

S90XS

S70XS

## 참고 설명서

### 본 설명서 사용법

PDF 포맷으로 작성된 S90 XS/S70 XS 참고 설명서에는 특정 용어를 클릭하여 원하는 페이지로 이동할 수 있는 링크 기능 및 검색 기능과 같은 전자 파일 특유의 특별한 기능이 있습니다.

#### 내용 목록

각 페이지 오른쪽의 목록은 목차와 동일합니다.  
이 목록에서 원하는 항목을 클릭하면 해당 페이지로 이동할 수 있습니다.  
"참고" 섹션의 목록은 본 악기의 기능 트리에 해당하며, 여기에서는 원하는 파라미터를 쉽게 찾을 수 있습니다.  
악기 화면에서 익숙하지 않은 파라미터를 접하게 되면 이 목록에서 해당 파라미터를 찾아 클릭하면 상세 설명 페이지를 불러옵니다.

#### 탐색 기능

뷰어 소프트웨어에 내장된 이 기능은 잘 모르는 용어의 의미를 알고 싶을 때 매우 유용합니다.  
Adobe Reader를 사용하여 이 설명서를 읽을 때 검색 상자에 특정 단어를 입력하고 컴퓨터 키보드의 <Enter> 키를 누르면 이 설명서의 관련 섹션을 불러옵니다.

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

#### 이전 페이지 보기/다음 페이지 보기

Adobe Reader를 사용할 때 툴바의 버튼으로 이전 페이지 보기를 클릭하여 이전 페이지로 돌아가고 다음 페이지 보기를 클릭하여 다음 페이지로 이동합니다.  
이 기능은 링크된 페이지로 이동했다가 이전 페이지 보기로 돌아갈 때 매우 유용합니다.

**참고** 툴바에 이전 페이지 보기/다음 페이지 보기 버튼이 표시되지 않으면 <Alt> 키를 누른 상태에서 <<>/>> 키를 눌러 이전/다음 페이지 보기로 이동합니다.

**참고** 이들 기능과 소프트웨어의 다른 기능에 대한 자세한 정보는 소프트웨어 사용 설명서를 참고하십시오.

예: 참고 섹션, 퍼포먼스 모드

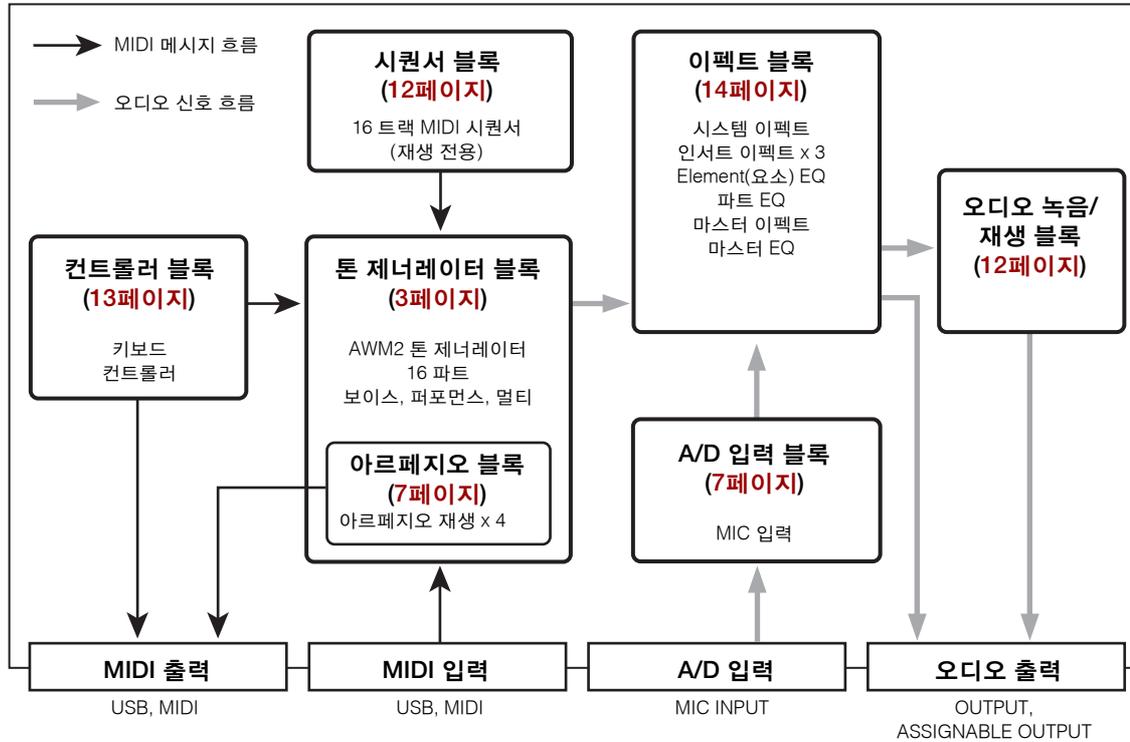


# 기본 구조

## 7개의 기능 블록

S90 XS/S70 XS 시스템은 7개의 주요 기능 블록 즉, 톤 제너레이터, A/D 입력, 시퀀서, 아르페지오, 컨트롤러, 이펙트 및 오디오 녹음/재생으로 구성됩니다.

### S90 XS/S70 XS



#### 기본 구조

● 기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

#### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

#### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

#### AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

본 악기에는 AWM2 톤 제너레이터 블록이 장착되어 있습니다. AWM2(Advanced Wave Memory 2)는 샘플링된 파형(사운드 자료)에 기초한 합성 방식으로서, 많은 Yamaha 신디사이저에서 사용됩니다. 최상의 현실감을 위해, 각 AWM2 보이스는 실제 악기의 여러 파형 샘플을 사용합니다. 뿐만 아니라 엔벨로프 제너레이터, 필터, 모듈레이션 등과 같은 다양한 파라미터를 적용할 수 있습니다.

## 톤 제너레이터 블록

톤 제너레이터 블록은 시퀀서 블록, 컨트롤러 블록, 아르페지오 블록 및 MIDI IN 커넥터 또는 USB 커넥터를 통해 외장 MIDI 악기에서 수신한 MIDI 메시지에 대한 응답으로 실제 사운드를 만드는 블록입니다. MIDI 메시지는 16개의 채널 중 하나에 지정되며, 이 신디사이저는 16개의 MIDI 채널을 통해 별도의 16개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 하지만 각각 16개의 채널을 지원하는 별도의 MIDI "포트"를 이용하여 이 16채널 한계를 초과할 수 있습니다. 본 악기의 톤 제너레이터 블록은 포트 1에서 MIDI 메시지를 처리합니다. 톤 제너레이터 블록 구조는 모드에 따라 다릅니다.

## 보이스 모드의 톤 제너레이터 블록

### 보이스 모드의 파트 구조

보이스 모드에서는 하나의 파트만 사용할 수 있으므로 한 개의 MIDI 채널만 인식합니다. 이 상태를 단일 "단일 보이스" 생성기라고 합니다. 보이스는 단일 파트를 사용해 키보드에서 연주됩니다.

단일 보이스 작업(보이스 및 퍼포먼스 모드)용 MIDI 수신 채널을 설정하려면 유틸리티 MIDI 화면의 Basic Receive Ch(기본 수신 채널) 파라미터(137페이지)를 사용하십시오. 보이스 모드에서 본 악기는 MIDI 포트 1상의 데이터만 인식합니다.

**참고** 멀티 MIDI 채널로 구성된 외장 MIDI 시퀀서나 컴퓨터의 곡 데이터를 재생 하려면 Multi(멀티) 모드(6페이지)를 사용하십시오.

### 보이스

특정 악기 사운드를 생성을 위한 음향 요소가 포함된 프로그램을 "보이스(음색)"이라고 합니다. 일반 보이스와 드럼 보이스 두 가지 보이스 형식이 내장되어 있습니다. 일반 보이스는 주로 키보드로 연주 할 수 있는 악기 형식의 사운드입니다.

각 보이스는 최대 8개의 요소(일반 보이스의 경우) 또는 최대 73 Key(드럼 보이스)으로 구성됩니다.

요소 또는 드럼 key는 보이스의 기본 최소 단위입니다. 즉, 단 하나의 Element(요소)나 Key만이 악기 사운드를 생성할 수 있습니다. 또한 일반 보이스는 여러 요소를 조합하여 실감나는 사운드나 다양한 사운드를 생성할 수 있습니다. 각 요소/Key 특유의 파라미터(요소 편집 파라미터/건반 편집 파라미터)와 모든 요소/건반에 공통인 파라미터(공통 편집 파라미터)를 편집하여 각각의 보이스를 만듭니다. 요소 편집 및 key 편집의 경우, S90 XS/S70 XS 에디터에서만 파라미터를 편집할 수 있습니다.

**참고** 일반 보이스 편집 방법은 34페이지를 참조하십시오. 드럼 보이스 편집 방법은 58페이지를 참조하십시오.

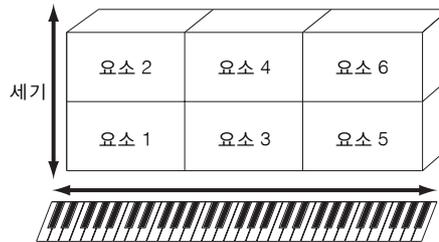
### 일반 보이스 및 드럼 보이스

#### 일반 보이스

일반적으로 각 건반에 대해 표준 피치 사운드를 갖는 키보드로 연주하는 보이스를 말합니다. 일반 보이스는 최대 8개의 요소로 구성됩니다. Voice Edit(보이스 편집) 모드의 설정에 따라 이들 요소는 동시에 소리가 나거나 음역, 세기 범위 및 XA(확장 아티큘레이션) 설정에 따라 다른 사운드가 날 수 있습니다.

그림은 일반 보이스의 한 가지 예입니다. 여기에서는 여섯 개의 요소가 키보드의 음역과 세기 범위에

따라 분산되어 있어 연주하는 음과 강도에 따라 다른 요소의 사운드가 납니다. 요소 1과 2는 키보드의 낮은 범위, 요소 3과 4는 중간 범위, 그리고 요소 5와 6은 높은 범위에서 사운드가 납니다. 세기에 따라서는 요소 1, 3, 5는 키보드를 부드럽게 연주할 때 사운드가 나고 요소 2, 4, 6은 강하게 연주할 때 사운드가 납니다. 이것을 실제로 사용할 때 피아노 보이스는 6가지 다른 샘플로 구성될 수도 있습니다. 요소 1, 3, 5는 해당 음역에서 피아노를 부드럽게 연주하는 사운드인 반면, 요소 2, 4, 6은 각 음역에 대해 강하게 연주할 때 나는 사운드입니다. 실제로 S90 XS/S70 XS는 최대 8개의 독립 요소를 허용하기 때문에 이 보다 훨씬 더 유연성이 좋습니다.



## 기본 구조

기능 블록
● 톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

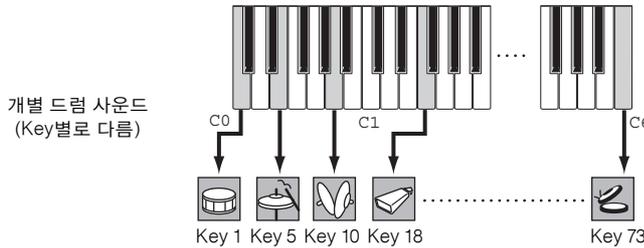
## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### 드럼 보이스

드럼 보이스는 주로 키보드의 개별 음에 지정된 타악기/드럼 사운드입니다. 지정된 타악기/드럼 파형 또는 일반 보이스의 모음을 드럼 킷이라고 합니다.

요소와 달리 드럼 key는 해당 음과 동일하며, 이는 범위를 변경할 수 없음을 의미합니다. 드럼 또는 타악기 사운드는 각 드럼 key에 지정됩니다. 각 건반에 지정된 드럼 또는 타악기 사운드를 변경하여 다양한 형식의 드럼 보이스를 만들고 피치 및 EG와 같은 파라미터를 변경할 수 있습니다.



### XA (확장 아티클레이션)

XA(확장 아티클레이션)는 더욱 유연한 퍼포먼스와 실감나는 사운드를 제공하기 위해 특별히 설계된 톤 제너레이션 시스템입니다.

MOTIF XS 신디사이저부터 채택한 이 기능은 실감나는 사운드와 자연스러운 퍼포먼스 기법(예: 레가토와 스타카토)을 효과적으로 재생할 수 있게 해주며 연주하면서 다양한 사운드 변화를 위해 다른 독특한 모드들도 제공합니다.

#### 실감나는 레가토 연주

기존 신디사이저는 mono(단음)모드에서 이전 음의 볼륨 엔벨로프를 다음 음까지 지속하여 레가토 효과를 재현하였으나 이렇게 하면 실제 어쿠스틱 악기와는 다른 부자연스러운 사운드가 나옵니다. MOTIF XS 시리즈의 기술과 마찬가지로 S90 XS/S70 XS는 (XA 컨트롤 파라미터 설정을 "normal"과 "legato"로 설정하여) 레가토를 연주할 때 특정 요소 사운드가 나도록 하는 레가토 효과와 일반적으로 연주할 다른 요소를 더욱 정교하게 재현합니다.

#### 사실적인 릴리즈 사운드

기존의 신디사이저는 어쿠스틱 악기의 음이 릴리즈될 때 만들어지는 사운드를 잘 재현하지 못합니다. S90 XS/S70 XS는 요소의 XA 컨트롤(XA Control) 파라미터를 "key off sound"로 설정하여 어쿠스틱 악기의 음이 릴리즈될 때 나는 음을 실현합니다.

#### 연주되는 각 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. S90 XS/S70 XS는 XA Control XA(컨트롤) 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 시점에만 만들어지는 독특한 사운드가 있습니다. 여기에는 플루트의 플러터 텅잉(flutter tonguing) 또는 어쿠스틱 기타의 높은 하모닉스 연주가 포함됩니다. (MOTIF XS 시리즈 이전의) 기존 신디사이저는 높은 (강한) 세기를 통한 트리거링 등으로 이런 사운드를 실현할 수 있었습니다. 하지만 S90 XS/S70 XS는 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼 및 XA 컨트롤 파라미터를 "AF 1 on", "AF 2 on" 및 "all AF off"로 설정하여 사운드를 전환함으로써 이들 사운드를 재현할 수 있어 이전에는 사용할 수 없었던 자연스럽게 표현적인 조정 수준을 제공합니다.

**참고** 외부 장치로부터 Utility Controller(유틸리티 컨트롤러) 화면에서 "A Func 1/2 Ctrl No. (139페이지)로 지정된 Control Change(컨트롤 변경) 번호를 전송해서도 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼을 켜고 끌 수 있습니다.

#### 새로운 사운드와 새로운 연주 스타일

위와 같은 매우 유용한 기능은 어쿠스틱 사운드뿐만 아니라 신디사이저 및 전자 보이스에도 효과적으로 적용할 수 있습니다. XA 기능은 실감나는 사운드, 표현력 있는 연주 그리고 창의적인 새로운 스타일의 퍼포먼스에 대한 엄청난 가능성을 열어줍니다.

### 기본 구조

기능 블록
● 톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

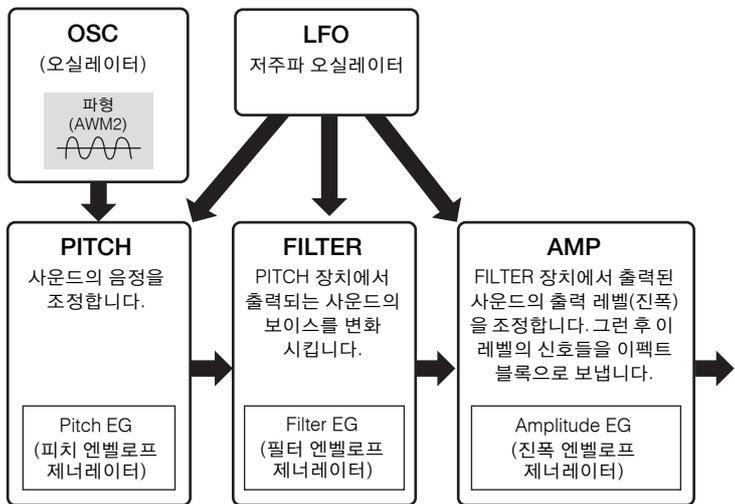
미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 요소와 드럼 key

요소와 드럼 key는 보이스를 구성하는 가장 작은 "기본 요소"입니다. 실제로 하나의 요소나 하나의 드럼 key만으로 보이스를 생성할 수 있습니다. Oscillator(오실레이터), Pitch Filter(음정 필터), Amplitude(진폭) 및 LFO(아래 참조)와 같은 다양한 전통적인 신디사이저 파라미터로 이러한 작은 사운드 단위들을 구성하고 향상시키고 처리할 수 있습니다.

### 중요사항

Element Edit(요소 편집) 및 Key Edit(건반 편집)에서 S90 XS/S70 XS에 연결된 컴퓨터에 설치된 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 이 파라미터를 편집할 수 있습니다.



### 오실레이터(Oscillator)

이 장치는 기본 음정을 결정하는 파형을 출력합니다. S90 XS/S70 XS 에디터의 Oscillator setup(오실레이터 설정) 창에서 파형(또는 기본 사운드 "기본 요소")을 일반 보이스의 각 요소 또는 드럼 보이스의 각 건반에 할당할 수 있습니다. 일반 보이스의 경우, 세기 응답(요소가 소리나는 세기의 범위)뿐만 아니라 요소의 음역(키보드에서 요소가 소리나는 음역)을 설정합니다. 또한 이 장치에서 XA 관련 파라미터들을 설정할 수 있습니다.

각 파형은 실제 악기 사운드를 녹음하여 만들고 키보드와 세기의 설정에 할당된 샘플로 구성됩니다. 오실레이터 파라미터에 대한 정보는 46 및 60 페이지를 참조하십시오.

### 피치(Pitch)

이 장치는 오실레이터에서 발생한 사운드(파형) 출력 음정을 조정합니다. 일반 보이스의 경우, 개별 요소 디 튠, 음정 스케일링 적용 등을 할 수 있습니다. 또한 PEG (Pitch Envelope Generator, 피치 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 음정 변화를 조정할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 음정 관련 파라미터를 설정할 수 있습니다.

세부 사항은 47, 48 및 61 페이지를 참조하십시오.

### 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 차단 주파수 변화를 조정할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 필터 파라미터를 편집할 수 있습니다.

세부 사항은 50, 51, 53 및 61 페이지를 참조하십시오.

### 진폭(Amplitude)

이 장치는 필터 블록에서 출력되는 사운드의 출력 레벨(진폭)을 조정합니다. 그런 후 이 레벨의 신호들을 이펙트 블록으로 보냅니다. 또한 AEG (Amplitude Envelope Generator, 진폭 엔벨로프 제너레이터)를 설정하여 시간에 따른 볼륨의 변화를 조정할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 진폭 파라미터를 편집할 수 있습니다.

세부 사항은 53, 55, 62 및 62 페이지를 참조하십시오.

### 기본 구조

기능 블록
● 톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### 저주파 오실레이터(LFO)

이름에서 알 수 있듯이 LFO는 저주파의 파형을 만듭니다. 이 파형들은 각 요소의 음정, 필터 또는 진폭을 변경하여 비브라토, 와와 및 트레몰로와 같은 이펙트를 만들 때 사용할 수 있습니다. LFO는 각 요소에 대해 독립적으로 설정할 수 있고 모든 요소에 대해 전체적으로 설정할 수도 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 LFO 파라미터를 편집할 수 있습니다. 세부 사항은 40 및 56페이지를 참조하십시오.

## 보이스의 메모리 구조

### 일반 보이스

프리셋 은행 1 - 8      1024개의 일반 보이스(각 은행마다 128개 보이스)  
GM 은행                    128개 보이스  
사용자 은행 1 - 4      512개의 보이스(각 은행마다 128개 보이스)

### 드럼 보이스

프리셋 드럼 은행      64개 보이스  
GM 드럼 은행            1개 보이스  
사용자 드럼 은행      32개 보이스

### 기본 구조

기능 블록
● 톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 퍼포먼스 모드의 톤 제너레이터 블록

### 퍼포먼스 모드에서 파트 구조

이 모드의 톤 제너레이터 블록은 하나의 채널을 통해 MIDI 데이터를 수신합니다. 이 상태를 "단일 보이스" 톤 제너레이터라고 합니다. 이 모드에서 키보드를 사용해 레이어 또는 기타 구성으로 퍼포먼스를 재생할 수 있습니다. 다수의 MIDI 채널로 구성된 외장 시퀀서의 곡 데이터는 이 모드에서 제대로 재생되지 않는다는 점을 주의하십시오. 외장 MIDI 시퀀서 또는 컴퓨터를 사용해 악기를 연주하는 경우에는 반드시 Song(곡) 모드 또는 Pattern(패턴) 모드를 사용하십시오.

### 퍼포먼스

여러 보이스이 레이어 또는 다른 구성으로 조합된 프로그램을 "퍼포먼스"라고 합니다. 각 퍼포먼스에는 최대 4가지의 서로 다른 파트(보이스)가 있습니다. 각 퍼포먼스는 각 파트의 고유한 파라미터와 Performance(퍼포먼스) 모드(69페이지)의 모든 파트에 적용되는 파라미터를 편집하여 작성할 수 있습니다.

### 퍼포먼스의 메모리 구조

4가지 User Bank(사용자 은행)가 제공됩니다. 각 은행에는 128개의 퍼포먼스가 있습니다. 따라서 모두 512개의 사용자 퍼포먼스가 제공됩니다.

## Multi(멀티) 모드의 톤 제너레이터 블록

### 멀티 모드에서 파트 구조

멀티 모드는 16개의 파트를 사용하고 각 파트에 재생될 다른 보이스를 지정합니다. 톤 제너레이터 블록의 각 파트에 다른 MIDI 채널을 설정할 수 있기 때문에 외장 MIDI 시퀀서나 컴퓨터를 사용해 사운드를 연주할 수 있습니다. 각 트랙의 시퀀스 데이터는 톤 제너레이터 블록에서 동일한 MIDI 채널 할당을 갖는 해당 파트를 연주합니다. 동시에 멀티 MIDI 채널을 통해 수신하고 여러 악기 파트를 연주하는 MIDI 톤 제너레이터는 "멀티 보이스" 톤 제너레이터라고 합니다. 멀티 모드에서 톤 제너레이터를 연주하려면 외장 시퀀스의 포트를 1로 설정한 후 Multi Part Edit(멀티 파트 편집)의 Voice(보이스) 화면에서 각 파트의 MIDI Receive Channel(수신 채널)을 "Receive Ch"(101페이지)로 설정하십시오.

## 멀티

멀티 모드에서 멀티 보이스 재생을 위해 파트에 여러 보이스가 지정된 프로그램을 "멀티"라고 합니다. 각 멀티에는 최대 16개의 파트가 있을 수 있습니다.

## 멀티의 메모리 구조

사용자 बैं크에 128개의 멀티 프로그램이 제공됩니다.

### 최대 다성 보이스

최대 다성 보이스는 본 악기의 내장 톤 제너레이터에서 동시에 소리를 낼 수 있는 최대 발음수를 말합니다.

본 신디사이저의 최대 다성 보이스는 128 개입니다. 내장 톤 제너레이터 블록이 최대 다성 보이스를 초과하는 수의 음을 수신하는 경우에는 이전에 재생된 음들이 차단됩니다. 이는 특히 감쇄가 없는 보이스에서 두드러질 수 있다는 점에 유의하십시오.

또한, 최대 다성 보이스는 보이스의 수가 아니라 사용되는 보이스 요소의 수에 의해 결정됩니다. 최대 8가지 요소를 가진 일반 보이스가 사용되는 경우, 동시에 낼 수 있는 최대 음의 수는 128개 미만일 수도 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## A/D 입력 블록

이 블록은 MIC INPUT 단자로부터의 오디오 신호 입력을 처리합니다. MIC INPUT 단자로부터의 오디오 신호는 각 이펙트 블록의 Insertion Effect(인서트 이펙트), System Effect(시스템 이펙트), Master Effect(마스터 이펙트) 및 Master EQ(마스터 EQ)로 전송할 수 있습니다.

A/D 입력 관련 파라미터는 다음 화면에서 설정할 수 있습니다.

모드	화면	페이지
보이스	Utility(유틸리티) Voice A/D Out (모드에서 보이스 A/D 출력) Voice A/D FX(화면 및 보이스 A/D FX) 화면	140 및 141 페이지
퍼포먼스	Performance Common Edit(퍼포먼스 공통 편집)의 A/D Out (A/D 출력) 화면 및 A/D FX 화면	78 및 141 페이지
멀티	Multi Common Edit(멀티 공통 편집)의 A/D Out (A/D 출력) 화면 및 A/D FX 화면	98 및 141 페이지

## 아르페지오 블록

이 기능을 사용하면 현재 보이스를 사용해 간단하게 키보드에서 하나의 음 또는 여러 음을 눌러 음악 및 리듬 프레이즈를 자동으로 재생할 수 있습니다. 또한 아르페지오 시퀀스는 연주하는 실제 음 또는 코드에 따라 변경되어 작곡 및 연주 시 광범위하고 다양하며 감동적인 음악 프레이즈 및 아이디어를 제공합니다. Song(곡) 모드와 Pattern(패턴) 모드에서도 4개의 아르페지오 형식을 동시에 재생할 수 있습니다.

## 아르페지오 카테고리

아르페지오 형식은 아래 표와 같이 18가지 카테고리로 구분됩니다. 카테고리는 악기를 기본으로 합니다.

### 카테고리 목록

ApKb	어쿠스틱 피아노 및 키보드	리드	신디 리드
Organ	오르간	PdMe	신디 패드 / 뮤지컬 이펙트
GtPl	기타/탄주	CPrc	금속 타악기
GtMG	"메가 보이스"용 기타	DrPc	드럼/타악기
Bass	베이스	Seq	신스 시퀀스
BaMG	"메가 보이스"용 베이스	Chord	코드 시퀀스
Strng	스트링	Hybrd	하이브리드 시퀀스
Brass	금관 악기	Cntr	조절
RdPp	리드/파이프	DrEnd	드럼 엔딩

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

**메가 보이스 및 메가 보이스 아르페지오**  
 일반 보이스는 세기에 따라 보이스를 변경하여 키보드의 연주 강도(강하게, 약하게)도에 따라 보이스 레벨 및 사운드 품질을 결정할 수 있습니다. 이렇게 함으로써 이들 보이스가 자연스러운 소리를 내도록 할 수 있습니다. 그러나 메가 보이스는 레이어가 매우 많고 구조가 매우 복잡해 수동으로 연주하기에는 적합하지 않습니다. 메가 보이스는 메가 보이스 아르페지오에 의해 연주되었을 때 사실적인 결과가 만들어지도록 특별히 개발되었습니다. 메가 보이스는 항상 메가 보이스는 아르페지오 ("GitMG" 및 "BaMG" 카테고리 포함)와 함께 사용해야 합니다. 각 메가 보이스에 적절한 아르페지오 형식에 대한 정보는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록의 보이스 형식을 참조하십시오.

**기본 구조**

- 기능 블록
- 톤 제너레이터
- A/D 입력
- 아르페지오
- 시퀀서
- 오디오 녹음/재생
- 컨트롤러
- 이펙트
- 내장 메모리

## 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

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

**참고** 별표(\*)가 있는 하위 카테고리에 속하는 아르페지오 형식에는 세기 범위에 따라 각기 다른 프리이즈가 지정되어 있습니다. 보이스 모드에서 이러한 카테고리가 선택되면 각 요소의 Velocity Limit(세기 제한) 아래와 위로 설정하는 것이 좋습니다.

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

**참고**

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

**부록**

- 미디 정보
- 화면 메시지
- 문제 해결

## 아르페지오 형식 이름

아르페지오 형식은 일정한 규칙과 약어에 따라 명명됩니다. 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 사용해 "솔로"를 연주할 수도 있습니다. 세부 사항은 **11페이지**를 참조하십시오.

**형식명의 끝에 "\_XS"가 있는 아르페지오 형식(예: Rock1\_XS)**

이들 아르페지오는 새로 개발된 코드 인식 기술을 사용해 해당 아르페지오에 의해 재생되어야 하는 음들을 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 정보는 **11페이지**를 참조하십시오.

**일반적인 이름을 지닌 아르페지오 형식(예: UpOct1)**

위 형식 이외에도 3가지 재생 형식이 있습니다. 즉, 일반 보이스용으로 재생된 음들과 해당 옥타브 음들만을 사용해 재생되는 아르페지오(**11페이지**), 드럼 보이스용 아르페지오(**11페이지**), 그리고 주로 음표가 아닌 이벤트가 포함된 아르페지오(**12페이지**)입니다.

## 아르페지오 형식 목록 사용법

데이터 목록(별도 PDF 문서)에 있는 아르페지오 형식 목록에는 다음과 같은 세로 행들이 있습니다.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signatur	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Pian
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 예시만을 위한 것입니다. 아르페지오 형식의 전체 목록은 데이터 목록(별도 PDF 문서)을 참조하십시오.

### 1 메인 카테고리

아르페지오 카테고리를 나타냅니다.

### 2 하위 카테고리

아르페지오 하위 카테고리를 나타냅니다.

### 3 아르페지오 번호

아르페지오 형식 번호를 나타냅니다.

### 4 아르페지오 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\*가 "off"로 설정되면 아르페지오는 이 길이 만큼 재생한 다음 정지합니다.

### 7 오리지널 템포

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

### 8 강세

원 모양은 아르페지오가 강세 프레이즈 기능을 사용한다는 것을 나타냅니다(10페이지).

### 9 랜덤 SFX

원은 아르페지오가 SFX 기능을 사용한다는 것을 나타냅니다(10페이지).

### 10 보이스 형식

아르페지오 형식에 적합한 보이스 형식을 나타냅니다.

Multi Part Edit(멀티 파트 편집) 모드의 Arp Edit(아르페지오 편집) 화면에서 Voice with Arpeggio(아르페지오가 포함된 보이스) 파라미터(104페이지)가 "on"으로 설정되면 이 형식의 보이스가 자동으로 선택됩니다.

\*Voice Edit(보이스 편집)의 Arp Edit 화면(36페이지), Performance Part Edit(퍼포먼스 파트 편집)의 아르페지오 편집 화면(84페이지) 그리고 멀티 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(104페이지)에서 "Loop" 파라미터를 설정할 수 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
● 아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 아르페지오 관련 설정

아르페지오를 재생하고 정지하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 또한 일반 시퀀스 데이터와 함께 SFX 사운드 및 특수 강세 프레이즈를 재생할 것인지를 여부를 설정할 수 있습니다. 이 섹션에서는 보이스, Performance(퍼포먼스) 및 Mixing(믹싱) 모드에서 설정할 수 있는 아르페지오 관련 파라미터에 대해 설명합니다.

### 아르페지오 재생 및 정지

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

음을 누를 때만 아르페지오를 재생하려면	"Hold"="off", "Trigger Mode"="gate"
음표를 놓아도 계속 아르페지오를 재생하려면	"Hold"="on", "Trigger Mode"="gate"
음을 누를 때마다 아르페지오를 재생/정지하려면	"Trigger Mode"="toggle" (Hold 파라미터는 "on" 또는 "off"로 설정할 수 있음)

**참고** 보이스 편집의 아르페지오 편집 화면(36페이지), 퍼포먼스 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(84페이지) 그리고 멀티 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(104페이지)에서 Hold(홀드) 및 Trigger Mode(트리거 모드)를 설정할 수 있습니다.

**참고** "Arp Sw"가 "on"으로 설정된 MIDI 서스테인 메시지(컨트롤 #64)를 수신하는 경우, "Arp Hold"를 "on"으로 설정하여 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

### 강세 프레이즈

강세 프레이즈는 일부 아르페지오 형식에 포함된 시퀀스데이터를 말하며 Accent Velocity Threshold(강세 세기 한계값) 파라미터에 지정된 것보다 더 높은(강한) 세기에서 음을 연주할 때만 소리가 납니다. 강세 프레이즈를 재생하는 데 필요한 세기를 연주하기가 어려울 경우에는 강세 세기 한계값 파라미터를 더 낮은 값으로 설정합니다.

**참고** 보이스 편집의 아르페지오 편집 화면(36페이지), 퍼포먼스 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(84페이지) 그리고 멀티 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(104페이지)에서 Accnt Vel Th 파라미터를 설정할 수 있습니다.

**참고** 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

### 랜덤 SFX

일부 아르페지오 형식에는 음에서 손을 떼면 특수한 음(예: 기타 프렛 소음)을 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 랜덤 SFX에 영향을 미치는 파라미터들은 다음과 같습니다.

랜덤 SFX 켜기/끄기	Random SFX
SFX 사운드의 볼륨 설정	SFX Vel Offset
SFX 사운드의 볼륨을 세기로 조절할 것인지 여부를 결정	SFX Key on Ctrl

**참고** 보이스 편집의 아르페지오 편집 화면(36페이지), 퍼포먼스 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(84페이지) 그리고 멀티 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(104페이지)에서 "Random SFX", "SFX Vel Offset" 및 "SFX Key on Ctrl"을 설정할 수 있습니다.

**참고** 이 기능을 사용하는 아르페지오 형식에 대한 정보는 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

## 기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터
- A/D 입력
- 아르페지오
- 시퀀서
- 오디오 녹음/재생
- 컨트롤러
- 이펙트
- 내장 메모리

## 참고

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 부록

- 미디 정보
- 화면 메시지
- 문제 해결

## 아르페지오 재생 형식

아르페지오 재생에는 아래와 같은 3가지 주요 재생 형식이 있습니다.

### 일반 보이스용 아르페지오

일반 보이스용 아르페지오 형식(DrPC 및 Cntr에 속하는 카테고리 제외)에는 다음 3가지 재생 형식이 있습니다.

#### 연주된 음만 재생

연주된 음 및 연주된 음의 옥타브 음만 사용해 아르페지오가 재생됩니다.

#### 연주된 음에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

이들 아르페지오 형식에는 각각 특정 코드 형식에 적합한 여러 가지 시퀀스가 있습니다. 한 음만 눌러도 프로그램된 시퀀스를 사용해 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 형식이 있는 아르페지오의 형식명은 끝에 "\_ES"가 있습니다.

#### 연주된 코드 형식에 따라 프로그램된 시퀀스의 재생

일반 보이스와 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(건반 모드) 파라미터를 "sort" 또는 "sort+direct"로 설정하면 음들을 연주하는 순서와 상관없이 같은 시퀀스가 재생됩니다. 건반 모드 파라미터를 "thru" 또는 "thru+direct"로 설정하면 음들을 연주하는 순서에 따라 다른 시퀀스가 재생됩니다.

**참고** 이 형식들은 일반 보이스에 대해서만 프로그램되었기 때문에 드럼 보이스와 함께 사용하면 음악적으로 적절한 결과를 얻지 못할 수도 있습니다.

### 드럼/타악기 보이스용 아르페지오 (카테고리: DrPc, DrEnd)

이 아르페지오 형식들은 드럼 보이스와 함께 사용하도록 특별히 프로그램되었으며 다양한 리듬 패턴을 즉시 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 누른 음표에 음표를 추가하면 드럼 형식에 대해 (드럼 악기에 지정된) 추가 사운드가 만들어집니다.

#### 연주된 음(지정된 드럼 악기)만 재생

하나 이상의 음을 연주하면 연주된 음(지정된 드럼 악기)만으로 리듬 패턴이 재생됩니다. 이미 누른 음에 음을 추가하면 드럼 형식에 대해 (드럼 악기에 지정된)추가 사운드가 만들어집니다. 동일한 음을 연주하더라도 재생된 리듬 패턴은 연주된 음의 순서에 따라 달라진다는 점에 유의하십시오. 이에 따라 건반 모드 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 들어봐야 합니다.

**참고** 이 형식들은 드럼 보이스에 대해서만 프로그램되었기 때문에 일반 보이스와 함께 사용하면 음악적으로 적절한 결과를 얻지 못할 수도 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
● 아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### 비음표 이벤트를 주로 포함하는 아르페지오(카테고리: Cntr)

이 아르페지오 형식들은 주로 Control Change(컨트롤 변경) 및 Pitch Bend(피치 벤드) 데이터로 프로그램 되어 있는 아르페지오입니다.

이들은 특정 음을 연주하기 보다는 사운드의 톤 또는 음정을 변경하는 데 사용됩니다. 실제로 일부 형식은 음 데이터를 전혀 포함하고 있지 않습니다. 이 카테고리의 형식을 사용하려면 건반 모드 파라미터를 "direct", "thru+direct" 또는 "sort+direct"로 설정합니다.

**참고** 보이스 편집의 아르페지오 편집 화면(36페이지), 퍼포먼스 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(84페이지) 그리고 멀티 파트 편집의 아르페지오 편집 화면(104페이지)에서 "Key Mode" 파라미터를 설정할 수 있습니다.

#### 아르페지오 재생을 위한 팁

재생 전반에서 영감과 완전한 리듬 프레이즈를 제공할 뿐만 아니라 곡 창작에 사용할 수 있는 MIDI 품질 데이터나 라이브 공연에서 사용하는 완전히 구성된 배경부도 제공합니다. 세부 사항은 사용 설명서의 "아르페지오"를 참조하십시오.

#### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
● 아르페지오
● 시퀀서
● 오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

#### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

#### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 시퀀서 블록

이 블록에서는 Multi/Sequence Play(멀티/시퀀스 재생) 모드에서 16 파트를 포함한 표준 MIDI 파일을 연주할 수 있습니다. 시퀀서 블록에서 연주되는 MIDI 메시지를 톤 제너레이터 블록으로 전송합니다.

## 오디오 녹음/재생 블록

이 블록에서는 키보드 연주를 USB 저장 장치 또는 내부 플래시 메모리에 오디오 파일로 녹음하고 녹음된 오디오 데이터를 재생합니다.

## 오디오 녹음

이 악기의 톤 제너레이터 블록에서 사운드 출력과 MIC INPUT 단자를 통한 사운드 입력은 이펙트 블록으로 전송되어 오디오 데이터로 녹음됩니다. 오디오 데이터는 WAVE 파일(44.1kHz/16-비트/스테레오)로 녹음 저장됩니다.

## 오디오 재생

내부 플래시 메모리나 외부 USB 저장 장치에 저장된 파일을 직접 재생할 수 있습니다. 재생 사운드는 출력되기 전에 이펙트 블록을 우회합니다.

## 컨트롤러 블록

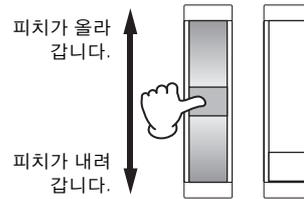
이 블록은 건반, 피치 벤드 및 모듈레이션 휠, 리본 컨트롤러, 노브 및 슬라이더 등으로 구성됩니다. 사용자가 건반을 연주하면 키보드 자체가 사운드를 생성하는 것이 아니라 노트 온/오프, 세기 및 기타 정보(MIDI 메시지)를 생성하여 신디사이저의 톤 제너레이터 블록으로 전송합니다. 또한 컨트롤러도 MIDI 메시지를 생성/전송합니다. 신디사이저의 톤 제너레이터 블록은 키보드 및 컨트롤러에서 전송되는 MIDI 메시지에 따라 사운드를 출력합니다.

## 건반

키보드는 톤 제너레이터 블록(사운드용)으로 노트 온/오프 메시지를 전송합니다. 또한 키보드를 사용해 아르페지오를 재생합니다. OCTAVE [+]/[-] 버튼을 사용해 건반의 음역을 옥타브 단위로 변경하고, TRANSCOPE [-]/[+] 버튼을 사용해 Utility(유틸리티) 모드의 General(일반) 화면에서 음들을 조바꿈하고, 연주하는 힘에 따라 실제 세기가 생성되는 방법을 설정할 수 있습니다.

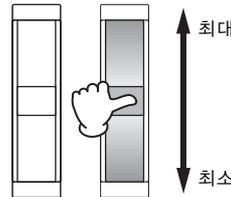
## 피치 벤드 휠

키보드를 연주하는 동안 피치 벤드 휠을 사용해 피치를 올리거나(휠을 위쪽으로 돌림) 내립니다(휠을 아래쪽으로 돌림). 휠을 위 또는 아래로 움직여 피치를 위나 아래로 당기십시오. 이 휠은 자체 축이 있어서 휠에서 손을 떼면 자동으로 정상 피치로 되돌아갑니다. 각 프리셋트 보이스에는 자체 기본 피치 벤드 범위가 설정되어 있습니다. 보이스 편집 모드의 Play(연주) 모드 화면(34페이지)에서 각 보이스에 대한 피치 벤드 범위 설정을 변경할 수 있습니다. 또한 이 화면에서 피치 벤드 기능을 반대로 설정하여 휠을 위로 돌리면 음정이 낮아지고 휠을 아래로 돌리면 음정이 높아지도록 만들 수 있습니다. 보이스 편집 모드의 Controller(컨트롤러) 화면(39페이지)에서 피치 벤드를 제외한 기능을 피치 벤드 휠에 지정할 수 있습니다.



## 모듈레이션 휠

모듈레이션 휠을 사용해 편리하게 사운드에 비브라토를 적용할 수 있지만 다수의 프리셋트 보이스에는 휠에 지정된 다른 기능과 영향이 있습니다. 이 휠을 위로 올릴수록 사운드에 더 큰 이펙트가 적용됩니다. 실수로 현재 보이스에 이펙트를 적용하는 것을 방지하려면 연주를 시작하기 전에 모듈레이션 휠을 최소로 설정하십시오. 보이스 편집 모드의 컨트롤러 화면(39페이지)에서 다양한 기능을 모듈레이션 휠에 지정할 수 있습니다.



## 지정 가능한 기능 버튼

XA 확장 XA Mode(아티큘레이션 모드) 설정(4페이지)에 따라 키보드 연주 중에 이들 버튼을 하나씩 눌러 선택한 보이스의 특정 요소를 불러올 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 지정 가능한 기능을 설정할 수 있습니다. 보이스 편집 모드의 컨트롤러 화면(39페이지)에서 Assignable Function 1 Mode와 Assignable Function 2 Mode 파라미터를 사용해 이들 버튼의 켜짐/꺼짐 상태를 전환하는 방법을 선택할 수 있습니다. 뿐만 아니라 이들 버튼에 다양한 기능(특정 요소 불러오기 제외)을 지정할 수도 있습니다.

## 노브/슬라이더

연주하는 동안 이들 4개의 노브로 보이스의 사운드를 실시간으로 다양하게 변경할 수 있습니다. 4개의 슬라이더로 보이스 요소, 퍼포먼스 파트 및 믹싱 파트의 볼륨을 조정할 수 있습니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
● 컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### DAW 원격

[DAW REMOTE] 버튼을 눌러 Remote(원격) 모드로 들어갑니다. 원격 모드로 들어가면 [MIC INPUT ON/OFF], OCTAVE [+]/[-] 버튼, TRANSCOPE [+]/[-] 버튼 및 [UTILITY] 버튼을 제외한 패널 버튼의 기능을 이 모드 전용으로 변경합니다. 세부 사항은 123페이지를 참조하십시오.

## 이펙트 블록

이 블록은 톤 제너레이터 블록 및 오디오 입력 블록의 출력에 이펙트를 적용하여 사운드를 처리 및 향상시킵니다. 이펙트는 편집의 마지막 단계에 적용되어 원하는 경우에 만든 보이스를 변경할 수 있습니다.

## 이펙트 구조

### 시스템 이펙트 ~ 리버브 및 코러스

시스템 이펙트는 전체 사운드에 적용됩니다. 시스템 이펙트로 각 파트의 사운드는 각 파트의 Effect Send Level(이펙트 전송 레벨)에 따라 전송됩니다. 처리된 사운드("젓 (Wet)" 사운드라 함)는 Return Level(리턴 레벨)에 따라 믹서로 되돌려져서 이펙트 처리되지 않은 "드라이(Dry)" 사운드와 믹스된 후에 출력됩니다. 이 약기는 시스템 이펙트로 리버브와 코러스를 구비하고 있습니다.

또한 코러스에서 리버브로의 Send Level(전송 레벨)을 설정할 수 있습니다. 이 파라미터는 리버브를 코러스로부터의 신호 출력에 적용하기 위해 사용됩니다. 드라이 사운드와 수준이 동일한 코러스에 리버브 깊이를 적용함으로써 자연스런 이펙트를 얻을 수 있습니다.

### 인서트 이펙트

인서트 이펙트는 각 파트에 개별적으로 적용할 수 있습니다. 인서트 이펙트는 주로 하나의 파트, 즉 보이스를 직접 처리하는 경우에 주로 사용됩니다. 각 보이스는 하나의 인서트 이펙트 세트(A 및 B 단위)를 특징으로 합니다. 보이스 편집의 이펙트 파라미터 화면(45페이지)에서 A와 B 각각에 다른 이펙트를 지정할 수 있습니다.

본 신디사이저에는 8개의 인서트 이펙트 세트(한 세트는 A 및 B 단위를 가짐)가 있습니다. 이 세트는 멀티 모드의 Part 1 ~ 16 및 A/D Input Part에서 선택 가능한 최대 8개의 파트에 적용될 수 있습니다.

### 마스터 이펙트

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

### 요소 EQ

요소 EQ는 일반 보이스의 각 요소 및 드럼 보이스의 각 건반에 적용됩니다. 2밴드 쉘빙 파라메트릭 EQ, 1밴드 피킹 파라메트릭 EQ 형식 및 부스트 EQ 3개 형식 중에서 어느 형식을 사용할 것인지를 지정할 수 있습니다. 이 파라미터는 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 설정할 수 있습니다.

### 공통 EQ/파트 EQ

3밴드 파라메트릭 EQ인 파트 EQ는 각 보이스 또는 멀티의 각 파트에 적용됩니다. 높은 밴드와 낮은 밴드는 쉘빙 형식입니다. 중간 밴드는 피킹 형식입니다. Common EQ 파라미터는 Part EQ 파라미터의 설정을 상속합니다.

### 마스터 EQ

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

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

## 참고

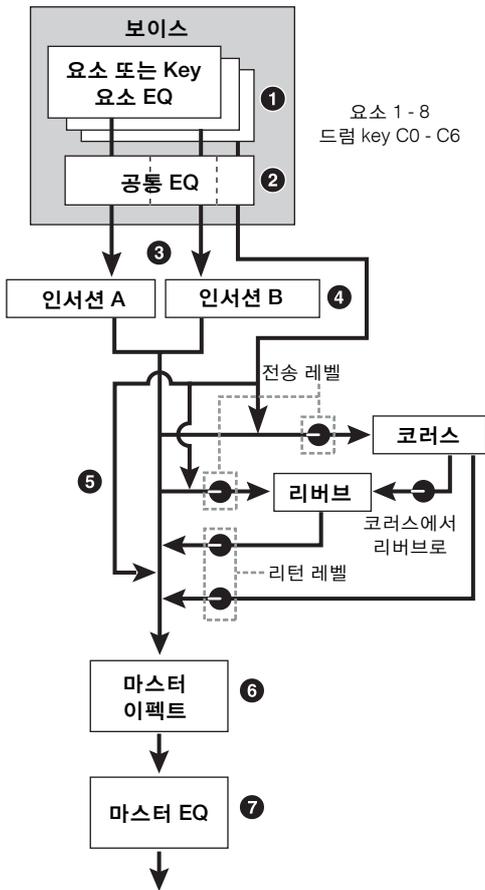
보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

각 모드에서의 이펙트 연결

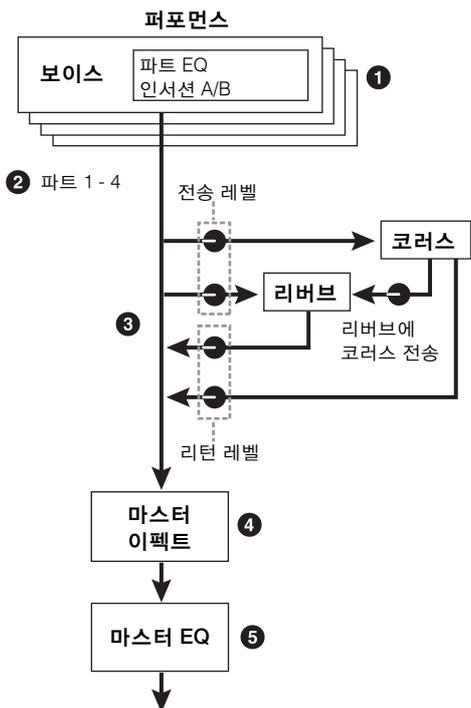
보이스 모드에서



- 1 Element EQ 파라미터는 각 요소(일반 보이스) 및 각 Key(드럼 보이스)에 적용됩니다.**  
 Element EQ 파라미터는 S90 XS/S70 XS 에디터의 Voice Element Edit/Voice Key Edit(보이스 요소 편집/보이스 Key 편집) 모드의 EQ 선택(57 및 62 페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 2 모든 요소와 드럼 key에 적용되는 공통 EQ**  
 보이스 편집의 3 Band EQ(3대역 이퀄라이저) 화면(44페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 3 각 요소/Key에 적용하는 인서트 이펙트 A 또는 B 선택**  
 S90 XS/S70 XS 에디터에서 보이스 편집의 이펙트 화면(44페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 4 인서트 이펙트 A/B 관련 파라미터**  
 보이스 편집의 "Ins A" 및 "Ins B"에 대한 이펙트 파라미터 화면(45페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 5 리버브 및 코러스 관련 파라미터**  
 보이스 편집의 "Reverb" 및 "Chorus"에 대한 이펙트 파라미터 화면(45페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 6 마스터 이펙트 관련 파라미터**  
 유틸리티 모드의 Voice Master FX (보이스 마스터 FX) 화면(142페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 7 마스터 EQ 관련 파라미터**  
 유틸리티 모드의 Voice Master EQ(보이스 마스터 EQ) 화면(143페이지)에서 설정할 수 있습니다.

**참고** 보이스 모드에서 MIC INPUT 단자로부터의 오디오 입력 신호와 관련하여 "Output Select" 파라미터(141페이지)가 "L&R" 이외의 것으로 설정된 경우, 위와 같이 3 - 4 설정과 출력에서만 신호를 적용할 수 있습니다.

퍼포먼스 모드에서



- 1 각 파트에 적용되는 파트 EQ**  
 퍼포먼스 파트 편집의 3대역 이퀄라이저 화면(88페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 2 인서트 이펙트가 적용되는 파트 선택**  
 퍼포먼스 편집의 Fx Send(Fx 전송) 화면(89페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 3 리버브 및 코러스 관련 파라미터**  
 Performance Common Edit(퍼포먼스 공통 편집)의 "Reverb" 및 "Chorus"에 대한 이펙트 파라미터 화면(77페이지)과 Performance Part Edit(퍼포먼스 파트 편집)의 Fx Send(Fx 전송) 화면(89페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 4 마스터 이펙트 관련 파라미터**  
 Performance Common Edit Effect Select(퍼포먼스 공통 편집 이펙트 선택)의 "Master"에 대한 이펙트 파라미터 화면(77페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 5 마스터 EQ 관련 파라미터**  
 퍼포먼스 공통 편집의 EQ 화면(76페이지)에서 설정할 수 있습니다.

**참고** 보이스모드에서 1, 3 및 4의 이펙트 설정은 인서트 이펙트를 켜 최대 8개의 파트에 대해 사용할 수 있습니다.

**참고** "Output Select" 파라미터(78페이지)가 "L&R" 이외의 것으로 설정된 파트의 오디오 신호는 위에서와 같이 1 및 2 설정 및 출력에서만 적용될 수 있습니다.

기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

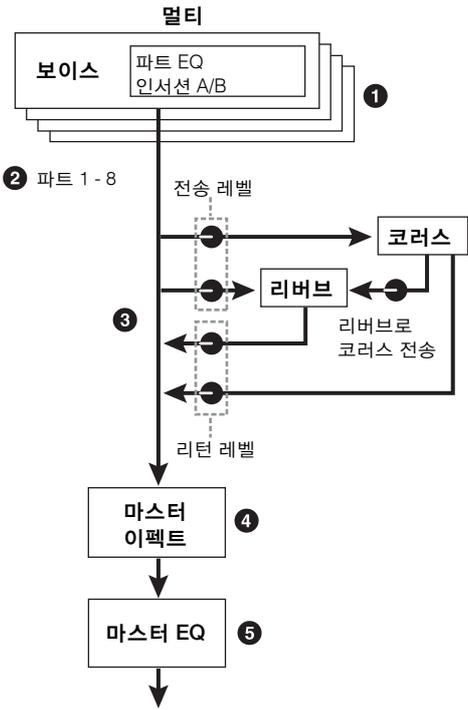
참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

멀티 모드에서



- 1 각 파트에 적용되는 파트 EQ**  
Multi Part Edit(멀티 파트 편집)의 3대역 이퀄라이저 화면(108페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 2 인서트 이펙트를 적용할 파트 선택**  
S90 XS/S70 XS 악기에서 멀티 파트 편집의 Fx 전송 화면(109페이지) 및 S90 XS/S70 XS 에디터에서 멀티 공통 편집의 이펙트 화면에서 설정할 수 있습니다.
- 3 리버브 및 코러스 관련 파라미터**  
멀티 공통 편집의 "Reverb" 및 "Chorus"에 대한 이펙트 파라미터 화면(97페이지)와 멀티 파트 편집의 Fx 전송 화면(109페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 4 마스터 이펙트 관련 파라미터**  
멀티 공통 편집의 "Master"에 대한 이펙트 파라미터 화면(96페이지)에서 설정할 수 있습니다.
- 5 마스터 EQ 관련 파라미터**  
멀티 공통 편집의 마스터 EQ 화면(97페이지)에서 설정할 수 있습니다.

**참고** 15페이지에 나와있는 보이스 모드에서 1, 3 및 4의 이펙트 설정은 인서트 이펙트를 켜 최대 8개의 파트에 대해 사용할 수 있습니다.

**참고** "출력 선택(Output Select)" 파라미터(98페이지)가 "L&R" 이외의 것으로 설정된 파트의 오디오 신호는 위에서와 같이 1 및 2 설정 및 출력에서만 적용될 수 있습니다.

기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

이펙트 카테고리로 구분된 이펙트 형식

이 악기는 매우 넓고 포괄적인 이펙트 형식을 제공하므로 사용 가능한 많은 이펙트 형식 중 원하는 것을 찾기가 어려울 수 있습니다. 이런 이유 때문에 이펙트 형식은 편리한 이펙트 카테고리로 나뉘어 있습니다. 이 섹션에서는 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 블록에 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 분산 사운드입니다. 이 간접적인 사운드의 특성은 방이나 공간의 크기와 방의 재료 및 가구에 따라 달라집니다.

이펙트 형식	Rev	Cho	Ins	설명
REV-X HALL	◆	-	-	REV-X 기술을 사용해 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
R3 HALL	◆	-	-	Yamaha ProR3에서 확보한 알고리즘을 사용해 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
SPX HALL	◆	◆	◆	Yamaha SPX1000에서 확보한 콘서트 홀의 음향을 모방하는 리버브
REV-X ROOM	◆	-	-	REV-X 기술을 사용해 실내의 음향을 모방하는 리버브
R3 ROOM	◆	-	-	Yamaha ProR3에서 확보한 알고리즘을 사용해 실내의 음향을 모방하는 리버브
SPX ROOM	◆	◆	◆	Yamaha SPX1000에서 확보한 실내의 음향을 모방하는 리버브
R3 PLATE	◆	-	-	Yamaha ProR3에서 확보한 알고리즘을 사용해 금속판을 모방하는 리버브
SPX STAGE	◆	◆	◆	Yamaha SPX1000에서 확보한 솔로 악기용으로 적합한 리버브
SPACE SIMULATOR	◆	-	-	폭, 높이 및 깊이를 지정하여 공간 크기를 설정할 수 있는 리버브

### 딜레이

주위 또는 리듬 이펙트를 위한 오디오 신호를 지연시키는 이펙트(또는 장치)

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

### 코러스

특정 코러스 형식과 파라미터에 따라 보이스 사운드를 여러 개의 악기가 동시에 똑같이 연주하고 있는 것처럼 "더 크게" 들리도록 만들거나 더욱 따뜻하고 깊이 있는 보이스로 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 사용해 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

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

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 상관 없이 일정한 디스토션을 만들 수 있습니다.
COMP DISTORTION DELAY	◆	◆	컴프레서, 디스토션 및 딜레이가 연속으로 연결됩니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### 컴프레서

컴프레서는 일반적으로 오디오 신호의 강약(부드러움/강함)을 제한하고 압축할 때 사용되는 이펙트입니다. 게인과 함께 전체 레벨을 증대시키면 더욱 강력하고 지속적인 높은 레벨 사운드를 만듭니다. 컴프레션을 사용해 일렉트릭 기타의 서스테인을 높이거나, 보컬의 볼륨을 평탄하게 만들거나, 믹스에서 트럼 킷 또는 리듬 패턴을 더 앞쪽으로 가져올 수 있습니다.

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

### 와와

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

이펙트 형식	Ins	설명
VCM AUTO WAH	◆	LFO를 통해 톤을 조절합니다.
VCM TOUCH WAH	◆	볼륨을 통해 톤을 조절합니다(노트 온 세기).
VCM PEDAL WAH	◆	페달 컨트롤을 통해 톤을 조절합니다. 최상의 결과를 얻으려면 Controller Set(컨트롤러 설정) 화면에서 이 이펙트 형식의 Pedal Control 파라미터를 Foot Controller로 지정한 다음 풋 컨트롤러를 사용해 이 이펙트를 실시간으로 조정합니다.

### 로우파이

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

이 이펙트는 필터와 모듈레이션을 사용해 톤 특성을 현격하게 변화시킵니다.

이펙트 형식	Ins	Mas	설명
RING MODULATOR	◆	◆	진폭 변조를 입력의 주파수에 적용하여 음정을 수정하는 이펙트
DYNAMIC RING MODULATOR	◆	-	다이나믹하게 조정되는 링 모듈레이터
DYNAMIC FILTER	◆	◆	다이나믹하게 조정되는 필터
AUTO SYNTH	◆	-	신디사이저 형식의 사운드로 들어가는 입력 신호를 처리합니다.
ISOLATOR	◆	◆	입력 신호의 특정 주파수 밴드 레벨을 조정합니다.
SLICE	◆	◆	보이스의 AEG를 분할합니다.
TECH MODULATION	◆	-	링 모듈레이션과 비슷한 독특한 느낌의 변조를 추가합니다.

### 보코더

보코더 이펙트는 어떤 카테고리에도 속하지 않습니다.

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

### 기타

이 카테고리에는 다른 카테고리에 포함되지 않은 이펙트 형식이 포함됩니다.

이펙트 형식	Cho	Ins	설명
VCM EQ 501	-	◆	VCM 기술이 적용된 빈티지 5밴드 파라메트릭 EQ
HARMONIC ENHANCER	-	◆	사운드가 부각되도록 입력 신호에 새로운 화성을 추가합니다.
TALKING MODULATOR	-	◆	입력 신호에 보음(Vowel) 사운드를 추가합니다.
DAMPER RESONANCE	-	◆	피아노의 댐퍼 페달을 눌렀을 때 나는 공명을 시뮬레이션합니다.
PITCH CHANGE	-	◆	입력 신호의 피치를 변경합니다.
EARLY REFLECTION	◆	◆	리버브의 초기 반영 컴포넌트만을 격리시키는 이펙트입니다.
NOISE GATE+COMP+EQ	-	◆	노이즈 게이트(Noise Gate), 컴프레서 및 3대역 이퀄라이저를 결합하여 마이크 입력, 특히 보컬의 최적 처리를 제공합니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## VCM(Virtual Circuitry Modeling: 가상 회로 모델링)

VCM은 아날로그 회로(예: 저항기, 축전기)의 구성품을 사실적으로 모델링하는 기술입니다. VCM 기술을 사용하는 이펙트 형식은 빈티지 처리 장치의 독특하고 따뜻한 특성을 만들어냅니다. 이 약기는 다음의 8가지 VCM 이펙트 형식을 특징으로 합니다.

### 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 모방합니다. 아날로그 회로에 일반적인 디스토션을 재현하여 사운드에 드라이버를 추가합니다. 이 이펙트는 두 개의 쉘빙 필터와 세 개의 피킹 필터로 구성됩니다.

### 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. 이 약기에는 REV-X Hall과 REVE-X Room이라는 두 가지의 REV 이펙트가 있습니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 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(이펙트) 파라미터에 대한 설명은 아래를 참조하십시오.

## 이펙트 파라미터에 대한 프리셋 설정

각 이펙트 형식의 파라미터들에 대한 프리셋 설정이 템플릿으로 제공되며 이펙트 형식 선택 화면에서 선택할 수 있습니다. 원하는 이펙트 사운드를 얻으려면 먼저 상상하는 사운드와 비슷한 프리셋 중 하나를 선택하고 필요에 따라 파라미터를 변경해 봅니다. 각 이펙트 형식의 프리셋 설정에 대한 세부 사항은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

## 이펙트 파라미터

이펙트 형식의 이펙트를 구성하는 이펙트 파라미터가 알파벳 순으로 여기에 제시되어 있습니다.

**참고** 아래에 제시되어 있는 파라미터의 각 이름은 완전한 이름으로 표시되어 있지만 LCD에서는 약어로 표시됩니다. 이름이 일치하지 않아 원하는 파라미터를 찾는 것이 어려울 수도 있습니다. 이 경우 별도 PDF 문서인 데이터 목록에서 이펙트 파라미터 목록을 참조하여 편집할 이펙트 형식에 해당 파라미터가 속해있는지 확인하십시오.

**참고** 아래 목록에서 일부 파라미터들은 이름이 같지만 다른 이펙트 형식으로 나타날 수도 있으나 실제로는 해당 이펙트 형식에 따라 다른 기능을 가지고 있습니다. 이러한 파라미터에 대해서는 2-3가지 형식의 설명이 제공됩니다. 각 설명에 해당하는 이펙트 형식을 문장 처음에 기술합니다.

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 모듈레이션 세기를 결정합니다.
AM Wave	진폭 모듈레이션을 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 여택 시간을 결정합니다.
Bit Assign	워드 길이를 사운드에 적용하는 방식을 결정합니다.
Bottom <sup>1</sup>	와와 필터의 최소값을 결정합니다.
Click Density	클릭 사운드가 발생하는 빈도를 결정합니다.
Click Level	클릭 레벨을 결정합니다.
Color <sup>2</sup>	고정된 위상 변조를 결정합니다.
Common Release	"Multi Band Comp" 파라미터입니다. 이 파라미터는 건반에서 손을 뗄 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 그랜드피아노에서와 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 모듈레이션의 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	반향을 또는 반사음의 밀도를 결정합니다.
Depth	"Space Simulator"를 선택한 경우 이 파라미터는 시뮬레이션된 방의 깊이를 결정합니다.
	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 모듈레이션의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다.
	"Phaser Type"을 선택한 경우 이 파라미터는 페이즈 모듈레이션의 주기적 변화를 조정하는 LFO 웨이브의 진폭을 결정합니다.
Detune	디튤할 음정의 양을 결정합니다.
Device	사운드 왜곡 방법을 변화시킬 장치를 선택합니다.
Diffusion	선택한 이펙트 확산을 결정합니다.
Direction	엔벨로프 팔로우어에 의해 조정되는 모듈레이션 방향을 결정합니다.
Divide Freq High	전체 사운드를 3대역으로 분할하기 위한 고주파를 결정합니다.
Divide Freq Low	전체 사운드를 3대역으로 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, 노이지 및 슬라이스 이펙트 중 하나가 선택된 경우 이 파라미터는 사운드의 왜곡 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.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

파라미터 이름	설명
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 차단 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	감쇄/증폭되는 하이 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.
EQ High Gain	하이 EQ 밴드에 적용되는 증대량 또는 감소량을 결정합니다.
EQ Low Frequency	감쇄/증폭되는 로우 EQ 밴드의 기준 주파수를 결정합니다.
EQ Low Gain	로우 EQ 밴드에 적용되는 증대량 또는 감소량을 결정합니다.
EQ Mid Frequency	감쇄/증폭되는 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 감쇄 양을 오프셋으로 결정합니다.
FB Level Ofst R	R 채널에 대한 피드백 레벨을 오프셋으로 결정합니다.
Feedback	이펙트 블록에서 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 지연된 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 1, 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 미세하게 음정을 결정합니다.
Gate Time	분할된 부분의 게이트 시간을 결정합니다.
Height	시뮬레이션된 방의 높이를 결정합니다.
Hi Resonance	고주파의 공명을 조절합니다.
High Attack	음을 누른 순간에서 콤프레서가 고주파에 적용되는 순간까지의 시간량을 결정합니다.
High Gain	고주파에 대한 출력 게인을 결정합니다.
High Level	고주파 레벨을 결정합니다.
High Mute	고주파 음소거 상태를 전환합니다.
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 세기를 결정합니다.
Horn Speed Slow	느림/빠름 스위치가 'slow'로 설정되어 있을 경우 혼의 세기를 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 채널 각각에 대해 직접적인 고유의 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.
L/R Depth	L/R 팬 이펙트의 깊이를 결정합니다.
L/R Diffusion	소리의 확산을 결정합니다.
Lag	음 깊이를 통해 지정되는 지연된 사운드에 추가적으로 적용되는 딜레이 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.

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터
- A/D 입력
- 아르페지오
- 시퀀서
- 오디오 녹음/재생
- 컨트롤러
- 이펙트
- 내장 메모리

참고

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

부록

- 미디 정보
- 화면 메시지
- 문제 해결

파라미터 이름	설명
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"나 "Tempo Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 음 형식을 통해 모듈레이션 세기를 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 선택합니다. "Auto Pan"을 선택할 경우 이 파라미터는 패닝 곡선을 결정합니다. "VCM Auto Wah"를 선택할 경우 이 파라미터는 웨이브, 사인 또는 스캐어를 선택합니다.
Liveness	초기 반사음의 감쇄 특성을 결정합니다.
Low Attack	음을 누른 순간에서 컴프레서가 저주파에 적용되는 순간까지의 시간량을 결정합니다.
Low Gain	저주파에 대한 출력 게인을 결정합니다.
Low Level	저주파에 대한 출력 레벨을 결정합니다.
Low Mute	저주파 대역의 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 컴프레서 비율을 결정합니다.
Low Threshold	저주파에 이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Manual	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 딜레이 변조의 오프셋 값을 결정합니다. "VCM Phaser mono" 또는 "VCM Phaser stereo"를 선택한 경우 이 파라미터는 위상 모듈레이션의 오프셋 값을 결정합니다.
Meter	미터를 변경합니다.
Mic L-R Angle	마이크로폰의 L/R 각도를 결정합니다.
Mid Attack	음을 누른 순간에서 컴프레서가 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 음소거 상태를 전환합니다.
Mid Ratio	기준 주파수에 대한 컴프레서 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 Frequency	변조된 사운드에 적용되는 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Mod LPF Resonance	변조된 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Mod Mix Balance	"Noisy"가 선택된 경우 이 파라미터는 변조된 요소의 믹스 레벨을 결정합니다. "Tech Modulation"이 선택된 경우 이 파라미터는 변조된 사운드의 볼륨을 결정합니다.
Mod Speed	변조 세기를 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 이동하는 데 걸리는 시간량을 결정합니다.
Noise Level	노이즈 레벨을 결정합니다.
Noise LPF Cutoff Frequency	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Noise LPF Q	노이즈에 적용되는 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Noise Mod Depth	노이즈 변조의 깊이를 결정합니다.
Noise Mod Speed	노이즈 변조의 세기를 결정합니다.
Noise Tone	노이즈 특성을 결정합니다.
On/Off Switch	아이슬레이터를 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.

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터
- A/D 입력
- 아르페지오
- 시퀀서
- 오디오 녹음/재생
- 컨트롤러
- 이펙트
- 내장 메모리

참고

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

부록

- 미디 정보
- 화면 메시지
- 문제 해결

파라미터 이름	설명
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 차단 주파수를 결정합니다. 최상의 결과를 얻으려면 컨트롤러 설정 화면에서 이 파라미터를 Foot Controller로 지정한 다음 풋 컨트롤러를 사용해 이 파라미터를 조정합니다.
Pedal Response	사운드가 앰퍼먼트의 변화에 반응하는 방식을 결정합니다.
Phase Shift Offset	위상 변조의 오프셋 값을 결정합니다.
Pitch 1, 2	1차 시리즈와 2차 시리즈 각각에 대해 반응으로 음정을 결정합니다.
PM Depth	피치 변조의 깊이를 결정합니다.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	변조 전에 하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Cutoff Frequency	변조 전에 로우 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다.
Pre-LPF Resonance	입력 사운드에 대한 로우 패스 필터의 공명을 결정합니다.
Presence	이 기타 앰프 이펙트의 파라미터는 고주파를 조정합니다.
Ratio	컴프레서 비율을 결정합니다.
Release	건반에서 손을 뗄 때부터 컴프레서 이펙트가 끝날 때까지의 경과 시간량을 결정합니다.
Release Curve	엔벨로프 팔로우어의 릴리스 곡선을 결정합니다.
Release Time	엔벨로프 팔로우어의 릴리스 시간을 결정합니다.
Resonance	필터의 공명을 결정합니다.
Resonance Offset	공명을 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 세기를 결정합니다.
Rotor Speed Slow	느림/빠름 스위치가 'slow'로 설정되어 있을 경우 로터의 세기를 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 변조의 감도를 결정합니다. VCM 터치 와와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 입력 변화에 적용되는 와와 필터 변화의 감도를 결정합니다.
Slow-Fast Time of Horn	회전 세기를 전환할 때 혼의 회전 세기가 현재 세기(느림 또는 빠름)에서 다른 세기(빠름 또는 느림)로 변화할 때 걸리는 시간량을 결정합니다.
Slow-Fast Time of Rotor	회전 세기를 전환할 때 로터의 회전 세기가 현재 세기(느림 또는 빠름)에서 다른 세기(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 세기를 결정합니다.
Speed Control	로터리 회전 세기를 전환합니다.
Spread	소리의 확산을 결정합니다.
Stage	페이즈 시프터 단계 번호를 결정합니다.
Threshold	이펙트가 적용되는 최소 입력 레벨을 결정합니다.
Top <sup>3</sup>	와와 필터의 최대값을 결정합니다.
Type	"VCM Flanger"를 선택한 경우 이 파라미터는 플랜저 형식을 결정합니다. 와와 이펙트 중 하나를 선택한 경우 이 파라미터는 오토 와와의 형식을 결정합니다. "Early Reflection"을 선택한 경우 이 파라미터는 반사음의 형식을 결정합니다.
Vowel	바벨 형식을 선택합니다.
Wall Vary	시뮬레이션된 방의 벽 상태를 결정합니다. 더 높게 설정할수록 더 많은 반사음이 확산됩니다.
Width	시뮬레이션된 방의 폭을 결정합니다.
Word Length	사운드의 거칠기의 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.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
● 이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

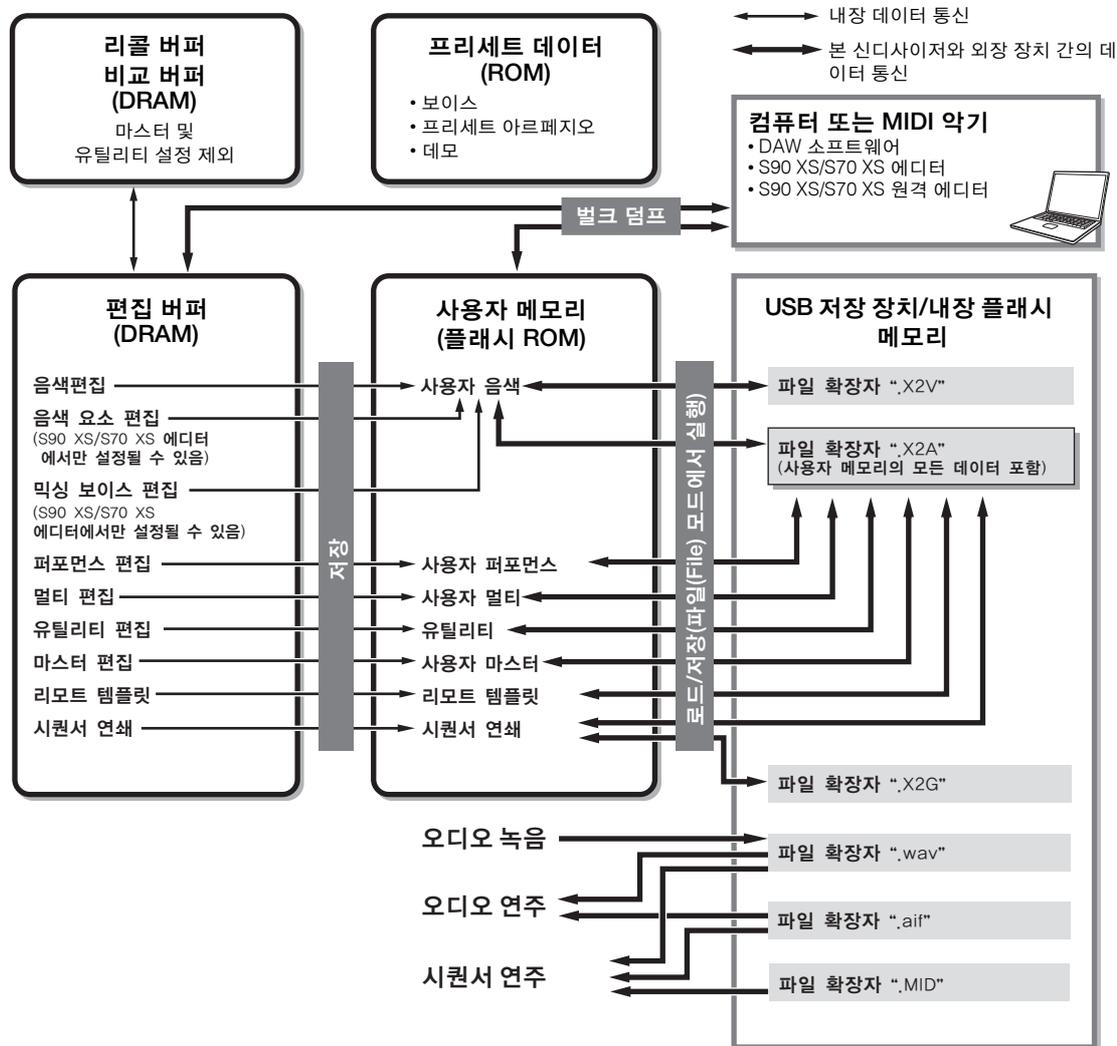
## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 내장 메모리

이 악기를 사용하면서 보이스, 퍼포먼스 및 멀티를 포함한 다양한 종류의 데이터를 만들 수 있습니다. 이 절에서는 여러 형식의 데이터를 유지관리하는 방법과 메모리 장치/매체를 사용해 데이터를 저장하는 방법을 설명합니다.

### S90 XS/S70 XS 내장 메모리



Audio Record/Play(오디오 녹음/연주) 모드와 Sequence Play(시퀀스 연주) 모드에서 이 메모리 형식은 이런 모드의 기능을 사용해 직접 액세스합니다.

#### 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 작업을 위해 특별히 설계된 메모리입니다. 데이터를 저장하는 조건에 따라 SRAM(Static RAM) 및 DRAM(Dynamic RAM) 등 2가지 형식의 RAM이 있습니다. 이 악기에는 DRAM만 장착되어 있습니다. 전원을 끄면 DRAM에 저장된 생성한 데이터는 손실됩니다. 따라서 전원을 끄기 전에 반드시 DRAM에 있는 데이터를 File(파일) 모드에서 USB 저장 장치 또는 내장 플래시 메모리에 저장해야 합니다.

#### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
● 내장 메모리

#### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

#### 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 편집 버퍼와 사용자 메모리

편집 버퍼는 보이스, 퍼포먼스, 마스터 및 멀티 등 편집된 데이터를 위한 메모리 공간입니다. 편집 버퍼에서 편집된 데이터는 사용자 메모리(User Memory)에 저장됩니다.

다른 보이스, 퍼포먼스, 마스터 또는 멀티를 선택하면 편집 버퍼에 있던 모든 내용은 새로 선택한 보이스/퍼포먼스/마스터/멀티 데이터로 다시 쓰여집니다. 다른 보이스를 선택하기 전에 반드시 중요한 데이터를 저장하십시오.

## 편집 버퍼와 리콜 버퍼

편집하던 데이터를 저장하지 않고 다른 보이스/퍼포먼스/멀티를 선택한 경우, 편집 버퍼의 내용이 백업 메모리에 저장되어 있으므로 원래의 편집 내용을 다시 불러올 수 있습니다.

**참고** Master Edit(마스터 편집) 모드에서는 리콜 버퍼를 사용할 수 없다는 점에 유의하십시오.

## 내장 플래시 메모리

위의 메모리 형식 이외에 이 악기는 외장 USB 저장 장치 같이 사용할 수 있는 내장 플래시 메모리를 갖고 있습니다. 내장 플래시 메모리는 파일 모드에서 처리한 파일과 오디오 녹음/재생 모드(131페이지)에서 만든 파일의 대상으로 사용할 수 있습니다. 또한 이 메모리에 저장된 데이터는 전원이 꺼져도 유지되기 때문에 이 메모리를 데이터 백업의 대상으로 사용할 수 있습니다.

**참고** 내장 플래시 메모리 용량은 192MB입니다.



**주의**

Factory Set(공장 출고 시 설정)을 실행하면 내장 플래시 메모리를 포맷합니다. 공장 출고 시 설정을 수행하기 전에는 모든 중요한 데이터를 USB 저장 장치로 저장하십시오.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
● 내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

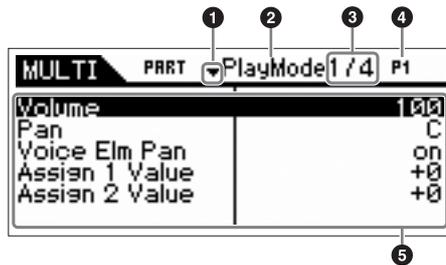
# 참고

이 섹션에서는 S90 XS/S70 XS 및 S90 XS/S70 XS 에디터에서 사용할 수 있는 모든 파라미터와 설정을 상세하게 다룹니다. Element(요소) 편집 및 공통 편집의 일부 파라미터의 경우 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 파라미터를 편집할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 에디터와 S90 XS/S70 XS 기기 사이에 편집이 동기화 되는 경우 S90 XS/S70 XS 에디터에서의 파라미터 편집은 S90 XS/S70 XS 기기의 동일 파라미터에 영향을 주며 그 반대의 경우에도 적용됩니다. 즉, 소프트웨어 에디터나 하드웨어에서의 편집은 둘 다에 자동으로 반영됩니다. 원활하고 매끄러운 인터페이스를 제공하여 데이터를 훨씬 쉽게 작성하고 편집할 수 있습니다. 이 둘 사이에 데이터를 동기화하는 방법에 대한 세부 사항은 S90 XS/S70 XS 에디터 사용 설명서를 참조하십시오.

## EDITOR (EDITOR) 표시 정보

참고 섹션에서는 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 사용할 수 있는 파라미터에 EDITOR 표시가 되어 있습니다.

### Edit(편집) 화면 사용 방법



- 1 이 표시는 숨겨진 추가 페이지를 올리거나(▲) 내린다는(▼) 의미입니다. 커서 [▲]/[▼] 버튼을 눌러 화면에서 커서를 옮기면 다음 또는 이전 페이지가 표시됩니다.
- 2 편집 작업을 위해 현재 선택한 편집 화면 이름을 나타냅니다.
- 3 이 번호는 선택한 편집 화면의 현재 표시된 페이지 번호를 의미합니다. 예를 들면 "2/4"란 기호는 현재 선택한 편집(Edit) 화면이 4 페이지 분량이며 2번째 페이지가 표시되어 있다는 것을 나타냅니다.
- 4 Performance/Multi(퍼포먼스/멀티) 모드에서 현재 선택한 파트를 나타냅니다. 퍼포먼스 모드에서 [PART SELECT] 버튼으로 파트를 변경할 수 있습니다. 멀티 모드에서 [PART] 버튼을 누르고 (램프가 점등) 원하는 번호 버튼을 눌러 파트를 선택할 수 있습니다. 현재 편집 가능한 파라미터가 표시됩니다. 커서 [▲]/[▼]/[◀]/[▶] 버튼을 눌러 편집을 위해 원하는 파라미터를 선택하고 데이터 다이얼로 설정을 변경할 수 있습니다.

## 기본 구조

### 보이스

퍼포먼스

멀티

시퀀스 재생

마스터

원격

파일

오디오 녹음/재생

유틸리티

### 음색

연주

일반 음색 편집

공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

아르페지오 편집

아르페지오  
1-5 형식

컨트롤러

LFO

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

이펙트

요소 편집

OSC

튠

PEG

필터 형식

FEG

필터 스케일

AMP 레벨 / 팬

AEG

AMP 스케일

LFO

EQ

드럼 음색 편집

공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

컨트롤러

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

이펙트

건반 편집

OSC

튠

필터 형식

AMP 레벨 / 팬

AEG

EQ

작업

리콜

벌크

보충 정보

## 부록

# 보이스 모드

## 보이스 재생

Voice(보이스) 모드는 원하는 보이스를 선택, 재생 및 편집하는 모드입니다. Voice Play(보이스 재생) 모드는 보이스 모드로 들어가는 주요 "포털"이며 보이스를 선택하고 재생하는 곳입니다. 또한 이 모드에서 일부 보이스 설정을 편집할 수도 있습니다.

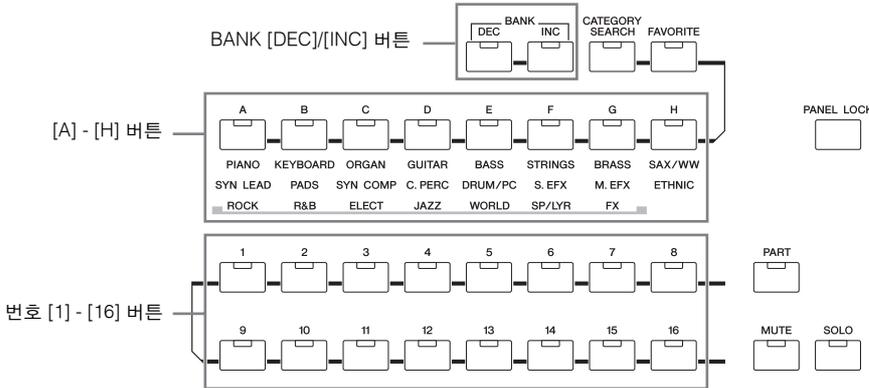
**작동** [VOICE] 버튼을 누릅니다.



보이스 재생 화면

## 프리셋 보이스 선택

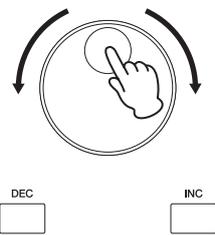
이 신디사이저에는 프리셋 1-8, 사용자 1-4, GM, 프리셋 드럼, 사용자 드럼 및 GM 드럼 등 16개의 बैं크 각각에 보이스가 있습니다. बैं크는 8개 그룹(A-H)으로 구성되며 각 그룹에는 16개의 보이스가 있습니다. 원하는 보이스를 선택하려면 해당 बैं크, 그룹 및 번호를 선택합니다.



- [VOICE] 버튼을 누릅니다.**  
보이스 재생 화면을 불러옵니다. ([VOICE] 버튼이 점등됩니다.)
- BANK [DEC]/[INC] 버튼으로 보이스 बैं크를 선택합니다.**  
이 상태에서 키보드를 연주하면 화면에 표시된 보이스가 들립니다.
- 그룹을 선택합니다.**  
[A]-[H] 버튼 중 하나를 눌러 보이스를 선택합니다. 이전 단계에서 프리셋/사용자 드럼 बैं크를 선택했다면 프리셋의 경우 [A]-[D] 중 하나를, 사용자 드럼의 경우 [A]-[B] 중 하나를 눌러 그룹을 선택합니다. GM 드럼 बैं크는 하나의 드럼 보이스만 가지기 때문에 그룹을 선택할 수 없다는 것을 유의하십시오.
- 보이스를 선택합니다.**  
번호 [1]-[16] 버튼 중 하나를 눌러 보이스를 선택합니다.

이런 방법(단계 2-4)으로 원하는 보이스를 불러옵니다.

**참고** 같은 बैं크 또는 그룹 내에서 보이스를 선택할 경우에는 बैं크나 그룹을 다시 선택할 필요가 없습니다. [INC] 및 [DEC] 버튼 또는 데이터 다이얼을 사용해 보이스 번호를 선택할 수 있습니다. 이 작업으로 다음 또는 이전 그룹 및 बैं크에서 보이스를 불러올 수 있습니다.



기본 구조	
보이스	
퍼포먼스	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

음색	
연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
아르페지오 편집	
아르페지오 1-5 형식	
컨트롤러	
LFO	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
요소 편집	
OSC	
튠	
PEG	
필터 형식	
FEG	
필터 스케일	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
AMP 스케일	
LFO	
EQ	
드럼 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
컨트롤러	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
건반 편집	
OSC	
튠	
필터 형식	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
EQ	
작업	
리콜	
벌크	
보충 정보	

## 카테고리 탐색 기능 사용

뱅크 위치에 관계 없이 보이스를 카테고리로 구분할 수 있습니다. 카테고리는 일반적인 악기 형식이나 사운드 특성을 기반으로 분류됩니다. 카테고리 탐색 기능으로 원하는 사운드를 빨리 찾을 수 있습니다.

- 1 보이스 재생 모드에서 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 누릅니다.**  
Category Search(카테고리 탐색) 대화창이 나타납니다.
- 2 데이터 다이얼을 돌려 메인 카테고리를 선택합니다.**
- 3 커서 [▼] 버튼으로 커서 위치를 "Sub"(하위 카테고리)로 옮기고 데이터 다이얼을 돌려 하위 카테고리를 선택합니다.**
- 4 [ENTER] 버튼이나 커서 [▶] 버튼을 눌러 카테고리를 실제로 불러옵니다.**  
선택한 카테고리의 보이스 목록이 표시됩니다.
- 5 커서 [▲]/[▼] 버튼, [DEC]/[INC] 버튼 또는 데이터 다이얼로 보이스를 선택합니다.**  
카테고리를 변경하려면 커서 [◀] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 2 단계로 돌아갑니다.
- 6 [ENTER] 버튼을 눌러 보이스를 실제로 불러옵니다.**  
Category Search(카테고리 탐색) 대화창이 닫힙니다.



현재 선택한 메인 카테고리 및 하위 카테고리



현재 선택한 카테고리의 보이스 목록

## 가장 많이 사용하는 보이스를 그룹으로 분류 - 즐겨찾기 카테고리

카테고리 탐색에는 가장 많이 사용하며 좋아하는 보이스를 한 군데 모아 이들 보이스를 쉽게 선택할 수 있는 편리한 즐겨찾기 카테고리 기능도 있습니다. 악기에서 이용할 수 있는 다양한 보이스 중 원하는 보이스를 빨리 선택할 수 있는 유용한 방법입니다.

### 좋아하는 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 등록

- 1 28페이지의 "카테고리 탐색 기능 사용" 1 - 4 단계를 실행하여 선택한 카테고리의 보이스 목록을 불러옵니다.**
- 2 커서 [▶] 버튼을 눌러 커서 위치를 즐겨찾기 선택 상자 열의 위치로 이동합니다.**
- 3 커서 [▲]/[▼] 버튼, [DEC]/[INC] 버튼을 누르거나 데이터 다이얼을 돌려 좋아하는 보이스를 선택합니다.**
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 즐겨찾기 선택 상자에 체크 표시를 합니다.**  
체크 표시가 해당 상자에 입력되고 선택한 보이스는 즐겨찾기 카테고리에 등록됩니다. 체크 표시를 해제하려면 [ENTER] 버튼을 다시 누릅니다.  
다른 보이스를 등록하려면 3 - 4 단계를 반복합니다.  
**참고** 해당 상자 선택 즉시 즐겨찾기 카테고리가 자동으로 저장됩니다.
- 5 즐겨찾기 카테고리에 보이스 등록을 완료했다면 [VOICE] 버튼을 눌러 Voice Play(보이스 재생) 화면으로 돌아갑니다.**  
카테고리 탐색 대화창에 선택한 보이스가 표시됩니다.

현재 보이스를 즐겨찾기 카테고리에 등록하거나 제거하려면, [SHIFT] 버튼을 누른 채 [FAVORITE] 버튼을 누릅니다.



기본 구조	
보이스	
퍼포먼스	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

음색	
연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
아르페지오 편집	
아르페지오 1-5 형식	
컨트롤러	
LFO	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
요소 편집	
OSC	
튠	
PEG	
필터 형식	
FEG	
필터 스케일	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
AMP 스케일	
LFO	
EQ	
드럼 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
컨트롤러	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
건반 편집	
OSC	
튠	
필터 형식	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
EQ	
작업	
리콜	
벌크	
보충 정보	

### 부록

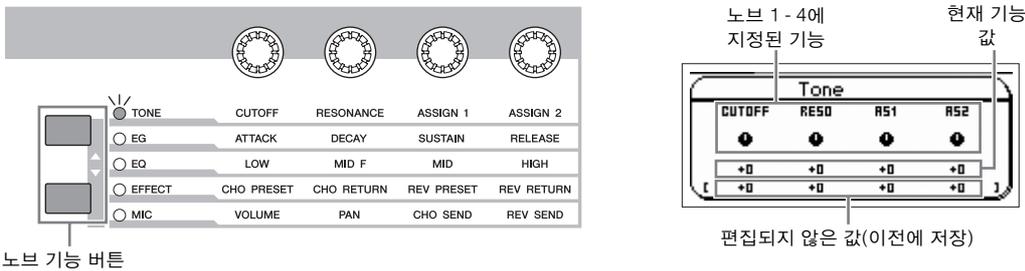
즐거찾기 카테고리에서 보이스 선택

- 1 보이스 연주 모드에서 [FAVORITE] 버튼을 누릅니다.  
즐거찾기 카테고리에 등록된 보이스 목록이 표시됩니다.
- 2 커서 [▲]/[▼] 버튼, [DEC]/[INC] 버튼 또는 데이터 다이얼로 보이스를 선택합니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 눌러 보이스를 실제로 불러옵니다.

노브 및 슬라이더 사용

이들 컨트롤을 사용해 현재 보이스에 대한 이펙트 깊이, 어택/릴리즈 특성, 톤 컬러 등과 같은 다양한 파라미터들을 조정할 수 있습니다. 각 노브에 5가지 기능을 지정하여 노브 기능 버튼을 통해 교대로 선택할 수 있습니다. 버튼을 누를 때마다 표시등이 TONE | EG | EQ | EFFECT | MIC의 내림차순으로 켜집니다.

노브에 지정된 기능



TONE 표시등이 켜진 경우		
노브 1	CUTOFF	필터 차단 주파수를 올리거나 내려서 톤 밝기를 조정합니다.
노브 2	RESONANCE	공명을 올리거나 내려서 차단 주파수 영역의 신호 레벨을 증가시킵니다. 이 영역에 있는 오버톤을 강조함으로써 뚜렷하게 "뽀족한" 톤을 만들어 사운드를 더 밝고 단단하게 만들 수 있습니다.
노브 3	ASSIGN 1	이 노브에 다양한 기능을 지정할 수 있습니다. 노브에 현재 지정되어 있는 기능을 확인하려면 노브를 작동시켜 Knob Popup(노브 팝업 화면)을 불러오십시오.Voice Common Edit(보이스 공통 편집) 모드의 Controller(컨트롤러) 화면으로 노브에 기능을 할당할 수 있습니다.
노브 4	ASSIGN 2	
EG 표시등이 켜진 경우		
노브 1	ATTACK	현재 보이스의 EG 어택 시간을 증가시키거나 감소시킵니다. 값이 작을수록 어택의 세기가 빨라집니다.
노브 2	DECAY	현재 보이스의 AEG 감쇄 시간을 증가시키거나 감소시켜서 볼륨이 최대 어택 레벨에서 서스테인 레벨로 떨어지는 속도를 조정합니다. 값이 작을수록 감쇄의 속도가 빨라집니다.
노브 3	SUSTAIN	초기 어택 및 감쇄 후에 건반을 누르고 있는 동안 볼륨이 계속되는 EG 서스테인 레벨을 증가시키거나 감소시킵니다. 노브를 시계 반대 방향으로 돌리면 감쇄 후에 사운드가 더 날카롭게 끝납니다.
노브 4	RELEASE	사운드의 EG 릴리즈 시간을 증가시키거나 감소시켜서 건반에서 손을 뗄 때 볼륨이 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 속도를 결정합니다. 값이 작을수록 릴리즈 속도가 빨라집니다.
EQ 표시등이 켜진 경우		
노브 1	LOW	EQ 로우 계인을 증가시키거나 감소시켜서 보이스를 변화시킵니다.
노브 2	MID F	노브 3(MID)을 통해 대역이 조정되는 EQ 중간 주파수를 증가시키거나 감소시킵니다.
노브 3	MID	EQ 미들 계인을 증가시키거나 감소시켜서 보이스를 변화시킵니다.
노브 4	HIGH	EQ 하이 계인을 증가시키거나 감소시켜서 보이스를 변화시킵니다.
EFFECT 표시등이 켜진 경우		
노브 1	CHO PRESET	코러스 프리셋을 전환합니다. 프리셋 변경으로 여러 가지 중요한 관련 파라미터를 동시에 설정할 수 있습니다.
노브 2	CHO RETURN	코러스 리턴 레벨을 조정합니다
노브 3	REV PRESET	리버브 프리셋을 전환합니다. 프리셋 변경으로 여러 가지 중요한 관련 파라미터를 동시에 설정할 수 있습니다.
노브 4	REV RETURN	리버브 리턴 레벨을 조정합니다
MIC 표시등이 켜진 경우		
노브 1	VOLUME	후면 패널 MIC INPUT 단자에서 입력되는 신호의 볼륨을 조정합니다.
노브 2	PAN	후면 패널 MIC INPUT 단자에서 입력되는 신호 패닝을 조정합니다.
노브 3	CHO SEND	코러스 전송 레벨을 조정합니다
노브 4	REV SEND	리버브 전송 레벨을 조정합니다

기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

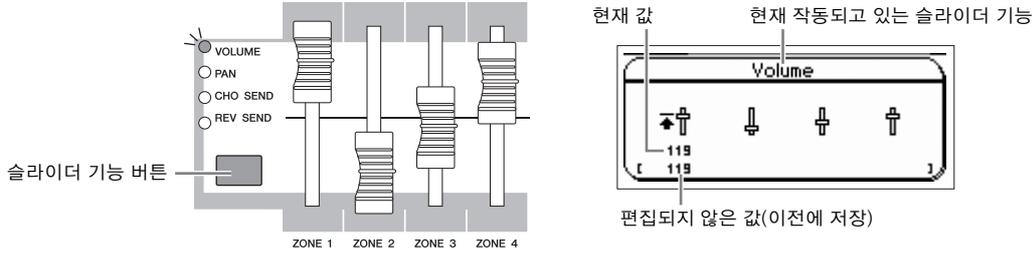
음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

부록

## 슬라이더에 지정된 기능

각 슬라이더에 4가지 기능을 지정하여 슬라이더 기능 버튼을 통해 교대로 선택할 수 있습니다. 버튼을 누를 때마다 표시등이 VOLUME | PAN | CHO SEND | REV SEND의 내림차순으로 켜집니다.



슬라이더 1은 보이스 모드에서만 사용할 수 있습니다. 4개의 슬라이더로 Voice(보이스 편집) 모드에서 Play Mode(재생 모드) 화면의 파라미터를 조정할 수 있습니다.

VOLUME	보이스 레벨을 조정합니다.
PAN	현재 보이스의 스테레오 팬 위치를 조정합니다.
CHO SEND	코러스 전송 레벨을 조정합니다
REV SEND	리버브 전송 레벨을 조정합니다

**참고** 보이스 편집 모드에서 슬라이더 기능 버튼을 몇 차례 눌러 모든 표시등이 꺼지면 슬라이더 1-4를 사용해 요소 레벨 1-4를 조정할 수 있습니다.

## ■(에디트) 표시에 대하여

보이스 연주 또는 편집 모드에서 파라미터 값을 변경하면 ■(에디트) 표시가 LCD 화면 우측 상단 모서리에 나타납니다. 이는 현재 보이스가 변경되었지만 아직 저장은 되지 않았음을 빠르게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 [STORE] 버튼을 눌러 편집된 보이스를 저장합니다.

## 만든 보이스 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 보이스 저장(Voice Store) 화면을 불러옵니다.



2 보이스 저장 위치를 설정합니다.

데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼을 사용해 보이스 बैं크와 번호를 대상으로 선택합니다. [A] - [H] 버튼 및 [1] - [16] 버튼을 사용해 보이스 번호를 선택할 수 있습니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 Compare(비교) 모드를 불러오므로써 대상에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에서 사용자의 확인을 묻습니다.)

저장 작업을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

4 [ENTER] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

보이스가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 보이스 연주 화면으로 돌아갑니다.

### ! 주의

저장 작업을 실행하는 경우, 대상 메모리의 설정이 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 내장 플래시 메모리나 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 저장에 대한 세부 사항은 127페이지를 참조하십시오.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

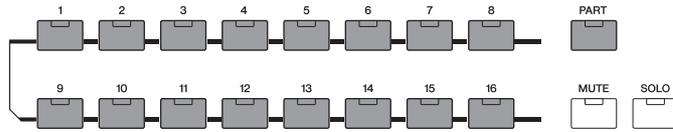
## 키보드 MIDI 전송 채널 설정

키보드/컨트롤러 퍼포먼스에서 MIDI 데이터를 (외장 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 장치로) 보내는 MIDI 전송 채널을 설정할 수 있습니다.

### 1 [PART] 버튼을 누릅니다.

[PART] 버튼이 점등됩니다.

### 2 번호 [1] - [16] 버튼 중 하나를 눌러 MIDI 전송 채널을 결정합니다.



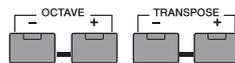
### 3 설정 후 [PART] 버튼을 눌러 원래 상태로 되돌아갑니다.

[PART] 버튼 램프가 꺼집니다.

**참고** 이 파라미터는 Utility(유틸리티) 모드의 MIDI 화면에 있는 Keyboard Transmit Channel(137페이지)과 같습니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

## 키보드 옥타브/조옮김 설정

음정 범위를 낮추거나 높여서 연주할 때 OCTAVE [-]/[+] 버튼 및 TRANSPOSE [-]/[+] 버튼을 사용합니다.



OCTAVE [-]/[+] 버튼으로 최대 3옥타브까지 옥타브 단위로 키보드의 음정을 올리고 내릴 수 있습니다. 예를 들어, 베이스 음을 추가하기 위해 음정을 낮추거나 리드 및 솔로의 음을 높이기 위해 음정을 올리고 싶을 수 있습니다. OCTAVE [-]/[+] 컨트롤로 이 작업을 빠르고 쉽게 할 수 있습니다. 기준 음정은 0이고 음정의 범위는 -3에서 +3까지입니다. [-]와 [+] 버튼을 동시에 누르면 설정이 초기값(0)으로 돌아갑니다. 현재 옥타브 설정은 OCTAVE [-]/[+] 버튼의 LED 표시등의 상태로 확인할 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.

TRANSPOSE [-]/[+] 버튼으로 최대 11반음까지 키보드의 음정을 반음 단위로 올리고 내릴 수 있습니다. 이 기능으로 곡 데이터나 다른 악기 연주자가 음정을 조옮김해도 동일한 위치를 연주할 수 있습니다. Transpose 올림/내림 컨트롤로 이 작업을 빠르고 쉽게 할 수 있습니다. [-]와 [+] 버튼을 동시에 누르면 설정이 초기값(0)으로 돌아갑니다. 반음을 내리거나 올리면 해당 표시등이 켜집니다.

**참고** 이 파라미터는 유틸리티 모드의 MIDI 화면에 있는 Keyboard Octave 및 Keyboard Transpose (133페이지)와 동일합니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

### 부록

## 아르페지오 기능 사용

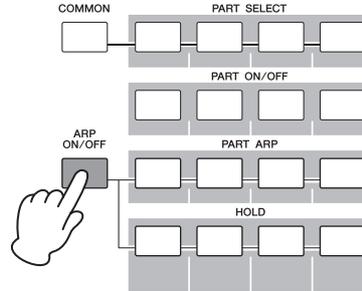
아르페지오 기능을 사용해 키보드의 음들을 연주함으로써 현재 보이스로 리듬 패턴, 리프 및 프레이즈를 간편하게 재생할 수 있습니다.

### 아르페지오 형식

이 악기는 신디사이저, 피아노, 기타, 베이스, 현악기, 드럼 등을 포함한 6,779개의 아르페지오 형식(18개 카테고리)을 특징으로 합니다.

### 아르페지오 켜기/끄기

아르페지오 재생을 켜고 끄려면 패널의 [ARP ON/OFF] 버튼을 누릅니다.

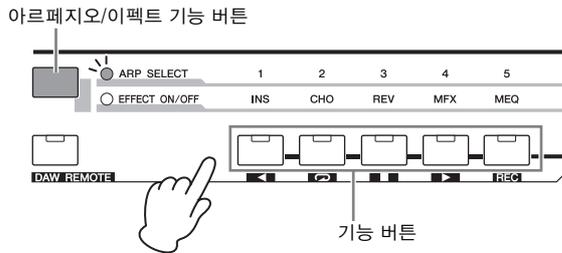


### 드럼 패턴(아르페지오 형식) 선택

- 1 보이스 모드에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다.
- 2 커서를 이용해 "Arpeggio"를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 3 "Arp Select"를 선택하고 데이터 다이얼로 원하는 Arp 1 - 5를 선택합니다.  
아르페지오/이펙트 기능 버튼으로 "ARP SELECT"를 선택하는 경우, 기능 버튼을 통해 Arp 1 - 5를 선택할 수 있습니다.
- 4 "Arp 1 - 5 Type"을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 5 데이터 다이얼로 메인 카테고리/하위 카테고리 변경으로 원하는 패턴을 선택합니다.
- 6 [STORE] 버튼을 눌러 아르페지오 패턴을 저장합니다.

### 아르페지오 1 - 5 선택

다섯 가지 형식에서 아르페지오를 변경하려면 아르페지오/이펙트 기능 버튼과 기능 버튼을 사용합니다.



- 1 아르페지오 기능을 켜려면 [ARP ON/OFF] 버튼을 누릅니다.
- 2 아르페지오/이펙트 기능 버튼을 눌러 "ARP SELECT"를 선택합니다.
- 3 기능 버튼으로 아르페지오 형식을 변경합니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

## MIC INPUT 단자 사용

마이크를 본 악기 후면 패널에 있는 MIC INPUT 단자에 연결하여 연주와 함께 노래 부르기를 즐길 수 있습니다. MIC INPUT 단자를 통한 신호 입력에 대해 보코더 이펙트를 포함하여 이 악기의 이펙트를 적용할 수 있습니다. 다음 예는 키보드 연주 동안 노래하는 것으로 간주합니다.

- 1 [MIC INPUT 단자에 마이크를 연결합니다.
- 2 마이크 입력을 켜려면 [MIC ON/OFF] 버튼을 누릅니다.
- 3 INPUT GAIN 노브를 사용해 신호의 입력 레벨을 조정합니다.  
가장 시끄러운 레벨에서 연주할 때 PEAK 표시등이 잠깐 깜박이도록 입력 게인을 조정합니다.
- 4 노브 기능 버튼을 눌러 "MIC"를 선택한 후 VOLUME이 지정된 노브를 이용해 음량을 조정합니다.
- 5 필요 시 지정된 노브를 사용해 PAN, CHO SEND, REV SEND를 조정합니다.

### 이펙트를 이용한 사운드 강화

보이스에 다양한 이펙트를 적용할 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 모드로 들어갑니다.
- 2 Utility Select(유틸리티 선택) 화면에서 "Voice"를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 3 "A/D FX"를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 4 "InsA"를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 5 커서를 Effect(이펙트) 카테고리로 옮긴 후 데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼을 사용해 원하는 카테고리를 선택합니다.
- 6 커서를 Type으로 옮긴 후 데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼을 사용해 원하는 이펙트 형식을 선택합니다.

## 기타 기능

### Simple Display (단순 화면) 불러오기

보이스 연주 모드에서 [SHIFT] 버튼을 누른 채 커서 [◀][▶] 버튼을 눌러 "단순" 화면이라고 하는 화면 디자인을 선택할 수 있습니다. 단순 화면은 큰 폰트로 보이스 이름을 표시합니다. 3가지 글자 형태를 사용하고 선택할 수 있습니다.



**참고** 단순 화면으로 변경하는 경우 화면에 표시된 보이스 이름이 스크롤됩니다. 스크롤을 중지하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다. [ENTER] 버튼을 누르면 보이스 이름이 다시 스크롤됩니다.

### 패널 잠금 기능

패널 잠금 기능은 일시적으로 패널 작동 불가능하게 하고 라이브 연주 시 의도하지 않은 작동을 방지합니다. [PANEL LOCK] 버튼을 누르면 표시등이 켜지고 마스터 볼륨/입력 게인/피치 밴드 휠/모듈레이션 휠/풋 스위치를 제외한 모든 버튼/노브/슬라이더가 잠깁니다. [PANEL LOCK] 버튼을 다시 눌러 패널 잠금을 취소합니다.

**참고** 유틸리티의 Panel Lock(패널 잠금) 화면(145페이지)에서 패널 잠금 기능을 지정할 버튼을 설정할 수 있습니다. 패널 잠금 대상을 "All" 이외의 것으로 설정할 경우, 켜져 있는 동안 [PANEL LOCK] 버튼이 깜빡입니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

## 부록

## 일반 보이스 편집

일반 보이스는 키보드 범위에서 연주할 수 있는 악기 형식의 사운드로서 최대 8개의 요소로 구성될 수 있습니다. 8개의 요소 모두에 공통인 설정 편집을 위한 공통 편집과 개별 요소 편집을 위한 요소 편집 2가지 Normal Voice Edit(일반 보이스 편집) 화면이 있습니다.

이 섹션에서는 일반 보이스 파라미터를 다룹니다.

## 공통 편집

이러한 파라미터는 선택한 일반 보이스의 모든 네 개 요소에 대한 글로벌(공통) 편집을 작성하는 데 사용됩니다.

**작동** [VOICE] → Normal Voice 선택 → [EDIT] → Voice Edit Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



## 1 Name (이름)

### Name(이름)

보이스에 원하는 이름을 입력합니다. 커서를 "Name"으로 이동한 경우 [ENTER] 버튼을 누르면 Naming(이름 지정) 대화창을 불러와 원하는 이름을 입력할 수 있습니다. 보이스 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 문자 입력에 대한 세부 사항은 S90 XS/S70 XS 사용 설명서를 참조하십시오.

### Main Ctgr (메인 카테고리)

### Sub Ctgr (하위 카테고리)

보이스의 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.

"Category"는 보이스 특성을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적절한 설정으로 다양한 보이스에서 원하는 보이스를 쉽게 찾을 수 있습니다.

악기 형식을 나타내는 17개의 메인 카테고리가 있습니다. 각 카테고리에는 더욱 상세한 악기 형식을 나타내는 최대 6개의 하위 카테고리가 있습니다.

**설정:** 64페이지의 보이스 카테고리 목록을 참조하십시오.

## 2 Play Mode(연주모드)

### Volume(음량)

보이스의 출력 레벨을 결정합니다. 이 파라미터를 설정하여 현재 보이스와 다른 보이스 간의 밸런스를 조정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Pan(팬)

보이스의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (우측 맨 끝)

**참고** 특정 요소에 대한 팬이 왼쪽으로 설정되고 다른 요소에 대한 팬이 오른쪽으로 설정될 경우 이 Voice Pan 파라미터는 전혀 또는 거의 들리는 이펙트가 없을 수도 있다는 점을 주의하십시오.

### Note Shift(음표 이동)

음정을 올리거나 내리는 양(반음 단위)에 대한 조바꿈 설정을 결정합니다.

**설정:** -24 - +0 - +24

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
● 공통 편집
● 이름
● 연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

**PB Range Upper (피치 밴드 범위 상한)**

**PB Range Lower (피치 밴드 범위 하한)**

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다.

상한 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

**Mono/Poly(단음, 다성)**

보이스를 단일(한 번에 한 음표만)로 연주할지, 다성(동시 여러 음표 사운드를)으로 연주할지를 선택합니다.

설정: mono, poly

mono	"mono"로 설정하면 선택한 보이스가 단음으로 재생됩니다(한 번에 하나의 음만 재생됨). 여러 악기 사운드(예: 베이스와 신디 리드)의 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정할 때보다 레가토 연주가 더욱 자연스럽게 들립니다.
poly	"poly"로 설정하면 선택한 보이스가 여러 음으로 재생됩니다(한 번에 여러 음을 재생하거나 코드를 재생할 수 있음).

**Key Assign Mode(Key 지정모드)**

2개 이상의 같은 음이 거의 동시에 수신되거나 해당 노트 오프 메시지가 없는 경우에 유용합니다.

설정: single, multi

single	이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 첫 번째 음이 중단되고 두 번째 음이 울립니다.
multi	이 파라미터를 "multi"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 모든 음이 동시에 울립니다.

**Porta Sw(포르타멘토 스위치)**

포르타멘토를 현재 보이스에 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**Porta Time(포르타멘토 시간)**

포르타멘토가 적용되는 피치 전환 시간을 결정합니다. 이 파라미터의 이펙트는 "Portamento Time Mode"의 설정에 따라 달라집니다. 값이 높을수록 피치 변경 시간이 길어지거나 속도가 느려집니다.

설정: 0 - 127

**Porta Mode(포르타멘토 모드)**

포르타멘토가 키보드 연주에 적용되는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered	레가토(이전 음에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주)로 연주할 때에만 포르타멘토가 적용됩니다.
fulltime	포르타멘토가 모든 음에 적용됩니다.

**Porta Time Mode (포르타멘토 시간 모드)**

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.

**Porta Lgt Slope(포르타멘토 레가토 슬로프)**

Mono/Poly를 "mono"로 설정하면 선택한 보이스에 지정된 파형에 따라 레가토 연주가 부자연스러운 어택을 일으킬 수도 있습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 이 파라미터를 사용해 보이스의 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

기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

음색

연주
일반 음색 편집
● 공통 편집
이름
● 연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
툰
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
툰
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

부록

### Micro Tune Bank(미세 튠링 뱅크)

미세 튠링 뱅크를 결정합니다.

설정: preset, user

preset	13개의 프리셋 미세 튠링 형식이 있습니다.
user	유틸리티 모드 Micro Tuning(미세 튠링) 화면(140페이지)에서 사용자가 생성한 오리지널 미세 튠링 형식이 포함됩니다.

### Micro Tune No.(미세 튠링 번호)

미세 튠링 번호를 결정합니다. 프리셋 뱅크는 가장 일반적인 "동일 등분 평균율"을 포함한 13가지 유형을 제공합니다. 미세 튠링에 대한 자세한 정보는 보충 정보의 "미세 튠링"(64페이지) 부분을 참조하십시오.

설정: Preset Bank: 1 - 13(64페이지의 미세 튠링 목록을 참조하십시오.)  
User Bank: 1 - 8

### Micro Tune Root(미세 튠링 루트)

각 스케일에 대한 음을 설정합니다. 일부 스케일의 경우 이 설정이 필요하지 않을 수도 있습니다.

설정: C - B

## 3 Arpeggio (아르페지오)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 줄지("Arp Edit"), 선택한 아르페지오에만 영향을 줄지("Arp 1 - 5 ")를 결정합니다.

### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. [Arp ON/OFF] 버튼을 사용해 전면 패널에서 아르페지오를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: off, on

### Arp Select(아르페지오 1 - 5 선택)

"ARP1" - "ARP5" 중 하나를 선택합니다. 설정에 표시되어 있는 8분 음표 아이콘은 이 아르페지오용으로 하나의 아르페지오 형식("Off" 제외)이 선택되었음을 나타냅니다. 아르페지오/이펙트 기능 버튼이 "ARP SELECT"로 설정된 경우 기능 버튼으로 Arp 1 - Arp 5 중 하나를 선택할 수 있습니다.

설정: Arp 1 - Arp 5

### Arp Edit(아르페지오 편집)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 줄지를 결정합니다.

### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 Voice Edit(보이스 편집)의 Arp Select(아르페지오 선택) 화면에서의 "Arp Select"과 동일합니다.

설정: off, on

### Arp Hold(아르페지오 홀드)

"on"으로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼도 아르페지오가 자동으로 반복되며 다음 건반을 누를 때까지 반복을 지속합니다.

설정: sync-off(아래 참조), off, on

sync-off	"sync-off"로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 조용히 계속됩니다. 아무 건반이나 눌러도 아르페지오 재생이 다시 켜집니다.
----------	--

참고 "Arp Sw"가 켜짐으로 설정되어 있을 때 컨트롤 변경 "SUSTAIN"(컨트롤 #64)을 받음으로써 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

### Arp Tempo(아르페지오 템포)

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5 - 300

참고 본 기기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용하고 아르페지오를 이 장치와 동기화시키려면 Utility MIDI(유틸리티 MIDI) 화면의 MIDI Sync 파라미터(137페이지)를 "external" 또는 "auto"로 설정합니다. MIDI Sync가 "auto" MIDI 클럭을 계속해서 받을 때에만 또는 "external"로 설정되어 있으면 Tempo 파라미터는 "external"로 나타내며 변경할 수 없습니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
    - LFO
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 튠
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 튠
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 벌크
- 보충 정보

## 부록

### Velocity Rate (세기 비율)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 100% 설정은 원래 세기를 사용한다는 것을 의미합니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음표의 세기가 짧아지고 100% 초과로 설정하면 길어집니다. 결과 세기 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 200%

### Gate Time Rate (게이트 시간비)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래의 값에서 벗어나는 오프셋을 결정합니다. 100% 설정은 원래 게이트 값을 사용하는 것을 의미합니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 게이트 시간이 짧아지고 100% 초과로 설정하면 시간이 길어집니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: 0 - 200%

### Unit Multiply (단위 배수)

템포를 기준으로 한 아르페지오 재생 시간을 조정합니다. 이 파라미터를 사용해 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.

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

### Quantize Value (퀀타이즈 값)

곡에서 어떤 박자에 음 데이터가 정렬될지 또는 곡에서 어떤 박자에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 각 값의 오른쪽에 표시한 수는 4분 음표의 레졸루션을 클럭으로 나타낸 것입니다.

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)

### Quantize Strngth (퀀타이즈 강도)

음표 이벤트를 가장 가까운 양자화 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 퀀타이즈 값 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍이 만들어집니다. 0%로 설정하면 양자화가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 음표 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다.

설정: 0% - 100%

### Swing (스윙)

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 퀀타이즈 값을 통해 설정된 정확한 타이밍을 만들어서 스윙이 없어집니다. 이 설정을 잘 사용하면 셔플과 바운스 같은 스윙 리듬과 3잇단음의 느낌을 만들 수 있습니다.

설정: -120 - +120

참고 퀀타이즈 값 파라미터를 셋잇단음표 값으로 설정하면 각 셋잇단음표의 마지막 음표에 스윙이 적용됩니다.

### Octave Range (옥타브 범위)

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 플러스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 위로 올리고 마이너스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 아래로 내립니다.

설정: -3 - +0 - +3

### Change Timing (시점 변경)

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

### Velocity Mode (세기 모드)

Note On 메시지 수신 시 아르페지오 음의 세기를 조정합니다.

설정: original, thru

original	아르페지오는 아르페지오 시퀀스 데이터를 포함한 프리셋 세기에서 재생됩니다.
thru	사용자가 연주하는 세기에 따라 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오의 재생 볼륨이 증가합니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
    - LFO
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 튠
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 튠
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 벌크
- 보충 정보

## 부록

### Key Mode (건반모드)

Note On 메시지 수신 시 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

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

sort	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음을 연주한 순서에 상관없이 동일한 시퀀스가 연주됩니다.
thru	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음 순서에 따라 최종 시퀀스가 달라집니다.
direct	아르페지오 시퀀스의 음표 이벤트는 연주되지 않습니다. 키보드에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생되면 팬과 밝기와 같은 이벤트들이 키보드 연주의 사운드에 적용됩니다. 아르페지오 형식이 비음표 데이터를 포함하거나 카테고리 형식 "Ctrl"을 선택한 경우에 이 설정을 사용합니다.
sort+direct	"sort" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 눌러진 음표에 대한 음도 들립니다.
thru+direct	"thru" 설정에 따라 아르페지오가 재생되며 눌러진 음에 대한 음도 들립니다.

**참고** "Cntr" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 음표 이벤트가 없을 수도 있습니다. 해당 아르페지오 형식이 선택되고 건반 모드가 "sort" 또는 "thru"로 설정되면 키보드의 음을 누르더라도 사운드가 생성되지 않습니다.

### Note Limit Lo/Hi (음표 하한/상한)

아르페지오의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에서 수신한 음은 아르페지오를 작동시킵니다. 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** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

### Velocity Limit Lo/Hi (세기 하한/상한)

아르페지오를 재생할 수 있는 가장 느린 세기와 가장 빠른 세기를 결정합니다. 지정된 세기 범위 내에서 받은 음에 대해서만 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어, Velocity Limit를 93-34로 설정하면 부드러운 범위(1-34)와 강한 범위(93-127)의 두 가지 다른 세기 범위로 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

**설정:** 1 - 127

### Octave Shift (옥타브 이동)

아르페지오 피치를 옥타브 단위로 올리거나 내립니다.

**설정:** -10 - +10

### Loop (루프)

이 파라미터를 "on"으로 설정할 경우 음들을 계속 누르고 있으면 아르페지오가 반복됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 음들을 계속 누르고 있어도 아르페지오가 한 번만 재생됩니다.

**설정:** off, on

### Trigger Mode (트리거 모드)

이 파라미터를 "gate"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생이 정지됩니다. 이 파라미터를 "toggle"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지되고, 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생에 아무런 영향을 주지 않습니다. 보통 이 파라미터는 "gate"로 설정해야 합니다.

**설정:** gate, toggle

**참고** 트리거 모드를 "toggle"로 설정하면 Arp Edit(아르페지오 편집) 화면(36페이지)의 Hold(홀드)설정을 무효화합니다. 다시 말해서 아르페지오 홀드 파라미터를 "on" 또는 "sync-off"으로 설정하더라도 트리거 모드를 "toggle"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되거나 정지됩니다.

### Accnt Vel Th(강세 세기 한계값)

일부 아르페지오 형식에는 지정된 값보다 높은 세기를 수신할 경우에만 재생되는 "강세 프레이즈"라고 하는 특수 시퀀스 데이터가 있습니다. 이 파라미터는 강세 프레이즈를 재생하는 최소 세기를 결정합니다.

**설정:** off, 1 - 127

### Accnt Strt Qtz(강세 시작 쉼타이즈)

Accent Vel Threshold에 지정된 세기를 수신할 때 강세 프레이즈의 시작 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 세기를 수신하자마자 강세 프레이즈가 시작됩니다. "on"으로 설정하면 세기를 수신한 후에 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 박자로 강세 프레이즈가 시작됩니다.

**설정:** off, on

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
    - LFO
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 툰
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 툰
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 별크
- 보충 정보

## 부록

### Random SFX(랜덤 SFX)

일부 아르페지오 형식에는 Note Off 메시지를 받았을 때 기타 프렛 소음과 같은 특수한 사운드를 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 기능을 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### SFX Vel Offset(랜덤 SFX 세기 오프셋)

랜덤 SFX 음표가 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64 - +0 - +63

### SFX Key on Ctrl(랜덤 SFX 키 온 컨트롤)

이 파라미터를 "off"로 설정하면 미리 프로그램된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 음을 누를 때 생성된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다.

설정: off, on

## Arp 1 - 5 Type(아르페지오 1 - 5 형식)

"Arp Select"에서 선택한 아르페지오 설정을 결정합니다.

### Main Ctgry (메인 카테고리)

### Sub Ctgry (하위 카테고리)

원하는 아르페지오 형식을 포함하여 아르페지오 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.

설정: 7페이지의 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오.

### Type(아르페지오 형식)

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 선택된 아르페지오 형식 번호와 이름은 화면 두 번째 줄에 표시됩니다. 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

설정: off, pre0001 - 6779, usr0001 - 0256

참고 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 세부 사항은 9페이지를 참조하십시오.

### Vel Rate (세기 오프셋)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 0보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 128보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

### GTime Rate(게이트 시간 세기 오프셋)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

## 4 Controller (컨트롤러)

### Assign 1 Value(지정 1 값)

### Assign 2 Value(지정 2 값)

Assign 1/2 노브에 지정된 기능이 원래의 설정에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다.

설정: -64 - +0 - +63

참고 Assign 1/2 노브에 지정된 기능은 컨트롤러 화면의 "Ctrl Set 1 - 6 Src"에서 설정할 수 있습니다.

### A. Func 1 Mode(지정 가능한 기능 1 모드)

### A. Func 2 Mode(지정 가능한 기능 2 모드)

ASSIGNABLE FUNCTION [1] 및 [2] 버튼을 래치 형식으로 할 것인지 모멘터리 형식으로 할 것인지를 결정합니다. "latch"로 설정하는 경우 버튼을 누르면 표시등 상태가 교대로 켜지고 꺼집니다. "momentary"로 설정하는 경우 버튼을 누르면 표시등이 켜지고 버튼에서 손을 떼면 표시등이 꺼집니다.

설정: momentary, latch

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
      - LFO
      - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
      - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 튠
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 튠
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 벌크
- 보충 정보

## 부록

### Ctrl Set 1 - 6 Src(컨트롤러 세트 1 - 6 소스)

선택한 세트에 대해 지정하고 사용할 패널 컨트롤러를 결정합니다. 컨트롤러에 여러 기능을 지정할 수도 있습니다.

**설정:** PitchBend, ModWheel, AfterTch, FootCtrl1, FootSw, Ribbon, Breath, Assign 1, Assign 2, FootCtrl2, A. Func 1, A. Func 2

**참고** 이 파라미터에서 변경할 수 있는 컨트롤러에 대해 선택할 수 있는 유틸리티 모드에서 컨트롤러 화면의 컨트롤 번호를 사용할 수 있습니다.

**참고** 연주 모드 화면(35페이지)에서 피치 밴드 상한과 피치 밴드 하한을 설정하여 피치 밴드 휠이 Destination(대상) 파라미터(아래)에 영향을 주는 정도를 결정합니다.

### Ctrl Set 1 - 6 Dest (컨트롤러 세트 1 - 6 대상)

소스 컨트롤러(위)에 의해 조정되는 파라미터를 결정합니다. 볼륨, 피치 및 LFO 깊이와 같이 101개의 파라미터에서 각 컨트롤러용 파라미터를 선택할 수 있습니다.

**설정:** 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 컨트롤 목록을 참조하십시오.

**참고** 컨트롤 목록에 기술된 "인서트 이펙트 A 파라미터 1-16", "인서트 이펙트 B 파라미터 1-16" 및 "보코더 1-32"와 관련하여 선택된 이펙트 형식의 실제 파라미터 이름이 화면에 나타납니다. 분명한 이름 대신에 "insA/B---(Prm 1 - 16)"가 표시되면 해당 파라미터에 아무 기능도 지정되지 않은 것입니다.

**참고** 최소한 "컨트롤러 세트 1 - 6 요소 스위치" 파라미터 중 하나가 "off"로 설정되어 있고 요소 관련 파라미터가 "컨트롤러 세트 1 - 6 대상" 파라미터 중 하나로 지정되면 "컨트롤러 세트 1 - 6 소스", "컨트롤러 세트 1 - 6 대상", 및 "컨트롤러 세트 1 - 6 깊이"에 대한 값 처음에 느낌표(!)가 표시됩니다. 이 표시는 대상으로 지정된 기능이 모든 요소에 적용되지 않는다는 것을 나타냅니다.

### Ctrl Set 1 - 6 Depth(컨트롤러 세트 1 - 6 깊이)

소스 컨트롤러가 대상 파라미터에 영향을 주는 정도를 결정합니다. 음의 값의 경우 컨트롤러 작동은 반대가 되어 컨트롤러를 최대로 설정하면 파라미터 변경은 최소가 됩니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### Controller Set 1 - 6 Element Sw(컨트롤러 세트 1 - 6 요소 스위치) EDITOR

선택한 컨트롤러가 각각의 개별 요소에 영향을 미칠 것인지 여부를 결정합니다. 위에 설명한 "Ctrl Set 1 - 6 Dest"가 보이스 요소와 관계없는 파라미터로 설정되면 이 파라미터는 비활성화됩니다. 일부 버튼이 "on"으로 설정되면 해당 요소는 선택된 컨트롤러에 의해 영향을 받습니다.

## 5 LFO(공통 LFO)

LFO(저주파 오실레이터)를 사용해 비브라토, 트레몰로 및 와와 이펙트를 만드는 방법을 결정합니다. 다음 화면에서 보이스의 모든 요소에 공통인 기본 LFO 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### Wave(웨이브)

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 사운드를 변조하는 방식을 결정합니다.

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

user	이 파라미터를 선택하여 오리지널 LFO 파형을 만들 수 있습니다. LFO 파형 만들기는 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 사용할 수 있습니다. 세부 사항은 "사용자 LFO 템플릿" 섹션(43페이지)을 참조하십시오.
------	---

### Play Mode(재생 모드)

LFO를 반복할 것인지(loop) 또는 한 번만 할 것인지(one shot)를 결정합니다.

**설정:** loop, one shot

### Speed(속도)

LFO 웨이브 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다. "Tempo Sync"가 켜져 있으면 이 파라미터는 비활성이 됩니다.

**설정:** 0 - 63

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

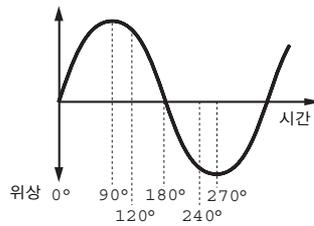
연주	
일반 음색 편집	
● 공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
● 컨트롤러	
● LFO	
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	툰
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	툰
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	벌크
보충 정보	

## 부록

### Phase(위상)

재설정 시 LFO 웨이브의 시작 위상 지점을 결정합니다.

**설정:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### Tempo Sync (템포 동기화)

LFO 세기를 아르페지오의 템포와 일치시킬지 여부를 결정합니다.

**설정:** off(비동기화), on(동기화)

**참고** 이 파라미터를 "on"으로 설정하고 유틸리티 모드의 MIDI 화면에서 MIDI 동기화 파라미터를 "auto"(MIDI 클럭을 계속 수신할 때에만) 또는 "external"로 설정하면 LFO 세기가 외장 클럭과 동기화됩니다.

### Tempo Speed(템포 속도)

위의 Tempo Sync가 "on"으로 설정된 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 아르페지오와 동기화되도록 LFO 진동량을 결정하는 음표 값 설정을 자세하게 할 수 있습니다.

**설정:**

16th(16분 음표)	8th/3(3잇단 8분 음표)	16th. (부점이 있는 16분 음표)	8th
4th/3(3잇단 4분 음표)	8th. (부점이 있는 8분 음표)	4th(4분 음표)	2nd/3(3잇단 2분 음표)
4th. (부점이 있는 4분 음표)	2nd(2분 음표)	whole/3(3잇단 1분 음표)	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)	4th x 16(16잇단 4분 음표)	4th x 32(32잇단 4분 음표)	4th x 64(64잇단 4분 음표)

**참고** 위의 음표 형식 설정은 아르페지오 재생의 템포와 동기화됩니다.

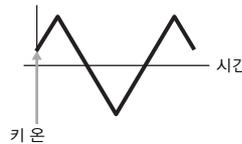
### Key on Reset(키 온 리셋)

Note On 메시지를 수신할 때마다 LFO를 재설정할지 여부를 결정합니다, 다음의 3가지 설정을 사용할 수 있습니다.

**설정:** off, each-on, 1st-on

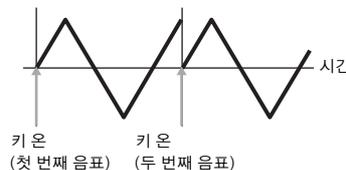
**off**

LFO는 건반 동기화 없이 자유롭게 반복됩니다. 건반을 누르면 LFO가 위치해 있는 모든 위상에서 LFO 웨이브가 시작됩니다.



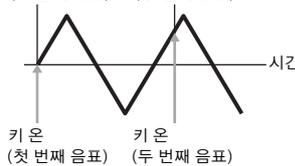
**each-on**

LFO가 사용자가 연주한 음으로 모두 재설정되며, Phase 파라미터로 지정된 위상에서 웨이브가 시작됩니다(위).



**1st-on**

LFO가 사용자가 연주한 음으로 모두 재설정되며, Phase 파라미터로 지정된 위상에서 파형이 시작됩니다(위). 첫 번째 음을 누른 상태에서 두 번째 음을 연주 할 경우(Note Off를 수신하지 않았음), 두 번째 음표 이후에 LFO가 지정된 위상으로 재설정되지 않습니다(비동기).



**참고** 그림에서는 시작 위상이 0으로 표시되었지만 시작 위상은 "Phase" 파라미터에 의해 결정됩니다.

### Random Speed(랜덤 속도)

LFO 속도가 무작위로 변화하는 정도를 결정합니다. "0"으로 설정하면 원래의 속도가 됩니다. 값이 높을수록 속도 변경 정도가 커집니다. "Tempo Sync"가 on으로 설정되었을 때는 이 파라미터를 설정할 수 없습니다.

**설정:** 0 - 127

### Delay Time(딜레이 시간)

Note On 메시지를 수신하는 순간부터 LFO가 효과를 내는 순간까지의 딜레이 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 딜레이 시간이 길어집니다.

**설정:** 0 - 127

### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 음색

연주	
일반 음색 편집	
●	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
●	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	별크
보충 정보	

### 부록

### Fade in Time(페이드 인 시간)

딜레이 시간이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인되는 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

### Hold Time(홀드 시간)

LFO가 최대 레벨에서 유지되는 시간 길이를 결정합니다. 값이 높을수록 홀드 시간이 길어집니다.

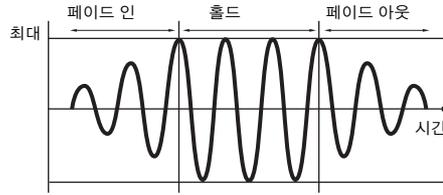
"hold"설정하면 페이드 아웃이 없습니다.

설정: 0 - 126, hold

### Fade out Time(페이드 아웃 시간)

LFO 이펙트가 페이드 아웃되는 시간을 결정합니다(홀드 시간이 경과한 후). 값이 높을수록 페이드 아웃이 느려집니다.

설정: 0 - 127



### LFO Set 1 - 3 Dest(LFO 세트 1 - 3 대상)

LFO 웨이브로 조정(변조)되는 파라미터를 결정합니다. 3개의 대상을 지정할 수 있으며 대상별로 여러 파라미터에서 선택할 수 있습니다.

설정: insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

이펙트 파라미터(insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32)	선택된 이펙트 형식의 각 파라미터는 주기적으로 변조됩니다. 이들 파라미터 중 하나를 선택하면 선택된 이펙트 형식의 해당 파라미터 이름이 화면 하단에 나타납니다.
A mod	주기적으로 볼륨을 변조하여 만들어지는 트레몰로 이펙트.
P mod	주기적으로 음정을 변조하여 만들어지는 비브라토 이펙트
F mod	주기적으로 톤 밝기를 변조하여 만들어지는 와와 이펙트
reso(공명)	주기적으로 공명을 변조하여 만들어지는 특수 와와 이펙트
pan	스테레오 팬 위치를 주기적으로 변조하여 만들어지는 이펙트
LFOspd	이 값을 선택하면 공통 LFO 세기가 주기적으로 요소 LFO 세기를 변조합니다.

**참고** 최소한 "LFO 세트 1-3 요소 스위치" 파라미터 중 하나가 "off"로 설정되어 있고 요소 관련 파라미터가 "컨트롤러 세트 1-3 대상" 파라미터 중 하나로 지정되면 "컨트롤러 세트 1-3 대상" 및 "컨트롤러 세트 1-3 깊이"에 대한 값 처음에 느낌표(!)가 표시됩니다. 이 표시는 대상으로 지정된 기능이 모든 요소에 적용되지 않는다는 것을 나타냅니다.

### LFO Set 1 - 3 Depth(LFO 세트 1-3 깊이)

LFO 웨이브 깊이를 결정합니다.

설정: 0 - 127

### LFO Set 1 - 3 Element Sw(LFO 세트 1 - 3 요소 스위치) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터의 LFO에 의해 각 요소가 영향을 받을지를 결정합니다. 일부 버튼이 "on"으로 설정되면 해당 요소는 LFO에 의해 영향을 받습니다.

설정: on,off

### LFO Set 1 - 3 Depth Offset(LFO 세트 1-3 깊이 오프셋) **EDITOR**

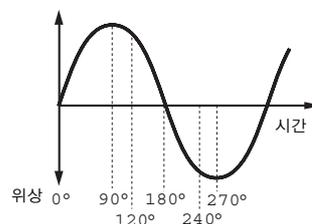
각 요소에 대한 LFO 세트 1-3 깊이 파라미터(위)의 오프셋 값을 결정합니다. 결과 LFO 세트 1-3 깊이 값이 0보다 작을 경우에는 0으로 설정되고 결과 LFO 세트 1-3 깊이 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 127

### LFO Phase Offset(LFO 위상 오프셋) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 각 요소에 대한 위상 파라미터 오프셋 값을 결정합니다.

설정: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주	
일반 음색 편집	
<input checked="" type="radio"/>	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
<input checked="" type="radio"/>	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	벌크
보충 정보	

## 부록

### User LFO Cycle(사용자 LFO 사이클) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 웨이브를 만드는 단계 수를 결정합니다.

설정: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### User LFO Slope(사용자 LFO 슬로프) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 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.

### User LFO Template(사용자 LFO 템플릿) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 LFO 웨이브에 대해 미리 프로그램된 템플릿을 선택할 수 있습니다.

설정:

all 0	모든 단계의 값이 0으로 설정됩니다.
all -64	모든 단계의 값이 -64로 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.
random	무작위로 기본 웨이브를 만듭니다. 랜덤 버튼을 클릭할 때마다 화면에 다른 LFO 웨이브가 무작위로 나타납니다.

### User LFO Step Value 1 - 16(사용자 LFO 단계값 1-16) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 각 단계에 대한 값을 결정합니다.

설정: -64 - +0 - +63

## 6 Filter/EG (필터/EG)

보이스의 모든 요소에 공통인 기본 필터/EG 파라미터를 설정할 수 있습니다. 이 설정으로 건반을 누른 순간부터 건반에서 손을 떼는 순간까지 사운드 변환을 조절할 수 있습니다.

### Cutoff(차단)

모든 요소(50페이지)에 대한 필터 차단 주파수의 공통 오프셋 값을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Resonance(공명)

모든 요소(50페이지)에 대한 필터 공명/너비의 공통 오프셋 값을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### FEG Attack/Decay/Release/Depth(FEG 어택 타임/감쇄 타임/릴리즈 타임/깊이)

보이스에 대한 FEG(Filter Envelope Generator, 필터 엔벨로프 제너레이터) 파라미터를 결정합니다. 필터 EG를 사용해 사운드가 시작되는 순간부터 정지하는 순간까지의 보이스(차단 주파수) 전환을 조절할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 요소 편집의 필터 EG(51페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다. 여기서는 "FEG Sustain"을 사용할 수 없습니다.

설정: -64 - +0 - +63

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

음표가 연주되는 순간부터 사운드가 중지하는 순간까지 음량 변화 조절에 사용할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 요소 편집의 진폭 EG(54페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다. 노브로 각 진폭 EG 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

## 기본 구조

### 보이스

- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주	
일반 음색 편집	
●	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
●	컨트롤러
●	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	별크
보충 정보	

## 부록

## 7 3 Band EQ (3대역 이퀄라이저)

Low Freq(저주파)	Mid Freq(중간 주파수)	High Freq(고주파)
Low Gain(로우 게인)	Mid Gain(중간 게인)	High Gain(하이 게인)
	Mid Q(중간 Q)	

3개의 대역(High, Mid, Low)이 있는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(High, Mid, Low) 레벨을 감소 또는 증가시켜 보이스 사운드를 변화시킬 수 있습니다. 중간(Mid) 대역의 경우 Q (대역 폭)도 설정할 수 있습니다. "Low Freq", "High Freq" 및 "Mid Q"를 제외한 파라미터는 노브로 직접 변경할 수 있습니다.

### Freq(주파수)

각 주파수 대역의 주파수를 결정합니다. 감소 또는 증가시키려는 주파수 값을 설정합니다.

설정: 저주파: 50.1Hz - 2.00kHz 중간 주파수: 139.7Hz - 10.1kHz, 고주파: 503.8Hz - 14.0kHz

### Gain(게인)

주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 게인이 더 커집니다. 값이 낮을수록 게인이 더 작아집니다.

설정: -12.00dB - +0dB - +12.00dB

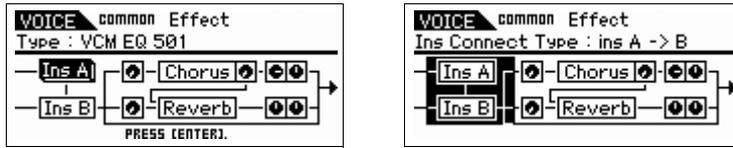
### Q(대역폭)

Mid 대역의 Q(대역 폭)를 결정합니다. 값이 클수록 대역 폭이 더 좁아집니다. 값이 작을수록 대역 폭이 더 넓어집니다.

설정: 0.7 - 10.3

**참고** Q 설정은 중간 대역에 대해서만 사용할 수 있으며 피킹 형식 EQ입니다. 피킹("피크" 형태를 말함)을 사용해 특정 주파수를 감쇄/증폭시킬 수 있으며 대역 폭을 얼마나 넓게 또는 좁게 할 것인지 조정할 수 있습니다. 반면에 고대역 및 저대역 대역의 EQ 형태는 지정된 주파수 설정보다 높거나 낮은 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킬 수 있는 쉘빙 형식입니다.

## 8 Effect (이펙트)



### Ins Connect Type (인서트 연결 형식)

인서트 이펙트 A 및 B의 이펙트 경로를 결정합니다. 변경된 설정은 화면의 다이어그램에 표시되어서 신호 경로를 쉽게 파악할 수 있습니다. 세부 사항은 15페이지를 참조하십시오.

설정: parallel, ins A -> B, ins B -> A, vocoder

parallel	인서트 이펙트 A 및 B 블록으로 처리된 신호가 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블록으로 전송됩니다.
ins A -> B	인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블록으로 전송됩니다.
ins B -> A	인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블록으로 전송됩니다.
vocoder	인서트 이펙트 A와 B가 통합된 다음 보코더(Vocoder)로 사용됩니다. 보코더 블록으로 처리된 신호가 마스터 이펙트, 마스터 EQ, 리버브 및 코러스 블록으로 전송됩니다.

### Chorus Send (코러스 전송)

코러스 전송 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Chorus Return (코러스 리턴)

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Chorus Pan (코러스 팬)

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (우측 맨 끝)

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
● 공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
● 필터 /EG
● 3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

### Chorus To Reverb (리버브로 코러스 전송)

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스 처리된 신호에 적용되는 리버브가 더 깊어집니다.

**설정:** 0 - 127

### Reverb Send (리버브 전송)

리버브 전송 레벨을 조절합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Reverb Return (리버브 리턴)

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Reverb Pan (리버브 팬)

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (우측 맨 끝)

### Element Out 1 - 8(요소 아웃1-8) **EDITOR**

S90 XS/S70 XS 에디터에서 각 개별 요소를 처리할 때 사용되는 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. "thru" 설정은 특정 요소에 대한 인서트 이펙트를 바이패스합니다.

**설정:** thru(쓰루), ins A(인서션), ins B (인서션 B)

### Ins A(인서트 이펙트 A)

### Ins B(인서트 이펙트 B)

### Vocoder(보코더)

### Chorus(코러스)

### Reverb(리버브)

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 이펙트 파라미터(Effect Parameter) 화면을 불러옵니다.

## 이펙트 파라미터

### Switch (스위치)

마스터 이펙트 사용 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 화면에서 선택할 수 없습니다.

### 카테고리

#### Type (형식)

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 카테고리과 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 [16페이지](#)에서 설명되어 있습니다.

**참고** Reverb나 Vocoder 파라미터는 이펙트가 각각 하나의 카테고리만 가지기 때문에 "카테고리"를 설정할 필요가 없습니다.

### Preset (프리셋)

이 옵션을 사용해 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

**참고** 이펙트 프리셋 목록에 대해서는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

### Effect Parameter 1 - 16 (이펙트 파라미터 1-16)

이펙트 파라미터를 세부 조정합니다.

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 [19페이지](#)를 참조하십시오. 각 이펙트 블록에 대해 사용 가능한 이펙트 형식의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

**참고** Vocoder 파라미터는 1 - 32를 포함합니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
● 공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
● 3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

## 부록

## Element Edit(요소 편집) **EDITOR**

보이스를 구성하는 사운드와 오실레이터, 음정, 필터, 진폭 및 EG(Envelope Generator, 엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 기본 파라미터를 편집하려는 경우, Element Edit(요소 편집) 화면을 불러옵니다. 이 파라미터는 장치 자체가 아니라 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 편집할 수 있습니다. 각 파라미터 설정창의 세부 사항에 대해서는 S90 XS/S70 XS 에디터 사용 설명서를 참조하십시오.

**참고** S90 XS/S70 XS는 요소 레벨 설정, 요소 스위치 켜기/끄기 및 솔로 요소를 변경합니다.  
 번호 [1] - [8] 버튼으로 요소를 선택하는 반면 번호 [9] - [16] 버튼으로 요소 스위치를 켜고/끄고 솔로 요소를 선택할 수 있습니다. [MUTE] 버튼을 눌러 [MUTE] 램프가 점등되면 번호 [9] - [16] 버튼으로 요소를 켜고/끄 수 있습니다. [SOLO] 버튼을 눌러 [SOLO] 램프가 점등되면 번호 [9] - [16] 버튼으로 솔로 요소를 선택할 수 있습니다.  
 보이스 편집 모드에서 슬라이더 기능 버튼이 "REV SEND"로 설정되어 있고 슬라이더 기능 버튼을 몇 차례 눌러 슬라이더 기능 램프가 모두 꺼진 경우 슬라이더를 사용해 일반 보이스의 요소 레벨을 조정할 수 있습니다.

## OSC (오실레이터)

### Element Switch 1 - 8 (요소 스위치 1-8)

현재 선택한 요소의 활성화 또는 비활성화 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 요소 사운드가 들리지 않습니다.

**설정:** off, on

### Wave Bank(파형 बैं크)

#### Category(파형 카테고리)

#### Number(파형 번호)

#### Name(파형 이름)

요소에 지정되는 파형을 결정합니다. 파형 बैं크의 경우 프리셋 बैं크만 사용할 수 있습니다. 프리셋 파형에 대한 상세 사항은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 파형 목록을 참조하십시오.

### XA Control(확장 아티큘레이션 컨트롤)

XA(확장 아티큘레이션)는 더욱 유연한 연주와 실감나는 음향을 제공하는 S90 XS/S70 XS의 특별한 기능입니다. 이 파라미터는 요소의 XA 기능이 작동하는 방식을 결정합니다. 아래 설명되어 있는 5가지 XA 모드 형식을 참조하여 이 파라미터를 설정해 보십시오. XA 모드가 같은 요소들에 같은 Elm Group(요소 그룹)을 지정하여 연주 아티큘레이션에 따라 원하는 사운드를 실현할 수 있습니다.

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

normal	이 설정을 선택하면 음을 누를 때마다 요소가 일반 사운드를 냅니다.
legato	이 설정을 선택하고 단음(Mono) 모드를 선택하면 키보드를 레가토 방식으로 연주할 때(전에 누른 음에서 손을 떼기 전에 단일 음 라인 또는 멜로디의 다음 음을 연주) 또 다른 요소(XA 모드가 "normal"로 설정된 경우와 다른 요소)가 재생됩니다.
key off sound	이 설정을 선택하면 음에서 손을 뗄 때마다 요소 사운드가 출력됩니다.
wave cycle	여러 요소에 대해 이 설정을 선택하면 음표를 연주할 때마다 번호 순으로 각 요소 사운드가 번갈아 출력됩니다. (다시 말해서 첫 번째 음을 연주하면 요소 101, 두 번째 음표를 연주하면 요소 2 사운드가 출력됩니다.)
wave random	여러 요소에 대해 이 설정을 선택하면 음표를 누를 때마다 요소 사운드가 무작위로 출력됩니다.
all AF off	이 설정을 선택하면 2개의 ASSIGNABLE FUNCTION 버튼을 모두 꺾을 때의 요소 사운드가 출력됩니다.
AF 1 on	이 설정을 선택하면 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 버튼을 모두 꺾을 때 요소 사운드가 출력됩니다.
AF 2 on	이 설정을 선택하면 ASSIGNABLE FUNCTION [2] 버튼을 모두 꺾을 때 요소 사운드가 출력됩니다.

### Elm Group(요소 그룹)

XA 컨트롤 그룹을 결정하여 같은 그룹의 요소들을 순서대로 또는 무작위로 불러옵니다. XA 모드의 형식이 같은 요소들에 대해 같은 그룹 번호를 지정합니다.

모든 요소의 XA 모드 파라미터를 "normal"로 설정할 경우에는 이 설정을 사용할 수 없습니다.

**설정:** 1 - 8

### Key on Delay (키 온 딜레이)

키보드의 음표를 누르는 순간과 사운드가 실제로 연주되는 순간 사이의 시간(지연)을 결정합니다. 값이 높아질수록 딜레이 시간이 길어집니다.

**설정:** 0 - 127

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

## 부록

### Tempo Sync(딜레이 템포 동기화)

Key On Delay를 아르페지오의 템포와 동기화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off(비동기화), on(동기화)

### Tempo(딜레이 템포)

Tempo Sync(딜레이 템포 동기화)를 on으로 설정할 때 키 온 딜레이의 타이밍을 결정합니다.

설정:

16th	8th/3(3잇단 8분 음표)	16th. (부점이 있는 16분 음표)	8th
4th/3(3잇단 4분 음표)	8th. (부점이 있는 8분 음표)	4th(4분 음표)	2nd/3(3잇단 2분 음표)
4th. (부점이 있는 4분 음표)	2nd(2분 음표)	whole/3(3잇단 1분 음표)	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)			

### Vel Cross Fade(세기 교차 페이드)

이 파라미터는 세기 한도 설정을 벗어나는 세기 변경 거리에 비례하여 요소의 사운드 볼륨을 점진적으로 감소시키는 정도를 결정합니다. 0으로 설정하면 세기 한도를 벗어나는 사운드가 만들어지지 않습니다. 값이 높을수록 레벨이 좀 더 점진적으로 감소합니다. 이 파라미터를 실제로 적용하면 강하거나 부드러운 연주 강도에 따라 다른 요소(파형)가 점진적으로 변화하는 자연스러운 사운드의 세기 교차 페이드가 만들어집니다.

설정: 0 - 127

### Velocity Limit(세기 한도)

각 요소가 응답하는 세기 범위의 최소값과 최대값을 결정합니다. 각 요소는 지정한 세기 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 사운드를 출력합니다. 예를 들어, 부드럽게 연주할 때 사운드가 출력되는 요소와 강하게 연주할 때 사운드가 출력되는 요소를 다르게 설정할 수 있습니다. 최대값을 먼저 지정하고 최소값을 나중에 지정하는 경우(예: "93에서 34"로), 세기 범위는 "1 - 34"와 "93 - 127"이 됩니다.

설정: 1 - 127

### Note Limit(음표 한도)

각 요소에 대한 키보드의 가장 낮은 음 및 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에 있는 음을 연주할 때만 선택한 요소가 출력됩니다. 가장 높은 음을 먼저 지정하고 가장 낮은 음을 나중에 지정하는 경우(예: "C5에서 C4"로), 음 범위는 "C-2-C4"와 "C5-G8"이 됩니다.

설정: C -2 - G8

참고 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

## Tune(튜닝)

### Coarse(거친 튜닝)

각 요소의 음정을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48반음 - +0반음 - +48반음

### Fine (미세 튜닝)

각 요소의 음정을 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64센트 - +0센트 - +63센트

### Vel Sens(세기 감도)

드럼 key의 음정이 세기에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 음정이 높아지고 마이너스 값으로 설정하면 낮아집니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다.

설정: -64 - +0 - +63

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
      - LFO
      - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
      - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 툼
    - PEG
    - 필터 형식
      - FEG
      - 필터 스케일
      - AMP 레벨 / 팬
      - AEG
      - AMP 스케일
      - LFO
      - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 툼
    - 필터 형식
      - AMP 레벨 / 팬
      - AEG
      - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 벌크
- 보충 정보

## 부록

### Fine Scaling(미세 스케일링 감도)

C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 미세 튜닝(위에서 설정)에서의 음정에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 낮은 음의 음정은 더 낮아지고 높은 음의 음정은 더 높아집니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Random(랜덤)

Note On 메시지를 수신할 때마다 요소 음정이 무작위로 변화됩니다. 값이 높을수록 음정 변주가 더 커집니다. "0"으로 설정하면 음정 변화가 없습니다.

설정: 0 - 127

### Pitch Key Follow Center Key(피치 건반 수반 감도 중앙 건반)

피치 건반 수반 감도에 대한 기준 음 번호를 결정합니다. 여기에서 설정된 음 번호는 피치 건반 수반 감도 설정에 관계없이 일반 음정과 동일한 음정을 갖습니다.

설정: C - 2 - G8

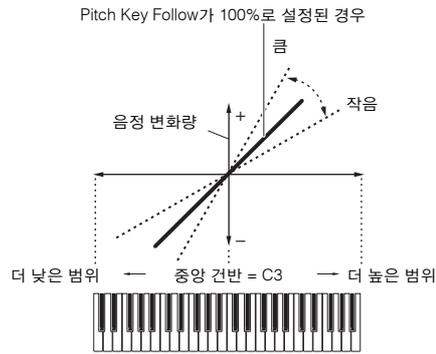
### Pitch Key Follow(피치 건반 수반 감도)

"피치 건반 수반 감도 중앙 건반"의 음정을 표준으로 가정하여 건반 수반 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 Key로 규정된 것과 동일한 음정을 가집니다. 마이너스(-) 값으로 설정하면 설정이 반대가 됩니다.

설정: -200% - +0% - +200%

참고 이 파라미터는 교체 튜닝을 생성하거나 일반 보이스의 튜닝된 드럼 사운드와 같이 간격을 반응으로 할 필요가 없는 사운드와 함께 사용할 때 유용합니다.

Pitch Key Follow 및 Center Key



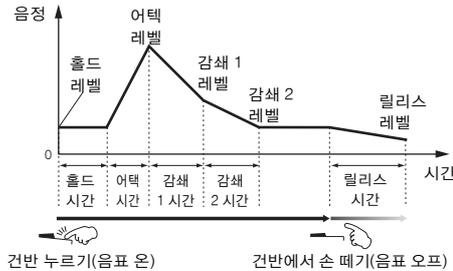
## PEG(피치 EG)

### Time(시간)

피치 EG 전환 시간을 결정합니다. Time 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 - 127

Hold Time	음을 누르는 순간부터 엔벨로프가 상승하기 시작하는 순간까지의 시간을 결정합니다.
Attack Time	홀드 시간이 경과한 후에 보이스의 초기 음정(홀드 레벨)에서 일반 음정(어택 레벨)으로 변화하는 어택 속도를 결정합니다.
Decay 1 Time	엔벨로프가 보이스의 일반 음정(어택 레벨)에서 Decay 1 Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Decay 2 Time	엔벨로프가 Decay 1 Level로 지정된 음정에서 Decay 2 Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Release Time	음표에서 손을 뗐을 때 엔벨로프가 Decay 2 Level로 지정된 음정에서 Release Level로 지정된 음정으로 떨어지는 속도를 결정합니다.



### Level(레벨)

피치 EG에 대한 레벨 설정을 결정합니다. Level 파라미터는 각 엔벨로프 지점의 Tune(튜닝) 화면에서 거친 튜닝과 미세 튜닝에 지정된 표준 음정을 기준으로 음정 편차의 양을 설정합니다.

설정: -128 - +0 - +127

Hold Level	음표를 누르는 순간의 초기 음정을 결정합니다.
Attack Level	눌러진 음표의 일반 음정을 결정합니다.
Decay 1 Level	Decay 1 시간이 경과한 후에 사운드 음정이 Attack Level에 도달하는 레벨을 결정합니다.
Decay 2 Level	음을 누르고 있는 동안 유지되는 서스테인 레벨 음정을 결정합니다.
Release Level	음에서 손을 뗐 후에 도달하는 최종 차단 주파수를 결정합니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
아르페지오 편집	
아르페지오 1-5 형식	
컨트롤러	
LFO	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
요소 편집	
OSC	
튠	
PEG	
필터 형식	
FEG	
필터 스케일	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
AMP 스케일	
LFO	
EQ	
드럼 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
컨트롤러	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
건반 편집	
OSC	
튠	
필터 형식	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
EQ	
작업	
리콜	
별크	
보충 정보	

## 부록

### Time Velocity Sens(EG 타임 세기 감도)

PEG 전환 시간(세기)이 세기에 반응하는 방식 또는 음표를 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기는 PEG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 세기는 세기를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 세기는 PEG 전환 세기를 느려지게 하고 낮은 세기는 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 세기에 따라서 PEG 전환 세기가 변경되지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63



### Segment (EG 타임 세기 감도 세그먼트)

타임 세기 감도 파라미터가 영향을 미치는 Pitch EG의 부분을 결정합니다.

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

attack	Time Velocity Sens가 Attack Time and Hold Time에 영향을 미칩니다.
atk+dcy	Time Velocity Sens가 Attack Time, Decay 1 Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.
decay	Time Velocity Sens가 Decay 1/2 Time에 영향을 미칩니다.
atk+rls	Time Velocity Sens가 Attack Time, Release Time 및 Hold Time에 영향을 미칩니다.
all	Time Velocity Sens가 모든 Pitch EG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

### EG Depth(EG 깊이)

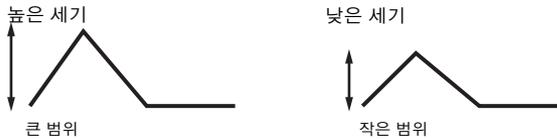
음정 엔벨로프가 변화하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다. 값이 0에서 멀어질수록 음정의 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우 음정이 반대로 변화합니다.

설정: -64 - +0 - +63

### EG Depth Vel(EG 깊이 세기 감도)

요소의 음정 범위가 세기에 반응하는 방식을 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기는 음정 범위를 확대시키고 낮은 세기는 음정 범위를 축소시킵니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 세기는 음정 범위를 축소시키고 낮은 세기는 음정 범위를 확대시킵니다. 이 값을 0으로 설정하면 세기에 따라서 피치 엔벨로프가 변하지 않습니다.

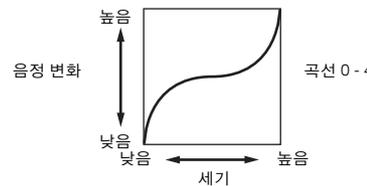
설정: -64 - +0 - +63



### EG Depth Curve(EG 깊이 세기 감도 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라서 실제 음정 범위가 생성되는 방법을 결정합니다. 그래프의 수평축은 세기, 수직축은 음정 범위입니다.

설정: Curve 0 - 4



### (Time Key Follow Center Key) EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반

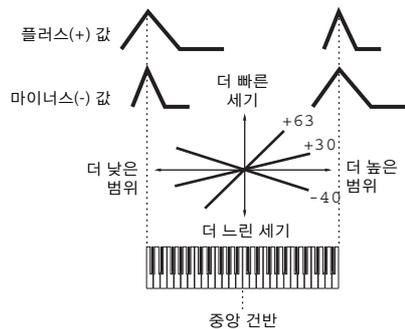
"Time Key Follow"에 대한 기준 음을 결정합니다. Center Key 음을 퍼포먼스하면 PEG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C -2 - G8

### Time Key Follow(EG 타임 건반 수반 감도)

음(특히 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 피치 EG 타임에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 피치 EG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 음은 세기를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 반대 이펙트가 생성됩니다. 즉, 높은 음은 피치 EG 전환 세기를 느려지게 하고 낮은 음은 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 눌러진 음에 따라서 피치 EG 전환 세기가 바뀌지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63



기본 구조	
보이스	
퍼포먼스	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

음색	
연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	별크
보충 정보	

### 부록

## Filter Type(필터 형식)

### Type(형식)

현재 요소에 대한 필터 형식을 결정합니다. 각 형식에 대한 세부 사항은 보충 정보(65페이지)의 "필터 형식 목록"을 참조하십시오.

**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

### Cutoff(차단)

차단 주파수는 불필요한 오디오 주파수를 차단하는 기준 주파수입니다. 이 파라미터는 필터 이펙트를 조정하는 필터에 대한 차단 주파수를 결정합니다. 보이스의 음조 특성과 차단 주파수 기능은 선택한 필터 형식에 따라 다릅니다. 화면에 표시된 필터 그래프를 확인하면서 이 파라미터를 설정합니다.

**설정:** 0 - 255

### Cutoff Velocity Sens(차단 세기 감도)

차단 주파수(위의 차단에서 지정됨)가 세기에 반응하는 방식 또는 음을 연주 하는 강도를 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 키보드를 강하게 연주 할수록 차단 주파수가 더 높아집니다. 0으로 설정하면 세기에 따라서 차단 주파수가 변하지 않습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할 수 있도록 차단 주파수가 높아집니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### Distance(거리)

듀얼 필터 형식(병렬로 결합된 2개의 동일한 필터가 있는 형식)과 LPF12 + BPF6 형식에 대해 두 차단 주파수 간의 거리를 결정합니다. 다른 필터 형식을 선택하면 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

**설정:** -128 - +0 - +127

### Resonance/Width(공명/폭)

이 파라미터의 기능은 선택한 유형에 따라 다릅니다. 선택된 필터가 LPF, HPF, BPF (BPFw 제외) 또는 BEF인 경우, 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. BPFw는 주파수 대역폭을 조정하는 데 사용됩니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용해 사운드를 더욱 특색 있게 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

### Resonance Velocity Sens (공명 세기 감도)

공명이 세기에 반응하는 정도 또는 음을 연주 하는 강도를 결정합니다. 플러스 값을 설정하면 세기가 높을수록 공명이 더 커집니다. 0으로 설정하면 공명 값의 변화가 없습니다. 마이너스 값을 설정하면 세기가 낮을수록 공명이 더 커집니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### Gain(게인)

필터로 전송되는 신호의 게인을 결정합니다. 값이 낮을수록 게인이 더 낮아집니다. 필터에 의해 발생하는 음조 특성은 여기에서 설정된 값에 따라 달라집니다.

**설정:** 0 - 255

### Center Key(차단 건반 수반 감도/HPF 차단 건반 수반 감도 중앙 건반)

위에서 차단 건반 수반 감도 및 건반 수반 감도의 기준 음표는 C3으로 표시됩니다. 값을 변경할 수 없으며 표시만을 위한 것입니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
●	요소 편집
	OSC
	툼
	PEG
●	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	툼
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	별크
보충 정보	

## 부록

### Cutoff Key Follow(차단 건반 수반 감도)

C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 진폭 레벨(위에서 설정)에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 차단 주파수를 낮추고 높은 음에 대한 차단 주파수를 올립니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

설정: -200% - +0% - +200%

### HPF Cutoff(하이 패스 필터 차단 주파수)

HPF의 Key Follow 파라미터(아래 참조)의 기준 주파수를 결정합니다. LPF12 또는 LPF6 필터 형식을 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

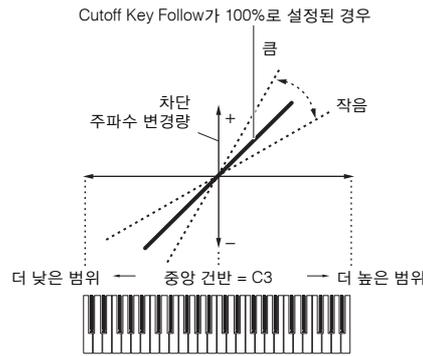
설정: 0 - 255

### HPF Key Follow(하이 패스 필터 차단 건반 수반 감도)

음(특히 음의 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 필터 EG 타임에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 차단 주파수를 낮추고 높은 음에 대한 차단 주파수를 올립니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다. 0으로 설정하면 음의 변화가 없습니다. LPF12 또는 LPF6 필터 형식을 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: -200% - +0% - +200%

### Cutoff Key Follow 및 Center Key



### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트

● 요소 편집
OSC
튠
PEG
● 필터 형식
● FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ

드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ

작업
리콜
별크
보충 정보

### 부록

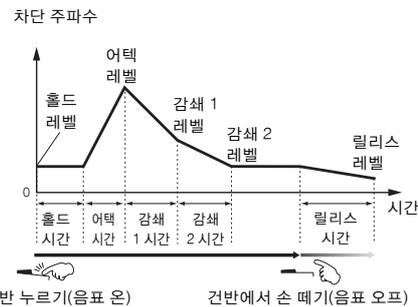
## FEG(필터 EG)

### Time(시간)

필터 EG 전환 시간을 결정합니다. 시간 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 현재 레벨 설정이 다음 레벨과 동일한 경우, 해당 시간은 레벨이 동일 설정으로 유지되는 시간 길이를 나타냅니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 - 127

Hold Time	음을 누르는 순간부터 엔벨로프가 증가하기 시작하는 순간까지의 시간을 결정합니다.
Attack Time	홀드 시간이 경과한 후에 보이스의 초기 차단 주파수(Hold Level)에서 최대 레벨(Attack Level)로 변하는 어택 속도를 결정합니다.
Decay 1 Time	엔벨로프가 최대 차단 주파수(Attack Level)에서 Decay 1 Level로 지정된 차단 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Decay 2 Time	엔벨로프가 Decay 1 Level로 지정된 차단 주파수에서 Decay 2 Level로 지정된 차단 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Release Time	음에서 손을 뗐을 때 엔벨로프가 Release Level(릴리스 레벨)로 지정된 차단 주파수로 떨어지는 속도를 결정합니다.



### Level(레벨)

필터 EG 전환 시간을 결정합니다. 파라미터로 필터 형식 화면(50페이지)에서 지정된 차단 주파수를 기준으로 각 지점에서의 필터 변경 양을 설정할 수 있습니다.

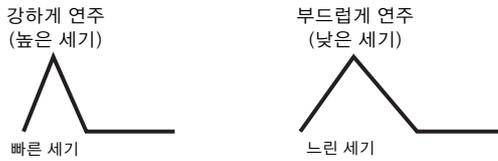
설정: -128 - +0 - +127

Hold Level	음을 누르는 순간의 초기 차단 주파수를 결정합니다.
Attack Level	음을 누른 후에 엔벨로프가 도달하는 최대 차단 주파수를 결정합니다.
Decay 1 Level	Decay 1 시간이 경과한 후에 Attack Level에서 사운드의 차단 주파수가 도달하는 레벨을 결정합니다.
Decay 2 Level	음을 누르고 있는 동안 유지되는 차단 주파수를 결정합니다.
Release Level	음에서 손을 떼 후에 도달하는 최종 차단 주파수를 결정합니다.

### Time Velocity Sens(EG 타임 세기 감도)

필터 EG 전환 시간(세기)이 세기에 반응하는 방식 또는 음을 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기는 필터 EG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 세기는 세기를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 세기는 필터 EG 전환 세기를 느려지게 하고 낮은 세기는 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 세기에 따라서 필터 EG 전환 세기가 변경되지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63



### Segment(EG 타임 세기 감도 세그먼트)

타임 세기 감도 파라미터가 영향을 미치는 필터 EG의 부분을 결정합니다.

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

위의 설정에 대한 세부 사항은 의 세그먼트(49페이지)를 참조하십시오.

### EG Depth(EG 깊이)

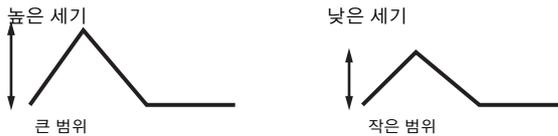
필터 EG 차단 주파수 범위가 변하는 범위를 결정합니다. 0으로 설정하면 차단 주파수의 변화가 없습니다. 깊이 0에서 멀어질수록 차단 주파수의 범위는 더 커집니다. 마이너스 값의 경우 차단 주파수 변화는 반대가 됩니다.

설정: -64 - +0 - +63

### EG Depth Vel Sens(EG 깊이 세기 감도)

차단 주파수 범위가 세기에 반응하는 방식을 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기는 필터 EG 범위를 확대시키고 낮은 세기는 축소시킵니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 세기는 필터 EG 범위를 축소시키고 낮은 세기는 필터 EG 범위를 확대시킵니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 세기에 따라서 필터 EG 범위가 변경되지 않습니다.

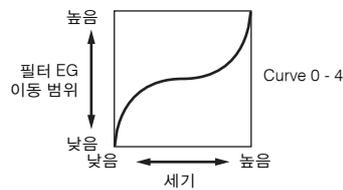
설정: -64 - +0 - +63



### EG Depth Curve(EG 깊이 세기 감도 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 필터 EG 이동 범위가 변화하는 방식을 결정합니다. 그래프의 수평 축은 세기, 수직 축은 차단 주파수 범위입니다.

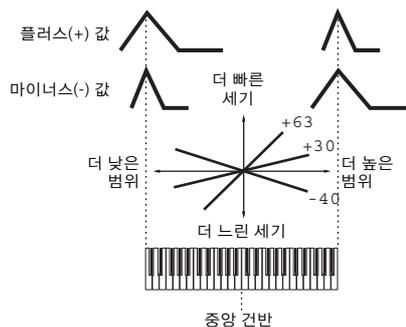
설정: Curve 0 - 4



### Time Key Follow Center Key (EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

"Time Key Follow"에 대한 기준 음을 결정합니다. 중앙 건반 음을 연주하면 필터 EG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C -2 - G8



### Time Key Follow(EG 타임 건반 수반 감도)

음(특히 음의 해당 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 필터 EG 타임에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 필터 EG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 음은 세기를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 반대 이펙트가 생성됩니다. 높은 세기는 필터 EG 전환 세기를 느려지게 하고 낮은 세기는 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터를 0으로 설정하면 눌러진 음에 따라 필터 EG 전환 세기는 변경되지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63

기본 구조	
보이스	
퍼포먼스	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

음색	
연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
아르페지오 편집	
아르페지오 1-5 형식	
컨트롤러	
LFO	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
요소 편집	
OSC	
튠	
PEG	
필터 형식	
FEG	
필터 스케일	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
AMP 스케일	
LFO	
EQ	
드럼 음색 편집	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
컨트롤러	
필터 /EG	
3 대역 이퀄라이저	
이펙트	
건반 편집	
OSC	
튠	
필터 형식	
AMP 레벨 / 팬	
AEG	
EQ	
작업	
리콜	
벌크	
보충 정보	

### 부록

## Filter scale(필터 스케일)

### Break Point 1 - 4 (브레이크 포인트 1-4)

각 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

**설정:** C -2 - G8

**참고** 브레이크 포인트 1-4는 키보드 전반에 걸쳐 처음에서 고음 순서대로 자동 정렬됩니다.

### Cutoff Offset 1 - 4 (차단 오프셋 1-4)

각 브레이크 포인트에서 차단 파라미터에 대한 오프셋 값을 결정합니다. 필터 스케일링에 대한 세부 사항은 보충 정보의 필터 스케일링 설정의 예(67페이지)를 참조하십시오.

**설정:** -128 - +0 - +127

**참고** 이들 오프셋의 크기에 상관없이 최소 및 최대 차단은 한도(각각 0 및 127)를 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.

## AMP Level/Pan(앰프 레벨/팬)

### Level (레벨)

요소의 출력 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0 - 127

### Level Velocity Sens(레벨 세기 감도)

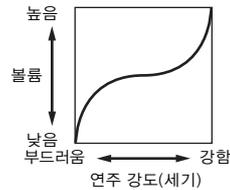
요소의 출력 레벨이 세기에 반응하는 방식을 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다. 0으로 설정하면 출력 레벨 변화가 없습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 출력 레벨이 높아집니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### Level Velocity Curve(레벨 세기 감도 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 실제 세기가 생성되는 방식을 결정합니다. 그래프의 수평축은 세기, 수직축은 볼륨 범위입니다.

**설정:** Curve 0 - 4



### Level Velocity Offset(레벨 세기 감도 오프셋)

위의 레벨 세기 감도에서 지정된 레벨을 높이거나 낮춥니다. 64로 설정하면 레벨 세기 감도의 원래 값이 사용됩니다. 64보다 높게 설정하면 레벨 세기 감도에서 지정된 레벨이 높아집니다. 64보다 낮게 설정하면 레벨이 낮아집니다.

**설정:** 0 - 127

### Level Key Follow Center Key(레벨 건반 수반 감도 중앙 건반)

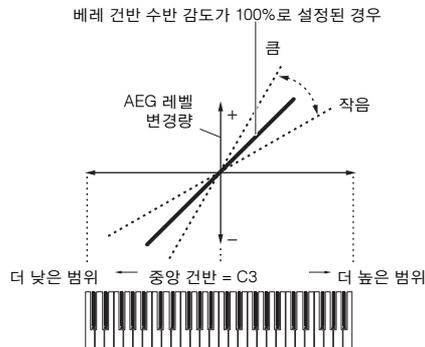
위에서 Level Key Follow의 기준 음은 C3로 표시됩니다. 이 값은 변경할 수 없으며, 표시만을 위한 것입니다.

### Level Key Follow(레벨 건반 수반 감도)

C3를 기본 음정으로 가정하여 음(특히 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 진폭 레벨(위에서 설정)에 미치는 영향의 정도를 결정합니다. 플러스(+) 설정은 낮은 음에 대한 출력 레벨을 낮추고 높은 음에 대한 출력 레벨을 올립니다. 0으로 설정하면 출력 레벨 변화가 없습니다. 마이너스(-)로 설정하면 반대의 효과가 나타납니다.

**설정:** -200% - +0% - +200%

### 레벨 건반 수반 감도 및 중앙건반



## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
● 요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
● 필터 스케일
● AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ

## 드럼 음색 편집

공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ

작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

### Pan (팬)

사운드의 스테레오 팬 위치를 조정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (우측 맨 끝)

### Alternate Pan (대체 팬)

위에서 설정한 팬 위치를 중앙으로 가정하고 음을 누를 때마다 사운드가 좌우로 번갈아서 패닝되는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 팬 범위의 폭이 증가합니다.

설정: L64 - C - R63

### Random Pan (랜덤 팬)

음을 누를 때마다 선택된 요소가 무작위로 패닝되는 정도를 결정합니다. 팬 설정(위)은 기본 팬(Center Pan) 위치로 사용됩니다.

설정: 0 - 127

### Scaling Pan (스케일링 팬)

음(특히 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 좌우 팬 위치(위에서 설정)에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. C3 음에서 메인 팬 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

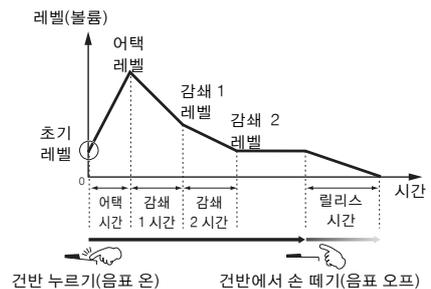
## AEG(진폭 EG)

### Time(시간)

진폭 EG 전환 시간을 결정합니다. 시간 파라미터는 아래의 레벨 파라미터들의 인접 포인트 간의 시간을 설정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: 0 - 127

어택 시간	음을 누른 후에 사운드가 최대 레벨에 도달하는 속도를 결정합니다.
Decay 1 Time	엔벨로프가 Attack Level에서 Decay 1 Level로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Decay 2 Time	엔벨로프가 Decay 1 Level에서 Decay 2 Level(서스테인 레벨)로 떨어지는 속도를 결정합니다.
Release Time	음에서 손을 떼 후 사운드가 약해져서 사라질 때까지의 속도를 결정합니다.



### Level (레벨)

진폭 EG에 대한 레벨 설정을 결정합니다. 레벨 파라미터로 Level/Pan(레벨/팬) 화면(53페이지)에서 지정된 레벨을 기준으로 각 지점에서의 전환 양을 설정할 수 있습니다.

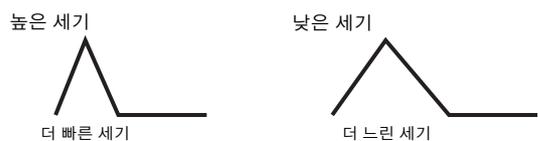
설정: 0 - 127

Initial Level	음을 누르는 순간의 초기 레벨을 결정합니다.
Attack Level	음을 누른 후에 엔벨로프가 도달하는 최대 레벨을 결정합니다.
Decay 1 Level	Decay 1 Time이 경과한 후에 엔벨로프가 Attack Level에서 도달하는 레벨을 결정합니다.
Decay 2 Level	음을 누르고 있는 동안 유지되는 레벨을 결정합니다.

### Time Vel Sens(EG 타임 세기 감도)

진폭 EG 전환 시간(세기)이 세기에 반응하는 방식 또는 음을 누르는 강도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 아래와 같이 높은 세기는 진폭 EG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 세기는 세기를 느려지게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 세기는 진폭 EG 전환 세기를 느려지게 하고 낮은 세기는 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 세기에 따라서 진폭 EG 전환 세기가 변경되지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63



## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주	일반 음색 편집
	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
	요소 편집
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
	드럼 음색 편집
	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
	건반 편집
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
	작업
	리콜
	별크
	보충 정보

## 부록

### Segment(EG 타임 세기 감도 세그먼트)

타임 세기 감도 파라미터가 영향을 미치는 진폭 EG의 부분을 결정합니다.

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

attack	Time Vel Sens가 Attack Time에 영향을 미칩니다.
atk+dcy	Time Vel Sens가 Attack Time과 Decay Time에 영향을 미칩니다.
decay	Time Vel Sens가 Decay 1/2 Time에 영향을 미칩니다.
atk+rls	Time Vel Sens가 Attack Time과 Release Time에 영향을 미칩니다.
all	Time Vel Sens가 모든 진폭 EG Time 파라미터에 영향을 미칩니다.

### Half Damper(하프 댐퍼 스위치)

하프 댐퍼 스위치를 on으로 설정하면 컨트롤 번호 64에 지정된 외부 컨트롤러를 사용해 실제 어쿠스틱 피아노에서처럼 "하프 페달" 이펙트를 만들 수 있습니다.

설정: off, on

### Half Damper Time(하프 댐퍼 시간)

하프 댐퍼 스위치 파라미터를 켜고 풋 컨트롤러 FC3를 누른 상태에서 건반에서 손을 떼 후에 사운드가 약해져서 사라지는 세기를 결정합니다. 건반에서 손을 떼 후 진폭 EG의 하프 댐퍼 시간이 최대 감쇄 값, 그리고 진폭 EG의 릴리스 시간이 최소 감쇄 값인 상태에서 풋 컨트롤러 위치를 통해 사운드의 감쇄 시간을 조정할 수 있습니다. 페달에서 발을 떼는 경우, 건반에서 손을 떼 후에 감쇄 시간은 AEG 릴리스 시간과 같습니다. 릴리스 시간을 작은 값으로 설정하고 댐퍼 시간을 큰 값으로 설정하면 피아노 같은 이펙트를 만들 수 있습니다.

여기에서의 설정은 하프 댐퍼 스위치 파라미터를 on으로 설정하고 후면 패널에서 옵션인 FC3를 사용할 경우에만 사용할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Time Key Follow Center Key (EG 타임 건반 수반 감도 중앙 건반)

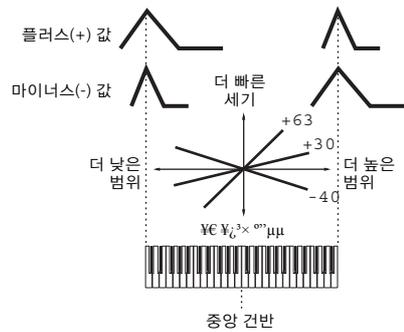
"Time Key Follow"에 대한 기준 음을 결정합니다. 중앙 건반 음을 연주하면 진폭 EG는 실제 설정에 따라 반응합니다.

설정: C - 2 - G8

### Time Key Follow(EG 타임 건반 수반 감도)

음(특히 음의 위치 또는 옥타브 범위)이 선택된 요소의 진폭 EG 타임에 영향을 미치는 정도를 결정합니다. 이 파라미터를 플러스 값으로 설정하면 높은 음은 진폭 EG 전환 세기를 빨라지게 하고 낮은 음은 세기를 느리게 합니다. 이 파라미터를 마이너스 값으로 설정하면 높은 음은 진폭 EG 전환 세기를 느리게 하고 낮은 음은 세기를 빨라지게 합니다. 이 파라미터가 0으로 설정되면 누른 음과 상관없이 진폭 EG 전환 세기는 변경되지 않습니다.

설정: -64 - +0 - +63



## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ

드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ

작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

## AMP Scale(진폭 스케일)

### Break Point 1 - 4 (브레이크 포인트 1-4)

각 음 번호를 지정하여 4개의 브레이크 포인트를 결정합니다.

설정: C - 2 - G8

참고 Break Point 1-4는 키보드 전반에 걸쳐 저음에서 고음 순서대로 자동 정렬됩니다.

### Level Offset 1 - 4 (레벨 오프셋 1-4)

각 브레이크 포인트에서 레벨에 대한 오프셋 값을 결정합니다. 진폭 스케일링에 대한 세부 사항은 보충 정보의 진폭 스케일링 설정의 예(67페이지)를 참조하십시오.

설정: -128 - +0 - +127

# LFO

## LFO Wave (LFO 웨이브)

웨이브를 선택하고 LFO 파형이 사운드를 변조하는 방식을 결정합니다.

설정: saw, triangle, square

## Speed (속도)

LFO 웨이브 속도를 결정합니다. 값이 높을수록 속도가 빨라집니다.

설정: 0 - 63

## Key on Reset (키온 리셋)

음을 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 음을 받을 때마다 LFO가 재설정되며, Phase(위상) 파라미터로 지정된 위상에서 파형이 시작됩니다.

## Delay (딜레이)

키보드에서 음을 누르는 순간부터 LFO가 효과를 내는 순간까지의 딜레이 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 딜레이 시간이 길어집니다.

설정: 0 - 127

## Fade in Time (페이드 인 시간)

딜레이 시간이 경과한 후 LFO 이펙트가 페이드 인되는 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

## P Mod (음정 변조)

LFO 웨이브가 사운드의 음정을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 - 127

## F Mod(필터 변조)

LFO 웨이브가 필터 차단 주파수를 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 - 127

## A Mod (진폭 변조)

LFO 웨이브가 사운드의 진폭 또는 볼륨을 변경(변조)하는 정도(깊이)를 결정합니다. 설정값이 높을수록 조정 깊이가 커집니다.

설정: 0 - 127

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
      - LFO
      - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
      - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 튠
    - PEG
    - 필터 형식
      - FEG
      - 필터 스케일
      - AMP 레벨 / 팬
      - AEG
      - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
      - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 튠
    - 필터 형식
      - AMP 레벨 / 팬
      - AEG
      - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 별크
- 보충 정보

## 부록

# EQ

## Type(EQ 형식)

EQ 형식을 결정합니다. 파라미터 수와 사용 가능한 값은 선택된 EQ 형식에 따라 다릅니다.

**설정:** 2 Band (2대역 이퀄라이저), P.EQ (파라메트릭 EQ), Boost 6 (부스트+6dB), Boost 12 (부스트+12dB), Boost18 (부스트+18dB), thru

2 Band	이는 별도의 고주파 대역과 저주파 대역을 조합한 "shelving" 이퀄라이저입니다.
P.EQ	단일 대역에 대한 파라메트릭 EQ는 로우 게인 설정에 따라 낮은 주파수 주변의 신호 레벨(게인)을 감소 또는 증가시키는 데 사용됩니다. 'Q'파라미터에서 증가 또는 차단되는 사운드를 갖는 대역폭을 결정합니다.
Boost 6 Boost 12 Boost 18	선택된 요소의 전체 대역을 각각 +6dB, +12dB 및 +18dB 만큼 증가시킵니다. 이 설정에는 조정할 수 있는 파라미터가 없습니다.
thru	이퀄라이저는 우회되고 전체 신호는 아무런 영향을 받지 않습니다.

## Low Freq(저주파)

이 파라미터는 EQ형식 파라미터가 "2Band" 또는 "P,EQ"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. "2Band"로 설정된 경우 "Low Freq" 미만의 신호에 따라 감쇄/증폭할 정도가 결정됩니다.

"P,EQ" 로 설정하면 중앙 주파수를 결정합니다.

**설정:** EQ 형식 2 Band로 설정된 경우: 50.1Hz - 2.00kHz, When the Type is set to "P.EQ": 139.7Hz - 12.9kHz

## High Freq(고주파)

이 파라미터는 Type(EQ형식) 파라미터가 "2 Band"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 또한 높은 EQ 밴드의 중앙 주파수를 결정합니다.

**설정:** 503.8Hz - 10.1kHz

## Low Gain (로우 게인)

이 파라미터는 EQ 형식 파라미터가 "2 Band" 또는 "P.EQ"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. "2 Band"로 설정된 경우 "Low Freq" 미만의 신호에 따라 증폭/감쇄할 정도가 결정됩니다. "P.EQ"로 설정하면 기준 주파수 지역에서의 신호가 증폭/감쇄할 정도를 결정합니다.

**설정:** -12.00dB - +0.00dB - +12.00dB

## High Gain (하이 게인)

이 파라미터는 EQ 형식 파라미터가 "2 Band"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 "High Freq" 이상의 신호에 따라 감쇄/증폭할 정도가 결정됩니다.

**설정:** -12.00dB - +0.00dB - +12.00dB

## Q

이 파라미터는 EQ 형식 파라미터가 "P.EQ"로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 대역의 Q를 결정합니다. 설정값이 작을수록 대역폭이 더 넓어진다. 설정값이 클수록 대역폭이 더 좁아진다.

**설정:** 0.7 - 10.3

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
  - 일반 음색 편집
    - 공통 편집
      - 이름
      - 연주 모드
      - 아르페지오
        - 아르페지오 편집
        - 아르페지오 1-5 형식
      - 컨트롤러
        - LFO
        - 필터 /EG
          - 3 대역 이퀄라이저
          - 이펙트
    - 요소 편집
      - OSC
      - 툼
      - PEG
      - 필터 형식
        - FEG
        - 필터 스케일
        - AMP 레벨 / 팬
          - AEG
          - AMP 스케일
          - LFO
          - EQ
  - 드럼 음색 편집
    - 공통 편집
      - 이름
      - 연주 모드
      - 아르페지오
      - 컨트롤러
        - 필터 /EG
          - 3 대역 이퀄라이저
          - 이펙트
    - 건반 편집
      - OSC
      - 툼
      - 필터 형식
        - AMP 레벨 / 팬
          - AEG
          - EQ
  - 작업
    - 리콜
    - 벌크
  - 보충 정보

## 부록

## Drum Voice Edit(드럼 보이스 편집)

각 드럼 보이스는 최대 73개의 드럼 key로 구성될 수 있으며 키보드(C0 - C6) 음에 지정됩니다. 모든 Key에 공통적인 설정을 편집하는 Common Edit(공통 편집)과 개별 건반을 편집하는 Key Edit(건반 편집)의 2가지 드럼 Drum Voice Edit(보이스 편집)이 있습니다. 여기서는 드럼 보이스 편집 방법을 보여드립니다.

### 공통 편집

이러한 파라미터는 선택한 드럼 보이스의 모든 건반에 대한 글로벌(공통) 편집을 위한 것입니다.

**작동** [VOICE] → Normal Voice 선택 → [EDIT] → Voice Edit Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit(편집) 화면



### 1 Name (이름)

Normal Voice Common Edit(일반 보이스 공통 편집)의 Name(이름) 화면과 동일합니다(34페이지).

### 2 Play Mode (재생 모드)

일반 보이스 공통 편집의 Play Mode (재생 모드) 화면과 동일합니다(34페이지). 다음 설정은 드럼 보이스에 대해서 사용할 수 없습니다.

Note Shift 설정, Mono/Poly 설정, Key Assign Mode 설정, Portamento 설정, Micro Tuning 설정.

### 3 Arpeggio (아르페지오)

일반 보이스 공통 편집의 General(일반) 화면과 동일합니다. 36페이지를 참조하십시오.

### 4 Controller (컨트롤러)

일반 보이스 공통 편집의 Controller(컨트롤러) 화면과 동일합니다(39페이지). S90 XS/S70 XS 에디터 상의 요소 스위치는 드럼 보이스에 대해 사용할 수 없습니다.

### 5 Filter/EG (필터/EQ)

일반 보이스 공통 편집의 Filter/EG(필터/EG) 화면과 동일합니다(43페이지). 다음 파라미터는 드럼 보이스에 대해서 사용할 수 없습니다.

FEG Attack Time, FEG Decay Time, FEG Release Time, FEG Depth, AEG Sustain Level, AEG Release Time.

### 6 3 Band EQ (3대역 이퀄라이저)

일반 보이스 공통 편집의 3 Band EQ(3대역 이퀄라이저) 화면과 동일합니다(44페이지).

기본 구조	
보이스	
퍼포먼스	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

음색	
연주	
일반 음색 편집	
	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
	요소 편집
	OSC
	튠
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
●	공통 편집
	이름
	연주 모드
	아르페지오
●	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	튠
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
	리콜
	벌크
보충 정보	

### 부록

## 7 Effect (이펙트)

일반 보이스 공통 편집의 Effect(이펙트)와 동일합니다(44페이지). 주요한 차이점은 S90 XS/S70 XS 에디터 상의 인서트 이펙트 출력 파라미터는 각 드럼 key용으로 설정된다는 것입니다. 또한 4개의 파라미터를 사용할 수 있습니다. 여기서는 일반 보이스과 다른 파라미터만 설명합니다.

### Key Out(드럼 key 출력) **EDITOR**

각 개별 드럼 key를 처리할 때 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. Key 파라미터에서 선택한 각 드럼 key에 대해 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

설정: thru, Ins A, Ins B

### Key **EDITOR**

편집할 드럼 key를 결정합니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 키보드를 클릭하여 건반을 선택할 수 있습니다. 각 드럼 key에 대해 Key Out, Reverb Send 및 Chorus Send 파라미터를 설정할 수 있습니다.

설정: C0 - C6

### Chorus Send(키 코러스 전송) **EDITOR**

코러스 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(우회된 신호) 레벨을 결정합니다. 드럼 Key 출력 파라미터를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Send(키 리버브 전송) **EDITOR**

리버브 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(우회된 신호) 레벨을 결정합니다. 드럼 Key 출력 파라미터를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Chorus Ins Send(인서트 코러스 전송) **EDITOR**

드럼 Key 출력 파라미터가 "Ins A" 또는 "Ins B"로 설정한 경우 코러스 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(인서트 이펙트 A 또는 B의 출력)의 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Ins Send(인서트 리버브 전송) **EDITOR**

드럼 Key 출력 파라미터가 "Ins A" 또는 "Ins B"로 설정한 경우 리버브 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(인서트 이펙트 A 또는 B의 출력)의 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

## 기본 구조

### 보이스

퍼포먼스

멀티

시퀀스 재생

마스터

원격

파일

오디오 녹음/재생

유틸리티

## 음색

### 연주

#### 일반 음색 편집

##### 공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

아르페지오 편집

아르페지오  
1-5 형식

컨트롤러

LFO

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

이펙트

##### 요소 편집

OSC

툼

PEG

필터 형식

FEG

필터 스케일

AMP 레벨 / 팬

AEG

AMP 스케일

LFO

EQ

#### 드럼 음색 편집

##### ● 공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

컨트롤러

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

##### ● 이펙트

##### 건반 편집

OSC

툼

필터 형식

AMP 레벨 / 팬

AEG

EQ

##### 작업

리콜

벌크

##### 보충 정보

## 부록

## Key Edit(Key 편집) EDITOR

보이스를 구성하는 사운드와 오실레이터, 음정, 필터, 진폭 및 EG (Envelope Generator, 엔벨로프 제너레이터) 등 사운드를 결정하는 상세 파라미터를 편집하려는 경우, 건반 편집 화면을 불러옵니다. 이 파라미터는 장치 자체가 아니라 S90 XS/S70 XS 에디터에서만 편집할 수 있습니다. 각 파라미터 설정창의 세부 사항에 대해서는 S90 XS/S70 XS 에디터 사용 설명서를 참조하십시오.

### OSC (오실레이터)

#### Key

원하는 드럼 보이스를 결정합니다. S90 XS/S70 XS 에디터에서 키보드를 클릭하여 Key를 선택할 수도 있습니다.

**설정:** C0 - C6

#### Key Sw(건반 스위치)

현재 선택되어 있는 Key를 사용할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 Key의 사운드가 들리지 않습니다.

**설정:** off (비활성화), on(활성화)

#### Wave Bank(파형 बैं크)

#### Category(파형 카테고리)

#### Number(파형 번호)

#### Name(파형 이름)

드럼 key에 지정되는 파형을 결정합니다. 파형 बैं크의 경우 프리셋 बैं크만 사용할 수 있습니다. 프리셋 파형에 대한 상세 사항은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 파형 목록을 참조하십시오.

#### Assign Mode (지정보드)

2개 이상의 같은 음의 인스턴스(Instance)가 거의 동시에 수신되거나 해당 음표 오프 메시지가 없는 경우에 유용합니다. 같은 음의 모든 인스턴스를 재생하도록 허용하려면 이 파라미터를 "multi"로 설정합니다. 일반적으로, 특히 최대 감쇄까지 울리게 하려는 탬버린 및 심벌 사운드를 연속해서 여러 번 연주할 경우에는 이 파라미터를 "multi"로 설정해야 합니다. "multi" 설정은 전체적인 다성 보이스를 소모시켜서 사운드가 끊기게 만든다는 것을 명심하십시오.

**설정:** single, multi

single	이 파라미터를 "single"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 첫 번째 음이 중단되고 두 번째 음이 울립니다.
multi	이 파라미터를 "multi"로 설정하면 같은 음의 이중 재생이 내장 톤 제너레이터로 전달되어 모든 음이 동시에 울립니다.

#### Receive Note Off (음표 수신 오프)

선택된 드럼 key가 MIDI Note Off 메시지에 반응할지 여부를 결정합니다. 선택된 드럼 key에 지속적으로 감쇄없는 사운드(예: 스네어 롤)가 포함될 경우에는 Key에서 손을 떼서 사운드를 정지할 수 있도록 이 파라미터를 on으로 설정해야 합니다.

**설정:** off, on

#### Alternate Group (대체 그룹)

Key가 지정되는 대체 그룹을 결정합니다. 실제 드럼 키에서는 오픈 하이 햇 및 클로즈드 하이 햇 등 일부 드럼 사운드를 동시에 연주하는 것이 물리적으로 불가능합니다. 드럼 키를 동일한 대체 그룹에 할당하여 Key가 동시에 재생되는 것을 방지할 수 있습니다. 또한 사운드를 동시에 재생하려면 여기에서 "off"를 선택할 수 있습니다.

**설정:** off, 1 - 127

#### Ins Effect Output(인서트 이펙트 출력)

각 개별 드럼 key를 처리할 때 사용할 인서트 이펙트(A 또는 B)를 결정합니다. 이 파라미터는 Drum Voice Common Edit(드럼 보이스 공통 편집)의 이펙트 섹션에 있는 Key Out(59페이지)과 동일합니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

**설정:** thru, Ins A, Ins B

### 기본 구조

#### 보이스

퍼포먼스

멀티

시퀀스 재생

마스터

원격

파일

오디오 녹음/재생

유틸리티

### 음색

#### 연주

#### 일반 음색 편집

##### 공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

아르페지오 편집

아르페지오 1-5 형식

컨트롤러

LFO

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

이펙트

##### 요소 편집

OSC

툰

PEG

필터 형식

FEG

필터 스케일

AMP 레벨 / 팬

AEG

AMP 스케일

LFO

EQ

#### 드럼 음색 편집

##### 공통 편집

이름

연주 모드

아르페지오

컨트롤러

필터 /EG

3 대역 이퀄라이저

이펙트

##### ● 건반 편집

● OSC

툰

필터 형식

AMP 레벨 / 팬

AEG

EQ

#### 작업

리콜

벌크

#### 보충 정보

### 부록

### Reverb Send(키 리버브 전송)

리버브 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(우회된 신호) 레벨을 결정합니다. 이 설정은 "Ins Effect Output" 파라미터가 "thru"로 설정되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 Drum Voice Common Edit(드럼 음색 공통 편집)의 이펙트 부분의 Reverb Send (59페이지)와 동일합니다.

설정: 0 - 127

### Chorus Send(키 코러스 전송)

코러스 이펙트로 전송되는 드럼 key 사운드(우회된 신호) 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 "Ins Effect Output" 파라미터를 "thru"로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 파라미터는 드럼 보이스 공통 편집의 이펙트 부분의 Chorus Send(59페이지)와 동일합니다. 여기에서 설정하면 자동으로 해당 파라미터의 설정도 바뀝니다.

설정: 0 - 127

### Output Select(출력 선택)

개별 드럼 key 신호의 특정 출력을 결정합니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 단자에서 각 개별 드럼 key 사운드가 출력되도록 지정할 수 있습니다. 이 기능은 연결된 외장 이펙트를 특정 드럼 악기에 적용하려는 경우에 유용합니다. "Ins Effect Output" 파라미터를 "thru"로 설정한 경우에만 이 설정을 사용할 수 있습니다.

설정: 세부 사항은 보충 정보의 출력 선택 목록(68페이지)을 참조하십시오.

## Tune(튜닝)

### Coarse(거친 튜닝)

각 드럼 key의 음정을 반음 단위로 결정합니다.

설정: -48반음 - +0반음 - +48반음

### Fine (미세 튜닝)

각 드럼 key의 음정을 센트 단위로 결정합니다.

설정: -64센트 - +0센트 - +63센트

### Vel Sens (피치 세기 감도)

드럼 key의 음정이 세기에 어떻게 반응하는지를 결정합니다. 플러스 값으로 설정하면 키보드를 더 강하게 연주할수록 음정이 높아지고 마이너스 값으로 설정하면 낮아집니다. 0으로 설정하면 음정 변화가 없습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 음정이 높아집니다.

설정: -64 - +0 - +63

## Filter Type(필터 형식)

### Cutoff(차단)

로우 패스 필터의 차단 주파수를 올리거나 내려 톤 밝기를 조정합니다. 차단 주파수를 올려서 사운드를 밝게 만들고 내려서 어둡게 만들거나 소리를 죽일 수 있습니다.

설정: 0 - 255

### Cutoff Vel Sens (차단 세기 감도)

차단 주파수가 세기에 반응하는 방식 또는 Key를 연주하는 강도를 결정합니다. 플러스(+) 값으로 설정하면 키보드를 강하게 연주할수록 차단 주파수가 더 높아집니다. 0으로 설정하면 세기에 따라 차단 주파수는 변하지 않습니다. 마이너스 값으로 설정하면 키보드를 더 부드럽게 연주할수록 차단 주파수가 높아집니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Resonance(공명)

사운드를 더 특색 있게 만들기 위해 차단 주파수에 주어지는 옴퍼시스를 결정합니다. 값이 클수록 이펙트가 더 뚜렷해집니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용해 사운드를 더욱 특색 있게 만들 수 있습니다.

설정: 0 - 127

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 아르페지오 편집
    - 아르페지오 1-5 형식
  - 컨트롤러
    - LFO
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 툰
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 툰
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 별크
- 보충 정보

## 부록

### HPF Cutoff(하이 패스 필터 차단 주파수)

하이 패스 필터의 차단 주파수를 결정합니다. 값이 클수록 이펙트가 더 뚜렷해집니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용해 사운드를 더욱 특색 있게 만들 수 있습니다.

설정: 0 - 255

## AMP Level/Pan(앰프 레벨/팬)

### Level(레벨)

드럼 key의 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

### Velocity Sens(세기 감도)

드럼 key의 출력 레벨이 세기에 어떻게 반응하는지를 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

### Pan(팬)

사운드의 스테레오 팬 위치를 조정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (우측 맨 끝)

### Alternate Pan(대체 팬)

위에서 설정한 팬 위치를 중앙으로 가정하고 Key를 누를 때마다 사운드가 좌우로 번갈아서 팬닝되는 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 팬 범위의 폭이 증가합니다.

설정: L64 - C - R63

### Random Pan(랜덤 팬)

선택된 드럼 key 사운드가 Key를 누를 때마다 좌우로 무작위로 패닝되는 정도를 결정합니다. Pan 설정(위)은 기준 팬 (Center Pan) 위치로 사용됩니다.

설정: 0 - 127

## AEG(진폭 EG)

### Time(시간)

진폭 EG 전환 시간을 결정합니다. 값이 높을수록 다음 레벨에 도달하는 시간이 길어집니다.

설정: Attack(어택 시간), Decay 1(감쇄 1 시간): 0 ~ 127, Decay 2(감쇄 2 시간): 0 - 126, hold

Attack	건반을 누를 때 사운드가 최대 볼륨(Attack Level)에 도달할 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.
Decay 1	건반을 누를 때 사운드가 Attack Level에서 Decay1 Level로 떨어질 때까지 걸리는 시간을 결정합니다.
Decay 2	건반을 놓은 후에 사운드가 Decay1 Level에서 약해져서 사라질 때까지의 세기를 결정합니다.

### Level(레벨)

진폭 EG를 위한 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

Decay 1	감쇄 1 시간이 경과한 후에 진폭 EG 레벨이 Attack Level에 도달하는 레벨을 결정합니다.
---------	---

## EQ

이 화면에서 각 드럼 key에 대한 EQ 파라미터를 설정할 수 있습니다. 일반 보이스 공통 편집과 동일합니다. 57페이지를 참조하십시오.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

- 연주
- 일반 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 컨트롤러
      - LFO
      - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
      - 이펙트
  - 요소 편집
    - OSC
    - 튠
    - PEG
    - 필터 형식
    - FEG
    - 필터 스케일
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - AMP 스케일
    - LFO
    - EQ
- 드럼 음색 편집
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 이펙트
  - 건반 편집
    - OSC
    - 튠
    - 필터 형식
    - AMP 레벨 / 팬
    - AEG
    - EQ
- 작업
  - 리콜
  - 벌크
- 보충 정보

## 부록

## 보이스 작업

Voice Job(보이스 작업) 모드에는 편리한 데이터 초기화 및 기록 도구가 있습니다.

### 작동

[VOICE] → Voice Program 선택 → [JOB] → Voice Job Select 화면



### Recall(리콜)

보이스를 편집한 후에 저장하지 않고 다른 보이스로 전환하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 Recall(리콜) 기능을 사용해 마지막 편집 상태의 보이스를 다시 복원할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 Recall을 실행합니다.

### Bulk(벌크 덤프)

이 기능을 사용해 현재 선택한 보이스에 대해 편집한 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 장치로 전송할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 Bulk Dump를 실행합니다.

**참고** 이 기능을 실행하려면 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [VOICE] 버튼을 누릅니다.

**참고** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. MIDI 장치 번호 설정은 138페이지를 참조하십시오.

## 기본 구조

### 보이스

- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 음색

연주	
일반 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	컨트롤러
	LFO
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
요소 편집	
	OSC
	툰
	PEG
	필터 형식
	FEG
	필터 스케일
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	AMP 스케일
	LFO
	EQ
드럼 음색 편집	
공통 편집	
	이름
	연주 모드
	아르페지오
	컨트롤러
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	이펙트
건반 편집	
	OSC
	툰
	필터 형식
	AMP 레벨 / 팬
	AEG
	EQ
작업	
●	리콜
●	벌크
보충 정보	

### 부록

## 보충 정보

### 보이스 카테고리 목록

S90 XS/S70 XS의 보이스가 각각 속하는 메인 카테고리 및 하위 카테고리 목록입니다.

메인 카테고리	하위 카테고리					
Piano	APno	Layer	Modrn	Vintg	Arp	---
Keys	EP	FM	Clavi	Synth	Arp	---
Organ	Tn Whl	Combo	Pipe	Synth	Arp	---
Guitar	A. Gtr	E.Cln	E. Dst	Synth	Arp	---
Bass	ABass	EBass )	SynBs	Arp	---	---
String	Solo	Ensem	Pizz	Synth	Arp	---
Brass	Solo	BrsEn	Orche	Synth	Arp	---
SaxWW	Sax	Flute	WWind	RPipe	Arp	---
SynLd	Analg	Digitl	H Hop	Dance	Arp	---
Pads	Analg	Warm	Brite	Choir	Arp	---
SyCmp	Analg	Digitl	Fade	Hook	Arp	---
CPerc	Malet	Bell	SynBl	PDrum	Arp	---
Dr / Pc	Drums	Perc	Synth	Arp	---	---
S.EFX	Move	Ambie	Natur	SciFi	Arp	---
M. EFX	Move	Ambie	Sweep	Hit	Arp	---
Ethnc	Bowed	Pluk	Struk	Blown	Arp	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
---	---	---	---	---	---	---

### 미세 튠닝

여기서부터는 보이스 편집 파라미터의 재생 모드 화면(36페이지)에서의 "미세 튠닝"을 자세히 설명합니다.

#### 미세 튠닝이란?

이 기능은 일반 튠닝(평균율과 동일)에서 특별한 다양한 스케일 중 하나로 키보드 스케일을 변경합니다. 단순히 튠닝 번호를 선택하여 각 보이스에 대한 스케일 형식을 선택할 수 있습니다. 유틸리티 파라미터의 Micro Tune(미세 튠닝) 화면(140페이지)에서 사용자가 만든 오리지널 Micro Tuning 형식도 사용할 수 있습니다.

#### 미세 튠닝 목록

미세 튠닝 번호	형식	미세 튠닝 루트	주석
1	Equal	—	"compromise" 튠닝은 지난 200년 동안 서양 음악에서 사용되어 왔으며 대부분의 전자 키보드에서 사용하고 있습니다. 각 반음정은 정확히 1옥타브의 1/12이며, 음악을 평균 음률의 건반으로 연주 할 수 있습니다. 그러나 모든 음정을 완벽하게 튠닝할 수는 없습니다.
2	PureMajor	C - B	이 튠닝은 장음계의 음정(특히 장3도 및 완전5도)을 단음으로 만듭니다. 다른 음정은 이에 따라 튠닝되지 않습니다. 연주하고자 하는 건반(C~B)을 지정해야 합니다.
3	PureMinor	C - B	
4	Werckmeister	C - B	현대의 바흐라고 불리는 안드레아스 베르크마이스터(Andreas Werckmeister)가 고안한 튠닝 방법으로 건반 악기를 모든 건반으로든 연주할 수 있습니다. 각 건반은 독특한 개성을 갖고 있습니다.
5	Kirnerberger	C - B	18세기 작곡가인 요한 필립 키른베르거(Johann Philipp Kirnerberger)가 만든 평균율 음계로, 모든 건반에서 연주할 수 있습니다.
6	Vallot&Yng	C - B	프란체스카토니오 발로티(Francescatornio Vallotti) 및 토마스 영(Thomas Young) (모두 18세기 중반)이 고안한 음계에 처음 6개의 5도가 똑같이 낮아지는 피타고라스 음계를 기초로 한 튠닝입니다.
7	1/4 Shift	—	50 센트 위로 이동한 일반 등분 평균율계입니다.
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		

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

음색
연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

## 부록

## 대상 설정 사례

여기서는 보이스 공통 편집 파라미터(40페이지)에서 Control 화면의 "Ctrl Set 1 - 6 Dest (컨트롤러 세트 대상)" 지정을 설정하는 방법의 유용한 예를 보여줍니다(40페이지).

볼륨을 조정할 경우	볼륨
보이스에 비브라도 적용	공통 LFO 깊이 1-3 (C-LFO dpth1 - 3) <sup>*1</sup>
음정 변경	요소 피치 (coarse tune) <sup>*2</sup>
보이스 밝기 조정	요소 필터 주파수(cutoff) <sup>*2</sup>
로터리 스피커 속도 변경	인서트 A/B 파라미터 1(ins A/B Rotor Slow) <sup>*3</sup>
보이스에 와와 페달 적용	인서트 A/B 파라미터 (ins A/B Pedal Ctrl) <sup>*4</sup>

\*1 - \*4와 관련하여 위 설정 이외에 다음과 같은 설정이 필요합니다.

\*1 보이스 편집 선택 화면에서 "LFO" 선택 [ENTER] | "Play Mode" = "loop"

보이스 편집 선택 화면에서 "LFO" 선택 [ENTER] | "Dest 1 - 3" = "P mod"

\*2 S90 XS/S70 XS 에디터의 보이스 공통 편집에 있는 Controller Set1 요소 스위치)

\*3 보이스 편집 선택 화면에서 "Effect" 선택 [ENTER] | "Ins A/B" 선택 [ENTER] | "Type" = "Rotary Speaker"  
S90 XS/S70 XS 에디터의 보이스 공통 편집에서 Effect1 "Element Out" / "Key Out" = ins A/B ("Rotary Speaker" 형식에 지정된)

\*4 보이스 편집 선택 화면에서 "Effect" 선택 [ENTER] | "Ins A/B" 선택 [ENTER] | "Type" = "VCM Pedal Wah"  
S90 XS/S70 XS 에디터의 보이스 공통 편집에서 Effect1 "Element Out" / "Key Out" = ins A/B ("VCM Pedal Wah" 형식에 지정된)

## 필터 형식 목록 **EDITOR**

여기서는 보이스 요소 편집의 필터 형식 화면(50페이지)에서 지정한 필터 형식을 설명합니다.

### ■ LPF (로우 패스 필터)

차단 주파수 이하의 신호만 통과시키는 필터 형식입니다. 필터의 차단 주파수를 올려서 사운드를 밝게 만들 수 있습니다. 반대로 필터의 차단 주파수를 낮춰서 사운드를 어둡게 만들 수 있습니다. 공명을 사용해 사운드에 특징을 추가할 수 있습니다. 클래식 신디사이저 사운드를 만들 때 가장 많이 사용되는 유용한 필터 형식입니다.

#### LPF24D

디지털 사운드의 특성을 갖는 다이내믹 24dB/oct 로우 패스 필터입니다. LPF24A 형식(아래)과 비교하여 이 필터는 더 뚜렷한 공명 이펙트를 생성할 수 있습니다.

#### LPF24A

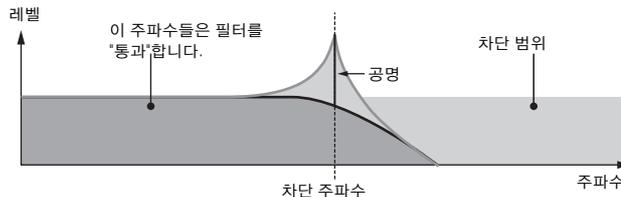
4폴 아날로그 신디사이저 필터와 유사한 특성을 갖는 디지털 다이내믹 로우 패스 필터입니다.

#### LPF18

3폴 18dB/oct 로우 패스 필터입니다.

#### LPF18s

3폴 18dB/옥타브 다이내믹 로우 패스 필터로 낮은 주파수 곡선을 갖습니다.



### ■ HPF(하이 패스 필터)

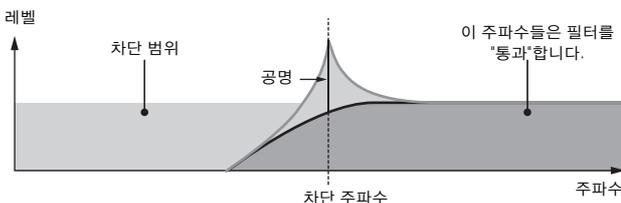
차단 주파수 이상의 신호만 통과시키는 필터 형식입니다. 공명을 사용해 사운드에 특징을 추가할 수 있습니다.

#### HPF24D

디지털 사운드의 특성을 갖는 다이내믹 24dB/oct 하이 패스 필터입니다. 이 필터로 뚜렷한 공명 이펙트를 만들 수 있습니다.

#### HPF12

12dB/oct 다이내믹 하이 패스 필터입니다.



## 기본 구조

### 보이스

퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
별크
보충 정보

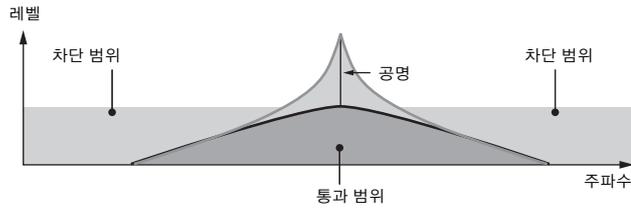
### 부록

■ BPF(대역 통과 필터)

이 필터 형식은 LPF와 HPF의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택하면 오디오 신호가 통과되는 차단 주파수를 설정할 수 있습니다.

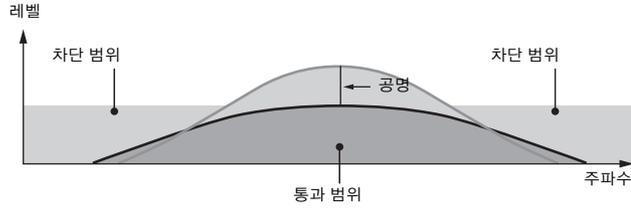
**BPF12D**

디지털 사운드의 특성을 갖는 -12dB/oct HPF와 LPF의 조합입니다.



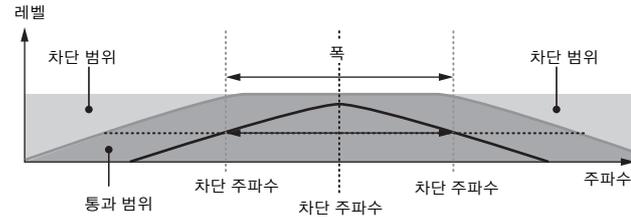
**BPF6**

-6dB/oct HPF와 LPF의 조합



**BPFw**

HPF 및 LPF 필터를 결합하여 더 넓은 대역폭을 설정할 수 있는 12dB/oct BPF입니다.

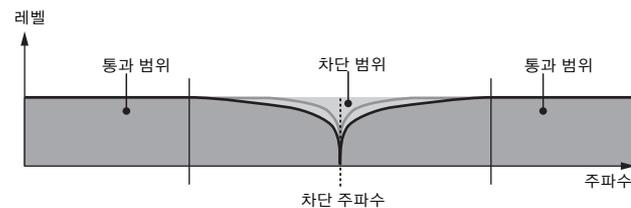


■ BEF (대역 제거 필터)

이 필터 형식을 선택하면 오디오 신호가 뮤트되거나 제거되는 차단 주파수를 설정할 수 있습니다. 대역 제거 필터는 대역 통과 필터와 비교하여 사운드에 대해 반대 이펙트를 가집니다.

**BEF12**

**BEF6**



■ 듀얼 형식 필터

이 형식은 두 개의 같은 필터 형식의 조합입니다. 두 차단 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다. 두 차단 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.

**Dual LPF**

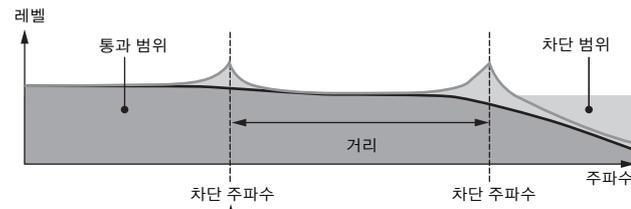
병렬로 연결된 2개의 12dB/oct 로우 패스 필터입니다.

**Dual HPF**

병렬로 연결된 2개의 -12dB/oct 하이 패스 필터입니다.

**Dual BPF**

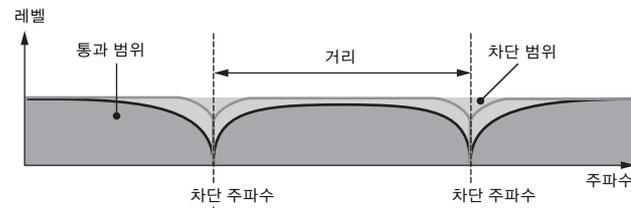
병렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 대역 통과 필터입니다.



↑ 낮은 차단 주파수만 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.

**Dual BEF**

병렬로 연결된 2개의 -6dB/oct 대역 제거 필터입니다.



↑ 낮은 차단 주파수만 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.

기본 구조

보이스

퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
튠
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
튠
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

부록

### ■ 조합 형식 필터

이 형식은 두 개의 다른 필터 형식의 조합입니다. 두 차단 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.

#### LPF12+HPF12

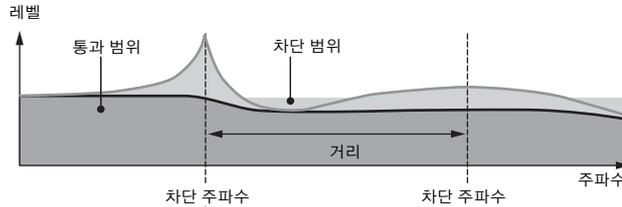
-12dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택할 경우 HPF Cutoff와 HPF Key Follow를 설정할 수 있습니다. 화면에는 LPF 그래프만 나타납니다.

#### LPF6+HPF6

-6dB/oct 로우 패스 필터와 하이 패스 필터의 조합입니다. 이 필터 형식을 선택할 경우 HPF Cutoff와 HPF Key Follow를 설정할 수 있습니다. 화면에는 LPF 그래프만 나타납니다.

#### LPF12+BPF6

로우 패스 필터와 대역 통과 필터의 조합입니다. 두 차단 주파수 사이의 간격을 편집할 수 있습니다.

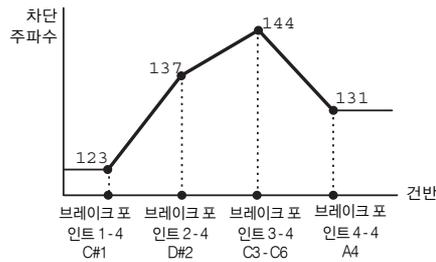


낮은 차단 주파수만 화면에서 직접 설정할 수 있습니다.

### 필터 스케일링 설정 사례 **EDITOR**

여기서는 보이스 요소 편집 파라미터의 Filter Scale(필터 스케일)(53페이지)에서 Filter Scaling(필터 스케일링)의 설정 예를 보여줍니다. 아래의 예에서 기본 차단 주파수 값은 127로 설정되어 있으며 선택한 브레이크 포인트에서의 다양한 차단 오프셋은 그에 따라 기본 값을 변경시킵니다. 차단 주파수는 그림에서와 같이 연속된 브레이크 포인트 사이에서는 선형으로 변합니다.

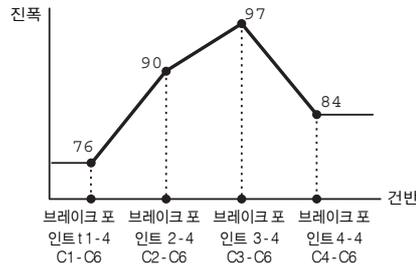
	1	2	3	4
브레이크 포인트	C#1	D#2	C3 - C6	C4 - C6
차단 오프셋	-4	+10	+17	+4



### 진폭 스케일링 설정 사례 **EDITOR**

여기서는 보이스 요소 편집 파라미터의 AMP Scale(진폭 스케일)(55페이지)에서 Amplitude Scaling(진폭 스케일링)의 설정 예를 보여줍니다. 아래 예에서는 선택한 요소에 대한 진폭(볼륨) 값은 80으로 설정되어 있으며 선택한 브레이크 포인트 설정에서의 다양한 레벨 오프셋 값은 그에 따라 기본 값을 변경합니다. 진폭은 그림에서와 같이 연속된 브레이크 포인트 사이에서는 선형으로 변합니다.

	1	2	3	4
브레이크 포인트	C1 - C6	C2 - C6	C3 - C6	C4 - C6
레벨 오프셋	-4	+10	+17	+4



### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
툼
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
툼
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

### 부록

## 출력 선택 목록 **EDITOR**

여기서는 신호에 대한 출력 지정을 결정하는 출력 선택 설정을 설명합니다. 출력 선택은 S90 XS/S70 XS 에디터에서 Drum Key Edit (드럼 key 편집) 파라미터의 오실레이터(OSC), 유틸리티 파라미터의 Voice A/D Out(보이스 A/D 출력) 및 A/D FX 화면 그리고 Utility General(유틸리티 일반) 파라미터의 클릭 출력 선택(Click Output Sel)과 같이 여러 곳에서 지정됩니다.

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
drum	아래 참조*	아래 참조*

\*"drum" 설정은 드럼 보이스에 지정된 파트의 Multi Part Edit(멀티 파트 편집) 화면에서 선택할 수 있습니다. 편집한 파트에 대해 사운드는 Drum Key Edit(드럼 키 편집) 창에서 로 설정된 대상을 통해 출력됩니다.

**참고** 출력 선택이 "L&R" 또는 "drum" 이외의 값으로 설정되면 (리버브/코러스 전송)은 0으로, (드라이 레벨)은 127로 자동 고정됩니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 음색

연주
일반 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
컨트롤러
LFO
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
요소 편집
OSC
툼
PEG
필터 형식
FEG
필터 스케일
AMP 레벨 / 팬
AEG
AMP 스케일
LFO
EQ
드럼 음색 편집
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
이펙트
건반 편집
OSC
툼
필터 형식
AMP 레벨 / 팬
AEG
EQ
작업
리콜
벌크
보충 정보

## 부록

# 퍼포먼스 모드

## 퍼포먼스 연주

Performance(퍼포먼스) 모드는 원하는 퍼포먼스를 선택, 연주 및 편집할 때 사용합니다. 퍼포먼스는 최대 4개의 파트(보이스)로 구성되어 있으며, 내장 톤 제너레이터 파트 1-4 중에서 선택됩니다. Performance Play(퍼포먼스 연주) 모드는 퍼포먼스 모드로 들어가는 주요 '포털'이며 여기에서 퍼포먼스를 선택하고 연주합니다. 또한 이 모드에서 일부 퍼포먼스 설정을 편집할 수도 있습니다.

**작동** [PERFORM] 버튼을 누릅니다.

## 퍼포먼스 선택

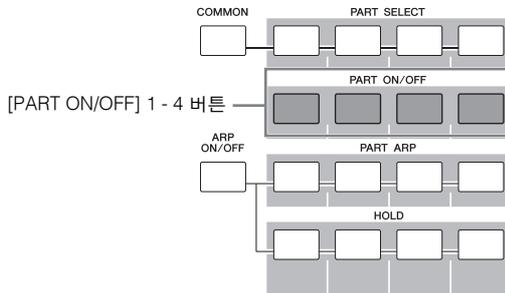
S90 XS/S70 XS는 사용자 बैं크(User Bank) 1-4 각각에 128개의 퍼포먼스가 포함되어 있습니다. 퍼포먼스 선택은 기본적으로 보이스 선택과 동일한 방법으로 합니다. 27페이지를 참조하십시오. Voice Play(보이스 연주) 모드에서처럼 퍼포먼스 연주 모드에서도 카테고리 탐색(28페이지) 및 즐겨찾기 카테고리(28페이지) 기능을 사용할 수 있습니다.

## 파트 켜짐/꺼짐 전환

퍼포먼스 연주 모드에서는 현재 퍼포먼스의 파트 4개를 마음대로 켜거나 끌 수 있습니다. 이 기능을 활성화하려면 [PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 연주 모드로 들어갑니다.

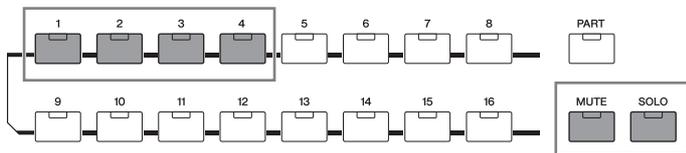
## 파트 켜기/끄기

Performance Control Buttons(퍼포먼스 제어 버튼)의 [PART ON/OFF] 1 - 4 버튼으로 파트 켜기/끄기를 전환할 수 있습니다. 램프가 켜지면 해당 파트가 on으로 설정됩니다.



## 파트 음소거/솔로

[MUTE]/[SOLO] 버튼과 번호 [1] - [4] 버튼으로 파트의 음소거/솔로를 전환할 수 있습니다. [MUTE]/[SOLO] 램프가 켜지면 번호 [1] - [4] 버튼으로 각 파트에 대한 솔로 및 음소거 켜기/끄기 상태를 각각 전환할 수 있습니다. 두 경우 모두 번호 [1] - [4] 버튼에서는 [PART ON/OFF] 버튼으로 켜진 파트만 전환합니다.



### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

## 아르페지오 기능 사용

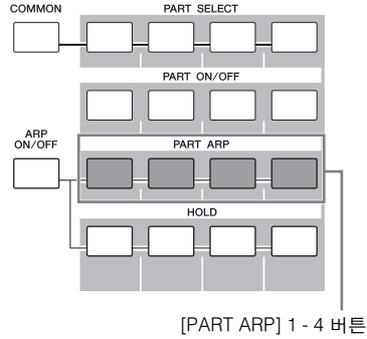
아르페지오 기능을 사용하면 현재 보이스를 사용해 리듬 패턴, 리프 및 프레이즈를 재생할 수 있습니다. 퍼포먼스 모드에서 4개의 아르페지오 형식이 4개의 파트에 각각 지정됩니다. 이는 4개의 아르페지오를 동시에 재생할 수 있다는 것을 의미합니다. 다른 퍼포먼스를 선택하여 다양한 아르페지오 형식을 확인하십시오.

**참고** 아르페지오에 대한 세부 사항은 7페이지를 참조하십시오.

### 아르페지오 재생

프리셋 퍼포먼스에는 이미 고유의 아르페지오 형식이 미리 지정되어 있으므로 원하는 퍼포먼스를 선택하고 [ARPEGGIO ON/OFF] 버튼을 켜 다음 아무 건반을 눌러 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

아르페지오 사용 방법은 기본적으로 Voice(보이스) 모드(32페이지)와 동일합니다.



### 각 파트에 대한 아르페지오 재생 켜기/끄기

퍼포먼스 제어 버튼의 [PART ARP] 1 - 4 버튼으로 파트 켜기/끄기를 전환할 수 있습니다.

### 각 파트에 대한 아르페지오 홀드 파라미터 켜기/끄기

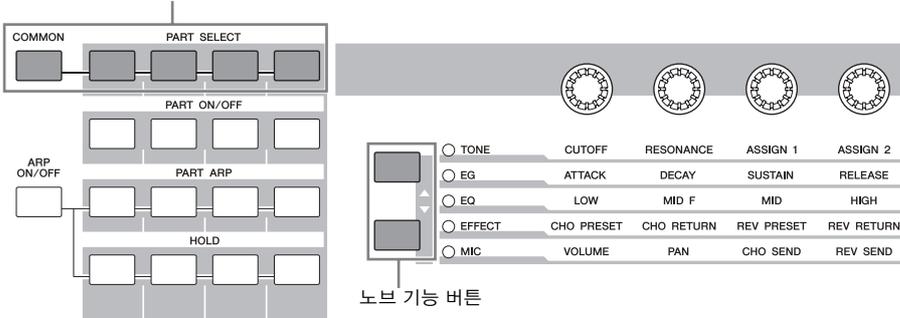
[HOLD] 1 - 4 버튼으로 퍼포먼스의 각 파트에 대한 Arpeggio Hold(아르페지오 홀드) 파라미터(84페이지)를 켜거나 끌 수 있습니다. 아르페지오 홀드 파라미터를 "on"으로 설정하면 음에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 계속됩니다.

## 노브 사용

S90 XS/S70 XS의 가장 강력한 퍼포먼스 기능 중 하나는 광범위한 실시간 조절부, 특히 노브입니다. 이들 조절부를 사용해 현재 퍼포먼스에 대한 이펙트 깊이, 어택/릴리즈 특성, 톤 컬러 등과 같은 다양한 파라미터들을 조정할 수 있습니다. 이들 실시간 조절부를 사용해 연주하면서 사운드를 변경하거나 퍼포먼스를 신속하게 편집 및 사용자 정의할 수 있습니다.

각 노브에 지정된 기능은 퍼포먼스 제어 버튼에 있는 [COMMON] 버튼 또는 [PART SELECT] 1 - 4 버튼으로 선택된 파트에 영향을 줄 수 있습니다. 노브 기능 버튼으로 기능을 변경할 수 있습니다.

[COMMON] 버튼, [PART SELECT] 1 - 4 버튼



### 1 노브에 지정할 기능 설정을 선택합니다.

노브 버튼을 여러 번 눌러서 노브에 지정된 기능 설정을 선택합니다. 버튼을 누를 때마다 TONE, EG, EQ, EFFECT 그리고 MIC의 순서로 램프가 교대로 켜집니다. 노브에 지정된 기능은 표시등 상태에 따라 바뀝니다.

### 2 톤 컬러를 변경합니다.

연주하는 동안 노브를 움직이면 보이스의 다양한 측면을 실시간으로 변경할 수 있습니다. 보이스 모드에서와 동일한 기능이 노브 1 ~ 4에 지정됩니다. 세부 사항은 29페이지를 참조하십시오.

**참고** [COMMON] 버튼을 누르는 경우, 노브에 지정된 각 기능이 모든 파트에 적용됩니다. [PART SELECT] 1 - 4 버튼을 누르는 경우, 노브 작업은 선택한 파트에만 적용됩니다. TONE의 ASSIGN 1/2 및 EFFECT에 지정된 파라미터는 항상 모든 파트에 적용된다는 점에 유의하십시오.

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

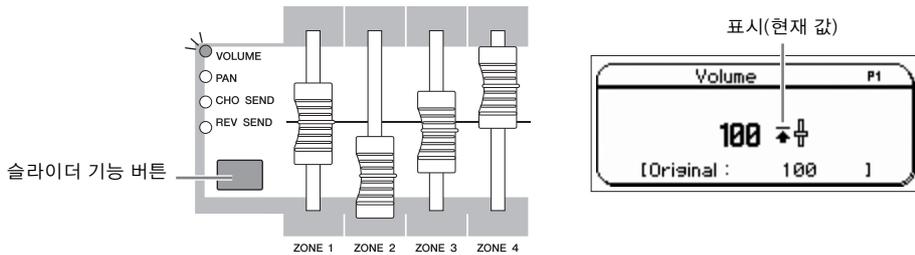
연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화

## 보출 정보

## 부록

## 슬라이더를 사용한 볼륨, 팬 및 이펙트 조정

가장 왼쪽에 있는 4개의 슬라이더는 4개의 각 파트에 대해 볼륨, 팬, 코러스 전송 및 리버브 전송을 조정합니다. 슬라이더 기능 버튼으로 기능을 변경할 수 있습니다.



**참고** Utility(유틸리티) 모드의 General(일반) 화면(135페이지)에서 파라미터가 로 설정된 경우, 슬라이더를 움직여도 사운드에 영향을 주지 않습니다. 일단 이 지점을 지나 슬라이더를 움직이면 이 표시가 사라지고 슬라이더를 움직이면 사운드에 영향을 줍니다.

## 퍼포먼스 연주 화면

[PERFORM] 버튼을 눌러 퍼포먼스 연주 화면을 불러올 수 있습니다.

- ❶ 퍼포먼스 बैं크
- ❷ 퍼포먼스 번호

선택된 퍼포먼스의 बैं크와 번호를 표시합니다.  
 बैं크는 128개의 다양한 퍼포먼스 데이터를 포함하는 메모리 위치입니다.  
 4개의 बैं크(사용자 1 - 4)가 제공됩니다.  
 बैं크 내의 각 퍼포먼스는 퍼포먼스 번호 001-128에 지정됩니다. 이 포맷은 [A] - [H] 버튼과 번호 [1] - [16] 버튼에 해당합니다. 퍼포먼스 번호와 해당 그룹/번호는 아래와 같습니다.

### ❸ 카테고리(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 그 하위 카테고리에 등록할 수 있습니다. 카테고리 설정은 Performance Common Edit(퍼포먼스 공통 편집) 모드의 Name(이름) 화면(73페이지)에서 편집할 수 있습니다.

### ❹ 퍼포먼스 이름

현재 퍼포먼스의 이름을 표시합니다.

### ❺ 현재 파트

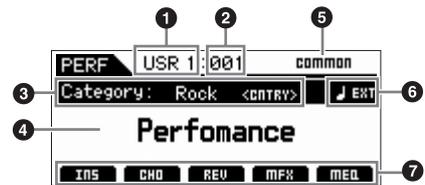
선택한 파트를 나타냅니다.

### ❻ 템포

아르페지오 템포를 나타냅니다.

### ❼ 이펙트 켜기/끄기 상태

현재 퍼포먼스에서 이펙트의 켜짐/꺼짐 상태를 나타냅니다.



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

## ▣(에디트) 표시에 대하여

퍼포먼스 연주 또는 Edit(편집) 모드에서 파라미터 값을 변경하면 ▣(에디트) 표시가 LCD 화면 우측 상단 모서리에 나타납니다. 이는 현재 퍼포먼스가 변경되었지만 아직 저장되지 않았음을 빠르게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 다음 지침을 따릅니다.

## 기본구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 멀티

- 연주
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 / EG
    - EQ
    - 이펙트
      - 피라미터
    - A/D 출력
    - A/D 그대로
      - 피라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 / EG
    - 3 밴드 EQ
    - Rcv Sw
    - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 별크
  - 복사
  - 초기화
- 보출 정보

## 부록

## 생성된 퍼포먼스 저장

1 [STORE] 버튼을 눌러 Performance Store(퍼포먼스 저장) 화면을 불러옵니다.



2 퍼포먼스 저장 대상을 설정합니다.

데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼으로 퍼포먼스 बैं크와 번호를 대상으로 선택합니다. [A] - [H] 버튼 및 [1] - [16] 버튼으로 퍼포먼스 번호를 선택할 수 있습니다.

**참고** Store(저장) 화면에서 [EDIT] 버튼을 누르면 저장 대상에서의 보이스/퍼포먼스/멀티 음향을 점검할 수 있습니다.

**참고** 카테고리 탐색 기능으로 저장 대상을 결정할 수도 있습니다.

3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에서 확인을 요청합니다.)

저장을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

4 [ENTER] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.

퍼포먼스가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 퍼포먼스 연주 화면으로 돌아갑니다.



### 주의

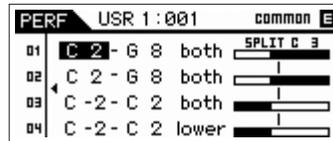
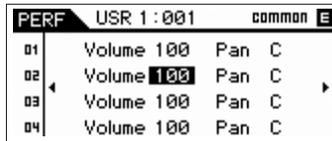
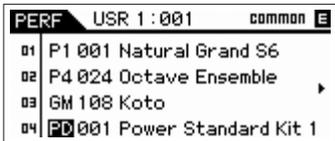
저장 작업을 실행하는 경우, 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 내장 플래시 메모리나 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 작동에 대한 세부 사항은 사용설명서를 참조하십시오.

## 믹싱

Mixing(믹싱) 화면에서는 퍼포먼스의 각 파트에 대한 정보를 보여주고 여러 가지 설정을 할 수 있습니다. 믹싱 화면으로 다른 파트 사이에 보이스를 교환하고 볼륨, 팬 및 스플릿과 같은 설정을 하여 악기 자체에서 믹스를 마칠 수 있습니다.

### 작동

[PERFORM] → [MIXING]



믹싱 화면에서 Voice Bank/Number, Volume, Pan, Note Limit, Split Lower/Upper 및 Split Point를 설정할 수 있습니다. 커서 버튼을 사용해 선택한 파라미터는 데이터 다이얼이나 [DEC]/[INC] 버튼으로 편집합니다.

**참고** 커서가 페이지 끝의 파라미터에 있는 경우, 커서 [◀]/[▶] 버튼을 눌러 다음 페이지를 불러옵니다. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 커서 [◀]/[▶] 버튼을 누르면 커서 위치에 상관 없이 다음 페이지를 불러올 수 있습니다.

**참고** 커서가 Note Limit/Split Point에 있으면 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 키보드 상의 원하는 음을 눌러 Note Limit/Split Point를 결정할 수 있습니다.

**참고** Split을 활성화시키려면 Performance Common Edit(퍼포먼스 공통 편집)의 Play Mode(연주 모드) 화면(74페이지)의 를 으로 설정해야 합니다.

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

## 퍼포먼스 편집

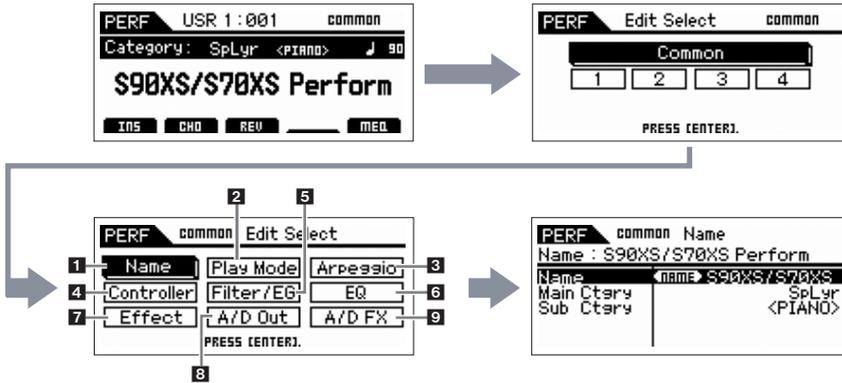
Performance Edit(퍼포먼스 편집)은 모든 파트에 공통인 설정을 편집하는 Common Edit(공통 편집 파라미터와 개별 파트를 편집하는 Part Edit(파트 편집) 파라미터로 구성됩니다. 이 섹션에서는 퍼포먼스 편집 파라미터를 설명합니다.

## 공통 편집

공통 편집으로 선택한 퍼포먼스의 모든 파트에 공통으로 적용되는 파라미터를 편집할 수 있습니다.

### 작동

[PERFORM] → 퍼포먼스 프로그램 선택 → [EDIT] → Performance Edit Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



### 1 Name(이름)

#### Name(퍼포먼스 이름)

현재 편집 중인 퍼포먼스에 원하는 이름을 입력합니다. 커서를 으로 이동한 경우 [ENTER] 버튼을 누르면 이름 지정(Naming) 대화창을 불러와 원하는 이름을 입력할 수 있습니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 데이터 다이얼과 커서 버튼을 이용해서 원하는 문자를 선택(대화창의 아래쪽에서)한 후 [INC] 또는 [DEC] 버튼을 이용해 원하는 위치(대화창의 맨 윗줄에서)로 커서를 옮깁니다. 원하는 이름이 완성될 때까지 이 작업을 반복합니다. 이름을 완성한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 실제 이름을 입력하거나 [EXIT] 버튼을 눌러 이름 지정을 취소하고 원래 화면으로 돌아갑니다.

#### Main Ctgry(메인 카테고리)

#### Sub Ctgry(하위 카테고리)

퍼포먼스의 메인 카테고리와 하위 카테고리를 결정합니다.

"Category"는 퍼포먼스 특징을 나타내는 키워드로 사용할 수 있습니다. 적절한 설정으로 다양한 퍼포먼스에서 원하는 퍼포먼스를 쉽게 찾을 수 있습니다.

음악 형식이나 사운드 형식을 나타내는 7개의 메인 카테고리가 있습니다. 각 카테고리에는 더욱 상세한 악기 형식을 나타내는 최대 12개의 하위 카테고리가 있습니다.

설정: 92페이지의 퍼포먼스 카테고리 목록을 참조하십시오.

### 2 Play Mode(연주 모드)

#### Volume(음량)

전체 연주 출력 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

#### Pan(팬)

연주의 스테레오 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (좌측 맨 끝) - C (중앙) - R63 (가장 오른쪽)

참고 보이스의 특정 파트용 팬 설정이 왼쪽으로 설정되고 다른 파트용 팬이 오른쪽으로 설정되면 팬 파라미터는 가청 이펙트가 거의 또는 전혀 없다는 점에 유의하십시오.

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
● 공통 편집
● 이름
● 연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오
아르페지오
1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화

### 보출 정보

### 부록

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다.  
**설정:** 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다.  
**설정:** 0 - 127

### Split Sw(스플릿 스위치)

파트 파라미터의 Split Point와 Split Lower/Upper 위치 설정을 활성(on) 또는 비활성(off)으로 할지를 결정합니다.  
**설정:** on, off

### Split Point(스플릿 포인트)

키보드를 두 개의 다른 부분으로 나누는 스플릿 포인트의 음표 수를 결정합니다.  
**설정:** C - 2 - G8  
**참고** 각 파트의 Split Lower/Upper 파라미터가 로 설정된 경우, 이 파라미터는 아무런 영향이 없습니다.  
**참고** Split 설정 및 Note Limit 설정 모두가 일치하는 영역에서 음을 연주할 때에만 사운드가 만들어집니다.  
**참고** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

### Porta Sw(포르타멘토 공통 스위치)

#### Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw

포르타멘토를 현재 연주에 적용할지 여부를 결정합니다. 포르타멘토 공통 스위치가 on으로 설정된 경우, 각 파트에 대한 포르타멘토 켜기/끄기를 결정할 수 있습니다. 포르타멘토 공통 스위치가 off로 설정된 경우, 각 파트의 포르타멘토 스위치를 사용할 수 없습니다(각 파트 스위치에 가 표시됩니다).  
**설정:** on, off  
**참고** 드럼 파트에는 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

### Time Offset(포르타멘토 시간 오프셋)

포르타멘토가 적용되는 피치 전환 시간을 결정합니다. 각 파트에 오프셋으로 지정된 보이스에 대한 포르타멘토 시간을 조정할 수 있습니다. 값이 높으면 피치 변화 시간이 길어집니다. 즉, 변화 세기가 느려집니다.  
**설정:** -64 - +63

## 3 Arpeggio(아르페지오)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 줄지("Arp Edit"), 선택한 아르페지오에만 영향을 줄지("Arp 1-5 Type")를 결정합니다.

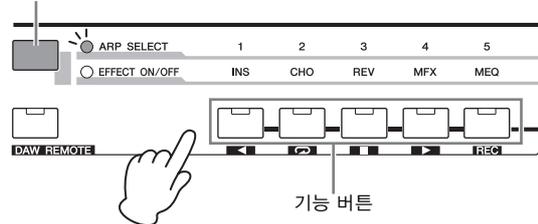
### Arp Common Sw(아르페지오 공통 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. [Arp ON/OFF] 버튼으로 전면 패널에서 아르페지오를 켜거나 끌 수 있습니다.  
**설정:** off, on

### Arp 1 - 5 Select(아르페지오 1 - 5 선택)

"ARP1"중 하나를 선택합니다. 설정에 표시된 8분 음표 아이콘은 이 아르페지오용으로 하나의 아르페지오 형식(제외)이 선택되었음을 나타냅니다. 아르페지오/이펙트 기능 버튼으로 를 선택하는 경우, 기능 버튼을 통해 Arp 1 - 5를 선택할 수 있습니다.  
**설정:** Arp 1 - Arp 5

아르페지오/이펙트 기능 버튼



### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
● 공통 편집
이름
● 연주 모드
● 아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

### Arp Tempo(아르페지오 템포)

아르페지오 템포를 결정합니다.

**설정:** 5 - 300

**참고** 본 기기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용하고 아르페지오를 이 장치와 아르페지오를 동기화시키려면 Utility MIDI(유틸리티 MIDI) 화면의 MIDI Sync(동시 MIDI) 파라미터(137페이지)를 "external" 또는 "auto" 로 설정합니다. 동시 MIDI가 "auto" (MIDI 클럭을 계속해서 받을 때만) 또는 "external"로 설정되어 있으면 템포 파라미터는 "external"을 나타내며 변경할 수 없습니다.

### Sync Qntz Val(동시 퀀타이즈 값)

특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 시점을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다.

**설정:** off, 60(32분 음표), 80(3잇단 16분 음표), 120(16분 음표), 160(3잇단 8분 음표), 240(8분 음표), 320(3잇단 4분 음표), 480(4분 음표)

## 4 Controller (컨트롤러)

### A. Func 1 Mode(지정 가능한 기능 1 모드)

### A. Func 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 버튼에서 손을 떼면 표시등이 꺼집니다.

**설정:** momentary, latch

## 5 Filter/EG (필터/EG)

### Cutoff(차단)

로우 패스 필터의 차단 주파수를 올리거나 내려 톤 밝기를 조정합니다. 차단 주파수를 올려서 사운드를 밝게 만들고 내려서 어둡게 만들거나 소리를 죽일 수 있습니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### Resonance(공명)

사운드를 더 특색 있게 만들기 위해 차단 주파수에 주어지는 앰퍼시스를 결정합니다. 값이 클수록 이펙트가 더 뚜렷해집니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용해 사운드를 더욱 특색 있게 만들 수 있습니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### FEG Attack/Decay/Release/Depth(FEG 어택 타임/감쇄 타임/릴리즈 타임/깊이)

각 파트에 대한 FEG(Filter Envelope Generator, 필터 엔벨로프 제너레이터) 파라미터를 결정합니다. 필터 EG를 사용해 사운드가 시작되는 순간부터 정지하는 순간까지의 보이스(차단 주파수) 전환을 조정할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 각 보이스의 필터 EG(51페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다. 여기서는 "FEG Sustain"을 사용할 수 없습니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

### AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG 어택 타임/감쇄 타임/서스테인 레벨/릴리즈 타임)

음표가 연주되는 순간부터 사운드가 중지하는 순간까지 음량 변화 조정에 사용할 수 있습니다. 여기에서의 설정은 각 파트의 진폭 EG(62페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다. 노브로 각 AEG 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

연주
믹싱
편집 선택
● 공통 편집
이름
연주 모드
● 아르페지오
● 컨트롤러
● 필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

## 부록

## 6 EQ

### 3 Band EQ (3대역 이퀄라이저)

Low Freq(저주파)	Mid Freq(중간 주파수)	High Freq(고주파)
Low Gain(낮은 게인)	Mid Gain (중간 게인)	High Gain(높은 게인)
	Mid Q (중간 Q)	

3개의 대역(High, Mid, Low)가 있는 파라메트릭 EQ입니다. 각 주파수 대역(High, Mid, Low) 레벨을 감소 또는 증가시켜 퍼포먼스 사운드를 변화시킬 수 있습니다. 중간(Mid) 대역의 경우 Q (대역 폭)도 설정할 수 있습니다. "Low Freq" 및 를 제외한 파라미터는 노브로 직접 변경할 수 있습니다. 여기서 설정은 한 것은 각 파트의 EQ 설정에 오프셋으로 적용됩니다.

#### Freq(주파수)

각 주파수 대역의 주파수를 결정합니다. 감쇄 또는 증폭시키려는 주파수 값을 설정합니다.

**설정:** 저주파: -64 - +0 - +63, 중간 주파수: -64 - +0 - +63, 고주파: -64 - +0 - +63

#### Gain(게인)

주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다. 값이 높을수록 게인이 더 커집니다. 값이 낮을수록 게인이 더 작아집니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

#### Q(대역폭)

중간 대역의 Q(대역 폭)를 결정합니다. 값이 클수록 대역 폭이 더 좁아집니다. 값이 작을수록 대역 폭이 더 넓어집니다.

**설정:** -64 - +0 - +63

**참고** Q 설정은 중간 대역에 대해서만 사용할 수 있으며 피킹 형식 EQ입니다. 피킹("피크" 형태를 말함)을 사용해 특정 주파수를 감쇄/증폭시킬 수 있으며 대역 폭을 얼마나 넓게 또는 좁게 할 것인지 조정할 수 있습니다. 반면에 고대역 및 저대역의 EQ 형태는 지정된 주파수 설정보다 높거나 낮은 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킬 수 있는 쉘빙 형식입니다.

### Master EQ(마스터 이퀄라이저)

이 화면에서 선택된 퍼포먼스의 모든 파트에 대하여 5밴드 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.

#### Shape(형태)

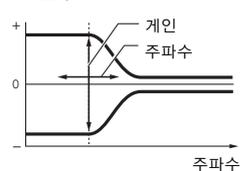
두 가지 이퀄라이저 형태인 쉘빙과 피킹 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 Low와 High에 대해 사용할 수 있습니다.

**설정:** shelv, peak

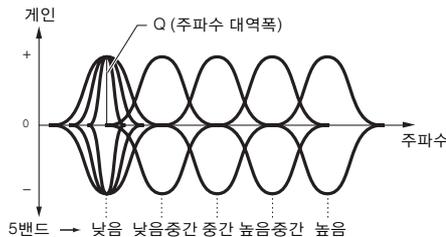
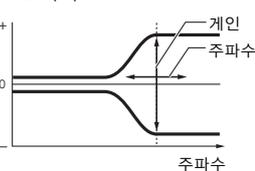
#### shelv(셸빙 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정의 초과 또는 미만인 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킬 수 있습니다.

EQ 로우

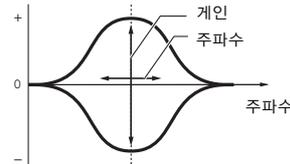


EQ 하이



#### peak(피킹 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇄/증폭시킬 수 있습니다.



#### Freq(주파수)

이 지점 근처에 있는 주파수는 "게인" 설정에 의해 감쇄/증폭합니다.

**설정: Low**

Shape이 "shelv"로 설정된 경우: 32Hz - 2.0kHz

Shape이 "peak"로 설정된 경우: 63Hz - 2.0kHz

**Lo-Mid, Mid, Hi-Mid**

100Hz - 10.0kHz

**High**

500Hz - 16.0kHz

#### Gain(게인)

주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다.

**설정:** -12dB - +0dB - +12dB

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
● 공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
● EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

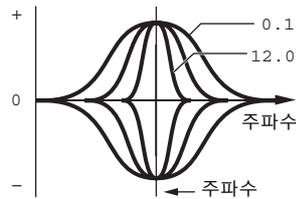
### 부록

**Q(대역폭)**

이 주파수는 주파수설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 설정값이 클수록 대역 폭이 더 좁아집니다. 설정값이 작을수록 대역 폭이 더 넓어집니다.

**설정:** 0.1 - 12.0

**참고** Low 또는 High의 Shape 파라미터가 "shelv"로 설정되면 Low 또는 High의 파라미터를 사용할 수 없습니다.



**7 Effect(이펙트)**

**1 Chorus Return(코러스 리턴)**

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

**2 Chorus Pan(코러스 팬)**

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

**설정:** L63 (가장 왼쪽) 중간) 가장 오른쪽)

**3 Chorus To Reverb(리버브에 코러스 전송)**

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송되는 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스 처리된 신호에 적용되는 리버브가 더 깊어집니다.

**설정:** 0 - 127

**4 Reverb Return(리버브 리턴)**

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

**5 Reverb Pan(리버브 팬)**

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

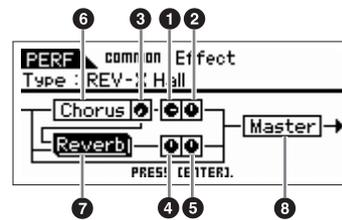
**설정:** L63 (가장 왼쪽) 중간) 가장 오른쪽)

**6 Chorus(코러스)**

**7 Reverb(리버브)**

**8 Master(마스터)**

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 Effect Parameter(이펙트 파라미터) 화면을 불러옵니다.



**기본구조**

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

**멀티**

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화

**보출 정보**

**부록**

**이펙트 파라미터**

**Switch(스위치)**

마스터 이펙트 사용 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 파라미터화면에서 선택할 수 없습니다. 아르페지오/이펙트 기능이 "EFFECT ON/OFF" 로 설정된 경우, 기능 버튼으로 각 이펙트를 켜고 끌 수 있습니다.

**카테고리**

**Type(형식)**

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 카테고리과 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

**참고** 리버브와 마스터 이펙트 파라미터 화면에서는 "카테고리" 를 편집하지 않는데, 이는 하나의 리버브/마스터 카테고리만 있기 때문입니다.

**Preset(프리셋)**

이 옵션을 사용해 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

**참고** 이펙트 프리셋 목록에 대해서는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

**Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)**

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 19페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 블록에 대해 사용 가능한 이펙트 형식의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

**8 A/D Out (A/D 출력)**

이 화면에서는 퍼포먼스 모드에서 A/D 입력 파트에 적용되는 출력을 설정할 수 있습니다.

**Volume(음량)**

A/D 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

**Pan(팬)**

A/D 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중간) - R63 (가장 오른쪽)

**Output Select(출력 선택)**

A/D 입력 파트의 출력 단자 지정을 결정합니다.

설정: 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	파트 1에 대한 인서트 이펙트	-

**Chorus Send(코러스 전송)**

코러스 이펙트로 보내는 오디오 입력 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

**Reverb Send(리버브 전송)**

리버브 이펙트로 보내는 오디오 입력 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

**Dry Level(드라이 레벨)**

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

설정: 0 - 127

**Ins Effect Sw(인서트 이펙트 스위치)**

A/D 입력 파트 신호에 인서트 이펙트를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

참고 출력 선택이 "L&R" 로 지정되어 있지 않을 때에는 리버브 전송, 코러스 전송 및 드라이 레벨 파라미터를 사용할 수 없습니다.

기본구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

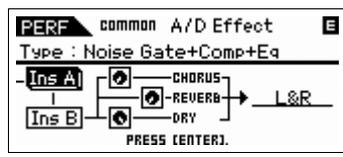
멀티

- 연주
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 / EG
    - EQ
  - 이펙트
    - 파라미터
    - A/D 출력
      - A/D 그대로
      - 파라미터
- 파트 편집
  - 음색
  - 연주 모드
  - 아르페지오
    - 아르페지오 1-5 형식
  - 필터 / EG
  - 3 밴드 EQ
  - Rcv Sw
  - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 별크
  - 복사
  - 초기화
- 보출 정보

부록

## 9 A/D FX (A/D 이펙트)

이 화면에서는 퍼포먼스 모드에서 A/D 입력 파트에 적용되는 인서트 이펙트를 설정할 수 있습니다. 이 화면에서 인서트 이펙트 A/B의 상세 설정 화면을 불러올 수 있습니다.



### Ins Connect Type(인서트 연결 형식)

인서트 이펙트 A 및 B의 이펙트 연결을 결정할 수 있습니다. 변경된 설정은 화면의 그림에 표시되어서 신호 경로를 쉽게 파악할 수 있습니다. 이펙트 형식은 화면 상단에 표시됩니다.

설정: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.
ins B -> A	인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

### Chorus Send(코러스 전송)

A/D 입력 파트에 대한 코러스 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

A/D 입력 파트에 대한 리버브 전송 레벨을 조정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 각 파트의 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

### Output Select(출력 선택)

모니터 출력 대상을 설정합니다.

설정: 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	파트 1에 대한 인서트 이펙트	-

참고 출력 선택이 "L&R"로 설정되어 있지 않으면 리버브 전송 및 코러스 전송 값은 "0"으로, 드라이 레벨은 "127"로 설정됩니다.

### Ins A(인서트 이펙트 A)

### Ins B(인서트 이펙트 B)

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 Effect Parameter(이펙트 파라미터) 화면을 불러옵니다.

## 기본구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 멀티

- 연주
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 / EG
    - EQ
    - 이펙트
    - 파라미터
    - A/D 출력
    - A/D 그대로
      - 파라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 / EG
    - 3 밴드 EQ
    - Rcv Sw
    - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 벌크
  - 복사
  - 초기화
- 보출 정보

## 부록

**이펙트 파라미터**

**Switch(스위치)**

마스터 이펙트 사용 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 화면에서 선택할 수 없습니다.

**카테고리**

**Type(형식)**

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 and 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

**참고** 리버브와 마스터 이펙트 파라미터 화면에서는 "카테고리"를 편집하지 않는데, 이는 하나의 리버브/마스터 카테고리만 있기 때문입니다.

**Preset(프리셋)**

이 옵션을 사용해 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다.

선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

**참고** 각 이펙트 형식의 프리셋 목록에 대해서는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

**Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)**

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 19페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 블록에 대해 사용 가능한 이펙트 형식의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

**기본구조**

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

**멀티**

연주
믹싱
편집 선택
<input checked="" type="radio"/> 공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
<input checked="" type="radio"/> A/D 그대로
<input checked="" type="radio"/> 파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

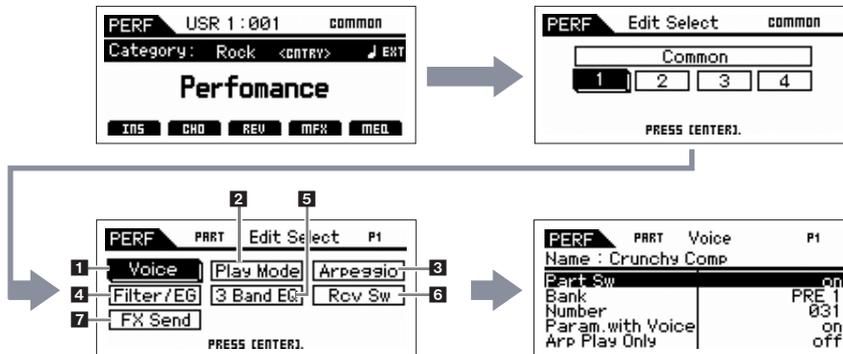
**부록**

## 파트 편집

이 파라미터는 퍼포먼스를 구성하는 개별 파트 편집용입니다.

### 작동

[PERFORM] → 퍼포먼스 프로그램 선택 → [EDIT] → Performance Edit Select 화면에서 원하는 파트 "1-4" 를 선택 → [ENTER] → Performance Part Edit Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



## 1 Voice(보이스)

### Part Sw(파트 스위치)

현재 편집한 파트를 활성화할지 또는 해제할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 off로 설정하면 현재 편집되는 파트의 사운드가 들리지 않습니다. 이 버튼은 [PART ON/OFF] 버튼과 조화하여 작동합니다.

설정: off (비활성화), on (활성화)

### Bank(뱅크)

#### Number(번호)

보이스 뱅크와 번호를 지정하여 현재 파트에 지정할 보이스를 결정합니다.

참고 [PART]/[MUTE]/[SOLO] 램프가 꺼져 있을 때 BANK [DEC]/[INC] 버튼, [A] - [H] 버튼 그리고 또는 섹션의 번호 [1] - [16] 버튼으로 프로그램을 선택할 수 있습니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 파트에 해당하는 보이스를 검색할 수 있습니다.

### Param. with Voice(보이스가 있는 파라미터)

현재 파트에 대한 보이스를 개별적으로 변경할 때 선택한 보이스의 다음 파라미터 설정을 현재 파트의 보이스에서 복사할 것인지 여부를 결정합니다.

아르페지오 설정, 필터 차단 주파수, 필터 공명, 진폭 EG, 필터 EG, 피치 밴드 범위(상단/하단), 음 이동, 지정 가능한 1/2

참고 보이스가 있는 파라미터 설정과 관계 없이 일반 보이스를 선택한 경우 다음 설정은 항상 복사됩니다. Mono/Poly, Porta Sw, Porta Time 및 Porta Mode.

설정: off (복사되지 않음), on (복사됨)

### Arp Play Only(아르페지오만 재생)

현재 파트가 아르페지오 재생의 음표 이벤트만 재생할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 on으로 설정된 경우, 아르페지오 재생의 음 이벤트만 톤 제너레이터 블럭에 영향을 줍니다.

설정: off, on

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화
보출 정보

## 부록

## 2 Play Mode(연주 모드)

### Volume(음량)

각 파트의 음량을 조정합니다. 이 파라미터를 이용하여 현재 파트와 다른 파트 간의 균형을 조정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Pan(팬)

파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중앙) - R63 (가장 오른쪽)

**참고** 특정 요소에 대한 팬이 왼쪽으로 설정되고 또 다른 요소에 대한 팬이 오른쪽으로 설정될 경우 이 Part Pan(파트 팬) 파라미터는 전혀 또는 거의 들리지 않는 이펙트가 있을 수도 있다는 점에 주의하십시오.

### Voice Elm Pan(보이스 요소 팬)

(선택한 파트에 지정된 보이스)각 요소의 개별적인 팬 설정을 적용할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 선택된 파트에 대한 기본 팬 위치가 중앙으로 설정됩니다.

설정: on, off

### Assign 1 Value(지정 1값)

### Assign 2 Value (지정 2값)

지정 1/2 노브에 지정된 기능이 원래의 설정에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Note Shift(음표 이동)

파트의 음정을 반음 단위로 조절합니다.

설정: -24 - +0 - +24

### Detune(디튠)

0.1 Hz 단위로 파트의 튠을 조절합니다.

설정: -12.8Hz - +0Hz - +12.7Hz

### PB Range Upper (피치 밴드 범위 상한)

### PB Range Lower (피치 밴드 범위 하한)

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. 상한 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 옥타브까지 낮아집니다.

설정: -48반음 - +0반음 - +24반음

### Mono / Poly(단음/다성)

파트의 보이스를 단일 보이스(한 번에 한 음만)로 연주할지, 다성 보이스(동시 여러 음 사운드를)로 연주할지를 선택합니다.

설정: mono, poly

mono	"mono"로 설정하면 선택한 보이스가 단음으로 재생됩니다(한 번에 하나의 음만 재생됨). 여러 악기 사운드(베이스와 신디리드 등)의 경우 이 파라미터를 "poly"로 설정할 때보다 레가토 연주가 더욱 자연스럽게 들립니다.
poly	"poly"로 설정하면 선택한 보이스가 여러 음으로 재생됩니다(한 번에 여러 음을 재생하거나 코드를 재생할 수 있음).

**참고** 드럼 보이스가 지정된 파트의 경우 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Note Limit Lo/Hi(음표 하한/상한)

각 파트에 대한 키보드의 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 설정합니다. 각 파트는 지정된 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 가장 높은 음을 먼저 지정하고 가장 낮은 음을 나중에 지정하는 경우(예: "C5에서 C4로"), 음 범위는 "C-2-C4"와 "C5 -G8"이 됩니다.

설정: C -2 - G8

**참고** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

## 기본구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 멀티

- 연주
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 / EG
    - EQ
    - 이펙트
    - 파라미터
    - A/D 출력
    - A/D 그대로
    - 파라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 / EG
    - 3 밴드 EQ
    - Rcv Sw
    - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 별크
  - 복사
  - 초기화
- 보출 정보

## 부록

### Velocity Limit Lo/Hi (세기 하한/상한)

각 파트가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정된 세기 범위 내에서만 연주되는 음에 대해서만 출력됩니다. 최대값을 먼저 지정하고 최소값을 나중에 지정하는 경우(예: "93에서 34"로), 세기 범위는 "1 - 34"와 "93 - 127"이 됩니다.

설정: 1 - 127

참고 [SHIFT] 버튼을 누른 채 아무 건반이나 눌러 키보드에서 직접 세기를 설정할 수도 있습니다.

### Split Lo/Up(스플릿 하한/상한)

사운드를 만들 키보드 영역을 결정합니다. "upper"를 선택한 경우 Split Point(공통 파라미터)의 음 이상의 음이 사운드를 만들어냅니다. "lower"를 선택한 경우 Split Point(공통 파라미터) 미만의 음이 사운드를 만들어냅니다. "both"를 선택한 경우 키보드의 전체 음이 사운드를 만듭니다. 실제로 여기서의 설정 모두와 Note Limit 설정에 일치하는 범위 내의 음을 연주할 때 사운드가 만들어집니다.

설정: both, lower, upper

### Porta Sw(포르타멘토 스위치)

각 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

참고 드럼 보이스가 지정된 파트의 경우 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Porta Time(포르타멘토 시간)

음정 전이 시간을 결정합니다. 값이 클수록 음정 변경 시간이 길어집니다. 즉, 변경 세기가 느려집니다.

설정: 0 - 127

참고 드럼 보이스가 지정된 파트의 경우 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Porta Mode(포르타멘토 모드)

포르타멘토가 키보드 연주에 적용되는 방법을 결정합니다.

설정: fingered, fulltime

fingered	레가토(이전 음에서 손을 떼기 전에 다음 음을 연주)로 연주할 때에만 포르타멘토가 적용됩니다.
fulltime	포르타멘토가 모든 음에 적용됩니다.

참고 드럼 보이스가 지정된 파트의 경우 이 파라미터를 이용할 수 없습니다.

### Output Select(출력 선택)

개별 파트에 대한 특정 출력을 결정합니다. 다음 설정을 사용할 수 있습니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 단자에서 각각의 개별 파트 사운드가 출력되도록 지정할 수 있습니다.

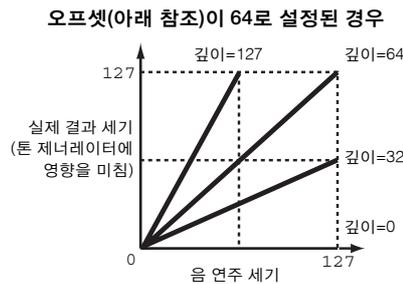
참고 Output Select를 이외의 것으로 설정한 경우 Reverb Send, Chorus Send 및 Dry Level 파라미터를 사용할 수 없습니다.

설정: L&R, asL&R, asL, asR, drum

### Vel Sens Depth(세기 감도 깊이)

톤 제너레이터의 결과적 볼륨이 연주 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 값이 클수록 연주 강도에 반응한 볼륨 변화가(오른쪽 그림과 같이) 커집니다. 0으로 설정하면 연주 강도에 관계 없이 동일한 볼륨을 유지할 수 있습니다. 이는 오르간 보이스의 정격 연주에 유용합니다.

설정: 0 - 127



### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

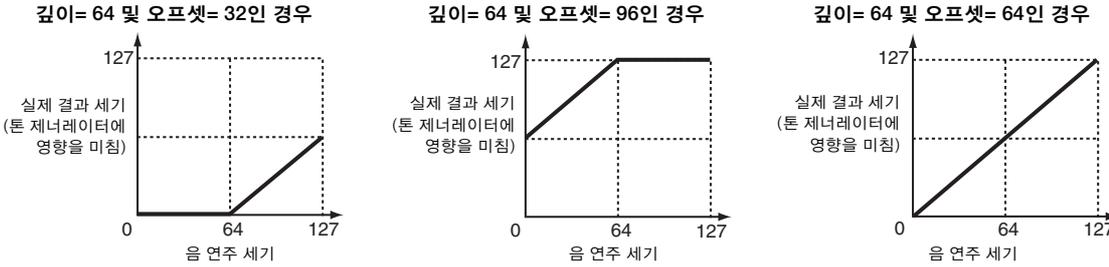
연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

### Vel Sens Offset(세기 감도 오프셋)

실제 결과 세기 이펙트에 대해 세기가 연주되고 조정되는 양을 결정합니다. 이를 통해 모든 세기를 같은 양만큼 올리거나 내려서 너무 세거나 너무 부드럽게 연주하는 것을 자동으로 보정할 수 있습니다. 이 결과가 1 이하인 경우에는 값은 1로 설정됩니다. 결과가 128 이상인 경우에는 값은 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 127



## 3 Arpeggio(아르페지오)

### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. 또한 [Arp ON/OFF] 버튼으로 전면 패널에서 아르페지오 스위치를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: off, on



### Arp Select(아르페지오 1 - 5 선택)

ARP1-5중 하나를 선택합니다. 설정에 표시된 8분 음표 아이콘은 이 아르페지오용으로 하나의 아르페지오 형식(제외)이 선택되었음을 나타냅니다. 아르페지오/이펙트 기능이 "ARP SELECT"로 설정되어 있으면 기능 버튼을 통해 Arp 1 - 5를 선택할 수 있습니다.

설정: Arp 1 - Arp 5

### Arp Edit(아르페지오 편집)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 미치는 방식을 결정합니다.

### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 보이스 편집에서 Arp Select(아르페지오 선택) 화면의 "Arp Select"와 동일합니다.

설정: off, on

### Arp Hold(아르페지오 홀드)

"on"으로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼도 아르페지오가 자동으로 반복되며 다음 건반을 누를 때까지 반복을 지속합니다.

설정: sync-off(아래 참조), off, on

sync-off	"sync-off"로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 조용히 계속됩니다. 아무 건반이나 눌러도 아르페지오 재생이 다시 켜집니다.
----------	--

참고 Arp Sw가 on으로 설정되어 있을 때 컨트롤을 변경 컨트롤 #64)을 받음으로써 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

### Arp MIDI Out Sw(아르페지오 MIDI 출력 스위치)

on으로 설정된 경우 아르페지오 재생 데이터는 MIDI 단자로부터의 출력입니다.

설정: off(출력 없음), on(출력)

### Arp Transmit Ch(Arpeggio 전송 채널)

아르페지오 재생 데이터용 MIDI 전송 채널을 결정합니다. "kbd-ch"로 설정된 경우, 전송 채널은 유틸리티 MIDI(Utility MIDI) 화면의 키보드 전송 채널(137페이지)처럼 동일한 MIDI 채널로 설정됩니다.

설정: 1 - 16, kbd-ch(키보드 채널)

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

### Voice with Arp(아르페지오가 있는 보이스)

해당 아르페지오 형식에 대해 가장 적절한 보이스가 지정됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 대해 등록된 보이스를 편집된 각 파트에 지정할 것인지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신 편집된 파트에 적절한 보이스가 지정됩니다. "off"로 설정하면 편집된 파트(Part)에 적절한 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다.

**설정:** off(복사되지 않음), on(복사됨)

### Velocity Rate(세기 비율)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 1보다 작으면 1로 설정되고 결과 세기 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

**설정:** 0 - 200%

### Gate Time Rate(게이트 시간비)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래의 값에서 벗어나는 오프셋을 결정합니다. 100% 설정은 원래 게이트 값을 사용한다는 것을 의미합니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 게이트 시간이 짧아지고 100% 초과로 설정하면 시간이 길어집니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1 보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

**설정:** 0 - 200%

### Unit Multiply(단위 배수)

템포를 기준으로 한 아르페지오 재생 시간을 조정합니다. 이 파라미터를 사용해 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.

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

### Quantize Value(퀀타이즈 값)

아르페지오에서 음 데이터가 어떤 박자에 정렬될지 또는 아르페지오의 어떤 박자에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 4분 음표의 레졸루션을 클럭 단위로 표시한 것입니다.

**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)

### Quantize Strngth(퀀타이즈 강도)

음표 이벤트를 가장 가까운 퀀타이즈 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 퀀타이즈 값 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만듭니다. 0%로 설정하면 양자화가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 음표 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다.

**설정:** 0% - 100%

### Swing(스윙)

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 0보다 높은 설정값은 아르페지오 음을 지연시키고 0보다 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.

**설정:** -120 - +120

**참고** 퀀다이즈 값 파라미터를 셋잇단음표 값으로 설정하면 각 셋잇단음표의 마지막 음표에 스윙이 적용됩니다.

### Octave Range(옥타브 범위)

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 플러스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 위로 올리고 마이너스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 아래로 내립니다.

**설정:** -3 - +0 - +3

### Change Timing(시점 변중)

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

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

## 부록

### Velocity Mode(세기 모드)

Note On 메시지 수신 시 아르페지오 음의 세기를 조정합니다.

설정: original, thru

original	아르페지오는 아르페지오 시퀀스 데이터를 포함한 프리셋 세기에서 재생됩니다.
thru	사용자가 연주하는 세기에 따라 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오의 재생 볼륨이 증가합니다.

### Key Mode(건반 모드)

키보드를 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

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

sort	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음을 연주한 순서에 상관없이 동일한 시퀀스가 연주됩니다.
thru	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음 순서에 따라 최종 시퀀스가 달라집니다.
direct	아르페지오 시퀀스의 음표 이벤트는 연주되지 않습니다. 키보드에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생되면 팬과 브라이언스 및 같은 이벤트들이 키보드 연주의 사운드에 적용됩니다. 아르페지오 형식이 비 음표 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** "Cntr" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 음표 이벤트가 없을 수도 있습니다. 해당 아르페지오 형식이 선택되고 Key Mode가 "sort" 또는 "thru"로 설정되면 키보드의 건반을 누르더라도 사운드가 생성되지 않습니다.

### Note Limit Lo/Hi(음표 하한/상한)

아르페지오의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에서 수신한 음은 아르페지오를 시작합니다. 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** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

### Velocity Limit Lo/H (세기 하한/상한)

아르페지오를 재생할 수 있는 가장 느린 세기와 가장 빠른 세기를 결정합니다. 지정된 세기 범위 내에서 받은 음에 대해서만 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어, 세기 한도를 93-34로 설정하면 부드러운 범위(1-34)와 강한 범위(93-127)의 두 가지 다른 세기 범위로 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

설정: 001 - 127

**참고** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 아무 건반이나 눌러 키보드에서 직접 세기 값을 설정할 수 있습니다.

### Octave Shift(옥타브 이동)

아르페지오 음정을 옥타브 단위로 올리거나 내립니다.

설정: -10 - +10

### Loop(루프)

이 파라미터를 "on"으로 설정할 경우 건반들을 계속 누르고 있으면 아르페지오가 반복됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 건반들을 계속 누르고 있어도 아르페지오가 한 번만 재생됩니다.

설정: off, on

### Trigger Mode(트리거 모드)

이 파라미터를 "gate"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생이 정지됩니다. 이 파라미터를 "toggle"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지됩니다. 보통 이 파라미터는 gate로 설정해야 합니다.

설정: gate, toggle

**참고** 트리거 모드를 "toggle"로 설정하면 Arp Edit(아르페지오 편집) 화면(84페이지)의 Hold "on" 설정을 무효화합니다. 즉, 홀드파라미터가 으로 설정되어 있더라도 트리거 모드가 로 설정된 경우 음표를 누르면 아르페지오 재생이 시작/중지됩니다.

### Accnt Vel Th(강세 세기 한계값)

일부 아르페지오 형식에는 지정된 값보다 높은 세기를 수신할 경우에만 재생되는 "강세 프레이즈"라고 하는 특수 시퀀스 데이터가 있습니다. 이 파라미터는 강세 프레이즈를 재생하는 최소 세기를 결정합니다.

설정: off, 1 - 127

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

## 부록

### Accnt Strt Qtz(강제 시작 퀀타이즈)

Accent Vel Threshold에 지정된 세기를 수신할 때 강제 프레이즈의 시작 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 세기를 수신하자마자 강제 프레이즈가 시작됩니다. "on"으로 설정하면 세기를 수신한 후에 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 박자로 강제 프레이즈가 시작됩니다.

설정: off, on

### Random SFX(랜덤 SFX)

일부 아르페지오 형식은 Note Off 메시지를 받았을 때 기타 프렛 소음과 같은 특수한 사운드를 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 기능을 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### SFX Vel Offset(랜덤 SFX 세기 오프셋)

랜덤 SFX 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 1보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64 - +0 - +63

### SFX Key on Ctrl(랜덤 SFX 키 온 컨트롤)

이 파라미터를 "off"로 설정하면 미리 프로그램된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 건반을 누를 때 생성된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다.

설정: off, on

## Arp 1 - 5 Type(아르페지오 1 - 5 형식)

"아르페지오 선택"에서 선택한 아르페지오 설정을 결정합니다.

### Main Ctgr(메인 카테고리)

### Sub Ctgr(하위 카테고리)

원하는 아르페지오 형식을 포함하여 아르페지오 메인 카테고리 및 하위 카테고리를 결정합니다.

설정: 7페이지의 아르페지오 카테고리 목록을 참조하십시오.

### Type(아르페지오 형식)

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 선택된 아르페지오 형식 번호와 이름은 화면 두 번째 줄에 표시됩니다. 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

참고 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 세부 사항은 9페이지를 참조하십시오.

### Vel Rate(세기 오프셋)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 1보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

### GTime Rate(게이트 시간 세기 오프셋)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

## 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

## 부록

## 4 Filter/EG(필터/EG)

### Cutoff(차단)

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 여기서 설정한 주파수는 각 필터를 통과할 때 신호가 영향을 받는 중심 주파수입니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Resonance(공명)

이 파라미터의 기능은 선택된 필터 형식에 따라 달라집니다. 선택된 필터가 LPF, HPF, BPF(BPFw 제외) 또는 BEF인 경우, 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. 선택한 필터가 BPFw면 이 파라미터는 주파수 대역폭을 조절하는 데 사용됩니다.

공명은 차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(고조파 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용해 사운드를 더욱 특색 있게 만들 수 있습니다.

Width(폭) 파라미터는 BPFw 파라미터로 필터를 통과하는 신호 주파수의 대역폭을 조정하는 데 사용됩니다. 여기서 설정한 파라미터는 Voice Common Edit(보이스 공통 편집)의 Filter(필터) 화면(50페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다.

노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG 어택 타임/감쇄 타임/릴리즈 타임/깊이)

### AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG 어택 타임/감쇄 타임/서스테인 레벨/릴리즈 타임)

선택한 파트에 대한 기본 EG 설정인 음량과 필터를 모두 결정합니다. 이 파라미터 값은 Voice Element Edit(보이스 요소 편집)의 Element(요소) 설정이 지정된 동일 파라미터도 벗어나게 합니다. 진폭 EG/필터 EG에 대한 세부 사항은 Voice Edit(보이스 편집)의 Filter/EG(필터/EG) 화면(43페이지)를 참조하십시오. 하지만 드럼 보이스의 경우 AEG Attack과 AEG Decay만 이용할 수 있습니다. 노브로 각각의 AEG 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

## 5 3 Band EQ(3대역 이퀄라이저)

각 파트에 3밴드 파라메트릭 EQ를 적용하여 사운드를 조정할 수 있습니다. 로우 및 하이에 대한 EQ 형태는 쉘빙 형식으로 고정됩니다.

### Freq(주파수)

이 지점 근처에 있는 주파수는 "Gain" 설정에 의해 감쇄/증폭됩니다. 값이 높을수록 주파수가 높아집니다. 노브로 Mid Freq 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 저주파: 50.1Hz - 2.0kHz, 중간 주파수: 139.7Hz - 10.1kHz, 고주파: 503.8Hz - 14.0kHz

### Gain(게인)

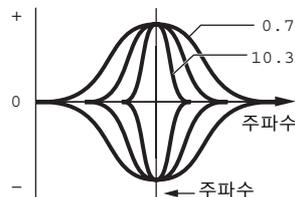
주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -12dB - +0dB - +12dB

### Q(대역폭)

이 주파수는 주파수 설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 설정값이 클수록 대역 폭이 더 좁아 집니다. 설정값이 작을수록 대역 폭이 더 넓어 집니다.

설정: 0.7 - 10.3



### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

## 6 Rcv Sw(수신 스위치)

이 화면에서 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 화면의 각 컨트롤러 이름은 해당 컨트롤러를 사용해 생성된 MIDI 데이터를 표시합니다.

- 참고** 드럼 보이스가 지정된 파트는 서스테인을 사용할 수 없습니다.
- 참고** Performance(퍼포먼스) 모드에서는 Bank Select, Program Change 및 Pan 설정을 사용할 수 없습니다.
- 참고** "Control Change"를 여기서 로 설정하면 컨트롤 변경 관련 파라미터를 사용할 수 없습니다.
- 설정:** off, on

## 7 FX Send(이펙트 전송)

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 이펙트로 보내는 선택 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 이펙트로 보내는 선택 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 선택 파트의 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0 - 127

**참고** 출력 선택을 "L&R"을 이외의 것으로 설정한 경우 리버브 전송, 코러스 전송 및 드라이 레벨 파라미터를 사용할 수 없습니다.

### Ins Effect Sw(인서트 이펙트 스위치)

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

**설정:** off, on

기본구조	
음색	
연주	
멀티	
시퀀스 재생	
마스터	
원격	
파일	
오디오 녹음/재생	
유틸리티	

멀티	
연주	
믹싱	
편집 선택	
공통 편집	
이름	
연주 모드	
아르페지오	
컨트롤러	
필터 / EG	
EQ	
이펙트	
파라미터	
A/D 출력	
A/D 그대로	
파라미터	
파트 편집	
음색	
연주 모드	
아르페지오	
아르페지오	
아르페지오 1-5 형식	
필터 / EG	
3 밴드 EQ	
Rcv Sw	
FX 전송	
작업 선택	
리콜	
별크	
복사	
초기화	
보출 정보	

## 부록

## 퍼포먼스 작업

Performance Job(퍼포먼스 작업) 모드는 퍼포먼스를 생성하고 보관할 때 사용할 수 있는 몇 가지 편리한 데이터 구성 및 초기화 도구를 제공합니다.

### 작동

[PERFORM] → Performance 선택 → [JOB] → Performance Job Select 화면



### 1 Recall(리콜)

퍼포먼스를 편집한 후에 저장하지 않고 다른 퍼포먼스로 전환하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 리콜 기능을 사용해 마지막 편집 상태의 퍼포먼스를 다시 복원할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 Recall(리콜)을 실행합니다.

### 2 Bulk(벌크 덤프)

이 기능을 사용해 현재 선택한 퍼포먼스에 대하여 편집한 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 장치로 전송할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

**참고** [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [VOICE] 버튼을 눌러 이 기능을 실행할 수 있습니다.

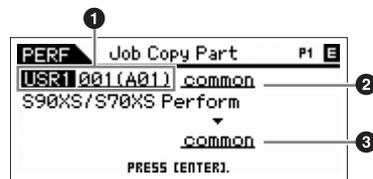
**참고** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. MIDI 장치 번호 설정에 대한 정보는 137페이지를 참조하십시오.

### 3 Copy(복사)

#### Part(파트)

특정 퍼포먼스의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집하고 있는 퍼포먼스로 편리하게 복사할 수 있습니다. 이 기능은 다른 퍼포먼스의 일부 파라미터 설정을 사용해 새 퍼포먼스를 생성할 때 유용합니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 Compare(비교) 모드를 불러와 복사 원본에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.



#### 1 원본 퍼포먼스

뱅크와 복사할 퍼포먼스 번호를 결정합니다. "current"를 선택한 경우 현재 퍼포먼스가 원본 퍼포먼스로 지정됩니다. 어떤 파트에서의 파라미터 설정을 동일 퍼포먼스의 다른 파트에 복사할 수 있습니다.

**설정:** Bank: USR1 - 4, ---

퍼포먼스 번호: 001(A01) - 128 (H16), current

**참고** 커서가 원본 퍼포먼스에 있을 때 [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 선택할 수 있습니다.

#### 2 소스 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 소스 데이터 형식을 결정합니다. 여기서의 설정에 따라 대상 데이터 형식이 적절한 항목에 자동 설정됩니다.

**설정:** common, part 1 - 4, A/D

#### 3 대상 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 대상 데이터 형식을 결정합니다. 여기서의 설정에 따라 소스 데이터 형식이 적절한 항목에 자동 설정됩니다.

**설정:** common, part 1 - 4, A/D

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

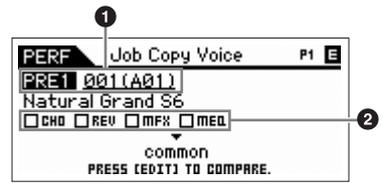
연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
피라미터
A/D 출력
A/D 그대로
피라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

### Voice(보이스)

특정 퍼포먼스에 지정된 특정 보이스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집 중인 퍼포먼스에 편리하게 복사할 수 있습니다. 퍼포먼스 프로그램에서 사용하고자 하는 설정이 보이스에 있을 때 편리합니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 비교 모드를 불러와 복사 원본에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.



#### 1 소스 보이스

뱅크와 복사할 보이스 번호를 결정합니다.

**설정:** Bank: PRE1 - 8, USR1 - 4, GM, GMDR, PDR, UDR  
보이스 번호: 001 (A01) - 128 (H16)

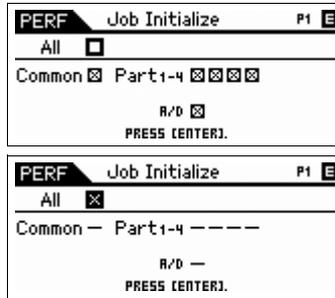
#### 2 복사할 이펙트 단위 결정

소스 보이스의 이펙트 또는 마스터 EQ 설정 중 어느 것을 현재 퍼포먼스에 복사할 것인지를 결정합니다. Reverb, Chorus, Master Effect 및 Master EQ에서 복사할 이펙트 단위를 선택할 수 있습니다.

**참고** Reverb와 Chorus를 모두 "on"으로 설정하고 작업을 실행하더라도 보이스에서 퍼포먼스로 Send Level은 복사되지 않습니다. 리버브와 코러스 깊이를 보이스 모드와 동일하게 복사된 보이스에 적용하려면 퍼포먼스 파트 편집 모드의 보이스 출력 화면에서 Reverb Send와 Chorus Send를 보이스 편집 모드와 동일하게 직접 설정하십시오.

## 4 Initialize(초기화)

이 기능을 사용해 모든 퍼포먼스 파라미터를 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 파트에 대한 설정 등과 같은 일부 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.



#### All(모든 파라미터)

선택한 퍼포먼스에 대한 모든 설정이 초기화됩니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 커서를 움직일 수 없습니다.

#### Common(공통 파라미터)

선택한 퍼포먼스에 대한 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

**참고** Insertion Effect Switch는 파트 파라미터입니다. 따라서 Insertion Effect Switch 파라미터 설정을 초기화하려면 파트 1-4(아래에서 설명)의 박스를 체크하십시오.

#### Part 1 - 4(파트 1 - 4 파라미터)

on으로 설정된 파트의 파라미터 설정이 초기화됩니다.

#### A/D(A/D 입력 파라미터)

MIC INPUT 단자에 연결된 외장 오디오 장치에서 입력된 파트입니다. 이 항목을 체크하면 공통 편집의 A/D 입력 파트(78페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.

### 기본구조

음색
연주
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

연주
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
연주 모드
아르페지오
컨트롤러
필터 / EG
EQ
이펙트
파라미터
A/D 출력
A/D 그대로
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 1-5 형식
필터 / EG
3 밴드 EQ
Rcv Sw
FX 전송
작업 선택
리콜
별크
복사
초기화
보출 정보

### 부록

## 보충 정보

### 퍼포먼스 카테고리 목록

S90 XS/S70 XS의 퍼포먼스가 각각 속하는 메인 카테고리 및 하위 카테고리 목록입니다.

메인 카테고리	하위 카테고리												
Rock	Top40	Clasic	Hard	Cntry	Blues	Folk	Balad	Film	---				
R&B	HipHp	Modrn	Clasic	Funk	---								
Elect	Tekno	Trnce	House	D&B	Chill	---							
Jazz	Swing	Modrn	Smoth	JzFnk	Club	---							
World	Latin	Regae	Ethno	---									
SpLyr	Piano	Organ	Synth	Symph	String	WWind	Brass	Guitr	Bass	Cperc	Pad	---	
FX	Seq	Hard	Soft	S.EFX	---								
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### 기본구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 멀티

- 연주
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 연주 모드
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 필터 / EG
    - EQ
    - 이펙트
      - 피라미터
    - A/D 출력
    - A/D 그대로
      - 피라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 / EG
    - 3 밴드 EQ
    - Rcv Sw
    - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 별크
  - 복사
  - 초기화
- 보충 정보

### 부록

## 멀티 모드

Multi(멀티) 모드로 S90 XS/S70 XS를 컴퓨터 기반의 뮤직 소프트웨어나 외장 시퀀스와 함께 사용하기 위한 다중 보이스 톤 제너레이터로 설정할 수 있습니다. 곡 파일의 각 트랙이 다른 MIDI 채널을 사용하는 경우, 멀티의 각 파트를 MIDI의 각 파트에 개별적으로 지정할 수 있습니다. 이런 방식으로 시퀀서 상의 곡 데이터를 다른 보이스를 연주하는 각 트랙과 함께 재생할 수 있습니다. 톤 제너레이터(6페이지)를 사용하여 최대 16 파트가 있는 멀티를 만들 수 있습니다. 멀티를 위한 뱅크는 하나만 있으므로 Multi Bank(멀티 뱅크)를 선택할 필요가 없습니다.

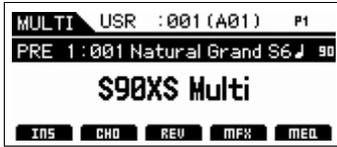
### 참고 멀티의 사용자 뱅크 정보

공장 출고 시 톤 제너레이터는 사용자 뱅크에 특별히 프로그램된 128개의 사용자 멀티를 완전한 세트로 포함하고 있습니다. 사용자 뱅크의 멀티를 덮어쓰면 사용자 멀티를 잃게 됩니다. 편집한 멀티를 저장할 경우 중요한 사용자 멀티에 겹쳐 쓰지 않도록 주의하십시오.

## 멀티 연주

Multi Play(멀티 연주) 모드에서, 멀티를 선택 및 연주할 수 있습니다.

**작동** [MULTI/SEQ PLAY] 버튼을 누릅니다.



멀티 퍼포먼스(Multi Play) 화면(기본)



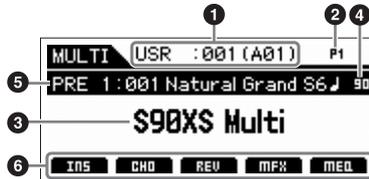
단순(Simple) 화면

## 프로그램 선택

S90 XS/S70 XS에는 내장 사용자 메모리에 저장된 특별히 프로그램된 128개의 멀티가 있습니다. 뱅크는 8개 그룹(A-H)으로 구성되며 각 그룹에는 16개의 멀티 프로그램이 있습니다. 멀티는 기본적으로 보이스 선택과 동일한 방법으로 선택합니다. 원하는 멀티 프로그램을 불러오려면 [A] - [H] 버튼과 번호 [1] - [16] 버튼으로 적절한 그룹과 번호를 선택합니다.

## 멀티 퍼포먼스 화면

- ① 멀티 번호
- ② 파트 번호
- ③ 멀티 이름
- ④ 아르페지오 템포
- ⑤ 현재 보이스의 뱅크/번호/이름
- ⑥ Ins, Cho, Rev, Master Effect, Master EQ on/off 상태



**참고** Simple(단순) 화면 보기로 변경하려면 [SHIFT] 버튼을 누른 채 커서 [◀]/[▶] 버튼을 누릅니다.

**참고** [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 파트에 해당하는 보이스를 검색할 수 있습니다.

## ■(에디트) 표시에 대하여

Multi Play(멀티 연주) 또는 Edit(편집) 모드에서 파라미터 값을 변경하면 편집■(에디트) 표시가 LCD 화면 우측 상단 모서리에 나타납니다. 이는 현재 멀티가 변경되었지만 아직 저장은 되지 않았음을 빠르게 알려줍니다. 현재 편집된 상태를 저장하려면 다음 지침을 따릅니다.

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

## 생성된 멀티 저장

- 1 [STORE] 버튼을 눌러 Multi Store(멀티 저장) 화면을 호출합니다.
- 2 멀티 저장 대상을 설정합니다.  
데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼을 사용하여 멀티 번호를 대상으로 선택합니다. [A] - [H] 버튼 및 [1] - [16] 버튼을 사용하여 멀티 번호를 선택할 수 있습니다.  
**참고** Store(저장) 화면에서 [EDIT] 버튼을 누르면 저장 대상에서의 멀티 음향을 점검할 수 있습니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에서 확인을 요청합니다.)  
저장을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.  
멀티가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 Multi Play(멀티 연주) 화면으로 돌아갑니다.

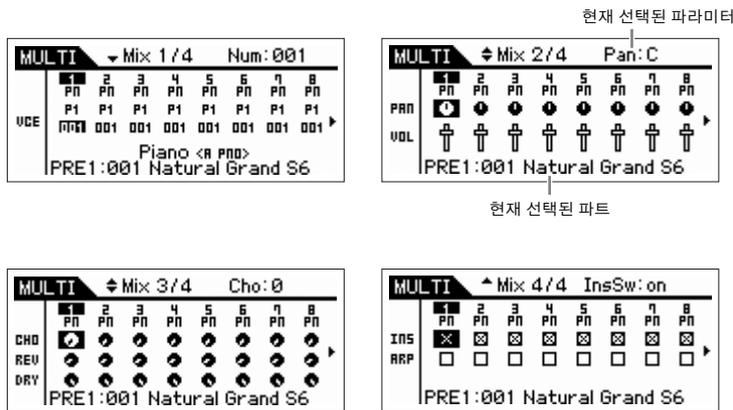
### ! 주의

저장 작업을 실행하는 경우, 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 내장 플래시 메모리나 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 작동에 대한 세부 사항은 사용설명서를 참조하십시오.

## 믹싱

멀티 모드에서 곡 재생을 위한 톤 제너레이터 설정을 믹싱이라 합니다. 믹싱 모드에서 각 파트에 대한 보이스 및 이펙트 설정을 변경할 수 있습니다.

### 작동 [MULTI/SEQ PLAY] [MIXING]



Mixing(믹싱) 화면에서 8개 파트에 대한 주요 파라미터를 표시하고 편집할 수 있습니다. 커서가 파트 8에 위치하는 경우 커서 [▶]를 누르면 파트 9 - 16의 목록을 보여줍니다. 커서가 파트 8에 위치하는 경우 커서 [▶]를 누르면 A/D 파트의 목록이 나타납니다. 이 화면에서 조정할 수 있는 파라미터는 파트 편집의 다음과 같은 파라미터입니다. 세부 사항은 파트 편집 섹션을 참조하십시오.

- Bank/Number
- Pan
- Volume
- Chorus Send
- Reverb Send
- Dry Level
- Ins Effect Sw
- Arp Sw

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

## 멀티 편집

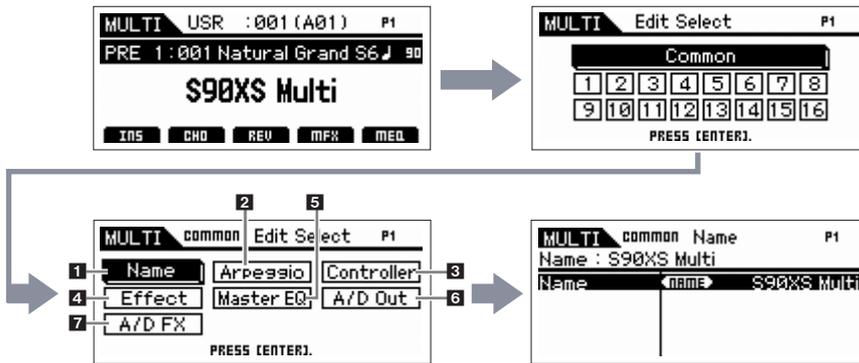
Multi Edit(멀티 편집)은 모든 파트에 공통인 설정을 편집하는 Common Edit(공통 편집) 파라미터와 개별 파트를 편집하는 Part Edit(파트 편집) 파라미터로 구성됩니다. 공통 편집에서는 마스터 이펙트, 마스터 EQ와 같은 모든 파트에 공통적으로 적용되는 글로벌 설정과 컨트롤러 설정을 편집할 수 있습니다. 파트 편집에서는 곡 데이터의 트랙에 해당하는 16 파트 각각에 대한 여러 가지 파라미터를 조정할 수 있습니다.

여기서는 멀티 편집 파라미터를 설명합니다.

## 공통 편집

공통 편집은 선택한 멀티의 모든 파트에 공통인 파라미터를 편집할 수 있습니다.

**작동** [MULTI] → 멀티 프로그램 선택 → [EDIT] → Multi Edit Select 화면에서 Common 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



### 1 Name (멀티 이름)

#### Name(멀티 이름)

현재 편집 중인 멀티에 원하는 이름을 입력합니다. 커서를 "Name"으로 이동한 경우 [ENTER] 버튼을 누르면 Naming(이름 지정) 대화창을 불러와 원하는 이름을 입력할 수 있습니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 데이터 다이얼과 커서 버튼을 이용해서 원하는 문자를 선택(대화창의 아래쪽에서)한 후 [INC] 또는 [DEC] 버튼을 이용해 원하는 위치(대화창의 맨 윗줄에서)로 커서를 옮깁니다. 원하는 이름이 완성될 때까지 이 작업을 반복합니다. 이름을 완성한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 실제 이름을 입력하거나 [EXIT] 버튼을 눌러 이름 지정을 취소하고 원래 화면으로 돌아갑니다.

### 2 Arpeggio(아르페지오)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 줄지("Arp Edit"), 선택한 아르페지오에만 영향을 줄지("Arp 1 - 5")를 결정합니다.

#### Arp Common Sw(아르페지오 공통 스위치)

아르페지오를 켜지 여부를 결정합니다. 또한 [Arp ON/OFF] 버튼을 사용하여 전면 패널에서 아르페지오 스위치를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: off, on

#### Arp 1 - 5 Select(아르페지오 1 - 5 선택)

"ARP1" - "ARP5" 중 하나를 선택합니다. 설정에 표시된 8분 음표 아이콘은 이 아르페지오용으로 하나의 아르페지오 형식("off" 제외)이 선택되었음을 나타냅니다. 아르페지오/이펙트 기능이 "Arp SELECT"로 설정되어 있으면 기능 버튼을 통해 Arp 1 - 5를 선택할 수 있습니다.

설정: Arp 1 - Arp 5

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
<input checked="" type="radio"/> 공통 편집
<input type="radio"/> 이름
<input type="radio"/> 아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

### Arp Tempo(아르페지오 템포)

아르페지오 템포를 결정합니다.

설정: 5 - 300

**참고** 본 기기를 외부 시퀀서, DAW 소프트웨어 또는 MIDI 장치와 함께 사용하고 아르페지오를 이 장치와 아르페지오를 동기화시키려면 Utility MIDI(유틸리티 MIDI) 화면의 MIDI Sync(동시 MIDI) 파라미터(137페이지)를 "external" 또는 "auto"로 설정합니다. 동시 MIDI가 "auto" MIDI 클럭을 계속해서 받을 때에만) 또는 "external"로 설정되어 있으면 템포 파라미터는 "external"을 나타내며 변경할 수 없습니다.

### Sync Qntz Val(동시 퀀타이즈 값)

특정 파트의 아르페지오가 재생되고 있는 동안 이 기능을 작동할 때 다음 아르페지오 재생을 작동시킬 실제 시점을 결정합니다. "off"로 설정하면 작동하는 즉시 다음 아르페지오가 시작됩니다.

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), off

## 3 Controller (컨트롤러)

### A. Func 1 Mode(지정 가능한 기능 1 모드)

### A. Func 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 버튼에서 손을 떼면 표시등이 꺼집니다.

설정: momentary, latch

## 4 Effect (이펙트)

### 1 코러스 리턴

코러스 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### 2 코러스 팬

코러스 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중간) - R63 (가장 오른쪽)

### 3 리버브에 코러스 전송

코러스 이펙트에서 리버브 이펙트로 전송된 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 높을수록 코러스 처리된 신호에 적용되는 리버브가 더 깊어집니다.

설정: 0 - 127

### 4 리버브 리턴

리버브 이펙트의 리턴 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### 5 리버브 팬

리버브 이펙트 사운드의 팬 위치를 결정합니다.

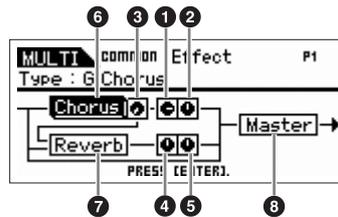
설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중간) - R63 (가장 오른쪽)

### 6 코러스

### 7 리버브

### 8 마스터 이펙트

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 Effect Parameter(이펙트 파라미터) 화면을 불러올 수 있습니다.



## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

멀티
퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

이펙트 파라미터

Switch(스위치)

이 파라미터는 마스터 이펙트용으로만 사용할 수 있습니다.

카테고리

Type(형식)

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 및 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

**참고** 리버브와 마스터 이펙트 파라미터 화면에서는 "카테고리"를 편집하지 않는데, 이는 하나의 리버브/마스터 카테고리만 있기 때문입니다.

Preset(프리셋)

이 옵션을 사용하여 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

**참고** 각 이펙트 형식의 프리셋 목록에 대해서는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 19페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식에 대해 사용 가능한 이펙트 파라미터의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

5 Master EQ (마스터 EQ)

이 화면에서 선택된 멀티의 모든 파트에 대하여 5대역 이퀄라이저를 적용할 수 있습니다.

Shape(형태)

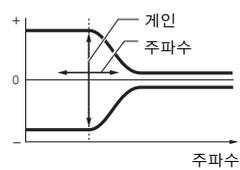
두 가지 이퀄라이저 형태인 셸빙과 피킹 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 파라미터는 Low와 High에 대해 사용할 수 있습니다.

**설정:** shelv, peak

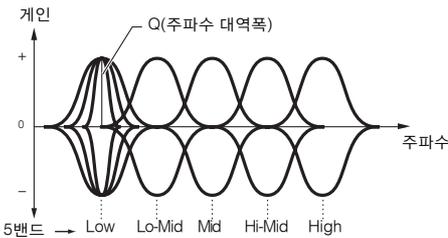
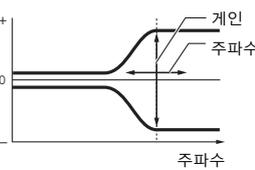
shelv(셸빙 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정의 초과 또는 미만인 주파수에서 신호를 감쇄/증폭시킬 수 있습니다.

EQ 로우

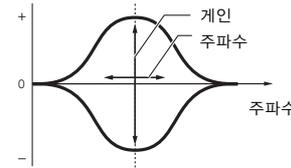


EQ 하이



peak(피킹 형식)

이 형식의 EQ 형태로 지정된 주파수 설정에서 신호를 감쇄/증가시킬 수 있습니다.



Freq(주파수)

이 지점 근처에 있는 주파수는 "게인" 설정에 의해 감쇄/증폭합니다.

**설정:** Low

Shape이 'shelv'로 설정된 경우: 32Hz - 2.0kHz, 형태가 'peak'로 설정된 경우: 63Hz - 2.0kHz

**Lo-Mid, Mid, Hi-Mid**

100Hz - 10.0kHz

**High**

500Hz - 16.0kHz

Gain(게인)

주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다.

**설정:** -12dB - +0dB - +12dB

기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
● 공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
● 이펙트
● 파라미터
● 마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

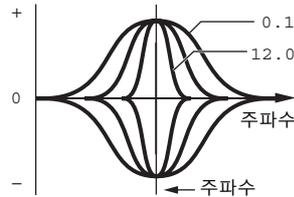
부록

**Q(대역폭)**

이 주파수는 "Freq(주파수)" 설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 설정값이 높을수록 대역폭이 좁아집니다. 설정값이 작을수록 대역폭이 더 넓어집니다.

**설정:** 0.1 - 12.0

**참고** Low 또는 High의 형태 파라미터가 "shelv"로 설정되면 Low 또는 High의 "Q" 파라미터를 사용할 수 없습니다.



**6 A/D Out (A/D 출력)**

이 화면에서는 멀티 모드에서 A/D 입력 파트에 적용되는 출력을 설정할 수 있습니다.

**Volume(음량)**

A/D 입력 파트의 출력 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

**Pan(팬)**

A/D 입력 파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** L63 (가장 왼쪽) - C (중간) - R63 (가장 오른쪽)

**Output Select(출력 선택)**

A/D 입력 파트의 출력 단자 지정을 결정합니다.

**설정:** 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	파트 1 보이스의 인서트 이펙트	---

**Chorus Send(코러스 전송)**

코러스 이펙트로 보내는 오디오 입력 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

**Reverb Send(리버브 전송)**

리버브 이펙트로 보내는 오디오 입력 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

**Dry Level(드라이 레벨)**

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

**설정:** 0 - 127

**Ins Effect Sw(인서트 이펙트 스위치)**

A/D 입력 파트 신호에 인서트 이펙트를 적용할지 여부를 결정합니다.

**설정:** off, on

**참고** 출력 선택이 "L&R"로 지정되어 있지 않을 때에는 리버브 전송, 코러스 전송 및 드라이 레벨 파라미터를 사용할 수 없습니다.

**기본 구조**

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

**멀티**

퍼포먼스	
믹싱	
편집 선택	
<input checked="" type="radio"/>	공통 편집
	이름
	아르페지오
	컨트롤러
	이펙트
	파라미터
<input checked="" type="radio"/>	마스터 EQ
<input checked="" type="radio"/>	A/D 출력
	A/D FX
	파라미터
파트 편집	
	음색
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	수신 스위치
	FX 전송
작업 선택	
	리콜
	벌크
	복사
	초기화

**부록**

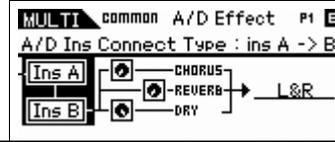
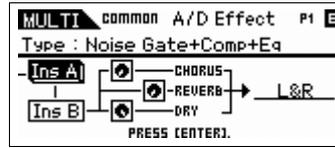
## 7 A/D FX(A/D 이펙트)

이 화면에서 멀티 모드의 오디오 입력 신호에 적용되는 인서트 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 이 화면에서 인서트 이펙트 A/B 파라미터 설정을 위한 화면을 불러올 수 있습니다.

### Ins Connect Type(인서트 연결 형식)

커서가 Ins A/B 주위에 위치할 때 인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경은 화면에 다이어그램으로 표시되어 신호가 어떻게 라우팅되는지의 명확한 그림을 제공합니다. 이펙트 형식은 화면 상단에 표시됩니다.

설정: ins A -> B, ins B -> A



ins A -> B	인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.
ins B -> A	인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 이펙트로 보내는 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 이펙트로 보내는 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않는 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

### Output Select(출력 선택)

출력 대상을 결정합니다.

설정: 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	파트 1 보이스의 인서트 이펙트	----

참고 출력 선택이 "L&R"로 설정되어 있지 않으면 리버브 전송 및 코러스 전송 값은 "0" 으로, 드라이 레벨은 "127"로 설정됩니다.

### Ins A (인서트 A)

### Ins B (인서트 B)

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 인서트 Insertion Effect Parameter(이펙트 파라미터) 화면을 불러올 수 있습니다.

## 이펙트 파라미터

### Switch(스위치)

이 파라미터는 마스터 이펙트용으로만 사용할 수 있습니다. 여기서 편집할 수 없습니다.

### 카테고리 Type(형식)

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 및 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 멀티

퍼포먼스	
믹싱	
편집 선택	
<input checked="" type="radio"/>	공통 편집
	이름
	아르페지오
	컨트롤러
	이펙트
	파라미터
	마스터 EQ
	A/D 출력
<input checked="" type="radio"/>	A/D FX
	파라미터
파트 편집	
	음색
	연주 모드
	아르페지오
	아르페지오 편집
	아르페지오 1-5 형식
	필터 /EG
	3 대역 이퀄라이저
	수신 스위치
	FX 전송
작업 선택	
	리콜
	벌크
	복사
	초기화

## 부록

**Preset(프리셋)**

이 옵션을 사용하여 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

**참고** 각 이펙트 형식의 프리셋 목록에 대해서는 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

**Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)**

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 **19페이지**를 참조하십시오. 각 이펙트 형식에 대해 사용 가능한 이펙트 파라미터의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

**기본 구조**

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

**멀티**

- 퍼포먼스
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 이펙트
    - 파라미터
    - 마스터 EQ
    - A/D 출력
    - A/D FX
      - 파라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 /EG
    - 3 대역 이퀄라이저
    - 수신 스위치
    - FX 전송
- 작업 선택
  - 리콜
  - 벌크
  - 복사
  - 초기화

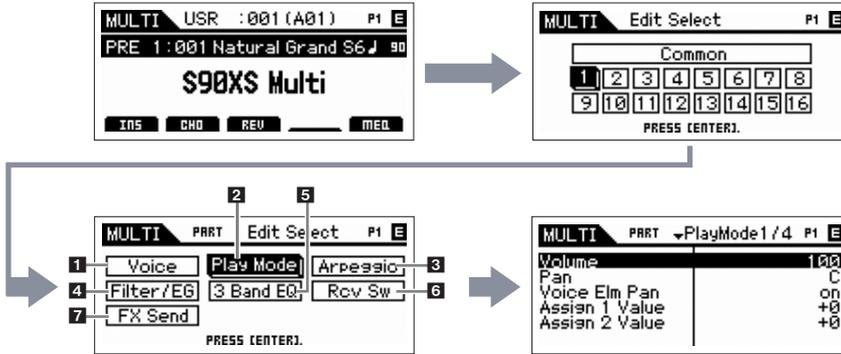
**부록**

## 파트 편집

파트 편집에서는 멀티를 구성하는 개별 파트의 파라미터를 편집합니다.

### 작동

[MULTI/SEQ PLAY] → 멀티 프로그램 선택 → [EDIT] → Multi Edit Select 화면에서 원하는 파트 "1" - "16" 선택 → [ENTER] → Multi Part Edit Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



## 1 Voice(보이스)

### Receive Ch(수신 채널)

선택한 파트를 위한 MIDI 수신 채널을 결정합니다. 조정된 데이터의 실시간 변경을 위한 MIDI 전송 채널은 이 파라미터 설정과 동일합니다.

설정: 01 - 16, off

### Bank(뱅크)

#### Number(번호)

보이스 뱅크와 번호를 지정하여 현재 파트에 지정할 보이스를 결정합니다.

**참고** 커서가 "Bank" 또는 "Number"에 있고 [PART]/[MUTE]/[SOLO] 램프가 꺼져 있을 때 BANK [INC]/[DEC] 버튼, [A] - [H] 버튼 그리고 "Bank" 또는 "Number" 색션의 번호 [1] - [16] 버튼을 사용하여 프로그램을 선택할 수 있습니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 파트에 해당하는 보이스를 검색할 수 있습니다.

### Param. with Voice(보이스가 있는 파라미터)

현재 파트에 대한 보이스를 개별적으로 변경할 때 선택한 보이스의 다음 파라미터 설정을 현재 파트의 보이스에서 복사할 것인지 여부를 결정합니다.

아르페지오 설정, 필터 차단 주파수, 필터 공명, 진폭 EG, 필터 EG, 피치 밴드 범위(상단/하단), 음 이동, 지정 가능한 1/2

**참고** 보이스가 있는 파라미터 설정과 관계 없이 일반 보이스를 선택한 경우 다음 설정은 항상 복사됩니다. Mono/Poly, Porta Sw, Porta Time 및 Porta Mode.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

### Arp Play Only(아르페지오만 재생)

현재 파트가 아르페지오 재생의 음표 이벤트만 연주할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터가 on으로 설정된 경우, 아르페지오 재생의 음 이벤트만 톤 제너레이터 블록에 영향을 줍니다.

설정: off, on

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

## 2 Play Mode(연주 모드)

### Volume(음량)

각 파트의 볼륨을 조정합니다. 이 파라미터를 이용해 현재 파트와 다른 파트 간의 균형을 조정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Pan(팬)

파트의 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중간) - R63 (가장 오른쪽)

**참고** 특정 요소에 대한 팬이 왼쪽으로 설정되고 또 다른 Element(요소)에 대한 팬이 오른쪽으로 설정될 경우 이 파트 팬 파라미터는 전혀 또는 거의 들리지 않는 이펙트가 있을 수도 있다는 점을 주의하십시오.

### Voice Elm Pan(보이스 요소 팬)

(선택한 파트에 지정된 보이스의) 각 요소의 개별적인 팬 설정을 적용할 것인지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 선택된 파트에 대한 기본 팬 위치가 중간으로 설정됩니다.

설정: on, off

### Assign 1 Value(지정 1값)

### Assign 2 Value(지정 2값)

Assign 1/2 노브에 지정된 기능이 원래의 설정에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Note Shift(음표 이름)

파트의 음정을 반음 단위로 조절합니다.

설정: -24 - +0 - +24

### Detune(디튠)

0.1 Hz 단위로 파트의 튠을 조절합니다.

설정: -12.8Hz - +0Hz - +12.7Hz

### PB Range Upper(피치 밴드 범위 상한)

### PB Range Lower(피치 밴드 범위 하한)

최대 피치 밴드 범위를 반음 단위로 결정합니다. 상한 파라미터를 +12로 설정한 경우, 피치 밴드 휠을 위로 올리면 음정은 최대 한 옥타브까지 올라갑니다. 마찬가지로 하한 파라미터를 -12로 설정한 경우, 피치 밴드 휠을 아래로 내리면 음정은 최대 한 옥타브까지 내려갑니다.

설정: -48반음 - +0반음 - +24반음

### Mono/Poly(단음/다성)

파트의 보이스를 단일 보이스(한 번에 한 음표만)으로 연주할지, 다성 보이스(동시 여러 음표 사운드를)으로 연주할지를 선택합니다.

설정: mono, poly

mono	"mono"로 설정하면 선택한 보이스가 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 보이스가 여러 음으로 재생됩니다(한 번에 여러 음을 재생하거나 코드를 재생할 수 있음).

### Note Limit Lo/Hi(음표 하한/상한)

각 파트에 대해 키보드 범위에서 최저 및 최고 음표를 설정합니다. 각 파트는 지정된 범위 내에서 연주되는 음에 대해서만 소리가 납니다. 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 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

### Velocity Limit Lo/Hi(세기 하한/상한)

각 파트가 응답하는 세기 범위의 최소 및 최대 값을 결정합니다. 각 파트는 지정된 세기 범위 내에서만 연주되는 음에 대해서만 출력됩니다. 최대값을 먼저 지정하고 최소값을 나중에 지정하는 경우(예: "93에서 34"로), 세기 범위는 "1 - 34"와 "93 - 127"이 됩니다.

설정: 1 - 127

참고 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 아무 건반이나 눌러 건반에서 직접 세기 값을 설정할 수 있습니다.

### Porta Sw(포르타멘토 파트 스위치)

각 파트에 포르타멘토를 적용할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### Porta Time(포르타멘토 시간)

음정 전이 시간을 결정합니다. 값이 클수록 음정 변경 시간이 길어집니다. 즉, 변경 속도가 느려집니다.

설정: 0 - 127

### Porta Mode(포르타멘토 모드)

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.

### Output Select(출력 선택)

개별 파트에 대한 특정 출력을 결정합니다. 다음 설정을 사용할 수 있습니다. 후면 패널의 특정 하드웨어 출력 단자에서 각각의 개별 파트 사운드가 출력되도록 지정할 수 있습니다.

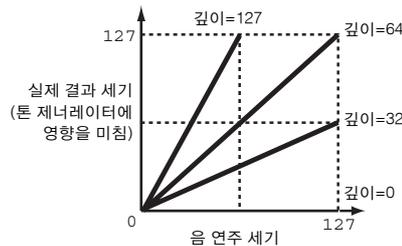
설정: L&R, asL&R, asL, asR, drum(드럼 보이스만)

### Vel Sens Depth(세기 감도 깊이)

톤 제너레이터의 결과적 볼륨이 연주 강도에 반응하는 정도를 결정합니다. 값이 클수록 연주 강도에 반응한 볼륨 변화가 (오른쪽 그림과 같이) 커집니다. 0으로 설정하면 연주 강도에 관계 없이 동일한 볼륨을 유지할 수 있습니다. 이는 오르간 보이스의 정격 연주에 유용합니다.

설정: 0 - 127

오프셋(아래 참조)이 64로 설정된 경우



### Vel Sens Offset(세기 감도 오프셋)

실제 결과 세기 이펙트에 대해 세기가 연주되고 조정되는 양을 결정합니다. 이를 통해 모든 세기를 같은 양만큼 올리거나 내려서 너무 세거나 너무 부드럽게 연주하는 것을 자동으로 보정할 수 있습니다. 이 결과가 1 이하인 경우에는 값은 1으로 설정됩니다. 결과가 128 이상인 경우에는 값은 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 127

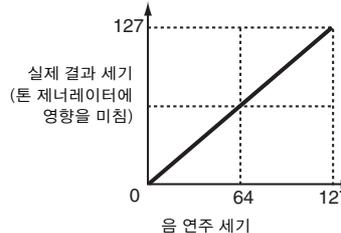
깊이= 64 및 오프셋= 32인 경우



깊이= 64 및 오프셋= 96인 경우



깊이= 64 및 오프셋= 64인 경우



### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

### 3 Arpeggio(아르페지오)

#### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜기 여부를 결정합니다. 또한 [PART ARP] 1 - 4 버튼을 사용하여 전면 패널에서 아르페지오 스위치를 켜거나 끌 수 있습니다.

설정: off, on

#### Arp Select(아르페지오 1 - 5 선택)

"ARP1" - "ARP5" 중 하나를 선택합니다. 설정에 표시된 8분 음표 아이콘은 이 아르페지오용으로 하나의 아르페지오 형식 ("off" 제외)이 선택되었음을 나타냅니다. 아르페지오/이펙트 기능이 "ARP SELECT"로 설정되어 있으면 기능 버튼을 통해 Arp 1 - 5를 선택할 수 있습니다. 최대 4개의 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 있습니다.

설정: Arp1 - Arp 5

#### Arp Edit(아르페지오 편집)

편집 중인 항목이 각 보이스에 지정된 5개의 모든 아르페지오에 공통적으로 영향을 줄지를 결정합니다.

#### Arp Sw(아르페지오 스위치)

아르페지오를 켜기 여부를 결정합니다. 이 파라미터는 파트 편집에서 Arp Select(아르페지오 선택) 화면의 "Arp Select"와 동일합니다.

설정: off, on

#### Arp Hold(아르페지오 홀드)

"on"으로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼도 아르페지오가 자동으로 반복되며 다음 건반을 누를 때까지 반복을 지속합니다. 패널의 [HOLD] 1 - 4 버튼으로 이 파라미터를 전환할 수도 있습니다.

설정: sync-off(아래 참조), off, on

sync-off	'sync-off'로 설정된 경우, 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 조용히 계속됩니다. 아무 건반이나 눌러도 아르페지오 재생이 다시 켜집니다.
----------	--

참고 "Arp Sw"가 on으로 설정되어 있을 때 컨트롤 변경 "SUSTAIN"(컨트롤 #64)을 받음으로써 동일한 결과를 얻을 수 있습니다.

#### Arp MIDI Out Sw(아르페지오 MIDI 출력 스위치)

on으로 설정된 경우 아르페지오 재생 데이터는 MIDI 단자로부터의 출력입니다.

설정: off(출력 없음), on(출력)

#### Arp Transmit Ch(Arpeggio 전송 채널)

아르페지오 재생 데이터용 MIDI 전송 채널을 결정합니다. 이 파라미터가 "kbd-ch"로 설정된 경우 현재 파트의 "Receive Ch"로 지정된 MIDI 채널을 통해 아르페지오 재생 데이터가 전송됩니다.

설정: 1 - 16, kbd-ch(키보드 채널)

#### Voice with Arp(아르페지오가 있는 보이스)

해당 아르페지오 형식에 대해 가장 적절한 보이스가 지정됩니다. 이 파라미터는 각 아르페지오 형식에 대해 등록된 보이스를 편집된 각 파트에 지정할 것인지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정하면 현재 지정된 보이스 대신 편집된 파트에 적절한 보이스가 지정됩니다. "off"로 설정하면 편집된 파트(Part)에 적절한 보이스가 지정되지 않습니다. 현재 지정된 보이스가 유지됩니다.

설정: off(복사되지 않음), on(복사됨)

#### Velocity Rate(세기 비율)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 1보다 작으면 1로 설정되고 결과 세기 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: 0 - 200%

기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

멀티

- 퍼포먼스
- 믹싱
- 편집 선택
  - 공통 편집
    - 이름
    - 아르페지오
    - 컨트롤러
    - 이펙트
      - 파라미터
    - 마스터 EQ
      - A/D 출력
      - A/D FX
        - 파라미터
  - 파트 편집
    - 음색
    - 연주 모드
    - 아르페지오
      - 아르페지오 편집
      - 아르페지오 1-5 형식
    - 필터 /EG
      - 3 대역 이퀄라이저
      - 수신 스위치
      - FX 전송
  - 작업 선택
    - 리콜
    - 벌크
    - 복사
    - 초기화

부록

### Gate Time Rate(게이트 시간비)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)이 원래의 값에서 벗어나는 오프셋을 결정합니다. 100% 설정은 원래 게이트 값을 사용한다는 것을 의미합니다. 100% 미만으로 설정하면 아르페지오 음의 게이트 시간이 짧아지고 100% 초과로 설정하면 시간이 길어집니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: 0 - 200%

### Unit Multiply(단위 배수)

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.

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

### Quantize Value(퀀타이즈 값)

아르페지오에서 음 데이터가 어떤 박자에 정렬될지 또는 아르페지오의 어떤 박자에 스윙이 적용될지를 결정합니다. 각 값의 오른쪽에 표시된 번호는 4분 음표의 레졸루션을 클릭 단위로 표시한 것입니다.

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)

### Quantize Strngth(퀀타이즈 강도)

음표 이벤트를 가장 가까운 퀀타이즈 비트로 끌어당기는 "강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 위의 퀀타이즈 값 파라미터를 통해 설정된 정확한 타이밍을 만듭니다. 0%로 설정하면 양자화가 전혀 이루어지지 않습니다. 50%로 설정하면 음표 이벤트가 0%와 100% 사이의 중간으로 끌어당겨집니다.

설정: 0% - 100%

### Swing(스윙)

짝수 비트(백비트)의 음을 지연시켜 스윙감을 만듭니다. 0보다 높은 설정값은 아르페지오 음을 지연시키고 0보다 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.

설정: -120 - +120

참고 퀀타이즈 값 파라미터를 셋잇단음표 값으로 설정하면 각 셋잇단음표의 마지막 음표에 스윙이 적용됩니다.

### Octave Range(옥타브 범위)

최대 아르페지오 범위를 옥타브 단위로 지정합니다. 플러스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 위로 올리고 마이너스 값 설정은 아르페지오 재생 옥타브 범위를 아래로 내립니다.

설정: -3 - +0 - +3

### Change Timing(시정 변경)

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

### Velocity Mode(세기 모드)

Note On 메시지 수신 시 아르페지오 음의 세기를 조정합니다.

설정: original, thru

original	아르페지오는 아르페지오 시퀀스 데이터를 포함한 프리셋 세기에서 재생됩니다.
thru	사용자가 연주하는 세기에 따라 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어 음을 강하게 연주하면 아르페지오의 재생 볼륨이 증가합니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

멀티
퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

### Key Mode(건반 모드)

키보드를 연주할 때 아르페지오 재생 방법을 결정합니다.

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

sort	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음을 연주한 순서에 상관없이 동일한 시퀀스가 재생됩니다.
thru	특정 음(예: 코드 음)을 연주하면 음 순서에 따라 최종 시퀀스가 달라집니다.
direct	아르페지오 시퀀스의 음표 이벤트는 연주되지 않습니다. 키보드에서 연주하는 음만 들립니다. 아르페지오가 재생되면 팬과 밝기와 같은 이벤트들이 키보드 연주의 사운드에 적용됩니다. 아르페지오 형식이 비음표 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** "Cntr" 카테고리에 속하는 일부 아르페지오 형식에는 음표 이벤트(12페이지)가 없을 수도 있습니다. 해당 아르페지오 형식이 선택되고 Key Mode가 "sort" 또는 "thru"로 설정되면 키보드의 건반을 누르더라도 사운드가 생성되지 않습니다.

### Note Limit Lo/Hi (음표 하한/상한)

아르페지오의 음역에서 가장 낮은 음과 가장 높은 음을 결정합니다. 이 범위에서 수신한 음은 아르페지오를 시작합니다. 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** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

### Velocity Limit Lo/Hi(세기 하한/상한)

아르페지오를 재생할 수 있는 가장 느린 세기와 가장 빠른 세기를 결정합니다. 지정된 세기 범위 내에서 받은 음에 대해서만 아르페지오가 재생됩니다. 예를 들어, 세기 한도를 93-34로 설정하면 부드러운 범위(1-34)와 강한 범위(93-127)의 두 가지 다른 세기 범위로 아르페지오를 재생할 수 있습니다.

**설정:** 1 - 127

**참고** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 아무 건반이나 눌러 건반에서 직접 세기 값을 설정할 수 있습니다.

### Octave Shift(옥타브 이름)

아르페지오 음정을 옥타브 단위로 올리거나 내립니다.

**설정:** -10 - +10

### Loop(루프)

이 파라미터를 "on"으로 설정할 경우 음들을 계속 누르고 있으면 아르페지오가 반복됩니다. 이 파라미터를 "off"로 설정하면 음들을 계속 누르고 있어도 아르페지오가 한 번만 재생됩니다.

**설정:** off, on

### Trigger Mode(트리거 모드)

이 파라미터를 "gate"로 설정할 경우 음을 누르면 아르페지오 재생이 시작되고 음에서 손을 떼면 아르페지오 재생이 정지됩니다. 이 파라미터를 "toggle"로 설정할 경우 건반을 누르면 아르페지오 재생이 시작/정지됩니다. 보통 이 파라미터는 "gate"로 설정해야 합니다.

**설정:** gate, toggle

**참고** 트리거 모드를 "toggle"로 설정하면 Arp Edit(아르페지오 편집) 화면(104페이지)의 Hold "on" 설정을 무효화합니다. 즉, 홀드 파라미터가 "on"으로 설정되어 있더라도 트리거 모드가 "toggle"로 설정된 경우 음표를 누르면 아르페지오 재생이 시작/중지됩니다.

### Accnt Vel Th(강세 세기 한계값)

일부 아르페지오 형식에는 지정된 값보다 높은 세기를 수신할 경우에만 재생되는 "강세 프레이즈"라고 하는 특수 시퀀스 데이터가 있습니다. 이 파라미터는 강세 프레이즈를 재생하는 최소 세기를 결정합니다.

**설정:** off, 1 - 127

### Accnt Strt Qtz(강세 시작 퀀타이즈)

Accent Vel Threshold에 지정된 세기를 수신할 때 강세 프레이즈의 시작 타이밍을 결정합니다. "off"로 설정하면 세기를 수신하자마자 강세 프레이즈가 시작됩니다. "on"으로 설정하면 세기를 수신한 후에 각 아르페지오 형식에 대해 지정된 박자로 강세 프레이즈가 시작됩니다.

**설정:** off, on

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

### Random SFX(랜덤 SFX)

일부 아르페지오 형식은 Note Off 메시지를 받았을 때 기타 프렛 소음과 같은 특수한 사운드를 재생하는 랜덤 SFX 기능이 있습니다. 이 파라미터는 랜덤 SFX 기능을 활성화할 것인지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

### SFX Vel Offset(랜덤 SFX 세기 오프셋)

랜덤 SFX 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과로 나타난 세기값이 1 미만이면 1로 설정되고 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -64 - +0 - +63

### SFX Key on Ctrl(랜덤 SFX 키 온 컨트롤)

이 파라미터를 "off"로 설정하면 미리 프로그램된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다. 이 파라미터를 "on"으로 설정하면 음을 누를 때 생성된 세기로 랜덤 SFX 특수 사운드가 재생됩니다.

설정: off, on

## 아르페지오 1 - 5 형식

"Arp Select"에서 선택한 아르페지오 설정을 결정합니다.

### Main Ctgry(메인 카테고리)

### Sub Ctgry(하위 카테고리)

원하는 아르페지오 형식을 포함하여 아르페지오 메인 카테고리나 하위 카테고리를 결정합니다.

설정: 기본 구조(7페이지)의 "카테고리 목록"을 참조하십시오.

### Type(아르페지오 형식)

지정된 카테고리에서 원하는 아르페지오 형식 번호를 결정합니다. 선택된 아르페지오 형식 번호와 이름은 화면 두 번째 줄에 표시됩니다. 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록을 참조하십시오.

참고 별도 PDF 문서인 데이터 목록의 아르페지오 형식 목록 사용 방법에 대한 세부 사항은 9페이지를 참조하십시오.

### Vel Rate(세기 오프셋)

아르페지오 음이 원래의 세기에서 벗어나는 오프셋 값을 결정합니다. 결과 세기 값이 1보다 작을 경우에는 1로 설정되고 결과 세기 값이 127보다 크면 127로 설정됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

### GTime Rate(게이트 시간 세기 오프셋)

아르페지오 음의 게이트 시간(길이)을 결정합니다. 게이트 시간은 정상 최소값인 1보다 낮아질 수 없습니다. 이 범위를 벗어나면 자동으로 최소값으로 제한됩니다.

설정: -100% - +0% - +100%

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

멀티
퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

## 부록

## 4 Filter/EG(필터 EG)

### Cutoff(차단)

필터의 차단 주파수를 결정합니다. 여기서 설정한 주파수는 각 필터를 통과할 때 신호가 영향을 받는 중심 주파수입니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### Resonance(공명)

이 파라미터의 기능은 선택된 필터 형식에 따라 달라집니다. 선택된 필터가 LPF, HPF, BPF(BPFw 제외) 또는 BEF인 경우, 이 파라미터는 공명을 설정하는 데 사용됩니다. 선택한 필터가 BPFw면 이 파라미터는 주파수 대역폭을 조절하는 데 사용됩니다.

공명은 차단 주파수에서 신호에 적용되는 공명(고조파 강화) 정도를 설정하는 데 사용됩니다. 차단 주파수 파라미터와 함께 사용하여 사운드를 더욱 특색 있게 만들 수 있습니다.

Width(폭) 파라미터는 BPFw 파라미터로 필터를 통과하는 신호 주파수의 대역폭을 조정하는 데 사용됩니다. 여기서 설정한 파라미터는 Voice Common Edit(보이스 공통 편집)의 Filter(필터) 화면(50페이지)에서의 동일 파라미터에 오프셋으로 적용됩니다.

노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

### FEG Attack/Decay/Release/Depth(FEG 어택 타임/감쇄 타임/릴리즈 타임/깊이)

### AEG Attack/Decay/Sustain/Release(AEG 어택 타임/감쇄 타임/서스테인 레벨/릴리즈 타임)

선택한 파트에 대한 기본 EG 설정인 음량과 필터를 모두 결정합니다. 이 파라미터 값은 지정된 보이스의 Voice Element Edit(보이스 요소 편집)의 요소 설정 지정된 동일 파라미터도 벗어나게 합니다. 진폭 EG/필터 EG에 대한 세부 사항은 Voice Edit(보이스 편집)의 Filter/EG(필터/EG) 화면(43페이지)를 참조하십시오. 하지만 드럼 보이스의 경우 AEG Attack과 AEG Decay만 이용할 수 있습니다. 노브로 각각의 AEG 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -64 - +0 - +63

## 5 3 Band EQ (3대역 이퀄라이저)

각 파트에 3대역 파라메트릭 EQ를 적용하여 사운드를 조정할 수 있습니다. 로우 및 하이에 대한 EQ 형태는 쉘빙 형식으로 고정됩니다.

### Freq(주파수)

이 지점 근처에 있는 주파수는 "Gain" 설정에 의해 감소/증가됩니다. 값이 높을수록 주파수가 높아집니다. 노브로 Mid Freq 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 저주파수: 50.1Hz - 2.0kHz  
 중간 주파수: 139.7Hz - 10.1kHz  
 고 주파수: 503.8Hz - 14.0kHz

### Gain(게인)

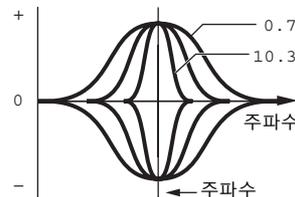
주파수(위에서 설정)의 레벨 게인 또는 선택한 주파수 대역의 감쇄/증폭 정도를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: -12dB - +0dB - +12dB

### Q(대역폭)

이 주파수는 "Freq(주파수)" 설정에서 신호 레벨을 변경하여 다양한 주파수 곡선 특성을 생성합니다. 설정값이 높을수록 대역폭이 좁아집니다. 설정값이 작을수록 대역폭이 더 넓어집니다.

설정: 0.7 - 10.3



### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

## 6 Rcv Sw(수신 스위치)

이 화면에서 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 화면의 각 컨트롤러 이름은 해당 컨트롤러를 사용하여 생성된 MIDI 데이터를 표시합니다.

**참고** 드럼 보이스가 지정된 파트는 서스테인을 사용할 수 없습니다.

**참고** "Control Change(컨트롤 변경)"을 여기서 "off"로 설정하면 컨트롤 변경 관련 파라미터를 사용할 수 없습니다.

**설정:** off, on

## 7 FX Send (이펙트 전송)

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 이펙트로 보내는 선택 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 이펙트로 보내는 선택 파트의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 슬라이더로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

**설정:** 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 선택 파트의 레벨을 결정합니다.

**설정:** 0 - 127

**참고** 출력 선택이 "L&R"로 지정되어 있지 않을 때에는 리버브 전송, 코러스 전송 및 드라이 레벨 파라미터를 사용할 수 없습니다.

### Ins Effect Sw(인서트 이펙트 스위치)

인서트 이펙트에 이용할 수 있는 파트를 결정합니다. 이 스위치를 on으로 설정하면 해당 파트에 지정된 보이스의 인서트 이펙트가 활성화됩니다. 인서트 이펙트를 적용할 필요가 있는 파트/보이스에 대해서는 이 파라미터를 반드시 on으로 설정하십시오.

S90 XS/S70 XS에는 8개의 인서트 이펙트 시스템이 있어 최대 8개의 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 있습니다. 8개의 파트가 이미 on인 경우 추가적인 파트에 대해 이 파라미터를 on으로 설정할 수 없습니다.

**설정:** off, on

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

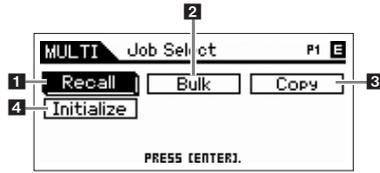
## 부록

## 멀티 작업

Multi Job(멀티 작업) 모드에는 편리한 데이터 초기화 및 기록 도구가 있습니다.

### 작동

[MULTI/SEQ PLAY] → Multi program 선택 → [JOB] → Multi Job Select 화면



### 1 Recall(리콜)

멀티를 편집한 후에 저장하지 않고 다른 멀티로 전환하면 편집한 내용이 모두 삭제됩니다. 이러한 경우가 발생하면 리콜 기능을 사용하여 마지막 편집 상태의 멀티를 다시 복원할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 Recall(리콜)을 실행합니다.

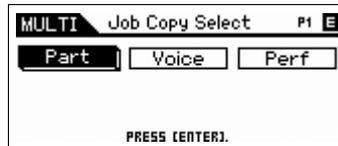
### 2 Bulk(벌크 덤프)

이 기능을 사용하여 현재 선택한 멀티에 대해 편집한 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 장치로 전송할 수 있습니다. [ENTER] 버튼을 눌러 Bulk Dump를 실행합니다.

**참고** [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [MULTI/SEQ PLAY] 버튼을 눌러 이 기능을 실행할 수 있습니다.

**참고** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호를 설정해야 합니다. MIDI 장치 번호 설정에 대한 정보는 138페이지를 참조하십시오.

### 3 Copy(복사)

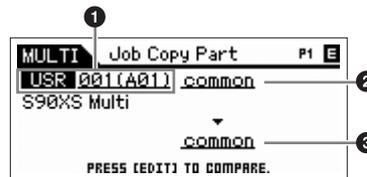


Copy Select 화면

#### Part(파트)

특정 멀티의 공통 편집 및 파트 편집 설정을 현재 편집하고 있는 멀티로 편리하게 복사할 수 있습니다. 이 기능은 다른 멀티의 일부 파라미터 설정을 사용하여 새 멀티를 생성할 때 유용합니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 Compare(비교) 모드를 불러와 복사 원본에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져옵니다.



#### 1 소스 멀티

복사할 멀티 번호를 결정합니다. "current"를 선택한 경우 현재 멀티가 소스 멀티로 지정됩니다. 현재 멀티 내에서 어떤 파트에서의 파라미터 설정을 다른 파트에 복사할 수 있다는 것을 의미합니다. 어떤 파트에서의 파라미터 설정을 동일 멀티의 다른 파트에 복사할 수 있습니다.

**설정:** 멀티 번호 001(A01) - 128 (H16), current

#### 2 소스 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 소스 데이터 형식을 결정합니다. 여기의 설정에 따라 아래 대상 데이터 형식이 적절한 항목에 자동 설정됩니다.

**설정:** common, part 1 - 16, A/D

#### 3 대상 데이터 형식

파트 번호를 포함하여 대상 데이터 형식을 결정합니다. 여기의 설정에 따라 아래 대상 데이터 형식이 적절한 항목에 자동 설정됩니다.

**설정:** common, part 1 - 16, A/D

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

### Voice(보이스)

어떤 보이스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집 중인 멀티에 편리하게 복사할 수 있습니다. 멀티에서 사용하고자 하는 설정에 보이스가 영향을 줄 때 편리합니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 비교 모드를 불러와 복사 원본에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.

#### 1 소스 보이스

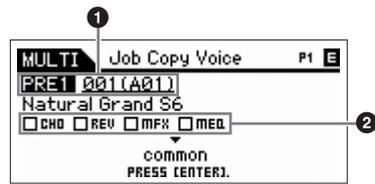
뱅크와 복사할 보이스 번호를 결정합니다.

**설정:** Bank: PRE1 - 8, USR1 - 4, PDR, UDR, GM, GMDR, 보이스 번호: 001 (A01) - 128 (H16)

#### 2 복사할 이펙트 단위 결정

소스 보이스의 이펙트 또는 마스터 EQ 설정 중 어느 것을 현재 멀티에 복사할 것인지를 결정합니다. Reverb, Chorus, Master Effect 및 Master EQ에서 복사할 이펙트 단위를 선택할 수 있습니다.

**참고** Reverb와 Chorus를 모두 "on"으로 설정하고 작업을 실행하더라도 보이스에서 멀티로 Send Level은 복사되지 않습니다. 리버브와 코러스 깊이를 보이스 모드와 동일하게 복사된 보이스에 적용하려면 멀티 파트 편집 모드의 멀티 믹싱 화면에서 리버브 전송과 코러스 전송을 보이스 편집 모드와 동일하게 직접 설정하십시오.



### Perf(퍼포먼스)

특정 퍼포먼스의 이펙트 및 마스터 EQ 설정을 현재 편집 중인 멀티에 편리하게 복사할 수 있습니다. 멀티에서 사용하고자 하는 설정에 퍼포먼스가 영향을 줄 때 간편합니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 비교 모드를 불러와 복사 원본에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.

#### 1 원본 퍼포먼스

뱅크와 복사할 퍼포먼스 번호를 결정합니다.

**설정:** Bank: USR1 - 4, 퍼포먼스 번호: 001 (A01) - 128 (H16)

#### 2 복사할 이펙트 단위 결정

복사 작업은 기본적으로 지정된 퍼포먼스로부터 모든 파라미터를 지정된 멀티로 복사합니다. Reverb, Chorus, Master EQ, Master Effect, A/D, Ins Sw에서 복사할 이펙트 단위를 선택할 수 있습니다.

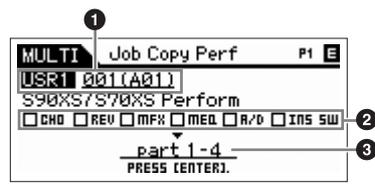
#### 3 대상 데이터 형식

대상 멀티의 파트를 결정합니다.

**설정:** part 1 - 4, part 5 - 8, part 9 - 12, part 13 - 16

**참고** 현재 멀티의 MIDI 수신 채널은 대상 파트에 따라 다음과 같이 지정됩니다.

part 1 - 4	채널 1	part 9 - 12	채널 9
part 5 - 8	채널 5	part 13 - 16	채널 13



### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 멀티

퍼포먼스
믹싱
편집 선택
공통 편집
이름
아르페지오
컨트롤러
이펙트
파라미터
마스터 EQ
A/D 출력
A/D FX
파라미터
파트 편집
음색
연주 모드
아르페지오
아르페지오 편집
아르페지오 1-5 형식
필터 /EG
3 대역 이퀄라이저
수신 스위치
FX 전송
작업 선택
리콜
벌크
복사
초기화

### 부록

## 4 Initialize(초기화)

이 기능을 사용하여 모든 멀티 파라미터를 재설정(초기화)할 수 있습니다. 또한 공통 설정, 각 파트에 대한 설정 등과 같은 일부 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.

#### All(모든 파라미터)

선택한 멀티에 대한 모든 설정이 초기화됩니다. 이 파라미터를 on으로 설정하면 커서를 움직일 수 없습니다.

#### Common(공통 파라미터)

선택한 멀티에 대한 공통 파라미터 설정이 초기화됩니다.

**참고** Insertion Effect Switch는 파트 파라미터입니다. 따라서 Insertion Effect Switch 파라미터 설정을 초기화하려면 파트 1-16(아래에서 설명)의 박스를 체크하십시오.

#### Part 1 - 16(파트 1 - 16 파라미터)

on으로 설정된 파트의 파라미터 설정이 초기화됩니다.

#### A/D(A/D 입력 파라미터)

MIC INPUT 단자에 연결된 외장 오디오 장치에서 입력된 파트입니다. 공통 편집의 A/D 입력 파트(98페이지)에 대한 파라미터 설정이 초기화됩니다.



# 시퀀스 재생 모드

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 연주
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

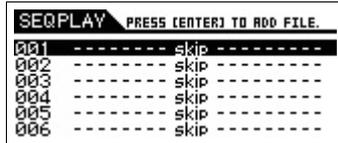
## 시퀀스 재생

Sequence Play(시퀀스 재생) 모드에서는 컴퓨터나 외장 시퀀스 없이 SMF(Standard MIDI File Format 0/1) 곡 데이터나 오디오 파일(44.1kHz/16비트 스테레오에서의 .wav 및 .aif 파일)을 직접 재생할 수 있습니다.



**주의**  
시퀀스 모드가 활성화된 상태에서는 절대로 USB 저장 장치를 제거/연결하지 마십시오.

**작동** [MULTI/SEQ PLAY] → Multi Play 화면 → [MULTI/SEQ PLAY] → Sequence Play 화면



시퀀스 재생(Sequence Play) 화면

## 시퀀스 재생

- 연주
- 편집
- 작업

## 부록

## MIDI/오디오 파일(연쇄) 재생 순서 설정

시퀀스 재생 화면에서는 재생할 MIDI/오디오 파일 순서, 각 MIDI 파일에 대해 사용될 특정 멀티 그리고 각 연쇄 단계(Chain Step)에 이들을 각각 지정함으로써 연쇄 프로그램의 중지 위치를 설정할 수 있습니다. 여기서 설정한 프로그램은 연쇄 단계 번호순으로 실행됩니다. 최대 100개의 연쇄 단계 번호를 프로그램할 수 있으며 100에 도달하면 재생은 001로 돌아갑니다.

### 1 MIDI 파일 재생을 위한 멀티 선택

커서 [▲]/[▼] 버튼으로 연쇄 단계 번호를 선택한 후 데이터 다이얼이나 [DEC]/[INC] 버튼으로 멀티를 선택합니다.

### 2 MIDI/오디오 파일 선택

연쇄 단계 번호를 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 File Load(파일 로드) 화면을 불러옵니다. 내장 플래시 메모리나 외장 USB 저장 장치에 저장된 MIDI/오디오 파일을 선택할 수 있습니다. 파일을 선택한 후 [EXIT] 버튼을 눌러 시퀀스 화면으로 돌아갑니다.

### 3 각 연쇄 단계에 파라미터 지정

다음 파라미터를 연쇄 단계에 지정할 수 있습니다.

- skip: 이 연쇄 단계를 건너뛰고 연쇄 프로그램은 다음 연쇄 단계로 넘어갑니다.
- end: 중지한 후 연쇄 단계 번호 001로 돌아갑니다.
- stop: 연쇄 프로그램을 중지합니다.

데이터 다이얼이나 [DEC]/[INC] 버튼으로 이 파라미터를 선택할 수 있습니다.

### 4 [START/STOP] 버튼으로 재생/중지

연쇄 프로그램이 재생되는 동안에는 [START/STOP] 버튼이 점멸합니다. 연쇄 프로그램 중간 도중에 재생을 중지하려면(즉, "stop"에 도달하기 전에) [START/STOP] 버튼을 누릅니다. [START/STOP] 버튼을 누르지 않더라도 연쇄 프로그램이 "end" 또는 "stop"에 도달하면 재생이 자동으로 중지됩니다.

## 재생 템포 변경

MIDI 파일을 재생하는 도중에 데이터 다이얼이나 [DEC]/[INC] 버튼으로 재생 템포를 변경할 수 있습니다. 곡 재생을 시작하면 곡 파일에 포함된 템포 값이 이 파라미터로 자동 설정되는 것이 일반적입니다. 필요한 경우 재생 템포를 변경할 수 있습니다.

**참고** 외부 MIDI 클럭을 받는 도중에 Utility MIDI(유틸리티 MIDI) 화면(137페이지)의 "MIDI Sync" 파라미터가 "external" 또는 "auto"로 설정된 경우 재생 템포를 변경할 수 없습니다.

## 연쇄 단계 순서 저장

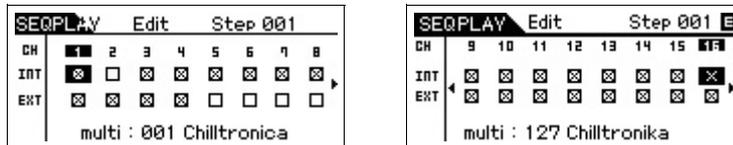
시퀀스 재생 모드에서 설정을 저장하려면 전원을 끄기 전에 [STORE] 버튼을 누릅니다. 확인 메시지([STORE] 버튼으로 불러온 메시지 ([STORE] 버튼을 통해 호출)가 나타나면 [ENTER] 버튼을 눌러 설정을 실제로 저장합니다.

## 시퀀스 재생 편집

시퀀스 재생 편집에서는 각 연쇄 단계에 지정된 각 MIDI 파일에 대한 MIDI 설정과 각 연쇄 단계에 지정된 각 오디오 파일에 대한 재생 볼륨 설정을 할 수 있습니다.

### 작동

Sequence Play 화면에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다.



CH 1 ~ 8 화면/CH 9 ~ 16 화면

### INT(내장 스위치)

각 트랙의 뮤지컬 퍼포먼스 데이터를 내장 톤 제너레이터 블록으로 전송할지 여부를 결정합니다. 내장 톤 제너레이터를 사용하는 경우 커서를 원하는 채널로 옮긴 후 [INC] 버튼으로 체크 표시를 합니다. [DEC] 버튼으로 체크 표시를 제거할 때 지정된 MIDI 채널을 통한 데이터는 내장 톤 제너레이터에 영향을 미치지 않습니다.

### EXT(외장 스위치)

각 트랙의 뮤지컬 퍼포먼스 데이터를 외장 MIDI 장치로 전송할지 여부를 결정합니다. 외장 MIDI 장치를 사용하는 경우 커서를 원하는 채널로 옮긴 후 [INC] 버튼으로 체크 표시를 합니다. [DEC] 버튼으로 체크 표시를 제거할 때 지정된 MIDI 채널을 통한 데이터는 외장 MIDI 장치에 영향을 미치지 않습니다.

### Audio Setting(오디오 설정) 화면

커서가 CH16의 파라미터에 위치하는 경우, 커서 [▶] 버튼을 눌러 Audio Setting(오디오 설정) 화면을 불러옵니다. 오디오 설정 화면은 MIDI/오디오 파일의 현재 퍼포먼스 위치를 슬라이더 아이콘과 시간 값으로 표시합니다. 여기서 데이터 다이얼이나 [DEC]/[INC] 버튼을 사용하여 오디오 재생 레벨을 설정할 수 있습니다.

**참고** 오디오 설정 화면은 MIDI/오디오 파일이 지정된 연쇄 단계를 선택하고 [EDIT] 버튼을 누를 때에만 불러올 수 있습니다.

### 기본 구조

보이스

퍼포먼스

멀티

시퀀스 연주

마스터

원격

파일

오디오 녹음/재생

유틸리티

### 시퀀스 재생

연주

편집

작업

### 부록

## 시퀀스 재생 작업

Sequence Play Job(시퀀스 재생 작업)에서는 연쇄 단계를 추가/삭제하거나 연쇄 단계의 전체 순서를 초기화할 수 있습니다.

**작동** [MULTI/SEQ PLAY] → Sequence Play 화면 → [JOB]



시퀀스 재생 작업 선택(Sequence Play Job Select) 화면

### INSERT

"skip"으로 지정된 연쇄 단계를 현재 연쇄 단계에 삽입하고 커서 위치 뒤에 있는 이미 프로그램된 모든 단계의 번호를 1증가시킵니다.

**참고** "skip" 이외의 값을 연쇄 단계 번호 100(마지막 단계)에 지정하면 새로운 연쇄 단계를 삽입할 수 없습니다.

### DELETE

현재 선택한 연쇄 단계를 삭제하고 커서 위치 뒤에 있는 이미 프로그램된 모든 단계의 번호를 1 감소시킵니다. 연쇄 단계를 삭제할 때 "skip"이 지정된 연쇄 단계가 마지막 연쇄 단계로 삽입됩니다.

### INITIALIZE

연쇄 단계를 모두 초기화합니다.

### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 연주
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 시퀀스 재생

- 연주
- 편집
- 작업

### 부록

# 마스터 모드

Master(마스터) 모드는 다음 기능을 제공합니다.

- 보이스, 퍼포먼스 또는 멀티로 구성된 최대 128개의 프로그램을 만들고 저장하며 불러올 수 있습니다.
- 각각의 마스터 프로그램에 4개의 독립적인 키보드 존을 설정할 수 있습니다.

마스터 모드로 사용하는 모든 정보를 포함해 가장 자주 사용하는 설정을 기억하고 버튼을 한 번만 눌러 필요할 때 언제든지 이 설정을 불러올 수 있습니다. 또한 외장 MIDI 장치 조정을 위한 설정을 마스터에 기억시켜 라이브 스테이지를 연주하면서 이 악기에 연결된 외장 MIDI 톤 제너레이터를 순차적으로 변경할 수 있습니다.

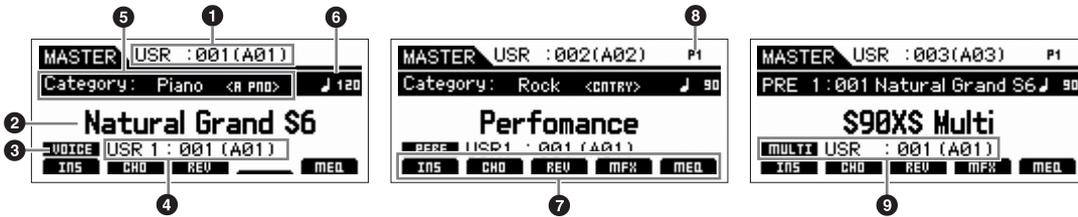
## 마스터 연주

Master Play(마스터 연주) 모드에 들어가서 마스터 연주 화면을 불러오려면 현재 모드에서 [MASTER] 버튼을 누릅니다.

**작동** [MASTER] 버튼을 누릅니다.

## 마스터 프로그램 선택

S90 XS/S70 XS에는 내장 사용자 메모리에 저장된 특별 프로그램된 128개의 마스터가 있습니다. 뱅크는 8개 그룹(A-H)으로 구성되어 있으며 각 그룹에는 16개의 마스터 프로그램이 있습니다. 마스터는 기본적으로 보이스 선택과 동일한 방법으로 선택합니다. 원하는 마스터 프로그램을 불러오려면 적절한 그룹과 번호를 선택합니다.



- 1 마스터 프로그램 번호(그룹/번호)
- 2 마스터 프로그램 이름
- 3 모드
- 4 프로그램 번호(그룹/번호)
- 5 카테고리 <하위 카테고리>
- 6 아르페지오 템포
- 7 인서트 이펙트/코러스/리버브/마스터 이펙트/마스터 EQ의 on/off 상태
- 8 파트 번호(퍼포먼스/멀티)
- 9 현재 파트의 보이스 뱅크/번호/보이스 이름(멀티)

## 생성된 마스터 저장

- 1 [STORE] 버튼을 눌러 Master Store(마스터 저장) 화면을 불러옵니다.
- 2 마스터 저장 대상을 설정합니다.  
데이터 다이얼, [DEC] 및 [INC] 버튼을 사용해 마스터 번호를 대상으로 선택합니다. [A] - [H] 버튼 및 [1] - [16] 버튼을 사용해 마스터 번호를 선택할 수 있습니다.
- 3 [ENTER] 버튼을 누릅니다. (화면에서 확인을 요청합니다.)  
저장을 취소하려면 [EXIT] 버튼을 누릅니다.
- 4 [ENTER] 버튼을 눌러 저장 작업을 실행합니다.  
마스터가 저장되면 "Completed" 메시지가 나타나고 작업은 마스터 연주 화면으로 돌아갑니다.

### 주의

저장 작업을 실행하는 경우, 대상 메모리에 대한 설정이 덮어쓰기 됩니다. 중요한 데이터는 항상 내장 플래시 메모리나 USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 저장 장치에 저장해야 합니다. 작동에 대한 세부 사항은 사용설명서를 참고하십시오.

**기본 구조**

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

**마스터**

- 연주
- 편집 선택
  - 공통 선택
    - 이름
    - 메모리
    - 존 스위치
  - 존 편집 선택
    - 전송
    - 음표
    - 프리셋
    - 노브 / 슬라이더
- 작업 선택
  - 뱅크
  - 초기화

**부록**

## 마스터 편집

Master Edit(마스터 편집) 모드로 다양한 파라미터를 편집하여 최대 4개의 다른 존(키보드 영역)을 포함하는 자신만의 마스터 프로그램을 만들 수 있습니다.

### 작동

[MASTER] → Master Program 선택 → [EDIT] → Master Edit Select 화면

#### 공통 편집 및 존 편집

Master(마스터) 모드에서 키보드를 최대 8개의 독립 영역("존"이라 함)으로 분류할 수 있습니다. 각 존에는 다른 MIDI 채널, 노브 및 컨트롤 슬라이더의 다양한 기능을 지정할 수 있습니다.

이에 따라 본 신디사이저 자체의 내장 보이스 이외에 여러 가지 채널에서 단일 키보드로 동시에 멀티 보이스 톤 제너레이터의 여러 파트를 조정하거나 외장 MIDI 악기의 보이스를 조정하여 S90 XS/S70 XS를 여러 키보드 작업에 효과적으로 사용할 수 있습니다.

두 가지 형식의 마스터 편집 화면 즉, 8개의 존 모두에 공통인 파라미터를 편집하기 위한 화면과 독립 존을 편집하기 위한 화면이 있습니다.

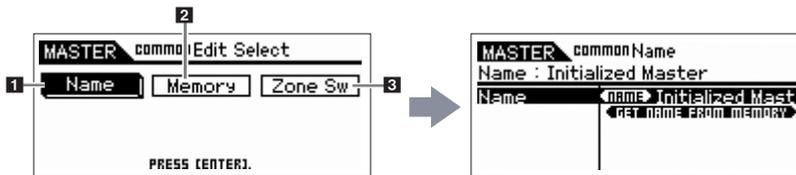


#### 공통 편집

모든 존에 공통인 파라미터를 편집할 수 있습니다.

### 작동

[MASTER] → Master program 선택 → [EDIT] → Master Edit Select 화면에서 Common 화면 선택 → [ENTER] → Master Common Edit Select 화면



### 1 Name(마스터 이름)

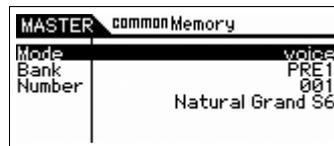
마스터 이름을 지정합니다. 이 기능은 Multi(멀티) 모드의 Name Edit(이름 편집)과 동일합니다. 커서가 "Get Name From Memory" 아이콘에 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 보이스/퍼포먼스/멀티의 이름을 마스터 이름으로 복사합니다.



### 2 Memory(메모리)

마스터를 선택하면 불러올 수 있는 프로그램 번호를 결정합니다. 선택한 보이스/퍼포먼스/멀티 이름이 표시됩니다.

카테고리 탐색 기능을 통해 보이스와 퍼포먼스를 선택할 수 있습니다.



### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 마스터

연주
편집 선택
● 공통 선택
● 이름
● 메모리
존 스위치
존 편집 선택
전송
음표
프리셋
노브 / 슬라이더
작업 선택
별크
초기화

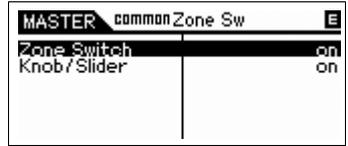
### 부록

### 3 Zone Sw(존 스위치)

#### Zone Switch (존 스위치)

키보드를 최대 8개의 독립 영역("존")으로 분류할지 여부를 결정합니다.

설정: off, on



#### Knob/Slider(노브/슬라이더)

"존 스위치"가 "on"으로 설정된 경우 노브와 슬라이더는 존 컨트롤러 역할을 하고, "off"로 설정된 경우 노브/슬라이더 기능으로 선택된 컨트롤러 역할을 합니다.

"on"으로 설정된 경우, 노브 기능 램프 및 슬라이더 기능 램프가 소등되며 노브와 슬라이더는 존 컨트롤러 역할을 합니다. 노브와 슬라이더가 존 컨트롤러 역할을 하는 경우, 각 존의 Edit(편집) 화면에서 노브와 슬라이더에 어떤 기능을 지정할지 결정할 수 있습니다.

설정: off, on

참고 "Zone Switch"가 "on"으로 설정된 경우 노브 기능 버튼을 눌러 on/off 상태를 선택할 수 있습니다.

#### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

#### 마스터

연주	
편집 선택	
<input checked="" type="radio"/>	공통 선택
	이름
	메모리
<input checked="" type="radio"/>	존 스위치
존 편집 선택	
	전송
	음표
	프리셋
	노브 / 슬라이더
작업 선택	
	벌크
	초기화

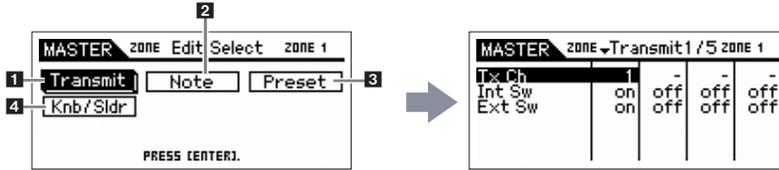
#### 부록

## 존 편집

존 파라미터를 결정합니다.

### 작동

[MASTER] → Master program 선택 → [EDIT] → Master Edit Select 화면에서 "Zone1 - 4" 화면 선택 → [ENTER] → Master Zone Edit Select 화면



## 1 Transmit(전송)

이 화면에서는 키보드를 연주할 때 각 존이 MIDI 메시지를 전송하는 방법을 설정할 수 있습니다.

### Tx Ch(전송 채널)

각 존에 대해 MIDI 전송 채널을 결정합니다.

설정: 1 - 16

### Int Sw(내장 스위치)

각 존에 대한 MIDI 데이터를 내장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: on(전송), off

참고 Local Control 파라미터가 Utility(유틸리티) 모드의 MIDI 화면(137페이지)에서 "off"로 설정된 경우 Int Sw 파라미터가 "on"으로 설정되어 있더라도 각 존에 대한 MIDI 데이터는 내장 톤 제너레이터로 전송되지 않습니다

### Ext Sw(외장 스위치)

각 존에 대한 MIDI 데이터를 외장 MIDI 기기에 전송할지 여부를 결정합니다.

설정: on(전송), off

### Int Bank Sel(내장 뱅크 선택)

### Ext Bank Sel(외장 뱅크 선택)

### Int PC(내장 프로그램 변경)

### Ext PC(외장 프로그램 변경)

이 화면에서 각 존에 대해 보이스 선택을 조정하는 MIDI 메시지를 내장/외장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정할 수 있습니다.

설정: on, off, ---

참고 "Ins Sw"/"Ext Sw"가 "off"로 설정된 경우 이 파라미터는 사용할 수 없습니다.

### Pitch Bend(피치 밴드)

### After Touch(채널 애프터터치)

### Modulation(모듈레이션)

### Foot Ctrl 1, 2(풋 컨트롤러 1, 2)

### Sustain(서스테인 페달)

### Foot Switch(풋 스위치)

### Knob(노브)

### Slider(슬라이더)

### A. Func 1, 2(지정 가능한 기능 1, 2)

### Vol/Express(볼륨/익스프레션)

### Pan(팬)

이 화면에서 Control Change, Pitch Bend 및 Channel Aftertouch와 같은 보이스와 관련되지 않은 설정을 조정하는 MIDI 메시지를 내장/외장 톤 제너레이터로 전송할지 여부를 결정할 수 있습니다. 특정 존에서의 특정 MIDI 메시지를 내장/외장 톤 제너레이터로 전송하려면 해당 상자에 체크 표시를 합니다.

설정: on, off, ---

참고 "Ins Sw"/"Ext Sw"가 "off"로 설정된 경우 이 파라미터는 사용할 수 없습니다.

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 마스터

연주
편집 선택
공통 선택
이름
메모리
존 스위치
● 존 편집 선택
● 전송
음표
프리셋
노브 / 슬라이더
작업 선택
별크
초기화

## 부록

## 2 Note(음표)

이 화면에서 각 존에 대한 음정 및 키보드 관련 파라미터를 설정하여 존 분할을 설정하고 각 존에 대한 음역을 결정할 수 있습니다.

MASTER	ZONE	Note	ZONE 1	
Octave		+0	+0	+0
Transpose		+0	+0	+0
Note Lmt Lo	C	-2	C	-2
Note Lmt Hi	G	8	G	8

### Octave(옥타브 이동)

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

### Transpose(조옮김)

존의 범위가 위 또는 아래로 이동하는 정도를 반음 단위로 결정합니다.

설정: -11 - +0(기본) - +11

### Note Lmt Lo(음표 하한)

### Note Lmt Hi(음표 상한)

각 존에 대한 범위의 가장 낮은 음 및 가장 높은 음을 결정합니다.

설정: C -2 - G8

참고 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 건반을 설정할 수도 있습니다.

## 3 Preset(프리셋)

이 화면에서 마스터가 선택되면 MIDI 메시지가 자동으로 전송될 각 존에 대한 보이스 관련 설정을 수행할 수 있습니다.

MASTER	ZONE	Preset	ZONE 1	
Bank MSB		000	000	000
Bank LSB		000	000	000
PC		001	001	001
Volume		100	100	100
Pan		C	C	C
MIDISendSw			off	

### Bank MSB(뱅크 선택 MSB)

### Bank LSB(뱅크 선택 LSB)

### PC(프로그램 변경 번호)

선택한 마스터에서 각 존에 대한 보이스 관련 설정을 결정합니다. 선택한 보이스는 외장 MIDI 기기에 따라 다릅니다.

설정: Bank MSB(뱅크 선택 MSB) 000 - 127

Bank LSB(뱅크 선택 LSB) 000 - 127

PC(프로그램 변경): 001 - 128

### Volume(음량)

선택한 마스터에서 각 존에 대한 보이스 설정을 결정합니다.

설정: 000 - 127

### Pan(팬)

선택한 마스터에서 각 존에 대한 팬 설정을 결정합니다.

설정: L64 - C - R63

### MIDI Send Sw(MIDI 전송 스위치)

이 화면에서 파라미터를 on을 설정한 경우 MIDI 메시지를 전송할지(on) 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 이 화면의 값을 변경하면 해당 MIDI 메시지를 외장/내장 톤 제너레이터로 전송합니다.

설정: off, on

참고 이 설정은 전원을 끌 때 자동적으로 off로 되돌아간다는 점에 유의하십시오.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 마스터

- 연주
- 편집 선택
  - 공통 선택
    - 이름
    - 메모리
    - 존 스위치
  - 존 편집 선택
    - 전송
    - 음표
    - 프리셋
    - 노브 / 슬라이더
- 작업 선택
  - 별크
  - 초기화

## 부록

## 4 Knob/Slider(노브/슬라이더)

이 화면에서 각 존에 대해 노브와 슬라이더를 사용할 때 외장/내장 톤 제너레이터에 어떤 컨트롤 변경 번호가 전송되는지 결정할 수 있습니다.

**참고** 이 설정은 존 스위치의 "Knob/Slider" 파라미터가 "on"으로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다. 즉, 노브 기능 램프가 점등되고 슬라이더 기능 램프가 소등된 경우 노브 및 슬라이더는 존 컨트롤러 역할을 합니다.

MASTER	ZONE	Knob/Slider	ZONE 1
Knob	10	10	10
Slider	07	07	07

### Knob(노브) Slider(슬라이더)

각 존에 대해 노브/슬라이더를 사용할 때 어떤 컨트롤 변경 번호가 전송되는지 결정합니다. 노브 1 - 4 및 슬라이더 1 - 4는 존 1 - 4에 대한 노브/슬라이더 역할을 합니다.

**설정:** off, 01 - 95

### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 마스터

연주	
편집 선택	
<input type="checkbox"/>	공통 선택
<input type="checkbox"/>	이름
<input type="checkbox"/>	메모리
<input type="checkbox"/>	존 스위치
<input checked="" type="checkbox"/>	존 편집 선택
<input type="checkbox"/>	전송
<input type="checkbox"/>	음표
<input type="checkbox"/>	프리셋
<input checked="" type="checkbox"/>	노브 / 슬라이더
작업 선택	
<input type="checkbox"/>	벌크
<input type="checkbox"/>	초기화

### 부록

## 마스터 작업

Master Job(마스터 작업) 모드에는 편리한 데이터 초기화 및 기록 도구가 있습니다. 마스터 작업 모드로 들어가려면 Master(마스터) 모드에서 [JOB] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 본래 화면으로 돌아갑니다.

### 작동

[MASTER] → Master Program 선택 → [Job] → Master Job Select 화면



### Bulk(벌크 덤프)

이 기능을 사용해 현재 선택한 마스터에 대해 편집한 모든 파라미터 설정을 컴퓨터나 데이터 기록을 위한 다른 MIDI 장치로 전송할 수 있습니다.

[ENTER] 버튼을 눌러 벌크 덤프를 실행합니다.

**참고** 벌크 덤프를 실행하려면 정확한 MIDI 장치 번호(138페이지)를 설정해야 합니다. 장치 번호가 "all"로 설정된 벌크 메시지가 S90 XS/S70 XS에서 수신되면 S90 XS/S70 XS는 장치 번호를 1로 인식하고, 장치 번호가 "off"로 설정된 메시지를 수신하면 벌크 메시지를 전송하지 않습니다.

**참고** 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 [MASTER] 버튼을 눌러 키보드에서 직접 벌크 덤프를 전송할 수도 있습니다.

### Initialize(초기화)

이 기능을 사용해 모든 마스터 파라미터를 재설정(초기화)할 수 있습니다. 공통 설정 및 존 설정과 같은 파라미터를 선택적으로 초기화할 수도 있습니다.

#### 1 All(모든 파라미터)

선택한 마스터에 대한 모든 설정이 초기화될지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 이 화면의 다른 파라미터는 설정할 수 없습니다.

**설정:** on(전송), off

#### 2 Common(공통 파라미터)

선택한 마스터에 대한 모든 공통 파라미터 설정이 초기화될지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 작업을 실행하면 공통 편집의 모든 파라미터 설정을 초기화합니다.

**설정:** on(전송), off

#### 3 Zone(존)

선택한 존에 대한 모든 공통 파라미터 설정이 초기화될지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 작업을 실행하면 존 편집의 모든 파라미터 설정을 초기화합니다. 4 Init Type을 통해 초기화 작동 후의 설정을 선택할 수 있습니다.

이 파라미터가 off로 설정된 경우, 파라미터(4-7)는 사용할 수 없습니다.

**설정:** on(전송), off

#### 4 Init Type(초기화 형식)

선택한 마스터에 대한 모든 존 파라미터 설정이 초기화될지 여부를 결정합니다. 초기화의 3가지 방법을 사용할 수 있습니다. 다른 설정을 결정하려면 가장 가까운 형식을 통해 초기화한 후 존 편집 파라미터를 편집합니다.

**설정:** split, zone, layer

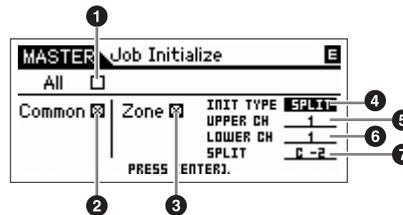
#### split

존 1 및 존 2를 on으로 설정한 다음 존 1과 존 2를 사용해 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

아래 참조

zone	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Note Low	Note High
1	1	on	on	C-2	B0
2	2	on	on	C1	B2
3	3	on	on	C3	B4
4	4	on	on	C5	G8



### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 마스터

연주	
편집 선택	
공통 선택	
이름	
메모리	
존 스위치	
존 편집 선택	
전송	
음표	
프리셋	
노브 / 슬라이더	
작업 선택	
벌크	
초기화	

### 부록

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. 이 기능을 "레이어(Layer)"라 합니다.

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

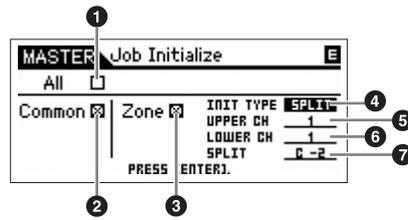
7 Split Point(스플릿 포인트)

초기화 행대가 "split"으로 설정된 경우 키보드를 존 1과 존2로 분할하는 스플릿 포인트를 결정합니다. 이 파라미터를 설정하여 존 1의 음표 상한(Note Limit High)은 여기 설정된 스플릿 포인트보다 반음 낮은 음으로 자동 설정되며 존 2의 음 하한(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 Zone Edit(편집)의 Note(음표) 화면(119페이지)에서 설정할 수 있습니다.

참고 또한 [SHIFT] 버튼을 누른 채 원하는 건반을 눌러 키보드에서 직접 음을 설정할 수도 있습니다.



기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

마스터

연주
편집 선택
공통 선택
이름
메모리
존 스위치
존 편집 선택
전송
음표
프리셋
노브 / 슬라이더
작업 선택
별크
초기화

부록

# 원격 모드

기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

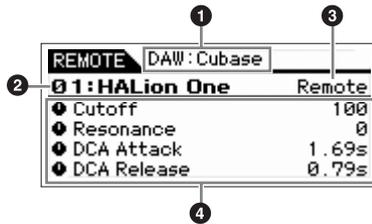
원격

부록

Remote(원격) 모드에서는 이 악기의 슬라이더, 노브 및 버튼을 사용하여 컴퓨터상의 DAW 소프트웨어의 시퀀서 트랙과 믹서 채널을 조정할 수 있습니다. 예를 들어, 기능 버튼으로 컴퓨터의 DAW 소프트웨어 재생을 시작/중지할 수 있고 컴퓨터의 마우스나 키보드를 사용하는 대신 데이터 다이얼을 사용하여 DAW 소프트웨어의 곡 위치를 제어할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS의 원격 모드로 DAW 응용 프로그램인 Cubase, Logic Pro, SONAR 및 Digital Performer를 조정할 수 있습니다. 튜닝 설정은 유틸리티 페이지에서 확인할 수 있습니다.

**작동** [DAW REMOTE] 버튼을 누릅니다.

Remote(원격) 화면이 나타나고(아래 표시한 것과 같은) 패널 컨트롤(예: 버튼, 노브, 슬라이드 및 데이터 다이얼)이 컴퓨터 소프트웨어의 원격 작동을 위해 활성화됩니다(컨트롤의 일반 기능은 비활성이 됨). 이 버튼을 다시 누르면 원격 모드에서 나갈 수 있습니다.



**1 DAW 소프트웨어 이름**

Utility(유틸리티) 모드에 설정되어 있는 DAW 소프트웨어 이름을 표시합니다(143페이지).

**2 컨트롤 템플릿 번호/템플릿 이름**

최대 50개의 컨트롤 템플릿을 S90 XS/S70 XS에 저장할 수 있습니다. S90 XS/S70 XS 원격 에디터를 이용하여 컨트롤 템플릿을 편집합니다. 세부 사항은 S90 XS/S70 XS 원격 에디터 사용 설명서를 참조하십시오.

**3 각 템플릿에서의 노브 출력 선택의 파라미터 값**

원격 템플릿에 설정된 노브 출력 선택의 파라미터 값을 표시합니다. S90 XS/S70 XS 에디터로 원격 템플릿의 노브 출력 선택을 설정할 수 있습니다. 다음 상황에서는 노브 출력 선택 파라미터의 설정이 자동적으로 "CC"로 표시됩니다.

- MIDI In/Out이 "MIDI"로 설정된 경우
- DAW Select가 "Cubase" 이외의 값으로 설정된 경우

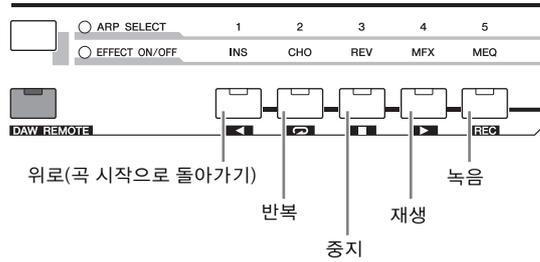
**4 파라미터 이름**

패널의 노브 및 슬라이더를 통해 변경할 수 있는 파라미터를 표시합니다. 표시된 파라미터는 노브 및 슬라이더를 통해 작동된 최근 4개의 파라미터입니다.

## 원격 모드에서의 작동

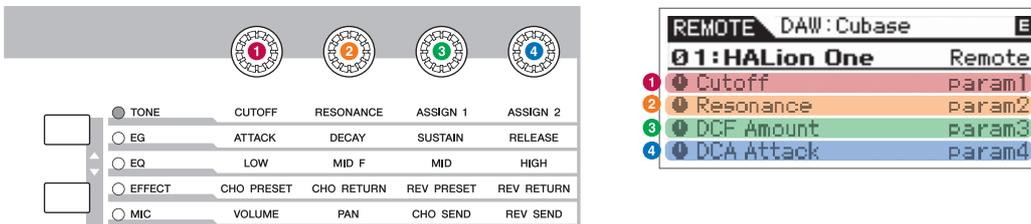
### 전송

원격 모드에서 기능 버튼은 전송 조정 버튼 역할을 합니다.



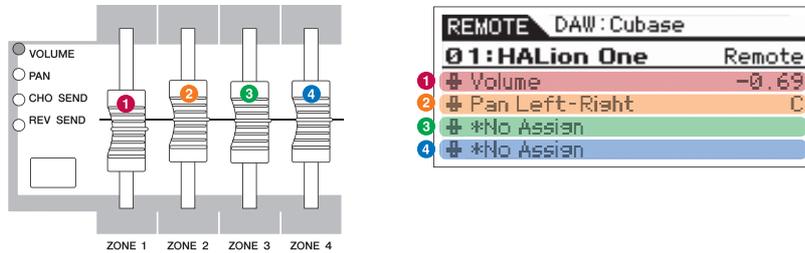
### 노브

원격 모드에서는 각 노브에 두 가지 기능을 지정할 수 있습니다. 노브 기능 버튼을 이용하여 기능을 변경할 수 있습니다. 각 노브 기능 버튼(상단/하단)에 4개의 기능을 지정할 수 있습니다. 노브 기능 버튼을 누르면 화면에 지정된 기능이 표시됩니다. 상단 노브 기능 버튼을 누르면 "TONE" 램프가 반짝입니다. 하단 노브 기능 버튼을 누르면 "MIC" 램프가 반짝입니다.



### 슬라이더

원격 모드에서는 각 슬라이더에 한 가지 기능을 지정할 수 있습니다. 슬라이더 기능 버튼을 누르면 지정된 기능이 화면에 표시됩니다. 하단 노브 기능 버튼을 누르면 "VOLUME" 램프가 점멸합니다.



**참고** 노브와 슬라이더에 기능을 지정하려면 S90 XS/S70 XS 원격 에디터를 사용해야 한다는 점에 유의하십시오. 작동에 대한 세부 사항은 S90 XS/S70 XS 원격 에디터 사용 설명서를 참조하십시오.

**참고** Cubase 시리즈를 DAW 소프트웨어로 사용할 경우, S90 XS/S70 XS 원격 도구를 미리 컴퓨터에 설치해야 합니다. S90 XS/S70 XS 원격 도구를 설치할 때 S90 XS/S70 XS 원격 에디터와 S90 XS/S70 XS 익스텐션이 컴퓨터에 설치됩니다. S90 XS/S70 XS 익스텐션은 S90 XS/S70 XS를 Cubase와 통합하는 소프트웨어입니다. S90 XS/S70 XS 원격 도구는 다음 URL에서 다운로드할 수 있습니다. <http://www.yamahasyth.com/download/>

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 원격

## 부록

## 원격 모드에서 버튼을 사용하는 주요 작업

[SHIFT]	이 버튼을 누른 채 노브를 작동하면 값이 천천히 변합니다.
OCTAVE [-]/[+]	키보드의 음정을 옥타브 단위로 아래나 위로 이동시킵니다.
TRANSPOSE [-]/[+]	키보드 범위를 위 또는 아래로 이동시킬 정도를 반음 단위로 결정합니다.
슬라이더 기능	화면에 슬라이더 기능을 표시합니다.
슬라이더 1 - 4	지정된 파라미터를 조정합니다.
노브 기능(상단/하단)	화면에 노브 기능(상단/하단)을 표시합니다.
기능	DAW 소프트웨어를 위해 전송 역할을 합니다.
[UTILITY]	Utility(유틸리티) 모드에서 원격 화면을 표시합니다.
[EXIT]	원격 화면에서 기본 화면으로 돌아갑니다.
[STORE]	편집한 컨트롤 템플릿을 저장합니다.
[DEC]/[INC]	프로그램 변경 메시지를 전송합니다.
데이터 다이얼	전송 위치를 변경합니다.
BANK SELECT [DEC]/[INC]	컨트롤 템플릿을 변경합니다.
[MUTE]/[SOLO]	Cubase에서 선택한 트랙을 음소거 또는 솔로로 연주합니다.
[A] - [H]	기능 키 1 - 8의 역할을 합니다.

**참고** Digital Performer를 사용할 경우 데이터 다이얼과 [A] - [H] 버튼은 사용할 수 없습니다.

### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 원격

### 부록

## 기타 기능

### 세기 미터

유틸리티 모드의 원격 화면에서 Velocity Meter가 on으로 설정된 경우, [COMMON], [PART SELECT] 1 - 4, [PART ON/OFF], [ARP ON/OFF], [PART ARP] 및 [ARP HOLD] 램프는 키보드 연주의 세기에 따라 세기 미터로서 점등합니다.

### HID 장치 기능

다음 키는 컴퓨터 키보드에서와 동일한 방식으로 USB HID 장치 역할을 합니다.

커서 [▲]/[▼]/[◀]/[▶]	커서 키
[ENTER]	Enter 키
[EXIT]	Esc 키
번호 [1] - [10]	숫자 키
번호 [14]	마침표(.) 키
번호 [15]	- 키
번호 [16]	+ 키

### 학습 기능

Cubase 시리즈 버전 4.5 이상에서 VST 기기의 파라미터에 마우스 커서 위치가 있는 경우, 노브 기능/슬라이더 기능을 누른 채 노브/슬라이더를 작동하면 원하는 파라미터를 노브/슬라이더에 지정할 수 있습니다. [STORE] 버튼을 눌러 설정을 현재 컨트롤 템플릿에 저장합니다.

**참고** 특정 소프트웨어의 경우 이 기능을 사용할 수 없습니다. 최신 정보를 확인하려면 다음 URL을 참조하십시오.  
<http://www.yamahasynt.com/>

## MIDI 포트 정보

S90 XS/S70 XS는 두 개의 MIDI 포트를 사용하여 DAW 소프트웨어를 조정합니다. 각 포트는 다음 메시지를 처리합니다.

### 포트 1

- 키보드, 피치 벤드 및 모듈레이션 휠의 MIDI 메시지
- 컨트롤 템플릿에서 Knob Out Select가 "CC"로 설정된 경우 노브를 통한 Control Change 메시지
- 유틸리티 모드의 원격 화면에서 PC Change(PC 변경)모드가 "PC" 또는 "PC + Remote"로 설정된 경우 Program Change 메시지

### 포트 2

- 이 악기의 패널 작동을 통해 원격 조정을 위한 메시지만
- 컨트롤 템플릿에서 Knob Out Select가 "Remote"로 설정된 경우 노브를 통한 Remote 메시지
- 유틸리티 모드의 원격 화면에서 PC Change Mode가 "Remote" 또는 "PC + Remote"로 설정된 경우 Program Change 메시지
- Cubase 시리즈 소프트웨어와의 통신

# 파일 모드

File(파일) 모드는 USB TO DEVICE 단자에 연결된 외장 USB 저장 장치와 이 악기 사이에 데이터(예: 보이스, 및 퍼포먼스)를 전송을 위한 도구를 제공합니다.



**작동** [UTILITY] File Select 화면 "Save" 또는 "Load" 선택 [ENTER]

## 파일 모드의 용어

파일 모드 사용을 위해 여러 가지 용어를 이해할 필요가 있습니다. 여기서는 파일 모드에 특정한 용어를 설명합니다.

### 파일

컴퓨터에서와 마찬가지로 이 악기에서 생성한 보이스, 퍼포먼스와 같은 다양한 데이터 형식을 파일로 처리해서 외부 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 각 파일은 아래에 설명한 파일 이름과 파일 확장자를 갖습니다.

### 파일 이름

컴퓨터에서처럼 파일 모드에서 파일에 이름을 할당할 수 있습니다. 파일 이름은 이 악기의 화면에서 최대 20개의 알파벳 문자를 사용할 수 있습니다. 이름이 같은 파일은 같은 디렉토리에 저장할 수 없습니다.

### 확장자

".mid" 및 ".wav" 등 파일 이름 뒤의(점 다음의) 3자리 문자를 파일 "확장자"라고 합니다. 확장자는 파일 형식을 나타내고 이 악기의 패널 작동으로 변경할 수 없습니다. 이 악기의 파일 모드는 특정한 데이터에 따라 10개의 다른 확장자 형식을 지원 합니다.

### 파일 크기

파일의 메모리 양을 나타냅니다. 파일 크기는 파일에 저장된 데이터의 양에 따라 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 1024바이트에, 1MB는 1024KB에, 1GB는 1024MB에 해당됩니다.

### 장치

파일이 저장되는 메모리 저장 장치(예: 하드 디스크)를 나타냅니다. 이 악기는 USB TO DEVICE 단자에 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. "디렉토리"는 컴퓨터 용어로 사용되는 "폴더"와 같습니다. 파일 모드를 사용해 파일처럼 디렉토리에 이름을 지정할 수 있습니다. 디렉토리 이름에는 확장자가 포함되지 않습니다.

### 계층 구조(트리 구조)

많은 수의 파일을 메모리나 하드 디스크에 저장한 경우 사용자는 이 파일들을 적절한 폴더로 구성하고자 합니다. 또한 다수의 파일과 폴더를 가진 경우 사용자는 여러 폴더가 관련된 "상위" 폴더 등으로 그룹을 만드는 계층 구조로 폴더를 구성하고자 합니다. 모든 폴더에 대한 최상위 위치(메모리 위치나 하드 디스크를 처음 열 때 호출되는 위치)를 "루트 디렉토리"라 합니다.

## 기본 구조

음색
연주
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 파일

파일 선택
저장
로드
파일 작업
삭제
이름 변경
새 디렉토리
포맷
복사

## 부록

### 현재 디렉토리(폴더) 변경

아래 그림을 예로 사용해 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. 상위에 있는 다른 디렉토리를 선택하려면(예: 디렉토리 C에서 디렉토리 B로 이동), 우선 그 다음 상위인 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.



### 기본 구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 연주
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

### 파일

#### 파일 선택

- 저장
- 로드

#### 파일 작업

- 삭제
- 이름 변경
- 새 디렉토리
- 포맷
- 복사

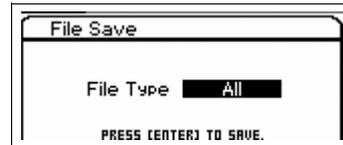
### 부록

### Save(저장)

이 약기에서 만든 데이터를 저장합니다. 화면에는 USB 메모리 저장 장치나 내장 플래시 메모리에 저장할 수 있는 파일만 표시됩니다. 저장을 위한 볼륨 레이블인 USB 메모리 저장 장치는 "xxx\_usb\*-"(USB 저장 장치 이름 및 번호)로 표시되고 내장 플래시 메모리는 "internal"로 표시됩니다. 커서 [▲]/[▼] 버튼으로 동일 디렉토리에서 파일을 선택하고, 커서 [◀]/[▶] 버튼으로 디렉토리로 들어가며, [ENTER] 버튼으로 파일을 저장하고 [EXIT] 버튼으로 상위 디렉토리로 돌아갑니다. 커서가 각 디렉토리 상단의 [NEW FILE]에 있을 때 [ENTER] 버튼이나 [▶] 버튼을 누르면 파일 형식 선택 대화창이 표시됩니다.



파일 형식을 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 Naming(이름 지정) 화면을 불러옵니다. 파일에 이름을 지정한 후 [ENTER] 버튼을 누르면 확인 화면이 표시됩니다. [ENTER] 버튼을 다시 눌러 파일을 저장합니다.

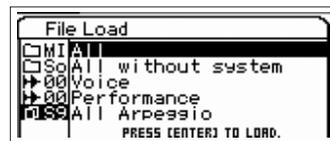
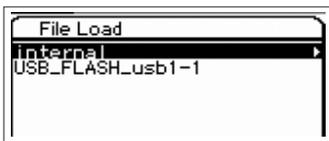


다음 파일 형식으로 저장할 수 있습니다.

All	이 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 데이터는 하나의 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다. 파일 형식은 Remote(원격) 모드의 컨트롤 템플릿도 포함합니다.	.X2A
All Voice	이 신디사이저의 내장 사용자 메모리(플래시 ROM)에 있는 모든 사용자 보이스 데이터는 하나의 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장할 수 있습니다.	.X2V
Seq Chain	Sequence Play(시퀀스 재생) 모드의 연쇄 데이터는 단일 파일로 취급되며 USB 저장 장치에 저장됩니다.	.X2C

### Load(로드)

File Load(파일 로드) 화면에서는 지정된 파일의 내용이 약기에 로드됩니다.



아래 표에 로드할 수 있는 파일 형식이 있습니다.

S90 XS/S70 XS 형식	All(.X2A), All Voice(.X2V), Seq Chain(.X2C), S90 XS/S70 XS Editor(.X2E)
S90 ES 파일 형식	All(.S7A), All Voice(.S7V), S90 ES Voice Editor(.S7E)
MOTIF XS 파일 형식	All(.X0A), All Voice(.X0V), All Arpeggio(.X0G), MOTIF XS Editor(.X0E)
MOTIF-RACK XS 파일 형식	MOTIF-RACK XS Editor(.X1E)
기타 파일 형식	Wave(.wav), AIFF(.aif), SMF format 0/1(.mid) (Wave 및 AIFF 파일의 경우 44.1kHz/16비트 파일만 지원됩니다.)

"All" 파일 로딩

"All" 파일을 로딩하는 경우, "All" 파일에 포함된 모든 데이터뿐만 아니라 특정 데이터(뱅크 또는 프로그램)도 로드할 수 있습니다. "All" 파일을 선택한 후 [ENTER] 버튼 또는 [▶] 버튼을 눌러 다음 항목 중 하나를 선택할 수 있는 화면을 불러옵니다.

All(모두)

선택된 후 모든 데이터를 로드합니다.

All without system(시스템 없는 모든 데이터)

유틸리티(Utility) 설정을 제외한 모든 데이터를 로드합니다.

Voice(보이스)

[ENTER] 버튼을 눌러 사용자 보이스를 모두 로드하거나 커서 [▶] 버튼을 눌러 Bank Select(뱅크 선택) 화면을 불러옵니다.

Performance(퍼포먼스)

[ENTER] 버튼을 눌러 사용자 퍼포먼스를 모두 로드하거나 커서 [▶] 버튼을 눌러 뱅크 선택 화면을 불러옵니다.

All Arpeggio(모든 아르페지오)

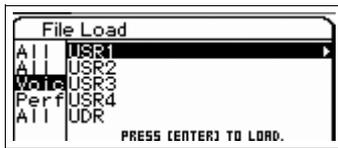
모든 아르페지오 데이터를 로드합니다.

Seq Chain(연쇄 시퀀스)

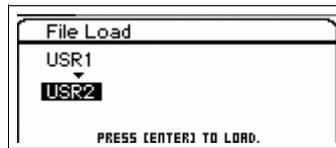
시퀀스 재생 모드의 모든 연쇄 데이터를 로드합니다.

뱅크 선택 화면

보이스 데이터 및 퍼포먼스 데이터를 로드할 때 나타나는 이 화면에서 뱅크의 로드 소스와 로드 대상을 선택할 수 있습니다.



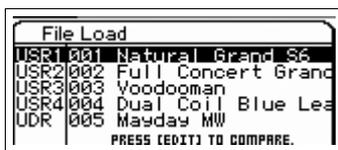
로드 소스 선택 화면



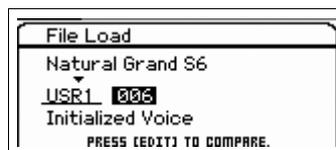
로드 대상 선택 화면

로드 소스 화면에서는 뱅크의 모든 보이스를 로드할 것인지, 아니면 지정된 프로그램만 로드할 것인지를 선택합니다. 로드하려는 뱅크로 커서를 옮긴 후 [ENTER] 버튼을 눌러 로드 대상 화면을 불러옵니다. 로드 소스 화면의 커서 [▶] 버튼을 눌러 프로그램 선택 화면을 불러옵니다.

프로그램 선택 화면



로드 소스 선택 화면



로드 대상 선택 화면

로드 소스 선택 화면에서 로드할 프로그램을 선택한 후 [ENTER] 버튼 또는 커서 [▶] 버튼을 눌러 로드 대상 선택 화면을 불러옵니다. 뱅크와 번호를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 확인 화면을 엽니다.

**참고** [PART]/[MUTE]/[SOLO] 램프가 꺼져 있을 때 BANK [INC]/[DEC] 버튼, [A] - [H] 버튼 그리고 "Bank" 또는 "Number" 섹션의 번호 [1] - [16] 버튼으로 프로그램을 선택할 수 있습니다. [CATEGORY SEARCH] 버튼을 눌러 현재 파트에 해당하는 보이스를 검색할 수 있습니다.

**참고** 이 화면이 표시되면 [EDIT] 버튼을 눌러 Compare(비교) 모드를 불러오므로써 대상에서 원래 사운드를 들을 수 있습니다. [EDIT] 버튼을 다시 누르면 비교 모드에서 빠져 나옵니다.

기본 구조

음색
연주
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

파일

파일 선택
저장
● 로드
파일 작업
삭제
이름 변경
새 디렉토리
포맷
복사

부록

**모든 보이스 데이터 로딩**

All 데이터를 로드할 때 "Voice"를 선택하는 것과 동일한 기능입니다. All Voice를 선택 및 로딩하는 경우 모든 보이스 데이터를 로드하거나 각 बैं크를 통해 로드하거나 하나의 프로그램만을 로드하는 것이 가능합니다.

**연쇄 체인 데이터 로딩**

시퀀스 재생 모드의 연쇄 데이터를 로드합니다. All 데이터를 로드할 때 "Seq Chain"을 선택하는 것과 동일한 기능입니다.

**에디터 데이터 로딩**

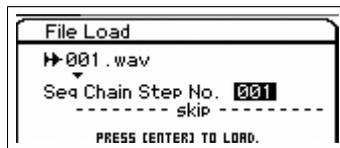
S90 XS/S70 XS 에디터 파일로부터 사용자 보이스를 로드할 수 있습니다. 로딩 절차 및 파라미터는 All 데이터의 "All Voice" 로딩과 동일합니다.

**모든 아르페지오 데이터 로딩**

MOTIF XS에 저장된 All Arp 파일을 로드할 수 있습니다. 사용자 아르페지오 데이터 모두를 로드하는 것만 가능합니다. All 데이터를 로드할 때 "All Arp"를 선택하는 것과 동일한 기능입니다.

**기타 데이터 로딩**

시퀀스 재생 모드에서 오디오 파일(.wav/.aif)과 Standard MIDI File을 로드하고 필요한 단계에 추가할 수 있습니다. 파일을 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 파일 로드 화면을 불러옵니다. 단계를 추가할 파일을 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 확인 화면을 엽니다.



**기본 구조**

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 연주
- 마스터
- 원격
- 파일
  - 오디오 녹음/재생
  - 유틸리티

**파일**

- 파일 선택
  - 저장
  - 로드
- 파일 작업
  - 삭제
  - 이름 변경
  - 새 디렉토리
  - 포맷
  - 복사

**부록**

## 파일 작업

File Job(파일 작업) 화면에서 파일/디렉토리 삭제, 파일/디렉토리 이름 변경, 디렉토리 생성 및 저장 장치 포맷이 가능합니다.



**작동** [FILE] → File Select 화면 → "Save" 또는 "Load" 선택 → [ENTER] → 파일 또는 디렉토리 선택 → [JOB]

### Delete(삭제)

현재 선택한 파일 또는 디렉토리를 삭제합니다. 저장 장치 또는 [NEW FILE]을 선택한 경우, 이 파라미터는 표시되지 않습니다.

### Rename(이름 변경)

현재 선택한 파일 또는 디렉토리 이름을 변경합니다. Naming(이름 지정) 대화창에 파일 이름을 입력합니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다.

**참고** 저장 장치 또는 [NEW FILE]을 선택한 경우, 이 파라미터를 사용할 수 없습니다.

### New Directory(새 디렉토리)

현재 디렉토리에 새로운 디렉토리를 만듭니다. 이름 지정 대화창에 디렉토리 이름을 입력합니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다. 저장 장치를 선택한 경우, 이 파라미터는 표시되지 않습니다.

### Format(포맷)

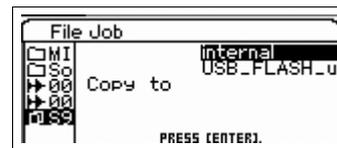
현재 USB 저장 장치나 내장 플래시 메모리를 포맷합니다.

**참고** 내장 플래시 메모리 볼륨 레이블의 이름(internal)은 변경할 수 없습니다.

**참고** USB 저장 장치를 포맷하는 경우 파일 시스템은 FAT 32입니다.

### 복사(Copy)

선택한 파일을 저장 장치의 루트 디렉토리로 복사합니다. 파일을 선택한 경우에만 이 기능이 표시됩니다. 이 작업을 실행하여 불러온 저장 장치 선택을 위한 화면에서 원하는 저장 장치를 선택한 후 [ENTER] 버튼을 눌러 파일을 복사합니다. 이름이 같은 파일이 이미 존재하는 경우, 확인 메시지가 나타납니다.



## 기본 구조

- 음색
- 연주
- 멀티
- 시퀀스 연주
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 파일

- 파일 선택
  - 저장
  - 로드
- 파일 작업
  - 삭제
  - 이름 변경
  - 새 디렉토리
  - 포맷
  - 복사

## 부록

# 오디오 녹음/재생 모드

Audio Record/Play(오디오 녹음/재생) 모드에서는 키보드 연주를 녹음하고 외장 USB 저장 장치의 루트 디렉토리나 내장 플래시 메모리에 저장하고 지정된 저장 장치에 있는 오디오 파일을 재생할 수 있습니다.

**작동** [AUDIO REC/PLAY] 버튼 → Audio Record/Play Select 화면



## Rec(녹음)

이 섹션에서는 키보드 연주를 44.1 kHz/16비트에서 Wave 파일로 녹음하는 방법을 설명합니다. 키보드 연주를 고정된 녹음 레벨에서 최대 74분까지 녹음할 수 있습니다.

**참고:** USB 저장 장치에 따라 녹음할 수 있는 시간은 달라집니다. 내장 플래시 메모리는 최대 18분의 연주를 녹음할 수 있습니다.

### Rec Storage(녹음 저장 장치)

여기서 선택한 볼륨 레이블의 최상위 디렉토리가 녹음 위치로 사용됩니다.

녹음 위치로는 내장 플래시 메모리나 USB 저장 장치를 선택할 수 있습니다. 각 볼륨 레이블(Volume Label) 내의 디렉토리를 선택할 수 없다는 점을 명심하십시오. 파일 이름은 자동으로 지정됩니다.

**설정:** internal, USB storage device

### Trigger Level(트리거 레벨)

녹음을 시작할 신호 레벨을 결정합니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다. 녹음을 시작할 신호 레벨을 결정합니다. 최고의 결과를 얻으려면 이 값을 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 노이즈가 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다. [ENTER] 버튼을 눌러 녹음 대기(Record Standby) 화면을 불러옵니다. "manua"를 선택한 경우, [ENTER] 버튼을 눌러 녹음을 즉시 시작합니다.

**설정:** manual, 1 ~ 127

### Recordable Time(녹음 가능 시간)- 표시 전용

사용 가능한 메모리별 녹음 시간을 나타냅니다. 여기에 표시되는 시간은 44.1 kHz의 녹음 주파수에서의 스테레오 신호를 가정하여 계산됩니다.

## STANDBY 화면

저장 및 트리거 레벨 값을 결정합니다.



## WAITING 화면

악기가 트리거 레벨을 초과하는 레벨을 기다리는 중임을 나타냅니다. 연주 레벨이 트리거 레벨을 넘어서면 녹음이 시작됩니다. [ENTER] 버튼을 누르면 이 화면에서 녹음이 시작됩니다. [EXIT] 버튼을 눌러 STANDBY 화면으로 돌아갑니다.



## RECORDING 화면

녹음이 진행 중임을 나타냅니다. 녹음 도중에 녹음 가능 시간은 감소합니다. 연주가 끝난 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다. 확인 메시지(저장 또는 취소를 위한)에서 "Yes"를 선택하여 저장 장치에 파일을 저장합니다. "No"를 선택하면 STANDBY 화면으로 돌아갑니다.

녹음 도중에 [EXIT] 버튼을 눌러 Audio Record/Play Select(오디오 녹음/재생 선택) 화면으로 돌아가서 녹음을 계속할 수 있습니다. 녹음 도중에 [AUDIO REC/PLAY] 램프가 점등하므로 녹음 상태를 쉽게 확인할 수 있습니다.



## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 오디오 녹음/재생

오디오 녹음 / 재생 선택
● 녹음
재생
오디오 연주 작업
삭제
이름 변경
새 디렉토리
포맷
복사

## 부록

이 상태에서 현재 모드의 프로그램을 변경할 수도 있습니다. [SHIFT] 버튼을 누른 채 [AUDIO REC/PLAY] 버튼을 눌러 Record(녹음) 화면으로 돌아간 후 [ENTER] 버튼을 눌러 녹음을 마칩니다.

기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

**Play (연주)**

내부 플래시 메모리나 외부 USB 저장 장치에 저장되어 있는 오디오 파일을 직접 재생할 수 있습니다. 사용할 수 있는 오디오 파일 형식은 44.1kHz/16비트/스테레오의 .wav/.aif 파일입니다. 작동 절차와 화면의 아이콘은 File(파일) 모드 (126페이지)와 동일합니다. 오디오 녹음/재생 모드에서 녹음을 마친 경우, 이 화면이 자동으로 나타납니다.



File Select display

**파일 선택(File Select) 화면**

연주할 오디오 파일을 선택할 수 있습니다. 오디오 파일을 선택 한 후 [ENTER] 버튼이나 커서 [<:cs "MW" 2>R<:/cs>] 버튼을 눌러 연주 화면을 열어 재생을 시작합니다. [ENTER] 버튼을 다시 눌러 Play Standby(연주 대기) 화면을 불러옵니다. [EXIT] 버튼이나 커서 [<:cs "MW" 2>L<:/cs>] 버튼을 눌러 File Select(파일 선택) 화면으로 돌아갑니다.

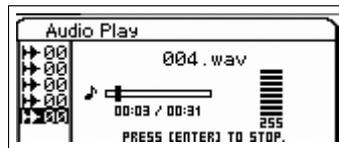
**참고** 사용할 수 없는 오디오 파일의 재생을 시도하면 오류 메시지가 나타납니다.

오디오 녹음/재생

- 오디오 녹음 / 재생 선택
  - 녹음
  - 재생
- 오디오 연주 작업
  - 삭제
  - 이름 변경
  - 새 디렉토리
  - 포맷
  - 복사

**파일 재생(Play File) 화면**

이 화면은 오디오 파일 재생 중에 표시됩니다. 이 화면 상단에 파일 이름이 표시됩니다. 이 화면 하단에는 전체 시간 및 오디오 파일의 현재 재생 위치가 숫자 값과 상태 표시줄로 표시됩니다. 이 화면의 오른쪽 부분에는 재생 레벨 미터가 표시됩니다. 재생 레벨 값은 레벨 미터 아래에 표시됩니다.



[DEC]/[INC] 버튼이나 데이터 다이얼로 오디오 파일의 재생 레벨을 조절할 수 있습니다. 재생 레벨을 "255"로 설정한 경우, 오디오 파일은 원래 녹음 레벨에서 재생됩니다. [ENTER] 버튼을 눌러 재생을 잠시 중지합니다.

**참고** 오디오 재생 사운드에는 내장 이펙트를 적용할 수 없습니다.

**참고** 재생 오디오를 내부적으로 녹음할 수 없습니다.

부록

**재생 대기(Play Standby) 화면**

파일 재생 화면에서 [ENTER] 버튼을 누를 경우 이 화면이 나타납니다. [ENTER] 버튼을 다시 누르면 마지막으로 재생이 중지된 곡의 위치에서 재생을 시작합니다. [EXIT] 버튼이나 커서 [<:cs "MW" 2>L<:/cs>] 버튼을 눌러 파일 선택 화면으로 돌아갑니다.



**오디오 재생 작업**

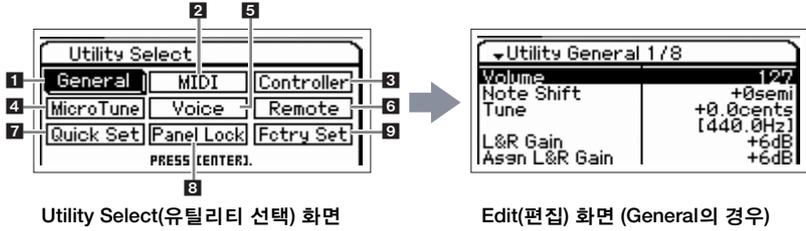
오디오 파일을 선택 한 후 [JOB] 버튼을 눌러 파일 삭제/이름 변경을 수행합니다.

**참고** 이 기능은 파일 모드의 "Delete" 및 "Rename" 기능과 동일합니다(130페이지).

# 유틸리티 모드

Utility(유틸리티) 모드에서는 본 기기의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. 유틸리티 모드로 들어가려면 [UTILITY] 버튼을 누릅니다. [EXIT] 버튼을 누르면 원래의 화면으로 되돌아갑니다.

**작동** [UTILITY] → Utility Select 화면에서 원하는 화면 선택 → [ENTER] → Edit 화면



Utility Select(유틸리티 선택) 화면

Edit(편집) 화면 (General의 경우)

## 1 General(일반)

### Volume(음량)

악기의 전체 음량을 결정합니다.

설정: 0 - 127

### Note Shift(음표 이동)

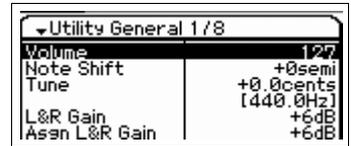
모든 음의 음정이 이동하는 양(반음 단위)을 결정합니다.

설정: -24 semi - +0 semi - +24 semi

### Tune(튜닝)

S90 XS/S70 XS의 전체 사운드 미세 튜닝을 결정합니다. 튜닝을 센트 단위로 조절할 수 있습니다.

설정: -102.4 cent[414.7Hz] - +0 cent [440.0Hz] - +102.3 cent [466.8Hz]



### L&R Gain(좌/우 게인)

OUTPUT L/MONO 및 R 단자의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

### Asgn L&R Gain(좌/우 게인 지정)

ASSIGNABLE OUT L 및 R 단자의 출력 게인을 결정합니다.

설정: 0dB, +6dB

### Kbd Octave(키보드 옥타브)

키보드 범위를 위 또는 아래로 이동시킬 정도를 옥타브 단위로 결정합니다. OCTAVE 버튼을 눌러 이 설정을 변경할 수도 있습니다.

설정: -3 - +0 - +3

### Kbd Transpose (키보드 조옮김)

키보드 범위를 위 또는 아래로 이동시킬 정도를 반음 단위로 결정합니다. TRANSCOPE 버튼을 눌러 이 설정을 변경할 수도 있습니다.

설정: -11 반음 - +0 반음 - +11 반음

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생

## 유틸리티

### 유틸리티 선택

●	일반
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
	MIDI
	컨트롤러
	미세 튜닝
	음색 선택
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
	원격
	빠른 설정
	패널 잠금
	공장 출고 시 설정

## 부록

### Kbd Vel Curve(키보드 세기 곡선)

이들 5가지 곡선은 키보드에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 실제 세기가 생성 및 전송되는 방식을 결정합니다.

**설정:** normal, soft, hard, wide, fixed

normal	이 선형 "곡선"은 키보드 연주의 강도(세기) 및 실제 사운드 변경 사이의 일대일 대응을 생성합니다.
soft	이 곡선에서는 특히 낮은 세기에 대한 응답이 증가됩니다.
hard	이 곡선은 "norm" 곡선에 비해서 전체 응답을 효과적으로 낮춥니다.
wide	이 설정은 낮은 세기 및 높은 세기에 대하여 상반되는 응답을 제공합니다. 사운드가 약한 범위에서 더 적은 변화를, 사운드가 높은 범위에서는 더 큰 변화를 넣으로써 컨트롤러의 분명하고 다이나믹 레인지를 넓혀 줍니다.
fixed	이 설정은 강하게 연주하더라도 동일한 사운드 변경량(아래의 Fixed Velocity에서 설정)을 제공합니다.

### Kbd Fixed Vel(키보드 고정 세기)

위의 "fixed" 세기 곡선을 선택한 경우에만 이 파라미터를 사용할 수 있습니다. 연주하는 음의 세기는 여기서 설정하는 값으로 고정됩니다.

**설정:** 1 - 127

### FS Sustain Pedal (풋 스위치 서스테인 페달 선택)

FOOT SWITCH SUSTAIN 단자에 연결된 옵션 풋 컨트롤러의 어떤 모델이 인식되는지 결정합니다.

#### FC3를 사용하는 경우:

"하프 댐퍼" 이펙트(실제 어쿠스틱 피아노에서처럼)를 생성하기 위해 옵션인 FC3(하프 댐퍼 기능이 장착된)를 연결하는 경우 이 파라미터를 "FC3 (half on)"로 설정합니다. 하프 댐퍼 기능이 필요하지 않거나 비활성화하려면 이 파라미터를 "FC3(half off)"로 설정합니다.

#### FC4 또는 FC5를 사용하는 경우:

"FC4" 또는 "FC5"를 선택합니다. FC4와 FC5에는 하프 댐퍼 기능이 장착되어 있지 않습니다.

**설정:** FC3(half on), FC3(half off), FC4/5

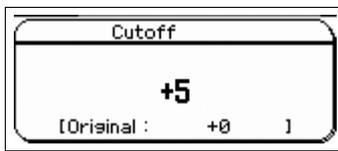
**참고** Control Change 메시지를 통해 외장 MIDI 기기에서 악기로 하프 댐퍼 기능을 제어할 때 이 설정은 필요하지 않습니다.

### Knob/Slidr Disp Time(노브/슬라이더 표시 시간)

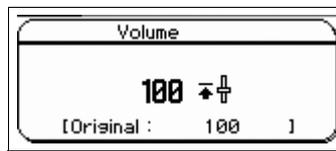
노브 또는 슬라이더 작동이 노브 팝업 또는 슬라이더 팝업을 표시할지 여부를 결정합니다.

**설정:** off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off	노브와 슬라이더를 작동시켜도 팝업을 불러오지 않습니다.
1 sec - 5 sec	노브/슬라이더를 작동하면 팝업이 나타나고 자동으로 닫히기 전에 1 - 5초간 표시됩니다
keep	노브/슬라이더를 작동시키면 팝업이 나타납니다. 팝업이 열린 경우 다른 화면/대화창/팝업을 호출하거나 [ENTER] 버튼[EXIT] 버튼을 누르면 팝업이 닫힙니다.



Knob popup(노브 팝업) 화면

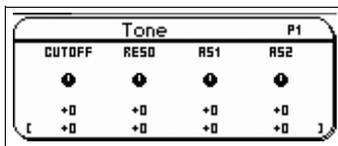


Slider popup(슬라이더 팝업) 화면

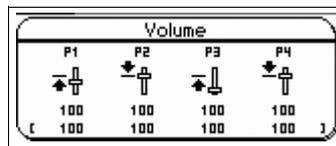
### Knob/Slidr Func Disp Sw(노브/슬라이더 기능 화면 스위치)

노브 기능 버튼이나 슬라이더 기능 버튼을 누르면 Knob Function popup(노브 기능 팝업) (29페이지) 또는 Slider Function popup(슬라이더 기능 팝업)(30페이지)이 나타날지 여부를 결정합니다. 노브 팝업 및 슬라이더 팝업과는 달리 팝업 표시 시간을 설정하는 것은 불가능합니다.

**설정:** off, on



Knob Function popup(노브 기능 팝업) 화면



Slider Function popup(슬라이더 기능 팝업) 화면

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 유틸리티

유틸리티 선택
● 일반
레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI
컨트롤러
미세 튜닝
음색 선택
아르페지오
A/D 출력
A/D FX
마스터 FX
마스터 EQ
원격
빠른 설정
패널 잠금
공장 출고 시 설정

### 부록

### Knob Curve(노브 곡선)

터치 반응 감도를 다섯 단계로 조절합니다. 값이 클수록 감도가 높아져 노브를 조금만 돌려도 실제 값은 크게 변합니다.

설정: 1 - 5

### Slider Mode(슬라이더 모드)

슬라이더 작동 시 파라미터 값에 영향을 주는 방식을 결정합니다.

설정: catch, jump

catch	슬라이더 작동은 값에 즉시 영향을 주는 것이 아니라 슬라이더 위치가 현재 값에 해당하는 위치에 도달한 후 그 값에 영향을 줍니다.
jump	슬라이더 작동은 그 값을 현재 값에서 슬라이더 위치에 해당하는 새로운 값으로 즉시 변경합니다.

### Bank Wrap Around(뱅크 이동)

BANK [DEC]/[INC] 버튼으로 보이스/퍼포먼스 모드의 뱅크/파트를 변경할 경우, 커서 [right] 버튼을 누르면 계속해서 교대로 이동하고 마지막 뱅크/파트에서 처음 뱅크/파트로 이동하고 그 반대(마지막에서 처음)로 변경할지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정한 경우 연속 변경을 사용할 수 있습니다.

설정: off, on

### Auto Load(자동 로드)

자동 로드 기능을 활성화할지 여부를 결정합니다. 이 파라미터를 활성화하면 전원이 켜질 때마다 악기는 자동으로 특정 파일(USB 저장 장치나 내장 플래시 메모리에서)을 사용자 메모리에 로드합니다. 로드할 파일은 이 화면에 표시됩니다. 자동 로드 파일은 [ENTER] 버튼을 통해 불러온 파일 로드 화면에서 지정합니다.

설정: off, on

### Power on Mode(전원 켜짐 모드)

기본 전원 켜짐 모드(및 메모리 뱅크)를 결정하며 전원을 켰을 때 자동으로 호출되는 조건을 선택할 수 있습니다.

설정: performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi

performance	다음에 전원을 켜면 Performance(퍼포먼스) 모드에 들어가고 첫번째 프로그램 번호(USER: 001)가 자동으로 선택됩니다.
voice (USER1)	다음에 전원을 켜면 Voice Play(보이스 연주) 모드에 들어가고 사용자 보이스의 첫번째 프로그램 번호(USER1: 001)가 자동으로 선택됩니다.
voice (PRE1)	다음에 전원을 켜면 보이스 연주 모드에 들어가고 프리셋 보이스의 첫번째 프로그램 번호(PRE: 001)가 자동으로 선택됩니다.
voice (GM)	다음에 전원을 켜면 보이스 연주 모드에 들어가고 프리셋 GM 보이스(Voice)의 첫번째 프로그램 번호(GM: 001)가 자동으로 선택됩니다.
master	다음에 전원을 켜면 Master(마스터) 모드에 들어가고 첫번째 프로그램 번호(001)가 자동으로 선택됩니다.
multi	다음에 전원을 켜면 Multi(멀티) 모드에 들어가고 첫번째 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 설정이 손실됩니다.

### LCD Mode(LCD 모드)

LCD 백라이트를 전환합니다.

설정: normal, reverse

### Click Sw(클릭 스위치)

클릭(메트로놈) 사운드 켜기/끄기를 전환합니다. [SHIFT] 버튼을 누른 채 [START/STOP] 버튼을 눌러서도 이 파라미터를 설정할 수 있습니다.

설정: off, on

### Click Beat(클릭 비트)

클릭(메트로놈)의 박자 기호를 결정합니다. 강세는 여기서 설정한 박자 기호의 첫번째 비트에 적용됩니다. 시퀀스 재생 모드에서 선택한 Standard MIDI File의 박자 기호는 여기서 설정한 값을 무시합니다.

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

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 유틸리티

- 유틸리티 선택
  - 일반
    - 레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
  - MIDI
    - 컨트롤러
    - 미세 튜닝
    - 음색 선택
      - 아르페지오
      - A/D 출력
      - A/D FX
      - 마스터 FX
      - 마스터 EQ
  - 원격
    - 빠른 설정
    - 패널 잠금
    - 공장 출고 시 설정

## 부록

### Click Tempo(클릭 템포)

클릭(메트로놈) 사운드의 템포를 결정합니다. 여기서 설정한 템포는 아르페지오 재생에 적용됩니다. MIDI Sync가 수신한 MIDI 클럭(F8)과 함께 "external" 또는 "auto"로 설정된 경우, "external"이 여기에 표시되고 템포를 설정할 수 없습니다.

**설정:** 5 - 300, external

**참고** 원하는 템포에서 [SHIFT] 버튼을 누른 채 [ENTER] 버튼을 몇 차례 눌러 이 파라미터를 설정할 수도 있습니다. 이 기능을 "탭 템포(Tap Tempo)"라 합니다.

### Click Volume(클릭 음량)

클릭(메트로놈) 사운드의 음량을 결정합니다.

**설정:** 0 - 127

### Click Type(클릭 형식)

클릭(메트로놈) 사운드의 음조 형식(보이스)을 결정합니다. 10가지 형식을 사용할 수 있습니다.

**설정:** 1 - 10

### Click Output Sel(클릭 출력 선택)

클릭(메트로놈) 사운드의 출력 대상을 결정합니다.

**설정:** L&R, asL&R, asL, asR

## 레이어/스플릿/드럼 지정

연주 생성기를 위한 파라미터를 결정합니다([LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN] 버튼).

### Type(형식)

연주 생성기를 사용할 때 먼저 지정할 보이스를 결정합니다. "manual"을 선택하면 Bank/Number 미만으로 지정된 보이스가 할당됩니다. "random"을 선택하면 무작위로 보이스가 할당됩니다.

**설정:** manual, random

### Bank(뱅크)

### Number(번호)

### Name(이름)

연주 생성기를 사용할 때 먼저 지정된 보이스를 결정합니다. 뱅크와 번호를 설정하여 원하는 프로그램을 선택합니다. 이름은 자동으로 결정됩니다.

**설정:** Bank: PRE1 - 8, USR1 - 4, PDR, UDR, GM, GMDR

Number: 001 - 128

Name: 표시 전용

### Split Lo/Up(스플릿 하한/상한)

연주 생성기의 Split을 실행할 때 첫번째 보이스가 지정되는 키보드 영역을 결정합니다. "both"를 선택하면 첫번째 보이스가 키보드의 모든 음에 지정됩니다. "lower"를 선택하면 첫번째 보이스는 스플릿 포인트 미만의 영역에 지정됩니다. "upper"를 선택하면 첫번째 보이스는 스플릿 포인트 이상의 영역에 지정됩니다.

**설정:** both, lower, upper

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 유틸리티

유틸리티 선택	
<input checked="" type="radio"/>	일반
<input type="radio"/>	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
컨트롤러	
미세 튜닝	
음색 선택	
<input type="checkbox"/>	아르페지오
<input type="checkbox"/>	A/D 출력
<input type="checkbox"/>	A/D FX
<input type="checkbox"/>	마스터 FX
<input type="checkbox"/>	마스터 EQ
원격	
빠른 설정	
패널 잠금	
공장 출고 시 설정	

## 부록

## 2 MIDI

이 약기의 MIDI 설정을 합니다.



### Local Control(로컬 컨트롤)

악기의 톤 제너레이터가 키보드 연주에 반응할 것인지 여부를 결정합니다. "Local Control"을 "off"로 설정하면 노브, 슬라이더, 키보드 및 패널상의 모든 컨트롤이 내부적으로 톤 제너레이터에서 분리됩니다. "off"로 설정해도 MIDI를 통해 데이터가 전송됩니다. 또한 내부 톤 제너레이터는 MIDI를 통해 수신되는 메시지에 응답합니다.

설정: off, on

### Keyboard Transmit Ch(키보드 전송 채널)

악기가 MIDI 데이터를 전송하는(외장 시퀀서, 톤 제너레이터 또는 기타 기기에) MIDI 채널을 결정합니다. 단일 보이스 톤 제너레이터 모드(Voice/Performance(보이스/퍼포먼스) 모드)에서 이 파라미터를 사용할 수 있습니다.

설정: 1 - 16, off

**참고** Multi(멀티) 모드에서 키보드/노브/휠을 연주하여 생성된 MIDI 데이터는 현재 선택한 파트의 MIDI 수신 채널과 동일한 MIDI 채널을 통해 톤 제너레이터 블록이나 외장 MIDI 기기로 전송됩니다. 각 파트의 수신 채널은 Multi Part Edit(멀티 파트 편집) 모드의 Voice(보이스) 화면(101페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### Basic Receive Ch(기본 수신 채널)

본 신디사이저가 단일 보이스 톤 제너레이터 모드(보이스/퍼포먼스 모드)에 있는 경우, MIDI 수신 채널을 결정합니다.

설정: 1 - 16, omni, off

**참고** 멀티 모드에서 각 파트의 수신 채널은 멀티 파트 편집 모드의 보이스 화면(101페이지)에서 설정할 수 있습니다.

### MIDI In/Out(미디 인/ 아웃)

MIDI 데이터를 전송/수신하기 위해 어떤 물리적 출력/입력 단자가 사용되는지 결정합니다.

설정: MIDI, USB

**참고** USB 케이블이 S90 XS/S70 XS에 연결되어있지 않은 경우, 이 파라미터가 "USB"로 설정되어 있더라도 MIDI 데이터 송수신을 위해 MIDI 단자가 자동으로 사용됩니다.

### MIDI Sync(미디 동기화)

아르페지오 재생을 악기의 내장 클럭이나 외장 MIDI 클럭과 동기화할지 여부를 결정합니다.

설정: internal, external, auto

internal	내장 클럭과 동기화합니다. 본 신디사이저를 단독으로 사용하거나 다른 기기의 마스터 클럭 소스로 사용하는 경우에 이 설정을 사용합니다.
external	MIDI를 통해 외부 MIDI 기기에서 수신된 MIDI 클럭과 동기화합니다. 외장 장치를 마스터로 사용할 때 이 설정을 사용할 수 있습니다.
auto	MIDI 클럭이 외장 MIDI 장치나 컴퓨터에서 연속으로 전송되는 경우 S90 XS/S70 XS의 내장 클럭은 유효하지 않으며 S90 XS/S70 XS는 외장 클럭에 동기화됩니다. MIDI 클럭이 외장 MIDI 장치나 컴퓨터로부터 전송되지 않으면 S90 XS/S70 XS의 내장 클럭은 외장 MIDI 장치나 컴퓨터(DAW 소프트웨어)의 마지막으로 수신된 템포에 따라 계속 실행됩니다. 이 설정은 외장 클럭과 내장 클럭을 교체할 때 유용합니다.

**참고** 아르페지오 재생이 외장 MIDI 클럭과 동기화되도록 이 약기를 설정할 경우 DAW 소프트웨어/외장 MIDI 장치로부터의 MIDI 클럭이 이 약기로 적절히 전송되도록 해야 합니다.

### Clock Out(클럭 전송)

MIDI 클럭(F8H) 메시지가 MIDI를 통해 전송될지 여부를 결정합니다.

설정: off, on

**참고** "MIDI Sync"가 "external"로 설정된 경우 이 약기의 MIDI 클럭은 외장 장치로 전송되지 않습니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 유틸리티

유틸리티 선택	
일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
●	컨트롤러
	미세 튜닝
	음색 선택
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
	원격
	빠른 설정
	패널 잠금
	공장 출고 시 설정

## 부록

### Seq Control(시퀀스 컨트롤)

시퀀스 컨트롤 신호(시작(FAH), 계속(FBH), 정지(FCH) 곡 위치 포인터(F2H)) MIDI OUT/USB 단자를 통해 수신 및 전송할 지를 결정합니다.

설정: off, in, out, in/out

off	전송 안 됨/인식됨
in	인식은 됐지만 전송 안 됨
out	전송은 됐지만 인식 안 됨
in/out	전송/인식됨

### Bank Select Sw(뱅크 선택 스위치)

전송 및 수신 시 이 스위치로 뱅크 선택 메시지를 활성화/비활성화할 수 있습니다. "on"으로 설정하면 본 신디사이저는 수신 뱅크 선택 메시지에 응답하며, 적절한 뱅크 선택 메시지를 전송합니다(패널을 사용하는 경우). 이 옵션이 "off"로 설정되면 뱅크 선택 메시지는 전송/수신될 수 없습니다.

설정: off, on

### Prg Change Sw(프로그램 변경 스위치)

전송 및 수신 시 이 스위치로 프로그램 변경 메시지를 활성화/비활성화할 수 있습니다. "on"으로 설정하면 본 신디사이저는 수신 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

### Controller Reset(컨트롤러 재설정)

보이스를 전환할 때에 컨트롤러(예: 모듈레이션 휠, 애프터터치, 풋 컨트롤러, 브레스 컨트롤러, 노브)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 벤드	중앙
모듈레이션 휠	최소
애프터터치	최소
풋 컨트롤러	최대
풋 스위치	Off

리본 컨트롤러	중앙
브레스 컨트롤러	최대
지정 가능한 기능	Off
익스프레션	최대

### Receive Bulk(벌크 수신)

DAW 소프트웨어나 외장 MIDI 장치로부터 벌크 덤프 데이터를 수신할 것인지를 결정합니다.

설정: protect(수신되지 않음), on(수신됨)

### Bulk Interval(벌크 간격)

벌크 덤프 기능이 사용되거나 벌크 덤프 요청이 수신될 때 벌크 덤프 전송의 간격 시간을 결정합니다. 벌크 덤프 기능으로 편집 버퍼(DRAM)에 현재 보이스/퍼포먼스/멀티 데이터를 저장하고 벌크 데이터로서 컴퓨터 상의 DAW 소프트웨어나 외장 MIDI 악기에 전송할 수 있습니다.

설정: 0 - 900ms

### Device No.(장치 번호)

데이터를 수신 또는 전송할 때 본 S90 XS/S70 XS가 사용하는 장치 번호를 결정합니다. 벌크 덤프 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 전송/수신할 경우, 이 번호는 반드시 DAW 소프트웨어 또는 외장 MIDI 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다.

설정: 1 - 16, all, off

all	이 옵션이 선택되면 모든 MIDI 기기 번호의 시스템 고유 메시지가 수신됩니다. 이 악기는 장치 번호 1로 인식됩니다.
off	이 옵션이 선택되면 벌크 덤프와 파라미터 변경과 같은 시스템 고유 메시지는 전송하거나 수신할 수 없습니다. 시스템 고유 메시지의 전송 또는 수신을 실행하려고 시도하면 에러 메시지가 나타납니다.

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 유틸리티

유틸리티 선택	
일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
●	MIDI
	컨트롤러
	미세 튜닝
	음색 선택
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
	원격
	빠른 설정
	패널 잠금
	공장 출고 시 설정

### 부록

### 3 Controller (컨트롤러)

이 악기 전제 시스템에 공통인 컨트롤러 지정 설정을 결정합니다. 전면 패널 및 외장 컨트롤러의 패널에 MIDI 컨트롤 변경 번호(Control Change Number)를 지정할 수 있습니다. 예를 들면 풋 컨트롤러로 모듈레이션을 조정하도록 사용하면 ASSIGN 1 및 2 노브를 사용해 두 개의 다른 이펙트에 대한 이펙트 깊이를 조정할 수 있습니다. 컨트롤 변경 번호 지정을 "컨트롤 지정(Controller Assign)"이라 합니다.

Utility Controller 1/2		
RB Ctrl No.		22
FC 1 Ctrl No.		11
FC 2 Ctrl No.		4
FS Ctrl No.		88

#### RB Ctrl No.(리본 컨트롤 번호)

악기가 리본 컨트롤러의 작동으로 인식할 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95

#### FC 1 Ctrl No.(풋 컨트롤러 1 컨트롤 번호)

#### FC 2 Ctrl No.(풋 컨트롤러 2 컨트롤 번호)

악기가 풋 컨트롤러 1/2의 작동으로 인식할 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95

#### FS Ctrl No.(풋 스위치 컨트롤 번호)

악기가 풋 스위치의 작동으로 인식할 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

#### AS 1 Ctrl No.(지정 가능한 1 컨트롤 번호)

#### AS 2 Ctrl No. (지정 가능한 2 컨트롤 번호)

ASSIGN 1 노브 및 ASSIGN 2 노브에 해당하는 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95

#### A. Func 1 Ctrl No. (지정 가능한 기능 1 컨트롤 번호)

#### A. Func 2 Ctrl No.(지정 가능한 기능 2 컨트롤 번호)

악기가 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 버튼의 작동으로 인식할 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95

#### BC Ctrl No.(브레스 컨트롤러 컨트롤 번호)

악기가 브레스 컨트롤러로 인식할 컨트롤 변경 번호를 결정합니다.

설정: off, 1 - 95

### 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생

### 유틸리티

#### 유틸리티

##### 유틸리티 선택

일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
<input checked="" type="radio"/>	컨트롤러
	미세 튜닝
음색 선택	
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
원격	
	빠른 설정
패널 잠금	
공장 출고 시 설정	

### 부록

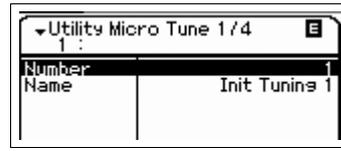
## 4 Micro Tune(미세 튜닝)

이 화면에서 사용자 बैं크에 사용자 고유의 미세 튜닝을 만들 수 있습니다. 한 옥타브를 튜닝하면 C-2 - G8부터 모든 옥타브의 음에 영향을 줍니다.

### Number(미세 튜닝 번호)

1 - 8 파트에 대해 생성한 미세 튜닝 설정 저장 여부를 결정합니다.

설정: 1 - 8



### Name(미세 튜닝 이름)

미세 튜닝에 원하는 이름을 입력합니다. 커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼이나 엔코더 노브를 누르면 원하는 이름을 입력할 수 있는 Naming(이름 지정) 대화창을 불러옵니다. 이름에는 최대 20자를 사용할 수 있습니다.

### C - B(C 튜닝 오프셋 - B 튜닝 오프셋)

센트 단위로 개별 음을 튜닝하여 사용자 오리지널 미세 튜닝을 만들 수 있습니다.

설정: -99 cent - +0 cent - +99 cent

## 5 Voice Select (보이스 선택)

전체 Voice(보이스) 모드에 적용되는 파라미터를 포함한 화면을 선택할 수 있습니다.

### 보이스 아르페지오

이 화면에서 Voice(보이스) 모드의 아르페지오를 위한 MIDI 설정을 할 수 있습니다.

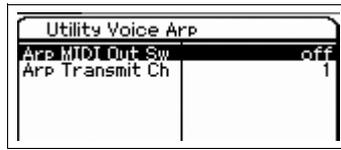
### Arp MIDI Out Sw(아르페지오 MIDI 출력 스위치)

Voice(보이스) 모드의 아르페지오 재생 데이터를 외장 장치에 MIDI 메시지로 출력할지 여부를 결정합니다. on으로 설정된 경우, 데이터가 출력됩니다.

설정: off, on



Voice Select 화면



Voice Arpeggio 화면

### Arp Transmit Ch(아르페지오 전송 채널)

아르페지오 재생 데이터를 외장 장치에 MIDI 메시지로 전송할 MIDI 출력 채널을 결정합니다(위의 스위치 파라미터가 on인 경우).

설정: 1 - 16

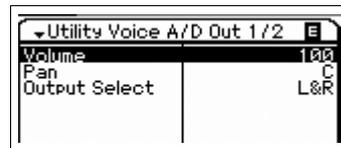
### 보이스 A/D 출력

Voice(보이스) 모드에서 MIC INPUT 단자에서의 오디오 신호 입력과 관련된 출력 대상, 볼륨, 팬 및 인서트 이펙트 등의 파라미터를 설정할 수 있습니다.

### Volume(음량)

MIC INPUT 단자로부터의 오디오 신호 입력 음량 레벨을 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127



Voice A/D Output 화면

### Pan(팬)

MIC INPUT 단자로부터의 오디오 신호 입력 스테레오 팬 위치를 결정합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: L63 (가장 왼쪽) - C (중심) - R63 (가장 오른쪽)

## 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 유틸리티

유틸리티 선택
일반
레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI
컨트롤러
미세 튜닝
음색 선택
아르페지오
A/D 출력
A/D FX
마스터 FX
마스터 EQ
원격
빠른 설정
패널 잠금
공장 출고 시 설정

## 부록

### Output Select(출력 선택)

MIC INPUT 단자로부터의 오디오 신호 입력 출력 대상을 결정합니다.

설정: 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	보이스 인서트 이펙트	----

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 이펙트로 보내는 MIC INPUT 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 이펙트로 보내는 MIC INPUT 신호의 전송 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

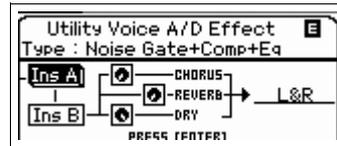
시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 MIC INPUT 신호의 레벨을 결정합니다.

설정: 0 - 127

참고 출력 선택이 "L&R" 이외의 값으로 설정되면 리버브/코러스 전송은 0으로 자동 고정되고 드라이 레벨은 127로 자동 고정됩니다.

### 보이스 A/D 이펙트

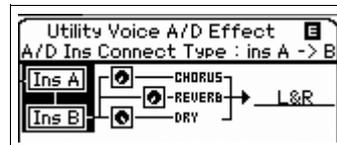
이 화면에서 Performance(퍼포먼스) 모드의 오디오 입력 신호에 적용되는 인서트 이펙트 형식을 설정할 수 있습니다. 이 화면에서 인서트 이펙트 A/B 파라미터 설정을 위한 화면을 불러올 수 있습니다.



### Ins Connect Type(인서트선 연결 형식)

커서가 Ins A/B 주위에 위치할 때 인서트 이펙트 A 및 B에 대한 이펙트 라우팅을 결정합니다. 설정 변경은 화면에 다이어그램으로 표시되어 신호가 어떻게 라우팅되는지의 명확한 그림을 제공합니다. 파라미터 이름과 값은 화면 상단에 표시됩니다.

설정: ins A -> B, ins B -> A



ins A -> B	인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 인서트 이펙트 B로 전송되고, 인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.
ins B -> A	인서트 이펙트 B로 처리된 신호는 인서트 이펙트 A로 전송되고, 인서트 이펙트 A로 처리된 신호는 리버브 및 코러스로 전송됩니다.

### Chorus Send(코러스 전송)

코러스 이펙트로 보내는 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 코러스가 뚜렷해집니다. 이 파라미터는 Voice A/D Output(보이스 A/D 출력) 화면의 코러스 전송과 동일합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Reverb Send(리버브 전송)

리버브 이펙트로 보내는 레벨을 결정합니다. 값이 클수록 리버브가 뚜렷해집니다. 이 파라미터는 보이스 A/D 출력 화면의 리버브 전송과 동일합니다. 노브로 이 파라미터를 직접 변경할 수 있습니다.

설정: 0 - 127

### Dry Level(드라이 레벨)

시스템 이펙트(리버브, 코러스)로 처리되지 않은 레벨을 결정합니다. 이 파라미터는 보이스 A/D 출력화면의 드라이 레벨과 동일합니다.

설정: 0 - 127

### 기본 구조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 유틸리티

유틸리티 선택	
일반	
레이어 / 스플릿 / 드럼 지정	
MIDI	
컨트롤러	
미세 튜닝	
음색 선택	
아르페지오	●
A/D 출력	
A/D FX	●
마스터 FX	●
마스터 EQ	
원격	
빠른 설정	
패널 잠금	
공장 출고 시 설정	

### 부록

## Output Select(출력 선택)

출력 대상을 결정합니다.

설정: 아래 참조

화면 표시	출력 대상	스테레오/모노
L&R	OUTPUT L 및 R	스테레오
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 및 R	스테레오
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	모노
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	모노
vocoder	보이스 인서트 이펙트	----

**참고** 출력 선택이 "L&R" 이외의 값으로 설정되면 리버브/코러스 전송은 0으로 자동 고정되고 드라이 레벨은 127로 자동 고정됩니다.

### Ins A (인서트 A)

### Ins B (인서트 B)

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 Insertion Effect Parameter(인서트 이펙트 파라미터) 화면을 불러올 수 있습니다.

## 이펙트 파라미터

### Switch(스위치)

이 파라미터는 마스터 이펙트에 대해서만 사용할 수 있으며 여기서는 편집할 수 없습니다.

### 카테고리

#### Type(형식)

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 및 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

### Preset(프리셋)

이 옵션을 사용해 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

참고 각 이펙트 형식의 프리셋 설정에 대한 세부 사항은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

### Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 19페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식에 대해 사용 가능한 이펙트 파라미터의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

## 보이스 마스터 이펙트

Voice(보이스) 모드에서의 마스터 이펙트 파라미터를 결정합니다. 이 설정은 모든 보이스에 영향을 줍니다.

### Switch(스위치)

마스터 이펙트가 보이스에 영향을 줄 것인지를 결정합니다. "on"으로 설정하면 마스터 이펙트가 적용됩니다.

설정: off, on

### 카테고리

#### Type(형식)

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 및 이펙트 형식에 대한 세부 사항은 16페이지에서 설명합니다.

### Preset(프리셋)

이 옵션을 사용해 특정 응용 및 상황에 사용하도록 설계된 각 이펙트 형식에 대해 미리 프로그램된 설정을 불러올 수 있습니다. 선택한 미리 프로그램된 설정이 사운드에 영향을 주는 방법을 변경할 수 있습니다.

참고 각 이펙트 형식의 프리셋 설정에 대한 세부 사항은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록을 참조하십시오.

### Effect Parameter 1 - 16(이펙트 파라미터 1-16)

이펙트 파라미터는 현재 선택한 이펙트 형식에 따라 다릅니다. 이펙트 파라미터에 대한 세부 사항은 19페이지를 참조하십시오. 각 이펙트 형식에 대해 사용 가능한 이펙트 파라미터의 완전한 목록은 별도의 PDF 문서인 데이터 목록의 이펙트 형식 목록을 참조하십시오.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생

## 유틸리티

### 유틸리티

#### 유틸리티 선택

일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
컨트롤러	
미세 튜닝	
음색 선택	
<input checked="" type="radio"/>	아르페지오
<input type="radio"/>	A/D 출력
<input type="radio"/>	A/D FX
<input checked="" type="radio"/>	마스터 FX
<input checked="" type="radio"/>	마스터 EQ
원격	
빠른 설정	
패널 잠금	
공장 출고 시 설정	

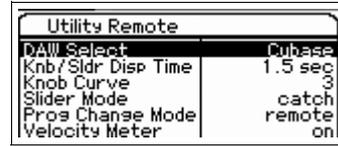
## 부록

## 보이스 마스터 EQ

이 화면에서는 보이스 모드의 마스터 EQ 파라미터를 설정하여 다섯 개의 독립적인 주파수 밴드에 대해 EQ를 조정할 수 있습니다. 이 설정은 모든 보이스에 영향을 줍니다.  
이 파라미터는 Multi Common Edit(멀티 공통 편집)의 Master EQ(마스터 EQ) 화면(97페이지)의 파라미터와 동일합니다.

## 6 Remote(원격)

원격 파라미터를 설정할 수 있습니다. 패널상의 [DAW REMOTE] 버튼을 눌러 화면을 직접 불러오고 Remote(원격) 모드로 들어가 [UTILITY] 버튼을 누릅니다.



### DAW Select(DAW선택)

이 약기의 패널 작동으로 조정할 DAW 응용 소프트웨어를 결정합니다.

**설정:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

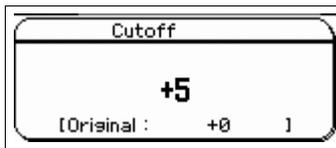
**참고** [DAW REMOTE] 램프가 켜진 경우, DAW 형식을 선택하기만 하면 자동으로 원격 설정을 불러올 수 있습니다.

### Knob/Slidr Disp Time(노브/슬라이더 표시 시간)

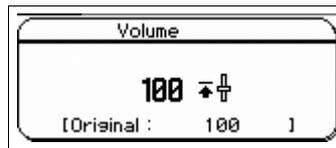
노브 또는 슬라이더 작동이 노브 팝업 또는 슬라이더 팝업을 표시할지 여부를 결정합니다.

**설정:** off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off	노브와 슬라이더를 작동시켜도 팝업을 불러오지 않습니다.
1 sec - 5 sec	노브 및 슬라이더를 작동하면 팝업이 나타나고 1 - 5초간 표시된 후 자동으로 닫힙니다
keep	노브 및 슬라이더를 작동시키면 팝업 화면이 나타납니다. 팝업 화면이 열린 경우 다른 화면/대화창/팝업을 불러오거나 [ENTER] 버튼/[EXIT] 버튼을 누르면 팝업이 닫힙니다.



노브 팝업(Knob popup) 화면



슬라이더 팝업(Slider popup) 화면

### Knob Curve(노브 곡선)

터치 반응 감도를 다섯 단계로 조절합니다. 값이 클수록 감도가 높아져 노브를 조금만 돌려도 값이 크게 변합니다.

**설정:** 1 - 5

**참고** 이 파라미터는 유틸리티의 General(일반) 화면에서도 설정할 수 있습니다.

### Slider Mode(슬라이더 모드)

슬라이더 작동 시 파라미터 값에 영향을 주는 방식을 결정합니다.

**설정:** catch, jump

catch	슬라이더 작동은 값에 즉시 영향을 주는 것이 아니라 슬라이더 위치가 현재 값에 해당하는 위치에 도달한 후 그 값에 영향을 줍니다.
jump	슬라이더 작동은 그 값을 현재 값에서 슬라이더 위치에 해당하는 새로운 값으로 즉시 변경합니다.

### Prog Change Mode(프로그램 변경 모드)

[DEC]/[INC] 버튼이나 데이터 다이얼을 작동할 때 컴퓨터로 전송할 메시지를 결정합니다. "PC"를 선택한 경우 MIDI 포트 1을 통해 프로그램 변경(Program Change) 메시지가 전송됩니다. "remote"를 선택한 경우 MIDI 포트 2를 통해 원격 조정(Remote Control) 메시지가 전송됩니다. "PC+remote"를 선택한 경우 MIDI 포트 1 및 2를 통해 두 가지 형식의 메시지 모두 전송됩니다.

**설정:** PC+remote, PC, remote

**참고** "DAW 선택"이 "Cubase" 이외의 것으로 설정된 경우 이 파라미터는 "PC"로 고정됩니다.

### Velocity Meter(세기 미터)

키보드 연주의 의해 생성된 세기를 연주 조정 버튼으로 나타낼지 여부를 결정합니다. "on"으로 설정된 경우 퍼포먼스 컨트롤 버튼은 세기 미터 기능을 합니다.

**설정:** off, on

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

## 유틸리티

유틸리티 선택	
일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
	컨트롤러
	미세 튜닝
음색 선택	
●	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
●	마스터 EQ
원격	
●	빠른 설정
패널 잠금	
공장 출고 시 설정	

## 부록

## 7 Quick Set(빠른 설정)

프리셋에서 하나를 선택함으로써 Performance(퍼포먼스) 모드/Multi(멀티) 모드의 외부 연결에 관련된 파라미터 설정을 불러올 수 있습니다. 이 기능은 단일 작업으로 여러 화면의 파라미터를 적절한 값으로 설정할 수 있습니다.

### Quick Setup(빠른 설정)

커서가 여기 있을 때 [ENTER] 버튼을 누르면 빠른 설정 대화창(144페이지)을 불러올 수 있습니다. 이 약기에는 공통 MIDI 시퀀스 작동에 적합한 다음 파라미터 설정의 세 가지 조합이 있습니다.

- Local Control
- MIDI Sync
- Clock Out
- Arp MIDI Out Sw(아르페지오 MIDI 출력 스위치)

빠른 설정 대화창에서 이 조합을 선택하고 실행할 수 있으며 특정 응용 또는 의도한 사용에 따라 모든 설정을 즉시 변경할 수 있습니다. Utility Quick Setup(유틸리티 빠른 설정) 화면의 다음 파라미터를 설정하여 세 가지 조합을 변경할 수 있습니다.

### 설정 1 - 3 Local Control

### 설정 1 - 3 MIDI Sync

### 설정 1 - 3 Clock Out

### 설정 1 - 3 Arp MIDI Out Sw

빠른 설정 1 - 3의 각 값을 조정합니다.

설정: 아래 참조

Local Control	off, on
MIDI Sync	internal, external, auto
Clock Out	off, on
Arp MIDI Out Sw	all off, all on

### 빠른 설정 대화창

이 대화창에서는 빠른 설정 번호를 선택하고 [ENTER] 버튼을 눌러 빠른 설정을 실행합니다.

#### 1 빠른 설정 번호

이 파라미터는 빠른 설정에 등록할 3 가지 형식의 설정을 선택합니다. 세 가지 형식의 초기 설정은 아래와 같습니다.

설정: 1 - 3

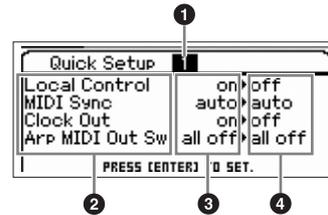
빠른 설정 번호	설명	파라미터	비고
1	아르페지오 데이터 이외의 재생 데이터를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 녹음할 경우	Local control: off MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all off	DAW 소프트웨어의 Echo Back(MIDI Thru)을 "on"으로 설정해야 합니다.
2	아르페지오 데이터를 포함하여 재생 데이터를 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에 녹음할 경우	Local control: on MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all on	DAW 소프트웨어의 Echo Back (MIDI Thru)를 "off"로 설정해야 합니다.
3	S90 XS/S70 XS를 DAW 소프트웨어나 다른 MIDI 장치에 연결하지 않고 독립적인 장치로 사용할 경우	Local control: on MIDI: internal Clock Out: on Arp MIDI Out Sw: all off	

#### 2 빠른 설정 파라미터(표시 전용)

빠른 설정을 위한 파라미터를 표시합니다.

#### 3 각 파라미터의 현재 설정(표시 전용)

#### 4 각 파라미터의 빠른 설정 실행 후 새로운 설정(표시 전용)



## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생

## 유틸리티

### 유틸리티

#### 유틸리티 선택

일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
컨트롤러	
미세 튜닝	
음색 선택	
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
원격	
빠른 설정	
●	패널 잠금
	공장 출고 시 설정

## 부록

## 8 Panel Lock(패널 잠금)

패널상의 [PANEL LOCK] 버튼을 켤 때 사용할 수 없게 되는 버튼을 결정합니다.

All (패널 잠금 섹션 전체)

Octave & Transpose(패널 잠금 섹션 옥타브 및 조옮김)

Number 1 - 16(패널 잠금 섹션 번호 1 - 16)

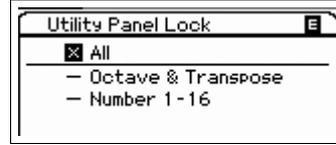
"All" 체크 상자를 선택하면 다음을 제외한 모든 버튼과 컨트롤러를 사용할 수 없게 됩니다.

- 피치 밴드 휠
- 모듈레이션 휠
- INPUT GAIN 노브
- 마스터 볼륨 슬라이더
- 건반

"Octave & Transpose" 체크 상자를 선택하면 OCTAVE 및 TRANSPOSE 버튼을 사용할 수 없게 됩니다.

"Number 1 - 16" 체크 상자를 선택하면 번호 [1] - [16] 버튼을 사용할 수 없게 됩니다.

설정: on, off



## 9 Fctry Set(공장 출고 시 설정)

톤 제너레이터의 사용자 메모리(24페이지)를 공장 출고 시의 기본 설정(공장 출고 시 설정)으로 복원할 수 있습니다. 이 화면의 Power On Auto Factory Set은 공장 출고 시 설정을 실행함으로써 자동 저장됩니다.

### ! 주의

공장 출고 시 설정을 복원하면 내부 사용자 메모리 데이터(사용자 보이스, 멀티 및 유틸리티에서 만든 시스템 설정 모두)뿐만 아니라 내장 플래시 메모리도 공장 출고 시 기본값으로 덮어쓰게 됩니다. 중요한 데이터가 손상되지 않도록 주의하십시오. USB 저장 장치에 File(파일) 모드에서 "All" 형식으로 또는 컴퓨터에 벌크 덤프 기능(127페이지)을 사용해 중요한 데이터를 백업해야 합니다.

### Auto Factory Set (전원 인가 시 자동 공장 출고 시 설정)

이 파라미터를 "on"으로 설정하면 전원을 켤 때마다 사용자 메모리를 공장 기본 설정으로 복원합니다. 이 설정을 변경하는 경우 반드시 Factory Set 기능을 실행하여 변경을 마치십시오.

설정: off, on

### ! 주의

전원 인가 시 자동 공장 출고 시 설정을 "on"으로 설정하고 공장 출고 시 설정을 실행하면 전원을 켤 때마다 공장 출고 시 설정 기능이 자동으로 실행됩니다. 이런 이유로 이 파라미터는 보통 "off"로 설정합니다.

## 기본 구조

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생

## 유틸리티

### 유틸리티

#### 유틸리티 선택

일반	
	레이어 / 스플릿 / 드럼 지정
MIDI	
컨트롤러	
미세 튜닝	
음색 선택	
	아르페지오
	A/D 출력
	A/D FX
	마스터 FX
	마스터 EQ
원격	
빠른 설정	
●	패널 잠금
●	공장 출고 시 설정

## 부록

# MIDI정보

MIDI는 Musical Instrument Digital Interface(전자 악기 디지털 인터페이스)의 약자로, MIDI 데이터의 호환성 있는 음표, 키텔 변경 내용, 프로그램 변경 내용 및 그밖의 다양한 형식 또는 메시지 등을 송수신하여 전자 악기가 서로 통신할 수 있도록 하는 규약입니다. 제조업체가 서로 다른 악기와 장치 사이에서도 데이터 통신이 보장됩니다.

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

MIDI 데이터 형식에 열거된 많은 MIDI 메시지는 10진수, 2진수 및 16진수로 표시됩니다. 16진수 값은 데이터 행의 시작 부분 또는 값의 끝부분에 "H(16진수)"표시됩니다. 다른 소문자(보통 "n" 또는 "x")는 숫자를 표시합니다.

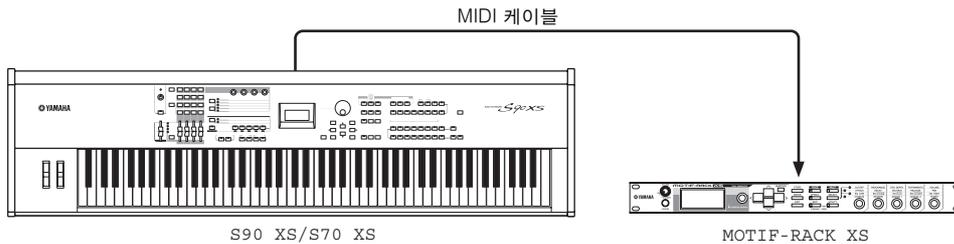
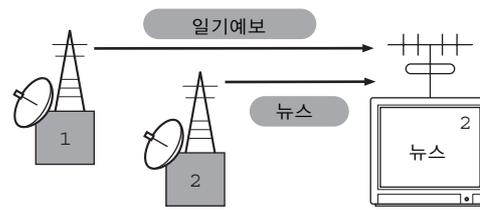
## MIDI 채널

MIDI 연주 데이터는 16개의 MIDI 채널 중 하나에 할당되어 있습니다. 그러므로 16개의 서로 다른 악기 파트에 대한 연주 데이터를 동시에 하나의 MIDI 케이블로 전송할 수 있습니다.

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

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

MIDI 전송 채널 및 MIDI 수신 채널의 설정에 대한 자세한 정보는 138페이지를 참조하십시오.



## MIDI 채널 및 MIDI 포트

MIDI 데이터는 16개의 채널 중 하나에 지정되며, 이 신디사이저는 16개의 MIDI 채널을 통해 별도의 16개 파트를 동시에 연주할 수 있습니다. 하지만 각각 16개의 채널을 지원하는 별도의 "MIDI 포트"를 이용해 이 16채널 한계를 초과할 수 있습니다. 하나의 MIDI 케이블은 동시에 최대 16채널에서 데이터를 처리하도록 연결되어 있는 반면, MIDI 포트의 이용으로 USB 연결은 훨씬 더 많은 데이터를 처리할 수 있습니다. 각각의 MIDI 포트는 16채널을 처리할 수 있고 USB 연결은 최대 8포트를 허용하므로 컴퓨터에서 128채널(8포트 x 16채널)을 이용할 수 있습니다. USB 케이블을 이용해 이 기기를 컴퓨터에 연결할 때 MIDI 포트는 다음과 같이 정의하게 됩니다.

### 포트 1

이 기기의 톤 제너레이터 블록은 이 포트만 인식하고 사용할 수 있습니다. 외장 MIDI 악기 또는 컴퓨터에서 S90 XS/S70 XS를 톤 제너레이터로 연주할 때는 연결된 MIDI 악기 또는 컴퓨터에서 MIDI 포트를 1로 설정해야 합니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

### 참조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

### 부록

● 미디 정보
화면 메시지
문제 해결

**포트 2**

이 포트는 원격 조정(Remote Control) 기능을 사용해 S90 XS/S70 XS에서 컴퓨터 상의 DAW 소프트웨어를 조정할 때 사용합니다.

**포트 3**

이 포트는 MIDI Thru Port로 사용됩니다.  
 USB TO HOST 단자를 통해 포트 3을 수신한 MIDI 데이터는 MIDI OUT 단자를 통해 외장 MIDI 장치로 재 전송됩니다. MIDI IN 단자를 통해 포트 3으로 수신한 MIDI 데이터는 USB TO HOST 단자를 통해 외장 장치(예: 컴퓨터)로 재전송됩니다.

**포트 4**

이 포트는 S90 XS/S70 XS 에디터의 데이터 통신용으로만 사용됩니다. 다른 소프트웨어나 장치는 이 포트를 사용할 수 없습니다.

**포트 5**

이 포트는 S90 XS/S70 XS 원격 에디터의 데이터 통신용으로만 사용됩니다. 다른 소프트웨어나 장치는 이 포트를 사용할 수 없습니다.

USB 연결을 이용할 때에는 MIDI 전송 채널과 MIDI 수신 채널뿐만 아니라 MIDI 전송 포트와 MIDI 수신 포트를 일치시켜야 합니다. 위의 정보에 따라 이 기기에 연결된 외장 장치의 MIDI 포트를 설정해야 합니다.

**기본 구조**

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

**참조**

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

**부록**

● 미디 정보
화면 메시지
문제 해결

**신디사이저에 의해 전송/인식된 MIDI 메시지**

MIDI 메시지는 두 가지 그룹, 즉 채널 메시지와 시스템 메시지로 나눌 수 있습니다. 다음은 이 신디사이저가 인식/전송할 수 있는 다양한 MIDI 메시지 형식에 대한 설명입니다. 이 신디사이저가 전송/인식한 메시지는 데이터 목록(별도의 PDF 문서)의 MIDI 데이터 형식 및 MIDI 구현도에 나와 있습니다.

**채널 메시지**

채널 메시지는 특정 채널의 키보드 연주 관련 데이터를 포함합니다.

**음표 ON/OFF**

건반 연주 시 나타나는 메시지입니다.  
 Note On(노트 온): 건반을 누를 때 생성됩니다.  
 Note Off(노트 오프): 건반에서 손을 뗄 때 생성됩니다.  
 누르는 건반에 해당하는 특정 음표 번호와 건반을 누르는 강도에 따른 세기 값이 각 메시지에 포함됩니다.  
 수신음 범위 = C -2 (0) - G8 (127), C3 = 60  
 세기 범위 = 1 - 127(노트 온 세기만 수신)

**컨트롤 변경**

컨트롤 변경(Control Change) 메시지는 각각의 다양한 파라미터에 해당하는 특정 컨트롤 변경 번호를 통해, 보이스 बैं크, 컨트롤 음량, 패닝, 모듈레이션, 포르타멘토 시간, 선명도 및 기타 여러 컨트롤러 파라미터를 선택할 수 있도록 해줍니다.

**뱅크 선택 MSB(컨트롤 #0)**

**뱅크 선택 LSB(컨트롤 #32)**

외부 장치로부터의 MSB 및 LSB를 결합, 전송하여 변주 보이스 बैं크 번호(variation voice bank number)를 선택하는 메시지. MSB 및 LSB 메시지의 기능은 톤 제너레이터 모드에 따라 달라집니다.  
 MSB 번호는 보이스 형식을 선택하고(일반 보이스 또는 드럼 보이스), LSB 번호는 보이스 बैं크를 선택합니다.  
 새 बैं크 선택은 다음 프로그램 변경 메시지가 수신되어야 유효하게 됩니다.  
 보이스(보이스 बैं크 포함)를 변경하려면 बैं크 선택 MSB, LSB 및 프로그램 변경을 이 순서대로 함께 전송합니다.  
 बैं크 및 프로그램에 관한 더 자세한 내용은 데이터 목록(별도의 PDF 문서)의 보이스 목록을 참조하십시오.

**모듈레이션(컨트롤 #1)**

모듈레이션 휠을 사용해 비브라토 깊이(vibrato depth)를 컨트롤하는 메시지. 값을 127로 설정하면 비브라토가 최대가 되고 0으로 설정하면 비브라토가 꺼집니다.

**포르타멘토 시간(컨트롤 #5)**

포르타멘토의 지속 시간, 즉 연속적으로 연주되는 음 간의 연속적인 피치 글라이드(Pitch Glide)를 컨트롤하는 메시지. 값을 127로 설정하면 포르타멘토 시간이 최대가 되고 0으로 설정하면 포르타멘토 시간이 최소가 됩니다.

포르타멘토 스위치 파라미터(컨트롤 #65)를 커짐으로 설정하면, 여기에서 설정되는 값으로 피치 변경 스피드를 조절할 수 있습니다.

**데이터 입력 MSB(컨트롤 #6)**

**데이터 입력 LSB(컨트롤 #38)**

이들 파라미터는 RPN MSB 및 RPN LSB 이벤트의 값을 지정합니다. 파라미터 값은 MSB와 LSB를 결합하여 결정됩니다.

**주 음량(컨트롤 #7)**

각 파트의 음량을 컨트롤하는 메시지. 값을 127로 설정하면 음량이 최대가 되고 0으로 설정하면 음량이 꺼집니다. 이를 통해 파트 간 레벨 밸런스를 세부적으로 제어할 수 있습니다.

**팬(컨트롤 #10)**

각 파트의 스테레오 패닝(stereo panning) 위치를 컨트롤하는 메시지(스테레오 출력의 경우). 값을 127로 설정하면 음향 위치가 가장 오른쪽으로 설정되고 0으로 설정하면 음향 위치가 가장 왼쪽으로 설정됩니다.

**표현(컨트롤 #11)**

연주 중 각 파트의 억양(intonation) 표현을 컨트롤하는 메시지. 값을 127로 설정하면 음량이 최대가 되고 0으로 설정하면 음량이 꺼집니다. 이 파라미터는 재생 시 음량 변화를 생성합니다.

**홀드1(컨트롤 #64)**

서스테인 커짐/꺼짐을 컨트롤하는 메시지. 페달을 밟을 때 재생되는 음이 지속됩니다. 값이 64 - 127이면 서스테인이 켜지고 값이 0 - 63이면 서스테인이 꺼집니다.

**포르타멘토(컨트롤 #65)**

포르타멘토 커짐/꺼짐을 컨트롤하는 메시지. 값이 "0" - "63"이 설정되면 포르타멘토가 꺼지고 "64" - "127"이 설정되면 포르타멘토가 켜집니다.

"Mono/Poly(단음/다성)"로 설정되어 있을 때 이 파라미터가 ON으로 설정할 경우, 연속되는 음을 끊어지지 않게 부드럽게 연주하면(즉, 한 건반을 누른 상태에서 다른 건반을 누를 때까지 놓지 않음) 레가토 악절을 효과적으로 연주할 수 있습니다.

포르타멘토 효과의 길이(정도)는 포르타멘토 시간(컨트롤 #5)에 의해 제어됩니다.

**소스테누토(컨트롤 #66)**

소스테누토 커짐/꺼짐을 컨트롤하는 메시지. 64 - 127 사이의 값은 소스테누토를 켜고, 0 - 63 사이의 값은 소스테누토를 끕니다.

특정 음을 누르고 소스테누토 페달을 밟으면 페달을 놓을 때까지, 뒤이어 다른 음을 연주해도 그 음이 지속됩니다.

**하모닉스 함량(컨트롤 #71)**

각 파트에 설정되는 필터 공명(filter resonance)을 조절하는 메시지. 여기에서 설정되는 값은 보이스 데이터에 가감하는 오프셋 값입니다.

**릴리스 타임(컨트롤 #72)**

각 파트에 설정되는 AEG 릴리스 타임(AEG release time)을 조절하는 메시지.

여기에서 설정되는 값은 보이스 데이터에 가감하는 오프셋 값입니다.

**어택 타임(컨트롤 #73)**

각 파트에 설정되는 AEG 어택 타임(AEG attack time)을 조절하는 메시지.

여기에서 설정되는 값은 보이스 데이터에 가감하는 오프셋 값입니다.

**기본 구조**

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

**참조**

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

**부록**

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

**밝기(컨트롤 #74)**

각 파트에 설정되는 필터 차단 주파수(filter cutoff frequency)를 조절하는 메시지. 여기에서 설정되는 값은 보이스 데이터에 가감하는 오프셋 값입니다.

**감쇄 시간(컨트롤 #75)**

각 파트에 설정된 AEG 감쇄 타임(AEG Decay Time)을 조절하는 메시지. 여기에서 설정되는 값은 보이스 데이터에 가감하는 오프셋 값입니다.

**이펙트1 깊이(리버브 전송 레벨)(컨트롤 #91)**

리버브 이펙트의 전송 레벨을 조절하는 메시지.

**이펙트2 깊이(코러스 전송 레벨)(컨트롤 #93)**

코러스 이펙트의 전송 레벨을 조절하는 메시지.

**데이터 증가(컨트롤 #96)**

**데이터 감소(컨트롤 #97)**

피치 밴드 감도, 미세 튠닝, 또는 1음 단위의 약식 튠닝에 대한 MSB 값을 증가 또는 감소시키는 메시지. 외부 장치에서 미리 RPN을 사용해 이들 파라미터 중 하나를 지정해야 합니다.

**RPN LSB(등록 파라미터 번호 LSB)(컨트롤 #100)**

**RPN MSB(등록 파라미터 번호 MSB)(컨트롤 #101)**

주로 피치 밴드 감도, 튠닝 및 기타 부분 설정을 위한 오프셋 값으로 사용됩니다. 우선 RPN MSB와 RPN LSB를 전송해 컨트롤할 파라미터를 지정합니다. 그런 다음 데이터 증가/감소를 사용해 지정 파라미터의 값을 설정합니다. 채널에 일단 RPN이 설정되면, 이후의 데이터 입력은 같은 RPN의 값 변경으로 인식됩니다. 따라서 RPN 사용 후, 예상하지 못한 결과를 방지하려면 널(Null)(7FH, 7FH) 값을 설정해야 합니다. 다음과 같은 RPN 번호가 수신될 수 있습니다.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00H	00H	피치 밴드 감도
00H	01H	미세 튠닝
00H	02H	약식 튠닝
7FH	7FH	널

**기본 구조**

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

**참조**

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

**부록**

● 미디 정보
화면 메시지
문제 해결

### 채널 모드 메시지

2번 바이트	3번 바이트	메시지
120	0	All Sounds Off(모든 음향 꺼짐)
121	0	Reset All Controllers(모든 컨트롤러 재설정)
123	0	All Notes Off(모든 노트 오프)
126	0 - 16	Mono(단음)
127	0	Poly(다성)

#### 모든 음향 오프 (컨트롤 #120)

지정 채널에서 현재 소리 나는 모든 음향을 지웁니다. 그러나 Note On(노트 온)과 Hold On(홀드 온)과 같은 채널 메시지 상태는 유지됩니다.

#### 모든 컨트롤러 재설정(컨트롤 #121)

모든 컨트롤러를 초기 값으로 재설정합니다. 영향을 받는 파라미터는 다음과 같습니다.

CONTROLLER	VALUE(값)
Pitch Bend Charge	0 (Center)
Aftertouch	0 (꺼짐)
Polyphonic Aftertouch	0 (꺼짐)
모듈레이션	0 (꺼짐)
Expression	127(최대)
Hold1	0 (꺼짐)
Portamento	0 (꺼짐)
Sostenuto	0 (꺼짐)
Soft Pedal	0 (꺼짐)
Portamento Control (포르타멘토 컨트롤)	포르타멘토 소스 건반 번호를 취소
RPN	번호가 지정되지 않음. 내부 데이터는 변경되지 않음
NRRPN	번호가 지정되지 않음. 내부 데이터는 변경되지 않음

#### 모든 노트 오프(컨트롤 #123)

지정 채널에 현재 켜져 있는 모든 음표를 지웁니다. 그러나 Hold1 또는 Sostenuto가 켜져 있는 경우에는, 이들이 꺼질 때까지 음의 소리가 계속됩니다.

#### 모노(컨트롤 #126)

All Sound Off(모든 음향 오프) 메시지가 수신될 때와 동일한 작동을 수행합니다. 3번 바이트 파라미터(모노 번호를 결정하는 파라미터)가 0 - 16일 경우, 이들 채널에 해당하는 파트가 모노로 설정됩니다.

#### 폴리(컨트롤 #127)

All Sounds Off 메시지가 수신된 경우와 같은 기능을 수행하며, 해당 채널을 폴리 모드(Poly Mode)로 설정합니다.

### 프로그램 변경

각 파트에 선택할 보이스를 결정하는 메시지. 뱅크 선택(Bank Select)의 조합으로, 기본 보이스 번호뿐만 아니라 변주 보이스 뱅크 번호(variation voice bank number)도 선택할 수 있습니다. 보이스 목록에 대해서는 데이터 목록(별도의 PDF 문서)을 참조하십시오.

**참고** 0 - 127 범위의 번호로 프로그램 변경을 지정할 때, 보이스 목록에 있는 프로그램 번호보다 하나 적은 번호를 지정하십시오. 예를 들어, 프로그램 번호 128을 지정하기 위해, 실제로는 프로그램 변경 127을 입력합니다.

### 피치 밴드

피치 밴드 메시지는 지정 음표의 피치를 지정 시간 동안 지정한 만큼 올리거나 내릴 수 있게 하는 연속적 컨트롤러 메시지(controller message)입니다.

### 채널 애프터터치

전체 채널에 걸쳐, 건반을 처음 친 이후에 건반에 가하는 압력으로 음향을 컨트롤할 수 있게 하는 메시지.

### 다성 보이스 애프터터치

각각의 개별 건반에 대해, 건반을 처음 친 이후에 건반에 가하는 압력으로 음향을 컨트롤할 수 있게 하는 메시지.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

### 참조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

### 부록

● 미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 시스템 메시지

시스템 메시지는 장치 전체 시스템과 관련된 데이터입니다.

### 시스템 고유 메시지

외부 MIDI 장치와 벌크 데이터, 파라미터 변경 또는 기타 시스템 고유 메시지를 송수신할 때, 신디사이저의 장치 번호가 외부 장치의 장치 번호와 일치해야 합니다. 시스템 고유 메시지는 주 음량, 마스터 튜닝, 톤 제너레이터 모드, 이펙트 형식, 기타 다양한 파라미터 등을 포함하여 이 신디사이저의 다양한 기능을 컨트롤하는 메시지입니다.

일부 시스템 고유 메시지는 "메시지"(예: GM 시스템 ON)라고 하며 장치 번호를 필요로 하지 않습니다.

### 일반 MIDI (GM) 시스템 온

"MIDI 시스템 ON"이 수신되면 신디사이저는 GM 시스템 레벨 1과 호환되는 MIDI 메시지를 수신하고, 결과적으로 बैं크 선택 메시지를 수신하지 않습니다.

신디사이저가 GM 시스템 On을 수신하면 파트 1 - 16(멀티)의 각 수신 채널이 "1 - 16"이 할당됩니다.

F0 7E 7F 09 01 F7(16진수)

**참고** 이 메시지와 곡의 첫째 음표 데이터 간의 시간 간격은 최소한 4분 음표 이상이어야 합니다.

### MIDI 주 음량

수신되면, 음량 MSB(Volume MSB)가 시스템 파라미터에 대해 유효하게 됩니다.

\* mm(MSB) = 적절한 음량 값, ll(LSB) = 무시

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7(16진수)

### 모드 변경

이 메시지가 수신되면 신디사이저 모드가 전환됩니다.

\* n = 장치 번호(138페이지)

\* m = 0 - 6(0: 보이스, 1: 퍼포먼스, 2 - 3: 미사용, 4: 마스터, 5: 멀티, 6: 데모)

F0 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7(16진수)

## 시스템 실시간 메시지

### 액티브 센싱(FEH)

일단 FEH(Active Sensing: 액티브 센싱)가 수신된 상태에서, 약 300msec 이상 동안 이후의 MIDI 데이터가 수신되지 않으면, S90 XS/S70 XS는 All Sounds Off(모든 음향 오프), All Notes Off(모든 노트 오프), Reset All Controllers(모든 컨트롤러 재설정) 메시지가 수신된 경우와 같은 기능을 수행하고, 그런 다음 FEH를 모니터하지 않는 상태로 되돌아갑니다.

### 타이밍 클럭(F8H)

이 메시지는 고정 간격(4분 음표당 24회)으로 전송되어 연결된 MIDI 장치를 동기화합니다. MIDI Sync 파라미터: [UTILITY] → MIDI → MIDI Sync를 설정하여 시퀀서 블록이 내부 타이밍 클럭 또는 MIDI IN을 통해 수신되는 외부 타이밍 클럭 메시지를 사용할지 선택할 수 있습니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/연주
컨트롤러
효과
내부 메모리

## 참조

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/연주
유틸리티

## 부록

● 미디 정보
화면 메시지
문제 해결

# 화면 메시지

LCD 표시	설명
All data is initialized upon power-on. Continue?	"Power on auto factory set switch" 파라미터를 켜 것인지 확인합니다.
Are you sure?	지정한 작업을 실행할 것인지 확인합니다.
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue?	Performance(퍼포먼스)/Multi(멀티) 모드에서 Part 1이 Vocoder Voice가 아닌 경우, A/D 입력 파트의 Output Select을 "Vocoder"로 설정할 때 Category Search(카테고리 탐색) 화면을 통해 Vocoder Voice로 선택할 것인지를 확인합니다.
Assign Vocoder Voice. Continue?	Voice(보이스) 모드에서 보이스가 Vocoder Voice가 아닌 경우, A/D 입력 파트의 Output Select을 Category Search(카테고리 탐색) 화면을 통해 Vocoder Voice로 선택할 것인지를 확인합니다.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	메모리 공간이 모두 사용되어 오디오 녹음이 중지된 경우 이 메시지가 나타납니다.
Bad disk or memory.	이 신디사이저에 연결된 외장 저장 장치를 사용할 수 없습니다. 외장 저장 장치를 포맷하고 다시 시도하십시오.
Bulk data protected.	Utility(유틸리티) 모드 설정으로 인해 벌크 데이터를 수신할 수 없습니다.
Can't execute.	설정 또는 상태 때문에 신디사이저를 실행할 수 없습니다.
Click off.	클릭(메트로놈)이 꺼져 있습니다.
Click on.	클릭(메트로놈)이 켜져 있습니다.
Completed.	지정한 로드, 저장, 포맷 또는 기타 작업이 완료되었습니다.
Connecting to USB device...	USB TO DEVICE 단자에 연결된 USB 장치를 인식합니다.
Copied Arpeggio type.	아르페지오 형식을 복사했습니다.
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 장치를 읽기 또는 쓰기 중에 오류가 발생했습니다.
Executing...	처리를 실행 중입니다.
Executing... ****.wav	오디오 녹음(Audio Record) 기능을 통해 오디오 파일을 만들 때 이 메시지가 나타납니다. ****는 파일 이름입니다.
ExecutingÖ Please keep power on.	내부 메모리에 쓰기 중일 때 이 메시지가 나타납니다. 이 메시지가 표시되는 동안 전원이 켜진 상태를 유지하십시오.
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 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 오류가 발생했습니다.
Illegal file name.	지정된 파일 이름이 잘못되었습니다. 다른 이름을 입력하십시오.
Illegal file.	로드하도록 지정된 파일을 이 신디사이저가 사용할 수 없거나 현재 모드에서 로드할 수 없습니다.
Learning...	Remote(원격) 모드에서 노브/슬라이더에 대한 파라미터를 학습 중일 때 이 메시지가 나타납니다.
Load All Arpeggios. Are you sure?	File(파일) 모드에서 "All Arpeggio"를 로드할 것인지를 확인합니다.
Load All Performances. Are you sure?	파일 모드에서 "All Performances"를 로드할 것인지를 확인합니다.
Load All Voices. Are you sure?	파일 모드에서 "All Voices"를 로드할 것인지를 확인합니다.

## 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

## 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 재생
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

## 부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

LCD 표시	설명
Load All without system. Are you sure?	파일 모드에서 "All without system"을 로드할 것인지를 확인합니다.
Load All. Are you sure?	파일 모드에서 "All"을 로드할 것인지를 확인합니다.
Load Seq Chain file. Are you sure?	파일 모드에서 "Seq Chainfile"을 로드할 것인지를 확인합니다.
MIDI buffer full.	너무 많은 MIDI 데이터가 한 번에 수신되어 처리할 수 없습니다.
MIDI checksum error.	벌크 데이터 수신 중 오류가 발생했습니다.
Mixing Voice full.	이미 저장된 보이스 수가 최대 용량을 초과했으므로 믹싱 보이스를 저장할 수 없습니다.
No read/write authority to the file.	외장 저장 장치에 대한 읽기/쓰기 권한이 없습니다.
Now executing Factory set... Please keep power on.	공장 출고 시에 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 덮어쓸 것이며 이 작업을 계속해도 좋은지 확인하는 메시지입니다. 필요에 따라 [ENTER](예) 또는 [EXIT](아니오)를 누릅니다.
Part x is used for Drum Assign.	Performance(퍼포먼스) 모드에서 모든 파트의 파트 스위치가 on으로 설정되어 있고 드럼 지정 기능이 드럼 파트를 위한 파트 "X"로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다.
Part x is used for Layer.	퍼포먼스 모드에서 모든 파트의 파트 스위치가 on으로 설정되어 있고 레이어 기능이 레이어 파트를 위한 파트 "X"로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다.
Part x is used for Split.	퍼포먼스 모드에서 모든 파트의 파트 스위치가 on으로 설정되어 있고 스플릿 기능이 스플릿 파트를 위한 파트 "X"로 사용될 때 이 메시지가 나타납니다.
Please stop Audio Play/Rec.	오디오 녹음/재생의 녹음 또는 재생 중에는 시도한 작업을 실행할 수 없습니다.
Please stop sequencer.	SEQ PLAY(시퀀스 재생) 재생 중에는 시도한 작업을 실행할 수 없습니다.
Save Audio Rec file?	Audio Rec/Play(오디오 녹음/재생) 모드에서 녹음된 파일을 저장할 것인지를 확인합니다.
Seq Chain stored.	연쇄 체인 설정이 저장되었을 때 이 메시지가 나타납니다.
Sequence memory full.	시퀀스용 내장 메모리가 가득 차서 더 이상의 작동(녹음, 편집, 작업 실행, MIDI 수신/전송 또는 외장 저장 장치에서 로드 등)을 실행할 수 없습니다. 불필요한 송, 패턴 또는 사용자 프레임즈 데이터를 삭제한 후 다시 시도하십시오.
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder.	A/D 입력 파트의 Output Select을 "Vocoder"로 설정할 때 보코더 사용을 위해 Part 1의 Insertion Switch를 on으로 설정합니다.
MIDI data overload.	MIDI 데이터가 너무 커 재생할 수 없습니다.
Store Voice?	Voice(보이스) 모드에서 보이스 편집에 연주 생성기(레이어/스플릿/드럼 지정) 기능을 실행할 때 보이스 편집을 저장할 것인지를 확인합니다.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type.	현재 선택한 모드와 다른 모드에서 MIDI 벌크 데이터를 수신할 때 이 메시지가 나타납니다. 벌크 데이터는 전송 모드와 동일한 모드로 수신됩니다. 대상 믹싱 파트의 보이스 형식(일반 보이스/드럼 보이스)이 벌크 덤프 전송 보이스 형식과 다를 때에도 이 메시지가 나타납니다. 벌크 덤프 전송 보이스 형식과 동일한 보이스 형식으로 지정된 대상 파트를 선택합니다.
This Performance uses User Voices.	로드된 퍼포먼스는 사용자 보이스를 사용합니다. 저장 시와 동일한 보이스를 동일한 사용자 뱅크/번호에 저장할 것인지를 확인합니다.
USB connection terminated. Press any button.	비정상적인 전류로 인해 USB 저장 장치와의 연결이 끊어졌습니다. USB TO DEVICE 커넥터에서 USB 저장 장치를 분리한 후 패널 버튼을 누릅니다.
Utility stored.	Utility(유틸리티) 모드의 설정이 저장되었습니다.

기본 구조

- 기능 블록
- 톤 제너레이터
- A/D 입력
- 아르페지오
- 시퀀서
- 오디오 녹음/재생
- 컨트롤러
- 이펙트
- 내장 메모리

참고

- 보이스
- 퍼포먼스
- 멀티
- 시퀀스 재생
- 마스터
- 원격
- 파일
- 오디오 녹음/재생
- 유틸리티

부록

- 미디 정보
- 화면 메시지
- 문제 해결

# 문제 해결

다음 표에서 일부 일반적인 문제에 대한 문제 해결 요령 및 참조 페이지를 제시합니다. 데이터를 외장 저장 장치에 백업한 후 공장 출고 시 설정(145페이지)을 실행하여 문제를 해결해볼 수 있습니다. 문제가 지속되면 Yamaha 구입처나 서비스 센터에 연락하십시오.

## 소리가 나오지 않습니다.

- **S90 XS/S70 XS가 오디오 케이블을 통해 관련 외장 장치(예: 앰프, 스피커, 헤드폰)에 제대로 연결되어 있습니까?**  
 S90 XS/S70 XS에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 적합하게 모니터링하기 위해서는 외장 오디오 시스템이나 스테레오 헤드폰이 필요합니다.
- **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)?
- **4개의 슬라이더 모드(0 또는 최소가 아님)가 적절한 레벨로 설정되어 있습니까?**
- **로컬 컨트롤(Local Control)이 OFF로 설정되어 있습니까?**  
 off로 설정되어 있는 경우 내부 톤 제너레이터는 소리가 나지 않습니다.  
 [UTILITY] → MIDI → Local Control (137페이지)
- **외장 컨트롤러를 사용할 때 MIDI 볼륨 또는 MIDI 익스프레션 설정이 너무 낮습니까?**
- **이펙트 및 필터 설정이 적절합니까?**  
 필터를 사용하는 경우 차단 주파수를 변경해보십시오. 일부 차단 설정에서는 모든 사운드가 필터링될 수도 있습니다.  
 [VOICE] → [EDIT] → Effect (44페이지)  
 [VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (43페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (77페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (75페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Filter/EG (88페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → Effect (96페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Filter/EG (108페이지)
- **보이스의 인서션 이펙트 형식으로 "Vocoder"를 선택했습니까?**  
 그런 경우 AD 입력 파트 및 MIC INPUT 커넥터와 관련된 파라미터를 해당 값으로 설정한 후 보이스를 S90 XS/S70 XS에 연결된 마이크에 입력하면서 키보드를 연주하십시오. 패널의 INPUT GAIN 노브가 최소 위치로 설정되었는지 확인하십시오.  
 [VOICE] → [EDIT] → Effect → Ins Connect Type: vocoder (44페이지)  
 [UTILITY] → [VOICE] → A/D Out → Output Select: vocoder (141페이지)
- **볼륨이나 익스프레션 설정이 너무 낮습니까?**  
 [UTILITY] → General → Volume (133페이지)  
 [VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Volume (34페이지)  
 [VOICE] → [EDIT] → 슬라이더 기능 버튼을 통해 Easy Element Edit 모드 → Sliders (30페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → Play Mode → Volume (73페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Volume (82페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Volume (102페이지)

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
● 문제 해결

■ Element Switch, Part Switch, Note Limit 및 Velocity Limit 등의 파라미터가 제대로 설정되었습니까?

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE] (점등) → 번호 [9] - [16] 버튼  
 [PERFORM] → [PART ON/OFF] (69페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Note Limit Lo/Hi (82페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Velocity Limit Lo/Hi (83페이지)

■ Performance/Multi(퍼포먼스/멀티)에서 사운드가 들리지 않는 경우 보이스를 각 파트에 지정 하였습니다습니까?

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Voice (81페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Voice (101페이지)

■ 퍼포먼스/멀티에서 사운드가 들리지 않는 경우 각 파트의 출력 설정이 적절합니까?

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Output Select (83페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Output Select (103페이지)

■ 멀티(Multi)에서 사운드가 들리지 않는 경우 외장 시퀀서 각 트랙의 출력 포트/채널 및 멀티의 각 파트 수신 채널이 적절하게 설정되었습니까?

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Voice → Receive Ch (101페이지)

■ 퍼포먼스/멀티에서 사운드가 들리지 않는 경우 각 파트의 "Arpeggio Play Only" 파라미터가 켜져 있습니까?

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Voice → Arp Play Only (81페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Voice → Arp Play Only (101페이지)

**MIC INPUT 단자에서 사운드가 들리지 않습니다.**

■ 마이크 스위치가 켜져 있습니까?

■ 마이크와 신디사이저 사이의 케이블이 제대로 연결되어 있습니까?

■ [MIC ON/OFF] 버튼이 on(점등)으로 설정되어 있습니까?

■ INPUT GAIN 노브가 시계 반대 방향으로 완전히(최소로) 돌아가 있습니까?

■ A/D 입력 파트의 음량 설정이 너무 낮습니까?

노브 기능 버튼으로 "MIC" 선택 → VOLUME 노브 (29페이지)

■ 이펙트 설정이 적절합니까?

[UTILITY] → Voice → A/D FX (141페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX (79페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → A/D FX (99페이지)

■ A/D 입력 파트의 출력 설정이 적절합니까?

[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (141페이지)  
 [PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (78페이지)  
 [MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (99페이지)

**외장 MIDI 장치를 통해 스플릿이 작동하지 않습니다.**

■ Performance(퍼포먼스) 모드의 "Split Sw" 파라미터와 "Split Lower/Upper" 파라미터 설정은 기기 자체의 키보드를 퍼포먼스할 때만 작동합니다.

기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

부록

미디 정보
화면 메시지
문제 해결

## 재생이 멈추지 않고 계속됩니다.

- [ARP ON/OFF] 버튼이 켜진 경우, 버튼을 눌러 표시등을 끄십시오.
- Sequence Play(시퀀스 재생) 모드인 경우, [START/STOP] 버튼을 누르십시오.
- 클릭(메트로놈) 소리가 계속 나면 [SHIFT] 버튼을 누른 채 [START/STOP] 버튼을 눌러 중지시키십시오.

## 사운드가 왜곡됩니다.

### ■ 이펙트 설정이 적절합니까?

특정 설정에서 이펙트를 사용하면 사운드가 왜곡될 수도 있습니다.

[VOICE] → [EDIT] → Effect (44페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (77페이지)

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → Effect (96페이지)

특정 설정에서는 마스터 이펙트를 사용하면 사운드가 왜곡될 수도 있습니다.

[UTILITY] → Voice → Master FX (142페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master (77페이지)

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → Effect → Master (96페이지)

### ■ 필터 설정이 적절합니까?

필터 공명 설정이 너무 높으면 사운드가 왜곡될 수 있습니다.

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (43페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (75페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Filter/EG (88페이지)

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Filter/EG (108페이지)

### ■ 다음 볼륨 파라미터 설정 중 어느 하나라도 너무 높게 설정되어 있어 잘림 현상이 발생합니까?

[UTILITY] → General → Volume (133페이지)

[UTILITY] → General → L&R Gain (133페이지)

[VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Volume (34페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Play Mode → Volume (73페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Volume (82페이지)

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Volume (102페이지)

## 사운드가 잘립니다.

- 전체 사운드(키보드 재생 및 시퀀스 재생을 통해 나오는 사운드)가 신디사이저의 최대 다성 보이스를 초과합니까? (7페이지)

## 한 번에 한 음만 출력됩니다.

- 이 경우에는 현재 모드에서 Mono/Poly 파라미터가 "mono"로 설정된 것입니다.

코드를 재생하려면 이 파라미터를 "poly"로 설정하십시오.

[VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Mono/Poly (35페이지)

[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Mono/Poly (82페이지)

[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode → Mono/Poly (102페이지)

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
● 문제 해결

## 잘못된 피치 또는 예기치 않은 피치

- Utility(유틸리티) 모드에서 Tune 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?  
[UTILITY] → General → Tune (133페이지)
- 유틸리티 모드에서 Note Shift 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?  
[UTILITY] → General → Note Shift (133페이지)
- 보이스가 잘못된 피치를 재생하는 경우, Voice Edit(보이스 편집) 모드의 Micro Tune 파라미터에서 선택한 튜닝 시스템이 적절합니까?  
[UTILITY] → Micro Tune (140페이지)
- 퍼포먼스/멀티가 잘못된 피치를 재생하는 경우 각 파트의 Note Shift 파라미터가 "0" 이외 값으로 설정되었습니까?  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode (82페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Play Mode (102페이지)

## 이펙트가 적용되지 않습니다.

- REVERB 및 CHORUS 노브/슬라이더가 최소로 완전히 돌려져 있습니까?
- 이펙트 형식의 어느 하나라도 "thru" 또는 "off"로 설정되어 있습니까?
- 각 이펙트의 EFFECT ON/OFF 파라미터가 OFF로 설정되어 있습니까?
- 퍼포먼스/멀티 모드에서 이 문제가 발생하는 경우, Ins Effect Sw 파라미터가 제대로 설정되었는지 확인하십시오.  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → FX Send → Ins Effect Sw (89페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → FX Send → Ins Effect Sw (109페이지)

## 보코더 보이스 선택 시 보코더가 작동하지 않습니다.

- A/D Input Part가 "Vocoder"로 설정되었습니까?  
[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (141페이지)  
[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (78페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (98페이지)

## 파라미터 편집하고 있지 않는데도 편집 표시등이 나타납니다.

- 편집(Edit) 모드가 비활성 상태일지라도 노브/슬라이더만 움직여도 현재 보이스, 퍼포먼스 또는 멀티가 변경되어 편집 표시등이 나타난다는 점을 유의하십시오.
- 일부 아르페지오 형식은 MIDI 컨트롤 변경(MIDI Control Change) 메시지를 포함합니다. 아르페지오 형식 등을 연주할 때 현재 보이스의 사운드가 변경되고 편집 표시등이 화면 우측 상단에 표시될 수도 있습니다.

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
● 문제 해결

## 아르페지오를 시작할 수 없습니다.

- [ARP ON/OFF] 버튼이 활성화 또는 해제되었는지 확인하십시오.
- MIDI Sync 파라미터가 auto 또는 internal(내장 클럭 사용)으로 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (137페이지)
- 사용자 아르페지오(User Arpeggio) 형식을 선택했습니까(사용자 데이터 없이)?  
사용자 아르페지오를 사용하려면 MOTIF XS에서 만든 사용자 아르페지오 데이터를 반드시 S90 XS/S70 XS로 불러와야 합니다(129페이지).
- Note Limit 및 Velocity Limit 등 아르페지오 관련 파라미터가 적절하게 설정되어 있습니까?  
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (38페이지)  
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (38페이지)  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (82페이지)  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (83페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (102페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (103페이지)
- 퍼포먼스/멀티 모드에서 이 상황이 발생하는 경우, Arpeggio Switch 파라미터를 확인하십시오.  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (84페이지)  
[MULTI/SEQ PLAY] (Multi 모드 선택) → [EDIT] → Part 선택 → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (104페이지)

## 아르페지오를 멈출 수 없습니다.

- 건반에서 손을 떼더라도 아르페지오 재생이 멈추지 않으면 [ARP HOLD] 1- 4 버튼으로 Arpeggio Hold 파라미터를 off로 설정하십시오.

## 퍼포먼스에 지정된 보이스가 보이스 모드의 사운드와 다른 사운드를 냅니다.

- 보이스 사운드는 퍼포먼스 모드의 파라미터 설정으로 결정되기 때문에 이는 정상적인 현상입니다. 퍼포먼스 파트의 경우, 기본적으로 보이스 모드에서 사용된 설정과 동일한 파라미터 설정을 적용해야 합니다. 전송 레벨을 제외한 이펙트 설정과 관련하여 다음 화면에서 보이스 모드의 설정을 퍼포먼스 파트로 복사할 수 있습니다. 이 작업을 수행하여 보이스 모드에서와 마찬가지로 퍼포먼스 모드에서도 보이스가 동일하게 나오도록 할 수 있습니다.  
[PERFORM] → [JOB] → Copy → Voice (91페이지)  
[PERFORM] → [EDIT] → Part 선택 → FX Send (89페이지)

## 컴퓨터와 S90 XS/S70 XS 사이에서 데이터 통신이 올바르게 작동하지 않습니다.

- 컴퓨터의 포트 설정이 적절한지 확인하십시오.
- MIDI In/Out 파라미터가 적절한 값으로 설정되었는지 확인하십시오.  
[UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out (137페이지)

### 기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

### 참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

### 부록

미디 정보
화면 메시지
● 문제 해결

**S90 XS/S70 XS에 연결된 컴퓨터나 MIDI 악기의 송 데이터를 재생하더라도 S90 XS/S70 XS가 사운드를 제대로 출력하지 않습니다.**

- S90 XS/S70 XS가 멀티 모드로 설정되어 있습니까?  
여러 채널을 동시에 연주하려면 멀티 모드를 선택하십시오.

**MIDI 벌크 데이터 송신/수신이 적절히 작동하지 않습니다.**

- Receive Bulk 파라미터를 off로 설정했습니까?  
Receive Bulk 파라미터를 on으로 설정하십시오.  
[UTILITY] → [MIDI] → Receive Bulk (138페이지)
- S90 XS/S70 XS의 벌크 덤프(Bulk Dump) 기능을 이용해서 데이터를 저장했다면 벌크 덤프 전송에 앞서 장치 번호(Device Number)에 동일한 번호를 설정해야 합니다.  
[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (138페이지)
- 전송이 제대로 이루어지지 않는 경우, S90 XS/S70 XS에 연결된 MIDI 악기의 장치 번호가 Utility(유틸리티) 모드의 Device Number 파라미터와 일치하도록 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (138페이지)

**데이터를 외장 USB 저장 장치에 저장할 수 없습니다.**

- USB 저장 장치에 쓰기 보호가 사용되고 있습니까? (데이터를 저장하려면 쓰기 방지를 해제해야 합니다.)
- USB 저장 장치를 적절히 포맷되어 사용되고 있습니까?  
[FILE] → Save → USB 저장 장치 선택 → [JOB] → FORMAT (130페이지)

**오디오 파일을 퍼포먼스할 수 없습니다.**

- 오디오 파일 형식이 정확합니까?  
S90 XS/S70 XS는 44.1kHz/16비트에서 스테레오 WAVE (.wave)/IFF (.aif) 파일만 재생할 수 있습니다.

**편집 모드에 들어갈 수 없습니다.**

- S90 XS/S70 XS가 File(파일) 모드에 있습니까?  
파일 모드에서 나온 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

기본 구조

기능 블록
톤 제너레이터
A/D 입력
아르페지오
시퀀서
오디오 녹음/재생
컨트롤러
이펙트
내장 메모리

참고

보이스
퍼포먼스
멀티
시퀀스 연주
마스터
원격
파일
오디오 녹음/재생
유틸리티

부록

미디 정보
화면 메시지
● 문제 해결



Yamaha 웹사이트(영어 전용)  
<http://www.yamahasynt.com/>

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