의 최종(포스트 이펙트) 전체 사운드에 적용됩니다. 이 EQ에서 5개 밴드를 모두 피킹으로 설정하거나 가장 낮은 밴드 및 가장 높은 밴드를 쉘빙으로 설정할 수 있습니다.

각 모드에서 이펙트 연결

보이스 모드에서



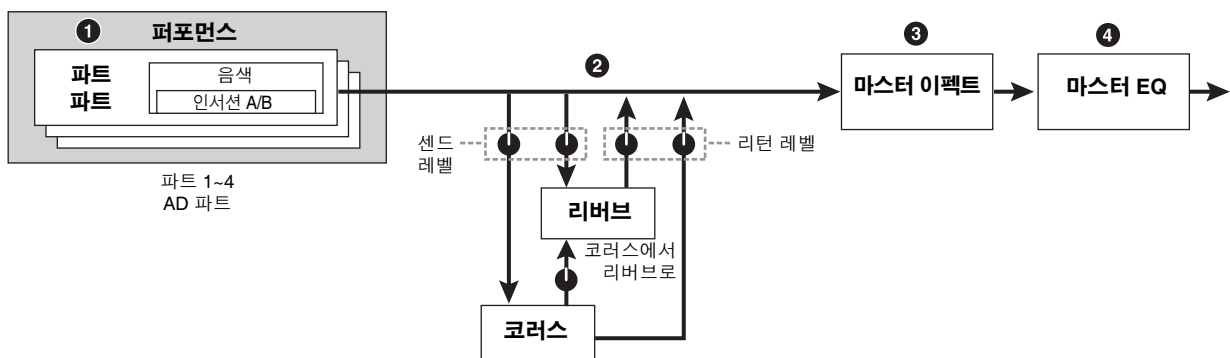
- 1 Element EQ 파라미터는 각 엘리먼트 (일반 음색) 및 각 건반(드럼 음색)에 적용됩니다.**
Element EQ 파라미터는 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 EQ 디스플레이(126 및 132 페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 2 각 엘리먼트(또는 드럼 음색이 선택된 경우 각 건반)에 A와 B 중에 어느 인서션 이펙트를 적용할 지를 결정할 수 있습니다.**
인서션 이펙트를 적용하지 않을 수도 있습니다. 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지) 또는 보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit)(또는 키 편집(Key Edit))의 오실레이터(Oscillator) 디스플레이(112 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

참고 이들 두 가지 디스플레이 형식은 연결되어 있으며 포맷만 다를 뿐 설정도 같습니다.
- 3 A ▶ B, B ▶ A, 그리고 보코더 등 4개 형식 중에서 인서션 A/B 연결을 결정합니다.**
이 블록은 인서션 A와 B의 각 이펙트 형식을 선택하고 관련 파라미터들을 설정합니다. 이들은 보이스 공통 편집

(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)와 인서션(Insertion) A/B 디스플레이(109 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

- 4 리버브/코러스의 센드 레벨/리턴 레벨과 코러스에서 리버브로 보내는 신호 레벨을 결정합니다.**
또한 이 블록은 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 각각 선택하고 관련 파라미터들을 설정합니다. 이들은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)와 리버브(Reverb) 디스플레이/코러스(Chorus) 디스플레이(109 페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 5 유틸리티(Utility) 모드의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(264 페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 Effect 파라미터를 설정합니다.**
- 6 유틸리티(Utility) 모드의 마스터 EQ(Master EQ) 디스플레이(264 페이지)에서 Master EQ 파라미터를 설정합니다.**

퍼포먼스 모드에서

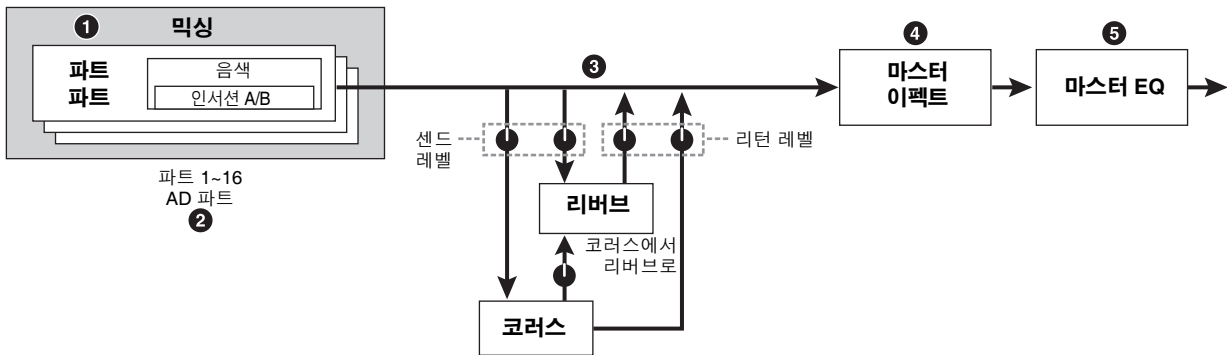


- ❶ 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit)의 EQ 디스플레이(144 페이지)에서 각 파트에 적용되는 Part EQ 파라미터를 설정합니다.
- ❷ 리버브/코러스의 샌드 레벨/리턴 레벨(과 코러스에서 리버브로 보내는 신호 레벨)을 결정합니다.
또한 이 블럭은 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 각각 선택하고 관련 파라미터들을 설정합니다. 이들은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(149 페이지)와 리버브(Reverb) 디스플레이/코러스(Chorus) 디스플레이(150 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

- ❸ 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit)의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(146 페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 Effect 파라미터를 설정합니다.
- ❹ 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit)의 마스터 EQ(Master EQ) 디스플레이(146 페이지)에서 Master EQ 파라미터를 설정합니다.

참고 69 페이지에 예시된 보이스(Voice) 모드에서 ❶~❹의 이펙트 설정을 퍼포먼스(Performance) 모드에서도 사용할 수 있습니다.

믹싱 모드



- ❶ 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit)의 EQ 디스플레이(236 페이지)에서 각 파트에 적용되는 Part EQ 파라미터를 설정합니다.
- ❷ 파트 1~16과 AD 파트에서 인서션 이펙트를 적용할 8개 파트를 선택합니다.
이는 믹싱 편집(Mixing Edit)의 인서션 이펙트 스위치(Insertion Effect Switch) 디스플레이(234 페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- ❸ 리버브/코러스의 샌드 레벨/리턴 레벨과 코러스에서 리버브로 보내는 신호 레벨을 결정합니다.
또한 이 블럭은 리버브 및 코러스의 이펙트 형식을 각각 선택하고 관련 파라미터들을 설정합니다. 이들은 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(234 페이지)와 리버브(Reverb) 디스플레이/코러스(Chorus) 디스플레이(235 페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- ❹ 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit)의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(234 페이지)에서 마스터 이펙트 형식을 선택하고 Effect 파라미터를 설정합니다.
- ❺ 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit)의 마스터 EQ(Master EQ) 디스플레이(234 페이지)에서 Master EQ 파라미터를 설정합니다.

참고 69 페이지에 예시된 보이스(Voice) 모드에서 ❶~❹의 이펙트 설정을 인서션 이펙트가 커진 최대 8개 파트에 대해 사용할 수 있습니다.

이 절에서는 이펙트 카테고리 및 형식에 대해 설명합니다. 아래의 각 카테고리별 이펙트 형식 목록에는 Rev(리버브), Cho(코러스), Ins(인서션) 및 Mas(마스터 이펙트) 행들이 있습니다. 이 체크 표시는 각 블럭에 대해 해당 이펙트 형식이 제공된다는 것을 의미합니다. 각 목록에 체크표시가 있는 이펙트 형식을 패널 조절기에서 선택할 수 있습니다.

리버브

"리버베이션(Reverberation)"이라고도 불리며 오리지널 사운드가 멈춘 후 방이나 닫힌 공간에 남아 있는 사운드 에너지를 말합니다. 에코와 비슷하지만 리버브는 벽과 천장에서 반향되어 직접적인 사운드를 수반하는 간접적인 분산된 사운드입니다. 이 간접적인 사운드의 특성은 방이나 공간의 크기와 방의 재료 및 가구에 따라 달라집니다. 리버브 이펙트 형식은 이러한 특성을 시뮬레이션하기 위해 디지털 신호 프로세싱을 사용합니다.

이펙트 형식	Rev	Cho	Ins	설명
REV-X HALL	✓	-	-	REV-X 기술을 사용하여 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
R3 HALL	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 유래된 알고리즘을 사용하여 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
SPX HALL	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 유래된 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
REV-X ROOM	✓	-	-	REV-X 기술을 사용하여 실내의 음향을 모방하는 리버브
R3 ROOM	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 유래된 알고리즘을 사용하여 실내의 음향을 모방하는 리버브
SPX ROOM	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 유래된 실내의 음향을 모방하는 리버브

이펙트 카테고리 및 형식

이펙트 형식	Rev	Cho	Ins	설명
R3 PLATE	✓	-	-	Yamaha ProR3에서 유래된 알고리즘을 사용하여 금속판을 모방하는 리버브
SPX STAGE	✓	✓	✓	Yamaha SPX1000에서 유래된 솔로 악기용으로 적합한 리버브
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	폭, 높이 및 깊이를 지정하여 공간 크기를 설정할 수 있는 리버브

딜레이

오디오 신호를 지연시키는 이펙트(또는 장치)입니다.

이펙트 형식	Rev	Ins	Mas	설명
CROSS DELAY	✓	✓	-	두 개의 지연된 사운드 피드백이 교차됩니다.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오와 동기화된 크로스 딜레이
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오의 템포와 동기화된 모노 딜레이
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	송/패턴/아르페지오와 동기화된 스테레오 딜레이
CONTROL DELAY	-	✓	-	딜레이 시간을 실시간으로 조정할 수 있는 딜레이
DELAY LR	✓	✓	-	L 및 R의 두 가지 지연된 사운드를 만듭니다.
DELAY LCR	✓	✓	-	L, R 및 C (중앙)의 세 가지 지연된 사운드를 만듭니다.
DELAY LR	✓	✓	✓	L 및 R의 두 가지 지연된 사운드를 스테레오로 만듭니다.

코러스

특정 코러스 형식과 파라미터에 따라 음색 사운드를 여러 개의 악기가 동시에 똑같이 연주하고 있는 것 처럼 '더 크게' 들리도록 만들거나 더욱 따뜻하고 깊이있는 음색으로 만들 수 있습니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
G CHORUS	✓	✓	일반 코러스보다 더 풍부하고 복잡한 모듈레이션을 만드는 코러스 이펙트
2 MODULATOR	✓	✓	음정 모듈레이션과 진폭 모듈레이션으로 구성된 코러스 이펙트
SPX CHORUS	✓	✓	3위상 LFO를 사용하여 사운드에 변조 및 웅장한 느낌을 더하는 이펙트
SYMPHONIC	✓	✓	SPX CHORUS 모듈레이션의 여러 스테이지 버전
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	음정을 약간 이동한 사운드를 추가하여 생성된 변조 없는 코러스 이펙트

플랜저

이 이펙트는 빙빙 도는 듯한 금속 사운드를 만듭니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM FLANGER	✓	✓	빈티지 사운드를 만드는 VCM 기술이 포함된 플랜저
CLASSIC FLANGER	✓	✓	기존 형식의 플랜저
TEMPO FLANGER	✓	✓	템포와 동기화된 플랜저
DYNAMIC FLANGER	-	✓	다이나믹하게 조정된 플랜저

페이저

위상을 주기적으로 변화시켜 사운드에 변조를 추가합니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM PHASER MONO	✓	✓	빈티지 사운드를 만드는 VCM 기술이 포함된 모노 페이저
VCM PHASER STEREO	✓	✓	빈티지 사운드를 만드는 VCM 기술이 포함된 스테레오 페이저
TEMPO PHASER	✓	✓	템포와 동기화된 페이저
DYNAMIC PHASER	-	✓	다이나믹하게 조정되는 페이즈 시프터

트레몰로 및 로터리

트레몰로 이펙트가 주기적으로 볼륨을 조절합니다.

로터리 스피커(Rotary Speaker) 이펙트는 로터리 스피커의 특징적인 비브라토 이펙트를 흉내냅니다.

이펙트 형식	Ins	설명
AUTO PAN	✓	사운드를 전후좌우로 주기적으로 이동시키는 이펙트
TREMOLO	✓	주기적으로 볼륨을 조절하는 이펙트
ROTARY SPEAKER	✓	로터리 스피커의 시뮬레이션

디스토션

이 형식은 주로 기타용으로 사용되어 사운드에 에지가 있는 디스토션을 추가합니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
AMP SIMULATOR 1	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
AMP SIMULATOR 2	✓	-	기타 앰프의 시뮬레이션
COMP DISTORTION	✓	-	컴프레서가 첫 번째 스테이지에 있기 때문에 입력 레벨 변화와 상관없이 일정한 디스토션을 만들 수 있습니다.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	컴프레서, 디스토션 및 딜레이가 연속으로 연결됩니다.

컴프레서

컴프레서는 일반적으로 오디오 신호의 강약(부드러움/강함)을 제한하고 압축할 때 사용되는 이펙트입니다. 보컬과 기타 파트와 같이 강약이 폭넓게 변화하는 신호의 경우 다이내믹 레인을 "좁혀서" 부드러운 사운드를 더 강하게 만들고 강한 사운드를 더 부드럽게 만듭니다. 게인과 함께 전체 레벨을 증대시키면 더욱 강력하고 지속적인 높은 레벨 사운드를 만듭니다. 컴프레션을 사용하여 일렉트릭 기타의 서스테인을 높이거나, 보컬의 볼륨을 평탄하게 만들거나, 믹스에서 트럼 킷 또는 리듬 패턴을 더 앞으로 가져올 수 있습니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	VCM 기술이 포함된 컴프레서
CLASSIC COMPRESSOR	✓	-	기존 형식의 컴프레서
MULTI BAND COMP 1	✓	✓	3밴드형 컴프레서

와와

이 이펙트는 톤의 밝기(필터의 컷오프 주파수)를 주기적으로 조절합니다. 오토 와와(Auto Wah)는 LFO를 통해 톤을 조절하고, 터치 와와(Touch Wah)는 볼륨(노트 온 벨로시티)을 조절합니다. 페달 와와(Pedal Wah)는 페달 컨트롤의 톤을 조절합니다.

이펙트 형식	Ins	설명
VCM AUTO WAH	✓	LFO를 통해 톤을 조절합니다.
VCM TOUCH WAH	✓	볼륨을 통해 톤을 조절합니다(노트 온 벨로시티).
VCM PEDAL WAH	✓	페달 컨트롤을 통해 톤을 조절합니다. 좋은 결과를 얻으려면 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이에서 이 이펙트 형식의 Pedal Control 파라미터를 Foot Controller로 지정할 다음 풋 컨트롤러를 사용하여 이 이펙트를 실시간으로 조정합니다.

로우파이(Lo-Fi)

이 이펙트는 샘플링 주파수를 낮추는 것과 같은 여러 가지 방법으로 강제로 입력 신호의 음질을 저하시킵니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
LO-FI	✓	✓	로우파이 사운드를 얻기 위해 입력 신호의 음질을 저하시킵니다.
NOISY	✓	-	현재 사운드에 노이즈를 추가합니다.
DIGITAL TURNTABLE	✓	-	아날로그 레코드의 노이즈를 시뮬레이션합니다.

테크(Tech)

이 이펙트는 필터와 모듈레이션을 사용하여 톤 특성을 현격하게 변화시킵니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
RING MODULATOR	✓	✓	진폭 변조를 입력의 주파수에 적용하여 음정을 수정하는 이펙트
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	-	다이내믹하게 조정되는 링 모듈레이터
DYNAMIC FILTER	✓	✓	다이내믹하게 조정되는 필터
AUTO SYNTH	✓	-	신디사이저 형식의 사운드로 들어가는 입력 신호를 처리합니다.
ISOLATOR	✓	✓	입력 신호의 특정 주파수 밴드 레벨을 조정합니다.
SLICE	✓	✓	음색의 AEG를 분할합니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
TECH MODULATION	✓	-	링 모듈레이션과 비슷한 독특한 느낌의 변조를 추가합니다.

보코더

보코더 이펙트는 어떤 카테고리에도 속하지 않습니다. 이 이펙트를 사용하려면 이펙트 연결(Effect Connect) 디스플레이(109 페이지)에서 INSERTION CONNECT 파라미터를 "ins L"로 설정합니다.

이펙트 형식	Ins	설명
VOCODER	✓	이 이펙트는 마이크 사운드에서 특성을 추출하여 키보드에서 재생되는 음색에 적용합니다. 이렇게 하여 키보드를 연주하면서 동시에 노래를 부르거나 마이크로 노래를 하거나 말을 할 때와 같은 뚜렷한 "로봇 음색" 이펙트를 만듭니다.

기타(Misc)

이 카테고리에는 다른 이펙트 종류들이 포함됩니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM EQ 501	-	✓	VCM 기술이 적용된 빈티지 5밴드 파라메트릭 EQ
PITCH CHANGE	-	✓	입력 신호의 피치를 변경합니다.
EARLY REFLECTION	✓	✓	리버브의 초기 반영 컴포넌트만을 격리시키는 이펙트입니다.
HARMONIC ENHANCER	-	✓	사운드가 부각되도록 입력 신호에 새로운 화성을 첨가합니다.
TALKING MODULATOR	-	✓	입력 신호에 보웬(Vowel) 사운드를 추가합니다.
DAMPER RESONANCE	-	✓	피아노의 댐퍼 페달을 눌렀을 때 나는 레조넌스를 시뮬레이션합니다.

VCM (Virtual Circuitry Modeling: 가상 회로 모델링)

VCM은 아날로그 회로(저항기, 축전기 등)의 구성품을 사실적으로 모델링하는 기술입니다. VCM 기술을 사용하는 이펙트 형식은 빈티지 처리 장치의 독특하고 따뜻한 특성을 만들어냅니다.

VCM 컴프레서 376

이 이펙트는 녹음 스튜디오에서 표준 이펙트로 사용되는 아날로그 컴프레서의 특성을 모방합니다. 사운드를 더 강하고 굵게 만들며 드럼 및 베이스 사운드에 적합합니다.

VCM 이퀄라이저 501

이 이펙트는 1970년대의 아날로그 이퀄라이저의 특성을 모방하여 따뜻한 고품질 이퀄라이저 이펙트를 만듭니다.

VCM 플랜저

이 이펙트는 1970년대의 아날로그 플랜저의 특성을 모방하여 따뜻한 고품질 플랜저 이펙트를 만듭니다.

VCM 페이지 모노, VCM 페이지 스테레오

이 이펙트는 1970년대의 아날로그 페이지의 특성을 모방하여 따뜻한 고품질 페이지 이펙트를 만듭니다.

VCM 오토 와와, VCM 터치 와와, VCM 페달 와와

이 이펙트는 1970년대의 아날로그 와와 특성을 모방하여 따뜻한 고품질 와와 이펙트를 만듭니다.

REV-X

REV-X는 Yamaha가 개발한 리버브 알고리즘입니다. 매끄러운 감소, 퍼짐 및 깊이가 있는 고밀도의 풍부한 반향 음질을 제공하여 오리지널 사운드를 더욱 향상시킵니다.

MOTIF XS에는 REV-X Hall과 REVE-X Room이라는 두 가지의 REV 이펙트가 있습니다.

이펙트 파라미터

각 이펙트 형식에는 해당 이펙트를 어떻게 사운드에 적용할 것인지를 결정하는 파라미터들이 있습니다. 이들 파라미터를 설정하여 하나의 이펙트 형식에서 다양한 사운드를 얻을 수 있습니다. Effect 파라미터에 대한 설명은 아래를 참고하십시오.

Effect 파라미터에 대한 프리셋 설정

각 이펙트 형식의 파라미터들에 대한 프리셋 설정이 템플릿으로 제공되며 이펙트 형식 선택 디스플레이에서 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 사운드를 얻으려면 먼저 상상하는 사운드와 비슷한 프리셋 중 하나를 선택하고 필요에 따라 파라미터를 변경해 봅니다.

여기에서 프리셋 설정을 선택할 수 있습니다.



이펙트 파라미터

참고 아래 목록에서 일부 파라미터들은 이름이 같지만 다른 이펙트 형식으로 나타날 수도 있으나 실제로는 해당 이펙트 형식에 따라 다른 기능을 가지고 있습니다. 이들 파라미터에 대해서는 대략적인 설명이 제공됩니다.

파라미터 이름	설명
AEG Phase	AEG의 위상을 오프셋합니다.
AM Depth	진폭 변조의 깊이를 결정합니다.
AM Inverse R	R 채널에 대한 진폭 변조의 위상을 결정합니다.
AM Speed	진폭 모들레이션 속도를 결정합니다.
AM Wave	진폭 모들레이션을 위한 파형을 선택합니다.
AMP Type	시뮬레이션하려는 앰프 형식을 선택합니다.
Analog Feel	사운드에 아날로그 플랜저의 특성을 추가합니다.
Attack	키보드 연주에서 컴프레서 이펙트 시작까지의 경과 시간량을 결정합니다.
Attack Offset	키보드 연주에서 와와 이펙트 시작까지의 경과 시간량을 결정합니다.
Attack Time	엔벨로프 팔로우어의 어택 시간을 결정합니다.
Bit Assign	워드 길이를 사운드에 적용하는 방식을 결정합니다.
Bottom ¹	와와 필터의 최소값을 결정합니다.
BPF1-10 Gain	보코더 이펙트의 BPF 1-10의 각 출력 계인을 결정합니다.
Click Density	클릭 사운드 발생 빈도를 결정합니다.
Click Level	클릭 레벨을 결정합니다.
Color ²	고정된 위상 변조를 결정합니다.
Common Release	"Multi Band Comp" 파라미터입니다. 이 파라미터는 건반을 놓을 때부터 이펙트가 끝날 때까지 경과 시간량을 결정합니다.
Compress	컴프레서 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Control Type	"Control Delay" 파라미터입니다. "Normal"로 설정하면 사운드에 딜레이 이펙트가 항상 적용됩니다. "Scratch"로 설정한 경우 딜레이 시간과 딜레이 시간 오프셋이 모두 "0"으로 설정되면 딜레이 이펙트가 적용되지 않습니다.
Damper Control	하프 댐퍼 호환 FC3 풋스위치를 SUSTAIN 단자에 연결할 경우 Damper Control 파라미터가 FC3에 의해 0-127 범위에서 제어되어 실제 그랜드 피아노에서와 같은 부분적인 댐퍼 이펙트를 얻을 수 있습니다.
Decay	리버브 사운드가 약해지는 방식을 조정합니다.
Delay Level C	중앙 채널에 대한 지연된 사운드 레벨을 결정합니다.
Delay Mix	여러 이펙트가 적용될 때 지연된 믹스 사운드 레벨을 결정합니다.
Delay Offset	딜레이 모들레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Delay Time	음표 값 또는 절대 시간으로 사운드 딜레이를 결정합니다.
Delay Time C, L, R	중앙, 왼쪽, 오른쪽 채널에 대한 딜레이 시간을 결정합니다.
Delay Time L>R	L 채널에서 사운드가 입력되는 순간과 R 채널로 사운드가 출력되는 순간 사이의 시간량을 결정합니다.
Delay Time Ofst R	R 채널의 딜레이 시간을 오프셋으로 결정합니다.
Delay Time R>L	R 채널에서 사운드가 입력되는 순간과 L 채널로 사운드가 출력되는 순간 사이의 시간량을 결정합니다.
Delay Transition Rate	딜레이 시간이 현재 값에서 지정된 새 값으로 변화되는 속도(비율)를 결정합니다.
Density	반향음 또는 반사음의 밀도를 결정합니다.
Depth	"Space Simulator"를 선택한 경우 이 파라미터는 시뮬레이션된 방의 깊이를 결정합니다. "VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 모들레이션의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다.
Depth	페이지 형식을 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모들레이션의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다.
Detune	디튤할 음정의 양을 결정합니다.
Device	사운드를 왜곡하는 방법을 변화시킬 장치를 선택합니다.
Diffusion	선택한 이펙트 확산을 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Direction	엔벨로프 팔로우어에 의해 조정되는 모듈레이션 방향을 결정합니다.
Divide Freq High	전체 사운드를 3밴드로 분할하기 위한 고주파를 결정합니다.
Divide Freq Low	전체 사운드를 3밴드로 분할하기 위한 저주파를 결정합니다.
Divide Min Level	슬라이스 이펙트를 통해 추출된 부분들의 최소 레벨을 결정합니다.
Divide Type	음 길이에 의해 사운드(웨이브)가 분할되는 방법을 결정합니다.
Drive	디스토션, 노이즈 및 슬라이스 이펙트 중 하나가 선택된 경우 이 파라미터는 사운드가 왜곡되는 정도를 결정합니다. 기타 이펙트 중 하나가 선택된 경우 이 파라미터는 인핸서(Enhancer)가 적용되는 정도를 결정합니다.
Drive Horn	혼의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션 깊이를 결정합니다.
Drive Rotor	로터의 회전을 통해 생성되는 모듈레이션 깊이를 결정합니다.
Dry Level	이펙트가 적용되지 않은 드라이 사운드의 레벨을 결정합니다.
Dry LPF Cutoff Frequency	드라이 사운드에 적용되는 로우 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.
Dry Mix Level	이펙트가 적용되지 않은 드라이 사운드 레벨을 결정합니다.
Dry Send to Noise	노이즈 이펙트로 송신되는 드라이 신호 레벨을 결정합니다.
Dry/Wet Balance	드라이 사운드와 이펙트 사운드의 밸런스를 결정합니다.
Dyna Level Offset	엔벨로프 팔로우어에서의 출력에 추가되는 오프셋 값을 결정합니다.
Dyna Threshold Level	엔벨로프 팔로우어가 시작되는 최소 레벨을 결정합니다.
Edge	사운드가 왜곡되는 방식을 결정하는 곡선을 설정합니다.
Emphasis	고주파에서의 특성 변화를 결정합니다.
EQ Frequency	EQ의 각 밴드에 대한 기준 주파수를 결정합니다.
EQ Gain	각 밴드에 대한 EQ 기준 주파수의 레벨 게인을 결정합니다.
EQ High Frequency	감소/증대되는 하이 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.
EQ High Gain	하이 EQ 밴드에 적용되는 증대량 또는 감소량을 결정합니다.
EQ Low Frequency	감소/증대되는 로우 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.
EQ Low Gain	로우 EQ 밴드에 적용되는 증대량 또는 감소량을 결정합니다.
EQ Mid Frequency	감소/증대되는 중간 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.
EQ Mid Gain	중간 EQ 밴드에 적용되는 증대량 또는 감소량을 결정합니다.
EQ Mid Width	중간 EQ 밴드의 폭을 결정합니다.
EQ Width	EQ 밴드의 폭을 결정합니다.
ER/Rev Balance	초기 반사음과 반향음의 레벨 밸런스를 결정합니다.
F/R Depth	"Auto Pan"(PAN Direction이 "L turn" 및 "R turn"으로 설정될 때 사용 가능)의 파라미터로서 F/R(프런트/리어) 팬 깊이를 결정합니다.
FB Hi Damp Ofst R	R 채널에 대한 고주파에서의 디케이 양을 오프셋으로 결정합니다.
FB Level Ofst R	R 채널에 대한 피드백 레벨을 오프셋으로 결정합니다.
Feedback	이펙트 블럭에서 출력되어 자신의 입력으로 되돌아가는 사운드 신호 레벨을 결정합니다.
Feedback High Damp	피드백 사운드의 고주파가 약해지는 방식을 결정합니다.
Feedback Level	리버브 및 초기 반사음 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 초기 딜레이의 피드백 레벨을 결정합니다. 딜레이, 코러스, 플랜저, 콤프레서 디스토션 딜레이 및 TEC 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이에서 출력되어 입력으로 되돌아가는 피드백 레벨을 결정합니다. "Tempo Phaser" 또는 "Dynamic Phaser"를 선택한 경우 이 파라미터는 페이저에서 출력되어 입력으로 되돌아가는 피드백 레벨을 결정합니다.
Feedback Level 1, 2	1차 및 2차 시리즈에서 딜레이된 사운드의 피드백 레벨을 결정합니다.
Feedback Time	피드백의 딜레이 시간을 결정합니다.
Feedback Time 1, 2, L, R	피드백 딜레이 1, 2, L 및 R의 시간을 결정합니다.
Filter Type	"Lo-Fi"를 선택한 경우 이 파라미터는 톤 특성 형식을 선택합니다. "Dynamic Filter"를 선택한 경우 이 파라미터는 필터 형식을 선택합니다.
Fine , 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 미세하게 음정을 결정합니다.
Formant Offset	보코더의 이 파라미터는 Inst 입력에 대한 BPF의 컷오프 주파수에 오프셋 값을 추가합니다.
Formant Shift	보코더의 이 파라미터는 Inst 입력에 대한 BPF의 컷오프 주파수를 이동합니다.
Gate Switch	"off"로 설정할 경우 HPF와 노이즈 제너레이터(Noise Generator)의 출력이 게이트를 통과합니다. "on"으로 설정할 경우 오디오 신호가 Inst로 입력될 경우에만 HPF와 노이즈 제너레이터의 출력이 게이트를 통과합니다.
Gate Time	분할된 부분의 게이트 시간을 결정합니다.
Height	시뮬레이션된 방의 높이를 결정합니다.
Hi Resonance	고주파의 레조넌스를 조절합니다.
High Attack	건반을 누른 순간에서 콤프레서가 고주파에 적용되는 순간까지의 시간량을 결정합니다.
High Gain	고주파에 대한 출력 게인을 결정합니다.
High Level	고주파 레벨을 결정합니다.
High Mute	고주파 뮤트 상태를 전환합니다.

파라미터 이름	설명
High Ratio	"REV-X Hall" 또는 "REV-X Room"을 선택한 경우 이 파라미터는 고주파의 비율을 결정합니다. "Multi Band Comp"를 선택한 경우 이 파라미터는 고주파에 대한 콤프레서의 비율을 결정합니다.
High Threshold	고주파에 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Horn Speed Fast	느림/빠름 스위치가 "fast"로 설정되어 있을 경우 혼의 속도를 결정합니다.
Horn Speed Slow	느림/빠름 스위치가 "slow"로 설정되어 있을 경우 혼의 속도를 결정합니다.
HPF Cutoff Freq	마이크로폰 사운드에 적용되는 하이 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.
HPF Output Level	하이 패스 필터의 출력이 보코더의 출력과 믹스되는 양을 결정합니다.
Initial Delay	직접적인 오리지널 사운드와 초기 반사음 사이의 경과 시간을 결정합니다.
Initial Delay 1, 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 초기 반사음까지의 딜레이 시간을 결정합니다.
Initial Delay Lch, Rch	R 채널과 L 채널에 대해 직접적인 오리지널 사운드와 그에 따르는 초기 반사음(에코) 사이의 경과 시간량을 결정합니다.
Input Level	콤프레서가 적용되는 신호의 입력 레벨을 결정합니다.
Input Mode	입력 사운드에 대해 모노 또는 스테레오 구성을 선택합니다.
Input Select	입력 채널을 선택합니다.
Inst nput Level	보코더가 적용된 악기 사운드의 레벨을 결정합니다.
L/R Depth	L/R 팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
L/R Diffusion	소리의 확산을 결정합니다.
Lag	음 길이를 통해 지정되는 딜레이된 사운드에 추가적으로 적용되는 지연 시간을 결정합니다.
LFO Depth	"SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" 및 "Ring Modulator" 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 변조의 깊이를 결정합니다. "Tempo Phase"를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 변조의 빈도를 결정합니다.
LFO phase difference	변조된 웨이브의 L/R 위상 차를 결정합니다.
LFO Phase Reset	LFO의 초기 위상을 재설정하는 방법을 결정합니다.
LFO Speed	코러스 이펙트, 플랜저 이펙트, 트레몰로 및 링 모듈레이터 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 변조의 빈도를 결정합니다. "Tempo Phase"를 선택한 경우 이 파라미터는 음 형식을 통해 모듈레이션 속도를 결정합니다. "Auto Pan"을 선택한 경우 이 파라미터는 오토 팬의 빈도를 결정합니다.
LFO Wave	플랜저 이펙트 및 "Ring Modulator" 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 모듈레이션용 웨이브를 결정합니다. "Auto Pan"을 선택한 경우 이 파라미터는 패닝 곡선을 결정합니다. "VCM Auto Wah"를 선택한 경우 이 파라미터는 웨이브, 사인 또는 스캐어를 선택합니다.
Liveness	초기 반사음의 디케이 특성을 결정합니다.
Low Attack	건반을 누른 순간에서 콤프레서가 저주파에 적용되는 순간까지의 시간량을 결정합니다.
Low Gain	저주파에 대한 출력 게인을 결정합니다.
Low Level	저주파에 대한 출력 레벨을 결정합니다.
Low Mute	저주파 밴드의 커짐/꺼짐을 결정합니다.
Low Ratio	"REV-X Hall" 또는 "REV-X Room"을 선택한 경우 이 파라미터는 저주파의 비율을 결정합니다. "Multi Band Comp"를 선택한 경우 이 파라미터는 저주파에 대한 콤프레서 비율을 결정합니다.
Low Threshold	저주파에 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 레조넌스를 결정합니다.
Manual	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 변조의 오프셋 값을 결정합니다.
Manual	"VCM Phaser mono" 또는 "VCM Phaser stereo"를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Meter	미터를 변경합니다.
Mic Gate Threshold	마이크로폰 사운드에 대한 노이즈 게이트의 트래시홀드 레벨을 결정합니다.
Mic Level	마이크로폰 사운드의 입력 레벨을 결정합니다.
Mic L-R Angle	마이크로폰의 L/R 각도를 결정합니다.
Mid Attack	건반을 누른 순간에서 콤프레서가 기준 주파수에 적용되는 순간까지의 시간량을 결정합니다.
Mid Gain	기준 주파수에 대한 출력 게인을 결정합니다.
Mid Level	기준 주파수에 대한 출력 레벨을 결정합니다.
Mid Mute	기준 주파수의 뮤트 상태를 전환합니다.
Mid Ratio	기준 주파수에 대한 콤프레서 비율을 결정합니다.
Mid Threshold	기준 주파수에 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Mix	이펙트 사운드의 볼륨을 결정합니다.
Mix Level	드라이 사운드로 믹스되는 이펙트 사운드의 레벨을 결정합니다.
Mod Depth	모듈레이션 깊이를 결정합니다.
Mod Depth Ofst R	R 채널에 대한 모듈레이션 깊이를 오프셋으로 결정합니다.
Mod Feedback	변조에 대한 피드백 레벨을 결정합니다.
Mod Gain	모듈레이션의 게인을 결정합니다.
Mod LPF Cutoff Freq	변조된 사운드에 적용되는 로우 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.

기본 구조

기본 조작

연결

파라미터 이름	설명
Mod LPF Resonance	변조된 사운드에 대한 로우 패스 필터의 레조넌스를 결정합니다.
Mod Mix Balance	"Noisy"가 선택된 경우 이 파라미터는 변조된 엘리먼트의 믹스 레벨을 결정합니다. "Tech Modulation"이 선택된 경우 이 파라미터는 변조된 사운드의 볼륨을 결정합니다.
Mod Speed	변조 속도를 결정합니다.
Mod Wave Type	변조를 위한 웨이브 형식을 선택합니다.
Mode	페이지 형식, 또는 더 구체적으로 페이지 이펙트를 형성하기 위한 요인을 결정합니다.
Modulation Phase	변조된 웨이브의 L/R 위상 차를 결정합니다.
Move Speed	사운드를 현재 상태에서 Vowel 파라미터를 통해 지정된 사운드로 이동하는데 걸리는 시간량을 결정합니다.
Noise Input Level	입력할 노이즈 레벨을 결정합니다.
Noise Level	노이즈 레벨을 결정합니다.
Noise LPF Cutoff Frequency	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.
Noise LPF Q	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 레조넌스를 결정합니다.
Noise Mod Depth	노이즈 변조의 깊이를 결정합니다.
Noise Mod Speed	노이즈 변조의 속도를 결정합니다.
Noise Tone	노이즈 특성을 결정합니다.
On/Off Switch	아이솔레이터를 켜거나 끕니다.
OSC Frequency Coarse	사인파가 입력 웨이브의 진폭을 변조하는 주파수를 결정합니다.
OSC Frequency Fine	사인파가 입력 웨이브의 진폭을 변조하는 주파수를 미세하게 결정합니다.
Output	이펙트 블록에서 출력되는 신호의 레벨을 결정합니다.
Output Gain	이펙트 블록에서 출력되는 신호의 게인을 결정합니다.
Output Level	이펙트 블록에서 출력되는 신호의 레벨을 결정합니다.
Output Level 1, 2	1차 블록과 2차 블록에서 각각 출력되는 신호의 레벨을 결정합니다.
Over Drive	디스토션 이펙트의 정도와 특성을 결정합니다.
Pan 1, 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 팬을 결정합니다.
Pan AEG Min Level	이 슬라이스 이펙트 파라미터는 팬 사운드에 적용되는 AEG의 최소 레벨을 결정합니다.
Pan AEG Type	이 슬라이스 이펙트 파라미터는 팬 사운드에 적용되는 AEG 형식을 결정합니다.
Pan Depth	팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
Pan Direction	사운드의 스테레오 팬 위치가 움직이는 방향을 결정합니다.
Pan Type	팬 형식을 결정합니다.
Pedal Control	"VCM PEDAL WAH"를 선택한 경우 이 파라미터는 와와 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다. 좋은 결과를 얻으려면 컨트롤러 설정 (Controller Set) 디스플레이에서 이 파라미터를 Foot Controller로 지정한 다음 풋 컨트롤러를 사용하여 이 파라미터를 조정합니다.
Pedal Response	사운드가 페달 컨트롤의 변화에 반응하는 방식을 결정합니다.
Phase Shift Offset	위상 변조의 오프셋 값을 결정합니다.
Pitch 1, 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 반음으로 음정을 결정합니다.
PM Depth	피치 변조의 깊이를 결정합니다.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	변조 전에 하이 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Cutoff Frequency	변조 전에 로우 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 레조넌스를 결정합니다.

파라미터 이름	설명
Resonance	이 기타 앰프 이펙트의 파라미터는 고주파를 조정합니다.
Ratio	컴프레서 비율을 결정합니다.
Release	건반을 놓을 때부터 컴프레서 이펙트가 끝날 때까지의 경과 시간량을 결정합니다.
Release Curve	엔벨로프 팔로우어의 릴리스 곡선을 결정합니다.
Release Time	엔벨로프 팔로우어의 릴리스 시간을 결정합니다.
Resonance	필터의 레조넌스를 결정합니다.
Resonance Offset	레조넌스를 오프셋으로 결정합니다.
Reverb Delay	초기 반사음에서 반향음까지의 딜레이 시간을 결정합니다.
Reverb Time	리버브 시간을 결정합니다.
Room Size	악기 소리가 나는 방의 크기를 결정합니다.
Rotor Speed Fast	느림/빠름 스위치가 "fast"로 설정되어 있을 경우 로터의 속도를 결정합니다.
Rotor Speed Slow	느림/빠름 스위치가 "slow"로 설정되어 있을 경우 로터의 속도를 결정합니다.
Rotor/Horn Balance	혼과 로터의 볼륨 밸런스를 결정합니다.
Sampling Freq. Control	샘플링 주파수를 조정합니다.
Sensitivity	"Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" 및 TEC 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 입력 변화에 적용되는 와와 필터 변화의 감도를 결정합니다. VCM 터치 와와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 입력 변화에 적용되는 와와 필터 변화의 감도를 결정합니다.
Slow-Fast Time of H	회전 속도를 전환할 때의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변화할 때 걸리는 시간량을 결정합니다.
Slow-Fast Time of R	회전 속도를 전환할 때 로터의 회전 속도가 현재 속도(느림 또는 빠름)에서 다른 속도(빠름 또는 느림)로 변화할 때 걸리는 시간량을 결정합니다.
Space Type	공간 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speaker Type	스피커 시뮬레이션의 형식을 선택합니다.
Speed	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 변조의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. 페이지 형식을 선택한 경우 이 파라미터는 위상 변조의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 주파수를 결정합니다. "VCM Auto Wah"를 선택한 경우 이 파라미터는 LFO의 속도를 결정합니다.
Speed Control	회전 속도를 전환합니다.
Spread	소리의 확산을 결정합니다.
Stage	페이지 시프터 스테이지 수를 결정합니다.
Threshold	이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Top ³	와와 필터의 최대값을 결정합니다.
Type	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 플랜저 형식을 결정합니다. 와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 오토 와우의 형식을 결정합니다. "Early Reflection"을 선택한 경우 이 파라미터는 반사음의 형식을 결정합니다.
Vocoder Attack	보코더 사운드의 어택 시간을 결정합니다.
Vocoder Release	보코더 사운드의 릴리스 시간을 결정합니다.
Vowel	모음 형식을 선택합니다.
Wall Vary	시뮬레이션된 방의 벽 상태를 결정합니다. 더 높게 설정할수록 더 많은 반사음이 확산됩니다.
Width	시뮬레이션된 방의 폭을 결정합니다.
Word Length	사운드의 거칠함의 정도를 결정합니다.

*1 Bottom 파라미터는 값이 Top 파라미터의 값보다 작을 경우에만 사용할 수 있습니다.

*2 Color 파라미터는 Mode 및 Stage 파라미터의 값에 따라 효과가 없을 수도 있습니다.

*3 Top 파라미터는 값이 Bottom 파라미터의 값보다 클 경우에만 사용할 수 있습니다.

MIDI에 대하여

MIDI (Musical Instrument Digital Interface: 전자 악기 디지털 인터페이스)의 약자로 MIDI 데이터와 호환되는 음, 컨트롤 변경 내용, 프로그램 변경 내용 및 그 밖의 다양한 형식 또는 메시지 등을 송수신하여 전자 악기가 서로 통신할 수 있도록 하는 표준입니다.

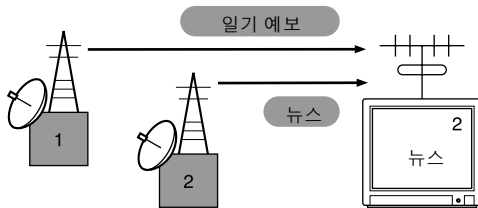
본 신디사이저는 음에 관련된 데이터 및 다양한 컨트롤러 데이터 형식을 전송하여 다른 MIDI 장치를 조정할 수 있습니다. 톤 제너레이터 모드 결정, MIDI 채널, 음색 및 이펙트 선택, 파라미터 값 변경 및 다양한 파트에 따라 지정된 음색 연주 등을 자동으로 결정하는 수신 MIDI 메시지를 통해 본 신디사이저를 조정할 수 있습니다.

MIDI 채널

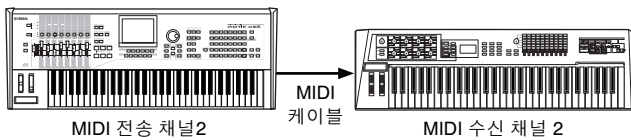
MIDI 연주 데이터는 16개의 MIDI 채널 중 하나에 지정됩니다. 이 1~16 채널을 사용하여 서로 다른 16가지 악기 파트에 대한 연주 데이터를 하나의 MIDI 케이블을 통해 동시에 전송할 수 있습니다.

MIDI 채널을 TV 채널이라고 생각해 보겠습니다. 각 TV 방송국은 특정 채널을 통해 방송을 전송합니다.

가정의 TV는 여러 TV 방송국에서 여러 다양한 프로그램을 동시에 수신하고 시청자는 적절한 채널을 선택하여 원하는 프로그램을 시청합니다.



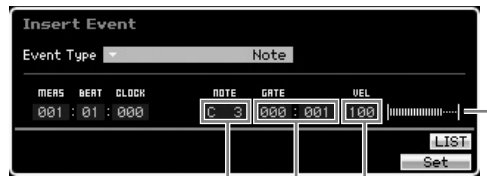
MIDI도 동일한 기본 원리에 따라 작동합니다. 전송 악기가 특정 MIDI 채널(MIDI 전송 채널)에서 MIDI 데이터를 하나의 MIDI 케이블을 통해 수신 장치에 전송합니다. 수신 장치의 MIDI 채널(MIDI 수신 채널)이 전송 채널과 일치하면 전송 장치가 수신한 데이터에 따라 수신 장치가 사운드를 출력합니다. MIDI 전송 채널 및 MIDI 수신 채널 설정 방법에 대한 설명은 267 페이지를 참고하십시오.



MOTIF XS에 의해 처리되는 MIDI 이벤트

본 절에서는 키보드 연주에 의해 생성되는 MIDI 메시지가 송/패턴 트랙으로 녹음될 때의 데이터 포맷인 MIDI 이벤트에 대해 설명합니다. 아래에서 설명하는 이들 이벤트는 송 편집(Song Edit)/패턴 편집(Pattern Edit) 모드의 디스플레이에서 편집 또는 삽입할 수 있습니다.

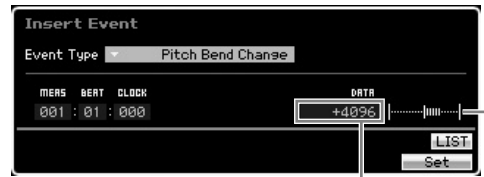
참고



음 이름 게이트 시간 벨로시티 벨로시티의 막대 그래프

이들은 음들을 정의하여 모든 연주 데이터의 가장 큰 부분을 구성하는 이벤트입니다. 음 이름(C-2 ~ G8)은 음정을 정의합니다. 게이트 시간은 비트 및 클럭에서의 음 길이를 지정합니다. 벨로시티(1~127)는 음을 "얼마나 강하게" 연주할 것인지를 말합니다. 오른쪽 막대 그래프는 값을 도표로 표현한 것입니다.

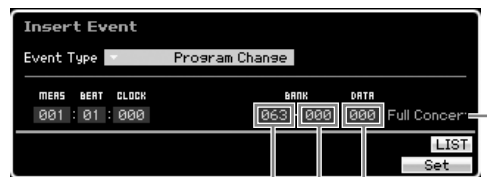
피치 밴드



데이터 값 데이터 값의 막대 그래프

피치 밴드 이벤트는 피치 밴드 휠 조작에 의해 만들어지며 음정의 연속적인 변화를 정의합니다. 값(-8192 ~ +0000 ~ +8191)은 피치 밴드 휠 위치를 숫자로 표현한 것입니다. 오른쪽 막대 그래프는 값을 도표로 표현한 것입니다.

프로그램 변경(PC)



뱅크 선택 MSB 프로그램 번호 뱅크 선택 LSB 음색 이름

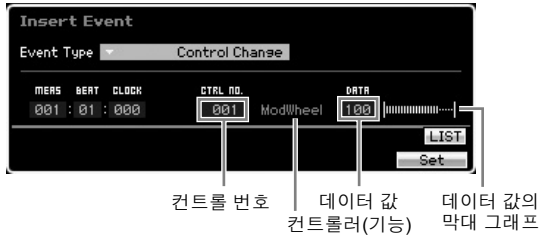
프로그램 변경 이벤트는 음색을 선택합니다. Bank Select MSB 및 LSB 파라미터는 아래에 나오는 컨트롤 변경 카테고리에서 있지만 MOTIF XS에서는 이들 3개 이벤트를 사용하여 음색을 선택하기 때문에 한꺼번에 여기에서 설명합니다. Bank Select MSB와 LSB는 음색 뱅크(Voice Bank)를 선택합니다. 프로그램 번호는 MSB와 LSB에 의해 지정된 음색 카테고리 및 뱅

본 신디사이저로 전송/인식된 MIDI 메시지

MOTIF XS로 전송/수신된 메시지는 데이터 목록 소책자의 MIDI 데이터 포맷 및 MIDI 구현도에 있습니다. MOTIF XS 톤 제너레이터 블록(데이터 목록에 "synth. part"로 표시됨)과 시퀀서 블록(데이터 목록에 "seq. part"로 표시됨)이 다양한 MIDI 메시지를 처리합니다. 시퀀서 블록이 수신할 수 있는 MIDI 메시지는 송/패턴의 트랙에 저장할 수 있습니다. 반면에 톤 제너레이터가 수신할 수 있는 MIDI 메시지는 MOTIF XS 사운드에 영향을 미칠 수 있습니다.

크에서 음색을 선택합니다. 음색 목록은 별도의 데이터 목록 소책자를 참고하십시오. 0~127의 범위 내의 번호로 프로그램 변경을 지정하는 경우에는 음색 목록에 나열된 프로그램 번호보다 하나(1) 적은 번호를 지정합니다. 예를 들어 프로그램 번호 128을 지정하려면 프로그램 변경 127을 지정합니다.

컨트롤 변경(CC)



컨트롤 변경 이벤트는 음색과 이펙트 파라미터를 조정합니다. 컨트롤 변경 이벤트는 모듈레이션 휠 또는 풋 컨트롤러와 같은 컨트롤러를 조작할 때 만들어 집니다. 컨트롤(000 ~ 127) 번호는 볼륨 또는 팬과 같은 컨트롤러(기능)를 지정합니다. 값(000 ~ 127)은 선택한 컨트롤 번호에 지정된 컨트롤러의 "위치"를 지정합니다. 오른쪽 막대 그래프는 데이터 값을 도표로 표현한 것입니다.

중요한 컨트롤 번호와 컨트롤러 중 일부가 아래에 나열되어 있습니다.

참고 컨트롤러(기능) 행에 "---"이 있는 컨트롤 번호는 시퀀서 블록에서 처리할 수 있지만 톤 제너레이터 블록에서는 처리할 수 없습니다.

모듈레이션 휠(컨트롤 번호 001)

모듈레이션 휠을 조작할 때 만들어지는 MIDI 데이터입니다. 값이 "0"이면 변조가 적용되지 않으며 "127"이면 최대의 변조가 적용됩니다.

포르타멘토 시간(컨트롤 번호 005)

이 MIDI 메시지는 포르타멘토 이펙트를 조정합니다. 값이 "0"이면 포르타멘토가 없으며 "127"이면 포르타멘토가 최대입니다. 포르타멘토는 Portamento(컨트롤 번호 065)가 on일 때만 만들어 집니다.

데이터 입력 MSB (컨트롤 번호 006)

데이터 입력 LSB (컨트롤 번호 038)

이들 파라미터는 RPN MSB, RPN LSB(78 페이지), NRPN MSB 및 NRPN LSB 이벤트의 값을 지정합니다. 값은 2개의 컨트롤 변경 데이터 번호 즉 MSB와 LSB로 표시됩니다.

볼륨(컨트롤 번호 007)

각 개별 파트의 볼륨을 설정합니다. 값이 "0"이면 아무 소리도 나지 않으며 "127"이면 볼륨이 최대가 됩니다.

팬(컨트롤 번호 010)

각 개별 파트의 팬 위치를 설정합니다. 값이 "0"이면 사운드가 완전히 왼쪽으로 돌아가며 "127"이면 완전히 오른쪽으로 돌아갑니다. 표시되는 값은 -64 ~ +63입니다.

익스프레션(컨트롤 번호 011)

각 개별 파트의 익스프레션을 설정합니다. 값이 "0"이면 아무 소리도 나지 않으며 "127"이면 볼륨이 최대가 됩니다. 이 파라미터는 재생 중에 볼륨을 변화시킵니다.

서스테인(홀드 1) (컨트롤 번호 064)

이 MIDI 메시지는 서스테인 페달 켜짐/꺼짐 조작을 나타냅니다. 페달을 누르면 연주되는 음들이 유지됩니다. 값이 "0" ~ "63"이면 서스테인이 꺼지고 "64" ~ "127"이면 서스테인이 켜집니다.

포르타멘토(컨트롤 번호 065)

이 MIDI 메시지는 포르타멘토를 켜거나 끕니다. 값이 "0" ~ "63"이면 포르타멘토가 꺼지고 "64" ~ "127"이면 포르타멘토가 켜집니다. 포르타멘토 이펙트 길이(정도는 포르타멘토 시간(컨트롤 번호 005)에 의해 조정됩니다).

소스테누토 페달(컨트롤 번호 066)

이 MIDI 메시지는 소스테누토 페달 켜짐/꺼짐 조작을 나타냅니다. 값이 "0" ~ "63"이면 소스테누토가 꺼지고 "64" ~ "127"이면 소스테누토가 켜집니다.

하모닉 콘텐츠(컨트롤 변경 071)

음색에 지정된 필터의 레조넌스를 조절합니다. 레조넌스는 데이터 범위 0~127을 오프셋 값으로 사용하여 조정됩니다. 음색 데이터에 표시 범위 -64 ~ +63이 추가됩니다.

릴리스 시간(컨트롤 변경 072)

음색 AEG의 릴리스 시간을 결정합니다. 릴리스 시간은 데이터 범위 0~127을 오프셋 값으로 사용하여 조정됩니다. 음색 데이터에 표시 범위 -64 ~ +63이 추가됩니다.

어택 시간(컨트롤 변경 073)

음색 AEG의 어택 시간을 조절합니다. 어택 시간은 데이터 범위 0~127을 오프셋 값으로 사용하여 조정됩니다. 음색 데이터에 표시 범위 -64 ~ +63이 추가됩니다.

브라이트니스(컨트롤 변경 074)

음색에 지정된 필터의 컷오프 주파수를 조절합니다. 컷오프는 데이터 범위 0~127을 오프셋 값으로 사용하여 조정됩니다. 음색 데이터에 표시 범위 -64 ~ +63이 추가됩니다.

디케이 시간(컨트롤 변경 075)

보이스 AEG의 디케이 시간을 조절합니다. 디케이 시간은 데이터 범위 0~127을 오프셋 값으로 사용하여 조정됩니다. 음색 데이터에 표시 범위 -64 ~ +63이 추가됩니다.

이펙트 센드 레벨 1 (리버브 이펙트) (컨트롤 번호 091)

리버브 이펙트 센드 레벨을 지정합니다.

이펙트 센드 레벨 3 (코러스 이펙트) (컨트롤 번호 093)

딜레이/코러스 이펙트 센드 레벨을 지정합니다.

이펙트 센드 레벨 4 (베리에이션 이펙트) (컨트롤 번호 094)

베리에이션 이펙트 센드 레벨을 지정합니다.

참고 이 MIDI 이벤트를 송/패턴 트랙에 녹음할 수는 있지만 톤 제너레이터 블록에서는 처리할 수 없습니다.

데이터 증가(컨트롤 번호 096)

데이터 감소(컨트롤 번호 097)

이들 MIDI 메시지는 RPN (78 페이지)을 사용하여 피치 밴드 감도, 파인 튠 또는 코스 튠 설정의 값을 1만큼 증가 또는 감소시킵니다.

NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (컨트롤 번호 099)

NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (컨트롤 번호 098)

주로 비브라토, 필터, EG 및 기타 설정에서 오프셋 값으로 사용됩니다. 데이터 입력은 NRPN MSB 및 LSB를 사용하여 파라미터를 지정한 후 파라미터 값을 설정할 때 사용됩니다. 일단 NRPN이 지정되면 같은 채널에서 수신한 다음 데이터 입력 메시지는 NRPN 값으로 처리됩니다. 이들 메시지를 사용하여 컨트롤 조작을 수행한 후에 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 조작 오류를 방지합니다. 이 파라미터에 대한 자세한 설명은 "NRPN"을 참고하십시오(79 페이지).

참고 이 MIDI 이벤트를 송/패턴 트랙에 녹음할 수는 있지만 톤 제너레이터 블록에서는 처리할 수 없습니다.

RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (컨트롤 번호 101)

RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (컨트롤 번호 100)

주로 피치 밴드 감도, 튜닝 및 기타 파트 설정에서 오프셋 값으로 사용됩니다. 데이터 입력(77 페이지)은 RPN MSB 및 RPN LSB를 사용하여 파라미터를 지정한 후 파라미터 값을 설정할 때 사용됩니다. 일단 RPN이 지정되면 같은 채널에서 수신한 다음 데이터 입력 메시지는 RPN 값으로 처리됩니다. 이들 메시지를 사용하여 컨트롤 조작을 수행한 후에 Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 조작 오류를 방지합니다. 이 파라미터에 대한 자세한 설명은 "RPN"을 참고하십시오.

모든 사운드 꺼짐(컨트롤 번호 120)

모든 파트에 대해 현재 소리나는 모든 음들을 끕니다.

모든 컨트롤러 리셋(컨트롤 번호 121)

모든 컨트롤러를 초기 값으로 재설정합니다. 영향을 받는 파라미터는 Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Peda, Portamento Control, RPN*, NRPN* 등입니다. (RPN과 PRPN은 번호 없이 지정되며 내부 데이터는 변경되지 않습니다.) 영향을 받지 않는 데이터는 Program Change, Bank Select MSB 및 LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning 등입니다.

옴니 모드 꺼짐(컨트롤 번호 124)

모든 음 꺼짐(All Notes Off) 메시지가 수신된 경우와 같은 조작을 수행합니다. 수신 채널이 1로 설정됩니다.

옴니 모드 켜짐(컨트롤 번호(Control Number) 125)

모든 음 꺼짐(All Notes Off) 메시지가 수신되었을 때와 같은 조작을 수행합니다. 수신 채널이 Omni On으로 설정됩니다.

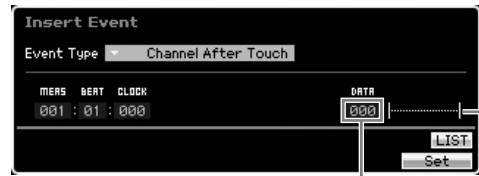
모노(컨트롤 번호 126)

모든 사운드 꺼짐(All Sound Off) 메시지가 수신되었을 때와 같은 조작을 수행합니다. 3번째 바이트 파라미터(모노 번호를 결정하는 파라미터)가 0 ~ 16일 경우 이들 채널에 해당하는 모든 파트가 모노로 설정됩니다.

폴리(컨트롤 번호 127)

모든 사운드 꺼짐(All Sound Off) 메시지가 수신된 경우와 같은 기능을 수행하며 해당 채널에 해당하는 파트들을 폴리로 설정합니다.

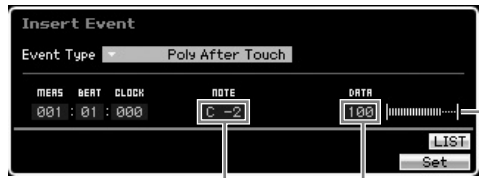
채널 애프터터치(CAT)



데이터 값 데이터 값의 막대 그래프

이 이벤트는 음을 연주한 후 건반을 누르면 만들어 집니다. 데이터(000 ~ 127)는 건반에 적용되는 압력의 크기를 나타냅니다. 오른쪽 막대 그래프는 값을 도표로 표현한 것입니다.

폴리포닉 애프터터치(PAT)

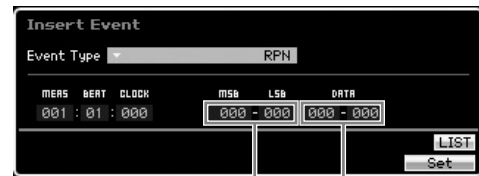


음 이름 데이터 값 데이터 값의 막대 그래프

이 이벤트는 음을 연주한 후 건반을 누르면 만들어 집니다. 그러나 채널 애프터터치 이벤트와 달리 각 건반별로 개별 데이터가 제공됩니다. 음 이름(C -2 ~ G8)은 건반을 지정합니다. 데이터(000 ~ 127)는 건반에 적용되는 압력의 크기를 나타냅니다. 오른쪽 막대 그래프는 값을 도표로 표현한 것입니다.

참고 폴리포닉 애프터터치를 송/패턴 트랙에 녹음할 수는 있지만 튜너레이터 블록에서는 처리할 수 없습니다.

등록 파라미터 번호(RPN)



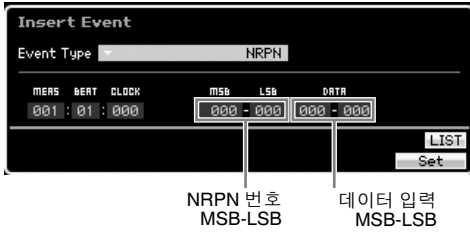
RPN 번호 MSB-LSB 데이터 입력 MSB-LSB

이 이벤트는 각 톤 제너레이터 파트에 대한 파라미터 값을 변경합니다. 일반적으로 RPN MSB (101), RPN LSB (100) 및 데이터 입력 MSB (6) 등 3가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송됩니다. MOTIF XS에서는 이 3가지 형식에 데이터 입력 LSB (38)가 추가되며 컨트롤 변경 이벤트 그룹은 하나로 취급됩니다. 일단 RPN이 지정되면 같은 채널에서 수신한 다음과 같은 데이터 입력 메시지는 RPN 값으로 처리됩니다. 이들 메시지를 사용하여 컨트롤 조작을 수행한 후에 Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 조작 오류를 방지합니다. MOTIF XS 톤 제너레이터 블록은 다음 4가지 파라미터를 조정할 수 있습니다.

RPN 파라미터 목록

RPN 번호		파라미터 이름	데이터 입력(범위)		초기값	기능
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	-	024	피치 밴드 데이터에 대한 반응으로 생성되는 피치 밴드의 양을 반음 단위로 지정합니다.
000	001	Fine Tune	-64 - +63	-	+00	100분의 1 단위로 튜닝을 조절합니다.
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	-	+00	반음 단위로 튜닝을 조절합니다.
127	127	Null	-	-	0	다음 데이터 입력 메시지를 수신할 때 톤 제너레이터 설정이 변경되지 않도록 RPN 및 NRPN 설정을 비웁니다.

비등록 파라미터 번호(NRPN)

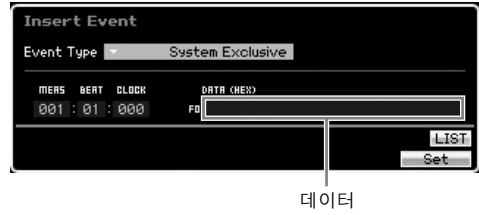


이 이벤트는 각 톤 제너레이터 파트(Part)에 대한 파라미터 값을 변경합니다. 다른 제조업체에 대해서는 호환되지 않습니다. 각 톤 제너레이터에 고유한 여러 파라미터를 조정하여 톤을 변경할 수 있습니다. 일반적으로 NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) 및 데이터 입력 MSB (6) 등 3가지 형식의 컨트롤 변경 데이터가 전송됩니다. MOTIF XS에서 컨트롤 변경 이벤트 그룹은 하나로 취급됩니다. 일단 NRPN이 지정되면 같은 채널에서 수신한 다음 데이터 입력 메시지는 NRPN 값으로 처리됩니다. 이들 메시지를 사용하여 컨트롤 조작을 수행한 후에 RPN Null 메시지(7FH, 7FH)를 전송하여 조작 오류를 방지합니다. 필터 컷오프 주파수, 레조넌스 및 기타 독립적인 컨트롤 변경 파라미터의 경우 일반

적으로 NRPN보다 독립적인 컨트롤 변경 파라미터를 사용합니다.

[참고] 이 MIDI 이벤트를 송/패턴 트랙에 녹음할 수는 있지만 톤 제너레이터 블록에서는 처리할 수 없습니다.

시스템 익스클루시브



MIDI를 통해 음색과 같은 내부 톤 제너레이터 설정, 원격 스위치 조정, 톤 제너레이터 모드 전환 및 기타 설정을 변경합니다. 2번째 바이트는 제조업체 ID 번호이며 다른 제조업체에 대해서는 데이터 호환성이 없습니다. MOTIF XS 고유 기능들은 이 형식의 이벤트를 사용하여 조정됩니다. 데이터 크기가 17 바이트를 초과하면 커서를 사용하여 데이터를 스크롤할 수 있습니다.

내장 메모리

MOTIF XS를 사용하면서 음색, 퍼포먼스, 송 및 패턴을 포함한 다양한 종류의 데이터를 만들 수 있습니다. 본 장에서는 여러 형식의 데이터를 유지관리하는 방법과 메모리 장치/매체를 사용하여 데이터를 저장하는 방법을 설명합니다.

내장 메모리

아래에서는 메모리와 관련된 기본 용어들을 설명합니다.

플래시 ROM

ROM (Read Only Memory)은 데이터를 읽기 위해 특별히 설계된 메모리이며, ROM에 데이터를 저장할 수 없습니다. 기존 ROM과는 달리 플래시 ROM은 데이터를 덮어쓸 수 있으므로 자신의 오리지널 데이터를 저장할 수 있습니다. 전원이 꺼지더라도 플래시 ROM의 데이터는 유지됩니다.

DRAM

RAM (Random Access Memory)은 데이터 쓰기 및 데이터 읽기 조작을 위해 특별히 설계된 메모리입니다. 데이터를 저장하는 조건에 따라 SRAM (Static RAM) 및 DRAM (Dynamic RAM) 등 2가지 형식의 RAM이 있습니다. MOTIF XS에는 DRAM만 장착되어 있습니다. 전원을 끄면 DRAM에 저장된 생성한 데이터는 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 DRAM에 있는 데이터를 USB 저장 장치 또는 네트워크로 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다.

[참고] DRAM에 있는 데이터 중 파형 데이터만 외장 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS에서 마운팅한 컴퓨터에 저장할 수 있습니다.

DIMM

샘플링 기능을 사용하거나 오디오 데이터(파형/WAV 파일/AIFF 파일)를 악기에 로드하려면 DIMM 모듈을 설치해야 합니다. 위에서 설명한 DRAM과 마찬가지로 전원이 꺼지면 DIMM에 저장된 데이터는 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 DIMM에 있는 데이터를 USB 저장 장치 또는 네트워크로 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다.

편집 버퍼와 유저 메모리

편집 버퍼는 음색, 퍼포먼스, 마스터, 송 믹싱 및 패턴 믹싱 등 편집된 데이터를 위한 메모리 공간입니다. 편집 버퍼에서 편집된 데이터는 유저 메모리(User Memory)에 저장됩니다. 다른 음색, 퍼포먼스, 마스터, 송 또는 패턴을 선택하면 편집 버퍼에 있던 모든 내용은 새로 선택한 음색/퍼포먼스/마스터/송 믹싱/패턴 믹싱 데이터로 다시 쓰여집니다. 다른 음색을 선택하기 전에 반드시 중요한 데이터를 저장하십시오.

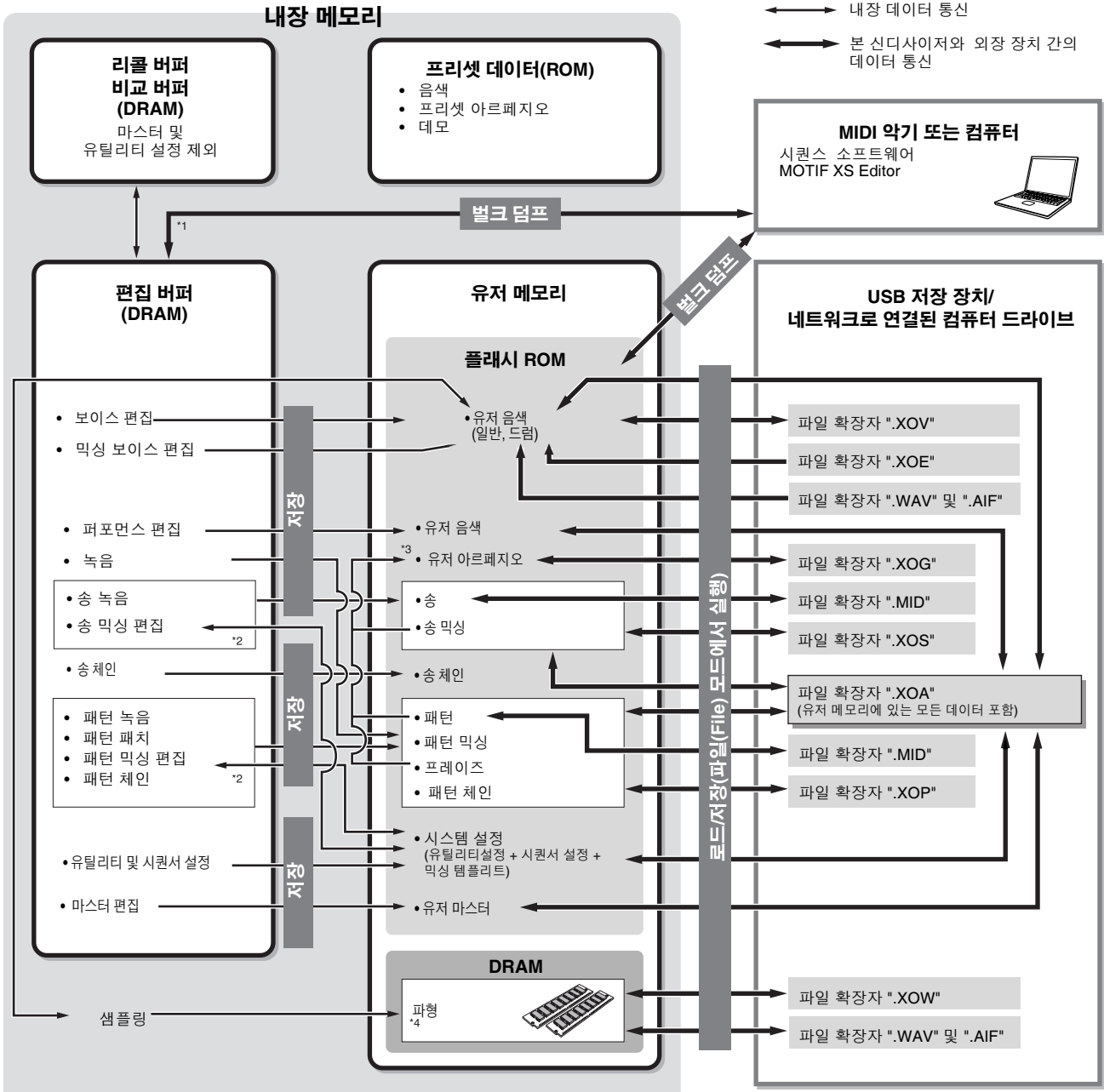
편집 버퍼와 리콜 버퍼

편집하던 데이터를 저장하지 않고 다른 음색/퍼포먼스/송/패턴을 선택한 경우, 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리에 저장되어 있으므로 원래의 편집 내용을 다시 불러올 수 있습니다.

[참고] 마스터 편집(Master Edit) 모드에서는 리콜 버퍼를 사용할 수 없다는 점에 유의하십시오.

메모리 구조

이 그림은 MOTIF XS의 기능, 내장 메모리 및 USB 저장 장치 및 컴퓨터와 같은 외장 장치 간의 관계를 설명합니다.



*1 현재 편집된 데이터만 벌크 데이터로 전송할 수 있습니다. 믹싱 음색은 벌크 데이터로 전송될 수 없습니다.

*2 송 믹싱 작업(Song Mixing Job) 모드/패턴 믹싱 작업(Pattern Mixing Job) 모드에서 믹싱 설정은 템플릿으로 저장/리콜할 수 있습니다.

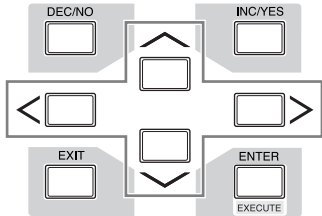
*3 송 녹음(Song Record) 모드/패턴 녹음(Pattern Record) 모드에서 녹음된 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환할 수 있습니다. [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio 또는 [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio 조작으로 데이터를 변환할 수 있습니다.

*4 오디오 파일을 샘플링하거나 가져와서 파형을 생성하려면 옵션인 DIMM 모듈을 설치해야 합니다.

기본 조작

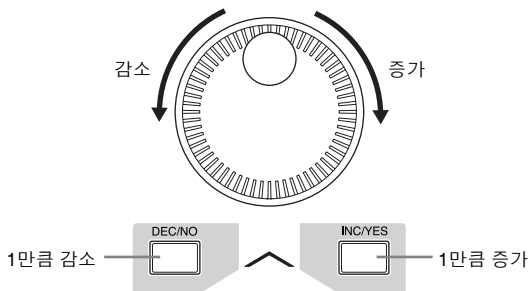
커서 이동

4개의 커서 버튼을 사용하여 화면에서 다양한 항목과 파라미터로 커서를 옮길 수 있습니다. 선택된 항목은 표시가 반전됩니다. (커서가 짙은 블록으로 변하고 글씨가 반전됩니다.) 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 커서가 위치한 항목(파라미터) 값을 변경할 수 있습니다.



파라미터 값 변경(편집)

데이터 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌리면 값이 증가하고 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌리면 값이 감소합니다. 값의 범위가 큰 파라미터의 경우 [INC/YES] 버튼을 누른 상태에서 [DEC/NO] 버튼을 누르면 값이 10단위로 증가합니다. 반대로 [DEC/NO] 버튼을 누른 상태에서 [INC/YES] 버튼을 누르면 값이 10단위로 감소합니다.



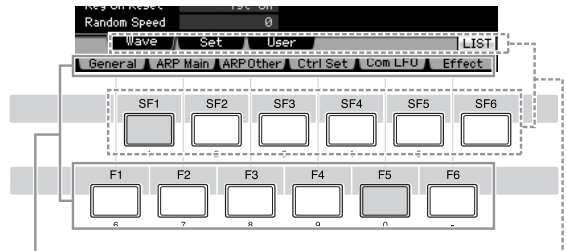
기능 및 하위 기능

위에 설명한 각 모드에는 여러 가지 기능과 파라미터에 대한 다양한 디스플레이들이 있습니다. 이들 디스플레이를 탐색하면서 원하는 기능을 선택하려면 [F1]~[F6] 버튼과 [SF1]~[SF5] 버튼을 사용하십시오. 모드를 선택하면 사용 가능한 디스플레이 또는 메뉴가 디스플레이 하단에 있는 버튼 바로 위에 나타납니다(아래 그림 참고).

현재 선택된 모드에 따라 최대 6개의 기능을 사용할 수 있으며, [F1]~[F6] 버튼으로 이들 기능을 불러올 수 있습니다. 사용할 수 있는 기능은 선택한 모드에 따라 다르다는 점을 유의하십시오.

현재 선택된 모드에 따라 최대 5개의 하위 기능을 사용할 수 있으며 [SF1]~[SF5] 버튼으로 불러올 수 있습니다. ([SF6] 버튼은 주로 INFO 및 LIST 디스플레이를 불러올 때 사용됩니다.) 사용할 수 있는 기능은 선택한 모드에 따라 다르다는 점을 유의하십시오. (일부 디스플레이는 이들 버튼으로 선택할 수 있는 하위 기능이 없을 수도 있습니다.)

아래의 예는 [F5] 버튼을 누른 다음 [SF1] 버튼을 눌러서 불러온 디스플레이입니다.

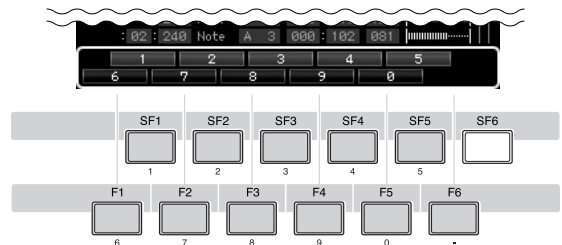
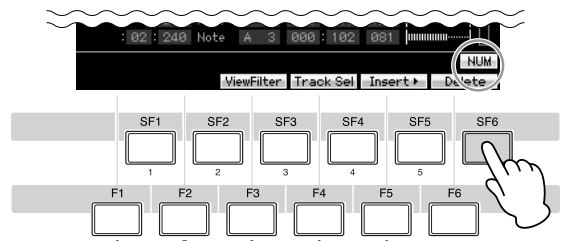


이들 기능은 해당 버튼([F1]~[F6])으로 선택할 수 있습니다.

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

번호 직접 입력

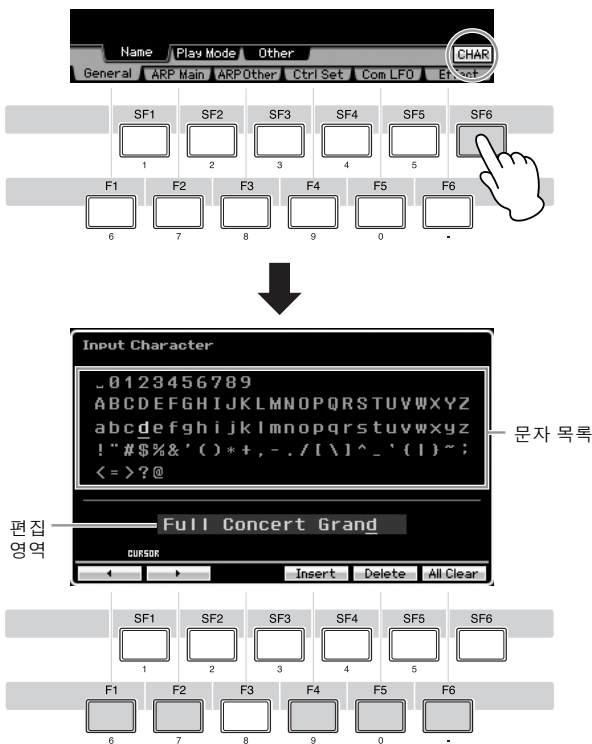
값의 범위가 큰 파라미터의 경우(샘플 시작 및 종료 지점 등), LCD 디스플레이 아래의 버튼을 숫자 키패드로 사용하여 값을 직접 입력할 수도 있습니다. 이러한 파라미터에 커서가 있을 경우 LCD 디스플레이의 우측 하단 모서리에 [NUM] 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 누르면 아래와 같이 각 숫자(1~9, 0)가 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼에 지정되어 이들 버튼을 눌러 직접 번호를 입력할 수 있습니다. 선택한 파라미터에 따라 마이너스 값도 입력할 수 있습니다. 마이너스 값을 입력하려는 경우에는 "-"가 지정된 [F6] 버튼을 누른 다음 [SF1]~[SF5] 및 [F1]~[F5] 버튼을 사용합니다. 번호 입력이 끝난 후 [ENTER] 버튼을 눌러 번호를 입력합니다.



이들 버튼을 숫자 키패드로 사용할 수 있습니다.

이름 지정(문자 입력)

자신이 만든 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 USB 저장 장치에 저장된 파일 이름을 자유롭게 지정할 수 있습니다. 이름을 지정할 수 있는 파라미터에 커서가 있을 경우 디스플레이의 우측 하단 모서리에 CHAR 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 누르면 아래와 같은 문자 입력(Input Character) 창이 나타납니다. 편집 영역에서 [F1] 및 [F2] 버튼을 사용하여 커서를 움직여 문자를 입력할 위치를 결정할 수 있습니다. 문자 목록에서 커서 버튼, [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 커서를 이동하면서 입력할 문자를 결정합니다. 문자를 선택한 후 [F4] 버튼을 눌러 선택한 문자를 편집 영역의 지정된 위치에 입력합니다. [F5] Delete 버튼을 누르면 커서 위치에 있는 문자가 삭제됩니다. 모든 문자를 삭제하려면 [F6] All Clear 버튼을 누릅니다. 문자 입력이 끝나면 [ENTER] 버튼을 눌러 현재 편집된 이름을 입력합니다.



기본 구조

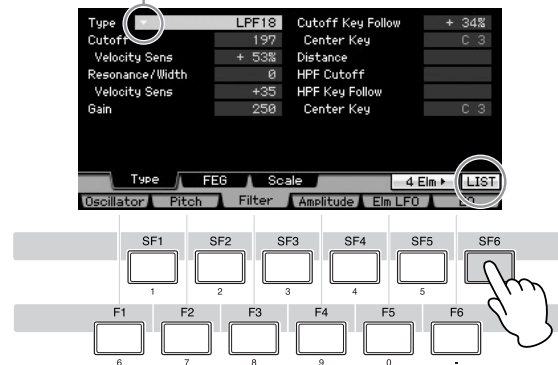
기본 조작

연결

목록 불러오기

파라미터에 따라 [SF6] LIST 버튼을 눌러 간편한 팝업 목록을 불러와 원하는 파라미터 설정이나 항목을 선택할 수 있습니다. 이러한 파라미터(아래쪽 삼각형 화살표로 표시됨)에 커서가 있을 경우 디스플레이의 우측 하단 모서리에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] 버튼을 눌러 목록을 불러옵니다. 원하는 항목이나 설정을 선택하려면 [INC/YES] 버튼, [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용합니다. 선택한 후에는 [ENTER] 버튼을 눌러 선택을 확정하고 목록을 닫습니다.

[SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러올 수 있다는 것을 나타냅니다.

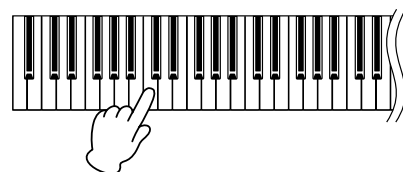
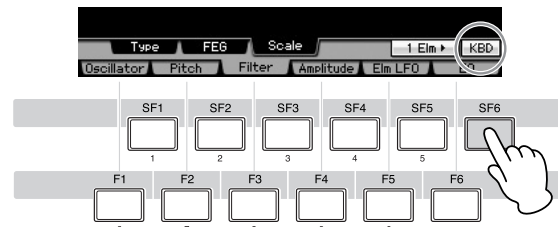


목록이 나타납니다. 이 목록에서 하나를 선택할 수 있습니다.

노트(건반) 및 벨로시티 설정

여러 가지 파라미터를 사용하여 특정 음 값을 지정함으로써 키보드 스플릿 설정과 같은 기능에 대한 건반 음역 또는 벨로시티 범위를 설정할 수 있습니다. 이러한 파라미터는 [INC/YES]와 [DEC/NO] 버튼이나 데이터 다이얼을 사용하여 설정할 수 있고 키보드에서 적절한 건반을 눌러 직접 값을 입력할 수도 있습니다.

이러한 파라미터에 커서가 있을 경우 디스플레이의 우측 하단 모서리에 KBD 아이콘이 나타납니다. [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 직접 음이나 벨로시티를 설정할 수 있습니다.



연결

참고 아래에서 설명하는 여러가지 연결을 통해 사운드를 들으려면 스피커 또는 헤드폰이 필요합니다. 19 페이지의 "시작 방법 안내"를 참고하십시오.

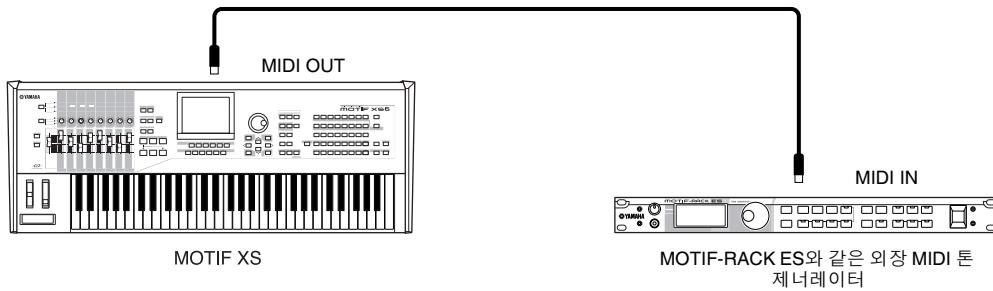
외장 MIDI 악기 연결

표준 MIDI 케이블(별매품)을 사용하여 외장 MIDI 장치를 연결하고 MOTIF XS에서 조정할 수 있습니다. 마찬가지로 외장 MIDI 장치(키보드 또는 시퀀서 등)를 사용하여 MOTIF XS의 사운드를 조정할 수 있습니다. 아래에 MIDI 연결의 일부 예를 제시하였습니다. 원하는 설치와 가장 유사한 방법을 사용하십시오.

참고 MIDI 커넥터, mLAN 커넥터(MOTIF XS8 및 옵션인 mLAN16E2가 설치되어 있는 MOTIF XS6/7에만 사용 가능) 또는 USB 커넥터 등과 같은 인터페이스 사용하여 MIDI 데이터를 수신할 수 있습니다. 그러나 이들 단자를 동시에 사용할 수는 없습니다. 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 MIDI 데이터 전송에 사용할 커넥터를 선택합니다.

MOTIF XS에서 외장 톤 제너레이터 또는 신디사이저 조정

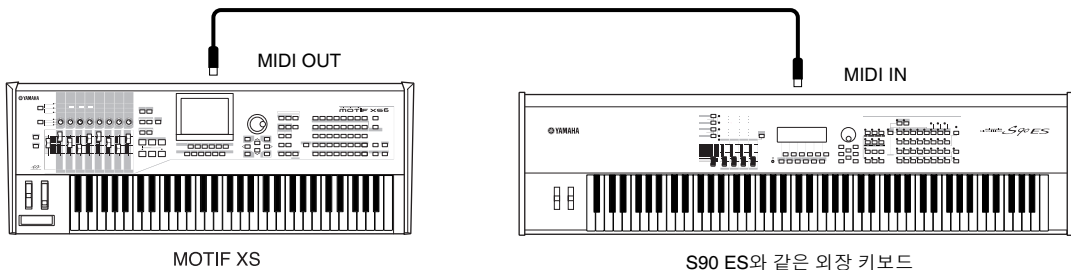
이 연결로 MOTIF XS를 연주하거나 MOTIF XS의 송/패턴을 재생하여 외장 MIDI 톤 제너레이터(신디사이저, 톤 제너레이터 모듈 등)의 사운드를 출력할 수 있습니다. MOTIF XS와 함께 다른 악기의 사운드를 출력하려면 이 연결을 사용하면 됩니다.



반드시 외장 MIDI 톤 제너레이터의 MIDI 수신 채널을 MOTIF XS의 MIDI 전송 채널과 일치시켜야 합니다. 보이스 모드 및 퍼포먼스 모드의 MIDI 전송 채널은 유틸리티 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 송 모드 각 트랙의 전송 채널은 송 재생(Song Play) 모드의 송 트랙(Song Track) 디스플레이(184 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 또한 패턴 모드 각 트랙의 전송 채널은 패턴 재생(Pattern Play) 모드의 패턴 트랙(Pattern Track) 디스플레이(211 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

외장 MIDI 키보드에서 조정

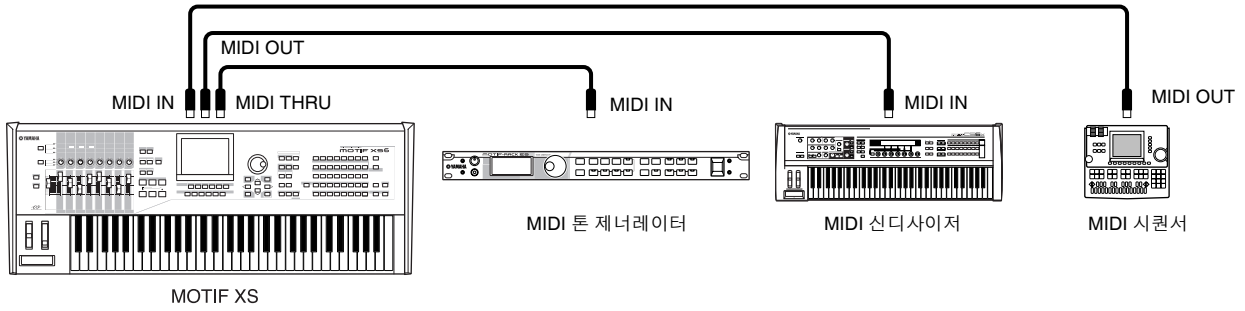
외장 키보드 또는 신디사이저(S90 ES 등)를 사용하여 MOTIF XS의 음색을 원격으로 선택하여 연주합니다.



외장 MIDI 악기의 MIDI 전송 채널을 MOTIF XS의 MIDI 수신 채널과 일치시켜야 합니다. 외장 MIDI 악기의 MIDI 전송 채널 설정에 대한 자세한 내용은 해당 악기의 사용 설명서를 참고하십시오. 보이스 모드 및 퍼포먼스 모드의 MIDI 수신 채널은 유틸리티 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 송 모드 및 패턴 모드의 MIDI 수신 채널은 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit) 모드의 보이스(Voice) 디스플레이(235 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

MIDI THRU를 통하여 다른 MIDI 장치 제어

외장 MIDI 시퀀서의 재생 데이터로 MOTIF XS와 함께 다른 MIDI 악기(MIDI THRU 커넥터에 연결) 사운드를 연주할 때 사용합니다. MIDI THRU 커넥터는 MIDI IN을 통해 수신된 MIDI 데이터를 연결된 악기로 단순히 다시 보내는 역할을 합니다.



이 경우 MOTIF XS를 송 모드 또는 패턴 모드로 설정해야 합니다. 멀티 채널 MIDI 메시지가 인식되지 않는 보이스 모드 또는 퍼포먼스 모드로 악기가 설정되어 있으면 외장 시퀀스 데이터(멀티 채널 데이터 포함)는 MOTIF XS에서 올바르게 재생되지 않습니다. 또한, MIDI 동기화 설정을 확인해야 할 수도 있습니다(아래 참조). 마찬가지로, MIDI THRU 커넥터에 연결된 MIDI 톤 제너레이터를 멀티 보이스 모드로 설정해야 합니다. 뿐만 아니라 유틸리티 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 MOTIF XS를 외장 클럭에 반응하도록 설정해야 합니다.

기본 구조

MTR (Multi-Track Recorder)에 연결

이 신디사이저는 MTC (MIDI Time Code)를 수신할 수 있으며 MMC (MIDI Machine Control)를 전송할 수 있으므로, MTC 또는 MMC 호환 멀티 트랙 녹음 장치와 동기화하여 음악을 제작할 수 있습니다. 유틸리티 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 MIDI Sync를 MTC로 설정하여 2종류의 MTR 컨트롤(아래 그림)을 사용할 수 있습니다.

참고 MTC 및 MMC는 송 모드에서만 사용할 수 있습니다.

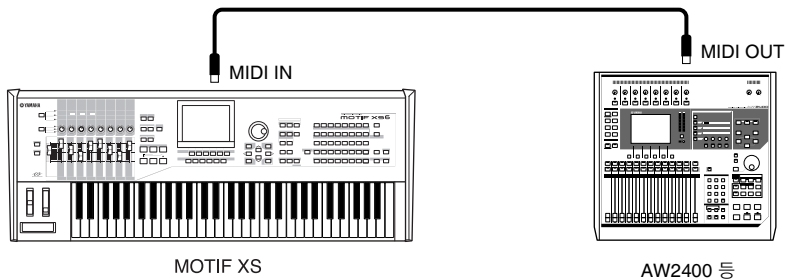
기본 조작

연결

MOTIF XS를 외장 MTR의 MTC 신호에 동기화

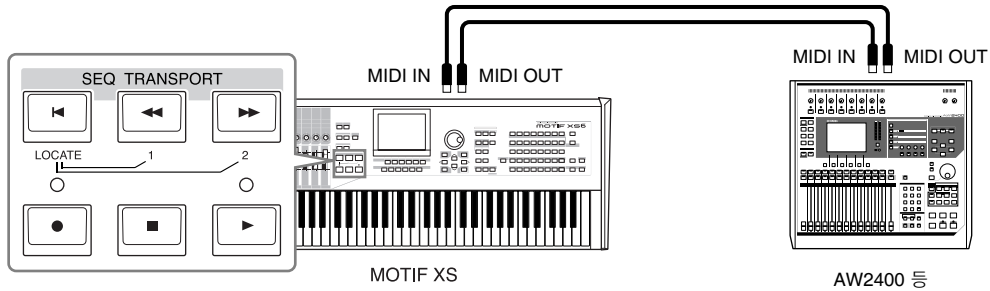
MTR에서 전송된 MTC 신호를 수신한 후 유틸리티 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 설정된 MTC 시작 오프셋(Start Offset)에 맞추어 MOTIF XS의 송이 시작됩니다.

참고 MTC (MIDI Time Code)를 사용하면 표준 MIDI 케이블을 통해 여러 오디오 장치를 동시에 동기화할 수 있습니다. 여기에는 시간, 분, 초 및 프레임에 해당하는 데이터가 포함됩니다. MOTIF XS는 MTC를 전송하지 않습니다. MTC를 전송할 수 있는 Yamaha AW2400과 같은 악기가 MTC 마스터로 필요합니다.



MOTIF XS에서 전송된 MMC를 사용하여 MTR 조정

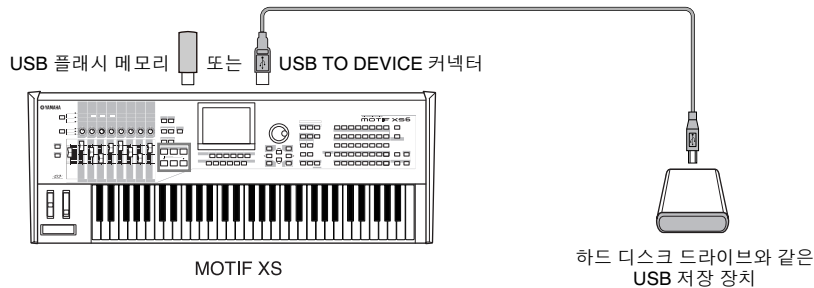
MIDI를 통해 MMC 메시지를 출력하여 본 신디사이저 전면 패널의 SEQ TRANSPORT 버튼으로 MMC 호환 MTR의 시작/정지 및 빨리 감기/되감기를 조정할 수 있습니다.



참고 MMC (MIDI Machine Control)을 사용하여 멀티트랙 레코더, MIDI 시퀀서 등을 원격으로 조정할 수 있습니다. 예를 들어 MMC 호환 멀티트랙 레코더는 조정 시퀀서에서 수행하는 시작, 정지, 빨리 감기 및 되감기 조작에 자동으로 반응하여 시퀀서와 멀티트랙 레코더의 재생을 일치시킵니다.

USB 저장 장치 사용

플래시 메모리나 하드 디스크 장치와 같은 USB 저장 장치를 후면 패널의 USB TO DEVICE 커넥터에 연결하여 파일(MOTIF XS에서 생성된 데이터 포함)을 저장하거나 불러올 수 있습니다. USB 저장 장치를 사용할 때는 아래의 중요한 주의사항을 준수하십시오.



호환 USB 장치

USB TO DEVICE 커넥터에는 USB 저장 장치(하드 디스크, CD-ROM, 플래시 디스크 및 기타 장치)만 연결해야 합니다. 컴퓨터 키보드 또는 마우스 등 기타 장치를 연결하여 사용할 수 없습니다. 버스 전원(호스트 장치에서 전원 공급) 또는 자체 전원(배터리 또는 외장 전원) 종류를 사용할 수 있습니다. MOTIF XS는 시중에서 판매하는 모든 USB 저장 장치를 지원하지 않습니다. Yamaha는 구매한 USB 저장 장치의 작동을 보증하지 않습니다. USB 저장 장치를 구매하기 전에 Yamaha 대리점 또는 Yamaha 공식 판매업체(사용 설명서 뒷부분의 목록 참고)에 문의하거나 아래의 홈페이지를 참고하십시오.

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

참고 CD-RW 드라이브를 사용하여 악기로 데이터를 불러올 수는 있지만 데이터를 저장할 수는 없습니다. 그러나 데이터를 컴퓨터로 전송하고 컴퓨터의 CD-RW 드라이브를 사용하여 데이터를 CD에 저장할 수 있습니다.

USB 저장 매체 포맷

포맷되지 않은 USB 저장 장치를 USB TO DEVICE 커넥터에 연결하면 파일 모드 [F3] Format 창의 장치 목록에 "unknown device (usb***)"라는 표시가 나타납니다. 이럴 경우에는 포맷(Format) 디스플레이(278 페이지)에서 포맷을 실행합니다.

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

USB TO DEVICE 커넥터 사용 시 주의 사항

⚠ 주의

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

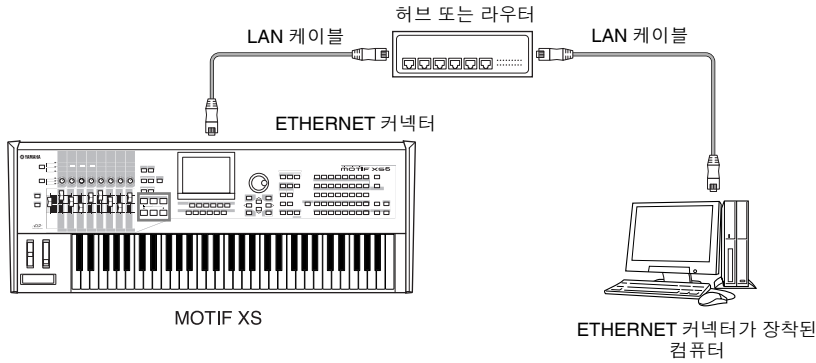
데이터 보호(쓰기 보호 기능)

실수로 중요한 데이터가 삭제되지 않도록 각 저장 장치 또는 매체에 제공되는 쓰기 보호 기능을 사용하기 바랍니다.

네트워크 연결

LAN 연결

ETHERNET 케이블을 통해 MOTIF XS를 LAN 네트워크에 연결할 수 있습니다. MOTIF XS를 LAN 네트워크에 연결할 경우 파일 모드를 사용하여 MOTIF XS에서 생성된 파일을 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터 드라이브로 저장할 수 있습니다. LAN 케이블을 사용하여 MOTIF XS를 라우터나 허브에 연결하거나 LAN 케이블 또는 무선 연결을 이용하여 컴퓨터를 라우터나 허브에 연결합니다.



참고 반드시 적절한 LAN 케이블을 사용하십시오.

참고 컴퓨터에 ETHERNET 커넥터가 장착되어 있지 않을 경우에는 시중에서 판매하는 LAN 어댑터를 컴퓨터의 PCI 슬롯이나 PC 카드 슬롯에 연결하십시오.

참고 브로드밴드 라우터를 사용하여 컴퓨터를 인터넷으로 연결할 경우에는 라우터의 사용하지 않는 ETHERNET 커넥터에 MOTIF XS를 연결하십시오. 그러나 이렇게 하더라도 MOTIF XS는 인터넷에 연결된 것이 아니라 네트워크 상의 다른 컴퓨터와 드라이브에만 연결된 것임을 유의하십시오.

네트워크 설정

LAN 연결이 완료되면 네트워크 관련 파라미터들을 설정하여 연결을 활성화시켜야 합니다. 일단 MOTIF XS를 네트워크에 연결하면 MOTIF XS와 동일한 네트워크에 연결된 컴퓨터에 파일을 저장하거나 로드할 수 있습니다. 유틸리티(Utility) 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)를 불러옵니다.

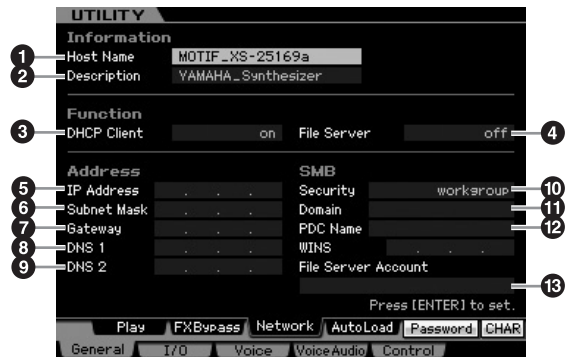
MOTIF XS에서 컴퓨터에 접근하기 위한 파일 공유

아래 설명에 따라 LAN 네트워크를 통해 MOTIF XS에서 컴퓨터에 접근할 수 있도록 설정합니다.

1 유틸리티 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)를 불러옵니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드로 들어간 다음 [F1] 버튼과 [SF3] 버튼을 눌러 네트워크(Network) 디스플레이를 불러옵니다.

2 네트워크와 관련된 파라미터들을 설정합니다.



여기에서는 최소 필수 설정(파라미터 ③ 및 ⑩)에 대해 설명합니다. 다른 파라미터들에 대한 자세한 설명은 260 페이지를 참고하십시오.

③ DHCP Client

브로드밴드 라우터와 같은 DHCP 서버 기능이 있는 장치를 사용하는 네트워크인 경우에는 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 파라미터 ⑤~⑨를 설정할 필요가 없습니다. DHCP 서버 기능이

있는 장치를 사용하지 않을 경우에는 이 파라미터를 "off"로 설정합니다.

10 Security

네트워크 관리자가 달리 지정하지 않을 경우 이 파라미터를 "workgroup"으로 설정합니다.

여기에서는 파라미터 ① 및 ②가 필요 없습니다.

DHCP 서버 기능이 있는 장치를 사용하지 않을 경우에는 파라미터 ⑤-⑨가 필요 없습니다. 자세한 내용은 260 페이지를 참고하십시오. 이들 파라미터를 설정하는 방법에 대한 설명은 네트워크 관리자 또는 제공업체에 문의하십시오.

다른 파라미터에 대한 정보는 유틸리티 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)의 설명을 참고하십시오.

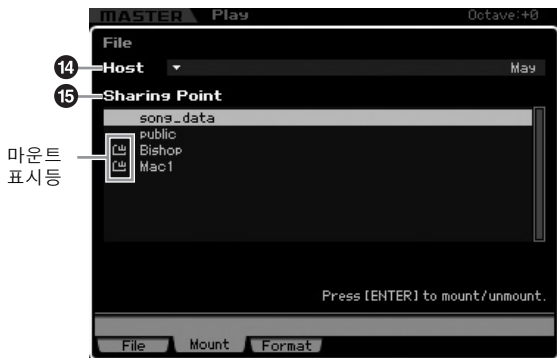
3 [ENTER] 버튼을 눌러 설정을 MOTIF XS에 적용합니다.

4 컴퓨터에 공유 디렉토리를 설정합니다.

네트워크를 통해 MOTIF XS에서 접근하려는 폴더를 컴퓨터에서 공유 폴더로 설정합니다. 자세한 내용은 컴퓨터의 사용 설명서를 참고하십시오.

5 MOTIF XS와 컴퓨터가 네트워크로 올바르게 연결되어 있는지 확인합니다.

[FILE] 버튼을 눌러 파일 모드로 들어간 다음 [F2] 버튼을 눌러 마운트(Mount) 디스플레이(277 페이지)를 불러옵니다. MOTIF XS와 컴퓨터가 올바르게 연결되어 있을 경우 HOST 칼럼에 컴퓨터 이름이 나타납니다. 컴퓨터 이름이 나타나지 않으면 [SF5] Char 버튼을 누른 다음 직접 컴퓨터 이름을 Host (⑭) 칼럼에 입력합니다. MOTIF XS와 컴퓨터가 올바르게 연결되어 있지 않을 경우 입력한 이름이 인식되지 않습니다.



참고 컴퓨터의 운영 체제에서 컴퓨터 이름을 확인합니다. 자세한 내용은 컴퓨터의 사용 설명서를 참고하십시오.

6 MOTIF XS의 파일 모드에서 네트워크를 통해 컴퓨터에 접근하여 공유 디렉토리가 디스플레이에 나타나도록 합니다.

파일 모드의 마운트(Mount) 디스플레이를 불러옵니다. HOST (①)를 원하는 공유 디렉토리가 포함된 컴퓨터 이름으로 설정하면 "Press [ENTER] to access"가 디스플레이에 나타납니다. [ENTER] 버튼을 누릅니다. 그러면 아래 그림과 같이 디스플레이에 패스워드 입력 프롬프트가 나타납니다. 여기에 컴퓨터의 사용자 계정을 User Name 박스에 입력하고, 컴퓨터의 패스워드를 Password 박스에 입력한 다음 [ENTER] 버튼을 누르면 MOTIF XS와 컴

퓨터 간의 접근이 설정됩니다. 선택된 컴퓨터의 공유 디렉토리들이 Sharing Point 박스(②)에 나열됩니다.



참고 일단 MOTIF XS와 컴퓨터 간의 접근이 설정되면 Host 칼럼에서 컴퓨터를 선택하기만 하면 공유 디렉토리들이 디스플레이에 자동으로 나열됩니다. 그러나 전원을 끄면 다음에 전원을 켜 후에 설정된 접근(사용자 계정과 패스워드 입력)에 대한 조작이 필요합니다.

참고 컴퓨터의 사용자 계정과 패스워드를 확인하는 방법에 대한 설명은 컴퓨터의 사용자 설명서를 참고하십시오.

참고 컴퓨터에 패스워드가 설정되어 있지 않을 경우 패스워드를 입력하지 않아도 됩니다. 패스워드를 입력하지 않아도 접근을 설정할 수 있습니다.

7 원하는 디렉토리들을 마운트합니다.

Sharing Point 박스(②)에서 원하는 디렉토리로 커서를 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 마운트할 수 있습니다. 마운트된 디렉토리의 이름 왼쪽에 마운트 표시등이 나타납니다.

위 설명에 따라 MOTIF XS에서 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에 접근할 수 있습니다. 자세한 내용은 86 페이지를 참고하십시오.

컴퓨터에서 MOTIF XS에 접근하기 위한 파일 공유

아래 설명에 따라 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에서 (실제로는 MOTIF XS에 연결된 USB 저장 장치)로 접근할 수 있도록 설정합니다. 유틸리티 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)를 불러옵니다.

참고 컴퓨터에서 LAN 네트워크를 통해 MOTIF XS의 내장 플래시 메모리에 접근할 수는 없다는 점을 유의하십시오. MOTIF XS에 연결된 USB 저장 장치에 저장된 데이터만 LAN 네트워크를 통해 컴퓨터에서 접근할 수 있습니다. MOTIF XS와 컴퓨터 간에 파일을 공유하려면 내장 플래시 메모리에 저장된 데이터를 외장 USB 저장 장치로 저장하십시오.

1 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)를 불러온 다음 File Server Account (⑩)을 설정합니다.

계정을 설정하지 않았을 경우 "nobody"라는 계정을 사용하여 MOTIF XS에 접근할 수 있습니다.

2 패스워드를 설정합니다.

[SF5] Password 버튼을 눌러 패스워드 창을 불러옵니다. 설정 방법에 대한 설명은 262 페이지를 참고하십시오.

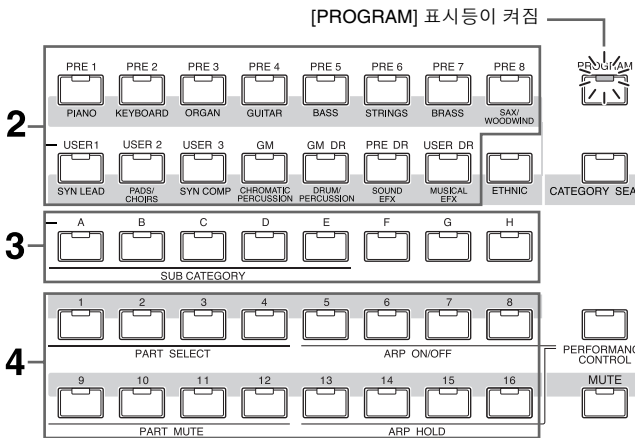
3 File Server 파라미터(④)를 "on"으로 설정합니다.

보이스 재생 모드에서 키보드 연주

보이스(Voice) 모드는 원하는 음색을 선택, 재생 및 편집하는 모드입니다. 보이스 재생(Voice Play) 모드는 보이스(Voice) 모드로 들어가는 주요 '통로'이며 음색을 선택하고 재생하는 곳입니다. 또한 이 모드에서 일부 음색 설정을 편집할 수도 있습니다. 보이스(Voice) 모드로 들어가려면 [VOICE] 버튼을 누르면 됩니다.

음색 선택

이 신디사이저에는 프리셋 1~8, 유저 1~3, GM, 프리셋 드럼, 유저 드럼 및 GM 드럼 등 15개 बैं크에 각각 128개의 음색이 있습니다. बैं크는 8개 그룹(A~H)으로 구성되며 각 그룹에는 16개의 음색이 있습니다. 원하는 음색을 선택하려면 해당 बैं크, 그룹 및 번호를 선택합니다.



1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모드로 들어갑니다.

[VOICE] 표시등이 켜지며 이는 बैं크/그룹/번호를 지정하여 원하는 음색을 선택할 수 있다는 것을 표시합니다.

2 보이스 बैं크를 선택합니다.

아래에 나열된 बैं크 버튼 중 하나를 눌러 बैं크를 선택합니다. बैं크를 선택하면 보이스 선택(Voice Select) 창이 나타납니다.

버튼	뱅크
[PRE 1] ~ [PRE 8] 버튼	프리셋 बैं크 1~8
[USER 1] ~ [USER 3] 버튼	유저 बैं크 1~3
[GM] 버튼	GM बैं크
[GM DR] 버튼	GM 드럼 बैं크
[PRE DR] 버튼	프리셋 드럼 बैं크
[USER DR] 버튼	유저 드럼 बैं크

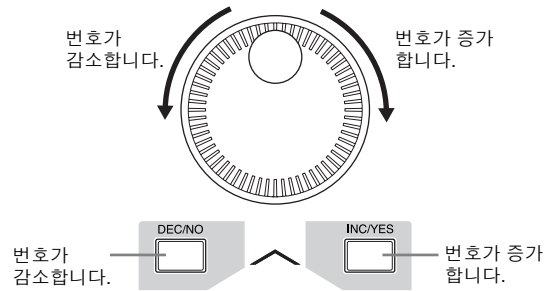
3 그룹을 선택합니다.

[A] ~ [H] 버튼 중 하나를 눌러 그룹을 선택합니다. 앞 단계에서 드럼 बैं크를 선택했다면 [A] ~ [H] 버튼 중 하나를 눌러 그룹을 선택합니다. 선택한 그룹에 있는 16개 음색 이름 목록이 디스플레이에 나타납니다. GM 드럼 बैं크에는 하나의 드럼 음색만 있어 그룹을 선택할 수 없다는 점을 주의하십시오.

4 음색을 선택합니다.

[1] ~ [16] 버튼 중 하나를 눌러서 음색을 선택합니다. 이 방법으로(2~4단계) 원하는 음색을 불러올 수 있습니다.

[참고] 같은 बैं크 또는 그룹 내의 음색을 선택할 경우에는 बैं크나 그룹을 다시 선택할 필요가 없습니다. [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 음색 번호를 선택할 수 있습니다. 이 조작으로 다음 또는 이전 그룹 및 बैं크에서 음색을 불러올 수 있습니다.



카테고리 탐색 기능을 사용하여 음색 선택

MOTIF XS의 카테고리 탐색 기능을 사용하여 बैं크의 위치에 상관없이 원하는 사운드를 빨리 찾을 수 있습니다. 카테고리 기능에 대한 자세한 설명은 24 페이지의 "시작 방법 안내"를 참고하십시오.

가장 많이 사용하는 음색을 그룹으로 묶기 - 즐겨찾기 카테고리

카테고리 탐색에는 가장 많이 사용하며 좋아하는 음색을 한 군데 모아 이들 음색을 쉽게 선택할 수 있는 편리한 즐겨찾기 카테고리 기능도 있습니다. MOTIF XS의 많은 음색 중에서 필요한 음색을 빨리 선택할 수 있는 또 하나의 편리한 방법입니다.

좋아하는 음색을 즐겨찾기 카테고리에 등록

- 1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모드로 들어갑니다.
- 2 카테고리 탐색(Category Search) 창을 불러옵니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼을 누르면 표시등이 켜지고 카테고리 탐색(Category Search) 창이 나타납니다.
- 3 좋아하는 음색을 선택합니다.
24 페이지의 설명에 따라 원하는 음색을 찾습니다.
- 4 음색을 즐겨찾기 카테고리에 등록합니다.

[F5] 버튼을 눌러 음색을 등록하고 즐겨찾기 스위치를 켭니다. 음색 이름 왼쪽에 있는 박스에 체크 표시가 나타나서 해당 음색이 즐겨찾기 카테고리에 추가되었음을 나타냅니다. ([F5] 버튼을 다시 누르면 체크 표시가 해제되어 선택한 음색이 즐겨찾기 카테고리에서 삭제됩니다.) 이전에 등록된 모든 음색을 즐겨찾기 카테고리에서 삭제하려면 [F6] 버튼을 누릅니다. (즐거찾기 카테고리를 처음부터 다시 만들려고 할 때 편리합니다.)

즐거찾기 스위치



즐거찾기 카테고리에서 음색 선택

- 1 즐겨찾기 선택(Favorite Select) 창을 불러옵니다.
카테고리 탐색(Category Search) 창에서 [F4] 버튼을 눌러 즐겨찾기 선택(Favorite Select) 창을 불러옵니다. 즐겨찾기 선택(Favorite Select) 창에 즐겨찾기 카테고리 등록된 모든 음색이 나타납니다.



- 2 음색을 선택합니다.

[INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용하여 커서를 음색 목록 위 아래로 이동하여 원하는 음색을 선택합니다.

[참고] 즐겨찾기 카테고리의 음색 순서를 변경할 수도 있습니다. 음색 순서를 임의로 정리하려면 유저 बैं크 중 하나에 음색을 저장하십시오.

노브 및 컨트롤 슬라이더 사용

MOTIF XS의 가장 강력한 연주 기능 중 하나는 광범위한 실시간 컨트롤들, 특히 노브 및 컨트롤 슬라이더입니다. 이들 컨트롤을 사용하여 현재 음색에 대한 이펙트 깊이, 어택/릴리즈 특성, 톤 컬러 등과 같은 다양한 파라미터들을 조정할 수 있습니다. 이들 실시간 컨트롤을 사용하여 연주하면서 사운드를 변경하거나 음색을 신속하게 편집 및 사용자 정의할 수 있습니다. 각 노브에 3가지 기능을 지정하여 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 통해 교대로 선택할 수 있습니다. 버튼을 누를 때마다 표시등이 TONE 1 → TONE 2 → ARP FX의 순으로 켜집니다. 자세한 내용은 시작 방법 안내의 26 페이지를 참고하십시오.

[참고] [E] (편집) 표시등이 디스플레이의 우측 상단에 나타나면 현재 음색을 새 유저 음색으로 저장할 수 있습니다(97 페이지).

[참고] [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 누르면 현재 표시등에서 TONE 1 표시등까지 교대로 켜집니다.

[참고] 노브 또는 슬라이더 화면의 빨간 점은 노브 또는 슬라이더가 설정된 현재 값을 나타냅니다. 이 지점에 도달하기 전에는 노브 또는 슬라이더를 움직여도 사운드에 아무런 영향을 미치지 않습니다. 이 지점을 지나도록 노브 또는 슬라이더를 움직이면 빨간 점이 사라지고 노브 또는 슬라이더의 움직임이 사운드에 영향을 미칩니다.

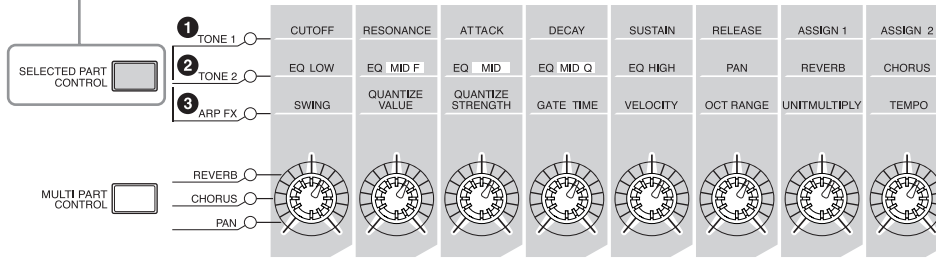
[참고] [F1] 버튼으로 불러와지는 보이스 재생(Voice Play) 디스플레이에서 8개의 노브에 지정된 기능들을 확인할 수 있습니다. 보이스(Voice) 디스플레이 이외의 디스플레이가 나타날 경우 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 누르면 컨트롤 기능(Control Function) 창이 나타나서 노브 기능을 확인할 수 있습니다.

빨간 점(현재 값)



노브 기능

[SELECTED PART CONTROL] 버튼



① TONE(톤) 1 표시등이 켜진 경우:		EG/EQ 디스플레이에서 노브 1과 2를 움직이면 Filter 파라미터가 변경됩니다. 노브 3-6을 움직이면 Amplitude EQ 파라미터가 변경됩니다.
노브 1	CUTOFF	필터 컷오프 주파수(94 페이지)를 올리거나 내려서 톤 밝기를 조정합니다.
노브 2	RESONANCE	레조넌스(94 페이지)를 올리거나 내려서 컷오프 주파수 영역의 신호 레벨을 증가시킵니다. 이 영역에 있는 오버 톤을 강조함으로써 뚜렷하게 "뽀족한" 톤을 만들어 사운드를 더 밝고 단단하게 만들 수 있습니다.
노브 3	ATTACK	현재 음색의 EG 어택 시간(94 페이지) 증감 값이 작을수록 어택의 속도가 빠릅니다.
노브 4	DECAY	현재 음색의 EG 디케이 시간(94 페이지)을 증가시키거나 감소시켜서 볼륨이 최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨로 떨어지는 속도를 결정합니다. 값이 작을수록 디케이의 속도가 빠릅니다.
노브 5	SUSTAIN	초기 어택 및 디케이 후에 건반을 누르는 동안 계속되는 EG 서스테인 레벨(94 페이지)의 볼륨을 증가시키거나 감소시킵니다.
노브 6	RELEASE	사운드의 EG 릴리즈 시간(94 페이지)을 증가시키거나 감소시켜서 건반을 놓을 때 볼륨이 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다. 값이 작을수록 릴리즈 속도가 빠릅니다.
노브 7	ASSIGN 1	다양한 기능을 이들 노브에 지정할 수 있습니다. 보이스 재생(Voice Play) 디스플레이(91 페이지)에서 현재 이들 노브에 지정된 기능을 확인할 수 있습니다. 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이(104 페이지)에서 이들 노브에 기능을 지정할 수 있습니다.
노브 8	ASSIGN 2	
② TONE 2 표시등이 켜진 경우:		EG/EQ 디스플레이(94 페이지)에서 노브 1-5를 움직이면 EQ 파라미터가 변경됩니다. 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 재생 모드(Play Mode) 디스플레이(98 페이지)와 이펙트 연결(Effect Connect) 디스플레이(107 페이지)에서 노브 6-8을 움직이면 파라미터가 변경됩니다.
노브 1	EQ LOW	EQ 로우 게인(95 페이지)을 증가시키거나 감소시켜서 사운드를 변경합니다.
노브 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency: EQ 중간 주파수)	노브 3(EQ MID)을 통해 밴드가 조정되는 EQ 중간 주파수(95 페이지)를 증가시키거나 감소시킵니다.
노브 3	EQ MID (EQ Middle Gain: EQ 미들 게인)	EQ 미들 게인(95 페이지)을 증가시키거나 감소시켜서 현재 음색을 변경합니다.
노브 4	EQ MID Q (EQ Middle Q: EQ 미들 Q)	EQ 미들 Q(95 페이지)를 증가시키거나 감소시켜서 노브 3(EQ Middle Gain)을 통해 게인을 조정할 수 있는 밴드의 폭을 변경합니다. 노브 4를 시계 방향으로 돌리면 Q 값을 증가시켜서 밴드 폭이 줄어듭니다. 반면 노브 4를 시계 반대 방향으로 돌리면 Q 값을 감소시켜서 밴드 폭이 늘어납니다.
노브 5	EQ HIGH (EQ High Gain: EQ 하이 게인)	EQ 하이 게인(95 페이지)을 증가시키거나 감소시켜서 현재 음색을 변경합니다.
노브 6	PAN	현재 음색(99 페이지)의 스테레오 팬 위치를 조절합니다.
노브 7	REVERB	리버브 센드 레벨(108 페이지)을 조절합니다.
노브 8	CHORUS	코러스 센드 레벨(108 페이지)을 조절합니다.
③ ARP FX 표시등이 켜진 경우:		보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드에서 노브를 움직이면 아르페지오 관련 파라미터들이 변경됩니다. 이 조작은 아르페지오 기능이 켜져 있을 때 사용할 수 있습니다.
노브 1	SWING	아르페지오 재생(103 페이지)의 스윙감을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 음률감이 증가하고 시계 반대 방향으로 돌리면 감소합니다.
노브 2	QUANTIZE VALUE	아르페지오의 음 데이터와 일치시킬 쿼타이즈 값(102 페이지) 또는 음 레졸루션을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 쿼타이즈 값으로 설정된 음 형식의 게이트 시간이 증가하고 시계 반대 방향으로 돌리면 게이트 시간이 감소합니다.
노브 3	QUANTIZE STRENGTH	아르페지오의 음 이벤트를 가장 가까운 쿼타이즈 비트로 끌어 당기는 쿼타이즈 강도(103 페이지)를 조절합니다. 노브를 시계 방향으로 돌리면 음 이벤트를 쿼타이즈 비트로 끌어 당깁니다.
노브 4	GATE TIME	아르페지오 음의 게이트 시간 비율(103 페이지)을 조절합니다. 시계 방향으로 돌리면 게이트 시간이 길어져 레가토 재생을 만들고 시계 반대 방향으로 돌리면 게이트 시간이 짧아집니다.
노브 5	VELOCITY	아르페지오 음의 벨로시티 비율(103 페이지)을 조절합니다.
노브 6	OCT RANGE(Octave Range: 옥타브 범위)	아르페지오 재생(103 페이지)의 옥타브 범위를 조절합니다.
노브 7	UNITMULTIPLY	템포에 따라 아르페지오 재생의 유니트 멀티플라이(102 페이지)를 조절하여 아르페지오 재생 시간을 늘리거나 줄입니다.
노브 8	TEMPO	아르페지오 재생의 템포를 조절합니다.

참고 노브를 조정하면 현재 음색의 현재 파라미터에 대한 값을 추가합니다. 따라서 파라미터가 이미 최대값이나 최소값으로 설정되어 있다면 노브를 조작하더라도 값을 변경할 수 없습니다.

컨트롤 슬라이더 기능

8개의 컨트롤 슬라이더로 현재의 일반 음색을 구성하는 8개의 엘리먼트(56 페이지)의 볼륨을 조정할 수 있습니다. 컨트롤 슬라이더 1~8은 각각 엘리먼트 1~8에 해당합니다. 컨트롤 슬라이더를 사용하기 전에 정보 디스플레이(93 페이지)를 사용하여 현재의 일반 음색에 대해 어느 엘리먼트들이 사용되는지 확인하는 것이 좋습니다. 드럼 음색을 선택하면 하나의 슬라이더가 모든 사운드/건반의 볼륨에 동시에 영향을 줄 수 있으므로 주의하십시오.

[E] 표시등

보이스 재생(Voice Play) 또는 편집(Edit) 모드에서 파라미터 값을 변경하는 경우, LCD 디스플레이의 상단 우측 모서리에 [E](편집) 표시등이 나타납니다. 이를 통해 현재 음색이 수정되었지만 아직 저장되지 않았다는 것을 빠르게 확인할 수 있습니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 97 페이지에 있는 설명을 따르십시오.



키보드 MIDI 전송 채널 설정

키보드/컨트롤러 연주에서 (외장 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치로) MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.

- 1 [TRACK] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.
- 2 번호 버튼 [1]~[16] 중 하나를 눌러 MIDI 전송 채널을 결정합니다.
- 3 설정 후 [PROGRAM] 버튼을 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

[참고] 이 파라미터는 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이에 있는 Keyboard Transmit Channel (268 페이지)과 같습니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

키보드 옥타브 설정

음색을 연주할 때 때로 음정 범위를 낮추거나 높여서 연주하고 싶을 때가 있습니다. 예를 들어, 베이스 음을 추가하기 위해 음정을 낮추거나 리드 및 솔로의 음을 높이기 위해 음정을 올리고 싶을 수 있습니다. 옥타브 올림/내림 컨트롤을 사용하여 이 작업을 빠르고 쉽게 할 수 있습니다. 패널의 OCTAVE [UP] 버튼을 누를 때마다 음색의 전체 음정이 한 옥타브씩 올라갑니다. 마찬가지로 OCTAVE [DOWN] 버튼을 누를 때마다 음정이 한 옥타브씩 내려갑니다. 기준 음정이 0이고 음정의 범위는 -3에서 +3까지입니다. 현재 옥타브 설정이 디스플레이의 우측 상단에 나타납니다. OCTAVE [UP] 버튼과 OCTAVE [DOWN] 버튼을 동시에 누르면(모든 표시등 소등) 기준 음정(0)으로 바로 복원할 수 있습니다. OCTAVE [UP]/[DOWN] 버튼의 표시등으로 현재 옥타브 설정을 한 눈에 알 수 있습니다. 한 옥타브를 내리거나 올리면 해당 표시등이 켜집니다. 두 옥타브를 내리거나 올리면 해당 표시등이 천천히 깜박입니다. 세 옥타브를 내리거나 올리면 해당 표시등이 빠르게 깜박입니다.

- [참고]** 이 파라미터는 유틸리티(Utility) 모드의 재생(Play) 디스플레이에 있는 Octave (260 페이지)와 같습니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.
- [참고]** 건반의 음을 반음 단위로 올리거나 내리고 싶으면 유틸리티(Utility) 모드의 재생(Play) 디스플레이에서 Transpose 파라미터 (260 페이지)를 편집하십시오.

아르페지오 기능 사용

아르페지오 기능을 사용하여 키보드의 음들을 연주함으로써 현재 음색으로 리듬 패턴, 리프 및 프레이즈를 간편하게 재생할 수 있습니다. 아르페지오 기능에 대한 자세한 설명은 24 페이지의 "시작 방법 안내"를 참고하십시오.

보이스 재생 디스플레이

보이스 재생(Voice Play) 디스플레이는 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 모드로 들어갈 때 나타나는 첫번째 디스플레이입니다.



① 음색 뱅크

현재 음색의 뱅크를 표시합니다.

음색 뱅크는 일반 음색 및 드럼 음색의 데이터가 있는 메모리입니다. 다음과 같은 15개의 음색 뱅크가 있습니다.

PRE1 ~ 8 (프리셋 뱅크 1~8)

이들 뱅크 각각에는 128가지의 프리셋 음색이 있습니다.

USR1 ~ 3 (유저 뱅크 1~3)

사용자가 작성하고 편집한 음색을 이들 뱅크에 저장할 수 있습니다. 이들 뱅크 각각에 128가지 음색이 미리 프로그램되어 있습니다.

GM

이 뱅크에는 일반 MIDI (General MIDI: GM) 포맷으로 지정된 순서대로 128가지 음색이 있습니다.

GMDR (GM 드럼 뱅크)

이 뱅크에는 일반 MIDI (General MIDI: GM) 포맷에 따라 드럼 악기가 지정된 하나의 드럼 음색이 있습니다.

PDR (프리셋 드럼 뱅크)

이 뱅크에는 64가지의 프리셋 드럼 음색이 있습니다.

UDR (유저 드럼 뱅크)

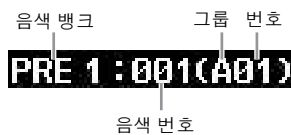
사용자가 작성하고 편집한 드럼 음색을 이 뱅크에 저장할 수 있습니다.

GM 음색

GM (General MIDI)은 신디사이저와 톤 제너레이터의 음색 구성과 MIDI 기능에 대한 세계적인 표준입니다. 이 표준은 어느 한 GM 장치에서 생성된 송 데이터를 다른 GM 장치에서 연주하더라도 제조회사나 모델에 관계없이 동일한 사운드가 출력되도록 보장하기 위해 설계되었습니다. 본 신디사이저에 있는 GM 음색 뱅크는 GM의 송 데이터를 적절하게 재생하도록 설계되었습니다. 그러나 사운드는 원래의 톤 제너레이터에서 연주되는 사운드와 정확하게 일치하지 않을 수도 있다는 점을 유의하십시오.

② 음색 번호(그룹/번호)

뱅크 안에 있는 각 음색에 음색 번호 001~128이 지정됩니다.



음색 번호 001~128은 뱅크 A~H 및 각 뱅크 별로 번호 1~16과 관련된 포맷으로 변환됩니다. 이 포맷은 그룹 버튼 [A]~[H] 및 번호 버튼 [1]~[16]과 관련되어 있습니다. 음색 번호 및 해당 그룹/번호는 아래와 같습니다.

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

③ Category (메인 카테고리 1/메인 카테고리 2)

선택한 음색의 메인 카테고리를 표시합니다. "카테고리"는 악기 특성이나 사운드 형식을 나타내는 키워드입니다. 프리셋 음색은 2개의 메인 카테고리에 등록됩니다. 카테고리 설정은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 일반(General) 디스플레이(98 페이지)에서 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 일반(General) 디스플레이에 대한 설명을 참고하십시오.

④ 음색 이름

현재 음색 이름을 표시합니다.

⑤ Transmit CH (MIDI 전송 채널)

키보드/컨트롤러 연주에서 외장 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치로 MIDI 데이터를 전송하는 MIDI 채널을 표시합니다. 값을 설정하는 방법에 대한 설명은 91 페이지를 참고하십시오.

⑥ Octave

OCTAVE 버튼으로 설정한 키보드 옥타브 설정을 표시합니다. 이 파라미터는 각 건반의 음이 기준 음정에 비해 높거나 낮은 정도를 결정합니다.

⑦ 컨트롤 기능

패널에서 노브와 컨트롤 슬라이더의 상태를 표시합니다. 이것은 컨트롤 기능(Control Function) 창(89 페이지)과 같습니다.

⑧ 지정 설정

각 노브, ASSIGNABLE FUNCTION 버튼 및 기타 컨트롤러에 지정된 기능을 표시합니다. 기능 지정은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 컨트롤 지정(Control Assign) 디스플레이(147 페이지)와 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 컨트롤러 설정(Voice Common Edit) 디스플레이(104 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

MW (모듈레이션 휠)

모듈레이션 휠에 지정된 기능을 표시합니다.

RB (리본 컨트롤러)

리본 컨트롤러에 지정된 기능을 표시합니다.

AF1, AF2(지정 가능 기능 1, 2)

두 개의 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼에 지정된 기능을 표시합니다.

AS1, AS2 (지정 1, 2)

TONE 1 표시등이 켜질 때 각 노브("ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2" 표시)에 지정되는 기능을 표시합니다.

⑨ [SF1] ARP1 ~ [SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

8분음표가 표시되어 버튼에 아르페지오 형식이 지정됩니다. 키보드 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 눌러 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(95 페이지)에서 아르페지오 형식을 이들 버튼에 지정할 수 있습니다.

⑩ [SF6] INFO (정보)

이 버튼을 누르면 현재 음색의 정보 페이지가 나타납니다. 자세한 내용은 아래의 "음색 정보"를 참고하십시오.

11 [F1] Play (음색 재생)

이 버튼을 누르면 보이스 재생(Voice Play) 디스플레이의 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

12 [F2] Porta (포르타멘토)

이 버튼을 누르면 포르타멘토(Portamento) 디스플레이(93 페이지)가 나타납니다.

13 [F3] EG/EQ (엔벨로프 제너레이터/이퀄라이저)

이 버튼을 누르면 기본적인 EG, 필터, EQ 설정이 있는 디스플레이(94 페이지)가 나타납니다.

14 [F4] Arpeggio

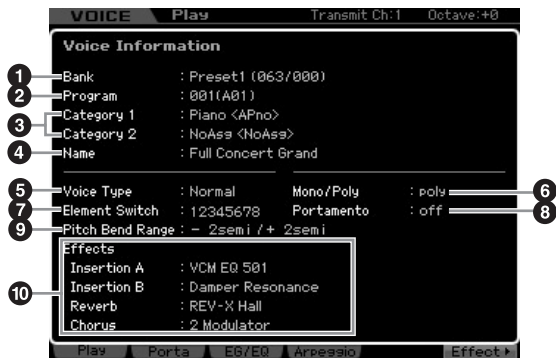
이 버튼을 누르면 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(95 페이지)가 나타납니다.

15 [F6] Effect

이 버튼을 누르면 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 이펙트 연결(Effect Connect) 디스플레이(107 페이지)가 나타납니다.

음색 정보 - [SF6] INFO (정보)

이 디스플레이는 현재 음색의 정보를 표시합니다. 여기에서는 설정을 변경할 수 없습니다.



1 Bank

선택된 음색 프로그램의 बैं크를 표시합니다. 괄호 안에 있는 값은 MIDI를 통해 현재 음색을 선택할 수 있는 बैं크 선택 (Bank Select) MSB 및 LSB를 표시합니다.

2 Program (음색 번호)

뱅크 안에 있는 각 음색에 번호 001~128이 지정됩니다. 괄호 안에 있는 값은 그룹과 번호를 표시합니다.

**3 메인 카테고리 1
메인 카테고리 2**

현재 음색의 메인 카테고리 1/메인 카테고리 2를 표시합니다.

4 Name

현재 음색의 이름을 표시합니다.

5 Voice Type

현재 음색 형식이 일반 음색인지 드럼 음색인지를 표시합니다.

6 Mono/Poly

현재 음색이 모노(한 번에 한 음만 재생할 수 있음)로 설정되어 있는지 폴리(한 번에 여러 음을 재생할 수 있음)로 설정되어 있는지를 표시합니다.

7 Element Switch

현재 음색을 구성하는 8개 엘리먼트의 상태(활성/비활성)를 표시합니다. 활성화된 엘리먼트는 해당 번호로 표시됩니다. 별표("**")는 Element Switch 파라미터가 켜져 있지만 해당 엘리먼트가 뮤트되어 있음을 의미합니다.

하이픈("-")은 Element Switch 파라미터가 꺼져 있음을 의미합니다.

8 Portamento

현재 음색의 포르타멘토 스위치의 켜짐/꺼짐 상태(93 페이지)를 표시합니다.

9 Pitch Bend Range

현재 음색에 대한 Pitch Bend Range (99 페이지)의 Upper/Lower 설정을 표시합니다.

10 Effects

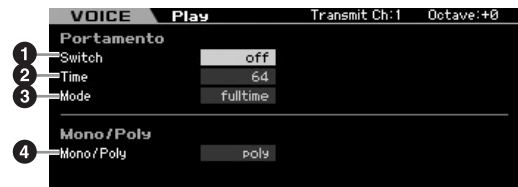
현재 음색의 이펙트 설정(Insertion A, Insertion B, Reverb 및 Chorus)을 표시합니다.

[참고] 드럼 음색을 선택하면 파라미터 6, 7 및 8을 사용할 수 없습니다.

포르타멘토 설정 - [F2] Porta

이 디스플레이에서 모노포닉 또는 폴리포닉 재생을 선택하고 Portamento 파라미터를 설정할 수 있습니다. 포르타멘토는 키보드에서 연주하는 첫번째 음에서 다음 음으로 음정이 부드럽게 이동하도록 하기 위해 사용됩니다. 여기에서 설정한 값은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 재생 모드(Play Mode) 디스플레이(91 페이지)에 있는 같은 이름의 파라미터들에도 적용됩니다.

[참고] 드럼 음색을 선택하면 이 디스플레이를 사용할 수 없습니다.



1 포르타멘토 스위치

2 포르타멘토 시간

3 포르타멘토 모드

4 모노/폴리 모드

이들은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 재생 모드(Play Mode) 디스플레이(98 페이지)에 있는 파라미터들과 같습니다.

3음역 모드
 4음역 모드
 5음역 모드
 6음역 모드
 7음역 모드
 8음역 모드
 9음역 모드
 10음역 모드
 11음역 모드
 12음역 모드
 13음역 모드
 14음역 모드
 15음역 모드
 16음역 모드
 17음역 모드
 18음역 모드
 19음역 모드
 20음역 모드
 21음역 모드
 22음역 모드
 23음역 모드
 24음역 모드
 25음역 모드
 26음역 모드
 27음역 모드
 28음역 모드
 29음역 모드
 30음역 모드
 31음역 모드
 32음역 모드
 33음역 모드
 34음역 모드
 35음역 모드
 36음역 모드
 37음역 모드
 38음역 모드
 39음역 모드
 40음역 모드
 41음역 모드
 42음역 모드
 43음역 모드
 44음역 모드
 45음역 모드
 46음역 모드
 47음역 모드
 48음역 모드
 49음역 모드
 50음역 모드
 51음역 모드
 52음역 모드
 53음역 모드
 54음역 모드
 55음역 모드
 56음역 모드
 57음역 모드
 58음역 모드
 59음역 모드
 60음역 모드
 61음역 모드
 62음역 모드
 63음역 모드
 64음역 모드
 65음역 모드
 66음역 모드
 67음역 모드
 68음역 모드
 69음역 모드
 70음역 모드
 71음역 모드
 72음역 모드
 73음역 모드
 74음역 모드
 75음역 모드
 76음역 모드
 77음역 모드
 78음역 모드
 79음역 모드
 80음역 모드
 81음역 모드
 82음역 모드
 83음역 모드
 84음역 모드
 85음역 모드
 86음역 모드
 87음역 모드
 88음역 모드
 89음역 모드
 90음역 모드
 91음역 모드
 92음역 모드
 93음역 모드
 94음역 모드
 95음역 모드
 96음역 모드
 97음역 모드
 98음역 모드
 99음역 모드
 100음역 모드

포르타멘토를 음색에 적용

아래 설명에 따라 포르타멘토를 키보드에서 연주하는 현재 음색에 적용합니다.

- [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모드로 들어갑니다.**
포르타멘토를 적용할 음색을 선택합니다. 포르타멘토는 건반을 누르고 있는 동안 사운드가 유지되는 음색에 매우 효과적입니다.
- [F2] 버튼을 눌러 포르타멘토(Portamento) 디스플레이를 불러옵니다.**
- 포르타멘토 스위치를 "on"으로 설정합니다.**
- 포르타멘토 시간을 설정합니다.**
최고의 결과를 얻으려면 이 값을 비교적 높은 값으로 설정합니다.
- 2개의 서로 다른 건반을 교대로 연주하여 포르타멘토를 확인합니다.**
포르타멘토가 어떻게 적용되는지 확인하려면 하나의 음을 누른 다음 한 옥타브 더 높거나 낮은 음을 누르는 것이 좋습니다.

음색 변경 - [F3] EG/EQ

음색을 구성하는 모든 엘리먼트에 대한 EG/EQ 설정을 편집하여 사운드의 음색을 변경할 수 있습니다. 여기에서 이루어진 EG 설정은 모든 엘리먼트에 대한 진폭(Amplitude) EG 디스플레이(123 페이지)와 필터(Filter) EG 디스플레이(119 페이지)에 있는 같은 파라미터들에도 기본으로 적용됩니다. 다시 말해서 여기에서의 값 편집은 현재 값에 더하거나 빼는 것을 의미합니다. 따라서 파라미터가 이미 최대값이나 최소값으로 설정되어 있다면 이 디스플레이에서 파라미터를 더 높거나 낮게 설정하더라도 값은 변경되지 않습니다. 여기에서 EQ 설정은 음색에 직접 적용된다는 점을 유의하십시오.



1 AEG (진폭 EG)

AEG를 사용하여 사운드가 시작되는 순간부터 정지되는 순간까지의 볼륨 전환을 조정할 수 있습니다.

Attack (어택 시간)

건반을 연주할 때부터 EG의 최대 초기값에 도달할 때까지 어택 속도를 결정합니다.

Decay (디케이 시간)

볼륨이 최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Sustain (서스테인 레벨)

초기 어택 및 디케이 후에 건반을 누르는 동안 계속 볼륨이 유지되는 서스테인 레벨을 증가시키거나 감소시킵니다. 값이 작을수록 사운드가 더 날카로워집니다.

Release (릴리즈 시간)

건반을 놓을 때 볼륨이 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

설정: -64 - +0 - +63

참고 드럼 음색을 선택하면 서스테인 레벨과 릴리즈 시간을 사용할 수 없습니다. 해당 칼럼마다 "---"가 나타나고 이를 파라미터를 편집할 수 없습니다.

2 FEG (필터 EG)

FEG를 사용하여 사운드가 시작되는 순간부터 정지하는 순간까지의 음색(컷오프 주파수) 전환을 조정할 수 있습니다. 실제 음색의 전환은 음색 엘리먼트의 필터 형식(117 페이지)에 따라 달라집니다.

Attack (어택 시간)

건반을 연주할 때부터 컷오프 주파수의 최대 초기값에 도달할 때까지 필터 변화 속도를 결정합니다.

Decay (디케이 시간)

컷오프 주파수가 최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Release (릴리즈 시간)

건반을 놓을 때 컷오프 주파수가 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Depth (깊이)

필터 EG의 컷오프 주파수가 변하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 컷오프 주파수가 변경되지 않습니다. 값이 0에서 멀어질수록 컷오프 주파수의 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우에는 컷오프 주파수가 반대로 변합니다.

설정: -64 - +0 - +63

3 Filter

이 유닛트는 사운드의 특정 주파수 부분의 출력을 잘라서 사운드의 음색을 수정합니다. 실제 음색은 음색 엘리먼트의 필터 형식(117 페이지)에 따라 달라집니다. 로우 패스 필터는 컷오프 주파수를 초과하는 신호를 자르며 하이 패스 필터는 컷오프 주파수 보다 낮은 신호를 자릅니다.

Cutoff

필터에 대한 컷오프 주파수를 결정합니다. 예를 들어 로우 패스 필터를 선택하면 값이 클수록 디케이가 더 밝아집니다.

Reso (레조넌스)

컷오프 주파수에 적용되는 강도를 결정합니다. 값이 클수록 이펙트가 더 두드러집니다.

설정: -64 - +0 - +63

4 EQ

3개의 밴드(High, Mid, Low)가 있는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 밴드(High, Mid, Low) 레벨을 감소 또는 증가시켜 음색 사운드를 변화시킬 수 있습니다. 미드(Mid) 밴드의 경우 Q (밴드 폭)도 설정할 수 있습니다.

Frequency

각 주파수 밴드의 주파수를 결정합니다. 감소 또는 증가하려는 주파수 값을 설정합니다.

설정:

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

Gain

Frequency (위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 밴드의 감소/증가 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 게인이 더 커집니다. 값이 낮을수록 게인이 더 작아집니다.

설정: -12.00 dB ~ +0.00 dB ~ +12.00 dB

Q (밴드 폭)

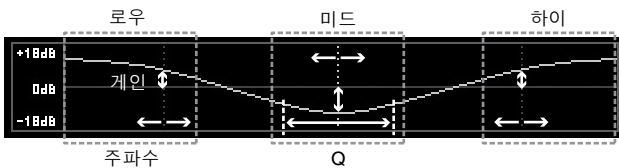
Mid 밴드의 Q (밴드 폭)를 결정합니다. 값이 클수록 밴드 폭이 더 작아집니다. 값이 작을수록 밴드 폭이 더 커집니다.

설정: 0.7 - 10.3

참고 Q 설정은 피킹 형식 EQ인 Mid 밴드에 대해서만 사용할 수 있습니다. 피킹("피크" 형태를 말함)을 사용하여 특정 주파수를 감소/증가할 수 있으며 밴드 폭을 얼마나 넓게 또는 좁게 할 것인지 조절할 수 있습니다. 반면에 하이 및 로우 밴드의 EQ 형태는 지정된 Frequency 설정보다 높거나 낮은 주파수에서 신호를 감소/증가시킬 수 있는 쉘빙 형식입니다.

5 EQ 그래프

EQ 설정을 그래프로 표시합니다. 수직축은 게인, 수평축은 주파수를 나타냅니다.



아르페지오 설정 - [F4] Arpeggio

이 디스플레이는 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. Bank (6) ~ Type (9) 파라미터는 [SF1] ARP1 디스플레이에서 [SF5] ARP5 디스플레이까지 각각의 디스플레이에서 편집할 수 있는 5가지 설정값이 있다는 점을 유의하십시오. 여기에서 설정한 값은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(101 페이지)에 있는 같은 이름의 파라미터들에도 적용됩니다.



아르페지오 형식 이름

- 1 Switch
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit
- 5 [SF1] ARP1 ~ [SF5] ARP5 (아르페지오 1~5) 버튼
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

이들은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(101 페이지)에 있는 파라미터들과 같습니다.

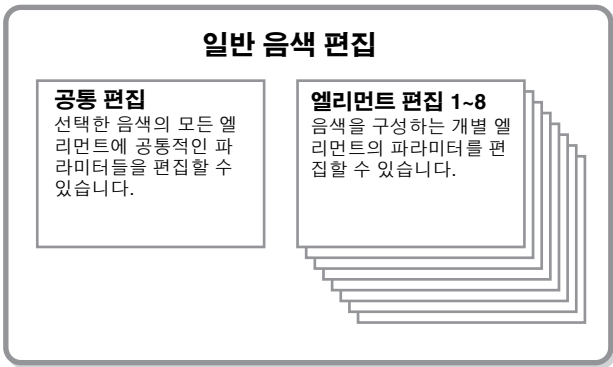
101 페이지
 아르페지오 메인
 102 페이지
 아르페지오 메인
 103 페이지
 아르페지오 메인
 104 페이지
 아르페지오 메인
 105 페이지
 아르페지오 메인
 106 페이지
 아르페지오 메인
 107 페이지
 아르페지오 메인
 108 페이지
 아르페지오 메인
 109 페이지
 아르페지오 메인
 110 페이지
 아르페지오 메인

일반 음색 편집

"편집"이란 음색을 구성하는 파라미터들을 수정하여 음색을 새롭게 생성하는 과정을 말합니다. 이 작업은 보이스(Voice) 모드
의 하위 모드인 보이스 편집(Voice Edit)에서 할 수 있습니다. 보이스 편집(Voice Edit) 모드로 들어가려면 먼저 [VOICE] 버튼을
눌러 보이스(Voice) 모드를 불러온 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

공통 편집 및 엘리먼트 편집

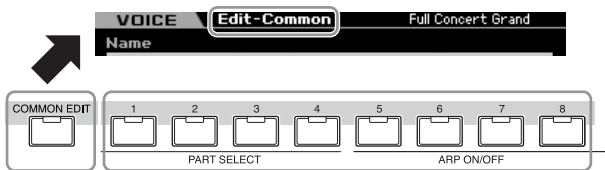
일반 음색은 키보드 범위에서 연주할 수 있는 악기 형식의 사
운드로서 최대 8개의 엘리먼트로 구성될 수 있습니다. 모든
엘리먼트에 공통적인 설정을 편집하는 공통 편집(Common
Edit)과 엘리먼트를 개별적으로 편집하는 엘리먼트 편집
(Element Edit)의 2가지 일반 보이스 편집(Normal Voice
Edit) 디스플레이가 있습니다.



일반 음색 편집

- [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모
드로 들어갑니다.
편집할 일반 음색을 선택합니다.
- [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집(Voice Edit) 모드
로 들어갑니다.
- 원하는 편집(Edit) 디스플레이, 공통 편집
(Common Edit) 디스플레이 또는 엘리먼트 편집
(Element Edit) 디스플레이를 불러옵니다.
공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러오려면
[COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 엘리먼트 편집
(Element Edit) 디스플레이를 불러오려면 번호 버튼
[1]~[8]을 눌러 편집할 엘리먼트를 선택합니다.

이 디스플레이가 공통 편집 모드에 있음을 나타냅니다.



엘리먼트 선택

이 디스플레이가 엘리먼트 편집 모드에 있음을 나타냅니다.



- 원하는 디스플레이를 불러옵니다.

원하는 디스플레이를 찾으려면 디스플레이 하단에 있는
[F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴
항목을 참고합니다.



참고 [SF6] 버튼을 누르면 정보 디스플레이, 문자 입력(82 페이지),
번호 버튼 기능(81 페이지), 그리고 목록 표시/선택(82 페이
지) 등 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. [SF6] 버튼으로
불러온 기능은 커서 위치에 따라 달라집니다.

- 커서를 원하는 파라미터로 이동합니다.
- [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사
용하여 값을 편집합니다.
- 필요한 경우 3~6 단계를 반복합니다.
- 편집한 음색의 이름을 입력합니다.
보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 이름
(Name) 디스플레이(98 페이지)를 사용합니다.
- 편집한 음색을 저장합니다.
[STORE] 버튼을 눌러 저장(Store) 창(97 페이지)을 불러
온 다음 편집한 음색을 저장합니다.

주의

다른 음색을 선택하거나 전원을 끄면 편집한 음색이 손실됩니다. 다
른 음색을 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌
러 음색 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

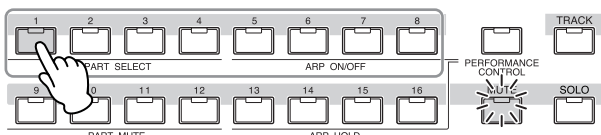
참고 원할 경우 편집하고 저장한 음색을 USB TO DEVICE 커넥
터에 연결된 USB 장치 또는 MOTIF XS가 연결된 네트워크
에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오. 편집한 음색 데이터는
내장 유저 메모리(플래시 ROM)에 저장되며 전원을 꺼도 삭
제되지 않습니다. 따라서 데이터를 외장 장치에 저장할 필
요가 없습니다. 그러나 모든 중요한 데이터를 외장 장치에
저장하거나 보관할 것을 권장합니다. 자세한 설명은 278 페
이지를 참고하십시오.

편리한 음색 편집 기능

엘리먼트 켜짐/꺼짐 전환

[MUTE] 버튼을 눌러서 표시등이 켜지면 번호 버튼 [1]~[8]을 눌러 8개 엘리먼트의 켜짐/꺼짐 상태를 설정할 수 있습니다. [1]~[8] 버튼을 누르면 해당 엘리먼트가 교대로 켜지거나 꺼집니다. 음색 편집을 입력할 때는 사용하지 않는 엘리먼트의 표시등이 켜지지 않으며 켤 수 없습니다.

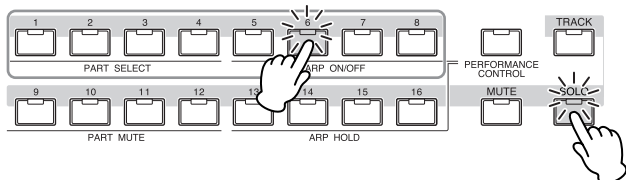
이 버튼을 누르면 엘리먼트가 켜지거나 꺼집니다.



편집하려는 엘리먼트 솔로화

[SOLO(솔로)] 버튼을 눌러 표시등이 켜지면 번호 버튼 [1]~[8] 가운데 하나를 눌러 8개 엘리먼트 중에서 솔로화된 엘리먼트를 선택할 수 있습니다. 엘리먼트를 솔로화하면 엘리먼트를 더 분명하게 들을 수 있어 보다 쉽게 편집할 수 있습니다. 또한 실제 상황에서 편집한 사운드를 들을 수 있도록 하려면 솔로를 취소해야 합니다. [1]~[8] 버튼을 누르면 해당 엘리먼트가 교대로 켜지거나 꺼집니다.

편집하려는 엘리먼트 솔로화



[E] 표시등

보이스 편집(Voice Edit) 모드 및 보이스 재생(Voice Play) 모드에서는 [E] (편집) 표시등이 나타납니다. 자세한 내용은 97 페이지를 참고하십시오.

비교 기능

비교(Compare) 기능을 사용하여 방금 편집한 음색과 편집되지 않은 원래의 음색을 서로 전환하여 편집이 사운드에 어떻게 영향을 주는지 들을 수 있습니다.

1 [EDIT] 버튼을 눌러 비교(Compare) 모드를 불러옵니다.

보이스 편집(Voice Edit) 모드에서([EDIT] 표시등이 켜짐) [EDIT] 버튼을 눌러 표시등이 깜박이도록 합니다. 화면의 우측 상단에 있는 [E] 표시등이 [C] 표시등으로 변경되고 비교를 위해 편집 이전 음색 설정이 일시적으로 복원됩니다.

보이스 재생(Voice Play) 모드에서 [E] 표시등이 보이면 [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집(Voice Edit) 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 다시 눌러서 비교(Compare) 모드를 불러옵니다.

비교 표시등(편집 이전의 사운드)

VOICE	Edit- Elm 1				Full Concert Grand			
	Elm 1	Elm 2	Elm 3	Elm 4	Elm 1	Elm 2	Elm 3	Elm 4
Hold Time	8	8	8	8	8	8	8	8
Attack Time	51	43	58	92				

2 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

[C] 표시등이 디스플레이 우측 상단에 보이면 [EDIT] 버튼을 누릅니다. (표시등이 계속 켜지고 [C] 표시등이 다시 [E] 표시등으로 변경됩니다.)

필요한 경우 1단계 및 2단계를 반복하여 편집한 사운드와 편집하지 않은 사운드를 비교합니다.

[참고] 비교가 활성화되어 있을 때는 음색을 편집할 수 없습니다.

생성된 음색 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 저장(Voice Store) 창을 불러옵니다.



2 음색 저장 대상을 설정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 대상 유저 बैं크(일반 음색을 저장하는 경우는 USER 1~3, 드럼 음색을 저장하는 경우는 USER DR) 및 저장할 음색 번호를 선택합니다. [USER 1]~[USER 3], [USER DR], 그룹 [A]~[H], 그리고 번호 [1]~[16] 버튼을 사용하여 대상을 지정할 수도 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

저장(Store)을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장을 실행합니다.

음색이 저장된 후에 "Completed" 메시지가 나타나고 보이스 재생(Voice Play) 디스플레이로 되돌아갑니다. 이 상태에서 디스플레이에 방금 저장된 음색이 선택되어 방금 편집한 음색을 즉시 재생할 수 있습니다.

주의

저장을 실행하면 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰여집니다. 항상 별도의 USB 저장 장치에 중요한 데이터를 백업하십시오. 저장 방법에 대한 자세한 설명은 278 페이지를 참고하십시오.

[참고] "저장(Save)"의 대상은 USB 저장 장치와 같은 외장 메모리이지만 "저장(Store)"의 대상은 내장 메모리(플래시 ROM)라는 점을 유의하십시오.

공통 편집 파라미터

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

공통 편집은 선택한 일반 음색의 모든 엘리먼트에 대해 공통적인 파라미터들을 편집할 수 있습니다.

별표(*) 표시에 대하여

사용자의 편의를 위해 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터들을 별표로 표시하였습니다. 음색 편집을 처음 사용하는 경우에는 이들 파라미터를 먼저 사용해 보십시오.

선택한 음색에 대한 일반 설정 - [F1] General

편집한 음색 이름 지정 - [SF1] Name



1 Name*

원하는 음색 이름을 입력합니다. 최대 20문자로 음색 이름을 지정할 수 있습니다.

[SF6] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 문자를 선택할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

2 Main Category 1*

3 Sub Category 1*

4 Main Category 2*

5 Sub Category 2*

음색이 속하는 두 개의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.

"카테고리"는 음색의 특성을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적절히 설정하면 여러 음색 중에서 원하는 음색을 쉽게 찾을 수 있습니다. 악기의 종류를 나타내는 16가지 메인 카테고리가 있습니다. 각 메인 카테고리 별로 더 세부적인 악기 종류를 나타내는 최대 5개의 하위 카테고리가 있습니다.

설정: 다음 목록을 참고하십시오.

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

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

마이크로 튜닝 및 모노/폴리와 같은 재생 모드 설정 - [SF2] Play Mode

이 디스플레이에서 모노 또는 폴리, 피치, 포르타멘토 및 마이크로 튜닝과 같은 다양한 설정을 할 수 있습니다.



1 Volume*

음색의 출력 레벨을 결정합니다. 이 파라미터를 설정하여 현재 음색과 다른 음색 간의 밸런스를 조정합니다.

설정: 0 ~ 127

2 Pan*

음색의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 또한 전면 패널의 PAN 노브를 사용하여 이 파라미터를 조정할 수 있습니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

참고 특정 엘리먼트에 대한 팬이 왼쪽으로 설정되고 다른 엘리먼트에 대한 팬이 오른쪽으로 설정될 경우 이 Voice Pan 파라미터는 전혀 또는 거의 들리는 이펙트가 없을 수도 있다는 점을 주의하십시오.

3 Note Shift*

음정을 올리거나 내리는 양(반음 단위)에 대한 조바꿈 설정을 결정합니다.

설정: -24 ~ +0 ~ 24

4 PB Range Upper*

5 PB Range Lower*

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. Upper 파라미터를 +12로 설정한 경우, 피치 밴드 휠을 위로 올리면 음정은 최대 한 옥타브까지 올라갑니다. 반면에 Lower를 -12로 설정한 경우, 피치 밴드 휠을 아래로 내리면 음정은 최대 한 옥타브(12반음)까지 낮아집니다.

설정: -48 반음 ~ +0 반음 ~ +24 반음

6 Bank (마이크로 튠링 뱅크)

마이크로 튠링 뱅크를 결정합니다.

설정: PRE, USR

PRE (프리셋)

13개의 프리셋 마이크로 튠링 형식이 있습니다.

USR (유저)

유틸리티(Utility) 모드의 마이크로 튠링(Micro Tuning) 디스플레이(265 페이지)에서 사용자가 생성한 오리지널 마이크로 튠링 형식이 있습니다.

7 Tuning Number

마이크로 튠링 번호를 결정합니다. 프리셋 뱅크는 가장 흔한 "같은 등분 평균율"을 포함하여 13가지 유형을 제공합니다.

설정:

Preset Bank: 1 ~ 13 (아래 마이크로 튠링 목록 참고)

User Bank: 1 ~ 8

8 Tuning Root

"pure major"를 선택할 경우 근음을 설정합니다.

설정: C ~ B

마이크로 튠링(Micro Tuning)이란?

키보드 음계를 일반 튠링(등분 평균율)에서 다양한 특수 음계 중 하나로 변경할 수 있는 기능입니다. 튠링 번호를 선택하여 간단히 각 음색에 대한 음계 형식을 결정할 수 있습니다. 유틸리티(Utility) 모드의 마이크로 튠링(Micro Tuning) 디스플레이(265 페이지)에서 사용자가 생성한 오리지널 마이크로 튠링 형식도 사용할 수 있습니다.

마이크로 튠링 목록

마이크로 튠링 번호	형식	마이크로 튠링 근음	설명
1	Equal	-	"compromise" 튠링은 지난 200년 동안 서양 음악에서 사용되어 왔으며 대부분의 전자 키보드에서 사용하고 있습니다. 각 반음정은 정확히 1옥타브의 1/12이며, 음악을 평균 음들의 절반으로 연주할 수 있습니다. 그러나 모든 음정을 완벽하게 튠링할 수는 없습니다.
2	PureMajor	C ~ B	이 튠링은 장음계의 음정(특히 장3도 및 완전5도)을 단음으로 만듭니다. 다른 음정은 이에 따라 튠링되지 않습니다. 연주하고자 하는 건반(C~B)을 지정해야 합니다.
3	PureMinor	C ~ B	원리는 순장음과 동일하지만 단음계를 튠링하는 것입니다.
4	Werckmeister	C ~ B	현대의 바흐라고 불리는 안드레아스 베르크마이스터(Andreas Werckmeister)가 고안한 튠링 방법으로 건반 악기를 모든 건반으로 연주할 수 있습니다. 각 건반은 독특한 개성을 갖고 있습니다.
5	Kirnberger	C ~ B	18세기 작곡가인 요한 필립 키른베르거(Johann Philipp Kirnberger)가 만든 평균율 음계로, 모든 건반에서 연주할 수 있습니다.
6	Vallot&Yng	C ~ B	프란체스카토니오 발로티(Francescantonio Vallotti) 및 토마스 영(Thomas Young) (모두 18세기 중반) 이 고안한 음계며 처음 6개의 5도가 똑같이 낮아지는 피타고라스 음계를 기초로 한 튠링입니다.
7	1/4 shift	-	50퍼센트 위로 이동한 일반 등분 평균 음계입니다.
8	1/4 tone	-	각 옥타브마다 24개로 균등하게 구분된 음표입니다. (1옥타브 이동하려면 24개의 음표 연주).
9	1/8 tone	-	각 옥타브마다 48개로 균등하게 구분된 음표입니다. (1옥타브 이동하려면 48개의 음표 연주).
10	Indian	-	인디언 음악 연주 시 사용됩니다(흰색 건반만 해당).
11	Arabic 1	C ~ B	아라비아 음악 연주 시 사용됩니다.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

모노 또는 폴리리를 선택합니다.

설정: mono, poly

mono

"mono"로 설정하면 선택한 음색이 단음으로 재생됩니다(한 번에 하나의 음만 재생됨). 여러 악기 사운드(베이스와 신스 리드 등)의 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정할 때보다 레가토 연주가 더욱 자연스럽게 매끄럽게 들립니다.

poly

"poly"로 설정하면 선택한 음색이 여러 음으로 재생됩니다(한 번에 여러 음을 재생하거나 코드를 재생할 수 있음).

3곡 모드
4곡 모드
5곡 모드
6곡 모드
7곡 모드
8곡 모드
9곡 모드
10곡 모드
11곡 모드
12곡 모드
13곡 모드
14곡 모드
15곡 모드
16곡 모드
17곡 모드
18곡 모드
19곡 모드
20곡 모드
21곡 모드
22곡 모드
23곡 모드
24곡 모드
25곡 모드
26곡 모드
27곡 모드
28곡 모드
29곡 모드
30곡 모드
31곡 모드
32곡 모드
33곡 모드
34곡 모드
35곡 모드
36곡 모드
37곡 모드
38곡 모드
39곡 모드
40곡 모드
41곡 모드
42곡 모드
43곡 모드
44곡 모드
45곡 모드
46곡 모드
47곡 모드
48곡 모드
49곡 모드
50곡 모드
51곡 모드
52곡 모드
53곡 모드
54곡 모드
55곡 모드
56곡 모드
57곡 모드
58곡 모드
59곡 모드
60곡 모드
61곡 모드
62곡 모드
63곡 모드
64곡 모드
65곡 모드
66곡 모드
67곡 모드
68곡 모드
69곡 모드
70곡 모드
71곡 모드
72곡 모드
73곡 모드
74곡 모드
75곡 모드
76곡 모드
77곡 모드
78곡 모드
79곡 모드
80곡 모드
81곡 모드
82곡 모드
83곡 모드
84곡 모드
85곡 모드
86곡 모드
87곡 모드
88곡 모드
89곡 모드
90곡 모드
91곡 모드
92곡 모드
93곡 모드
94곡 모드
95곡 모드
96곡 모드
97곡 모드
98곡 모드
99곡 모드
100곡 모드

10 Key Assign Mode

이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음이 이중으로 재생되는 것을 방지합니다. 2개 이상의 같은 음의 인스턴스(Instance)가 거의 동시에 수신되거나 해당 노트 오프 메시지가 없는 경우에 유용합니다. 같은 음의 모든 인스턴스를 재생하도록 허용하려면 이 파라미터를 "multi"로 설정합니다.

설정: single, multi

single

이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 첫번째 음이 중단되고 두번째 음이 울립니다.

multi

이 파라미터를 "multi"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 모든 음이 동시에 울립니다.

11 Portamento Switch*

포르타멘토를 현재 음색에 적용할 지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

12 Portamento Time*

포르타멘토가 적용되는 피치 전환 시간을 결정합니다. 이 파라미터의 이펙트는 Portamento Time Mode의 설정에 따라 달라집니다(14). 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어집니다.

설정: 0 - 127

13 Portamento Mode

포르타멘토가 키보드 연주에 적용되는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered

레가토(이전 건반에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주)로 연주할 때에만 포르타멘토가 적용됩니다.

fulltime

포르타멘토가 모든 음에 적용됩니다.

14 Portamento Time Mode

시간에 따른 음정 변경 방식을 결정합니다.

설정: rate1, time1, rate2, time2

rate1

지정된 비율로 음정이 변경됩니다.

time1

지정된 시간에 음정이 변경됩니다.

rate2

한 옥타브 내에서 지정된 비율로 음정이 변경됩니다.

time2

한 옥타브 내에서 지정된 시간에 음정이 변경됩니다.

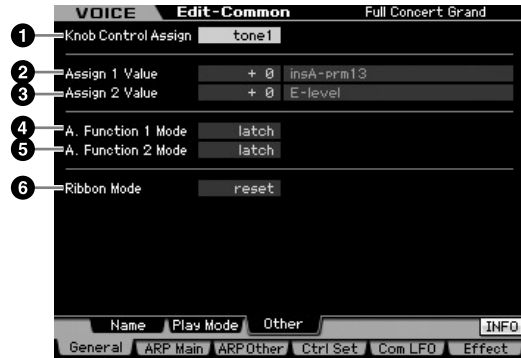
15 Portamento Legato Slope

Mono/Poly를 "mono"로 설정하면 선택한 음색에 지정된 파형에 따라 레가토 연주가 부자연스러운 어택을 일으킬 수도 있습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 이 파라미터를 사용하여 음색의 어택을 조정할 수 있습니다. 일반적으로 어택 시간이 짧은 파형에 대해서는 이 파라미터를 낮은 값으로 설정하고 어택 시간이 긴 파형에 대해서는 높은 값으로 설정해야 합니다.

설정: 0 - 7

기타 설정 - [SF3] Other

이 디스플레이에서 노브에 대한 조정 기능을 설정할 수 있고 피치 밴드 휠의 상하 범위를 설정할 수 있습니다.



1 Knob Control Assign

음색을 선택할 때 TONE 1, TONE 2 및 ARP FX 중에서 어느 표시등을 켤 것인지를 결정합니다. 각 음색 별로 이 설정을 저장할 수 있습니다.

설정: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

TONE 1 표시등이 켜져 있을 경우 음색을 선택할 때 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"라고 쓰여진 노브의 레벨을 표시합니다. 노브에 지정된 기능은 각 값의 오른쪽에 표시됩니다.

설정: -64 - +0 - +63

[참고] ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능은 컨트롤러 설정(Controller Set) 디스플레이(104 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

4 A. Function 1 Mode

(지정 가능한 기능 1 모드)

5 A. Function 2 Mode

(지정 가능한 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 래치 형식으로 할 것인지 모멘터리 형식으로 할 것인지를 결정합니다.

"latch"로 설정할 경우 버튼을 누르면 표시등 상태가 교대로 켜지고 꺼집니다. "momentary"로 설정할 경우 버튼을 누르면 표시등이 켜지고 버튼을 놓으면 표시등이 꺼집니다.

설정: momentary, latch

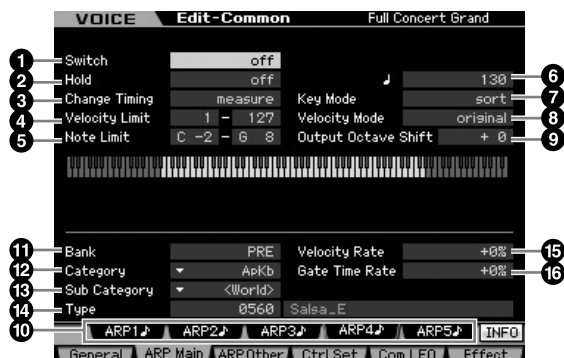
6 Ribbon Mode (리본 컨트롤러 모드)

손을 놓을 때 리본 컨트롤러가 반응하는 방식을 결정합니다. "reset"으로 설정할 경우 리본 컨트롤러에서 손가락을 놓으면 자동으로 값이 중앙으로 되돌아갑니다. "hold"로 설정할 경우 리본 컨트롤러에서 손가락을 놓으면 값이 최종 지점의 값을 유지합니다.

설정: hold, reset

아르페지오 설정 - [F2] ARP Main

이 디스플레이는 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. Bank (11)에서 Gate Time Rate Offset (16)까지의 파라미터는 [SF1] ARP1에서 [SF5] ARP5까지의 각 디스플레이에서 편집할 수 있는 5가지 설정값이 있다는 점을 유의하십시오. 아르페지오에 대한 자세한 내용은 62 페이지를 참고하십시오.



[참고] 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누르면서 건반을 눌러 음 번호 또는 벨로시티를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Switch

아르페지오 켜짐 또는 꺼짐을 결정합니다. 공통 스위치가 꺼짐으로 설정된 음색을 불러오면 패널의 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 자동으로 켜집니다.

설정: on, off

2 Hold*

이 파라미터를 "on"으로 설정하면 건반에서 손을 놓더라도 아르페지오가 자동으로 반복됩니다.

설정: sync-off (아래 참조), off, on

sync-off

"sync-off"로 설정하면 건반에서 손을 놓더라도 아르페지오가 조용히 계속 재생됩니다. 아무 건반이나 누르면 아르페지오가 다시 재생되고 사이클 재생이 다시 시작된 지점부터 아르페지오가 들립니다.

3 Change Timing*

아르페지오 재생 중에 다른 형식을 선택하면 아르페지오 형식이 변환되는 실제 타이밍을 결정합니다. "realtime"으로 설정하면 아르페지오 형식이 즉시 전환됩니다. "measure"로 설정하면 아르페지오 형식이 다음 마디의 처음에서 전환됩니다.

설정: realtime, measure

4 Velocity Limit

아르페지오를 재생할 수 있는 가장 느린 벨로시티와 가장 빠른 벨로시티를 결정합니다. 이를 통해 건반을 눌러 아르페지오를 재생할 벨로시티 범위를 설정할 수 있습니다. 또한 먼저 최대값을 지정한 후 중간 지점에 있는 벨로시티 "홀"을 사용하여 개별적으로 낮은 재생 범위와 높은 재생 범위를 설정할 수 있습니다. 예를 들어, Velocity Limit를 93~34로 설정하면 부드러운 범위(1~34)와 강한 범위(93~127)의 두 가지 다른 벨로시티 범위로 아르페지오를 재생할 수 있습니다. 35와 92 사이의 중간 벨로시티에서 연주되는 음들은 아르페지오를 재생되지 않습니다.

설정: 001 ~ 127

[참고] Key Mode를 "sort" 또는 "thru"로 설정하고 Note Limit 설정을 벗어나는 음들을 연주하면 사운드가 생성되지 않는다는 점을 유의하십시오.

5 Note Limit

아르페지오의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에서 연주되는 음은 아르페지오를 재생합니다. 예를 들어 Note Limit를 "C5-C4"로 설정하면 C2~C4 및 C5~G8 등의 2개의 음역에서 음을 연주하여 아르페지오를 재생할 수 있습니다. C4와 C5 사이에서 연주되는 음은 아르페지오에 아무런 영향도 미치지 않습니다.

설정: C -2 ~ G8

[참고] Key Mode를 "sort" 또는 "thru"로 설정하고 Note Limit 설정을 벗어나는 음을 연주하면 사운드가 생성되지 않는다는 점을 유의하십시오.

6 Tempo*

아르페지오 템포를 결정합니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 5 - 300

[참고] 이 악기를 외장 시퀀서, MIDI 컴퓨터 또는 다른 MIDI 장치와 함께 사용하고 있으며 이 악기를 해당 장치와 동기화하고 싶은 경우에는 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이(268 페이지)에서 MIDI Sync (5) 파라미터를 "MIDI"로 설정하십시오. 이 경우 Tempo 파라미터는 "MIDI"를 표시되며 변경될 수 없습니다.

7 Key Mode

키보드를 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

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

sort

특정 음(예를 들면 코드)의 음을 연주하면 음을 연주한 순서에 상관없이 동일한 시퀀스가 연주됩니다.

thru

특정 음(예를 들면 코드)의 음을 연주하면 음 순서에 따라 최종 시퀀스가 달라집니다.

direct

아르페지오 시퀀스의 노트 이벤트는 연주되지 않습니다. 키보드에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생되면 팬과 브라이트니스와 같은 이벤트들이 키보드 연주의 사운드에 적용됩니다. 아르페지오 형식이 비노트 데이터를 포함하거나 카테고리 형식 "Ctrl"을 선택한 경우에 이 설정을 사용합니다.

sort+direct

"sort" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 눌러진 건반에 대한 음도 들립니다.

thru+direct

"thru" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 눌러진 건반에 대한 음도 들립니다.

[참고] "Cnt" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 노트 이벤트가 없을 수도 있습니다(65 페이지). 그러한 아르페지오 형식이 선택되고 Key Mode가 "sort" 또는 "thru"로 설정되면 키보드의 건반을 누르더라도 사운드가 생성되지 않습니다.

3부 1권
3부 2권
3부 3권
3부 4권
3부 5권
3부 6권
3부 7권
3부 8권
3부 9권
3부 10권
3부 11권
3부 12권
3부 13권
3부 14권
3부 15권
3부 16권
3부 17권
3부 18권
3부 19권
3부 20권
3부 21권
3부 22권
3부 23권
3부 24권
3부 25권
3부 26권
3부 27권
3부 28권
3부 29권
3부 30권
3부 31권
3부 32권
3부 33권
3부 34권
3부 35권
3부 36권
3부 37권
3부 38권
3부 39권
3부 40권
3부 41권
3부 42권
3부 43권
3부 44권
3부 45권
3부 46권
3부 47권
3부 48권
3부 49권
3부 50권
3부 51권
3부 52권
3부 53권
3부 54권
3부 55권
3부 56권
3부 57권
3부 58권
3부 59권
3부 60권
3부 61권
3부 62권
3부 63권
3부 64권
3부 65권
3부 66권
3부 67권
3부 68권
3부 69권
3부 70권
3부 71권
3부 72권
3부 73권
3부 74권
3부 75권
3부 76권
3부 77권
3부 78권
3부 79권
3부 80권
3부 81권
3부 82권
3부 83권
3부 84권
3부 85권
3부 86권
3부 87권
3부 88권
3부 89권
3부 90권
3부 91권
3부 92권
3부 93권
3부 94권
3부 95권
3부 96권
3부 97권
3부 98권
3부 99권
3부 100권

8 Velocity Mode

아르페지오 음의 벨로시티를 조정합니다.

설정: original, thru

original

아르페지오는 아르페지오 시퀀스 데이터를 포함한 프리셋 벨로시티에서 재생됩니다.

thru

사용자가 연주하는 벨로시티에 따라 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오의 재생 볼륨이 증가합니다.

9 Output Octave Shift

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -10 - +10

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

디스플레이의 하단에 있는 Bank (11)에서 Gate Time Rate Offset (16)까지의 6개 파라미터는 [SF1] ARP1에서 [SF5] ARP5까지의 각 디스플레이에서 편집할 수 있습니다.

[SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 다섯 개의 아르페지오 설정 각각에 대해 디스플레이 하단에 있는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 탭 메뉴에 있는 8분음표 아이콘은 디스플레이에서 하위 기능 버튼에 해당하는 아르페지오 형식("off" 이외) 중 하나가 선택되어 있다는 것을 나타냅니다.

설정: [SF1]~[SF5] (하위 기능) 버튼

11 Bank*

원하는 아르페지오 형식이 있는 아르페지오 बैं크를 결정합니다. 프리셋 아르페지오 형식을 선택하려면 "PRE"를 선택합니다. 사용자가 처음으로 생성하고 저장한 아르페지오 형식을 선택하려면 "USER"를 선택합니다.

설정: PRE,USR

참고 사용자의 오리지널 아르페지오 형식을 생성하는 방법에 대한 자세한 설명은 66 페이지를 참고하십시오.

12 Category*

13 Sub Category*

원하는 아르페지오 형식을 포함한 Category와 Sub Category를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 "PRE"를 뱅크로 선택할 때 사용할 수 있습니다.

설정: 62 페이지의 아르페지오 카테고리 목록을 참고하십시오.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

14 Type*

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 디스플레이에서 선택된 아르페지오 형식 이름이 지정된 번호의 오른쪽에 보입니다. 6 페이지에서 설명한 데이터 목록 2 (별도의 온라인 문서)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

참고 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 자세한 내용은 63 페이지를 참고하십시오.

15 Velocity Rate

아르페지오 음이 원래의 벨로시티에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 벨로시티 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 벨로시티 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100% - +0% - +100%

16 Gate Time Rate

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1 보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100% - +0% - +100%

아르페지오 설정 - [F2] ARP Other (아르페지오 기타)

음표의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.



1 Unit Multiply

템포를 기준으로 한 아르페지오 재생 시간을 조정합니다. 이 파라미터를 사용하여 오리지널과 다른 아르페지오 형식을 만들 수 있습니다. 예를 들어 값을 200%로 설정하면 재생 시간이 2배로 늘어납니다(템포는 반감됨). 반면에 값을 50%로 설정하면 재생 시간이 반감되고 템포는 2배로 늘어납니다. 정상적인 재생 시간은 100%입니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

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

2 Quantize Value*

송에서 어떤 박자에 음 데이터가 정렬될지 또는 송에서 어떤 박자에 스윙이 적용될지를 결정합니다.

이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 60 (32분 음표), 80 (3잇단 16분 음표), 120 (16분 음표), 160 (3잇단 8분 음표), 240 (8분 음표), 320 (3잇단 4분 음표), 480 (4분 음표)

③ Quantize Strength

노트 이벤트를 가장 가까운 양자화 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 Quantize Value 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만듭니다. 0%로 설정하면 양자화가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0% ~ 100%

④ Swing*

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 1보다 높은 설정값은 아르페지오 음을 지연시키고 1보다 낮은 설정값은 아르페지오 음을 더 빠르게 만듭니다. 0으로 설정하면 위의 Quantize Value를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만들어서 스윙이 없어집니다. 이 설정을 잘 사용하면 셔플과 바운스 같은 스윙 리듬과 3잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.

이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -120 ~ +120

⑤ Velocity Rate

아르페지오 재생의 벨로시티를 원래 값에서 얼마나 차감할지를 결정합니다. 예를 들어 100% 설정은 원래의 벨로시티를 사용한다는 것을 의미합니다. 100% 보다 낮은 설정은 아르페지오 음의 벨로시티를 감소시키고 100% 보다 높은 설정은 벨로시티를 증가시킵니다. 결과 벨로시티 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 벨로시티 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0 ~ 200%

⑥ Gate Time Rate

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 원래 값에서 얼마나 차감할지를 결정합니다. 100% 설정은 원래의 게이트 시간이 사용된다는 것을 의미합니다. 100% 이하의 설정은 아르페지오 음 게이트 시간을 줄이고 100% 이상의 설정은 게이트 시간을 늘립니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1 보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: 0 ~ 200%

⑦ Octave Range

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 플러스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 위로 올리고 마이너스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 아래로 내립니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -3 ~ +0 ~ +3

⑧ Loop

이 파라미터를 "on"으로 설정할 경우 건반들을 계속 누르고 있으면 아르페지오가 반복됩니다. 이 파라미터를 "off"으로 설정하면 건반들을 계속 누르고 있어도 아르페지오가 한 번만 재생됩니다.

설정: off, on

⑨ Trigger Mode

이 파라미터를 "gate"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 건반을 놓으면 아르페지오 재생이 정지됩니다. 이 파라미터를 "toggle"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지됩니다. 건반을 놓으면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다. 일반적으로 이 파라미터를 "gate"로 설정해야 합니다.

설정: gate, toggle

[참고] Trigger Mode를 "toggle"로 설정하면 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(101 페이지)의 Hold "on" 설정을 무효화합니다. 다시 말해서 Hold 파라미터를 "on"으로 설정하더라도 Trigger Mode를 "toggle"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작되거나 정지됩니다.

⑩ Accent Vel Threshold (액센트 벨로시티 트래시홀드)

일부 아르페지오 형식에는 지정된 값보다 높은 벨로시티를 수신할 경우에만 재생되는 "액센트 프레이즈"라고 하는 특수 시퀀스 데이터가 있습니다. 이 파라미터는 액센트 프레이즈를 재생하는 최소 벨로시티를 결정합니다.

설정: off, 1~127

⑪ Accent Start Quantize

Accent Vel Threshold에 지정된 벨로시티를 수신할 때 액센트 프레이즈의 시작 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 벨로시티를 수신하자마자 액센트 프레이즈가 시작됩니다. "on"으로 설정하면 벨로시티를 수신한 후에 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 박자로 액센트 프레이즈가 시작됩니다.

설정: off, on

⑫ Random SFX

일부 아르페지오 형식에는 건반을 놓으면 기타 프렛 소음과 같은 특수한 사운드를 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 기능을 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

⑬ Random SFX Velocity Offset

랜덤 SFX 노트가 원래의 벨로시티에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 벨로시티 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 벨로시티 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

⑭ Random SFX Key On Control

이 파라미터를 "on"으로 설정하면 랜덤 SFX 특수 사운드가 미리 프로그램된 벨로시티로 재생됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 건반을 누를 때 생성된 벨로시티로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다.

설정: off, on

트라이코너

스피커

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

리버브

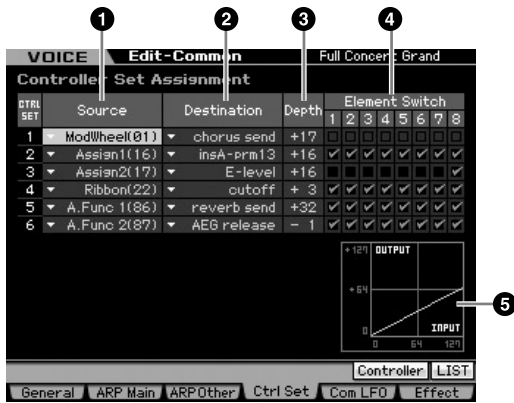
리버브

리버브

컨트롤러 설정 - [F4] Ctrl Set (컨트롤러 세트)

노브와 같은 전면 패널의 컨트롤러들은 각 음색에 대한 다양한 파라미터를 실시간으로 동시에 변경하고 조정할 때 사용할 수 있습니다. 예를 들어 키보드 애프터터치를 사용하여 비브라토를 조정하고 모듈레이션 휠을 사용하여 톤 브라이언스를 조정할 수 있습니다.

모든 컨트롤러에 대한 기능 설정을 "컨트롤러 세트"라고 하며 각 음색에 대하여 최대 6가지 컨트롤러 세트를 생성할 수 있습니다. 컨트롤러는 소스(Source)라고 부르며 조정되는 기능은 대상(Destination)이라고 부릅니다. 이 디스플레이에서 컨트롤러 세트를 설정할 수 있습니다.



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Source*

선택한 세트에 할당되고 사용되는 패널 컨트롤러를 결정합니다. 또한 하나의 컨트롤러에 여러 기능을 지정할 수도 있습니다. [SF5] Controller 버튼을 누른 상태에서 원하는 컨트롤러를 조작하여 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

설정:

PitchBend

내장 피치 밴드 휠을 가리킵니다.

ModWheel

내장 모듈레이션 휠을 가리킵니다.

AfterTch (애프터터치)

음을 연주한 후 건반에 누를 때 생성되는 이벤트를 가리킵니다.

FootCtrl1 (풋 컨트롤러1)

FootCtrl2 (풋 컨트롤러2)

후면 패널의 FOOT CONTROLLER(풋 컨트롤러) 1 및 2 단자에 연결된 풋 컨트롤러(Foot Controller)를 가리킵니다.

FootSw (풋스위치)

후면 패널의 FOOT SWITCH ASSIGNABLE 단자로 연결된 풋스위치를 가리킵니다.

Ribbon

내장 리본 컨트롤러를 가리킵니다.

Breath

유틸리티(Utility) 모드(264 페이지)의 브레스 컨트롤러에 지정된 컨트롤 변경 번호를 MIDI를 통해 MOTIF XS로 전송하는 외장 컨트롤러를 가리킵니다.

Assign1

Assign2

TONE 1 표시등이 켜질 때 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"라고 표시된 노브를 가리킵니다.

A. Func 1

A. Func 2

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

참고 재생 모드(Play Mode) 디스플레이(98 페이지)의 Pitch Bend Range Upper (1) 및 Pitch Bend Range Lower (5)를 설정하여 피치 밴드 휠이 Destination 파라미터(아래)에 영향을 주는 정도를 결정할 수 있습니다.

2 Destination*

소스 컨트롤러에 의해 조정되는 파라미터를 결정합니다(위 참조). 볼륨, 피치 및 LFO 깊이와 같은 67개 파라미터 중에서 각 컨트롤러에 대한 파라미터를 선택할 수 있습니다.

설정: 설정: 별도의 데이터 목록 소책자의 컨트롤 목록을 참고하십시오.

참고 컨트롤 목록에 기술된 "인서트 이펙트 A 파라미터 1~16", "인서트 이펙트 B 파라미터 1~16" 및 "인서트 이펙트 L 파라미터 1~32"와 관련하여 선택된 이펙트 형식의 실제 파라미터 이름이 디스플레이에 나타납니다. 이들 이름 중 하나가 표시되면 해당 파라미터에 기능이 지정되지 않습니다.

대상 설정 사례

볼륨을 조정할 경우:	볼륨
음색에 비브라토 적용:	공통 LFO 깊이 1-3 (C-LFO dpth1 ~ 3) *1
음정 변경:	엘리먼트 피치 (coarse tune)*2
음색 브라이언스 조정:	엘리먼트 필터 주파수 (cutoff)*2
로터리 스피커 속도 변경:	인서트 A/B 파라미터(insA-prm1/insB-prm1) *3
음색에 와와 페달 적용:	인서트 A/B 파라미터(insA-prm1/insB-prm1) *4

*1~*4와 관련하여 위 설정 이외에 다음과 같은 설정이 필요합니다.

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

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

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker

[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect

[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth*

소스 컨트롤러가 Destination 파라미터에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 마이너스(-) 값의 경우, 컨트롤러는 반대로 작동하고, 컨트롤러 설정을 최대로 설정하면 파라미터는 최소로 변경됩니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

4 Element Switch*

선택한 컨트롤러가 각각의 개별 엘리먼트에 영향을 미칠 것인지 여부를 결정합니다. 위에서 설명한 Destination (2)이 음색 엘리먼트와 관계없는 파라미터로 설정되면 이 파라미터는 비활성화됩니다.

5 그래프 (표시만)

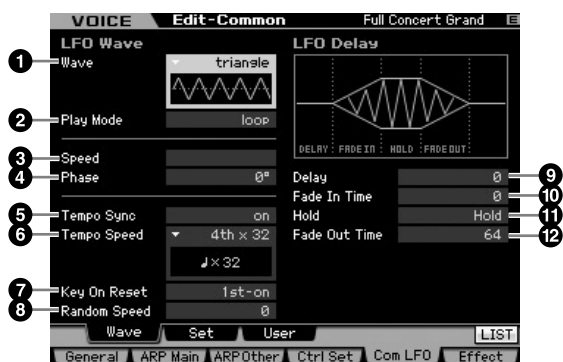
수평축은 선택한 세트의 소스를 통해 생성된 값을 나타내며, 수직축은 Destination 파라미터가 영향을 받는 정도를 나타냅니다.

음색 변조 - [F5] Com LFO (공통 LFO)

LFO (Low Frequency Oscillator: 저주파 오실레이터)를 사용하여 비브라토, 트레몰로 및 와와 이펙트가 생성되는 방식을 결정합니다. 다음 디스플레이에서 음색의 모든 엘리먼트에 공통적인 기본 LFO 파라미터를 설정할 수 있습니다.

LFO 웨이브 설정 - [SF1] Wave (공통 LFO 웨이브)

이 디스플레이에는 LFO 웨이브 유형, 속도, 그리고 LFO 딜레이 또는 페이드 인/아웃과 같은 이펙트를 포함하여 다양한 LFO 파라미터가 있습니다.



선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Wave*

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 진동하는 방식을 결정합니다. 선택된 웨이브 그림이 디스플레이에 나타납니다.

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

user

이 값을 선택하면 자신만의 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다. LFO 웨이브는 공통 LFO 유저 (Common LFO User) 디스플레이(105 페이지)에서 만들 수 있습니다.

2 Play Mode

LFO를 반복할 것인지(loop) 또는 한 번만 할 것인지(one shot)를 결정합니다.

설정: loop, one shot

3 Speed*

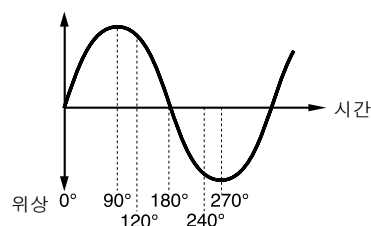
LFO 웨이브의 속도를 결정합니다. 값이 클수록 속도가 빠릅니다.

설정: 0 ~ 63

4 Phase

재설정 시 LFO 웨이브의 시작 위상 지점을 결정합니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



5 Tempo Sync

LFO 속도를 아르페지오 또는 시퀀서(송 또는 패턴)의 템포와 일치시킬지 여부를 결정합니다.

설정: off (비동기화), on (동기화)

참고 이 파라미터를 "on"으로 설정하고 유틸리티(Utility) 모드(268 페이지)의 MIDI 디스플레이에서 MIDI 동기화 파라미터를 "MIDI"로 설정하면 LFO 속도가 외장 클럭과 동기화됩니다.

6 Tempo Speed

위의 Tempo Sync가 "on"으로 설정된 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 아르페지오 또는 시퀀서와 동기화되도록 LFO 진동량을 결정하는 음표 값 설정을 자세하게 할 수 있습니다.

설정: 16th, 8th/3 (3잇단 8분 음표), 16th. (부점이 있는 16분 음표), 8th(8분 음표), 4th/3 (3잇단 4분 음표), 8th. (부점이 있는 8분 음표), 4th (4분 음표), 2nd/3 (2분음표 3잇단음표), 4th. (부점이 있는 4분 음표), 2nd (2분 음표), whole/3 (3잇단 온음표), 2nd. (부점이 있는 2분 음표), 4th x 4 (4잇단 4분 음표. 박자에 4개의 4분 음표), 4th x 5 (5잇단 4분 음표. 박자에 5개의 4분 음표), 4th x 6 (6잇단 4분 음표. 박자에 6개의 4분 음표), 4th x 7 (7잇단 4분 음표. 박자에 7개의 4분 음표), 4th x 8 (8잇단 4분 음표. 박자에 8개의 4분 음표), 4thx16 (박자에 16개의 4분 음표), 4thx32 (박자에 32개의 4분 음표), 4thx64 (박자에 64개의 4분 음표)

참고 위의 음표 형식 설정은 아르페지오/송/패턴 재생의 템포와 동기화됩니다.

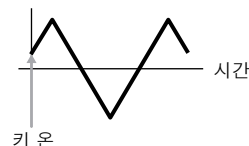
7 Key On Reset

건반을 누를 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다. 다음의 3가지 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: off, each-on, 1st-on

off

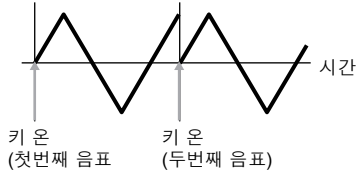
LFO는 건반 동기화 없이 자유롭게 반복됩니다. 건반을 누르면 LFO가 위치해 있는 모든 위상에서 LFO 웨이브가 시작됩니다.



3점 모드
 4점 모드
 5점 모드
 6점 모드
 7점 모드
 8점 모드
 9점 모드
 10점 모드
 11점 모드
 12점 모드
 13점 모드
 14점 모드
 15점 모드
 16점 모드
 17점 모드
 18점 모드
 19점 모드
 20점 모드
 21점 모드
 22점 모드
 23점 모드
 24점 모드
 25점 모드
 26점 모드
 27점 모드
 28점 모드
 29점 모드
 30점 모드
 31점 모드
 32점 모드
 33점 모드
 34점 모드
 35점 모드
 36점 모드
 37점 모드
 38점 모드
 39점 모드
 40점 모드
 41점 모드
 42점 모드
 43점 모드
 44점 모드
 45점 모드
 46점 모드
 47점 모드
 48점 모드
 49점 모드
 50점 모드
 51점 모드
 52점 모드
 53점 모드
 54점 모드
 55점 모드
 56점 모드
 57점 모드
 58점 모드
 59점 모드
 60점 모드
 61점 모드
 62점 모드
 63점 모드
 64점 모드
 65점 모드
 66점 모드
 67점 모드
 68점 모드
 69점 모드
 70점 모드
 71점 모드
 72점 모드
 73점 모드
 74점 모드
 75점 모드
 76점 모드
 77점 모드
 78점 모드
 79점 모드
 80점 모드
 81점 모드
 82점 모드
 83점 모드
 84점 모드
 85점 모드
 86점 모드
 87점 모드
 88점 모드
 89점 모드
 90점 모드
 91점 모드
 92점 모드
 93점 모드
 94점 모드
 95점 모드
 96점 모드
 97점 모드
 98점 모드
 99점 모드
 100점 모드

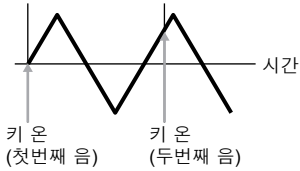
each-on

LFO가 사용자가 연주한 음으로 모두 재설정되며, Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형이 시작됩니다(위).



1st-on

LFO가 사용자가 연주한 음으로 모두 재설정되며, Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형이 시작됩니다(위). 첫 번째 건반을 누른 상태에서 두 번째 음을 연주할 경우, 첫 번째 음에 의해 재생된 위상과 동일한 위상에 따라 LFO가 계속 반복합니다. 즉, 두 번째 음을 연주하기 전에 첫 번째 누른 건반에서 손을 뗄 경우에만 LFO가 재설정됩니다.



8 Random Speed

LFO 속도가 무작위로 변경되는 정도를 결정합니다. "0"으로 설정하면 원래의 속도가 됩니다. 값이 높을수록 속도 변경 정도가 커집니다. Tempo Sync (5)가 on으로 설정되었을 때는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 0 ~ 127

9 Delay*

건반을 누르는 순간부터 LFO가 효과를 내는 순간까지의 딜레이 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

10 Fade In Time

딜레이 시간이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인(Fade-in) 되는 시간을 결정합니다. 값이 클수록 페이드인이 느려집니다. "0"으로 설정하면 LFO 이펙트가 페이드 인하지 않으며 딜레이 시간이 경과한 후에 즉시 최대 레벨에 도달합니다.

설정: 0 ~ 127

참고 그림에서 시작 위상이 0으로 표시되어 있지만 시작 위상은 Phase 파라미터(4)에 의해 결정됩니다.

11 Hold (홀드 시간)

LFO가 최대 레벨에서 유지되는 시간 길이를 결정합니다. 값이 높을수록 홀드 시간이 길어집니다. 127로 설정하면 페이드 아웃이 없어집니다.

설정: 0 ~ 126, hold

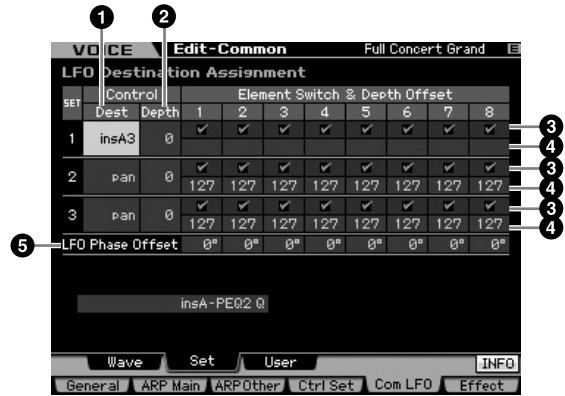
12 Fade Out Time

LFO 이펙트가 페이드 아웃되는 시간을 결정합니다(홀드 시간이 경과한 후). 값이 높을수록 페이드 아웃이 느려집니다.

설정: 0 ~ 127

LFO 이펙트 설정 - [SF2] Set (공통 LFO 세트)

이 디스플레이에서 LFO에 대한 대상 파라미터(LFO가 조정할 사운드의 측면), LFO의 영향을 받을 엘리먼트 및 LFO 깊이를 선택할 수 있습니다. 3개의 대상을 지정할 수 있으며 각 대상마다 여러 개의 파라미터를 선택할 수 있습니다.



1 Control Dest (컨트롤 대상)*

LFO 웨이브로 조정(변조)되는 파라미터를 결정합니다.

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

insA1 ~ insA16, insB1 ~ insB16, insL1 ~ insL32 (Effect 파라미터) 선택된 이펙트 형식의 각 파라미터는 주기적으로 변조됩니다. 이들 파라미터 중 하나를 선택하면 선택된 이펙트 형식의 해당 파라미터 이름이 디스플레이 하단에 나타납니다.

A mod (진폭 변조 깊이)

주기적으로 볼륨을 변조하여 만들어지는 트레몰로 이펙트

P mod (음정 변조 깊이)

주기적으로 음정을 변조하여 만들어지는 비브라토 이펙트

F mod (필터 변조 깊이)

주기적으로 톤 브라이튼스를 변조하여 만들어지는 와와 이펙트

reso (레조넌스)

주기적으로 레조넌스를 변조하여 만들어지는 특수 와와 이펙트

pan

스테레오 팬 위치를 주기적으로 변조하여 만들어지는 이펙트

LFOspd (엘리먼트 LFO 속도)

이 값을 선택하면 공통 LFO 속도가 주기적으로 엘리먼트 LFO 속도를 변조합니다.

2 Control Depth*

LFO 웨이브 깊이를 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

3 Element Switch 1 ~ 8*

각 엘리먼트가 LFO의 영향을 받는지 여부를 결정합니다.

설정: (활성), (비활성)

4 Depth Offset 1 ~ 8

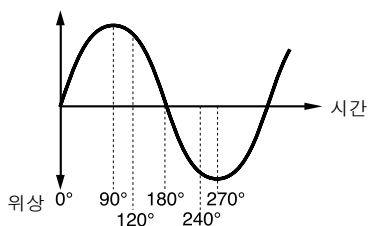
각 엘리먼트에 대한 Control Depth 파라미터(위 참조)의 오프셋 값을 결정합니다. 결과 Control Depth 값이 0보다 작을 경우에는 0로 설정되고 결과 Control Depth 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0 ~ 127

5 LFO Phase Offset

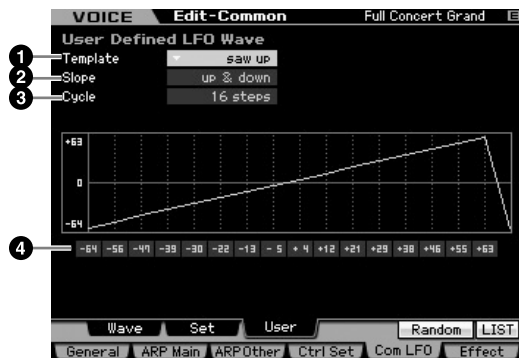
각 엘리먼트에 대한 [SF1] Wave 디스플레이의 Phase 파라미터 오프셋 값을 결정합니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



사용자 자신의 LFO 만들기 - [SF3] User (공통 LFO 사용자)

이 디스플레이에서 사용자 자신만의 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다. 최대 16단계로 구성된 사용자 정의 LFO 웨이브를 만들 수 있습니다. 공통 LFO 웨이브(Common LFO Wave) 디스플레이의 Wave 파라미터를 "user"로 설정하면 만들어진 LFO 웨이브를 사용할 수 있습니다.



1 Template

LFO 웨이브에 대하여 미리 프로그램된 템플릿을 선택할 수 있습니다.

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

all -64

모든 단계의 값이 -64로 설정됩니다.

all 0

모든 단계의 값이 0으로 설정됩니다.

all +63

모든 단계의 값이 +63으로 설정됩니다.

saw up

톱 모양의 상향 웨이브를 생성합니다.

saw down

톱 모양의 하향 웨이브를 생성합니다.

even step

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

odd step

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

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

[참고] [SF5] Random 버튼을 사용하여 베이스 웨이브를 무작위로 불러올 수 있습니다. [SF5] Random 버튼을 누를 때마다 다른 LFO 웨이브가 디스플레이에 무작위로 나타납니다.

2 Slope

LFO 웨이브의 슬로프 또는 경사 특성을 결정합니다.

설정: off, up, down, up&down

off

슬로프를 만들지 않습니다.

up

윗방향 슬로프를 만듭니다.

down

아래 방향 슬로프를 만듭니다.

up&down

윗방향 슬로프 다음에 아래 방향 슬로프를 만듭니다.

3 Cycle

웨이브를 만드는 단계의 수를 결정합니다.

설정: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 레벨 1~16

각 단계의 레벨을 결정합니다.

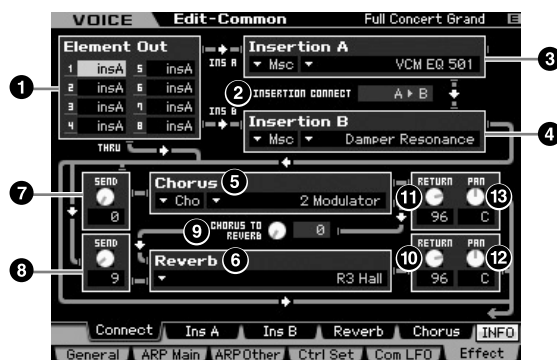
설정: -64 ~ +63

이펙트 설정 - [F6] Effect

선택된 음색에 대한 이펙트 연결 및 다른 파라미터 값을 결정합니다. 보이스(Voice) 모드의 구조에 대한 자세한 설명은 69 페이지를 참고하십시오.

이펙트 연결 설정 - [SF1] Connect

이 디스플레이는 한 눈에 이펙트 라우팅 및 포괄적인 이펙트 컨트롤의 개요를 보여줍니다.



[참고] 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 템 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

❶ Element Out 1 ~ 8*

각 개별 엘리먼트를 처리할 때 사용되는 인서션 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "thru" 설정은 특정 엘리먼트에 대한 인서션 이펙트를 바이패스합니다. INSERTION CONNECT (❷)을 "ins L"로 설정하면 여기에서의 설정과 관계없이 각 엘리먼트에서 오는 신호가 인서션 L로 출력됩니다.

설정: thru, ins A (인서션 A), ins B (인서션 B)

❷ INSERTION CONNECT (인서션 연결)

이 디스플레이에서 인서션 이펙트 A 및 B의 이펙트 경로를 설정할 수 있습니다. 변경된 설정은 디스플레이의 그림에 표시되어서 신호 경로를 쉽게 파악할 수 있습니다. 자세한 내용은 69 페이지를 참고하십시오.

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

parallel

인서션 이펙트 A 및 B로 처리된 신호가 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블럭으로 전송됩니다.

ins A ▶ B

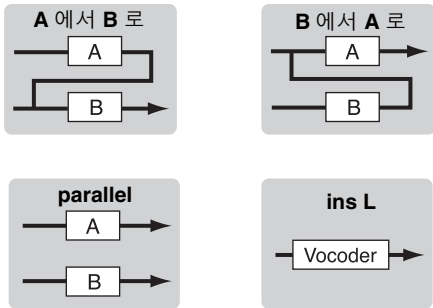
인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 인서션 이펙트 B로 전송되고, 인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블럭으로 전송됩니다.

ins B ▶ A

인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 인서션 이펙트 A로 전송되고, 인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블럭으로 전송됩니다.

ins L

인서션 이펙트 A와 B가 합쳐진 다음 보코더(Vocoder)로 사용됩니다. 보코더 블럭으로 처리된 신호가 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블럭으로 전송됩니다.



- ❶ 참고 "ins L"을 선택하면 [SF2] 버튼의 탭 메뉴에 "ins L"이 표시되고 [SF3] 버튼의 탭 메뉴가 사라집니다.
- ❷ 참고 보코더를 사용하는 방법에 대한 자세한 설명은 109 페이지를 참고하십시오.
- ❸ 참고 "ins L"을 선택하면 오디오 신호가 이 악기에서 모노로 출력됩니다.

❸ Insertion A (인서션 A 카테고리/형식)*

❹ Insertion B (인서션 B 카테고리/형식)*

인서션 A 및 B의 이펙트 형식을 결정합니다. 카테고리 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각각에는 비슷한 이펙트 형식들이 있습니다. 형식 칼럼에서 선택된 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리/형식에 대한 자세한 내용은 70 페이지에 나와 있습니다.

❺ Chorus (코러스 카테고리/형식)*

카테고리를 선택한 후에 코러스 이펙트 형식을 선택합니다. 카테고리 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각각에는 비슷한 이펙트 형식들이 있습니다. 형식 칼럼에서 선택된 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리/형식에 대한 자세한 내용은 70 페이지에 나와 있습니다.

❻ Reverb (리버브 형식)*

리버브 이펙트 형식을 결정합니다. Reverb에는 하나의 카테고리 밖에 없기 때문에 카테고리를 선택할 필요가 없습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 내용은 70 페이지에 나와 있습니다.

❼ Chorus Send*

코러스 send 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 코러스가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

❸ Reverb Send*

리버브 send 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

❹ CHORUS TO REVERB

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 send 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스 처리된 신호에 적용되는 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

❺ Reverb Return

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

❻ Chorus Return

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

❼ Reverb Pan

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

❸ Chorus Pan

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

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

이들 디스플레이에서 INSERTION CONNECT 파라미터(2)를 "parallel" 또는 "ins A ▶ B" 또는 "ins B ▶ A"로 설정하면 이펙트 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Category

2 Type

Category 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각각에는 비슷한 이펙트 형식들이 있습니다. Type 칼럼에서 선택된 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 70 페이지에 나와 있습니다.

참고 리버브(Reverb) 디스플레이에는 카테고리(1)가 표시되지 않습니다.

3 Preset

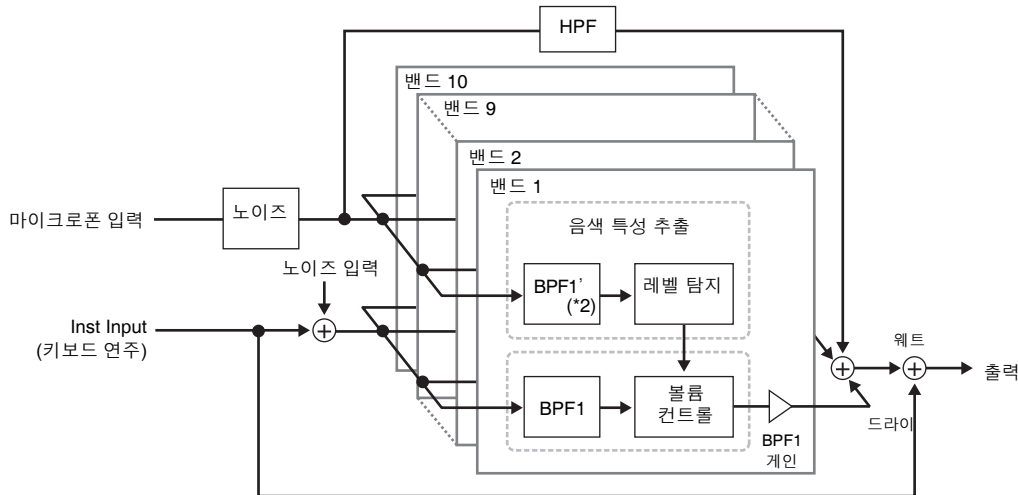
선택된 이펙트 형식에 의해 사운드가 영향을 받는 방식을 변경하기 위한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 통해 이들 이펙트 파라미터의 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

파라미터의 수와 사용할 수 있는 값은 현재 선택된 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 73 페이지를 참고하십시오. 각 이펙트 형식에 대한 파라미터에 대한 정보는 별도의 데이터 목록 소책자를 참고하십시오.

이펙트 파라미터 설정 - [SF2] Ins L (인서션 라지)

이 디스플레이에서 보코더 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. [SF2] 버튼으로 불러오는 이 디스플레이는 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 INSERTION CONNECT 파라미터(2)를 "ins L"로 설정할 경우에만 사용할 수 있습니다. 보코더는 키보드 연주를 통해 마이크로폰 사운드의 특성을 추출하여 사운드에 추가하는 독특한 "로봇 음색" 이펙트입니다. 이 보코더 이펙트를 만들려면 키보드를 연주하면서 동시에 마이크로 노래를 부르거나 말을 합니다. 보코더 이펙트를 사용하려면 마이크를 후면 패널의 A/D INPUT 커넥터로 연결한 다음 111 페이지의 지시를 따릅니다.



*1 보코더 유닛에서 생성된 노이즈를 사용합니다.

*2 BPF1'의 컷오프 주파수는 BPF1과 같지 않을 수도 있습니다. 이는 포르مان트 시프트(Formant Shift)와 포르مان트 오프셋(Formant Offset)의 설정에 따라 달라집니다.



1 Type

보코더를 현재 음색에 적용할지 여부를 결정합니다. "Thru"로 설정하면 음색에 보코더 이펙트가 적용되지 않습니다.
설정: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack

보코더 사운드의 어택 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 어택이 느려집니다.
설정: 1ms ~ 200ms

3 Vocoder Release

보코더 사운드의 릴리스 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 디케이가 느려집니다.
설정: 10ms ~ 3000ms

4 Mic Gate Threshold

마이크로폰 사운드에 대한 노이즈 게이트의 트래시홀드 레벨을 결정합니다. 노이즈가 보코더 이펙트와 간섭할 경우 이 파라미터를 비교적 높은 값으로 설정하여 우발적이고 예상하지 못한 사운드를 만드는 것을 방지합니다.
설정: -72dB ~ -30dB

5 Gate Switch

건반을 놓는 동안 마이크로폰 사운드를 HPF에서 출력할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 일반적으로 "on"으로 설정합니다.
설정: off, on
 off: 마이크로폰 사운드가 항상 출력됩니다. (마이크로폰 사운드를 항상 들을 수 있습니다.)
 on: 건반을 누를 때만 마이크로폰 사운드가 출력됩니다.

6 HPF Freq (하이 패스 필터 주파수)

마이크로폰 입력 사운드에 대한 HPF 컷오프 주파수를 결정합니다. 이 파라미터를 낮은 값으로 설정하면 최소로 처리된 입력 사운드, 즉 오리지널과 가까운 사운드가 됩니다. 이 파라미터를 높은 값으로 설정하면 높은 주파수의 협화음 및 치찰음을 강조합니다(말을 더 알아듣기 쉽게 만듦).
설정: thru, 500Hz ~ 16.0kHz

7 HPF Output Level

HPF(High Pass Filter: 하이 패스 필터)에서 출력되는 마이크로폰 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 ~ 127

8 Formant Shift

BPF (Inst Input에 대한)의 컷오프 주파수 값이 이동되는 양 (BPF 단위)을 결정합니다. 이 파라미터를 사용하여 보코더 사운드 음정을 조절할 수 있습니다.
설정: -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset

모든 BPF의 컷오프 주파수(Inst Input에 대한)를 미세하게 조절합니다. 이 파라미터를 사용하여 보코더 사운드의 음정을 미세하게 조절할 수 있습니다.
설정: -63 ~ +0 ~ +63

10 Mic Level

보코더로 입력할 마이크로폰 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 ~ 127

11 Inst Input Level

보코더로 입력할 키보드 연주 사운드 레벨을 결정합니다.
설정: 0 ~ 127

12 Noise Input Level

보코더로 입력할 입력할 노이즈 레벨을 결정합니다. 이를 사용하여 치찰음과 파열음을 강조하여 말하는 것 같은 특성을 더욱 두드러지게 만들 수 있습니다.
설정: 0 ~ 127

13 Output Level

보코더의 출력 레벨을 결정합니다.
설정: 0 ~ 127

14 Dry/Wet Balance

이펙트가 적용되지 않은 드라이 사운드와 이펙트가 적용된 웨트 사운드 사이의 균형을 결정합니다. W 설정이 높을수록 이펙트가 더 깊어집니다.
설정: D63>W ~ D=W ~ D<W63

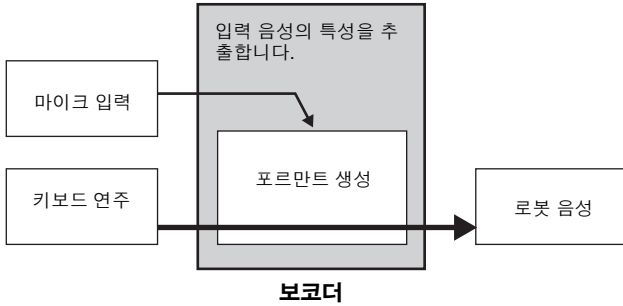
15 BPF1 - 10 Gain(밴드 패스 필터 1~10 게인)

Inst Input (키보드 연주 사운드)에 대한 BPF 1~10의 각 출력 게인을 결정합니다. BPF 1은 최저 포르مان트에 해당되며 BPF 10은 최고 포르مان트에 해당됩니다.
설정: -18dB ~ +18dB

보이스 모드, 퍼포먼스 모드, 선택 모드 1, 송 모드, 패턴 모드, 미싱 모드, 선택 모드 2, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 파일 모드

보코더 구조

사람 음성은 성대에서 생성되고 목, 코 및 입으로 여과된 사운드로 구성됩니다. 이들 공명 부위들은 특정한 주파수 특성을 가지며 필터로서 효과적으로 기능하여 다양한 포르مان트(화성 내용)를 만듭니다. 보코더 이펙트는 마이크로폰에서 음성 필터 특성을 추출하여 여러 밴드 패스 필터를 사용하여 음성 포르مان트를 재현합니다. 신디사이저 사운드와 같은 악기의 튠된 사운드가 필터를 통과하여 기계 같은 "로봇" 음성이 만들어집니다.



보코더 이펙트 사용

보코더 이펙트를 사용하려면 마이크를 후면 패널의 A/D INPUT 커넥터로 연결한 다음 아래의 지시를 따릅니다.

1 보코더 관련 파라미터를 설정합니다.

보이스 재생 (Voice Play) 모드에서 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 (Utility) 모드로 들어간 다음 [F4] 버튼과 [SF1] 버튼을 차례로 눌러 출력 (Output) 디스플레이 (265 페이지)를 불러옵니다. Output Select (4)을 "ins L"로 설정합니다.

[참고] 보코더를 퍼포먼스 (Performance) 모드에서 사용할 경우에는 퍼포먼스 편집 (Performance Edit) 모드의 출력 (Output) 디스플레이 (266 페이지)에서 Output Select 파라미터를 "ins L"로 설정합니다. 송/패턴 (Song/Pattern) 모드에서 보코더를 사용할 경우에는 믹싱 편집 (Mixing Edit) 모드의 오디오 입력 (Audio In) 디스플레이 (234 페이지)에서 Output Select 파라미터를 "ins L"로 설정합니다.

2 AD INPUT 커넥터의 입력 계인을 마이크로폰으로 설정합니다.

유틸리티 (Utility) 모드에서 [F2] 버튼을 눌러 입력/출력 (Input/Output) 디스플레이 (263 페이지)를 불러온 다음 Mic/Line 파라미터를 "mic"로 설정합니다.

3 보이스 재생 (Voice Play) 모드에서 보코더를 적용하려는 음색을 선택합니다.

4 보코더를 인서션 이펙트 연결로 선택합니다.

보이스 재생 (Song Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 누른 다음 [COMMON EDIT]를 눌러 보이스 공통 편집 (Voice Common Edit) 모드로 들어갑니다. [SF1] 버튼을 눌러 연결 (Connect) 디스플레이 (107 페이지)를 불러와서 INSERTION CONNECT 파라미터를 "ins L"로 설정한 다음 Insertion L 파라미터를 "Vocoder"로 설정합니다.

[참고] INSERTION CONNECT (2)을 "ins L"로 설정하면 오디오 신호가 이 악기에서 모노로 출력됩니다.

5 필요할 경우 보코더 관련 파라미터를 설정합니다.

건반을 누르면서 음성을 마이크로폰으로 입력하여 기계 같은 보코더 사운드를 만듭니다. [SF2] 버튼을 눌러 인서션 (Insertion) L 디스플레이를 불러온 다음 보코더 사운드를 들으면서 관련 파라미터를 설정합니다.

6 [STORE] 버튼을 눌러 저장 (Store) 창 (97 페이지)을 불러온 다음 편집한 음색을 저장합니다.

보이스 모드
스피커 모드
퍼포먼스 모드
패턴 모드 1
패턴 모드 2
리듬 모드
미싱 모드
믹싱 모드
유틸리티 모드
퍼포먼스 모드

엘리먼트 편집 파라미터

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

음색을 구성하는 사운드와 오실레이터, 음정, 필터, 진폭 및 EG (Envelope Generator: 엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터를 편집하려는 경우, 엘리먼트 편집(Element Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

별표(*) 표시에 대하여

음색 편집을 처음 사용하고 매우 다양한 파라미터가 혼란스러운 사용자의 편의를 위해 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터들을 별표로 표시하였습니다. 음색 편집을 처음 사용하는 경우에는 이들 파라미터를 먼저 사용해 보십시오.

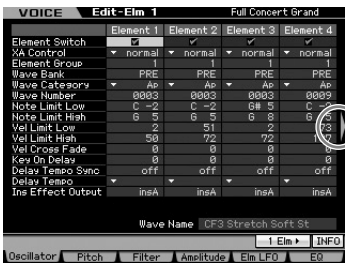
선택된 엘리먼트 디스플레이/ 4가지 엘리먼트 디스플레이

엘리먼트 편집(Element Edit) 모드에서 두 종류의 디스플레이를 사용할 수 있습니다. 한 종류의 디스플레이에서는 현재 선택된 엘리먼트에 대한 파라미터를 편집할 수 있으며 또 다른 종류의 디스플레이에서는 4가지 엘리먼트에 대한 파라미터를 볼 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이 두 종류의 디스플레이를 전환할 수 있습니다. 4가지 엘리먼트에 대한 디스플레이가 보일 때는 좌우 커서 버튼을 사용하여 엘리먼트 1~4와 5~8에 대한 디스플레이를 전환할 수 있습니다.

현재 엘리먼트 설정을 표시하는 디스플레이입니다.

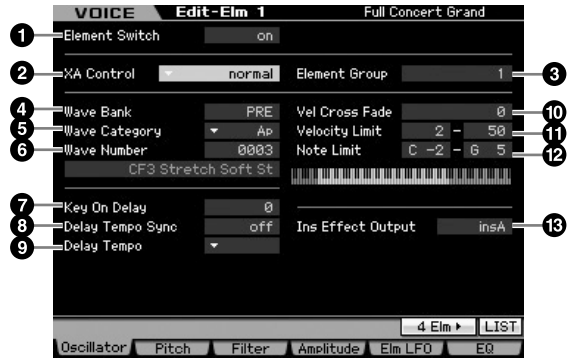


4가지 엘리먼트 설정을 표시하는 디스플레이입니다.



이 아이콘은 또 다른 4개 엘리먼트에 대한 디스플레이를 불러올 수 있음을 나타냅니다.

엘리먼트의 파형 및 음역 설정 - [F1] Oscillator



[참고] 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Element Switch*

현재 선택한 엘리먼트의 활성화 또는 비활성화 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 엘리먼트 사운드가 들리지 않습니다.

설정: off (비활성화), on (활성화)

2 XA Control (확장 아티클레이션 컨트롤)

XA (확장 아티클레이션)는 더욱 유연한 연주와 실감나는 음향을 제공하는 MOTIF XS의 특별한 기능입니다(다음 페이지 박스 참고). 이 파라미터는 엘리먼트의 XA 기능이 작동하는 방식을 결정합니다. 아래 설명된 4가지 XA 모드를 참고하여 이 파라미터를 설정해 보십시오. 같은 XA 모드를 가진 엘리먼트들에 같은 엘리먼트 그룹을 지정하여 퍼포먼스 아티클레이션에 따라 원하는 사운드를 실현할 수 있습니다.

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

normal

이 설정을 선택하면 건반을 누를 때마다 엘리먼트가 정상적인 사운드를 냅니다.

legato

이 설정을 선택하고 모노(Mono) 모드를 선택하면 키보드를 레가토 방식으로 연주할 때(전에 누른 건반을 놓기 전에 싱글 음 라인 또는 멜로디의 다음 음을 연주) 또 다른 엘리먼트(XA 모드가 "normal"로 설정된 경우와 다른 엘리먼트)가 재생됩니다.

key off sound

이 설정을 선택하면 건반을 놓을 때마다 엘리먼트 사운드가 출력됩니다.

wave cycle

여러 엘리먼트에 대해 이 설정을 선택하면 건반을 연주할 때마다 번호 순으로 각 엘리먼트 사운드가 출력됩니다. (다시 말해서 첫 번째 건반을 연주하면 엘리먼트 1이, 두 번째 건반을 연주하면 엘리먼트 2 사운드가 출력됩니다.)

wave random

여러 엘리먼트에 대해 이 설정을 선택하면 건반을 누를 때마다 엘리먼트 사운드가 무작위로 출력됩니다.

all AF off

이 설정을 선택하면 2개의 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 모두 꺾을 때의 엘리먼트 사운드가 출력됩니다.

AF 1 on

이 설정을 선택하면 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼을 모두 꺾을 때의 엘리먼트 사운드가 출력됩니다.

AF 2 on

이 설정을 선택하면 ASSIGNABLE FUNCTION [2] 버튼을 모두 꺾을 때의 엘리먼트 사운드가 출력됩니다.

XA (확장 아티클레이션) 기능

XA (확장 아티클레이션)은 새로 설계된 정교한 톤 제너레이션 시스템으로서 어쿠스틱 악기에서 자주 사용되지만 지금까지 전자 키보드에서 사용할 수 없었거나 실현하기 어려웠던 실감나는 사운드와 레가토 및 스타카토와 같은 자연스러운 연주 기술을 더욱 효과적으로 재생할 수 있습니다. 또한 연주에 따라 변화하는 무작위적이고 변동하는 사운드 변화를 위한 또 다른 독특한 모드를 제공합니다.

실감나는 레가토 연주

레가토를 연주할 때 들리는 엘리먼트를 지정합니다.

→ 원하는 엘리먼트에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "레가토"로 설정합니다.

사실적인 음 릴리즈 사운드

건반을 놓을 때 들리는 엘리먼트를 지정합니다. 예를 들어, 합 시코드에서 건반을 놓을 때 특징적인 텅기는 사운드를 재생하기 위해 사용할 수 있습니다.

→ 원하는 엘리먼트에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "key off sound"로 설정합니다.

연주되는 각 음에 대한 사운드 변화

순서대로 또는 무작위로 사운드가 출력되는 특정 엘리먼트들을 지정합니다.

→ 원하는 엘리먼트에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "wave cylice" 또는 "wave random"으로 설정합니다.

다른 사운드 사이를 전환하여 어쿠스틱 악기의 자연스러운 퍼포먼스 재현

ASSIGNABLE FUNCTION 버튼의 on/off 상태에 따라 사운드가 출력되는 엘리먼트들을 지정합니다. 예를 들어 어쿠스틱 기타 음색에 대해 이 기능을 사용하여 정상 재생과 높은 화성 재생을 전환할 수 있습니다.

→ 원하는 엘리먼트에 대한 XA 컨트롤 파라미터를 "all AF off", "AF 1 on" 또는 "AF 2 on"으로 설정합니다.

새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

위와 같은 매우 유용한 기능은 어쿠스틱 사운드 뿐만 아니라 신디사이저 및 전자 음색에도 효과적으로 적용할 수 있습니다. XA 기능은 실감나는 사운드, 표현력 있는 연주, 그리고 창의적인 새로운 스타일 연주에 대한 엄청난 가능성이 있습니다.

③ Element Group

XA 모드의 그룹을 결정하여 같은 그룹의 엘리먼트들을 순서대로 또는 무작위적으로 불러옵니다. 같은 형식의 XA 모드를 지닌 엘리먼트들에 대해 같은 그룹 번호를 지정합니다. 모든 엘리먼트를 "normal"로 설정할 경우에는 이 설정을 사용할 수 없습니다.

설정: 1 - 8

④ Wave Bank (파형 बैं크)*

엘리먼트, 프리셋 또는 유저에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다. 샘플링(Sampling) 모드에서 녹음되는 샘플에 근거하여 유저 파형(User Waveform)을 만들 수 있습니다.

설정: PRE (프리셋 파형),USR (유저 파형)

참고 파형에 대한 자세한 내용은 161 페이지의 샘플링(Sampling) 모드에 대한 설명을 참고하십시오.

⑤ Wave Category*

⑥ Wave Number*

파형 카테고리 및 번호를 선택하여 엘리먼트에 지정되는 파형을 결정합니다. 프리셋 बैं크의 파형에 대한 모든 목록은 데이터 목록 소책자의 파형 목록을 참고하십시오.

⑦ Key On Delay

키보드의 건반을 누르는 순간과 사운드가 실제로 연주되는 순간 사이의 시간(딜레이)을 결정합니다. 값이 높아질수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

⑧ Delay Tempo Sync

위의 Key On Delay를 아르페지오 또는 시퀀서(송 또는 패턴)의 템포와 동기화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off (비동기화), on (동기화)

⑨ Delay Tempo

Delay Tempo Sync를 on으로 설정할 때 Key On Delay의 타이밍을 결정합니다.

설정: 16th, 8th/3 (3잇단 8분 음표), 16th. (부점이 있는 16분 음표), 8th (8분 음표), 4th/3 (3잇단 4분 음표), 8th. (부점이 있는 8분음표), 4th (4분음표), 2nd/3 (2분음표 3잇단음표), 4th. (부점이 있는 4분 음표), 2nd (2분 음표), whole/3 (3잇단 온음표), 2nd. (부점이 있는 2분음표), 4thx4 (4분음표 4잇단음표. 박자에 4개의 4분음표), 4thx5 (4분음표 4잇단음표. 박자에 5개의 4분음표), 4thx6 (4분음표 6잇단음표. 박자에 6개의 4분음표), 4thx7 (4분음표 7잇단음표. 박자에 7개의 4분음표), 4thx8 (4분음표 8잇단음표. 박자에 8개의 4분음표)

보이스 모드

스피치 모드

샘플링 모드

드럼

패턴 모드

미시 모드

샘플링 모드

미시 모드

오실레이터 모드

파형 모드

10 Vel Cross Fade (벨로시티 크로스 페이드)

이 파라미터는 Velocity Limit 설정(10)을 벗어나는 벨로시티 변경 거리에 비례하여 엘리먼트 사운드 볼륨을 점진적으로 감소시키는 정도를 결정합니다.

0으로 설정하면 Velocity Limit를 벗어나는 사운드가 만들어지지 않습니다. 값이 높을수록 레벨이 좀 더 점차 감소합니다. 이 파라미터를 실제로 적용하면 강하거나 부드러운 연주 강도에 따라 다른 엘리먼트(파형)가 점차 변화하는 자연스러운 사운드의 벨로시티 크로스 페이드를 만듭니다.

설정: 0 ~ 127

11 Velocity Limit

각 엘리먼트가 응답하는 벨로시티의 최소값과 최대값을 결정합니다. 각 엘리먼트는 지정한 벨로시티 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 사운드를 출력합니다. 예를 들어, 부드럽게 연주할 때 사운드가 출력되는 엘리먼트와 강하게 연주할 때 사운드가 출력되는 엘리먼트를 다르게 설정할 수 있습니다. 최대값을 먼저 지정하고 최소값을 나중에 지정하는 경우(예를 들어, "93에서 34"로), 벨로시티 범위는 "1 ~ 34"와 "93 ~ 127"이 됩니다.

설정: 1 ~ 127

12 Note Limit

각 엘리먼트에 대한 키보드의 가장 낮은 음 및 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에 있는 음을 연주할 때만 선택한 엘리먼트가 출력됩니다. 가장 높은 음을 먼저 지정하고 가장 낮은 음을 나중에 지정하는 경우(예를 들어, "C5에서 C4로"), 음 범위는 "C-2~C4"와 "C5 ~G8"이 됩니다.

설정: C-2 ~ G8

[참고] 또한 [SF6] INFO 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

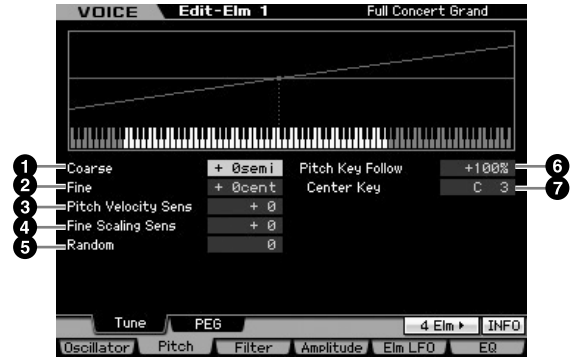
13 Ins Effect Output (인서션 이펙트 출력)

각 개별 엘리먼트를 처리할 때 사용되는 인서션 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "thru" 설정은 특정 건반에 대한 인서션 이펙트를 바이패스합니다. 이 파라미터는 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)에서 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 Element Out 1~8과 같습니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다. INSERTION CONNECT (2)을 "Ins L"로 설정하면 여기에서의 설정과 관계없이 각 엘리먼트에서 오는 신호가 인서션 L로 출력됩니다.

설정: thru, ins A, ins B

음정 설정 - [F2] Pitch

튜닝 및 피치 스케일링 - [SF1] Tune



1 Coarse (코스 튜닝)

각 엘리먼트의 음정을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48 semi ~ +0 semi ~ +48 semi

2 Fine (파인 튜닝)

각 엘리먼트의 음정을 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64 cents ~ +0 cents ~ +63 cents

3 Pitch Velocity Sens (피치 벨로시티 감도)

엘리먼트 음정이 벨로시티에 반응하는 방식을 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 키보드를 강하게 연주할수록 음정이 올라가고, 마이너스(-) 값으로 설정하면 음정이 내려갑니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

4 Fine Scaling Sens (파인 스케일링 감도)

C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 파인 튜닝(위에서 설정)에서의 음정에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 낮은 음의 음정이 더 낮아지고 높은 음의 음정은 더 높아집니다. 마이너스(-) 값으로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

5 Random

연주하는 각 음에 대한 엘리먼트 음정을 무작위로 변경합니다. 값이 높을수록 음정 변주가 더 커집니다. "0"으로 설정하면 음정 변화가 없습니다.

설정: 0 ~ 127

6 Pitch Key Follow

Center Key (7)의 음정을 표준으로 가정하여 건반 팔로우 이펙트의 감도(인접한 음의 음정 간격)를 결정합니다. +100% (일반 설정)로 설정하면 인접한 음의 음정이 1반음(100센트) 만큼 변경됩니다. 0%로 설정하면 모든 음이 Center Key와 동일한 음정을 가집니다. 마이너스(-) 값으로 설정하면 설정이 반대가 됩니다.

설정: -200% ~ +0% ~ +200%

참고 이 파라미터는 교체 튜닝을 생성하거나 일반 음색의 튜닝된 드럼 사운드와 같이 간격을 반응으로 할 필요가 없는 사운드와 함께 사용할 때 유용합니다.

7 Center Key

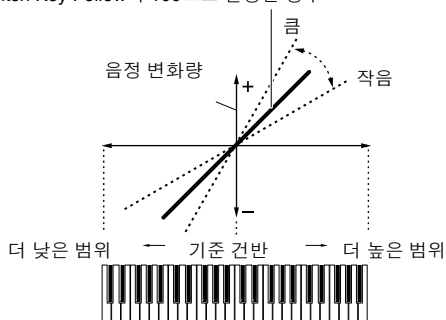
Pitch Key Follow에 대한 기준 음이나 음정을 결정합니다. 여기에서 설정된 노트 번호는 Pitch Key Follow 설정에 관계없이 정상 음정과 동일한 음정을 갖습니다.

설정: C -2 ~ G8

참고 또한 [SF6] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다. 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

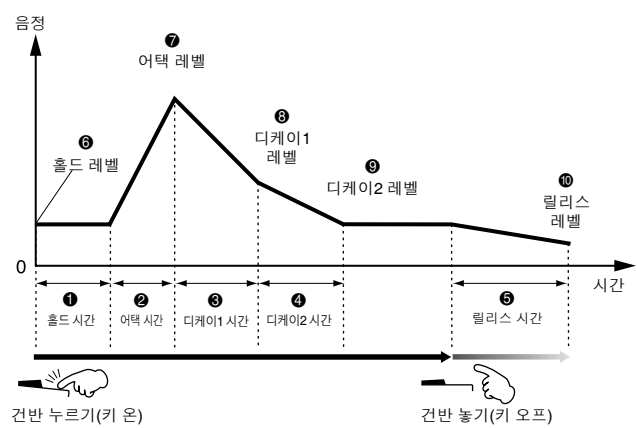
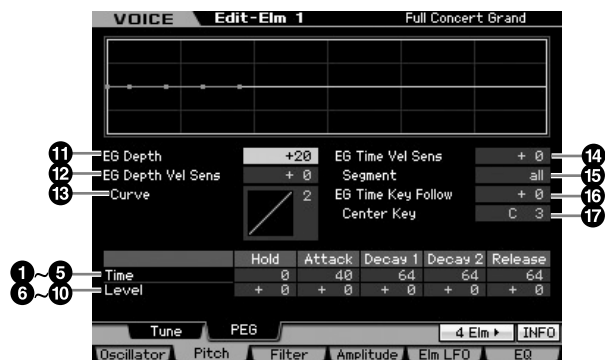
Pitch Key Follow 및 Center Key

Pitch Key Follow가 100으로 설정된 경우



피치 EG 설정 - [SF2] PEG (피치 EG)

이 디스플레이에서 Pitch EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. PEG를 사용하여 사운드 시작 순간부터 정지 순간까지의 음정 변환을 조정할 수 있습니다.



Time

Time 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

1 Hold Time

건반을 누르는 순간부터 엔벨로프가 효과를 내는 순간까지의 시간을 결정합니다.

2 Attack Time

홀드 시간이 경과한 후에 음색의 초기 음정(홀드 레벨)에서 일반 음정으로 변화하는 어택 속도를 결정합니다.

3 Decay 1 Time

엔벨로프가 음색의 일반 음정(어택 레벨)에서 Decay 1 Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 Decay 2 Time

엔벨로프가 Decay 1 Level로 지정된 음정에서 Decay 2 Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

5 Release Time

건반을 놓았을 때 엔벨로프가 Decay 2 Level로 지정된 음정에서 Release Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Level

Level 파라미터는 각 엔벨로프 지점의 튠(Tune) 디스플레이 (114 페이지)에서 코스 튜닝과 파인 튜닝에 지정된 표준 음정을 기준으로 음정 편차의 양을 설정합니다.

설정: -128 ~ +0 ~ +127

6 Hold Level

건반을 누르는 순간의 초기 음정을 결정합니다.

3건반모드
4퍼포먼스
5레벨
6속도
7페더
8미싱
9스텝
10미싱
11레벨
12건반모드
13레벨
14레벨

7 Attack Level

눌러진 건반의 정상 음정을 결정합니다.

8 Decay 1 Leve

Decay 1 Time이 경과한 후에 사운드 음정이 Attack Level에 도달하는 레벨을 결정합니다.

9 Decay 2 Level

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 서스테인 레벨 음정을 결정합니다.

10 Release Level

건반을 놓은 후에 도달하는 최종 음정을 결정합니다.

11 EG Depth

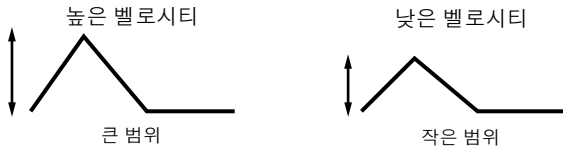
음정 엔벨로프가 변화하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다. 값이 0에서 멀어질수록 음정의 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우 음정이 반대로 변화합니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

12 EG Depth Vel Sens (EG 깊이 벨로시티 감도)

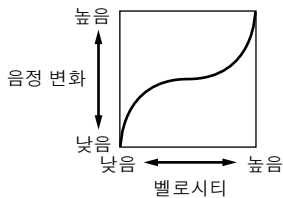
엘리먼트의 음정이 벨로시티에 반응하는 방식을 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 벨로시티는 음정 범위를 확대시키고 낮은 벨로시티는 음정 범위를 축소시킵니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 벨로시티는 음정 범위를 축소시키고 낮은 벨로시티는 음정 범위를 확대시킵니다. 이 값을 0으로 설정하면 벨로시티와 상관없이 피치 엔벨로프가 변화하지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63



13 EG Depth Vel Curve (EG 깊이 벨로시티 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 벨로시티(감도)에 따라 실제 음정 범위가 생성되는 방법을 결정합니다. 그래프의 수평축은 벨로시티, 수직축은 음정 범위입니다.



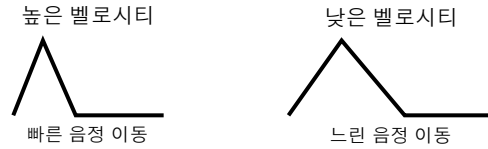
설정: Curve 0 ~ 4

14 EG Time Velocity Sens

(EG 시간 벨로시티 감도)

PEG 전환 시간(속도)이 벨로시티에 반응하는 방식 또는 건반을 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 벨로시티는 PEG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 벨로시티는 PEG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 벨로시티와 상관없이 PEG 전환 속도가 변경되지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63



15 EG Time Segment

EG Time Velocity Sensitivity (14)가 영향을 미치는 Pitch EG의 부분을 결정합니다.

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

attack

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time과 Hold Time에 영향을 미칩니다.

atk+dcy (어택+디케이)

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time, Decay1 Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.

decay

EG Time Velocity Sensitivity가 Decay 1/2 Time에 영향을 미칩니다.

atk+rls (어택+릴리스)

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time, Release Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.

all

EG Time Velocity Sensitivity가 모든 Pitch EG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

16 EG Time Key Follow

음(특히 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 음정 EG 시간에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 음정 EG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 음은 속도를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 음은 음정 EG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 음은 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 눌러진 건반에 상관없이 음정 EG 전환 속도가 바뀌지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

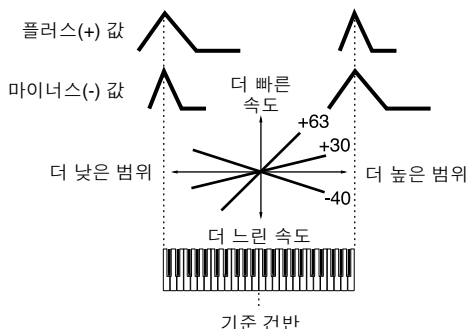
보이스 모드, 퍼포먼스 모드, 선택 모드 1, 송 모드, 페턴 모드, 믹싱 모드, 선택 모드 2, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 피인 모드

17 Center Key

EG Time Key Follow (16)에 대한 기준 음이나 음정을 결정합니다. Center Key 음을 연주하면 PEG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C-2 ~ G8

EG Time Key Follow 및 Center Key



참고 또한 [SF6] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다. 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

필터를 사용하여 밝기 조정 - [F3] Filter

필터 형식 선택 - [SF1] Type

이 디스플레이에서 현재 엘리먼트에 대한 필터 형식을 선택할 수 있습니다. 음색 및 필터 기능의 음조 특성은 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다.



1 Type*

현재 엘리먼트에 대한 필터 형식을 결정합니다.

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

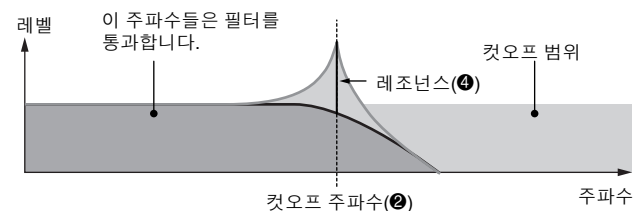
필터 형식에 대하여

LPF (Low Pass Filter: 로우 패스 필터)

컷오프 주파수 아래의 신호만 통과시키는 필터 형식입니다. 필터의 컷오프 주파수를 올려서 사운드를 밝게 만들 수 있습니다. 반대로 필터의 컷오프 주파수를 낮춰서 사운드를 어둡게 만들 수 있습니다. 레조넌스를 올려 컷오프 주파수 영역의 신호 레벨을 증가시켜서 뚜렷하게 "뽀족한" 사운드를 만들 수 있습니다. 클래식 신디사이저 사운드를 만들 때 가장 많이 쓰이고 유용한 필터 형식입니다.

LPF24D

디지털 사운드의 특성을 갖는 다이내믹 24dB/oct 로우 패스 필터입니다. LPF24A 형식(아래)과 비교하여 이 필터는 더 뚜렷한 레조넌스 이펙트를 생성할 수 있습니다.



LPF24A

4폴 아날로그 신디사이저 필터와 유사한 특성을 갖는 디지털 다이내믹 로우 패스 필터입니다.

LPF18

3폴 18dB/oct 로우 패스 필터입니다.

LPF18s

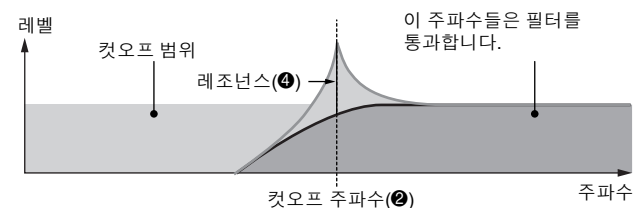
3폴 18dB/옥타브 로우 패스 필터입니다. 이 필터는 LPF18 형식보다 컷오프 슬로프가 완만합니다.

HPF (High Pass Filter: 하이 패스 필터)

컷오프 주파수 위의 신호만 통과시키는 필터 형식입니다. 그런 다음 Resonance 파라미터를 사용하여 사운드에 다른 특징을 추가할 수 있습니다.

HPF24D

디지털 사운드의 특성을 갖는 다이내믹 24dB/oct 하이 패스 필터입니다. 이 필터는 뚜렷한 레조넌스 이펙트를 만들 수 있습니다.



HPF12

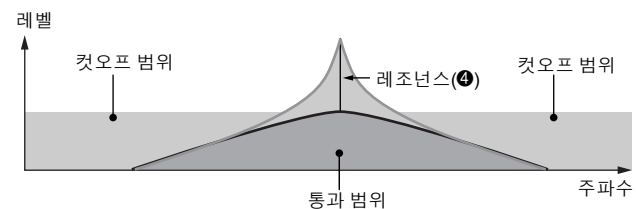
12dB/oct 다이내믹 하이 패스 필터입니다.

BPF (Band Pass Filter: 밴드 패스 필터)

이 필터 형식은 LPF와 HPF의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택하면 오디오 신호가 통과되는 컷오프 주파수를 설정할 수 있습니다.

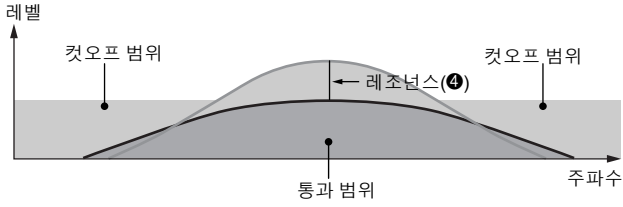
BPF12D

디지털 사운드의 특성을 갖는 -12dB/oct HPF와 LPF의 조합입니다.



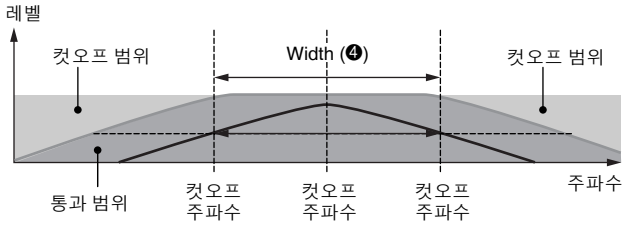
BPF6

-6dB/oct HPF와 LPF의 조합



BPFw

HPF 및 LPF 필터를 결합하여 더 넓은 밴드폭을 설정할 수 있는 12dB/oct BPF입니다.

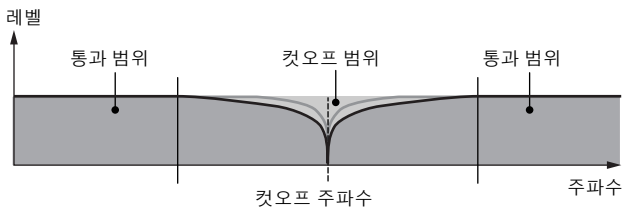


BEF (Band Elimination Filter: 밴드 제거 필터)

이 필터 형식을 선택하면 오디오 신호가 뮤트되거나 제거되는 컷오프 주파수를 설정할 수 있습니다. 밴드 제거 필터는 밴드 패스 필터와 비교하여 사운드에 대해 반대 이펙트를 가집니다.

BEF12

BEF6

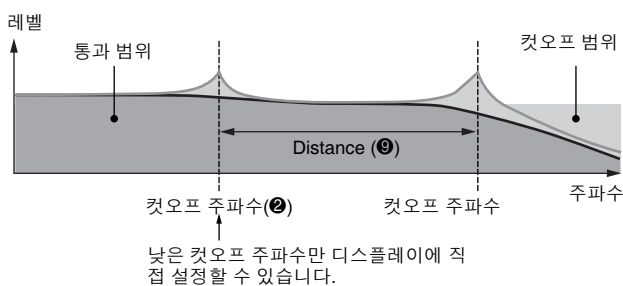


듀얼 형식 필터

이 형식은 두 개의 같은 필터 형식의 조합입니다. 두 컷오프 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.

Dual LPF

병렬로 연결된 2개의 12dB/oct 로우 패스 필터입니다.



Dual HPF

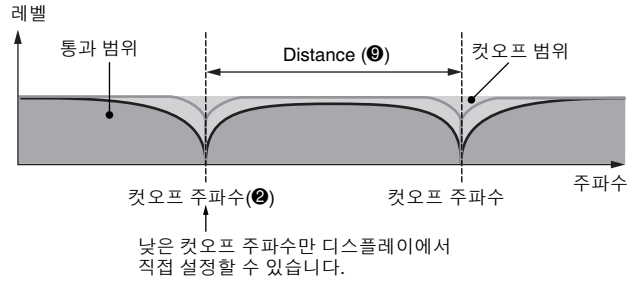
병렬로 연결된 2개의 -12dB/oct 하이 패스 필터입니다.

Dual BPF

병렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 밴드 패스 필터입니다.

Dual BEF

병렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 밴드 제거 필터입니다.



컴비네이션 형식 필터

이 형식은 두 개의 다른 필터 형식의 조합입니다. 두 컷오프 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.

LPF12+HPF12

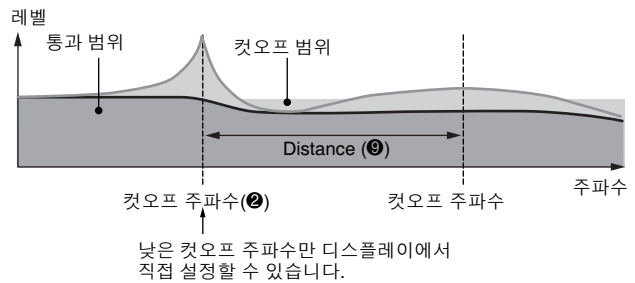
-12dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택할 경우 HPF Cutoff (10)와 HPF Key Follow Sensitivity (11)를 설정할 수 있습니다. 디스플레이에는 LPF 그래프만 나타납니다.

LPF6+HPF6

-6dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택할 경우 HPF Cutoff (10)와 HPF Key Follow Sensitivity (11)를 설정할 수 있다. 디스플레이에는 LPF 그래프만 나타납니다.

LPF12+BPF6

로우 패스 필터와 밴드 패스 필터의 조합입니다. 두 컷오프 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.



2 Cutoff*

필터의 컷오프 주파수 또는 필터가 적용되는 기준 주파수를 결정합니다. 음색 및 컷오프 주파수 기능의 음조 특성은 여기에서 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 디스플레이에 표시된 필터 그래프를 확인하면서 이 파라미터를 설정합니다.

설정: 0 - 255

3 Cutoff Velocity Sens (컷오프 벨로시티 감도)

컷오프 주파수 (2)가 벨로시티에 반응하는 방식 또는 음을 연주하는 강도를 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 키보드를 강하게 연주할수록 컷오프 주파수가 더 높아집니다. 0으로 설정하면 벨로시티와 상관없이 컷오프 주파수가 변하지 않습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 컷오프 주파수가 높아집니다.

설정: -200% - 0% - +200%

보이스 모드
퍼포먼스 모드
선택 모드 1
송 모드
패턴 모드
참조편
믹싱 모드
선택 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파일 모드

4 Resonance*/ Width

이 파라미터의 기능은 선택된 필터 형식에 따라 달라집니다. 선택된 필터가 LPF, HPF, BPF (BPFw 제외) 또는 BEF인 경우, 이 파라미터는 레조넌스를 설정하는 데 사용됩니다.

BPFw는 주파수 밴드폭을 조정하는 데 사용됩니다.

레조넌스는 컷오프 주파수에서 신호에 적용되는 레조넌스(하모닉 강도)의 양을 설정하는데 사용됩니다. 컷오프 주파수 파라미터와 함께 사용하여 사운드를 더욱 특색있게 만들 수 있습니다.

Width 파라미터는 BPFw 파라미터로 필터를 통과하는 신호 주파수의 대역폭을 조정하는 데 사용됩니다.

필터 형식을 "LPF6" 또는 "thru"로 설정하면 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: 0 ~ 127

5 Resonance Velocity Sens

(레조넌스 벨로시티 감도)

레조넌스가 벨로시티에 반응하는 정도 또는 음을 연주하는 강도를 결정합니다. 플러스 값을 설정하면 벨로시티가 높을수록 레조넌스가 더 커집니다. 0으로 설정하면 레조넌스 값의 변화가 없습니다. 마이너스 값을 설정하면 벨로시티가 낮을수록 레조넌스가 더 커집니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

6 Gain

필터로 전송되는 신호의 게인을 결정합니다. 값이 낮을수록 게인이 더 낮아집니다. 필터에 의해 발생하는 음조 특성은 여기에서 설정된 값에 따라 달라집니다.

설정: 0 ~ 255

7 Cutoff Key Follow

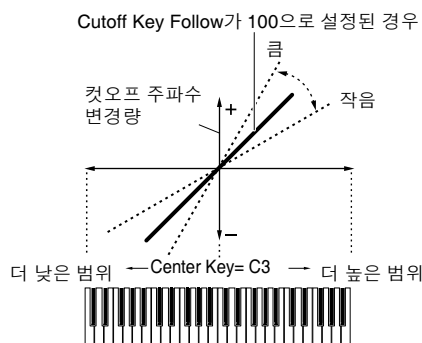
C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 컷오프 주파수(위에서 설정)에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 컷오프 주파수를 낮추고 높은 음에 대한 컷오프 주파수를 올립니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

설정: -200% ~ 0% ~ +200%

8 Center Key (표시만)

위에서 Cutoff Key Follow (7)의 기준 음표는 C3으로 표시됩니다. 이는 표시만을 위한 것이며 값을 변경할 수 없음을 유의하십시오.

Cutoff Key Follow 및 Center Key



9 Distance

듀얼 필터 형식(병렬로 결합된 2개의 동일한 필터가 있는 형식)과 LPF12 + BPF6 형식에 대하여 두 컷오프 주파수 간의 거리를 결정합니다. 다른 필터 형식을 선택하면 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: -128 ~ +0 ~ +127

10 HPF Cutoff (하이 패스 필터 컷오프 주파수)

HPF의 Key Follow 파라미터(아래 참조)의 기준 주파수를 결정합니다. "LPF12" 또는 "LPF6" 필터 형식이 선택되면 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 255

11 HPF Key Follow (하이 패스 필터 건반 팔로우)

음(특히 해당 위치 또는 옥타브 범위)가 HPF의 컷오프 주파수(위에서 설정)에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 컷오프 주파수를 낮추고 높은 음에 대한 컷오프 주파수를 올립니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다. "LPF12" 또는 "LPF6" 필터 형식이 선택되면 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

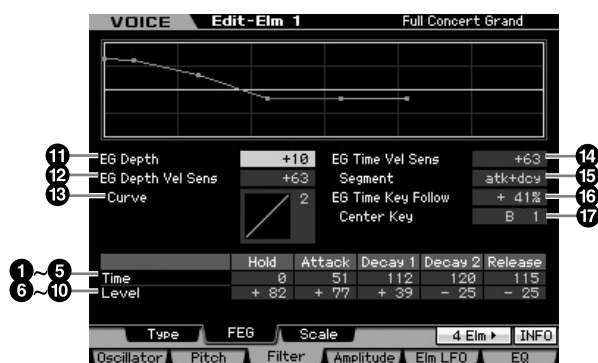
설정: -200% ~ 0% ~ +200%

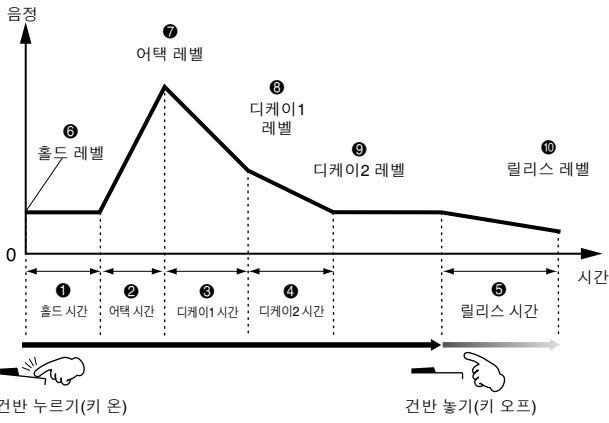
12 Center Key

위에서 High Pass Filter Key Follow (11)의 기준 음은 C3로 표시됩니다. 이는 표시만을 위한 것이며 값을 변경할 수 없음을 유의하십시오.

필터 EG 설정 - [SF2] FEG (필터 EG)

이 디스플레이에서 Filter EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. FEG를 사용하여 사운드 시작부터 정지 순간까지의 음조 변화를 조정할 수 있습니다.





Time

Time 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

1 Hold Time

건반을 누르는 순간부터 엔벨로프가 효과를 내는 순간까지의 시간을 결정합니다.

2 Attack Time

홀드 시간이 경과한 후에 음색의 초기 컷오프 주파수(Hold Level)에서 최대 레벨로 변하는 어택 속도를 결정합니다.

3 Decay 1 Time

엔벨로프가 최대 컷오프 주파수(Attack Level)에서 Decay 1 Level로 지정된 컷오프 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 Decay 2 Time

엔벨로프가 Decay 1 Level로 지정된 컷오프 주파수에서 Decay 2 Level로 지정된 컷오프 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.

5 Release Time(릴리스 시간)

음을 놓았을 때 엔벨로프가 Decay 2 Level(디케이 2 레벨)로 지정된 컷오프 주파수에서 Release Level(릴리스 레벨)로 지정된 컷오프 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Level

Level 파라미터는 필터 형식(Filter Type) 디스플레이 (117 페이지)에서 지정된 컷오프 주파수를 기준으로 각 지점에서 필터 변경 양을 설정합니다.

설정: -128 ~ +0 ~ +127

6 Hold Level

건반을 누르는 순간의 초기 컷오프 주파수를 결정합니다.

7 Attack Level

건반을 누른 후에 엔벨로프가 도달하는 최대 컷오프 주파수를 결정합니다.

8 Decay 1 Level

Decay 1 Time이 경과한 후에 Attack Level에서 사운드의 컷오프 주파수가 도달하는 레벨을 결정합니다.

9 Decay 2 Level

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 컷오프 주파수를 결정합니다.

10 Release Level

건반을 놓은 후에 도달하는 최종 컷오프 주파수를 결정합니다.

11 EG Depth

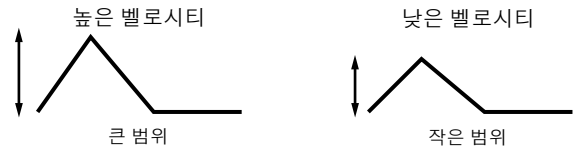
컷오프 주파수 엔벨로프가 변화하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 컷오프 주파수가 변화되지 않습니다. 값이 0에서 멀어질수록 컷오프 주파수 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우에는 컷오프 주파수가 반대로 변경됩니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

12 EG Depth Vel Sens (EG 깊이 벨로시티 감도)

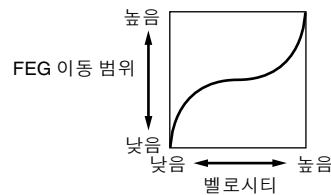
컷오프 주파수 범위가 벨로시티에 반응하는 방식을 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 벨로시티는 Filter EG 범위를 확대시키고 낮은 벨로시티는 Filter EQ 범위를 축소시킵니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 벨로시티는 Filter EG 범위를 축소시키고 낮은 벨로시티는 Filter EG 범위를 확대시킵니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 벨로시티와 상관없이 Filter EG 범위는 변경되지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63



13 EG Depth Vel Sens Curve (EG 깊이 벨로시티 감도 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 벨로시티(강도)에 따라 FEG 이동 범위가 변화하는 방식을 결정합니다. 선택된 곡선 그림이 디스플레이에 나타납니다. 그래프의 수평 축은 벨로시티, 수직 축은 컷오프 주파수 범위입니다. 예를 들어 아래 그림을 보면 중간 범위의 벨로시티(약 64)는 FEG 이동 범위를 변화시키지 않으며 더 높은/낮은 범위의 벨로시티는 FEG 이동 범위를 더 크게 변화시킵니다.

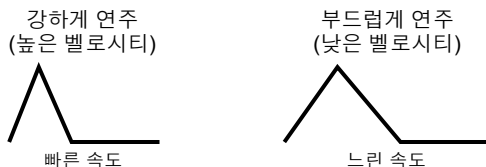


설정: Curve 0 ~ 4

14 EG Time Velocity Sens (EG 시간 벨로시티 감도)

FEG 전환 시간(속도)이 벨로시티에 반응하는 방식 또는 건반을 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 벨로시티는 FEG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 느려지게 합니다. 반대로 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 벨로시티는 FEG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 벨로시티와 상관없이 음정 전환 속도는 변경되지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG 시간 벨로시티 감도 세그먼트)

EG Time Velocity Sensitivity (14)가 영향을 미치는 필터 EG의 부분을 결정합니다.

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

attack

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time과 Hold Time에 영향을 미칩니다.

atk+dcy (어택+디케이)

EG Time Velocity Sens가 Attack Time, Decay1 Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.

decay

EG Time Velocity Sensitivity가 Decay 1/2 Tim에 영향을 미칩니다.

atk+rls (어택+릴리스)

EG Time Velocity Sens가 Attack Time, Release Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.

all

EG Time Velocity Sensitivity가 모든 Filter EG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

16 EG Time Key Follow

음(특히 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 필터 EG 시간에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 필터 EG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 음은 속도를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 음은 필터 EG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 음은 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 눌러진 음과 상관없이 필터 EG 전환 속도는 변경되지 않습니다.

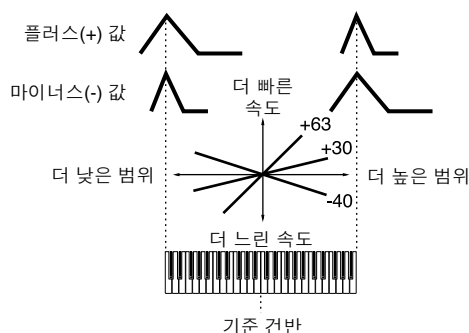
설정: -200% ~ 0% ~ +200%

17 Center Key

EG Time Key Follow (16)에 대한 기준 음이나 음정을 결정합니다. 기준 건반 음을 연주하면 FEG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C -2 ~ G8

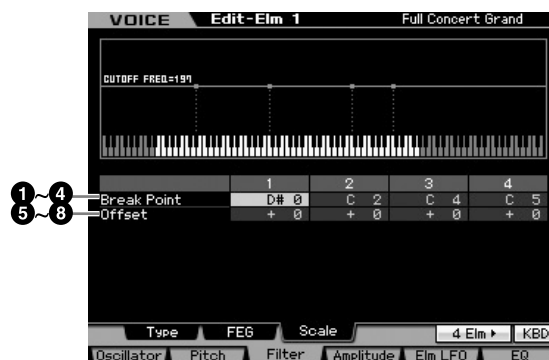
EG Time Key Follow 및 Center Key



참고 또한 [SF6] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다. 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

필터 스케일 설정 - [SF3] Scale

필터 스케일링(Filter Scaling)은 건반 위치에 따라 필터 컷오프 주파수를 조정합니다. 전체 키보드를 4개의 브레이크 포인트로 분류하고 여러 컷오프 주파수의 오프셋 값을 각각의 브레이크 포인트에 할당할 수 있습니다.



1 - 4 Break Point 1 ~ 4

각 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

설정: C -2 ~ G8

참고 또한 [SF6] INFO 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 브레이크 포인트를 설정할 수도 있습니다. 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

참고 Break Point 1~4는 키보드 전반에 걸쳐 처음에서 고음 순서대로 자동 정렬됩니다.

5 - 8 Offset 1 ~ 4

각 브레이크 포인트에서 컷오프 주파수에 대한 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128 ~ +0 ~ +127

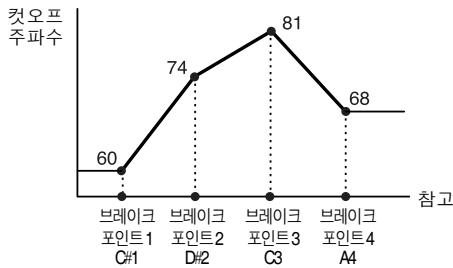
참고 이들 Offset의 크기에 상관없이 최소 및 최대 컷오프는 제한(각각 0 및 127)을 초과할 수 없습니다.

참고 Break Point 1 음 아래에서 연주되는 모든 음표는 Break Point 1 레벨 설정이 됩니다. 마찬가지로 Break Point 4 음 이상에서 연주되는 모든 음표는 Break Point 4 레벨 설정이 됩니다.

필터 스케일링 설정의 예

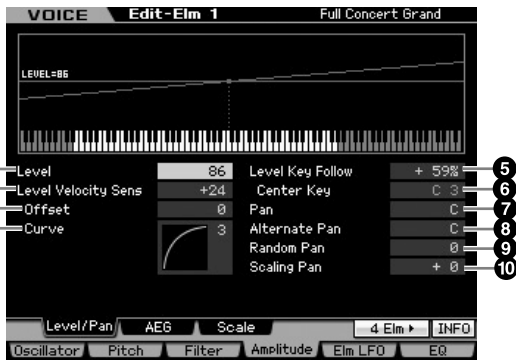
필터 스케일링을 이해하는 가장 좋은 방법은 예제를 사용하는 것입니다. 아래의 예시 디스플레이에 표시되어 있는 설정의 경우 기본 컷오프 주파수 값은 64이며, 선택한 브레이크 포인트 설정에서의 여러 가지 오프셋 값은 기본 값에 따라 변경됩니다. 컷오프 주파수에 대해 지정된 변동은 아래 그림에 표시되어 있습니다. 컷오프 주파수는 아래 그림과 같이 연속되는 브레이크 포인트 사이에서 선형으로 변화합니다.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



출력 레벨 설정 - [F4] Amplitude

레벨 및 팬 설정 - [SF1] Level/Pan



1 Level*

엘리먼트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

2 Level Velocity Sens (레벨 벨로시티 감도)*

엘리먼트의 출력 레벨이 벨로시티에 반응하는 방식을 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다. 0으로 설정하면 출력 레벨 변화가 없습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

3 Level Velocity Sens Offset

(레벨 벨로시티 감도 오프셋)

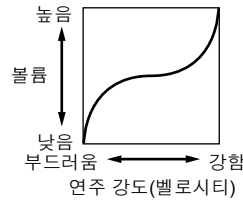
Level Velocity Sensitivity (2)에서 지정된 레벨을 높이거나 낮춥니다. 64로 설정하면 Level Velocity Sensitivity (2)의 원래 값이 사용됩니다. 64보다 높게 설정하면 Level Velocity Sensitivity (2)에서 지정된 레벨이 높아집니다. 64보다 낮게 설정하면 레벨이 낮아집니다.

설정: 0 ~ 127

4 Level Velocity Sens Curve

(레벨 벨로시티 감도 곡선)*

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 벨로시티(강도)에 따라 실제 벨로시티가 생성되는 방식을 결정합니다. 선택된 곡선 그림이 디스플레이에 나타납니다.



설정: Curve 0 ~ 4

5 Level Key Follow

C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 진폭 레벨(위에서 설정)에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 출력 레벨을 낮추고 높은 음에 대한 출력 레벨을 올립니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

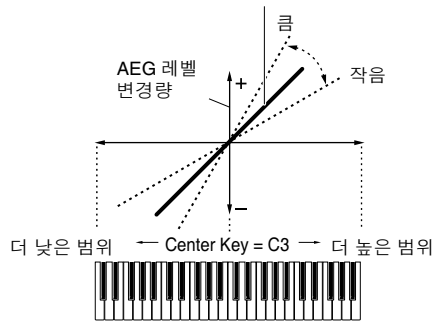
설정: -200% ~ +0% ~ +200%

6 Center Key (표시만)

위에서 Level Key Follow (5)의 기준 음은 C3로 표시됩니다. 이는 표시만을 위한 것이며 값을 변경할 수 없음을 유의하십시오.

레벨 건반 팔로우 및 기준 건반

Level Key Follow가 100으로 설정된 경우



7 Pan*

사운드의 스테레오 팬 위치를 조정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

8 Alternate Pan

위에서 설정한 팬 위치를 중앙으로 가정하고 건반을 누를 때마다 사운드가 좌우로 번갈아서 팬되는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 팬 범위의 폭이 증가합니다.

설정: L64 ~ C ~ R63

9 Random Pan

선택된 엘리먼트의 건반을 누를 때마다 무작위로 팬되는 정도를 결정합니다. Pan 설정(위)은 기준 팬(Center Pan) 위치로 사용됩니다.

설정: 0 ~ 127

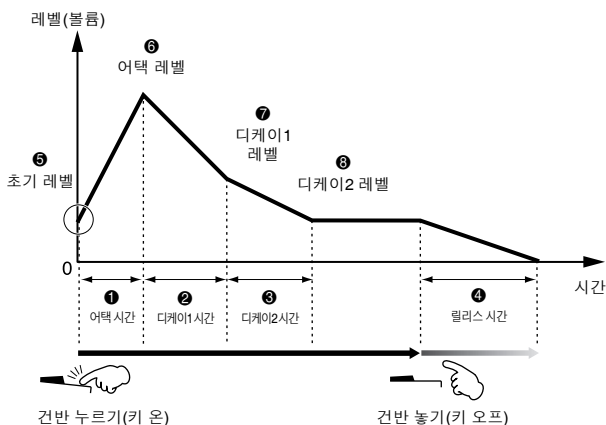
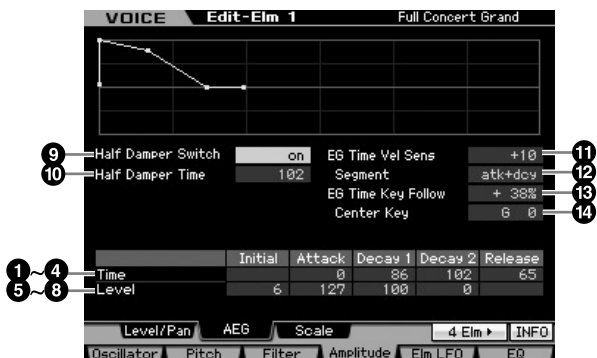
10 Scaling Pan

음(특히 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 엘리먼트의 좌우 팬 위치(위에서 설정)에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. C3 음에서 메인 Pan 설정(위)은 기본 팬 위치로 사용됩니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대해서 왼쪽으로 팬 위치를 이동하고 높은 음에 대해서는 오른쪽으로 이동합니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

진폭 EG 설정 - [SF2] AEG (진폭 EG)

이 디스플레이에서 Amplitude EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. AEG를 사용하여 사운드가 시작되는 순간부터 정지되는 순간까지의 볼륨 전환을 조정할 수 있습니다.



Time*

Time 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

1 Attack Time

건반을 누른 후에 사운드가 최대 레벨에 도달하는 속도를 결정합니다.

2 Decay 1 Time

엔벨로프가 Attack Level에서 Decay 1 Level로 떨어지는 속도를 결정합니다.

3 Decay 2 Time

엔벨로프가 Decay 1 Level에서 Decay 2 Level (서스테인 레벨)로 떨어지는 속도를 결정합니다.

4 Release Time

건반을 놓은 후에 사운드가 약해져서 사라질 때까지의 속도를 결정합니다.

Level

Level 파라미터는 레벨/팬(Level/Pan) 디스플레이(122 페이지)의 지정된 레벨을 기준으로 각 지점에서 전환 양을 설정합니다.

설정: 0 ~ 127

5 Initial Level

건반을 누르는 순간의 초기 레벨을 결정합니다.

6 Attack Level

건반을 누른 후에 엔벨로프가 도달하는 최대 레벨을 결정합니다.

7 Decay 1 Level

Decay 1 Time이 경과한 후에 엔벨로프가 Attack Level에서 도달하는 레벨을 결정합니다.

8 Decay 2 Level

건반을 누르고 있는 동안 유지되는 레벨을 결정합니다.

9 Half Damper Switch

Half Damper Switch를 on으로 설정하면 후면 패널의 FOOT SWITCH SUSTAIN 단자에 연결된 옵션인 F3 풋 컨트롤러를 사용하여 실제 어쿠스틱 피아노에서처럼 "하프 페달" 이펙트를 만들 수 있습니다.

설정: on, off

참고 옵션인 FC3를 사용하여 하프 댐퍼 이펙트를 다시 생성하려면 유틸리티(Utility) 모드의 재생 디스플레이(Play Display)(259 페이지)의 Sustain Pedal 파라미터를 "FC3 (half on)"으로 설정하십시오. 컨트롤 변경 메시지를 외장 MIDI 장치에서 악기로 보내서 하프 댐퍼를 조정할 때는 이 설정이 필요 없습니다.

10 Half Damper Time

Half Damper Switch 파라미터(9)를 켜고 풋 컨트롤러 FC3를 누른 상태에서 건반을 놓은 후에 사운드가 약해져서 사라지는 속도를 결정합니다. AEG의 Half Damper Time을 최대 디케이 값, AEG의 Release Time을 최소 디케이 값으로 설정하여 건반을 놓은 후에 풋 컨트롤러 위치를 통해 사운드의 디케이 시간을 조정할 수 있습니다.

페달을 놓으면 건반을 놓은 후에 디케이 시간은 AEG Release Time과 같습니다.

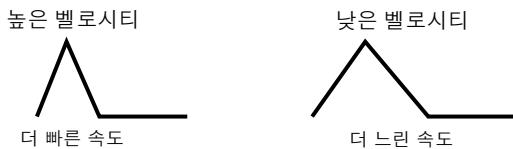
Release Time을 작은 값으로 설정하고 Half Damper Time을 큰 값으로 설정하면 피아노 같은 이펙트를 만들 수 있습니다. 여기에서의 설정은 Half Damper Switch 파라미터(9)를 on으로 설정하고 후면 패널에 옵션인 FC3를 연결할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 127

11 EG Time Velocity Sens (EG 시간 벨로시티 감도)

AEG 전환 시간(속도)이 벨로시티에 반응하는 방식 또는 건반을 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 벨로시티는 AEG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 벨로시티는 AEG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 벨로시티는 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 벨로시티와 상관없이 진폭 전환 속도는 변경되지 않습니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63



12 EG Time Velocity Sens Segment (EG 시간 벨로시티 감도 세그먼트)

EG Time Velocity Sensitivity(11)가 영향을 미치는 진폭 EG의 부분을 결정합니다.

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

attack

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time에 영향을 미칩니다.

atk+dcy (어택+디케이)

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time과 Decay1 Time에 영향을 미칩니다.

decay

EG Time Velocity Sensitivity가 Decay Time에 영향을 미칩니다.

atk+rls (어택+릴리스)

EG Time Velocity Sensitivity가 Attack Time과 Release Time에 영향을 미칩니다.

all

EG Time Velocity Sensitivity가 모든 Amplitude EG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

13 EG Time Key Follow

음(특히 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택한 엘리먼트의 진폭 EG 시간에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 진폭 EG 전환 속도를 빨라지게 하고 낮은 음은 진폭 EQ 전환 속도를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 음은 진폭 EG 전환 속도를 느려지게 하고 낮은 음은 진폭 EQ 속도를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 눌러진 음과 상관없이 진폭 EG 전환 속도는 변경되지 않습니다.

설정: -200% ~ 0% ~ +200%

14 Center Key

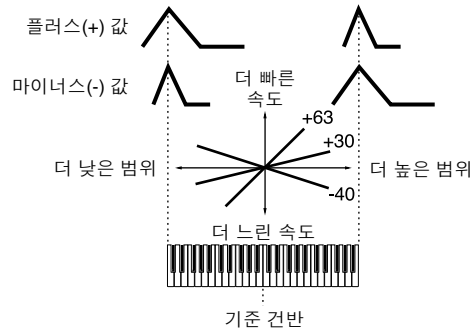
EG Time Key Follow(13)에 대한 기준 음을 결정합니다.

Center Key 음을 연주하면 AEG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C-2 ~ G8

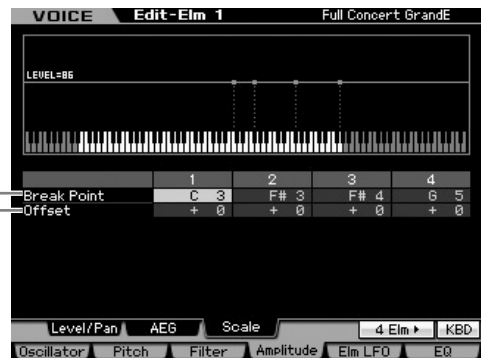
참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지의 "를 참고하십시오."

EG Time Key Follow 및 Center Key



진폭 스케일 설정 - [SF3] Scale

진폭 스케일링은 건반 위치에 따라 진폭 출력 레벨을 조정합니다. 전체 키보드를 4개의 브레이크 포인트로 분류하고 여러 진폭의 오프셋 값을 각각의 브레이크 포인트에 할당할 수 있습니다.



1 - 2 Break Point 1 ~ 4

각 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

설정: C-2 ~ G8

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 브레이크 포인트를 설정할 수도 있습니다. 82 페이지의 "본 조작"을 참고하십시오.

참고 Break Point 1~4는 키보드 전반에 걸쳐 처음에서 고음 순서대로 자동 정렬됩니다.

5 - 8 Offset 1 ~ 4

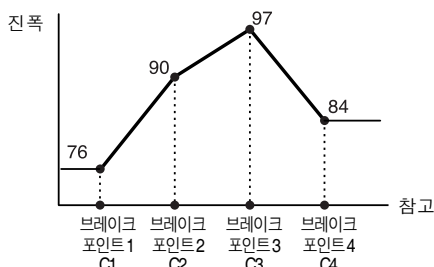
각 브레이크 포인트 레벨에 대한 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -128 ~ +0 ~ +127

진폭 스케일링 설정의 예

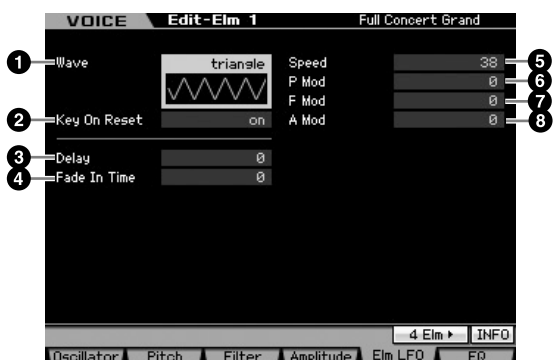
진폭 스케일링을 이해하는 가장 좋은 방법은 예제를 사용하는 것입니다. 아래의 예제 디스플레이에 표시되어 있는 설정의 경우 선택한 엘리먼트에 대한 기본 진폭(볼륨) 값은 80이며, 선택된 브레이크 포인트에서의 여러 오프셋 값은 기본 값에 따라 변경됩니다. 진폭에 대해 지정된 변동은 아래 그림에 표시되어 있습니다. 진폭은 아래 그림과 같이 연속되는 브레이크 포인트 사이에서 선형으로 변경됩니다.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



음색 변조 - [F5] Elm LFO (엘리먼트 LFO)

이 디스플레이에는 개별 엘리먼트에 대한 LFO를 조정하는 포괄적인 설정이 있습니다. LFO를 음정, 필터 및 진폭 파라미터에 적용시켜 LFO는 비브라토, 와와, 트레모로 및 기타 특수 이펙트를 생성하는 데 사용됩니다.



1 Wave

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 사운드를 변조하는 방식을 결정합니다.

설정: saw, triangle, square

2 Key On Reset

건반을 연주할 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

off

LFO는 건반 동기화 없이 자유롭게 반복됩니다. 건반을 누르면 LFO가 위치해 있는 모든 위상에서 LFO 웨이브가 시작됩니다.

on

사용자가 건반을 연주할 때마다 LFO가 재설정되며, Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형이 시작됩니다(위).

3 Delay

건반을 누르는 순간부터 LFO가 효과를 내는 순간까지의 딜레이 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

4 Fade In Time

딜레이 시간이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인되는 시간을 결정합니다. 높은 값으로 설정하면 페이드 인이 느려집니다. "0"으로 설정하면 LFO 이펙트가 페이드 인되지 않으며 딜레이 시간이 경과한 후에 즉시 최대 레벨에 도달합니다.

설정: 0 ~ 127

5 Speed

LFO 웨이브 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 LFO 속도가 빠릅니다.

설정: 0 ~ 63

6 P Mod (음정 변조 깊이)

LFO 파형이 사운드의 음정을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 ~ 127

7 F Mod (필터 변조 깊이)

LFO 파형이 필터 컷오프 주파수를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 ~ 127

8 A Mod (진폭 변조 깊이)

LFO 파형이 사운드의 진폭 또는 볼륨을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 ~ 127

3점 스텝

스피크

1점 스텝

속도

3점 스텝

미정

2점 스텝

3점 스텝

미정

3점 스텝

미정

3점 스텝

미정

3점 스텝

음조

이퀄라이저(EQ) 설정 - [F6] EQ

이 디스플레이에서 각 엘리먼트에 대한 EQ 파라미터를 설정할 수 있습니다.

1 Type

EQ 형식을 결정합니다. 파라미터 수와 사용 가능한 값은 선택된 EQ 형식에 따라 다릅니다.

설정:

2 Band, PEQ

아래를 참고하십시오.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

선택된 엘리먼트의 전체 밴드를 각각 +6dB, +12dB 및 +18dB 만큼 증가시킵니다.

thru

이 설정을 선택하면 이퀄라이저는 바이패스되고 전체 신호는 아무런 영향을 받지 않습니다.

EQ Type이 "2 Band"로 설정될 경우

이는 별도의 고주파 밴드와 저주파 밴드를 조합한 "shelving" 이퀄라이저입니다.



2 Low Frequency

낮은 EQ 밴드의 표준 주파수를 결정합니다.

설정: 50.1 Hz ~ 2.00 kHz

3 High Frequency

높은 EQ 밴드의 표준 주파수를 결정합니다.

설정: 503.8 Hz ~ 10.1 kHz

4 Low Gain

Low Frequency (2)보다 낮은 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

설정: -12.00 dB ~ +0.00 dB ~ +12.00 dB

5 High Gain

High Frequency (3)보다 높은 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

설정: -12.00 dB ~ +0.00 dB ~ +12.00 dB

EQ Type이 "PEQ"로 설정될 경우

싱글 밴드에 대한 파라메트릭 EQ는 주파수 주변의 신호 레벨(게인)을 감소 또는 증가시키 데 사용됩니다. 이 형식의 특징은 이퀄라이저의 주파수 밴드 폭을 결정하는 32가지 "Q" 설정입니다.



1 EQ 형식

2 Low Frequency

기준 주파수를 결정합니다.

설정: 139.7 Hz ~ 12.9 kHz

4 Low Gain

Low Frequency (2)보다 낮은 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

설정: -12.00 dB ~ +0.00 dB ~ +12.00 dB

6 Q

밴드의 Q(밴드폭)를 결정합니다. 설정값이 작을수록 밴드폭이 더 커집니다. 설정값이 클수록 밴드폭이 더 작아집니다.

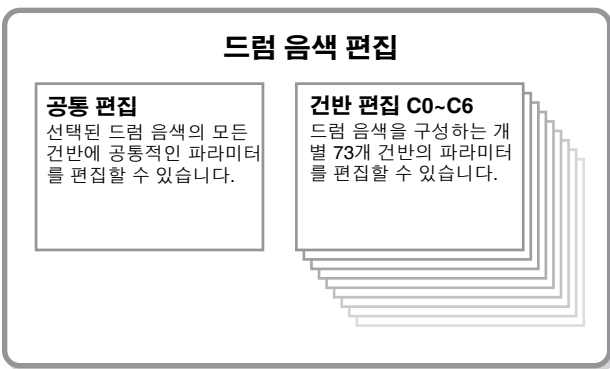
설정: 0.7 - 10.3

드럼 음색 편집

"편집"이란 음색을 구성하는 파라미터들을 수정하여 새로운 음색을 만드는 과정을 말합니다. 이 작업은 보이스(Voice) 모드의 하위 모드인 보이스 편집(Voice Edit)에서 할 수 있습니다. 이 절에서는 드럼 음색을 편집하는 방법을 설명합니다. 드럼 보이스 편집(Drum Voice Edit) 모드로 들어가려면 먼저 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스(Voice) 모드를 불러와서 Drum Voice를 선택한 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

공통 편집 및 건반 편집

각 드럼 음색은 최대 73개의 드럼 건반으로 구성될 수 있으며 키보드(C0 ~ C6) 전체 음에 지정됩니다. 모든 건반에 공통적인 설정을 편집하는 공통 편집(Common Edit)과 개별 건반을 편집하는 건반 편집(Key Edit)의 2가지 드럼 보이스 편집(Drum Voice Edit) 디스플레이가 있습니다.



드럼 음색 편집

1 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모드로 들어갑니다.

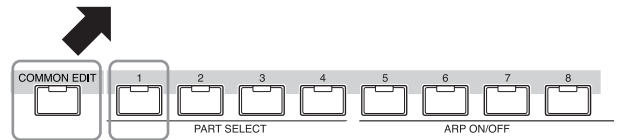
편집할 드럼 음색을 선택합니다.

2 [EDIT] 버튼을 눌러 보이스 편집(Voice Edit) 모드로 들어갑니다.

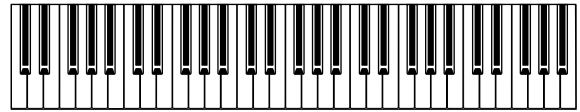
3 원하는 편집(Edit) 디스플레이, 공통 편집(Common Edit) 또는 건반 편집(Key Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 건반 편집(Key Edit) 디스플레이를 불러오려면 번호 버튼 [1]을 누릅니다. 드럼 건반 편집(Drum Key Edit) 모드에서 원하는 드럼 악기 사운드가 지정된 건반을 누릅니다.

공통 편집 디스플레이



드럼 건반 선택



건반 편집 디스플레이



4 원하는 디스플레이를 불러옵니다.

원하는 디스플레이를 찾으려면 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴 항목을 참고하십시오. 디스플레이 하단에 있는 [F1]~[F6] 버튼의 각 탭 메뉴에는 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 하위 메뉴가 있습니다.

참고 [SF6] 버튼을 누르면 정보(Information) 디스플레이, 문자(Character) 입력(82 페이지), 번호 버튼 기능(81 페이지), 그리고 목록(List) 표시/선택(82 페이지) 등 다양한 기능을 사용할 수 있습니다. [SF6] 버튼으로 불러온 기능은 커서가 위치한 선택된 파라미터에 따라 달라집니다.

5 커서를 원하는 파라미터로 이동합니다.

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

7 필요한 경우 3~6 단계를 반복합니다.

8 편집한 음색에 대해 원하는 이름을 입력합니다.

보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 이름(Name) 디스플레이(98 페이지)를 사용합니다.

9 편집할 음색을 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 저장(Store) 창(97 페이지)을 불러온 다음 편집한 음색을 저장합니다.

⚠ 주의

다른 음색을 선택하거나 전원을 끄면 편집한 음색이 손실됩니다. 다른 음색을 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 음색 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

참고 편집하고 저장한 음색을 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS가 연결된 네트워크로 연결된 컴퓨터에 저장할 수 있습니다. 편집된 음색 데이터는

내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 저장되며 전원을 꺼도 지워지지 않습니다. 따라서 데이터를 외장 장치에 저장할 필요가 없습니다. 그러나 모든 중요한 데이터를 외장 장치에 저장하거나 보관할 것을 권장합니다. 자세한 설명은 278 페이지를 참고하십시오.

참고 드럼 보이스 편집(Drum Voice Edit) 모드에는 다른 편리한 기능도 있습니다. 자세한 내용은 97 페이지를 참고하십시오.

공통 편집 파라미터

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

공통 편집에서는 선택된 드럼 음색의 모든 드럼 건반)에 공통적인 파라미터를 편집할 수 있습니다.

선택된 음색에 대한 일반 설정 - [F1] General

참고 드럼 음색의 공통 편집(Common Edit) 파라미터는 기본적으로 일반 음색과 동일합니다. 그러나 일반 음색의 파라미터와 이름이 같은 일부 파라미터는 드럼 음색에 사용할 수 없습니다.

편집한 음색 이름 지정 - [SF1] Name

일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 98 페이지를 참고하십시오.

마이크로 튜닝 및 모노/폴리와 같은 재생 모드 설정 - [SF2] Play Mode

일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 98 페이지를 참고하십시오.

기타 설정 - [SF3] Other

일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 100 페이지를 참고하십시오.

아르페지오 설정 - [F2] ARP Main (아르페지오 메인)

일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 101 페이지를 참고하십시오.

아르페지오 설정 - [F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다. 일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 102 페이지를 참고하십시오.

컨트롤러 설정 - [F4] Ctrl Set (컨트롤러 설정)

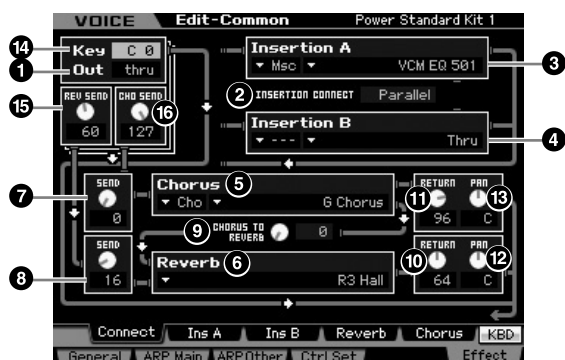
일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 104 페이지를 참고하십시오. 드럼 음색 공통 편집에서는 엘리먼트 전환(Element Switch) 파라미터를 사용할 수 없습니다.

이펙트 설정 - [F6] Effect

이펙트 연결 설정 - [SF1] Connect

이 디스플레이에서 이펙트를 포괄적으로 조정할 수 있습니다. 디스플레이의 기능들은 기본적으로 일반 음색 공통 편집(107 페이지)과 동일합니다. 다른 점은 Insertion Effect Out 파라미터가 각 엘리먼트를 위한 파라미터가 아니라 각 드럼 건반을 위한 파라미터라는 점입니다. 뿐만 아니라 더 많은 파라미터(14 ~ 16)를 사용할 수 있습니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
선택 모드 1
송 모드
퍼포먼스 모드
믹싱 모드
선택 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
편집 모드



1 Out (인서션 이펙트 출력)

각 개별 드럼 건반을 처리할 때 사용할 인서션 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 각 드럼 건반에 대해 파라미터를 설정할 수 있습니다. INSERTION CONNECT (2)을 "ins L"로 설정하면 여기에서의 설정과 관계없이 각 드럼 건반에서 오는 신호가 인서션 L로 출력됩니다.

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

파라미터 2 ~ 16은 일반 보이스 편집(Normal Voice Edit) 모드의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 파라미터와 같습니다.

14 Key

편집할 드럼 건반을 결정합니다. 각 드럼 건반에 대해 Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) 및 Key Chorus Send (16)를 설정할 수 있습니다.

설정: C0 ~ C6

15 REV SEND (키 리버브 센드)

리버브 이펙트로 송신되는 드럼 건반 사운드(바이패스된 신호) 레벨을 결정합니다. Insertion Effect Output 파라미터(1)를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 127

16 CHO SEND(건반 코러스 센드)

코러스 이펙트로 송신되는 드럼 건반 사운드(바이패스된 신호) 레벨을 결정합니다. 인서션 이펙트 출력 파라미터(1)를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 127

이펙트 파라미터 설정 - [SF2] Ins A ~ [SF5] Chorus

일반 음색 공통 편집과 동일합니다. 109 페이지를 참고하십시오.

건반 편집 파라미터

[VOICE] → 드럼 음색 선택 → [EDIT] → 건반 선택

음색을 구성하는 사운드와 오실레이터, 음정, 필터, 진폭 및 EG (Envelope Generator: 엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터를 편집하려는 경우, 건반 편집(Key Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

별표(*) 표시에 대하여

음색 편집을 처음 사용하여 매우 다양한 파라미터가 혼란스러운 사용자들의 편의를 위해 이 절에 나오는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터들을 별표로 표시하였습니다. 음색 편집을 처음 사용하는 경우에는 이들 파라미터를 먼저 사용해 보십시오.

건반의 파형 및 음역 설정 - [F1] Oscillator

이 디스플레이에서는 선택된 건반의 파형과 음역을 설정할 수 있습니다.



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Key*

편집할 드럼 음색을 선택합니다. 건반을 눌러 원하는 퍼커션 악기를 선택할 수 있습니다

설정: C0 ~ C6

2 Element Switch*

현재 선택된 건반을 사용할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 건반의 사운드가 들리지 않습니다.

설정: off (비활성화), on (활성화)

③ Wave Bank (파형 बैं크)*

드럼 건반, 프리셋 또는 유저에 지정되는 파형 बैं크를 결정합니다. 샘플링(Sampling) 모드에서 녹음되는 샘플에 근거하여 유저 파형을 만들 수 있습니다.

설정: PRE (프리셋 파형),USR (유저 파형)

참고 파형에 대한 자세한 내용은 161 페이지의 샘플링 모드 (Sampling Mode)에 대한 설명을 참고하십시오.

④ Wave Category (파형 카테고리)*

⑤ Wave Number (파형 번호)*

파형 카테고리 번호를 선택하여 드럼 건반에 지정되는 파형을 결정합니다. 프리셋 बैं크의 파형의 전체 목록은 데이터 목록 소책자의 파형 목록을 참고하십시오.

⑥ Assign Mode*

이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음이 이중으로 재생되는 것을 방지합니다. 2개 이상의 같은 음의 인스턴스 (Instance)가 거의 동시에 수신되거나 해당 노트 오프 메시지가 없는 경우에 유용합니다. 같은 음의 모든 인스턴스를 재생하도록 허용하려면 이 파라미터를 "multi"로 설정합니다. 일반적으로, 특히 최대 디케이까지 울리게 하려는 탬버린 및 심벌 사운드를 연속해서 여러 번 연주할 경우에는 이 파라미터를 "multi"로 설정해야 합니다. "multi" 설정은 전체적인 폴리포니를 소모시켜서 사운드가 끊기게 만듭니다.

설정: single, multi

single

이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 첫번째 음이 중단된 후에 다음 음이 들립니다.

multi

이 파라미터를 "multi"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 모든 음이 동시에 울립니다.

⑦ Receive Note Off

선택된 드럼 건반이 MIDI 노트 오프 메시지에 반응하는지의 여부를 결정합니다. 선택된 드럼 건반에 지속적으로 디케이 없는 사운드(예를 들어 스네어 롤)가 포함될 경우에는 건반을 놓아서 사운드를 정지할 수 있도록 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다.

설정: off, on

⑧ Alternate Group*

건반이 지정된 대체 그룹을 결정합니다. 실제 드럼 키에서는 오픈 하이햇 및 클로즈드 하이햇 등 일부 드럼 사운드를 동시에 연주하는 것이 물리적으로 불가능합니다. 드럼 악기를 동일한 대체 그룹에 할당하여 건반이 동시에 재생되는 것을 방지할 수 있습니다. 최대 127개의 대체 그룹까지 정의할 수 있습니다. 또한, 사운드를 동시에 재생하려면 "off"를 선택할 수 있습니다.

설정: off, 1~127

⑨ Ins Effect Output (인서션 이펙트 출력)

각 개별 드럼 건반을 처리할 때 사용할 인서션 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 이 파라미터는 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 Ins Effect Out과 같습니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

INSERTION CONNECT (2)을 "ins L"로 설정하면 "ins A"이나 "ins B"의 선택과 관계없이 인서션 L을 사용하여 각 개별 드럼 건반을 처리합니다.

설정: thru (스루), ins A (인서션 이펙트 A), ins B (인서션 이펙트 B)

⑩ Reverb Send*

리버브 이펙트로 송신되는 드럼 건반 사운드(바이패스된 신호)의 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 Insertion Effect Output (위)을 "thru"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터의 설정은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 동일한 파라미터에도 적용됩니다.

설정: 0 ~ 127

⑪ Chorus Send*

코러스 이펙트로 송신되는 드럼 건반 사운드(바이패스된 신호)의 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 Insertion Effect Output (위)을 "thru"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터의 설정은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(107 페이지)의 동일한 파라미터에도 적용됩니다.

설정: 0 ~ 127

⑫ Output Select

개별 드럼 건반 신호의 특정 출력을 결정합니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 단자에서 각 개별 드럼 건반 사운드가 출력되도록 지정할 수 있습니다. 이 파라미터는 연결된 외장 이펙트를 전용 드럼 악기에 적용하려는 경우에 유용합니다. Insertion Effect Output 파라미터(9)를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 아래의 표를 참고하십시오.

LCD	출력 단자	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
m1&2	mLAN OUTPUT 1과 2	스테레오(1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3과 4	스테레오(3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5와 6	스테레오(5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7과 8	스테레오(7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9와 10	스테레오(9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11과 12	스테레오(11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13과 14	스테레오(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
m1	mLAN OUTPUT 1	모노
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	모노

참고 mLAN 설정(m1~m14)은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. MOTIF XS6/7의 mLAN 설정은 옵션인 mLAN16E2가 설치되었을 경우에만 사용할 수 있습니다.

13 Coarse (피치 코스 튜닝)*

각 드럼 건반의 음정을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48 semi ~ +0 semi ~ +48 semi

14 Fine (피치 파인 튜닝)*

각 드럼 건반의 음정을 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64 cent ~ +0 cent ~ +63 cent

15 Pitch Velocity Sens (피치 벨로시티 감도)

드럼 건반의 음정이 벨로시티에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 음정이 높아집니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 음정이 높아집니다.

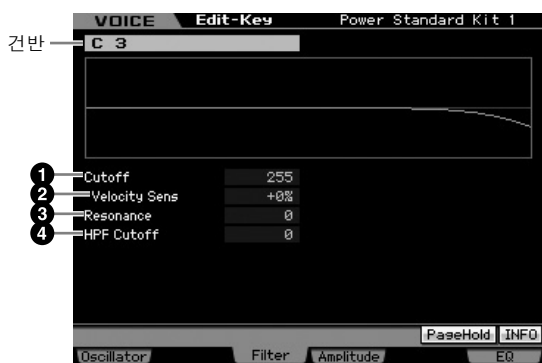
설정: -64 ~ +0 ~ +63

16 [SF5] PageHold

일반적으로 드럼 보이스 편집(Drum Voice Edit) 모드에서 건반을 누르면 편집되고 있는 건반(악기)을 자동으로 교체합니다. [SF5] PageHold 버튼을 누르고 있다면 편집되고 있는 건반(악기)은 다른 건반을 누를 때만 유지됩니다. 이렇게 하여 편집 대상 건반과 다른 건반 사이의 레벨 균형을 조정하면서 특정 건반을 편집할 수 있습니다.

필터를 사용하여 밝기 조정 - [F3] Filter

각 드럼 건반은 자체적으로 독립적인 로우 패스 필터와 하이 패스 필터를 갖습니다. 컷오프 주파수와 레조넌스를 설정하여 각 드럼 사운드의 음조 특성을 조절할 수 있습니다.



1 Cutoff*

로우 패스 필터의 컷오프 주파수를 올리거나 내려 톤 밝기를 조정합니다. 컷오프 주파수를 올려서 사운드를 밝게 만들고 내려서 어둡게 만들거나 소리를 죽일 수 있습니다.

설정: 0 ~ 255

2 Cutoff Velocity Sens (컷오프 벨로시티 감도)*

컷오프 주파수가 벨로시티에 반응하는 방식 또는 건반을 연주하는 강도를 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 컷오프 주파수가 높아집니다. 0으로 설정하면 벨로시티에 따라 컷오프 주파수는 변하지 않습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 컷오프 주파수가 높아집니다.

설정: -200% ~ +0% ~ +200%

3 Resonance*

사운드를 더 특색있게 만들기 위해 컷오프 주파수에 주어지는 앰퍼시스를 결정합니다. 값이 클수록 이펙트가 더 두드러집니다.

설정: 0 ~ 127

4 HPF Cutoff (하이 패스 필터 컷오프 주파수)*

하이 패스 필터의 컷오프 주파수를 결정합니다.

설정: 0 ~ 255

진폭 설정 - [F4] Amplitude

다음 디스플레이에서 볼륨, 팬 및 진폭 EG 등과 같은 선택된 드럼 건반에 대한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 Level*

드럼 건반의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

2 Velocity Sens (벨로시티 감도)*

드럼 건반의 출력 레벨이 벨로시티에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다. 0으로 설정하면 출력 레벨의 변화가 없습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

3 Pan*

사운드의 스테레오 팬 위치를 조정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

4 Alternate Pan

위에서 설정한 팬 위치를 중앙으로 가정하고 건반을 누를 때마다 사운드가 좌우로 번갈아서 팬되는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 팬 범위의 폭이 증가합니다.

설정: L64 ~ C ~ R63

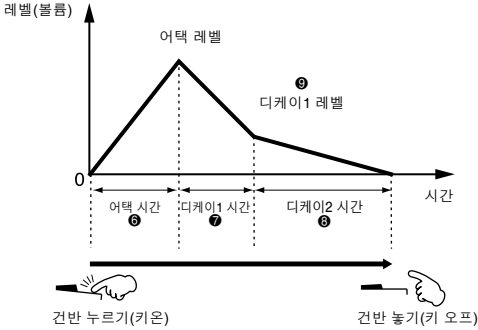
5 Random Pan

선택된 드럼 건반 사운드가 건반을 누를 때마다 좌우로 무작위로 팬되는 정도를 결정합니다. Pan 설정(위)은 기준 팬 위치로 사용됩니다.

설정: 0 ~ 127

진폭 EG

AEG를 사용하여 사운드 시작 순간부터 정지 순간까지의 볼륨 변환을 조정할 수 있습니다.



Time*

Time 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127 (0 ~ 126, Decay 2 Time에 대해 홀드)

6 Attack Time

건반을 누를 때 사운드가 최대 볼륨(Attack Level)에 도달할 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.

7 Decay 1 Time

건반을 누를 때 사운드가 Attack Level에서 Decay1 Level로 떨어질 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.

8 Decay 2 Time

건반을 놓은 후에 사운드가 Decay1 Level에서 약해져서 사라질 때까지의 속도를 결정합니다.

Level

Level 파라미터로 AEG 레벨을 설정할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 127

9 Decay 1 Level

디케이 1 시간이 경과한 후에 AEG 레벨이 Attack Level에 도달하는 레벨을 결정합니다.

이퀄라이저(EQ) 설정 - [F6] EQ

이 디스플레이에서 각 드럼 건반에 대한 EQ 파라미터를 설정할 수 있습니다.

일반 보이스 공통 편집(Normal Voice Common Edit)과 동일합니다. 126 페이지를 참고하십시오.

보이스 모드, 퍼포먼스 모드, 샘플링 모드 1, 송 모드, 패턴 모드, 미싱 모드, 샘플링 모드 2, 마스터 모드, 유틸리티 모드, 파일 모드

보이스 작업 - 편리한 기능

보이스 작업(Voice Job) 모드에는 음색을 만들고 보관할 때 사용할 수 있는 몇 가지 편리한 데이터 구성 및 초기화 도구가 있습니다.

보이스 작업 - 기본 조작

- 1 보이스(Voice) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 보이스 작업(Voice Job) 모드로 들어갑니다.**
- 2 [F1]~[F4] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 작업(Job) 디스플레이를 불러옵니다.**
- 3 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 값을 설정합니다.**
작업을 실행하기 위한 파라미터를 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)**
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.**
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 되돌아갑니다.
- 6 [VOICE] 버튼을 눌러 보이스 재생(Voice Play) 모드로 되돌아갑니다.**

⚠ 주의

작업을 실행하더라도 저장하지 않고 다른 음색을 선택하거나 전원을 끄면 음색 데이터가 삭제됩니다. 다른 음색을 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 음색 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

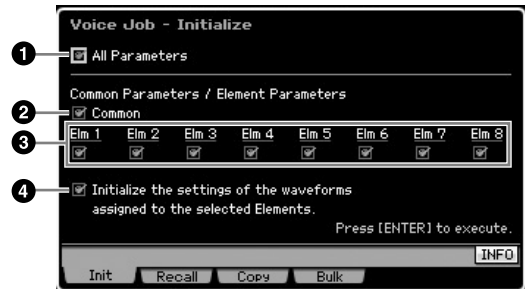
음색 초기화 - [F1] Init (초기화)

이 기능을 사용하여 모든 음색 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 엘리먼트/드럼 건반 등에 대한 설정 등과 같은 일부 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.

이 기능은 완전히 새로운 음색을 처음부터 새로 만들 때 매우 유용합니다.

초기화를 위해 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택된 음색의 종류(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

일반 음색을 선택한 경우



① All Parameters

여기에 체크 표시를 하면 선택한 음색의 모든 파라미터가 초기화됩니다.

② Common Parameters(공통 파라미터)

여기에 체크 표시를 하면 선택된 음색(Voice)의 모든 공통 편집 파라미터가 초기화됩니다.

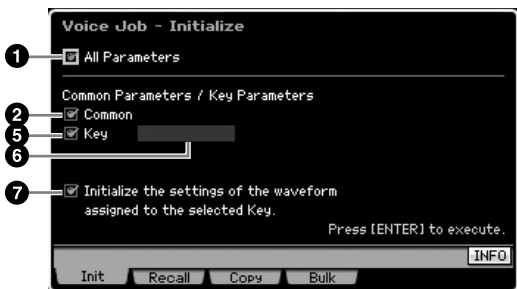
③ Element Parameters 1 ~ 8

여기에 체크 표시를 하면 선택한 엘리먼트의 모든 엘리먼트 편집 파라미터가 초기화됩니다.

④ Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements

여기에 체크 표시를 하면 선택된 엘리먼트의 모든 파형 설정이 초기화됩니다.

드럼 음색을 선택한 경우



5 Key Parameters

여기에 체크 표시를 하면 선택된 건반의 모든 건반 편집 파라미터가 초기화됩니다.

6 Drum Key

초기화할 드럼 건반을 결정합니다.

설정: C0 ~ C6

7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected key.

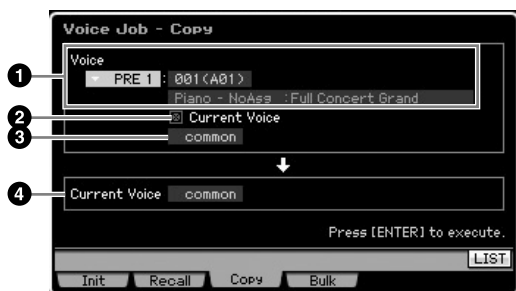
여기에 체크 표시를 하면 선택한 드럼 건반의 모든 파형 설정이 초기화됩니다.

편집 리콜 - [F2] Recall

음색을 편집한 후에 저장하지 않고 다른 음색으로 전환하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 리콜(Recall) 기능을 사용하여 마지막 편집 상태의 음색을 다시 복원할 수 있습니다.

다른 음색 엘리먼트를 현재 음색 엘리먼트로 복사 - [F3] Copy

이 창에서 공통 및 엘리먼트/드럼 건반 파라미터 설정을 모든 음색에서 현재 편집하고 있는 음색으로 복사할 수 있습니다. 이는 다른 음색에 있는 일부 파라미터 설정을 사용하여 음색을 새로 만들 때에 유용합니다. Current Voice (2)를 on으로 설정하면 파라미터 설정을 하나의 엘리먼트에서 같은 음색의 다른 엘리먼트로 복사할 수 있습니다.



1 음색을 소스로

뱅크와 복사할 음색 번호를 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택한 음색의 종류(일반/드럼)에 따라 다릅니다. Current Voice (2)가 on으로 설정되었을 때는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 Current Voice

이 파라미터를 on으로 설정하면 현재 선택된 음색(현재 편집하고 있는 음색)이 소스로 선택됩니다. 따라서 하나의 엘리먼트에서 같은 음색의 다른 엘리먼트로 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

3 소스 음색 데이터 형식

엘리먼트 번호 또는 드럼 건반과 같은 소스 데이터 형식을 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택한 음색의 종류(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

설정: common, element 1 ~ 8 (일반 음색), key C9 ~ C6 (드럼 음색)

4 대상 음색의 데이터 형식

엘리먼트 번호 또는 드럼 건반과 같은 대상 데이터 형식을 결정합니다. 사용할 수 있는 파라미터는 현재 선택한 음색의 종류(일반/드럼)에 따라 다릅니다.

소스 음색(위)의 데이터 형식이 "common"으로 설정되면 이 파라미터는 "common"으로 고정됩니다.

설정: common, element 1 ~ 8 (일반 음색), key C9 ~ C6 (드럼 음색)

MIDI를 통해 음색 데이터 전송(벌크 덤프) - [F4] Bulk (벌크 덤프)

이 기능을 사용하여 현재 선택한 음색에 대하여 편집한 모든 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 장치로 전송할 수 있습니다. 벌크 덤프(Bulk Dump)를 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

[참고] 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 268 페이지를 참고하십시오.

[참고] 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되며 파형은 포함되지 않습니다.

퍼포먼스 모드에서 연주

퍼포먼스(Performance) 모드는 원하는 퍼포먼스를 선택, 재생 및 편집할 때 사용합니다. 퍼포먼스는 최대 4개의 파트(음색)로 구성되어 있으며, 내장 톤 제너레이터 파트 1~4 중에서 선택됩니다. 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드는 퍼포먼스(Performance) 모드로 들어가는 주요 '통로'이며 여기에서 퍼포먼스를 선택하고 재생합니다. 또한 이 모드에서 일부 퍼포먼스 설정을 편집할 수도 있습니다. 퍼포먼스(Performance) 모드로 들어가려면 [PERFORM] 버튼을 누르면 됩니다.

퍼포먼스 선택

MOTIF XS는 유저 बैं크(User Bank) 1~3의 각각에 대해 128개의 퍼포먼스가 있습니다.

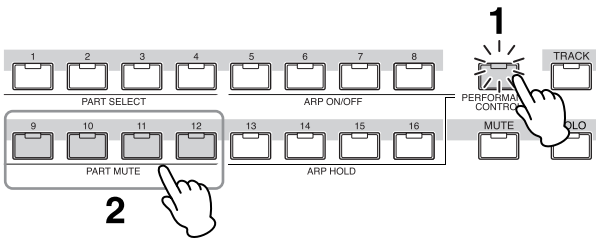
퍼포먼스 선택은 기본적으로 음색 선택과 같은 방식으로 이루어집니다(88 페이지 참고). 보이스 연주(Voice Play) 모드에서처럼 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서도 카테고리 탐색(24 페이지) 및 즐겨찾기 카테고리(88 페이지) 기능을 사용할 수 있습니다. 퍼포먼스(Performance) 모드의 카테고리 기능에서는 बैं크/그룹/번호 버튼을 사용할 수 없다는 점을 유의하십시오.

파트 켜짐/꺼짐

퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에서는 현재 퍼포먼스의 파트 4개를 마음대로 켜거나 끌 수 있습니다. 이 기능을 활성화하려면 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드로 들어갑니다.

특정 파트 켜기/끄기(뮤트 기능)

뮤트(Mute) 기능을 사용하여 개별 파트를 켜고 끌 수 있습니다.



1 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.

PERFORMANCE CONTROL 표시등이 켜져서 각 파트를 켜고 끌 수 있음을 표시합니다.

2 번호 버튼 [9]~[12] 중 하나를 누릅니다.

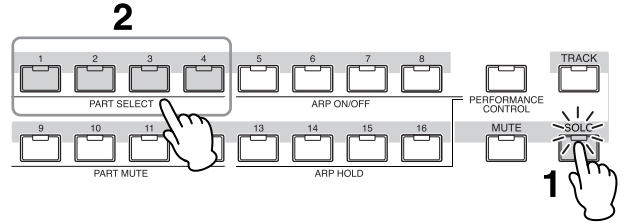
눌러진 버튼의 표시등이 꺼지고 해당 파트가 뮤트됩니다. 같은 버튼을 다시 한 번 누르면 표시등이 켜지고 해당 파트에 대한 뮤트 기능이 해제됩니다.

해당 버튼을 눌러 여러 파트를 켜고 끌 수 있습니다.

[참고] 또한 [MUTE]와 [PART SELECT] 버튼을 사용하여 뮤트할 수도 있습니다. [MUTE] 버튼을 누른 후(표시등이 켜짐), 번호 버튼 [1]~[4]를 눌러 원하는 파트를 뮤트하거나 뮤트를 해제하십시오.

특정 파트 솔로화

솔로(Solo) 기능은 뮤트와 반대로 특정 파트를 즉시 솔로로 만들고 다른 모든 파트를 뮤트합니다.



1 [SOLO] 버튼을 누릅니다.

SOLO 표시등이 켜져서 솔로가 활성화 되었음을 표시합니다.

2 번호 버튼 [1]~[4] 중 하나를 누릅니다.

눌러진 버튼의 표시등이 깜박이고 해당 파트의 사운드만 들립니다. 솔로 파트를 변경하려면 다른 번호 버튼을 누릅니다.

아르페지오 기능 사용

아르페지오 기능을 사용하면 현재 음색을 사용하여 리듬 패턴, 리프 및 프레이즈를 재생 수 있습니다. 퍼포먼스(Performance) 모드에서 4개의 아르페지오 형식이 4개의 파트에 각각 지정됩니다. 이는 4개의 아르페지오를 동시에 재생할 수 있다는 것을 의미합니다. 다른 퍼포먼스를 선택하여 다양한 아르페지오 형식을 확인하십시오.

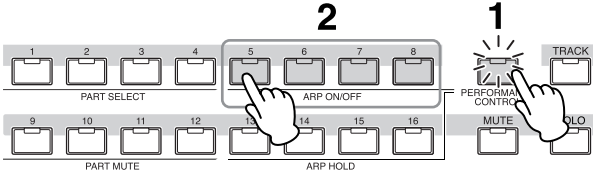
[참고] 아르페지오에 대한 자세한 내용은 62 페이지를 참고하십시오.

퍼포먼스(Performance) 모드에서 아르페지오 기능 사용

프리셋 퍼포먼스는 이미 독자적인 아르페지오 형식을 미리 지정해 놓았으므로 원하는 퍼포먼스를 선택하고 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 아무 건반을 눌러 아르페지오를 연주할 수 있습니다. 아르페지오 사용 방법은 기본적으로 보이스(Voice) 모드와 동일합니다.

각 파트에 대한 아르페지오 재생 켜기/끄기

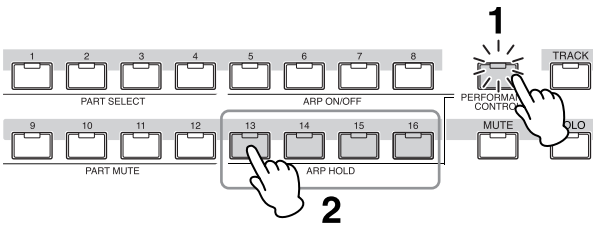
아래 설명에 따라 퍼포먼스의 각 파트에 대해 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있습니다.



- [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.**
[PERFORMANCE CONTROL] 표시등이 켜져 각 파트에 대한 아르페지오 재생을 켜고 끌 수 있음을 표시합니다.
- [5]~[8] 버튼의 각 버튼을 누르면 각 파트에 대한 아르페지오 재생이 켜지거나 꺼집니다.**
[5]~[8] 버튼 중 한 버튼을 끄면 해당 파트의 아르페지오 재생이 뮤트됩니다.

각 파트에 대한 Arpeggio Hold 파라미터 켜기/끄기

아래 설명에 따라 퍼포먼스의 각 파트에 대해 Arpeggio Hold 파라미터(154 페이지)를 켜거나 끌 수 있습니다. Arpeggio Hold 파라미터를 "on"으로 설정하면 건반을 놓더라도 아르페지오 재생이 계속됩니다.

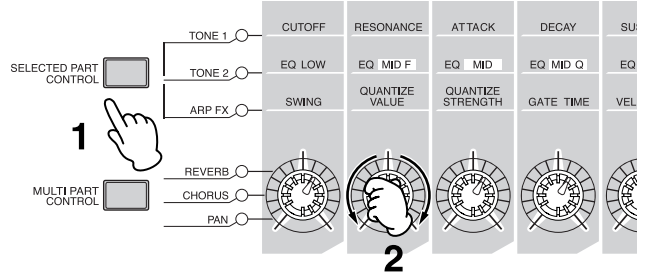


- [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누릅니다.**
[PERFORMANCE CONTROL] 표시등이 켜져 각 파트에 대한 Arpeggio Hold를 켜고 끌 수 있음을 표시합니다.
- [13]~[16] 버튼의 각 버튼을 누르면 각 파트에 대한 Arpeggio Hold 파라미터가 켜지거나 꺼집니다.**
[13]~[16] 버튼 중 한 버튼을 켜면 해당 파트의 Arpeggio Hold 파라미터가 켜집니다.

참고 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)에서 Arpeggio Hold 파라미터를 "sync-off"로 설정할 경우 [13]~[16] 버튼 중 각 버튼을 누르면 Arpeggio Hold 설정이 on과 sync-off 사이에서 전환됩니다.

노브 사용

MOTIF XS의 가장 강력한 연주 기능 중 하나는 광범위한 실시간 컨트롤, 특히 노브와 컨트롤 슬라이더입니다. 이들 컨트롤을 사용하여 현재 퍼포먼스에 대한 이펙트 깊이, 어택/릴리즈 특성, 톤 컬러 등과 같은 다양한 파라미터들을 조정할 수 있습니다. 이들 실시간 컨트롤을 사용하여 연주하면서 사운드를 변경하거나 퍼포먼스를 신속하게 편집 및 사용자 정의할 수 있습니다. 각 노브에 6가지 기능 중 하나를 지정하여 [SELECTED PART CONTROL]과 [MULTI PART CONTROL] 버튼으로 각 노브에 지정한 기능을 교대로 선택할 수 있습니다.



1 노브에 지정하려는 기능 설정을 선택합니다.

[SELECTED PART CONTROL] 버튼 또는 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 여러 번 눌러서 노브에 지정된 기능 설정을 선택합니다. 어느 한 버튼을 누를 때마다 표시등이 내림차순으로 TONE 1 → TONE 2 → ARP FX ([SELECTED PART CONTROL] 버튼을 누를 경우) 또는 REVERB → CHORUS → PAN ([MULTI PART CONTROL] 버튼을 누를 경우)의 순서로 교대로 켜집니다. 노브에 지정된 기능은 표시등 상태에 따라 바뀝니다.

참고 어느 기능이 현재 노브에 지정되어 있는지 점검하려면 [SELECTED PART CONTROL] 버튼 또는 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 눌러 컨트롤 기능(Control Function) 창을 불러오십시오.

참고 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 누르면 현재 표시등에서 TONE 1 표시등까지 교대로 켜집니다. 마찬가지로 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 누르면 현재 표시등에서 REVERB 표시등까지 교대로 켜집니다.

참고 노브 또는 슬라이더 그래픽의 빨간 점은 노브 또는 슬라이더에 설정된 현재 값을 나타냅니다. 이 지점에 도달하기 전에는 노브 또는 슬라이더를 움직여도 사운드에 아무런 영향을 미치지 않습니다. 이 지점을 지난 후에 노브 또는 슬라이더를 움직이면 빨간 점이 사라지고 노브 또는 슬라이더의 움직임이 사운드에 영향을 미칩니다.



2 톤 컬러를 변경합니다.

연주하는 동안 노브를 움직이면 음색의 다양한 측면을 실시간으로 변경할 수 있습니다.

TONE 1, TONE 2 또는 ARP FX 표시등 중 하나가 켜지면 8개의 노브를 사용하여 패널에 인쇄된 해당 기능을 조정할 수 있습니다(보이스(Voice) 모드와 동일함). 자세한 내용은 90 페이지를 참고하십시오.

REVERB, CHORUS 또는 PAN 표시등 가운데 하나가 켜지면 좌측 4개의 노브에 다음과 같은 기능이 지정됩니다.

활성 표시등	좌측 노브 4개의 기능
REVERB	파트 1~4에 대한 리버브 깊이를 조정합니다.
CHORUS	파트 1~4에 대한 코러스 깊이를 조정합니다.
PAN	파트 1~4에 대한 팬 위치를 조정합니다.

[참고] 노브를 조절할 때 [E] (편집) 표시등이 디스플레이의 우측 상단에 나타나면 현재 퍼포먼스를 새 유저 퍼포먼스로 저장할 수 있습니다(142 페이지).

조정할 파트 변경

다음과 같이 노브를 사용하여 조정할 파트(Part)를 변경할 수 있습니다.

- [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 눌러 컨트롤 기능(Control Function) 창을 불러와서 [PERFORMANCE CONTROL] 표시등을 켭니다.**
- [1]~[4] 버튼과 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 원하는 파트를 선택합니다.**

[COMMON EDIT] 버튼을 눌러 노브 조작을 4개의 파트 모두에 적용할 수 있습니다. [1]~[4] 버튼을 눌러 노브 조작을 선택된 파트에만 적용할 수 있습니다. "TONE 1"의 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"가 인쇄된 노브를 조정하면 모든 파트의 사운드에 영향을 미친다는 점을 주의하십시오.

[참고] 컨트롤 기능(Control Function) 창은 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이의 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 눌러 불러올 수도 있습니다. 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이의 파트를 변경하려면 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 누른 다음(표시등 점등) [1]~[4] 중 하나와 [COMMON EDIT] 버튼을 누르십시오.

슬라이더 사용

왼쪽 4개 슬라이더는 각 파트에 대한 볼륨을 조절합니다. 컨트롤 슬라이더 1~4는 같은 번호의 파트에 해당합니다. 슬라이더 상태가 디스플레이에 표시됩니다.

퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이

[PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이를 불러올 수 있습니다.



- 퍼포먼스 बैं크**
- 퍼포먼스 번호(그룹/번호)**

선택된 퍼포먼스의 बैं크와 번호를 표시합니다. बैं크는 128개의 서로 다른 퍼포먼스 데이터를 포함하는 메모리 위치입니다. 3가지 बैं크(유저 1~3)가 제공됩니다. बैं크 안에 있는 각 퍼포먼스에는 퍼포먼스 번호 001~128이 지정됩니다. 퍼포먼스 번호 001~128은 बैं크 A~H와 각 बैं크 별로 번호 1~16의 포맷(괄호 안에 표시)으로 변환됩니다. 이 포맷은 그룹 버튼 [A]~[H]와 번호 버튼 [1]~[16]에 해당됩니다. 퍼포먼스 번호와 해당 그룹/번호는 아래와 같습니다.

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

- Category (메인 카테고리 <하위 카테고리>)**

선택한 퍼포먼스의 카테고리를 표시합니다. 메인 카테고리 및 하위 카테고리로 구성되는 "Category"는 악기의 특성이나 사운드의 형식을 나타내는 키워드입니다. 각 퍼포먼스는 하나의 메인 카테고리 및 하위 카테고리에 등록할 수 있습니다. 카테고리 설정은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 일반(General) 디스플레이(143 페이지)에서 편집할 수 있습니다.

- 퍼포먼스 이름**

현재 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

- Transmit Ch (MIDI 전송 채널)**

키보드 MIDI 전송 채널을 나타냅니다. 값을 설정하는 방법에 대한 설명은 91 페이지를 참고하십시오.

⑥ Octave

OCTAVE 버튼으로 설정한 키보드 옥타브 설정을 표시합니다. 이 파라미터는 각 건반의 음이 기준 음정에 비해 높거나 낮은 정도를 결정합니다.

⑦ 컨트롤 기능

패널에서 노브와 컨트롤 슬라이더의 상태를 표시합니다. 이것은 컨트롤 기능(Control Function) 창(136 페이지)과 같습니다.

⑧ 음색 이름

파트(Part) 1~4에 지정된 음색 이름을 나타냅니다.

⑨ [SF1] ARP1 ~ [SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

디스플레이 탭의 8분음표가 있는 버튼에 아르페지오 형식이 지정됩니다. 키보드 연주 중에 언제든지 이들 버튼을 눌러 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(139 페이지)에서 아르페지오 형식을 버튼에 지정할 수 있습니다.

⑩ [SF6] INFO (정보)

이 버튼을 누르면 현재 퍼포먼스의 정보(Information) 창이 나타납니다.

⑪ [F1] Play

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이의 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.

⑫ [F2] Voice

이 버튼을 누르면 각 파트에 대한 음색을 선택하고 연주할 수 있는 음역을 선택할 수 있는 디스플레이(138 페이지)가 나타납니다.

⑬ [F3] EG (엔벨로프 제너레이터)

이 버튼을 누르면 기본적인 EG 설정이 있는 디스플레이(139 페이지)가 나타납니다.

⑭ [F4] Arpeggio

이 버튼을 누르면 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있는 디스플레이(139 페이지)가 나타납니다.

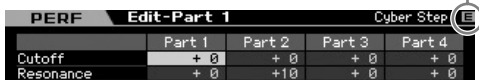
⑮ [F6] Effect

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit)의 이펙트 설정 디스플레이(149 페이지)가 나타납니다.

The [E] 표시등

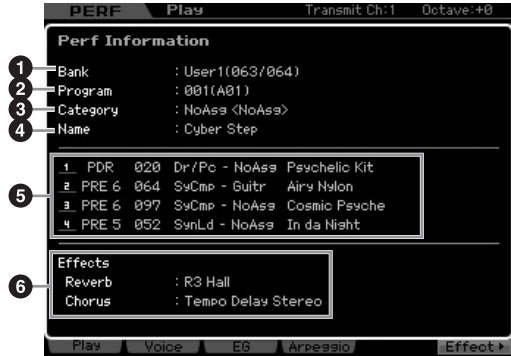
퍼포먼스 재생(Performance Play) 또는 편집(Edit) 모드에서 파라미터 값을 변경하는 경우, LCD 디스플레이의 상단 우측 모서리에 [E] (편집 표시등)이 나타납니다. 이를 통해 현재 퍼포먼스가 수정되었지만 아직 저장되지 않았다는 것을 바로 확인할 수 있습니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 142 페이지에 있는 설명을 따르십시오.

편집 표시등



퍼포먼스 정보 - [SF6] INFO (정보)

이 디스플레이는 현재 퍼포먼스의 정보를 표시합니다. 여기에서는 설정을 변경할 수 없습니다.



① Bank

선택한 퍼포먼스 프로그램의 बैं크를 표시합니다. 괄호 안에 있는 값은 MIDI를 통해 현재 음색을 선택할 수 있는 बैं크 선택 MSB 및 LSB를 표시합니다.

② Program (퍼포먼스 번호)

뱅크 안에 있는 각 퍼포먼스에 번호 001~128이 지정됩니다. 괄호 안에 있는 값은 그룹과 번호를 표시합니다.

③ Category

선택한 퍼포먼스의 카테고리 표시합니다.

④ Name

현재 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

⑤ Part 1 ~ 4

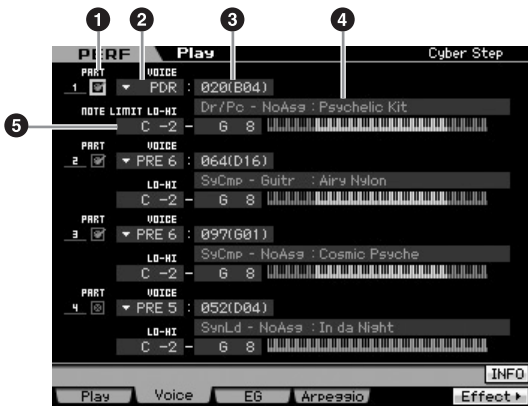
각 파트에 지정된 बैं크, 번호, 메인 카테고리 1/2 및 음색 이름을 표시합니다.

⑥ Effects

선택된 퍼포먼스의 리버브 및 코러스 설정을 표시합니다.

각 파트에 지정된 음색에 대한 파라미터 - [F2] Voice

이 디스플레이에서는 음색과 각 파트의 음역을 지정할 수 있습니다. 이 파라미터의 설정은 파트 편집(Part Edit)의 보이스(Voice) 디스플레이(151 페이지)의 동일한 파라미터에도 적용됩니다.



1 PART (파트 스위치)

파트를 사용할 것인지(on) 또는 사용하지 않을 것인지(off)를 결정합니다.

- 2 음색 बैं크
- 3 음색 번호
- 4 음색 이름

각 파트에 대한 음색 बैं크와 번호를 결정합니다. 선택한 음색의 두 카테고리 이름이 음색 이름 칼럼에 나타납니다.

5 NOTE LIMIT LO-HI

파트의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 또한 가장 높은 음을 먼저 지정하고 중앙에 음역 "홀(hole)"을 사용하여 음색의 고역과 저역을 생성할 수 있습니다. 예를 들어 노트 제한(Note Limit)을 "C5 ~ C4"로 설정하면 C-2 ~ C4와 C5 ~ G8의 2개의 개별적인 범위에서 음색을 연주할 수 있습니다. C4~C5 사이에서 연주되는 음들은 선택한 음색을 연주하지 않습니다.

설정: C-2 ~ G8

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

톤 특성 변경 - [F3] EG (엔벨로프 제너레이터)

이 디스플레이에서는 EG (엔벨로프 제너레이터)와 필터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터의 설정은 파트 편집(Part Edit)의 EG 디스플레이(157 페이지)의 동일한 파라미터에도 적용됩니다.



1 AEG (진폭 EG)

건반을 누르는 순간부터 사운드가 멈추는 순간까지의 볼륨 전환을 결정합니다. AEG는 어택 시간, 디케이 시간, 서스테인 레벨 및 릴리스 시간의 4개 파라미터로 구성됩니다. 자세한 내용은 94 페이지를 참고하십시오.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

2 FEG (필터 EG)

건반을 누르는 순간부터 건반을 놓는 순간까지의 톤 브릴리언스의 전환을 결정합니다. FEG는 어택 시간, 디케이 시간, 릴리스 시간 및 깊이의 4개 파라미터로 구성됩니다. 자세한 내용은 94 페이지를 참고하십시오.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

3 Filter

화성을 감소시키거나 향상시켜서 상대적으로 밝거나 어두운 사운드를 생성할 수 있습니다. Cutoff (컷오프 주파수)와 Reso (레조넌스)의 두 가지 파라미터가 있습니다. 자세한 내용은 94 페이지를 참고하십시오.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

아르페지오 설정 - [F4] Arpeggio

이 디스플레이는 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 공통 파라미터(디스플레이 상단에 표시되는 Common Switch, Tempo 및 Sync Quantize Value)와 파트 파라미터(기타)의 두 가지 파라미터가 있습니다. 파트 파라미터의 경우 다섯 가지 아르페지오 형식을 4개의 파트 각각에 지정할 수 있으며 [SF1] ~ [SF5] 버튼으로 선택할 수 있습니다. 원하는 아르페지오/파트 조합을 불러 오려면 해당 [SF1] ~ [SF5] 버튼을 누릅니다. 디스플레이의 아르페지오 관련 설정은 자동으로 해당 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 지정됩니다. 여기에서 이루어진 설정은 공통 편집(Common Edit)의 일반 기타(General Other) 디스플레이(145 페이지), 파트 편집(Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)와 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이(156 페이지)의 같은 파라미터에 적용됩니다.



1 Common Switch

아르페지오 활성화 또는 해제를 결정합니다. 이 파라미터가 on으로 설정된 퍼포먼스를 불러오면 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 자동으로 켜집니다.

설정: on, off

② Tempo

아르페지오 템포를 결정합니다. 자세한 내용은 파트 편집 (Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이 (154 페이지)를 참고하십시오.

③ Sync Quantize Value

어떤 파트의 아르페지오를 재생하는 동안 아르페지오를 재생할 때 다음 아르페지오 재생이 시작되는 실제 시간을 결정합니다. "off"로 설정하면 트리거하자마자 다음 아르페지오가 시작됩니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 레졸루션을 클릭 단위로 표시한 것입니다.

설정: off, 60 (32분음표), 80 (3잇단 16분음표), 120 (16분음표), 160 (3잇단 8분음표), 240 (8분음표), 320 (3잇단 4분음표), 480 (4분음표)

④ SW (스위치)

각 파트에 대하여 아르페지오를 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

참고 [PERFORMANCE CONTROL] 버튼을 눌러 표시등을 켜면 번호 버튼 [5] ~ [8]을 사용하여 파트 1~4의 아르페지오 재생을 켜거나 끌 수 있습니다.

⑤ HOLD

이 파라미터는 파트 편집(Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)에 있는 파라미터와 같습니다.

⑥ 음색 बैं크/음색 번호/음색 이름 (표시만)

각 파트에 지정된 बैं크, 번호 및 음색의 이름을 표시합니다. [F2] Voice 디스플레이를 on으로 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이의 Voice with ARP (7)를 "on"으로 설정하면 현재 선택한 아르페지오 형식에 맞는 음색을 자동으로 선택합니다.

⑦ BANK

⑧ CATEGORY

⑨ SUB CATEGORY

⑩ TYPE

이들 파라미터는 파트 편집(Part Edit)의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)에 있는 파라미터와 같습니다.

퍼포먼스 모드의 키보드 연주 녹음

[PERFORM] → [●] (녹음)

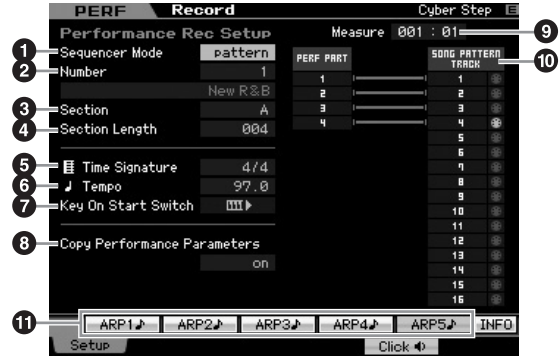
퍼포먼스(Performance) 모드에서 자신의 키보드 연주를 송이나 패턴에 녹음할 수 있습니다. 퍼포먼스(Performance) 모드에서 노브 조작(61 페이지에서 설명한 일부 파라미터 제외), 컨트롤러 조작, 아르페지오 재생 및 키보드 연주를 지정된 트랙에 MIDI 이벤트로 녹음할 수 있습니다.

⚠ 주의

퍼포먼스 녹음은 대상 송 또는 패턴 섹션의 모든 트랙을 덮어씁니다. 녹음하기 전에 대상 송 또는 패턴 섹션에 데이터가 있는지 여부를 점검하십시오. 디스플레이의 트랙 상태 줄에서 각 트랙에 데이터가 있는지 여부를 확인할 수 있습니다. 데이터가 없는 송 또는 패턴 섹션을 대상으로 선택하거나 녹음하기 전에 모든 송/패턴 데이터를 외장 USB 메모리 저장 장치에 저장하십시오.

퍼포먼스 녹음 절차

시작 방법 안내의 31 페이지를 참고하십시오.



① Sequencer Mode

사용자 퍼포먼스가 녹음될 대상(송 또는 패턴)을 결정합니다.
설정: pattern, song

② 패턴 번호 (송 번호)

패턴 또는 송 번호를 녹음 대상으로 결정합니다. 선택한 패턴 또는 송 이름은 번호의 오른쪽에 표시됩니다.

③ Section

Sequencer Mode를 "pattern"으로 설정했을 경우 Section을 녹음 대상으로 결정합니다. 녹음이 시작되면 선택한 대상 색션에 기록된 데이터는 덮어쓰여지고 삭제된다는 사실을 유의하십시오.

④ Section Length

Sequencer Mode를 "pattern"으로 설정했을 경우 Section 길이를 지정합니다.
설정: 001 ~ 256

⑤ Time Signature (미터)

박자 기호를 결정합니다.
설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

⑥ Tempo

녹음 템포를 결정합니다. 녹음 중에 아르페지오는 여기서 설정한 템포로 재생됩니다.
설정: 5.0 ~ 300.0

참고 MIDI Sync (268 페이지)를 "MIDI" 또는 "auto"로 설정하면 "MIDI" 또는 "auto"가 여기에 표시되며 템포를 설정할 수 없습니다.

참고 Sequencer Mode (1)를 "pattern"으로 설정하면 여기에서의 Tempo 설정은 패턴에 기록됩니다. 대상 패턴에 이미 녹음된 데이터가 있더라도 Tempo 값은 새로 녹음되는 데이터로 교체됩니다. Sequencer Mode (1)를 "song"으로 설정하면 Tempo 트랙에 데이터가 없을 경우 여기에서의 Tempo 설정은 대상 송의 템포 트랙에 기록됩니다.

⑦ Key On Start Switch

on으로 설정할 경우 아무 건반이나 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다.

설정: on, off

⑧ Copy Performance Parameters

퍼포먼스 파라미터 설정을 대상 송 또는 패턴의 믹싱으로 복사할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

⑨ Measure (표시만)

마디와 비트를 통해 현재 녹음 위치를 표시합니다.

⑩ Track Status (표시만)

선택한 송 또는 패턴 부분의 각 트랙에 시퀀스 데이터가 포함되어 있는지 여부를 표시합니다.

⑪ [SF1] ARP1 ~ [SF5] ARP5 (아르페지오 1~5)

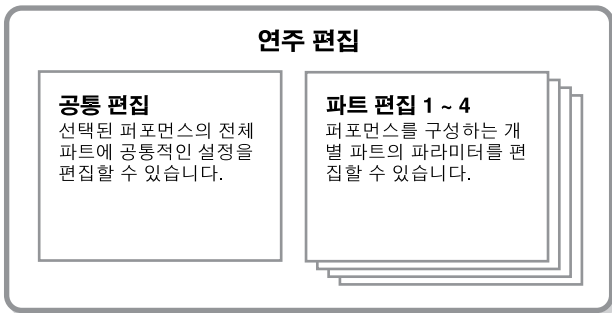
디스플레이 탭의 8분음표가 있는 하위 기능 버튼에 아르페지오 형식이 지정됩니다. 녹음 중에 언제든지 이들 버튼을 눌러 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다. 아르페지오 형식은 아르페지오 디스플레이(139 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

퍼포먼스 편집

퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드를 사용하여 다양한 파라미터를 편집하여 자신만의 퍼포먼스(최대 4가지)를 만들 수 있습니다. 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드로 들어가려면 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스(Performance) 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

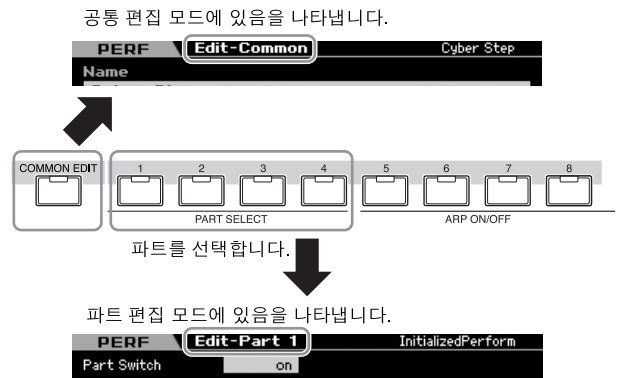
공통 편집 및 파트 편집

각 퍼포먼스에는 최대 4개의 파트가 포함될 수 있습니다. 4가지 파트의 공통적인 설정을 편집하는 공통 편집(Common Edit) 디스플레이 및 개별 파트를 편집하는 디스플레이의 2가지 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 디스플레이가 있습니다.



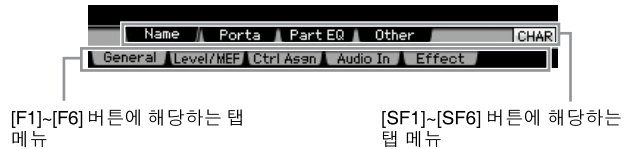
퍼포먼스 편집 절차

- 1 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생 (Performance Play) 모드로 들어간 후 편집하려는 퍼포먼스를 선택합니다.
- 2 [EDIT] 버튼을 눌러 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드로 들어갑니다.
- 3 원하는 편집(Edit) 디스플레이, 공통 편집 (Common Edit) 디스플레이 또는 파트 편집(Part Edit) 디스플레이를 불러옵니다.
공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 파트 편집(Part Edit) 디스플레이를 불러오려면 번호 버튼 [1]~[4] 중 하나를 누릅니다. 파트 편집(Part Edit) 모드에서는 번호 버튼 ([1]~[4])으로 원하는 파트를 선택할 수 있습니다.



4 원하는 디스플레이를 불러옵니다.

원하는 디스플레이를 찾으려면 [F1]~[F6] 버튼 및 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴 항목을 참고하십시오. 디스플레이 하단에 있는 [F1]~[F6] 버튼의 각 탭 메뉴에는 [SF1]~[SF5] 버튼에 해당하는 하위 메뉴가 포함되어 있습니다.



5 커서를 원하는 파라미터로 이동합니다.

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

7 원할 경우 3~6 단계를 반복합니다.

8 편집한 퍼포먼스의 원하는 이름을 입력합니다.

퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 이름(Name) 디스플레이(143 페이지)를 사용합니다.

9 편집할 퍼포먼스를 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 저장(Store) 창(142 페이지)을 불러온 다음 편집한 퍼포먼스를 저장합니다.

주의

다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 편집한 퍼포먼스가 손실됩니다. 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

참고 원할 경우 편집하고 저장한 퍼포먼스를 USB TO DEVICE 커넥터 또는 MOTIF XS가 연결된 네트워크 컴퓨터에 저장하십시오. 편집된 퍼포먼스 데이터는 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 저장되며 전원을 꺼도 유지됩니다. 따라서 데이터를 외장 장치에 저장할 필요가 없습니다. 그러나 모든 중요한 데이터를 외장 장치에 저장하거나 보관할 것을 권장합니다. 자세한 설명은 278 페이지를 참고하십시오.

편리한 퍼포먼스 편집 기능

특정 파트 켜기/끄기(뮤트 기능)

이 기능은 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드(135 페이지)와 동일합니다.

특정 파트 솔로화

이 기능은 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드(135 페이지)와 동일합니다.

[E] 표시등

이 기능은 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드와 동일합니다. 138 페이지를 참고하십시오.

비교 기능

비교(Compare) 기능을 사용하여 방금 편집한 퍼포먼스와 편집되지 않은 원래의 퍼포먼스를 전환하여 편집이 사운드에 어떻게 영향을 주는지 들을 수 있습니다.

1 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 비교(Compare) 모드를 불러옵니다.

퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드에서 ([EDIT] 표시등이 켜짐) [EDIT] 버튼을 눌러 표시등이 깜박이도록 합니다. 화면의 우측 상단에 있는 [E] 표시등이 [C] 표시등으로 바뀌고 비교를 위해 편집 이전의 퍼포먼스 설정이 일시적으로 복원됩니다. 연주 재생(Performance Play) 모드에서 [E] 표시등이 보이면 [EDIT] 버튼을 눌러 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드로 들어간 다음 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 비교(Compare) 모드를 불러옵니다.

비교 표시등(편집 이전의 사운드)

PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release	- 9	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay	+20	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Sustain	-64	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

2 [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

[C] 표시등이 디스플레이 우측 상단에 보이면 [EDIT] 버튼을 누릅니다. (표시등이 계속 켜지고 [C] 표시등이 다시 [E] 표시등으로 바뀝니다.)

필요한 경우 1단계 및 2단계를 반복하여 편집된 사운드와 편집되지 않은 사운드를 비교합니다.

생성된 퍼포먼스 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 저장(Performance Store) 창을 불러옵니다.



2 퍼포먼스 저장 대상을 설정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 저장 대상의 퍼포먼스 बैं크와 번호를 선택합니다. [USER 1]~[USER 3], 그룹 [A]~[H], 그리고 번호 [1]~[16] 버튼을 사용하여 대상을 지정할 수도 있습니다.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
선택 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
선택 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파일 모드

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

저장(Store)을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 저장(Store)하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

퍼포먼스가 저장된 후에 "Completed" 메시지가 나타나고 퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이로 되돌아갑니다.

⚠ 주의

저장(Store) 조작을 실행하면 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰여집니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 커넥터 또는 MOTIF XS가 연결된 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오. 저장 방법에 대한 자세한 설명은 278 페이지를 참고하십시오.

공통 편집 파라미터

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

공통 편집에서는 선택한 퍼포먼스의 모든 파트에 대해 공통적인 파라미터를 편집할 수 있습니다. 여기에는 공통 편집의 모든 파라미터가 포함됩니다.

별표(*) 표시에 대하여

편집 기능을 처음 사용하여 매우 다양한 파라미터가 혼란스러운 사용자들의 편의를 위해 이 절에 나오는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터들을 별표로 표시하였습니다. 퍼포먼스 편집을 처음 사용하는 경우에는 이들 파라미터를 먼저 사용해 보십시오.

선택한 퍼포먼스에 대한 일반 설정 - [F1] General

편집한 퍼포먼스 이름 지정 - [SF1] Name



① Name*

현재 편집한 퍼포먼스의 원하는 이름을 입력합니다. 최대 10 문자로 퍼포먼스 이름을 생성할 수 있습니다. [SF6] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러와 문자를 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

② Main Category*

③ Sub Category*

퍼포먼스의 메인 카테고리라 하위 카테고리를 결정합니다. 카테고리는 퍼포먼스의 특성을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적절히 설정하면 여러 퍼포먼스 중에서 원하는 퍼포먼스를 쉽게 찾을 수 있습니다. Main Category는 악기의 종류를 나타내며 Sub Category로 분류할 수 있습니다.

설정: 다음 목록을 참고하십시오.

퍼포먼스 카테고리

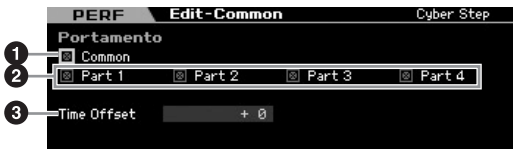
메인		하위	
Rock	Rock/Pop	Top40	Top40
		Clsic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		NoAsg	지정 없음
		R&B	R&B / Hip Hop
Modrn	Modern R&B		
Clsic	Classic R&B		
Funk	Funk		
NoAsg	지정 없음		
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop/House
		D&B	Breakbeats/ D&B
		Chill	Chillout/Ambient
		NoAsg	지정 없음
		Jazz	Jazz
Modrn	Modern Jazz		
Smoth	Smooth Jazz		
JzFnk	Jazz Funk		
Club	Club Jazz		
NoAsg	지정 없음		
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae/Dancehall
		Ethno	Ethnic/World
		NoAsg	지정 없음
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings

3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

메인		하위	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		NoAsg	지정 없음
		NoAsg	지정 없음
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		NoAsg	지정 없음
NoAsg	지정 없음	NoAsg	지정 없음

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

포르타멘토 설정 - [SF2] Porta



1 포르타멘토 공통*

포르타멘토를 현재 퍼포먼스에 적용할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 포르타멘토가 Part Switch가 켜진 모든 파트에 적용됩니다.

2 포르타멘토 파트 1 ~ 4*

포르타멘토를 각 파트에 적용할지 여부를 결정합니다.

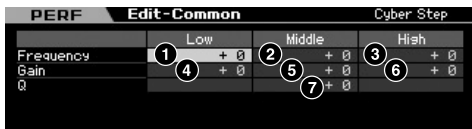
3 포르타멘토 타임 오프셋*

포르타멘토가 적용되는 피치 이동 시간을 결정합니다. 각 파트의 포르타멘토 시간을 조정할 수 있습니다. 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어집니다.

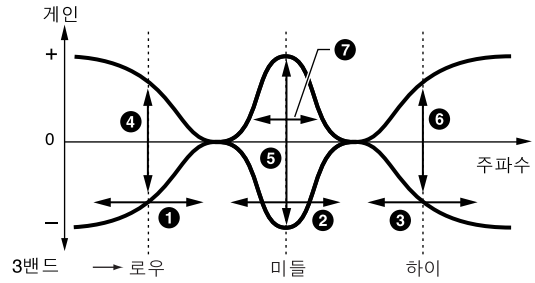
설정: -64 ~ +63

각 파트에 대한 EQ 설정 - [SF3] Part EQ

이 디스플레이에서 [F5] EQ 디스플레이(158 페이지)의 오프셋 값을 편집하여 톤 특성을 변경할 수 있습니다.



이것은 3 밴드(하이, 미드 및 로우) 파라메트릭 EQ입니다. 하이(High) 밴드와 로우(Low) 밴드는 쉘빙 형식입니다. 미들(Middle) 밴드는 피킹 형식입니다.



Frequency

기준 주파수를 결정합니다. 3개 지점 근처에 있는 주파수는 아래의 게인 설정에 의해 감소/증가됩니다. 더 높은 값은 더 높은 주파수를 만듭니다.

설정: -64 ~ +63

1 Low Frequency

낮은 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.

2 Mid Frequency

중간 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.

3 High Frequency

높은 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.

Gain

각 주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 밴드의 감소/증가 정도를 결정합니다.

설정: -64 ~ +63

4 Low Gain

Low Frequency (1)보다 낮은 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

5 Mid Gain

Mid Frequency (2)의 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

6 High Gain

High Frequency (3)보다 높은 신호가 증가/감소되는 양을 결정합니다.

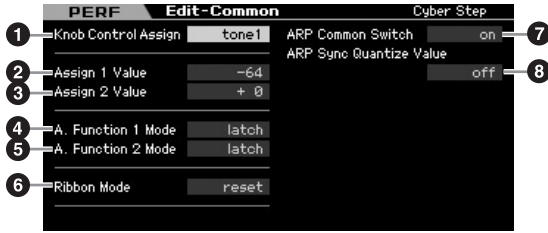
7 Q (밴드폭)

각 주파수 밴드의 주파수 밴드폭을 결정합니다. 값이 클수록 밴드폭이 더 커집니다. 값이 작을수록 밴드폭이 더 작아집니다.

설정: -64 ~ +63

기타 설정 - [SF3] Other

이 디스플레이에서 노브에 대한 기능을 설정할 수 있고 피치 밴드 휠의 상하 범위를 설정할 수 있습니다.



1 Knob Control Assign

퍼포먼스를 선택할 때 TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS 및 PAN 중에서 어느 표시등을 켤 것인지를 결정합니다. 각 퍼포먼스 별로 이 설정을 저장할 수 있습니다.

설정: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

TONE 1 표시등이 켜져 있을 경우 퍼포먼스를 선택할 때 "ASSIGN 1" 및 "ASSIGN 2"라고 쓰여진 노브의 레벨을 표시합니다. 노브에 지정된 기능은 각 값의 오른쪽에 표시됩니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

[참고] ASSIGN 1/2 노브에 지정된 기능은 컨트롤러 설정(Controllor Set) 디스플레이(104 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

4 A. Function 1 Mode (지정 가능 기능 1 모드)

5 A. Function 2 Mode (지정 가능 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 래치 형식으로 할 것인지 모멘터리 형식으로 할 것인지를 결정합니다. "latch"로 설정할 경우 버튼을 누르면 표시등 상태가 교대로 켜지고 꺼집니다. "momentary"로 설정할 경우 버튼을 누르면 표시등이 켜지고 버튼을 놓으면 표시등이 꺼집니다.

설정: momentary, latch

6 Ribbon Mode (리본 컨트롤러 모드)

리본 컨트롤러의 특성을 결정합니다. "reset"으로 설정할 경우 리본 컨트롤러에서 손가락을 놓으면 자동으로 값이 중앙으로 되돌아갑니다. "hold"로 설정할 경우 리본 컨트롤러에서 손가락을 놓으면 값은 최종 접촉 지점의 값으로 유지됩니다.

설정: hold, reset

7 ARP Common Switch

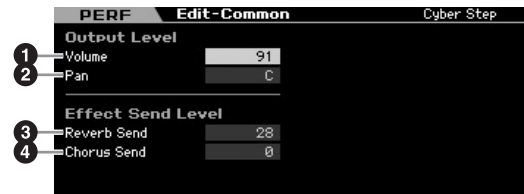
아르페지오의 활성화 또는 해제를 결정합니다. 이 파라미터는 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(139 페이지)의 공통 스위치(Common Switch)와 같습니다.

8 ARP Sync Quantize Value

이 파라미터는 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(139 페이지)의 Sync Quantize Value 파라미터와 같습니다.

출력 레벨 및 마스터 이펙트 설정 - [F2] Level/MEF

출력 레벨 설정 - [SF1] Level



1 Volume*

전체 퍼포먼스의 출력 레벨을 결정합니다. 모든 파트의 밸런스를 유지하면서 전체 볼륨을 조정할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

2 Pan*

퍼포먼스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 또한 전면 패널의 PAN 노브를 사용하여 이 파라미터를 조정할 수 있습니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

[참고] 특정 파트에 대한 팬이 왼쪽 위치로 설정되고 또 다른 파트에 대한 팬이 오른쪽 위치로 설정될 경우 이 Performance Pan 파라미터는 전혀 또는 거의 들리는 이펙트가 없을 수도 있다는 점을 주의하십시오.

3 Reverb Send*

리버브 send 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 리버브가 더 깊어집니다. 또한 전면 패널의 노브를 사용하여 이 파라미터를 조정할 수도 있습니다.

설정: 0 ~ 127

4 Chorus Send*

코러스 send 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 코러스가 더 깊어집니다. 또한 전면 패널의 노브를 사용하여 이 파라미터를 조정할 수도 있습니다.

설정: 0 ~ 127

[참고] 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드에서 Reverb Send/Chorus Send를 "0"으로 설정할 경우 여기에서의 설정을 사용할 수 없습니다.

마스터 이펙트 설정 - [SF2] MasterFX



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Switch

마스터 이펙트를 선택한 퍼포먼스에 적용할지 여부를 결정합니다. 전면 패널의 [MASTER EFFECT] 버튼을 눌러 이 파라미터를 활성화 또는 해제할 수 있습니다.

설정: on, off

2 Type

이펙트 형식을 선택합니다. 이펙트 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 나와 있습니다.

설정: 데이터 목록 소책자의 이펙트 형식 목록을 참고하십시오.

3 Preset

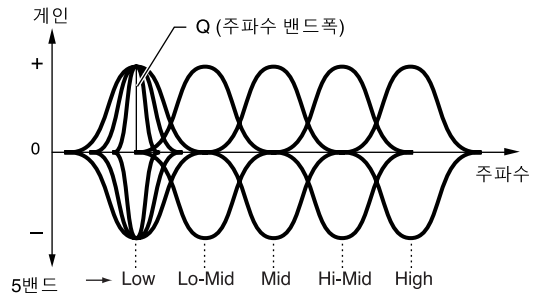
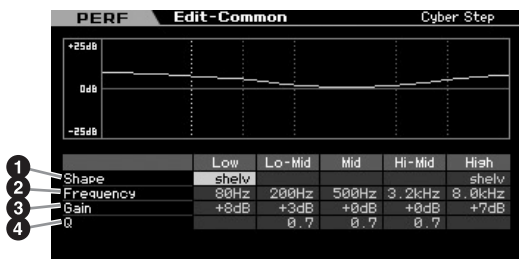
선택한 이펙트 형식에 의해 사운드가 영향을 받는 방식을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 이들 이펙트 파라미터의 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

파라미터의 수와 사용할 수 있는 값은 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 73 페이지를 참고하십시오. 각 이펙트 형식에 대한 파라미터에 대한 정보는 별도의 데이터 목록 소책자를 참고하십시오.

마스터 EQ 설정 - [SF2] MasterEQ

이 디스플레이에서 선택된 퍼포먼스의 모든 파트에 대하여 5 밴드 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.



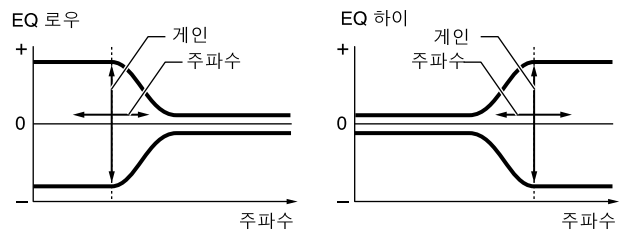
1 Shape

두 가지 이퀄라이저 형태인 셸빙 또는 피킹 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 Low와 High에 대해 사용할 수 있습니다.

설정: shelv, peak

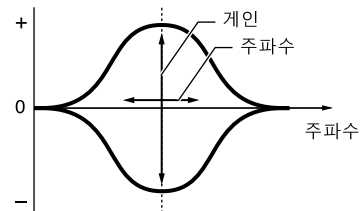
shelv (셸빙 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정의 초과 또는 미만인 주파수에서 신호를 감소/증가할 수 있습니다.



peak (피킹 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정에서 신호를 감소/증가할 수 있습니다.



2 Frequency

기준 주파수를 결정합니다. 이 지점 근처에 있는 주파수는 게인 설정에 의해 감소/증가됩니다.

설정:

Low

Shape가 "shelv"로 설정된 경우: 32Hz ~ 2.0kHz

Shape가 "peak"로 설정된 경우: 63Hz ~ 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz ~ 10.0 kHz

High

500 Hz ~ 16.0 kHz

3 Gain

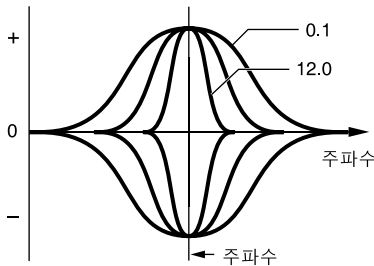
Frequency (위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 밴드의 감소/증가 정도를 결정합니다.

설정: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

④ Q (밴드폭)

이 주파수는 Frequency 설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 값이 클수록 Q (밴드폭)가 더 작아집니다. 값이 작을수록 Q (밴드폭)가 더 커집니다.

설정: 0.1 - 12.0



참고 Low 또는 High의 Shape 파라미터(①)가 "shelv"로 설정되면 Low 또는 High의 Q 파라미터(④)를 사용할 수 없습니다.

컨트롤러 설정 - [F3] Ctrl Asgn (컨트롤러 지정)

선택한 퍼포먼스에 대해 MIDI 컨트롤 변경 번호를 전면 패널의 컨트롤러와 노브에 지정할 수 있습니다. 예를 들어 풋 컨트롤러를 사용하여 모뮬레이션을 제어하면서 ASSIGN 1 및 2 노브를 사용하여 이펙트 깊이를 제어할 수 있습니다. 이러한 컨트롤 지정은 "컨트롤러 지정"이라고 말합니다. 각 퍼포먼스에 대해 독립적인 컨트롤러 지정을 설정할 수 있습니다.

PERF Edit-Common Cyber Step	
Controller Assgn	
① Ribbon Controller Control No.	22
② Foot Controller 1 Control No.	11 Expression Controller
③ Foot Controller 2 Control No.	04 Foot Controller
③ Foot Switch Control No.	008
④ Assign 1 Control No.	16 General Controller 1
④ Assign 2 Control No.	17 General Controller 2
⑤ A. Function 1 Control No.	86
⑤ A. Function 2 Control No.	87
⑥ Breath Controller Control No.	02 Breath Controller

① Ribbon Controller Control No.

리본 컨트롤러에 손을 댈 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 00 ~ 95

② Foot Controller 1 Control No. / Foot Controller 2 Control No.

FOOT CONTROLLER 단자에 연결된 풋 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 00 ~ 95

③ Foot Switch Control No.

FOOT SWITCH ASSIGNABLE 단자에 연결된 풋 스위치를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 000 ~ 100

참고 96 이상인 컨트롤 변경 번호를 선택할 경우 번호 오른쪽에 표시된 기능을 조정할 수 있게 활성화되지만 실제로는 풋스위치에 MIDI 컨트롤 변경 번호는 지정되지 않습니다.

④ Assign 1 Control No. / Assign 2 Control No.

TONE 1 표시등이 켜져 있을 때 ASSIGN 1 및 ASSIGN 2 노브를 조정할 경우 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 00 ~ 95

⑤ A. Function 1 Control No. / A. Function 2 Control No.

ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 누를 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 00 ~ 95

⑥ Breath Controller Control No.

이 악기의 MIDI IN 커넥터에 연결된 브레스 컨트롤러를 사용할 때 생성되는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: 00 ~ 95

오디오 입력 설정 - [F4] Audio In

A/D INPUT 커넥터와 mLAN 커넥터에서 입력된 오디오와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

참고 mLAN 입력(m1~m14)은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. MOTIF XS6/7은 옵션인 mLAN16E2가 설치되었을 경우에만 mLAN 입력을 사용할 수 있습니다.

출력 설정 - [SF1] Output

PERF Edit-Common Cyber Step		A/D Input	mLAN
①	Volume	100	100
②	Pan	C	C
③	Mono/Stereo	stereo	stereo
④	Output Select	L&R	L&R
⑤	Reverb Send	0	0
⑥	Chorus Send	0	0
⑦	Dry Level	127	127

① Volume

오디오 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

② Pan*

오디오 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

③ Mono/Stereo

오디오 입력 파트에 대한 신호 구성 또는 신호 경로(스테레오/모노)를 결정합니다.

설정: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.

R mono

오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.

L+R mono

오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹싱되어 모노로 처리됩니다.

stereo

오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

④ Output Select

오디오 입력 파트를 위한 출력 단자 지정을 결정합니다.

설정: 아래의 표를 참고하십시오.

LCD	출력 단자	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
m1&2	mLAN OUTPUT 1과 2	스테레오(1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3과 4	스테레오(3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5와 6	스테레오(5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7과 8	스테레오(7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9와 10	스테레오(9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11과 12	스테레오(11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13과 14	스테레오(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
m1	mLAN OUTPUT 1	모노
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	모노
ins L (A/D 입력만)	내장 보코더 모듈	모노

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 설명은 82 페이지를 참고하십시오.

⑤ Reverb Send

리버브 이펙트로 송신되는 오디오 입력 파트 신호의 send 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

⑥ Chorus Send

코러스 이펙트로 송신되는 오디오 입력 파트 신호의 send 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

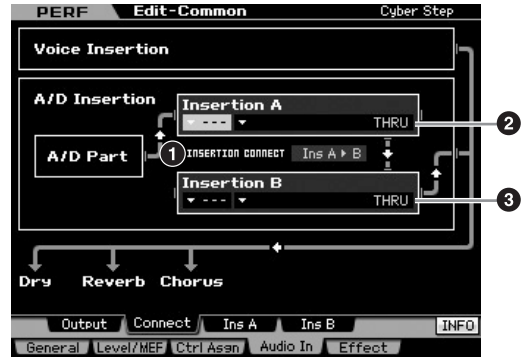
⑦ Dry Level

시스템 이펙트 (리버브, 코러스)로 프로세스되지 않은 오디오 입력 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브와 코러스가 더 얇아집니다.

설정: 0 ~ 127

AD 입력의 인서션 이펙트 연결 - [SF2] Connect

이 디스플레이에서 퍼포먼스(Performance) 모드의 오디오 입력 신호에 적용되는 인서션 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 시스템 이펙트는 이펙트(Effect) 디스플레이(149 페이지)에서 설정할 수 있습니다. mLAN 커넥터를 통해 인서션 이펙트를 오디오 입력 신호에 적용할 수 없다는 점을 유의하십시오.



① INSERTION CONNECT (인서션 연결)

이 디스플레이에서 인서션 이펙트 A 및 B의 이펙트 경로를 결정할 수 있습니다. 변경된 설정은 디스플레이의 그림에 표시되어서 신호 경로를 쉽게 파악할 수 있습니다.

설정: Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B

인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 인서션 이펙트 B로 전송되고, 인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

Ins B ▶ A

인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 인서션 이펙트 A로 전송되고, 인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

② Insertion A (인서션 A 카테고리/형식)*

③ Insertion B (인서션 B 카테고리/형식)*

인서션 A 및 B의 이펙트 형식을 결정합니다. 카테고리 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각각에는 비슷한 이펙트 형식들이 포함되어 있습니다. 형식 칼럼에서 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 나와 있습니다.

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 설명은 82 페이지를 참고하십시오.

이펙트 파라미터 설정 - [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Category

2 Type

Category 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각각에는 비슷한 이펙트 형식들이 포함되어 있습니다. Type 칼럼에서 선택된 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리나 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 나와 있습니다.

3 Preset

선택된 이펙트 형식에 의해 사운드가 영향을 받는 방식을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 이들 이펙트 파라미터의 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

4 이펙트 파라미터

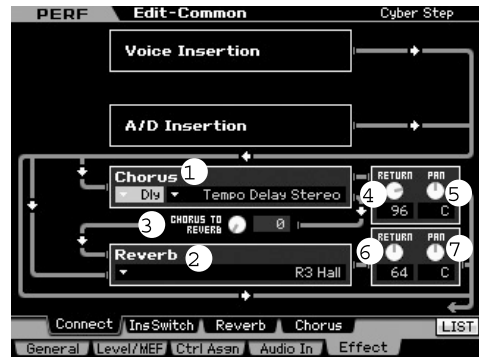
파라미터의 수와 사용할 수 있는 값은 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 73 페이지를 참고하십시오. 각 이펙트 형식에 대한 파라미터에 대한 정보는 별도의 데이터 목록 소책자를 참고하십시오.

이펙트 설정 - [F5] Effect

다음 디스플레이에서 이펙트 연결 및 다른 파라미터의 값을 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스(Performance) 모드의 구조에 대한 자세한 설명은 69 페이지를 참고하십시오.

이펙트 연결 설정 - [SF1] Connect

이 디스플레이는 한 눈에 이펙트 라우팅 및 포괄적인 이펙트 컨트롤의 개요를 보여줍니다.



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Chorus (코러스 카테고리/형식)

카테고리를 선택한 후에 코러스 이펙트 형식을 선택합니다. 카테고리 칼럼에서 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있으며 각 카테고리에는 비슷한 이펙트 형식들이 포함되어 있습니다. 형식 칼럼에서 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리나 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 나와 있습니다.

2 Reverb (리버브 형식)

리버브 이펙트 형식을 결정합니다. Reverb에는 하나의 카테고리 밖에 없기 때문에 카테고리를 선택할 필요가 없습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 나와 있습니다.

3 CHORUS TO REVERB

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 센드 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스 처리된 신호에 적용되는 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

4 Chorus Return

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

5 Chorus Pan

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

⑥ Reverb Return

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

⑦ Reverb Pan

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

인서션 이펙트에 사용할 수 있는 파트 설정 - [SF2] InsSwitch

이 디스플레이에서 8개의 인서션 이펙트에 지정할 파트(퍼포먼스 파트 1~4 및 A/D 입력 파트)를 선택할 수 있습니다.



① Part 1~4, A/D

인서션 이펙트에 사용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 on으로 설정하면 파트에 지정된 음색의 인서션 이펙트가 활성화됩니다. 인서션 이펙트를 적용해야 하는 모든 파트/음색에 대해 이 파라미터가 on으로 설정되었는지 확인합니다. MOTIF XS에는 8개의 인서션 이펙트 시스템이 있어 다섯 개의 파트 모두에 대해 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

[참고] A/D 입력 파트의 경우 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 Audio In 파라미터의 인서션(Insertion) A/B 디스플레이에서 인서션 이펙트 형식/파라미터를 설정할 수 있습니다. 퍼포먼스 편집(Performance Edit) 모드에서는 각 파트에 지정된 음색에 해당 설정이 있기 때문에 파트 1~4에 대한 인서션 이펙트 형식/파라미터를 설정할 수 없습니다. 각 파트에 대해 인서션 이펙트를 편집하려면 보이스 편집(Voice Edit) 모드로 들어간 다음 해당 음색의 이펙트 설정을 편집하십시오.

리버브 및 코러스 설정 - [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



[참고] 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 LIST 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

① Type

Type 칼럼에서 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 형식에 대한 자세한 설명은 70 페이지에 있습니다.

② Preset

선택된 이펙트 형식에 의해 사운드가 영향을 받는 방식을 변경하기 위해 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 파라미터를 사용하여 이들 이펙트 파라미터의 사전 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

③ 이펙트 파라미터

파라미터의 수와 사용할 수 있는 값은 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 자세한 내용은 73 페이지를 참고하십시오. 각 이펙트 형식에 대한 파라미터에 대한 정보는 별도의 데이터 목록 소책자를 참고하십시오.

파트 편집 파라미터

[PERFORM] → 퍼포먼스 선택 → [EDIT] → 파트 선택

퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드에서 음색, 아르페지오, EG 및 EQ 설정과 같은 개별 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

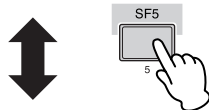
별표(*) 표시에 대하여

편집 기능을 처음 사용하여 매우 다양한 파라미터가 혼란스러운 사용자들의 편의를 위해 이 절에 나오는 가장 기본적이고 이해하기 쉬운 파라미터들을 별표로 표시하였습니다. 퍼포먼스 파트를 처음 사용하는 경우에는 이들 파라미터를 먼저 사용해 보십시오.

선택된 파트 디스플레이/4 파트 디스플레이

퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드에서 두 종류의 디스플레이를 사용할 수 있습니다. 한 종류의 디스플레이에서는 현재 선택한 파트에 대한 파라미터를 편집할 수 있으며 또 다른 종류의 디스플레이에서는 4개 파트에 대한 파라미터를 볼 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이 두 종류의 디스플레이를 전환할 수 있습니다. [F2] ARP Main 및 [F3] ARP Other 디스플레이에 대해서는 4개 파트에 대한 디스플레이를 사용할 수 없다는 점을 주의하십시오.

현재 선택한 파트에 대한 디스플레이



현재 퍼포먼스의 4개 파트 모두에 대한 디스플레이

편집할 파트 선택

[PERFORMANCE CONTROL] 또는 [TRACK] 버튼을 눌러 표시등을 켜 후에 [1]~[4] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 파트를 선택합니다.



파트 선택

참고 뮤트/솔로 및 작업과 같은 유용한 기능에 대한 자세한 설명은 142 및 159 페이지를 참고하십시오.

파트의 파형 및 음역 설정 - [F1] Voice

각 파트에 대한 음색 설정 - [SF1] Voice



1 Part Switch*

현재 편집한 파트를 활성화할지 또는 해제할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 엘리먼트의 사운드가 들리지 않습니다.

설정: off (비활성화), on (활성화)

2 Bank*

3 Number*

음색 बैं크와 번호를 지정하여 현재 파트에 지정할 음색을 결정합니다.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

4 Param. with Voice (음색이 있는 파라미터)

현재 파트에 대한 음색을 개별적으로 변경할 때 선택한 음색의 다음 파라미터 설정을 현재 파트의 음색에서 복사할 것인지 여부를 결정합니다.

- 아르페지오 설정
- 필터 컷오프 주파수
- 필터 레조넌스
- 진폭 EG
- 필터 EG
- 피치 밴드 범위(상단/하단)
- 음 이동

참고 드럼 음색이 선택되어 있을 경우 Parameter with Voice 설정(4)과 상관없이 Mono/Poly 설정(10), Portamento Part Switch(11), Portamento Time(12) 및 Portamento Mode(13)는 복사되지 않습니다. 그러나 일반 음색이 선택되어 있을 경우에는 이들 파라미터가 복사됩니다.

설정: off (복사되지 않음), on (복사됨)

5 Volume*

각 파트의 볼륨을 결정합니다. 이 파라미터를 이용하여 현재 파트와 다른 파트 간의 균형을 조정합니다.

설정: 0 ~ 127

6 Pan*

파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

참고 특정 엘리먼트에 대한 팬이 왼쪽으로 설정되고 또 다른 엘리먼트에 대한 팬이 오른쪽으로 설정될 경우 이 Part Pan 파라미터는 전혀 또는 거의 들리는 이펙트가 없을 수도 있다는 점을 주의하십시오.

7 Voice Element Pan

각 음색의 개별적인 팬 설정(보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드에서 설정)을 적용할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 선택된 파트에 대한 기본 팬 위치가 중앙으로 설정됩니다.

설정: on, off

8 Note Shift*

파트의 음정을 반음 단위로 조절합니다.

설정: -24 ~ +0 ~ +24

9 Detune

100분의 1 단위로 파트의 튜닝을 조절합니다.

설정: -12.8 Hz ~ +0 Hz ~ +12.7 Hz

10 Mono/Poly*

각 파트에 대한 음색의 재생 방법(모노포닉(단음) 또는 폴리포닉(다중음))을 결정합니다.

설정: mono, poly

mono

"mono"로 설정하면 선택한 퍼포먼스는 단음으로 재생됩니다(한 번에 하나의 음만 재생됨). 여러 악기 사운드(베이스와 신디 리드 등)의 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정할 때보다 레가토 연주가 더욱 자연스럽게 매끄럽게 들립니다.

poly

"poly"로 설정하면 선택한 퍼포먼스는 다중음으로 재생됩니다(한 번에 여러 음을 재생하거나 코드를 재생할 수 있음).

11 Portamento Part Sw*

포르타멘토를 현재 퍼포먼스에 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

12 Portamento Time*

음정 전이 시간을 결정합니다. 값이 클수록 전이 시간이 길어집니다.

설정: 0 ~ 127

13 Portamento Mode

포르타멘토가 키보드 연주에 적용되는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered

레가토(이전 건반에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주)로 연주할 때만 포르타멘토가 적용됩니다.

fulltime

포르타멘토가 모든 음에 적용됩니다.

14 Velocity Limit

각 파트가 응답하는 벨로시티 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정된 벨로시티 범위 내에서만 연주되는 음에 대해서만 출력됩니다. 최대값을 먼저 지정하고 최소값을 나중에 지정하는 경우(예를 들어, "93~34"로), 벨로시티 "홀"이 생기며 벨로시티 범위는 "1~34"와 "93~127"이 됩니다.

설정: 1 ~ 127

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 아무 건반을 누른 채 원하는 벨로시티(강도)로 건반을 눌러 키보드에서 직접 벨로시티를 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

15 Note Limit

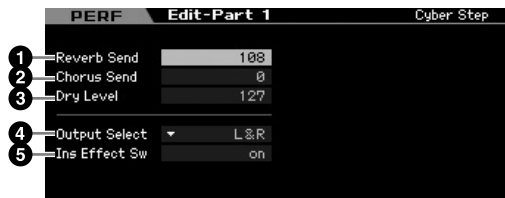
각 파트에 대한 키보드의 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 설정합니다. 각 파트는 지정된 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 또한 가장 높은 음을 먼저 지정하고 중앙에 음역 "홀"을 사용하여 엘리먼트의 높은 범위와 낮은 범위를 만들 수 있습니다. 예를 들어 Note Limit를 "C5 ~ C4"로 설정하면 C-2 ~ C4와 C5 ~ G8의 2개의 개별적인 범위에서 엘리먼트를 연주할 수 있습니다. C4~C5 사이에서 연주되는 음은 선택한 엘리먼트를 연주하지 않습니다.

설정: C-2 ~ G8

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

출력 설정 - [SF2] Output

이 디스플레이에서 각 파트에 대해 리버브/코러스 깊이와 출력 단자 지정을 설정할 수 있습니다.



1 Reverb Send

리버브 이펙트로 송신되는 각 파트 신호의 센드 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

2 Chorus Send

코러스 이펙트로 송신되는 각 파트 신호의 센드 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 더 깊어집니다.

설정: 0 ~ 127

③ Dry Level

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 각 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브와 코러스가 더 얕아 집니다.

설정: 0 - 127

④ Output Select

개별 파트에 대한 특정 출력을 결정합니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 단자에서 각 개별 파트의 음색이 출력되도록 지정할 수 있습니다.

설정: 아래의 표를 참고하십시오.

LCD	출력 단자	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
m1&2	mLAN OUTPUT 1과 2	스테레오(1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3과 4	스테레오(3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5와 6	스테레오(5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7과 8	스테레오(7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9와 10	스테레오(9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11과 12	스테레오(11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13과 14	스테레오(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
m1	mLAN OUTPUT 1	모노
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	모노
drum	아래를 참고하십시오*	아래를 참고하십시오*

* "drum" 설정에 대해서는 아래를 참고하십시오.
 "drum"이 선택되고 편집된 파트에 일반 음색이 지정될 경우 사운드가 OUTPUT L 및 R에서 스테레오로 출력됩니다.
 "drum"이 선택되고 편집된 파트에 드럼 음색이 지정될 경우 드럼 건반 편집(Drum Key Edit) 디스플레이에서 Output Select 파라미터로 설정된 단자를 통해 사운드가 출력됩니다.

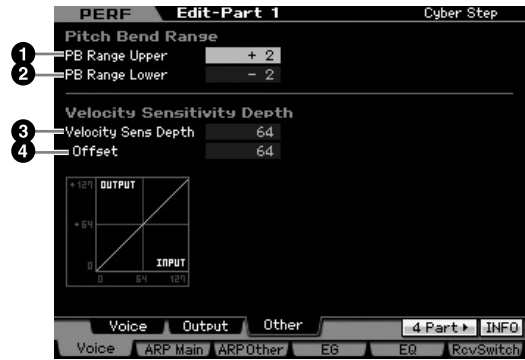
참고 mLAN 설정(m1~m14)은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. MOTIF XS6/7의 mLAN 설정은 옵션인 mLAN16E2가 설치되었을 경우에만 사용할 수 있습니다.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 하나를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

⑤ Ins Effect Sw (인서션 이펙트 스위치)

인서션 이펙트에 현재 파트를 사용할 수 있는지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 파트에 지정된 음색의 인서션 이펙트가 활성화됩니다. 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 인서션 이펙트 스위치(Insertion Effect Switch) 디스플레이(150 페이지)에서 모든 파트(A/D 입력 파트 포함)에 대해 Insertion Effect Switch 파라미터를 설정할 수 있습니다.

기타 설정 - [SF3] Other



① PB Range Upper (피치 벤드 범위 상단) ② PB Range Lower (피치 벤드 범위 하단)

최대 피치 벤드 범위를 반음 단위로 결정합니다. Upper 파라미터를 +12로 설정한 경우, 피치 벤드 휠을 위로 올리면 음정은 최대 한 옥타브까지 올라갑니다. 예를 들어, Lower 설정을 -12로 설정한 경우, 피치 벤드 휠을 아래로 내리면 음정은 최대 한 옥타브(12반음)까지 낮아집니다.

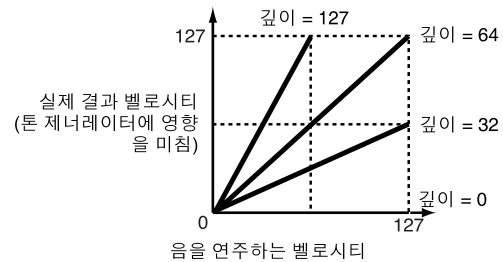
설정: -48 - +0 - +24

③ Vel Sens Depth (벨로시티 감도 깊이)

연주 강도에 반응하는 톤 제너레이터 볼륨의 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 연주 강도에 따라 볼륨이 더 크게 변합니다(아래 그림 참조). 이 파라미터를 0으로 설정하면 연주 강도와 상관없이 볼륨이 일정합니다. 이 파라미터는 오르간 음색을 사실적으로 연주할 때 유용합니다.

설정: 0 - 127

오프셋(아래 참조)이 64로 설정된 경우:



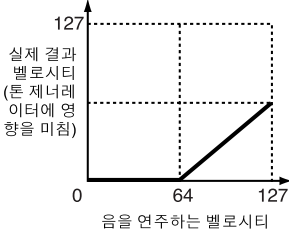
④ Velocity Sens Depth Offset (벨로시티 감도 깊이 오프셋)

실제 결과 벨로시티 이펙트에 대해 벨로시티가 연주되고 조정되는 양을 결정합니다.

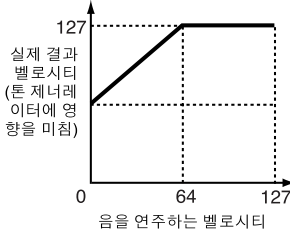
이를 통해 모든 벨로시티를 같은 양만큼 올리거나 내려서 너무 세거나 너무 부드럽게 연주하는 것을 자동으로 보정할 수 있습니다. 이 결과가 0 이하인 경우에는 값은 0으로 설정됩니다. 결과가 127 이상인 경우에는 값은 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 127

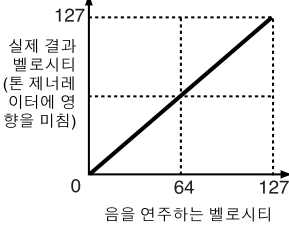
깊이(위) = 64 및
오프셋 = 32인 경우



깊이(위) = 64 및
오프셋 = 96인 경우

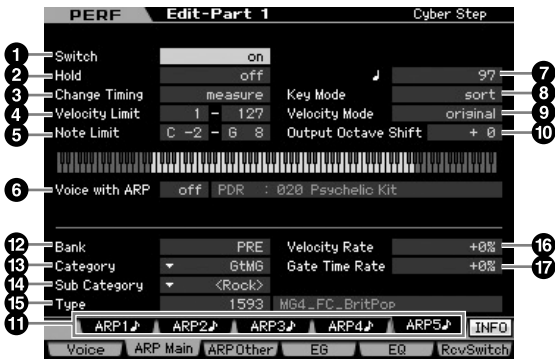


깊이(위) = 64 및
오프셋 = 64인 경우



아르페지오 설정 - [F2] ARP Main (아르페지오 메인)

이 디스플레이는 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 디스플레이 하단에 있는 파라미터들(11 이상)의 설정을 [SF1]~[SF5] 버튼에 등록할 수 있습니다.



[참고] 이 디스플레이에서는 4파트(Four-Part) 디스플레이를 불러올 수 없습니다.

[참고] 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 키보드의 건반을 눌러 노트 번호 또는 벨로시티를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

1 Switch*

각 파트에 대하여 아르페지오를 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

2 Hold*

이 파라미터를 "on"으로 설정하면 건반에서 손가락을 떼더라도 아르페지오가 자동으로 순환되며 다음 건반을 누를 때까지 계속 순환합니다.

설정: sync-off (아래 참조), off, on

sync-off

"sync-off"로 설정하면 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 조용하게 계속됩니다. 아무 버튼을 누르면 아르페지오 재생이 다시 활성화됩니다.

[참고] 63 페이지에서 설명한 데이터 목록 2(별도의 온라인 문서)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

3 Change Timing*

아르페지오 재생 중에 다른 형식을 선택한 경우 아르페지오 형식이 변환되는 실제 타이밍을 결정합니다. "realtime"으로 설정되면 아르페지오 형식은 즉시 전환됩니다. "measure"로 설정하면 아르페지오 형식은 다음 마디의 처음에서 전환됩니다.

설정: realtime, measure

4 Velocity Limit

아르페지오를 재생할 수 있는 가장 느린 벨로시티와 가장 빠른 벨로시티를 결정합니다. 이를 통해 건반을 눌러 아르페지오를 재생할 벨로시티 범위를 설정할 수 있습니다. 또한 먼저 최대값을 지정한 후 중간 지점에 있는 벨로시티 "홀"을 사용하여 아르페지오를 재생하기 위한 낮은 재생 범위와 높은 재생 범위를 개별적으로 설정할 수 있습니다. 예를 들어, Velocity Limit를 93~34로 설정하면 부드러운 범위(1~34)와 강한 범위(93~127)의 두 가지 다른 벨로시티 범위에서 아르페지오를 연주할 수 있습니다. 35와 92 사이의 중간 벨로시티에서 연주되는 음들은 아르페지오를 재생하지 않습니다.

설정: 1 ~ 127

[참고] Key Mode를 "sort" 또는 "thru"로 설정하고 Note Limit 설정을 벗어나는 음들을 연주하면 사운드가 생성되지 않는다는 점을 유의하십시오.

5 Note Limit

아르페지오의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에서 연주되는 음은 아르페지오를 재생합니다. 예를 들어 Note Limit를 "C5-C4"로 설정하면 C2~C4 및 C5~G8 등의 2개의 범위에서 음을 연주하여 아르페지오를 재생할 수 있습니다. C4와 C5 사이에서 연주되는 음은 아르페지오에 아무런 영향도 미치지 않습니다.

설정: C - 2 ~ G 8

[참고] Key Mode를 "sort" 또는 "thru"로 설정하고 Note Limit 설정을 벗어나는 음들을 연주하면 사운드가 생성되지 않는다는 점을 유의하십시오.

6 Voice with ARP

각 아르페지오 형식에 대해 적절한 음색이 등록됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 대해 등록된 음색을 편집된 각 파트에 지정할 것인지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 음색 대신 편집된 파트에 적절한 음색이 지정됩니다. "off"로 설정하면 편집된 파트에 적절한 음색이 지정되지 않습니다. 현재 지정된 음색이 유지됩니다. 아르페지오 형식에 등록된 음색 이름이 오른쪽에 표시됩니다.

설정: off (복사되지 않음), on (복사됨)

7 Tempo*

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5.0 ~ 300.0

[참고] 이 약기를 외장 시퀀서, MIDI 컴퓨터 또는 다른 MIDI 장치와 함께 사용하고 있으며 이 약기를 해당 장치와 동기화하고 싶을 경우에는 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 MIDI sync (6) 파라미터를 "MIDI"로 설정하십시오. 이 경우 Tempo 파라미터가 "MIDI"를 표시하며 변경할 수 없습니다.

8 Key Mode

키보드를 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

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

sort

특정 음(예를 들면 코드의 음)을 연주하면 어떤 순서로 음을 연주하든지에 상관없이 동일한 시퀀스가 연주됩니다.

thru

특정 음(예를 들면 코드의 음)을 연주하면 음 순서에 따라 결과적인 시퀀스가 달라집니다.

direct

아르페지오 시퀀스의 노트 이벤트는 연주되지 않습니다. 키보드에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생되면 팬과 브라이트니스와 같은 이벤트들이 키보드 연주 사운드에 적용됩니다. 아르페지오 형식이 비 노트 데이터를 포함하거나 카테고리 형식 "Ctrl"을 선택한 경우 이 설정을 사용합니다.

sort+direct

"sort" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 누른 건반의 음도 들립니다.

thru+direct

"thru" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 누른 건반의 음도 들립니다.

[참고] "Cntr" 카테고리내 속하는 일부 아르페지오 형식에는 노트 이벤트가 없을 수도 있습니다(65 페이지). 그러한 아르페지오 형식이 선택되고 Key Mode가 "sort" 또는 "thru"로 설정되면 키보드의 건반을 누르더라도 사운드가 생성되지 않습니다.

9 Velocity Mode

아르페지오 음의 벨로시티를 조정합니다.

설정: original, thru

original

아르페지오는 아르페지오 시퀀스 데이터를 포함한 프리셋 벨로시티에서 재생됩니다.

thru

사용자가 연주하는 벨로시티에 따라 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어 건반을 강하게 연주하면 아르페지오의 재생 볼륨이 증가합니다.

10 Output Octave Shift

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다.

설정: -10 ~ +10

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

디스플레이의 하단에 있는 Bank (12)에서 Gate Time Rate (17)까지 6개 파라미터는 [SF1] ARP1에서 [SF5] ARP5까지의 각 디스플레이에서 편집할 수 있습니다. [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나를 눌러 다섯 개의 아르페지오 설정 각각에 대해 디스플레이 하단에 있는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 탭 메뉴에 있는 8분음표 아이콘은 디스플레이에서 하위 기능 버튼에 해당하는 아르페지오 형식("off" 이외) 중 하나가 선택되어 있다는 것을 나타냅니다.

설정: [SF1]~[SF5](하위 기능) 버튼

12 Bank*

원하는 아르페지오 형식이 있는 아르페지오 बैं크를 결정합니다. 프리셋 아르페지오 형식을 선택하려면 "PRE"를 선택합니다. 사용자가 처음으로 생성하고 저장한 아르페지오 형식을 선택하려면 "USR"을 선택합니다.

설정: PRE, USR

[참고] 자신만의 아르페지오 형식을 생성하는 방법에 대한 자세한 설명은 66 페이지를 참고하십시오.

13 Category*

14 Sub Category*

원하는 아르페지오 형식이 있는 아르페지오 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다. 이들 파라미터는 "PRE"를 बैं크로 선택할 때 사용할 수 있습니다.

설정: 62 페이지의 아르페지오 카테고리 목록을 참고하십시오.

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다.

[참고] 63 페이지에서 설명한 데이터 목록 2 (별도의 온라인 문서)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

15 Type*

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 디스플레이에서 선택한 아르페지오 형식의 이름이 지정된 번호 오른쪽에 보입니다. 6 페이지에서 설명한 데이터 목록 2 (별도의 온라인 문서)의 아르페지오 형식 목록을 참고하십시오.

16 Velocity Rate

아르페지오 음이 원래의 벨로시티에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 벨로시티 값이 0보다 작으면 1로 설정되고 결과 벨로시티 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100% ~ +0% ~ +100%

17 Gate Time Rate

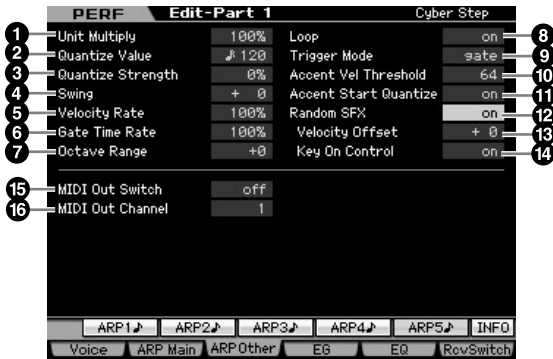
아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 게이트 시간은 최소값인 1 보다 낮을 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -100% ~ +0% ~ +100%

아르페지오 설정 - [F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다.



[참고] 이 디스플레이에서는 4파트(Four-Part) 디스플레이를 불러올 수 없습니다.

1 Unit Multiply

템포를 기준으로 한 아르페지오 재생 시간을 조정합니다. 이 파라미터를 사용하여 오리지널과 다른 아르페지오 형식을 만들 수 있습니다. 예를 들어 값을 200%로 설정하면 재생 시간이 2배로 늘어납니다(템포는 반감됨). 반면에 값을 50%로 설정하면 재생 시간이 반감되고 템포는 2배로 늘어납니다. 정상적인 재생 시간은 100%입니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

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

2 Quantize Value*

아르페지오 시퀀스 데이터에서 어떤 박자에 음 데이터가 정렬될 지 또는 아르페지오 시퀀스 데이터에서 어떤 박자에 스윙이 적용될 지를 결정합니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 4분 음표의 레졸루션을 클럭 단위로 표시한 것입니다.

설정: ♩ 60 (32분음표), ♩ 80 (3잇단 16분음표), ♩ 120 (16분음표), ♩ 160 (3잇단 8분음표), ♩ 240 (8분음표), ♩ 320 (3잇단 4분음표), ♩ 480 (4분음표)

3 Quantize Strength

노트 이벤트를 가장 가까운 쿼타이즈 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 Quantize Value 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만듭니다. 0%로 설정하면 양자화가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0% ~ 100%

4 Swing*

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 1보다 높은 설정값은 아르페지오 음을 지연시키고 1보다 낮은 설정값은 아르페지오 음을 더 빠르게 만듭니다. 0으로 설정하면 위의 Quantize Value를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만들어서 스윙이 없어집니다. 이 설정을 잘 사용하면 셔플과 바운스 같은 스윙 리듬과 3잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -120 ~ +120

5 Velocity Rate

아르페지오 재생의 벨로시티를 원래의 값에서 얼마나 차감할 지를 결정합니다. 예를 들어 100% 설정은 원래의 값이 사용되고 있다는 것을 의미합니다. 100% 보다 낮은 설정은 아르페지오 음의 벨로시티를 감소시키고 100% 보다 높은 설정은 아르페지오 음의 벨로시티를 증가시킵니다. 결과 벨로시티 값이 0보다 작으면 1로 설정되고, 결과 벨로시티 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0% ~ 200%

6 Gate Time Rate

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 원래의 값에서 얼마나 차감할 지를 결정합니다. 예를 들어 100% 설정은 원래의 값이 사용되고 있다는 것을 의미합니다. 100% 보다 낮은 설정은 아르페지오 음의 벨로시티를 감소시키고 100% 보다 높은 설정은 벨로시티를 증가시킵니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1 보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다. 이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0% ~ 200%

7 Octave Range

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 플러스 값 설정은 아르페지오 재생의 옥타브 범위를 위로 올리고 마이너스 값 설정은 아르페지오 재생의 옥타브 범위를 아래로 내립니다.

이 파라미터는 노브를 통해 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -3 ~ +0 ~ +3

8 Loop

이 파라미터를 "on"으로 설정하면 음들이 유지되면서 아르페지오가 반복됩니다. 이 파라미터를 "off"으로 설정하면 건반을 계속 누르고 있어도 아르페지오가 한 번만 재생됩니다.

설정: off, on

9 Trigger Mode

이 파라미터를 "gate"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 건반을 놓으면 아르페지오 재생이 정지됩니다. 이 파라미터를 "toggle"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되고 건반을 놓으면 아르페지오 재생에 영향을 미치지 않습니다. 일반적으로 이 파라미터는 "gate"로 설정해야 합니다.

설정: gate, toggle

[참고] Trigger Mode를 "toggle"로 설정하면 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)의 Hold "on" 설정을 무효화합니다. 다시 말해서 Hold 파라미터를 "on"으로 설정하더라도 Trigger Mode를 "toggle"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작되거나 정지됩니다.

Release (릴리즈 시간)

건반을 놓을 때 컷오프 주파수가 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다.

Depth (깊이)

필터 EG의 컷오프 주파수가 변하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 컷오프 주파수 변화가 없습니다. 값이 0에서 멀어질수록 컷오프 주파수의 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우에는 컷오프 주파수가 반대로 변합니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

참고 드럼 음색을 선택하면 일부 파라미터를 사용할 수 없습니다. 사용할 수 없는 파라미터는 비어 있으며 편집할 수 없습니다.

③ Filter

퍼포먼스 사운드를 변화시키는 필터에 대한 컷오프 주파수와 레조넌스를 결정합니다. 여기에서의 설정은 각 음색의 동일한 파라미터(118 페이지)에 오프셋으로 추가됩니다.

Cutoff

필터에 대한 컷오프 주파수를 결정합니다. 여기에서 설정된 주파수는 신호가 각 필터를 통과할 때 영향을 받는 기준 주파수입니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

Resonance/Width

이 파라미터의 기능은 선택된 필터 형식에 따라 달라집니다. 선택된 필터가 LPF, HPF, BPF (BPFw 제외) 또는 BEF인 경우, 이 파라미터는 레조넌스를 설정하는데 사용됩니다. 선택된 필터가 BPFw인 경우 이 파라미터는 주파수 밴드폭을 조정할 때 사용됩니다.

Resonance는 컷오프 주파수에서 신호에 적용되는 레조넌스(하모닉 강도)의 양을 설정하는데 사용됩니다. 컷오프 주파수 파라미터와 함께 사용하여 사운드를 더욱 특색있게 만들 수 있습니다.

Width 파라미터는 BPFw 파라미터로 필터를 통과하는 신호 주파수의 대역폭을 조정하는데 사용됩니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

이퀄라이저(EQ) 설정 - [F5] EQ

이 디스플레이에서 사운드를 조정하기 위해 개별 파트에 대하여 3밴드 파라메트릭 EQ를 적용할 수 있습니다. 로우 및 하이에 대한 EQ 형태는 셀빙 형식으로 고정됩니다.



① Frequency

기준 주파수를 결정합니다. 이 지점 근처에 있는 주파수는 Gain 설정에 의해 감소/증가됩니다. 더 높은 값은 더 높은 주파수를 만듭니다.

설정:

Low

50.1 Hz ~ 2.0 kHz

Middle

139.7 Hz ~ 10.1 kHz

High

503.8 Hz ~ 14.0 kHz

② Gain

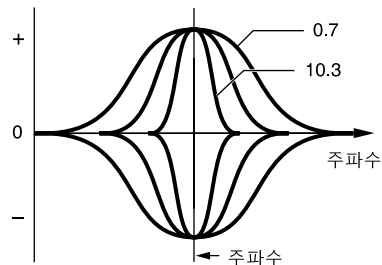
Frequency (위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 밴드의 감소/증가 정도를 결정합니다.

설정: -12 dB ~ +0 dB ~ +12 dB

③ Q (밴드폭)

이 주파수는 Frequency 설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 값이 클수록 Q (밴드폭)가 더 작아집니다. 값이 작을수록 Q (밴드폭)가 더 커집니다.

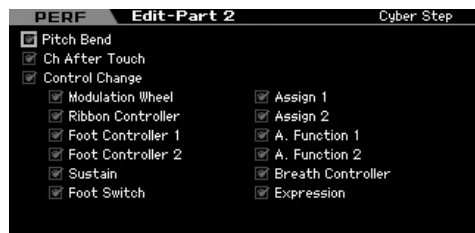
설정: 0.7 ~ 10.3



MIDI 수신 설정 - [F6] RcvSwitch (수신 스위치)

이 디스플레이에서 컨트롤 변경과 프로그램 변경 메시지 등과 같은 다양한 MIDI 데이터에 각 개별 파트가 응답하는 정도를 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정한 경우, 해당 파트는 적절한 MIDI 데이터에 응답합니다. 이 디스플레이의 각 컨트롤러 이름은 해당 컨트롤러를 사용하여 생성된 MIDI 데이터를 표시합니다.

참고 드럼 음색이 지정된 파트는 서스테인을 사용할 수 없습니다.



퍼포먼스 작업 - 편리한 기능

퍼포먼스 작업(Performance Job) 모드는 퍼포먼스를 생성하고 보관할 때 사용할 수 있는 몇 가지 편리한 데이터 구성 및 초기화 도구를 제공합니다. 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 퍼포먼스 작업(Performance Job) 모드로 들어갑니다.

퍼포먼스 작업 - 기본 조작

- 1 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 퍼포먼스 작업(Performance Job) 모드로 들어갑니다.
- 2 해당 버튼 [F1]~[F4]를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.
- 3 커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 값을 설정합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)
작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.
작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 되돌아갑니다.
- 6 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 재생 (Performance Play) 모드로 되돌아갑니다.

⚠ 주의

작업을 실행하더라도 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 퍼포먼스 데이터가 삭제됩니다. 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

퍼포먼스 초기화 - [F1] Init (초기화)

이 기능을 사용하여 모든 퍼포먼스 파라미터를 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 파트에 대한 설정 등과 같은 일부 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



① All Parameters

선택한 퍼포먼스에 대한 모든 설정이 초기화됩니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 커서를 움직일 수 없습니다.

② Common Parameters

선택한 퍼포먼스에 대한 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

참고 Insertion Effect Switch는 파트 파라미터입니다. 따라서 Insertion Effect Switch 파라미터 설정을 초기화하려면 파트 1~4의 박스를 체크하십시오.

③ Part Parameters

Part 1 ~ 4

on으로 설정된 파트의 파라미터 설정이 초기화됩니다.

A/D (A/D 입력)

A/D INPUT 단자에 연결된 외장 오디오 장치에서 입력된 파트입니다. 이 항목을 체크하면 공통 편집의 A/D 입력 파트(147 페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

mLAN

IEEE1394 케이블을 통해 mLAN 단자로 연결된 외장 장치에서 입력되는 파트입니다. 이 항목을 체크하면 공통 편집의 mLAN 파트(147 페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

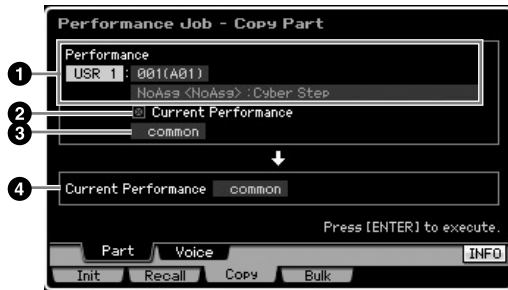
편집 리콜 - [F2] Recall

퍼포먼스를 편집한 후에 저장하지 않고 다른 퍼포먼스로 전환하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이런 일이 발생하면 리콜(Recall) 기능을 사용하여 마지막 편집 상태의 퍼포먼스를 다시 복원할 수 있습니다.

퍼포먼스 복사 기능 - [F3] Copy

다른 퍼포먼스에서 파라미터 설정 복사 - [SF1] Part

특정 퍼포먼스의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집하고 있는 퍼포먼스로 편리하게 복사할 수 있습니다. 이 기능은 다른 퍼포먼스의 일부 파라미터 설정을 사용하여 새 퍼포먼스를 생성할 때 유용합니다.



1 Performance

뱅크와 복사할 퍼포먼스 번호를 결정합니다. Current Performance (아래)가 on으로 설정되었을 때는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 Current Performance

이 파라미터를 on으로 설정하면 현재 선택한 퍼포먼스(현재 편집하고 있는 연주)가 소스로 선택됩니다. 따라서 하나의 파트에서 같은 퍼포먼스의 다른 파트로 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

3 Data type of the source

파트 번호를 포함한 소스 데이터 형식을 결정합니다. 여기에서의 설정에 따라 아래의 Data type of the destination을 적절한 항목으로 자동 설정할 수 있습니다.

설정: Common, Part 1 ~ 4, A/D, mLAN

참고 Insertion Effect Switch는 파트 파라미터입니다. 따라서 Part 1~4를 선택할 경우에만 선택된 파트의 Insertion Effect Switch 파라미터 설정을 복사할 수 있습니다.

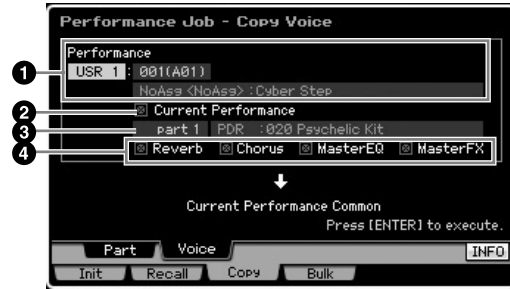
4 Data type of the destination

파트 번호를 포함한 대상 데이터 형식을 결정합니다. 소스 음색(위)의 데이터 형식이 "common"으로 설정되면 이 파라미터는 "common"으로 고정됩니다.

설정: Common, Part 1 ~ 4, A/D, mLAN

음색 이펙트 설정 복사 - [SF2] Voice

특정 퍼포먼스로 지정된 특정 음색의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집하고 있는 퍼포먼스로 편리하게 복사할 수 있습니다. 이 기능은 특정 연주가 사용자의 퍼포먼스 프로그램에서 사용하려는 설정을 갖고 있을 때 편리합니다.



1 Performance

뱅크와 복사할 퍼포먼스 번호를 결정합니다. Current Performance (아래)가 on으로 설정되었을 때는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

2 Current Performance

이 파라미터를 on으로 설정하면 현재 선택한 퍼포먼스(현재 편집하고 있는 퍼포먼스)가 소스로 선택됩니다.

3 Source Part

소스 퍼포먼스의 파트를 결정합니다. 선택한 파트에 지정된 음색 이름이 표시됩니다.

4 Effect Unit Settings

복사할 이펙트 유닛을 결정합니다. 리버브, 코러스, 마스터 EQ 및 마스터 이펙트에서 복사할 이펙트 유닛을 선택할 수 있습니다.

참고 Reverb와 Chorus를 모두 "on"으로 설정하고 작업을 실행하더라도 음색에서 퍼포먼스로 send 레벨은 복사되지 않습니다. 리버브와 코러스 깊이를 보이스(Voice) 모드와 동일하게 복사된 음색에 적용하려면 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 보이스 출력(Voice Output) 디스플레이에서 Reverb Send (1)와 Chorus Send (2)를 보이스 편집(Voice Edit) 모드와 동일하게 직접 설정하십시오.

MIDI를 통해 퍼포먼스 데이터 전송 - [F4] Bulk (벌크 덤프)

이 기능을 사용하여 현재 선택된 퍼포먼스에 대해 편집한 모든 파라미터 설정을 컴퓨터나 다른 MIDI 장치로 전송하여 데이터를 보관할 수 있습니다. 벌크 덤프를 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

참고 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 268 페이지를 참고하십시오.

참고 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되며 파형은 포함되지 않습니다.

샘플링 기능을 사용하여 음색/퍼포먼스 생성

MOTIF XS에는 마이크에서 입력된 보컬이나 일렉트릭 기타와 같은 오디오 신호를 녹음하고 녹음할 샘플을 악기의 음색과 퍼포먼스에 통합할 수 있는 강력한 샘플링(Sampling) 기능이 있습니다. 보이스(Voice) 모드 또는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어가면 자신만의 샘플을 만들어 편집하고 파형으로 지정한 다음 오리지널 파형(Waveform)을 유저 음색 또는 퍼포먼스로 지정할 수 있습니다.

이 절에서는 보이스(Voice) 모드 또는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때의 기능에 대해 설명합니다.

[참고] 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 수도 있습니다. 샘플링(Sampling) 기능은 보이스/퍼포먼스(Voice/Performance) 모드 또는 송/패턴(Song/Pattern) 모드 중 어느 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어가는지에 따라 다릅니다. 송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드의 샘플링(Sampling) 기능 사용에 대한 설명은 242 페이지를 참고하십시오.

샘플링 모드의 구성

이 절에서는 샘플, 키 बैं크 및 파형의 구조/구성, 음색과 퍼포먼스와의 관계에 대해 배웁니다.

샘플

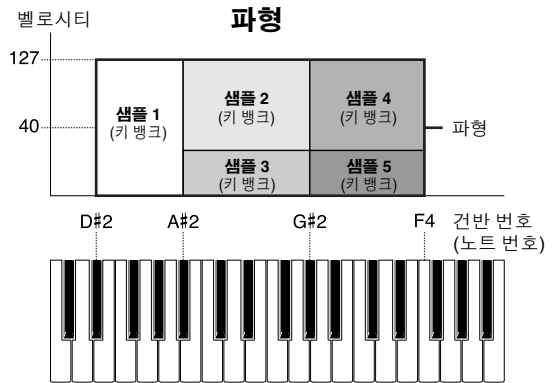
샘플(Sample)은 보컬이나 일렉트릭 기타와 같은 신호를 MOTIF XS로 직접 녹음하여 만든 디지털 오디오 데이터입니다. 이 설명서에서 "샘플" 및 "웨이브"라는 단어는 서로 혼용하여 사용됩니다. 그러나 "웨이브"(미가공 오디오 데이터)와 "파형(Waveform)"(음색을 구성하기 위해 사용되는 오디오 데이터)을 구분해야 합니다.

샘플을 악기 안으로 가져오는 방법으로는 샘플링(Sampling) 모드에서 오디오 신호를 녹음하는 방법, 파일(File) 모드에서 MOTIF XS에 연결된 USB 저장 장치에서 WAV 파일이나 AIFF 파일을 로딩하는 방법, 그리고 MOTIF XS가 연결된 네트워크 하드 디스크에서 WAV 파일이나 AIFF 파일을 로딩하는 방법이 있습니다. 전원을 끄면 이렇게 얻은 샘플(Sample) 데이터가 삭제되기 때문에 MOTIF XS의 내장 메모리에 저장된 샘플을 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 디지털 데이터(WAV 또는 AIFF 포맷)로 저장해야 합니다.

샘플, 건반 बैं크 및 파형

샘플은 MOTIF XS에 파형으로 저장됩니다. 실제로 샘플을 녹음하거나 USB 저장 장치에서 샘플을 로드하기 전에 파형 번호를 대상으로 지정해야 합니다. 그러면 이 파형이 샘플을 담는 "용기" 기능을 합니다.

각 파형에는 여러 개의 샘플을 포함시킬 수 있습니다. 이들 샘플을 다른 공간이나 용기로 지정하기 위해 각 샘플별로 건반 범위와 벨로시티 범위를 설정할 수 있습니다. 이 설정을 하면 누른 건반이나 벨로시티에 따라 다른 샘플이 재생됩니다. 각 샘플이 지정된 음역과 벨로시티 범위를 키 बैं크(Key Bank)라고 합니다.



음색과 파형

파형을 음색으로 지정한 다음 해당 음색으로 키보드를 연주하여 파형을 재생할 수 있습니다. 보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드(111 페이지)에서 파형을 음색의 엘리먼트로 지정할 수 있습니다. 보이스 편집(Voice Edit) 모드에서는 이 악기에 포함된 2670개의 프리셋 파형과 마찬가지로 샘플링 기능으로 만든 파형을 편집된 엘리먼트로 지정할 수 있습니다.

[참고] 보이스(Voice)/퍼포먼스(Performance) 모드에서 들어간 샘플링(Sampling) 모드에서 생성된 유저 음색을 송(Song)/패턴(Pattern)의 믹싱(Mixing) 파트로 지정할 수 있다는 점을 유의하십시오. 또한 송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 들어간 샘플링(Sampling) 모드에서 생성된 파형을 보이스 편집(Voice Edit) 모드에서 음색의 엘리먼트로 지정할 수도 있습니다.

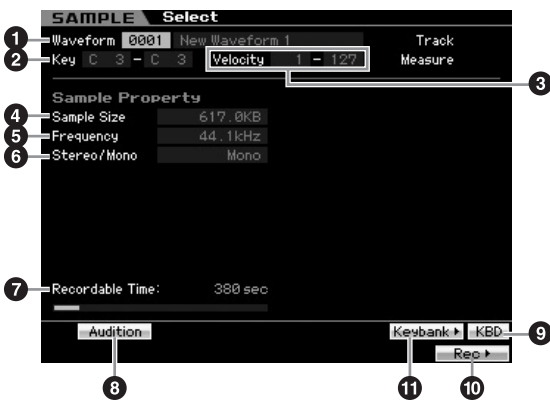
샘플링 메인 디스플레이

샘플링(Sampling) 모드의 입구인 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이는 현재 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누를 때 호출됩니다.

보이스(Voice) 모드 또는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 음색/퍼포먼스에 지정되는 샘플(파형)만 만들 수 있는 샘플링(Sampling) 모드가 나타납니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래의 모드인 보이스(Voice) 또는 퍼포먼스(Performance) 모드로 되돌아갈 수 있습니다.

파형 및 키뱅크 선택 - [INTEGRATED SAMPLING]

샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이에서는 파형 및 키뱅크를 선택하여 선택된 키뱅크로 지정된 샘플의 사운드를 들을 수 있습니다.



1 Waveform

파형 번호를 결정합니다. 선택한 파형 이름이 표시됩니다.
설정: 0001 ~ 1024

2 Key (건반 범위)(표시만)

현재 키뱅크의 범위를 표시합니다.

3 Velocity (벨로시티 범위)(표시만)

현재 선택한 키뱅크의 벨로시티 범위를 표시합니다.

4 Sample Size (표시만)

선택한 키뱅크에 지정된 샘플 크기를 표시합니다.

5 Frequency (표시만)

선택한 키뱅크(Key Bank)에 지정된 샘플의 샘플링 주파수를 표시합니다.

참고 디지털 판독을 취하는 속도를 샘플링 주파수라고 합니다. 샘플링 주파수가 높을수록 음질이 더 좋아집니다. 샘플링 주파수의 표준값은 44.1kHz입니다.

6 Stereo/Mono (표시만)

선택한 키뱅크로 지정된 샘플이 스테레오인지 모노인지를 표시합니다.

7 Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 표시합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파

수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 예시 그래프는 이미 사용된 메모리량을 파란색 선으로 표시합니다.

8 [SF1] Audition

이 버튼을 길게 눌러 선택한 키뱅크로 지정된 샘플을 들을 수 있습니다. 샘플을 재생할 때 실제로 어떻게 들리는지 점검할 수 있습니다.

9 [SF6] KBD(키보드)

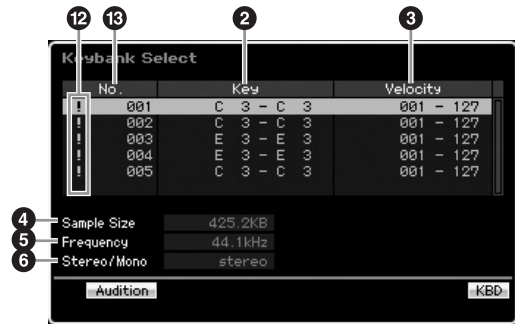
또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 선택한 파형에 속하는 키뱅크를 키보드에서 직접 선택할 수도 있습니다.

10 [F6] Rec (녹음)

이 버튼을 눌러 샘플링 녹음 설정(Sampling Record Setup) 디스플레이를 불러옵니다. 이 디스플레이를 사용하여 샘플링용 악기를 설정합니다. 자세한 내용은 164 페이지를 참고하십시오.

11 [SF5] Keybank

이 버튼을 누르면 파형을 구성하는 키뱅크 목록이 나타납니다. 데이터 다이얼, 커서 위/아래 버튼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 이 목록에서 원하는 키뱅크를 선택할 수 있습니다.



파라미터 2 ~ 6에 대해서는 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이의 같은 이름을 가진 파라미터를 참고하십시오.

12 중복 기호

이 기호는 건반 범위와 벨로시티 범위가 다른 키뱅크와 겹칠 때 나타납니다. 겹치는 키뱅크로 지정된 샘플을 재생하는 방법에 대한 설명은 170 페이지를 참고하십시오.

13 키뱅크 번호 (표시만)

선택된 파형의 키뱅크 번호를 표시합니다.

샘플링 녹음

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

샘플링 녹음(Sampling Record) 기능을 사용하여 연결된 마이크의 보컬, 일렉트릭 기타의 신호, 외장 CD 또는 MP3 플레이어의 오디오 등과 같은 사운드를 MOTIF XS로 직접 녹음하고 녹음 결과를 악기에 샘플로 저장할 수 있습니다. 샘플링 기능을 통해 얻은 샘플을 먼저 파형으로 지정한 후 음색으로 지정하여 키보드에서 재생할 수 있습니다.

중요 사항

샘플링 기능을 사용하려면 DIMM 모듈을 악기에 설치해야 합니다. DIMM 설치에 대한 자세한 내용은 295 페이지를 참고하십시오. 임시로 DIMM에 있는 녹음된(편집된) 샘플 데이터는 전원이 꺼지면 손실됩니다. 샘플링 기능을 사용하기 전에 반드시 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터를 준비해야 합니다.

샘플링 절차

이 절에서는 샘플링 기능을 사용하여 음색 또는 퍼포먼스를 생성하는 방법을 배웁니다.

1 마이크 또는 다른 오디오 장치를 MOTIF XS에 연결합니다.

이 연결 방법에 대한 설명은 39 페이지를 참고하십시오. MOTIF XS의 사운드를 리샘플링(Resampling) 기능을 이용해 녹음 소스로 사용하려면 이 단계가 필요 없습니다.

2 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드로 들어갑니다.

퍼포먼스(Performance) 모드로 들어가서 샘플을 지정할 퍼포먼스를 선택합니다.

3 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드로 들어갑니다. (표시등이 켜집니다.)

샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이가 나타납니다.

4 [F6] Rec 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(164 페이지)를 불러옵니다.

설정(Setup) 디스플레이에서 다음과 같은 파라미터를 설정합니다. 아래에서 괄호 안에 있는 숫자는 다음 페이지의 샘플 녹음(Sample Record) 디스플레이에 있는 파라미터를 가리킵니다.

- Input Source (2)는 오디오 소스(마이크, 오디오 장치 등)가 입력되는 커넥터를 결정합니다.
- Waveform (6)은 파형 번호를 결정합니다.
- Voice (10)는 음색 बैं크 및 음색 번호를 결정합니다.
- Part (9)는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때 음색이 지정되는 퍼포먼스(Performance) 파트를 결정합니다.
- 필요한 경우, 다른 파라미터를 설정합니다.

5 [F6] Standby 버튼을 눌러 녹음 대기(Record Standby) 디스플레이(166 페이지)를 불러옵니다.

대기(Standby) 디스플레이에서 다음과 같은 파라미터를 설정합니다. 괄호 안에 있는 번호는 대기(Standby) 디스플레이의 파라미터를 가리키는 번호입니다.

- Trigger Mode (8)를 설정하여 샘플링을 재생하는 방법을 결정합니다. 일반적으로 이 파라미터를 "level"로 설정합니다.
- Trigger Mode (8)를 "level"로 설정한 경우 Trigger Level (7)도 설정해야 합니다. 레벨 미터의 빨간색 삼각형(트리

거 레벨(Trigger Level)을 표시함)이 사운드가 입력되는 레벨 보다 약간 낮도록 이 파라미터를 설정합니다.

6 입력 사운드 레벨을 최적의 레벨로 조절합니다.

최고의 음질을 얻기 위해 입력 레벨을 클리핑 없이 가능한 한 높게 설정해 봅니다. 입력 레벨을 조절하는 방법은 아래 설명을 따르십시오.

- Input Source가 A/D Input으로 설정되어 있을 경우에는 후면 패널의 GAIN 노브를 사용하여 입력 신호 레벨을 조절합니다. 입력 레벨을 적절히 조절할 수 없을 경우에는 유틸리티(Utility) 모드에서 Mic/Line 설정(263 페이지)을 변경합니다.
- Input Source가 Resample로 설정되어 있을 경우에는 Record Gain을 설정하여 입력 신호 레벨을 조절합니다.
- Input Source가 mLAN으로 설정되어 있을 경우에는 입력 레벨을 조절할 수 없습니다.

7 [SF1] 버튼을 눌러 확인(Confirm) 기능을 켜거나 끕니다.

on으로 설정하면 Confirm 탭이 녹색으로 변하고 off로 설정하면 회색으로 변합니다. 확인 기능이 켜진 경우에는 쉽게 방금 녹음한 샘플을 듣고 결과에 만족하지 못하는 경우에 편리하게 다시 녹음할 수 있습니다.

8 [F5] Start 버튼을 눌러 샘플링을 시작합니다.

Trigger Mode (8)가 "manual"로 설정되어 있을 때 이 버튼을 누르면 바로 샘플링이 시작됩니다. (RECORDING 표시가 디스플레이에 나타납니다.)

Trigger Mode (8)가 "level"로 설정되어 있을 때 이 버튼을 누르면 샘플링이 활성화되지만 시작되지는 않습니다. (WAITING 표시가 디스플레이에 나타납니다.)

9 샘플링을 할 사운드를 연주합니다.

Trigger Mode (8)가 "level"로 설정되어 있고 지정된 Trigger Level (7) 보다 높은 오디오 신호가 악기로 입력되면 WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다. 샘플링 도중에 녹음되는 오디오가 그래프 형태로 디스플레이에 나타납니다.

비디오
샘플링
음색
퍼포먼스
리샘플링
믹싱
마스터링
오디오
출력

10 [F6] Stop 버튼을 눌러 샘플링을 정지합니다.

위 7단계에서 Confirm을 on으로 설정할 경우 샘플링 완료(Sampling Finished) 디스플레이(167 페이지)가 나타납니다. [SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플된 사운드를 들읍니다. 결과에 만족하는 경우, [ENTER] 버튼을 눌러 샘플된 사운드를 "Sample"로 저장하고 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다. 결과에 만족하지 못하여 다시 하려는 경우, [EXIT] 버튼을 눌러 대기(Standby) 디스플레이로 되돌아가 5단계부터 다시 샘플링을 시도합니다.

위 7단계에서 Confirm을 off로 설정할 경우 샘플된 사운드가 자동으로 "Sample"로 저장됩니다.

[참고] 위 4단계에서 Record Next (4)를 "on"으로 설정할 경우 샘플 데이터가 확정된 후 악기가 대기(STANDBY) 디스플레이로 되돌아갑니다. 이 경우 [EXIT] 버튼을 눌러 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드를 종료할 수 있습니다.

11 생성된 파형을 USB 저장 장치로 저장합니다.

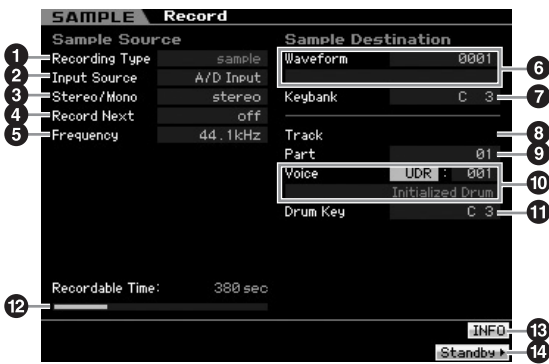
저장 방법에 대한 자세한 설명은 278 페이지를 참고하십시오.

⚠ 주의

녹음된(편집된) 샘플 데이터는 임시로 DIMM(79 페이지)에 저장됩니다. 전원을 끄면 DIMM에 있는 모든 데이터가 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 DIMM에 있는 데이터를 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크로 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다.

샘플링 설정 - [F6] Rec

이 디스플레이에서 샘플링에 대한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이에서 [F6] 버튼을 누르면 이 디스플레이가 나타납니다. 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



1 Recording Type

샘플링 형식을 결정합니다. 보이스(Voice)/퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어가는 경우 이 파라미터는 "sample"로 고정된다는 점을 유의하십시오.

2 Input Source

샘플링 신호가 수신되는 입력 커넥터를 결정합니다.

설정: A/D Input, resample, mLAN

A/D Input

A/D INPUT 단자에서 수신되는 아날로그 오디오가 녹음 소스로 인식됩니다.

resample

MOTIF XS의 OUTPUT 단자에서 수신되는 오디오 신호가 녹음 소스로 인식됩니다.

mLAN

mLAN 커넥터(MOTIF XS8은 사용할 수 있으며 MOTIF XS6/7은 옵션인 mLAN16E2가 설치되었을 경우에만 사용할 수 있음)에서 수신되는 오디오 신호가 녹음 소스로 인식됩니다. 이 오디오 신호는 컴퓨터에서 mLAN 포트 3과 4를 통해 전송됩니다.

3 Stereo/Mono

오디오 신호를 모노 샘플 또는 스테레오 샘플로 녹음할지 여부를 결정합니다.

설정: monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

L 채널 신호가 모노 샘플로 녹음됩니다.

monoR

R 채널 신호가 모노 샘플로 녹음됩니다.

monoL+R

L 채널과 R 채널 신호가 혼합되어 모노 샘플로 녹음됩니다.

stereo

스테레오 샘플이 녹음됩니다.

4 Record Next

on으로 설정하면 샘플링을 완료된 후(샘플을 키뱅크로 지정 포함) 자동으로 다음 건반이 샘플링 대상으로 설정되고 대기(Standby) 디스플레이가 나타납니다. 이 파라미터는 여러 샘플을 연속해서 녹음하려고 할 때 유용합니다.

예를 들어 각 트랙에 다양한 재료가 포함된 전용 CD에서 샘플을 연속해서 얻으려고 할 때 간편하게 이 파라미터를 on으로 설정하고 Trigger Mode를 "level"로 설정하면 악기가 연속된 샘플을 자동으로 녹음합니다. 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드를 종료하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

설정: on, off

[참고] 샘플링을 시작하기 전에 [SF1] Confirm 및 Record Next를 모두 on으로 설정할 경우 샘플링이 완료되자마자 FINISHED 디스플레이가 나타납니다. FINISHED 디스플레이에서 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플 데이터를 확정하면 악기가 STANDBY 디스플레이로 되돌아갑니다.

[참고] 이 파라미터는 각 드럼 악기의 사운드가 소스로 포함된 전용 CD에서 개별 샘플을 건반에 하나씩 지정하여 드럼 음색을 만들 때 편리합니다.

[참고] Record Next 파라미터가 "off"로 고정되어 변경되지 않을 수도 있다는 점을 유의하십시오. 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어가는 Voice를 "off" 이외의 값으로 설정하고, 소스(위 참조)를 "resample"로 설정하는 경우에 변경되지 않습니다.

5 Frequency

샘플링 주파수를 지정합니다. Input Source (2)를 "mLAN"으로 설정할 경우 이 파라미터는 "44.1kHz"로 고정됩니다. 일반적으로 이 파라미터는 가장 높은 값인 "44.1kHz"로 설정해야 합니다. 로우파이 사운드를 얻으려면 44.1kHz 이외의 값을 선택합니다. 44.1 kHz 이외의 다른 설정에서는 소스 신호에 따라 녹음 중에 모니터한 사운드가 녹음된 사운드와 다를 수도 있습니다.

설정: 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform

파형 번호를 대상으로 결정합니다.

설정: 0001 ~ 1024

! 주의

샘플링은 대상 파형 번호에 이미 존재하는 모든 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

7 Keybank

키 बैं크의 노트 번호를 대상으로 결정합니다. 여기에서 설정된 값을 샘플링 편집(Sampling Edit) 모드(167 페이지)에서 수정할 수 있습니다.

설정: C -2 ~ G8

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

8 Track

보이스(Voice)/퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

9 Part

샘플링에 의해 만들어진 음색(10)이 지정되는 퍼포먼스 파트(Performance Part)를 결정합니다. off로 설정하면 얻은 샘플이 퍼포먼스 파트에 지정되지 않습니다.

퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. Voice (10)를 off로 설정하면 퍼포먼스(Performance) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어가더라도 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: off, 1~4

10 Voice

음색 बैं크와 번호를 지정하여 샘플링을 통해 만들어진 Waveform (6)이 지정되는 음색을 결정합니다. 음색 बैं크를 USER1 ~ 3 중 하나로 설정하면 Waveform (6)은 샘플링을 통해 만든 새 일반 음색의 엘리먼트 1로 지정됩니다. 음색 बैं크를 UDR로 설정하면 Waveform (6)은 지정된 드럼 음색의 Drum Key (11)로 지정됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 Waveform (6)만 만들어지고 샘플은 유저 음색(User Voice)으로 저장되지 않습니다.

설정:

Voice Bank: Off, USER1 ~ 3 (유저 1 ~ 3), UDR (유저 드럼(User Drum))
Voice Number: 001 ~ 128

! 주의

음색 बैं크를 USER1 ~ 3 중 하나로 설정하고 샘플링하면 대상 음색 번호에 이미 존재하는 모든 데이터가 덮어씁힙니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

11 Drum Key

음색 बैं크(10)를 "UDR"로 설정할 때 Waveform (6)이 지정되는 건반을 결정합니다.

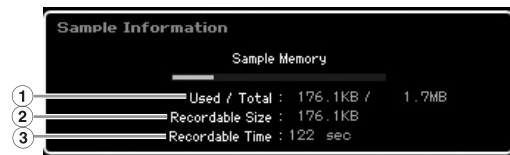
설정: C0 ~ C6

12 Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용되는 메모리 공간의 양은 디스플레이에서 파란색 선으로 표시됩니다.

13 [SF6] INFO (정보)

사용된 샘플링 메모리의 양을 나타냅니다.



1 Used/Total (표시만)

사용되고 있는 메모리의 양과 전체 사용 가능한 양을 나타냅니다.

2 Recordable Size (표시만)

메모리의 양을 나타냅니다.

3 Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 표시합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다.

14 [F6] Standby

이 버튼을 누르면 샘플링 녹음 대기(Sampling Record Standby) 디스플레이가 나타납니다. 이 디스플레이는 샘플링 실행에 사용됩니다. 자세한 내용은 166 페이지를 참고하십시오.

비디오

샘플링

음색

퍼포먼스

마스터

오디오

음향

음향

음향

음향

음향

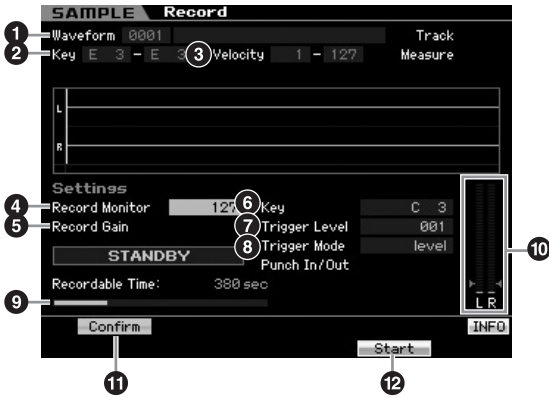
음향

음향

음향

샘플링 녹음 - [F6] Standby

이 디스플레이는 샘플링 실행에 사용됩니다. 설정(Setup) 디스플레이에서 [F6] 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러옵니다. 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.



1 Waveform (표시만)

선택된 파형의 번호와 이름을 표시합니다.

2 Key (건반 범위) (표시만)

현재 선택된 키 बैं크의 건반 범위를 표시합니다.

3 Velocity (벨로시티 범위) (표시만)

현재 선택된 키 बैं크(Key Bank)의 벨로시티 범위를 표시합니다.

4 Record Monitor

샘플링 중에 입력 신호에 대한 모니터의 출력 레벨을 결정합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 이 모니터 신호는 PHONES 단자 또는 OUTPUT R 및 L/MONO 단자에서 출력됩니다.

설정: 0 ~ 127

5 Record Gain

Input Source (164 페이지)를 "resample" (MOTIF XS 자체 사운드 녹음)로 설정한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 다시 샘플링하는 경우에 녹음 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 다시 샘플링된 사운드의 볼륨이 더 커집니다. 샘플링을 실행하기 전에 키보드를 연주하면서 레벨 미터(10)를 확인하여 적절한 게인을 설정할 수 있습니다.

설정: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

6 Key

샘플링 녹음 설정(Sampling Record Setup) 디스플레이에서 설정된 키 बैं크(169페이지)를 나타냅니다. 키 बैं크는 여기에서도 변경할 수 있고 샘플링 후에 샘플링 편집(Sampling Edit)(167 페이지)에서도 변경할 수 있습니다.

설정: C-2 ~ G8

[참고] 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

7 Trigger Level

Trigger Mode (8)를 "level"로 설정한 경우에는 Trigger Level도 설정해야 합니다. 지정된 트리거 레벨을 초과하는 입력 신호가 수신되는 즉시 샘플링이 시작됩니다. 여기에 설정된 레벨은 레벨 미터에 빨간색 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

설정: 000 ~ 127

8 Trigger Mode

샘플링이 재생되는 방법을 결정합니다.

설정: level, manual

level

지정된 Trigger Level (7)을 초과하는 입력 신호가 수신되는 즉시 샘플링이 시작됩니다.

manual

[F6] REC 버튼을 누르는 즉시 샘플링이 시작됩니다. 이렇게 설정하면 오디오 소스의 입력 레벨과 상관없이 원하는 시기에 샘플링을 시작할 수 있습니다.

9 Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 표시합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용되는 메모리 공간의 양은 디스플레이에서 파란색 선으로 표시됩니다.

10 레벨 미터

이 그래프는 입력 소스의 입력 레벨을 표시합니다. 최고의 음질을 얻기 위해 입력 레벨을 클리핑 없이 가능한 한 높게 설정해 봅니다.

[참고] 입력 레벨을 조절하는 방법은 아래 설명을 따르십시오.

- Input Source가 A/D Input으로 설정되어 있을 경우에는 후면 패널의 GAIN 노브를 사용하여 입력 신호 레벨을 조절합니다. 입력 레벨을 적절히 조절할 수 없을 경우에는 유틸리티 (Utility) 모드에서 Mic/Line 설정(263 페이지)을 변경하십시오.
- Input Source를 Resample로 설정할 경우에는 Record Gain (5)을 설정하여 입력 신호 레벨을 조절하십시오.
- Input Source가 mLAN으로 설정되어 있을 경우에는 입력 레벨을 조절할 수 없습니다.

11 [SF1] Confirm

샘플링이 완료된 후에 녹음된 샘플을 확인할 수 있는지(on) 또는 없는지(off)를 결정합니다. 이 파라미터는 샘플링 결과가 만족스럽지 못할 때 편리하게 다시 녹음할 경우에 유용합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 샘플링이 완료되자마자 녹음된 샘플은 데이터로 확정되고 약기는 설정(Setup) 디스플레이(164 페이지)로 되돌아갑니다. 설정(Setup) 디스플레이에서 Record Next가 on으로 설정되어 있을 경우에는 샘플링이 완료된 후 약기는 STANDBY 디스플레이로 되돌아간다는 점을 유의하십시오.

12 [F5] Start

이 버튼을 눌러 샘플링을 시작합니다.

Trigger Mode가 "level"로 설정되어 있을 때 [F5] Start 버튼을 누르면 디스플레이에 WAITING 표시가 나타납니다. 실제 샘플링은 시작되지 않습니다. 지정된 Trigger Level (7) 보다 높은 오디오 신호가 약기로 입력되면 WAITING 표시가 RECORDING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다.

Trigger Mode (8)가 "manual"로 설정되어 있을 때 이 버튼을 누르면 즉시 샘플링이 시작됩니다.

힌트

편리한 추출(Extract) 기능을 사용하여 샘플의 시작 지점 이전 및 종료 지점 이후의 불필요한 부분을 삭제하여 추가 샘플링을 위해 메모리를 절약할 수 있습니다.

- [F1] Trim 버튼을 눌러 트림(Trim) 디스플레이를 불러옵니다.**
- [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)**
조작을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- [INC/YES] 버튼을 눌러 추출을 실행합니다.**

이참고 추출을 통해 삭제된 데이터는 복구되지 않습니다. 추출을 실행하기 전에 복사 작업(Copy Job)(172 페이지)을 사용하여 샘플을 백업하는 것이 좋습니다.

샘플 편집을 위한 팁

샘플 재생 방법(재생 모드(Play Mode) 설정)

샘플 재생 방법은 원샷(One shot)과 루프(Loop) 등 두 가지가 있습니다. 루프는 샘플의 지정된 범위를 반복해서 재생할 수 있습니다. 반면에 원 샷은 전체 샘플을 한 번만 재생할 수 있습니다.

파라미터(Parameter) 디스플레이(170 페이지)에서 Play Mode 파라미터를 설정하여 어느 설정(루프 또는 원 샷)을 사용할 것인지 결정해야 합니다.

원 샷 샘플의 재생 세부 튜닝

트림(Trim) 디스플레이(168 페이지)에서 Start Point (6)와 End Point (7)를 설정하여 샘플의 재생 범위를 결정할 수 있습니다. 이들 파라미터는 샘플의 처음과 끝에서 불필요하거나 원하지 않는 오디오를 효과적으로 뮤트할 수 있습니다. 재생 종료 부분에서 사운드를 자르려면 웨이브 디스플레이에서 종료 지점을 왼쪽으로 움직여서 End Point 값을 낮춥니다. 마찬가지로 재생 처음 부분에서 사운드를 자르려면 웨이브 디스플레이에서 시작 시점을 오른쪽으로 움직여서 Start Point 값을 높입니다. 일반적으로 샘플이 재생될 때 샘플의 처음 부분이 즉시 재생하도록 Start Point를 설정하는 것이 좋습니다. [SF1] Audition 버튼을 사용하여 샘플 재생이 매끄럽고 자연스럽게 점검합니다. Start/End Point를 설정하고 확인한 후에 추출 기능을 사용하여(177 페이지) 샘플에서 해당 부분을 영구적으로 잘라버립니다.

루프 샘플의 재생 세부 튜닝

루프 샘플에서 Start Point와 End Point를 설정하는 일은 일반적으로 원 샷 샘플 보다 더 중요하고 어렵습니다. 루프가 더듬거리거나 갑자기 변하지 않고 원활히 연속적으로 재생되도록 하려면 Start Point와 End Point를 정확히 설정해야 합니다. 또한 리드믹 루프의 경우 루프의 리듬이 완벽하고 손실되는 비트가 없도록 해야 합니다.

1 Play Mode를 "loop"로 설정합니다.

[F2] Param 버튼을 눌러 파라미터(Parameter) 디스플레이(170 페이지)를 불러온 다음 Play Mode (6)를 "loop"로 설정합니다.

2 Start Point를 첫 번째 마디의 첫 번째 비트로 설정합니다.

[F1] Trim 버튼을 눌러 트림(Trim) 디스플레이(168 페이지)를 불러온 후 Start Point (6)를 설정합니다.

3 Loop Point를 Start Point와 같은 값으로 설정합니다.

LP=ST가 표시될 때까지 [SF2] 버튼을 누릅니다.

4 [SF1] Audition 버튼을 누른 상태에서 샘플의 루프 재생이 원활하고 비트 타이밍과 일치하도록 End Point를 조절합니다.

5 추출(177 페이지)을 실행합니다.

샘플의 템포 설정 방법

리듬 패턴이 포함된 샘플(Sample)의 템포를 알지 못할 경우에는 다음 설명을 따릅니다.

1 [SF1] Audition 버튼을 누른 상태에서 샘플의 루프 재생이 원활하고 비트 타이밍과 일치하도록 Start Point와 End Point를 조절합니다.

또한 추출 기능을 사용하여 샘플의 불필요한 부분을 삭제합니다.

2 박자 기호와 마디를 설정합니다.

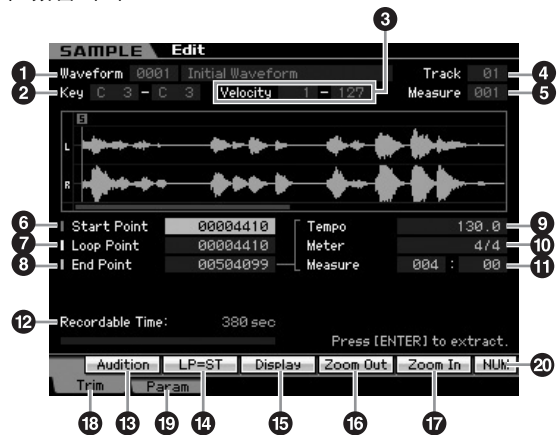
[F1] Trim 버튼을 눌러 트림(Trim) 디스플레이(아래)를 불러온 후 박자 기호(11)와 마디(10)를 설정합니다.

3 End Point (8)가 원래 샘플에 적용된 종료 지점과 같아지도록 Tempo (9)를 높이거나 낮춥니다.

Tempo (9)를 큰 값으로 설정했다가 서서히 낮추어 End Point (8)를 서서히 증가시킵니다. 일정한 값에 도달하면 Tempo를 낮추더라도 End Point는 더 이상 증가하지 않습니다. 이 결과 값이 원래 샘플에 적용되는 End Point입니다. 최종 Tempo 값은 샘플 재생을 위한 최적의 템포입니다.

샘플 재생 설정 - [F1] Trim

이 디스플레이에서는 샘플의 재생 범위와 루프 범위를 설정할 수 있습니다.



① Waveform (표시만)

선택된 파형의 번호와 이름을 표시합니다.

② Key (건반 범위) (표시만)

현재 선택된 키 बैं크의 건반 범위를 표시합니다.

③ Velocity (벨로시티 범위) (표시만)

현재 선택된 키 बैं크의 벨로시티 범위를 표시합니다.

④ Track (표시만)

현재 송/패턴의 트랙을 표시합니다. 송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

⑤ Measure (표시만)

선택된 송/패턴의 마디 번호를 표시합니다. 송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

⑥ Start Point

샘플을 재생하기 위한 시작 지점을 결정합니다. 이 지점의 왼쪽 부분은 재생되지 않습니다. [SF2] 버튼을 누르면 Loop Point (⑦)의 값이 Start Point로 복사됩니다.

설정: 0000000 ~ 종료 지점

⑦ Loop Point

루프 재생이 시작되는 루프 지점을 결정합니다. 재생 모드를 "loop"로 설정하면 샘플이 루프 지점과 종료 지점(⑥) 사이에서 재생됩니다.

설정: 0000000 ~ 종료 지점

⑧ End Point

샘플을 재생하기 위한 종료 지점을 결정합니다. 이 지점의 오른쪽 부분은 재생되지 않습니다. Start Point와 End Point 사이의 길이가 Tempo (⑨), Meter (⑩) 및 Measure (⑪)의 설정과 일치하도록 End Point (⑧)가 자동으로 결정됩니다.

설정: 0000000 ~ (샘플(Sample)의 길이에 따라 달라짐)

⑨ Tempo

샘플 재생의 템포를 결정합니다. Tempo를 설정하면 Start Point와 End Point 사이의 길이가 Meter 및 Measure의 설정과 일치하도록 End Point (⑧)가 변경됩니다.

설정: 5.0 ~ 300.0

⑩ Meter

샘플 재생의 미터(박자 기호)를 결정합니다. Meter를 설정하면 Start Point와 End Point 사이의 길이가 Tempo 및 Measure의 설정과 일치하도록 End Point (⑧)가 변경됩니다.

설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

⑪ Measure

마디와 비트 값에 따라 샘플 재생 길이가 결정됩니다. 이는 샘플 재생을 설정하는 직관적이면서 음악적으로 유용한 방법입니다. Measure를 설정하면 Start Point와 End Point 사이의 길이가 Tempo 및 Meter의 설정과 일치하도록 End Point(⑧)가 변경됩니다.

설정:

Measure: 000 - 032

Beat: 00 ~ 15 (Meter 설정에 따라 변경됨)

참고 여기에서의 Measure 설정은 샘플의 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이를 나타냅니다. 샘플의 시작 지점에서 2개 마디를 재생하려면 Measure 파라미터를 "002:00"으로 설정하십시오.

⑫ Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 표시합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용되는 메모리 공간의 양은 디스플레이에서 파란색 선으로 표시됩니다.

⑬ [SF1] Audition

이 버튼을 길게 눌러 선택한 샘플을 들을 수 있습니다. 이를 통해 샘플이 적절히 편집되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

⑭ [SF2] LP=ST

여기에서 메뉴가 "LP=ST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)가 동일한 주소를 공유하여 하나만 변경하더라도 동시에 둘 다 변경됨을 의미합니다. 이 상태에서 [SF2] 버튼을 누르면 메뉴는 "LP=ST"에서 "LP≠ST"로 변경됩니다. 여기에서 메뉴가 "IP≠ST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)를 개별적으로 변경할 수 있습니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작 지점의 주소 값이 루프 중 하나에 복사되어 양쪽이 동일한 주소 값을 공유하게 됩니다. 메뉴도 "LP≠ST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

⑮ [SF3] Display

[SF3] 버튼을 누르면 Start Point와 End Point를 포함한 전체 웨이브가 디스플레이에 보이도록 줌 레벨이 조절됩니다.

⑯ [SF4] Zoom Out

⑰ [SF5] Zoom In

[SF4] 및 [SF5] 버튼을 눌러 웨이브 디스플레이를 확대 및 축소합니다.

⑱ [F1] Trim

이 버튼을 누르면 이전 디스플레이에서 트림(Trim) 디스플레이로 되돌아갑니다.

⑲ [F2] Param (파라미터)

이 버튼을 누르면 샘플(Sample) 관련 파라미터와 키 बैं크(Key Bank) 범위를 설정할 수 있는 디스플레이가 나타납니다.

⑳ [SF6] NUM(번호)

탭에 "NUM"이 표시되면 [SF6] 버튼을 눌러 [F1] ~ [F6] 버튼과 [SF1] ~ [SF5] 버튼을 숫자 키 패드로 사용할 수 있습니다.

비디오

신용카드

포인트

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

비밀번호

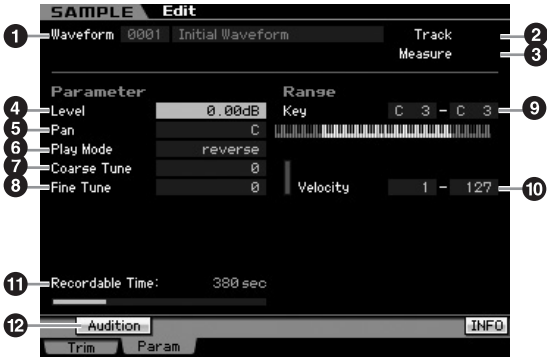
비밀번호

비밀번호

편집

샘플 파라미터 설정 - [F2] Param

이 디스플레이에서 건반 범위 및 벨로시티 범위와 같은 샘플 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



파라미터 ① ~ ③은 트림(Trim) 디스플레이(168 페이지)에 있는 파라미터와 같습니다.

참고 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 KBD 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] KBD 버튼을 누르면서 건반을 눌러서 노트 번호 또는 벨로시티를 입력할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

④ Level

선택된 샘플의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: -95.25 dB ~ +0.00 dB

⑤ Pan

사운드의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L64 (좌측 맨 끝) ~ C (중앙) ~ R63 (우측 맨 끝)

⑥ Play Mode

샘플을 재생하는 방법을 결정합니다.

설정: loop, one shot, reverse

loop

샘플 재생은 시작 지점에서 시작되어 루프 지점까지 지속된 후 루프 지점 및 종료 지점 사이에서 계속 반복됩니다. 이 설정은 반복해서 연속적으로 재생하려는 짧은 리드미컬한 악절, 리프 및 비트에 유용합니다.

one shot

샘플은 시작 지점에서 종료 지점까지 한번 재생됩니다. 이 설정은 반복 없이 한 번만 사용되는 솔로, 사운드 이펙트 및 보컬 악절에 사용할 수 있습니다.

reverse

샘플은 종료 지점에서 시작 지점까지 역으로 한번 재생됩니다. 이는 리버스된 심벌 사운드나 기타 특수 이펙트를 생성하는 데 유용합니다.

⑦ Coarse Tune

샘플의 음정에 대해 반음 단위의 코스 튜닝을 결정합니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

⑧ Fine Tune

샘플의 음정에 대해 센트 단위의 파인 튜닝을 결정합니다.

설정: -64 ~ +0 ~ +63

⑨ 건반 범위

선택된 샘플이 지정된 키 बैं크의 건반 범위를 표시합니다. 파형이 같은 여러 샘플을 각각의 건반 범위로 지정하여 연주하는 건반에 따라 다른 사운드를 만드는 음색을 만들 수 있습니다.

설정: C -2 ~ G8

⑩ Velocity (벨로시티 범위)

선택된 샘플이 지정된 키 बैं크의 벨로시티 범위를 표시합니다. 파형이 같은 여러 샘플을 각각의 벨로시티 범위로 지정하여 키보드를 연주하는 강도에 따라 다른 사운드를 만드는 음색을 만들 수 있습니다.

설정: 1 ~ 127

⑪ Recordable Time (표시만)

사용 가능한 메모리를 사용하여 사용 가능한 샘플링 시간을 표시합니다. 여기에 표시된 시간은 44.1 kHz의 샘플링 주파수에서 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용되는 메모리 공간의 양은 디스플레이에서 파란색 선으로 표시됩니다.

⑫ [SF1] Audition

이 버튼을 길게 눌러 선택한 샘플을 들을 수 있습니다. 샘플을 재생할 때 실제로 어떻게 들리는지 점검할 수 있습니다.

여러 키 बैं크들이 겹칠 경우:

한 건반으로 여러 키 बैं크에 속하는 일정한 벨로시티로 재생할 경우(다시 말해서 이 건반과 벨로시티에 여러 샘플이 지정되어 있는 경우) 모든 관련 샘플을 재생할 수 없으며 더 작은 수를 가진 키 बैं크로 지정된 샘플에서 시작하는 2개의 오디오 채널에 우선 순위가 주어집니다. 예를 들어 스테레오 샘플 하나가 가장 작은 번호의 키 बैं크로 지정될 경우 해당 샘플만 재생됩니다. 두 번째 예로, 모노 샘플 하나가 가장 작은 번호의 키 बैं크로 지정되고 다른 샘플이 두 번째로 작은 번호의 키 बैं크로 지정될 경우에는 이 두 샘플만 재생됩니다. 세 번째 예로, 모노 샘플 하나가 가장 작은 번호의 키 बैं크로 지정되고 스테레오 샘플 하나가 두 번째로 작은 번호의 키 बैं크로 지정될 경우에는 모노 샘플만 재생됩니다. 이 규칙은 이 악기의 모든 모드에 적용됩니다.

샘플링 작업

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

샘플링 작업(Sampling Job) 모드에서는 사용자가 녹음한 샘플을 가공하고 수정할 수 있습니다. 18개의 샘플링 작업이 제공됩니다.

기능	설명
[F1] Keybank	지정된 키뱅크로 지정된 샘플과 관련된 작업
01: Copy	이 작업은 지정된 키뱅크를 다른 파형으로 복사합니다. 또한 키뱅크로 지정된 샘플도 복사됩니다.
02: Delete	이 작업은 지정된 키뱅크와 해당 샘플을 삭제합니다.
03: Move	이 작업은 지정된 키뱅크를 다른 파형으로 이동시킵니다. 또한 키뱅크로 지정된 샘플도 이동시킵니다.
04: Normalize	이 작업은 지정된 샘플의 전체적인 레벨을 최대화(정상화)합니다.
05: Time-Stretch	이 작업으로 음정을 변경하지 않고 샘플의 템포를 변경할 수 있습니다.
06: Convert Pitch	이 작업으로 템포를 변경하지 않고 샘플의 음정을 변경할 수 있습니다.
07: Fade In/Out	이 작업으로 샘플에 대한 페이드 인 및 페이드 아웃을 생성합니다.
08: Half Sampling Frequency	이 작업으로 지정된 샘플의 샘플링 주파수를 반으로 나눌 수 있습니다.
09: Stereo to Mono	이 작업으로 스테레오 샘플을 모노 샘플로 변환할 수 있습니다.
10: Loop-Remix	이 작업으로 샘플을 개별 "슬라이스"로 자동 절단하고 특수 이펙트에 대한 슬라이스와 독특한 리듬 변주를 무작위적으로 재배열합니다.
11: Slice	이 작업으로 지정된 설정에 따라 샘플을 각각의 슬라이스들로 나눕니다. 곡/패턴(Song/Pattern) 모드에서 이 작업을 입력하면 슬라이스를 순서대로 연주하는 노트 데이터가 생성됩니다. 노트 데이터 재생은 원래 샘플을 재생하는 것과 똑같이 들립니다.
[F2] Waveform	파형 작업
01: Copy	이 작업으로 파형의 데이터를 다른 파형으로 복사할 수 있습니다. 파형에 포함된 키뱅크와 샘플도 이 작업으로 복사됩니다.
02: Delete	이 작업으로 메모리에서 지정된 파형을 삭제할 수 있습니다. 파형에 포함된 키뱅크와 샘플도 삭제됩니다.
03: Extract	이 작업으로 시작 지점 앞 및 종료 지점 뒤에 위치한 불필요한 샘플 데이터를 모두 삭제합니다.
04: Transpose	이 작업으로 지정된 파형의 키뱅크 설정을 반음 단위로 조바꿈할 수 있습니다.
05: Rename	이 작업을 사용하여 지정된 파형의 이름을 편집할 수 있습니다.
[F5] Other	기타 작업
01: Optimize Memory	이 작업은 샘플링을 위해 메모리(DRAM)를 최적화시킵니다.
02: Delete All	이 작업은 모든 파형을 삭제합니다.

샘플 작업 절차

- 1 샘플링(Sampling) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 샘플링 작업(Sampling Job) 모드로 들어갑니다.**
- 2 원하는 작업(Job) 그룹을 불러옵니다.**
[F1] Keybank, [F2] Waveform 및 [F3] Other 버튼 중 하나를 눌러 작업 그룹을 선택합니다.
- 3 원하는 작업 디스플레이를 불러옵니다.**
데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 및 [DEC/NO] 버튼 또는 커서 위/아래 버튼을 사용하여 커서를 원하는 작업으로 이동한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 원하는 작업(Job) 디스플레이가 나타납니다. 작업(Job) 메뉴 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

- 4 원하는 파라미터의 값을 설정합니다.**
커서를 원하는 파라미터로 이동시킨 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.
[SF4] 버튼에 해당하는 메뉴에 "Apply"가 나타나면 5단계로 이동합니다. "Apply"가 나타나지 않으면 7단계로 이동합니다.
- 5 [SF4] Apply 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.**
이 때 샘플이 일시적으로 수정되며 데이터로 확정되지 않습니다.
- 6 작업 조작 결과를 확인합니다.**
[SF1] Audition 버튼을 눌러 수정된 샘플을 듣습니다. 결과가 만족스러우면 7단계로 이동합니다. 결과가 만족스럽지 않아 다시 시도하려면 [SF4] Apply 버튼을 다시 눌러 작업을 중단하고 샘플을 원래 상태로 복구합니다. 이 경우 4단계부터 다시 시도하십시오.

피콜로
 미니 피콜로
 미니 피콜로 2
 미니 피콜로 마스터
 미니 피콜로 앙블라
 피콜로

7 [ENTER] 버튼을 눌러 작업 결과를 샘플 데이터로 확정합니다.

⚠ 주의

작업 결과를 확정된 후에는 수정된 샘플을 원래 상태로 복구할 수 없습니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

8 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.

참고 지정된 파형과 키뱅크에 데이터가 없을 경우 "No Data"가 디스플레이에 나타나서 작업을 실행할 수 없습니다.

참고 메모리 공간이 충분하지 않을 경우 일부 작업을 실행할 수 없습니다. 사용 가능한 메모리 공간의 양은 샘플링 작업 (Sampling Job) 디스플레이 하단 또는 정보(Information) 디스플레이(170 페이지)에서 확인할 수 있습니다.



사용 가능한 메모리 공간

⚠ 주의

작업이 완료되었다더라도 전원을 끄면 데이터가 손실됩니다. 작업 후에는 파일(File) 모드(278 페이지)에서 파형 데이터를 반드시 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크 상에 있는 컴퓨터에 저장해야 합니다.

[F1] Keybank

이 디스플레이에는 샘플 편집을 위한 작업들이 있습니다. 편집할 샘플은 파형 번호와 키뱅크를 통해 지정할 수 있습니다.

키뱅크 작업의 기본 조작

키뱅크 작업은 [SF1] 버튼과 [SF5] 버튼을 사용한 기본적인 조작을 제공합니다.



[SF1] Audition

이 버튼을 길게 눌러 선택한 키뱅크로 지정된 샘플을 들을 수 있습니다. 샘플을 재생할 때 실제로 어떻게 들리는지 점검할 수 있습니다.

[SF5] Keybank

이 버튼을 누르면 키뱅크 목록이 나타나서 원하는 키뱅크를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 163페이지를 참고하십시오.

[SF6] KBD (키보드)

커서가 파형에 위치한 경우에만 이 메뉴가 나타납니다. 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 선택된 파형에 속하는 키뱅크(Key Bank)를 키보드에서 직접 선택할 수도 있습니다.

[SF6] INFO (정보)

[SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 "INFO"가 나타나면 [SF6] 을 눌러 샘플링용 메모리 상태를 표시하는 정보(Information) 창을 불러옵니다. 자세한 내용은 170페이지를 참고하십시오.

01: Copy

이 작업은 지정된 키뱅크에 있는 샘플 데이터를 다른 키뱅크로 복사합니다. 또한 키뱅크로 지정된 샘플도 복사합니다. 이 작업은 다른 파형에 있는 샘플 데이터를 사용하여 파형을 새로 만들 때 유용합니다.



① 소스 키뱅크

② 대상 키뱅크

파형 번호(0001~1024)를 설정하여 소스와 대상의 키뱅크를 결정합니다. 소스 파형 번호를 설정하면 [SF5] Keybank 버튼과 [SF6] KBD 버튼을 눌러 변경할 수 있는 키뱅크(건반 범위와 벨로시티 범위) 중 하나를 불러옵니다. 대상 키뱅크의 건반 범위와 벨로시티 범위가 소스 키뱅크의 해당 범위와 같은 값으로 자동 설정됩니다.

참고 [SF1] Audition 버튼을 눌러 소스 키뱅크로 지정된 샘플을 들을 수 있습니다.

① 키 बैं크

파형 번호(0001~1024)를 지정하여 원하는 샘플을 지정할 키 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 지정할 키 बैं크의 건반 범위와 벨로시티 범위가 자동으로 파형 번호 아래에 표시됩니다.

② Ratio

원래 샘플의 길이(100%)의 비율로써 가공 후 샘플의 길이를 결정합니다. 템포 변화는 다음과 같이 계산할 수 있습니다.
비율(Ratio) 값 = (원래 템포/수정된 템포) x 100
설정: 25% ~ 400%

③ Accuracy

음질 또는 리듬감과 같은 원래 샘플의 특정 측면을 강조하여 결과 샘플의 음질을 결정합니다.
설정: sound4 ~ sound1, normal, rhythm1 ~ rhythm 2
sound4 - sound1
이들 설정은 음질을 강조합니다. "sound4" 설정은 가장 좋은 음질을 만듭니다.
normal
음질과 리듬감의 최적 밸런스를 생성합니다.

rhythm1 ~ rhythm2

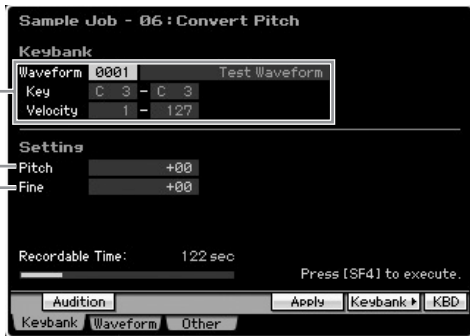
이들 설정은 리듬감을 강조합니다. "rhythm2" 설정은 가장 정확한 리듬감을 만듭니다.

⚠ 주의

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적인 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 두 단계로 나누어집니다. [ENTER] 버튼을 통해 데이터를 최종 입력 처리하지 않고 다른 디스플레이를 불러오면 작업 결과가 손실됩니다.

06: Convert Pitch

이 작업은 템포를 변경하지 않고 샘플의 음정을 변경할 수 있습니다.



① 키 बैं크

파형 번호(0001~1024)를 지정하여 원하는 샘플을 지정할 키 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 지정할 건반 범위와 벨로시티 범위가 자동으로 파형 번호 아래에 표시됩니다.

② Pitch

음정 이동량과 방향을 반음 단위로 결정합니다.
설정: -12 - +0 - +12

③ Fine

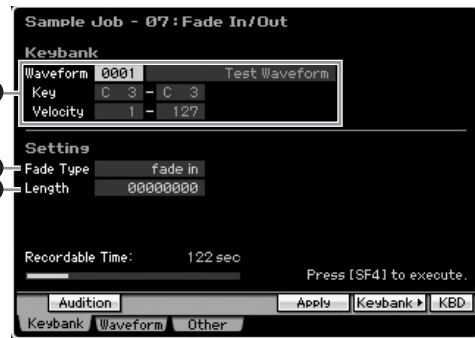
음정 이동량과 방향을 센트(1센트 = 반음의 1/100) 단위로 결정합니다. 1센트는 반음의 1/100과 같습니다.
설정: -50 - +0 - +50

⚠ 주의

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적인 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 두 단계로 나누어집니다. [ENTER] 버튼을 통해 데이터를 최종 입력 처리하지 않고 다른 디스플레이를 불러오면 작업 결과가 손실됩니다.

07: Fade In/Out

이 작업을 사용하여 샘플에 대한 페이드 인 및 페이드 아웃을 생성합니다.



① 키 बैं크

파형 번호(0001~1024)를 지정하여 원하는 샘플을 지정할 키 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 지정할 건반 범위와 벨로시티 범위가 자동으로 파형 번호 아래에 표시됩니다.

② Fade Type

페이드 인 또는 페이드 아웃의 페이드 레벨 형식을 결정합니다.
설정: fade in, fade out

③ Length

페이드 인 또는 페이드 아웃 길이를 결정합니다. 페이드인을 선택한 경우, 이 파라미터는 지정된 시작 지점에서 페이드 시작 길이를 지정합니다. 페이드 아웃을 선택한 경우, 이 파라미터는 페이드의 시작 지점에서 시작하여 지정된 종료 지점에서 종료되는 페이드의 길이를 지정합니다.

Length를 4410으로 설정하면 샘플링(Sampling) 모드의 설정(Setup) 디스플레이(164 페이지)에서 Frequency를 44.1 kHz로 설정했을 때의 0.1초와 거의 같습니다.

설정: 0000000 ~ 종료 지점

① 키 बैं크

파형 번호(0001~1024)를 지정하여 원하는 샘플을 지정할 키 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 지정할 건반 범위와 벨로시티 범위가 자동으로 파형 번호 아래에 표시됩니다.

② Type

샘플의 반복되는 부분이 분할되는 정도를 결정합니다.

설정: 1 ~ 4

③ Variation

원래 샘플이 이 작업으로 어떻게 변형되는지를 결정합니다.

설정: normal1 ~ 2, reverse1 ~ 2

normal1 ~ 2

이들 설정은 다른 오디오를 변경하지 않고 샘플 데이터를 분할하고 재배열합니다.

reverse1 ~ 2

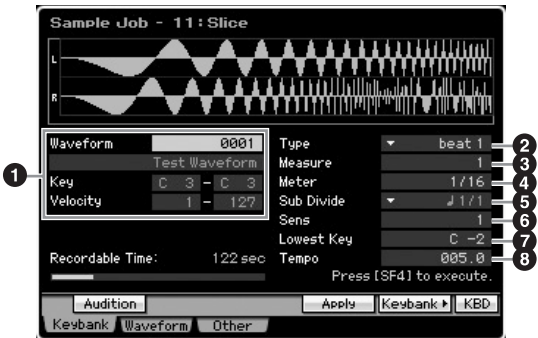
이들 설정은 분할과 재배열 이외에도 일부 슬라이스를 역으로 재생합니다.

⚠ 주의

작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적인 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 두 단계로 나누어집니다. [ENTER] 버튼을 통해 데이터를 최종 입력 처리하지 않고 다른 디스플레이를 불러오면 작업 결과가 손실됩니다.

11: Slice

이 작업으로 샘플을 개별 "슬라이스"로 나눌 수 있으며 슬라이스 수는 음 길이(마디, 미터 및 하위 분할)에 따라 결정됩니다. 분할된 샘플들은 Lowest Key (⑦) 파라미터에 지정된 키 बैं크에서 오름차순으로 각 건반으로 지정됩니다. 송/패턴 (Song/Pattern) 모드에서 이 작업을 입력하면 슬라이스를 순서대로 연주하는 노트 데이터가 생성됩니다. 노트 데이터와 슬라이스를 순서대로 재생하면 원래 "분할되지 않은" 샘플과 같은 사운드가 됩니다.



① 키 बैं크

파형 번호(0001~1024)를 지정하여 원하는 샘플을 지정할 키 बैं크를 결정합니다. 선택한 파형을 지정할 건반 범위와 벨로시티 범위가 자동으로 파형 번호 아래에 표시됩니다.

⑦ Lowest Key

분할된 샘플이 순서대로 지정되는 가장 낮은 건반 번호를 지정합니다.

설정: C -2 ~ G8

참고 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드(248 페이지)의 슬라이스 녹음(Record Slice) 디스플레이에서 이 파라미터는 MOTIF XS6의 경우에는 "C1"로, MOTIF XS7의 경우에는 "E0"로, MOTIF XS8의 경우에는 "A-1"로 고정되어 설정할 수 없습니다.

② Type (슬라이스 형식)

③ Measure

④ Meter

⑤ Sub Divide

⑥ Sens

⑦ Tempo

Lowest Key 파라미터를 제외한 모든 파라미터 및 설정은 Type을 "slice+seq"로 설정하여 샘플링이 완료될 때 나타나는 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드(248 페이지)의 슬라이스 녹음(Slice Record) 디스플레이에서와 동일합니다.

⚠ 주의

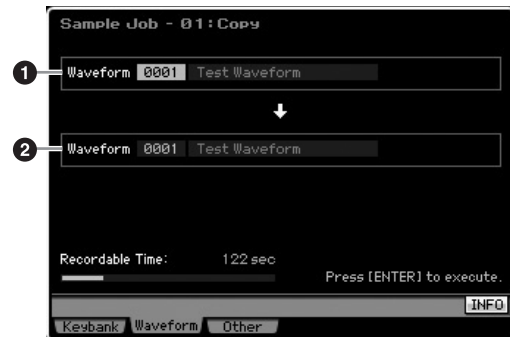
작업 실행은 [SF4] Apply 버튼을 통한 일시적인 데이터 변환과 [ENTER] 버튼을 통한 실제 데이터 입력의 두 단계로 나누어집니다. [ENTER] 버튼을 통해 데이터를 최종 입력 처리하지 않고 다른 디스플레이를 불러오면 작업 결과가 손실됩니다.

[F2] Waveform Jobs

이 디스플레이에는 파형 편집을 위한 작업들이 있습니다.

01: Copy(복사)

이 작업으로 파형 데이터를 다른 파형으로 복사할 수 있습니다. 파형에 포함된 키 बैं크와 샘플도 이 작업으로 복사됩니다.



① 소스 파형

② 대상 파형

복사 소스 및 대상 파형 번호를 결정합니다.

⚠ 주의

이 조작은 대상 파형 번호에 이미 존재하는 모든 데이터를 덮어씁니다.

02: Delete

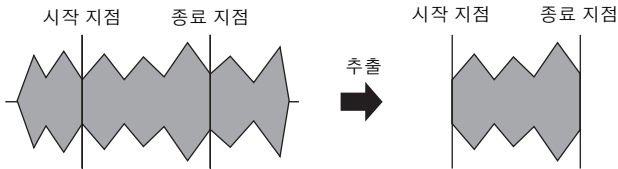
이 작업으로 메모리에서 지정된 파형을 삭제할 수 있습니다. 파형에 포함된 키 बैं크와 샘플도 삭제됩니다.

Waveform

삭제하려는 파형 번호를 결정합니다.

03: Extract

이 작업으로 시작 지점 앞 및 종료 지점 뒤에 위치한 불필요한 샘플 부분을 모두 삭제합니다.



Waveform

추출할 파형 번호를 결정합니다.

04: Transpose

이 작업으로 지정된 파형의 키 बैं크 설정을 반음 또는 옥타브 단위로 조바꿈할 수 있습니다.



① Waveform

이 작업을 적용할 파형 번호를 결정합니다.

② Octave

키 बैं크가 조바꿈할 옥타브 양을 결정합니다. 한 옥타브 미만으로 조바꿈하려는 경우에는 이 파라미터를 "0"으로 설정하고 아래의 Note 파라미터를 사용합니다.

설정: -3 ~ +0 ~ +3

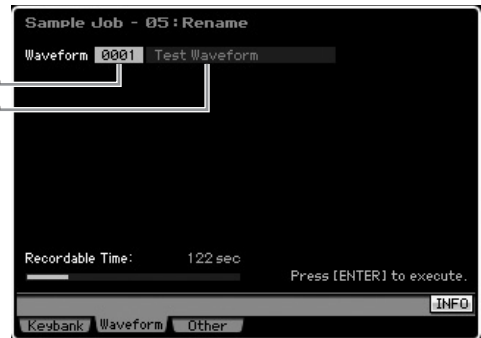
③ Note

키 बैं크를 조바꿈할 양을 반음 단위로 결정합니다. 정확한 옥타브로 조바꿈하려는 경우, 이 파라미터를 "0"으로 설정하고 위의 Octave 파라미터를 사용합니다.

설정: -11 ~ +0 ~ +11

05: Rename

이 작업을 사용하여 선택한 파형에 이름을 지정합니다.



① Waveform

이 작업을 적용할 파형 번호를 결정합니다.

② 이름

최대 10문자를 포함할 수 있는 파형 이름을 결정합니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

[F5] Other Jobs

01: Optimize Memory

이 작업은 샘플링용 메모리(DIMM)를 최적화시킵니다. 최적화는 사용된 메모리와 미사용(가용) 메모리를 합쳐서 인접한 가용 메모리의 최대한의 영역을 만듭니다. 메모리 최적화 작업을 실행하면 남은 메모리의 양이 증가하는 경우도 있습니다.

02: Delete All

이 작업은 모든 유저 파형을 삭제합니다. 파형에 포함된 키 बैं크와 샘플도 삭제됩니다.

미모션
미퍼퍼
미레코
미인포
미키
미오
미레
미마
미인
미2
미스
미리
미리
미리

송 재생

송(Song) 모드에서는 자신만의 송을 녹음, 편집 및 재생할 수 있습니다. 송 재생(Song Play) 모드는 송(Song) 모드로 들어가는 주요 입구입니다. 여기에서 송을 선택하여 재생할 수 있습니다. 이 모드에서 리듬감과 같은 송 설정의 일부를 편집할 수도 있습니다. 송 재생(Song Play) 디스플레이를 불러와서 송(Song) 모드로 들어가려면 [SONG] 버튼을 누릅니다.

송 재생 절차

1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 모드로 들어갑니다.

이 조작은 송 재생(Song Play) 모드의 트랙 보기(Track View) 디스플레이를 불러옵니다.



2 송을 선택합니다.

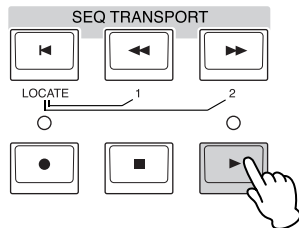
커서를 송 번호에 위치시킨 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택합니다. 선택한 송 이름이 표시됩니다.

참고 [PROGRAM] 버튼을 눌러 표시등을 켜면 그룹 [A]-[D] 버튼과 번호 [1]-[6] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택할 수 있습니다. 송 번호와 해당 버튼은 다음과 같습니다.

버튼 조합	송 번호
[A]+[1]-[16]	01 - 16
[B]+[1]-[16]	17 - 32
[C]+[1]-[16]	33 - 48
[D]+[1]-[16]	49 - 64

3 [▶](재생) 버튼을 눌러 선택한 송 재생을 시작합니다.

선택된 송 재생이 끝나면 송은 자동으로 정지됩니다.



[■](정지) 버튼을 눌러 송 재생을 정지합니다. [▶](재생) 버튼을 다시 눌러 해당 지점부터 재생을 다시 시작합니다.

재생 형식

송 중간에서 재생

송 중간에서 송 재생을 시작하려면 아래 컨트롤을 사용하여 원하는 위치를 설정한 다음 [▶](재생) 버튼을 누릅니다. 재생 중에도 이 조작을 할 수 있습니다.

앞으로 감기	[▶▶](앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 감기	[▶▶▶](앞으로 감기) 버튼을 길게 누릅니다.
되감기	[◀◀](되감기) 버튼을 누릅니다.
빨리 되감기	[◀◀◀](되감기) 버튼을 길게 누릅니다.
송의 처음으로 이동	[◀](버튼)을 누릅니다.
위치 1로 이동	[◀] 버튼을 누른 상태에서 [◀◀](되감기) 버튼을 누릅니다.
위치 2로 이동	[◀] 버튼을 누른 상태에서 [▶▶](앞으로 감기) 버튼을 누릅니다.

송이 제대로 재생되지 않을 경우:

송 중간에서 시작하면 잘못된 사운드, 부정확한 음정 또는 예상하지 못한 볼륨 변화와 같은 재생 문제가 일어날 수 있습니다. 이는 송의 다른 지점에서 다른 MIDI 이벤트로 재생이 시작되었기 때문에 송의 처음에 녹음된 MIDI 이벤트를 튜너 레이어 섹션에서 인식하지 못할 때 일어납니다. 이러한 현상을 방지하려면 시퀀서 설정([SEQ SETUP] 버튼으로 불러옴)의 기타(Other) 디스플레이(271 페이지)에서 Song Event Chase 파라미터(4)를 "PC+PB+Ctrl" 또는 "all"로 설정하십시오. 이렇게 설정하면 송 중간부터 재생을 시작하더라도 송이 올바르게 재생됩니다.

특정 마디 번호를 Location 1과 2에 지정

특정 마디 번호를 Location 1과 2에 지정하려면 원하는 마디 번호를 선택한 다음 [STORE] 버튼을 누른 채 [◀◀]/[▶▶](되감기/앞으로 감기) 버튼을 누릅니다. 여기에서의 설정은 디스플레이 상단에 나타납니다.



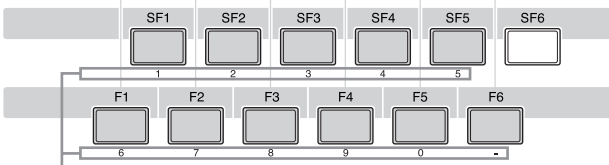
이 디스플레이에서 송 재생 위치를 다음과 같은 조작으로 변경할 수 있습니다.

빨리 감기/빨리 되감기

- 1 커서를 마디로 이동시킵니다.
- 2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼과 데이터 다이얼을 사용하여 마디를 앞으로 또는 뒤로 이동시킵니다.

송의 원하는 위치로 이동

- 1 커서를 마디로 이동시킵니다.
- 2 [SF6] NUM 버튼을 누르면 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F6] 버튼이 번호 버튼으로 기능합니다.



[SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F6] 버튼이 번호 버튼으로 기능합니다.

- 3 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F5] 버튼을 사용하여 대상 마디를 입력합니다.

입력한 마디 번호가 디스플레이 상단에 나타납니다.

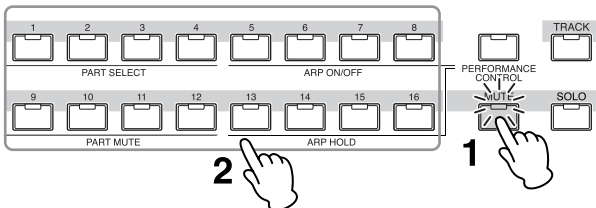
입력한 마디 번호를 보여줍니다.



- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 송 재생 위치를 위에서 설정한 대상으로 이동합니다.

트랙 뮤트/솔로

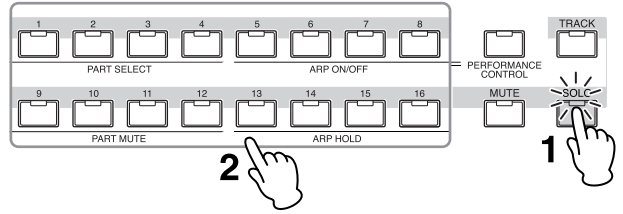
트랙 뮤트



- 1 [MUTE] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.
- 2 뮤트하려는 트랙에 해당하는 번호 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누릅니다.

번호 버튼 [1]~[16] 중에서 아무 버튼이나 누르면 누른 버튼의 표시등이 꺼지고 해당 트랙이 뮤트됩니다. 같은 번호 버튼을 다시 누르면 재생 사운드가 출력됩니다.

트랙 솔로화

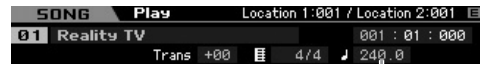


- 1 [SOLO] 버튼을 눌러 표시등을 켭니다.
- 2 솔로화하려는 트랙에 해당하는 번호 버튼 [1]~[16] 중 하나를 누릅니다.

번호 버튼 [1]~[16] 중에서 아무 버튼이나 누르면 누른 버튼의 표시등이 깜박거리고 해당 트랙 사운드만 출력됩니다. 다른 번호 버튼을 누르면 솔로화되는 트랙이 변경됩니다.

템포 변경

- 1 커서를 템포로 이동시킵니다.
- 2 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 템포 값을 편집합니다.



템포

송 재생과 관련된 다양한 설정 지정 (송 Scene)

조바꿈, 템포, 트랙 뮤트 상태 및 기본적인 송 믹싱 설정 등 다섯 가지 "스냅샷"을 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 송 Scene으로 지정할 수 있습니다. 송 Scene의 편리한 점 가운데 하나는 일반적으로 버튼 누르기 또는 컨트롤러 조작을 많이 해야 하는 파라미터 설정을 바로 자동으로 실행할 수 있다는 것입니다. 송 녹음 또는 재생 중에 즉시 설정을 변경할 때 사용하십시오.

송 Scene 파라미터

템포	송(Song) 모드	트랙 보기(Track View) 디스플레이 (181 페이지)
트랜스포즈		재생(Play) FX 디스플레이 (183 페이지)
16 트랙에 대한 재생 이펙트 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 볼륨 설정	믹싱 (Mixing) 모드	파트(Part) 1~16 디스플레이 (231 페이지)
16개 믹싱 파트에 대한 팬 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 리버브 센드 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 코러스 센드 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 컷오프 주파수 설정		EG 디스플레이 (235 페이지)
16개 믹싱 파트에 대한 레조넌스 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 AEG 어택 설정		
16개 믹싱 파트에 대한 AEG 릴리스 설정		

송 Scene 등록

Scene에 대해 원하는 설정을 한 후 [STORE] 버튼을 누른 상태에서 동시에 [SF1] ~ [SF5] 버튼 중 하나를 누릅니다. 송 Scene이 등록된 하위 기능 버튼에 해당하는 탭에 8분음표 아이콘이 나타납니다. [STORE] 버튼을 눌러 송 Scene 설정을 포함한 송 데이터를 저장합니다.

⚠ 주의

저장하지 않고 송을 변경하거나 전원을 끄면 [SF1] ~ [SF5] 버튼에 등록된 송 Scene 설정이 손실됩니다.

송 Scene 리콜

[SF1] ~ [SF5] 버튼 중 하나를 눌러 송 Scene을 리콜할 수 있습니다.

송 체인 재생

송 체인 재생으로 프리셋 송들의 재생 목록을 원하는 순서로 만들어서 순서대로 자동 재생할 수 있습니다. 송 재생 순서를 설정한 다음 송 체인(Song Chain) 디스플레이에서 체인 재생(Chain Playback)을 시작할 수 있습니다.

참고 송 체인을 프로그램하는 방법에 대한 설명은 송 체인(Song Chain) 디스플레이(185 페이지)에 대한 설명을 참고하십시오.

1 트랙 보기(Track View) 디스플레이에서 [F4] 버튼을 눌러 송 체인(Song Chain) 디스플레이(185 페이지)를 불러옵니다.



2 [▶](재생) 버튼을 눌러 송 체인 재생을 시작합니다.

체인 순서에 따라 송들이 재생됩니다.
 체인 번호에 빈 송이 지정되면 한 마디의 뮤트 후에 다음 송이 재생됩니다.
 체인 번호에 "스킵"이 지정되면 지정된 송을 무시하거나 건너뛰고 다음 송을 시작합니다.
 체인 번호에 "정지"가 지정되면 해당 송에서 재생이 정지됩니다. 다음 체인 번호부터 재생을 다시 시작하려면 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.
 체인 번호에 "end"가 지정되면 해당 송이 끝날 때 재생이 정지됩니다.

3 송 체인 중간에 재생을 멈추려면 [■](정지) 버튼을 누릅니다.

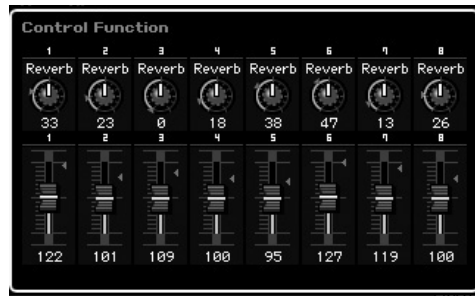
참고 송 체인은 송 체인(Song Chain) 디스플레이에서만 재생될 수 있으며 다른 디스플레이에서는 재생될 수 없습니다.

노브 및 슬라이더

전면 패널의 노브를 사용하여 송의 각 파트(트랙)에 대해 팬, 이펙트, 컷오프 주파수 및 레조넌스와 같은 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다. 슬라이더를 사용하여 각 파트(트랙)의 볼륨을 변경하고 파트(트랙)들의 상대적인 밸런스를 조절할 수 있습니다.

각 파트에 대한 팬 및 이펙트 파라미터 조절

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 눌러 컨트롤 기능(Control Function) 창을 불러옵니다.



편집할 파트 전환: 1 ~ 8 및 9 ~ 16

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 누른 후에 컨트롤 기능(Control Function) 창이 나타나면 각 노브/슬라이더가 각 파트를 조정하며 사용자는 조정 대상 파트를 파트 1 ~ 8과 9 ~ 16 사이에서 변경할 수 있습니다. 대상 파트가 9~16(파트 9~16에 대한 디스플레이)일 경우 [1]~[8] 버튼 중 하나를 누르면 대상 파트가 9~16에서 1~8로 변경됩니다. 대상 파트가 1~8(파트 1~8에 대한 디스플레이)일 경우 [9]~[16] 버튼 중 하나를 누르면 대상 파트가 1~8에서 9~16으로 변경됩니다.

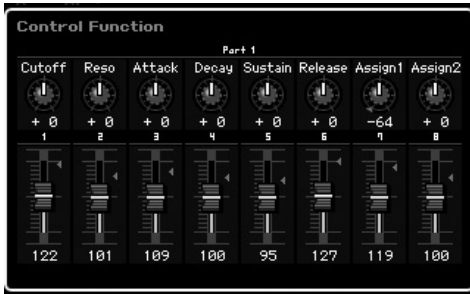
노브 기능

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 누르면 내림차순으로 REVERB → CHORUS → PAN의 순서로 표시등이 켜집니다. REVERB 표시등이 켜지면 노브로 각 파트에 대한 리버브 센드를 조절할 수 있습니다. CHORUS 표시등이 켜지면 노브로 각 파트에 대한 코러스 센드를 조절할 수 있습니다. PAN 표시등이 켜지면 노브로 각 파트에 대한 팬을 조절할 수 있습니다.

참고 [MULTI PART CONTROL] 버튼을 몇 초 동안 길게 누르면 현재 표시등에서 REVERB 표시등까지 교대로 켜집니다.

각 파트에 대한 컷오프 주파수와 레조넌스 조절

[MULTI PART CONTROL] 버튼을 눌러 컨트롤 기능(Control Function) 창을 불러옵니다.



대상 파트 선택

노브에 지정되는 기능들은 현재 선택한 파트에만 적용됩니다. 파트를 변경하려면 컨트롤 기능(Control Function) 창을 불러온 다음 [1]~[16] 버튼 중 하나를 누릅니다.

노브 기능

아래 표와 같이 [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 사용하여 전환할 수 있는 TONE 1, TONE 2 및 ARP FX 표시등 중 어느 표시등이 켜졌는지에 따라 다양한 기능이 노브 1~8에 지정됩니다.

	노브 1	노브 2	노브 3	노브 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	노브 5	노브 6	노브 7	노브 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

참고 각 기능에 대한 자세한 설명은 90 페이지를 참고하십시오.

각 파트의 볼륨 조절

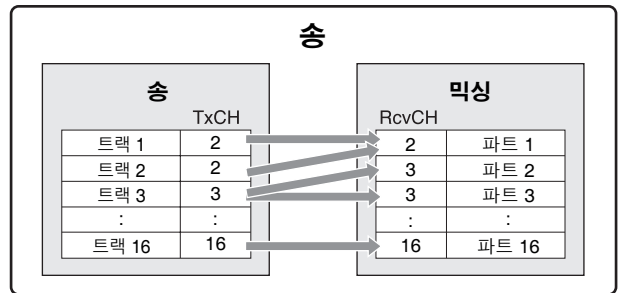
슬라이더를 사용하여 각 파트의 볼륨을 조절할 수 있습니다.

편집할 파트 전환: 1 ~ 8 및 9 ~ 16

현재 파트가 1~8 중 하나일 경우 8개 슬라이더는 파트 1~8의 볼륨을 조절합니다. 현재 파트가 9~16 중 하나일 경우 8개 슬라이더는 파트 9~16의 볼륨을 조절합니다. [TRACK] 버튼을 켜고 원하는 번호 버튼을 눌러 파트를 선택할 수 있습니다.

각 트랙에 대한 믹싱 설정

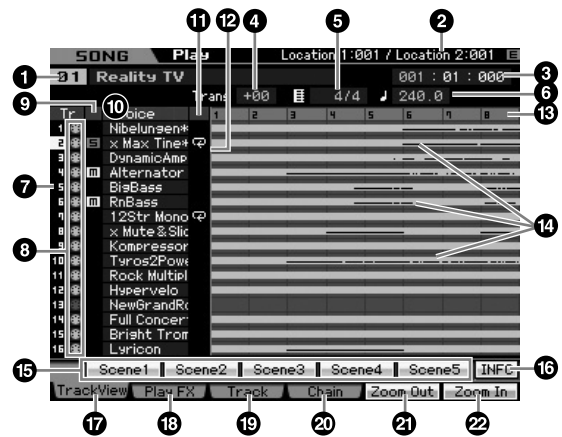
각 트랙에 대해 음색, 볼륨 및 팬과 같은 믹싱 파라미터를 편집하려면 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 모드(229 페이지)로 들어간 다음 원하는 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 대한 믹싱 파라미터를 편집합니다. 트랙 1이 항상 믹싱 파트 1에 해당하지는 않는다는 점을 주의하십시오. 아래의 예시와 같이 전송 채널(TxCH)이 수신 채널(RcvCH)과 같을 경우 송시퀀스 데이터의 각 트랙과 톤 제너레이터 블록의 각 믹싱 파트가 연결됩니다. 다시 말해서 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블록의 해당 파트(동일한 MIDI 채널 지정을 가진 파트)를 재생합니다. 각 트랙의 전송 채널은 송 재생(Song Play) 모드의 송 트랙(Song Track) 디스플레이(184 페이지)에서 설정할 수 있으며, 각 파트의 수신 채널은 믹싱(Mixing) 모드의 보이스(Voice) 디스플레이(235 페이지)에서 설정할 수 있습니다.



트랙 보기(Track View) 디스플레이 - [F1] TrackView

[SONG]

이 디스플레이는 항상 송(Song) 모드의 처음에 나타납니다.



1 송 번호, 송 이름

재생할 송을 결정합니다.

설정:

송 번호: 01 ~ 64

송 이름: 아래의 참고를 참고하십시오.

참고 커서를 해당 위치로 이동한 다음 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 송 이름을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

② Location (표시만)

Location 1과 2에 지정된 마디 번호를 표시합니다. Location를 설정하는 방법에 대한 자세한 설명은 178 페이지를 참고하십시오.

③ Meas (마디)

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 현재 재생 위치도 표시됩니다. 마디를 설정하는 방법에 대한 자세한 설명은 178 페이지를 참고하십시오.



설정:

마디: 001 - 999
비트, 클럭: 표시 전용

④ Trans (트랜스포즈)

반음 단위로 튜닝을 조절합니다.

설정: -36 ~ +36

⑤ 박자 기호(미터)

송의 미터(박자 기호)를 결정합니다. 여기에서의 설정은 지정된 마디(③) 및 이후의 마디에 적용됩니다. 이를 통해 송 중간에 다른 박자 기호를 입력할 수 있습니다. 재생이 시작되는 마디(③)를 송의 첫 박자 기호와 다른 박자 기호로 설정할 경우 여기에서 박자 기호를 변경하더라도 해당 마디(③) 이전의 박자 기호가 여전히 남습니다.

설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

⑥ 템포

송 재생 템포를 결정합니다.

설정: 5.0 ~ 300.0

참고 이 악기를 외장 시퀀서, 컴퓨터 또는 다른 MIDI 장치와 함께 사용하고 있으며 이 악기를 해당 외장 장치와 동기화하고 싶은 경우에는 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 MIDI sync(⑤) 파라미터를 "MIDI"로 설정하십시오. 이 경우 템포 파라미터가 "MIDI"를 표시하며 변경할 수 없습니다.

⑦ 트랙 번호 (표시만)

트랙 번호를 표시합니다.

⑧ 데이터 상태 (표시만)

데이터가 각 트랙으로 녹음되는지 여부를 표시합니다.

비어 있음: 트랙이 비어 있음을 나타냅니다.

🔊 MIDI 시퀀스 데이터가 녹음되었음을 나타냅니다. 이는 MIDI 트랙으로 처리됩니다.

🔊 MIDI 시퀀스 데이터에 추가하여 샘플 데이터가 녹음되었다는 것을 나타냅니다. 이는 오디오 트랙으로 취급됩니다.

참고 오디오 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 경우 샘플 음색이 지정됩니다. MIDI 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 경우 샘플 음색 이외의 음색이 지정됩니다. 오디오 트랙과 MIDI 트랙에 대한 추가 정보는 61 페이지를 참고하십시오.

⑨ 뮤트/솔로(표시만)

각 트랙에 대한 뮤트/솔로 상태를 표시합니다. 뮤트/솔로를 설정하는 방법에 대한 자세한 설명은 179 페이지를 참고하십시오.

비어 있음: 이 트랙에 뮤트나 솔로가 지정되어 있지 않습니다.

🔇: 뮤트된 트랙을 나타냅니다.

🔊: 솔로화된 트랙을 나타냅니다.

⑩ 음색 이름(표시만)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 음색 이름을 나타냅니다.

⑪ 루프(표시만)

각 트랙에 대해 루프 재생을 설정할 것인지 여부를 결정합니다. 트랙 루프(Track Loop) 디스플레이(185 페이지)의 설정에 따라 루프가 켜진 트랙은 반복해서 재생합니다.

설정: 비어 있음(루프 꺼짐), **🔁** (루프 켜짐)

⑫ 송 위치 라인

위 마디에서 설정된 현재 송 재생 위치를 나타냅니다.

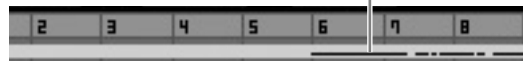
⑬ 마디 번호(표시만)

마디 번호를 나타냅니다. [F5] Zoom Out 또는 [F6] Zoom In 버튼을 눌러 인접한 마디 사이의 간격을 축소 또는 확대할 수 있습니다.

⑭ 시퀀스 데이터 바

데이터가 각 트랙으로 녹음되었는지 여부를 표시합니다. 각 트랙에 대한 데이터가 녹음되는 범위를 확인할 수 있습니다. MIDI 트랙의 경우 MIDI 이벤트가 녹음된 모든 타이밍을 볼 수 있습니다.

데이터 상태를 확인할 수 있습니다.



⑮ [SF1] Scene1 ~ [SF5] Scene5

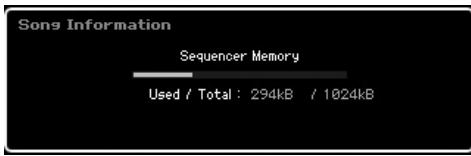
송 관련 파라미터 설정(송 Scene)과 아르페지오 관련 파라미터를 이들 버튼에 지정할 수 있습니다. 또한 이들 버튼을 눌러 설정을 리콜할 수 있습니다. Scene 등록 방법에 대한 자세한 설명은 179 페이지를 참고하십시오. 아르페지오 관련 파라미터를 설정하는 방법에 대한 자세한 설명은 189 페이지를 참고하십시오.

참고 송 재생 중에는 아르페지오를 사용할 수 없습니다. 재생 중에 [SF1] Scene 1 ~ [SF5] Scene 5 버튼을 누르면 송 Scene만 변경됩니다.

참고 송 Scene을 등록한 후에는 누른 버튼에 해당되는 탭에 8분음표 아이콘이 표시됩니다. 송 녹음(Song Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(189 페이지)에서 해당 버튼에 아르페지오 형식이 지정되었는지 여부를 확인할 수 있습니다.

⑯ [SF6] INFO (정보)

시퀀서 메모리의 남은 양과 사용된 양을 볼 수 있습니다. 시퀀서 메모리에는 각 모드에서 녹음된 모든 송과 패턴이 포함됩니다. 사용된 메모리 양이 최대 용량에 도달하면 더 이상 송 또는 패턴을 녹음할 수 없습니다. 이럴 경우에는 송 삭제 작업(207 페이지) 또는 패턴 삭제 작업(228 페이지)을 사용하여 불필요한 송 또는 패턴을 삭제합니다. [SF6] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 이전 디스플레이로 되돌아갈 수 있습니다.



17 [F5] Zoom Out

18 [F6] Zoom In

트랙 보기(Track View) 디스플레이의 Measure number (16)의 줌 레벨을 변경합니다. [F5] Zoom Out 버튼을 누르면 줌 레벨이 낮아져서 더 넓은 범위를 표시할 수 있습니다. [F6] Zoom In 버튼을 누르면 줌 레벨이 올라가서 확대된 모습을 표시할 수 있습니다.

19 [F1] TrackView

트랙 보기(Track View) 디스플레이를 불러옵니다.

20 [F2] Play FX (재생 이펙트)

재생 이펙트(Play Effect) 디스플레이(아래)를 불러옵니다. 음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 송 재생의 리듬감을 바꿀 수 있습니다.

21 [F3] Track

송 트랙 출력 채널(Song Track Output Channel) 디스플레이(184 페이지)를 불러옵니다.

22 [F4] Chain

송 체인(Song Chain) 디스플레이(185 페이지)를 불러옵니다. 이 디스플레이에서는 여러 송을 연속해서 재생할 수 있습니다.

송의 리듬감 변경 - [F2] Play FX (재생 이펙트)

음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 송 재생의 리듬감을 바꿀 수 있습니다. 여기에서 선택한 재생 이펙트 설정은 일시적이며 송의 실제 데이터는 변경되지 않습니다. 정상화 재생 이펙트 작업을 사용하여 재생 이펙트 설정을 실제 송 데이터에 적용할 수 있습니다.

Tr	Quantize		Swing		Note Shift	Clock Shift	Gate Time	Velocity	
	Value	Str	Vel	Gate				Rate	Rate
1	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
2	♩	100%	100%	100%	0	+0	100%	100%	+0
3	♩	100%	100%	100%	0	+0	100%	100%	+0
4	♩	100%	100%	100%	0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%			+0	+0	100%	100%	+0

1 트랙 번호(표시만)

트랙 번호를 표시합니다.

2 Quantize

지정된 음 형식에 따라 노트 이벤트의 타이밍을 정렬할 수 있습니다. 여기에서 각 트랙별로 Value와 Str(강도) 두 파라미터를 설정합니다.

Quantize Value

아르페지오 시퀀스 데이터에서 어떤 박자에 노트 데이터가 정렬될지 또는 아르페지오 시퀀스 데이터에서 어떤 박자에 스윙이 적용될지를 결정합니다.

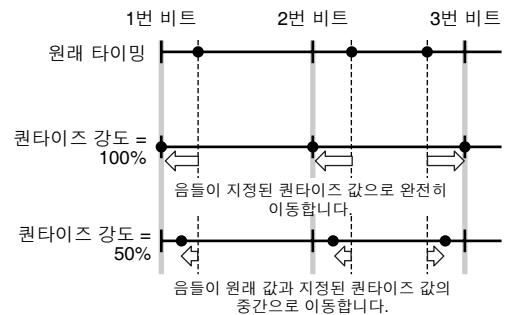
설정: off, 32분음표, 3잇단 16분음표, 16분음표, 3잇단 8분음표, 8분음표, 3잇단 4분음표, 4분음표

Quantize Str(퀀타이즈 강도)

노트 이벤트를 가장 가까운 퀀타이즈 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 Quantize Value 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만듭니다. 0%로 설정하면 퀀타이즈가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트를 0%와 100%의 가운데 지점으로 끌어당깁니다.

설정: 0% ~ 100%

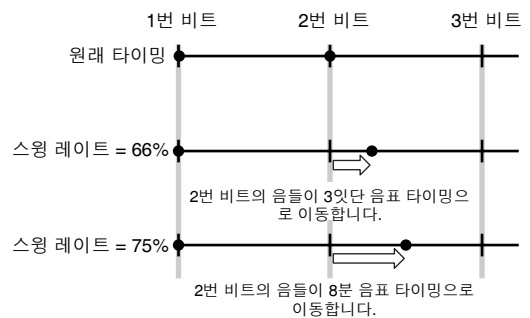
4분음표 퀀타이즈가 오리지널 데이터에 적용될 경우:



3 Swing

스윙감을 향상시키기 위해 짝수 백비트 음의 타이밍, 벨로시티 및 게이트 시간(음 사운드가 출력되는 시간 길이)을 조절합니다. 이 파라미터는 짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 예를 들어, 4/4박자이고 퀀타이즈 값이 4분음표일 경우에는 마디의 두 번째 및 네 번째 박자가 지연됩니다. 3잇단 음표 값이 지정되면 3잇단 음표의 마지막 음이 Swing 파라미터의 영향을 받습니다.

4분음표 스윙이 원래 데이터에 적용될 경우:



여기에서 Swing Vel(스윙 벨로시티), Swing Gate 및 Swing Rate를 지정하여 각 트랙에 대한 Swing 설정을 편집합니다. Quantize 값이 "off"로 설정되면 모든 Swing 파라미터를 사용할 수 없습니다.

트rack 번호 표시만
 Quantize
 Swing
 Track View
 Track
 Chain
 Song Information
 Sequencer Memory
 Used / Total : 294kB / 1024kB
 재생 이펙트
 Play Effect
 Quantize
 Swing
 Note Shift
 Clock Shift
 Gate Time
 Velocity
 Scene1 Scene2 Scene3 Scene4 Scene5 INFO
 TrackView Play FX Track Chain

Swing Vel (스윙 벨로시티)

스윙 리듬감을 강조하기 위해 해당 음들의 벨로시티를 조절합니다. 100% 미만으로 설정하면 짝수 비트(백비트)에서 음들의 벨로시티가 감소하고, 100% 이상으로 설정하면 벨로시티가 비례하여 증가합니다. 이 결과가 0 이하인 경우에는 값이 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 큰 경우에는 값이 127로 설정됩니다.

설정: 0% ~ 100% ~ 200%

Swing Gate (스윙 게이트 시간)

스윙 리듬감을 강조하기 위해 해당 음들의 게이트 시간을 조절합니다. 100%보다 낮게 설정하면 짝수 비트(백비트)에서 음의 게이트 시간이 짧아지고 100%보다 높게 설정하면 게이트 시간이 늘어납니다. 조정된 게이트 시간 값이 1미만일 경우 값이 1로 반올림됩니다.

설정: 0% ~ 100% ~ 200%

Swing Rate

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 50%보다 높게 설정하면 음을 지연시켜 더욱 두드러진 스윙감을 만듭니다.

설정:

퀀타이즈 값	설정
Quantize Value를 off로 설정할 경우	0 - 0
Quantize Value를 32분음표로 설정할 경우	0 - 30
Quantize Value를 3잇단 16분음표로 설정할 경우	0 - 40
Quantize Value를 16분음표로 설정할 경우	0 - 60
Quantize Value를 3잇단 8분음표로 설정할 경우	0 - 80
Quantize Value를 8분음표로 설정할 경우	0 - 120
Quantize Value를 3잇단 4분음표로 설정할 경우	0 - 160
Quantize Value를 4분음표로 설정할 경우	0 - 240

④ Note Shift*

선택한 트랙에서 모든 음의 음정을 반음 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -99 ~ +0 ~ +99

⑤ Clock Shift

선택한 트랙에서 모든 음의 타이밍을 클럭 단위로 앞으로 또는 뒤로 이동시킵니다.

설정: -120 ~ +0 ~ +120

⑥ Gate Time Rate

선택한 트랙의 모든 음의 게이트 시간을 올리거나 내립니다. 조정된 게이트 시간 값이 1미만일 경우 값이 1로 반올림됩니다.

설정: 0% ~ 100% ~ 200%

⑦ Velocity

선택한 트랙의 모든 음의 벨로시티를 올리거나 내립니다. 이 결과가 0 이하인 경우에는 값이 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 큰 경우에는 값이 127로 설정됩니다.

Velocity Rate

음들의 벨로시티를 지정된 퍼센트만큼 변경합니다.

설정: 0% ~ 100% ~ 200%

Velocity Offset

음들의 벨로시티를 지정된 오프셋 값만큼 올리거나 내립니다.

설정: -99 ~ +0 ~ +99

각 트랙별 출력 채널 및 루프 설정 - [F3] Track

이 디스플레이에서는 각 트랙에 대한 출력 채널 및 루프 재생 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

트랙 채널 설정 - [SF1] Out (출력 채널)

이 디스플레이에서는 각 트랙에 대한 MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.



① Voice (표시만)

각 트랙에 해당되는 믹싱 파트의 음색 이름을 나타냅니다.

참고 믹싱(Mixing) 모드의 파트 1~16 디스플레이(231 페이지)에서 트랙에 해당되는 믹싱 파트의 음색을 변경할 수 있습니다.

② TxCh (전송 채널)

각 트랙에 대한 시퀀스 데이터의 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "off"로 설정된 트랙은 사운드가 출력되지 않습니다. 송(Song) 모드에서 키보드/노브/휠을 연주하여 생성된 MIDI 데이터는 현재 선택한 트랙의 MIDI 출력 채널을 통해 톤 제너레이터 블럭이나 외장 MIDI 장치로 전송됩니다.

설정: 1~16, off

③ Int (내장 스위치)

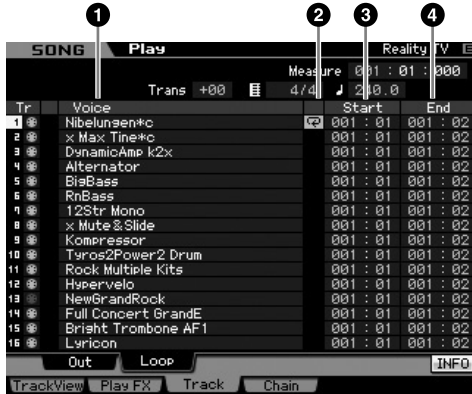
각 트랙의 연주 데이터를 내장 톤 제너레이터 블럭으로 전송할 것인지 여부를 결정합니다. "off"로 설정하면 연주 데이터가 내장 톤 제너레이터 블럭으로 전송되지 않습니다.

④ Ext (외장 스위치)

각 트랙의 연주 데이터를 외장 MIDI 장치로 전송할 것인지 여부를 결정합니다. "off"로 설정하면 연주 데이터가 외장 MIDI 장치로 전송되지 않습니다.

루프 재생 설정 - [SF2] Loop

루프 재생을 위해 특정 트랙을 설정하고 어느 범위의 마디를 루프에 사용할 것인지 결정합니다.



1 Voice (표시만)

각 트랙에 해당되는 믹싱 파트의 음색 이름을 나타냅니다.

참고 믹싱(Mixing) 모드의 파트 1~16 디스플레이(231 페이지)에서 트랙에 해당되는 믹싱 파트의 음색을 변경할 수 있습니다.

2 Loop

각 트랙에 대해 루프 재생을 활성화할 것인지 여부를 결정합니다. Loop를 on으로 설정한 트랙은 Start (3)부터 End (4)까지 반복해서 재생됩니다.

설정: 비어 있음(루프 꺼짐), (루프 켜짐)

3 Start (시작 지점)

4 End (종료 지점)

루프 재생의 범위를 결정합니다. Loop를 on으로 설정한 트랙은 시작 지점부터 종료 지점까지 반복해서 재생됩니다

설정: 마디: 비트

송 체인 재생 - [F4] Chain (송 체인)

송 체인 재생으로 프리셋 송들의 재생 목록을 원하는 순서로 만들어 순서대로 자동 재생할 수 있습니다. 이 디스플레이에서 송 재생 순서를 프로그램할 수 있습니다.



1 체인 번호(표시만)

송 재생 순서를 표시합니다. 번호 1~100이 제공되며 디스플레이를 스크롤하여 이들 번호를 볼 수 있습니다. 001에 지정된 송부터 순서대로 송 체인이 재생됩니다.

2 송 번호

3 송 이름(표시만)

연속으로 재생될 송 번호를 결정합니다. 송 번호를 지정하면 송 이름이 표시됩니다. 특정 체인 번호에 비어 있는 송이 지정되면 해당 번호는 1마디 카운트 후에 건너뛴니다. 송 번호에 "skip", "end" 및 "stop" 명령을 추가로 송 체인 번호에 지정할 수 있습니다.

설정: skip, end, stop, 01 ~ 64

skip

선택된 체인 번호를 건너뛰고(무시) 다음 체인 번호부터 재생을 계속합니다.

end

송 체인 데이터의 종료 표시를 나타냅니다.

stop

해당 체인 번호에서 송 체인 재생을 정지합니다. [▶](재생) 버튼을 눌러서 다음 체인 번호부터 송 체인 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

송 체인 프로그래밍

송 체인을 프로그램하는 방법은 아래 설명을 따릅니다. 송 체인 프로그램이 자동으로 저장된다는 점을 유의하십시오. 저장(Store)할 필요가 없습니다.

1 트랙 보기(Track View) 디스플레이에서 [F4] 버튼을 눌러 송 체인(Song Chain) 디스플레이를 불러옵니다.

2 원하는 송 순서를 프로그램합니다.

커서 버튼을 사용하여 커서를 "001"로 이동시키고 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 송을 선택합니다. 마찬가지로, 다른 송들을 위치 002, 003, 004 등에 지정합니다.

3 체인 번호에 이미 지정된 송을 삭제하려면 "skip"을 사용합니다.

커서를 삭제할 송 번호로 이동시킨 다음 데이터 다이얼 또는 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 "skip" 명령을 해당 위치로 지정합니다. 지정된 체인 번호는 재생 중에 무시됩니다.

4 송 체인 재생을 정지하려는 체인 번호에 "end"를 지정합니다.

"end" 명령이 지정된 체인 번호에 도달하면 재생이 정지됩니다.

특정 체인 번호에서 재생을 정지하고 다음 체인 번호에서 다시 시작하려면 해당 체인 번호에 "stop" 명령을 지정합니다.

참고 송 체인은 시스템 데이터의 일부로 저장됩니다.

참고 송 체인 재생에 대한 자세한 설명은 180 페이지를 참고하십시오.

송 녹음

송 녹음(Song Record) 모드에서 시퀀서를 이용하여 선택한 송에 트랙 단위로 녹음할 수 있습니다. 송 재생(Song Play) 모드에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 송 녹음(Song Record) 모드로 들어갑니다.

[참고] 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드(244 페이지)에서 송의 오디오 데이터를 녹음할 수 있습니다.

실시간 녹음

이 방법은 연주 데이터를 연주하면서 녹음하여 실제 키보드 연주의 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 이미 녹음된 다른 트랙 재생을 모니터링하면서 녹음할 수 있습니다. 또한 외장 MIDI 악기의 시퀀스 데이터를 MOTIF XS로 전송하고 동시에 최대 16트랙까지 녹음할 수 있습니다(190 페이지).

실시간 녹음 기능에는 교체, 오버더빙 및 편치의 3가지 방법이 있습니다.

송 녹음 절차

송을 녹음하는 대략적인 순서는 다음과 같습니다.

- [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 모드로 들어간 후 녹음하려는 송을 선택합니다 (178 페이지).**
새 송을 처음부터 새로 작성하려면 빈 송을 선택합니다. 빈 송이 없으면 송 삭제 작업(207 페이지)을 사용하여 불필요한 송들을 삭제합니다.
- [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다.**
박자 기호, 템포, 녹음할 트랙, 음색 및 녹음 방법을 설정하여 녹음 준비합니다. 아르페지오를 사용하여 녹음하려면 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(189 페이지)에서 필요한 파라미터를 설정합니다.
- 키보드 연주를 녹음합니다.**
자세한 내용은 189 페이지를 참고하십시오.
- 송 작업(Song Job)(195 페이지)과 송 편집(Song Edit)(192 페이지)을 사용하여 녹음한 송을 편집합니다.**
- [STORE] 버튼을 눌러 녹음한 송을 내장 유저 메모리(User Memory)에 저장합니다.**
주의
다른 송을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄면 녹음된 송이 손실됩니다. 다른 송을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 송 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.
- 생성된 송 데이터를 필요에 따라 USB 저장 장치 또는 연결된 컴퓨터에 저장합니다(278 페이지).**

송 저장 - [STORE]

이 절에서는 녹음하고 편집한 송을 저장하는 방법에 대해 설명합니다. 저장하면 전원이 꺼지더라도 자신이 생성한 송 데이터가 유지됩니다. [STORE] 버튼을 눌러 송 저장(Song Store) 창을 불러옵니다.

송 저장으로 다음 데이터가 저장됩니다.

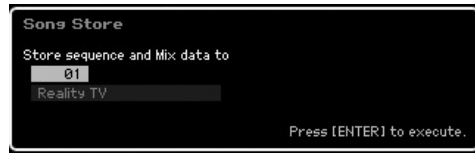
시퀀스 데이터
컨트롤러 조작을 포함한 키보드 연주로 생성 및 녹음한 MIDI 데이터

톤 제너레이터 데이터
믹싱 설정(공통 편집 파라미터 및 파트 편집 파라미터)

[참고] 믹싱 보이스 저장(Mixing Voice Store) 창(240 페이지)에서 믹싱 음색을 편집할 수 있습니다.

송 저장 순서는 다음과 같습니다.

- 송 저장(Song Store) 창을 불러옵니다.**
[STORE] 버튼을 눌러 송 저장(Song Store) 창을 불러옵니다.



- 대상 송 번호를 선택합니다.**
선택한 송 번호의 이름이 표시됩니다.
주의
이 조작은 대상 송(에 이미 존재하는 데이터를 모두 덮어씁니다.)
- [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)**
저장(Store)을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다. 송 저장이 취소되고 이전 디스플레이로 되돌아갑니다.
- [INC/YES] 버튼을 눌러 송을 저장합니다.**
송이 저장된 후에 "Completed" 메시지가 나타나고 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아갑니다.

[참고] 송/패턴을 저장할 메모리 공간이 부족한 경우에는 경고 메시지가 나타나서 송/패턴을 추가로 저장할 수 없습니다. 이럴 경우에는 송/패턴 작업으로 불필요한 송/패턴을 삭제하고 나서 다시 저장(Store)해 보십시오.

11 Punch In

12 Punch Out

위에서 설명한 Record Type으로 펀치(펀치 인/아웃)를 선택할 경우 여기에서 녹음 시작 위치(펀치 인 위치)와 종료 위치(펀치 아웃 위치)를 지정합니다.

설정: 001 : 01 ~ 999 : 16

13 Record Part(표시만)

녹음 트랙에 해당하는 믹싱 파트를 나타냅니다.

설정: 01 ~ 16

14 Quantize (녹음 퀀타이즈)

이 편리한 기능은 녹음할 때 음 타이밍을 실시간으로 자동 정렬시킵니다. 퀀타이즈는 노트 이벤트의 타이밍을 가장 가까운 비트와 맞춥니다. 이 파라미터는 실시간 퀀타이즈의 사용 여부와 음들이 정렬될 레졸루션을 결정합니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 4분음표의 레졸루션을 클릭 단위로 표시한 것입니다.

설정: 60 (32분음표), 80 (3잇단 16분음표), 120 (16분음표), 160 (3잇단 8분음표), 240 (8분음표), 320 (3잇단 4분음표), 480 (4분음표)

15 Voice

음색 बैं크와 음색 번호를 지정하여 녹음 트랙에 대한 음색을 결정합니다. 여기에서의 설정은 Record Part (13)에 대한 음색 설정에 적용됩니다. 선택한 음색 이름이 다음 줄에 표시됩니다.

설정:

음색 बैं크
PRE1 ~ 8, USR1 ~ 3, GM, PDR (프리셋 드럼 음색), UDR (유저 드럼 음색), GMDR (GM 드럼 음색), SMPL (샘플 음색)*, MIXV (믹싱 음색)**

* 샘플링(Sampling) 모드에서 오디오 신호를 트랙에 녹음하여 SMPL (샘플 음색)을 만들 수 있습니다. 여기에서는 현재 선택한 송으로 저장된 샘플 음색만 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 242 페이지를 참고하십시오.

** 믹싱(Mixing) 모드에서 MIXV (믹싱 음색)을 편집 및 저장할 수 있습니다. 여기에서는 현재 선택한 송으로 저장된 믹싱 음색만 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 230 페이지를 참고하십시오.

음색 번호: 001 ~ 128

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

16 Volume

녹음 트랙의 볼륨을 결정합니다. 여기에서의 설정은 Record Part (13)에 대한 볼륨 설정에 적용됩니다.

설정: 0 ~ 127

17 Pan

사운드의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 여기에서의 설정은 Record Part (13)에 대한 팬 설정에 적용됩니다.

설정: L63 ~ C ~ R63

18 Ins Effect Sw (인서션 이펙트 스위치)

음색에 지정된 인서션 이펙트를 사용할지 여부를 결정합니다. 여기에서의 설정은 Record Part (13)의 인서션 이펙트 스위치 설정에 적용됩니다.

설정: off, on

참고 MOTIF XS에는 8개의 인서션 이펙트가 있어 최대 8개의 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 on으로 설정되어 있을 경우에는 추가 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 없습니다. 이 경우에는 다른 파트를 off로 설정해야 합니다. 이렇게 하려면 믹싱(Mixing) 모드의 파트 (Part) 1~16 디스플레이(231 페이지)에서 다른 파트에 대한 Insertion Effect Switch 파라미터를 "off"로 설정하십시오.

19 [SF1] Scene1 ~ [SF5] Scene5

녹음하는 동안 이들 버튼을 누르면 송 Scene과 아르페지오 설정이 동시에 바뀝니다. 자세한 내용은 181 페이지를 참고하십시오.

20 [F1] Setup

이 버튼을 누르면 이전 디스플레이에서 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다.

21 [F2] Arpeggio

녹음 아르페지오(Record Arpeggio) 디스플레이를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 송 녹음에 대한 다양한 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

22 [F5] Click

메트로놈을 켜거나 끕니다. [F5] 버튼을 누르면 클릭 기능이 켜지거나 꺼집니다.

참고 SEQ SETUP의 클릭(Click) 디스플레이(270 페이지)에서 녹음하기 위한 음 레졸루션, 볼륨 및 리드인 카운트와 같은 메트로놈 클릭에 대한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

23 [F6] All Track

이 버튼을 누르면 16개 트랙 모두를 녹음 트랙으로 설정합니다. 자세한 내용은 188 페이지를 참고하십시오.

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
유틸리티 모드
파일 모드

아르페지오 설정 - [F2] Arpeggio

이 디스플레이에서 송 녹음에 대한 다양한 아르페지오 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.



파라미터 ① ~ ⑰은 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(100 페이지)의 파라미터와 같습니다.

⑱ Voice with ARP

각 아르페지오 형식은 해당 형식에 가장 잘 어울리는 특정 음색이 지정됩니다. 아르페지오 형식이 녹음된 트랙에 지정될 경우 이 파라미터는 녹음된 트랙에 대해 해당 아르페지오 형식에 지정된 음색도 사용할 것인지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 음색 대신 다른 적절한 음색이 녹음된 트랙에 지정됩니다. "off"로 설정하면 녹음된 트랙에 적절한 음색이 지정되지 않습니다. 현재 지정된 음색이 유지됩니다. 아르페지오 형식에 등록된 음색 이름이 오른쪽에 표시됩니다.

설정: off (복사되지 않음), on (복사됨)

[SF1] Scene 1 ~ [SF5] Scene 5 버튼을 사용하여 아르페지오 형식 불러오기

설정(Setup) 디스플레이(187 페이지)와 트랙 보기(Track View) 디스플레이(181 페이지)에서 [SF1] Scene 1 ~ [SF5] Scene 5 버튼으로 송 녹음(Song Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이에 설정된 아르페지오 형식을 송 Scene과 함께 불러올 수 있습니다. Scene1 ~ 5의 오른쪽에 있는 탭에 8분음표 아이콘이 보이면 해당 버튼에 송 Scene이 등록되어 있음을 나타냅니다. 송 녹음(Song Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이에서 Arpeggio Type이 "off"로 설정되어 있을 경우 8분음표 아이콘이 보이더라도 설정(Setup) 디스플레이/트랙 보기(Track View) 디스플레이의 해당 하위 기능 버튼을 누르면 아르페지오 형식은 바뀌지 않습니다.

실시간 녹음 절차

이 절에서는 실시간 녹음(Realtime Recording) 기능을 사용하여 퍼포먼스를 녹음하는 방법에 대해 설명합니다. 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이에서 설정한 녹음 형식과 녹음 트랙에 따라 절차가 달라진다는 점을 유의하십시오.

교체 녹음

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=replace → [▶] (재생)

이 방법을 사용하면 녹음된 트랙에 있는 이전 데이터가 삭제(덮어쓰기)되고 새 데이터로 교체됩니다. 첫 번째 녹음이 손실되고 새로운 녹음으로 교체됩니다. 이 기능은 같은 파트를 여러 번 다시 녹음해야 할 때 편리합니다.

참고 교체 녹음(Replace Recording)을 사용하여 중요한 데이터를 우연히 덮어쓸 경우 실행 취소/다시 실행 작업(196 페이지)을 사용하여 녹음을 취소하십시오.

개별 트랙 1~16에 대한 녹음 절차

이 절에서는 교체 녹음으로 키보드 연주 데이터를 트랙 1~16으로 녹음하는 방법에 대해 설명합니다.

- [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 디스플레이(178 페이지)를 불러온 후 녹음하려는 송을 선택합니다.**
새 송을 처음부터 새로 작성하려면 빈 송을 선택합니다.
- [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 녹음 트랙을 1~16 중 하나로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.**
필요할 경우 템포, 박자 기호, 마디, 쉼표 및 음색과 같은 다양한 파라미터를 설정합니다.
- 메트로놈을 사용하려면 [F5] Click 버튼을 눌러 클릭을 켭니다.**
[SEQ SETUP] 버튼으로 불러온 클릭(Click) 디스플레이(270 페이지)에서 녹음하기 위한 음 레졸루션, 볼륨 및 리드인 카운트와 같은 메트로놈 클릭에 대한 다양한 설정을 할 수 있습니다.
- [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등이 깜박이면 카운트 인 후에 녹음이 시작됩니다.**
녹음하려면 키보드 및/또는 컨트롤러를 연주합니다.
- 녹음을 정지하고 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.**

미리보기
시퀀스 편집
레코딩
미리보기
미리보기
메트로놈
미리보기
2 레코딩
미리보기
미리보기
미리보기
아날로그
미리보기

여러 트랙에 대한 녹음 절차("All Track" 설정)

외장 MIDI 악기에서 전송된 시퀀스 데이터를 16트랙까지 동시에 녹음할 수 있습니다.

- 1 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 MOTIF XS로 연결한 다음 MOTIF XS의 전원을 켭니다.
- 2 유틸리티(Utility) 모드에서 MIDI 관련 파라미터를 설정합니다.
[UTILITY] 버튼, [F5] Control 버튼을 누른 다음 [SF2] MIDI 버튼을 눌러 MIDI 컨트롤(Control) 디스플레이를 불러옵니다(267 페이지). 이 디스플레이에서 MIDI sync를 "MIDI"로 설정한 다음 Sequencer Control을 "in" 또는 "in/out"으로 설정합니다.
- 3 [SEQ SETUP] 버튼을 눌러 [F1] 클릭(Click) 디스플레이(270 페이지)를 불러온 다음 Recording Count 파라미터를 "off"로 설정합니다.
- 4 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 디스플레이(178 페이지)를 불러온 후 녹음하려는 송을 선택합니다.
새 송을 처음부터 새로 작성하려면 빈 송을 선택합니다.
- 5 [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 녹음 트랙을 "All Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다. 박자 기호를 원래 녹음할 송과 같게 설정한 다음 Quantize를 "off"로 설정합니다.
- 6 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터 어플리케이션 소프트웨어의 재생을 시작합니다.
재생이 시작되면 자동으로 녹음이 시작됩니다.
- 7 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터 어플리케이션 소프트웨어의 재생을 정지합니다.
녹음이 정지되면 자동으로 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아갑니다.

템포 트랙에 대한 녹음 절차

템포(Tempo) 데이터를 템포(Tempo) 트랙에 실시간으로 녹음하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 디스플레이(178 페이지)를 불러온 후 녹음하려는 송을 선택합니다.

- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 녹음 트랙을 "Tempo Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.

필요할 경우 템포, 박자 기호, 마디, 퀀타이즈 등과 같은 다양한 파라미터를 설정합니다.

- 3 메트로놈을 사용하려면 [F5] Click 버튼을 눌러 클릭(Click)을 켭니다.

[SEQ SETUP] 버튼으로 불러온 클릭(Click) 디스플레이(270 페이지)에서 녹음하기 위한 음 레졸루션, 볼륨 및 리드인 카운트와 같은 메트로놈 클릭에 대한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

- 4 [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등이 깜박이면 카운트 인 후에 녹음이 시작됩니다.

[DEC/NO], [INC/YES] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 재생 중 원하는 타이밍에 템포를 입력합니다.

- 5 녹음을 정지하고 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

참고 템포 트랙에 대한 송 편집(Song Edit) 디스플레이에서 템포를 편집할 수 있습니다(192 페이지).

Scene 트랙에 대한 녹음 절차

트랙 뮤트 켜짐/꺼짐 이벤트와 Scene 변경 타이밍 이벤트를 Scene 트랙에 실시간으로 녹음하는 방법은 다음과 같습니다.

- 1 [SONG] 버튼을 눌러 송 재생(Song Play) 디스플레이(178 페이지)를 불러온 후 녹음하려는 송을 선택합니다.

- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 녹음 트랙을 "Scene Track"으로 설정한 다음 녹음 형식을 "replace"로 설정합니다.

필요할 경우 템포, 박자 기호, 마디, 퀀타이즈 등과 같은 다양한 파라미터를 설정합니다.

- 3 메트로놈을 사용하려면 [F5] Click 버튼을 눌러 클릭(Click)을 켭니다.

[SEQ SETUP] 버튼으로 불러온 클릭(Click) 디스플레이(270 페이지)에서 녹음하기 위한 음 레졸루션, 볼륨 및 리드인 카운트와 같은 메트로놈 클릭에 대한 다양한 설정을 할 수 있습니다.

- 4 [MUTE] 버튼을 누릅니다(표시등 켜짐).

- 5 [▶] (재생) 버튼을 눌러 표시등이 깜박이면 카운트 인 후에 녹음이 시작됩니다.

원하는 타이밍에 [1] ~ [16] 버튼 또는 [F1] Scene 1 ~ [F5] Scene 5 버튼 중 하나를 누릅니다.

6 녹음을 정지하고 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.

참고 템포 트랙에 대한 송 편집(Song Edit) 디스플레이에서 트랙 커짐/꺼짐 및 Scene 변경 이벤트를 편집할 수 있습니다(192 페이지).

녹음 전 리허설

녹음 모드를 일시적으로 중지하고 리허설(Rehearsal) 모드로 들어가려면 실시간 녹음 중에 [●] (녹음) 버튼을 누르면 됩니다. [●] (녹음) 표시등이 깜박이고 재생이 중단되지 않고 계속되지만 데이터는 녹음되지 않습니다. 이 편리한 리허설(Rehearsal) 모드는 쉽게 녹음을 일시적으로 중단하여 실제로 녹음하지 않고 파트를 연습하거나 (다른 트랙을 들으면서) 다양한 아이디어를 시험해볼 수 있도록 해줍니다. 녹음 모드로 되돌아가려면 [●] (녹음) 버튼을 다시 눌러 [●] (녹음) 표시등을 켭니다.

오버더빙 녹음

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=overdub → [▶] (재생)

이 방법으로 트랙에 있는 기존 재료에 재료를 추가할 수 있습니다. 첫 번째 녹음이 유지되고 새로운 녹음이 추가됩니다. 이 기능을 사용하여 파트를 조금씩 녹음하면서 쉽게 생성할 수 있습니다.

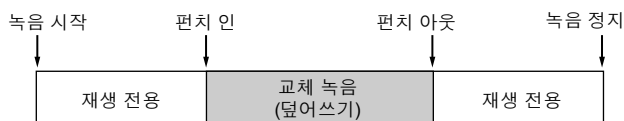
오버더빙 녹음(Overdub Recording) 절차는 녹음 형식을 "overdub"으로 설정하는 것 이외에 교체와 거의 같습니다.

참고 Record Track(Ⓢ)을 "Tempo Track" 또는 "Scene Track"으로 설정했을 경우 여기에 "overdub"을 선택할 수 없습니다.

이미 녹음된 송의 특정 부분 다시 녹음 (펀치 인/아웃)

[SONG] → [●] (녹음) → 녹음 트랙 선택 → Type=punch → [▶] (재생)

지정된 시작(펀치 인) 및 종료(펀치 아웃) 지점 사이에 실시간 녹음을 할 수도 있습니다. 이 기능을 사용하여 전체 트랙을 다시 녹음하지 않고 이전에 녹음된 트랙의 지정된 부분을 녹음할 수 있습니다. 이 방법으로 녹음을 시작하면 재생이 시작됩니다. 펀치 인 지점에 도달하면 실제 녹음이 자동으로 시작되고 펀치 아웃 지점에 도달하면 녹음이 중지됩니다.



펀치 인/아웃 설정

1 [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(187 페이지)를 불러옵니다.

2 녹음 형식을 "punch"로 설정합니다.

3 커서를 펀치 인과 펀치 아웃으로 이동한 후 마디와 비트를 입력하여 각 지점을 설정합니다.

펀치 인과 펀치 아웃을 설정하는 것 외에는 교체 녹음 절차와 같은 절차를 수행합니다.

MIDI 이벤트 편집(송 편집)

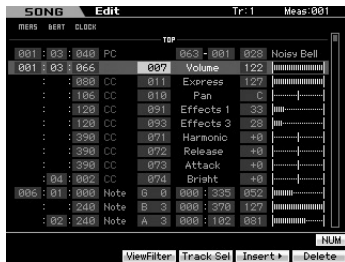
송 편집(Song Edit) 모드에서는 이미 녹음된 송을 편집하거나 새 데이터를 송에 삽입할 수 있습니다. 실수를 수정하거나 비브라토 또는 다이내믹 같은 이펙트를 추가하여 송을 더 세련되게 만들고 마무리할 수 있습니다. 송 재생(Song Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 송 편집(Song Edit) 모드로 들어갑니다.

[참고] 송 편집(Song Edit) 모드에서는 개별 송 트랙의 MIDI 이벤트를 편집하기 위한 포괄적이고 세부적인 컨트롤들을 제공합니다. MIDI 이벤트는 녹음된 트랙의 데이터를 구성하는 메시지(노트 켜짐/꺼짐, 노트 번호, 프로그램 변경 번호 등)입니다.

이벤트 목록 디스플레이 및 이벤트 삽입 창

송 편집(Song Edit) 모드는 이벤트 목록(Event List) 디스플레이와 이벤트 삽입(Insert Event) 창으로 구성됩니다. 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서는 이미 삽입한 MIDI 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있으며 이벤트 삽입(Insert Event) 창에서는 새 이벤트를 송에 삽입할 수 있습니다. 송 재생(Song Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 이벤트 목록(Event List) 디스플레이로 이동합니다. [F5] 버튼을 눌러 이벤트 삽입(Insert Event) 창을 불러옵니다.

이벤트 목록 디스플레이



이벤트 삽입 창



이벤트 목록 디스플레이

이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서는 기존 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있습니다.

이벤트 삽입 창

이벤트 삽입(Insert Event) 창에서는 새 이벤트를 송에 삽입할 수 있습니다. 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서 [F5] 버튼을 누르면 이벤트 삽입(Insert Event) 창이 나타납니다. 이벤트 목록(Event List) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

녹음된 데이터 편집

이 절에서는 이전에 녹음된 이벤트를 수정하거나 삭제하는 방법을 설명합니다.

1 송 재생(Song Play) 디스플레이에서 [EDIT] 버튼을 눌러 이벤트 목록(Event List) 디스플레이를 불러옵니다(193 페이지).

2 편집할 트랙을 선택합니다.

[F4] Track Sel 버튼을 누르면 녹음(Recording) 트랙은 트랙 1~16, Scene 트랙 및 템포 트랙으로 전환됩니다. "1~16 트랙"을 선택할 경우 번호 버튼 [1]~[16] 중 하나를 눌러 편집할 트랙을 선택할 수 있습니다.

3 커서를 편집할 이벤트 또는 파라미터로 이동합니다.

[^]/[v] (커서 위로/아래로) 버튼을 사용하여 커서를 원하는 타이밍으로 이동합니다. [◀◀] (뒤감기/[▶▶]) (빨리감기) 버튼을 눌러 커서를 한 마디씩 이동합니다. [<]/[>] (커서 왼쪽/오른쪽) 버튼을 사용하여 커서를 편집할 파라미터로 이동합니다.

[참고] 각 이벤트와 파라미터에 대한 자세한 설명은 76 페이지를 참고하십시오.

[참고] 이벤트 목록(Event List) 창에 이벤트가 너무 많아서 원하는 특정 이벤트를 찾기 어려울 수도 있습니다. 검색 범위를 좁히기 위해 뷰 필터(View Filter) 기능을 사용하십시오. 이 기능은 표시하거나 표시하지 않을 이벤트 형식을 지정할 수 있기 때문에 원하는 이벤트를 훨씬 쉽고 빠르게 찾을 수 있습니다. 뷰 필터(View Filter) 디스플레이에 대한 설명은 194 페이지를 참고하십시오.

4 이벤트의 파라미터 설정 또는 위치를 변경합니다.

[INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다. 편집한 이벤트가 디스플레이에서 감박입니다.

MEAS (마디), BEAT 및 CLOCK을 편집하여 이벤트 위치를 변경합니다. [F6] 버튼을 눌러 커서 위치에서 이벤트를 삭제합니다.

[참고] [SF6] 버튼에 해당하는 탭에 "NUM"이 표시되면 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [F1] ~ [F6] 버튼과 [SF1] ~ [SF5] 버튼을 숫자 키 패드로 사용할 수 있습니다.

[참고] [KBD] 아이콘이 보이지 않더라도 키보드에서 원하는 건반을 눌러 음과 벨로시티도 편집할 수 있습니다.

5 파라미터 편집을 끝낸 후에 [ENTER] 버튼을 눌러 편집한 내용을 확인하고 입력할 수 있습니다. (이벤트가 깜박임을 멈춥니다.)

현재 이벤트가 아직도 깜박일 때 커서를 새 이벤트로 이동하면 현재 이벤트의 편집이 취소됩니다.

6 송 재생(Song Play) 모드로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

새 이벤트 삽입

이 절에서는 현재 송에 새 이벤트를 삽입하는 방법에 대해 설명합니다.

1 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서 [F5] Insert 버튼을 눌러 이벤트 삽입(Insert Event) 창을 불러옵니다.

2 삽입할 이벤트 형식, 삽입 지점(마디, 비트 및 클럭), 그리고 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

각 이벤트와 파라미터에 대한 자세한 설명은 76 페이지를 참고하십시오.

이벤트 형식



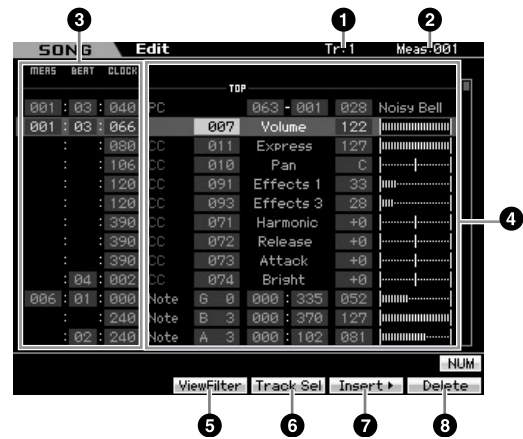
3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 이벤트를 지정된 위치에 삽입합니다.

이벤트 삽입(Insert Event) 창이 열려 있어 새 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 이벤트를 삽입하고 이벤트 삽입(Insert Event) 창을 닫습니다.

4 이벤트 목록(Event List) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

이벤트 목록 디스플레이

이벤트 목록(Event List) 디스플레이에 MIDI 이벤트(주로 노트 번호, 벨로시티 및 컨트롤 변경 값 등과 같은 값 포함)가 나열되며 편집할 수 있습니다.



참고 선택된 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 81 페이지를 참고하십시오.

1 TR (트랙) (표시만)

선택된 트랙을 표시합니다. [F4] Track Sel 버튼과 번호 [1] ~ [16] 버튼을 사용하여 편집할 트랙을 변경할 수 있습니다.

설정: 트랙 01 ~ 16, Scene, 템포

2 마디(표시만)

선택한 마디를 표시합니다. [◀◀] (뒤감기) 및 [▶▶] (앞으로 감기) 버튼을 사용하여 마디를 변경할 수 있습니다.

설정:

마디: 001 ~ 999

3 MEAS (마디), BEAT, CLOCK

해당 이벤트의 위치를 표시합니다. 이들 중 아무 값이든 변경하면 그에 따라 이벤트 위치가 바뀝니다.

설정:

마디: 001 ~ 999

비트: 1 ~ 16 (박자에 따라 다름)

클럭: 000 ~ 479 (박자에 따라 다름)

4 이벤트 및 파라미터

각 이벤트 형식을 표시합니다. 각 이벤트와 파라미터에 대한 자세한 설명은 76 페이지를 참고하십시오.

설정:

TR이 01~16으로 설정된 경우:

Note

PB (피치 밴드)

PC (프로그램 변경)

CC (컨트롤 변경)

CAT (채널 애프터치)

PAT (폴리포닉 애프터치)

RPN

NRPN

EXC (시스템 익스클루시브)

CMM (채널 모드 메시지)

TR이 "scn" (Scene)으로 설정된 경우:
Scene Memory
Track Mute

TR이 "tmp"(템포)로 설정된 경우:
Tempo Change

5 [F3] ViewFilter

뷰 필터 설정 디스플레이(아래)를 불러옵니다.

6 [F4] Track Sel (트랙 선택)

이 버튼을 눌러 1~16 트랙, Scene 트랙 및 템포 트랙에 대한 디스플레이를 전환할 수 있습니다. 트랙 1~16 중 하나를 선택할 경우 적절한 번호 버튼 [1]~[16]을 눌러 다른 트랙 번호를 선택할 수 있습니다.

7 [F5] Insert

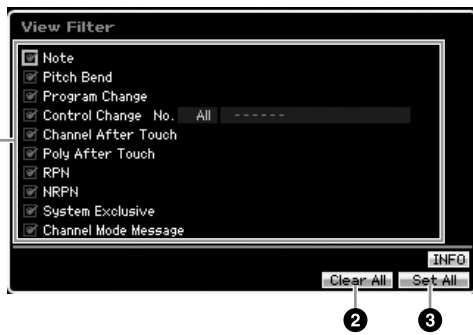
이벤트 삽입(Insert Event) 창(193 페이지)을 불러옵니다.

8 [F6] Delete

현재 선택한 이벤트를 삭제합니다. 커서가 송 데이터의 상단이나 하단에 있을 경우 이 버튼을 사용할 수 없습니다.

MIDI 이벤트 보기 변경 - [F3] View Filter

MIDI 송 데이터는 일반적으로 많은 양의 녹음된 이벤트를 가지고 있으며 이벤트 목록(Event List) 창에 녹음된 이벤트가 다 나타나지 않을 수 있습니다. 특정 이벤트를 찾기 어려운 경우 뷰 필터(View Filter) 기능을 사용하여 검색 범위를 좁힐 수 있습니다. 이 기능은 표시하거나 표시하지 않을 이벤트 형식을 지정할 수 있어 원하는 이벤트를 훨씬 쉽고 빠르게 찾을 수 있습니다. 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서 [F3] View Filter 버튼을 눌러 뷰 필터(View Filter) 디스플레이를 불러옵니다.



1 이벤트 형식

체크 박스가 체크된 이벤트만 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에 표시됩니다.

설정: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* 컨트롤 번호(0-119, all)를 지정할 수 있습니다.

2 [F5] Clear All

이 버튼을 누르면 모든 이벤트의 체크 표시가 제거됩니다. 특정 이벤트를 표시하려면 [F5] 버튼을 눌러 먼저 모든 이벤트의 체크 표시를 제거한 후 원하는 이벤트의 체크 표시를 입력하는 것이 좋습니다.

3 [F6] Set All

이 버튼을 누르면 모든 이벤트에 대해 체크 표시를 입력하여 모든 녹음된 이벤트를 볼 수 있습니다.

보이스 모드 / 퍼포먼스 모드 / 선택 모드 1 / 송 모드 / 패턴 모드 / 믹싱 모드 / 선택 모드 2 / 마스터 모드 / 유틸리티 모드 / 편집 모드

참조편

송 작업

송 작업(Song Job) 모드에는 송의 사운드를 수정하기 위해 사용할 수 있는 편집 도구와 데이터 변환 기능 세트가 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 삭제 등 여러 가지 편리한 조작이 포함됩니다. 30개의 작업이 제공됩니다.

기능	설명
[F1] Undo/Redo	Undo 작업은 가장 최근의 조작에 의한 변경을 취소하고 데이터를 이전 상태로 복구합니다. Redo 작업은 Undo를 취소하고 변경 사항을 복원합니다.
[F2] Note	음표 데이터 작업
01: Quantize	양자화는 노트 이벤트를 가장 가까운 박자로 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조정하는 절차입니다. 예를 들어, 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선하기 위해 이 기능을 사용할 수 있습니다.
02: Modify Velocity	이 작업은 음의 특정 범위의 벨로시티 값을 변경하여 해당 음의 볼륨을 선택적으로 증가시키거나 차단시킵니다.
03: Modify Gate Time	이 작업은 음의 특정 범위의 게이트 시간을 변경합니다.
04: Crescendo	이 작업은 음의 특정 범위에 대하여 크레센도 및 디크레센도를 생성합니다. (크레센도는 볼륨을 점차 증가시키며 디크레센도는 볼륨을 점차 감소시킵니다.)
05: Transpose	이 작업은 음정을 반음 단위로 변경합니다.
06: Glide	이 작업은 특정 범위에 있는 첫 번째 음 이후의 모든 음을 피치 밴드 데이터로 교체하여 음과 음 사이의 부드러운 글라이드를 만듭니다.
07: Create Roll	이 작업은 특정 범위에서 클럭 스텝과 벨로시티에서 지속적으로 변경되는 일련의 반복되는 음(드럼의 연타처럼)을 생성합니다. 빠른 스타카토 또는 특수한 끊어짐 이펙트를 생성할 때 유용합니다.
08: Sort Chord	이 작업은 음정 순서로 코드 이벤트(동시적인 노트 이벤트)를 분류합니다.
09: Separate Chord	이 작업은 각 음 사이에 지정한 클럭 수를 삽입하여 지정된 범위 내에서 코드의 개별 음을 약간 벌립니다. 위의 코드 분류 작업 후 이 작업을 사용하여 기타와 같은 업스트로크 또는 다운스트로크 이펙트를 생성할 수 있습니다.
[F3] Event	이벤트 작업
01: Shift Clock	이 작업은 지정된 범위에 있는 모든 데이터 이벤트를 지정된 클럭 수만큼 앞 또는 뒤로 이동시킵니다.
02: Copy Event	이 작업은 지정된 소스 범위에서 특정한 대상 위치로 모든 데이터를 복사합니다.
03: Erase Event	이 작업은 지정된 범위에서 모든 특정 이벤트를 삭제하여 사이렌스 세그먼트를 생성하는 데 효과적입니다.
04: Extract Event	이 작업은 특정 이벤트 데이터의 모든 경우를 트랙의 지정된 범위에서 다른 트랙의 동일한 범위로 이동시킵니다.
05: Create Continuous Data	이 작업은 지정된 범위에서 연속적인 피치 밴드 또는 컨트롤 변경 데이터를 생성합니다.
06: Thin Out	이 작업은 지정된 범위에서 특정 형식의 연속적인 데이터를 속아냄으로써 다른 데이터 또는 추가 녹음을 위한 메모리 공간을 확보합니다.
07: Modify Control Data	이 작업은 피치 밴드 및 컨트롤 변경과 같은 지정된 범위의 지정된 데이터 값을 변경합니다.
08: Beat Stretch	이 작업은 선택한 범위에 대하여 시간 확장 또는 축소를 실행합니다.
[F4] Measure	마디 작업
01: Create Measure	이 작업은 모든 트랙의 특정 위치에 빈 마디를 생성합니다.
02: Delete Measure	이 작업은 지정된 마디들을 삭제합니다.
[F5] Track	트랙 작업
01: Copy Track	이 작업은 지정된 소스 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.
02: Exchange Track	이 작업은 현재 송에 있는 2개의 지정된 트랙 사이에서 특정한 형식의 데이터를 교환합니다.
03: Mix Track	이 작업은 2개의 선택한 트랙에서 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Clear Track	이 작업은 선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.
05: Normalize Play Effect	이 작업은 선택한 트랙의 데이터를 다시 기록하여 현재 재생 FX/그룹/MIDI 딜레이 설정을 통합합니다.
06: Divide Drum Track	이 작업은 특정 트랙에 지정된 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 각 드럼 악기에 해당하는 음을 개별 트랙(트랙 1~8)에 놓습니다.
07: Put Track to Arpeggio	이 작업은 트랙의 특정 마디에 있는 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다.
08: Copy Phrase	이 작업은 프레이즈(패턴(Pattern) 모드에서 생성)를 현재 송의 특정 트랙으로 복사합니다.
[F6] Song	송 작업
01: Copy Song	이 작업은 선택한 소스 송의 모든 데이터를 선택한 대상 송으로 복사합니다.
02: Split Song To Pattern	이 작업은 현재 송의 한 파트를 특정 패턴으로 복사합니다.
03: Clear Song	이 작업은 선택한 송 또는 모든 송의 모든 데이터를 삭제합니다. 또한 이 작업은 64개의 송 모듈을 동시에 삭제할 때도 사용됩니다.

리모컨
보이스
스피커
피치
패턴
1
패턴
2
리모컨
속도
리모컨
패턴
리모컨
마스터
리모컨
2
패턴
리모컨
마스터
리모컨
오버리
리모컨
패턴

송 작업 절차

- [JOB] 버튼을 눌러 송 작업(Song Job) 모드로 들어갑니다.**
- [F1]~[F6] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.**
- 데이터 다이얼, 커서 버튼, [INC/YES] 및 [DEC/NO]를 사용하여 커서를 원하는 작업(Job)으로 이동한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업(Job) 디스플레이를 불러옵니다.**
- 커서를 원하는 파라미터로 이동시킨 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.**
- 설정된 후에 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.**
작업이 완료되면 "Completed"가 나타납니다.
- 송 재생(Song Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.**

⚠ 주의

일부 작업에서 이 조작은 대상 메모리에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크로 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

참고 지정된 범위에 데이터가 없을 경우 "No Data"가 디스플레이에 나타나고 작업을 실행할 수 없습니다. 실수를 하거나 작업을 실행하기 전과 후에 데이터의 사운드를 비교하려면 [F1] 버튼을 눌러 실행 취소/재실행 기능을 사용하십시오.

⚠ 주의

작업이 완료되었다라도 저장하지 않고 다른 송을 선택하거나 전원을 끄면 송 데이터가 삭제됩니다. 다른 송을 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 송 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

참고 일부 작업에서는 작업을 적용할 범위(아래 예시된 시작 지점 및 종료 지점)를 지정해야 합니다. 범위에 종료 지점 자체는 포함되어 있지 않음을 유의하십시오. 작업이 적용되는 실제 범위는 실제 지점에서 종료 지점보다 한 클럭 낮은 지점까지입니다. 이 규칙은 마디만 지정하는 경우에만 적용됩니다. 그러나 아래 예시 도는 마디, 비트 및 클럭을 지정하는 것을 보여줍니다.



[F1] Undo/Redo

실행 취소 작업은 가장 최근의 녹음 세션, 편집 세션 또는 작업의 변경 사항을 취소하고 이전 상태로 데이터를 복원합니다. 이 작업을 통해 실수로 손실된 데이터를 복원할 수 있습니다. 재실행은 작업 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며, 실행 취소하기 전의 변경 사항을 복원합니다.



- 실행 취소 또는 재실행의 영향을 받는 조작을 나타냅니다.
- 실행 취소/재실행 대상을 나타냅니다. 가장 최근의 조작에서 한 변경 사항이 실행 취소/재실행 대상이 될 수 없을 경우에는 "Impossible"이 여기에 표시됩니다.

⚠ 주의

Undo/Redo는 믹싱 조작과 함께 사용할 수 없습니다.

⚠ 주의

송 데이터를 저장했다라도 실행 취소(Undo)를 실행하여 가장 최근 조작을 통해 잃어버린 데이터를 리콜할 수 있습니다. 송 번호를 변경하거나 송(Song) 모드를 종료하기 전에 실행 취소(Undo)/재실행(Redo)을 해야 합니다. 송 번호를 변경하거나 송(Song) 모드를 종료한 후에는 실행 취소(Undo)/재실행(Redo)을 할 수 없기 때문입니다.

[F2] Note Jobs

01: Quantize

퀀타이즈는 노트 이벤트를 가장 가까운 박자로 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조정하는 절차입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다.



① 트랙 및 범위

Quantize를 적용할 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Quantize (레졸루션)

노트 데이터를 분류할 음표 타이밍을 결정합니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 4분음표의 레졸루션을 클럭 단위로 표시한 것입니다.

설정:

	60	32분음표
	80	3잇단 16분음표
	120	16분음표
	160	3잇단 8분음표
	240	8분음표
	320	3잇단 4분음표
	480	4분음표
	200	16분음표 및 3잇단 16분음표
	400	8분음표 및 3잇단 8분음표

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

③ Strength

노트 이벤트를 가장 가까운 퀀타이즈 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 0%로 설정하면 아무 변화가 없으며 100%로 설정하면 노트 이벤트를 퀀타이즈 비트로 정확히 이동합니다. 50%로 설정하면 노트 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다.

설정: 000% ~ 100%

④ Swing Rate

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 이 설정을 잘 사용하면 셔플과 바운스 같은 스윙 리듬과 3잇단 음의 느낌을 만들 수 있습니다. 이 파라미터의 기능과 설정은 Quantize 레졸루션 설정에 따라 달라집니다.

설정: Quantize (②) 설정에 따라 다릅니다. 재생 FX(Play FX) 디스플레이(183 페이지)의 Swing 파라미터의 설정을 참고하십시오.

Quantize 값이 4분음표, 8분음표, 16분음표, 32분음표인 경우:

예를 들어, 4/4박자이고 퀀타이즈 값이 4분음표인 경우에는 마디의 두 번째 박자 및 네 번째 박자가 지연됩니다. 100% 설정은 지정된 Quantize 값 길이의 2배에 해당됩니다. 50%로 설정하면 타이밍이 정확하게 생성되어 스윙감이 없습니다. 51% 보다 높게 설정하면 음 타이밍을 지연시켜 스윙량을 증가시킵니다. 66%로 설정하면 음들을 3잇단음표 딜레이로 이동하고 75%는 부점음 딜레이와 동일합니다.

Quantize 값이 3잇단 4분음표, 3잇단 8분음표, 3잇단 16분음표인 경우:

3잇단 양자화 값이 사용되는 경우에는 각 3잇단의 마지막 음이 지연됩니다. 100% 설정은 지정된 Quantize 값의 길이의 2배에 해당됩니다. 66%로 설정하면 타이밍이 정확하게 생성되어 스윙감이 없습니다. 67% 보다 높게 설정하면 음 타이밍을 지연시켜 스윙량을 증가시킵니다. 75%로 설정하면 음들을 부점음 딜레이로 이동하고 83%는 6잇단을 딜레이와 동일합니다.

Quantize 값이 8분음표 + 3잇단 8분음표, 16분음표 + 3잇단 16분음표인 경우:

짝수 비트가 지연됩니다. 100% 설정은 8분음표 또는 16분음표 길이의 2배에 해당합니다. 50%로 설정하면 타이밍이 정확하게 생성되어 스윙감이 없습니다. 51% 이상으로 설정하면 음 타이밍이 지연되어 스윙량이 증가하고 66%는 3잇단음 딜레이와 동일합니다.

참고 Strength를 100%로 설정하면 Swing Rate가 짝수 비트(백비트)에 위치한 음들에 적용됩니다. Strength를 100% 미만으로 설정하면 Swing Rate가 짝수 비트(백비트)에 위치하지 않은 음들을 지연시켜 예상하지 못한 리듬을 만들 수도 있습니다. 이를 방지하려면 Swing Rate를 사용할 때 Strength를 100%로 설정해야 합니다.

⑤ Gate Time

스윙감을 향상시키는 짝수의 백비트 음의 게이트 시간(음 사운드가 출력되는 시간의 길이)을 결정합니다. 3잇단 퀀타이즈 값이 사용되는 경우에는 각 3잇단음에서 마지막 음의 게이트 시간이 조정됩니다. 양자화 값이 8분음표 + 3잇단 8분음표 또는 16분음표 + 3잇단 16분음표인 경우, 짝수의 8분음표 또는 16분음표 비트의 게이트 시간이 조정됩니다.

100% 미만으로 설정하면 짝수 비트(백비트)의 게이트 시간이 줄어들고 100% 보다 높게 설정하면 게이트 시간이 늘어납니다. 조정된 게이트 시간 값이 1미만이면, 값은 1로 반올림됩니다.

설정: 000% ~ 200%

02: Modify Velocity

이 작업은 음의 특정 범위의 벨로시티 값을 변경하여 해당 음의 볼륨을 선택적으로 증가시키거나 감소시킵니다. 벨로시티 변경은 다음과 같이 계산됩니다.

조정된 벨로시티 = (원래의 벨로시티 x 비율) + 오프셋

이 결과가 0 이하인 경우에는 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127 이상인 경우에는 값은 127로 설정됩니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Set All

모든 대상 음의 벨로시티를 동일한 고정값(1~127)로 설정합니다. "off"로 설정하면 Set All 파라미터는 효과가 없습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate와 Offset 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: off, 001~127

③ Rate

대상 음이 원래의 벨로시티에서 벗어나는 퍼센트를 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 벨로시티는 감소하고, 100% 이상으로 설정하면 벨로시티는 비례하여 증가합니다. 100%로 설정하면 아무 변화가 없습니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 000% ~ 200%

④ Offsett

대상 음이 원래의 벨로시티에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 0 미만으로 설정하면 벨로시티는 감소하고, 0 이상으로 설정하면 벨로시티는 증가합니다. 0으로 설정하면 아무 변화가 없습니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: -127 ~ +127

03: Modify Gate Time

이 작업은 음의 특정 범위의 게이트 시간을 변경합니다. 게이트 시간 변경은 다음과 같이 계산됩니다.

조정된 게이트 시간 = (원래의 게이트 시간 x 비율 + 오프셋)

결과가 0 미만이면 값은 1로 반올림됩니다



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Set All

모든 대상 음의 게이트 시간을 동일한 고정값으로 설정합니다. "off"로 설정하면 Set All 파라미터는 효과가 없습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate와 Offset 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: off, 0001~9999

③ Rate

대상 음의 게이트 시간이 변화하는 퍼센트를 결정합니다. 100% 미만으로 설정하면 음이 짧아지고, 100% 이상으로 설정하면 음은 비례하여 길어집니다. 100으로 설정하면 아무 변화가 없습니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 000% ~ 200%

④ Offsett

Rate가 조정된 게이트 시간 값에 고정된 값을 추가합니다. 0 미만으로 설정하면 게이트 시간은 짧아지고 0 이상으로 설정하면 게이트 시간은 길어집니다. 0으로 설정하면 아무 변화가 없습니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: -9999 ~ +9999

04: Crescendo

이 작업은 음의 특정 범위에 대하여 크레센도 및 디크레센도를 생성합니다. 크레센도는 볼륨을 점차 증가시키며 디크레센도는 볼륨을 점차 감소시킵니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Velocity Range

크레센도 또는 디크레센도의 세기를 결정합니다. 특정 범위에서 음의 벨로시티 값은 이 범위의 첫 번째 음에서 시작하여 점차적으로 증가하거나 감소합니다. 이 범위의 마지막 음의 벨로시티는 음의 원래 벨로시티와 벨로시티 범위 값의 합이 됩니다. 그 결과 벨로시티가 1~127 범위를 벗어나는 경우에는 1 또는 127로 설정됩니다. 설정값이 0보다 큰 경우에는 크레센도가 되고, 설정값이 0보다 작은 경우에는 디크레센도가 됩니다. 0으로 설정하면 이펙트가 없습니다.

설정: -127 ~ +127

참고 이 작업을 실행하면 특정 범위에 있는 이벤트에 대한 음의 벨로시티를 변경시켜서 크레센도/디크레센도를 만듭니다. 이 작업은 게이트 시간이 긴 오래 유지되는 음에 크레센도/디크레센도를 적용할 수 없다는 점을 유의하십시오. 이렇게 하고 싶을 경우에는 Event Type을 "Control Change 11"로 설정하고 "Create Continuous Data" 작업을 사용하십시오.

05: Transpose

음정을 반음 단위로 변경합니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Note

트랜스포즈를 적용할 음역을 결정합니다. 또한 [SF6] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

설정: C -2 ~ G8

③ Transpose

트랜스포즈 값을 설정합니다. +12 설정값은 조를 한 옥타브 올리고 -12 설정값은 조를 한 옥타브 내립니다. 0으로 설정하면 아무 변화가 없습니다.

설정: -127 ~ +127

06: Glide

이 작업은 특정 범위에 있는 첫 번째 음 이후의 모든 음을 피치 밴드 데이터로 교체하여 음과 음 사이의 부드러운 글라이드를 생성합니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Glide Time(글라이드 시간)

글라이드의 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 음표 사이의 글라이드가 더 길고 매끄러워집니다.

설정: 000 ~ 100

③ PB (피치 밴드) Range

피치 밴드 범위 값은 피치 밴드 이벤트를 통해 조정할 수 있는 음정의 최대 범위를 반음 단위로 표시합니다. 이 파라미터는 선택한 트랙에 대응되는 믹싱 파트에 지정된 음색에 대한 피치 밴드 범위를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 여기에서 지정된 피치 밴드 범위에 따라 노트 이벤트를 피치 밴드 이벤트로 교체합니다.

설정: 01 ~ 24

[참고] 지정된 범위에서 인접 음 사이의 간격이 여기서 설정된 피치 밴드 범위보다 클 경우에는 이 작업을 실행하여 해당 음을 변환할 수 없습니다. 그러한 상황이 발생할 경우에는 PB Range (③)를 해당 간격보다 큰 값으로 설정하십시오. 예를 들어 간격이 1 옥타브일 경우 PB Range를 12 이상의 값으로 설정하십시오.

[참고] PB Range (③)를 보이스 편집(Voice Edit) 모드를 통해 설정한 값과 다르게 설정하는 경우 송이 제대로 재생되지 않을 수도 있음을 유의하십시오. 송이 제대로 재생되도록 하려면 아래 MIDI 이벤트를 송 편집(Song Edit) 디스플레이(193 페이지)의 해당 트랙에 삽입하십시오.

RPN [000-000] xxx

(피치 밴드 값을 xxx로 입력하십시오.)

07: Create Roll

이 작업은 특정 범위에서 클럭 스텝과 벨로시티에서 지속적으로 변경되는 일련의 반복되는 음(드럼의 연타처럼)을 생성합니다. 빠른 스타카토 또는 특수한 끊어짐 이펙트를 생성할 때 유용합니다. 이 작업은 롤 데이터의 크레센도 또는 디크레센도 볼륨 변화 프로그램을 작성할 수 있습니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Start Step

③ End Step

롤의 각 음 사이의 스텝(클럭의 수) 크기를 결정합니다. 값이 작을수록 롤이 더 미세해집니다. 시작 및 종료 클럭 값을 모두 지정할 수 있으므로 롤 중에 스텝 크기가 변하는 롤을 쉽게 생성할 수 있습니다.

설정: 015 ~ 999

[참고] 64분음표~32분음표까지 롤을 생성하려면 Start 및 End Step을 각각 30~60 정도로 설정하십시오.

④ Note

롤 이펙트에 대한 특정 음(또는 드럼 음색에서의 악기)을 결정합니다. 또한 [SF6] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

설정: C -2 ~ G8

⑤ Start Velocity

⑥ End Velocity

롤에서 음의 벨로시티를 결정합니다. 시작 및 종료 벨로시티 값을 지정하여 벨로시티가 증가하거나 감소하는 롤을 쉽게 생성할 수 있습니다. 이를 이용하여 볼륨이 점차 증가하거나 감소하는(크레센도/디크레센도) 롤을 생성할 수 있습니다.

설정: 001 ~ 127

08: Sort Chord

이 작업은 음정 순서로 코드 이벤트(동시적인 노트 이벤트)를 분류합니다. 이 분류는 이벤트 목록(Event List) 디스플레이(193 페이지)의 음 순서에 영향을 미치지만 음의 타이밍을 변경하지는 않습니다. **Separate Chord** 작업(아래 참조)을 사용하기 전에 코드를 사전 처리하기 위해 사용하는 경우, 코드 분류를 "스트로크" 또는 기타나 유사한 악기의 통기는 사운드를 모방하는 데 사용할 수 있습니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Type

코드 음 데이터를 분류하는 방법을 결정합니다.

설정: up, down, up&down, down&up

up

오름차순으로 음을 분류합니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 **Separate Chord** 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 연주를 생성합니다.

down

내림차순으로 음을 분류합니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 **Separate Chord** 작업을 실행하여 기타와 같은 다운스트로크 연주를 생성합니다.

up&down

Grid 설정에 따라 강박의 코드 음은 오름차순으로 분류되고 약박의 코드 음은 내림차순으로 분류됩니다(아래 참조). 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 **Separate Chord** 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 및 다운스트로크 연주를 생성합니다.

down&up

강박의 코드 음은 내림차순으로 분류되고 약박의 코드 음은 오름차순으로 분류됩니다. 이 설정으로 이 작업을 실행한 후 **Separate Chord** 작업을 실행하여 기타와 같은 업스트로크 및 다운스트로크 연주를 생성합니다.

3 Grid

코드 분류 작업에 대한 기초로 사용될 음의 형식을 결정합니다.

설정: 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

[참고] [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

09: Separate Chord

이 작업은 각 음 사이에 지정한 클럭 수를 삽입하여 지정된 범위 내에서 코드의 음을 약간 벌립니다. 위의 코드 분류 작업 후 이 작업을 사용하여 기타와 같은 업스트로크 또는 다운스트로크 이펙트를 생성할 수 있습니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Clock

인접한 코드 음 사이에 삽입할 클럭 사이클 수를 결정합니다. 여기에서의 설정에 따라 노트 이벤트가 다음 음 또는 범위(위에서 설정)로 넘어갈 수도 있습니다. 그런 상황이 발생하면 작업을 실행할 때 넘어간 노트 이벤트가 다음 음 이전 지점(클럭) 또는 범위 안으로 이동합니다.

설정: 000 ~ 999

[F3] Event Jobs

01: Shift Clock

이 작업은 지정된 범위에 있는 모든 데이터 이벤트를 지정된 클럭 수만큼 앞 또는 뒤로 이동시킵니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Clock

마디, 비트 및 클럭에서 데이터가 지연되거나 전진하는 양을 결정합니다.

설정: 001:1:000 ~ 999:4:479 (박자(Meter)가 4/4일 경우)

[참고] 사용할 수 있는 비트 및 클럭의 값은 박자에 따라 달라집니다.

③ Direction

데이터가 이동하는 방향을 결정합니다. Advance는 데이터를 시퀀스 시작 방향으로 이동시키고 Delay는 시퀀스의 종료 방향으로 데이터를 이동시킵니다.

설정: Advance, Delay

02: Copy Event

이 작업은 지정된 소스 범위에서 특정한 대상 위치로 모든 데이터를 복사합니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Number of Times

데이터가 복사되는 횟수를 결정합니다.

설정: x 01 ~ x 99

③ 트랙 및 위치

대상의 대상 트랙(01~16, tempo, scene, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.



주의

복사 이벤트는 대상 위치에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다.

03: Erase Event

이 작업은 지정된 범위에서 모든 특정 이벤트를 삭제하여 사일런스 세그먼트를 생성하는 데 효과적입니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Event Type

삭제할 이벤트 형식을 결정합니다. "all"을 선택하면 모든 이벤트가 삭제됩니다. CC & Ch.Mode 이벤트를 삭제할 경우에는 개별 컨트롤 번호를 지정할 수 있습니다.

설정:

Track이 01~16으로 설정된 경우:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch (채널 애프터터치), Poly After Touch (폴리포닉 애프터터치), System Exclusive, all
* 컨트롤 번호(000~127, all)를 지정할 수 있습니다.

Track이 "tempo"로 설정된 경우:

Tempo Change

Track이 "scene"으로 설정된 경우:

Scene Memory, Track Mute

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

04: Extract Event

이 작업은 특정 이벤트 데이터의 모든 경우를 트랙의 지정된 범위에서 다른 트랙의 동일한 범위로 이동시킵니다.



① 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

② Event Type

추출하려는 이벤트 형식을 결정합니다. 필요할 경우 특정 음 번호 및 컨트롤 번호(컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)도 지정할 수 있습니다.

설정: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch (채널 애프터터치), Poly After Touch (폴리포닉 애프터터치), System Exclusive
*음 번호(C-2 ~ G8, all) 및 컨트롤 번호(000 ~ 127, all)를 각각 지정할 수 있습니다.

참고 Event Type이 "Note"로 설정된 경우 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

③ Track

대상 트랙(01~16)을 결정합니다.



주의

위에서 지정된 소스 범위의 원래 데이터는 삭제됩니다.

01: 기본
 02: 편집
 03: 리듬
 04: 믹싱
 05: 마스터링
 06: 출력
 07: 기타
 08: 문제 해결

05: Create Continuous Data

이 작업은 지정된 범위에 있어서 연속적인 피치 벤드 또는 컨트롤 변경 데이터를 생성합니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Event Type

생성하려는 이벤트 형식을 결정합니다.

설정:

Track이 01~16 및 all로 설정된 경우:

Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (채널 애프터터치), System Exclusive

* 컨트롤 번호(0~119)도 지정할 수 있습니다.

Track이 "tempo"로 설정된 경우:

Tempo Change

참고 이 작업을 템포 트랙에 적용하여 아첼레란도/리타르단도를 만들 수 있습니다. 예를 들어 이 작업은 송의 종료 섹션에서 템포를 늦출 때 유용합니다.

참고 "System Exclusive"를 선택하면 마스터 볼륨의 연속 데이터가 생성됩니다.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

3 Data Range

생성할 데이터 범위의 하한값과 상한값을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127 (Event Type이 "Pitch Bend"로 설정된 경우 -8192 ~ +8191, 그리고 Event Type이 "Tempo Change"로 설정된 경우 5.0 ~ 300.0)

4 Clock

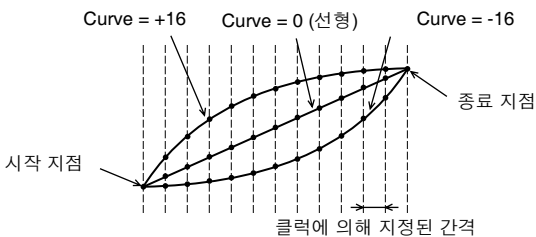
생성된 각 이벤트 사이에 삽입할 클럭 수를 결정합니다.

설정: 001 ~ 999

5 Curve

연속 데이터의 곡선을 결정합니다. 아래 그래프의 대략적인 곡선 형태를 참고하십시오.

설정: -16 ~ +16



6 Number of Times

데이터 생성을 반복할 횟수를 결정합니다. 예를 들어, 데이터가 M001:1:000 ~ M003:1:000 범위에서 생성되고 이 파라미터가 03으로 설정된 경우, 동일한 데이터가 M003:1:000 ~ M005:1:000 및 M005:1:000 ~ M007:1:000에서 생성됩니다. 이 작업은 연속적인 볼륨(익스프레션) 또는 필터 컷오프 변주를 삽입하여 트레몰로 또는 와우 이펙트를 생성합니다.

설정: x 01 ~ x 99

06: Thin Out

이 작업은 지정된 범위에서 특정 형식의 연속적인 데이터를 속아내거나 선택적으로 제거함으로써 다른 데이터 또는 추가 녹음을 위한 메모리 공간을 확보합니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Event Type

속아내려는 이벤트 형식을 결정합니다. Thin Out 작업은 이벤트당 60 클럭 이상의 클럭 간격을 가지는 연속적인 데이터에는 작동하지 않습니다.

설정:

Track이 01~16 및 all로 설정된 경우:

Pitch Bend, CC & Ch.Mode (컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch (채널 애프터터치), Poly After Touch (폴리포닉 애프터터치)
* 컨트롤 번호(0~127,all)도 지정할 수 있습니다.

Track이 "tempo"로 설정된 경우:

Tempo Change

07: Modify Control Data

이 작업은 피치 벤드 및 컨트롤 변경과 같은 지정된 범위의 지정된 데이터의 값을 변경합니다. 데이터 변경은 다음과 같이 계산됩니다.

수정된 값 = (원래의 값 x 비율) + 오프셋

결과가 최소보다 낮으면 최소로 설정되고, 결과가 최대보다 높으면 최대로 설정됩니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Event Type

수정하려는 이벤트 형식을 결정합니다.

설정:

Track이 01~16 및 all로 설정된 경우:
Pitch Bend, CC & Ch.Mode (컨트롤 변경 및 채널 모드 메시지)*, Ch After Touch (채널 애프터터치), Poly After Touch (폴리포닉 애프터터치)
* 컨트롤 번호(0~127,all)도 지정할 수 있습니다.

Track이 "tempo"로 설정된 경우:
Tempo Change

3 Set All

모든 대상 이벤트를 동일한 고정값으로 설정합니다. "off"로 설정하면 Set All 파라미터는 효과가 없습니다. "off" 이외의 값으로 설정하면 Rate와 Offset 파라미터를 사용할 수 없으며 설정할 수 없습니다.

설정: off, 000 ~ 127 (Event Type이 "Pitch Bend"로 설정된 경우 off, -8192 ~ +8191, Event Type이 "Tempo Change"로 설정된 경우 off, 5.0 ~ 300.0)

4 Rate

대상 이벤트가 원래의 값에서 벗어나는 퍼센트를 결정합니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: 000% ~ 200%

5 Offset

Rate가 조정된 이벤트 값에 고정된 값을 추가합니다. Set All 파라미터(위)를 "off" 이외로 설정했다면 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: -127 ~ +127 (피치 벤드의 경우 -8192 ~ +8191)

08: Beat Stretch

이 작업은 선택한 범위에 대하여 시간 확장 또는 축소를 실행합니다.



1 트랙 및 범위

작업을 적용할 송 트랙(01~16, tempo, all) 및 범위(마디 : 비트 : 클럭)를 결정합니다.

2 Rate

시간 확장 또는 압축량을 퍼센트로 결정합니다. 100%보다 큰 값으로 설정하면 확장되고, 100% 미만으로 설정하면 축소됩니다. 100으로 설정하면 아무 변화가 없습니다.

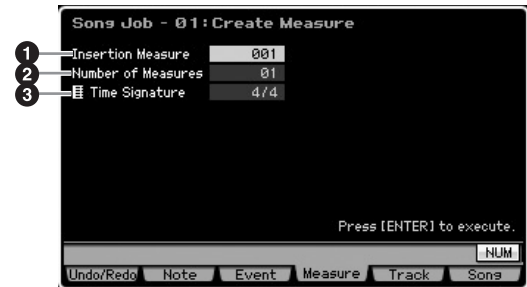
설정: 025% ~ 400%

[참고] Beat Stretch 작업을 실행하면 범위의 종료 지점만 앞으로 또는 뒤로 이동됩니다. 지정된 범위 밖의 데이터는 유지됩니다. 데이터를 확장할 경우 변환된 데이터가 범위 밖의 데이터와 겹칠 수도 있습니다. 데이터를 압축할 경우 압축된 데이터의 끝과 범위 밖에 있는 다음 데이터의 처음 사이에 사이런스 간격이 생성됩니다.

[F4] Measure Jobs

01: Create Measure

이 작업은 모든 트랙의 특정 위치에 빈 마디를 생성합니다. 빈 마디를 삽입하면 이에 따라 삽입 지점 다음의 마디와 박자 데이터는 앞으로 이동합니다. 삽입 지점이 데이터를 포함하는 마지막 마디 뒤에 설정되면 실제로 마디가 삽입되지는 않고 해당 지점에 박자 데이터만 설정됩니다.



마디 삽입
마디 삭제
마디 복사
마디 붙여넣기
마디 이동
마디 크기 조정
마디 회전
마디 색상 변경
마디 그룹화
마디 해제
마디 숨기기
마디 보이기
마디 삭제
마디 복사
마디 붙여넣기
마디 이동
마디 크기 조정
마디 회전
마디 색상 변경
마디 그룹화
마디 해제
마디 숨기기
마디 보이기

① Insertion point

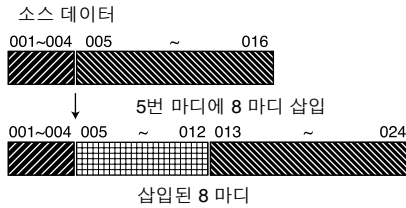
새로 생성한 빈 마디를 삽입할 위치(마디 번호)를 결정합니다.

설정: 001 ~ 999

② 삽입할 마디 번호

생성하여 삽입할 빈 마디 번호를 결정합니다.

설정: 01 ~ 99



③ 삽입할 마디의 박자

생성할 마디의 박자 또는 박자 기호를 결정합니다. 박자가 변경되는 송을 생성할 때 이 파라미터를 사용하면 편리할 수 있습니다.

설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

02: Delete Measure

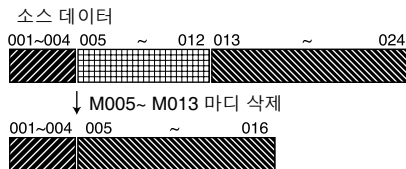
이 작업은 지정된 마디들을 삭제합니다. 이에 따라 삭제된 마디 다음의 마디와 박자 데이터는 뒤로 이동합니다.



① 삭제 범위

삭제할 마디의 범위를 지정합니다.

설정: 001 ~ 999



[F5] Track Jobs

01: Copy Track

이 작업은 지정된 소스 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.



① 소스 송 및 트랙

복사 소스 송 및 트랙(01~16)을 결정합니다. Current 박스를 체크하면 현재 송이 소스로 선택됩니다.

② 복사할 데이터 형식

복사할 데이터 형식을 결정합니다.

설정: Sequencer Event (트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter (모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

참고 Sample의 체크 박스를 체크하더라도 대상 송에서 샘플 음색 데이터에 대해서 사용할 수 있는 메모리가 없는 경우 디스플레이에 경고 메시지가 나타나고 샘플 음색 데이터는 복사되지 않습니다. 이런 경우, 믹싱 음색 작업의 삭제 작업(241 페이지)을 사용하여 사용하지 않는 샘플 음색을 삭제한 후 다시 시도하십시오.

③ 대상 송 및 트랙

대상 송 및 트랙(01~16)을 결정합니다. Current Box를 체크하면 현재 송이 대상으로 선택됩니다.

⚠ 주의

복사 조작은 대상 트랙에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다.

⚠ 주의

샘플 음색 복사 조작에 대해서는 실행 취소/재실행(Undo/Redo)를 사용할 수 없습니다.

02: Exchange Track

이 작업은 현재 송에 있는 2개의 지정된 트랙 사이에서 특정 형식의 데이터를 교환합니다.



1 Track

작업을 적용할 트랙(01~16)을 결정합니다.

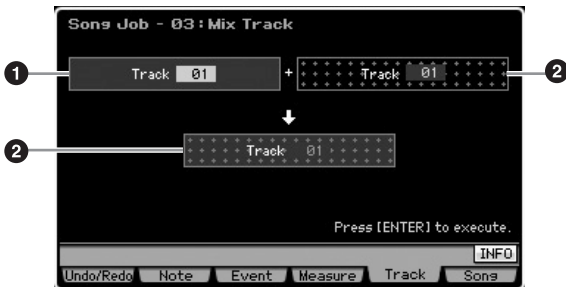
2 데이터 형식

교환할 데이터 형식을 결정합니다. 적절한 박스에 체크 표시하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event (트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter

03: Mix Track

이 작업은 2개의 선택한 트랙(1 및 2)의 모든 데이터를 믹스하고 결과를 트랙 2에 놓습니다. 샘플 음색이 있는 트랙에 이 작업을 적용하는 경우에는 샘플 음색이 믹스되지 않는다는 점을 유의하십시오. 샘플 음색 자체는 믹스되지 않습니다.



04: Clear Track

이 작업은 선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.



1 Track

작업을 적용할 송 트랙(01~16, tempo, scene, all)을 결정합니다.

2 삭제할 데이터 형식

삭제할 데이터 형식을 결정합니다. 적절한 박스에 체크 표시하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event (트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter (모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

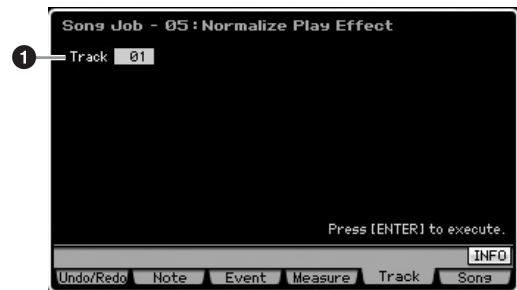
! 주의

실행 취소/재실행은 샘플 데이터를 포함하는 트랙에 대한 삭제 작업을 실행 취소/재실행할 때 사용할 수 없습니다.

[참고] Sample Voice 박스가 체크되어 있더라도 이 작업으로 DIMM의 파형을 삭제할 수 없습니다. 파형을 실제로 삭제하려면 샘플링 작업(Sampling Job) 모드의 삭제 작업(177 페이지)을 사용하십시오.

05: Normalize Play Effect

이 작업은 선택한 트랙의 데이터를 다시 기록하여 현재 재생 이펙트 설정을 통합합니다.



1 Track

작업을 적용할 송 트랙(01~16, all)을 결정합니다.

06: Divide Drum Track

이 작업은 특정 트랙에 지정된 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 각 드럼 악기에 해당하는 음을 개별 트랙(트랙 1~8)에 놓습니다. 아래 분할표는 GM 드럼 음색을 사용한다고 가정합니다. 이 작업을 GM 음색 이외의 드럼 음색을 사용하여 시퀀스 데이터에 적용하려면 별도의 데이터 목록 소책자를 사용하여 각 드럼 음색에 대한 드럼/퍼커션 악기의 배열을 확인해야 합니다.



리믹스

신시퀀스

리믹스

믹스

리믹스

믹스

리믹스

리믹스

리믹스

리믹스

리믹스

리믹스

리믹스

리믹스

1 Track

작업을 적용할 송 트랙(01~16)을 결정합니다.

트랙 1	베이스 드럼
트랙 2	클릭, 베이스 드럼, 스네어 드럼 등
트랙 3	스네어 드럼
트랙 4	브러시 SD, 사이드 스틱, 핸드 클랩 등
트랙 5	하이 햇
트랙 6	라이드 심벌
트랙 7	툼, 크래시/스플래시/차이니스 심벌
트랙 8	퍼커션 등

*다양한 음표 번호의 드럼 악기가 각 트랙에 지정됩니다. 예를 들어 트랙 1의 베이스 드럼이 트랙 2의 베이스 드럼과 다르다는 것을 의미합니다.

주의

드럼 트랙 분할은 대상 트랙 1~8에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오 (278 페이지).

이 작업이 실행된 후에도 대상 트랙 1~8의 믹싱 프로그램은 유지됩니다.

07: Put Track to Arpeggio

이 작업은 트랙의 특정 마디에 있는 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다. 최대 16가지 고유 음 번호를 아르페지오 트랙에 녹음할 수 있습니다. 16가지 이상의 음 번호를 MIDI 시퀀스 데이터에 녹음한 경우, 변환 조작으로 한계를 초과하는 음을 줄입니다. 따라서, 아르페지오를 생성하는 경우, 특히 4가지 트랙을 모두 사용하는 경우에는 최대 16가지 음만 사용하여 녹음해야 합니다.



1 범위

아르페지오 데이터로 복사할 마디의 범위를 결정합니다.

설정: 001 ~ 999

2 ARP Category (아르페지오 카테고리)

생성된 아르페지오 데이터에 대한 카테고리 설정(메인 카테고리 및 하위 카테고리)을 결정합니다. 메인 카테고리는 62 페이지에 나와되어 있습니다.

참고 SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

3 ARP No.(아르페지오 번호/이름)

유저 아르페지오 번호(001 ~ 256) 및 이름을 대상으로 결정합니다. 최대 20 문자로 아르페지오 이름을 지정할 수 있습니다. [SF6] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록(Character List) 디스플레이를 부른 후 이름을 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

주의

이 번호에 있는 이전의 아르페지오 데이터는 덮어쓰여집니다.

4 Original Notes Root

트랙의 Convert Type이 "org notes"로 설정된 경우 근음을 결정합니다.

설정: C -2 ~ G8

참고 또한 [SF6] KBD 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

5 Track

소스 송의 트랙 또는 아르페지오 트랙을 결정합니다.

6 Convert Type

MIDI 시퀀스 데이터(송 트랙의)를 아르페지오 데이터로 변환하는 방식을 아래 3가지 방법 중에서 결정합니다. 각 트랙 별로 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

설정: normal, fixed, org notes

normal

연주된 음 및 연주된 음의 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

fixed

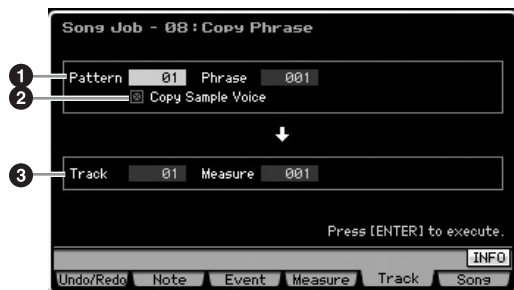
음을 재생하면 동일한 MIDI 시퀀스 데이터가 재생됩니다.

org notes (오리지널 음표)

아르페지오 재생 음은 연주된 코드에 따라 다르다는 점을 제외하면 기본적으로 "fixed"와 동일합니다.

08: Copy Phrase

이 작업은 프레이즈(패턴(Pattern) 모드에서 생성)를 현재 송의 특정 트랙으로 복사합니다.



1 소스 패턴, 프레이즈

소스 패턴 및 프레이즈 번호를 결정합니다.

2 Copy Sample Voice

이 박스를 체크하면 소스 프레이즈(실제로는 해당 믹싱 파트)에 지정된 샘플 음색이 대상 트랙에 복사되어 현재 송의 해당 믹싱 파트에 지정됩니다. 선택한 프레이즈에서 사용하는 샘플 음색이 없는 경우, 이 파라미터는 아무 효과가 없습니다.

참조

보이스 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드
마스터 모드
유틸리티 모드
파일 모드

패턴 재생

패턴(Pattern) 모드에서 자신만의 리듬 패턴을 연주, 녹음, 편집 및 재생할 수 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드는 패턴(Pattern) 모드로 들어가는 주요 '통로'이며 여기에서 패턴을 선택하고 재생합니다. 또한 짧은 리듬 악절 및 '재료'인 프레이즈들을 모아 자신의 패턴을 만들고 사용자 정의 순서로 패턴들을 결합한 패턴 체인을 만들 수도 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드로 들어가려면 간단히 [PATTERN] 버튼을 누르면 됩니다.

참고 "패턴"이라는 말은 무한히 반복 및 재생할 수 있는 몇 마디의 짧은 리듬 악절을 말합니다. 패턴에는 "섹션"이라고 부르는 16가지 변주가 포함됩니다. 재생 중에 섹션을 변화시켜서 사용할 수 있습니다. 패턴은 16개의 트랙으로 구성되며 패치(Patch) 디스플레이(212 페이지)에서 프레이즈를 각 트랙에 지정하여 생성할 수 있습니다. 패턴, 섹션 및 프레이즈에 대한 자세한 설명은 60 페이지를 참고하십시오.

패턴 재생 절차

1 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)를 불러옵니다.



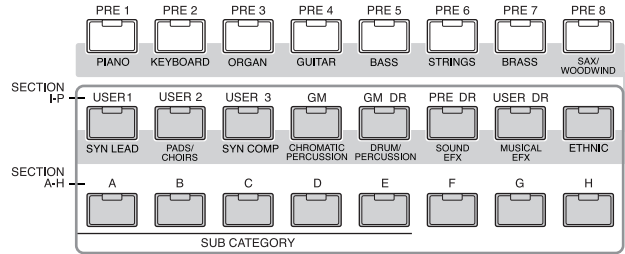
2 패턴을 선택합니다.

커서를 패턴 번호로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 패턴을 선택합니다. 선택한 패턴 이름이 표시됩니다. [PROGRAM] 버튼을 눌러 표시등을 켜면 그룹 [A]~[D] 버튼 및 번호 [1]~[16] 버튼을 사용하여 원하는 패턴을 선택할 수 있습니다. 패턴 번호와 해당 버튼은 다음과 같습니다.

버튼 조합	패턴 번호
[A]+[1] ~ [16]	01 ~ 16
[B]+[1] ~ [16]	17 ~ 32
[C]+[1] ~ [16]	33 ~ 48
[D]+[1] ~ [16]	49 ~ 64

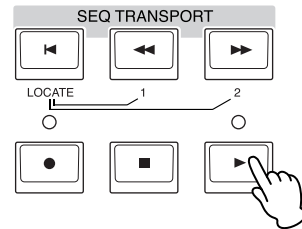
3 선택한 패턴의 섹션(A~P)을 선택합니다.

커서를 섹션으로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 섹션을 선택합니다. [TRACK] 버튼을 눌러 표시등을 켜면 섹션 A~H의 경우 SECTION [A]~[H] 버튼, 섹션 I~P의 경우 [USER 1]~[USER DR] 버튼 및 [ETHNIC] 버튼을 사용하여 원하는 섹션을 선택할 수 있습니다.



4 [▶] (재생) 버튼을 눌러 패턴 재생을 시작합니다.

[■] (정지) 버튼을 누를 때까지 패턴 재생이 반복적으로 계속됩니다. 패턴(재생을 정지하려면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다. [▶] (재생) 버튼을 다시 누르면 해당 지점부터 재생이 다시 시작됩니다.



재생 형식

건반을 눌러 재생 시작

키보드 시작 기능이 on으로 설정된 경우 키보드의 건반을 누르면 즉시 패턴 재생이 시작됩니다. 커서를 키보드 시작 아이콘으로 이동한 후 [INC/YES] 버튼을 누르면 키보드 시작이 활성화됩니다.

이 상태에서 아무 건반이나 누르면 패턴 재생이 시작됩니다.

키보드 시작



각 트랙에 대한 믹싱 설정

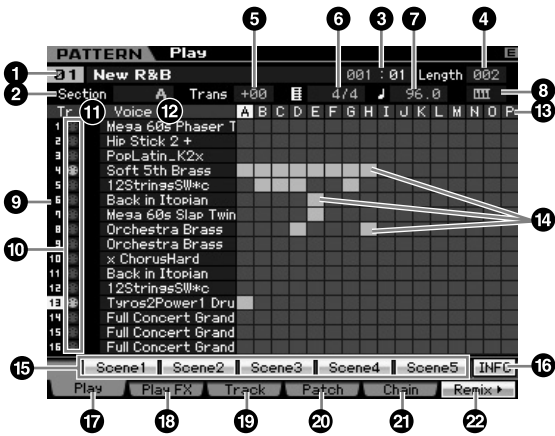
패턴(Pattern) 모드 및 송(Song) 모드에서 각 파트(트랙)에 대한 음색, 볼륨 및 팬과 같은 믹싱 파라미터를 설정할 수 있습니다. 구조와 파라미터는 송(Song) 모드와 동일합니다. 181 페이지를 참고하십시오.

노브 및 컨트롤 슬라이더

전면 패널의 노브와 슬라이더를 사용하여 패턴의 각 파트(트랙)에 대해 팬, 이펙트, 컷오프 주파수 및 레조넌스와 같은 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다. 자세한 설명은 180 페이지를 참고하십시오.

패턴 재생 - [F1] Play

패턴(Pattern) 모드로 들어가면 이 디스플레이가 항상 처음에 나타납니다. 패턴을 선택한 후 섹션을 지정하여 패턴을 연주할 수 있습니다.



참고 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 81 페이지를 참고하십시오.

1 패턴 번호, 패턴 이름

번호(01~64)를 지정하여 패턴을 결정합니다. 선택한 패턴 이름이 표시됩니다. 커서를 여기로 이동해서 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 패턴 이름을 변경할 수 있습니다.

참고 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

2 Section

선택한 패턴의 섹션을 선택합니다. 패턴에는 재생 중 실시간으로 변경할 수 있는 섹션이라고 하는 변수가 최대 16개까지 포함될 수 있습니다. 섹션은 [A] ~ [H] 버튼("SECTION A ~ H"라고 인쇄됨)과 [USER1] ~ [ETHNIC] ("SECTION I ~ P"라고 인쇄됨) 버튼을 통해 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 209 페이지를 참고하십시오.

설정: A ~ P

3 마디

재생이 시작되는 위치를 결정합니다. 이 파라미터는 현재 재생 위치도 표시합니다. SEQ TRANSPORT 버튼으로 마디를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 178 페이지를 참고하십시오.

설정:

마디: 001 ~ 256 (사용 가능한 마디의 범위는 길이에 따라 다음과 같이 달라집니다.)
비트: 표시 전용



4 길이

패턴 길이를 결정합니다.

설정: 001 ~ 256

5 Trans (트랜스포즈)

6 박자 기호(박자)

7 템포

이들 파라미터는 송 재생(Song Play) 모드와 동일합니다. 210 페이지를 참고하십시오.

8 키보드 시작

키보드 시작 기능이 on으로 설정된 경우 키보드의 건반을 누르면 즉시 패턴 재생이 시작됩니다.

설정: (on), (off)

9 트랙 번호(표시만)

트랙 번호를 표시합니다.

10 트랙 형식(표시만)

트랙 형식을 MIDI 트랙 또는 오디오 트랙으로 표시합니다. 오디오 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 경우 샘플 음색이 지정됩니다. MIDI 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 경우 음색이 지정되지 않습니다. 빈 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 경우 음색이 지정되지 않습니다. MID 트랙 및 오디오 트랙에 대한 더 자세한 설명은 61 페이지를 참고하십시오.

설정: (MIDI 트랙), (오디오트랙)

11 뮤트/솔로(표시만)

각 트랙의 뮤트/솔로 상태를 표시합니다. 뮤트/솔로 설정 방법에 대한 자세한 설명은 179 페이지를 참고하십시오.

비어 있음: 이 트랙에는 뮤트나 솔로가 지정되지 않습니다.

: 뮤트된 트랙을 나타냅니다.

: 솔로 트랙을 나타냅니다.

12 Voice (음색 이름) (표시만)

각 트랙에 해당하는 믹싱 파트의 음색 이름을 표시합니다.

13 섹션

14 데이터 표시등

섹션 A~P의 각 트랙에 데이터가 녹음되어 있는지 여부를 표시합니다. 섹션/트랙에 녹음 데이터가 포함된 칼럼에 데이터 표시등이 표시됩니다.

15 [SF1] Scene1 ~ [SF5] Scene5

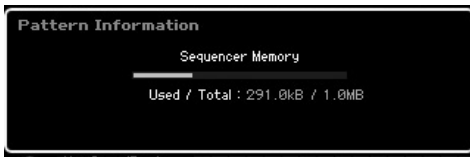
패턴 관련 파라미터(패턴 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터 설정을 이들 버튼에 지정할 수 있습니다. 또한 이들 버튼을 눌러 이들 설정을 불러올 수 있습니다. Scene 등록 방법에 대한 자세한 설명은 179 페이지를 참고하십시오. 아르페지오 관련 파라미터 설정 방법에 대한 자세한 설명은 189 페이지를 참고하십시오.

참고 패턴 재생 중에는 아르페지오를 사용할 수 없습니다. 재생 중에 [SF1] Scene 1 ~ [SF5] Scene 5 버튼을 누르면 패턴 Scene만 바뀝니다.

참고 패턴 Scene을 등록한 후에 눌러진 버튼에 해당하는 탭에 8분음표 아이콘이 표시됩니다. 패턴 녹음(Pattern Record)의 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(189 페이지)에서 해당 버튼에 아르페지오 형식이 지정되어 있는지 여부를 확인할 수 있습니다.

16 [SF6] INFO (정보)

미사용 및 사용된 시퀀서 메모리의 양을 볼 수 있습니다. 시퀀서 메모리에는 각 모드에서 녹음된 모든 송 및 패턴이 포함됩니다. 사용된 메모리 양이 최대 용량에 도달하면 더 이상 송이나 패턴을 저장할 수 없습니다. 이럴 경우에는 송 작업 또는 패턴 작업을 사용하여 불필요한 송이나 패턴을 삭제합니다. [SF6] 버튼 또는 [EXIT] 버튼을 눌러 이전 디스플레이로 되돌아갈 수 있습니다.



17 [F1] Play

재생(Play) 디스플레이를 불러옵니다.

18 [F2] Play FX (재생 이펙트)

재생 이펙트(Play Effect) 디스플레이를 불러옵니다.

19 [F3] Track

트랙(Track) 디스플레이를 불러옵니다.

20 [F4] Patch

패치(Patch) 디스플레이(212 페이지)를 불러옵니다.

21 [F5] Chain (패턴 체인)

패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이(213 페이지)를 불러옵니다.

22 [F6] Remix

리믹스(Remix) 디스플레이(217 페이지)를 불러옵니다. 커서가 데이터가 있는 트랙에 위치한 경우에만 이 메뉴가 나타납니다.

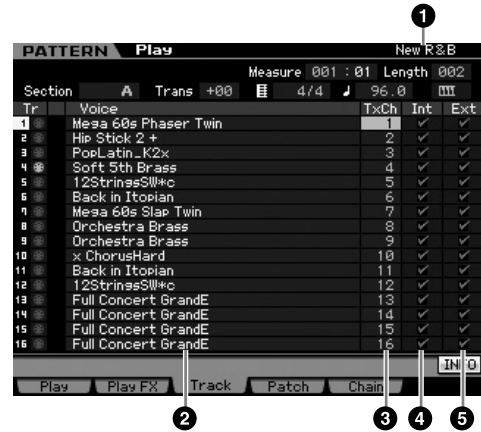
패턴의 리듬감 변경 - [F2] Play FX (재생 이펙트)

음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 패턴 재생의 리듬감을 변경할 수 있습니다. 여기에서의 재생 이펙트 설정은 일시적이며 패턴의 실제 데이터는 수정되지 않습니다. 재생 이펙트 설정은 Normalize Play Effect 작업을 사용하여 패턴 데이터에 실제로 적용할 수 있습니다.

이 조작은 송 재생(Song Play) 모드와 동일합니다. 183 페이지를 참고하십시오.

트랙 설정 - [F3] Track

이 디스플레이에서는 각 트랙에 대한 MIDI 전송 채널을 설정합니다.



번호가 없는 파라미터에 대해서는 재생(Play) 디스플레이(210 페이지)를 참고하십시오.

1 패턴 이름(표시만)

현재 패턴 이름을 표시합니다.

2 Voice (음색 이름) (표시만)

3 TxCh (전송 채널)

4 Int (내장 스위치)

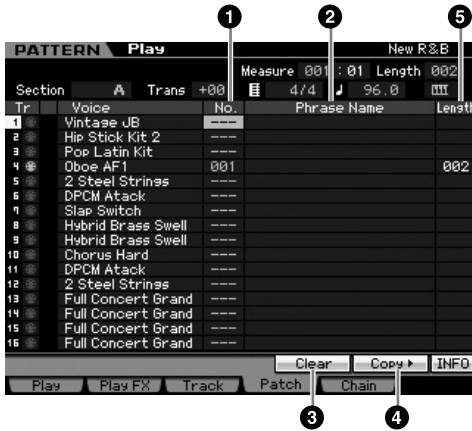
5 Ext (외장 스위치)

이들 파라미터는 송 재생(Song Play) 모드와 동일합니다. 184 페이지를 참고하십시오.

1. 패턴 이름
 2. Voice (음색 이름)
 3. TxCh (전송 채널)
 4. Int (내장 스위치)
 5. Ext (외장 스위치)

패턴 생성 - [F4] Patch

이 디스플레이에서는 각 트랙에 프레이즈를 지정하여 패턴을 생성할 수 있습니다. 각 패턴에 대해 A~P로 이름이 지정된 16개 섹션을 생성할 수 있습니다. 현재 선택한 패턴으로 생성한 유저 프레이즈를 지정할 수 있습니다. 다른 패턴의 트랙에 녹음된 유저 프레이즈를 사용하려면 [SF5] 버튼으로 선택한 프레이즈 데이터 복사 기능을 사용합니다.



번호가 없는 파라미터에 대해서는 재생(Play) 디스플레이 (210 페이지)를 참고하십시오.

① No. (프레이즈 번호)

트랙에 지정할 프레이즈 번호를 결정합니다. 선택한 패턴에 저장된 256개의 유저 프레이즈 중 하나를 선택할 수 있습니다. 유저 프레이즈에는 기본적으로 데이터가 없음을 유의하십시오. "---"으로 설정할 경우 트랙이 비게 됩니다.

설정: --- (off), 001 ~ 256

참고 MOTIF XS에는 프리셋 프레이즈 데이터가 없습니다.

② Phrase Name

선택한 프레이즈 이름을 표시합니다. 커서를 여기로 이동한 후 [SF6] CHAR 버튼을 눌러 프레이즈 이름을 변경할 수 있습니다.

참고 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

③ [SF4] Clear

이 버튼을 누르면 현재 선택한 트랙에 대한 프레이즈 지정이 삭제되고 트랙이 비워집니다. 커서를 삭제할 프레이즈(트랙)로 이동한 후 [SF4] 버튼을 누릅니다.

④ [SF5] Copy

이 버튼을 누르면 다른 패턴의 프레이즈를 선택한 프레이즈로 복사한 다음 다른 패턴의 프레이즈를 지정된 트랙으로 지정합니다. 이 기능은 다른 패턴에 있는 프레이즈 데이터를 사용하여 패턴을 새로 만들 때 유용합니다.



① 소스 프레이즈

복사할 패턴 번호와 프레이즈 번호(001 ~ 256)를 결정합니다.

② Copy Sample Voice

이 박스가 체크되면 소스 프레이즈에 할당된 샘플 음색이 대상 프레이즈에 샘플 음색으로 복사되어 선택한 패턴의 해당 트랙에 지정됩니다.

③ 현재 패턴 프레이즈 및 트랙

프레이즈를 지정할 대상 프레이즈의 번호(001 ~ 256) 및 트랙(1 ~ 16)을 결정합니다.

⚠ 주의

복사 대상에 있는 이전의 데이터는 덮어쓰여집니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

⚠ 주의

샘플 음색 복사 조작에 대해서는 실행 취소/재실행을 사용할 수 없습니다.

⑤ Length (표시만)

각 트랙에 지정된 각 프레이즈 길이를 표시합니다.

패턴 생성

1 재생(Play) 디스플레이(210 페이지)에서 패턴을 선택합니다.

2 [F4] 버튼을 눌러 패치(Patch) 디스플레이를 불러옵니다.

3 섹션(A~P)을 선택합니다.

커서를 섹션으로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 섹션을 선택합니다.

4 박자(박자 기호), 템포 및 패턴 길이를 설정합니다.

커서를 원하는 파라미터(길이, 박자 기호 또는 템포)로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

5 각 트랙에 원하는 프레이즈를 지정합니다.

커서를 트랙으로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 프레이즈 번호를 설정합니다. 패턴 재생 중에도 프레이즈 지정은 할 수 있습니다. 프레이즈가 제대로 지정되었는지 여부를 확인하려면 아래 절차에 따라 프레이즈가 지정된 트랙을 솔로화합니다. [SOLO] 버튼을 눌러 표시등을 켜 후 번호 [1]~[16] 버튼 중 하나를 눌러 프레이즈를 지정된 트랙을 선택합니다. 프레이즈를 생성하기 위해 다음 세 가지 방법을 사용할 수 있습니다.

- 패턴 녹음 기능(218 페이지)을 사용하여 새 프레이즈 녹음
- [SF5] 버튼을 사용하여 다른 패턴에서 프레이즈 복사
- 송 작업(225 페이지)에서 갓 프레이즈(Get Phrase)를 사용하여 송 데이터의 파트를 프레이즈로 변환

6 위의 3~5 단계를 반복하여 전체 패턴을 마무리합니다.

전체 송의 전주, 멜로디 A, 멜로디 B, 메인 및 후주에 사용할 섹션을 만듭니다.

[참고] 이미 있는 섹션에 기초한 섹션이나 비슷한 사운드를 생성하려면 Copy Pattern 작업(227 페이지)을 사용하는 것이 좋습니다.

7 [STORE] 버튼을 눌러 패턴을 저장합니다.

패턴 저장 방법에 대한 자세한 설명은 218 페이지를 참고하십시오.

패턴 체인 - [F5] Chain (패턴 체인)

패턴 체인을 사용하여 몇 개의 다른 섹션들을 연결하여 하나의 완전한 송을 만들 수 있습니다. 예를 들어 전주에 대해 섹션 A를, 버스에 대해 섹션 B를, 코러스에 대해 섹션 C를, 그리고 후주에 대해 섹션 D를 생성하면 오리지널 송을 만들기 위한 기본 구성을 갖게 됩니다. 생성된 패턴 체인 데이터를 MIDI 시퀀스 데이터로 변환하여 송에 저장할 수 있습니다. 패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이를 불러오려면 패턴 재생(Pattern Play) 모드에서 [F5] Chain 버튼을 누릅니다.

각 패턴에 대해 패턴 체인을 생성하여 패턴을 선택할 때마다 다른 전용 패턴 체인을 불러올 수 있습니다.

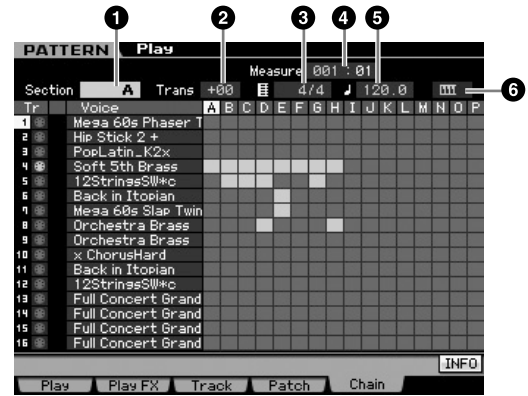
다음과 같은 이벤트를 패턴 체인으로 녹음할 수 있습니다.

- 섹션의 재생 순서
- 패턴 트랙 on/off - 솔로 및 뮤트
- 템포 변경
- 박자 기호 변경

패턴 체인을 생성하는 두 가지 방법은 패턴 녹음(Pattern Record) 디스플레이에서 실시간으로 패턴 재생을 녹음하는 것과 패턴 체인 편집(Pattern Chain Edit) 디스플레이에서 섹션들의 재생 순서를 하나씩 프로그래밍하는 것입니다. 실시간으로 녹음된 패턴 체인 데이터는 패턴 체인 편집(Pattern Chain Edit) 디스플레이에서 편집할 수 있습니다.

패턴 체인 재생(Pattern Chain Playback) - [F5] Chain(체인)

패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이에서는 자신이 생성한 패턴 체인 데이터를 재생할 수 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드에서 [F5] Chain 버튼을 눌러 패턴 체인 재생(Pattern Chain Play) 디스플레이로 이동합니다.



패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이에서의 조작은 패턴 번호를 선택할 수 없다는 점을 제외하고 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이와 기본적으로 동일합니다. 여기에서 설명되지 않은 파라미터에 대한 자세한 설명은 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)를 참고하십시오.

[참고] 선택한 파라미터에 따라 [SF6] 버튼에 해당하는 탭 메뉴에 NUM 아이콘이 나타납니다. 이 상태에서 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F5] 버튼을 숫자 버튼으로 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 81 페이지를 참고하십시오.

1 Section

현재 재생되는 섹션을 나타냅니다. 재생이 섹션 변경 타이밍을 대기하고 있을 때는 "NEXT"가 여기에 표시됩니다.

2 Trans (트랜스포즈)

패턴 체인 재생의 음정을 반음 단위로 조절합니다.

설정: -36 ~ +0 ~ +36

3 박자 기호

패턴에 현재 지정된 박자 기호를 나타냅니다. 재생 중에 현재 박자 기호가 여기에 표시됩니다.

4 Measure

현재 재생되는 패턴 체인의 마디 번호를 표시합니다. 여기에서 마디를 지정하고 [▶] (재생) 버튼을 누르면 패턴 체인의 중간에서 재생을 시작할 수 있습니다.

설정: 001 ~ 999

5 템포

패턴에 현재 지정된 템포를 나타냅니다. 재생 중에 현재 템포가 여기에 표시됩니다.

설정: 5.0 ~ 300.0

6 키보드 시작

키보드 시작 기능이 on으로 설정된 경우 키보드의 건반을 누르면 즉시 패턴 체인 재생이 시작됩니다.

설정: on, off

패턴 체인 재생 절차

패턴 체인 재생을 시작하려면 패턴 체인(Pattern Chain) 디스플레이를 불러와서 [▶] (재생) 버튼을 누릅니다. 패턴 체인 데이터의 끝에 도달하면 재생이 자동으로 정지됩니다. 또한 [■] (정지) 버튼을 눌러 패턴 체인 재생을 정지할 수 있습니다. [▶] (재생) 버튼을 다시 누르면 정지한 지점부터 재생이 다시 시작됩니다. 특정 체인 데이터의 경우 섹션, 트랙 뮤트 및 템포가 자동 변경되면서 패턴이 재생됩니다. 이 모든 내용이 디스플레이에 실시간으로 표시됩니다.

참고 패턴 체인 편집(Pattern Chain Edit) 디스플레이를 불러와 패턴 체인 데이터를 확인할 수 있습니다.

실시간 패턴 체인 녹음 - [●]Chain Record

패턴 체인 녹음(Pattern Chain Record) 디스플레이에서 패턴 재생을 실시간으로 수정하면서 녹음할 수 있습니다. 패턴 체인 재생(Pattern Chain Play) 디스플레이에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 패턴 체인 녹음(Pattern Chain Record) 디스플레이를 불러옵니다. 체인 재생(Chain Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

섹션 변경, 트랙 뮤트 on/off 및 템포 변경과 같은 이벤트를 패턴 체인 데이터로 녹음할 수 있습니다. Record Type은 "replace"로 고정되어 있으며 변경할 수 없습니다. 따라서 이벤트를 녹음하면 이미 녹음된 범위의 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 체인 편집(Chain Edit) 디스플레이에서 인서트 기능(216 페이지)을 사용하여 패턴 체인 데이터를 생성할 수도 있습니다.



위에서 번호가 표시되지 않은 파라미터에 대한 자세한 설명은 체인(Chain) 디스플레이(213 페이지)를 참고하십시오. 다른 모든 파라미터에 대한 자세한 설명은 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)를 참고하십시오.

패턴 체인 녹음 절차

1 체인 재생(Chain Play) 디스플레이에서 패턴을 선택합니다.

각 패턴이 전용 패턴 체인 데이터를 가지고 있기 때문에 이 단계가 필요합니다.

2 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.

[●] (녹음) 표시등이 켜지고 체인 녹음(Chain Record) 디스플레이가 나타납니다.

3 녹음 시작을 위한 파라미터를 설정합니다.

녹음을 위한 기본적인 파라미터(예: 섹션, 녹음 트랙 뮤트 설정, 박자 기호, 템포 등)를 설정합니다. 설정 후에 커서를 템포로 이동합니다.

4 녹음이 시작되는 마디를 설정합니다.

일반적으로 [◀] (상단) 버튼을 눌러 상단을 녹음 시작 마디로 설정합니다.

5 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.

실시간으로 섹션을 변경하여 녹음하려면 [TRACK] 버튼 (표시등 켜짐)을 누른 다음 [A] ~ [H] 버튼, [USER 1] ~ [USER DR] 버튼 및 [ETHNIC] 버튼을 사용합니다. 트랙 뮤트 on/off 설정을 하려면 [MUTE] 버튼을 누른 후(표시등이 켜짐), 적절한 번호 [1]~[16] 버튼을 누릅니다. [DEC/NO]/[INC/YES] 버튼을 누르거나 데이터 다이얼을 돌리거나 [SF6] NUM 버튼을 누른 후에 [SF1] ~ [SF5] 및 [F1] ~ [F5] 버튼을 숫자 키로 사용하여 템포를 변경할 수 있습니다.

6 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지합니다.

7 [STORE] 버튼을 눌러 녹음된 체인 데이터를 내장 유저 메모리로 저장합니다.

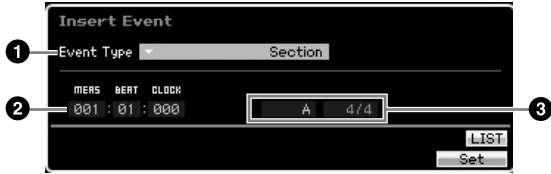
참고 패턴 저장 방법에 대한 자세한 설명은 218 페이지를 참고하십시오.

패턴 체인 편집 - [EDIT] Chain Edit

이 모드에서는 녹음된 패턴 체인의 이벤트를 편집하기 위한 포괄적이면서 세부적인 컨트롤들을 제공합니다. 섹션 변경, 트랙 뮤트 on/off, 템포 변경 및 박자와 같은 이벤트를 패턴 체인 데이터로 녹음할 수 있습니다. 체인 재생(Chain Play) 디스플레이에서 [EDIT] 버튼을 눌러 체인 편집(Chain Edit) 디스플레이를 불러옵니다. 체인 재생(Chain Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

[SF4] Insert

이 디스플레이에서 새 이벤트를 패턴 체인에 삽입할 수 있습니다. 다음 파라미터들을 설정한 후에 [F6] Set 버튼 또는 [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 이벤트를 삽입합니다.



1 Event Type

삽입할 이벤트 형식을 결정합니다.

설정: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute
end
패턴 체인의 종료 위치를 나타냅니다.

2 삽입 위치

새 이벤트가 삽입될 위치를 지정합니다.

설정:
MEAS (마디): 001 - 999
BEAT: 01 ~ 16 (박자에 따라 다름)
CLOCK: 000 ~ 479 (박자에 따라 다름)

3 선택한 이벤트 형식의 값

삽입할 이벤트의 값을 입력합니다. 선택한 Event Type (1)에 따라 사용할 수 있는 값이 달라집니다.

설정:
Time Signature: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
Section: A ~ P, end (데이터의 끝)
Tempo Change: 005.0 ~ 300.0
Track Mute: (뮤트 켜짐), (뮤트 있음(뮤트 꺼짐))

[SF5] Delete

현재 선택한 이벤트를 삭제합니다. 커서가 박자 기호 이벤트, 템포 변경 또는 데이터의 상단이나 하단에 있을 경우 이 버튼을 사용할 수 없습니다.

패턴 체인 편집 절차

1 체인 재생(Chain Play) 디스플레이에서 패턴을 선택합니다.

각 패턴이 전용 패턴 체인 데이터를 가지고 있기 때문에 이 단계가 필요합니다.

2 [EDIT] 버튼을 눌러 체인 편집(Chain Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

3 이미 녹음된 이벤트를 편집합니다.

커서를 각 파라미터로 이동한 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다. 원하는 파라미터를 더 쉽게 찾으려면 [SF1] 버튼으로 불러온 뷰 필터(View Filter) 디스플레이를 사용합니다. [SF2] 버튼을 통해 불러온 복사(Copy) 기능을 사용하여 이벤트를 특정 범위에서 다른 범위로 복사할 수 있습니다.

이벤트를 삭제하려면 커서를 삭제할 이벤트로 이동한 다음 [SF5] 버튼을 누릅니다.

새 이벤트를 삽입하려면 [SF4] 버튼을 눌러 인서트(Insert) 디스플레이를 불러옵니다. 이 디스플레이에서 이벤트를 하나씩 입력할 수 있습니다.

4 생성된 패턴 체인 데이터를 송으로 변환합니다.

[SF3] 버튼을 통해 송으로 변환(Convert To Song) 디스플레이를 사용하여 생성된 패턴 체인 데이터를 MIDI 시퀀스 데이터로 변환하여 변환된 데이터를 지정된 송으로 복사할 수 있습니다. 이 기능은 송 데이터의 배경 및 반주 파트를 빠르게 생성할 때 유용합니다.

5 생성된 패턴 체인 데이터를 내장 유저 메모리로 저장합니다.

[STORE] 버튼으로 불러온 저장(Store) 창에서 생성된 패턴 체인 데이터를 포함한 현재 패턴을 내장 메모리에 저장할 수 있습니다. 패턴 데이터를 저장한 후에 전원이 꺼져도 패턴에 포함된 패턴 체인은 유지됩니다.

새 이벤트 입력

1 체인 편집(Chain Edit) 디스플레이에서 [SF4] Insert 버튼을 눌러 인서트(Insert) 창을 불러옵니다.

2 삽입할 이벤트 형식, 인서트 지점(마디, 비트 및 클럭), 그리고 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 이벤트를 지정된 위치에 삽입합니다.

이벤트 인서트(Insert Event) 창이 계속 열려 있으므로 새 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 이벤트를 삽입하고 인서트(Insert) 창을 닫습니다.

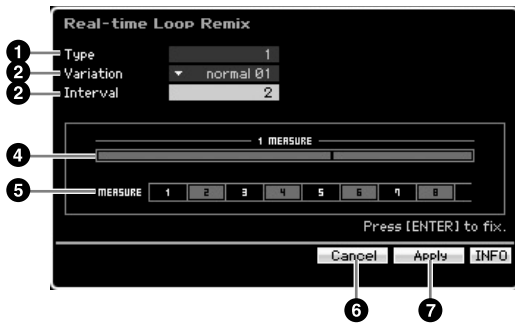
4 체인 재생(Chain Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

패턴 데이터를 분할하여 새 패턴 생성 - [F6] Remix

리믹스(Remix) 기능은 선택한 트랙에 있는 MIDI 데이터를 특정 음 길이의 여러 부분으로 분할하여 데이터 일부를 임의로 재배열하여 하나의 패턴에서 완전히 새롭고 독특한 리듬 베리에이션을 쉽게 만들 수 있습니다.

참고 분할된 샘플 음색이 포함된 트랙에 리믹스를 사용하면 샘플의 여러 세그먼트들이 다양한 타이밍으로 재배열됩니다. Sampling Type을 "slice+seq"로 설정하고 샘플링을 실행하거나 Sample Slice 작업을 실행하여 샘플 음색을 만들 수 있습니다.

참고 커서가 데이터가 포함된 트랙에 위치한 경우에만 리믹스(Remix) 디스플레이를 사용할 수 있습니다.



1 Type

한 마디를 분할하는 방법을 결정합니다. 분할 지점 및 양은 여기에서 설정하는 Type에 따라 달라집니다. 선택한 형식의 다이어그램이 표시됩니다. 아래(4)를 참고하십시오.

설정: 1 ~ 16

2 Variation

Type (1)에 의해 분할된 세그먼트들이 재배열되는 방식을 결정합니다. Variation 설정에 따라 분할 및 재배열 규칙이 다릅니다.

설정: normal 01 ~ 16, reverse 01 ~ 16, break 01 ~ 16, pitch 01 ~ 16, roll 01 ~ 16, fill 01 ~ 48

normal 01 ~ 16

분할된 데이터만 재배열됩니다. 16가지 변주가 제공됩니다.

reverse 01 ~ 16

분할된 데이터의 재배열 이외에, 데이터의 일부가 역방향으로 연주될 수 있습니다. 16가지 변주가 제공됩니다.

break 01 ~ 16

분할된 데이터의 재배열 이외에 데이터의 일부가 삭제되어 브레이크를 만들 수 있습니다. 16가지 변주가 제공됩니다.

pitch 01 ~ 16

분할된 데이터의 재배열 이외에, 데이터의 일부가 음정 이동될 수 있습니다. 16가지 변주가 제공됩니다.

roll 01 ~ 16

분할된 데이터의 재배열 이외에, 데이터의 일부가 롤 이펙트로 연주될 수 있습니다. 16가지 변주가 제공됩니다.

fill 01 ~ 48

분할된 데이터의 재배열 이외에, 데이터의 일부가 필인으로 연주될 수 있습니다. 48가지 변주가 제공됩니다.

3 Interval

리믹스 조작이 실행되는 마디 간격을 결정합니다. 다시 말해 이 파라미터는 리믹스가 적용되는 마디를 결정합니다. 이 파라미터를 "1"로 설정할 경우 리믹스가 모든 마디에 적용됩니다. "2"로 설정하면 리믹스가 2번째 마디, 4번째 마디, 6번째 마디 등의 데이터에 적용됩니다. "3"으로 설정하면 리믹스가

3번째 마디, 6번째 마디, 9번째 마디 등의 데이터에 적용됩니다.

리믹스가 적용되는 마디는 디스플레이에 표시됩니다. 아래(5)를 참고하십시오.

설정: 1 ~ 8

4 형식 다이어그램

Type (1)에 의해 결정된 분할 지점과 분할량을 표시합니다. 아래 다이어그램은 16분음표 레졸루션에서 분할 지점을 표시합니다. 예를 들어 Type이 "1"로 설정되면 데이터가 4 비트 이전의 업비트에서 분할됩니다. Type이 "2"로 설정되면 데이터가 3 지점, 즉 비트 2 이전의 업비트, 비트 3의 다운비트, 그리고 비트 4의 업비트에서 분할됩니다.



5 간격 다이어그램

리믹스가 적용될 마디를 표시합니다. 이들 마디는 Interval (3) 파라미터에 의해 결정된 것과 같은 간격으로 위치합니다. 아래 예에서는 Interval (3)을 "2"로 설정할 때의 결과를 보여줍니다.



6 [SF4] Cancel

이 버튼을 누르면 아직 확정되지 않은 가장 최근의 리믹스가 취소됩니다. 리믹스 결과가 확정된 후 또는 리믹스가 실행되기 전에는 이 버튼을 사용할 수 없습니다.

7 [SF5] Apply

이 버튼을 누르면 리믹스가 실행됩니다. 리믹스를 실행한 후에 결과가 만족스럽지 않을 경우에는 [SF4] 버튼을 누르고 리믹스를 다시 시도해 보십시오. 결과가 만족스러울 경우에는 [ENTER] 버튼을 눌러 리믹스된 데이터를 확정합니다.

리믹스 절차

- 1 Type (1), Variation (2) 및 Interval (3)을 설정합니다.
- 2 [SF5] 버튼을 눌러 리믹스를 실행합니다.
- 3 리믹스 조작 결과를 확인합니다.
리믹스 결과가 만족스럽지 않을 경우에는 [SF4] 버튼을 누르고 다시 시도해 보십시오.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 리믹스 결과를 확정합니다.
- 5 [STORE] 버튼을 눌러 패턴을 내장 유저 메모리로 저장합니다.

패턴 녹음

패턴 녹음(Pattern Record) 모드에서는 자신의 키보드 연주를 녹음하여 프레이즈를 패턴 데이터의 기본 재료로 만들 수 있습니다. 생성된 프레이즈는 자동으로 지정된 트랙으로 지정됩니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드에서 [●] (녹음) 버튼을 눌러 패턴 녹음(Pattern Record) 모드로 들어갑니다.

참고 샘플링 녹음(Sampling Record) 모드(242 페이지)에서 오디오 데이터를 녹음할 수 있습니다.

실시간 녹음

이 방법은 퍼포먼스 데이터를 연주하면서 녹음함으로써 실제 키보드 연주의 뉘앙스를 포착할 수 있습니다. 이미 녹음된 다른 트랙을 모니터링하면서 녹음을 할 수도 있습니다. 리플레이스와 오버더빙 등 두 가지 중 실시간 녹음 방법 중 하나를 선택할 수 있습니다.

패턴 녹음 절차

패턴을 녹음하는 대략적인 순서는 다음과 같습니다.

- 1 패턴을 선택한 다음 녹음할 섹션을 선택합니다.**
[PATTERN] 버튼을 눌러 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)로 들어간 후 녹음하려는 패턴 및 섹션을 선택합니다. 새 패턴을 처음부터 새로 작성하려면 빈 패턴을 선택합니다. 빈 패턴이 없으면 Clear Pattern 작업(227 페이지)을 사용하여 불필요한 패턴을 삭제합니다.
- 2 [●] (녹음) 버튼을 눌러 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이(219 페이지)를 불러옵니다.**
- 3 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이에서 녹음 관련 파라미터를 설정합니다.**
녹음할 트랙과 녹음 방법을 선택하여 패턴 녹음을 준비합니다.
프레이즈가 지정되지 않은 트랙을 선택할 경우 키보드 연주가 녹음 트랙에 지정된 빈 프레이즈에 녹음됩니다. 이미 지정된 프레이즈가 있는 트랙을 선택할 경우 해당 프레이즈가 자신이 녹음한 퍼포먼스로 교체됩니다. 아르페지오를 사용하여 녹음하려면 아르페지오(Arpeggio) 디스플레이(219 페이지)에서 필요한 파라미터를 설정합니다.
- 4 키보드 연주를 실시간으로 녹음하여 프레이즈를 생성합니다.**
[▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다. [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지합니다.
- 5 패턴 작업(222 페이지)과 패턴 편집(220 페이지)을 사용하여 녹음된 프레이즈를 편집합니다.**

6 패턴(녹음된 프레이즈 포함)을 내장 유저 메모리에 저장합니다.

[STORE] 버튼을 눌러 패턴 저장(Pattern Store) 창을 불러온 다음 생성한 패턴을 저장합니다.

이렇게 하면 전원이 꺼지더라도 생성된 패턴을 유지할 수 있습니다.



주의

다른 패턴을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄면 녹음된 패턴이 손실됩니다. 다른 패턴을 선택하거나 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

7 생성된 패턴 데이터를 필요에 따라 USB 저장 장치 또는 연결된 컴퓨터에 저장합니다(278 페이지).

패턴 저장 - [STORE] (패턴 저장)

이 절에서는 녹음하고 편집한 패턴을 저장하는 방법에 대해 설명합니다. 저장(Store)하면 전원이 꺼지더라도 자신이 생성한 패턴 데이터를 유지할 수 있습니다. [STORE] 버튼을 눌러 패턴 저장(Pattern Store) 창을 불러옵니다.

패턴 저장 조작으로 다음 데이터가 저장됩니다.

- 시퀀스 데이터
- 현재 선택한 패턴(섹션 A~P), 패턴 체인, 프레이즈 001~256
- 톤 제너레이터 데이터
- 믹싱 설정(공통 편집 파라미터 및 파트 편집 파라미터)

참고 믹싱 보이스 저장(Mixing Voice Store) 창(240 페이지)에서 믹싱 음색을 편집할 수 있습니다.

패턴 저장 조작은 음색 저장(97 페이지) 및 송 저장(186 페이지)의 경우와 동일합니다.

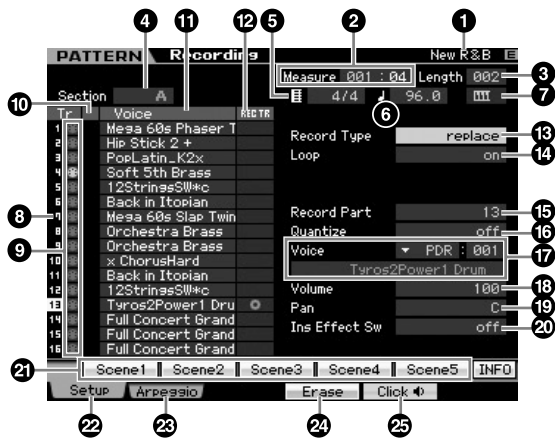


주의

이 조작은 대상 패턴에 이미 존재하는 데이터를 모두 덮어씁니다. 데이터가 없거나 불필요한 데이터가 있는 패턴 번호를 선택하십시오.

참고 송/패턴을 저장할 메모리 공간이 불충분할 경우에는 경고 메시지가 나타나서 추가 송/패턴을 저장할 수 없습니다. 이럴 경우에는 송/패턴 작업으로 불필요한 송/패턴을 삭제한 후 다시 저장(Store)해 보십시오.

패턴 녹음 준비 - [F1] Setup



① 패턴 이름(표시만)

현재 패턴 이름을 표시합니다. 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)에서 패턴을 선택할 수 있습니다.

② Measure

녹음이 시작되는 마디를 결정합니다. 이 파라미터는 현재 녹음 위치도 표시합니다.

설정:

마디: 001 ~ 256
비트: 표시 전용



③ Length

패턴 길이를 결정합니다. 이 파라미터는 녹음 절차를 통해 생성한 프레임즈 길이도 나타냅니다.

설정: 001 ~ 256

④ Section (표시만)

녹음할 섹션을 표시합니다. 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이(210 페이지)에서 섹션을 설정할 수 있습니다.

⑤ 박자 기호(박자)

패턴의 박자(박자 기호)를 지정합니다.

설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

⑥ 템포

이 조작은 송 녹음(Song Record) 모드와 동일합니다. 187 페이지를 참고하십시오.

⑦ 키보드 시작

키보드 시작 기능이 on으로 설정된 경우 키보드의 건반을 누르면 즉시 패턴 녹음이 시작됩니다.

설정: (on), (off)

⑧ 트랙 번호(표시만)

⑨ 트랙 형식(표시만)

⑩ 뮤트/솔로(표시만)

⑪ 음색 이름(표시만)

이들 파라미터는 송 녹음(Song Record) 모드와 동일합니다. 187 페이지를 참고하십시오.

⑫ REC TR (녹음 트랙)

녹음할 트랙을 결정합니다. TRACK 표시등이 켜져 있을 때 커서를 원하는 트랙으로 이동하거나 번호 버튼 [1]~[16] 중 하나를 눌러 REC TR의 해당 칼럼에 빨간색 원이 표시되도록 합니다.

설정: 1 ~ 16

⑬ Record Type

녹음 방법을 결정합니다.

설정: replace, overdub

replace

이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 실시간으로 덮어쓰기 할 때 이 방법을 사용할 수 있습니다. 원래 데이터는 삭제됩니다.

overdub

이미 데이터가 포함된 트랙에 더 많은 데이터를 추가할 때 이 방법을 사용할 수 있습니다. 이전에 녹음된 데이터가 유지됩니다.

⑭ Loop (루프 녹음)

실시간 녹음할 때 녹음을 반복할 것인지 여부를 결정합니다. on으로 설정하면 실시간 녹음 중에 프레임즈가 반복 연주됩니다. 녹음 형식을 "overdub"으로 설정하고 드럼 파트를 녹음할 때 편리하며 각 패스에 다른 악기를 추가할 수 있습니다. off로 설정하면 프레임즈를 녹음한 후 정지됩니다.

⑮ Record Part

⑯ Quantize (녹음 퀴타이즈)

⑰ Voice

⑱ Volume

⑲ Pan

⑳ Ins Effect Sw (인서션 이펙트 스위치)

이들 파라미터는 송 녹음(Song Record) 모드와 동일합니다. 188 페이지를 참고하십시오.

㉑ [SF1] Scene1 ~ [SF5] Scene5

이들 버튼을 눌러 패턴 관련 파라미터(패턴 Scene)와 아르페지오 관련 파라미터의 설정을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 211 페이지의 패턴 재생(Pattern Play) 모드의 동일한 버튼에 대한 설명을 참고하십시오.

㉒ [F1] Setup

이 버튼을 누르면 이전 디스플레이에서 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다.

㉓ [F2] Arpeggio (아르페지오 녹음)

이 조작은 송(Song) 모드의 아르페지오 녹음(Record Arpeggio) 디스플레이(189 페이지)와 동일합니다.

24 [F4] Erase

이 메뉴는 녹음이 시작하자마자 나타납니다. 패턴 녹음 중에 [F4] 버튼을 누른 채 건반을 누르면 눌러진 건반의 모든 노트 이벤트가 삭제됩니다. 이 기능은 특정 건반에 대해 잘못 연주한 음들을 빠르게 삭제할 수 있기 때문에 루프 녹음을 할 때 유용합니다.

25 [F5] Click

이 조작은 송 녹음(Song Record) 모드와 동일합니다. 188 페이지를 참고하십시오.

실시간 녹음 절차

이 절에서는 실시간 녹음 기능을 사용하여 퍼포먼스를 녹음하는 방법에 대해 설명합니다. 녹음 설정(Record Setup) 디스플레이에서 설정한 Record Type과 Record Track에 따라 절차가 달라진다는 것을 유의하십시오.

이 조작은 송 녹음(Song Record) 디스플레이(189 페이지)와 동일합니다.

MIDI 이벤트 편집(패턴 편집)

패턴 편집(Pattern Edit) 모드에서는 이미 녹음된 프레임을 편집하거나 새 데이터를 프레임에 삽입할 수 있습니다. 실수를 수정하거나 비브라토 같은 다이내믹 또는 이펙트를 추가하여 프레임을 더 세련되게 만들고 마무리 처리할 수 있습니다. 패턴 재생(Pattern Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 패턴 편집(Pattern Edit) 모드로 들어갑니다.

참고 패턴 편집(Pattern Edit) 모드에서는 개별 패턴 트랙의 MIDI 이벤트를 편집하기 위한 포괄적이고 세부적인 컨트롤들을 제공합니다. MIDI 이벤트는 녹음된 프레임의 데이터를 구성하는 메시지(노트 켜짐/꺼짐, 음 번호, 프로그램 변경 번호 등)입니다.

참고 송 편집(Song Edit) 모드와 같이 패턴 편집은 이벤트 목록(Event List) 디스플레이와 이벤트 인서트(Insert Event) 창으로 구성됩니다. 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서는 이미 삽입한 MIDI 이벤트를 수정하거나 삭제할 수 있으며 이벤트 인서트(Insert Event) 창에서는 새 이벤트를 패턴에 삽입할 수 있습니다. 이벤트 인서트(Insert Event) 창에서 이벤트를 하나씩 입력할 수 있습니다. 패턴 편집(Pattern Edit) 모드를 처음 불러올 때는 이벤트 목록(Event List) 디스플레이가 항상 나타납니다.

녹음된 데이터 편집

이미 녹음된 이벤트를 수정 또는 삭제하는 대략적인 순서는 다음과 같습니다.

1 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에서 편집할 트랙을 선택합니다.

일정 프레임을 편집하려면 [F4] 버튼을 눌러 패치(Patch) 디스플레이(212 페이지)를 불러온 다음 원하는 프레임을 선택합니다.

2 [EDIT] 버튼을 눌러 패턴 편집(Pattern Edit) 모드로 들어갑니다.

패턴의 이벤트 목록(Event List) 디스플레이(221 페이지)가 나타납니다.

참고 패턴 편집(Pattern Edit) 모드로 들어간 후 [TRACK] 버튼을 눌러(표시등 켜짐) 번호 버튼 [1]~[16]으로 원하는 트랙을 선택할 수 있습니다.

3 커서를 편집할 이벤트 또는 파라미터로 이동합니다.

[^]/[v] (커서 위로/아래로) 버튼을 사용하여 커서를 원하는 타이밍으로 이동합니다. [◀◀] (뒤감기)/[▶▶] (빨리감기) 버튼을 눌러 커서를 단일 마디 단위로 이동합니다. [<]/[>] (커서 왼쪽/오른쪽) 버튼을 사용하여 커서를 편집할 파라미터로 이동합니다.

참고 각 이벤트와 파라미터에 대한 자세한 설명은 76 페이지를 참고하십시오.

참고 뷰 필터(View Filter) 기능(221 페이지)을 사용하면 원하는 이벤트를 빨리 찾을 수 있습니다.

4 이벤트의 파라미터 설정 또는 위치를 변경합니다.

[INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다. 편집한 이벤트가 디스플레이에서 깜박입니다.

MEAS (마디), BEAT 및 CLOCK을 편집하여 이벤트 위치를 변경합니다.

[F6] 버튼을 눌러 커서 위치에서 이벤트를 삭제합니다.

5 파라미터 편집을 끝낸 후에 [ENTER] 버튼을 눌러서 편집한 내용을 확인하고 입력할 수 있습니다. (이벤트가 깜박임을 멈춥니다.)

현재 이벤트가 아직도 깜박일 때 커서를 새 이벤트로 이동하면 현재 이벤트의 편집이 취소됩니다.

6 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.**7 [STORE] 버튼을 눌러 패턴 저장(Pattern Store) 창(218 페이지)을 불러온 다음 생성한 패턴을 저장합니다.**

새 이벤트 삽입

이 절에서는 현재 패턴에 새 이벤트를 삽입하는 방법에 대해 설명합니다.

- 1 이벤트 목록(Event List) 디스플레이에서 [F5] Insert 버튼을 눌러 이벤트 인서트(Insert Event) 창을 불러옵니다.



- 2 삽입할 이벤트 형식, 인서트 지점(마디, 비트 및 클럭), 그리고 이벤트의 파라미터 값을 지정합니다.

커서가 Event Type에 있을 경우 [SF6] LIST 버튼을 눌러 입력할 이벤트 형식 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 각 이벤트와 파라미터에 대한 자세한 설명은 76 페이지를 참고하십시오.

- 3 [F6] Set 버튼을 눌러 지정된 이벤트를 지정된 위치에 삽입합니다.

이벤트 인서트(Insert Event) 창이 열려 있어 새 이벤트를 계속 삽입할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 실제로 이벤트를 삽입하고 이벤트 인서트(Insert Event) 창을 닫습니다.

- 4 이벤트 목록(Event List) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

이벤트 목록 디스플레이

이벤트 목록(Event List) 디스플레이에 MIDI 이벤트(주로 음 번호, 벨로시티 및 컨트롤 변경 값등과 같은 값 포함)가 나열되며 편집할 수 있습니다. 여기에서 이전에 녹음된 이벤트를 편집하거나 삭제할 수 있습니다.

이 디스플레이는 송 편집(Song Edit) 모드의 이벤트 목록(Event List) 디스플레이와 동일합니다. 자세한 내용은 193 페이지를 참고하십시오.

MIDI 이벤트 보기 변경 - [F2] ViewFilter

송 편집(Song Edit) 모드의 뷰 필터와 동일합니다. 자세한 내용은 194 페이지를 참고하십시오.

패턴 작업

패턴 작업(Pattern Job) 모드에는 패턴 또는 프레임의 사운드를 변경할 수 있는 포괄적인 편집 도구 및 데이터 변환 기능 세트가 있습니다. 또한 데이터 복사 또는 삭제 등 여러 가지 편리한 조작이 포함됩니다. 36개의 패턴 작업이 제공됩니다.

기능	설명
[F1] Undo/Redo/Redo	Undo 작업은 가장 최근의 조작에 의한 변경을 취소하고 데이터를 이전 상태로 복구합니다. Redo 작업은 실행 취소를 취소하고 변경 사항을 복원합니다.
[F2] Note	음 데이터 작업
01: Quantize	이들 파라미터는 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 195 페이지를 참고하십시오.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	이벤트 작업
01: Shift Clock	이들 파라미터는 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 195 페이지를 참고하십시오.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	프레이즈 작업
01: Copy Phrase	이 작업은 선택한 프레이즈를 지정된 대상 프레이즈로 복사합니다.
02: Exchange Phrase	이 작업은 2개의 지정된 프레이즈의 내용을 교환합니다.
03: Mix Phrase	이 작업은 2개의 선택한 유저 프레이즈의 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Append Phrase	이 작업은 하나의 프레이즈를 다른 프레이즈의 뒤에 추가하여 하나의 긴 프레이즈를 생성합니다.
05: Split Phrase	이 작업은 선택한 프레이즈를 2개의 개별 프레이즈로 분할합니다.
06: Get Phrase from Song	이 작업은 시퀀스 트랙 데이터의 한 세그먼트를 송에서 지정한 대상 프레이즈로 복사합니다.
07: Put Phrase to Song	이 작업은 선택한 유저 프레이즈를 선택한 송의 지정된 영역으로 복사합니다.
08: Clear Phrase	이 작업은 선택한 프레이즈에서 모든 데이터를 삭제합니다.
[F5] Track	트랙 작업
01: Copy Track	이 작업은 지정된 소스 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 대상 트랙으로 복사합니다.
02: Exchange Track	이 작업은 현재 송에 있는 2개의 지정된 트랙 사이에서 특정한 형식의 데이터를 교환합니다.
03: Mix Track	이 작업은 2개의 선택한 트랙에서 모든 데이터를 믹스합니다.
04: Clear Track	이 작업은 선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.
05: Normalize Play Effect	이 작업은 선택한 트랙의 데이터를 다시 기록하여 현재 재생 FX/그룹/MIDI 딜레이 설정을 통합합니다.
06: Divide Drum Track	이 작업은 특정 트랙에 지정된 드럼 연주의 노트 이벤트를 분리하여 각 드럼 악기에 해당하는 음을 개별 트랙(트랙 1~8)에 위치시킵니다.
07: Put Track to Arpeggio	이 작업은 트랙의 특정 마디에 있는 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다.
[F6] Pattern	패턴 작업
01: Copy Pattern	이 작업은 선택한 소스 패턴의 모든 데이터를 선택한 대상 패턴으로 복사합니다.
02: Append Pattern	이 작업은 하나의 패턴을 다른 패턴의 뒤에 추가하여 하나의 긴 패턴을 생성합니다.
03: Split Pattern	이 작업은 선택한 패턴을 2개의 개별 패턴으로 분할합니다.
04: Clear Pattern	이 작업은 선택한 패턴 또는 모든 패턴의 모든 데이터를 삭제합니다.

패턴 작업 절차

- 1 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이에서 [JOB] 버튼을 눌러 패턴 작업(Pattern Job) 모드로 들어갑니다.**
- 2 [F1]~[F6] 버튼 중 하나를 눌러 원하는 작업 메뉴를 선택합니다.**
- 3 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 커서를 원하는 작업으로 이동한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 작업(Job) 디스플레이를 불러옵니다.**
- 4 커서를 원하는 파라미터로 이동시킨 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.**
- 5 설정한 후에 [ENTER] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.**

작업이 완료되면 "Completed"가 나타납니다.

⚠ 주의

일부 작업에서 이 조작은 대상 메모리에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 반드시 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오(278 페이지).

- 6 패턴 재생(Pattern Play) 디스플레이로 되돌아가려면 [EXIT] 버튼을 두 번 누릅니다.**

참고 지정된 범위에 데이터가 없을 경우 "No Data"가 디스플레이에 나타나고 작업을 실행할 수 없습니다.

참고 실수를 하거나 작업을 실행하기 전과 후에 데이터의 사운드를 비교하려면 [F1] 버튼을 눌러 실행 취소/재실행 기능을 사용하십시오.

⚠ 주의

작업 조작이 완료되었더라도 저장하지 않고 다른 패턴을 선택하거나 전원을 끄면 패턴데이터가 삭제됩니다. 다른 패턴을 선택하거나 전원을 끄기 전에 반드시 [STORE] 버튼을 눌러 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장하십시오.

[F1] Undo/Redo

이 조작은 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 196 페이지를 참고하십시오.

[F2] Note Jobs

패턴(Pattern) 모드에서 음 작업은 기본적으로 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 그러나, 송 작업(Song Job) 모드와 달리, 패턴 음 작업은 프레이즈(001~256)와 프레이즈 내 선택한 범위(마디 : 비트 : 클럭)에 적용됩니다.

[F3] Event Job

패턴(Pattern) 모드에서 이벤트 작업은 기본적으로 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 그러나, 송 작업(Song Job) 모드와 달리, 패턴 이벤트 작업은 프레이즈(001~256)와 프레이즈 내 선택한 범위(마디 : 비트 : 클럭)에 적용됩니다.

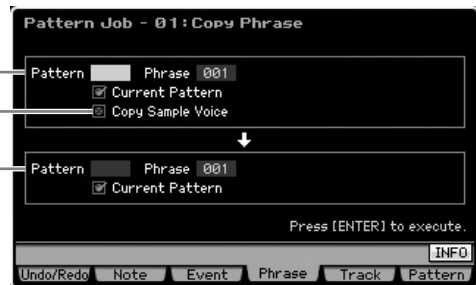
참고 Song Erase Event 작업과 달리 "03: Erase Event Job"에서는 "Tempo Change", "Scene Memory" 또는 "Track Mute"를 Event Type으로 선택할 수 없습니다.

참고 송 작업(Song Job) 모드와 달리 "05: Create Continuous Data Job"과 "07: Modify Control Data Job"에서는 "Tempo Change"를 Event Type으로 선택할 수 없습니다.

[F4] Phrase Job

01: Copy Phrase

이 작업은 선택한 프레이즈를 지정한 대상 프레이즈로 복사합니다. 또한 선택한 프레이즈에서 사용되는 샘플 음색도 복사할 수 있습니다. 이 기능은 다른 패턴에 있는 프레이즈 데이터를 사용하여 패턴을 새로 만들 때 유용합니다.



① 소스 프레이즈

② 대상 프레이즈

소스와 대상의 패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다.

③ Copy Sample Voice

이 박스가 체크되면, 소스 프레이즈에 할당된 샘플 음색이 대상 프레이즈에 샘플 음색으로 복사되어 선택한 패턴의 해당 트랙에 할당됩니다. 샘플 음색을 사용하여 프레이즈를 복사할 때는 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다. 대상 패턴에 샘플 음색 데이터용으로 사용할 수 있는 메모리가 없는 경우, 디스플레이에 에러 메시지가 나타나고 샘플 음색 데이터가 복사되지 않습니다. 이런 경우, 샘플 작업 02: Delete를 사용하여 사용하지 않은 샘플을 삭제한 후 다시 시도하십시오.

⚠ 주의

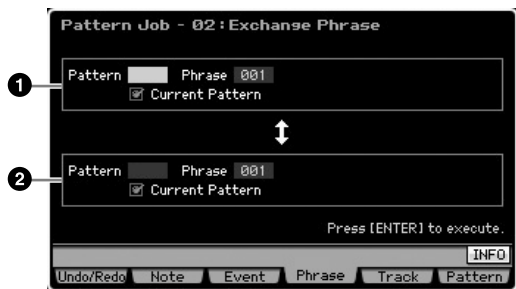
복사 대상에 있는 이전의 데이터는 덮어쓰여집니다.

⚠ 주의

샘플 음색 복사 조작에 대해서는 Undo/Redo를 사용할 수 없습니다.

02: Exchange Phrase

이 작업은 2개의 지정한 프레이즈의 내용을 교환합니다. 이 기능은 다른 패턴에 지정된 두 개의 프레이즈를 교환하려 할 때 유용합니다.



① 교환할 프레이즈

② 교환할 프레이즈

교환할 패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다.

참고 이 작업이 샘플 음색을 사용하는 프레이즈에 적용되는 경우, 샘플 음색이 교환되지 않습니다.

03: Mix Phrase

이 작업은 2개의 선택한 유저 프레이즈(① 및 ②)의 모든 데이터를 믹스하고 결과를 프레이즈 ②에 놓습니다. 이 기능은 예를 들어 다른 드럼 악기로 재생되는 두 프레이즈를 믹스하여 새 프레이즈를 생성하려고 할 때 유용합니다.



① 오리지널 프레이즈

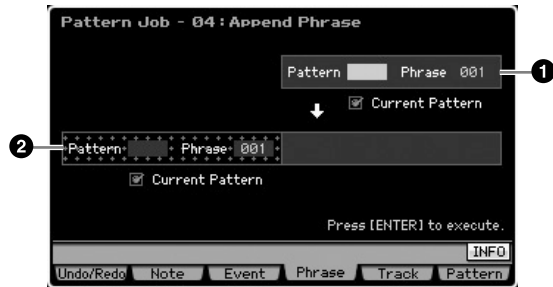
② 오리지널 프레이즈 및 대상 프레이즈

믹스할 패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다. 이 작업은 2개의 선택한 유저 프레이즈(① 및 ②)의 모든 데이터를 믹스하고 결과를 프레이즈 ②에 놓습니다.

참고 샘플 음색이 있는 프레이즈에 이 작업을 적용하는 경우에는 샘플 음색은 믹스되지 않습니다.

04: Append Phrase

이 작업은 하나의 프레이즈(①)를 다른 프레이즈(②)의 뒤에 추가하여 하나의 긴 프레이즈를 생성합니다.



① 오리지널 프레이즈

② 오리지널 프레이즈 및 대상 프레이즈

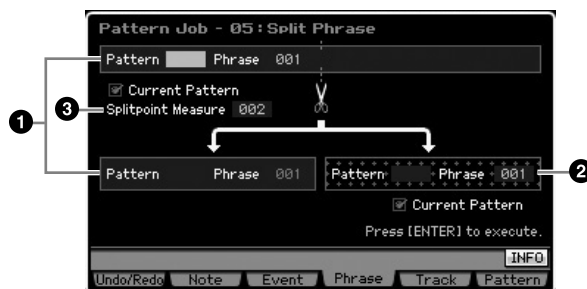
추가할 패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 각각 결정합니다. 이 작업은 하나의 프레이즈(①)를 다른 프레이즈(②)의 뒤에 추가합니다.

참고 이 작업이 샘플 음색을 사용하는 프레이즈에 적용되는 경우에는 소스 프레이즈(①)의 샘플 음색이 추가되지 않습니다.

참고 이 작업의 결과로 패턴 길이가 256 마디보다 길어지는 경우에는 에러 메시지가 나타나고 작업이 취소됩니다.

05: Split Phrase

이 작업은 선택한 프레이즈(①)를 2개의 개별 프레이즈(① 및 ②)로 분할합니다. 프레이즈 ①은 스플릿 포인트(③)에서 분리됩니다.



① 오리지널 프레이즈

패턴 번호(01~64)와 프레이즈 번호(001~256)를 선택하여 분할할 오리지널 프레이즈를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 오리지널 프레이즈의 스플릿 포인트(③) 이전의 부분이 남습니다.

② 대상 프레이즈

패턴 번호(off, 01~64)와 프레이즈 번호(off, 001~256)를 선택하여 분할 대상 프레이즈를 결정합니다. 이 작업을 실행하면 해당 부분은 이 분할 대상 프레이즈의 스플릿 포인트 뒤로 복사됩니다. 패턴이나 프레이즈가 "off"로 설정되어 있으면 오리지널 프레이즈의 스플릿 포인트 뒤에 있는 부분이 삭제됩니다.

② Clear Sample Voice

체크 박스를 체크하면 위에서 지정한 프레임에 사용되는 샘플 음색도 삭제됩니다.

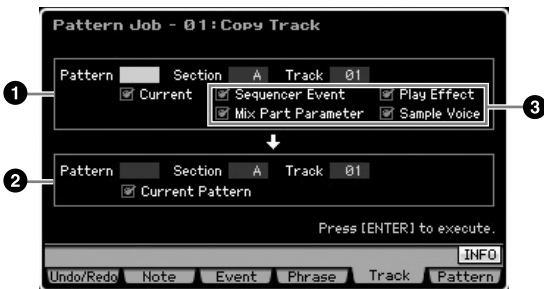
⚠ 주의

샘플 삭제 조작에 대해서는 Undo/Redo (196 페이지)를 사용할 수 없습니다.

[F5] Track Job

01: Copy Track

이 작업은 지정된 소스 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 지정된 대상 트랙으로 복사합니다. 이 기능은 다른 패턴에 있는 트랙 데이터를 사용하여 패턴을 새로 만들 때 유용합니다.



① 소스 트랙

② 대상 트랙

소스와 대상의 패턴 번호(01~64)와 섹션(A ~ P) 및 트랙(01~16)을 각각 결정합니다.

⚠ 주의

복사 대상에 있는 이전 데이터는 모두 덮어쓰여집니다.

③ 복사할 데이터 형식

복사할 데이터 형식을 결정합니다.

설정: Sequencer Event (트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter (모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

참고 Sample Voice 체크 박스를 체크하더라도 대상 패턴에 샘플 음색 데이터용으로 사용할 수 있는 메모리가 없는 경우 디스플레이에 경고 메시지가 나타나고 샘플 음색 데이터는 복사되지 않습니다. 이런 경우, 샘플 작업 02: Delete를 사용하여 사용하지 않은 샘플을 삭제한 후 다시 시도하십시오.

⚠ 주의

샘플 삭제 조작에 대해서는 Undo/Redo (196 페이지)를 사용할 수 없습니다.

02: Exchange Track

이 조작은 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 205 페이지를 참고하십시오.

03: Mix Track

이 조작은 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 205 페이지를 참고하십시오.

04: Clear Track

이 작업은 선택한 트랙에서 선택한 형식의 모든 데이터를 삭제합니다.



① 트랙

섹션(A~P, all) 및 트랙(01 ~ 16, all)을 지정하여 삭제할 트랙을 결정합니다.

② 삭제할 데이터 형식

삭제할 데이터 형식을 결정합니다. 적절한 박스에 체크 표시하여 원하는 형식을 선택합니다.

설정: Sequencer Event (트랙의 모든 이벤트), Play Effect, Mix Part Parameter (모든 믹싱 파트 파라미터), Sample Voice

⚠ 주의

Undo/Redo는 샘플 데이터를 포함하는 트랙에 대한 삭제 조작을 실행 취소/재실행할 때 사용할 수 없습니다.

05: Normalize Play Effect

이 조작은 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 205 페이지를 참고하십시오.

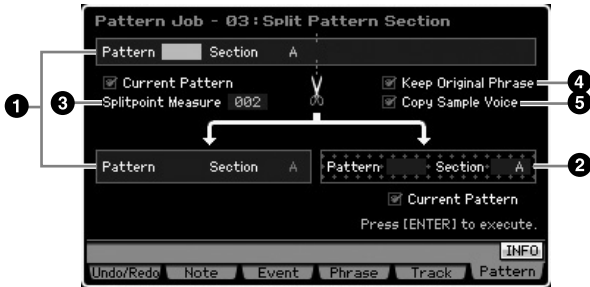
06: Divide Drum Track

이 조작은 송 작업(Song Job) 모드와 동일합니다. 205 페이지를 참고하십시오.

보이스 모드 / 퍼포먼스 모드 / 샘플링 모드 1 / 송 모드 / 패턴 모드 / 믹싱 모드 / 샘플링 모드 2 / 마스터 모드 / 우틸리티티 모드 / 패턴 모드

03: Split Pattern

이 작업은 선택한 패턴(❶)을 2개의 개별 패턴(❶ 및 ❷)으로 분할합니다. Pattern ❶은 스플릿 포인트(❸)에서 분리됩니다. 실제로 소스 패턴(❶)을 구성하는 프레이즈들이 분할되고 스플릿 포인트 이후의 분할된 프레이즈들이 대상 패턴 트랙에 지정됩니다.



❶ 오리지널 패턴

패턴 번호(01~64)와 섹션(A~P)을 선택하여 분할할 오리지널 패턴을 결정합니다. 이 작업을 실행하면 오리지널 프레이즈의 스플릿 포인트 이전의 파트가 남습니다.

❷ 대상 패턴

패턴 번호(01~64)와 섹션(off, A~P)을 선택하여 분할 대상 패턴을 결정합니다. 이 작업을 실행하면 스플릿 포인트 이후의 파트가 이 분할 대상 패턴으로 이동합니다. 패턴 번호나 섹션이 "off"로 설정되어 있다면 오리지널 패턴(❶)의 스플릿 포인트(❸) 이후의 파트가 삭제됩니다.



주의

이 작업은 분할 대상 패턴(❷)에 이미 존재하는 데이터를 모두 덮어씌웁니다.

❸ Splitpoint Measure

패턴이 분할될 마디를 결정합니다.

설정: 002 - 256

❹ Keep Original Phrase

이 박스를 체크 표시하면 원래 패턴의 프레이즈가 메모리에 유지되며 분할 작업의 결과는 빈 프레이즈에 기록됩니다. Keep Original Phrase 체크 박스를 체크하면 추가된 프레이즈 데이터를 저장할 데이터가 포함된 트랙의 수보다 2배 더 많은 빈 사용자 프레이즈가 있어야 합니다. 필요한 공간이 없을 경우 경고 메시지가 나타나고 작업이 중단됩니다. 이런 경우, Clear Phrase 작업을 사용하여 사용하지 않는 프레이즈를 삭제하고 다시 시도하십시오. 이 박스를 체크 표시하지 않으면 원래 패턴을 구성하는 프레이즈들은 삭제되고 새로 생성된 프레이즈로 교체됩니다.

❺ Copy Sample Voice

이 박스를 체크 표시하면 샘플 음성(원래 패턴에 포함된 경우)은 대상 패턴으로 복사됩니다.

04: Clear Pattern

이 작업은 지정된 패턴을 삭제합니다. 선택한 패턴의 지정된 섹션만 삭제할 수도 있습니다.



❶ 삭제할 패턴(패턴 및 섹션)

삭제할 패턴을 결정합니다. Pattern을 "all"로 설정하면 모든 패턴 데이터가 삭제됩니다. Section을 "all"로 설정하면 선택된 패턴의 모든 데이터가 삭제됩니다.

❷ Clear Pattern Chain

이 체크 박스를 체크하면 모든 패턴 체인 데이터가 삭제됩니다. 이 체크 박스를 체크하지 않으면 패턴 체인 데이터가 삭제되지 않습니다.

[참고] 지정된 섹션에서 샘플 음성을 사용하더라도 이 작업으로 DIMM의 파형을 삭제할 수 없습니다. 지정된 섹션에서 사용되는 샘플 음색에 지정된 파형을 실제로 삭제하려면 샘플링 작업(Sampling Job) 모드의 삭제 작업(177 페이지)을 사용하십시오.

송/패턴 재생을 위한 멀티 음색 톤 제너레이터 설정(믹싱 모드)

송/패턴 재생을 위한 톤 제너레이터 블록 설정을 믹싱이라 합니다. 믹싱(Mixing) 모드로 각 파트에 대한 음색 및 이펙트 설정을 변경할 수 있습니다.

믹싱(Mixing) 모드에 들어가려면 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [MIXING] 버튼을 누릅니다.

참고 믹싱(Mixing) 모드는 보이스(Voice) 모드, 퍼포먼스(Performance) 모드 또는 마스터(Master) 모드에서는 불러올 수 없습니다.

믹싱 모드 구조

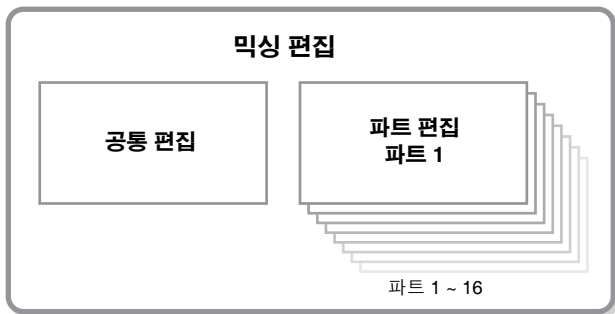
본 절에서는 믹싱(Mixing) 모드와 믹싱(Mixing) 모드에서 할 수 있는 작업에 대해 자세히 설명합니다.

믹싱에 대하여

송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 내장 톤 제너레이터 블록은 여러 채널로 구성된 MIDI 시퀀스 데이터를 수신하고 처리하기 위해 멀티 음색 톤 제너레이터의 기능을 수행합니다. 멀티 음색 톤 제너레이터를 위한 설정을 집합적으로 "믹싱"이라 합니다. 각 송 또는 패턴을 위해 믹싱 프로그램이 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 다른 믹싱 프로그램을 불러올 수 있습니다.

공통 편집 및 파트 편집

믹싱 편집(Mixing Edit) 모드는 공통 편집과 파트 편집 등 2개의 하위 모드로 구성됩니다. 공통 편집으로 마스터 이펙트, 마스터 EQ와 컨트롤러 설정 등과 같이 모든 파트에 공통인 글로벌 설정을 편집할 수 있습니다. 파트 편집에서는 해당 송/패턴 트랙에 따라 16개의 파트 각각에 대해 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다.

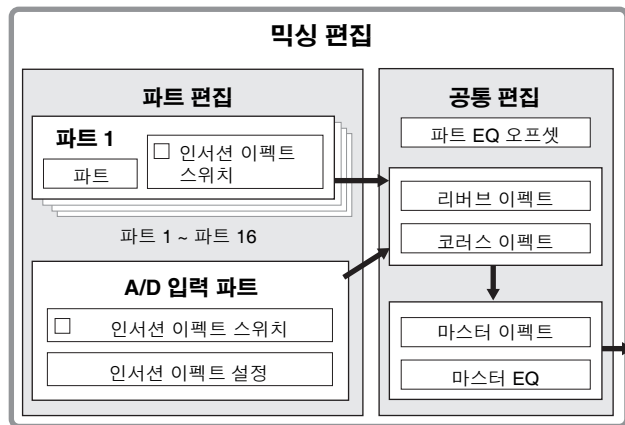


믹싱 모드의 이펙트와 EQ 구조

믹싱(Mixing) 모드에는 두 개의 EQ 블록과 세 개의 이펙트 블록이 있습니다.

믹싱(Mixing) 모드의 2개의 EQ 블록은 파트 EQ와 마스터 EQ입니다. 파트 EQ는 믹싱 파트 각각에 적용되고 파트 편집의 EQ 디스플레이(236 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 또한 파트 EQ 파라미터는 공통 편집에서 파트 EQ 디스플레이(233 페이지)의 모든 파트와 동시에 조절될 수 있습니다. 반대로 마스터 EQ는 전체 사운드(믹싱 파트 전부)에 적용되며 공통 편집의 마스터 EQ 디스플레이(234 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

믹싱(Mixing) 모드의 이펙트 블록은 리버브, 코러스와 마스터 이펙트입니다. 리버브와 코러스는 전체 사운드에 적용되며 관련 파라미터는 공통 편집(Common Edit)의 리버브/코러스(Reverb/Chorus) 디스플레이(235 페이지)에서 설정할 수 있습니다. 리버브/코러스의 깊이(센드 레벨)는 파트 편집(Part Edit)의 연결(Connect) 디스플레이(234 페이지)에서 각 파트에 대해 설정할 수 있습니다. 반대로 마스터는 전체 사운드(믹싱 파트 전부)에 적용되며 공통 편집(Common Edit)의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(234 페이지)에서 설정할 수 있습니다.



믹싱 모드
보이스 모드
퍼포먼스 모드
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

믹싱 모드의 인서션 이펙트

상기 3개의 이펙트 블록 외에도 특수 인서션 이펙트를 믹싱 (Mixing) 모드에서 사용할 수 있습니다. 인서션 이펙트는 16개의 파트 모듈에 동시에 적용할 수 없습니다. MOTIF XS에는 8개의 인서션 이펙트가 내장되어 있어 1~16 파트 및 A/D 입력 파트 중에서 최대 8개의 파트를 개별적으로 처리할 수 있습니다. 1 - 16 디스플레이(231 페이지) 및 믹싱 연주 (Mixing Play) 모드의 오디오 파트(Audio Part) 디스플레이 (232 페이지)에서 Insertion Effect Switch 파라미터를 설정하여 인서션 이펙트가 적용되는 파트를 지정할 수 있습니다. 인서션 이펙트는 개별 파트에 컴프레스 또는 다이내믹 처리를 적용하거나 디스토션 또는 로터리 스피커처럼 한 파트에만 사용되는 특수 이펙트를 적용하는 데 가장 널리 사용됩니다.

인서션 이펙트 파라미터는 다음 디스플레이에서 설정할 수 있습니다.

파트 1-16:

파트 1 - 16 각각에 대한 인서션 이펙트 파라미터는 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit)의 인서션(Insertion) A/B 디스플레이와 연결(Connect) 디스플레이의 각 파트에 할당된 음색을 편집하여 설정할 수 있습니다(239 페이지). 편집된 음색은 믹싱 음색 또는 유저 음색으로 저장할 수 있습니다(240 페이지).

A/D 입력 파트 :

A/D 입력 파트에 대한 인서션 이펙트 파라미터는 공통 편집(Common Edit)의 인서션(Insertion) A/B 디스플레이(234 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

믹싱 음색

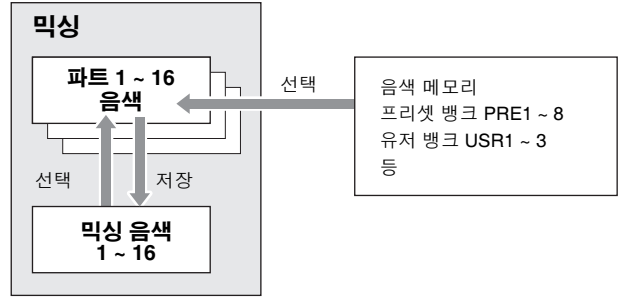
각 송/패턴 믹싱에 대해 최대 16개의 일반 음색을 저장할 수 있습니다. 이러한 종류의 음색을 믹싱 음색이라 합니다.

일반적으로 보이스(Voice) 모드에 저장된 음색은 각 믹싱 파트에 지정됩니다. 이 방법에서 송/패턴 믹싱에 사용된 음색을 편집 또는 삭제한 경우 생성한 송/패턴의 사운드가 갑자기 변경될 수 있습니다.

실수로 인한 이러한 사운드 변경을 방지하기 위해 믹싱 음색이 제공됩니다. 이 기능을 사용하려면 유저 बैं크 1 - 3에서 음색을 불러오고, 음색을 믹싱 음색 बैं크에 저장하고, 원하는 파트에 지정한 후 필요에 따라 믹싱을 편집합니다. 또한 믹싱 (Mixing) 모드에서 음색을 편집한 후 음색을 믹싱 음색으로 저장해야 합니다.

각 믹싱 프로그램, 즉 각 송/패턴에 대해 최대 16개의 믹싱 음색이 제공됩니다. 다른 송/패턴을 선택하면 새로 선택한 송/패턴에 속하는 다른 믹싱을 불러올 수 있습니다.

다른 송/패턴에 대해 일정한 송/패턴의 믹싱 음색을 사용하려면 믹싱 보이스 작업(Mixing Voice Job) 모드에서 복사 (241 페이지)를 실행합니다.



모든 송과 패턴에 대해 최대 256개의 믹싱 음색을 저장할 수 있습니다. 그러므로 16개의 다른 송에 대해 16개의 다른 음색을 저장하면 믹싱 음색 메모리는 가득 차게 되어 추가되는 음색을 저장할 수 없습니다.

이러한 상황이 발생하는 경우 삭제 작업(241 페이지)을 사용하여 믹싱 보이스 작업(Mixing Voice Job) 모드에서 불필요한 믹싱 음색을 삭제합니다.

참고 믹싱 음색 정보(Mixing Voice Information) 창을 통해 현재 사용되지 않은(사용 가능) 메모리의 양을 확인할 수 있습니다(240 페이지).

믹싱 설정 절차

1 송(Song) 또는 패턴(Pattern) 모드에서 편집할 송 또는 패턴을 선택합니다.

2 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 모드에 들어갑니다.

믹싱 연주(Mixing Play)의 파트(Part) 1 - 16 디스플레이 (231 페이지)가 나타납니다.

3 파트(Part) 1 - 16 디스플레이 또는 오디오 파트(Audio Part) 디스플레이에서 음색을 선택하고 각 파트에 대해 볼륨 및 팬과 같은 다른 파라미터를 설정합니다.

4 모든 파트에 공통인 파라미터 또는 각 파트에만 해당하는 파라미터를 설정합니다.

마스터 이펙트, 마스터 EQ와 컨트롤러 설정 등 모든 파트에 공통인 파라미터를 편집하려면 믹싱 연주(Mixing Play) 디스플레이에서 [EDIT] 버튼을 누른 다음 [COMMON EDIT] 버튼을 눌러 공통 편집(Common Edit) 디스플레이로 들어갑니다(233 페이지).

더 자세한 믹싱 파트 파라미터를 편집하려면 [EDIT] 버튼을 눌러 파트 편집(Part Edit) 모드에 들어간 후(235 페이지), 번호 버튼 [1] - [16] 중 원하는 버튼을 누릅니다. 오디오 파트(Audio Part)에 대한 파라미터를 편집하려면 믹싱 연주(Mixing Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 눌러 [COMMON EDIT] 버튼을 누른 후 [F4] 버튼을 눌러 오디오 입력(Audio In) 디스플레이를 불러옵니다(234 페이지).

5 파트에 지정된 음색을 원하는 대로 편집합니다.

각 파트에 지정된 음색을 편집하려면 믹싱 연주(Mixing Play) 디스플레이의 [F6] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 디스플레이를 불러옵니다(239 페이지).

[COMMON EDIT] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 공통 편집(Mixing Voice Common Edit) 모드(241 페이지)를 불러올 수 있습니다.

번호 버튼 [1] - [8] 중 하나를 눌러 믹싱 보이스 엘리먼트 편집(Mixing Voice Element Edit) 모드(241 페이지)를 불러올 수 있습니다.

6 원하는 대로 편집된 음색을 믹싱 음색으로 저장합니다.

믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 [STORE] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 저장(Mixing Voice Store) 창을 불러옵니다(240 페이지).

7 편집된 믹싱 프로그램을 송/패턴으로 저장합니다.

송 연주(Song Play) 모드에서 [STORE] 버튼을 눌러 송 저장(Song Store) 창 또는 패턴 저장(Pattern Store) 창을 불러옵니다. 저장에 대한 자세한 내용은 186 페이지를 참고하십시오.

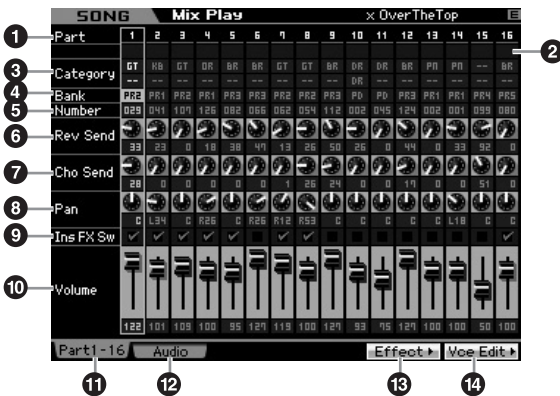
8 [SONG] 또는 [PATTERN] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 모드에서 나가서 이전 모드로 갑니다.

믹싱 연주 모드

송(Song) 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [MIXING] 버튼을 누르면 믹싱 연주(Mixing Play) 디스플레이가 나타납니다. 여기에서 송/패턴 생성에 중요한 믹싱 파라미터를 편집할 수 있습니다.

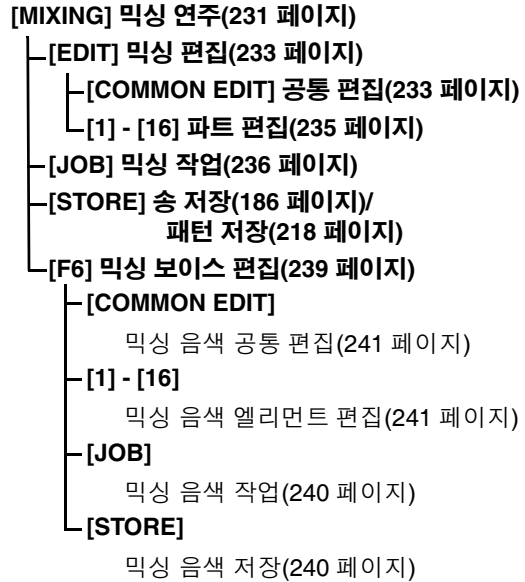
믹서(Mixer) 디스플레이의 파트 설정 - [F1] Part1 - 16

각 믹싱 파트에 대한 주요 파라미터를 편집할 수 있습니다. 송을 작곡하기 위한 기본 파라미터는 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit) 모드의 출력(Output) 디스플레이(235 페이지)와 보이스(Voice) 디스플레이(235 페이지)로부터 수집됩니다. 여기에서의 설정은 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit) 모드의 디스플레이에 있는 해당 파라미터에 자동으로 적용되며 반대의 경우도 마찬가지입니다.



믹싱 모드 구조

믹싱(Mixing) 모드 구조는 다음과 같습니다.



① Part (표시만)

파트 번호를 나타냅니다. [TRACK] 램프가 켜지면 번호 버튼 [1] - [16]을 통해 파트를 선택할 수 있습니다.

② 뮤트/솔로/편집(표시만)

각 파트의 상태를 나타냅니다. [MUTE] 램프가 켜지면 번호 버튼 [1] - [16]을 통해 각 파트에 대해 뮤트 켜짐/꺼짐 상태를 전환할 수 있습니다. [SOLO] 램프가 켜지면 번호 버튼 [1] - [16]을 통해 솔로 파트를 선택할 수 있습니다.

설정: (뮤트), (솔로), (편집 표시등)

편집 표시등
파트에 대한 믹싱 음색이 수정되었지만 아직 저장되지 않았다는 것을 나타냅니다.

③ Category (표시만)

현재 음색의 2개의 주요 카테고리를 나타냅니다. [CATEGORY SEARCH] 표시등이 켜진 경우 카테고리 검색 기능을 사용하여 원하는 음색을 선택할 수 있습니다(24 페이지). 선택한 음색 이름은 디스플레이의 우측 상단에 표시됩니다.

믹싱 모드 구조

④ Bank

⑤ Number

선택한 음색을 결정합니다. [PROGRAM] 버튼(표시등 켜짐) 다음 [PRE 1] - [USER DR] 버튼, [A] - [H] 버튼과 [1] - [16] 버튼을 사용하여 원하는 음색을 누릅니다. 선택한 음색 이름은 디스플레이의 우측 상단에 표시됩니다.

설정:

번호: 1 ~ 128
 बैं크: PR1 - 8 (프리셋 1 - 8), US1 - 3 (유저 1 - 3), GM, GD (GM 드럼), PD (프리셋 드럼), UD (유저 드럼), SP (샘플 음색), MV (믹싱 음색)

⑥ Rev Send (리버브 센드)

각 파트에 대한 리버브 센드 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 리버브 이펙트가 더 뚜렷해집니다.

설정: 0 ~ 127

⑦ Cho Send (코러스 센드)

각 파트에 대한 코러스 센드 레벨을 조절합니다. 값이 높을수록 코러스 이펙트가 더 뚜렷해집니다.

설정: 0 ~ 127

⑧ Pan

각 파트에 대한 스테레오 필드에서의 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (기준) ~ R63 (우측 맨 끝)

⑨ Ins FX Sw (인서션 이펙트 스위치)

인서션 이펙트에 사용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치가 켜짐으로 설정되면 파트에 지정된 음색의 인서션 이펙트가 활성화됩니다. 인서션 이펙트를 적용할 파트/음색에 대해 이 파라미터가 on으로 설정되어 있는지 확인하십시오.

MOTIF XS에는 8개의 인서션 이펙트 시스템이 내장되어 있어 최대 8개의 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 이미 켜져 있는 경우 추가 파트에 대해 이 파라미터를 켤 수 없습니다. 이 경우 원하는 파트에 대한 스위치를 켜기 전에 다른 파트에 대한 스위치를 꺼야 합니다. 인서션 이펙트는 A/D 입력 파트를 포함한 최대 8개의 파트에 대해 동시에 사용할 수 있습니다.

설정: (on), (off)

⑩ Volume

파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

⑪ [F1] Part 1 - 16

오디오 믹서(Audio Mixer) 디스플레이에서 이 디스플레이를 불러옵니다.

⑫ [F2] Audio (오디오 파트)

오디오 입력을 설정하기 위해 오디오 파트(Audio Part) 디스플레이를 불러옵니다.

⑬ [F5] Effect

공통 편집(Common Edit) 모드에서 이펙트(Effect) 디스플레이(234 페이지)를 불러옵니다.

⑭ [F6] Vce Edit (믹싱 음색 편집)

현재 파트에 지정된 음색을 편집할 수 있는 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에 들어갑니다. 드럼 음색 또는 샘플 음색이 현재 파트에 지정된 경우 이 버튼은 나타나지 않고 믹싱 음색을 사용할 수 없습니다.

오디오 입력 설정 - [F2] Audio

이 디스플레이에서 [A/D INPUT] 커넥터 및 mLAN 커넥터(MOTIF XS8에, 그리고 mLAN16E2를 설치한 경우 MOTIF XS6/7에 사용 가능)로부터의 오디오 입력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 송을 생성하기 위한 기본 파라미터는 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit) 모드의 오디오 입력(Audio In) 디스플레이로부터 이 디스플레이(234 페이지)에 수집됩니다. 여기에서의 설정은 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit) 모드에서 디스플레이의 같은 파라미터에 적용되고 반대의 경우도 마찬가지입니다.



① Part (표시만)

파트 번호를 나타냅니다.

AD (A/D 입력 파트)

A/D INPUT 커넥터에서 오디오 입력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

mL (mLAN)

mLAN 커넥터(MOTIF XS8에, 그리고 mLAN16E2를 설치한 경우 MOTIF XS6/7에 사용 가능)에서 오디오 입력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기의 오디오 신호는 mLAN 포트 3과 4를 통해 컴퓨터로부터 전송됩니다

여기에서의 설정은 파트(Part) 1 - 16 디스플레이(231 페이지)의 해당 파라미터에 자동으로 적용됩니다.

② Rev Send (리버브 센드)

③ Cho Send (코러스 센드)

④ Pan

⑤ Ins FX Sw (인서션 이펙트 스위치)*

⑥ Volume

* A/D 입력 파트에만 사용 가능

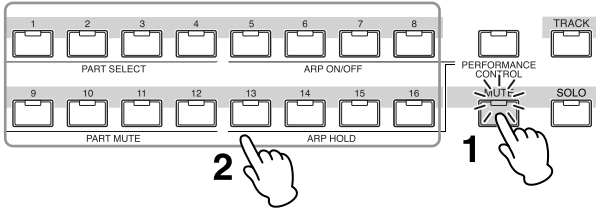
믹싱 편집

믹싱 편집(Mixing Edit) 모드로 볼륨 밸런스, 팬 위치, 이펙트와 같은 일반적인 믹서 설정을 조정하고 송/패턴 데이터를 미세 튜닝할 수 있습니다. 믹싱 편집(Mixing Edit)은 파트 편집(Part Edit)과 공통 편집(Common Edit)으로 구성됩니다.

믹싱을 편집하기 위한 유용한 기능

특정 파트 켜기/끄기(뮤트 기능)

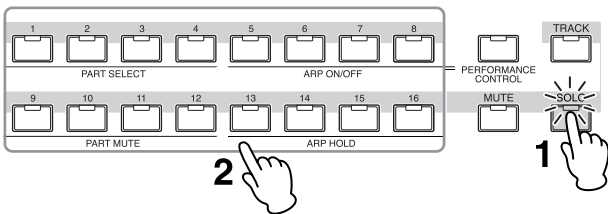
뮤트 기능을 사용하여 개별 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.



- [MUTE] 버튼을 누릅니다.**
[MUTE] 표시등이 켜지며 각 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.
- 번호 버튼 [1] - [16] 중 하나를 누릅니다.**
버튼 표시등이 꺼지고 해당 파트가 뮤트됩니다. 같은 버튼을 다시 누르면 표시등이 켜지고 해당 파트에 대한 뮤트 기능이 해제됩니다. 버튼을 눌러 여러 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

특정 파트 솔로화

솔로 기능은 뮤트의 반대로서 특정 파트를 즉시 솔로로 만들고 다른 파트를 뮤트할 수 있습니다.



- [SOLO] 버튼을 누릅니다.**
[SOLO] 표시등이 켜지며 특정 파트가 솔로화될 수 있음을 표시합니다.
- 번호 버튼 [1] - [16] 중 하나를 누릅니다.**
누른 버튼 표시등이 켜지고 해당 파트만 소리나게 됩니다. 다른 번호 버튼을 눌러 솔로 파트를 변경합니다.

[E] 표시등

믹싱 연주(Mixing Play) 또는 편집(Edit) 모드에서 파라미터 값을 변경하는 경우, LCD 디스플레이의 상단 우측 모서리에 [E](편집 표시등)이 나타납니다. 현재 믹싱이 수정되었지만 아직 저장되지 않았다는 것을 빠르게 확인할 수 있습니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 97 페이지의 지침을 따르십시오.



비교 기능

비교 기능으로 막 편집한 믹싱과 편집되지 않은 상태의 오리지널 사운드를 전환하고 해당 편집이 사운드에 어떤 영향을 미쳤는지 들어볼 수 있습니다. 비교 사용에 대한 지침은 97 페이지의 보이스(Voice) 모드와 같은 기능을 참고하십시오.

생성된 믹싱 저장

생성된 믹싱 설정은 송 또는 패턴의 데이터의 일부로 저장할 수 있습니다. 송/패턴 저장에 대한 지침은 186 및 218 페이지를 참고하십시오.

공통 편집 파라미터

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

공통 편집(Common Edit) 모드로 모든 믹싱 파트에 공통인 파라미터를 편집할 수 있습니다.

컨트롤러 설정 - [F1] General

각 송/패턴에 대한 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼과 노브에 대한 기능을 결정합니다. 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 기타(Other) 디스플레이(145 페이지)의 기능과 같습니다.

마스터 이펙트와 마스터 EQ 설정 - [F2] MasterFX (마스터 이펙트)

[SF2] MasterFX (마스터 이펙트)

이 디스플레이로 마스터 이펙트의 파라미터와 유형을 설정할 수 있습니다. 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(146 페이지)의 기능과 같습니다.

[SF3] MasterEQ

이 디스플레이에서 선택한 믹싱의 모든 파트에 대하여 5가지 밴드 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다. 이 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 마스터(Master) EQ 디스플레이(146 페이지)의 기능과 같습니다.

컨트롤러 설정 - [F3] Ctrl Asgn

전면 패널의 컨트롤러와 노브는 다양한 파라미터를 실시간으로 동시에 변경하고 조절하는 데 사용할 수 있습니다. 예를 들어 풋 컨트롤러를 사용하여 모듈레이션을 조정하면서 ASSIGN 1 과 2 노브를 사용하여 이펙트 깊이를 조정할 수 있습니다. 이 컨트롤 지정은 "컨트롤러 지정"이라 합니다. 각 믹싱에 대해 다른 컨트롤 세트 지정을 설정할 수 있습니다. 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 컨트롤러 지정(Controllor Assign) 디스플레이(147 페이지)의 기능과 같습니다.

오디오 입력 파트 설정 - [F4] Audio In

mLAN 컨트롤러와 A/D INPUT 커넥터에서 오디오 입력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

mLAN 입력은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. 옵션인 mLAN16E2가 설치된 경우에만 MOTIF XS6/7에서 사용할 수 있습니다.

[SF1] Output

이 디스플레이로부터 오디오 입력 파트에 대한 출력 단자 지정 및 리버브/코러스 이펙트로 전송된 오디오 입력 파트 신호의 센드 레벨을 설정할 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 출력(Output) 디스플레이(147 페이지)의 기능과 같습니다.

[SF2] Connect

인서션 이펙트 A 또는 B의 이펙트 경로를 결정합니다. 변경된 설정은 디스플레이의 그림에 표시되어서 신호의 경로를 쉽게 볼 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 인서션 이펙트 연결(Insertion Effect Connection) 디스플레이(148 페이지)의 기능과 같습니다.

[SF3] Ins A (인서션 이펙트 A)

[SF4] Ins B (인서션 이펙트 B)

이 디스플레이에서 인서션 이펙트의 파라미터 및 형식도 설정할 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 인서션 이펙트(Insertion Effect) A/인서션 이펙트(Insertion Effect) B 디스플레이(149 페이지)의 기능과 같습니다.

이펙트 설정 - [F5] Effect

다음 디스플레이에서 다른 파라미터의 값과 이펙트 연결을 설정할 수 있습니다. 믹싱(Mixing) 모드에서 이펙트 구조에 대한 자세한 내용은 70 페이지를 참고하십시오.

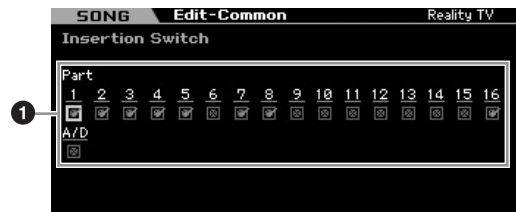
[SF1] Connect

이 디스플레이에서 리버브/코러스 이펙트의 리턴 레벨, 이펙트 팬과 코러스 센드 레벨을 설정할 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 연결(Connection) 디스플레이(149 페이지)의 기능과 같습니다.

[SF2] Ins Switch (인서션 이펙트 스위치)

이 디스플레이에서 8개의 인서션 이펙트에 지정된 파트(믹싱 파트 1-16과 오디오 입력 파트)를 선택할 수 있습니다.



① Part 1 - 16, A/D

인서션 이펙트에 사용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치가 켜짐으로 설정되면 파트에 지정된 음색의 인서션 이펙트가 활성화됩니다. 인서션 이펙트를 적용할 파트/음색에 대해 이 파라미터가 on으로 설정되어 있는지 확인하십시오.

MOTIF XS에는 8개의 인서션 이펙트 시스템이 내장되어 있어 최대 8개의 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 이미 켜져 있는 경우 추가 파트에 대해 이 파라미터를 켤 수 없습니다. 이 경우 원하는 파트에 대한 스위치를 켜기 전에 다른 파트에 대한 스위치를 꺼야 합니다.

참고 오디오 입력 파트의 경우 인서션 이펙트 형식/파라미터는 믹싱 공통 편집(Mixing Common Edit) 모드의 인서션(Insertion) A/B 디스플레이(234 페이지)에서 설정할 수 있습니다. Part 1-16의 경우 각 파트에 지정된 음색에 설정이 포함되어 있기 때문에 인서션 이펙트 형식/파라미터를 믹싱 편집(Mixing Edit) 모드에서 설정할 수 없습니다. 각 파트에 대해 인서션 이펙트 설정을 편집하려면 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에 들어간 다음 음색에 대한 이펙트 설정을 편집하십시오.

[SF3] Reverb [SF4] Chorus

이 디스플레이의 Type 열에서 리버브/코러스 형식을 선택할 수 있습니다. Preset 열에서 선택한 리버브/코러스 형식의 다양한 파라미터에 미리 프로그램된 설정을 불러오는 템플릿 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 디스플레이에서 선택한 이펙트 형식의 각 파라미터를 개별적으로 수동 설정할 수도 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 리버브(Reverb) 디스플레이 및 코러스(Chorus) 디스플레이(150 페이지)의 기능과 같습니다.

파트 편집 파라미터

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1] - [16] 파트 선택

파트 편집(Part Edit) 모드에서 음색, 아르페지오, EG와 EQ 설정과 같은 개별 파트의 파라미터를 편집할 수 있습니다.

선택된 파트(Selected Part) 디스플레이/4개 파트(Part) 디스플레이

퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드에서처럼 믹싱 파트 편집(Mixing Part Edit) 모드에서 두 가지 형식의 디스플레이를 사용할 수 있습니다. 디스플레이의 한 가지 형식으로 현재 선택된 파트(Part)에 대한 파라미터를 편집하고 디스플레이의 다른 형식으로 4개 파트(Part)에 대한 파라미터를 볼 수 있습니다. [SF5] 버튼을 눌러 이러한 두 가지 형식을 전환할 수 있습니다. [F2] ARP Main 및 [F3] ARP Other 디스플레이의 경우 4개 파트에 대한 디스플레이를 사용할 수 없습니다.

편집할 파트 선택

[1] - [16] 버튼 중 하나를 눌러 편집할 파트를 선택합니다.

참고 뮤트와 솔로와 같은 유용한 기능에 대한 자세한 내용은 233 페이지를 참고하십시오.

파트 기본 설정 - [F1] Voice

[SF1] Voice

이 디스플레이로 현재 파트 뿐만 아니라 음색에 대한 MIDI 수신 채널을 지정할 수 있습니다. 수신 채널(1)의 경우를 제외한 다른 파라미터는 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드에서 보이스(Voice) 디스플레이(151 페이지)의 파라미터와 같습니다.



1 Receive Channel

선택한 파트에 대한 MIDI 수신 채널을 결정합니다. MIDI 데이터는 동시에 여러 채널에서 수신되므로 원하는 조정 데이터를 전송하는 특정 채널에 수신 채널을 일치시켜야 합니다.

설정: 01 - 16, off

[SF2] Output

이 디스플레이에서 리버브/코러스 깊이와 각 파트에 대한 출력 단자 지정을 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 출력(Output) 디스플레이(152 페이지)의 기능과 같습니다.

[SF3] Other

이 디스플레이에서 피치 벤드와 벨로시티와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 기타(Other) 디스플레이(153 페이지)의 기능과 같습니다.

아르페지오 기본 설정 - [F2] ARP Main (아르페지오 메인)

이 디스플레이는 아르페지오의 기본 설정을 결정합니다. 디스플레이의 하단에 표시된 파라미터 설정을 [SF1] - [SF5] 버튼에 등록할 수 있습니다.

이 기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 아르페지오 메인(Arpeggio Main) 디스플레이(154 페이지)의 기능과 같습니다.

아르페지오의 리듬감 변경 - [F3] ARP Other (아르페지오 기타)

음의 타이밍과 벨로시티를 변경하여 아르페지오 재생의 리듬"감"을 변경할 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 아르페지오 기타(Arpeggio Other) 디스플레이(156 페이지)의 기능과 같습니다.

EG 설정 - [F4] EG (엔벨로프 제너레이터)

이 설정으로 건반을 누른 순간부터 놓는 순간까지 사운드 변환을 조정할 수 있습니다. 컷오프 주파수와 레조넌스를 설정하여 톤 밝기도 조절할 수 있습니다.

이 디스플레이의 기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 EG 디스플레이(157 페이지)의 기능과 같습니다.

이퀄라이저 (EQ) 설정 - [F5] EQ (이퀄라이저)

3 대역 파라메트릭 EQ를 각 파트에 적용하여 사운드를 조절할 수 있습니다.

기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 EQ 디스플레이(158 페이지)의 기능과 같습니다.

MIDI 수신 설정 - [F6] RcvSwitch (수신 스위치)

이 디스플레이에서 컨트롤 변경과 프로그램 변경 메시지 등과 같은 다양한 MIDI 데이터에 각 개별 파트가 응답하는 정도를 설정할 수 있습니다. 관련 파라미터를 "on"으로 설정한 경우, 해당 파트는 적절한 MIDI 데이터에 응답합니다.

기능은 퍼포먼스 파트 편집(Performance Part Edit) 모드의 수신 스위치(Receive Switch) 디스플레이(158 페이지)의 기능과 같습니다.

믹싱 작업 - 편리한 기능

믹싱 작업(Mixing Job) 모드에는 퍼포먼스를 만들고 보존할 때 사용할 수 있는 편리한 데이터 구성 및 초기화 도구가 있습니다. 믹싱 작업(Mixing Job) 모드에 들어가려면 믹싱(Mixing) 모드에서 [JOB] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 믹싱 연주(Mixing Play) 모드로 돌아갈 수 있습니다.

믹싱 작업 절차

1 믹싱(Mixing) 모드 또는 믹싱 편집(Mixing Edit) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 믹싱 작업(Mixing Job) 모드에 들어갑니다.

2 적절한 버튼 ([F1] - [F6])을 눌러 원하는 믹싱 작업 메뉴를 불러옵니다.

3 작업을 실행하기 위한 파라미터를 설정합니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 되돌아갑니다.

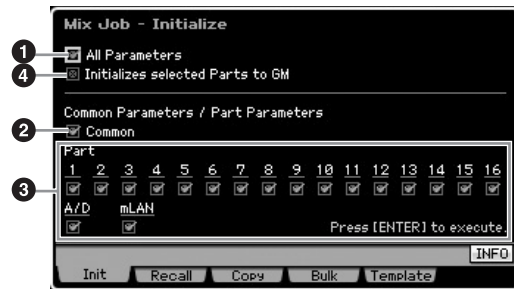
6 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 연주(Mixing Play) 모드로 돌아갑니다.

⚠ 주의

작업을 실행하더라도 저장하지 않고 전원을 끄거나 다른 송/패턴을 선택하면 믹싱 데이터가 삭제됩니다. 다른 송/패턴을 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 송/패턴 데이터(믹싱 포함)를 내장 메모리에 저장해야 합니다.

믹싱 초기화 - [F1] Init

이 기능을 사용하여 모든 믹싱 파라미터를 기본 설정으로 재설정(초기화)할 수 있습니다. 공통 설정, 각 파트에 대한 설정 등 일부 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



① All Parameter

선택한 믹싱에 대한 모든 설정이 초기화됩니다. on으로 설정된 경우 공통 파라미터(①) 및 파트 파라미터(③)를 설정할 수 없습니다.

② 공통 파라미터

선택한 믹싱에 대한 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

참고 인서션 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 그러므로 인서션 이펙트 스위치 파라미터 설정을 초기화하려면 파트 1 - 16(아래 설명)에 해당하는 박스를 체크합니다.

③ 파트 파라미터

Part 1 - 16

켜져 있는 파트에 대한 믹싱 파트 편집 설정(235 페이지)이 초기화됩니다.

A/D (A/D 입력)

이 파트는 A/D INPUT 단자에 연결된 외장 오디오 기기에서 입력됩니다. 공통 편집의 A/D 입력 파트(234 페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

mLAN

이 파트는 mLAN 단자에 연결된 외장 오디오 기기에서 입력됩니다. 체크표시되면 공통 편집의 mLAN 파트(234 페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

참고 "mL" 설정은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. 옵션인 mLAN16E2가 설치된 경우에만 MOTIF XS6/7에서 사용할 수 있습니다.

④ Initialize selected Parts to GM

이 박스가 체크 표시된 경우 작업을 실행하면 선택한 파트는 표준 GM 톤 제너레이터 설정으로 재설정됩니다. 모든 All Parameter의 체크 박스(①)가 표시되면 모든 파라미터는 GM 설정으로 재설정됩니다. All Parameters의 확인란(②)이 표시되지 않으면 체크된 파라미터(Common, 1 + 16, AD 및 mLAN에서)는 GM 설정으로 재설정됩니다.

[F2] Recall

송/패턴 믹싱 프로그램을 편집한 후에 저장하지 않고 다른 송/패턴 프로그램을 선택하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 리콜(Recall) 기능을 사용하여 마지막 편집 상태의 믹싱을 다시 복원할 수 있습니다.

다른 믹싱, 음색과 퍼포먼스에서 복사 파라미터 설정 - [F3] Copy

다른 믹싱에서 복사 파라미터 설정(복사 파트) - [SF1] Part

이 편리한 기능을 사용하여 일부 믹싱의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집된 믹싱에 복사할 수 있습니다. 이는 다른 믹싱에 있는 파라미터 설정을 사용하여 믹싱을 새로 만들 때에 유용합니다.



소스 설정

① 송(Song) 모드에서: 송 번호 패턴(Pattern) 모드에서: 패턴 번호

송 번호(패턴(Pattern) 모드에 있는 동안 패턴 번호)를 선택하여 소스 믹싱을 결정합니다. 선택한 송 또는 패턴 이름이 우측에 표시됩니다. 현재 믹싱을 소스로 선택하려면 Current Mix 체크 박스를 체크 표시합니다.

② 데이터 형식

소스 데이터 형식을 결정합니다.

설정: Common, Part1 + 16, A/D, mLAN

[참고] 인서션 이펙트 스위치는 파트 파라미터입니다. 그러므로 파트 1 - 16 중 하나를 선택할 때만 인서션 이펙트 스위치 파라미터 설정이 복사됩니다.

대상 설정

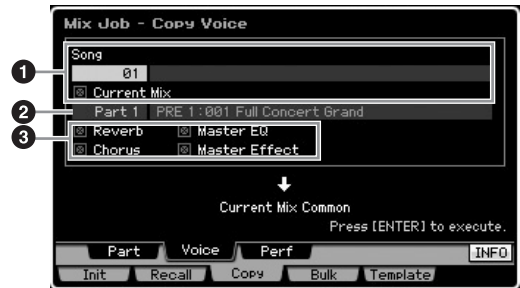
③ 현재 편집된 파트

현재 편집된 믹싱의 대상 파트를 결정합니다.

설정: Common, Part1 - 16, A/D, mLAN

보이스 공통 편집 설정을 믹싱으로 복사 (음색 복사) - [SF2] Voice

이 작업을 사용하여 지정된 파트에 지정된 음색의 공통 편집 이펙트 설정을 현재 믹싱에 복사할 수 있습니다. 이 기능은 특정 음색이 믹싱 프로그램에서 사용하려는 이펙트 설정을 갖고 있을 때 더욱 편리합니다.



① 송(Song) 모드에서: 송 번호 패턴(Pattern) 모드에서: 패턴 번호, 색션

복사할 बैं크 및 믹싱 프로그램 번호를 결정합니다. 선택한 송 또는 패턴 이름이 우측에 표시됩니다. 현재 믹싱을 소스로 선택하려면 Current Mix 체크 박스를 체크 표시합니다.

② 파트 번호

소스 음색이 지정된 파트(01 - 16)를 선택합니다. 선택한 송 또는 패턴 이름이 우측에 표시됩니다.

③ 데이터 형식

소스 데이터 형식을 결정합니다. 해당 박스를 체크하여 소스 음색에서 대상 믹싱으로 해당 데이터 설정이 복사됩니다. 다른 파라미터 설정은 음색에서 현재 믹싱으로 복사되지 않습니다.

퍼포먼스 편집 설정을 믹싱 편집으로 복사(퍼포먼스 복사) - [SF3] Perf

이 작업으로 퍼포먼스 편집 설정을 현재 믹싱으로 복사할 수 있습니다. 이 기능은 특정 퍼포먼스가 사용자가 믹싱 프로그램에서 사용하려는 설정을 갖고 있을 때 더욱 편리합니다.



❶ **뱅크, 퍼포먼스 번호**

복사할 뱅크 및 퍼포먼스 번호를 결정합니다. 선택한 퍼포먼스 이름이 우측에 표시됩니다.

❷ **데이터 형식**

나열된 파라미터의 설정이 복사될지 여부를 결정합니다. Insertion Effect Switch의 확인란을 체크하면 인서션 이펙트 스위치 설정은 퍼포먼스 파트 1 - 4에서 대상 파트로 설정된 믹싱 파트로 복사됩니다(❸). 다른 파라미터의 박스가 체크 표시되면 체크된 파라미터 설정은 퍼포먼스 공통 (Performance Common) 모드에서 믹싱 공통(Mixing Common) 모드로 복사됩니다. 공통 편집(Common Edit) 및 파트 편집(Part Edit) 모드의 모든 다른 파라미터는 퍼포먼스에서 현재 믹싱으로 복사됩니다.

❸ **대상 파트**

현재 믹싱의 4개 파트를 대상으로 결정합니다.

설정: 1 ~ 4, 5 ~ 8, 9 ~ 12, 13 ~ 16

믹싱 설정을 외장 MIDI 장치(벌크 덤프)로 전송 - [F4] Bulk

이 기능을 사용하여 현재 편집된 믹싱에 대해 지정된 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 기기로 전송할 수 있습니다. 벌크 덤프를 실행하려면 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

- ❗ **참고** 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되며 파형은 포함되지 않습니다.
- ❗ **참고** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 기기 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 268 페이지를 참고하십시오.

믹싱 템플릿 - [F5] Template

믹싱을 템플릿으로/에서 저장/리콜 - [SF1] Mix

이 작업으로 편집된 믹싱 프로그램을 믹싱 템플릿으로 유저 메모리에 저장하고 리콜할 수 있습니다. 32개의 믹싱 템플릿을 저장할 수 있습니다. 32개의 믹싱 템플릿을 송(Song) 모드 및 패턴(Pattern) 모드에서 사용할 수 있습니다.



❶ **Template**

저장하거나 리콜할 믹싱 템플릿을 결정합니다. [SF4] 버튼을 누르면 유저 메모리에 저장된 믹싱 템플릿이 리콜되며 [SF5] 버튼을 누르면 현재 믹싱이 저장됩니다.

설정: 01 ~ 32

❷ **믹싱 템플릿 이름**

믹싱 템플릿 이름을 입력합니다. 이름에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

퍼포먼스 편집 설정을 믹싱(Mixing)으로 복사(템플릿 퍼포먼스) - [SF2] Perf

이 작업으로 퍼포먼스 편집 설정을 현재 믹싱에 복사할 수 있습니다. 이 기능은 특정 퍼포먼스가 사용자가 믹싱 프로그램에서 사용하려는 설정을 갖고 있을 때 더욱 편리합니다.



❶ **뱅크, 퍼포먼스 번호**

복사할 뱅크(USR 1 - 3) 및 퍼포먼스 번호(001 - 128)를 결정합니다. 선택한 퍼포먼스 이름이 우측에 표시됩니다.

❗ **참고** 퍼포먼스 복사(Copy Performance)와 템플릿 퍼포먼스 (Template Performance) 간의 차이는 작업실행을 통해 설정된 MIDI 수신 채널입니다. 퍼포먼스 복사를 통해 설정된 모든 믹싱 파트는 같은 MIDI 채널을 가진 반면 템플릿 퍼포먼스를 통해 설정된 모든 믹싱 파트는 다른 MIDI 채널을 가집니다. 이는 템플릿 퍼포먼스를 통해 생성된 믹싱 설정을 멀티 음색 톤 제너레이터로 사용할 수 있다는 의미입니다.

❷ **대상 파트**

현재 믹싱의 4개 파트를 대상으로 결정합니다.

설정: 1 ~ 4, 5 ~ 8, 9 ~ 12, 13 ~ 16

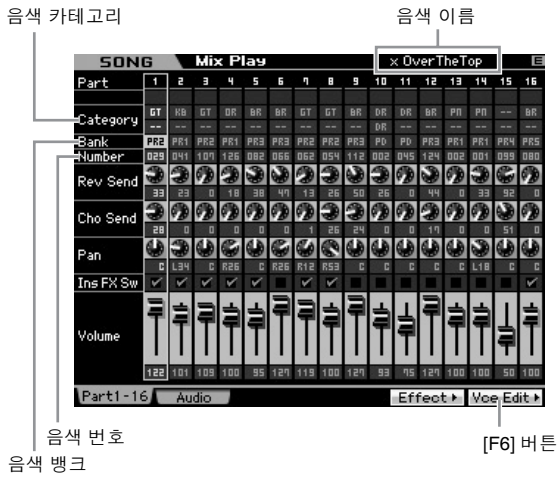
믹싱 음색 편집

믹싱 음색은 특별히 편집되어 특정 송/패턴 믹싱에 저장된 일반 음색입니다. 각 송/패턴 믹싱에 최대 16개의 믹싱 음색을 저장할 수 있습니다. 이 모드에서 믹싱 파트 1 - 16 각각에 지정된 음색을 편집하고 믹싱 음색으로 저장할 수 있습니다. 생성된 믹싱 음색을 구성하는 편리한 도구를 제공하는 믹싱 음색 작업도 사용할 수 있습니다. 드럼 음색은 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 편집할 수 없습니다. [F6] Vce Edit 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에 들어갑니다.

[참고] 믹싱 음색에 대한 자세한 내용은 230 페이지를 참고하십시오.

믹싱 음색 편집

1 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱(Mixing) 모드에서 믹싱 연주(Mixing Play) 디스플레이(231 페이지)를 불러옵니다.



2 커서를 원하는 음색이 지정된 파트로 이동시킵니다.
 선택한 음색 이름은 디스플레이의 우측 상단에 표시됩니다. 여기에서 음색도 선택할 수 있습니다. 이 경우 [PROGRAM] 버튼(표시등 켜짐)을 누른 다음 뱅크 버튼 [PRE 1] - [GM], 그룹 버튼 [A] - [H] 및 번호 버튼 [1] - [16]을 사용하여 원하는 음색을 선택합니다.

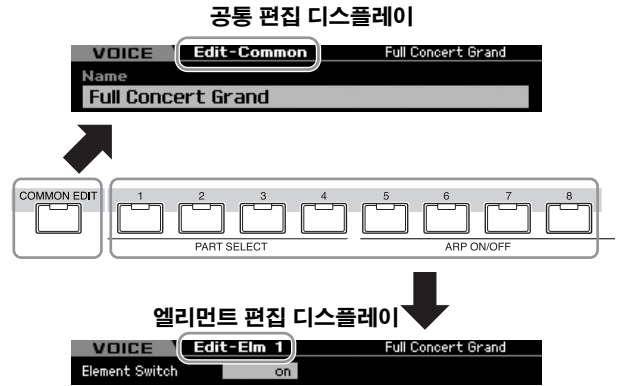
[참고] 드럼 음색은 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 편집할 수 없습니다.

3 [F6] Vce Edit 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에 들어갑니다.

4 공통 편집(Common Edit) 디스플레이 또는 엘리먼트 편집(Element Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 아르페지오, 컨트롤러 및 이펙트 등 전체 음색 및 프로세싱 방법에 관련된 전체적인 파라미터를 편집하려면 공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

엘리먼트 편집(Element Edit) 디스플레이를 불러오려면 번호 버튼 [1] - [8] 중 하나를 눌러 편집할 엘리먼트를 선택합니다. 음색을 구성하는 사운드와 오실레이터, 음정, 필터, 진폭 및 EG (엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터를 편집하려는 경우, 엘리먼트 편집(Element Edit) 디스플레이를 불러옵니다.



5 [F1] - [F6] 버튼 및 [SF1] - [SF5] 버튼을 눌러 편집할 파라미터를 포함한 편집(Edit) 디스플레이를 불러옵니다.

공통 편집(Common Edit) 및 엘리먼트 편집(Element Edit)은 여러 개의 디스플레이로 구성됩니다. 원하는 디스플레이를 찾으려면 [F1] - [F5] 버튼 및 [SF1] - [SF5] 버튼에 해당하는 탭 메뉴를 표시합니다.

6 커서를 원하는 파라미터로 이동시킵니다.

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

8 원하는 대로 4~7 단계를 반복하여 믹싱 음색을 편집합니다.

9 공통 편집(Common Edit)의 이름(Name) 디스플레이(98 페이지)에서 믹싱 음색에 대한 이름을 입력합니다.

이름에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

10 편집한 음색을 저장하려면 [STORE] 버튼을 눌러 저장(Store) 창을 불러옵니다(233 페이지).

저장에 대한 자세한 내용은 186 페이지를 참고하십시오.

11 [EXIT] 또는 [MIXING] 버튼을 눌러 믹싱 연주(Mixing Play) 모드로 돌아갑니다.

믹싱 음색 편집 모드의 유용한 기능

엘리먼트 on/off 전환

보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드와 같습니다 (97 페이지).

편집할 엘리먼트 솔로화

보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드와 같습니다 (97 페이지).

[E] 표시등

보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드와 같습니다 (97 페이지).

비교 기능

보이스 엘리먼트 편집(Voice Element Edit) 모드와 같습니다 (97 페이지).

믹싱 음색 정보 - [SF6] INFO

이 창은 현재 믹싱 음색 정보를 나타냅니다. 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 [SF6] INFO 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러올 수 있습니다. [SF6] 탭 메뉴가 "INFO"를 나타낼 경우에만 정보(Information) 창을 불러올 수 있습니다.

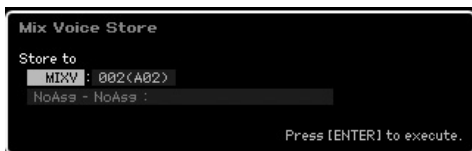
패널 버튼 중 하나를 눌러 원래 상태로 되돌아 갑니다.

생성된 믹싱 음색 저장

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

1 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에 [E] 표시등이 표시되면 [STORE] 버튼을 누릅니다.

믹싱 보이스 저장(Mixing Voice Store) 창이 나타납니다.



2 믹싱 음색을 저장하기 위한 대상을 지정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 믹싱 음색(MIXV) 번호를 대상으로 선택합니다. 음색 뱅크를 "USR1", "USR2" 및 "USR3"으로 설정하여 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 편집한 음색을 사용자 일반 음색으로 저장할 수 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

디스플레이에서 확인을 요청합니다. 저장(Store)을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장(Store)을 실행합니다.

믹싱 음색이 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 돌아갑니다.



주의

저장(Store)을 실행할 경우, 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 백업해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오.

믹싱 음색 작업

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

믹싱 보이스 작업(Mixing Voice Job) 모드는 생성된 믹싱 음색을 구성하는 편리한 도구를 제공합니다.

믹싱 음색 작업 절차

1 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 작업(Mixing Voice Job) 모드에 들어갑니다.

2 적절한 버튼 ([F2] - [F4])을 눌러 원하는 믹싱 음색 작업을 불러옵니다.

3 작업을 실행하기 위한 파라미터를 설정합니다.

커서를 원하는 파라미터로 이동한 다음 값을 설정합니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

작업을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 작업을 실행합니다.

작업이 완료되면 "Completed" 메시지가 나타나고 원래 디스플레이로 되돌아갑니다.



주의

작업이 완료되더라도 다른 음색을 선택하거나 저장하지 않고 전원을 끄면 음색 데이터가 삭제됩니다. 다른 음색을 선택하거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 음색 데이터를 내장 메모리에 저장해야 합니다.

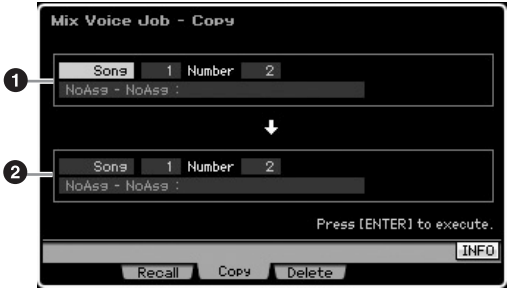
6 [EXIT] 버튼을 눌러 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드로 돌아갑니다.

편집되지 않은 사운드 리콜 - [F2] Recall

믹싱 음색을 편집했지만 다른 믹싱 음색으로 전환하기 전에 저장하지 않은 경우 편집 내용은 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 리콜(Recall) 기능을 사용하여 마지막 편집 상태의 믹싱 음색을 다시 복원할 수 있습니다.

다른 믹싱 음색 엘리먼트를 현재 엘리먼트에 복사 - [F3] Copy

이 작업으로 지정된 송/패턴에 저장된 믹싱 음색을 다른 송/패턴에 복사할 수 있습니다.



① 믹싱 음색 소스

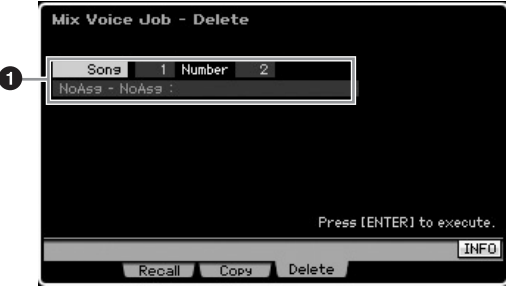
송 또는 패턴(01 - 64)을 선택한 다음 번호(01 - 16, all)를 지정하여 믹싱 음색 소스를 결정합니다. 메인 카테고리 1/메인 카테고리 2와 선택한 믹싱 음색 이름은 아래 줄에 표시되어 있습니다.

② 대상 믹싱 음색

대상 믹싱 음색을 결정합니다. 위와 동일합니다.

믹싱 음색 삭제 - [F3] Delete

이 작업은 불필요한 믹싱 음색을 삭제합니다. 모든 송과 패턴에 대해 최대 256개의 믹싱 음색을 저장할 수 있습니다. 그러므로 16개의 다른 송에 대해 16개의 다른 음색을 저장하면 믹싱 음색 메모리는 가득 차게 되어 음색을 추가 저장할 수 없습니다. 이런 경우 이 작업을 사용하여 사용되지 않은 믹싱 음색을 삭제합니다.



① 삭제할 믹싱 음색

삭제할 믹싱 음색을 결정합니다.

설정:
송/패턴 : song, pattern
송/패턴 번호 : 01 ~ 64
믹싱 음색 번호 : 01 ~ 16, all

공통 편집 파라미터

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

일반 보이스 공통 편집(Normal Voice Common Edit) 모드와 같습니다. 98 페이지를 참고하십시오. 그러나, 보이스 공통 편집(Voice Common Edit) 모드와 이름이 동일한 일부 파라미터를 믹싱 보이스 편집(Mixing Voice Edit) 모드에서는 사용할 수 없습니다.

엘리먼트 편집 파라미터

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [1] - [8] 엘리먼트 선택

일반 보이스 엘리먼트 편집(Normal Voice Element Edit) 모드와 같습니다. 112 페이지를 참고하십시오.

송/패턴에 오디오 녹음(샘플링 모드)

샘플링(Sampling) 모드는 보이스(Voice)와 퍼포먼스(Performance) 모드에서 사용될 뿐만 아니라 송(Song)과 패턴(Pattern) 모드에서도 사용 할 수 있습니다. 이 모드를 사용하여 오디오(보컬, 전자 기타 또는 외장 기기의 오디오)를 녹음하고 송/패턴 트랙에서 직접 샘플 음색으로 사용할 수 있습니다. 여기에서는 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드에 들어갈 때의 샘플링 기능에 대해 설명합니다.

참고 보이스(Voice) 모드나 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링(Sampling) 모드에 들어갈 수도 있습니다. 보이스/퍼포먼스(Voice/Performance) 모드 또는 송/패턴(Song/Pattern) 모드 중 어떤 모드에서 샘플링(Sampling) 모드를 불러왔는지에 따라 샘플링 기능은 달라집니다. 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드의 샘플링 기능 사용에 대한 설명은 161 페이지를 참고하십시오.

샘플링 모드 구조

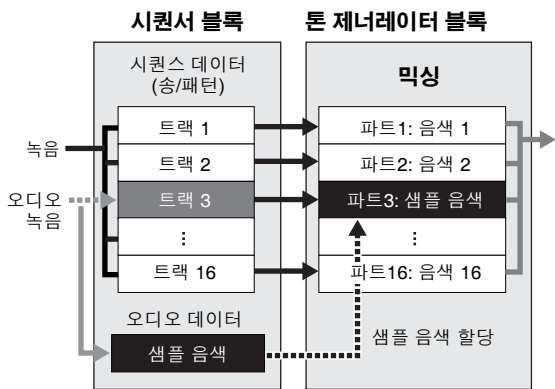
여기에서는 송/패턴에 오디오를 녹음할 때 샘플 구조와 조직 뿐만 아니라, 샘플, 샘플 음색 및 믹싱의 관계에 대해 설명합니다.

참고 샘플, 파형 및 키뱅크에 대한 자세한 내용은 161 페이지를 참고하십시오.

송/패턴에 오디오 녹음

MOTIF XS의 송과 패턴은 MIDI 데이터만 처리하므로 샘플링을 실행해도 오디오 신호를 트랙에 직접 녹음할 수 없습니다.

샘플링을 통해 트랙에 녹음한 오디오 데이터는 송/패턴에 샘플 음색으로 저장되며 저장된 샘플 음색은 녹음된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 자동으로 할당됩니다. 또한 샘플 음색을 재생하기 위한 MIDI 데이터는 트랙에 녹음되어 샘플 음색을 재생합니다. 결과적으로 트랙은 효과적으로 오디오 트랙의 기능을 수행하게 됩니다.



오디오 데이터는 송/패턴에 할당된 샘플 보이음색에 녹음되고 녹음된 오디오 신호를 재생하기 위한 노트 온/오프 이벤트는 트랙 3에 녹음됩니다.

- MIDI 데이터
- - - 오디오 데이터
- 샘플 음색을 재생하기 위한 MIDI 데이터

슬라이스에 대하여

슬라이스(Slice) 기능을 사용하여 오디오를 작은 부분으로 쉽게 나누어 음악적으로 많은 유용한 방식으로 재생하고 제어할 수 있습니다. 이 기능은 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 샘플링의 중요한 조작입니다.

슬라이스는 샘플에서 실제로 두 가지 조작을 동시에 수행합니다.

먼저, 슬라이스는 리듬에 따라 원래 샘플을 특정 음표 값(예를 들어 8분음표 또는 16분음표)의 작은 샘플로 나누어 샘플 음색을 만들고 샘플을 키뱅크에 할당합니다. 만들어진 샘플 음색은 녹음된 트랙에 해당하는 믹싱 파트에 자동으로 할당됩니다.

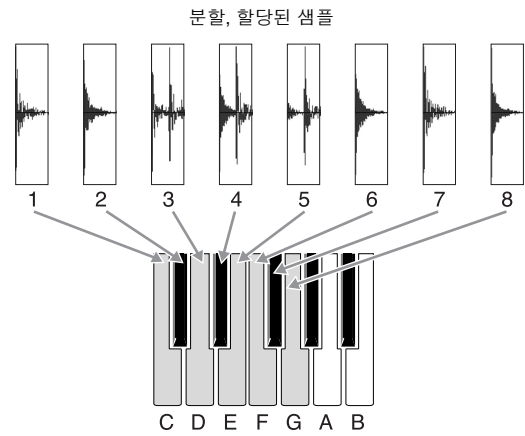
두 번째, 슬라이스 기능은 분할된 샘플이 순차적으로 할당되는 노트 이벤트로 구성된 시퀀스 데이터를 만듭니다. 만들어진 시퀀스 데이터의 노트 이벤트는 키뱅크 할당에 따라 반음계로 정렬되고 노트 이벤트의 각 게이트 시간은 원래 샘플의 리듬(8분음표 또는 16분음표)과 일치합니다.

결과적으로 원래 샘플과 분할된 샘플에서 같은 사운드를 들을 수 있습니다. 이 결과가 유일하다면 슬라이스 기능은 많이 사용되지 않을 것입니다. 하지만 일단 어떤 방식으로든 '분할'하면 샘플을 편리하고 창의적인 방식으로 변경하고 재생할 수 있습니다.

먼저 샘플 템포를 실시간으로 변경할 수 있습니다. MOTIF XS는 샘플 템포를 변경하기 위한 시간 확장 작업을 제공하지만 샘플 데이터를 변환하는 데 시간이 걸리기 때문에 이 작업은 키보드 연주 도중 실시간으로 사용할 수 없습니다. 반면 분할된 샘플을 사용하면 송/패턴 템포값을 실시간으로 변경하여 샘플 재생 속도를 변경할 수 있습니다.

두 번째 장점은 분할된 샘플 재생을 변경하여 원래 샘플의 베리에이션을 빠르고 쉽게 만들 수 있다는 점입니다.

예를 들어 분할된 샘플이 할당되는 노트 이벤트의 벨로시티와 타이밍 포인트를 변경할 수 있습니다. 예를 들어 이를 통해 재생 시 액센트를 생성하거나 샘플 리듬을 스윙감으로 변경할 수 있습니다. 또한 샘플 슬라이스의 실제 순서를(노트 이벤트로) 변경하여 새롭고 특이한 사운드 변주를 쉽게 만들 수 있습니다.



예제 1 연주할 프레이즈 순서
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

예제 2
 1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

노트 이벤트의 시퀀스만 변경하면 멜로디 또는 리듬 변주를 생성할 수 있습니다.

샘플링 메인 디스플레이

현재 모드에서 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 때 샘플링(Sampling) 모드의 입구인 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이가 나타납니다. 송(Song) 또는 패턴(Pattern) 모드에서 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 송/패턴 트랙에 지정된 샘플 음색을 만들 수 있는 샘플링 모드(Sampling Mode)를 불러올 수 있습니다. [EXIT] 버튼을 눌러 원래 모드, 송 또는 패턴으로 되돌아갑니다.

참고 여기에서는 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 불러올 수 있는 샘플링(Sampling) 모드에 대해 설명합니다. 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드의 샘플링 기능 사용에 대한 설명은 162 페이지를 참고하십시오.

파형과 키뱅크 선택 - [INTEGRATED SAMPLING]

샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이를 사용하여 파형과 키뱅크를 선택하고 선택한 키뱅크에 할당된 샘플 사운드를 들을 수 있습니다.



파라미터 ① - ⑦ 및 [SF1], [SF5], [SF6]와 [F6] 버튼은 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드에서 불러온 샘플링(Sampling) 모드에서와 같습니다. 162 페이지를 참고하십시오.

⑧ Track (표시만)

현재 선택한 송/패턴 트랙 번호를 나타냅니다.

⑨ Measure (표시만)

현재 선택한 송/패턴 마디 번호를 나타냅니다.

참고 보이스/퍼포먼스(Voice/Performance) 모드에서 들어간 샘플링(Sampling) 모드에서 만든 유저 음색을 송/패턴의 믹싱 파트에 할당할 수 있습니다. 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 들어간 샘플링(Sampling) 모드에서 만든 파형을 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 음색 엘리먼트에 할당할 수 있습니다.

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

샘플링 녹음

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

샘플링 녹음 기능을 사용하여 연결된 마이크의 보컬, 전자 기타의 신호 또는 외장 CD 또는 MP3 플레이어의 오디오 등의 사운드를 녹음하고 오디오를 송/패턴 트랙에 사용되는 샘플 음색으로 저장할 수 있습니다. 송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드의 샘플링 기능 사용에 대한 설명은 39 페이지를 참조하십시오.

[참고] 여기에서는 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 불러올 수 있는 샘플링(Sampling) 모드에 대해 설명합니다. 보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드의 샘플링 기능 사용에 대한 설명은 163 페이지를 참조하십시오.

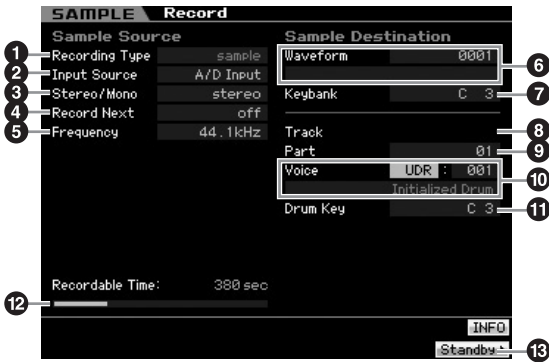
중요 사항

샘플링 기능을 사용하려면 DIMM 모듈을 악기에 설치해야 합니다. DIMM 설치에 대한 자세한 내용은 295 페이지를 참조하십시오. 전원을 끄면 DIMM에 임시로 저장되어 있는 녹음된(편집된) 샘플 데이터는 손실됩니다. 샘플링 기능을 사용하기 전에 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터 또는 USB 저장 장치를 준비해야 합니다.

샘플링 설정 - [F6] Rec

이 디스플레이에서 샘플링에 대한 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 샘플링(Sampling) 메인 디스플레이에서 [F6] 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러옵니다. [EXIT] 버튼을 눌러 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이로 되돌아갑니다.

설정 후 [F6] Standby 버튼을 눌러 녹음 대기(Record Standby) 디스플레이(245 페이지)를 불러옵니다.



1 Recording Type

녹음 방법을 결정합니다. 샘플링 절차와 생성된 샘플 데이터는 여기에서의 설정에 따라 다릅니다.

설정: slice+seq, sample

slice+seq

녹음된 샘플은 자동으로 샘플 음색으로 저장될 "슬라이스"로 분할되고, 이 슬라이스는 키보드에서 연속 음에 할당됩니다. 이들 음은 재생하기 위해 MIDI 시퀀스 데이터(특정 트랙의)에 자동으로 배열됩니다. 예를 들어 1 마디 드럼 패턴은 샘플화되고 8분음표 크기가 지정되면 녹음된 마디는 (약) 8개의 샘플로 분할되고 이들 샘플은 키보드에서 8개의 연속 음에 할당됩니다.

sample

녹음된 오디오 신호는 샘플 음색으로 저장됩니다. 이 설정으로 어떤 MIDI 시퀀스 데이터도 발생되지 않으므로 송/패턴을 재생해도 녹음된 샘플은 재생되지 않습니다.

1 Input Source

샘플 처리될 신호가 수신되는 입력 커넥터를 결정합니다. 같은 이름의 파라미터에 대한 설명은 164 페이지를 참조하십시오.

3 Stereo/Mono

새로운 샘플이 스테레오 또는 모노 샘플로 녹음될지 여부를 결정합니다. 같은 이름의 파라미터에 대한 설명은 164 페이지를 참조하십시오.

4 Record Next

셋업(Setup) 디스플레이의 Recording Type이 "sample"로 설정되면 사용할 수 있습니다. 같은 이름의 파라미터에 대한 설명은 164 페이지를 참조하십시오.

5 Frequency

샘플링 주파수를 지정합니다. 같은 이름의 파라미터에 대한 설명은 165 페이지를 참조하십시오.

6 Waveform

파형 번호를 대상으로 결정합니다.

설정: 0001 ~1024

! 주의

본 조작은 대상 파형 번호에 존재하는 데이터를 모두 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

7 Keybank

키 뱅크의 음 번호를 대상으로 결정합니다. 여기에서 설정한 값은 샘플링 편집(Sampling Edit) 모드에서 변경할 수 있습니다(250 페이지). Recording Type이 "slice+seq"로 설정되어 있는 경우 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

설정: C -2 ~ G8

[참고] Recording Type이 "slice+seq"로 설정되면 분할된 샘플은 각각 C1(MOTIF XS6), E0(MOTIF XS7) 및 A-1(MOTIF XS8)로 시작하여 반음계로 순차적으로 음에 할당됩니다.

[참고] [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참조하십시오.

8 Track

녹음된 샘플이 할당될 트랙 번호를 결정합니다. 녹음이 완료된 후 생성된 샘플 음색은 여기에서 지정된 트랙에 해당되는 믹싱 파트에 할당됩니다. Recording Type이 "slice+seq"로 설정되면 샘플 음색을 재생하기 위한 음 데이터는 여기에서 지정된 트랙에 생성됩니다.

설정: 01 ~ 16

보이 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 믹싱 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 우틸리티 모드
 편집 모드

9 Part

송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드에 들어가는 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

10 Voice

송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드에 들어가는 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

11 Drum Key

송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드에 들어가는 경우 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

12 Recordable Time (표시만)

가용 메모리로 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시된 시간은 샘플링 주파수가 44.1 kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용된 메모리 공간은 디스플레이에 파란색 선으로 표시됩니다.

13 [F6] Standby

이 버튼을 누르면 샘플링 대기(Sampling Standby) 디스플레이를 불러올 수 있습니다.

이 디스플레이는 샘플링을 실행하는 데 사용됩니다. 자세한 내용은 245 페이지를 참고하십시오.

샘플링 대기와 시작 - [F6] Standby

이 디스플레이는 샘플링을 시작하는 데 사용됩니다. 셋업(Setup) 디스플레이에서 [F6] 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러옵니다. [EXIT] 버튼을 눌러 셋업(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다.

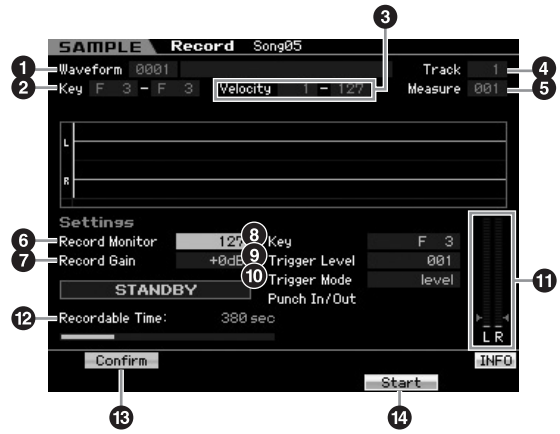
필요한 대로 파라미터를 설정한 후 [F5] Start 버튼을 눌러 샘플링 절차를 시작합니다. 실제 샘플링 시작 시간은 트리거 모드 설정에 따라 다릅니다.

Trigger Mode (10)가 "level"로 설정된 경우:

[F5] Start 버튼을 눌러도 디스플레이에 WAITING 표시가 나타나고 실제 샘플링은 시작되지 않습니다. 지정된 Trigger Level (9)을 초과하는 오디오 신호가 입력되면 RECORDING 표시는 WAITING 표시로 바뀌고 샘플링이 시작됩니다.

Trigger Mode (10)가 "manual"로 설정된 경우:

[F5] Start 버튼을 누르면 실제 샘플링(녹음)이 시작됩니다.



1 Waveform (표시만)

선택한 파형의 이름과 번호를 나타냅니다.

2 건반 범위(표시만)

현재 선택한 키 बैं크의 건반 범위를 표시합니다.

3 Velocity (벨로시티 범위) (표시만)

현재 선택한 키 बैं크(Key Bank)의 벨로시티 범위를 표시합니다.

4 Track

녹음된 샘플이 할당될 트랙 번호를 표시합니다. [TRACK] 버튼(램프 커짐)을 누른 후 숫자 번호 [1] - [16] 중 하나를 눌러 트랙을 변경할 수 있습니다.

설정: 01 ~ 16

5 Measure

현재 선택한 송/패턴의 마디 번호를 나타냅니다. [◀◀]/[▶▶] (되감기/빨리 감기) 버튼을 사용하여 마디 번호를 변경할 수 있습니다.

설정:

송(Song) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드에 들어가는 경우: 001 ~ 999
패턴(Pattern) 모드에서 샘플링(Sampling) 모드에 들어가는 경우: 001 ~ 256

6 Record Monitor

입력 신호에 대한 모니터의 출력 레벨을 결정합니다. 이 모니터 신호는 PHONES 단자 또는 OUTPUT R 및 L/MONO 단자에서 출력됩니다.

설정: 0 ~ 127

7 Record Gain

입력 소스(245 페이지)를 "resample"로 설정한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 다시 샘플링하는 경우에 녹음 게인을 결정합니다. 값이 높을수록 다시 샘플링된 사운드 볼륨은 더 커집니다. 샘플링(녹음)을 실행하기 전에 키보드를 연주하는 동안 레벨 미터(12)를 통해 볼륨을 확인하여 적절한 게인을 설정할 수 있습니다.

설정: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

참조

미리보기

시퀀스

패턴

마스터

인스트루먼트

양 채널

미리보기

8 Key

샘플링 녹음 셋업(Sampling Record Setup) 디스플레이에 설정된 키뱅크(244 페이지)를 나타냅니다. 녹음이 완료된 후 키뱅크를 이곳과 샘플링 편집(250 페이지) 둘 다에서 변경할 수 있습니다.

설정: C-2 ~ G8

참고 [SF6] KBD 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

9 Trigger Level

Trigger Mode (10)가 "level"로 설정된 경우, 트리거 레벨도 설정해야 합니다. 지정된 트리거 레벨을 초과하는 입력 신호가 수신되는 즉시 샘플링(녹음)이 시작됩니다. 여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터에서 빨간 삼각형으로 표시됩니다. 최고의 결과를 위해 원하지 않는 노이즈를 녹음할 정도는 아니지만 이 값을 최대한 낮게 설정하여 전체 신호를 캡처합니다.

설정: 000 - 127

10 Trigger Mode

샘플링이 재생되는 방법을 결정합니다.

설정: level, manual

level

지정된 트리거 레벨(9)을 초과하는 입력 신호가 수신되는 즉시 샘플링이 시작됩니다.

manual

[F6] REC 버튼을 누르는 즉시 샘플링이 시작됩니다. 이 설정을 사용하여 오디오 소스에서 입력 레벨에 관계없이 원하는 시간에 샘플링을 시작할 수 있습니다.

11 레벨 미터

12 Recordable Time (표시만)

같은 이름의 파라미터에 대한 설명은 165 페이지를 참고하십시오.

13 [SF1] Confirm

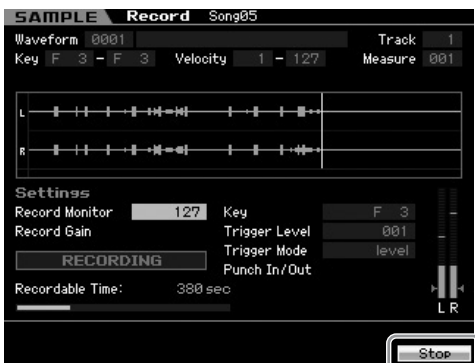
셋업(Setup) 디스플레이(244 페이지)의 Recording Type이 "sample"로 설정되면 사용할 수 있습니다.

14 [F5] Start

이 버튼을 눌러 샘플링을 시작합니다.

샘플링 RECORDING 디스플레이

샘플링 중에 녹음된 오디오의 그래픽 표시가 디스플레이에 나타납니다.



[F6] Stop

이 버튼을 눌러 샘플링(녹음)을 정지합니다.

다음 경우에서 샘플링이 완료되면 "FINISHED" 디스플레이가 나타납니다.

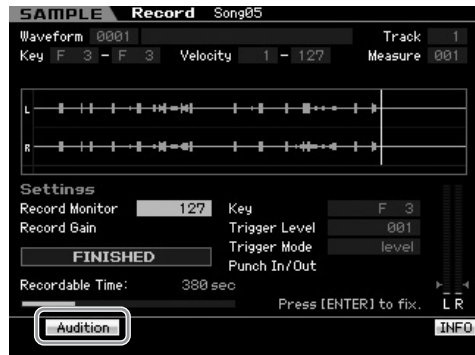
- Recording Type(244 페이지)이 "sample"로 설정되고 [SF1] Confirm이 켜진 경우
- Recording Type(244 페이지)이 "slice+seq"로 설정된 경우

FINISHED 디스플레이에서 [SF1] 버튼을 눌러 막 녹음한 샘플을 들어볼 수 있습니다. 자세한 내용은 아래를 참고하십시오.

샘플링 FINISHED 디스플레이

샘플링이 시작되기 전에 [F2] Confirm이 켜지면 샘플링이 끝나는 즉시 아래의 FINISHED 디스플레이가 나타납니다. 이 디스플레이에서 [SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플을 듣고 확인할 수 있습니다. 사운드가 만족스러우면 [ENTER] 버튼을 눌러 샘플링 결과를 샘플 데이터로 고정합니다. 샘플링 결과가 만족스럽지 않으면 [EXIT] 버튼을 누른 다음 다시 시도합니다.

샘플링이 시작되기 전에 [F2] Confirm이 꺼지면 샘플링은 샘플 데이터를 자동으로 고정하고 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다(244 페이지).



[SF1] Audition

이 버튼을 누르면 녹음된 샘플을 들을 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 샘플이 재생되는 방식을 정확하게 들어볼 수 있습니다.

참고 Recording Type (244 페이지)이 "sample"로 설정되고 [SF1] Confirm이 켜진 경우 녹음을 정지하면 막 녹음된 샘플 데이터는 자동으로 고정되고 약기는 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다(244 페이지). 샘플링이 시작되기 전에 설정(Setup) 디스플레이에 Record Next가 켜진 경우 샘플링이 완료되는 즉시 약기는 STANDBY 디스플레이로 되돌아갑니다.

참고 Recording Type (244 페이지)이 "slice+seq"로 설정된 경우 녹음을 정지하면 녹음 트림(Record Trim) 디스플레이가 나옵니다 (247 페이지).

샘플 트리밍 - 녹음 트림(Record Trim) 디스플레이

Recording Type (244 페이지)이 "slice+seq"로 설정된 경우 녹음을 정지하면(그리고 Confirm이 켜진 상태에서 샘플링된 데이터를 고정하면) 이 디스플레이가 나옵니다. 이 디스플레이에서 시작 지점 앞에 그리고 종료 지점 뒤에 위치한 샘플의 원하지 않는 부분을 삭제할 수 있습니다. [EXIT] 버튼을 눌러 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다. 녹음 트림(Record Trim) 디스플레이의 절차는 다음과 같습니다.

1 시작 지점을 녹음된 샘플의 실제 사운드가 시작되는 지점으로 설정합니다.

[SF1] Audition 버튼을 사용하여 샘플을 듣고 [SF4] Zoom Out / [SF5] Zoom In 버튼을 사용하여 샘플의 웨이브를 볼 수 있습니다.

참고 [SF6] NUM 버튼을 눌러 [SF1] - [SF5] 및 [F1] - [F6] 버튼을 번호 버튼으로 사용할 수도 있습니다. [EXIT] 버튼을 누르면 버튼은 원래 상태로 되돌아갑니다. 자세한 내용은 81 페이지를 참고하십시오.

2 샘플을 재생하기 위해 Tempo (9), Meter (10) 및 Measure (11)를 설정합니다.

시작 지점과 종료 지점 간의 길이가 여기 설정과 일치하도록 End Point (8)가 자동으로 변경됩니다.

3 필요에 따라 Loop Point (7)을 설정합니다.

여기에서 [SF2] 버튼의 메뉴 표시가 "LP=ST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)가 동일한 주소를 공유하여 하나만 변경하더라도 동시에 변경됨을 의미합니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 메뉴는 "LP=ST"에서 "LPST"로 변경됩니다. 여기에서 메뉴가 "LPST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)가 개별적으로 변경될 수 있습니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작 지점의 주소 값이 루프 중 하나에 복사되어 양쪽이 동일한 주소 값을 공유하게 됩니다. [SF2] 버튼의 메뉴 표시도 "LPST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

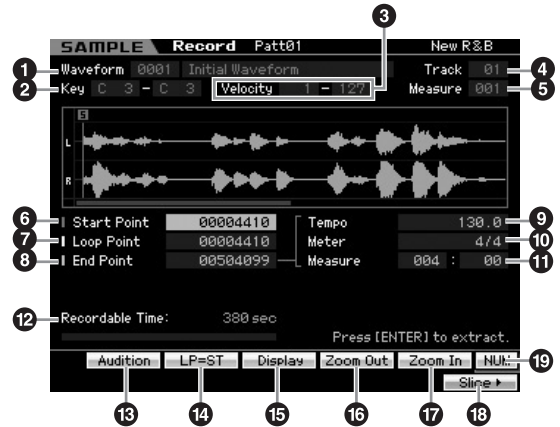
조작을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 [INC/YES] 버튼을 눌러 샘플의 원하지 않는 부분을 삭제하기 위한 추출을 실행합니다.

6 [F6] Slice 버튼을 눌러 슬라이스(Slice) 디스플레이를 불러옵니다.

주의

추출을 통해 삭제된 데이터는 복원할 수 없습니다. 샘플의 필요한 부분을 실수로 삭제한 경우 [EXIT] 버튼을 눌러 설정(Setup) 디스플레이로 돌아간 다음 샘플링을 다시 실행하십시오.



파라미터 1 - 5는 대기(Standby) 디스플레이의 파라미터와 같습니다(245 페이지).

6 Start Point

샘플 재생에 대한 시작 지점을 결정합니다. 이 지점의 왼쪽 부분에 있는 파트는 재생되지 않습니다.

설정: 0000000 ~ 종료 지점

7 Loop Point

루프 재생이 시작되는 루프 지점을 결정합니다. 재생 모드가 "loop"로 설정된 경우 샘플은 이 루프 지점과 종료 지점(8) 사이에 재생됩니다.

설정: 0000000 ~ 종료 지점

8 End Point

샘플 재생에 대한 종료 지점을 결정합니다. 이 지점의 오른쪽 부분에 있는 파트는 재생되지 않습니다. 종료 지점은 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 Tempo (9), Meter (10) 및 Measure (11)의 설정과 일치되도록 자동으로 결정됩니다.

설정: 0000000 ~ (샘플의 길이에 따라)

9 Tempo

샘플 재생의 템포를 결정합니다. 템포를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 Meter와 Measure의 설정과 일치되도록 End Point (8)가 변경됩니다.

설정: 5.0 ~ 300.0

10 Meter

샘플 재생의 박자(박자 기호)를 결정합니다. Meter를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 Tempo와 Measure의 설정과 일치되도록 End Point (8)가 변경됩니다.

설정: 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

11 Measure

샘플 재생의 마디 양을 결정합니다. 마디를 설정하면 시작 지점과 종료 지점 사이의 길이가 Tempo와 Meter의 설정과 일치되도록 End Point (8)가 변경됩니다.

설정:

마디: 000 ~ 032
비트: 00 ~ 15 (박자 설정에 따라 다릅니다.)

12 Recordable Time (표시만)

가용 메모리로 사용할 수 있는 샘플링 시간을 나타냅니다. 여기에 표시된 시간은 샘플링 주파수가 44.1 kHz인 모노 신호를 가정하여 계산됩니다. 현재 사용된 메모리 공간은 디스플레이에 파란색으로 표시됩니다.

13 [SF1] Audition

이 버튼을 길게 누르면 선택한 샘플을 들을 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 샘플이 재생되는 방식을 정확하게 들어볼 수 있습니다.

14 [SF2] LP=ST

여기에서 메뉴가 "LP=ST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)가 동일한 주소를 공유하여 하나만 변경하더라도 동시에 변경됨을 의미합니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 메뉴는 "LP=ST"에서 "LPST"로 변경됩니다. 여기에서 메뉴가 "LPST"로 표시되는 경우, 시작(시작 지점) 및 루프(루프 시작 지점)가 개별적으로 변경될 수 있습니다. 이 조건에서 [SF2] 버튼을 누르면 시작 지점의 주소 값이 루프 중 하나에 복사되어 양쪽이 동일한 주소 값을 공유하게 됩니다. 메뉴도 "LPST"에서 "LP=ST"로 변경됩니다.

15 [SF3] Display

[SF3] 버튼을 누르면 시작 지점과 종료 지점을 포함한 전체 웨이브가 디스플레이에 표시되도록 줌 레벨이 조정됩니다.

16 [SF4] Zoom Out

17 [SF5] Zoom In

이 버튼을 눌러 디스플레이의 샘플의 웨이브 표시를 확대하고 축소합니다.

18 [F6] Slice

이 버튼을 누르면 녹음 슬라이스(Record Slice) 디스플레이가 나옵니다.

19 [SF6] NUM

탭에 "NUM"이 표시되면 [SF6] 버튼을 눌러 [F1] - [F6] 버튼과 [SF1] - [SF5] 버튼을 숫자 키로 이용할 수 있습니다.

샘플 분할 - 녹음 슬라이스(Record Slice) 디스플레이

Recording Type (244 페이지)이 "slice+seq"로 설정되면 녹음 슬라이스(Record Slice) 디스플레이에서 [F6] Slice 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러올 수 있습니다. 이 디스플레이에서 녹음된 샘플을 원래 샘플의 리듬에 따라 여러 슬라이스로 나눌 수 있습니다. 슬라이스를 실행해서 녹음된 샘플은 먼저 샘플 음색으로 저장될 "슬라이스"로 분할되고, 이 슬라이스는 키보드에서 연속 음에 할당됩니다. 이들 음은 재생을 위해 MIDI 시퀀스 데이터(특정 트랙의)에 자동으로 배열됩니다.

녹음 슬라이스(Record Slice) 디스플레이의 절차는 다음과 같습니다.

- 1 슬라이스 형식(6)을 선택합니다.
- 2 샘플 재생을 위한 마디(7)의 양을 설정합니다.
- 3 박자(8), 하위 분할(9) 및 감도(10)를 설정합니다.
- 4 [SF4] Apply 버튼을 눌러 슬라이스를 실행합니다.
Apply 표시 색이 녹색에서 회색으로 변경됩니다. 이때 샘플은 임시로 수정되고 데이터로 고정되지 않습니다.
- 5 슬라이스 결과를 확인합니다.
[SF1] Audition 버튼을 눌러 수정된 샘플을 들습니다. 결과에 만족하면 6단계로 갑니다. 결과에 만족하지 못하고 다시 시도하려면 [SF4] Apply 버튼을 다시 눌러 슬라이스를 중지하고 샘플을 원래 상태로 되돌립니다. Apply 표시 색이 녹색으로 되돌아갑니다. 이 경우 1단계부터 다시 조작을 시도합니다.
- 6 [ENTER] 버튼을 눌러 슬라이스 결과를 샘플 데이터로 고정합니다.
악기는 설정(Setup) 디스플레이로 되돌아갑니다.
- 7 [EXIT] 버튼을 여러 번 눌러 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드로 되돌아갑니다.
분할된 샘플이 있는 녹음된 트랙을 들어봅니다.
- 8 전원을 끄기 전에 송 또는 패턴 데이터를 내장 메모리에 저장한 후 생성된 파형을 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 저장합니다.
저장 방법에 대한 내용은 186 및 278 페이지를 참고하십시오.

참조
표시 모드
퍼포먼스 모드
샘플링 모드 1
송 모드
패턴 모드
믹싱 모드
샘플링 모드 2
마스터 모드
우틸리티 모드
피입 모드

슬라이스 형식 사용에 대한 조언

짧은 디케이를 갖는 퍼커션 프레이즈 슬라이스

먼저, "beat1"을 사용하여 슬라이스해 봅니다. 결과가 약한 어택을 갖거나 프레이즈의 릴리즈 부분이 겹치는 것처럼 보이는 경우, "beat2"를 사용하여 다시 시도하십시오. 미세한 조정을 위해 엔벨로프 감도를 조정해 봅니다. "beat1"을 사용한 후 어택 부분이 겹치거나 전체 리듬감이 떨어지면 "beat3"을 사용하여 조정해 봅니다. 엔벨로프 감도 파라미터를 마지막으로 조정합니다.

긴 디케이를 갖는 프레이즈 슬라이스

먼저, "phrase1"을 사용하여 슬라이스해 봅니다. 결과가 약한 어택을 갖거나 프레이즈의 릴리즈 부분이 겹치는 것처럼 보이는 경우, "phrase2"를 사용하여 다시 해 봅니다. 엔벨로프 감도 파라미터를 마지막으로 조정합니다.

"phrase1"을 사용한 후 슬라이스간 지점의 사운드가 거칠고 전체적으로 감이 고르지 못하면 "phrase3" 또는 "phrase4"를 사용하여 다시 해보고 Sub Divide를 더 미세한 레졸루션으로 설정합니다. 일반적으로 "phrase3" 설정은 비브라토가 없는 서스테인된 현악기 또는 금관악기 형식 사운드에 가장 적합합니다. 다시 말해 음정이 일정하게 유지됩니다. 디케이의 퍼커션 프레이즈에 적용되면 에코와 같은 이펙트를 생성할 수도 있습니다.

"phrase1"을 사용한 후 슬라이스간 지점의 사운드가 거칠고 전체적으로 감이 고르지 못하면 "phrase4"를 사용하여 다시 해보고 Sub Divide를 더 미세한 레졸루션을 설정합니다. 엔벨로프 감도 파라미터를 마지막으로 조정합니다. 일반적으로 "phrase4" 설정은 보컬 프레이즈를 포함하여 비브라토가 있는 서스테인된 현악기 또는 금관악기 형식 사운드에 가장 적합합니다.

슬라이스에 필요한 웨이브 메모리

웨이브 데이터 시작 및 종료 지점에 꼬리 섹션이 자동으로 추가되며 페이드인 및 페이드아웃 섹션이 자동으로 만들어지기 때문에 슬라이스를 통해 생성된 개별 웨이브 데이터는 원래의 메모리의 약 1.5배를 필요로 합니다. 템포가 증가되면 이는 최대 음질을 유지하는데 도움이 되며, 슬라이스가 보다 부드럽게 연결됩니다("quick" 슬라이스 형식을 선택하면 꼬리 섹션이 만들어지지 않음).

완성된 파형을 유지하기 위한 충분한 메모리를 포함하여 각 슬라이스에 대하여 실행되는 계산을 처리하기 위한 메모리 작업 구역이 필요합니다. 샘플링 주파수가 44.1 kHz인 경우, 각 슬라이스 형식에 대하여 필요한 적절한 메모리량(킬로바이트로 표현)은 아래에 표시되어 있습니다.

beat 1	원래의 웨이브 크기 X N + (0.3 X 슬라이스 번호)
beat 2	원래의 웨이브 크기 X N + (0.2 X 슬라이스 번호)
beat 3	원래의 웨이브 크기 X N + (0.3 X 슬라이스 번호)
phrase 1	원래의 웨이브 크기 X N + (5.8 X 슬라이스 번호)
phrase 2	원래의 웨이브 크기 X N + (1.4 X 슬라이스 번호)
phrase 3	원래의 웨이브 크기 X N + (0.4 X 슬라이스 번호)
phrase 4	원래의 웨이브 크기 X N + (1.4 X 슬라이스 번호)
quick	원래의 웨이브 크기 X N + (0.7 X 슬라이스 번호)

모노 샘플의 경우 N = 5.5, 스테레오 샘플의 경우 N = 8. 슬라이스의 번호는 스테레오 샘플의 경우 2배입니다.

샘플링 편집

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

샘플링 편집(Sampling Edit) 모드에서는 녹음된 샘플을 편집하고 샘플 설정을 변경하기 위한 포괄적이면서도 자세한 조절기를 제공합니다. 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이에서 [EDIT] 버튼을 눌러 샘플링 편집(Sampling Edit) 디스플레이를 불러옵니다. [EXIT] 버튼을 눌러 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이로 되돌아갑니다.

보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드에서 불러올 수 있는 샘플링(Sampling) 모드와 같습니다. 샘플링 편집에 대한 자세한 내용은 167 페이지를 참고하십시오.

샘플링 작업

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

샘플링 작업(Sampling Job) 모드를 사용하여 녹음한 샘플을 처리하고 수정할 수 있습니다. 18개의 샘플링 작업을 사용할 수 있습니다.

보이스(Voice) 모드/퍼포먼스(Performance) 모드에서 불러올 수 있는 샘플링(Sampling) 모드와 같습니다. 샘플링 작업에 대한 내용은 171 페이지를 참고하십시오.

마스터 키보드로 사용(마스터 모드)

본 신디사이저에는 매우 풍부한 기능과 작동 방법들이 있어 사용자가 필요로 하는 기능을 찾아서 불러오는 것이 쉽지 않을 수도 있습니다. 이러한 경우에 마스터(Master) 기능을 유용하게 사용할 수 있습니다. 각 모드에서 가장 자주 사용하는 조작을 기억하도록 하여 필요 시 버튼 하나만 눌러 언제라도 원하는 조작을 즉시 불러올 수 있습니다. MOTIF XS에는 모두 128개의 유저 마스터(User Master) 설정을 위한 공간이 있습니다.

[MASTER] 버튼을 눌러 마스터 연주(Master Play) 모드에 들어갑니다.

마스터 연주 모드

마스터 연주(Master Play) 디스플레이를 불러오려면 현재 모드에서 [MASTER] 버튼을 누릅니다.

마스터 프로그램 선택

MOTIF XS에는 128가지의 특별히 프로그램된 마스터 기능이 있으며 내장 유저 메모리(플래시 ROM)에 저장되어 있습니다. 뱅크는 각각 16개의 마스터 프로그램이 포함된 8개의 그룹(A~H)으로 구성됩니다. 원하는 마스터 프로그램을 불러오려면 적절한 그룹과 번호를 선택합니다.

마스터 연주 모드에서 키보드 연주- [MASTER]

마스터 연주(Master Play) 모드에서 마스터 프로그램을 선택하고 선택한 마스터 프로그램의 설정에 따라 키보드를 연주할 수 있습니다. 마스터 번호를 변경하면 톤 제너레이터 설정(멀티 음색 또는 신호) 및 MIDI 설정과 같은 다양한 설정 및 모드 중 하나를 불러올 수 있습니다.



1 마스터 번호(그룹/번호)

선택한 마스터 번호를 나타냅니다.

참고 마스터 번호 001 ~ 128은 뱅크 A - H 및 프로그램 번호 1 - 16 (뱅크에 대한)과 관련된 형식(괄호안에 표시)으로 변환됩니다. 이 형식은 그룹 버튼 [A] - [H] 및 번호 버튼 [1] - [16]과 관련됩니다. 마스터(Master) 번호 및 해당 그룹/번호는 아래와 같습니다.

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

2 마스터 이름(표시만)

현재 마스터 이름을 나타냅니다.

3 모드(표시만)

현재 마스터에 저장된 모드를 나타냅니다. 모드(보이스(Voice), 퍼포먼스(Performance), 패턴(Pattern) 또는 송(Song)) 중 하나가 여기 표시됩니다.

4 프로그램 번호(표시만)

마스터를 선택할 때 나타나는 프로그램 번호(음색 번호, 퍼포먼스 번호, 송 번호 또는 패턴 번호)를 결정합니다. 프로그램 형식은 저장된 모드에 따라 다릅니다.

보이스(Voice) 모드가 저장되는 경우:	음색 뱅크/번호
퍼포먼스(Performance) 모드가 저장되는 경우:	음색 뱅크/번호
송(Song) 모드가 저장되는 경우:	송 번호
패턴(Pattern) 모드가 저장되는 경우:	패턴 번호

5 Octave

OCTAVE 버튼으로 설정한 키보드 옥타브 설정을 나타냅니다. 이 파라미터는 정상 음정과 비교하여 각 키의 음정이 얼마나 높거나 낮은지 결정합니다.

6 노브 1 - 8

각 노브 1 - 8에 지정되는 파라미터와 현재 값을 나타냅니다. [SELECTED PART CONTROL] 버튼을 반복적으로 누르면 파라미터 세트를 전환할 수 있습니다(램프로 표시). 파라미터에 대한 정보는 아래를 참고하십시오.

보이스(Voice) 모드가 저장되는 경우:	89 페이지를 참고하십시오.
퍼포먼스(Performance) 모드가 저장되는 경우:	136 페이지를 참고하십시오.
송(Song) 모드가 저장되는 경우:	180 페이지를 참고하십시오.
패턴(Pattern) 모드가 저장되는 경우:	210 페이지를 참고하십시오.

7 컨트롤 슬라이더 1 - 8

각 컨트롤 슬라이더의 레벨 1 - 8을 나타냅니다. 컨트롤 슬라이더로 조정할 대상은 현재 마스터에 저장된 모드에 따라 다릅니다.

보이스(Voice) 모드가 저장되는 경우:	엘리먼트에 대한 볼륨 1 - 8
퍼포먼스(Performance) 모드가 저장되는 경우:	파트에 대한 볼륨 1 - 4
송(Song) 모드가 저장되는 경우:	파트에 대한 볼륨 1 - 16
패턴(Pattern) 모드가 저장되는 경우:	

[SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 (아르페지오 1 - 5)

저장된 모드가 보이스(Voice) 또는 퍼포먼스(Performance)인 경우 음색 또는 퍼포먼스 번호에 따라 [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 버튼 각각에 다른 아르페지오 형식이 지정됩니다. 아르페지오 형식은 디스플레이 탭의 8분음표 아이콘으로 버튼에 지정됩니다. 키보드 연주 도중 언제든지 이들 버튼을 눌러 아르페지오 형식을 불러올 수 있습니다.

[SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

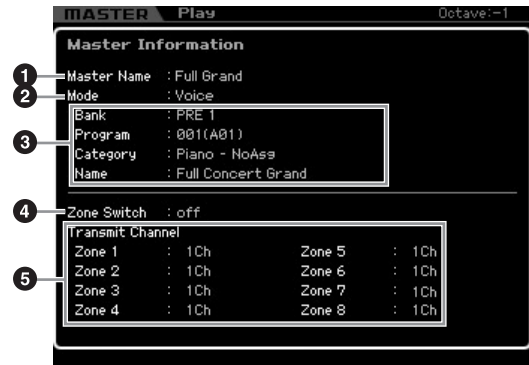
저장된 모드가 송(Song) 또는 패턴(Pattern)인 경우 송 또는 패턴 번호에 따라 [SF1] - [SF5] 버튼 각각에 다른 Scene 설정이 지정됩니다.

[SF6] INFO (정보)

이 버튼을 눌러 현재 마스터의 정보 창을 불러옵니다.

마스터 정보-[SF6] INFO (정보)

이 창은 현재 마스터의 정보를 나타냅니다. 여기에서 설정을 변경할 수 없습니다.



1 Master Name

현재 마스터 이름을 나타냅니다.

2 Mode

현재 마스터에 저장된 모드를 나타냅니다. 모드(보이스(Voice), 퍼포먼스(Performance), 패턴(Pattern) 또는 송(Song)) 중 하나가 여기 표시됩니다.

3 프로그램

마스터를 선택할 때 나타나는 프로그램 번호와 이름(음색, 퍼포먼스, 송 또는 패턴)을 나타냅니다. 프로그램은 저장된 모드에 따라 다릅니다.

보이스(Voice) 모드가 저장되는 경우:	음색 बैं크, 번호, 카테고리, 이름
퍼포먼스(Performance) 모드가 저장되는 경우:	퍼포먼스 बैं크, 번호, 카테고리, 이름
송(Song) 모드가 저장되는 경우:	송 번호, 송 이름
패턴(Pattern) 모드가 저장되는 경우:	패턴 번호, 패턴 이름

4 Zone Switch

키보드를 최대 8개의 독립 영역("존")으로 분류할지 여부를 결정합니다. 존에 대한 자세한 내용은 253 페이지를 참고하십시오.

5 Transmit Channel

각 존의 MIDI 전송 채널을 나타냅니다(Zone Switch가 on으로 설정된 경우).

마스터 편집

마스터 편집(Master Edit) 모드로 다양한 파라미터를 편집하여 최대 8개의 다른 존(키보드 영역)을 포함하는 자신만의 마스터 프로그램을 만들 수 있습니다. 마스터 편집(Master Edit) 모드로 들어가려면 마스터 연주(Mastere Play) 모드에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래의 디스플레이로 되돌아갑니다.

공통 편집 및 존 편집

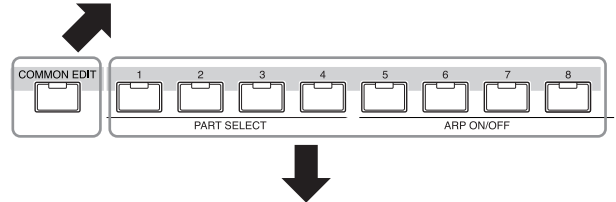
마스터(Master) 모드에서 키보드를 최대 8개의 독립 영역("존"이라 함)으로 분류할 수 있습니다. 각 존에는 다른 MIDI 채널, 노브 및 컨트롤 슬라이더의 서로 다른 기능을 지정할 수 있습니다. 이에 따라 본 신디사이저 자체의 내장 음색 이외에 여러 가지 채널에서 단일 키보드로 동시에 멀티 음색 tone 제너레이터의 여러 파트를 조정하거나 외장 MIDI 악기의 음색을 조정하여 MOTIF XS를 여러 키보드 작업에 효과적으로 사용할 수 있습니다. 마스터 편집(Master Edit) 모드에서 8개 존에 관련된 파라미터를 설정하여 설정을 유저 마스터(User Master)로 저장할 수 있습니다.

8개의 존 모두에 공통인 파라미터를 편집하기 위한 디스플레이와 독립 존을 편집하기 위한 디스플레이 등 두 가지 형식의 마스터 편집(Master Edit) 디스플레이가 있습니다.

마스터 편집 절차

- 1 [MASTER] 버튼을 눌러 마스터 재생(Master Play) 모드에 들어간 다음 마스터를 선택합니다.
- 2 [EDIT] 버튼을 눌러 마스터 편집(Master Edit) 모드에 들어갑니다.
- 3 Zone Switch 파라미터를 필요에 따라 기타(Other) 디스플레이에서 "on"으로 설정합니다.
- 4 공통 편집(Common Edit) 디스플레이 또는 존 편집(Zone Edit) 디스플레이를 불러옵니다.
공통 편집(Common Edit) 디스플레이를 불러오려면 [COMMON EDIT] 버튼을 누릅니다. 마스터를 선택할 때 나타나는 모드와 프로그램 번호, 공통 편집(Common Edit) 모드의 마스터 이름을 지정할 수 있습니다.
존 편집(Zone Edit) 디스플레이를 불러오려면 번호 버튼 [1] - [8] 중 하나를 눌러 편집할 존을 선택합니다. 여기에서 존 편집(Zone Edit) 모드에서 각 존에 대한 MIDI 전송 채널 및 키보드 범위와 같은 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다.

공통 편집 디스플레이



존 편집 디스플레이

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Transmit Channel	1	1	1	1
Int Switch	✓			
Ext Switch	✓			

- 5 [F1] - [F5] 버튼 및 [SF1] - [SF2] 버튼을 눌러 편집할 파라미터를 포함한 편집(Edit) 디스플레이를 불러옵니다.
파라미터에 대한 정보는 254 페이지 및 255 페이지를 참고하십시오.
- 6 커서를 원하는 파라미터로 이동시킵니다.
- 7 [INC/YES], [DEC/NO] 버튼 및 데이터 다이얼을 사용하여 값을 편집합니다.
- 8 필요한 경우, 4~7 단계를 반복합니다.
- 9 공통 편집(Common Edit)의 이름(Name) 디스플레이(254 페이지)에서 마스터 이름을 입력합니다.
- 10 편집된 마스터를 저장하려면 [STORE] 버튼을 눌러 저장(Store) 창을 불러옵니다(254 페이지).
저장에 대한 자세한 내용은 254 페이지를 참고하십시오.

주의

다른 마스터를 선택하고 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄면 편집된 마스터는 손실됩니다. 다른 마스터를 선택하고 다른 모드를 불러오거나 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 마스터 데이터를 내장 메모리에 저장해야 합니다.

참고 필요한 경우 편집되어 저장된 마스터데이터를 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 저장하십시오. 편집된 마스터 데이터는 내장 유저 메모리(플래시 ROM)에 저장되며 전원을 꺼도 유지됨을 유의하십시오. 그러므로 데이터를 외부 기기에 저장할 필요가 없습니다. 하지만 모든 중요 데이터는 외부 기기에 저장하거나 보존하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오.

[E] 표시등

마스터 편집(Master Edit) 모드에서 파라미터 값을 변경하는 경우, 디스플레이의 상단 우측 모서리에 [E] (편집 표시등)이 나타납니다. 현재 마스터가 수정되었지만 아직 저장되지 않았다는 것을 신속하게 확인할 수 있습니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 아래의 지침을 따르십시오.

생성된 마스터 저장

[MASTER] → [STORE]

1 마스터(Master) 모드에서 [STORE] 버튼을 누릅니다.

마스터 저장(Master Store) 창이 나타납니다.



2 마스터를 저장하기 위한 대상을 지정합니다.

데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 마스터) 번호를 대상으로 선택합니다. [USER 1] 버튼, [A] - [H] 버튼 및 [1] - [16] 버튼을 사용하여 마스터 번호를 선택할 수 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)

저장(Store)을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

4 [INC/YES] 버튼을 눌러 저장(Store)합니다.

마스터가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 마스터 재생(Master Play) 디스플레이로 되돌아갑니다.

⚠ 주의

저장(Store)할 경우, 대상 메모리에 대한 설정은 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 별도의 USB 저장 장치 또는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 백업해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오.

공통 편집 파라미터

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

공통 편집으로 선택한 마스터의 모든 존에 공통인 파라미터를 편집할 수 있습니다.

편집된 마스터의 이름 지정 - [F1] Name

이 디스플레이에서 편집한 마스터 이름을 지정할 수 있습니다. 공통 편집(Common Edit) 디스플레이에서 [F1] 버튼을 눌러 이 디스플레이를 불러옵니다. [EXIT] 버튼을 눌러 원래의 디스플레이로 되돌아갑니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

기타 파라미터 설정 - [F2] Other

이 디스플레이에서 마스터와 프로그램 번호를 불러오는 모드를 포함하여 마스터에 대한 기본 파라미터를 설정할 수 있습니다.



1 Mode

마스터 번호를 선택할 때 호출되는 모드를 결정합니다.

설정: Voice, Performance, Pattern, Song

2 Memory

마스터를 선택하면 불러올 수 있는 프로그램 번호를 결정합니다. 선택한 음색/퍼포먼스/송/패턴 이름이 표시됩니다.

설정: 상기 Mode 설정에 따라 다릅니다.

Mode가 Voice로 설정된 경우:

음색 बैंक: PRE1 - 8, USR1 - 3, GM, GMDR, PDR, UDR
음색 번호 001 (A01) ~ 128 (H16)

Mode가 Performance로 설정된 경우:

퍼포먼스 बैंк: USR1 - 3
퍼포먼스 번호: 001 (A01) ~ 128 (H16)

Mode가 Pattern으로 설정된 경우:

패턴 번호: 01 ~ 64

Mode가 Song으로 설정된 경우:

송 번호: 01 ~ 64

3 Zone Switch

키보드를 최대 8개의 독립 영역("존")으로 분류할 지 여부를 결정합니다. 존에 대한 자세한 내용은 253 페이지를 참고하십시오.

설정: on, off

4 Knob Control Assign

이 디스플레이에서 노브 기능을 설정할 수 있습니다. "zone"으로 설정된 경우 마스터를 선택하면 표시등이 켜지지 않고 자동으로 각 존(137 페이지)에 대하여 설정된 노브/슬라이더 기능을 불러옵니다(257 페이지).

설정: 상기 Mode 설정에 따라 다릅니다. Zone Switch (9)가 "on"으로 설정된 경우에만 "zone"을 선택할 수 있습니다.

Mode가 Voice로 설정된 경우:
tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Mode가 Performance, Pattern 또는 Song으로 설정된 경우:
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name

[F6] 버튼을 누르면 현재 선택한 음색/퍼포먼스/송/패턴 이름을 마스터 이름에 지정합니다.

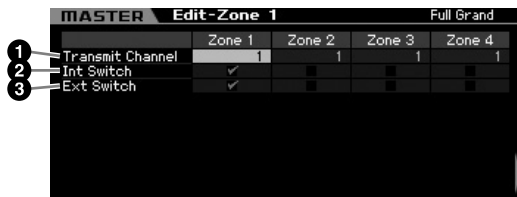
존 편집 파라미터

[MASTER] → [EDIT] → [1] - [8]

이들 파라미터는 마스터를 구성하는 개별 존을 편집하는데 사용됩니다. 존 편집(Zone Edit) 디스플레이를 불러오려면 마스터 연주(Master Play) 모드에서 [EDIT (편집)] 버튼을 누른 다음 번호 버튼 [1] - [8] 중 하나를 누릅니다. [EXIT] 버튼을 눌러 마스터 연주(Master Play) 디스플레이로 되돌아갑니다.

MIDI 전송 채널/스위치 설정 -[F1] Transmit

이 디스플레이에서 키보드를 연주할 때 각 존이 MIDI 메시지를 전송하는 방법을 설정할 수 있습니다.



1 Transmit Channel

각 존에 대하여 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

설정: 1 ~ 16

2 Int Switch (내장 스위치)

각 존에 대한 MIDI 데이터를 내장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

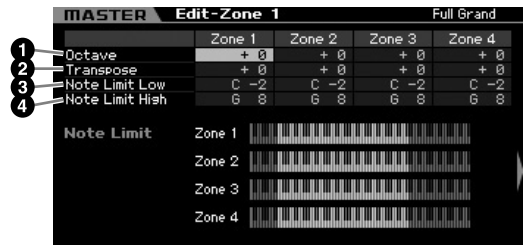
참고 Local Control 파라미터가 유틸리티(Utility) 모드의 MIDI 디스플레이(267 페이지)에서 "off"로 설정된 경우 Switch 파라미터가 "on"으로 설정되어 있더라도 각 존에 대한 MIDI 데이터는 내장 톤 제너레이터로 전송되지 않습니다.

3 Ext Switch (외장 스위치)

각 존에 대한 MIDI 데이터를 외장 MIDI 기기에 전송할지 여부를 결정합니다.

각 존에 대한 음표 범위 설정 - [F2] Note

이 디스플레이에서 각 존에 대한 음정 및 키보드 관련 파라미터를 설정하여 존 분할을 설정하고 각 존에 대한 음역을 결정할 수 있습니다.



1 Octave

존의 범위가 위 또는 아래로 이동하는 정도를 옥타브 단위로 결정합니다. 3개 옥타브의 최대 범위 위 또는 아래로 오프셋을 조절할 수 있습니다.

설정: -3 ~ +0 (기본) ~ +3

2 Transpose

존의 범위가 위 또는 아래로 이동하는 정도를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -11 ~ +0 (기본) ~ +11

3 Note Limit Low

4 Note Limit High

각 존에 대한 범위의 가장 낮은 음 및 가장 높은 음을 결정합니다.

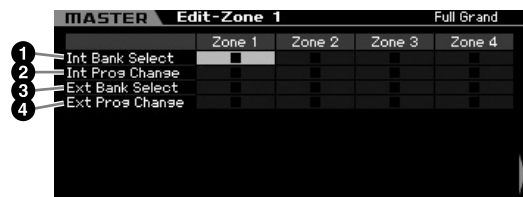
설정: C -2 - G8

참고 [SF6] 버튼을 누른 상태에서 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.

MIDI 전송 스위치 설정 - [F3] Tx Switch (전송 스위치)

음색 관련 메시지를 위한 MIDI 전송 스위치 - [SF1] Program

이 디스플레이에서 각 존에 대해 음색을 제어하는 MIDI 메시지가 내장/외장 톤 제너레이터에 전송되는지 여부를 결정할 수 있습니다.



1 Int Bank Select (내장 बैं크 선택)

뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 내장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

마스터 모드
스피커 모드
리듬 모드
마스터 모드
마스터 모드
마스터 모드
마스터 모드
마스터 모드
마스터 모드
마스터 모드

② Int Prog Change (내장 프로그램 변경)

프로그램 변경 메시지를 내장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

③ Ext Bank Select (외장 बैं크 선택)

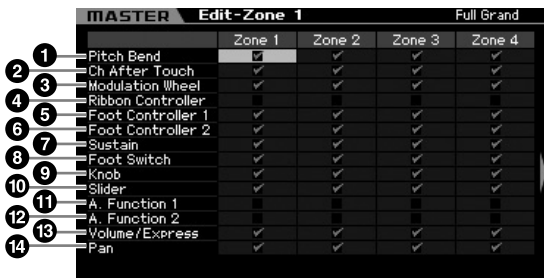
뱅크 선택 MSB/LSB 메시지를 MIDI를 통해 외장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

④ Ext Prog Change (외장 프로그램 변경)

프로그램 변경 메시지를 MIDI를 통해 외장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

기타 메시지를 위한 MIDI 전송 스위치 - [SF2] Control

이 디스플레이에서 컨트롤 변경, 피치 밴드 및 채널 애프터 터치 등과 같은 설정을 제어하는 MIDI 메시지가 내장/외장 톤 제너레이터에 전송되는지 여부를 결정할 수 있습니다.



일부 존에서 내장/외장 톤 제너레이터로 MIDI 메시지를 전송하려면 해당 박스를 체크합니다.

① Pitch Bend

피치 밴드 휠을 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

② Ch After Touch (채널 애프터 터치)

키보드의 건반을 누른 상태로 생성된 MIDI 메시지입니다.

③ Modulation Wheel

모듈레이션 휠을 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

④ Ribbon Controller

리본 컨트롤러를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑤ Foot Controller 1

⑥ Foot Controller 2

후면 패널에 연결된 옵션인 풋 컨트롤러를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑦ Sustain

후면 패널의 SUSTAIN 단자에 연결된 옵션인 풋스위치를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑧ Foot Switch

후면 패널의 ASSIGNABLE 단자에 연결된 옵션인 풋스위치를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑨ Knob

노브를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑩ Slider

슬라이더를 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑪ A. Function 1 (지정 가능 기능 1)

⑫ A. Function 2 (지정 가능 기능 2)

ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 사용하여 생성된 MIDI 메시지입니다.

⑬ Volume/Express (익스프레스션)

노브와 슬라이더를 사용하여 생성된 MIDI 볼륨 메시지입니다.

⑭ Pan

노브와 슬라이더를 사용하여 생성된 MIDI 팬 메시지입니다.

각 존에 대한 기본 설정 - [F4] Preset

이 디스플레이에서 마스터가 선택되면 MIDI 메시지가 자동으로 전송될 각 존에 대한 음색 관련 설정을 수행할 수 있습니다.



① Bank MSB (뱅크 선택 MSB)

② Bank LSB (뱅크 선택 LSB)

③ Program Change

선택한 마스터에서 각 존에 대한 음색 관련 설정을 결정합니다. 마스터가 선택되면 이 MIDI 메시지는 외장/내장 톤 제너레이터로 전송됩니다.

설정:

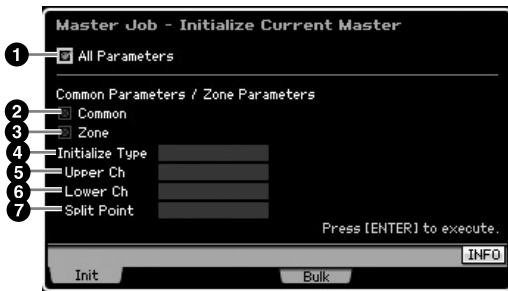
Bank MSB (뱅크 선택 MSB): 000 ~ 127

Bank LSB (뱅크 선택 LSB): 000 ~ 127

Program Change: 001 ~ 128

마스터 초기화 - [F1] Init

이 기능을 사용하여 기본 설정으로 모든 마스터 파라미터를 재설정(초기화)할 수 있습니다. 공통 설정 및 존 설정과 같은 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



1 All Parameters

선택한 마스터에 대한 모든 설정이 초기화될 지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 이 디스플레이의 다른 파라미터는 설정할 수 없습니다.

설정: (on), (off)

2 Common

선택한 마스터에 대한 모든 공통 파라미터 설정이 초기화될 지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 ZONE을 설정할 수 없습니다.

설정: (on), (off)

3 Zone

선택한 마스터에 대한 모든 존 파라미터 설정이 초기화될 지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 작업을 실행하면 공통 편집(Common Edit)의 모든 파라미터 설정이 초기화됩니다.

설정: (on), (off)

4 Initialize Type

선택한 마스터에 대한 존 파라미터 설정이 어떻게 초기화되는지 결정합니다. 초기화의 3가지 방법을 사용할 수 있습니다.

설정: split, zone, layer

split

존 1 및 존 2를 on으로 설정한 다음 존 1과 존 2를 사용하여 키보드 범위를 분할합니다. "Upper Ch"은 키보드 상단 범위의 MIDI 전송 채널을 결정하고, "LowerCh"은 키보드 하단 범위의 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "SplitPoint"는 키보드 상단 범위 및 하단 범위를 구분하는 음(C2 ~ G8) 번호를 결정합니다.

zone

존 1 - 4을 on으로, 존 5 - 8을 off로, 그리고 MIDI 전송 채널을 각각 1 - 8로 설정합니다.

layer

존 1과 존 2를 on으로 설정한 다음 2개의 파트 레이어를 만들 수 있습니다. "Upper Ch" 및 "Lower Ch"는 2개의 존 각각의 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

5 Upper Ch (상단 채널)

6 Lower Ch (하단 채널)

Initialize Type이 "layer" 또는 "split"으로 설정된 경우 존 1과 존 2의 MIDI 전송 채널 각각을 결정합니다.

설정: 1 ~ 16

7 Split Point

Initialize Type이 "split"으로 설정된 경우 키보드를 존 1과 존 2로 분할하는 스플릿 포인트를 결정합니다. 이 파라미터를 설정하여 존 1의 높은 음 제한(Note Limit High)은 여기 설정된 스플릿 포인트보다 반음 낮은 음으로 자동 설정되며 존 2의 낮은 음 제한(Note Limit Low)은 여기 설정된 스플릿 포인트와 같은 음으로 자동 설정됩니다.

설정: C -2 ~ G8

[참고] Note Limit High와 Note Limit Low)파라미터는 존 편집(Zone Edit)의 음(Note) 디스플레이(255 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

마스터 설정을 외장 MIDI 장치로 전송(벌크 덤프)

이 기능을 사용하여 현재 선택한 마스터에 대하여 편집한 모든 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 기기로 전송할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

[참고] 벌크 덤프 데이터에는 MIDI 메시지만 포함되며 파형은 포함되지 않습니다.

[참고] 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 기기 번호를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 268 페이지를 참고하십시오.

시스템 설정(유틸리티 모드 등)

유틸리티(Utility) 모드에서 MOTIF XS의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 유틸리티(Utility) 모드에 들어가려면 [UTILITY] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래의 디스플레이로 되돌아갑니다. 송/패턴/아르페지오 재생 시퀀서와 관련된 시스템 설정의 경우 송/패턴/퍼포먼스(Song/Pattern/Performance) 모드에서 [SEQ SETUP] 버튼을 눌러 시퀀서 설정(Sequencer Setup) 디스플레이를 불러옵니다.

유틸리티 모드의 기본 절차

1 유틸리티(Utility) 모드에 들어갑니다.

[UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드에 들어갑니다. (표시등이 켜집니다.)

2 원하는 디스플레이를 불러옵니다.

[F1] - [F6] 및 [SF1] - [SF5] 버튼의 탭 메뉴를 참고하여 원하는 기능을 찾은 다음 관련 버튼을 눌러 원하는 디스플레이를 불러옵니다.

3 원하는 파라미터를 설정합니다.

커서를 각 파라미터로 이동시킨 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 값을 설정합니다.

⚠ 주의

디스플레이에 "Press [ENTER] to set"이 표시되면 다음 단계로 가기 전에 [ENTER] 버튼을 누르십시오. 그렇지 않으면 다음 단계에서 [STORE] 버튼을 눌러도 설정은 저장되지 않습니다.

4 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티 설정 및 시퀀서 설정을 내장 메모리에 저장합니다.

⚠ 주의

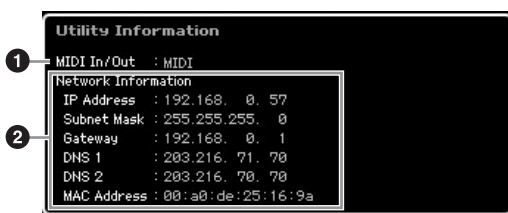
저장하지 않고 전원을 끄면 모든 유틸리티 설정은 손실됩니다.

참고 유틸리티(Utility) 디스플레이 및 시퀀서 설정(Sequencer Setup) 디스플레이의 파라미터 설정은 하나의 단위로 처리되어 저장됩니다. 유틸리티(Utility) 모드에서 저장을 실행하면 시퀀서 설정(Sequencer Setup) 디스플레이의 설정도 저장되고 반대의 경우도 마찬가지입니다.

5 [EXIT] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 모드에서 나가 원래 모드로 갑니다.

시스템 정보 - [SF6] INFO (정보)

이 디스플레이는 MIDI IN/OUT 설정 및 네트워크 설정을 나타냅니다. 이 디스플레이는 편집할 수 없습니다.



① MIDI IN/OUT (표시만)

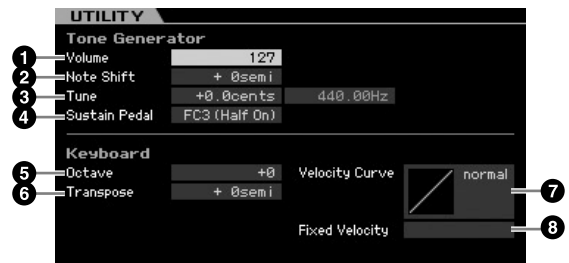
MIDI 데이터가 입력 또는 출력되는 하드웨어 단자를 나타냅니다. 관련 파라미터는 MIDI 디스플레이에서 설정할 수 있습니다(272 페이지).

② Network Information

네트워크 설정을 나타냅니다. 관련 파라미터는 네트워크 디스플레이에서 설정할 수 있습니다(260 페이지).

일반 설정 - [F1] General

톤 제너레이터 및 키보드 설정 - [SF1] Play



Tone Generator

여기에서 내장 톤 제너레이터의 전체 설정을 설정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 내장 톤 제너레이터 블럭에만 영향을 미칩니다. MIDI 출력은 영향을 받지 않습니다.

① Volume

악기의 전체 볼륨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

② Note Shift

모든 음의 음정이 이동하는 양(반음 단위)을 결정합니다.

설정: -24 semi ~ +0 semi ~ +24 semi

③ Tune

전체 사운드의 미세 튜닝을 결정합니다. 튜닝을 센트 단위로 조정할 수 있습니다.

설정: -102.4 cents ~ +0 cents ~ +102.3 cents

④ Sustain Pedal

FOOT SWITCH SUSTAIN 단자에 연결된 옵션 풋 컨트롤러의 어떤 모델이 인식되는지 결정합니다. "하프 댐퍼" 이펙트를 생성하기 위해(실제 어쿠스틱 피아노에서처럼) 옵션인 FC3 (하프 댐퍼 기능이 장착된)를 연결하는 경우 이 파라미터를 "FC3 (half on)"로 설정하고 음색 엘리먼트 편집(Voice Element Edit)의 진폭(Amplitude) EG 디스플레이(122 페이지)에서 Half Damper Switch 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 하프 댐퍼 기능이 필요하지 않거나 비활성화하려면 이 파라미터를 "FC3 (half off)"로 설정합니다. 옵션인 FC4 또는 FC5 (하프 댐퍼 기능이 장착되지 않은)를 연결하는 경우 이 파라미터를 "FC4" 또는 "FC5"로 설정합니다.

설정: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

참고 컨트롤 변경 메시지를 통해 외장 MIDI 기기에서 악기로 하프 댐퍼 기능을 제어할 때 이 설정은 필요하지 않습니다.

Keyboard

여기에서 키보드 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 키보드를 연주하여 생성되는 MIDI 메시지에 영향을 미칩니다.

⑤ Octave

키보드 범위가 위 또는 아래로 이동하는 정도를 옥타브 단위로 결정합니다. OCTAVE 버튼을 눌러 이 설정을 변경할 수도 있습니다.

설정: -3 ~ +0 ~ +3

⑥ Transpose

키보드 범위가 위 또는 아래로 이동하는 정도를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -11 semi ~ +0 semi ~ +11 semi

참고 음 제한 범위(C-2 및 G8)를 넘어서 조바꿈할 경우에는 인접한 옥타브 음이 사용됩니다.

⑦ Velocity Curve

이들 5가지 곡선은 키보드에서 건반을 연주하는 벨로시티(감도)에 따라 실제 벨로시티가 생성 및 전송되는 방법을 결정합니다. 디스플레이에 표시된 그래프는 벨로시티 응답 곡선을 나타냅니다. (수평선은 수신된 벨로시티 값(연주 강도)을 나타내며, 수직선은 내장/외장 톤 제너레이터에 전송된 실제 벨로시티 값을 나타냅니다.)

설정: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

이 선택 "곡선"은 키보드 연주의 강도(벨로시티) 및 실제 사운드 변경 사이의 일대일 대응을 생성합니다.

soft

이 곡선에서는 특히 낮은 벨로시티에 대한 응답이 증가됩니다.

hard

이 곡선은 "norm" 곡선보다 전체 응답에 효과적입니다.

wide

이 설정은 낮은 벨로시티 및 높은 벨로시티에 대하여 상반되는 응답을 제공합니다. 사운드가 약한 범위에서 더 적은 변화를, 사운드가 높은 범위에서는 더 큰 변화를 냄으로써 컨트롤러의 분명하고 다이내믹 레인지를 넓혀 줍니다.

fixed

이 설정은 강하게 연주하더라도 동일한 사운드 변경량(아래의 Fixed Velocity에서 설정)을 제공합니다.

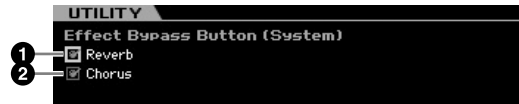
⑧ Fixed Velocity

위의 "fixed" 벨로시티 곡선을 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 연주하는 음의 벨로시티는 여기서 설정하는 값으로 고정됩니다.

설정: 1 ~ 127

시스템 이펙트 바이패스 설정 - [SF2] FXBypass

EFFECT BYPASS 버튼이 활성화된 경우, 이 디스플레이에서 바이패스하려는 특정 이펙트를 선택할 수 있습니다. 바이패스된 이펙트는 임시로 비활성화됩니다.



① Reverb

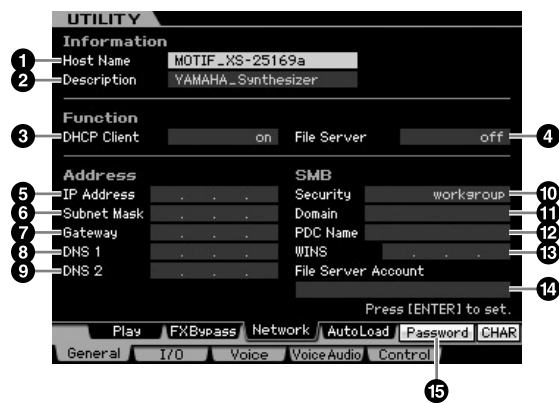
리버브가 on으로 설정되고 [SYSTEM] 버튼이 활성화되면 리버브 이펙트는 바이패스됩니다.

② Chorus

코러스가 on으로 설정되고 [SYSTEM] 버튼이 활성화되면 코러스 이펙트는 바이패스됩니다.

네트워크 설정 - [SF3] Network

이 디스플레이에서 ETHERNET 커넥터를 통해 MOTIF XS를 네트워크 시스템에 연결하기 위한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이에서 설정한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 그렇지 않으면 [STORE] 버튼을 누르더라도 설정은 저장되지 않습니다.



① Host Name

MOTIF XS의 호스트 이름(NetBIOS 이름)을 결정합니다. 네트워크에 연결된 컴퓨터에서 MOTIF XS로 액세스할 때 필요합니다. 다른 컴퓨터와 충돌하지 않는 고유한 호스트 이름을 설정합니다. 일반적으로 기본 호스트 이름으로 충분하므로 이 이름을 변경하지 않아도 됩니다. 이름에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

보이스 모드, 퍼포먼스 모드, 선택 모드 1, 송 모드, 페턴 모드, 미싱 모드, 선택 모드 2, 미스터 모드, 유틸리티 모드, 페인 모드

② Description

여기에 MOTIF XS에 대한 짧은 요약 또는 메모를 입력할 수 있습니다. 여기 입력된 설명은 네트워크에 연결된 다른 컴퓨터에서 검색할 수 있습니다. 여러 대의 MOTIF XS가 같은 네트워크에 연결된 경우에 유용합니다. 일반적으로 기본 설명으로 충분하므로 이 이름을 변경하지 않아도 됩니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

③ DHCP Client

MOTIF XS가 DHCP 서버의 클라이언트 장치로 처리되는지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 MOTIF XS는 DHCP 서버의 클라이언트 장치로 처리됩니다. DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol: 동적 호스트 구성 프로토콜)는 MOTIF XS가 네트워크에 연결될 때마다 IP가 처리되고 다른 하위 수준 네트워크 구성 정보가 동적으로 그리고 자동으로 할당될 수 있는 표준 프로토콜입니다. DHCP 서버가 네트워크를 커버하는 경우 이 파라미터를 "on"으로 설정합니다. 특정 IP 어드레스를 설정하거나 DHCP 서버가 없는 경우 이 파라미터를 "off"로 설정합니다.

설정: on, off

④ File Server

MOTIF XS의 파일 서버 기능이 활성화되어 있는지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 같은 네트워크의 다른 컴퓨터는 MOTIF XS의 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 저장 장치의 파일에 액세스할 수 있습니다.

설정: on, off

참고 이 파라미터를 "on"으로 설정하기 전에 이 약기의 Password (⑤)를 설정해야 합니다. 암호를 설정하기 전에 이 파라미터가 "on"으로 설정되면 "Password is unspecified"가 나타납니다.

⑤ IP Address

네트워크에서 장치의 위치를 나타내는 IP 주소, 네트워크에 연결된 MOTIF XS의 각 컴퓨터에 할당된 번호 스트링을 나타냅니다. MOTIF XS가 DHCP 서버가 커버하는 네트워크에 연결되고 위의 DHCP Client 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되고 직접 입력하지 않아도 됩니다. DHCP Client (③)가 "off"로 설정되고 이 파라미터를 설정하는 방법을 모르는 경우 네트워크 관리자 또는 인터넷 제공업체에 문의하십시오.

설정: 0 ~ 255

⑥ Subnet Mask

큰 규모의 네트워크를 여러 개의 작은 네트워크로 나누기 위해 사용되는 설정인 서브넷 마스크를 나타냅니다. MOTIF XS가 DHCP 서버가 커버하는 네트워크에 연결되고 위의 DHCP Client 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되어 직접 입력하지 않아도 됩니다. DHCP Client (③)가 "off"로 설정되고 이 파라미터를 설정하는 방법을 모르는 경우 네트워크 관리자 또는 인터넷 제공업체에 문의하십시오.

설정: 0 ~ 255

⑦ Gateway

다른 네트워크 또는 시스템을 연결하고 다른 통신 표준에도 불구하고 데이터 전송 및 변환을 가능하게 해주는 게이트웨이를 결정합니다. MOTIF XS가 DHCP 서버가 커버하는 네트워크에 연결되고 위의 DHCP Client 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되고 직접 입력하지 않아도 됩니다.

설정: 0 ~ 255

⑧ DNS1 (도메인 이름 서버1)

⑨ DNS2 (도메인 이름 서버2)

도메인 이름 서버의 주소를 결정합니다. 최대 2개의 서버(1차 DNS1 및 2차 DNS2)를 설정할 수 있습니다. 도메인 이름 서버를 사용하지 않는 경우 DNS1 및 DNS2 모두 "0.0.0.0"로 설정합니다. DNS1만 사용하는 경우 DNS2를 "0.0.0.0"로 설정합니다. MOTIF XS가 DHCP 서버를 커버하는 네트워크에 연결되고 위의 DHCP Client 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 이 파라미터는 자동으로 설정되고 직접 입력하지 않아도 됩니다.

설정: 0 ~ 255

⑩ Security

네트워크의 다른 컴퓨터가 MOTIF XS에 액세스하는 경우 인증 종류를 결정합니다. Account (⑭)과 암호를 사용하여 컴퓨터를 인증하려면 이 파라미터를 "workgroup"으로 설정합니다. 네트워크에서 도메인 컨트롤러를 사용하여 컴퓨터를 인증하려면 이 파라미터를 "domain"으로 설정합니다.

설정: domain, workgroup

⑪ Domain

도메인 이름 또는 워크그룹 이름을 입력합니다. MOTIF XS에 액세스하기 위해 사용할 온라인 장치와 같은 이름으로 도메인 이름 또는 워크그룹 이름을 입력합니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

⑫ WINS

WINS (Windows Internet Name Service) 서버의 주소를 결정합니다. PDC Name (⑬)이 호스트 이름(NetBIOS 이름)으로 설정된 경우 WINS 서버의 주소를 설정해야 합니다. WINS 서버를 사용하지 않는 경우 이 파라미터를 "0.0.0.0"로 설정합니다.

설정: 0 ~ 255

⑬ PDC Name (일차 도메인 컨트롤러 이름)

네트워크에서 도메인 컨트롤러 또는 IP 주소의 호스트 이름(NetBIOS 이름)을 결정합니다. Security (⑩)이 "domain"으로 설정된 경우 여기에서 설정된 도메인 컨트롤러를 사용하여 인증이 실행됩니다.

⑭ File Server Account

네트워크의 다른 컴퓨터가 MOTIF XS에 액세스하는 경우 계정 이름(사용자 이름)을 결정합니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

참고 계정은 기본적으로 설정되지 않습니다. 계정이 설정되지 않은 경우 "nobody"라는 이름의 계정으로 MOTIF XS에 액세스할 수 있습니다.

⑮ [SF5] Password

이 버튼을 누르면 네트워크에 연결된 온라인 장치로부터 MOTIF XS에 액세스하기 위해 필요한 암호를 설정 또는 변경할 수 있는 암호>Password) 디스플레이가 나타납니다. 공

리모콘	리모콘
스피커	스피커
키보드	키보드
마우스	마우스
USB	USB
네트워크	네트워크
도메인	도메인
보안	보안
계정	계정
시스템	시스템
문제 해결	문제 해결
참고	참고

장 출고 시 암호는 설정되어 있지 않습니다. 외부 컴퓨터에서 LAN 네트워크를 통해 MOTIF XS에 액세스하려면 암호를 설정해야 합니다.

암호 설정 [SF3] → [SF5] Password

이 디스플레이에서 MOTIF XS의 암호를 설정할 수 있습니다. 여기 설정된 암호를 사용하여 외부 온라인 장치는 MOTIF XS의 파일(File) 모드에 액세스할 수 있습니다.



① Current Password

현재 암호를 입력하는 열입니다. 5 문자 이상 최대 8 문자를 암호로 입력할 수 있습니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오. 암호가 설정되지 않으면 "None"이 표시됩니다.

② New Password

새 암호를 입력하는 열입니다. 5 문자 이상 최대 8 문자를 암호로 입력할 수 있습니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

③ Confirm Password

확인하기 위해 새 암호를 다시 한번 입력하는 열입니다. 5 문자 이상 최대 8 문자를 암호로 입력할 수 있습니다. 문자 입력에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

Password Setting

현재 암호, 새 암호 및 확인 암호(새 암호)를 입력한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 새 암호를 설정합니다. 오류가 발생하는 경우 디스플레이에 다음의 에러 메시지 중 하나가 표시됩니다.

Password is invalid.

"Current Password"에 입력한 암호가 잘못되었습니다. 정확한 암호를 다시 입력하십시오.

Confirmed password is invalid.

"Confirm Password"에 입력한 암호는 "New Password"에 입력한 암호와 같지 않습니다.

Password is too short.

"New Password"에 입력한 암호가 너무 짧습니다. 5자 이상의 문자를 사용하여 암호를 다시 입력하십시오.

[참고] 현재 암호를 잊은 경우 공장 출고시 설정 작업(269 페이지)을 수행하여 암호 설정을 재설정 한 후 새 암호를 다시 입력하십시오.

전원을 켜는 경우 기본 디스플레이 설정 - [SF4] Auto Load

이 디스플레이에서 전원이 켜지면 MOTIF XS가 수행할 자동 작업을 지정할 수 있습니다.



① Auto Load

자동 로드(Auto Load) 기능을 활성화할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 활성화하면 전원이 켜질 때마다 악기는 자동으로 특정 파일(USB 저장 장치)을 유저 메모리에 로드합니다. 로드할 파일은 이 디스플레이에 표시됩니다. 로드할 파일은 [SF5] Get 버튼을 통해 지정할 수 있습니다.

설정: on, off

② Power On Mode

기본 전원 켜짐 모드(및 메모리 뱅크)를 결정하며 전원을 켜는 때 자동으로 불러오기 되는 조건을 선택할 수 있습니다.

설정:

performance

다음에 전원을 켜면 퍼포먼스 재생(Performance Play) 모드에 들어가고 첫 번째 프로그램 번호(USER: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (USER1)

다음에 전원을 켜면 보이스 재생(Voice Play) 모드에 들어가고 유저 음색 첫 번째 프로그램 번호(USER1: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (PRE1)

다음에 전원을 켜면 보이스 재생(Voice Play) 모드에 들어가고 프리셋 음색의 첫 번째 프로그램 번호(PRE: 001)가 자동으로 선택됩니다.

voice (GM)

다음에 전원을 켜면 보이스 재생(Voice Play) 모드에 들어가고 프리셋 GM 음색(Voice)의 첫 번째 프로그램 번호(GM: 001)가 자동으로 선택됩니다.

master

다음에 전원을 켜면 마스터 재생(Master Play) 모드에 들어가고 첫 번째 프로그램 번호(001)가 자동으로 선택됩니다.

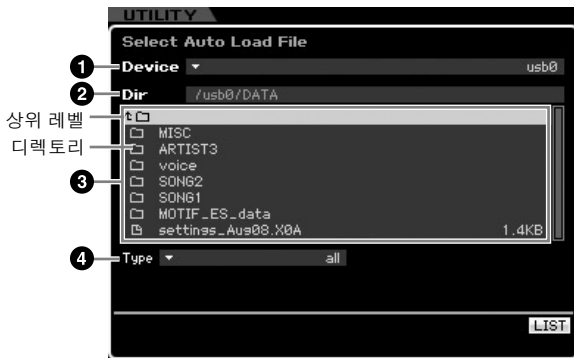
[참고] 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 눌러 유틸리티(Utility) 설정을 내장 메모리에 저장해야 합니다. 저장(Store)하지 않고 전원을 끄면 유틸리티(Utility) 설정이 손실됩니다.

③ [SF5] Select

이 버튼을 누르면 자동 로드 파일 선택(Select Auto Load File) 디스플레이가 나타납니다. 이 디스플레이에서 전원을 켜면 자동으로 로드될 파일(외부 저장장치의)을 지정할 수 있습니다(Auto Load가 on으로 설정된 경우).

자동 로드 파일 지정 [SF4] → [SF5] Select

이 디스플레이에서 전원을 켜면 자동으로 로드될 파일(외부 저장 장치의)을 지정할 수 있습니다(Auto Load가 on으로 설정된 경우). 커서를 원하는 파일로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 눌러 자동 로드 파일을 결정합니다.



파라미터 ①-④는 파일(File) 모드의 파일(File) 창(275 페이지)의 파라미터와 같습니다.

오디오 입력/출력 설정 - [F2] I/O (입력/출력)

이 디스플레이에서 오디오 입력/출력 파라미터를 설정할 수 있습니다.



① Mic/Line

A/D INPUT 단자를 사용할 경우, 입력 소스, 마이크로폰(마이크) 또는 라인을 결정합니다.

설정: mic, line

mic

마이크로폰, 전자 기타 또는 베이스 등 저출력 악기용입니다.

line

키보드, 신디사이저 또는 CD 플레이어 등 고출력 악기용입니다.

② L&R Gain

OUTPUT L/MONO와 R 단자의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

③ Assign L&R Gain

ASSIGNABLE OUTPUT L과 R 단자의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

④ - ⑩ mLAN Gain

mLAN 커넥터의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

⑪ mLAN Monitor Setup

IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터에 설치된 DAW 소프트웨어와 함께 MOTIF XS를 사용하는 경우에 사운드를 모니터하기 위한 오디오 신호 흐름을 결정합니다.

참고 여기 설정에 더해 DAW 소프트웨어를 적절히 설정해야 합니다. 자세한 내용은 47 페이지를 참고하십시오.

설정: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

MOTIF XS만 사용하거나 IEEE1394 케이블을 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터와 함께 DAW 소프트웨어를 사용하지 않은 경우 이 옵션을 선택해야 합니다. 이 옵션이 설정된 경우 MOTIF XS의 오디오 신호는 일반적으로 OUTPUT L/MONO 및 R 단자를 통해 직접 출력됩니다.

with PC

DAW 소프트웨어와 함께 오디오 장치로 MOTIF XS를 사용하는 경우 이 옵션을 선택해야 합니다. 이 옵션이 선택된 경우 MOTIF XS의 오디오 신호는 IEEE1394 케이블을 통해 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어로 출력되어, DAW 사운드에 통합 및 믹스되어 MOTIF XS로 다시 되돌아간 다음 OUTPUT L/MONO 및 R 단자를 통해 출력됩니다. 이 옵션을 선택하면 DAW 소프트웨어의 VST 이펙트를 MOTIF XS 사운드에 적용할 수 있습니다.

with PC (DirectMonitor)

이 옵션은 키보드 연주를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 녹음할 때 선택해야 합니다. MOTIF XS의 오디오 신호는 IEEE1394 케이블을 통해 DAW 소프트웨어에서 전송된 오디오 신호로 OUTPUT L/MONO 및 R 단자를 통해 직접 출력됩니다. "이중" 사운드가 발생하지 않게 하려면 DAW 소프트웨어의 Rec Monitor를 "off"로 설정해야 합니다.

참고 "with PC" 옵션을 선택한 경우 키보드를 연주할 때와 결과적으로 발생하는 사운드를 듣는 때 사이에 짧은 딜레이가 있을 수 있습니다.

참고 MOTIF XS가 IEEE1394 케이블을 통해 외부 장치로 연결되지 않은 경우 이 파라미터를 "stand alone"으로 설정해야 합니다.

보이스(Voice) 모드에 대한 시스템 설정 - [F3] Voice

다음 디스플레이에서 보이스(Voice) 모드의 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 오디오 입력 파트, 컨트롤러 및 마이크로 튜닝과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 설정은 모든 음색에 적용됩니다. 다음 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.

마스터 이펙트 설정 - [SF1] MasterFX (마스터 이펙트)

이 디스플레이를 사용하여 보이스(Voice) 모드에서 마스터 이펙트 파라미터를 설정할 수 있습니다. 보이스(Voice) 모드에서 전면 패널의 [MASTER EFFECT] 버튼을 누른 채 이 디스플레이를 불러올 수 있습니다.



1 Switch

마스터 이펙트를 음색에 적용할지 여부를 결정합니다. on으로 설정된 경우 보이스(Voice) 모드로 들어가면 [MASTER EFFECT] 램프가 켜집니다.

설정: on, off

다른 파라미터는 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 마스터 이펙트(Master Effect) 디스플레이(146 페이지)에 나온 파라미터와 같습니다.

마스터 EQ 설정 - [SF2] MasterEQ

이 디스플레이를 사용하여 보이스(Voice) 모드에서 마스터 EQ 파라미터를 설정하고 5개의 각각의 주파수 밴드에 대해 EQ를 조정할 수 있습니다. 이 EQ는 모든 음색에 영향을 미칩니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.



이 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 마스터(Master) EQ 디스플레이(146 페이지)의 기능과 같습니다.

컨트롤러 설정 - [SF3] Control

이 디스플레이에서 보이스(Voice) 모드의 컨트롤러 지정 및 아르페지오 MIDI 데이터 출력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 모든 음색에 영향을 미칩니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.



1 ARP MIDI Out Switch

on으로 설정하면 아르페지오 재생 데이터가 MIDI 단자에서 출력됩니다.

설정: on, off

2 ARP Transmit Ch (아르페지오 전송 채널)

아르페지오 재생 데이터를 송신하는 MIDI 전송 채널을 결정합니다(Switch 파라미터가 on으로 설정된 경우).

설정: 1 ~ 16

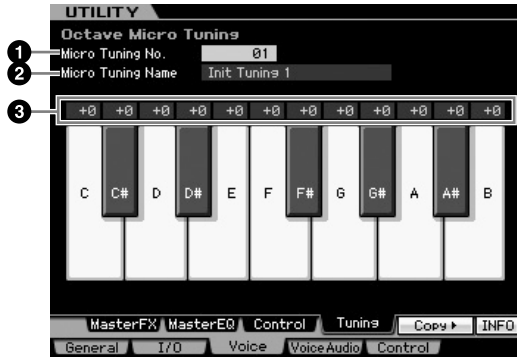
3 Controller Assign

MIDI 컨트롤 변경 번호를 전면 패널의 컨트롤러와 노브에 지정할 수 있습니다. 예를 들어 풋 컨트롤러를 사용하여 모듈레이션을 조정하면서 ASSIGN 1 과 2 노브를 사용하여 이펙트 깊이를 조정할 수 있습니다. 이 컨트롤 지정은 "컨트롤러 지정"이라 합니다.

이 기능은 퍼포먼스 공통 편집(Performance Common Edit) 모드의 컨트롤러 지정(Controller Assign) 디스플레이(147 페이지)의 기능과 같습니다.

오리지널 마이크로 튜닝 생성 - [SF4] Tuning

이 디스플레이에서 유저 बैं크에 오리지널 마이크로 튜닝을 생성할 수 있습니다. 마이크로 튜닝을 다른 번호에 복사한 다음 그에 기반하여 새 튜닝을 만들 수 있습니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.



1 Micro Tuning No.

생성된 마이크로 튜닝 설정이 저장된 대상을 결정합니다.

설정: 1 ~ 8

2 Micro Tuning Name

마이크로 튜닝에 대해 원하는 이름을 입력합니다. 이름에 대한 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

3 튜닝 오프셋

키보드의 개별 음을 센트로 튜닝하여 오리지널 마이크로 튜닝을 생성할 수 있습니다.

설정: -99 ~ +0 ~ +99 센트

[SF5] Copy

이 버튼을 통해 불러온 이 디스플레이에서 마이크로 튜닝을 다른 번호에 복사한 다음 그에 기반하여 새 마이크로 튜닝을 만들 수 있습니다.

마이크로 튜닝 복사 절차

- 1 마이크로 튜닝 번호를 소스로 선택합니다.
- 2 [SF5] 버튼을 눌러 복사(Copy) 디스플레이를 불러옵니다.
- 3 마이크로 튜닝 번호를 대상으로 선택합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 복사를 실행합니다.

보이스(Voice) 모드의 오디오 입력 설정 - [F4] VoiceAudio

보이스(Voice) 모드에서 mLAN 커넥터와 [A/D INPUT] 커넥터에서 전송된 오디오 입력 신호와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.

참고 mLAN 입력(m1 - m14)은 MOTIF XS8에서만 사용할 수 있습니다. 옵션인 mLAN16E2가 설치된 경우에만 MOTIF XS6/7에서 사용할 수 있습니다.

출력 설정 - [SF1] Output

이 디스플레이에서 출력 단자, 볼륨, 팬과 이펙트 깊이와 같은 보이스(Voice) 모드의 오디오 입력 신호의 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.



1 Volume

오디오 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

2 Pan

오디오 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) ~ C (기준) ~ R63 (우측 맨 끝)

3 Mono/Stereo

오디오 입력 파트에 대한 신호 구성 또는 신호 경로(스테레오/모노)를 결정합니다.

설정: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

오디오 입력의 L 및 R 채널이 모두 사용됩니다.

L mono

오디오 입력의 L 채널만 사용됩니다.

R mono

오디오 입력의 R 채널만 사용됩니다.

L+R mono

오디오 입력의 L 및 R 채널이 믹싱되어 모노로 프로세스됩니다.

④ Output Select

오디오 입력 파트를 위한 출력 단자 지정을 결정합니다.

설정: 아래의 표를 참고하십시오.

LCD	출력 단자	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
m1&2	mLAN OUTPUT 1 및 2	스테레오(1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 및 4	스테레오(3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 및 6	스테레오(5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 및 8	스테레오(7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 및 10	스테레오(9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 및 12	스테레오(11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 및 14	스테레오(13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
m1	mLAN OUTPUT 1	모노
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	모노
ins L (A/D 입력만)	내장 보코더(Vocoder) 모듈	모노

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러오고 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

⑤ Reverb Send

리버브 이펙트로 송신되는 오디오 입력 파트 신호의 센드 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브가 더 뚜렷해집니다.

설정: 0 ~ 127

⑥ Chorus Send

코러스 이펙트로 송신되는 오디오 입력 파트 신호의 센드 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스가 더 뚜렷해집니다.

설정: 0 ~ 127

⑦ Dry Level

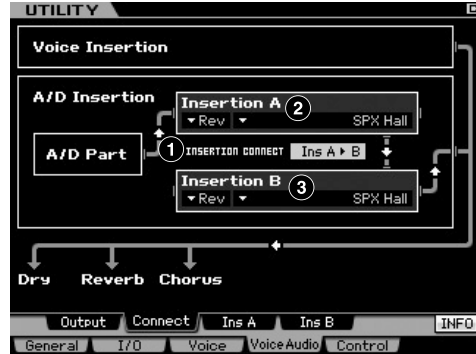
시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 프로세스되지 않은 오디오 입력 파트의 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 리버브와 코러스가 덜 뚜렷해집니다.

설정: 0 ~ 127

참고 Output Select (④)이 "insL"로 설정된 경우 Reverb Send (⑤), Chorus Send (⑥), 및 Dry Level (⑦) 파라미터는 사용할 수 없습니다.

인서션 이펙트 연결 설정 - [SF2] Connect

이 디스플레이에서 보이스(Voice) 모드의 오디오 입력 신호의 인서션 이펙트 연결을 설정할 수 있습니다. 이 디스플레이는 보이스(Voice) 모드에서 유틸리티(Utility) 모드로 들어갈 때만 사용할 수 있습니다.



① INSERTION CONNECT (인서션 연결)

인서션 이펙트 A 또는 B의 이펙트 경로를 결정합니다. 변경된 설정은 디스플레이의 그림에 표시되어서 신호의 경로를 쉽게 볼 수 있습니다.

설정: Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B

인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 인서션 이펙트 B로 전송되며 인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

Ins B ▶ A

인서션 이펙트 B로 처리된 신호는 인서션 이펙트 A로 전송되며 인서션 이펙트 A로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

② Insertion A (인서션 A 카테고리/형식)*

③ Insertion B (인서션 B 카테고리/형식)*

인서션 A와 B에 대한 이펙트 형식을 결정합니다. 카테고리 열에서 각각 비슷한 이펙트 형식이 포함된 이펙트 카테고리 중 하나를 선택할 수 있습니다. 형식 열에서 선택한 카테고리에 나열된 이펙트 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: 이펙트 카테고리 및 형식에 대한 자세한 내용은 70 페이지에 설명되어 있습니다.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러오고 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

② Keyboard Transmit Ch

악기가 MIDI 데이터를 전송하는(외장 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 기기에) MIDI 채널을 결정합니다. 단일 음색 톤 제너레이터 모드(보이스/퍼포먼스(Voice/Performance) 모드)에서 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: 1 ~ 16, off

참고 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 키보드/노브/휠을 연주하여 생성된 MIDI 데이터는 현재 선택한 트랙의 MIDI 출력 채널을 통해 톤 제너레이터 블록이나 외장 MIDI 기기로 전송됩니다. 각 트랙의 출력 채널은 송 재생(Song Play) 모드의 출력 채널(Output Channel) 디스플레이(184 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

③ Device Number

데이터를 수신 또는 전송할 때 본 신디사이저가 사용하는 장치 번호를 결정합니다. 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 익스클루시브 메시지를 전송/수신할 경우, 이 번호는 반드시 외장 MIDI 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다.

설정: 1 ~ 16, all, off

all

이 옵션이 선택되면 모든 MIDI 기기 번호의 시스템 익스클루시브 메시지가 수신됩니다. 벌크 덤프와 같은 시스템 익스클루시브 메시지가 이 설정과 함께 MOTIF XS에서 전송될 때 MOTIF XS는 장치 번호 1로 인식됩니다.

off

이 옵션이 선택되면 벌크 덤프와 파라미터 변경과 같은 시스템 익스클루시브 메시지는 전송하거나 수신할 수 없습니다. 시스템 익스클루시브 메시지의 전송 또는 수신을 실행하려고 시도하면 에러 메시지가 나타납니다.

④ MIDI In/Out

MIDI 데이터를 전송/수신하기 위해 어떤 물리적 출력/입력 단자가 사용되는지 결정합니다.

설정: MIDI, USB, mLAN (옵션인 mLAN16E2가 MOTIF XS6/7에 설치된 경우)

참고 위의 3가지 단자 형식을 동시에 사용할 수 없습니다. MIDI 데이터 전송/수신에는 한 가지만을 사용할 수 있습니다.

⑤ MIDI Sync

송/패턴/아르페지오 재생을 악기의 내장 클럭이나 외장 MIDI 클럭과 동기화할지 여부를 결정합니다.

설정: Internal, MIDI, auto, MTC

internal

내장 클럭과 동기화합니다. 본 신디사이저를 단독으로 사용하거나 다른 기기의 마스터 클럭 소스로 사용하는 경우에 이 설정을 사용합니다.

MIDI

MIDI를 통해 외장 MIDI 악기에서 수신된 MIDI 클럭에 대한 MIDI 동기화입니다.

auto

MIDI 클럭이 외장 MIDI 장치나 컴퓨터에서 연속으로 전송되는 경우 MOTIF XS의 내장 클럭은 유효하지 않으며 MOTIF XS는 외장 클럭에 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외장 MIDI 장치나 컴퓨터로부터 전송되지 않으면 MOTIF XS의 내장 클럭은 외장 MIDI 장치나 컴퓨터(DAW 소프트웨어)의 마지막으로 수신된 템포에 따라 계속 실행됩니다. 이 값을 선택하면 MOTIF XS에서 템포를 변경할 수 없습니다. 이 설정은 외장 클럭과 내장 클럭을 교체할 때 유용합니다.

MTC (MIDI 타임 코드)

MIDI를 통해 수신된 MTC 신호와 동기화합니다. MMC 신호는 MIDI를 통해 전송됩니다. 본 신디사이저가 MTC 기능의 MTR에 동기화되는 경우와 같이 MIDI 슬레이브로 사용될 때 이 설정을 사용합니다. 송(Song) 모드에서만 MTC 동기화(Sync) 기능을 사용할 수 있습니다.

참고 이 파라미터가 "MIDI"로 설정되면 MOTIF XS에 연결된 외장 MIDI 악기는 MIDI 클럭을 MOTIF XS로 전송합니다.

참고 MIDI Sync가 "MIDI" 또는 "MTC"로 설정된 경우 송/패턴/아르페지오는 외장 MIDI 클럭이 수신된 경우에만 재생할 수 있습니다.

참고 MTC (MIDI 타임 코드)를 사용하여 표준 MIDI 케이블을 통해 멀티 오디오 기기를 동시에 동기화할 수 있습니다. 시간, 분, 초 및 프레임에 해당하는 데이터가 포함됩니다. MOTIF XS는 MTC를 전송하지 않습니다.

참고 MMC를 사용하여 멀티트랙 레코더, MIDI 시퀀서 등을 원격으로 조정할 수 있습니다. 예를 들어 MMC 호환 멀티트랙 레코더는 조정 시퀀서에서 수행하는 시작, 정지, 빨리 감기 및 빠른 역방향 재생 조작에 자동으로 반응하여 시퀀서 및 멀티트랙 레코더의 재생을 일치시킵니다.

⑥ Clock Out

MIDI 클럭(F8H) 메시지가 MIDI를 통해 전송될지 여부를 결정합니다.

설정: on, off

⑦ Sequencer Control

시퀀서 컨트롤 신호(시작(FAH), 계속(FBH), 정지(FCH) 및 송 위치 포인터(F2H))를 MIDI OUT/USB 단자를 통해 수신 및/또는 전송할지를 결정합니다.

설정: off, in, out, in/out

off

전송 안 됨/인식됨.

in

인식은 됐지만 전송안 됨.

out

전송은 됐지만 인식안 됨.

in/out

전송됨/인식됨.

⑧ MTC Start Offset

MTC가 수신될 때 시퀀스 재생이 시작하는 지정된 타임 코드 지점을 결정합니다. 이 기능은 본 신디사이저의 재생을 외장 MTC 호환 기기와 정확하게 동조화하는 데 사용됩니다.

설정: 시: 분: 초: 프레임

시: 00 ~ 23

분: 00 ~ 59

초: 00 ~ 59

프레임: 00 ~ 29

⑨ Bank Select

전송 및 수신 시 이 스위치로 बैं크 선택 메시지를 활성화/비활성화할 수 있습니다. "on"으로 설정하면 본 신디사이저는 다음의 बैं크 선택 메시지에 응답하며, 적절한 बैं크 선택 메시지를 전송합니다(패널을 사용하는 경우). 이 옵션이 "off"로 설정되면 बैं크 선택 메시지는 전송/수신될 수 없습니다.

설정: off, on

⑩ Program Change

전송 및 수신 시 이 스위치로 프로그램 변경 메시지를 활성화/비활성화할 수 있습니다. "on"으로 설정하면 본 신디사이저는 다음의 프로그램 변경 메시지에 응답하며, 적절한 프로그램 변경 메시지를 전송합니다(패널을 사용하는 경우). 이 옵션이 "off"로 설정되면 프로그램 변경 메시지는 전송/수신될 수 없습니다.

설정: off, on

11 Local Control

악기의 톤 제너레이터가 키보드 연주에 반응할 것인지 여부를 결정합니다. MOTIF XS를 연주하면서 사운드를 듣기를 원하므로 일반적으로 이 옵션은 "on"으로 설정해야 합니다. "off"로 설정하더라도 데이터는 MIDI를 통해 전송됩니다. 또한, 내장 톤 제너레이터 블록도 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다.

설정: off, on

12 Receive Bulk

벌크 덤프 데이터를 수신할 것인지를 결정합니다.

설정: protect (수신되지 않음), on (수신됨)

13 Controller Reset

음색을 전환할 때에 컨트롤러(모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러, 브레스 컨트롤러, 노브 등)의 상태를 결정합니다. "hold"로 설정하면 컨트롤러는 현재의 설정을 유지합니다. "reset"으로 설정하면 컨트롤러는 기본 상태(아래 참조)로 재설정됩니다.

설정: hold, reset

"reset"을 선택하면 컨트롤러가 다음 상태/위치에 재설정됩니다.

피치 밴드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
브레스 컨트롤러	최대
풋 스위치	Off
익스프레션	최대
풋 볼륨	최대
서스테인	Off

14 Bulk Dump Interval

벌크 덤프 기능이 사용될 때, 벌크 요청이 수신되거나 시퀀스 트랙에 녹음된 시스템 익스클루시브 메시지가 재생될 때 벌크 덤프 전송의 간격 시간을 결정합니다. 벌크 덤프 기능으로 편집 버퍼(DRAM) 또는 플래시 ROM에 데이터를 저장하고 벌크 데이터(시스템 익스클루시브 메시지)로써 외장 MIDI 악기 또는 컴퓨터의 시퀀스 소프트웨어에 전송할 수 있습니다. 그런 다음 이 데이터를 악기로 다시 전송하여 보존한 모든 설정을 복원할 수 있습니다.

설정: 0 ~ 900 ms

참고 벌크 덤프 기능이 사용되거나 벌크 요청이 수신되는 경우 간격 시간의 최대값은 30ms로 고정되며, 이는 이 파라미터가 31ms 이상으로 설정되더라도 벌크 전송은 30ms의 시간 간격으로 실행된다는 것을 의미합니다. 송 또는 패턴의 트랙에 기록된 시스템 익스클루시브 메시지가 재생되면 31ms 이상의 값 설정을 사용할 수 있으며, 이는 벌크 전송이 송 또는 패턴의 템포 설정과 관계없이 여기 설정한 간격 시간대로 실행된다는 것을 의미합니다.

유저 메모리를 공장 출고시 초기 설정으로 재설정 - [JOB] (Factory Set)

유틸리티 작업(Utility Job) 모드에서 본 신디사이저의 유저 메모리(79 페이지)를 공장 출고 시 기본 설정으로 복원할 수 있습니다(공장 출고시 설정(Factory Set)). 이 디스플레이의 Power On Auto Factory Set 설정은 공장 출고시 설정을 실행하여 자동으로 저장됩니다.

주의

공장 출고시 설정으로 복구하는 경우, 유틸리티(Utility) 모드에서 생성한 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 시스템 설정은 모두 삭제됩니다. 중요한 데이터가 덮어 쓰기 되지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 실행하기 전에 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터 또는 USB 저장 장치에 모든 중요 데이터를 저장해야 합니다(278 페이지).



1 Power On Auto Factory Set

이 파라미터가 "on"으로 설정되어 있는 경우 전원을 켜면 유저 메모리는 공장 출고시 기본 설정으로 복원되며 데모 송과 데모 패턴이 로드됩니다. 일반적으로 "off"로 설정해야 합니다.

설정: on, off

주의

Power On Auto Factory Set 파라미터가 "on"으로 설정된 경우 전원을 끄면 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴과 유틸리티 설정과 같은 모든 유저 메모리 데이터가 삭제됩니다.

공장 출고시 설정 작업 실행에 대한 자세한 내용은 22 페이지를 참고하십시오.

시퀀서 설정 - [SEQ SETUP]

송(Song) 모드, 패턴(Pattern) 모드 또는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 [SEQ SETUP] 버튼을 누르면 전체 시퀀서 파라미터를 설정하기 위한 디스플레이가 나타납니다. 이 파라미터를 설정한 후 [STORE] 버튼을 눌러 시퀀서 설정 파라미터 및 유틸리티 파라미터를 저장합니다.

주의

저장하지 않고 전원을 끄면 모든 시퀀서 설정 설정은 손실됩니다.

참고 Mode(모드) 파라미터(254 페이지)가 "Voice"로 설정되어 있는 보이스(Voice) 모드와 마스터(Master) 모드에서는 [SEQ SETUP] 버튼을 사용할 수 없습니다.

비
미
디
스
시
퀀
서
모
드
설
정
이
항
목
에
대
한
상
세
한
설
명
은
본
서
적
의
2
7
8
~
2
8
0
페이지를 참조하십시오.

메트로놈 설정 - [F1] Click(클릭)

이 디스플레이에서 송/패턴/퍼포먼스(Song/Pattern/Performance) 모드에서 녹음 또는 재생 중에 사용되는 클릭 사운드(메트로놈)와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

[참고] 클릭 사운드는 내장 톤 제너레이터로 생성되므로 클릭 재생은 본 신디사이저의 전체 폴리포니에 영향을 미칩니다.



1 Mode

메트로놈 사운드 출력 여부와 시기를 결정합니다.

설정: off, rec, rec/play, always

off

클릭 사운드가 출력되지 않습니다.

rec

송/패턴/퍼포먼스(Song/Pattern/Performance) 녹음 중에만 클릭 사운드가 출력됩니다.

rec/play

녹음 및 재생 중에 클릭 사운드가 출력됩니다.

always

클릭 사운드는 항상 송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 출력됩니다.

2 Beat

메트로놈 사운드의 비트를 결정합니다.

설정: ♩ (16분음표), ♪ (8분음표), ♫ (4분음표), ♮ (2분음표), ○ (운음표)

3 Volume

클릭 사운드 볼륨을 결정합니다.

설정: 0 ~ 127

4 Type

클릭 사운드 형식을 결정합니다. 기존의 메트로놈 및 스틱 사운드를 포함하여 10가지 형식을 사용할 수 있습니다.

설정: 1 ~ 10

5 Recording Count

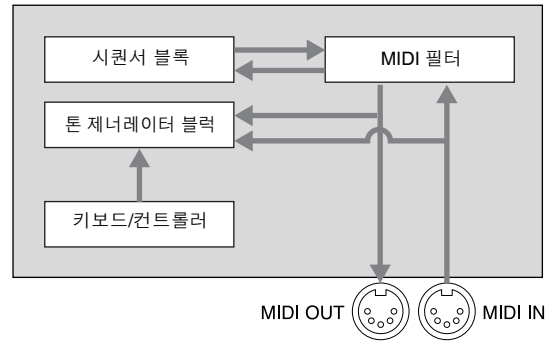
녹음 대기 모드에서 [▶] (재생) 버튼을 누른 후 실제로 녹음되기 전에 카운트인 마디 수를 결정합니다.

설정: off ([▶] 버튼을 누르자마자 녹음이 시작됨), 1마디 ~ 8마디

MIDI 필터 설정 - [F2] MIDI Filter

이 디스플레이에서 MIDI를 통해 인식/전송될 MIDI 이벤트를 설정합니다. 여기에서의 설정은 송/패턴 재생 데이터에만 적용됩니다. 보이스(Voice) 및 퍼포먼스(Performance) 모드에서의 키보드 연주, 패널 조작 또는 아르페지오 재생으로 생성된 MIDI 이벤트에는 영향을 미치지 않습니다. 송/패턴 재생 데이터는 MIDI 필터를 통과하여 MIDI OUT 커넥터 및 내장 톤 제너레이터 블록으로 전송됩니다.

외장 MIDI 악기로부터 전송된 MIDI 메시지는 송/패턴 트랙에 녹음되기 전에 MIDI 필터를 통과하게 됩니다. 이 MIDI 메시지가 내장 톤 제너레이터로 전송될 경우에는 MIDI 필터를 통과하지 않습니다.



필터가 적용되는 MIDI 이벤트:

노트, 프로그램 변경, 건틀 변경, 피치 밴드, 채널 애프터터치, 폴리포닉 애프터터치, 시스템 익스클루시브, 채널 모드 메시지

설정: (전송 안됨/인식됨), (전송됨/인식됨)

빠른 설정 기능 사용 - [F3] Quick (빠른 설정)

이 디스플레이에서 편리한 프리셋 설정을 선택하여 적절한 시퀀서 관련 패널 설정을 바로 불러와 다양하고 중요한 시퀀서 관련 파라미터를 동시에 설정할 수 있습니다.



[참고] 퍼포먼스(Performance) 모드에서 빠른 설정(Quick Setup) 창을 불러오면 Track INT Switch 및 Track EXT Switch 파라미터는 사용할 수 없습니다.

① Setup Number

설정 번호를 결정합니다. 선택한 설정의 파라미터 설정은 오른쪽(③)에 새로운 설정으로 표시됩니다.

설정: 1 ~ 4

1	내장 시퀀서 사용	이 설정은 내장 시퀀서 기능(송 또는 패턴)을 자체적으로 사용할 때 유용합니다.
2	내장 시퀀서를 컴퓨터에 녹음	이 설정은 송 또는 패턴 재생 데이터를 외부 컴퓨터에 전송하고 컴퓨터의 응용 프로그램 소프트웨어에 녹음할 때 유용합니다.
3	컴퓨터에 녹음	이 설정은 키보드 연주를 컴퓨터의 응용 프로그램 소프트웨어에 녹음할 때 유용합니다.
4	아르페지오를 컴퓨터에 녹음	이 설정은 아르페지오 재생 데이터를 외부 컴퓨터에 전송하고 컴퓨터의 응용 프로그램 소프트웨어에 녹음할 때 유용합니다.

② 현재 설정

관련 파라미터의 현재 설정을 나타냅니다. 오른쪽(③)에 새 설정으로 표시된 설정(①)을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 설정(①)을 불러옵니다. 해당 설정은 현재 설정(②)으로 표시됩니다.

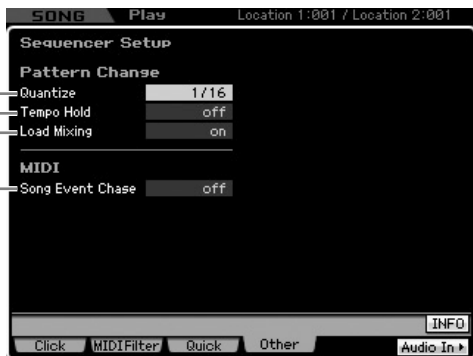
③ 새 설정

위에서 선택한 설정(①)의 파라미터 설정을 나타냅니다.

송/패턴의 다른 설정 - [F4] Other

이 디스플레이에서 패턴 변경 타이밍과 같은 송/패턴(Song/Pattern) 모드와 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

참고 여기에서의 설정은 퍼포먼스(Performance) 모드에 영향을 미치지 않습니다.



① Quantize

색션을 변경할 때 재생 중에 색션(패턴)을 전환하기 위한 쿼타이즈 값을 결정합니다. "1"로 설정하는 경우, 패턴(색션)은 색션을 변경한 후 항상 재생 중에 다음 마디의 첫 비트에서 전환됩니다. "1/16"로 설정하는 경우 색션은 재생 중에 16분음표 비트에서 전환할 수 있습니다.

설정: 1 (1마디), 1/2 (2분음표), 1/4 (4분음표), 1/8 (8분음표), 1/16 (16분음표)

② Tempo Hold

재생 중에 새로운 패턴을 선택한 경우, 템포 설정을 각 패턴에 저장된 템포 값으로 전환할 것인지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 패턴이 전환될 때 템포는 유지됩니다. "off"로 설정하면 패턴이 전환될 때 템포는 새로운 패턴에 저장된 템포로 전환됩니다. 일반적으로 "off"로 설정해야 합니다.

설정: on, off

참고 패턴 체인의 템포 설정 데이터는 이 파라미터에 영향을 받지 않습니다.

③ Load Mixing

송/패턴 번호가 변경될 때 믹싱 설정을 로드할 것인지 여부를 결정합니다. 일반적으로 "on"으로 설정해야 합니다.

설정: on, off

참고 Load Mixing 파라미터가 "off"로 설정되어 있을 때 송 체인 재생을 통한 송 변경은 믹싱 설정을 변경하지 않습니다.

④ Song Event Chase

일반적으로 송 또는 패턴을 중간부터 재생하거나 빨리 감기 또는 되감기를 사용하는 경우, 일부 데이터 형식(프로그램 변경, 피치 밴드 및 컨트롤 변경)은 제대로 재생되지 않는 경우가 있습니다. 지정된 이벤트에 이 설정을 설정하면 빨리 감기나 되감기 하더라도 이벤트 재생의 온전성을 보장할 수 있습니다.

설정: off, PC (프로그램 변경), PC+PB+Ctrl (프로그램 변경 + 피치 밴드 + 컨트롤 변경)

참고 "off" 이외의 설정은 재생이 시작되기 전에 일시 정지 또는 되감기/빠른 빨리 감기 속도 저하 등과 같이 조작성을 느리게 할 수 있습니다.

참고 "all"로 설정하면 과도한 양의 MIDI 데이터가 발생하여 연결된 기기에서 MIDI 에러를 초래할 수 있습니다.

파일 관리(파일 모드)

파일(File) 모드는 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 하드 디스크 장치 및 USB 저장 장치 등의 외부 저장 장치와 MOTIF XS 간에 데이터(음색, 퍼포먼스, 송, 패턴 및 파형 등)를 전송하기 위한 모드입니다. 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브를 연결하여 MOTIF XS와 컴퓨터 간에도 데이터를 전송할 수 있습니다.

파일(File) 모드로 들어가려면 [FILE] 버튼을 누릅니다. 사용 가능한 파일 형식은 파일(File) 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다.

참고 MOTIF XS가 네트워크에 연결되면 파일(File) 모드는 네트워크의 컴퓨터 드라이브에 액세스하는 데도 사용할 수 있습니다. 이를 위해 MOTIF XS를 네트워크에 연결하고(86 페이지) 유틸리티(Utility) 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)에서 필요한 파라미터를 설정합니다.

파일 모드의 용어

파일

컴퓨터에서와 마찬가지로 MOTIF XS에서 생성한 음색, 퍼포먼스, 송, 패턴과 같은 다양한 데이터 형식을 파일로 처리해서 외부 USB 저장 장치 또는 네트워크에 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브에 저장할 수 있습니다.

파일 이름

컴퓨터에서처럼 파일(File) 모드에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 파일 이름은 MOTIF XS의 디스플레이에서 최대 20개의 알파벳 문자를 사용할 수 있습니다. 이름이 같은 파일을 같은 디렉토리에 저장할 수 없습니다.

확장명

".mid" 및 ".wav" 등 파일 이름 뒤의(점 다음의) 3자리 문자를 파일 "확장자"라고 합니다. 확장자는 파일 형식을 나타내고 MOTIF XS의 패널 조작으로 변경할 수 없습니다. MOTIF XS의 파일(File) 모드는 특정한 데이터에 따라 10개의 다른 확장자 형식을 지원합니다. 자세한 내용은 273 페이지를 참고하십시오.

파일 크기

파일의 메모리 양을 참고하십시오. 파일 크기는 파일에 저장된 메모리 양으로 결정됩니다. 일반적으로 파형을 포함한 오디오 파일의 크기는 MIDI 파일의 크기보다 훨씬 큼니다. 파일 크기는 기존 컴퓨터 용어로 B (바이트), KB (킬로 바이트), MB (메가 바이트) 및 GB (기가 바이트)로 표시됩니다. 1KB는 1024 바이트에 해당되며, 1MB는 1024KB에 해당되며, 1GB는 1024MB에 해당됩니다.

장치

파일이 저장되는 메모리 저장 장치(예를 들어 하드 디스크)를 나타냅니다. MOTIF XS는 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터 드라이브와 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 다양한 형태의 USB 저장 장치를 처리하고 장착할 수 있습니다.

디렉토리(Dir)

형식 또는 응용프로그램에 따라 데이터 파일을 그룹화할 수 있는 데이터 저장 장치(하드 디스크 등)의 구성 기능입니다. 데이터를 구성할 때 디렉토리는 계층적 순서로 구분될 수 있습니다. "디렉토리"는 컴퓨터 용어로 사용되는 "폴더"와 같습니다. MOTIF XS의 파일 모드를 사용하여 파일처럼 디렉토리에 이름을 지정할 수 있습니다. 디렉토리 이름에는 확장자가 포함되어 있지 않습니다.

현재 디렉토리(폴더) 변경

아래 그림을 예로 사용하여 현재 디렉토리를 변경하는 방법을 설명합니다. 먼저 루트 디렉토리를 열어 디렉토리 A와 B를 찾습니다. 다음, 디렉토리 A를 열어 디렉토리 C와 D를 찾습니다. 마지막으로 디렉토리 C를 열어 디렉토리 C에 저장된 파일만 찾습니다. 이로써 폴더 계층의 하위 레벨에 포함된 폴더를 불러올 수 있습니다.

더 위의 다른 디렉토리를 선택하려면(예를 들어 디렉토리 C에서 디렉토리 B로 이동), 먼저 다음으로 높은 레벨(디렉토리 A)로 갑니다. 다음으로 한 레벨 위로(루트 디렉토리로) 올라갑니다. 이제 A와 B 둘 다 사용 가능하므로 디렉토리 B를 엽니다. 이러한 방식으로 폴더 계층에서 위 또는 아래로 이동할 수 있습니다.



참고 파일(File) 창(275 페이지)의 현재 디렉토리에서 내려가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 원하는 디렉토리로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리에서 올라가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 맨 위로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

경로

디스플레이에서 "Dir" 라인에 현재 표시된 파일과 디렉토리(폴더) 위치를 "경로"라고 합니다. 이는 현재 디렉토리, 속하는 장치, 포함된 폴더를 나타냅니다. 위에 예시된 "디렉토리 C"는 경로"USB_HDD/A/C"로 설명됩니다.

장착

악기에 대해 외장 메모리 장치가 활성화되게 하는 작업을 의미합니다. USB 저장 장치는 MOTIF XS의 후면 패널에서 USB TO DEVICE 커넥터에 연결되는 즉시 자동으로 장착됩니다. 네트워크를 통해 MOTIF XS로 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브는 장착(Mount) 디스플레이(277 페이지)에서 장착할 수 있습니다.

포맷

저장 장치(하드 디스크 등)를 초기화하는 작업을 "포맷"이라고 합니다. MOTIF XS의 파일(File) 모드로 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 USB 메모리 저장 장치를 포맷할 수 있습니다. 포맷 작업은 대상 메모리 장치에서 나온 모든 데이터를 삭제하고 복원할 수 없습니다.

저장/로드

"Save"는 MOTIF XS에서 생성된 데이터가 파일로 외장 메모리 장치에 저장되는 것을 의미하는 반면 "Store"는 MOTIF XS에서 생성된 데이터가 내장 메모리에 저장되는 것을 의미합니다. "로드"는 외장 메모리 장치의 파일이 내장 메모리에 로딩되는 것을 의미합니다.

MOTIF XS에서 취급할 수 있는 파일 형식

MOTIF XS는 다양한 파일 형식을 지원합니다. 다음 2개의 목록을 참고하십시오.

저장할 수 있는 파일 형식

형식	파일 확장자*	설명
All	.X0A	본 신디사이저 내장 유저 메모리(플래시 ROM)의 모든 데이터는 단일 파일로 취급되어 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다.
All Voice	.X0V	본 신디사이저 내장 유저 메모리(플래시 ROM)의 모든 유저 음색 데이터는 단일 파일로 취급되어 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다. 샘플링 기능을 통해 확보되고 모든 음색에 할당되는 파형도 함께 저장됩니다.
All Arpeggio	.X0G	본 신디사이저 내장 유저 메모리(플래시 ROM)의 모든 유저 아르페지오 데이터는 단일 파일로 취급되어 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다.
All Song	.X0S	본 신디사이저 내장 유저 메모리(플래시 ROM)의 모든 유저 송 데이터는 단일 파일로 취급되어 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다. 송 데이터에는 믹싱 설정, 믹싱 음색 및 샘플 음색이 포함됩니다.
All Pattern	.X0P	본 신디사이저 내장 유저 메모리(플래시 ROM)의 모든 유저 패턴 데이터는 단일 파일로 취급되어 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다. 패턴 데이터에는 믹싱 설정, 믹싱 음색 및 샘플 음색이 포함됩니다.
SMF	.MID	송/패턴(Song/Pattern) 모드에서 생성된 송 또는 패턴의 시퀀스 트랙(1~16) 및 템포 트랙 데이터는 USB 저장 장치에 표준 MIDI 파일(포맷 0) 데이터로 저장될 수 있습니다.
All Waveform	.X0W	샘플링(Sampling) 모드에서 생성된 샘플 데이터는 USB 저장 장치에 저장될 수 있습니다. 파형 데이터에는 모든 샘플(웨이브)이 포함됩니다.
WAV	.WAV	샘플링(Sampling) 모드에서 생성된 샘플은 USB 저장 장치에 WAV 파일(Windows 오디오 포맷)로 저장될 수 있습니다.
AIFF	.AIF	샘플링(Sampling) 모드에서 생성된 샘플은 USB 저장 장치에 AIFF 파일(Macintosh 오디오 포맷)로 저장될 수 있습니다.

* 저장된 파일에 자동으로 할당됩니다.

로드할 수 있는 파일 형식

형식	파일 확장자*	설명
All	.X0A	USB 저장 장치에 저장된 "All" 형식 파일을 로드하여 악기에 복원할 수 있습니다. "without System" 왼쪽의 박스가 체크 표시되면 유틸리티(Utility) 모드 설정만 로드되지 않습니다.
all without system	.X0A	유틸리티 및 시퀀서 설정을 제외하고 USB 저장 장치에 저장된 "all" 형식의 파일을 악기에 로딩하여 복원할 수 있습니다.
All Voice	.X0V	USB 저장 장치에 저장된 "All Voice" 형식 파일을 로드하여 악기에 복원할 수 있습니다.
Voice	.X0A .X0V	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Voice" 형식으로 저장된 파일의 특정 음색을 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A" 및 "X0V"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다 (280 페이지).

275 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 276 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 277 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 278 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 279 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 280 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 281 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 282 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 283 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 284 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 285 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 286 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 287 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 288 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 289 페이지
 파일 관리(파일 모드)
 290 페이지
 파일 관리(파일 모드)

형식	파일 확장자*	설명
Performance	.X0A	USB 저장 장치에 "All" 형식으로 저장된 파일의 특정 퍼포먼스를 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다(282 페이지).
All Arpeggio	.X0G	USB 저장 장치에 저장된 "All Arpeggio" 형식 파일을 로드하여 악기에 복원할 수 있습니다.
All Song	.X0S	USB 저장 장치에 저장된 "All Song" 형식 파일을 로드하여 악기에 복원할 수 있습니다.
Song	.X0A .X0S .MID	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Song" 형식으로 저장된 파일의 특정 송을 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A" 및 "X0S"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다(283 페이지).
All Pattern	.X0P	USB 저장 장치에 저장된 "All Pattern" 형식 파일을 로드하여 악기에 복원할 수 있습니다.
Pattern	.X0A .X0P .MID	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장된 파일의 특정 송을 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A" 및 "X0P"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다(283 페이지).
All Waveform	.X0W	USB 저장 장치에 저장된 "All" 또는 "All Waveform" 형식 파일을 악기에 로드하여 복원할 수 있습니다.
Waveform	.X0A .X0W	USB 저장 장치에 "All" 또는 "All Waveform" 형식으로 저장된 파일의 특정 파형을 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A" 및 "X0W"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다(281 페이지).
WAV	.WAV	WAV 포맷 파일은 악기에 로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 284 페이지를 참고하십시오.
AIFF	.AIF	AIFF 포맷 파일은 악기에 로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 284 페이지를 참고하십시오.
Sample Voice	.X0A .X0S .X0P	USB 저장 장치에 "All", "All Song" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장된 파일에서 지정된 샘플 음색을 개별적으로 선택하여 악기에 로드할 수 있습니다. 이 파일 형식이 선택되면 "X0A", "X0S" 및 "X0P"의 파일 아이콘  는  (가상 폴더)로 변경됩니다(283 페이지). 송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어가는 경우에만 이 파일 형식을 사용할 수 있습니다.
MOTIF XS Editor	.X0E	컴퓨터에서 MOTIF XS Editor 소프트웨어를 통해 생성된 파일(.X0E)을 악기에 로드할 수 있습니다. 이 에디터 형식의 파일에는 MOTIF XS에서 처리하는 모든 유저 음색 및 믹싱 데이터가 포함됩니다. 유저 음색 데이터만 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다.

* 로드될 수 있는 파일에 해당됩니다.

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8과의 데이터 호환성

MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8에서 생성된 데이터 중에서, 음색, 퍼포먼스, 파형, 샘플 음색은 MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8에 로드될 수 있습니다.

• MOTIF ES의 "All" 데이터

MOTIF ES에 연결된 USB 저장 장치에 저장된 "All" 형식(확장자: W7A) 파일은 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다. 이렇게 하려면 MOTIF XS의 [F1] File 창에서 Type을 "All"로 설정합니다.

• 음색

MOTIF ES에서 저장 장치에 "All" 또는 "All Voice" 형식으로 저장되는 파일(확장자: W7A, W7V)에서 지정된 음색을 개별적으로 선택하여 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

마찬가지로, MOTIF ES에서 USB 저장 장치에 "All Voice" 형식으로 저장된 파일(확장자: W7V)을 MOTIF XS로 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "All Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

또한, 보이스 에디터 파일(확장자: W7E)을 MOTIF XS로 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "Voice Editor"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

참고 두 악기 시리즈간 프리셋 파형 및 이펙트 구조 내용이 다르므로 MOTIF XS 6/7/8에 로드된 음색은 오리지널 MOTIF ES 6/7/8의 음색과 정확히 동일한 사운드를 생성할 수 없습니다.

• 퍼포먼스

MOTIF ES에서 저장 장치에 "All" 형식으로 저장되는 파일(확장자: W7A)에서 지정된 퍼포먼스를 개별적으로 선택하여 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "Performance"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

• 파형

MOTIF ES에서 저장 장치에 "All" 또는 "All Waveform" 형식으로 저장되는 파일(확장자: W7A, W7W)에서 지정된 파형을 개별적으로 선택하여 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 형식을 "Waveform"으로 설정하고 로드 절차를 실행합니다. 마찬가지로, MOTIF ES에서 USB 저장 장치에 "All Waveform" 형식으로 저장된 파일(확장자: W7W)을 MOTIF XS로 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "All Waveform"으로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

• 샘플 음색

MOTIF ES에서 저장 장치에 "All", "All Song" 또는 "All Pattern" 형식으로 저장되는 파일에서 지정된 샘플 음색(확장자: W7A, W7S, W7P)을 개별적으로 선택하여 MOTIF XS에 로드할 수 있습니다. [F1] 파일(File) 디스플레이에서 Type을 "Sample Voice"로 설정하고 로드 절차를 실행합니다.

다음을 저장할 때 파일 형식 설정 예:

저장하려는 데이터	파일 형식	
모든 데이터	All	
유저 음색	All Voice	
퍼포먼스	All	
송	유저 음색이 송에 사용되는 경우:	All
	유저 음색이 송에 사용되지 않는 경우:	All Song
	송을 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터에 전송하려는 경우:	SMF
패턴	유저 음색이 패턴에 사용되는 경우:	All
	유저 음색이 모든 패턴에 사용되지 않는 경우:	All Pattern
	패턴을 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터에 전송하려는 경우:	SMF
샘플링 데이터	모든 파형	All Waveform
	샘플을 컴퓨터에 전송하려는 경우:	WAV, AIFF

파일 관리 - [F1] File

파일(File) 창을 사용하여 장치 선택, 경로 선택, 저장, 로드, 이름 변경 및 삭제와 같은 모든 파일 관련 기능을 사용할 수 있습니다.



1 Device

여기에서 파일(File) 모드로 장착된(인식된) 장치 중에서 원하는 장치를 선택할 수 있습니다. 여기에서 선택한 장치를 "현재 장치"라고 합니다. 장치를 선택할 때 선택한 장치의 루트 디렉토리가 Dir 열에 나타납니다. 선택한 장치의 사용된 메모리 및 총 메모리 양이 디스플레이의 우측 상단에 나타납니다.

참고 [SF6] LIST 버튼을 눌러 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

2 Dir (디렉토리)

현재 디렉토리를 경로로 나타냅니다. 현재 디렉토리에 포함된 내용(파일 및 폴더)이 아래 디렉토리/파일 목록 박스에 나열되어 있습니다. 현재 디렉토리는 아래 디렉토리/파일 목록 박스에서 변경할 수 있습니다.

3 디렉토리/파일 목록

현재 디렉토리의 파일과 디렉토리를 나타냅니다. 이 박스에는 디렉토리와 파일이 알파벳 순서대로 나열되어 있으며 예외로 다음 상위 디렉토리로 이동하기 위해 맨 윗 라인이 제공됩니다. 각 줄의 왼쪽에 있는 표시로 디렉토리와 파일을 구별할 수 있습니다.

- 디렉토리(폴더)
- 파일

디렉토리 이름은 디렉토리 라인에 표시되며 확장자와 파일 크기와 함께 파일 이름은 파일 라인에 표시됩니다.

디렉토리 레벨 사이에 이동

현재 디렉토리로부터 내려가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 원하는 디렉토리로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리로부터 올라가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 맨 위로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

4 Type

저장하거나 로드할 데이터 형식을 결정합니다. 사용 가능한 형식은 파일(File) 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 데이터 형식에 대한 자세한 내용은 273 및 274 페이지를 참고하십시오. [SF6] LIST 버튼을 눌러 파일 형식 목록을 불러온 후 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오.

5 상기 데이터 형식의 메모리 위치

음색 बैं크/번호, 퍼포먼스 बैं크/번호, 송 번호와 패턴 번호와 같은 데이터 형식의 메모리 위치를 결정합니다. 사용 가능한 값은 상기 Type 설정에 따라 다릅니다. 저장할 소스 메모리에 대한 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오. 저장할 대상 메모리에 대한 자세한 내용은 280 페이지를 참고하십시오.

6 [SF1] Save

이 버튼을 누르면 저장(Save)이 실행됩니다. 저장에 대한 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오.

7 [SF2] Load

이 버튼을 누르면 로드 조작이 실행됩니다. 로딩에 대한 자세한 내용은 280 페이지를 참고하십시오.

1. MOTIF XS 기본 조작
 2. MOTIF XS 기본 설정
 3. MOTIF XS 기본 편집
 4. MOTIF XS 기본 녹음
 5. MOTIF XS 기본 믹싱
 6. MOTIF XS 기본 출력
 7. MOTIF XS 기본 문제 해결
 8. MOTIF XS 기본 사양

8 [SF3] Rename

이 버튼을 누르면 선택한 파일의 새 이름을 입력하는 창이 나옵니다. 최대 20문자로 파일 이름을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

- 파일 이름을 변경하려면 아래 지침을 따르십시오.
- 1 커서를 디렉토리/파일 목록으로 이동하여 이름을 변경할 파일을 선택합니다.
 - 2 [SF3] 버튼을 눌러 문자 입력(Input Character) 창을 불러옵니다.
 - 3 선택된 파일의 새 이름을 입력합니다.
 - 4 [ENTER] 버튼을 눌러 선택한 파일 이름을 실제로 변경합니다.

9 [SF4] Delete

이 버튼을 누르면 삭제(Delete) 창을 불러올 수 있습니다.

- 아래 지침을 따라 파일을 삭제합니다.
- 1 커서를 디렉토리/파일 목록으로 이동하여 삭제할 파일을 선택합니다.
 - 2 [SF4] 버튼을 눌러 삭제(Delete) 창을 불러옵니다.
 - 3 [ENTER] 버튼을 눌러 선택된 파일을 삭제합니다.

10 [SF5] New Dir (새 디렉토리)

이 버튼을 누르면 현재 디렉토리에 새 디렉토리를 만들 수 있습니다. 최대 10문자로 디렉토리 이름을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

- 아래 지침을 따라 새 디렉토리를 생성합니다.
- 1 [SF5] 버튼을 눌러 문자 입력(Input Character) 창을 불러옵니다.
 - 2 새 디렉토리 이름을 입력합니다.
 - 3 [ENTER] 버튼을 눌러 새로 생성된 디렉토리의 이름을 실제로 입력합니다.

11 [F1] File

이 버튼을 누르면 파일(File) 모드의 다른 창에서 파일(File) 창을 불러올 수 있습니다.

12 [F2] Mount

이 버튼을 누르면 장착(Mount) 창을 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 277 페이지를 참고하십시오.

13 [F3] Format

이 버튼을 누르면 포맷(Format) 창을 불러올 수 있습니다. 자세한 내용은 278 페이지를 참고하십시오.

파일 모드의 기본 절차

1 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 모드에 들어갑니다.

파일(File) 창(275 페이지)이 나타납니다.

2 파일을 저장하거나 파일을 로드하는 메모리 장치를 장착합니다.

USB 저장 장치는 후면 패널에서 USB TO DEVICE 커넥터에 연결되는 즉시 자동으로 장착됩니다. 네트워크를 통해 MOTIF XS로 연결된 컴퓨터의 하드 디스크 드라이브의 장착(Mount) 디스플레이(277 페이지)에서 장착할 수 있습니다.

3 원하는 장치를 선택합니다.

2단계에서 장착된 장치 중에서 원하는 장치를 선택합니다.

4 경로를 원하는 디렉토리로 이동시킵니다.

선택한 장치에서 원하는 디렉토리를 선택합니다. 현재 디렉토리에서 내려가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 원하는 디렉토리로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 현재 디렉토리에서 올라가려면 커서를 디렉토리/파일 목록의 맨 위로 이동한 다음 [ENTER] 버튼을 누릅니다. Dir 라인은 경로와 함께 현재 디렉토리 이름을 나타내며 아래 박스는 현재 디렉토리에 속하는 디렉토리 및 파일을 나열합니다.

[참고] 새 디렉토리를 생성하고 파일을 저장하려면 [SF5] New Dir 버튼을 누릅니다. 새 디렉토리 생성에 대한 자세한 지침은 왼쪽 열을 참고하십시오.

5 Type 열에서 원하는 데이터 형식을 선택합니다(r).

디렉토리/파일 목록 박스에는 선택한 파일 형식에 관련된 파일만 나열됩니다.

[참고] 파일(File) 모드를 불러오기 전에 선택한 모드에 따라 사용 가능한 데이터 형식은 다릅니다. 처리하고자 하는 데이터 형식, 예를 들어, "voice"를 찾지 못하는 경우 [EXIT] 버튼을 눌러 파일(File) 창에서 나가서, [VOICE] 버튼을 눌러 보이스(Voice) 모드에 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 창을 다시 불러옵니다.

6 디렉토리/파일 목록에서 커서를 이동해서 원하는 파일을 선택합니다(Ⓞ).

이 조작은 저장(Save) 또는 새 디렉토리를 실행하는 경우에는 필요하지 않습니다. 이름 변경 또는 삭제를 실행하려면 [SF3] Rename 버튼 또는 [SF4] Delete 버튼을 누릅니다. 이름 변경 및 삭제에 대한 자세한 내용은 277 페이지와 왼쪽 열을 참고하십시오.

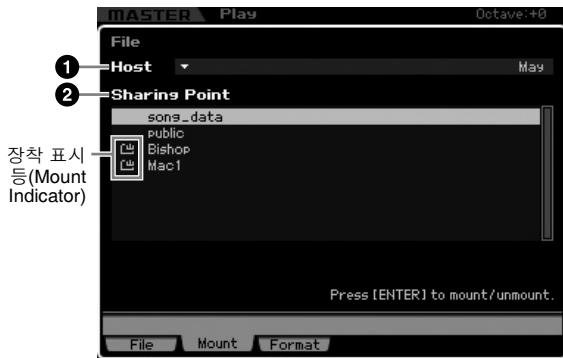
보이 모드
 퍼포먼스 모드
 선택 모드 1
 송 모드
 페턴 모드
 미션 모드
 선택 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 페인 모드

7 5단계에서 소스 또는 대상으로 지정된 데이터 형식의 메모리 위치를 선택합니다.

저장(Save) 또는 로드하려면 [SF1] Save 버튼 또는 [SF2] Load 버튼을 누릅니다. 저장 및 로딩에 대한 자세한 내용은 278 및 280 페이지를 참고합니다.

온라인 장치 장착 - [F2] Mount

이 디스플레이에서 네트워크를 통해 MOTIF XS에 연결된 컴퓨터 하드 디스크 장치의 공유 디렉토리를 장착할 수 있습니다.



1 Host

이 파라미터를 통해 장치가 포함된 호스트 컴퓨터를 선택할 수 있습니다. 컴퓨터에 설정된 컴퓨터 이름이 여기에 표시됩니다.

[SF6] LIST 버튼을 눌러 장치 목록을 불러온 다음 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 82 페이지를 참고하십시오. 컴퓨터에 설정된 컴퓨터 이름이 여기에 표시됩니다.

참고 원하는 컴퓨터 이름이 Host (1) 파라미터에 표시되지 않는 경우 [SF5] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러오고 컴퓨터 이름을 직접 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

참고 컴퓨터에서 컴퓨터 이름을 확인하십시오. 자세한 내용은 컴퓨터의 사용 설명서를 참고하십시오.

2 Sharing Point

상기 설정된 호스트 컴퓨터의 공유 디렉토리가 여기 나열됩니다. 공유 디렉토리 각각을 장착 또는 장착 해제할 수도 있습니다.

참고 컴퓨터에서 인가된 공유 폴더 이름이 여기에 표시됩니다.

디렉토리 장착 해제

커서를 원하는 디렉토리로 이동시키고 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 장착할 수 있습니다. 장착된 디렉토리 이름 왼쪽에 장착 표시등이 나타납니다. [ENTER] 버튼을 다시 눌러 공유 디렉토리를 장착 해제할 수 있습니다. 장착 표시등이 사라집니다.

장착 절차

아래 지침에 따라 네트워크에 연결된 컴퓨터의 메모리 드라이브를 장착합니다.

1 MOTIF XS를 네트워크에 연결합니다.

네트워크 관련 파라미터는 유틸리티(Utility) 모드의 네트워크(Network) 디스플레이(260 페이지)에서 설정할 수 있습니다.

2 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 모드를 입력한 다음 [F2] 버튼을 눌러 장착(Mount) 창을 불러옵니다.

3 Host 열(1)에서 호스트 컴퓨터를 선택합니다.

원하는 컴퓨터 이름이 Host (2) 파라미터에 표시되지 않는 경우 [SF5] CHAR 버튼을 눌러 문자 목록을 불러오고 컴퓨터 이름을 직접 입력할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

MOTIF XS에서 액세스하지 않은 컴퓨터를 선택한 경우 디스플레이에 "Press [ENTER] to access"가 나타납니다. [ENTER] 버튼을 누르면 아래 예시된 대로 디스플레이에 암호를 입력하라는 메시지가 나타납니다. 여기에서 User Name 박스에 컴퓨터의 사용자 계정을 입력하고 Password 박스에 컴퓨터 암호를 입력한 다음 MOTIF XS와 컴퓨터 사이의 액세스가 구축되도록 [ENTER]를 누릅니다. 선택한 컴퓨터의 공유 디렉토리는 Sharing Point 박스(2)에 나열됩니다.



참고 MOTIF XS와 컴퓨터 간의 액세스가 구축되면 Host 열에서 컴퓨터를 선택하기만 하면 디스플레이에 공유 디렉토리가 자동으로 나열됩니다. 전원이 꺼지는 경우 다음에 전원을 켜면 액세스 구축을 위한 조작(사용자 계정 및 암호 입력)이 필요합니다.

참고 컴퓨터의 사용자 계정 및 암호를 확인하는 방법에 대한 자세한 내용은 컴퓨터의 사용 설명서를 참고하십시오.

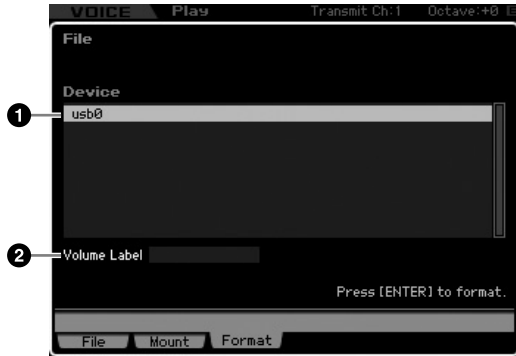
참고 컴퓨터에 암호가 지정되지 않은 경우 문자를 입력하지 않고 [ENTER] 버튼을 누르기만 하면 MOTIF XS와 컴퓨터 간에 액세스를 구축할 수 있습니다.

4 원하는 디렉토리를 장착합니다.

Sharing Point 박스(2)에서 커서를 원하는 디렉토리로 이동시키고 [ENTER] 버튼을 눌러 공유 디렉토리를 장착할 수 있습니다. 장착된 디렉토리 이름 왼쪽에 장착 표시등이 나타납니다. [ENTER (엔터)] 버튼을 다시 눌러 공유 디렉토리를 장착 해제할 수 있습니다. 장착 표시등이 사라집니다. 장착된 디렉토리는 파일(File) 창에서 선택할 수 있습니다(275 페이지).

장치 포맷-[SF3] Format

이 디스플레이에서 USB TO DEVICE 커넥터에 연결된 하드 디스크와 같은 메모리 저장 장치를 포맷할 수 있습니다.



1 Device

장착된 장치가 나열되어 있어 포맷할 장치를 선택할 수 있습니다. 포맷이 필요한 장치는 "unknown device (usb***)" 로 표시됩니다. 표시에 나온 3개의 별표(***)는 포맷해야 할 연결 장치의 연속 시리얼 번호를 나타냅니다. 한 장치에 여러 파티션이 포함된 경우 파티션 번호는 시리얼 번호의 오른쪽에 표시됩니다.

2 Volume Label

선택된 장치의 볼륨 라벨을 결정합니다. 볼륨 라벨은 장치에 지정된 이름입니다. 최대 11문자로 볼륨 라벨을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

포맷 절차

- 1 포맷할 장치를 USB TO DEVICE 단자에 연결합니다.
- 2 장치 목록(1)에서 포맷할 장치를 선택합니다.
- 3 원하는 대로 볼륨 라벨(2)을 입력합니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (디스플레이에서 확인을 요청합니다.)
포맷을 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 5 포맷하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

! 주의

장치를 포맷하면 이전에 기록된 데이터는 모두 삭제됩니다. 반드시 장치에 중요한 데이터가 있는지 미리 확인하십시오. File Type이 "All"로 설정되어 있더라도 [F1] 파일(File) 창에서 장치 내용을 확인하려면 일부 파일(273 및 274 페이지에 나열되지 않은 파일)은 MOTIF XS의 디스플레이에 표시되지 않습니다.

파일 저장

저장 절차는 파일(File) 창을 불러오기 전에 선택한 모드 및 저장할 파일 형식에 따라 다릅니다. 본 절에서는 3개의 경우와 관련된 절차가 설명되어 있습니다.

- 특정 형식의 모든 데이터 또는 모든 사용자 데이터 저장
- 특정 음색의 샘플 저장
- 송 또는 패턴 섹션을 표준 MIDI 파일로 저장

특정 형식의 모든 데이터 또는 모든 사용자 데이터 저장



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

[참고] 전체 64개의 송을 저장하려면 [SONG] 버튼을 눌러 송 (Song) 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 창을 불러옵니다. 전체 64개의 패턴을 저장하려면 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴(Pattern) 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 창을 불러옵니다.

[참고] 각 모드에서 저장할 샘플이 할당되는 패턴, 송, 퍼포먼스, 음색을 선택한 후 아래 지침을 따르십시오.

- 2 Type을 "all," "all voice," "all arpeggio," "all waveform," "editor," "all song," 및 "all pattern" 중에서 원하는 항목으로 설정합니다.
- 3 [SF1] Save 버튼을 눌러 파일 이름을 입력하기 위한 창을 불러옵니다.
- 4 파일 이름을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 후 [INC/YES] 버튼을 눌러 특정 형식의 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

최대 20문자로 파일 이름을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

특정 음색의 샘플 저장

특정 음색의 샘플을 컴퓨터에서 편집 또는 저장하기 위해 WAV 파일 또는 AIFF 파일로 외장 메모리 장치에 저장할 수 있습니다. 이 방법은 모든 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 사용 가능합니다. 저장할 수 있는 파일 형식에 대한 자세한 내용은 273 페이지를 참고하십시오.



[참고] 퍼포먼스(Performance) 모드/송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어가고 일반 음색에 할당된 샘플을 저장/로딩할 때 엘리먼트 1에 할당되는 샘플만 사용 가능합니다.

1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "WAV" 또는 "AIFF"로 설정합니다.

[참고] 특정 음색의 샘플을 WAV 또는 AIFF 포맷으로 저장할 때 Start Point와 같은 일부 파라미터 설정은 저장되지 않습니다. 파일(File) 모드에 저장된 WAV 파일 또는 AIFF 파일은 컴퓨터와 같은 외장 장치에서 상단(시작 지점 전에 섹션을 포함)에서 재생할 수 있다는 것을 의미합니다.

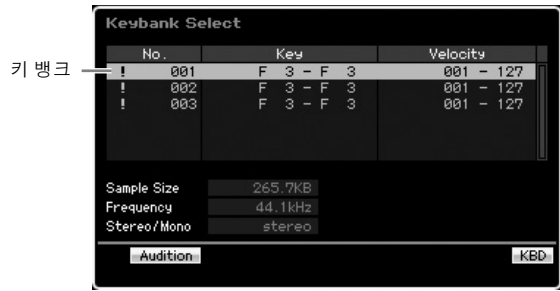
3 소스 데이터를 선택합니다.

보이스(Voice) 모드에서 파일(File) 모드로 들어올 때는 저장된 샘플이 할당될 건반과 엘리먼트(일반 음색에 대해)를 선택합니다. 퍼포먼스(Performance)/송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때는 저장된 샘플을 포함한 음색이 할당될 건반과 파트를 선택합니다.

[참고] 프리셋 파형은 외장 저장 장치에 저장할 수 없습니다. 프리셋 음색이 할당된 퍼포먼스/송/패턴 파트를 선택하거나 프리셋 파형이 할당된 드럼 음색 건반 또는 일반 음색 엘리먼트를 선택한 경우 에러 메시지가 나타납니다.

[참고] 사용 가능한 소스 데이터는 파일(File) 모드에 들어가기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 보이스(Voice) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 사용 가능한 소스 데이터는 이미 선택한 음색, 일반 음색 또는 드럼 음색에 따라 다릅니다. 파일(File) 모드에 들어가기 전에 원하는 샘플이 할당된 음색/퍼포먼스/송/패턴을 선택해야 합니다.

4 [SF1] Save 버튼을 눌러 키 बैं크를 선택하기 위한 창을 불러옵니다.



[참고] 이 창에 대한 정보는 162 페이지에 설명되어 있는 샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이에 있는 Keybank 파라미터에 대한 설명을 참고하십시오.

5 커서를 이동하여 샘플이 할당된 키 बैं크를 선택합니다.

[SF1] Audition 버튼을 눌러 샘플 사운드를 듣습니다.

6 [ENTER] 버튼을 눌러 파일 이름을 입력하기 위한 창을 불러옵니다.

7 파일 이름을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 후 [INC/YES] 버튼을 눌러 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

최대 20문자로 파일 이름을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

송 또는 패턴 섹션을 표준 MIDI 파일로 저장

송 또는 패턴 섹션을 파일(File) 모드에서 표준 MIDI 파일로 저장할 수 있습니다. 표준 MIDI 파일 포맷은 일반적이며 다른 MIDI 시퀀서와 컴퓨터 음악 소프트웨어에서 사용할 수 있습니다. 송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 이 방법을 사용할 수 있습니다.



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "SMF"로 설정합니다.

3 소스 데이터를 선택합니다.

참고 사용 가능한 소스 메모리는 파일(File) 모드에 들어가기 전에 선택한 모드에 따라 다릅니다. 송을 저장하려면 송(Song) 모드에서 파일(File) 모드로 들어가십시오. 패턴을 저장하려면 패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드로 들어가십시오.

4 [ENTER] 버튼을 눌러 파일 이름을 입력하기 위한 창을 불러옵니다.

5 파일 이름을 입력하고 [ENTER] 버튼을 누른 후 [INC/YES] 버튼을 눌러 데이터를 외장 메모리 장치에 저장합니다.

최대 20문자로 파일 이름을 생성할 수 있습니다. 이름 지정에 대한 자세한 설명은 82 페이지의 "기본 조작"을 참고하십시오.

파일 로드

로딩 절차는 파일(File) 창을 불러오기 전에 선택한 모드 및 로딩할 파일 형식에 따라 다릅니다. 본 절에서는 8개의 경우와 관련된 절차가 설명되어 있습니다.

- 특정 형식(전체 음색, 전체 송, 전체 패턴 등)의 모든 데이터 또는 모든 사용자 데이터 로드
- "all" 또는 "all voice" 파일로부터 특정 음색 로드
- "all" 또는 "all waveform" 파일로부터 특정 파형 로드
- "all" 파일로부터 특정 퍼포먼스 로드
- "all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일로부터 특정 송 또는 패턴 로드
- "all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일로부터 특정 샘플 음색 로드
- WAV 파일 또는 AIFF 파일 로드
- SMF 파일(표준 MIDI 파일) 로드

지정된 형식의 모든 데이터 또는 모든 사용자 데이터 로드



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 소스를 포함한 장치와 디렉토리를 소스 파일로 선택합니다.

참고 전체 64개의 송을 로드하려면 [SONG] 버튼을 눌러 송(Song) 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 창을 불러오십시오. 전체 64개의 패턴을 로드하려면 [PATTERN] 버튼을 눌러 패턴(Pattern) 모드로 들어간 다음 [FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 창을 불러오십시오.

2 Type을 "all," "all without system," "all voice," "all arpeggio," "all waveform," "editor," "all song" 및 "all pattern" 중 원하는 항목으로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

3 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

4 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

5 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.



주의

로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

"all" 또는 "all voice" 파일로부터 특정 음색 로드



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "voice"로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

[참고] 이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 6단계에서 로드할 음색을 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

3 유저 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

음색 बैं크 및 번호를 대상으로 선택합니다.

[참고] 퍼포먼스/송/패턴(Performance/Song/Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 음색 बैं크와 번호 뿐만 아니라 로딩된 음색이 지정될 파트를 설정하십시오.

[참고] 드럼 음색을 로딩할 때 유저 드럼 음색 बैं크(UDR)를 대상 메모리 위치(6)로 선택하십시오. 일반 음색을 로딩할 때 유저 일반 음색 बैं크(USR1 - 3) 중 하나를 대상 메모리 위치(6)로 선택하십시오. 적절한 음색 बैं크가 설정되지 않은 경우 [SF2] Load 버튼을 누르면 에러 메시지가 나타납니다.

4 커서를 로딩할 파일로 이동합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 지정된 बैं크의 음색이 디렉토리/파일 목록 박스에 나열되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

3단계에서 일반 음색 बैं크를 선택한 경우 전면 패널의 बैं크 버튼(USR1 - 3) 중 하나를 눌러 음색 बैं크를 소스로 변경할 수 있습니다.



6 커서를 원하는 음색으로 이동시킵니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

8 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

⚠ 주의

로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

"all" 또는 "all waveform" 파일로부터 특정 파형 로드



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "waveform"으로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

[참고] 이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 6단계에서 로드할 파형을 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

파형(빈 번호에 로딩)이 할당되는 엘리먼트(일반 음색에 대해)를 선택합니다.

[참고] 퍼포먼스(Performance)/송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 로드된 파형을 포함한 음색을 지정할 파트를 선택합니다.

[참고] 파형은 드럼 음색에 로딩할 수 없습니다.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 선택된 파일의 파형이 디스플레이에 나열되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



6 커서를 원하는 파형으로 이동시킵니다.
[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

8 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.



주의
로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

"all" 파일로부터 특정 퍼포먼스 로드

이 방법은 퍼포먼스(Performance) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때만 사용 가능합니다.



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "performance"로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

참고 이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 6단계에서 로드할 퍼포먼스를 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.
퍼포먼스 बैं크 및 번호를 선택합니다.

참고 퍼포먼스 번호가 "all"로 설정된 경우 선택한 बैं크의 모든 퍼포먼스가 로딩됩니다.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 선택한 बैं크의 퍼포먼스가 디스플레이에 나열되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

전면 패널의 बैं크 버튼을 눌러 퍼포먼스 बैं크를 스스로 변경할 수 있습니다.

퍼포먼스



6 커서를 원하는 퍼포먼스로 이동시킵니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

8 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.



주의
로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

"all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일로부터 특정 송 또는 패턴 로드

송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때만 이 방법을 사용할 수 있습니다.



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "song" 또는 "pattern"으로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

참고 이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 6단계에서 로드할 송 또는 패턴을 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

송 번호 또는 패턴 번호를 선택합니다.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 선택된 파일의 송 또는 패턴이 디스플레이에 나열 되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



6 커서를 원하는 송 또는 패턴으로 이동시킵니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

7 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

[DEC/NO] 버튼을 누르면 로드가 취소됩니다.

8 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.



주의
로드는 대상 내장 메모리에 이미 존재하는 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (278 페이지).

"all" 또는 "all song" 또는 "all pattern" 파일로부터 특정 샘플 음색 로드

송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때만 이 방법을 사용할 수 있습니다.



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "sample voice"로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

참고 이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 7단계에서 로드할 샘플 음색을 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

로드된 샘플 음색이 할당될 파트를 선택합니다.

참고 파일(File) 모드를 입력하기 전에 샘플 음색이 선택한 송 또는 패턴에 할당된 빈 번호에 로드됩니다.

이 단계에서 [SF2] 버튼에 해당하는 로드 버튼은 디스플레이에 표시되지 않습니다. 7단계에서 로드할 샘플 음색을 선택할 때 로드 메뉴가 나타납니다.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 선택된 파일의 송 또는 패턴이 디스플레이에 나열 되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.



6 선택한 송 또는 패턴의 샘플 음색이 디스플레이에 나열되도록 [ENTER] 버튼을 누릅니다.

7 커서를 원하는 샘플 음색으로 이동시킵니다.

[SF2] 버튼에 해당하는 로드 메뉴가 나타납니다.

8 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

9 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

⚠ 주의

로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

WAV 파일 또는 AIFF 파일 로드



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "WAV" 또는 "AIFF"로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

WAV 또는 AIFF 파일(빈 파형 번호에 로드되는)이 할당될 엘리먼트(일반 음색에 대해) 또는 건반(드럼 음색에 대해)을 선택합니다.

참고 퍼포먼스(Performance)/송(Song)/패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때 로드된 WAV 또는 AIFF 파일을 포함한 음색을 지정할 파트를 선택하십시오.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

6 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

⚠ 주의

로드는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다(278 페이지).

파일 모드
 퍼포먼스 모드
 샘플링 모드 1
 송 모드
 패턴 모드
 마스터 모드
 샘플링 모드 2
 마스터 모드
 유틸리티 모드
 파일 모드

SMF 파일(표준 MIDI 파일) 로드

송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드에 들어갈 때만 이 방법을 사용할 수 있습니다.



1 276 페이지의 "파일 모드의 기본 절차"를 따라 장치와 디렉토리를 대상으로 선택합니다.

2 Type을 "SMF"로 설정합니다.

Type에 따라 사용 가능한 파일만 디스플레이의 디렉토리/파일 목록 박스에 나열됩니다.

3 사용자 메모리에서 대상 메모리 위치를 지정합니다.

표준 MIDI 파일이 로드된 패턴 번호/섹션 또는 송 번호를 선택합니다.

[참고] SMF 파일을 송에 로드하려면 송(Song) 모드에서 파일(File) 모드로 들어가십시오. SMF 파일을 패턴에 로딩하려면 패턴(Pattern) 모드에서 파일(File) 모드로 들어가십시오.

4 로드할 파일을 선택합니다.

디스플레이에서 디렉토리/파일 목록 박스에 나열된 파일 중 하나를 선택할 수 있습니다.

5 [SF2] 버튼을 누릅니다. (확인 프롬프트가 나타납니다.)

로드를 취소하려면 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

6 로드하려면 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.

⚠ 주의

로드(Load)는 대상 내장 메모리의 기존 데이터를 덮어씁니다. 중요한 데이터는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치 또는 MOTIF XS와 같은 네트워크에 연결된 컴퓨터에 저장해야 합니다 (278 페이지).

디스플레이 메시지

LCD 표시	설명
Are you sure?	지정한 작업을 실행할 것인지를 확인합니다.
Arpeggio memory full.	아르페지오 데이터용 내장 메모리가 가득 차서 녹음된 시퀀스 데이터를 아르페지오로 저장할 수 없습니다.
Bad disk or memory.	이 신디사이저에 연결된 외장 저장 장치를 사용할 수 없습니다. 외장 저장 장치를 포맷하고 다시 시도하십시오.
Bulk data protected.	유틸리티(Utility) 모드의 설정으로 인해 벌크 데이터를 수신할 수 없습니다. 자세한 내용은 268 페이지를 참고하십시오.
Can't access to the host.	MOTIF XS는 호스트 컴퓨터에 액세스할 수 없습니다.
Can't execute to the Preset Wave.	프리셋 파형을 외장 저장 장치에 저장하려면 이 메시지가 나타납니다.
Can't undo. Are you sure?	특정 송/패턴 작업을 실행할 때 내장 메모리 부족으로 실행 취소(Undo)를 실행할 수 없습니다.
Completed.	지정한 로드, 저장, 포맷 또는 기타 작업이 완료되었습니다.
Confirmed password is invalid.	확인된 암호는 새 암호와 일치하지 않기 때문에 새 암호를 등록할 수 없습니다.
Connecting to USB device...	USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치를 인식합니다.
Copy protected.	복사 금지된 디지털 오디오 소스를 내보내기 또는 저장할 수 없습니다.
Device number is off.	장치 번호가 꺼져 있어 벌크 데이터를 전송/수신할 수 없습니다.
Device number mismatch.	장치 번호가 일치하지 않아 벌크 데이터를 전송/수신할 수 없습니다.
Directory is not empty.	데이터가 들어 있는 폴더를 삭제할 수 없습니다.
Disk or memory is full.	외장 저장 장치가 가득 차서 데이터를 더 저장할 수 없습니다. 새로운 외장 저장 장치를 사용하거나 저장 장치에서 불필요한 데이터를 삭제하여 여유 공간을 만드십시오.
Disk or memory is write-protected.	외장 저장 장치가 쓰기 보호되어 있거나, CD-ROM과 같은 읽기 전용 매체인 경우 기록할 수 없습니다.
Disk or memory read/write error.	외장 저장 장치에서 읽기 또는 쓰기 중에 에러가 발생했습니다.
File already exists.	저장하려는 파일 이름과 동일한 이름의 파일이 이미 있습니다.
File is not found.	외장 저장 장치에서 로드 작업 중에 지정한 파일을 찾을 수 없습니다.
File or directory path is too long.	경로를 나타내는 문자가 너무 길기 때문에 액세스하려는 파일 또는 디렉토리에 액세스할 수 없습니다.
Illegal bulk data.	벌크 데이터 또는 벌크 요청 메시지를 수신하는 동안 에러가 발생했습니다.
Illegal file name.	지정된 파일 이름이 잘못되었습니다. 다른 이름을 입력하십시오.
Illegal file.	로드하도록 지정된 파일을 이 신디사이저에서 사용할 수 없거나 현재 모드에서 로드할 수 없습니다.
Illegal parameters.	잘못된 설정으로 송 작업 또는 패턴 작업을 실행하려고 시도하면 이 메시지가 나타납니다.
Illegal sample data.	로드하도록 지정된 샘플 파일을 이 신디사이저에서 사용할 수 없습니다.
Keybank full	작업과 로드를 포함하여 샘플링 관련 조작을 실행할 때 키 뱅크의 최대 수가 초과되었습니다.
MIDI buffer full.	너무 많은 MIDI 데이터가 한 번에 수신되어 처리할 수 없습니다.
MIDI checksum error.	대량 데이터 수신 중에 에러가 발생했습니다.
Mixing Voice full.	이미 저장된 음색 수가 최대 용량을 초과했으므로 믹싱 음색을 저장할 수 없습니다.
mLAN identity ID check OK.	MOTIF XS는 IEEE1394 케이블을 통해 컴퓨터에 제대로 연결되었습니다.
No data.	송/패턴 작업이 실행될 때 선택한 트랙이나 범위에 데이터가 없습니다. 적절한 트랙이나 범위를 선택합니다. 또한, 지정된 믹싱 음색을 사용할 수 없으므로 믹싱 음색에 관련된 작업을 실행할 수 없는 경우에 이 메시지가 나타납니다.
No DIMM Memory installed.	적절한 확장 DIMM 페어가 제대로 설치되지 않았거나, 페어가 제대로 결합되지 않았습니다.
No sample data.	지정된 샘플을 사용할 수 없어 샘플 관련 작업을 실행할 수 없는 경우에 이 메시지가 나타납니다.
Now collecting the information of the network...	이 메시지는 네트워크 정보를 확보하는 동안 나타납니다.
Now executing Factory set...	공장 출고시에 프로그램된 설정을 복원하고 있습니다.
Now loading..	파일을 로드 중입니다.
Now receiving MIDI bulk data...	MIDI 벌크 데이터를 수신하고 있습니다.
Now saving...	파일을 저장 중입니다.
Now scanning autoload file.	자동 로드에 대하여 지정된 파일을 스캔하고 있습니다.
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDI 벌크 데이터를 송신하고 있습니다.
Overwrite. Are you sure?	저장 작업이 외장 저장 장치의 데이터를 대상으로 덮어 쓰고 난 후 이 작업을 계속해도 좋은지 확인하는 메시지입니다. 필요에 따라 [INC/YES] 또는 [DEC/NO]를 누릅니다.
Password is invalid.	입력한 암호가 이미 등록된 암호와 일치하지 않습니다.
Password is too short.	"New Password"에 입력한 암호가 너무 짧습니다. 암호로 최소한 5개의 문자를 입력하십시오.

LCD 표시	설명
Password is unspecified.	이 메시지는 암호가 등록되지 않은 채 File Server Switch 파라미터를 "ON"으로 설정할 경우에 나타나는 메시지입니다.
Phrase limit exceeded.	녹음, 패턴 작업 실행 또는 편집 중에 최대 프레이즈 번호(256)를 초과했습니다.
Please keep power on.	데이터가 플래시 ROM에 기록되고 있습니다. 플래시 ROM에 데이터가 기록되는 동안에는 전원을 끄지 마십시오. 이 메시지가 표시되는 동안에 전원을 끄면 모든 사용자 데이터는 손실되고 시스템은 종결됩니다 (플래시 ROM이 손상되기 때문). 또한 다음에 전원을 켜도 MOTIF XS가 올바르게 시동되지 않을 수 있습니다.
Please select User Voice.	이 메시지는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 파일(File) 모드에 들어가고 파형 로드 조작에서 프리셋 음색이 지정되는 파트를 선택할 때 나타납니다. 유저 음색을 대상 파트에 지정하고 로드를 실행합니다.
Please stop sequencer.	송/패턴 재생 중에 실행하려던 조작을 할 수 없습니다.
Sample frequency is too low.	샘플링 주파수가 너무 낮아서 주파수 변환 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample is too long.	샘플 크기가 너무 커서 시간 확장 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample is too short.	샘플 길이가 너무 짧아 주파수 변환 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample memory full.	샘플 메모리가 가득 차서 더 이상 샘플링 조작, 작업 또는 로드를 실행할 수 없습니다.
Sample Voice full.	작업과 로드를 포함하여 샘플링 관련 조작을 실행할 때 샘플 음색의 최대 수가 초과되었습니다.
Scene stored.	송 Scene이 [SF1]~[SF5] 버튼 중 하나에 저장되었습니다.
Sequence memory full.	시퀀스용 내장 메모리가 가득 차서 더 이상 조작(녹음, 편집, 작업 실행, MIDI 수신/전송 또는 외장 저장 장치에서 로딩 등)을 실행할 수 없습니다. 불필요한 송, 패턴 또는 유저 프레이즈 데이터를 삭제한 후 다시 시도하십시오.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure?	현재 편집된 송 또는 패턴이 삭제될 것입니다.
This Performance uses User Voices.	로드된 퍼포먼스가 유저 음색 데이터를 포함하고 있습니다. 저장한 음색이 적절한 유저 음색 बैं크에 있는지 여부를 확인합니다.
Too many Samples.	최대 샘플 수(8192)가 초과되었습니다.
USB connection terminated. Press any button.	비정상적인 전류로 인해 USB 저장 장치와의 연결에 장애가 발생하였습니다. USB TO DEVICE 커넥터에서 USB 저장 장치를 분리한 후 패널 버튼을 누릅니다.
Utility/Sequencer Setup settings stored.	유틸리티(Utility) 모드의 설정이 저장되었습니다.
Waveform full.	작업과 로드를 포함하여 샘플링 관련 조작을 실행할 때 파형의 최대 수가 초과되었습니다.
When the checkbox is "on," all user data is initialized the next time the power is turned on.	(자체 설명)

문제 해결

사운드가 출력되지 않습니까? 원하는 사운드가 출력되지 않습니까? 이와 같은 문제가 발생하면 제품 이상을 의심하기 전에 다음 사항을 확인하십시오. 데이터를 외장 저장 장치로 백업한 후 공장 출고시 설정(22 페이지)을 실행하여 문제를 해결해볼 수 있습니다. 문제가 지속되면 Yamaha 판매 대리점에 문의하십시오.

사운드가 출력되지 않는다.

- 8가지 슬라이더가 모두 적절한 레벨(0 또는 최소 이외)로 설정되었습니까?
- MOTIF XS가 오디오 케이블을 통해 관련 외장 장치(예: 앰프, 스피커, 헤드폰)에 올바르게 연결되어 있습니까?
MOTIF XS에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 적합하게 모니터링하기 위해서는 외장 오디오 시스템이나 스테레오 헤드폰이 필요합니다.
- 유틸리티(Utility) 모드에서 Local Control 파라미터 및 mLAN Monitor Setup 파라미터를 확인하십시오.
MOTIF XS를 독립적으로 사용하면서 Local Control 파라미터를 off로 설정하거나 mLAN Monitor Setup 파라미터를 "with PC"로 설정하는 경우, 키보드를 연주하더라도 사운드가 출력되지 않습니다.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (269 페이지)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (263 페이지)

- 본 신디사이저와 여기에 연결된 모든 외장 장치의 전원이 켜져 있습니까?
- 본 신디사이저의 마스터 볼륨 및 연결된 외장 장치의 볼륨 설정을 포함하여 모든 레벨을 적절하게 설정했습니까?
- 풋 컨트롤러가 눌러져 있습니까(FOOT CONTROLLER 단자에 연결되어 있는 경우)?
- 외장 컨트롤러를 사용할 때 MIDI 볼륨 또는 MIDI 익스프레스션 설정이 너무 낮습니까?
- 본 신디사이저가 오디오 케이블을 통해 관련 외장 장치(예: 앰프 또는 스피커)에 올바르게 연결되어 있습니까?
- 이펙트 및 필터 설정이 적절합니까?
필터를 사용하는 경우 컷오프 주파수를 변경해보십시오. 일부 컷오프 설정에서는 모든 사운드가 필터링될 수도 있습니다.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (106 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (149 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (234 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key 선택 → [F3] Filter (117 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F4] EG → Filter (158 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F4] EG → Filter (235 페이지)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (270 페이지)

- 볼륨이나 익스프레스션 설정이 너무 낮습니까?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (259 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (98 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key 선택 → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Level (121 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (145 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume (152 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (232 페이지)

- Element Switch, Part Switch, Note Limit 및 Velocity Limit 등의 파라미터가 올바르게 설정되었습니까?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key 선택 → [F1] Oscillator (111 페이지)

[PERFORM] → [F2] Voice (138 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch (151 페이지)

- XA Control 파라미터의 "Legato"가 할당된 엘리먼트에서 사운드가 들리지 않는 경우, 엘리먼트의 Mono/Poly 파라미터가 "Mono"로 설정되어 있습니까? 또는 XA Control 파라미터의 "Legato" 이외 값이 엘리먼트 그룹 내의 다른 엘리먼트에 할당되어 있습니까?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono (92 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → Element 선택 → [F1] Oscillator → XA Control (111 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → Element 선택 → [F1] Oscillator → Element Group (112 페이지)

- XA Control 파라미터의 "Key Off Sound"가 할당된 엘리먼트에서 사운드가 들리지 않는 경우, AEG 디케이 후 건반을 놓았습니까? 동일한 엘리먼트 그룹에 속한 경우 "Key Off Sound" 엘리먼트는 이전 엘리먼트의 AEG 레벨보다 우선시됩니다. 이 문제를 해결하려면 AEG 레벨 디케이 전에 음을 최소로 놓거나 "Key Off Sound" 엘리먼트를 이전 엘리먼트와 다른 엘리먼트 그룹으로 설정하십시오.

[VOICE] → [EDIT] → Element 선택 → [F1] Oscillator → Element Group (112 페이지)

- XA Control 파라미터의 "AF1 on", "AF2 on" 또는 "all AF off"가 할당된 엘리먼트에서 사운드가 들리지 않는 경우, 해당 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼이 눌러져 있습니까?
- 음색의 인서션 이펙트 형식으로 "Vocoder"를 선택했습니까?
그런 경우, AD Part 및 A/D INPUT 커넥터에 관련된 파라미터를 해당 값으로 설정한 후 음색을 MOTIF XS에 연결된 마이크로폰에 입력하면서 키보드를 연주하십시오. 후면 패널의 게인 노브가 최소 위치로 설정되었는지 확인하십시오. 자세한 내용은 39 페이지를 참고하십시오.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (107 페이지)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (266 페이지)

[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Input → Mic/Line = mic (263 페이지)

- 퍼포먼스/송/패턴(Performance/Song/Pattern) 모드에서 키보드를 연주할 때 사운드가 들리지 않는 경우, 음색을 각 파트에 할당했습니까?

[PERFORM] → [F2] Voice (138 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 (231 페이지)

- 송/패턴 재생 시 사운드가 들리지 않는 경우, 재생(Play) 모드에서 각 트랙의 출력 채널과 믹싱(Mixing) 모드에서 각 파트의 수신 채널이 적절하게 설정되었습니까?

[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (184 페이지)

[PATTERN] → [F3] Track (211 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXIN] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel (235 페이지)

- 송/패턴 재생 시 사운드가 들리지 않는 경우, 재생 FX의 벨로시티 레이트 및 벨로시티 오프셋 설정이 올바른습니까?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (184 및 211페이지)

재생이 멈추지 않고 계속됩니다.

- [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 켜진 경우, 버튼을 눌러 표시등을 끄십시오.
- 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드인 경우, [■] (정지) 버튼을 누르십시오.
- 클릭 소리가 계속 나면 다음 파라미터 설정을 확인하십시오. 이 파라미터 설정이 "always"이면 시퀀서 상태에 관계 없이 항상 클릭 소리가 재생되므로 "always" 이외 항목으로 설정하십시오.

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Mode (270 페이지)

사운드가 찌그러진다.

- 이펙트 설정이 적절합니까?
특정 설정에서 이펙트를 사용하면 사운드가 찌그러질 수도 있습니다.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (107 및 128 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (149 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (234 페이지)

특정 설정에서 마스터 이펙트를 사용하면 사운드가 찌그러질 수도 있습니다.

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (264 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (146 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (234 페이지)

- 필터 설정이 적절합니까?
필터 레조넌스 설정이 너무 높으면 사운드가 찌그러질 수 있습니다.

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key 선택 → [F3] Filter (116 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F4] EG → Filter (158 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F4] EG → Filter (235 페이지)

- 다음 볼륨 파라미터 중 어느 하나라도 너무 높게 설정되어 잘림 현상이 발생합니까?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (259 페이지)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (98 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (145 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (232 페이지)

사운드가 잘린다.

- 전체 사운드(키보드 재생 및 송/패턴/아르페지오 재생을 통해 나오는 사운드)가 MOTIF XS의 최대 폴리포니를 초과합니까? (59 페이지)

한 번에 한 음만 출력된다.

- 이 경우에는 현재 모드에서 Mono/Poly 파라미터가 "mono"로 설정된 것입니다. 코드를 연주하려면 이 파라미터를 "poly"로 설정하십시오.

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly 모드 (93 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (152 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (235 페이지)

피치나 간격이 올바르지 않다.

- 유틸리티(Utility) 모드에서 Master Tune 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (259 페이지)

- 유틸리티(Utility) 모드에서 Note Shift 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (259 페이지)

- 음색이 잘못된 피치를 재생하는 경우, 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 Micro Tuning 파라미터에서 선택한 튜닝 시스템이 적절합니까?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play 모드 → Bank, Tuning Number, Tuning Root (99 페이지)

- 음색이 잘못된 피치를 재생하는 경우, 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 LFO Pitch Modulation Depth가 너무 높게 설정되었습니까?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key 선택 → [F5] Elm LFO → P Mod (124 페이지)

- 퍼포먼스/송/패턴이 잘못된 피치를 재생하는 경우, 각 파트의 Note Shift 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice (151 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice (235 페이지)

- 송/패턴 재생이 잘못된 피치를 재생하는 경우, 재생 FX 디스플레이의 Note Shift 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (184 페이지)

이펙트가 적용되지 않는다.

- [EFFECT BYPASS] 버튼이 꺼져 있습니까? (13 페이지)

- REVERB 및 CHORUS 노브가 시계 반대 방향으로 완전히(최소로) 돌려져 있습니까?

- 보이스 편집(Voice Edit) 모드의 이펙트 설정 디스플레이에서 엘리먼트의 Insertion Effect Output 파라미터 중 하나라도 "thru"로 설정되어 있습니까?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Element Out 1-8 (107 페이지)

- 이펙트 형식의 어느 하나라도 "thru" 또는 "off"로 설정되어 있습니까?

- 퍼포먼스(Performance) 모드/송(Song) 모드/패턴(Pattern) 모드에서 이 문제가 발생하는 경우, Insertion Switch (INS SW) 파라미터가 제대로 설정되었는지 확인하십시오.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (150 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF1] Voice (151 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw (232 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (234 페이지)

파라미터를 편집하고 있지 않는데도 편집 표시등이 나타난다.

- 편집(Edit) 모드가 비활성 상태일지라도 노브/슬라이더를 움직이거나 송/패턴을 재생하기만 해도 현재 음색, 퍼포먼스 또는 믹싱이 변경되어 편집 표시등이 나타난다는 점에 유의하십시오.

아르페지오를 시작할 수 없다.

- [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 활성화 또는 해제되었는지 확인하십시오.

- MIDI Sync 파라미터가 내장(내장 클럭 사용)으로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (268 페이지)

- 유저 아르페지오 형식을 선택한 경우, 현재 선택한 아르페지오에 실제로 데이터가 포함되어 있습니까?

- Note Limit 및 Velocity Limit 등 아르페지오 관련 파라미터가 적절하게 설정되어 있습니까?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (100 페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main (154 페이지)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main (235 페이지)

- 퍼포먼스/송/패턴(Performance/Song/Pattern) 모드에서 이 상황이 발생하는 경우, Arpeggio Switch 파라미터를 확인하십시오. 현재 파트에 대해 이 파라미터가 off로 설정된 경우, [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼이 켜졌더라도 키보드 연주에 따라 아르페지오가 재생되지 않습니다.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch (139 페이지)
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main → Switch (154 페이지)
 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main → Switch (235 페이지)

아르페지오를 멈출 수 없다.

- 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 멈추지 않으면 Arpeggio Hold 파라미터를 "off"로 설정하십시오.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (100 페이지)
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main → Hold (154 페이지)
 [PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → 숫자 버튼 [13] - [16] (136 페이지)
 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part 선택 → [F2] ARP Main → Hold (235 페이지)

퍼포먼스에 지정된 음색이 보이스(Voice) 모드의 사운드와 다른 사운드를 낸다.

- 음색 사운드는 퍼포먼스(Performance) 모드의 파라미터 설정으로 결정되기 때문에 이는 정상적인 현상입니다. 퍼포먼스 파트의 경우, 기본적으로 보이스(Voice) 모드에서 사용된 설정과 동일한 파라미터 설정을 적용해야 합니다. 센드 레벨을 제외하고 이펙트 설정과 관련하여 다음 디스플레이에서 보이스(Voice) 모드의 설정을 퍼포먼스 파트로 복사할 수 있습니다. 이 작업을 수행하여 보이스(Voice) 모드에서와 마찬가지로 퍼포먼스(Performance) 모드에서도 음색이 동일하게 나오도록 할 수 있습니다.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (160 페이지)
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (152 페이지)

[▶] (재생) 버튼을 눌러도 송/패턴을 시작할 수 없다.

- 선택한 송 또는 패턴(프레이즈)에 실제로 데이터가 있습니까?
- 원격 조정 기능이 켜져 있습니까?
- MIDI Sync 파라미터가 내장(내장 클럭 사용)으로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (268 페이지)

송/패턴(프레이즈)을 녹음할 수 없다.

- 녹음하기 위한 메모리 공간이 충분합니까? (182 및 211페이지)
 총 MOTIF XS 메모리 용량에 따라 녹음할 수 있는 송/패턴(프레이즈) 수가 결정됩니다. 예를 들어, 많은 양의 메모리를 사용하는 송/패턴(프레이즈)가 메모리에 포함된 경우에는 사용할 수 있는 패턴 또는 송 수를 모두 사용하지 않더라도 메모리가 가득 찰 수 있습니다.

패턴(Pattern) 모드에서 [JOB] 버튼을 눌러도 패턴 작업(Pattern Job) 모드/패턴 믹싱(Pattern Mixing) 모드로 들어갈 수 없다.

- MOTIF XS가 패턴 연쇄(Pattern Chain) 모드에 있는지 확인하십시오.
 그런 경우, 패턴 연쇄(Pattern Chain) 모드에서 나간 후 [JOB] 버튼 또는 [MIXING] 버튼을 누르십시오.

송/패턴 재생(Song/Pattern Play) 모드에서 트랜스포즈 값을 변경하는 경우, 드럼 사운드가 맞지 않거나 예상과 다르다.

- 정상적인 현상입니다. 드럼 음색 연주 시 트랜스포즈 설정을 변경하면 연주한 동일한 건반에 대해 다른 사운드가 재생됩니다.

마이크로폰이 제대로 작동하지 않는다.

- Mic/Line 파라미터가 "mic"로 설정되었는지 확인하십시오.

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (263 페이지)

- 후면 패널의 게인 노브가 최소 위치로 설정되었는지 확인하십시오.

샘플을 녹음할 수 없다.

- [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌렀는데도 샘플링(Sampling) 모드로 들어갈 수 없는 경우, DIMM이 설치되어 있는지 확인하십시오. 샘플링(Sampling) 모드로 들어가서 샘플을 녹음하려면 DIMM 모듈을 설치해야 합니다.
- 샘플의 최대 허용 수(건반 बैं크)를 초과했습니까?
- 사용할 수 있는 샘플 메모리가 충분합니까?
- 샘플링 소스 설정이 적절합니까?
- 트리거 모드가 적절하게 설정되었습니까?

컴퓨터와 MOTIF XS 사이에서 MIDI/USB/mLAN을 통한 데이터 통신이 올바르게 작동하지 않는다.

- 컴퓨터의 포트 설정이 적절한지 확인하십시오.
- MIDI IN/OUT 파라미터가 적절한 값으로 설정되었는지 확인하십시오.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (268 페이지)

MOTIF XS에 연결된 컴퓨터 또는 MIDI 악기의 송 데이터를 재생하더라도 MOTIF XS가 사운드를 제대로 출력하지 않는다.

- MOTIF XS를 송(Song) 모드 또는 패턴(Pattern) 모드로 설정했는지 확인하십시오. MOTIF XS에 연결된 MIDI 악기 또는 컴퓨터의 송 데이터를 재생하더라도 보이스(Voice) 모드 또는 퍼포먼스(Performance) 모드에서 사운드가 제대로 재생되지 않을 수 있습니다.

네트워크 연결이 작동하지 않는다.

- MOTIF XS에 액세스하기 위한 암호를 잊어버린 경우, 공장 출고시 설정(Factory Set)을 실행한 다음 암호를 다시 설정하십시오.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (262 페이지)

- DHCP 서버가 네트워크에 연결되어 있고 DHCP Client 파라미터를 "on"으로 설정한 경우 IP 주소가 자동으로 설정되기 때문에 이를 설정할 필요가 없습니다. DHCP 서버가 네트워크에 연결되어 있지 않고 특정 IP 주소를 설정하려는 경우, DHCP Client 파라미터를 "off"로 설정한 다음 IP 주소를 직접 설정하십시오.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (261 페이지)

- 관련 파라미터를 설정했는데도 네트워크 설정이 활성화되지 않으면 설정 후 [ENTER] 버튼을 눌렀는지 확인하십시오. 그런 다음 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 저장해야 합니다. 네트워크 설정을 저장하지 않으면 전원을 끈 후 설정 내용이 지워집니다.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (260 페이지)

- 컴퓨터 드라이브에서 MOTIF XS로 파일을 로드하는 경우, 파일이나 디렉토리의 문자가 깨질 수 있습니다. 이러한 문제가 발생하면 MOTIF XS 디스플레이에서 깨진 문자를 올바른 문자로 교체하십시오. 한자 및 가나 등의 2바이트 문자 코드는 MOTIF XS의 디스플레이에 표시할 수 없다는 점에 유의하십시오.

- File Server 파라미터를 "on"으로 설정한 후 "Password is unspecified"가 나타나면 File Server 파라미터를 "on"으로 설정하기 전에 암호를 설정했는지 확인하십시오. Security 파라미터가 "workgroup"으로 설정되었고 파일이 공유될 때 계정 및 암호가 필요하기 때문입니다.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (262 페이지)

MIDI 벌크 데이터 전송/수신이 제대로 작동하지 않는다.

- Receive Bulk 파라미터를 off으로 설정했습니까?
Receive Bulk 파라미터를 on으로 설정하십시오.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (269 페이지)

- 벌크 덤프 기능을 통해 전송되고 외장 MIDI 장치에 녹음되는 MIDI 벌크 데이터를 수신하는 경우, MIDI Device Number를 전송할 때와 동일한 값으로 설정해야 합니다.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (268 페이지)

- 전송이 제대로 이루어지지 않는 경우, MOTIF XS에 연결된 MIDI 악기의 장치 번호가 유틸리티(Utility) 모드의 Device Number 파라미터와 일치하도록 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (268 페이지)

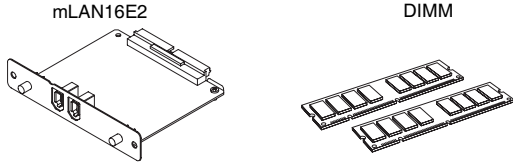
데이터를 외장 USB 저장 장치에 저장할 수 없다.

- USB 저장 장치에 쓰기 보호가 사용되고 있습니까? (데이터를 저장하려면 쓰기 보호를 해제해야 합니다.)
- USB 저장 장치가 제대로 포맷되어 사용되고 있습니까?
[FILE] 버튼을 눌러 파일(File) 모드로 들어간 후 장치를 USB 저장 장치로 설정하십시오. USB 저장 장치에서 현재 사용 가능한(미사용) 메모리 양을 확인하십시오. 이 정보는 디스플레이 상단 오른쪽에 표시됩니다.
- Yamaha에서 USB 저장 장치를 보증합니까?
자세한 내용은 85 페이지를 참고하십시오.

옵션 하드웨어 설치

사용할 수 있는 장치

다음 옵션 기기를 MOTIF XS에 설치할 수 있습니다.



설치 위치

mLAN16E2

MOTIF



mLAN16E2용 후면 커버

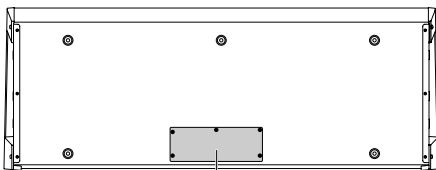
MOTIF



mLAN16E2용 후면 커버

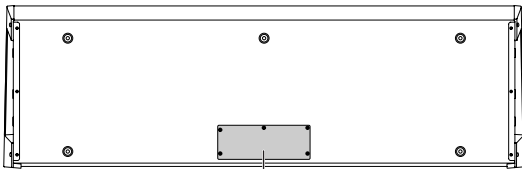
DIMM

MOTIF



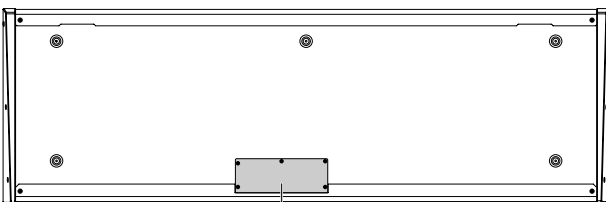
DIMM용 바닥 커버

MOTIF



DIMM용 바닥 커버

MOTIF



DIMM용 바닥 커버

설치시 주의 사항

옵션 하드웨어를 설치하기 전에 십자(+) 드라이버를 준비하고 작업하기에 충분한 공간을 확보하십시오.

⚠ 경고

- 설치를 시작하기 전에 기기 및 연결된 주변기기의 전원 스위치를 끄고 전원 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 장치(및 옵션 하드웨어)가 정상 실온으로 돌아온 후에만 장치의 설치 또는 제거 작업을 시작해야 합니다. 그런 다음 장치를 다른 장치에 연결하고 있는 모든 케이블을 제거합니다. (작업 중 전원 코드를 연결한 채로 두면 감전의 위험이 있습니다. 다른 케이블도 연결한 채로 두면 작업에 방해가 될 수 있습니다.)
- 설치 중에 장치 속으로 나사를 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. (옵션 장치와 커버를 부착할 때 기기와 거리를 유지하면 이러한 상황을 피할 수 있습니다.) 나사가 장치 안으로 들어가면 전원을 켜기 전에 반드시 나사를 장치에서 제거해야 합니다. 장치 속으로 나사가 들어가면 작동이 제대로 되지 않거나 심각한 손상이 발생할 수 있습니다. 떨어진 나사를 꺼낼 수 없으면 Yamaha 대리점에 문의하십시오.
- 옵션 장치를 아래의 절차에 따라 조심스럽게 설치하십시오. 설치가 잘못되면 합선이 발생하여 수리가 불가능한 손상을 입거나 화재의 위험이 있습니다.
- 옵션 장치의 보드 부위와 커넥터를 분해, 개조하거나 과도한 힘을 가하지 마십시오. 보드와 커넥터를 구부리거나 변형시키면 감전, 화재 또는 장비 고장의 원인이 됩니다.

⚠ 주의

- 옵션 장치와 기타 부품의 금속 돌출부로부터 손을 보호할 수 있도록 장갑을 착용할 것을 권장합니다. 단자나 커넥터를 맨 손으로 만지면 손을 베거나 접촉 불량 또는 정전기 손상이 발생할 수 있습니다.
- 정전기에 주의하십시오. 정전기는 mLAN16E2의 IC 칩을 손상시킬 수 있습니다. 옵션 mLAN16E2를 취급하기 전에 페인트를 칠하지 않은 금속 부위 또는 접지된 장치의 접지선에 손을 대어 정전기 발생 가능성을 줄이십시오.
- 옵션 장치를 조심해서 취급하십시오. 떨어뜨리거나 충격을 가하면 손상되거나 오작동이 발생할 수 있습니다.
- 회로 보드의 노출된 금속 부분을 만지지 마십시오. 이 부분을 건드리면 접촉 불량이 발생할 수 있습니다.
- 나사는 하나라도 잘못 두지 않도록 주의하십시오.
- 장치에 설치되어 있지 않은 나사를 사용하지 마십시오. 올바르게 않는 나사를 사용하면 제품이 손상될 수 있습니다.

mLAN16E2

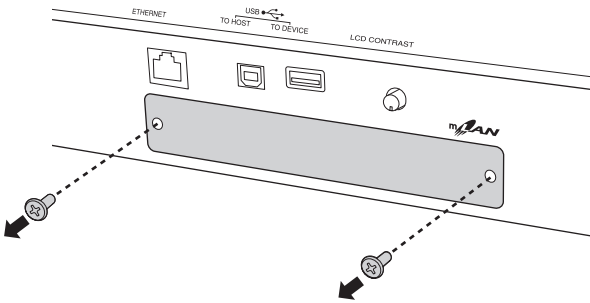
옵션으로 제공되는 mLAN 확장 보드(mLAN16E2)는 MOTIF XS6 및 MOTIF XS7에 설치할 수 있습니다. MOTIF XS8에는 기본적으로 mLAN16E2에 해당하는 두 개의 mLAN 커넥터가 장착되어 있습니다.

mLAN16E2 설치

- 1** MOTIF XS의 전원을 끈 후 AC 전원 코드를 분리합니다. 또한 연결된 모든 외장 기기와 MOTIF XS의 연결을 분리합니다.
- 2** 후면 패널에서 mLAN16E2용 커버를 제거합니다.
신디사이저의 후면 패널을 마주본 상태로 커버에서 두 개의 나사를 제거합니다.

중요 사항

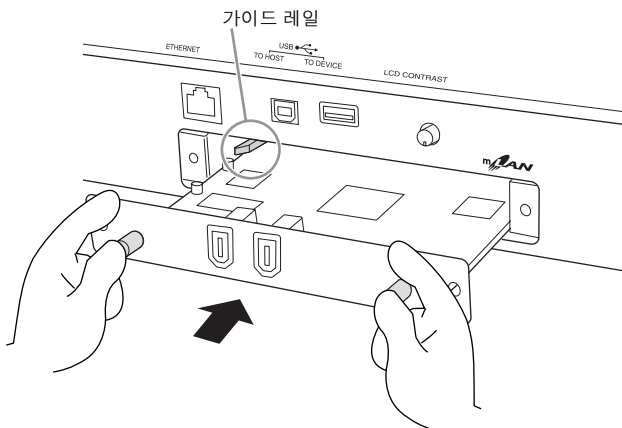
제거한 나사를 안전한 곳에 보관하십시오. mLAN16E2를 설치할 때 사용되므로 잘못 두지 않도록 주의하십시오. 커버와 고정 나사를 나중에 사용할 수 있게 안전한 장소에 보관하십시오.



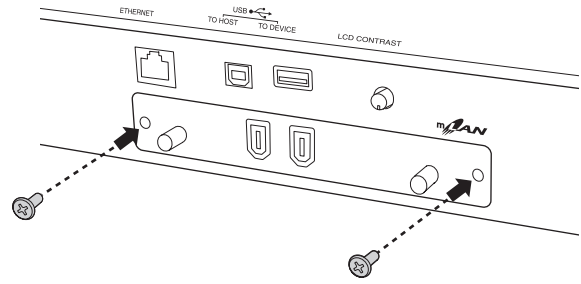
주의

커버를 제거하면 열린 부위 아래쪽에 금속 부품이 보입니다. 손가락을 베거나 긁히지 않도록 mLAN16E2를 설치할 때 이 부위를 건드리지 않도록 조심하십시오.

- 3** 가이드 레일을 따라 mLAN16E2를 끼워 넣습니다.
mLAN16E2를 슬롯 끝까지 밀어 넣어 mLAN16E2 끝 쪽의 커넥터가 슬롯 안쪽 커넥터에 올바르게 끼워지도록 합니다.



- 4** 위 2단계에서 제거한 두 개의 나사를 사용하여 커버를 다시 부착합니다.



주의

mLAN16E2를 제대로 고정시키지 않으면 오작동이 발생할 수도 있습니다.

음선 DIMM 설치

이 절에서는 MOTIF XS에 DIMM 메모리 모듈을 설치하는 방법에 대해 설명합니다.

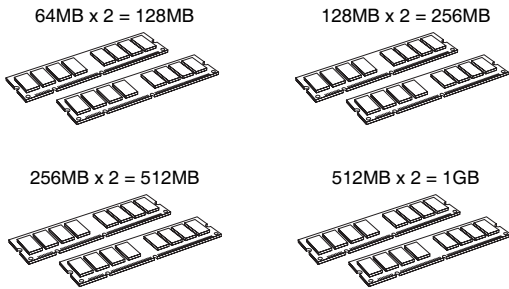
호환되는 DIMM

MOTIF XS는 시중에서 판매하는 모든 DIMM을 지원하지는 않습니다. Yamaha는 사용자가 구입한 DIMM의 작동을 보증하지 않습니다. DIMM을 구입하기 전에 Yamaha 대리점 또는 Yamaha 공식 판매점에 문의하거나(사용 설명서 뒷부분 목록 참고) 다음 웹사이트를 참고하십시오.

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

DIMM 형식과 구성

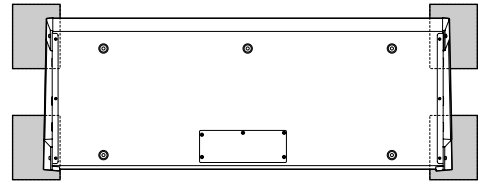
- Yamaha는 JEDEC* 표준을 따르는 DIMM을 구입할 것을 권장합니다. 그러나 이 표준을 따른다고 하여 DIMM이 MOTIF XS에서 올바르게 작동한다고 보장할 수 없습니다.
*JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council)는 전자 장치 내의 단자 구성에 대한 표준을 규정합니다.
- 64, 128, 256 또는 512MB 용량의 168핀 DIMM만 사용하십시오 (동기화된 DRAM: PC100 또는 PC133).
- 여러 DIMM 설치 시 용량을 동일하게 일치시켜 설치해야 합니다. 한 모듈만 설치하고 두 번째 메모리 소켓은 비워둘 수 없습니다. 쌍으로 설치된 각 DIMM이 동일한 제조업체의 동일한 형식인지도 확인해야 합니다. 제조업체와 구성이 서로 다른 DIMM을 설치하면 함께 작동하지 않을 수도 있습니다.
- DIMM을 구입할 때는 DIMM 설계가 모듈 당 18개 이상의 메모리 칩을 사용하지 않는지 확인해야 합니다. (18개 이상의 칩으로 구성된 DIMM은 MOTIF XS에서 올바르게 작동하지 않습니다.)



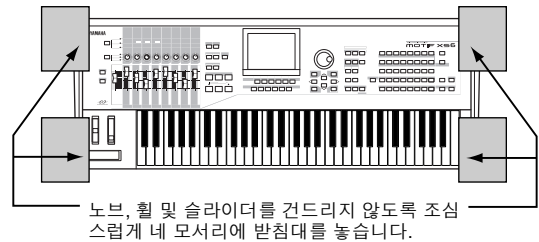
DIMM 설치

- 1 MOTIF XS의 전원을 끈 후 AC 전원 코드를 분리합니다. 또한 연결된 모든 외장 장치와 MOTIF XS의 연결을 분리합니다.
- 2 키보드가 아래를 향하도록 MOTIF XS를 뒤집어 장치 아래쪽에 직접 접근할 수 있도록 합니다.

노브, 휠 및 슬라이더가 손상되지 않도록 잡지나 쿠션 등의 물건으로 키보드의 네 모서리를 받칩니다. 노브, 휠 및 슬라이더를 건드리지 않도록 조심스럽게 네 모서리에 받침대를 놓습니다.



밑에서 본 키보드 모습



⚠ 주의

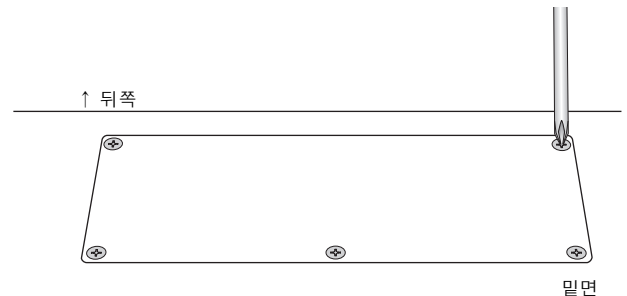
특히 MOTIF XS8과 같은 기기는 매우 무겁기 때문에 이 절차는 혼자 가 아니라 두, 세 명이 함께 수행해야 합니다.

- 3 바닥에서 커버를 제거합니다.

MOTIF XS의 후면 패널을 마주본 상태에서 십자(+) 드라이버를 사용하여 커버에서 나사를 제거합니다. 나사를 제거한 후 커버를 밀어내어 제거합니다.

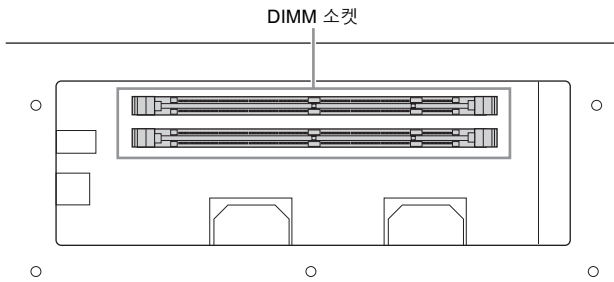
중요 사항

제거한 나사를 안전한 곳에 보관하십시오. DIMM을 설치한 후 커버를 기기에 다시 부착할 때 사용됩니다.

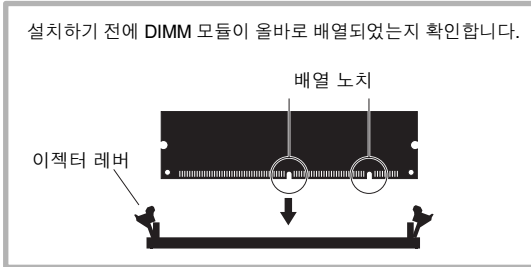


4 두 개의 DIMM을 DIMM 소켓에 삽입합니다.

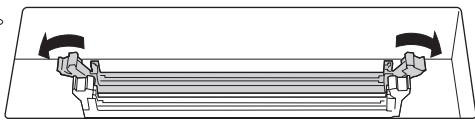
DIMM 설치 위치



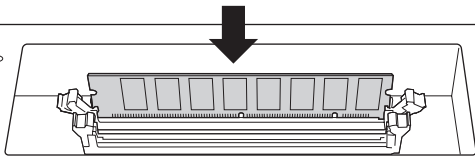
소켓에 DIMM 모듈 설치



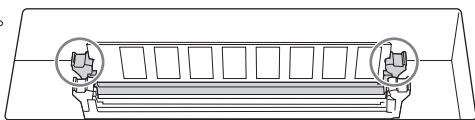
4-1 이젝터 레버를 소켓 바깥쪽으로 누릅니다.



4-2 소켓에 DIMM을 수직으로 삽입합니다.
"딸깍" 소리를 내거나 제 자리에 잠길 때까지 DIMM을 단단히 누릅니다.



두 레버 모두 완전히 잠겼는지 확인합니다.



5 3단계에서 제거했던 커버를 역순으로 다시 설치합니다.

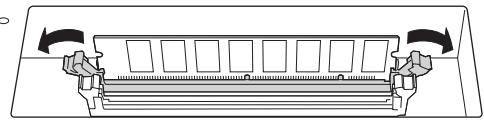
6 설치한 DIMM이 올바르게 작동하는지 확인합니다.

MOTIF XS의 오른쪽을 위로 하여 전원 코드를 후면 패널의 AC IN 단자와 AC 콘센트에 연결합니다. 전원을 켜고 [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 눌러 샘플링 (Sampling) 디스플레이로 이동하고 [F6] Rec 버튼을 누른 다음 [SF6] INFO 버튼을 누릅니다(165 페이지). DIMM이 올바르게 설치된 경우에는 사용할 수 있는 메모리 크기가 화면에 표시됩니다.

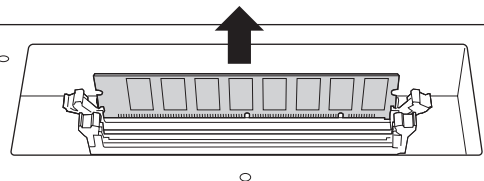
참고 DIMM이 제대로 설치되지 않은 경우, [INTEGRATED SAMPLING] 버튼을 누르면 MOTIF XS가 정지될 수도 있습니다. 이런 경우, 전원을 끄고 위의 지침을 다시 수행하고, 4 단계에서 DIMM을 단단히 설치해야 합니다.

DIMM 제거

1 DIMM 잠금이 풀리도록 이젝터 레버를 누릅니다.



2 소켓에서 DIMM을 수직으로 잡아당깁니다.



제품 사양

키보드	MOTIF XS8	88 건반, 밸런스 해머 효과 키보드(초기 터치/애프터터치)	
	MOTIF XS7	76 건반, FSX 키보드(초기 터치/애프터터치)	
	MOTIF XS6	61 건반, FSX 키보드(초기 터치/애프터터치)	
톤 제너레이터 블록	톤 제너레이터	AWM2, 확장 아티클레이션 포함	
	폴리포니	128 음	
	다중 음조 용량	16 파트(내장), 오디오 입력 파트(A/D, mLAN*) *1 스테레오 파트	
	웨이브	355MB (16비트 리니어 포맷으로 변환 시), 2,670 파형	
	음색	프리셋: 1,024 일반 음색 + 64 드럼 키트 GM: 128 일반 음색 + 1 드럼 키트 유저: 128 x 3 (프리셋 बैं크에서 선택 및 복사), 일반 음색 + 32 드럼 키트	
	퍼포먼스	사용자: 128 x 3 (최대 4 파트)	
	필터	18 형식	
	이펙트 시스템	리버브 x 9 형식, 코러스 x 22 형식, 인서션 (A, B, L) x 53 형식 x 8 블록, 마스터 이펙트 x 9 형식, 마스터 이퀄라이저 (5 밴드), 파트 이퀄라이저(Part EQ) (3 밴드, 스테레오)	
	샘플링 블록	샘플	최대 1,024 파형(멀티 샘플) 파형당 최대 128 건반 बैं크 최대 4,096 건반 बैं크
		샘플링 소스	아날로그 입력 L/R, 스테레오 출력(리샘플링) mLAN (mLAN16E2 설치 시 MOTIF XS6 및 7에서 사용 가능)
		A/D 변환	24비트, 64x 오버샘플링
D/A 변환		24비트, 128x 오버샘플링	
샘플 데이터 비트		16	
샘플링 주파수		44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (스테레오/모노) mLAN을 통한 샘플링 주파수 (mLAN16E2 설치 시): 44.1kHz (고정됨)	
샘플링 메모리		옵션으로 설치되며 1GB (512MB DIMM x 2 슬롯)까지 확장 가능 *공장 출고 시 DIMM은 기기에 설치되지 않습니다.	
샘플 길이		모노: 32MB 스테레오: 64MB	
샘플링 시간		44.1kHz: 6분 20초 22.05kHz: 12분 40초 11.025kHz: 25분 20초 5.0125kHz: 55분 40초 *모노/스테레오	
샘플 포맷		오리지널 포맷, WAV, AIFF	
시퀀서 블록		음 용량	약 130,000 음
		음 레졸루션	480ppq (4분 음표당 파트)
		최대 폴리포니	124 음
	템포(BPM)	5 - 300	
	녹음 형식	실시간 교체 실시간 오버더빙(패턴 연쇄 제외) 실시간 편치 입력/출력(송만 해당)	
	트랙	패턴: 16 프레임 트랙 패턴 연쇄: 패턴 트랙, 템포 트랙, Scene 트랙 송: 16 시퀀스 트랙(각 트랙에 대해 루프 커짐/꺼짐 설정 가능), 템포 트랙, Scene 트랙	
	패턴	64 패턴(x 16 섹션), 마디: 최대 256 믹싱 음색: 패턴당 16 음색 및 모든 패턴에 대해 최대 256 음색 믹싱 템플릿: 모든 송 및 패턴에 대해 32	
	프레이즈	유저 프레이즈: 패턴당 256	
	송	64 송 믹싱 음색: 송당 16 음색 및 모든 송에 대해 최대 256 음색 믹싱 템플릿: 모든 송 및 패턴에 대해 32	
	아르페지오	프리셋: 약 6,000 형식 유저: 256 형식 *MIDI 동기화, MIDI 전송/수신 채널, 벨로시티 제한 및 노트 제한을 설정할 수 있습니다.	
	Scene 메모리	송당 5	
	시퀀스 포맷	오리지널 포맷, SMF 포맷 0, 1 (포맷 1은 로드만)	

기타	마스터	유저: 128 *8 존(마스터 키보드 설정), 지정 가능한 노브/슬라이더 설정, 프로그램 변경 표
	원격 조정기능과 호환되는 시퀀스 소프트웨어	Windows®의 경우: Cubase 4, SONAR 5.2 Macintosh®의 경우: Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5.1 *조정되는 기능은 소프트웨어에 따라 다릅니다.
	컨트롤러	피치 밴드 휠, 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 지정 가능한 컨트롤 슬라이더(8), 지정 가능한 노브(8), 지정 가능한 기능 버튼(2), 데이터 다이얼
	디스플레이	320 x 240도트, 5.7인치 그래픽 컬러 백라이트 LCD
	커넥터	OUTPUT L/MONO, R (표준 폰 단자) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (표준 폰 단자) A/D INPUT L, R (표준 폰 단자) DIGITAL OUT PHONES (표준 스테레오 폰 단자) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (MOTIF XS8만)
	소비 전력	30W
	크기, 무게	MOTIF XS8: 1,457 (W) x 466 (D) x 168 (H)mm, 28.6kg MOTIF XS7: 1,252 (W) x 391 (D) x 122 (H)mm, 17.0kg MOTIF XS6: 1,045 (W) x 391 (D) x 122 (H)mm, 14.8kg
	부속품	AC 전원 코드, 미디어(디스크) 1개, 사용 설명서(본 책자), 데이터 목록

*본 사용 설명서의 제품 사양과 설명은 정보 제공만을 목적으로 합니다. Yamaha Corp.은 사전 예고 없이 언제든지 제품이나 제품 사양을 변경하거나 개조할 수 있습니다. 지역에 따라서 제공되는 제품 사양이나 기기 또는 옵션이 다를 수 있으므로 해당 지역의 Yamaha 대리점에 문의하십시오.

색인

기호

.AIF	273, 274
.MID	273, 274
.WAV	273, 274
.X0A	273, 274
.X0E	274
.X0G	273, 274
.X0P	273, 274
.X0S	273, 274
.X0V	273, 274
.X0W	273, 274
[●] (녹음(Record)) 버튼	14
[▶] (재생(Play)) 버튼	14
[■] (정지(Stop)) 버튼	14
ARPEGGIO ON/OFF 버튼	13
[CATEGORY SEARCH] 버튼	15
[COMMON EDIT] 버튼	15
[DEC/NO] 버튼	14, 81
[E] 표시등(Indicator)	91, 97, 138, 142, 233, 240, 254
[EXIT] 버튼	14
[F1] - [F6] (기능) 버튼	14, 81
[◀◀] (역방향(Reverse)) 버튼	14
[▶▶] (앞으로 감기(Forward)) 버튼	14
[INC/YES] 버튼	14, 81
[MASTER EFFECT] 버튼	13
[MULTI PART CONTROL] 버튼	13
[MUTE] 버튼	15
[◀] (최상위(Top)) 버튼	14
[PERFORMANCE CONTROL] 버튼	15
[PROGRAM] 버튼	15
[REMOTE ON/OFF] 버튼	13
[SELECTED PART CONTROL] 버튼	12
[SF1] - [SF5] (하위 기능) 버튼	14, 81
[SOLO] 버튼	15
[TRACK] 버튼	15

숫자

1/2 값 지정(Assign 1/2 Value)	100, 145
1/2 컨트롤 번호 지정(Assign 1/2 Control No.)	147
1/4 이동(Shift)	99
1/4 톤(tone)	99
1/8 톤(tone)	99
1st-on	106
2 밴드(Band)	126

가

가상 회로 모델링(VCM)	72
가장 낮은 건반(Lowest Key)	176
각자 켜짐	106
간격 다이어그램	217
간격(Interval)	217
감도(Sens)	176, 249
강도(Strength)	197
거리(Distance)	119
건너뛰기	185
건반 모드(Key Mode)	101, 155
건반 뱅크(Key Bank)	161, 173, 174, 175, 176
건반 뱅크(Key Bank) 번호	162
건반 범위(Key Range)	170, 245
건반 지정 모드(Key Assign Mode)	100
건반 켜짐 딜레이(Key On Delay)	113
건반 켜짐 시작 스위치(Key On Start Switch)	141
건반 켜짐 재설정(Key On Reset)	105, 125
건반 파라미터(Key Parameters)	134
건반 편집(Key Edit)	127, 129
건반(Key)	129, 162, 166, 169, 246
건반뱅크 작업(Keybank Job)	162
건반뱅크(Keybank)	165, 172, 244
게이트 스위치(Gate Switch)	110
게이트 시간 비율(Gate Time Rate)	102, 103, 155, 156, 184
게이트 시간 수정(Modify Gate Time)	198

게이트 시간(Gate Time)	197
게이트웨이(Gateway)	261
게인(Gain)	119, 146, 158
경로(Path)	273
고정 벨로시티(Fixed Velocity)	260
고주파수(High Frequency)	126, 144
곡선(Curve)	202
공유 지점(Sharing Point)	277
공장 출고시 설정(Factory Set)	22, 269
공통 스위치(Common Switch)	139
공통 파라미터(Common Parameters)	133, 159, 236
공통 편집	96, 127, 141, 229, 253
마스터	254
믹싱	233
믹싱 음색	241
음색 98, 128	143
퍼포먼스	258
공통(Common)	219
교체	224
교환할 프레이즈	105
그래프(Graph)	14
그룹(Group) [A] - [H] 버튼	200
그리드(Grid)	199
글라이드 시간(Glide Time)	199
글라이드(Glide)	91
기능	90
기능(Function)	267
기본 수신 채널(Basic Receive Ch)	107
기울기(Slope)	115, 117, 119, 121, 122, 124
기초 건반(Center Key)	177
기타 작업(Other Job)	72
기타(Misc)	100, 128, 145, 153, 235, 254, 271
기타(Other)	174, 210, 212, 219
길이(Length)	106
깊이 오프셋(Depth Offset) 1 - 8	104
깊이(Depth)	255

나

낮은 음표 제한(Note Limit High)	258
낮은 채널(Lower Ch)	79
내장 메모리(Internal Memory)	86
네트워크 설정(Network Setting)	259
네트워크 정보(Network Information)	260
네트워크(Network)	52
노브 기능값(Knob Functions/Value)	257
노브 슬라이더(KnobSlider)	100, 145
노브 컨트롤 지정(Knob Control Assign)	255
노브 컨트롤 지정(Knob Ctrl Assign)	255
노브(Knob)	12, 26, 68, 136, 180
노브(Knob)	256
노브(Knob) 1 - 8	252
녹음 가능 시간(Recordable Time)	162, 165, 166, 169, 170, 245, 246, 248, 249
녹음 가능 크기(Recordable Size)	165
녹음 게인(Record Gain)	166, 245
녹음 교체(Replace Recording)	189
녹음 모니터(Record Monitor)	166, 245
녹음 슬라이스(Record Slice)	248
녹음 카운트(Recording Count)	270
녹음 트림(Record Trim)	247
녹음 파트(Record Part)	188, 219
녹음 형식(Record Type)	187, 219
녹음 형식(Recording Type)	164, 244
1-16 트랙	189
멜로디 및 아르페지오 송으로 재생	31
모든 트랙(All Track) 설정	190
송	186
오디오	242
재생	32
템포 트랙	190
패턴	218
패턴 체인	214
패턴으로 아르페지오	190
Scene 트랙	190
녹음(Rec)	162, 164, 244
높은 음표 제한(Note Limit High)	255

다

다운	200
다음 녹음(Record Next)	164, 244
다이렉트	155
다이렉트(Dir)	275
다이얼 기능(Dial Function)	53
대기(Standby)	165, 166, 245
대상 건반 뱅크(Destination Key Bank)	172, 173
대상 마디(Destination Measure)	225
대상 믹싱 음색(Destination Mixing Voice)	241
대상 송 및 트랙(Destination Song and Track)	204
대상 송(Destination Song)	207, 215, 225
대상 위치(Destination Location)	215
대상 음색의 데이터 형식	134
대상 트랙(Destination Track)	225, 226
대상 파트(Destination Parts)	238
대상 패턴(Destination Pattern)	227, 228
대상 프레이즈(Destination Phrase)	223, 224, 225
대상(Destination)	104
대상으로 파형(Waveform)	176
대상의 데이터 형식	160
대역 제거 필터(Band Elimination Filter)	118
대역 통과 필터(Band Pass Filter)	117
대체 그룹(Alternate Group)	130
대체 팬(Alternate Pan)	123, 132
데모 데이터(Demo data)	21
데모 송	21
로드	21
재생	21
데이터 감소(Data Decrement)	77
데이터 다이얼(Data dial)	14, 81
데이터 범위(Data Range)	202
데이터 상태(Data status)	182
데이터 입력(Data Entry) LSB	77
데이터 입력(Data Entry) MSB	77
데이터 증가(Data Increment)	77
데이터 표시등(Data indicator)	210
데이터 형식(Data Type)	205, 237, 238
도메인(Domain)	261
동기화 콰타이즈 값(Sync Quantize Value)	140
듀얼 형식 필터(Dual Type Filter)	118
듀얼(Dual) BEF	118
듀얼(Dual) BPF	118
듀얼(Dual) HPF	118
듀얼(Dual) LPF	118
드라이 레벨(Dry Level)	148, 153, 266
드라이/웜트 밸런스(Dry/Wet Balance)	110
드럼 건반(Drum Key)	57, 134, 165, 245
드럼 음색 편집(Drum Voice Edit)	127
드럼 음색(Drum Voice)	56
드럼 트랙 분할(Divide Drum Track)	205, 226
등록 파라미터 번호(RPN)	78
등록 파라미터 번호(RPN)	78
등분(Equal)	99
디렉토리(Directory)	275
디스토션(Distortion)	71
디스플레이	167, 246
디스플레이(Display)	169, 248
디케이(Decay) 1 레벨	116, 120, 123, 132
디케이(Decay) 1 시간	115, 120, 123, 132
디케이(Decay) 2 레벨	116, 120, 123
디케이(Decay) 2 시간	115, 120, 123, 132
디톤(Detune)	152
딜레이(Delay)	71, 106, 125

라

랜덤 속도(Random Speed)	106
랜덤 팬(Random Pan)	123, 132
랜덤 SFX 건반 켜짐 컨트롤(Random SFX Key On Control)	103, 157
랜덤 SFX 벨로시티 오프셋	

(Random SFX Velocity Offset)	103, 157
랜덤(Random)	114
랜덤(Random) SFX	64, 103, 157
레벨	166, 246
레벨 건반 팔로우(Level Key Follow)	122
레벨 미터(Level Meter)	166, 246
레벨 벨로시티 감도 곡선 (Level Velocity Sens Curve)	122
레벨 벨로시티 감도 오프셋 (Level Velocity Sens Offset)	122
레벨 벨로시티 감도(Level Velocity Sens)	122
레벨(Level)	122, 131, 145, 170
레벨(Level) 1 - 16	107
레벨(Level)/MEF	145
레벨/팬(Level/Pan)	122
레이어(Layer)	29
레이트(Rate)	197, 198, 203
레조넌스 벨로시티 감도 (Resonance Velocity Sens)	119
레조넌스(Resonance)	119, 131
로드(Load)	273, 275, 280
모든 유저 데이터	280
모든 음색	280
샘플 음색	283
송	283
음색	280
특정 형식	280
파형	281
패턴	283
퍼포먼스	282
AIFF 파일	284
SMF 파일	285
WAV 파일	284
로우 게인(Low Gain)	126, 144
로우 패스 필터(Low Pass Filter)	117
로우 패스 필터(LPF)	117
로직(Logic)	52
로컬 컨트롤(Local Control)	269
로파이(Lo-Fi)	72
롤 생성(Create Roll)	199
루프-리믹스(Loop-Remix)	175
루프 지점(Loop Point)	169, 247
루프(Loop)	103, 156, 182, 185, 219
리믹스(Remix)	211, 217
리버브	70, 109, 129, 150, 235, 260
리버브 리턴(Reverb Return)	108, 150
리버브 센드(Rev Send)	232
리버브 센드(Reverb Send)	108, 130, 145, 148, 152, 266
리버브 팬(Reverb Pan)	108, 150
리버브 형식(Reverb Type)	108, 149
리버브스	170
리본 모드(Ribbon Mode)	100, 145
리본 컨트롤러 컨트롤 번호 (Ribbon Controller Control No.)	147
리본 컨트롤러(Ribbon Controller)	12, 67, 256
리샘플링	164
리콜 버퍼(Recall Buffer)	79
리콜(Recall)	134, 159, 241
리허설(Rehearsal)	191
릴리스 레벨(Release Level)	116, 120
릴리스 시간(Release Time)	115, 120, 123

마

마디 번호(Measure number)	182
마디 삭제>Delete Measure)	204
마디 생성(Create Measure)	203
마디 작업(Measure Job)	203
마디(Meas)	182, 187
마디(Measure)	141, 169, 176, 193, 207, 210, 213, 219, 243, 245, 248, 249
마스터 번호(Master Number)	251
마스터 이름(Master Name)	251, 252
마스터 이펙트(Master Effect)	68
마스터 작업(Master Job)	257
마스터 재생(Master Play)	251
마스터 저장(Master Store)	254
마스터 편집(Master Edit)	253
마스터 EQ(MasterEQ)	146, 234, 264
마스터 FX(MasterFX)	146, 234, 264
마스터(Master) EQ	68
마이크 게이트 트래서홀드	

(Mic Gate Threshold)	110
마이크 레벨(Mic Level)	110
마이크/라인(Mic/Line)	263
멀티	100, 130
메가 음색 아르페지오(Mega Voice Arpeggio)	62
메가 음색(Mega Voice)	62
메모리 구조(Memory Structure)	80
메모리 위치(Memory location)	275
메모리 최적화(Optimize Memory)	177
메모리(Memory)	254
메인 카테고리(Main Category)	143
메인 카테고리(Main Category) 1/2	93, 98
메트로놈 설정(Metronome Setting)	270
모노/스테레오(Mono/Stereo)	147, 265
모노/폴리 모드(Mono/Poly Mode)	93
모노/폴리(Mono/Poly)	93, 99, 152
모두 삭제(Clear All)	194
모두 삭제>Delete All)	177
모두 설정(Set All)	194, 197, 198, 203
모두(All)	273
모듈레이션 휠	12, 67, 256
모드	251, 252, 254, 270선택 55표54
모든 사운드 꺼짐(All Sound Off)	78
모든 송(All Song)	273, 274
모든 아르페지오(All Arpeggio)	273, 274
모든 음색(All Voice)	273
모든 트랙(All Track)	188, 190
모든 파라미터(All Parameters)	133, 159, 236, 258
모든 파형(All Waveform)	273, 274
모든 패턴(All Pattern)	273, 274
문자 입력(character input)	82
문제 해결(Troubleshooting)	288
뮤트(Mute)	182, 187, 210, 219, 231
미세 튜닝 목록(Micro Tuning List)	99
미세 튜닝 번호(Micro Tuning No.)	265
미세 튜닝 복사(Micro Tuning Copy)	265
미세 튜닝 이름(Micro Tuning Name)	265
미세 튜닝(Micro Tuning)	99, 265
믹스 트랙(Mix Track)	205, 226
믹스 프레이즈(Mix Phrase)	224
믹스(Mix)	238
믹싱	33, 58, 229
구조	229
설정	230
인서트 이펙트	230
믹싱 로드(Load Mixing)	271
믹싱 설정(Mixing Setup)	181
믹싱 음색 작업(Mixing Voice Job)	240
믹싱 음색 저장(Mixing Voice Store)	240
믹싱 음색 편집(Mixing Voice Edit)	239
믹싱 음색(Mixing Voice)	230
믹싱 작업(Mixing Job)	236
믹싱 재생(Mixing Play)	231
믹싱 저장(Mixing Store)	233
믹싱 템플릿(Mixing Template)	238
믹싱 편집(Mixing Edit)	233

바

박자 기호(Time signature)	140, 182, 210, 213, 215, 219
박자(Meter)	169, 176, 247, 249
방향(Direction)	201
뱅크 선택(Bank Select)	268
뱅크(Bank)	93, 95, 99, 102, 138, 151, 155, 232, 238
뱅크(Bank) 버튼	14
뱅크(Bank) LSB	256
뱅크(Bank) MSB	256
번호	151, 232
번호 [1] - [16] 버튼	14
번호 입력	81
번호(No.)	212
벌크 덤프 간격(Bulk Dump Interval)	269
벌크(Bulk)	134, 160, 238, 258
범위(Range)	206, 207, 227
벨로시티 감도 깊이 오프셋 (Velocity Sens Depth Offset)	153
벨로시티 감도 깊이(Vel Sens Depth)	153
벨로시티 감도(Velocity Sens)	131
벨로시티 곡선(Velocity Curve)	260
벨로시티 레이트(Velocity Rate)	102, 103, 155, 156

벨로시티 모드(Velocity Mode)	102, 155
벨로시티 범위(Velocity Range)	198
벨로시티 수정(Modify Velocity)	197
벨로시티 오프셋(Velocity Offset) (랜덤 SFX)	114
벨로시티 제한(Velocity Limit)	95, 101, 114, 152, 154
벨로시티 크로스 페이드(Vel Cross Fade)	114
벨로시티(Velocity)	162, 166, 169, 170, 184, 245
변주(Variation)	176, 217
변환 형식(Convert Type)	206
보안(Security)	261
보이스 재생(Voice Play) 디스플레이	91
보이스 재생(Voice Play) 모드	88
보코더 릴리스(Vocoder Release)	110
보코더 어택(Vocoder Attack)	110
보코더(Vocoder)	72
구조	111
사용	111
복사(Copy)	134, 160, 172, 176, 212, 215, 237, 241, 265
복사하려는 데이터 형식	204, 226
복제 기호(Duplication symbol)	162
볼륨 라벨(Volume Label)	278
볼륨(Volume)	98, 145, 147, 152, 188, 219, 232, 257, 259, 265, 270
볼륨/표현(Volume/Express)	256
부스트(Boost) 12	126
부스트(Boost) 18	126
부스트(Boost) 6	126
분류	155
분류+다이렉트	155
논리 코드(Separate Chord)	200
뷰필터(ViewFilter)	194, 215, 221
브라이트니스(Brightness)	77
브레스 컨트롤러 컨트롤 번호 (Breath Controller Control No.)	147
브레스(Breath)	104
브레이크 포인트(Break Point) 1 - 4	121, 124
브레이크(Break) 1 - 16	217
비교 기능(Compare function)	97, 142, 233, 240
비율(Ratio)	173, 174
비트 스트레치(Beat Stretch)	203
비트(Beat)	182, 187, 210, 219, 270
비트(beat) 1 - 3	249
빠른	249
빠른 설정(Quick Setup)	270
빠른(Quick)	270

사

사용/전체(Used/Total)	165
사이클(Cycle)	107
삭제 범위>Delete range)	204
삭제(Clear)	212
삭제>Delete)	173, 177, 194, 241, 276
삭제(Erase)	220
삭제하려는 데이터 형식	205, 226
삭제할 건반 뱅크(Key Bank)	173
삭제할 믹싱 음색(Mixing Voice)	241
삭제할 패턴	228
삽입 위치	216
삽입 지점(Insertion point)	204
삽입할 마디의 박자	204
삽입할 마디의 수	204
상위 채널(Upper Ch)	258
새 디렉토리(New Dir)	276
새 설정(New setting)	271
새 암호(New Password)	262
샘플 음색 복사(Copy Sample Voice)	206, 207, 228, 225, 228
샘플 음색 삭제(Clear Sample Voice)	226
샘플 음색(Sample Voice)	274
샘플 크기(Sample Size)	162
샘플(Sample)	161
샘플링 녹음(Sampling Record)	163, 244
샘플링 녹음(Sampling RECORDING)	
샘플링 메인(Sampling Main) 디스플레이	162, 243
샘플링 블록(Sampling Block)	59
샘플링 설정(Sampling Setup) 디스플레이	164, 244
샘플링 완료(Sampling FINISHED) 디스플레이	167, 246

샘플링 작업(Sampling Job) 171, 250
 샘플링 편집(Sampling Edit) 167, 250
 샘플링
 절차 40, 163
 설정 39
 샘플링(Sampling) 모드 161, 242
 서브넷 마스크(Subnet Mask) 261
 서스테인 페달(Sustain Pedal) 260
 서스테인(Sustain) 256
 선택 건반(Key)에 지정된 파형 설정 초기화 134
 선택 엘리먼트(Element)에 지정된 파형 설정 초기화 133
 선택 파트(Part)를 GM으로 초기화 237
 선택(Select) 263
 선택한 이벤트 형식의 값 216
 설명(Description) 261
 설정 값(Setting Value) 215
 설정 번호(Setup Number) 271
 설정(Set) 106
 설정(Setup) 187, 188, 219
 섹션 길이(Section Length) 140
 섹션(Section) 60, 140, 207, 210, 213, 215, 219, 237
 소스 건반 बैं크(Source Key Bank) 172, 173
 소스 마디(Source Measure) 225
 소스 믹싱 음색(Source Mixing Voice) 241
 소스 범위(Source Range) 215
 소스 송(Source Song) 207, 225
 소스 송(Source Song) 및 트랙(Track) 204
 소스 음색(Voice)의 데이터 형식 134
 소스 트랙(Source Track) 225, 226
 소스 파트(Source Part) 160
 소스 패턴(Source Pattern) 206, 227
 소스 프레이즈(Source Phrase) 206, 212, 223, 225
 소스(Source) 104
 소스로 음색(Voice) 134
 소스로 파형(Waveform) 176
 소스의 데이터 형식 160
 속도(Speed) 105, 125
 솔로(Solo) 182, 187, 210, 219, 231
 송 녹음(Song Record) 186
 송 번호 140, 181, 185, 237
 송 복사(Copy Song) 207
 송 삭제(Clear Song) 207
 송 연쇄(Song Chain) 60, 180, 185
 송 위치 라인(Song Position Line) 182
 송 이름 181, 185, 187
 송 이벤트 추적(Song Event Chase) 271
 송 작업(Song Job) 195
 송 작업(Song Job) 207
 송 재생(Song Play) 178
 송 저장(Song Store) 186
 송 트랙(Song Track) 59
 송 편집(Song Edit) 192
 송 Scene 179
 송 33, 207, 215, 274
 선택 21
 정의 59
 송에서 프레이즈 가져오기
 (Get Phrase from Song) 225
 송으로 변환(Convert to Song) 215
 송을 패턴(Pattern)으로 분할 207
 수동 166, 246
 수신 벌크(Receive Bulk) 269
 수신 음표 꺼짐(Receive Note Off) 130
 수신 채널(Receive Channel) 235
 순수 단조(PureMinor) 99
 순수 장조(PureMajor) 99
 스루 155
 스루+다이렉트 155
 스위치(Switch) 95, 101, 146, 154, 264
 스윙 레이트(Swing Rate) 197
 스윙(Swing) 103, 156, 183
 스케일(Scale) 121, 124
 스케일링 팬(Scaling Pan) 123
 스테레오(Stereo)에서 모노(Mono) 175
 스테레오/모노(Stereo/Mono) 162, 164, 244
 스튜디오 매니저(Studio Manager) 50
 스튜디오 커넥션(Studio Connection) 50
 스플릿 패턴(Split Pattern) 228
 스플릿 포인트 마디(Split Point Measure) 225
 스플릿 포인트 마디(Splitpoint Measure) 228

스플릿 포인트(Split Point) 258
 스플릿 프레이즈(Split Phrase) 224
 스플릿(Split) 30
 슬라이더(Slider) 256
 슬라이스 형식(Slice Type) 250
 슬라이스(Slice) 176, 242, 248
 슬라이스+시퀀스 244
 시간 연장(Time-Stretch) 173
 시스템 이외 모두(all without system) 273
 시스템 이펙트(System Effect) 68
 시스템 전용(System Exclusive) 79
 시스템(System) 설정 259
 시작 벨로시티(Start Velocity) 199
 시작 스텝(Start Step) 199
 시작 지점(Start Point) 169, 247
 시작(Start) 166, 185, 246
 시퀀서 모드(Sequencer Mode) 140
 시퀀서 블록(Sequencer Block) 59
 시퀀서 설정(Sequencer Setting) 269
 시퀀서 컨트롤(Sequencer Control) 268
 시퀀스(Sequence) 데이터 바 182
 시퀀스(Sequence) 트랙 1 - 16 59
 실시간 녹음(Realtime Recording) 3 3, 186
 싱글 100, 130
 싱글 음색 56
 씬 아웃(Thin Out) 202

아

아르페지오 93, 95, 138, 139, 188, 189, 219
 재생 24
 재생 꺼짐/꺼짐 136
 퍼포먼스 135
 홀드 꺼짐/꺼짐 136
 아르페지오 블록(Arpeggio Block) 62
 아르페지오 스위치(Arpeggio Switch) 39
 아르페지오 재생·퍼포먼스 66음색 재생 65패턴 66
 아르페지오 카테고리(Arpeggio Category) 62
 아르페지오 하위 카테고리
 (Arpeggio Sub Category) 62
 아르페지오 형식
 드럼 음색 65
 비노트 이벤트 65
 생성 66
 이름 62
 일반 음색 64
 암호 262
 설정 262
 암호 확인(Confirm Password) 262
 애프터터치(Aftertouch) 78
 액센트 시작 쿼타이즈
 (Accent Start Quantize) 103, 157
 액센트 프레이즈(Accent Phrase) 64
 어택 레벨(Attack Level) 116, 120, 123
 어택 시간(Attack Time) 115, 120, 123, 132
 업 200
 엘리먼트 57
 솔로 97, 240
 꺼짐/꺼짐 97, 240
 엘리먼트 그룹(Element Group) 113
 엘리먼트 스위치(Element Switch) ... 93, 104, 112, 129
 엘리먼트 스위치(Element Switch) 1 - 8 106
 엘리먼트 출력(Element Out) 1 - 8 108
 엘리먼트 파라미터(Element Parameters) 1 - 8 133
 엘리먼트 편집(Element Edit) 96, 112, 241
 엘리먼트(Element) EQ 68
 엘리먼트(Elm) LFO 125
 역방향 01 - 16 217
 연결
 외장 MIDI 악기 83
 LAN 86
 MTR 84
 USB 저장 장치 85
 연결(Connect) 107, 128, 148, 149, 234, 266
 연속 데이터 생성(Create Continuous Data) 202
 연쇄 녹음(Chain Record) 214
 연쇄 번호(Chain Number) 185
 연쇄 편집 214
 연쇄(Chain) 183, 185, 211, 213
 오디션(Audition) 162, 167, 169, 170, 172, 246, 248
 오디오 녹음(Audio Recording) 242
 오디오 입력 블록(Audio Input block) 59

오디오 입력(Audio In) 147, 234
 오디오 입력/출력(Audio In/Out) 263
 오디오 채널(Audio channel) 46
 오디오 트랙(Audio track) 61
 오디오(Audio) 232
 오리지널 근음(Original Notes Root) 206
 오리지널 패턴(Original Pattern) 227, 228
 오리지널 프레이즈 유지
 (Keep Original Phrase) 227, 228
 오리지널 프레이즈(Original Phrase) 224
 오버더빙 녹음(Overdub Recording) 191
 오실레이터(Oscillator) 57, 112, 129
 오프셋(Offset) 198, 203
 오프셋(Offset) 1 - 4 121, 125
 옥타브 범위(Octave Range) 103, 156
 옥타브(Octave) 92, 138, 177, 251, 255, 260
 옵션 하드웨어 설치
 (Installing Optional Hardware) 293
 와와(Wah) 72
 원격 조정
 기능 51
 모드 52
 설정 51
 원격(Remote) 267
 원샷 105, 170
 웨이브 메모리(Wave Memory) 250
 웨이브 बैं크(Wave Bank) 113, 130
 웨이브 번호(Wave Number) 113, 130
 웨이브 카테고리(Wave Category) 113, 130
 웨이브(WAV) 273, 274
 웨이브(Wave) 105, 125
 위상(Phase) 105
 위치(Location) 182
 유니트 증가(Unit Multiply) 102, 156
 유저 메모리(User Memory) 79, 80
 유저 아르페지오(User Arpeggio) 80
 유저 음색(User Voice) 80
 유저 프레이즈(User Phrase) 80
 유저(User) 107
 유틸리티(Utility) 259
 음(Note) 76, 78, 177, 199, 255
 음색 138, 151, 160, 165, 184, 185, 188, 211, 219, 235, 237, 245, 263, 274
 선택 88
 저장(Store) 97
 정의 56
 음색 बैं크(Voice Bank) 92, 139, 140
 음색 번호(Voice Number) 92, 139, 140
 음색 복사(Copy Voice) 237
 음색 엘리먼트 팬(Voice Element Pan) 152
 음색 이름(Voice Name) 92, 138, 139, 140, 182, 187, 219
 음색 작업(Voice Job) 133
 음색 형식(Voice Type) 93
 음표 이동(Note Shift) 99, 152, 184, 259
 음표 작업(Note Job) 196, 223
 음표 제한(Note Limit) 101, 114, 152, 154
 이동(Move) 173
 이름 가져오기(Get Name) 255
 이름 변경(Rename) 177, 276
 이름 지정(Naming) 82
 이름(Name) 93, 98, 128, 138, 143, 254
 이벤트 목록(Event List) 디스플레이 192, 193, 221
 이벤트 복사(Copy Event) 201
 이벤트 삭제(Erase Event) 201
 이벤트 삽입 창(Insert Event window) 192, 193, 216, 221
 이벤트 작업(Event Jobs) 200, 223
 이벤트 추출(Extract Event) 201
 이벤트 형식(Event Type) 194, 201, 202, 203, 215, 216
 이벤트(Event) 및 파라미터(Parameter) 193
 이펙트 93, 107, 128, 138, 149, 232, 234
 이펙트 93, 138
 이펙트 바이패스(Effekt Bypass) 260
 이펙트 블록(Effekt Block) 68
 이펙트 연결
 믹싱 70
 음색 69
 퍼포먼스 69
 이펙트 유니트 설정(Effekt Unit Settings) 160
 이펙트 카테고리(Effekt Category) 70

이펙트 파라미터(Effect Parameters)	73, 109, 146, 149, 150, 267
이펙트 형식(Effect Type)	70
인디언(Indian)	99
인서션 스위치(Ins Switch) (인서션 이펙트 스위치(Insertion Effect Switch))	234
인서션 이펙트 스위치(Ins Effect Sw)	188, 219
인서션 이펙트 출력(Ins Effect Output)	114, 130
인서션 이펙트(Insertion Effect)	68, 230
인서션 입력 레벨(Inst Input Level)	110
인서션 FS 스위치(Ins FX Sw)	232
인서션(Ins) L	109
인서션(Insertion) A/B	69, 108, 148, 266
인서트(Insert)	194, 216
일반 01 - 16	217
일반 음색	56
편집	96
일반(General)	98, 128, 143, 233, 259
입력 소스(Input Source)	164, 244

자

자동 로드(Auto Load)	262
작업	
마스터(Master)	257
믹싱	236
믹싱 음색	240
샘플링	171
송	195
음색	133
패턴	222
퍼포먼스	159
잡음 입력 레벨(Noise Input Level)	110
장착(Mount)	273, 276, 277
장치 번호(Device Number)	268
장치(Device)	272, 275, 278
재생 모드(Play Mode)	98, 105, 128, 170
재생 이펙트 정상화(Normalize Play Effect)	205, 226
재생 이펙트(Play Effect) (재생 FX)	61
재생 FX(Play FX)	183, 211
재생(Play)	93, 138, 210, 211, 259
재설정(Reset)	269
저장(Save)	273, 275, 278
모든 유저 데이터	278
음색 샘플	279
특정 형식	278
SMF	279
저장(Store)	
마스터	254
믹싱	233
믹싱 음색	240
송	186
음색	97
패턴	218
퍼포먼스	142
저주파수 오실레이터(OSC)	58
저주파수(Low Frequency)	126, 144
적용(Apply)	217, 249
전면 패널(Front Panel)	10
전송 스위치(Transmit Switch)	255
전송 스위치(Tx Switch)	255
전송 채널(Transmit Ch)	137
전송 채널(Transmit CH)	92
전송 채널(Transmit Channel)	252, 255
전송 채널(TxCh)	184, 211
전송(Transmit)	255
전원 켜짐 모드(Power On Mode)	262
전원 켜짐 자동 공장 출고시 설정(Power On Auto Factory Set)	269
전원(Power Supply)	19
정상화(Normalize)	173
정지	185
정지(Stop)	167
정확도(Accuracy)	174
제품 사양	297
조율 근음(Tuning Root)	99
조율 번호(Tuning Number)	99
조율 오프셋(Tuning Offset)	265
조율(Tuning)	265
조합 형식 필터(Combination Type Filter)	118
존 스위치(Zone Switch)	252, 254
존 편집(Zone Edit)	253, 255

존(Zone)	258
종료 벨로시티(End Velocity)	199
종료 스텝(End Step)	199
종료 지점(End Point)	169, 247
종료	185
종료(End)	185
좌/우 게인 지정(Assign L&R Gain)	263
주파수(Frequency)	146, 158, 162, 165, 244
중간 게인(Mid Gain)	144
중간 주파수(Mid Frequency)	144
즐거찾기 카테고리(Favorite Category)	88
지정 모드(Assign Mode)	130
지정 설정(Assign Settings)	92
진폭 EG(Amplitude EG)	132
진폭(Amplitude)	57, 122, 131

차

채널 번호(Channel number)	52
채널 애프터터치(Ch After Touch)	256
채널 애프터터치(Channel Aftertouch) (CAT)	78
초기 레벨(Initial Level)	123
초기(Init)	133, 159, 236, 258
최대 폴리포니(Maximum Polyphony)	59
추출(Extract)	177
축소(Zoom Out)	169, 183, 248
출력 레벨(Output Level)	110
출력 선택(Output Select)	130, 148, 153, 266
출력 옥타브 이동(Output Octave Shift)	102, 155
출력(Out)	129, 184
출력(Output)	147, 152, 234, 235, 265
취소(Cancel)	217
취소/재실행(Undo/Redo)	196, 223

카

카테고리 탐색(Category Search)	24
카테고리(Category)	92, 95, 102, 109, 137, 138, 149, 155, 231, 267
커서 버튼	14, 81
컨트롤 기능(Control Function)	92, 138
컨트롤 깊이(Control Depth)	106
컨트롤 노브 번호(Control Knob No.)	257
컨트롤 대상(Control Dest)	106
컨트롤 데이터 수정(Modify Control Data)	203
컨트롤 변경(CC, Control Change)	77
컨트롤 설정(Ctrl Set)	104, 128
컨트롤 슬라이더 번호(Control Slider No.)	257
컨트롤 슬라이더(Control Sliders)	13, 68, 137, 180
컨트롤 슬라이더(Control Sliders) 1 - 8	252
컨트롤 지정(Ctrl Asgn)	147, 234
컨트롤(Control)	256, 264, 267
컨트롤러 블록(Controller Block)	67
컨트롤러 설정(Controller Set)	104
컨트롤러 재설정(Controller Reset)	269
컨트롤러 지정(Controller Assign)	264
컴프레서(Compressor)	72
컷오프 건반 팔로우(Cutoff Key Follow)	119
컷오프 벨로시티 감도(Cutoff Velocity Sens)	118, 131
컷오프(Cutoff)	118, 131
코드 분류(Sort Chord)	200
코러스 리턴(Chorus Return)	108, 149
코러스 샌드(Cho Send)	232
코러스 샌드(Chorus Send)	108, 130, 145, 148, 152, 266
코러스 카테고리/형식(Chorus Category/Type)	108, 149
코러스 팬(Chorus Pan)	108, 149
코러스(Chorus)	71, 109, 129, 149, 150, 235, 260
코스 튠(Coarse Tune)	170
코스(Coarse)	114, 131
퀀타이즈 값(Quantize Value)	102, 156
퀀타이즈 강도(Quantize Strength)	103, 156
퀀타이즈(Quantize)	183, 188, 196, 197, 219, 271
크레센도(Crescendo)	198
클럭 이동(Clock Shift)	184
클럭 이동(Shift Clock)	200
클럭 출력(Clock Out)	268
클럭(Clock)	200, 202
클럭 소리(Click)	188, 220, 270
키른베르거(Kirnberger)	99

키보드 시작(Keyboard Start)	210, 214, 219
키보드 옥타브(Keyboard Octave) 설정	91
키보드 전송 채널(Keyboard Transmit Ch)	268
키보드 MIDI(Keyboard MIDI) 전송 채널	91
키보드(Keyboard)	12, 67

타

타이밍 변경(Change Timing)	101, 154
테크(Tech)	72
템포 동기화 딜레이(Delay Tempo Sync)	113
템포 동기화(Tempo Sync)	105
템포 딜레이(Delay Tempo)	113
템포 변경(Tempo Change)	215
템포 속도(Tempo Speed)	105
템포 트랙(Tempo Track)	60, 190
템포 홀드(Tempo Hold)	271
템포(Tempo)	95, 101, 140, 154, 169, 176, 182, 187, 210, 214, 219, 247, 249
템플릿 믹스(Template Mix)	238
템플릿 퍼포먼스	238
템플릿(Template)	107, 238
톤 제너레이터 블록(Tone Generator block)	56
튠(Tune)	27, 114, 259
트랙	33, 165, 169, 183, 184, 201, 205, 206, 207, 211, 212, 226, 243, 244, 245
뮤트	33
솔로	33
트랙 교환(Exchange Track)	205, 226
트랙 뮤트(Track Mute)	215
트랙 및 범위	196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203
트랙 및 위치	201
트랙 번호	182, 183, 187, 210, 219
트랙 복사(Copy Track)	204, 226
트랙 뷰(TrackView)	181, 183
트랙 삭제(Clear Track)	205, 226
트랙 상태(Track Status)	141
트랙 선택(Track Sel)	194
트랙 작업(Track Job)	204, 226
트랙 형식	187, 210, 219
트랜스포즈(Transpose)	27, 177, 198, 199, 255, 260
트레몰로 및 로터리(Tremolo & Rotary)	71
트리거 레벨(Trigger Level)	166, 246
트리거 모드(Trigger Mode)	103, 156, 166, 246
트림(Trim)	168, 169, 247, 249

파

파라미터(Param)	169, 170
파인 스케일링 감도(Fine Scaling Sens)	114
파인 튠(Fine Tune)	170
파인(Fine)	114, 131, 174
파일	272, 275, 276
절차	276
파일 공유(File Sharing)	87
파일 로드(Load File)	280
파일 목록	275
파일 서버 계정(File Server Account)	261
파일 서버(File Server)	261
파일 이름(File Name)	272
파일 저장(File Save)	278
파일 크기	272
파일 형식	273
파일 형식 설정(File Type Setting)	275
파트	160, 165, 231, 232, 245
뮤트	135, 142, 233
볼륨 조절	34
선택	151
솔로	135, 142, 233
켜짐/꺼짐	135, 142, 233
파트 1 - 16	231, 232, 234
파트 1 - 4	138
파트 번호(Part number)	237
파트 복사(Copy Part)	237
파트 스위치(Part Switch)	151
파트 파라미터(Part Parameter)	159, 236
파트 편집	141, 229
믹싱	235
퍼포먼스	151

파트 EQ	68, 144
파형 작업	176
파형 .. 161, 162, 165, 166, 169, 177, 244, 245, 274	
패치	211, 212
패턴	207, 274
생성	212
정의	60
패턴 녹음(Pattern Record)	218
패턴 번호(Pattern number)	140, 210, 237
패턴 복사(Copy Pattern)	227
패턴 삭제(Clear Pattern)	228
패턴 이름(Pattern name)	210, 211, 219
패턴 작업(Pattern Job)	222, 227
패턴 재생(Pattern Play)	208
패턴 저장(Pattern Store)	218
패턴 체인	60, 209, 213
편집	214, 216
패턴 체인 복사(Copy Pattern Chain)	227
패턴 체인 삭제(Clear Pattern Chain)	228
패턴 추가(Append Pattern)	227
패턴 편집(Pattern Edit)	220
패턴 Scene(Pattern Scene)	209
팬	99, 122, 131, 145, 147, 152, 170, 188,
.....	219, 232, 256, 257, 265
퍼포먼스	160, 274
선택	135
저장(Store)	142
정의	58
초기화	29
퍼포먼스 녹음(Performance Record) .. 31, 61, 140	
퍼포먼스 뱅크(Performance Bank)	137, 238
퍼포먼스 번호(Performance Number)	238
퍼포먼스 번호(Performance number)	238
퍼포먼스 복사(Copy Performance)	237
퍼포먼스 복사(Performance Copy)	160
퍼포먼스 이름(Performance name)	137
퍼포먼스 작업(Performance Job)	159
퍼포먼스 재생 모드(Performance Play Mode) .. 135	
퍼포먼스 재생(Performance Play) 디스플레이 137	
퍼포먼스 카테고리(Performance Category)	143
퍼포먼스 파라미터 복사	
(Copy Performance Parameters)	141
퍼포먼스 편집(Performance Edit)	141
편치	187
편치 입력/출력(Punch In/Out)	188, 191
펄스 모듈레이션(P Mod)	125
페이드 형식(Fade Type)	174
페이드아웃 시간(Fade Out Time)	106
페이드인 시간(Fade In Time)	106, 125
페이드인/아웃(Fade In/Out)	174
페이저(Phaser)	71
페이지 목록(Page List)	53
페이지 선택(Page Select)	53
페이지 홀드(PageHold)	131
편집 리콜(Edit Recall)	134, 159
편집 버퍼(Edit Buffer)	79
편집(Edit)	231
포르مان트 오프셋(Formant Offset)	110
포르مان트 이동(Formant Shift)	110
포르타(Porta)	93, 144
포르타멘토	93
음색에 적용	94
포르타멘토 공통(Portamento Common)	144
포르타멘토 레가토 기울기	
(Portamento Legato Slope)	100
포르타멘토 모드(Portamento Mode) .. 93, 100, 152	
포르타멘토 스위치(Portamento Switch)	93, 100
포르타멘토 시간 모드	
(Portamento Time Mode)	100
포르타멘토 시간 오프셋	
(Portamento Time Offset)	144
포르타멘토 시간(Portamento Time) .. 93, 100, 152	
포르타멘토 파트(Portamento Part) 1 - 4	144
포맷(Format)	273, 276, 278
폭(Width)	119
폴더	272
폴리포닉 애프터터치(Polyphonic Aftertouch)	
(PAT)	78
폴타임	100, 152
풋 스위치	256
풋 컨트롤러 1/2	256
풋 컨트롤러 1/2 컨트롤 번호(Control No.)	147
프레이즈 교환(Exchange Phrase)	224
프레이즈 복사(Copy Phrase)	206, 223
프레이즈 삭제(Clear Phrase)	225
프레이즈 이름(Phrase Name)	212
프레이즈 작업(Phrase Job)	223
프레이즈 추가(Append Phrase)	224
프레이즈(Phrase)	60, 225
프레이즈(Phrase)1 - 4	249
프레이즈를 송에 놓기(Put Phrase to Song) ... 225	
프로그램 변경 없음(Without Program Change)	
.....	215
프로그램 변경(PC)	76
프로그램 변경(Program Change)	256, 268
프로그램(Program)	93, 138, 252, 255
프로그램(Program) 번호	251
프르타멘토 파트 스위치(Portamento Part Sw) 152	
프리셋(Preset)	109, 146, 149, 150, 256, 267
플래시 ROM	79
플랜저(Flanger)	71
피치 01 - 16	217
피치 건반 팔로우(Pitch Key Follow)	115
피치 밴드 범위(Pitch Bend Range)	93
피치 밴드 휠	12, 67
피치 밴드(Pitch Bend)	76, 256
피치 벨로시티 감도(Pitch Velocity Sens) 114, 131	
피치 변환(Convert Pitch)	174
피치(Pitch)	57, 114, 174
필터(Filter)	57, 94, 117, 131, 139, 158
필터(Filter) (MIDI 필터(Filter))	270
핑거링	100, 152
하	
하위 분할(Sub Divide)	176, 249
하위 카테고리(Sub Category) ... 95, 102, 143, 155	
하위 카테고리(Sub Category) 1/2	98
하이 게인(High Gain)	126, 144
하이 패스 필터(High Pass Filter)	117
하프 댐퍼 스위치(Half Damper Switch)	123
하프 댐퍼 시간(Half Damper Time)	124
하프 샘플링 주파수(Half Sampling Frequency)	
.....	175
현재 설정(Current settings)	271
현재 암호(Current Password)	262
현재 연주(Current Performance)	160
현재 음색(Current Voice)	134
현재 패턴 프레이즈(Current Pattern Phrase) .. 212	
현재 편집된 파트(Currently edited Part)	237
형식	175, 176, 200, 217, 270
녹음	164, 244
루프-리믹스	176
마스터 이펙트	146
보코더	110
슬라이스	249
아르페지오	95, 102, 155
이펙트	109, 149, 150, 267
파일	275
필터	117EQ 126
형식 초기화(Initialize Type)	258
형식(Type) 다이어그램	217
형태(Shape)	146
호스트 이름(Host Name)	260
호스트(Host)	277
홀드 레벨(Hold Level)	115, 120
홀드 시간(Hold Time)	115, 120
홀드(Hold)	95, 101, 106, 154
확대(Zoom In)	169, 183, 248
확인(Confirm)	166, 246
확장 뱅크 선택(Ext Bank Select)	256
확장 프로그램 변경(Ext Prog Change)	256
확장(Ext)	184, 211
확장(Extension)	272
횟수(Number of Times)	201, 202, 215
후면 패널(Rear Panel)	16
A	
A Mod	125
A. Function 1/2	256
A. Function 1/2 Mode	100, 145
A. Function 1/2 ontrol No.	147
A/D	234
A/D INPUT 단자	18, 40
AC IN (AC 전원 코드 소켓)	16, 19
Accent Vel Threshold	103, 157
AEG (진폭 EG)	94, 123, 139, 157
AF1/2	25, 92
AI 드라이버	44
AIFF	273
Arabic 1/2/3	99
ARP Category	206
ARP Common Switch	145
ARP FX	90, 100, 145, 181
ARP Main	101, 128, 154, 235
ARP MIDI 출력 스위치(Out Switch)	264
ARP No.	206
ARP Other	102, 128, 156, 235
ARP Sync Quantize Value	145
ARP Transmit Ch	264
ARP1 - ARP5	92, 95, 102, 138, 141, 155, 252
AS1/2	25, 92
ASSIGN (지정) 1/2	90
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2] 버튼	12, 67
ASSIGNABLE OUT L 및 R 단자	18
ATTACK	90
B	
BANK	140
BEAT	193, 215
BEF (밴드 제거 필터)	118
BEF12	118
BEF6	118
BPF (밴드 패스 필터)	117
BPF1 - 10 게인	110
BPF12D	117
BPF6	118
BPFw	118
C	
CAT (채널 애프터터치)	78, 193
CATEGORY	82
CHAR	129
CHO SEND	108, 149
CHORUS TO REVERB	90
CLOCK	193, 215
Com LFO	105
Cubase	49, 52, 267
CUTOFF	90
D	
DAW (디지털 오디오 워크스테이션)	47
DAW 설정	267
DAW 형식	267
DECAY	90
DHCP 클라이언트	261
DIGITAL OUT 커넥터	18
Digital Performer	52
DIMM	79, 295
Dir	272
DNS1/2	261
down&up	200
DRAM	79
E	
EFFECT BYPASS [INSERTION] 버튼	13
EFFECT BYPASS [SYSTEM] 버튼	13
EG (엔벨로프 제너레이터)	138, 139, 157, 235
EG 깊이(Depth)	116, 120
EG 시간 건반 팔로우(Time Key Follow)	
.....	116, 121, 124
EG 시간 세그먼트(Time Segment)	116
EG Depth Vel Curve	116
EG Depth Vel Sens	116, 120
EG Depth Vel Sens Curve	120
EG Time Velocity Sens	116, 121, 124
EG Time Velocity Sens Segment	121, 124
EG/EQ	93, 94
EQ	95, 126, 132, 158, 236

EQ 그래프	95
EQ 형식	126
EQ HIGH	90
EQ LOW	90
EQ MID F	90
EQ MID Q	90
EQ MID	90
ETHERNET 커넥터	16, 86
Expanded Articulation (XA)	56, 113
Ext Switch	255

F

F Mod	125
FEG (필터 EG)	94, 119, 139, 157
FOOT CONTROLLER 단자	18
FOOT SWITCH 단자	18
Foot Switch Control No.	147
FXBypass	260

G

GAIN 노브	18, 39, 40
GATE TIME	90
GM	92
GM 음색	92

H

HOLD	140
HPF (하이 패스 필터)	117
HPF 건반 팔로우(Key Follow)	119
HPF 출력 레벨	110
HPF 컷오프	119, 131
HPF Freq	110
HPF12	117
HPF24D	117

I

I/O	263
IEEE1394 케이블	44
INFO	138
INFO	53, 92, 93, 138, 165, 172, 182, 211, 240, 252, 259
Ins A	109, 129, 149, 234, 267
Ins B	109, 129, 149, 234, 267
INSERTION CONNECT	108, 148, 266
Int	184, 211
Int Bank Select	255
Int Prog Change	256
Int Switch	255
IP 주소	261

K

KBD	82, 162, 172
-----	--------------

L

L&R 게인	263
LAN 연결	86
LCD 디스플레이	14
LCD 명암 컨트롤	16, 20
LEVEL METER	52
LFO (저주파수 오실레이터)	58
LFO 위상 오프셋	107
LIST	82
LP=ST	169, 248
LPF12+BPF6	118
LPF12+HPF12	118
LPF18	117
LPF18s	117
LPF24A	117
LPF24D	117
LPF6+HPF6	118

M

MASTER VOLUME	12, 20
MEAS	193, 215

MIDI	76, 267
MIDI 설정	267
MIDI 이벤트	76
MIDI 인터페이스	44
MIDI 전송	257
MIDI 채널	76
MIDI 출력 스위치	157
MIDI 출력 채널	157
MIDI 트랙	61
MIDI 필터	270
MIDI IN/OUT	259, 268
MIDI IN/OUT/THRU 커넥터	18, 83
MIDI Sync	268
MIXV (믹싱 음색)	188
mLAN	17
mLAN (IEEE1394) 커넥터 1, 2	17, 44
mLAN 게인	263
mLAN 모니터 설정	263
mLAN 확장 보드 커버	17
mLAN16E2	17, 294
MMC (MIDI 기기 컨트롤)	85, 268
MODE 버튼	14, 20
MOTIF XS Editor	274
MTC (MIDI 타임 코드)	84, 268
MTC 시작 오프셋	268
MW (모듈레이션 휠)	25, 92

N

NOTE LIMIT LO-HI	139
NRPN (비등록 파라미터 번호)	77
NRPN (비등록 파라미터 번호)	79
NUM	81, 169, 248

O

OCT RANGE	90
OCTAVE [UP] 및 [DOWN] 버튼	14
OUTPUT L/MONO 및 R 단자	18, 19

P

PAN	90
Param. with Voice	151
PART	139
PAT	78, 193
PB 범위	199
PB 범위 상단	99, 153
PB 범위 하단	99, 153
PDC 이름	261
PEG (피치 EG)	115
PEQ	126
PEQ	126
Perf	237, 238
PHONES (헤드폰) 단자	18, 19
POWER 스위치	16, 19
Put Track to Arpeggio	206, 227

Q

Q	126, 144, 147, 158
QUANTIZE STRENGTH	90
QUANTIZE VALUE	90

R

RB (리본 컨트롤러)	25, 92
RcvSwitch (수신 스위치)	158, 236
REC TR	187, 219
RELEASE	90
RESONANCE	90
REV-X	73
REV SEND	129
REVERB	90

S

Scene 트랙	60, 190
Scene1 - Scene5	182, 188, 189, 211, 219, 252
SEQ TRANSPORT 버튼	14
SMF (표준 MIDI 파일)	273

SMPL (샘플 음색)	188
SONAR	52
Steinberg DAW용 확장	48
SUB CATEGORY	140
SUSTAIN	90
SW (스텝)	140
SWING	90

T

TEMPO	90
TR (트랙)	193
Trans	182, 210, 213
TYPE	140

U

UNITMULTIPLY	90
up&down	200
USB-MIDI 드라이버	43
USB	16
USB 저장 장치	85
USB TO DEVICE 커넥터	16, 85
USB TO HOST 커넥터	16, 43

V

Vallot&Yng	99
Vce Edit	232
VCM 오토 와우(Auto Wah)	73
VCM 이퀄라이저	501, 73
VCM 컴프레서(Compressor)	376, 72
VCM 터치 와우(Touch Wah)	73
VCM 페달 와우(Pedal Wah)	73
VCM 페이저 모노(Phaser Mono)	73
VCM 페이저 스테레오(Phaser Stereo)	73
VCM 플랜저(Flanger)	73
VELOCITY	90
Voice with ARP	154, 189
VoiceAudio	265

W

Werckmeister	99
WINS	261

X

XA 컨트롤	112
--------	-----

부속 디스크에 대하여

특별 공지

- 부속 디스크에 포함된 소프트웨어와 이에 대한 저작권은 Steinberg Media Technologies GmbH에서 독점적으로 소유하고 있습니다.
- 소프트웨어와 이 설명서의 사용은 라이선스 계약에 따르며 사용자는 소프트웨어 포장의 씰을 제거하는 순간 이 계약에 전적으로 동의하는 것입니다. (설치하기 전에 이 설명서 뒤에 있는 소프트웨어 라이선스 계약서의 내용을 자세히 읽어 보십시오.)
- 제조회사의 서면 동의 없이 소프트웨어를 복사하거나 이 설명서의 전체 또는 일부를 복사하는 행위는 명백하게 금지되어 있습니다.
- Yamaha는 소프트웨어와 문서의 사용에 대하여 어떠한 제시 또는 보장도 하지 않으며 이러한 설명서와 소프트웨어의 사용 결과에 대하여 책임지지 않습니다.
- 이 디스크는 오디오/비디오용이 아닙니다. 디스크를 오디오/비디오 CD/DVD 플레이어에서 재생하지 마십시오. 플레이어가 치명적으로 손상될 수도 있습니다.
- 최소 시스템 요구사항과 디스크에 있는 소프트웨어의 최신 정보에 대한 자세한 내용은 아래 웹사이트를 방문하십시오. <<http://www.yamahasyth.com/>>
- Yamaha는 부속 디스크의 DAW 소프트웨어에 대한 기술 지원을 제공하지 않습니다.

부속 디스크의 DAW 소프트웨어에 대하여

부속 디스크에는 Windows 및 Macintosh용 DAW 소프트웨어가 모두 들어 있습니다.

- ▶ **참고** • 관리자" 계정으로 DAW 소프트웨어를 설치해야 합니다.
- 부속 디스크의 소프트웨어를 설치하려면 인터넷 연결이 필요합니다. 설치 시 필수 필드를 모두 입력해야 합니다.
- Macintosh 컴퓨터를 사용하는 경우, "****.pkg" 파일을 더블 클릭하여 설치를 시작하십시오.

최소 시스템 요구사항과 디스크에 있는 소프트웨어의 최신 정보에 대한 자세한 내용은 아래 웹사이트를 방문하십시오. <<http://www.yamahasyth.com/>>

소프트웨어 지원에 대하여

부속 디스크에 있는 DAW 소프트웨어에 대한 지원은 Steinberg가 다음 주소의 웹사이트를 통해 제공합니다. <http://www.steinberg.net>

동봉된 DAW 소프트웨어의 도움말 메뉴에서도 Steinberg 웹사이트를 방문할 수 있습니다. (도움말 메뉴에는 소프트웨어에 대한 PDF 설명서와 기타 정보도 포함되어 있습니다.)

주의

소프트웨어 라이선스 계약서

소프트웨어를 사용하기 전에 이 소프트웨어 라이선스 계약 ("계약")을 주의 깊게 읽어 주십시오. 이 소프트웨어는 본 계약서의 규약에 따라야만 사용해야 합니다. 본 계약은 사용자 (개인이나 회사)와 YAMAHA CORPORATION ("YAMAHA") 사이에 체결됩니다.

이 포장의 개봉과 함께 사용자는 본 라이선스의 조건에 따른다는 것에 동의하는 것입니다. 조건에 동의하지 않을 경우 설치, 복사하지 마시고 조건에 동의할 경우에 이 소프트웨어를 사용하십시오.

이 계약은 본 제품과 함께 제공되는 STEINBERG MEDIA TECHNOLOGIES GMBH("STEINBERG")의 "DAW" 소프트웨어에 관한 사용자의 사용 조건을 제공합니다. "DAW" 소프트웨어 설치 중 PC 화면에 표시되는 최종 사용자 소프트웨어 라이선스 계약(EUSLA)은 본 계약이 대신하므로 무시하십시오. 즉, 설치 과정에서 사용자의 숙고 없이 EUSLA에 "AGREE(동의)"를 선택하고 다음 페이지로 진행하시면 됩니다.

1. 라이선스와 저작권 부여

Yamaha는 이 계약에 따라 소프트웨어 프로그램 및 데이터 ("소프트웨어") 사본 하나의 사용권을 부여합니다. 소프트웨어라는 말에는 함께 제공된 소프트웨어 및 데이터에 대한 모든 업데이트를 포함합니다. 소프트웨어는 STEINBERG 소유이고 관련 저작권법 및 적용되는 모든 조약 규정으로 보호됩니다. Yamaha는 사용자에게 소프트웨어 사용권을 허가할 서브라이선스 권한을 가집니다. 소프트웨어를 사용하여 만든 데이터의 소유권은 사용자에게 있지만 소프트웨어는 관련 저작권으로 계속 보호됩니다.

- **컴퓨터 한 대에 소프트웨어를 사용할 수 있습니다.**
- 소프트웨어가 백업 복사가 허용되는 미디어에 있는 경우 백업 목적으로만 컴퓨터에서 단독할 수 있는 형태로 소프트웨어 백업 복사본 하나를 만들 수 있습니다. 백업 복사본에는 원래 소프트웨어 사본에 있는 Yamaha의 저작권 고지 및 기타 소유권 표시도 반드시 복제해야 합니다.
- 소프트웨어와 관련된 모든 권한을 제3자에게 영구히 양도할 수 있지만 이 경우 어떤 사본도 남기지 않아야 하며 피양도자가 본 계약서 규약을 읽고 동의해야 합니다.

2. 제한 사항

- 어떠한 방법으로든 이 소프트웨어의 소스 코드를 분해하거나, 해체하거나, 역분석 또는 다른 방법으로 파생시킬 수 없습니다.
- 소프트웨어의 전부 또는 일부를 복제, 수정, 변경, 대여, 임대 또는 배포할 수 없으며 소프트웨어의 파생물을 만들 수 없습니다.
- 소프트웨어를 다른 컴퓨터로 전송하거나 네트워크에 있는 다른 컴퓨터와 공유할 수 없습니다.
- 소프트웨어를 사용하여 불법 데이터나 공공 정책에 위반되는 데이터를 배포할 수 없습니다.
- Yamaha Corporation의 허가 없이 소프트웨어 사용을 기반으로 하는 서비스를 시행할 수 없습니다.

송의 MIDI 데이터를 제한 없이 포함하여 소프트웨어를 통해 획득한 저작권 데이터에는 사용자가 반드시 준수해야 하는 다음과 같은 제한이 따릅니다.

- 소프트웨어를 통해 얻은 데이터는 저작권 소유자의 허가 없이 상업적 목적으로 사용할 수 없습니다.
- 소프트웨어를 통해 얻은 데이터는 저작권 소유자의 허가 없이 복제, 전송, 배포할 수 없으며 공공 장소에서 대중에게 재생하거나 연주할 수 없습니다.
- 저작권 소유자의 허가 없이 소프트웨어를 통해 얻은 데이터의 암호화를 제거하거나 전자 워터마크를 수정할 수 없습니다.

3. 계약 종료

본 계약은 소프트웨어를 받은 날로부터 계약이 종료될 때까지 유효합니다. 저작권이나 계약 조항을 위반하는 경우, Yamaha는 통보 없이 계약을 자동으로 즉시 종료시킵니다. 이러한 계약 종료 시 사용자는 허가된 소프트웨어, 함께 제공된 문서 및 모든 복사본을 즉시 폐기시켜야 합니다.

4. 미디어에 대한 제한 보증

유형의 미디어로 판매된 소프트웨어에 대해 Yamaha는 소프트웨어가 기록된 유형의 미디어를 수령한 날로부터 14일간 일반적 사용 조건에서 재료 및 제조 상의 결함이 없음을 보증합니다. 미디어의 수령은 영수증 사본으로 증명합니다.

Yamaha의 책임 범위와 사용자의 유일한 구제책은 결함이 있는 미디어를 영수증 사본과 함께 14일 이내에 Yamaha 또는 공인 Yamaha 판매 대리점에 반환할 경우 결함이 있는 미디어를 교체하는 것으로 한정됩니다. Yamaha는 실수, 오용 또는 부적절한 사용으로 인해 손상된 미디어를 교환해줄 의무는 없습니다. 법이 허용하는 범위까지 YAMAHA는 특정 목적에의 적합성 및 상품성의 묵시적 보증을 포함하여 유형의 미디어에 대해 어떠한 묵시적 보증도 명백히 부인합니다.

5. 소프트웨어에 대한 보증 책임 한계

사용자는 소프트웨어의 사용이 사용자의 전적인 책임임을 분명히 이해하고 동의합니다. 소프트웨어 및 관련 문서는 어떤 종류의 보증도 없이 "있는 그대로" 제공됩니다. 본 계약의 다른 조항에도 불구하고 YAMAHA는 상품성, 특정 목적에의 적합성 및 제3자 권리의 무침해에 대한 묵시적 보증을 제한 없이 포함하여 소프트웨어에 대한 묵시적 및 명시적인 모든 보증을 명백히 부인합니다. 특히, 상술한 내용을 제한하지 않고 YAMAHA는 소프트웨어가 사용자의 요구사항을 만족시키거나, 소프트웨어가 오류 없이 연속해서 작동하거나, 소프트웨어 결함이 교정될 것이라고 보증하지 않습니다.

6. 책임의 한계

본 계약에 따른 YAMAHA의 전적인 책임은 본 계약 조건 하에서 소프트웨어의 사용을 허가하는 것입니다. YAMAHA는 어떠한 경우에도 이 소프트웨어의 사용, 오용 또는 사용 불가로 인해 발생하는 직접, 간접, 우연적 또는 필연적 손해, 비용 지출, 이익 손실, 데이터 손실 또는 기타 손해를 제한 없이 포함하여 어떠한 손해에 대해서도 사용자나 제3자에게 책임을 지지 않습니다. YAMAHA 또는 공인 판매점에 이러한 손해를 미리 통보한 경우에도 마찬가지입니다. 모든 손상, 손실 및 소송의 원인(계약, 불법 행위 또는 다른 방법으로)에 대한 Yamaha의 전체 책임은 어떠한 경우에도 사용자가 해당 소프트웨어에 지불한 금액을 초과하지 않습니다.

7. 일반 사항

본 계약은 법 충돌의 원칙에 대한 참조 없이 일본 법에 따라 해석되고 적용 받습니다. 분쟁이나 법적 소송이 있을 시에는 일본의 도쿄 지방 법원에서 심리합니다. 어떠한 이유로 관할 법원이 본 계약의 일부분이 집행 불가능하다고 판결할 경우에도 본 계약의 나머지 부분은 계속 유효합니다.

8. 완전한 계약

본 계약은 소프트웨어 및 함께 제공된 서면 자료의 사용에 관한 양당사자 사이의 완전한 합의를 구성하며 서면이나 구두 상으로 본 계약의 내용에 관해 이전 또는 동시에 발생한 이해나 동의를 대신합니다. 본 계약의 수정이나 변경은 Yamaha 공인 대표가 서면으로 서명하지 않는 이상 효력이 없습니다.

GNU 일반 공중 사용 허가서

2판, 1991년 6월

Copyright ©1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
누구든지 본 사용 허가서를 있는 그대로 복제하고 배포할 수 있습니다. 그러나 본문에 대한 수정은 허용되지 않습니다.

전문

대부분의 소프트웨어에 적용되는 사용 허가서는 소프트웨어에 대한 수정과 공유의 자유를 제한하려는 것을 그 목적으로 합니다. 그러나 GNU 일반 공중 사용 허가서(이하, "GPL"이라고 칭함)는 자유 소프트웨어에 대한 수정과 공유의 자유를 모든 사용자들에게 보장하기 위해서 성립된 것입니다. 이 GPL은 자유 소프트웨어 재단(Free Software Foundation)이 제공하는 대부분의 소프트웨어와 저자가 이를 사용하려는 의도를 가지고 제작한 기타 모든 프로그램에 적용됩니다. (자유 소프트웨어 재단의 다른 일부 소프트웨어에는 GNU 약소 GPL을 대신 적용하기도 합니다.) 여러분이 만든 프로그램에도 GPL을 적용할 수 있습니다.

자유 소프트웨어를 언급할 때 사용되는 "자유"라는 단어는 무료를 의미하는 금전적인 측면의 자유가 아니라 구속되지 않는다는 관점에서의 자유를 의미합니다. GPL은 자유 소프트웨어를 이용한 복제와 개작, 배포와 수익 사업 등의 가능한 모든 형태의 자유를 실질적으로 보장하고 있습니다. 여기에는 원시 코드(source code)의 전부 또는 일부를 원용해서 개선된 프로그램을 만들거나 새로운 프로그램을 창작할 수 있는 자유가 포함되며, 자신에게 양도된 이러한 자유와 권리를 보다 명확하게 인식할 수 있도록 하기 위한 규정도 포함되어 있습니다.

GPL은 GPL 안에 소프트웨어를 양도 받을 사용자의 권리를 제한하는 조항과 단서를 별항으로 추가시키지 못하게 함으로써 사용자들의 자유와 권리를 실질적으로 보장하고 있습니다. 자유 소프트웨어의 개작과 배포에 관계하고 있는 사람들은 이러한 무조건적인 권리 양도 규정을 준수해야만 합니다.

예를 들어, GPL 프로그램을 배포할 경우에는 프로그램의 유료 판매나 무료 배포에 관계없이 자신이 해당 프로그램에 대해서 가질 수 있었던 모든 권리를, 프로그램을 받게 될 사람에게 그대로 양도해 주어야 합니다. 이 경우, 프로그램의 원시 코드를 함께 제공하거나 원시 코드를 구할 수 있는 방법을 확실히 알려주어야 하고 이러한 모든 사항들을 사용자들이 분명히 알 수 있도록 명시해야 합니다.

자유 소프트웨어 재단은 다음과 같은 두 가지 단계를 통해서 사용자의 권리를 보호합니다. (1) 소프트웨어에 저작권을 설정합니다. (2) 소프트웨어를 복제하거나 개작 및 배포할 수 있는 법적 권리를 사용자에게 부여합니다.

또한, 각 저작자와 우리 자신을 보호하기 위해 본 자유 소프트웨어에 대한 어떠한 형태의 보증도 제공되지 않는다는 점을 확실히 해야 합니다. 소프트웨어를 누군가 개작하여 타인에게 전달하는 경우, 다른 사람에게 의해 문제가 유발되는 경우 원저작자의 신망이 훼손되지 않도록 이 소프트웨어를 받은 사람은 소프트웨어가 원본이 아니라는 점을 알아야 합니다.

마지막으로, 특허 제도는 항상 자유 소프트웨어를 위협하는 요소입니다. 자유 프로그램을 재배포하는 사람들이 개별적으로 특허를 취득하게 되면, 결과적으로 그 프로그램이 독점 소프트웨어가 될 가능성이 있습니다. 자유 소프트웨어 재단은 이러한 문제에 대처하기 위해서 어떠한 특허에 대해서도 그 사용 권리를 모든 사용자들에게 자유롭게 허용하는 경우에 한해서만 자유 소프트웨어와 함께 사용할 수 있다는 것을 명확히 밝히고 있습니다.

복제와 개작 및 배포에 관련된 구체적인 조건과 규정은 다음과 같습니다.

GNU 일반 공중 사용 허가서 복제와 개작 및 배포에 관한 조건과 규정

제 0 조. 본 허가서는 GNU 일반 공중 사용 허가서의 규정에 따라 배포될 수 있다는 사항이 저작권자에 의해서 명시된 모든 프로그램 저작물에 동일하게 적용됩니다. 아래에서 "프로그램"이란 이러한 모든 프로그램을 지칭하며 "2차적 프로그램"이란 프로그램 또는 저작권법에 따라 유도된 모든 결과물을 의미합니다. 즉, 프로그램의 전부 또는 일부를 원용하거나 다른 언어로의 번역을 포함할 수 있는 개작 과정을 통해서 창작된 새로운 프로그램과 이와 관련된 저작물을 의미합니다. (이후 다른 언어로의 번역은 별다른 제한 없이 "개작"의 범위에 포함되는 것으로 간주합니다.) 각 피허가자를 "사용자"라고 부릅니다.

본 허가서는 프로그램에 대한 복제와 개작 그리고 배포 행위에 대해서만 적용됩니다. 따라서 프로그램을 실행시키는 행위에 대한 제한은 없습니다. 프로그램의 결과물에는, 그것이 프로그램을 실행시켜서 생성된 것인지 아닌지의 여부에 상관 없이 결과물의 내용이 프로그램으로부터 파생된 2차적 프로그램을 구성했을 때에 한해서 본 허가서의 규정들이 적용됩니다. 2차적 프로그램의 구성 여부는 2차적 프로그램 안에서의 원프로그램의 역할을 토대로 판단합니다.

제 1 조. 적절한 저작권 표시와 프로그램에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실을 각각의 복제물에 명시하는 한, 피양도자는 프로그램의 원시 코드를 자신이 양도 받은 상태 그대로 어떠한 매체를 통해서도 복제하고 배포할 수 있습니다. 복제와 배포가 이루어질 때는 본 허가서와 프로그램에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실에 대해서 언급되었던 모든 내용을 그대로 유지시켜야 합니다.

배포자는 복제물을 물리적으로 인도하는 데 소요된 비용을 청구할 수 있으며, 선택 사항으로 독자적인 유료 보증을 설정할 수 있습니다.

제 2 조. 피양도자는 자신이 양도 받은 프로그램의 전부나 일부를 개작할 수 있으며, 이를 통해서 2차적 프로그램을 창작할 수 있습니다. 개작된 프로그램이나 창작된 2차적 프로그램은 다음의 사항들을 모두 만족시키는 조건에 한해서 제1조의 규정에 따라 또 다시 복제되고 배포될 수 있습니다.

제 1 항. 파일을 개작할 때는 파일을 개작한 사실과 그 날짜를 파일 안에 명시해야 합니다.

제 2 항. 배포하거나 공표하려는 저작물의 전부 또는 일부가 양도 받은 프로그램으로부터 파생된 것이라면, 저작물 전체에 대한 사용 권리를 본 허가서의 규정에 따라 공중에게 무상으로 허용해야 합니다.

제 3 항. 개작된 프로그램의 일반적인 실행 형태가 대화형 구조로 명령어를 읽어 들이는 방식을 취하고 있을 경우에는, 적절한 저작권 표시와 프로그램에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실, (별도의 보증을 설정한 경우라면 해당 내용) 그리고 양도 받은 프로그램을 본 규정에 따라 재배포할 수 있다는 사실과 GPL 사본을 참고할 수 있는 방법이 함께 포함된 문구가 프로그램이 대화형 구조로 평이하게 실행된 직후에 화면 또는 지면으로 출력되도록 작성되어야 합니다. (예외 규정: 양도 받은 프로그램이 대화형 구조를 갖추고 있다 하더라도 통상적인 실행 환경에서 전문한 사항들이 출력되지 않는 형태였을 경우에는 이를 개작한 프로그램 또한 관련 사항들을 출력시키지 않아도 무방합니다.)

위의 조항들은 개작된 프로그램 전체에 적용됩니다. 만약, 개작된 프로그램에 포함된 특정 부분이 원프로그램으로부터 파생된 것이 아닌 별도의 독립 저작물로 인정될 만한 상당한 이유가 있을 경우에는 해당 저작물의 개별적인 배포에는 본 허가서의 규정들이 적용되지 않습니다. 그러나 이러한 저작물이 2차적 프로그램의 일부로서 함께 배포된다면 개별적인 저작권과 배포 기준에 상관없이 저작물 모두에 본 허가서가 적용되어야 하며, 전체 저작물에 대한 사용 권리는 공중에게 무상으로 양도됩니다.

이러한 규정은 개별적인 저작물에 대한 저작자의 권리를 침해하거나 인정하지 않으려는 것이 아니라, 원프로그램으로부터 파생된 2차적 프로그램이나 수집 저작물의 배포를 규제할 수 있는 권리를 행사하기 위한 것입니다.

원프로그램이나 원프로그램으로부터 파생된 2차적 프로그램을 이들로부터 파생되지 않은 다른 저작물과 함께 단순히 저장하거나 배포할 목적으로 동일한 매체에 모아 놓은 집합물의 경우에는, 원프로그램으로부터 파생되지 않은 다른 저작물에는 본 허가서의 규정들이 적용되지 않습니다.

제 3 조. 피양도자는 다음 중 한 항목을 만족시키는 조건에 한해서 제1조와 제2조의 규정에 따라 프로그램(또는 제2조에서 언급된 2차적 프로그램)을 대상 코드나 실행 파일의 형태로 복제하고 배포할 수 있습니다.

제 1 항. 목적 코드나 실행물에 상응하는 컴퓨터가 인식할 수 있는 완전한 원시 코드를 함께 제공해야 합니다. 원시 코드는 제1조와 제2조의 규정에 따라 배포할 수 있어야 하며, 소프트웨어의 교환을 위해서 일반적으로 사용되는 매체를 통해 제공해야 합니다.

제 2 항. 배포에 필요한 최소한의 비용만을 받고 목적 코드나 실행물에 상응하는 완전한 원시 코드를 배포하겠다는, 최소한 3년간 유효한 약정서를 함께 제공해야 합니다. 이 약정서는 약정서를 갖고 있는 어떠한 사람에 대해서도 유효해야 합니다. 원시 코드는 컴퓨터가 인식할 수 있는 형태여야 하고 제1조와 제2조의 규정에 따라 배포할 수 있어야 하며, 소프트웨어의 교환을 위해서 일반적으로 사용되는 매체를 통해 제공해야 합니다.

제 3 항. 목적 코드나 실행물에 상응하는 원시 코드를 배포하겠다는 약정에 대해서 자신이 양도 받은 정보는 함께 제공해야 합니다. (제3항은 위의 제2항에 따라 원시 코드를 배포하겠다는 약정을 프로그램의 목적 코드나 실행물과 함께 제공 받았고, 동시에 비상업적인 배포를 하고자 할 경우에 한해서만 허용됩니다.)

저작물에 대한 원시 코드를 해당 저작물을 개작하기에 적절한 형식으로 의미합니다. 실행물에 대한 완전한 원시 코드는 실행물에 포함된 모든 모듈들의 원시 코드와 이와 관련된 인터페이스 정의 파일 모두, 그리고 실행물의 컴파일과 설치를 제어하는 데 사용된 스크립트 전부를 의미합니다. 그러나 특별한 예외의 하나로서, 실행물이 실행될 운영체제의 주요 부분(컴파일러나 커널 등)과 함께 (원시 코드나 바이너리의 형태로) 일반적으로 배포되는 구성 요소들은 이러한 구성 요소 자체가 실행물에 수반되지 않는 한 원시 코드의 배포 대상에서 제외되어도 무방합니다.

목적 코드나 실행물을 지정한 장소로부터 복제해 갈 수 있게 하는 방식으로 배포할 경우, 동일한 장소로부터 원시 코드를 복제할 수 있는 동등한 접근 방법을 제공한다면 이는 원시 코드를 목적 코드와 함께 복제되도록 설정하지 않았다고 하더라도 원시 코드를 배포하는 것으로 간주됩니다.

제 4 조. 본 허가서에 의해 명시적으로 이루어지지 않는 한 프로그램에 대한 복제와 개작 및 하위 허가권 설정과 배포가 성립될 수 없습니다. 이와 관련된 어떠한 행위도 무효이며 본 허가서가 보장한 권리는 자동으로 소멸됩니다. 그러나 본 허가서의 규정에 따라 프로그램의 복제물이나 권리를 양도 받았던 당사자는 본 허가서의 규정들을 준수하는 한 사용상의 권리를 계속해서 유지할 수 있습니다.

제 5 조. 본 허가서는 서명이나 날인이 수반되는 형식을 갖고 있지 않기에 피양도자가 본 허가서의 내용을 반드시 받아들여야 할 필요는 없습니다. 그러나, 프로그램이나 프로그램에 기반한 2차적 프로그램에 대한 개작 및 배포를 허용하는 것은 본 허가서에 의해서만 가능합니다. 만약 본 허가서에 동의하지 않을 경우에는 이러한 행위들이 법적으로 금지됩니다. 따라서, 프로그램(또는 프로그램에 기반한 2차적 프로그램)을 개작하거나 배포하는 행위는 이에 따른 본 허가서의 내용에 동의한다는 것을 의미하며, 복제와 개작 및 배포에 관한 본 허가서의 조건과 규정들을 모두 받아들여야 한다는 의미로 간주됩니다.

제 6 조. 피양도자에 의해서 프로그램(또는 프로그램에 기반한 2차적 프로그램)이 반복적으로 재배포될 경우, 각 단계에서의 피양도자는 본 허가서의 규정에 따른 프로그램의 복제와 개작 및 배포에 대한 권리를 최초의 양도자로부터 양도 받은 것으로 자동적으로 간주됩니다. 피양도자의 권리 행사를 제한할 수 있는 어떠한 사항도 추가할 수 없습니다. 그러나 제3의 피양도자에게 본 허가서를 준수하도록 강제할 책임은 부과되지 않습니다.

제 7 조. 법원의 판결이나 특허권 침해에 대한 주장 또는 특허 문제에 국한되지 않은 그 밖의 이유들로 인해서 본 허가서의 규정에 배치되는 사항이 발생한다 하더라도 그러한 사항이 선행하거나 본 허가서의 조건과 규정들이 면제되는 것은 아닙니다. 따라서 법원의 명령이나 합의 등에 의해서 본 허가서에 위배되는 사항들이 발생한 상황이라도 양측 모두가 만족시킬 수 없다면 프로그램은 배포될 수 없습니다. 예를 들면, 특정한 특허 관련 허가가 프로그램의 복제물을 직접 또는 간접적인 방법으로 양도 받은 임의의 제3자에게 해당 프로그램을 무상으로 재배포할 수 있게 허용하지 않는다면, 그러한 허가와 본 사용 허가를 동시에 만족시키면서 프로그램을 배포할 수 있는 방법은 없습니다.

본 조항은 특정한 상황에서 본 조항의 일부가 유효하지 않거나 적용될 수 없을 경우에도 본 조항의 나머지 부분들을 적용하기 위한 의도로 만들어졌습니다. 따라서 그 이외의 상황에서는 본 조항을 전체적으로 적용하면 됩니다.

본 조항의 목적은 특허나 저작권 침해 등의 행위를 조장하거나 해당 권리를 인정하지 않으려는 것이 아니라, GPL을 통해서 구현되어 있는 자유 소프트웨어의 배포 체계를 통합적으로 보호하기 위한 것입니다. 많은 사람들이 배포 체계에 대해 신뢰를 주는 지원을 계속 해줌으로써 소프트웨어의 다양한 분야에 많은 공헌을 해 주었습니다. 소프트웨어를 어떠한 배포 체계로 배포할 것인가를 결정하는 것은 전적으로 저작자와 기증자들의 의지에 달려있는 것이지, 일반 사용자들이 강요할 수 있는 문제는 아닙니다.

본 조항은 본 허가서의 다른 조항들에서 무엇이 중요하게 고려되어야 하는지를 명확하게 설명하기 위한 목적으로 만들어졌습니다.

제 8 조. 특허나 저작권이 설정된 인터페이스로 인해서 특정 국가에서 프로그램의 배포와 사용이 함께 또는 개별적으로 제한되어 있는 경우, 본 사용 허가서를 프로그램에 적용한 최초의 저작권자는 문제가 발생하지 않는 국가에 한해서 프로그램을 배포한다는 배포상의 지역적 제한 조건을 명시적으로 설정할 수 있으며, 이러한 사항은 본 허가서의 일부로 간주됩니다.

제 9 조. 자유 소프트웨어 재단은 때때로 본 사용 허가서의 개정판이나 신판을 공표할 수 있습니다. 새롭게 공표된 판은 당면한 문제나 현안을 처리하기 위해서 세부적인 내용에 차이가 발생할 수 있지만, 그 근본 정신에는 변함이 없을 것입니다.

각각의 판들은 판 번호를 사용하여 구별합니다. 특정한 판 번호와 그 이후 판을 떠나는 사항이 명시된 프로그램에는 해당 판이 그 이후에 발행된 어떠한 판을 선택해서 적용해도 무방하고, 판 번호를 명시하고 있지 않은 경우에는 자유 소프트웨어 재단이 공표한 어떠한 판 번호의 판을 적용해도 무방합니다.

제 10 조. 프로그램의 일부를 본 허가서와 배포 기준이 다른 자유 프로그램과 함께 결합하고자 할 경우에는 해당 프로그램의 저작자로부터 서면 승인을 받아야 합니다. 자유 소프트웨어 재단이 저작권을 갖고 있는 소프트웨어의 경우에는 자유 소프트웨어 재단의 승인을 얻어야 합니다. 우리는 이러한 요청을 수락하기 위해서 때때로 예외 기준을 만들기도 합니다. 자유 소프트웨어 재단은 일반적으로 자유 소프트웨어의 2차적 저작물을 모두 자유로운 상태로 유지시키려는 목적과 소프트웨어의 공유와 재 활용을 증진시키려는 두 가지 목적을 기준으로 승인 여부를 결정할 것입니다.

보증의 결여

제 11 조. 본 허가서를 따르는 프로그램은 무상으로 양도되기 때문에 관련 법들이 허용하는 한도 내에서 어떠한 형태의 보증도 제공되지 않습니다. 프로그램의 저작권자와 배포자가 공동 또는 개별적으로 별도의 보증을 서면으로 제공할 때를 제외하면, 특정한 목적에 대한 프로그램의 적합성이나 상업성 여부에 대한 보증을 포함한 어떠한 형태의 보증도 명시적이나 묵시적으로 설정되지 않은 "있는 그대로의" 상태로 이 프로그램을 배포합니다. 프로그램과 프로그램의 실행에 따라 발생할 수 있는 모든 위험은 피양도자에게 인수되며 이에 따른 보수 및 복구를 위한 제반 경비 또한 피양도자가 모두 부담해야 합니다.

제 12 조. 저작권자나 배포자가 프로그램의 손상 가능성을 사전에 알고 있었다 하더라도 발생한 손실이 관련 법규에 의해 보호되고 있거나 이에 대한 별도의 서면 보증이 설정된 경우가 아니라면, 저작권자나

프로그램을 원래의 상태 또는 개작한 상태로 제공한 배포자는 프로그램의 사용이나 비작동으로 인해 발생한 손실이나 프로그램 자체의 손실에 대해 책임지지 않습니다. 이러한 면책 조건은 사용자나 제3자가 프로그램을 조작함으로써 발생한 손실이나 다른 소프트웨어와 프로그램을 함께 동작시키는 것으로 인해서 발생한 데이터의 상실 및 부정확한 산출 결과에만 국한되는 것이 아닙니다. 발생된 손실의 일방성이나 특수성뿐 아니라 원인의 우발성 및 필연성도 전혀 고려되지 않습니다. 사용자나 제3자가 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었다라도 마찬가지입니다.

조건과 규정의 끝

새로운 프로그램에 GPL을 적용하는 방법

새로운 프로그램을 개발하고 그 프로그램이 많은 사람들에게 최대한 유용하게 사용되기를 원한다면, 본 허가서의 규정에 따라 누구나 자유롭게 개작하고 재배포할 수 있는 자유 소프트웨어로 만드는 것이 최선의 방법입니다.

프로그램을 자유 소프트웨어로 만들기 위해서는 다음과 같은 사항을 프로그램에 추가하면 됩니다. 프로그램에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실을 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법은 원시 코드 파일의 시작 부분에 이러한 사항을 추가하는 것입니다. 각각의 파일에는 최소한 저작권을 명시한 행과 본 사용 허가서의 전체 내용을 참고할 수 있는 위치 정보를 명시해야 합니다.

<프로그램의 이름과 용도를 한 줄 정도로 설명합니다.>

Copyright © <년도> <저작자의 이름>

이 프로그램은 자유 소프트웨어입니다. 소프트웨어의 피양도자는 자유 소프트웨어 재단이 공표한 GNU 일반 공중 사용 허가서 2판 또는 그 이후 판을 임의로 선택해서, 그 규정에 따라 프로그램을 개작하거나 재배포할 수 있습니다.

이 프로그램은 유용하게 사용될 수 있으리라는 희망에서 배포되고 있지만, 특정한 목적에 맞는 적합한 여부나 판매용으로 사용할 수 있으리라는 묵시적인 보증을 포함한 어떠한 형태의 보증도 제공하지 않습니다. 보다 자세한 사항에 대해서는 GNU 일반 공중 사용 허가서를 참고하시기 바랍니다.

GNU 일반 공중 사용 허가서는 이 프로그램과 함께 제공됩니다. 만약, 이 문서가 누락되어 있다면 자유 소프트웨어 재단으로 문의하시기 바랍니다. (자유 소프트웨어 재단: Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA)

또한, 사용자들이 프로그램을 배포한 사람에게 전자 메일과 서면으로 연락할 수 있는 정보를 추가해야 합니다.

프로그램이 대화형 구조를 택하고 있다면, 프로그램이 대화형 방식으로 실행되었을 때 다음과 같은 주의 사항을 출력시켜야 합니다.

Gnomovision version 69, Copyright ©&xA9; 연도 저작자의 이름
Gnomovision 프로그램에는 제품에 대한 어떠한 형태의 보증도 제공되지 않습니다. 자세한 내용을 보려면 'show w'를 입력하십시오. 이 프로그램은 자유 소프트웨어이며 배포 규정을 만족시키는 조건 하에서 자유롭게 재배포할 수 있습니다. 자세한 내용을 보려면 'show c' 명령어를 입력하십시오.

'show w'와 'show c'는 GPL의 해당 부분을 출력하기 위한 가상의 명령어입니다. 따라서 'show w'나 'show c'가 아닌 다른 형태를 사용해도 무방하며, 마우스 클릭이나 메뉴 방식과 같은 프로그램에 적합한 다른 형식을 사용해도 괜찮습니다.

만약, 프로그램 저작자가 학교나 기업과 같은 단체나 기관에 고용되어 있다면 프로그램의 자유로운 배포를 위해서 고용주나 해당 기관으로부터 프로그램에 대한 저작권 포기 각서를 받아야 합니다. 다음은 기본이며 이름을 변경하면 됩니다.

Yoyodyne, Inc.는 제임스 해커가 만든 (컴파일러에서 패스를 생성하는) 'Gnomovision' 프로그램에 관련된 모든 저작권을 포기합니다.

<Ty Coon 서명>, 1989년 4월 1일
부사장 Ty Coon

GNU 일반 공중 사용 허가서는 자유 소프트웨어를 독점 소프트웨어와 함께 결합시키는 것을 허용하지 않습니다. 만약, 작성된 프로그램이 서버루틴 라이브러리일 경우에는 독점 소프트웨어가 해당 라이브러리를 링크할 수 있도록 허용하는 것이 보다 효과적으로 활용될 수 있는 방법이라고 생각할 수도 있을 것입니다. 이러한 경우에는 본 허가서 대신 GNU 약소 일반 공중 사용 허가서 (GNU Lesser General Public License)를 사용하십시오.

GNU 약소 일반 공중 사용 허가서

2.1판, 1999년 2월

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
누구든지 본 사용 허가서를 있는 그대로 복제하고 배포할 수 있습니다. 그러나 본문에 대한 수정은 허용되지 않습니다.

[이 문서는 약소 GPL의 이름으로 공표된 최초의 판본입니다.

본 사용 허가서는 GNU 라이브러리 공중 사용 허가서 2판의 후속판으로 간주되기 때문에 2.1의 판 번호를 갖고 있습니다.]

전문

대부분의 소프트웨어에 적용되는 사용 허가서는 소프트웨어에 대한 수정과 공유의 자유를 제한하려는 것을 그 목적으로 합니다. 그러나 GNU 일반 공중 사용 허가서(이하, "GPL"이라고 칭함)는 자유 소프트웨어에 대한 수정과 공유의 자유를 모든 사용자들에게 보장하기 위해서 성립된 것입니다.

본 사용 허가서인 GNU 약소 일반 공중 사용 허가서(이하, "LGPL"이라고 칭함)는 자유 소프트웨어 재단과 그 밖의 저작자들이 이를 채택하기로 결정한, 주로 라이브러리와 같은 일부 특정한 소프트웨어 패키지에 적용됩니다. 누구든지 자신의 프로그램에 LGPL을 적용할 수 있지만, 어떤 상황에서 어떤 사용 허가서를 선택하는 것이 보다 나은 전략인지에 대해서 다음의 설명을 기준으로 먼저 신중히 고려해 보시기 바랍니다.

자유 소프트웨어를 언급할 때 사용되는 "자유"라는 단어는 무료를 의미하는 금전적인 측면의 자유가 아니라 구속되지 않는다는 관점에서의 자유를 의미합니다. GNU 일반 공중 사용 허가서는 자유 소프트웨어를 이용한 복제와 개작 및 배포와 수익 사업 등의 가능한 모든 형태의 자유를 실질적으로 보장하고 있습니다. 여기에는 원시 코드의 일부 또는 전부를 원용해서 보다 개선된 프로그램을 만들거나 새로운 프로그램을 창작할 수 있는 자유가 보장되어 있으며, 자신에게 양도된 이러한 자유와 권리를 보다 명확하게 인식할 수 있도록 하기 위한 규정도 포함되어 있습니다.

소프트웨어를 양도 받은 사람의 권리를 보호하기 위해서 우리는 배포자들이 이러한 권리를 부정하거나 포기하도록 피양도자에게 요구하는 행위를 금지시킬 필요가 있습니다. 이러한 금지 사항은 라이브러리를 개작하거나 배포하는 모든 사람들이 예외 없이 지켜야 할 의무와 같습니다.

예를 들어, LGPL 라이브러리를 배포할 경우에는 이를 유료로 판매하거나 무료로 배포하는 것에 관계없이 자신이 해당 라이브러리에 대해서 가질 수 있었던 모든 권리를 피양도자에게 그대로 양도해 주어야 하고, 라이브러리의 원시 코드를 함께 제공하거나 원시 코드를 구할 수 있는 방법을 확실히 알려주어야 합니다. 또한 라이브러리에 다른 코드를 링크시켰다면, 라이브러리를 수정한 뒤에도 정상적으로 컴파일을 진행할 수 있도록 링크 되었던 코드에 해당하는 완전한 목적 파일 전체를 함께 제공해야 합니다. 또한 피양도자가 이러한 모든 사항들을 분명히 알 수 있게 해주어야 합니다.

자유 소프트웨어 재단은 다음과 같은 두 가지 단계를 통해서 사용자들의 권리를 보호합니다. (1) 라이브러리에 저작권을 설정합니다. (2) LGPL을 통해서 라이브러리를 복제하거나 개작 및 배포할 수 있는 권리를 사용자에게 부여합니다.

모든 배포자들을 보호하기 위해서 자유 라이브러리에 대한 어떠한 보증도 제공하지 않는다는 점을 명확히 밝힙니다. 또한 라이브러리를 사용하는 사람들은 라이브러리가 다른 사람에 의해 개작되고 재배포될 수도 있으며 이는 최초의 저작자가 만든 라이브러리가 갖고 있는 문제가 아닐 수 있다는 개연성을 인식해야 하며 개작과 재배포 과정에서 다른 사람에 의해 발생한 문제로 인해 라이브러리의 원저작자의 신망이 실추되는 것을 원하지 않습니다.

마지막으로, 소프트웨어 제도는 자유 소프트웨어의 존재를 위협하는 요소일 수밖에 없습니다. 우리는 특허권자로부터 기업이 제한적인 사용 허가를 얻은 뒤에 이를 통해 자유 프로그램의 사용자들을 규제할 수 없게 되기를 희망합니다. 따라서 우리는 특정한 버전의 라이브러리에 대한 어떠한 특허 사용 허가도 취득도 LGPL에 규정된 자유를 완전히 만족시키는 범위 내에서 이루어져야 할 것을 요구합니다.

일부 라이브러리를 포함한 대부분의 GNU 소프트웨어에는 일반 GNU GPL이 적용됩니다. 본 사용 허가서인 GNU LGPL은 지정된 특정한 라이브러리에만 적용되며 일반 GPL과는 상당히 다른 면을 갖고 있습니다. LGPL은 특정한 라이브러리가 자유 소프트웨어가 아닌 프로그램과 함께 링크되는 것을 허용하려는 목적으로 사용됩니다.

어떤 프로그램이 라이브러리와 링크되는 경우, 라이브러리가 정적으로 링크되는 경우와 공유 라이브러리로 사용되는 모든 경우에 이 두 조합은 법적으로 말할 때 결합 저작물, 즉 최초의 라이브러리로부터 파생된 2차적 저작물로 간주됩니다. 일반 GPL은 이러한 형태의 링크가 있는 경우에 결합된 전체 저작물이 GPL을 만족할 때에 한해서만 링크를 허용합니다. 그러나 LGPL은 라이브러리와 다른 코드의 링크 조건을 보다 유연하게 허용하고 있습니다.

본 사용 허가서를 "약소(Lesser)" 일반 공중 사용 허가서라고 부르는 이유는 사용자들의 자유를 보호하는 강도를 GPL보다 경감시켰기 때문입니다. 또한 LGPL은 자유 소프트웨어가 아닌 프로그램과 경쟁하는 데 있어서 자유 소프트웨어 개발자들에게 GPL보다 이점을 덜 제공합니다. 많은 종류의 라이브러리에 LGPL이 아닌 일반 GPL을 사용하는 것은 이러한 이유 때문입니다. 그러나, 특수한 상황에서는 오히려 LGPL을 사용하는 것이 유리할 수 있습니다.

극히 드문 예외긴 하지만, 어떤 라이브러리의 사용 폭을 가능한 넓게 유도해서 그것을 사실상의 표준으로 만들어야 할 특별한 필요가 있다고 생각됩니다. 이를 위해서는 자유 소프트웨어가 아닌 프로그램도 라이브러리를 사용하도록 허용해야 합니다. 이보다 흔한 또 한 가지 예로 자유 소프트웨어가 아닌 라이브러리가 폭넓게 사용되고 있을 때 이와 동일한 기능을 제공하는 자유 라이브러리가 만들어진 경우를 생각해볼 수 있습니다. 이러한 상황에서는 자유 라이브러리의 사용을 자유 소프트웨어에만 한정함으로써 얻을 수 있는 이익이 거의 없습니다. 이런 경우에 우리는 LGPL을 사용합니다.

또 하나의 예는 자유 소프트웨어가 아닌 프로그램에 특정한 라이브러리의 사용을 허용함으로써 보다 많은 사람들이 자유 소프트웨어를 사용할 수 있게 만드는데 있습니다. 예를 들면, 자유 소프트웨어가 아닌 프로그램이 GNU C 라

이브러리를 사용할 수 있도록 허용하여 사람들이 GNU 운영체제와 GNU/리눅스(Linux) 운영체제를 사용하도록 유도할 수 있습니다.

LGPL이 사용자의 자유를 보다 약소적으로 보호하고는 있지만 LGPL로 설정된 라이브러리와 링크된 프로그램을 사용하는 사용자는 라이브러리가 개작되거나 더라도 개작된 버전을 사용해서 프로그램을 실행할 수 있는 확실한 자유와 이에 필요한 수단을 갖고 있습니다.

복제와 개작 및 배포에 관련된 구체적인 조건과 규정은 다음과 같습니다. "라이브러리에 기반한 저작물"과 "라이브러리를 사용하는 저작물"의 차이에 특별한 주의를 기울여야 합니다. 전자는 라이브러리로부터 파생된 코드를 담고 있는 저작물을 의미하는데 반해서 후자는 실행되기 위해서 라이브러리와 결합되어야 하는 저작물을 말합니다.

GNU 약소 일반 공중 사용 허가서 복제와 개작 및 배포에 관한 조건과 규정

제 0 조. 본 사용 허가 계약은 GNU 약소 일반 공중 사용 허가서(이하, "LGPL"이라고 칭함)의 규정에 따라 배포될 수 있다는 사항이 저작권자 또는 그에 준하는 정당한 권리를 갖고 있는 자에 의해서 명시된 모든 종류의 소프트웨어 라이브러리와 컴퓨터 프로그램 저작물에 대해서 동일하게 적용됩니다. "피양도자"란 LGPL의 규정에 따라 프로그램을 양도 받은 사람을 의미합니다.

"라이브러리"란 소프트웨어 함수와 데이터를 함께 또는 개별적으로 수집해 놓은 것으로 이들 중 일부를 사용하는 응용 프로그램과 링크되어 실행물을 생성하는 데 편리하도록 미리 준비된 것을 의미합니다.

이하로 언급되는 "라이브러리"는 본 사용 허가서에 의해서 배포되고 있는 모든 소프트웨어 라이브러리를 의미합니다. "라이브러리에 기반한 저작물"은 라이브러리 또는 저작권법에 따른 라이브러리의 2차적 저작물을 모두 의미합니다. 다시 말하면, 전술한 라이브러리 자신 또는 저작권법의 규정에 따라 라이브러리의 전부 또는 상당 부분을 원용하거나 다른 언어로의 번역을 포함할 수 있는 개작 과정을 통해서 창작된 새로운 라이브러리와 이와 관련된 저작물입니다. (이후로 다른 언어로의 번역은 별다른 제한 없이 "개작"의 범위에 포함되는 것으로 간주합니다.)

저작물에 대한 "원시 코드"란 해당 저작물을 개작하기에 적절한 형식을 의미합니다. 라이브러리에 대한 완전한 원시 코드란 라이브러리에 포함된 모든 모듈들의 원시 코드와 이와 관련된 인터페이스 정의 파일 모두, 그리고 라이브러리의 컴파일과 설치를 제어하는 데 사용된 스크립트 전부를 의미합니다.

본 허가서는 프로그램에 대한 복제와 개작 그리고 배포 행위에 대해서만 적용됩니다. 따라서 라이브러리를 사용하는 프로그램을 실행시키는 행위에 대한 제한은 없습니다. 이러한 프로그램의 결과물에는, 결과물을 생성하기 위한 도구로 라이브러리가 사용되었는지 여부에 관계 없이 결과물이 라이브러리에 기반한 2차적 저작물을 구성했을 때에 한해서 본 허가서의 규정들이 적용됩니다. 2차적 저작물의 구성 여부는 2차적 저작물 안에서 라이브러리의 역할과 라이브러리를 사용한 프로그램의 역할을 토대로 판단합니다.

제 1 조. 적절한 저작권 표시와 라이브러리에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실을 각각의 복제물에 명시하는 한, 피양도자는 라이브러리의 원시 코드를 자신이 양도 받은 상태 그대로 어떠한 매체를 통해서도 복제하고 배포할 수 있습니다. 복제와 배포가 이루어질 때는 본 허가서와 라이브러리에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실에 대해서 언급되었던 모든 내용들을 그대로 유지시켜야 합니다.

배포자는 복제물을 물리적으로 인도하는 데 소요된 비용을 청구할 수 있으며, 선택 사항으로 독자적인 유료 보증을 설정할 수 있습니다.

제 2 조. 피양도자는 자신이 양도 받은 라이브러리의 전부를 개작할 수 있으며, 이를 통해서 라이브러리에 기반한 2차적 저작물을 창작할 수 있습니다. 개작된 라이브러리나 창작된 2차적 저작물은 다음의 사항들을 모두 만족시키는 조건에 한해서 제 1조의 규정에 따라 또 다시 복제 및 배포할 수 있습니다.

제 1 항. 개작된 저작물은 반드시 소프트웨어 라이브러리어야 합니다.

제 2 항. 파일을 개작할 때는 파일을 개작한 사실과 그 날짜를 파일 안에 명시해야 합니다.

제 3 항. 저작물 전체에 대한 사용 권리를 본 허가서의 규정에 따라 공중에게 무상으로 허용해야 합니다.

제 4 조. 개작된 라이브러리에 포함된 기능이 그 기능을 사용하는 응용 프로그램으로부터 제공되는 함수나 데이터 테이블을 참조하는 경우에는, 이러한 기능이 호출되었을 때 매개 인수를 전달하는 경우를 제외하고는 응용 프로그램이 그러한 함수나 테이블을 제공하지 않는 경우에도 기능이 독립적으로 수행되고 목적하는 모든 부분이 확실하게 유효할 수 있도록 최대의 노력을 기울여야만 합니다.

(예를 들면, 라이브리리에 포함된 제6조 연산 함수는 응용 프로그램으로부터 명확하고 완전하게 독립적인 형태로 만들어져야 합니다. 따라서 제2조 4항은 제6조 연산 함수가 어떠한 응용 프로그램이 제공하는 함수나 테이블도 필수적으로 사용되는 않는 형태로 만들어져야 한다는 것을 규정합니다. 즉, 응용 프로그램이 제공하는 기능 없이도 제6조 연산 함수가 제6조를 구할 수 있어야 합니다.)

위의 조항들은 개작된 프로그램 전체에 적용됩니다. 만약, 개작된 라이브리리에 포함된 특정 부분이 라이브리리로부터 파생된 것이 아닌 별도의 독립 저작물로 인정될 만한 상당한 이유가 있을 경우에는 해당 저작물의 개별적인 배포에는 본 허가서의 규정들이 적용되지 않습니다. 그러나 이러한 저작물이 라이브리리에 기반한 2차적 저작물의 일부로서 함께 배포된다면 개별적인 저작권과 배포 기준에 상관없이 저작물 모두가 본 허가서에 의해서 관리되어야 하며, 전체 저작물에 대한 사용 권리는 공중에게 무상으로 양도됩니다.

이러한 규정은 개별적인 저작물에 대한 저작자들의 권리를 침해하거나 인정하지 않으려는 것이 아니라, 라이브리리로부터 파생된 2차적 저작물이나 수집 저작물의 배포를 일관적으로 규제할 수 있는 권리를 행사하기 위한 것입니다.

라이브리리나 라이브리리로부터 파생된 2차적 저작물을 이로부터 파생되지 않은 다른 저작물과 함께 단순히 저장하거나 배포하기 위한 목적으로 동일한 매체에 모아 놓은 집합물의 경우에는, 라이브리리로부터 파생되지 않은 다른 저작물에는 본 허가서의 규정들이 적용되지 않습니다.

제 3 조. 피양도자는 자신이 양도 받은 라이브리리의 복제물에 LGPL 대신 GNU GPL의 규정을 적용할 수 있습니다. 이를 위해서는 LGPL에 대해서 언급되었던 모든 사항을 GNU GPL 2판으로 대체시켜야 합니다. (GNU GPL 2판보다 신분이 공표되었을 경우에는 원한다면 신분의 판 번호를 사용할 수 있습니다.) 그 이외에 다른 사항들은 변경할 수 없습니다.

복제물에 대해서 이러한 수정이 이루어졌을 경우에는 GPL로 변경된 사용 허가서를 다시 변경할 수 없으며, 이에 따라서 해당 복제물을 기반으로 만들어진 모든 저작물과 복제물에는 GPL이 적용되어야 합니다.

이러한 선택 사항은 라이브리리의 코드 일부분을 라이브리리가 아닌 일반 프로그램에 포함시키거나 할 경우에 유용합니다.

제 4 조. 피양도자는 제1조와 제2조의 규정에 따라 라이브리리(또는 제2조에 의한 라이브리리의 일부나 라이브리리에 기반한 2차적 저작물)를 목적 코드나 실행물의 형태로 복제하고 배포할 수 있습니다. 이때 목적 코드나 실행물에 상응하는 컴퓨터가 인식할 수 있는 완전한 원시 코드를 제1조와 제2조의 규정에 따라 소프트웨어의 교환을 위해서 일반적으로 사용되는 매체를 통해 함께 제공해야 합니다.

목적 코드를 지정한 장소로부터 복제해 갈 수 있게 하는 방식으로 배포할 경우, 동일한 장소로부터 원시 코드를 복제할 수 있는 동등한 접근 방법을 제공한다면 이는 원시 코드가 목적 코드와 함께 복제되도록 설정되지 않았다 하더라도 원시 코드를 배포하는 것으로 간주됩니다.

제 5 조. 라이브리리의 어떠한 부분으로부터의 파생물도 포함하지 않지만, 컴파일 또는 링크를 통해서 라이브리리와 함께 작동하도록 설계된 프로그램은 "라이브리리를 사용하는 저작물"이 됩니다. 이러한 저작물이 별도로 분리되어 있을 때는 라이브리리에 대한 파생물이 아니므로 본 사용 허가서가 적용되지 않습니다.

그러나 "라이브리리를 사용하는 저작물"이 라이브리리와 링크된 결과로 생성된 실행물은, 실행물 안에 라이브리리의 일부가 포함되기 때문에 라이브리리에 기반한 2차적 저작물을 구성하게 됩니다. 따라서 이러한 방식으로 생성된 실행물은 본 사용 허가서의 적용을 받습니다. 제6조에 이러한 종류의 실행물의 배포를 위한 규정을 담고 있습니다.

"라이브리리를 사용하는 저작물"이 라이브리리의 일부인 헤더 파일의 자료를 사용한 경우에는 그러한 저작물의 원시 코드가 라이브리리에 기반한 2차적 저작물이 아니었다 하더라도 목적 코드는 라이브리리에 기반한 2차적 저작물이 될 수 있습니다. 이러한 구분이 성립될 수 있는 지 여부는 그러한 저작물 자체가 라이브리리이거나 저작물에 사용된 라이브리리 없이도 링크될 수 있는 경우에 있어서 매우 중요한 차이를 갖습니다. 그러나 이러한 구분이 성립될 수 있는 명확한 판단 기준은 법률적으로 정의되어 있지 않습니다.

만약 이와 같은 형태의 목적 파일이 단지 숫자 매개 변수와 자료 구조의 설계 형태 및 이에 대한 접근 도구 그리고 10행 미만으로 이루어진 작은 인라인 함수와 매크로만을 사용하는 것이라면 법적 기준에 의한 2차적 저작물의 성립 여부에 관계없이 그 사용이 제한되지 않습니다. (그러나 이러한 목적 코드와 라이브리리의 일부가 함께 포함된 실행물은 여전히 제6조의 적용을 받습니다.)

저작물이 라이브리리에 기반한 2차적 저작물이라면 해당 저작물에 대한 목적 코드는 제6조에 따라 배포될 수 있습니다. 또한 그러한 저작물을 포함한 실행물은 기반이 된 라이브리리에 직접 링크되는 지 여부에 관계없이 모두 제6조의 적용을 받습니다.

제 6 조. 위의 조항들에 대한 예외의 하나로, 라이브리리와 "라이브리리를 사용하는 저작물"을 함께 결합하거나 링크시켜서 라이브리리의 일부인 포함된 저작물을 만들었다면, 이를 자신이 선택한 규정에 따라 배포할 수 있습니다. 이 경우 배포 규정에는 피양도자들이 자신의 필요에 따라 저작물을 개작할 수 있으며 개작에 따른 디버깅을 위해 코드 역분석(reverse engineering)을 허용한다는 사항이 포함되어야 합니다.

라이브리리와 라이브리리의 사용에는 본 사용 허가서가 적용된다는 것과 저작물 안에 이러한 라이브리리가 사용되고 있다는 사실을 담고 있는 안내 문구를 모든 복제물에 분명하게 명시해야 합니다. 또한 LGPL 사본을 함께 제공해야 합니다. 저작물이 실행될 때 저작권 사항이 표시되는 형태를 취하고 있다면 라이브리리에 대한 저작권 사항도 함께 포함시켜야 하며 LGPL 사본을 참고할 수 있는 방법을 명시해야 합니다. 또한 다음 중 하나의 사항을 반드시 만족시켜야 합니다.

제 1 항. 저작물에 포함된 라이브리리에 어떠한 수정이 가해졌다 하더라도 해당 라이브리리에 대한 컴퓨터가 인식할 수 있는 완전한 형

태의 원시 코드를 저작물과 함께 제공해야 합니다. 이 원시 코드는 제1조와 제2조의 규정에 따라 배포될 수 있어야 합니다. 만약 저작물이 라이브리리와 링크되는 실행물이었음 경우에는 피양도자가 실행물과 링크되는 라이브리리를 개작한 뒤에도 링크를 통해 새로운 실행물을 만들 수 있도록 하기 위해서 "라이브리리를 사용한 저작물"로서 배포된 저작물에 해당하는 컴퓨터가 인식할 수 있는 완전한 형태의 원시 코드와 목적 코드 중 하나 또는 둘 모두를 제공해야 합니다. (라이브리리에 포함된 정의의 내용의 수정한 경우에는 변경된 정의의 부분을 사용하기 위해서 응용 프로그램을 반드시 다시 컴파일할 필요는 없다는 점은 인정됩니다.)

제 2 항. 라이브리리는 적절한 공유 라이브리리 방식을 사용하여 링크시켜야 합니다. 적절한 방식이란, (1) 라이브리리의 함수를 실행물 속으로 직접 복제하는 것이 아니라 실행 시점에서 볼 때 이미 사용자의 컴퓨터 시스템 상에 존재하고 있는 라이브리리의 복제물이 사용되는 것입니다. 또한 (2) 사용자가 개작된 라이브리리를 설치한 경우에도 개작된 라이브리리가 저작물을 만들 때 사용된 라이브리리의 버전과 인터페이스 상으로 호환되는 한, 적절하게 동작할 수 있어야 합니다.

제 3 항. 배포에 필요한 최소한의 비용만을 받고 피양도자에게 제6조 1항에 규정된 자료를 배포한다면, 최소한 3년간 유효한 약정서를 저작물과 함께 제공해야 합니다.

제 4 항. 저작물을 지정한 장소로부터 복제해 갈 수 있게 하는 방식으로 배포하는 경우, 동일한 장소로부터 제6조 1항에 규정된 자료를 복제할 수 있는 동등한 접근 방법을 제공하는 것은 저작물에 대한 배포 조건을 충족하는 것으로 간주됩니다.

제 5 항. 피양도자가 이러한 자료의 복제물을 이미 수령했는지 확인하거나 자신이 피양도자에게 그러한 자료를 이미 송부했는지 확인해야 합니다.

실행물이 "라이브리리를 사용하는 저작물"의 형태로 배포된다면 여기에는 실행물을 재생산하기 위해서 필요한 유틸리티 프로그램과 데이터들이 모두 포함되어야 합니다. 그러나 특별한 예외의 하나로, 실행물이 실행물 운영체제의 주요 부분(컴파일러나 커널 등)과 함께 (원시 코드나 바이너리의 형태로) 일반적으로 배포되는 구성 요소들은 이러한 구성 요소 자체가 실행물에 수반되지 않는 한 배포 대상에서 제외되어도 무방합니다.

이러한 규정이 일반적으로 운영체제에 함께 수반되지 않는 독립 라이브리리의 사용 허가서와 충돌하게 될 경우에는 배포하고자 하는 실행물 안에서 본 사용 허가서가 적용되는 라이브리리와 독립 라이브리리를 함께 사용할 수 없습니다.

제 7 조. 라이브리리에 기반한 저작물로서의 라이브리리의 일부를 본 사용 허가서가 적용되지 않은 다른 라이브리리의 일부와 하나의 라이브리리 안에 병진시킬 수 있습니다. 이러한 결합 라이브리리를 배포할 경우에는 라이브리리에 기반한 저작물과 그렇지 않은 라이브리리가 별도로 배포될 수 있음을 명시해야 하며 다음의 두 가지 사항을 준수해야 합니다.

제 1 항. 결합 라이브리리를 구성하고 있는 "라이브리리에 기반한 저작물"의 복제물을 결합되지 않은 독립된 상태로 함께 제공해야 합니다. 이 복제물의 배포에는 위의 조항들이 적용됩니다.

제 2 항. 라이브리리에 기반한 저작물의 일부가 결합 라이브리리 안에 포함되어 있다는 사실을 명시해야 하며 제공된 결합되지 않은 상태의 "라이브리리에 기반한 저작물"의 위치 정보를 명기해야 합니다.

제 8 조. 본 허가서에 의해서 명시적으로 이루어지지 않는 한 라이브리리에 대한 복제와 개작, 하위 허가권 설정과 링크 및 배포가 이루어질 수 없습니다. 이와 관련된 어떠한 행위도 무효이며 본 허가서가 보장한 권리는 자동으로 소멸됩니다. 그러나 본 허가서의 규정에 따라 프로그램의 복제물이나 권리를 양도 받았던 당사자는 본 허가서의 규정들을 준수하는 한 사용상의 권리를 계속해서 유지할 수 있습니다.

제 9 조. 본 허가서는 서명이나 날인이 수반되는 형식을 갖고 있지 않기에 때문에 피양도자가 본 허가서의 내용을 반드시 받아들여야 할 필요는 없습니다. 그러나, 라이브리리나 라이브리리에 기반한 2차적 저작물에 대한 개작 및 배포를 허용하는 것은 본 허가서에 의해서만 가능합니다. 만약 본 허가서에 동의하지 않을 경우에는 이러한 행위들이 법률적으로 금지됩니다. 따라서 라이브리리(또는 라이브리리에 기반한 2차적 저작물)를 개작하거나 배포하는 행위는 이에 따른 본 허가서의 내용에 동의한다는 것을 의미하며, 복제와 개작 및 배포에 관한 본 허가서의 조건과 규정들을 모두 받아들여겠다는 의미로 간주됩니다.

제 10 조. 피양도자에 의해서 라이브리리(또는 라이브리리에 기반한 2차적 저작물)가 반복적으로 재배포될 경우, 각 단계에서의 피양도자는 본 허가서의 규정에 따른 라이브리리의 복제와 개작, 링크, 배포에 대한 권리를 최초의 양도자로부터 양도 받은 것으로 자동적으로 간주됩니다. 피양도자의 권리 행사를 제한할 수 있는 어떠한 사항도 추가할 수 없습니다. 그러나 피양도자에게 재배포가 일어날 시점에서 제3의 피양도자에게 본 허가서를 준수하도록 강제할 책임은 부과되지 않습니다.

제 11 조. 법원의 판결이나 특허권 침해에 대한 주장 또는 특허 문제에 국한되지 않은 그 밖의 이유들로 인해서 본 허가서의 규정에 배치되는 사항이 발생한다 하더라도 그러한 사항이 선행하거나 본 허가서의 조건과 규정들이 면제되는 것은 아닙니다. 따라서 법원의 명령이나 합의 등에 의해서 본 허가서에 위배되는 사항들이 발생한 상황이라도 양측 모두를 만족시킬 수 없다면 라이브리리를 배포할 수 없습니다. 예를 들면, 특정한 특허 관련 허가가 라이브리리의 복제

물을 직접 또는 간접적인 방법으로 양도 받은 임의의 제3자에게 해당 라이선스를 무상으로 재배포할 수 있게 허용하지 않는다면, 그러한 허가와 본 사용 허가를 동시에 만족시키면서 라이선스를 배포할 수 있는 방법은 없습니다.

본 조항은 특정한 상황에서 본 조항의 일부가 유효하지 않거나 적용될 수 없을 경우에도 본 조항의 나머지 부분들을 적용하기 위한 의도로 만들어졌습니다. 따라서 그 이외의 상황에서는 본 조항을 전체적으로 적용하면 됩니다.

본 조항의 목적은 특허나 저작권 침해 등의 행위를 조장하거나 해당 권리를 인정하지 않으려는 것이 아니라, 공중 사용 허가를 통해서 구현되어 있는 자유 소프트웨어의 배포 체계를 통합적으로 보호하기 위한 것입니다. 많은 사람들이 배포 체계에 대해 신뢰를 주는 지원을 계속 해줌으로써 소프트웨어의 다양한 분야에 많은 공헌을 해 주었습니다. 소프트웨어를 어떠한 배포 체계로 배포할 것인가를 결정하는 것은 전적으로 저작자와 기증자들의 의지에 달려있는 것이지만, 일반 사용자들이 강요할 수 있는 문제는 아닙니다.

본 조항은 본 허가서의 다른 조항들에서 무엇이 중요하게 고려되어야 하는지를 명확하게 설명하기 위한 목적으로 만들어졌습니다.

제 12 조. 특허나 저작권이 설정된 인터페이스로 인해서 특정 국가에서 라이선스의 배포와 사용이 함께 또는 개별적으로 제한되어 있는 경우, 본 사용 허가서를 라이선스에 적용한 최초의 저작권자는 문제가 발생하지 않는 국가에 한해서 라이선스를 배포한다는 배포상의 지역적 제한 조건을 명시적으로 설정할 수 있으며, 이러한 사항은 본 허가서의 일부로 간주됩니다.

제 13 조. 자유 소프트웨어 재단은 때때로 본 사용 허가서의 개정판이나 신판을 공표할 수 있습니다. 새롭게 공표될 판은 당연히 문제나 현안을 처리하기 위해서 세부적인 내용에 차이가 발생할 수 있지만, 그 근본 정신에는 변함이 없을 것입니다.

각각의 판들은 판 번호를 사용해서 구별됩니다. 특정한 판 번호와 그 이후 판을 따른다는 사항이 명시된 라이선스에는 해당 판이나 그 이후에 발행된 어떠한 판을 선택해서 적용해도 무방하고, 판 번호를 명시하고 있지 않은 경우에는 자유 소프트웨어 재단이 공표한 어떠한 판 번호의 판을 적용해도 무방합니다.

제 14 조. 라이선스의 일부를 본 허가서와 배포 기준이 다른 자유 프로그램과 함께 결합하고자 할 경우에는 해당 프로그램의 저작자로부터 서면 승인을 받아야 합니다. 자유 소프트웨어 재단이 저작권을 갖고 있는 소프트웨어의 경우에는 자유 소프트웨어 재단의 승인을 얻어야 합니다. 우리는 이러한 요청을 수락하기 위해서 때때로 예외 기준을 만들기도 합니다. 자유 소프트웨어 재단은 일반적으로 자유 소프트웨어의 2차적 저작물을 모두 자유로운 상태로 유지시키려는 목적과 소프트웨어의 공유와 재활용을 증진시키려는 두 가지 목적을 기준으로 승인 여부를 결정할 것입니다.

보증의 결여

제 15 조. 본 허가서를 따르는 라이선스는 무상으로 양도되기 때문에 관련 법률이 허용하는 한도 내에서 어떠한 형태의 보증도 제공되지 않습니다. 라이선스의 저작권자와 배포자가 공동 또는 개별적으로 별도의 보증을 서면으로 제공할 때를 제외하면, 특정한 목적에 대한 라이선스의 적합성이나 상업성 여부에 대한 보증을 포함한 어떠한 형태의 보증도 명시적이나 묵시적으로 설정되지 않은 "있는 그대로의" 상태로 이 라이선스를 배포합니다. 라이선스와 라이선스의 실행에 따라 발생할 수 있는 모든 위험은 피양도자에게 인수되며 이에 따른 보수 및 복구를 위한 제반 경비 또한 피양도자가 모두 부담해야 합니다.

제 16 조. 저작권자나 배포자가 라이선스의 손상 가능성을 사전에 알고 있었다 하더라도 발생한 손실이 관련 법규에 의해 보호되고 있거나 이에 대한 별도의 서면 보증이 설정된 경우가 아니라면, 저작권자나 라이선스를 원래의 상태 또는 개작한 상태로 제공한 배포자는 라이선스의 사용이나 비작동으로 인해 발생한 손실이나 라이선스 자체의 손실에 대해 책임지지 않습니다. 이러한 면책 조건은 사용자나 제3자가 라이선스를 조작함으로써 발생된 손실이나 다른 소프트웨어와 라이선스를 함께 동작시키는 것으로 인해 발생된 데이터의 상실 및 부정확한 산출 결과에만 국한되는 것이 아닙니다. 발생한 손실의 일반성이나 특수성뿐 아니라 원인의 유발성 및 필연성도 전혀 고려되지 않습니다.

조건과 규정의 끝

새로운 라이브러리에 LGPL을 적용하는 방법

새로운 라이브러리를 개발하고 그 라이브러리가 보다 많은 사람들에게 최대한 유용하게 사용되기를 원한다면, 본 허가서나 GNU 일반 공중 사용 허가서를 선택적으로 적용해서 누구나 자유롭게 개작하고 재배포할 수 있는 자유 소프트웨어로 만드는 것이 최선의 방법입니다. 라이브러리를 자유 소프트웨어로 만들기 위해서는 다음과 같은 사항을 라이선스에 추가하면 됩니다.

라이선스에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실을 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법은 라이브러리에 이러한 사항을 추가하는 것입니다. 프로그램에 대한 보증이 제공되지 않는다는 사실을 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법은 원시 코드 파일의 시작 부분에 이러한 사항을 추가하는 것입니다. 각각의 파일에는 최소한 저작권을 명시한 행과 본 사용 허가서의 전체 내용을 참고할 수 있는 위치 정보를 명시해야 합니다.

<라이선스의 이름과 용도를 한 줄 정도로 설명합니다.>
Copyright © <년도> <프로그램 저작자의 이름>

이 라이브러리는 자유 소프트웨어입니다. 소프트웨어의 피양도자는 자유 소프트웨어 재단이 공표한 GNU 약소 일반 공중 사용 허가서 2.1 판 또는 그 이후 판을 임의로 선택해서, 그 규정에 따라 라이선스를 개작하거나 재배포할 수 있습니다.

이 라이브러리는 유용하게 사용될 수 있으리라는 희망에서 배포되고 있지만, 특정한 목적에 맞는 적합성 여부나 판매용으로 사용할 수 있으리라는 묵시적인 보증을 포함한 어떠한 형태의 보증도 제공하지 않습니다. 보다 자세한 사항에 대해서는 GNU 약소 일반 공중 사용 허가서를 참고하시기 바랍니다.

GNU 약소 일반 공중 사용 허가서는 이 라이브러리와 함께 제공됩니다. 만약, 이 문서가 누락되어 있다면 자유 소프트웨어 재단으로 문의하시기 바랍니다. (자유 소프트웨어 재단: Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA)

또한, 사용자들이 프로그램을 배포한 사람에게 전자 메일과 서면으로 연락할 수 있는 정보를 추가해야 합니다.

만약, 라이브러리의 저작자가 학교나 기업과 같은 단체나 기관에 프로그래머로 고용되어 있다면 라이브러리의 자유로운 배포를 위해서 고용주나 해당 기관으로부터 라이브러리에 대한 저작권 포기 각서를 받아야 합니다. 다음은 권장이며 이름을 변경하면 됩니다.

Yoyodyne, Inc.는 제임스 램프 허커가 만든 (설정 옵션을 조정하기 위한) 'Frob' 라이브러리에 관련된 모든 저작권을 포기합니다.

<Ty Coon의 서명>, 1990년 4월 1일
부사장 Ty Coon

이것이 필요한 작업의 전부입니다!

expat

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

본 소프트웨어 및 관련된 문서 파일(이하 "소프트웨어"라고 칭함) 사본을 획득하는 모든 사람은 다음 조건이 만족되지만 하면 소프트웨어 사본을 사용, 복사, 개작, 병합, 발행, 배포, 하위 허가권 부여 및/또는 판매할 권한을 제한 없이 포함하여 소프트웨어를 자유롭게 제한 없이 거래할 수 있는 권한을 부여 받으며 소프트웨어를 제공 받은 사람에게도 그러한 권한이 허용됩니다.

위의 저작권 공지와 본 허가 공지는 소프트웨어의 모든 사본이나 중요 부분에 포함시켜야 합니다.

소프트웨어는 상업성, 특정 목적에의 적합성 및 비침해에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 묵시적 또는 명시적인 어떤 종류의 보증도 없이 "그 자체"로 제공됩니다. 저작자 또는 저작권자는 어떠한 경우에도 계약 여부, 불법 행위 등의 경우를 막론하고 소프트웨어나 소프트웨어의 사용 또는 다른 거래에 의해, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 주장이나 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

freetype

FreeType Project 허가서

2002년 4월 11일
Copyright 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

소개

FreeType Project는 여러 가지 아카이브 패키지로 배포되며 이중 일부에는 FreeType 글꼴 엔진 이외에 FreeType Project를 기본으로 하거나, 이와 관련된 다양한 도구 및 기어들이 포함될 수도 있습니다.

이 허가서는 이러한 패키지에 포함되어 있으며 고유한 명시적 허가서가 없는 모든 파일에 적용됩니다. 따라서 이 허가서는 최소한 FreeType 글꼴 엔진, 테스트 프로그램, 문서 및 매키 파일에 영향을 미칩니다.

이 허가서는 BSD, Artistic 및 IJG (Independent JPEG Group) 허가서를 기초로 작성되었으며, 상용 제품이나 무료 제품 등에 관계 없이 모두 자유 소프트웨어의 포함과 사용을 장려하고 있습니다. 그 결과 주요 관점은 다음과 같습니다.

- 본 소프트웨어가 제대로 작동할 것임을 약속하지 않습니다. 그러나, 버그가 있는 경우 알려주기를 바랍니다. ('그 자체'로 배포)
- 이 소프트웨어의 일부나 전체를 비용을 지불하지 않고 원하는 방식으로 사용할 수 있습니다. ('사용료 없이' 사용)
- 이 소프트웨어를 제작했다고 주장할 수 없습니다. 이 소프트웨어나 그 일부를 사용하는 경우, 문서의 어느 부분이라도 FreeType 코드가 사용되었음을 나타내는 문장을 명시해야 합니다. ('허가권 명기')

개작을 하거나 그 자체로 본 소프트웨어를 상용 제품에 포함시킬 것을 명시적으로 허가하고 장려합니다. FreeType Project를 대상으로 하는 모든 보증을 부인하며 FreeType Project와 관련된 어떠한 책임도 지지 않습니다.

마지막으로, 이 허가서를 준수하여 소프트웨어를 사용하기 위해 적합한 허가권 명기/책임 거부 표기 형식을 물어오는 사람들이 많습니다. 따라서 다음 문장을 사용할 것으로 권장합니다.

이 소프트웨어 일부에 대한 저작권은 FreeType Project (www.freetype.org)에 있습니다. Copyright© 1996-2002. All rights reserved.

법적 조항

0. 정의

이 허가서 전체에서 '패키지', 'FreeType Project' 및 'FreeType 아카이브'라는 용어는 저작자(David Turner, Robert Wilhelm 및 Werner Lemberg)에 의해 최초로 'FreeType Project'로 배포된 파일 집합을 지칭하며 애플, 베타 또는 최초 릴리스로 명명됩니다.

'피허가자'는 양도자, 또는 프로젝트를 사용하는 사람을 말합니다. 여기서 '사용'이라는 말은 프로젝트의 원시 코드를 컴파일하고 이를 연결하여 '프로그램' 또는 '실행물'을 만드는 경우를 포괄하는 일반적인 용어입니다. 이 프로그램은 'FreeType 엔진'을 사용하는 프로그램'으로 지정됩니다.

이 허가서는 개작되지 않고 원본 아카이브로 배포된 그 상태의 파일에서 다른 언급이 없는 경우 모든 원시 코드, 바이너리 및 문서를 포함하여 원본 FreeType Project에 배포된 모든 파일에 적용됩니다. 특정 파일에 이 허가서가 적용되는지 분명히 모르겠으면 연락하여 확인해야 합니다.

FreeType Project의 저작권은 David Turner, Robert Wilhelm 및 Werner Lemberg에 있습니다. Copyright© 1996-2000. All rights reserved. 아래 명시된 경우는 예외로 합니다.

1. 보증의 거부

FreeType Project는 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 묵시적 또는 명시적인 어떤 종류의 보증도 없이 "그 자체"로 제공 됩니다. 저작자 또는 저작권자는 어떠한 경우에도 FreeType Project의 사용 또는 사용 불가능으로 인해 발생하는 모든 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

2. 재배포

이 허가서는 다음 조건을 만족하는 경우에 FreeType Project 및 그 파생물에 대해 목적에 상관 없이 전세계적이고, 사용권이 없으며, 영구적이고 회복 불가능한 사용, 실행, 수행, 컴파일, 표시, 복사, 파생물 생성, 하위 허가권 부여 및 배포 권한 및 사용권을 부여하며 여기서 허가된 모든 또는 일부 권한을 타인이 행사할 수 있도록 허가할 수 있습니다.

- 원시 코드의 재배포에는 이 허가서 파일(FTL.TXT)을 있는 그대로 포함시켜야 합니다. 원본 파일에 추가, 삭제 또는 변경 사항이 있는 경우에는 함께 제공되는 문서에 이러한 사실을 명확히 표시해야 합니다. 모든 원시 파일 사본에 개작되지 않은 원본 파일의 저작권 공지를 그대로 유지해야 합니다.
- 바이너리 형태로 재배포하는 경우 배포 문서에 소프트웨어가 FreeType Team 저작물 일부에 기초한다는 저작권 포기 내용을 명기해야 합니다. 의무 사항은 아니지만 문서에 FreeType 웹사이트에 대한 URL을 포함시킬 것을 권고합니다.

이러한 조건은 개작되지 않은 라이브러리뿐만 아니라 FreeType Project에서 파생되거나 이에 기초한 모든 소프트웨어에 적용됩니다. FreeType Team의 저작물을 사용하는 경우 FreeType Team에 그러한 사실을 알려야 합니다. 그러나 사용료를 청구하지는 않습니다.

3. 홍보

FreeType 저작자와 기여자 또는 피허가자 모두 사전에 특정한 서면 허가 없이 는 상업, 홍보 또는 광고 목적으로 다른 사람의 이름을 사용하지 못합니다.

그러나 문서나 광고 자료에 이 소프트웨어에 대한 다음과 같은 문구를 하나 이상 사용할 것을 제안합니다. 'FreeType Project', 'FreeType 엔진', 'FreeType 라이브러리' 또는 'FreeType 배포'.

이 허가서에 서명하지 않았으므로 이를 수용할 필요는 없습니다. 그러나, FreeType Project는 저작권이 있는 저작물이므로 이 허가서나 저작자와 계약을 맺은 다른 허가서만이 이 저작물을 사용 및 배포하고 개작할 권한을 부여합니다.

따라서 FreeType Project를 사용, 배포 또는 개작하는 경우 이 허가서의 모든 조항을 이해하고 수용한다는 것을 표명하는 것입니다.

4. 연락처

FreeType과 관련하여 두 가지 전자 메일을 이용할 수 있습니다.

- freetype@freetype.org
FreeType의 일반적 사용 및 적용뿐만 아니라 라이브러리에 추가할, 또는 추가하게 될 내용 및 배포 문제를 상담합니다. 지원을 원하는 경우, 문서에서 도움이 될만한 내용을 찾지 못한 경우 이 전자 메일을 우선적으로 이용해보십시오.
- devel@freetype.org
버그와 함께 엔진 내부 문제, 설계 문제, 특정 허가권, 외부 이전 등을 상담합니다.
- <http://www.freetype.org>
현재 FreeType 웹페이지에 접속하여 최신 개발 버전을 다운로드하고 온라인 문서를 읽을 수 있습니다.

다음 전자 메일로 개별 연락할 수도 있습니다.

David Turner <david.turner@freetype.org>
Robert Wilhelm <robert.wilhelm@freetype.org>
Werner Lemberg <werner.lemberg@freetype.org>

glibc

이 파일에는 자유 소프트웨어 재단 이외의 저작권 소유자가 있는 GNU C 라이브러리 배포물의 다양한 파일에 대한 복사 허가 공지가 포함되어 있습니다. 이러한 모든 공지문은 함께 제공되는 문서에 공지문을 복사하여 포함시키고 코드를 바이너리로 배포하여 GNU C 라이브러리에서 파생된 모든 바이너리 배포와 함께 이 파일이 포함되도록 할 것을 요구하고 있습니다.

4.4 BSD에서 도입된 모든 코드는 다음 허가 아래에 배포됩니다.

Copyright© 1991 Regents of the University of California.
All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용할 권한이 허가됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지문, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. [이 조건은 제외되었습니다.]
4. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 대학 이름이나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 대학 이사회와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 대학 이사회나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

BIND 4.9.5에서 얻은 DNS 리졸버 코드는 UC Berkeley 및 Digital Equipment Corporation에서 저작권을 가지고 있습니다. DEC 부분은 다음 허가의 적용을 받습니다.

이 부분에 대한 저작권은 Digital Equipment Corporation에 있습니다.
Copyright© 1993.

위의 저작권 공지문과 이 허가 공지문을 모든 사본에 포함시키고 사전에 특정한 서면 허가를 받지 않고 문서나 소프트웨어에 관련된 광고나 홍보에 Digital Equipment Corporation의 이름을 사용하지 않는다는 조건 하에서 사용료를 내거나 내지 않고 어떤 목적으로도 본 소프트웨어를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 Digital Equipment Corporation은 상업성 및 적합성에 대한 묵시적인 모든 보증을 포함하여 이 소프트웨어에 대한 모든 보증을 거부합니다. Digital Equipment Corporation은 계약, 태만 또는 기타 불법 행위의 여부에 관계 없이 이 소프트웨어의 사용이나 성능에 의하거나 이와 관련하여 발생하는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실의 결과로 발생하는 특별한, 직접, 간접 또는 결과적 손해에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다.

Sun RPC 지원(rpcsrc-4.0부터)은 다음 허가서의 적용을 받습니다.

Copyright© 1984, Sun Microsystems, Inc.

Sun RPC는 Sun Microsystems, Inc.의 제품이며 이 범례의 일부 및 전체를 모든 타입 미디어 및 소프트웨어 프로그램의 일부에 포함시키는 경우에 한하여 제한 없이 사용할 수 있습니다. 사용자는 사용료 없이 Sun RPC를 복사 또는 개작할 수 있지만 사용자가 개발한 제품이 프로그램의 일부인 경우를 제외하고 타인에게 이에 대한 사용권을 허가하거나 배포할 수 없습니다.

Sun RPC는 디자인, 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 어떤 형태의 보증도 없이 그 자체로 제공되며 거래나 사용 중에 발생하는 손해에 대해 책임지지 않습니다.

Sun RPC는 지원되지 않으며 Sun Microsystems, Inc.가 이에 대한 지원을 제공하거나 수정, 개작 또는 강화해야 할 책임 없이 제공됩니다.

Sun Microsystems, Inc.는 Sun RPC나 그 일부에 대한 저작권, 거래 기밀 또는 특허를 침해하는 행위와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

Sun Microsystems, Inc.는 수익이나 이익의 손실 또는 다른 특별, 간접적 및 결과적 손해에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. Sun이 이러한 손해의 가능성에 대해 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

다음 CMU 허가서는 Mach 3.0으로부터 파생된 Mach 지원 코드 일부에 적용됩니다.

Mach 운영체제
Copyright © 1991, 1990, 1989 Carnegie Mellon University
All Rights Reserved.

모든 소프트웨어 사본, 파생물 또는 개작물 및 그 일부에 저작권 공지와 이 허가 공지를 표시하고 두 공지 모두의 지원 문서에도 표시하는 경우에 한하여 이 소프트웨어와 해당 문서를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

Carnegie Mellon은 이 소프트웨어를 사용료 없이 "그 자체"로 사용할 것을 허가합니다. Carnegie Mellon은 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 어떠한 손해에 대해서도 책임을 거부합니다.

Carnegie Mellon은 이 소프트웨어의 사용자에게 기능 개선이나 확장이 있을 경우

Software Distribution Coordinator
School of Computer Science
Carnegie Mellon University
Pittsburgh, PA 15213-3890

주소나 Software.Distribution@CS.CMU.EDU 전자 메일로 그 개작물을 보내 주고 Carnegie Mellon에 이러한 개작물을 재배포할 권한을 부여할 것을 요구합니다.

if_ppp.h 파일은 다음 CMU 허가서의 적용을 받습니다.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용이 허가됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 대학 이름이나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 Carnegie Mellon 대학과 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 저작자나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

다음 허가서는 Intel의 "Highly Optimized Mathematical Functions for Itanium(Itanium을 위한 고도로 최적화된 수치 기능)" 컬렉션에서 출처한 파일에 적용됩니다.

Intel 사용 허가 계약서
Copyright © 2000, Intel Corporation
All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용이 허가됩니다.

- * 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
- * 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
- * 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 Intel Corporation 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 저작권 소유자와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. Intel이나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

inet/getnameinfo.c 및 sysdeps/posix/getaddrinfo.c 파일은 Craig Metz에서 저작권을 가지고 있으며 다음 사용 허가서에 따라 배포됩니다.

Inner Net License, 버전 2.00

저작자는 다음 조건이 만족되는 경우에 한해 소프트웨어 및 문서를 그 자체로, 또는 개작하여 원시 및 바이너리 형식으로 재배포 및 사용할 권한을 부여받습니다.

0. 재배포물이 아닌 것으로 명시적으로 표시된 소프트웨어 버전을 받는 경우(버전 메시지 및/또는 README 참고), 이 소프트웨어 버전을 어떠한 식으로도 재배포할 수 없습니다.
1. 적용되는 다른 모든 저작권 및 사용 허가서에 명시된 모든 조항을 따라야 합니다.
2. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작자 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
3. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 저작자의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
4. [저작권자가 이 조항의 제거를 승인했습니다.]
5. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 저작자의 이름이나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 저작자와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 저작자나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

이러한 허가 조항 때문에 실제적으로 문제가 발생하는 경우에는 저작자에게 연락하기 바랍니다.

libcap

특별히 "명시적으로" 언급되지 않는 경우, 다음 내용은 이 libcap 릴리스의 컨테이너를 사용하고 배포하기 위한 허가 조건을 설명합니다.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 libcap의 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용이 허가됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 기존의 모든 저작권 공지 및 보증에 관한 부인을 포함하여 이 허가 공지문 전체를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 이전과 현재의 모든 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 다른 자료에서 다음과 같은 책임의 거부를 명시해야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 어떤 저작자 이름으로도 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

또는 GNU 일반 공중 사용 허가서의 조건에 따라 이 제품을 배포할 수 있습니다. 이 경우, 위의 제한 대신 GNU GPL의 조항이 필요합니다. (이 조항은 GNU GPL과 BSD 형식 저작권에 포함된 제한 사이에 발생할 수 있는 충돌에 대비하여 필요합니다.)

이 소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 저작자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

libjpeg

저작자는 이 소프트웨어와 그 품질, 정확성, 상업성 또는 특정 목적에의 적합성과 관련하여 명시적이거나 암시적인 어떠한 보증이나 표시도 하지 않습니다. 이 소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 그 품질과 정확성에 대한 위험 부담은 전적으로 사용자에게 있습니다.

이 소프트웨어의 저작권은 Thomas G. Lane에 있습니다. Copyright © 1991-1998.

All rights reserved. 아래 명시된 경우는 예외로 합니다.

다음 조건이 만족되는 경우 사용료 없이 어떤 목적이라도 이 소프트웨어(또는 그 일부)를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

- (1) 이 소프트웨어에 대한 원시 코드의 일부를 배포하는 경우, 이 Readme 파일에 이 저작권 및 무보증 통지 내용을 그대로 포함시켜야 합니다. 원본 파일에 추가, 삭제 또는 변경 사항이 있는 경우에는 함께 제공되는 문서에 이러한 사실을 명확히 표시해야 합니다.
- (2) 실행 코드만 배포하는 경우에는 함께 제공되는 문서에 "이 소프트웨어의 일부는 독립 JPEG Group의 창작물에 기초하고 있습니다."라는 문구를 포함시켜야 합니다.
- (3) 이 소프트웨어를 사용하기 위한 허가는 사용자가 바람직하지 않은 모든 결과를 완전히 책임지겠다고 동의하는 경우에만 부여됩니다. 저작자는 어떤 형태의 손해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

이러한 조건은 개작되지 않은 파일뿐만 아니라 IJG 코드에서 파생되거나 이에 기초한 모든 소프트웨어에 적용됩니다. 당사의 저작물을 사용하는 경우 당사에 그러한 사실을 알려야 합니다.

이 소프트웨어나 이로부터 파생된 제품을 홍보나 광고에 사용할 때 IJG 저작자의 이름이나 회사 이름을 사용할 수 없습니다. 이 소프트웨어는 "독립 JPEG Group의 소프트웨어"로만 지칭할 수 있습니다.

제품 공급업체가 모든 보증이나 책임을 지는 경우에 한해서 상용 제품을 위한 기초로 본 소프트웨어의 사용을 허용 및 장려합니다.

ansi2knc는 유일한 저작권자인 Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA의 L. Peter Deutsch의 허가로 이 배포에 포함되었습니다.

ansi2knc는 위의 저작권 및 조건의 적용을 받지 않지만 자유 소프트웨어 재단의 일반적 배포 조항의 적용을 받습니다. 주로 소프트웨어 재배포 시 원시 코드를 포함시켜야 한다는 조항이 적용됩니다. (자세한 내용은 ansi2knc.c 파일을 참고하십시오.) 그러나, ansi2knc는 IJG 코드로부터 생성된 어떤 프로그램의 일부로도 필요하지 않기 때문에 전술한 단락의 내용 이상으로 사용자를 제한하지 않습니다.

유닉스 구성 스크립트인 "configure"는 GNU Autoconf로 생성되었습니다. 이에 대한 저작권은 자유 소프트웨어 재단에 있지만 자유롭게 배포할 수 있습니다.

지원 스크립트에도 동일한 내용이 적용됩니다(config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). 또 다른 지원 스크립트인 install-sh의 저작권은 M.I.T에 있지만 마찬가지로 자유롭게 배포할 수 있습니다.

JPEG 규격의 산술적 코딩 옵션은 IBM, AT&T 및 Mitsubishi에서 보유한 특허가 적용되는 것으로 파악됩니다. 따라서 산술적 코딩은 법적으로 하나 이상의 사용 허가 없이는 사용할 수 없습니다. 이러한 이유로 산술적 코딩에 대한 지원은 JPEG 소프트웨어에서 제외되었습니다. (산술적 코딩은 특허가 없는 Huffman 모드에 비해 근소한 성능 향상만을 제공하기 때문에 많은 저작물에서 이를 지원할 가능성이 크지는 않아 보입니다.) 나머지 코드에는 특허에 의한 제한이 없는 것으로 알고 있습니다.

이전에는 IJG 배포에 GIF 파일을 읽고 쓰기 위한 코드가 포함되었습니다. Unisys LZW 특허와 연루되는 것을 피하기 위해 GIF 읽기 지원은 완전히 제외되었으며 GIF 라이터는 "압축되지 않은 GIF"를 생성하도록 간소화되었습니다. 이 기술은 LZW 알고리즘을 사용하지 않으며 결과로 얻어지는 GIF 파일은 일반적으로 더 크지만 모든 표준 GIF 디코더에서 읽을 수 있습니다.

다음과 같은 언급이 필요합니다.

"Graphics Interchange Format®은 CompuServe Incorporated에서 저작권을 소유하고 있습니다. GIF(sm)는 CompuServe Incorporated가 소유한 서비스 마크입니다."

libmng

저작권 공지 사항:

Copyright © 2000 Gerard Juyn (gerard@libmng.com)

[이 소스를 개작하는 경우 이 문장 뒤에 추가 공지 사항을 삽입할 수 있습니다.]

이 저작권 및 사용 허가서에서 "기여 저작자"는 다음의 개인으로 정의됩니다.
Gerard Juyn

MNG 라이브러리는 "그 자체"로 제공됩니다. 기여 저작자는 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 기여 저작자는 MNG 라이브러리의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우연적, 특수, 예시적 또는 결과적 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 기여 저작자가 이러한 손해의 가능성에 대해 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

다음 조건이 만족되는 경우 사용료 없이 어떤 목적이라도 이 원시 코드 또는 그 일부를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

- 1. 이 원시 코드의 출처를 정확하게 표시해야 하며 자신이 원본 소프트웨어를 제작했다고 주장하지 않아야 합니다.
- 2. 개작물은 그러한 사실을 정확히 표시해야 하며 원본 소스인 것으로 오해할 만한 소지를 주지 않아야 합니다.
- 3. 이 저작권 공지 내용은 어떠한 원시 소스나 개작된 원시 배포물에서도 제거하거나 변경시키지 않아야 합니다.

기여 저작자는 사용료 없이 이 원시 코드를 상업 제품에서 MNG 및 JNG 형식을 지원하기 위한 구성요소로 사용할 것을 허가 및 장려합니다. 제품에 이 원시 코드를 사용하는 경우 그러한 사실을 제품에 표시해주시기 바랍니다.

이 소프트웨어의 일부는 libpng 패키지로부터 채택되었습니다. 이 라이브러리는 PNG 규격의 모든 기능을 지원하지만(MNG가 이로부터 승계되었으므로), libpng 패키지가 필요하지는 않습니다. zlib 라이브러리가 필수로 필요하고 선택적으로는 IJG jpeg 라이브러리 및/또는 Marti Maria에서 제공하는 "little-cms" 라이브러리(각각 JNG 및 Full-Color-Management에 대한 지원 포함 여부에 따라 결정됨)가 필요합니다.

이 라이브러리의 기능은 주로 MNG 애니메이션을 읽고 표시하는 것으로 완전한 기능의 이미지 편집 구성요소를 목적으로 하지 않습니다! 그러나 기본적 수준에서 생성 및 편집 기능을 제공합니다. (향후 개정되는 버전에서는 생성 및 편집에 대한 추가 지원이 포함될 수 있습니다.)

libncurses

Copyright© 1998-2003, 2004 Free Software Foundation, Inc.

본 소프트웨어 및 관련된 문서 파일(이하 "소프트웨어"라고 칭함) 사본을 획득하는 모든 사람은 다음 조건이 만족되지만(한편 소프트웨어 사본을 사용, 복사, 개작, 병합, 발행, 배포, 개작으로 배포, 하위 허가권 부여 및/또는 판매할 권한을 제한 없이 포함하여 소프트웨어를 자유롭게 제한 없이 거래할 수 있는 권한을 부여 받으며 소프트웨어를 제공 받은 사람에게도 그러한 권한이 허용됩니다).

위의 저작권 공지와 본 허가 공지는 소프트웨어의 모든 사본이나 중요 부분에 포함시켜야 합니다.

소프트웨어는 상업성, 특정 목적에의 적합성 및 비침해에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 묵시적 또는 명시적인 어떤 종류의 보증도 없이 "그 자체"로 제공됩니다.

위의 저작권자는 어떠한 경우에도 계약 여부, 불법 행위 등의 경우를 막론하고 소프트웨어나 소프트웨어의 사용 또는 다른 거래에 의해, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 주장이나 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

이 공지에 포함된 경우를 제외하고 사전 서면 승인을 받지 않고 이 소프트웨어의 판매, 사용 또는 기타 거래를 홍보하거나 광고에 사용하기 위한 목적으로 저작권자 이름을 사용하지 못합니다.

libpng

이 libpng 공지 사본은 편의상 제공됩니다. 이 사본과 libpng 배포에 포함된 png.h 파일에 있는 공지문 사이에 상충하는 부분이 있는 경우 후자가 우선합니다.

저작권 공지, 책임의 거부 및 사용 허가:

libpng를 개작하는 경우 이 문장 바로 뒤에 추가 공지 사항을 삽입할 수 있습니다.

libpng 버전 1.2.6(2004년 8월 15일)의 저작권은

Glenn Randers-Pehrson에 있으며(Copyright © 2004) 다음 사람을 기여 저작자 목록에 추가하여 libpng-1.2.5와 동일한 책임의 거부 및 사용 허가를 따라 배포됩니다.
Cosmin Truta

libpng 버전 1.0.7(2000년 7월 1일)부터 1.2.5(2002년 10월 3일)까지의 저작권은

Glenn Randers-Pehrson에 있으며(Copyright © 2000-2002) 다음 사람을 기여 저작자 목록에 추가하여 libpng-1.0.6과 동일한 책임의 거부 및 사용 허가를 따라 배포됩니다.

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Gilles Vollant

책임의 거부에는 다음 내용을 추가해야 합니다.

라이브러리의 편리한 사용을 간섭하지 않거나 침해가 없음을 보증하지 않습니다. 당사의 노력이나 라이브러리로 사용자의 특정한 목적이나 필요성이 만족될 것이라고 보장하지 못합니다. 이 라이브러리는 모든 결함을 가지고 제공되며 만족스러운 품질, 성능, 정확성 및 노력에 대한 위험은 전적으로 사용자에게 있습니다.

libpng 버전 0.97(1998년 1월)부터 1.0.6(2000년 3월 20일)까지의 버전에 대한 저작권은 Glenn Randers-Pehrson(Copyright © 1998, 1999)에 있으며 다음 사람을 기어 저작자 목록에 추가하여 libpng-0.96과 동일한 책임의 거부 및 사용 허가를 따라 배포됩니다.

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng 버전 0.89(1996년 6월)부터 0.96(1997년 5월)까지의 버전에 대한 저작권은

Andreas Dilger(Copyright © 1996, 1997)에 있으며 다음 개인을 기어 저작자 목록에 추가하여 libpng-0.88과 동일한 책임의 거부 및 사용 허가를 따라 배포됩니다.

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng 버전 0.5(1995년 5월)부터 0.88(1996년 1월)까지의 버전에 대한 저작권은 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.(Copyright © 1995, 1996)에 있습니다.

이 저작권 및 사용 허가서에서 "기어 저작자"는 다음의 개인으로 정의됩니다.

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

PNG 참조 라이브러리는 "그 자체"로 제공됩니다. 기어 저작자 및 Group 42, Inc.는 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 기어 저작자 및 Group 42, Inc.는 PNG 참조 라이브러리의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우연적, 특수, 예시적 또는 결과적 손해에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 기어 저작자가 이러한 손해의 가능성에 대해 미리 알고 있었다라도 마찬가지입니다.

다음 조건이 만족되는 경우 사용료 없이 어떤 목적에라도 이 원시 코드 또는 그 일부를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

1. 이 원시 코드의 출처를 정확하게 명시해야 합니다.
2. 개작물은 그러한 사실을 정확히 표시해야 하며 원본 소스인 것으로 오해할 만한 소지를 주지 말아야 합니다.
3. 이 저작권 공지 내용은 어떠한 원시 소스나 개작된 원시 배포물에서도 제거하거나 변경시키지 않아야 합니다.

기어 저작자 및 Group 42, Inc.는 사용료 없이 이 원시 코드를 상업 제품에서 PNG 파일 형식을 지원하기 위한 구성요소로 사용할 것을 허가 및 장려합니다. 제품에 이 원시 코드를 사용하는 경우 그러한 사실을 제품에 반드시 표시할 필요는 없지만 가능하면 표시해주시 바랍니다.

"png_get_copyright" 기능은 "about" 상자 등에서 편리하게 사용하도록 제공됩니다.

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

또한 "pngbar.png" 및 "pngbar.jpg" (88x31) 및 "pngnow.png" (98x31) 파일에서 PNG 로고(물론 PNG 형식)가 제공됩니다.

libpng는 OSI 인증 개방 소스 소프트웨어입니다. OSI 인증 개방 소스는 개방 소스 방식을 따른다는 인증 마크입니다.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp@users.sourceforge.net
2004년 8월 15일

libuuid

Copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 Theodore Ts'o.
Copyright 1999 Andreas Dilger

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용이 허가됩니다.

1. 원시 코드의 재배포에 위의 모든 저작권 공지 및 보증에 관한 부인을 포함하여 이 허가 공지문 전체를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포와 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 받은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 저작자의 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 저

작자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었다라도 마찬가지입니다.

libwrap

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. 일부 개별 파일은 다른 저작권의 적용을 받을 수도 있습니다.

이 저작물은 네덜란드, Eindhoven University of Technology에서 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 및 1995년 Wietse Venema가 최초로 작성하고 컴파일했습니다.

전체 저작권 공지를 모든 복사본에 똑같이 표시하기만 하면 개작 여부에 관계 없이 원시 및 바이너리 형태로 재배포가 허용됩니다.

이 소프트웨어는 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 묵시적 보증을 제한 없이 포함하여 어떠한 명시적 또는 묵시적 보증 없이 "그 자체"로 제공됩니다.

libxml

원시 코드에 별도로 공지된 경우를 제외하고(예를 들어, 비슷한 사용 허가의 적용을 받지만 저작권 공지 내용이 서로 다른 hash.c, list.c 및 trio 파일) 모든 파일은 다음과 같습니다.

Copyright © 1998-2003 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

본 소프트웨어 및 관련된 문서 파일(이하 "소프트웨어"라고 칭함) 사본을 획득하는 모든 사람은 다음 조건이 만족되지만 어떤 소프트웨어 사본을 사용, 복사, 개작, 병합, 발행, 배포, 하위 허가권 부여 및/또는 판매할 권한을 제한 없이 포함하여 소프트웨어를 자유롭게 제한 없이 거래할 수 있는 권한을 부여 받으며 소프트웨어를 제공 받은 사람에게도 그러한 권한이 허용됩니다.

위의 저작권 공지와 본 허가 공지는 소프트웨어의 모든 사본이나 중요 부분에 포함시켜야 합니다.

소프트웨어는 상업성, 특정 목적에의 적합성 및 비침해에 대한 보증을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떤 종류의 보증도 없이 "그 자체"로 제공됩니다. Daniel Veillard는 어떠한 경우에도 계약 여부, 불법 행위 등의 경우를 막론하고 소프트웨어나 소프트웨어의 사용 또는 다른 거래에 의해, 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 주장이나 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

이 공지에 포함된 경우를 제외하고 사전 서면 승인을 받지 않고 이 소프트웨어의 판매, 사용 또는 기타 거래를 홍보하거나 광고에 사용하기 위한 목적으로 Daniel Veillard이란 이름을 사용하지 못합니다.

Copyright © 1998 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Veillard.
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.
Copyright © 2000 Gary Pennington and Daniel Veillard.
Copyright © 2001 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.

위의 저작권 공지와 이 허가 공지를 모든 복사본에 똑같이 표시하는 경우에 한하여 사용료 없이 어떤 목적을 위해서도 이 소프트웨어를 사용, 복사, 개작 및 배포할 수 있는 권한이 부여됩니다.

이 소프트웨어는 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 없이 "그 자체"로 제공됩니다. 저작자와 기여자는 어떠한 방식으로든 책임을 지지 않습니다.

netkit-inetd

다음 저작권의 적용을 받는 대부분의 파일은 BSD 사용 허가서(/usr/share/common-licenses/BSD)의 조항에 따라 재배포가 가능합니다.

Copyright © 1983, 1991 The Regents of the University of California.
All rights reserved.

RPC 코드의 일부는 Sun Microsystems가 저작권을 소유하고 있으며 다음 조건 하에서 제공됩니다.

Sun RPC는 Sun Microsystems, Inc.의 제품이며 이 범례의 일부 및 전체를 모든 테이프 미디어 및 소프트웨어 프로그램의 일부에 포함시키는 경우에 한하여 제한 없이 사용할 수 있습니다. 사용자는 사용료 없이 Sun RPC를 복사 또는 개작할 수 있지만 사용자가 개발한 제품이나 프로그램의 일부인 경우 또는 Sun Microsystems, Inc로부터 사전에 명시적 승인을 얻은 경우를 제외하고 타인에게 이에 대한 사용권을 허가하거나 배포할 수 없습니다.

Sun RPC는 디자인, 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 어떤 형태의 보증도 없이 그 자체로 제공되며 거래나 사용 중에 발생하는 손해에 대해 책임지지 않습니다.

Sun RPC는 지원되지 않으며 Sun Microsystems, Inc.가 이에 대한 지원을 제공하거나 수정, 개작 또는 강화해야 할 책임 없이 제공됩니다.

Sun Microsystems, Inc.는 Sun RPC나 그 일부에 대한 저작권, 거래 기밀 또는 특허를 침해하는 행위와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

Sun Microsystems, Inc.는 수익이나 이익의 손실 또는 다른 특별, 간접적 및 결과적 손해에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. Sun이 이러한 손해의 가능성에 대해 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

pam

특별히 "명시적으로" 언급되지 않는 경우, 다음 내용은 이 Linux-PAM 릴리스의 컨텐츠를 배포하기 위한 허가 조건을 설명합니다.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 Linux-PAM의 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용이 허가됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 기존의 모든 저작권 공지 및 보증에 관한 부인을 포함하여 이 허가 공지문 전체를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 이전과 현재의 모든 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 다른 자료에서 다음과 같은 책임의 거부를 명시해야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 어떤 저작자 이름으로도 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

또는 GNU 일반 공중 사용 허가서의 조건에 따라 이 제품을 배포할 수 있습니다. 이 경우, 위의 제한 대신 GNU GPL의 조항이 필요합니다. (이 조항은 GNU GPL과 BSD 형식 저작권에 포함된 제한 사이에 발생할 수 있는 충돌에 대비하여 필요합니다.)

이 소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다.

portmap

저작자:
네덜란드 Eindhoven University of Technology, 수학 및 컴퓨터 학과 Wietse Venema (wietse@wzw.win.tue.nl)

일부 구성요소:
Copyright © 1990 The Regents of the University of California.
All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용 권한이 부여됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 이 소프트웨어의 기능이나 사용을 언급하는 모든 광고 자료에는 다음 공지문을 표시해야 합니다.

이 제품에는 University of California, Berkeley 및 그 기여자들이 개발한 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

4. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 대학 이름이나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 대학 이사회와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 대학 이사회나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

RPC 코드의 일부는 Sun Microsystems가 저작권을 소유하고 있으며 다음 조건 하에서 제공됩니다.

Sun RPC는 Sun Microsystems, Inc.의 제품이며 이 범례의 일부 및 전체를 모든 테이프 미디어 및 소프트웨어 프로그램의 일부에 포함시키는 경우에 한하여 제한 없이 사용할 수 있습니다. 사용자는 사용료 없이 Sun RPC를 복사 또는 개작할 수 있지만 사용자가 개발한 제품이나 프로그램의 일부인 경우 또는

Sun Microsystems, Inc로부터 사전에 명시적 승인을 얻은 경우를 제외하고 타인에게 이에 대한 사용권을 허가하거나 배포할 수 없습니다.

Sun RPC는 디자인, 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 어떤 형태의 보증도 없이 그 자체로 제공되며 거래나 사용 중에 발생하는 손해에 대해 책임지지 않습니다.

Sun RPC는 지원되지 않으며 Sun Microsystems, Inc.가 이에 대한 지원을 제공하거나 수정, 개작 또는 강화해야 할 책임 없이 제공됩니다.

Sun Microsystems, Inc.는 Sun RPC나 그 일부에 대한 저작권, 거래 기밀 또는 특허를 침해하는 행위와 관련하여 어떠한 책임도 지지 않습니다.

Sun Microsystems, Inc.는 수익이나 이익의 손실 또는 다른 특별, 간접적 및 결과적 손해에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. Sun이 이러한 손해의 가능성에 대해 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

Sun Microsystems, Inc.
2550 Garcia Avenue
Mountain View, California 94043

shadow

이 소프트웨어의 저작권은 Julianne Frances Haugh(Copyright 1988 - 1994)에 있습니다.
All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용 권한이 부여됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 Julianne F. Haugh나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 Julie Haugh와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. Julie Haugh나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

이 원시 코드는 현재 USENET 아카이브의 comp.sources.misc 부분에 있는 ftp.uu.net에 보관되어 있습니다. 이 패키지에 대한 문의 사항이 있는 경우, 저작자인 Julianne F. Haugh에게 전자 메일 jfh@tab.com으로 연락할 수도 있습니다.

이 소프트웨어는 그 자체로 배포됩니다. 저작자는 사용으로 인한 어떠한 결과에 대해서도 모든 책임을 거부합니다. 이 소프트웨어 패키지의 유지관리에 대한 책임은 전적으로 사용자에게 있습니다. 저작자에게는 개작이나 기능 향상을 제공할 책임이 없습니다. 정보 또는 머신 리소스를 실수로 손실하지 않도록 필요한 모든 조치를 취할 것을 사용자에게 권고합니다.

원시 파일: login_access.c, login_desrpc.c, login_krb.c는 다음 사용 허가에 따라 logdaemon-5.0 패키지로 부터 파생되었습니다.

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. 개별 파일은 다른 저작권의 적용을 받을 수도 있습니다(파일에 언급되어 있음).

이 저작물은 네덜란드, Eindhoven University of Technology에서 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 및 1995년 Wietse Venema가 최초로 작성하고 컴파일했습니다.

전체 저작권 공지를 모든 복사본에 똑같이 표시하지만 하면 원시 및 바이너리 형태로 재배포가 허용됩니다.

이 소프트웨어는 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 묵시적 보증을 제한 없이 포함하여 어떠한 명시적 또는 묵시적 보증 없이 "그 자체"로 제공됩니다.

sudo

Sudo는 다음 BSD 형식 사용 허가에 따라 배포됩니다.

Copyright © 1994-1996, 1998-2003 Todd C. Miller
<Todd.Miller@courtesan.com>
All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용 권한이 부여됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 재배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 저작자로부터 사전에 구체적으로 서면 허가를 받은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 저작자의 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.
4. 저작자로부터 사전에 구체적 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어로부터 파생된 제품은 "Sudo"로 나타낼 수 없으며 그 이름에 "Sudo"를 포함시키지 않아야 합니다.

이 소프트웨어는 "그 자체"로 제공되며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 저작자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

협약 번호 F39502-99-1-0512에 따라 DARPA(Defense Advanced Research Projects Agency) 및 Air Force Research Laboratory, Air Force Materiel Command, USAF로부터 일부 후원을 받았습니다.

또한 lsearch.c, fnmatch.c, getcwd.c, snprintf.c, strcasecmp.c 및 fnmatch.3에는 다음 UCB 사용 허가가 따릅니다.

Copyright © 1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994
The Regents of the University of California. All rights reserved.

다음 조건이 만족되는 경우 개작 여부에 관계 없이 원시 형태와 바이너리 형태로 재배포 및 사용 권한이 부여됩니다.

1. 원시 코드의 재배포물에 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 포함시켜야 합니다.
2. 바이너리 형태로 재배포하는 경우 위의 저작권 공지 사항, 이 조건 항목 및 다음 책임의 거부를 재배포물과 함께 제공되는 문서 및/또는 기타 자료에 포함시켜야 합니다.
3. 사전에 구체적으로 서면 허가를 얻은 경우가 아니면 이 소프트웨어에서 파생된 제품을 대학 이름이나 기여자 이름을 사용하여 승인하거나 홍보할 수 없습니다.

이 소프트웨어는 대학 이사회와 기여자가 "그 자체"로 제공하며 암시적 상업성 및 특정 목적에의 적합성을 제한 없이 포함하여 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 거부합니다. 대학 이사회나 기여자는 책임, 계약 여부, 엄격 책임 또는 불법 행위 등 어떤 이론이나 사유에 근거하더라도 이 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 직접, 간접, 우발적, 특별, 대표적 또는 결과적 손해(대체 상품이나 서비스의 조달, 또는 사용성, 데이터 또는 이익의 손실, 또는 영업 중단)에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다. 이러한 손해의 가능성을 미리 알고 있었더라도 마찬가지입니다.

zlib

저작권 공지:
© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

이 소프트웨어는 명시적 또는 묵시적인 어떠한 보증도 없이 "그 자체"로 제공됩니다. 저작자는 이 소프트웨어를 사용하여 발생하는 어떠한 손해에 대해 어떠한 경우에도 책임을 지지 않습니다.

다음 제한 사항을 지키는 경우에 한해 상업적 응용을 포함하여 어떤 목적에도 이 소프트웨어를 사용하고 자유롭게 개작 및 재배포할 수 있는 권한을 부여합니다.

1. 이 소프트웨어의 출처를 정확하게 표시해야 하며 자신이 원본 소프트웨어를 제작했다고 주장하지 않아야 합니다. 이 소프트웨어를 제품에 사용하는 경우, 필수는 아니지만 제품 문서에 이러한 사실을 표시해주시기 바랍니다.
2. 개작물은 그러한 사실을 정확히 표시해야 하며 원본 소스인 것으로 오해할 만한 소지를 주지 말아야 합니다.
3. 이 공지 내용은 어떠한 원시 배포물에서도 제거하거나 변경시키지 않아야 합니다.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumny.caltech.edu

제품에 zlib 라이브러리를 사용하는 경우, 장황한 법률 문서에 서명을 요청하지 않기를 바랍니다. 소스는 무료로 제공되지만 어떠한 종류의 보증도 하지 않습니다. 라이브러리는 전적으로 Jean-loup Gailly 및 Mark Adler가 작성했으며 제3자의 코드가 포함되어 있지 않습니다.

개작된 소스를 재배포하는 경우, ChangeLog 파일에 변경 사항이 기재된 이력 정보를 포함시켜주시기 바랍니다. 개작된 소스 버전의 배포에 대한 자세한 내용은 FAQ를 참고하십시오.

원시 코드 배포에 관한 공지 사항

출고 후 3년 간 GNU 일반 공중 사용 허가서의 적용을 받아 사용된 제품에 대한 원시 코드를 다음 주소로 Yamaha에 요청할 수 있습니다.

PA@DMI Division, YAMAHHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu 430-8650, JAPAN

원시 코드는 무료로 제공되지만 Yamaha는 원시 코드를 제공하기 위한 비용을 청구할 수도 있습니다.

- Yamaha는 Yamaha 이외 제3자가 이 제품용 소프트웨어에 수행한 변경(추가/삭제)으로 인해 발생한 어떠한 손해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.
- Yamaha는 Yamaha가 공공 부문에 제공한 원시 코드의 재사용에 대해 보증을 하지 않으며 원시 코드에 대한 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 원시 코드는 다음 웹사이트에서 다운로드 받을 수 있습니다.
<http://www.yamahasyntn.com/download/source/motifxs/>

FCC 정보(미국)

1. 중요 사항: 본 장치를 개조하지 마십시오!

본 제품은 본 설명서의 지침에 따라 설치했을 경우 FCC 요구사항을 만족합니다. Yamaha에서 명시적으로 승인하지 않은 방식으로 개조하면 FCC에서 승인한 제품 사용 권한이 무효화될 수도 있습니다.

2. 중요 사항: 본 제품을 부속품 및/또는 다른 제품에 연결하는 경우 고 품질 차폐 케이블만 사용하십시오. 반드시 본 제품과 함께 제공된 케이블을 사용하십시오. 모든 설치 지침을 따르십시오. 지침을 따르지 않으면 미국에서 FCC가 승인한 본 제품의 사용 권한이 무효화될 수 있습니다.

3. 참고: 본 제품은 클래스 "B" 디지털 장치에 대한 FCC 규정, 파트 15에 명시된 요구사항에 준하여 테스트되고 제조되었습니다. 이러한 요구사항을 만족하면 주거 환경에서 본 제품을 사용해도 다른 전자 기기와 유해한 간섭을 일으키지 않는다고 충분히 보장할 수 있습니다. 본 장비는 무선 주파수를 생성 및 사용하며 사용 설명서에 설명된 지침에 따라 설치 및 사용하지 않으면 다른 전자 기기의 작동에 유해한 간섭을 일으킬 수도 있습니다. FCC 규정을 준수한다고 해도 모든 설치 환경에서 간섭이 생기지 않는다고 보장하지는 않습니다. 장

치를 끄고 켜보아 본 제품이 간섭을 일으키는 것으로 확인되면 다음 조치 중 한 가지를 수행하여 문제를 해결해보십시오.

본 제품이나 간섭의 영향을 받는 장치를 재배치하십시오.

다른 분기(회로 차단기 또는 퓨즈) 회로에 있는 전원 콘센트를 사용하거나 AC 라인 필터를 설치하십시오.

라디오 또는 TV 간섭의 경우 안테나 위치나 방향을 바꿔보십시오. 안테나 인입선이 300옴 리본 리드인 경우, 인입선을 동축 케이블로 바꾸십시오.

이러한 조치로 해결되지 않을 경우 본 제품 유형을 공인 판매하는 해당 지역 대리점으로 문의하십시오. 해당 대리점을 찾지 못하는 경우, Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620으로 연락하십시오.

위의 공지 사항은 Yamaha Corporation of America 또는 그 계열사가 공급한 제품에만 적용됩니다.

* YAMAHA CORPORATION OF AMERICA에서 공급한 제품에만 적용됩니다.

(클래스 B)

적합성 준수 정보 (적합성 준수 선언)

책임 당사자: Yamaha Corporation of America

주소: 6600 Orangethorpe Ave.,
Buena Park, Calif. 90620

전화: 714-522-9011

장비 유형: 음악 프로덕션 신디사이저

모델 이름: MOTIF XS8, MOTIF XS7, MOTIF XS6

본 장치는 FCC 규정, 파트 15를 준수합니다.

다음 조건에서 작동시켜야 합니다.

- 1) 본 장치는 유해한 간섭을 일으키지 않습니다.
 - 2) 본 장치는 바람직하지 않은 작동을 일으킬 수 있는 간섭을 포함하여 수신되는 모든 간섭을 허용해야 합니다.
- 전파 수신이 간섭을 받는 것으로 의심되면 사용 설명서의 지침을 참고하십시오.

* YAMAHA CORPORATION OF AMERICA에서 공급한 제품에만 적용됩니다.

(FCC DoC)

영국 사용자를 위한 중요 공지 사항 플러그 및 코드 연결

경고: 본 장비는 접지시켜야 합니다.

중요 사항: 이 주전원의 리드 와이어는 다음 코드에 따라 색상 구분되어 있습니다.

녹색 및 노란색	: 접지
파란색	: 중성
갈색	: 활성

본 장비의 주전원 리드 와이어 색상이 플러그의 단자를 식별하는 색상 표시와 대응하지 않을 수도 있으므로 이럴 때는 다음과 같이 하십시오. 녹색 및 노란색의 와이어는 문자 E 또는 안전 접지 기호 ⚡로 표시되거나 녹색 또는 녹색 및 노란색인 플러그 단자에 연결해야 합니다.

파란색인 와이어는 문자 N으로 표시되거나 검정색인 단자에 연결해야 합니다.

갈색인 와이어는 문자 L로 표시되거나 빨간색인 단자에 연결해야 합니다.

• Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.에서 공급한 제품에만 적용됩니다.

(3와이어)

이 제품에는 소량의 수은이 함유된 고강도 램프가 포함되어 있습니다. 이 재료를 폐기할 때 환경 보호를 위한 규정을 따라야 할 수 있습니다.

미국 지역의 폐기 정보에 대해서는 다음 EIA(Electronic Industries Alliance) 웹사이트를 참조하십시오.

www.eiae.org

* YAMAHA CORPORATION OF AMERICA에서 공급한 제품에만 적용됩니다.

(수은)