

보충 설명서

목차

MODX 버전 2.50의 새로운 기능	2
추가된 새로운 퍼포먼스	3
새로운 Smart Morph 기능	4
추가 Pattern 기능	12
Patterns용 사용자 인터페이스 개선	16
새로운 DAW Remote 기능	18
제어성 개선	21
기타	23
MODX 버전 2.00의 새로운 기능	24
추가된 새로운 이펙트 형식	25
추가된 새로운 퍼포먼스	26
새로운 패턴 시퀀서 기능	27
Live Set	50
Scene	52
Edit	54
Utility	56
USB TO DEVICE를 사용하여 MIDI 데이터 수신	60
사용자 인터페이스 향상	61
시퀀서 블록	62
MODX 버전 1.10의 새로운 기능	63
Play/Rec	64
Part Edit(편집)	65
Utility	66
Control Assign 대화	67
패널 잠금 기능	68

MODX 버전 2.50의 새로운 기능

다음과 같은 새로운 기능들이 MODX 펌웨어에 업그레이드되었습니다.
본 설명서는 악기와 함께 제공되는 참고 설명서에 추가되거나 변경된 사항을 설명합니다.

- 새로운 Performances가 추가되었습니다.
- Smart Morph 기능이 추가되었습니다.
- Pattern Sequencer에 새로운 기능이 추가되었습니다.
- DAW Remote 기능이 추가되었습니다.
- 제어성과 연주의 편리성이 개선되었습니다.

추가된 새로운 퍼포먼스

MODX에서는 32가지 새로운 Performances를 제공합니다.
추가된 Performances에 관한 내용은 데이터 리스트를 참조하십시오.

새로운 Smart Morph 기능

Smart Morph 기능은 머신 러닝을 사용하여 FM-X 사운드를 모핑합니다. MODX는 정교한 로직을 도입하여 Parts 9~16에 할당된 사운드를 학습하고 맵의 한 점으로 사운드를 플로팅합니다. 각 점의 거리는 소리의 유사성을 나타냅니다. 이 기능은 삽입된 FM-X 사운드를 자동 생성하여 맵의 간격을 채웁니다.

맵의 한 위치를 터치하여 사운드를 Part 1에 할당합니다. 이런 식으로 원하는 지점을 선택하고 결과를 저장하게 되면 이를 강력한 도구로 활용하여 새로운 FM-X 사운드를 생성할 수 있습니다. 또한 맵에서 점을 드래그하거나 두 점 사이의 동작을 Super Knob에 할당하여, 수행 시 FM-X 사운드를 표현할 수 있는 특별한 실시간 제어 기능을 제공합니다.

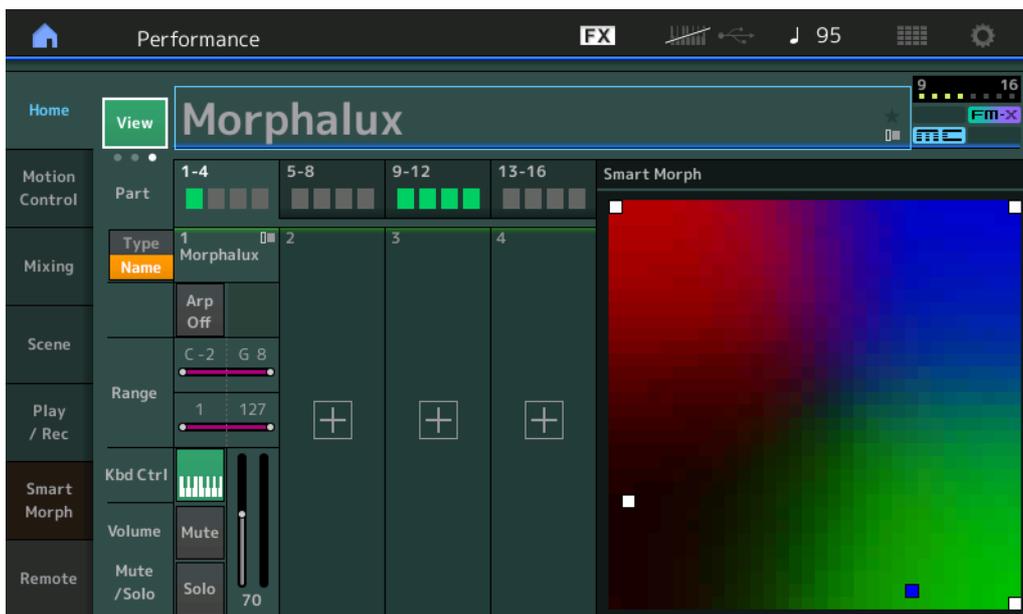
홈

작동 [PERFORMANCE] → [Home]



View

이를 사용하여 다음 3개의 디스플레이에서 전환합니다. Parts 8의 기본 화면 디스플레이, 다양한 데이터가 포함된 Parts 4의 디스플레이, Parts 4 및 Smart Morph 맵 디스플레이



주 [PERFORMANCE] 버튼을 사용하여 동일한 작업을 수행할 수도 있습니다.

- 주 현재 View가 Smart Morph 디스플레이이고 Performance에 Smart Morph 데이터가 없는 경우 다양한 데이터가 포함된 Parts 4개가 표시됩니다.
- 주 Live Set 디스플레이에서, 특수 FM-X 아이콘은 지정 Performance에 Smart Morph 데이터가 있는지 보여 줍니다.
 -  : FM-X Part가 포함된 Performance가 표시됩니다.
 -  : FM-X Part 및 Smart Morph 데이터가 포함된 Performance가 표시됩니다.

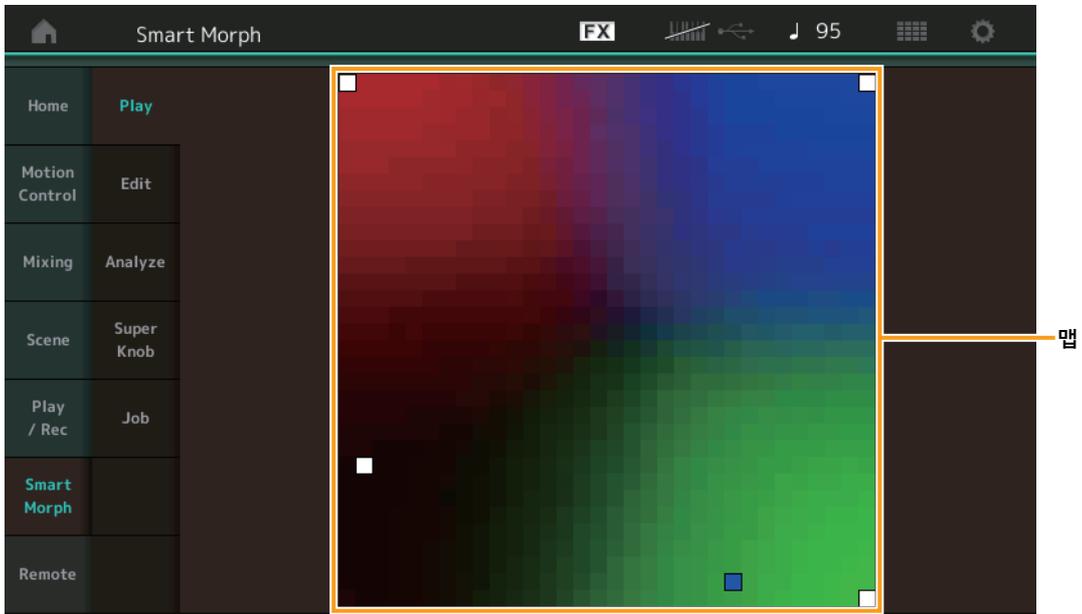


Smart Morph

Play

작동

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

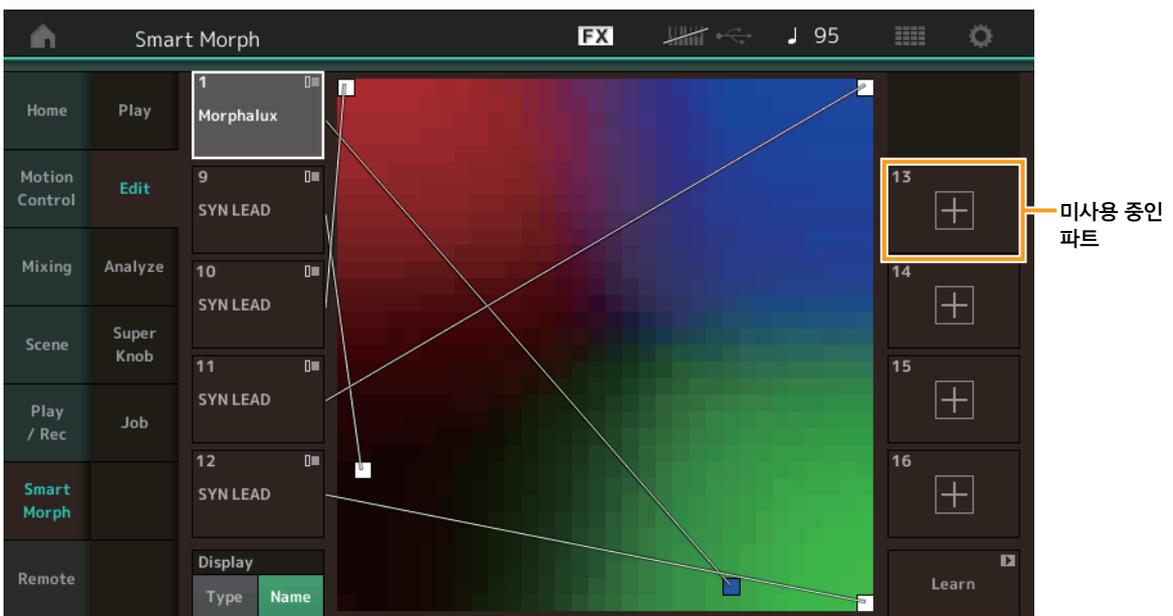


이 디스플레이에서 Smart Morph 맵을 탭하여 Part 1의 FM-X 사운드를 변경합니다.

Edit

작동

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



미사용 중인 Part

플러스(+) 버튼 중 하나를 탭할 때 Part Category Search 디스플레이를 호출하여 FM-X 사운드를 선택합니다.

사용 중인 Part

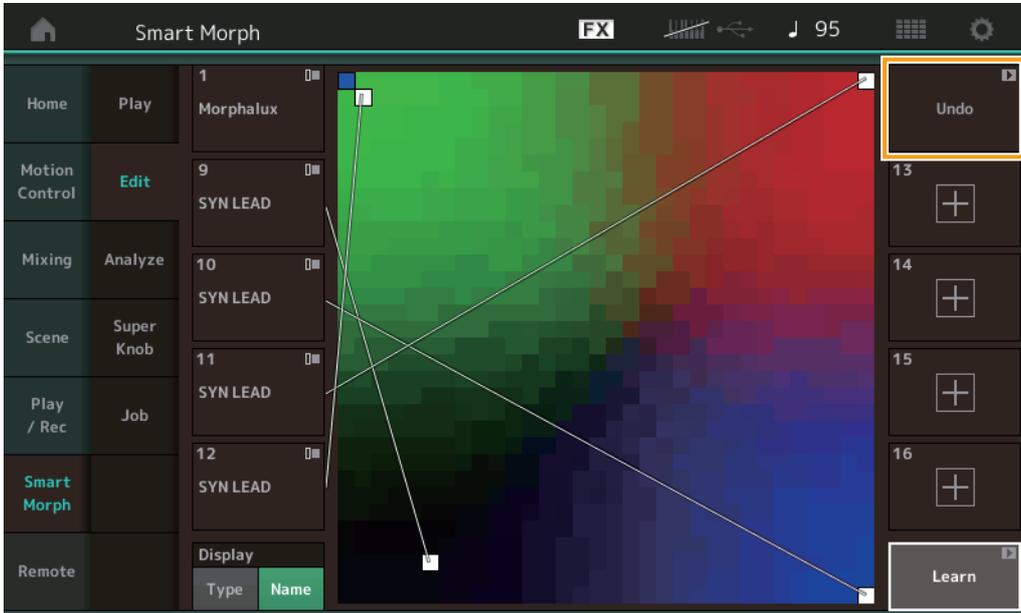
이 파트를 탭을 때 상황에 맞는 메뉴(Category Search, Edit, Copy, Delete)를 호출합니다.

Display

각 Part가 Main category 또는 Part Name별로 표시되는지 결정합니다.

Learn

탭하여 학습(맵 생성)을 시작합니다. 처리하는 동안 일부 인터페이스 작동이 비활성화되고 [Learn] 버튼 대신 [Cancel] 버튼이 표시됩니다. 처리를 취소하는 경우 맵은 학습 이전 상태로 돌아갑니다. 학습 작업 도중에도 악기를 연주할 수 있습니다.



ETA(예상 작업 시간)

학습 작업의 남은 예상 시간을 표시합니다.

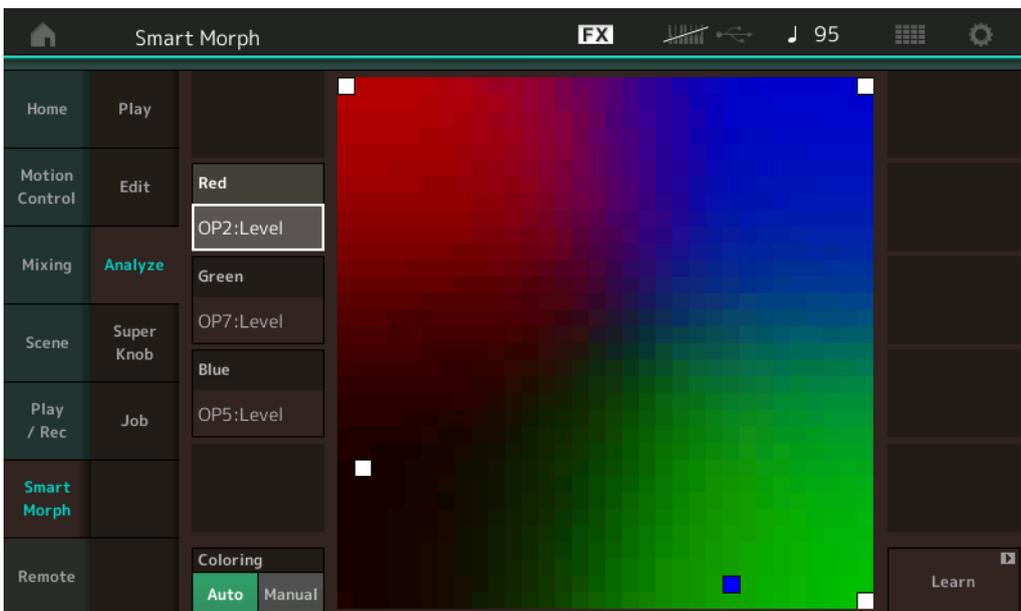
Undo/Redo

학습 기능을 작동하면 오른쪽 상단에 [Undo] 버튼이 표시됩니다. [Undo] 버튼을 눌러 편집을 취소하고 맵을 사전 학습 상태로 되돌립니다. Undo를 사용하면 [Redo]가 표시되어 편집한 내용을 복원할 수 있습니다.

Analyze

작동

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



Red

선택한 파라미터의 값 크기를 빨간색 음영으로 표시합니다. 설정값은 “Red, Green 및 Blue에 설정될 수 있는 파라미터” (페이지 9)을(를) 참조하십시오.

Green

선택한 파라미터의 값 크기를 녹색 음영으로 표시합니다. 설정값은 “Red, Green 및 Blue에 설정될 수 있는 파라미터” (페이지 9)을(를) 참조하십시오.

Blue

선택한 파라미터의 값 크기를 파란색 음영으로 표시합니다. 설정값은 “Red, Green 및 Blue에 설정될 수 있는 파라미터” (페이지 9)을(를) 참조하십시오.

ETA(예상 작업 시간)

학습 작업의 남은 예상 시간을 표시합니다.

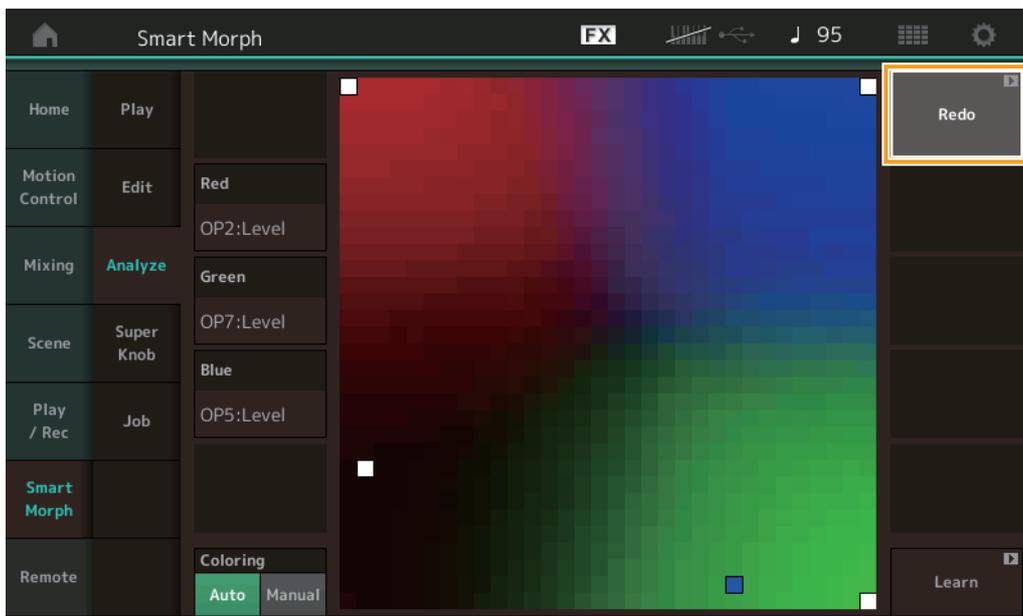
Coloring

Learn이 실행되면 Red, Green 및 Blue가 자동으로 재설정됩니다(Auto로 설정된 경우). Learn이 실행되면 Red, Green 및 Blue가 자동으로 재설정되지 않습니다(Manual로 설정된 경우).

설정: Auto, Manual

Learn

이를 탭하면 학습(맵 생성)이 시작됩니다. 처리하는 동안 일부 인터페이스 작동이 비활성화되고 [Learn] 버튼 대신 [Cancel] 버튼이 표시됩니다. 처리를 취소하는 경우 맵은 사전 학습 상태로 돌아갑니다.



Undo/Redo

학습 기능을 작동하면 오른쪽 상단에 [Undo] 버튼이 표시됩니다. [Undo] 버튼을 눌러 편집을 취소하고 맵을 사전 학습 상태로 되돌립니다. Undo를 사용하면 [Redo]가 표시되어 편집한 내용을 복원할 수 있습니다.

Red, Green 및 Blue에 설정될 수 있는 파라미터

FM Common

파라미터 이름	디스플레이 이름
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

파라미터 이름	디스플레이 이름
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

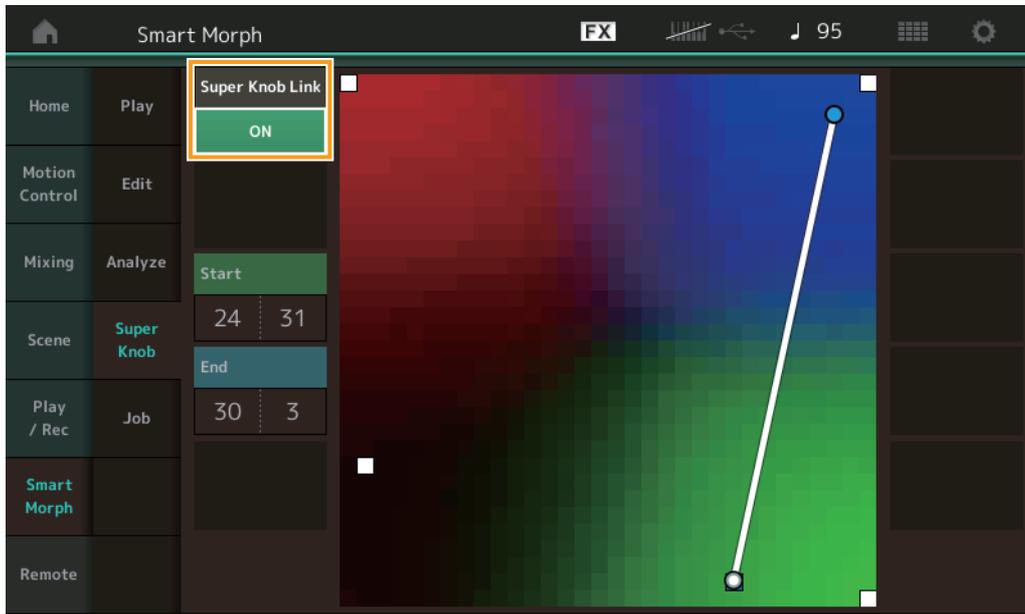
FM Operator (op1~op8)

파라미터 이름	디스플레이 이름
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob

작동

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link

ON으로 설정된 경우 처음부터 끝까지 Super Knob에 이펙트를 추가합니다.

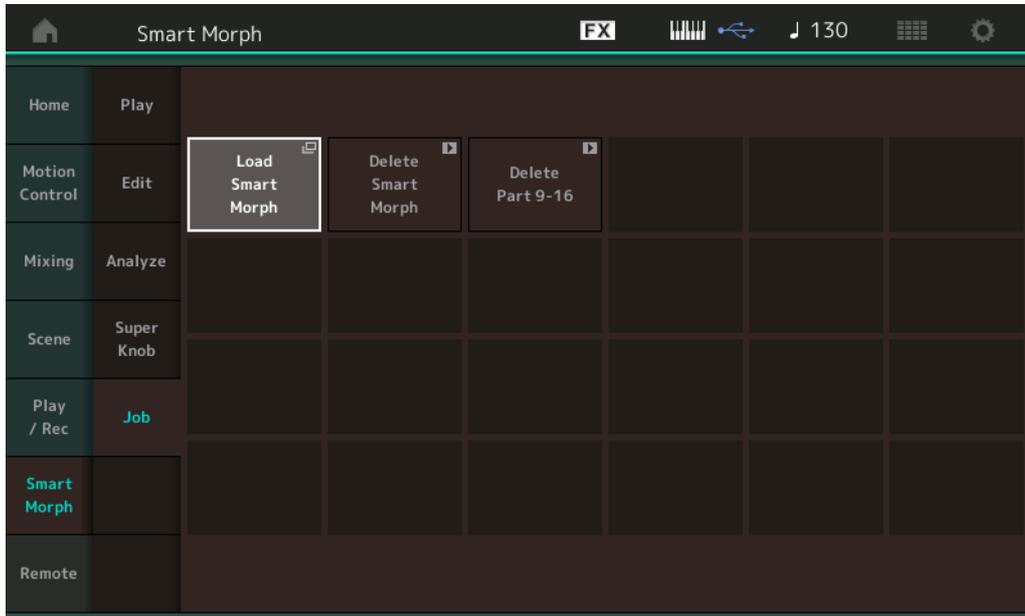
설정: On, Off

Start

Super Knob의 최소값에 해당하는 맵의 위치를 결정합니다. Start에 커서를 놓고 맵을 터치하여 시작 위치를 설정합니다.

End

Super Knob의 최대값에 해당하는 맵의 위치를 결정합니다. End에 커서를 놓고 맵을 터치하여 종료 위치를 설정합니다.



Load Smart Morph

Load 디스플레이를 엽니다. Load 디스플레이에서 또 다른 Performance를 선택하여 해당 Performance에 포함된 Smart Morph 데이터를 현재 Performance로 로드합니다.

Delete Smart Morph

현재 Performance에 포함된 Smart Morph 데이터를 삭제합니다.

Delete Part 9~16

Delete Part 9~16을 미사용 상태로 한꺼번에 설정합니다.

Delete Part 9~16이 미사용 상태로 설정되면 SSS가 활성화됩니다.

Smart Morph는 Delete Part 9~16을 사용하여 맵을 생성합니다. 단, Delete Part 9~16을 삭제해도 Part 1의 사운드에는 영향을 미치지 않습니다. 맵을 다시 편집할 필요가 없습니다.

추가 Pattern 기능

Play/Rec

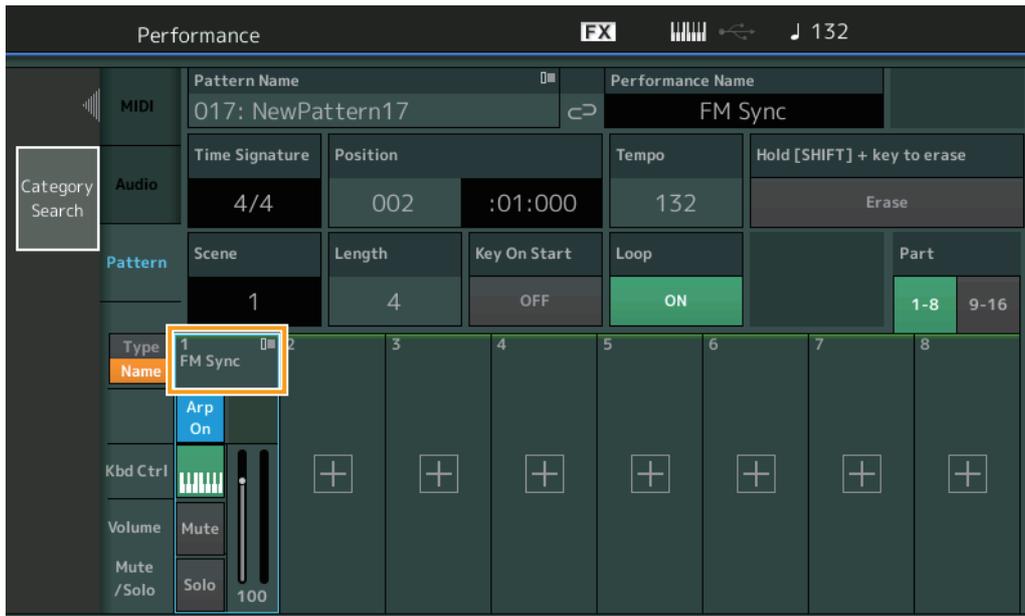
Pattern

■ 녹음 및 재생 중

Patterns를 녹음하면서 Part Category Search 디스플레이에서 사운드를 선택할 수 있습니다.

작동

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record) button → [▶] (Play) button → 파트 이름 터치 → 표시한 메뉴에서 [Category Search] 선택

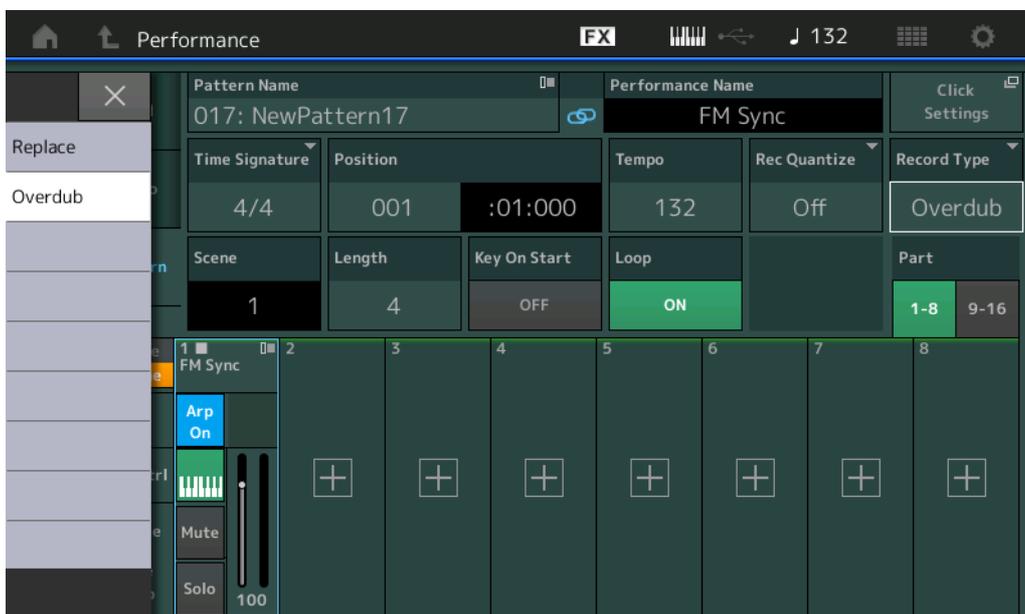


■ 오버더빙

이전 Controller 이벤트를 삭제하면서, 실시간 오버더빙을 사용하여 Controller 작업을 기록할 수 있습니다. 따라서, Controller를 사용하여 오버더빙을 보다 쉽게 수행할 수 있습니다.

작동

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (표시한 패턴이 기록됨) → [●] (Record) button → [Record Type] 터치 → 표시한 메뉴에서 [Overdub] 선택 → [▶] (Play) button



주 또한 동일한 작업을 수행하여 MIDI 곡을 오버더빙할 수 있습니다.

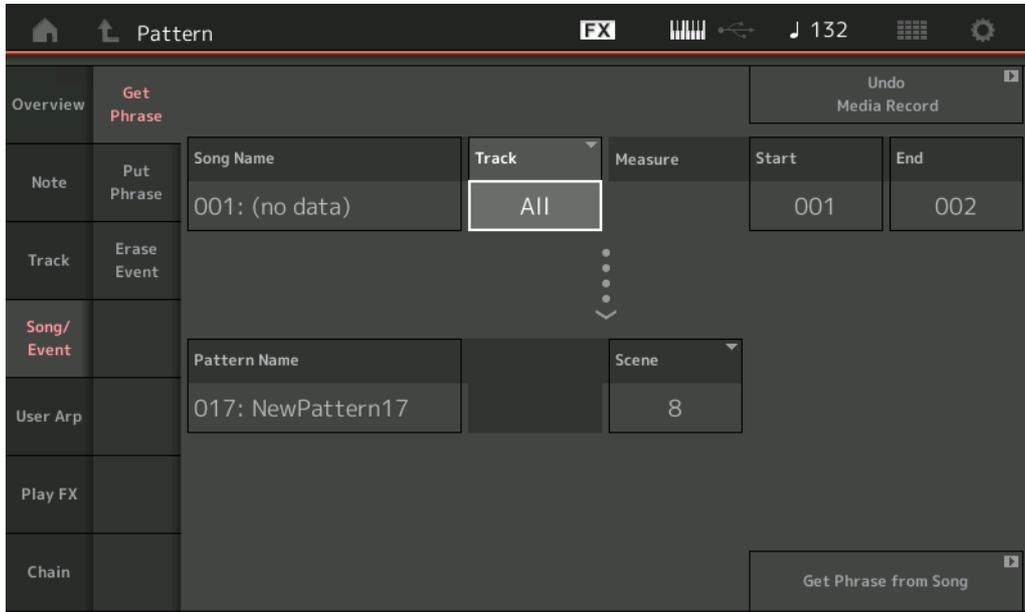
Song/Event

Get Phase

Get Phase 디스플레이에서 소스 및 대상 Tracks를 "All"로 지정할 수 있습니다.

작동

[▶] (Play) button or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phase]



Track *1 소스

확보(복사)할 Track을 결정합니다.

Track *2 대상

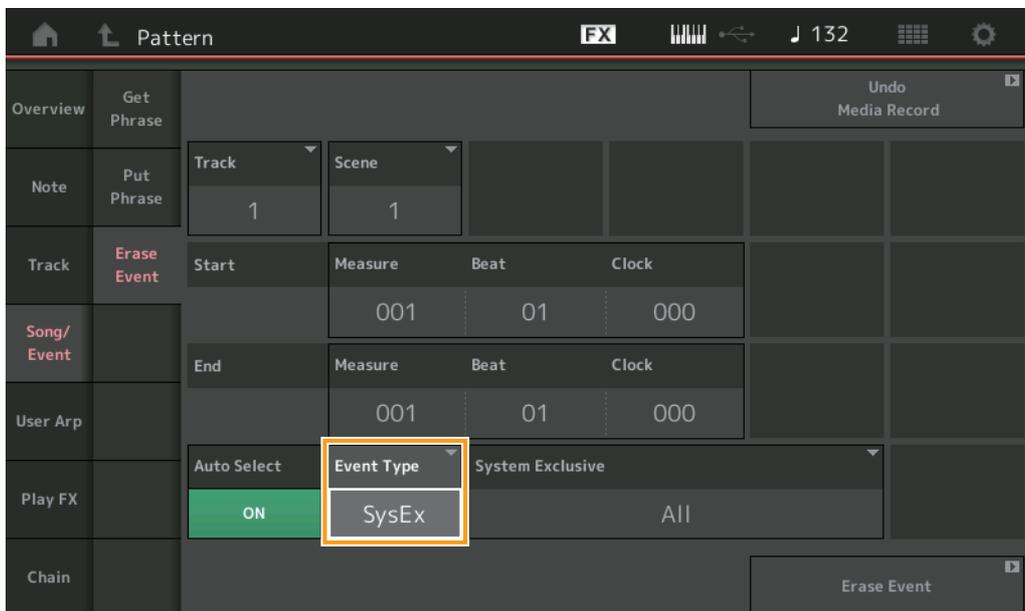
복사 대상 Track을 결정합니다.

Erase Event

범위(Measure, Beat 및 Clock) 지정과 함께 이벤트 유형에 따라 Pattern에서 MIDI 이벤트를 삭제할 수 있습니다.

작동

[▶] (Play) button or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

삭제할 Track을 결정합니다.

Scene

삭제할 Scene을 결정합니다.

Start Measure

Job이 적용될 시작 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 – 257

Start beat

Job이 적용될 시작 비트 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 Time Signature에 따라 다름

Start Clock

Job이 적용될 시작 클럭 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 Time Signature에 따라 다름

End Measure

Job이 적용될 종료 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 – 257

End Beat

Job이 적용될 종료 비트 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 Time Signature에 따라 다름

End Clock

Job이 적용될 종료 클럭 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 Time Signature에 따라 다름

Auto Select

전원이 켜지면 Pitch Bend 휠 또는 Knob 등 패널 컨트롤을 사용하여 삭제할 Event 유형을 결정할 수 있습니다.

설정: Off, On

Event Type

삭제할 Event 유형을 결정합니다.

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

CC Number (Control Change Number)

Event 유형이 CC로 설정되면 표시됩니다. 삭제할 Control Change Number를 결정합니다.

범위: 전체, 1~127

System Exclusive

Event 유형이 SysEx로 설정되면 표시됩니다. 삭제할 System Exclusive를 결정합니다.

설정: All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

주 Common 파라미터 및 Super Knob를 지정하면 Track 설정에 관계없이 System Exclusive가 삭제됩니다.

Play FX

Normalize Play FX가 실행되면 해당 Scenes를 지정할 수 있습니다.

작동

[▶] (재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Job이 적용될 Scenes를 결정합니다.

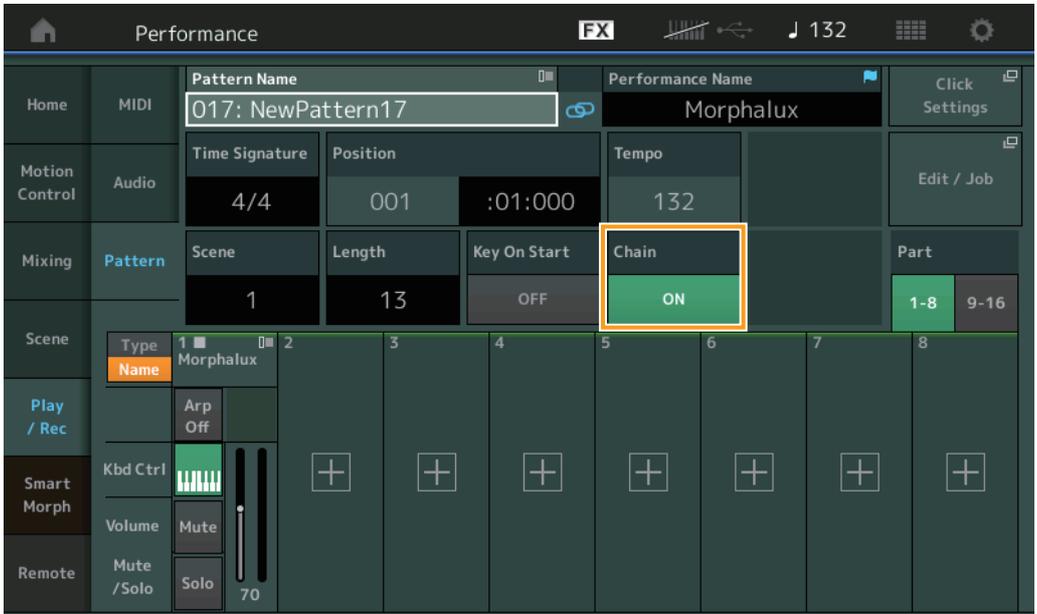
범위: All, 1~8

Patterns용 사용자 인터페이스 개선

■ Pattern Chain Switch 추가

Pattern 디스플레이와 Chain 디스플레이에 각 Pattern에 대한 Chain 재생 설정값을 저장할 수 있습니다.

작동 [▶] (재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

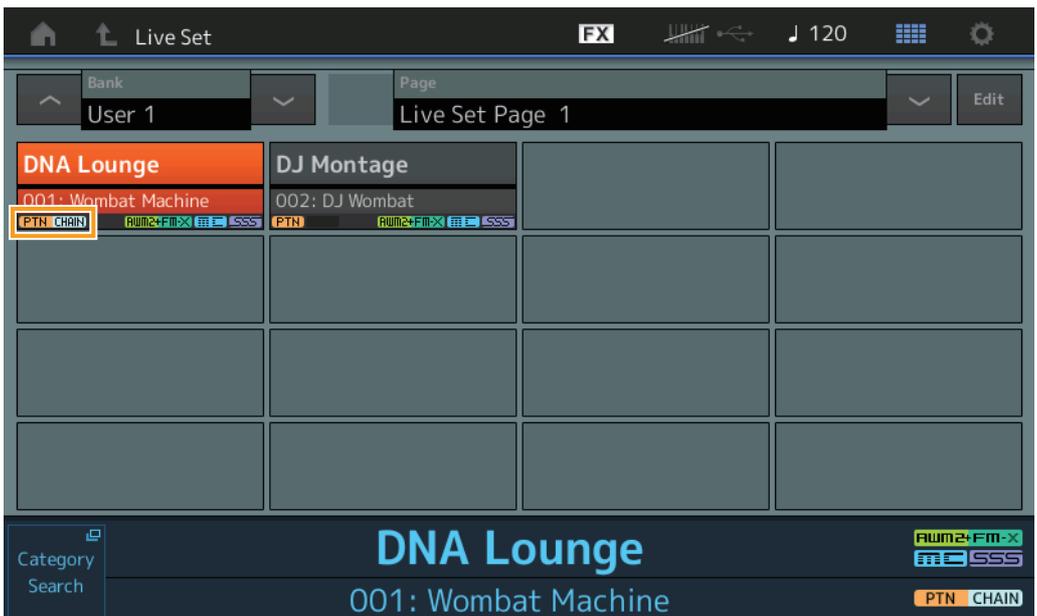
Chain 디스플레이 이외에서 Chain 재생을 사용할 수 있는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

주 Chain이 On으로 설정된 Pattern이 Live Set 디스플레이의 Slot에 지정된 경우, PTN 아이콘이 PTN CHAIN으로 변경됩니다.

PTN: Pattern이 있는 슬롯에 표시됩니다.

PTN CHAIN: Chain이 ON인 Pattern이 있는 슬롯에 표시됩니다.

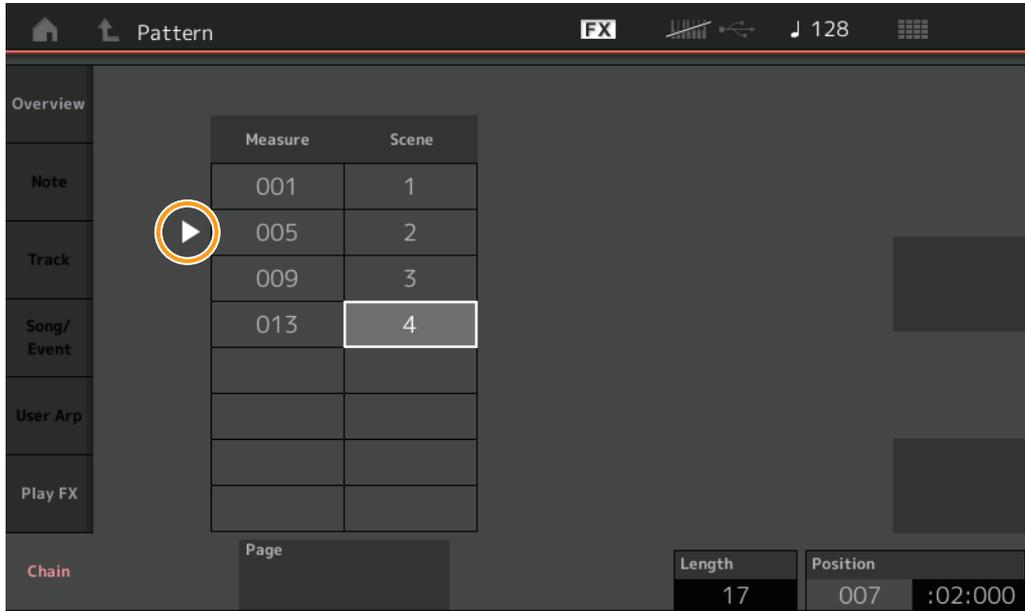


■ Chain Playback Position에 있는 아이콘 표시

Chain 디스플레이에서 재생 시 Scene 옆에 아이콘이 표시됩니다.

작동

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

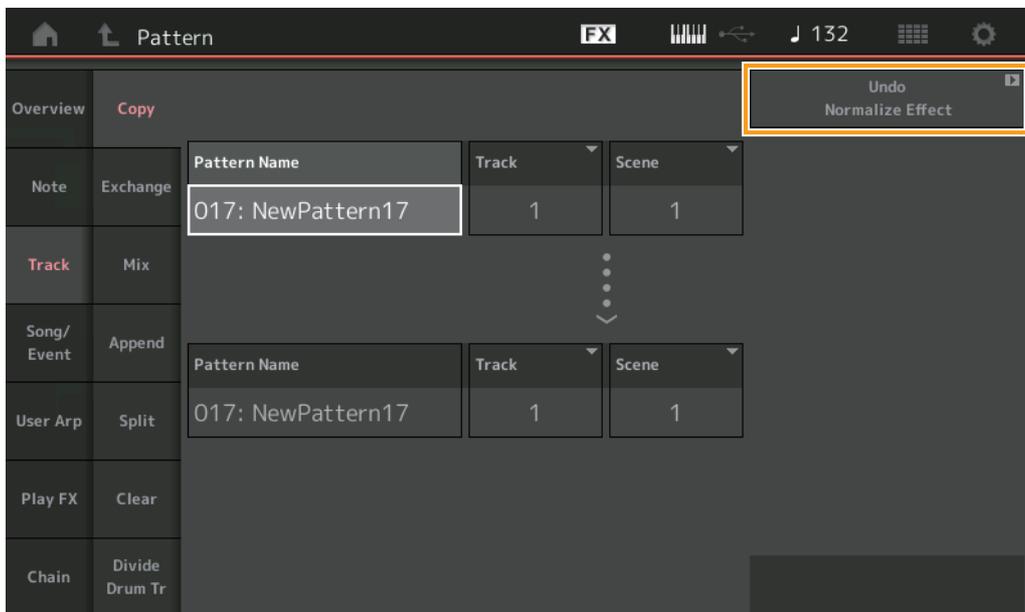


■ Undo/Redo 추가

각 디스플레이에서 Undo/Redo를 사용할 수 있습니다.

작동

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → respective displays



* 이 기능은 여러 디스플레이에서 작동합니다. Copy 디스플레이를 예시로 사용합니다.

Undo

가장 최근에 실시한 변경을 취소하고 가장 최근의 변경 내용 이전 상태로 복구합니다. 시퀀스가 이미 존재하고 일부 작업을 실시한 경우에만 가능합니다.

Redo

Undo로 취소된 변경 내용을 복구합니다. Undo를 사용한 후에만 Redo를 이용할 수 있습니다.

새로운 DAW Remote 기능

MODX의 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있습니다.

DAW Remote 기능은 컴퓨터가 USB 케이블을 통해 연결된 경우에만 사용될 수 있습니다. MIDI 케이블을 사용할 수 없습니다.

DAW Remote 기능 설정

설정: MODX

컴퓨터와 함께 사용하려면 사용설명서를 참조하십시오.

[Remote] → [Settings]를 선택하여 DAW Remote 기능 설정 디스플레이를 호출한 다음 DAW 유형을 특정 DAW 소프트웨어로 설정합니다.

DAW 소프트웨어 설정

이 섹션에서는 각 DAW 소프트웨어 유형의 특정 작업에 대해 설명합니다.

주 컴퓨터와 MODX의 연결이 끊기면 DAW 소프트웨어는 가끔씩 MODX을(를) 인식할 수 없습니다. 전원이 켜진 상태에서 다시 연결할 때도 마찬가지입니다. 이 경우 컴퓨터와 MODX을(를) 다시 연결한 다음 DAW 소프트웨어를 재부팅합니다.

중요

DAW 소프트웨어의 버전에 따라 설정 절차가 다음 지침과 다르거나 설정이 완료될 수 없습니다. 자세한 내용은 DAW 소프트웨어의 사용설명서를 참조하십시오.

■ Cubase

- 1 [Studio] → [Studio Setup...]을 선택하여 대화창을 불러옵니다.
- 2 [MIDI] → [MIDI Port Setup]을 선택하고 MODX-2 또는 MODX 포트 2의 [In All MIDI Inputs] 필드 선택을 취소합니다.
- 3 대화창의 왼쪽 상단에서 [+] 버튼을 누른 다음 목록에서 [Mackie Control]을 선택합니다.
- 4 [Remote Devices] → select [Mackie Control]을 선택합니다.
- 5 [MIDI Input] 및 [MIDI Output]을 MODX-2 또는 MODX Port2로 설정합니다.
- 6 (옵션) 원하는 기능을 [User Commands]의 [F1]~[F8]에 할당합니다.

■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...]를 선택합니다.
- 2 표시되는 [Preferences] 디스플레이에서 [Show Advanced Tools]를 확인합니다.
- 3 [Additional Options] 표시에서 [Control Surfaces]를 확인합니다.
- 4 [Preferences] 디스플레이 상단에서 [Control Surfaces] 탭을 선택합니다.
- 5 표시되는 디스플레이의 오른쪽 하단에서 [Setup...]을 클릭합니다.
- 6 표시되는 [Control Surface Setup] 대화창의 왼쪽 상단에서 [New] → [Install...]을 선택합니다.
- 7 표시되는 [Install] 대화창에서 [Mackie Designs]의 [Mackie Control]을 선택하고 [Add]를 클릭합니다.
- 8 [Install] 대화창을 닫습니다.
- 9 [Control Surface Setup] 대화창에서 Mackie Control의 출력 및 입력 포트를 [MODX Port2]로 설정합니다.
- 10 (옵션) 절차 1~4를 거친 후 표시되는 디스플레이 오른쪽 하단에 있는 [Controller Assignments...]를 클릭합니다.
- 11 (옵션) 표시되는 [Controller Assignments] 디스플레이에서 [Zone]을 다음 Control Surface로 설정합니다. 맥키 컨트롤
- 12 (옵션) 기능을 [Control]의 [F1]~[F8]에 할당합니다.

■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...]를 선택합니다.
- 2 표시되는 [Preferences] 화면에서 [Link MIDI] 탭을 선택합니다.
- 3 표시되는 탭에서 [Control Surface]를 [MackieControl]로 설정합니다.
- 4 [Input] 및 [Output]을 [MODX (Port2)]로 설정합니다.
- 5 (옵션) [MIDI Ports]의 [Input: MackieControl Input(MODX (Port2))]에서 [Remote]를 컵니다.
- 6 (옵션) [Options] → [Edit MIDI Map]으로 전환하고 할당할 Ableton Live 기능을 클릭합니다.
- 7 (옵션) MODX의 DAW Remote 기능을 Track으로 변경한 다음 SCENE 버튼을 누릅니다.

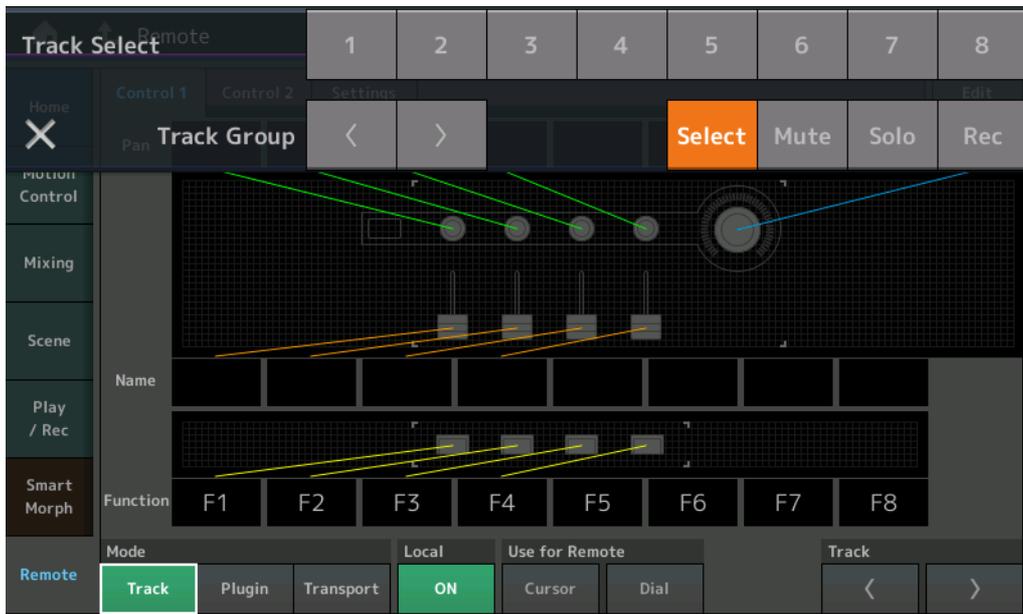
■ Pro Tools

- 1 [Setup] → [Peripherals...]를 선택하여 대화창을 엽니다.
- 2 [MIDI Controllers] 탭을 선택합니다.
- 3 유형을 [HUI]로 설정하고, [Receive From] 및 [Send To]를 [Predefined]의 MODX -2 또는 MODX Port2로 설정합니다.

MODX의 DAW 소프트웨어 제어 중

Remote 디스플레이에서 DAW Remote Function이 적용되고 패널 조작이 변경됩니다.

작동 [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode

3가지 Mode에서 DAW Remote 기능의 동작을 선택합니다.

설정: Track, Plugin, Transport

트랙: DAW 소프트웨어에서 여러 트랙을 동시에 작동하기 위한 모드입니다.

Assignable Knob	Track Pan은 Port 2에서 출력됩니다. 슬라이더 선택 버튼의 선택한 옵션에 따라 디스플레이는 변경됩니다.
Slider	Track Volume은 Port 2에서 출력됩니다. 슬라이더 선택 버튼의 선택한 옵션에 따라 디스플레이는 변경됩니다.
SCENE button	F1~F8에 할당된 기능은 Port 2에서 출력됩니다.
Other controllers	Remote Mode에서 할당된 CC 번호가 출력됩니다.
Select	[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누르면 팝업 목록에 표시됩니다. Track Select는 포트 2에서 출력됩니다.
Mute	[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누르면 팝업 목록에 표시됩니다. Mute가 Port 2에서 출력됩니다.
Solo	[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누르면 팝업 목록에 표시됩니다. Track Volume가 Port 2에서 출력됩니다.

Rec	[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누르면 팝업 목록에 표시됩니다. Rec enable Port 2에서 출력됩니다.
Track Group	[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누르면 팝업 목록에 표시됩니다. Track 그룹 선택은 Port 2에서 (트랙별로) 출력됩니다.

플러그인: DAW 소프트웨어의 특정 플러그인을 정밀 제어하기 위한 모드입니다.

Knob, Slider, SCENE button, Other controllers	Remote Mode에서 할당된 CC 번호가 출력됩니다.
---	---------------------------------

Transport: 이 모드는 MODX에서 DAW 소프트웨어를 재생하고 MODX에서 키보드 연주를 녹음하여 DAW 소프트웨어에 전송하는 경우에 사용됩니다. 전송 패널 제어장치를 사용하여 DAW 소프트웨어에서 재생, 정지 등의 기능을 제어할 수 있습니다. Transport 패널 제어 이외의 작동은 평상시 작동과 동일합니다.

Local

Local Control이 켜져 있는지 여부를 결정합니다. Utility의 MIDI I/O 디스플레이에서도 설정될 수 있습니다.

Use for Remote

MODX 패널에서 Dial 및 Cursor 버튼을 사용하여 DAW 소프트웨어를 제어할 수 있는지 여부를 결정합니다.

- On: DAW 작동에 사용됩니다.
- Off: MODX 디스플레이 작동에 사용합니다.

Track

Track Select Group은 Port 2에서 (8개 트랙으로) 출력됩니다.

Edit

Port 1에서 출력되는 CC의 제어 번호와 컨트롤러의 제어장치를 결정합니다.

[MS ON/OFF] 버튼

Track Group Select는 Port 2에서 ([SHIFT] 버튼을 누를 시 트랙별로 보통 8개 트랙으로) 출력됩니다.

[ARP ON/OFF] 버튼

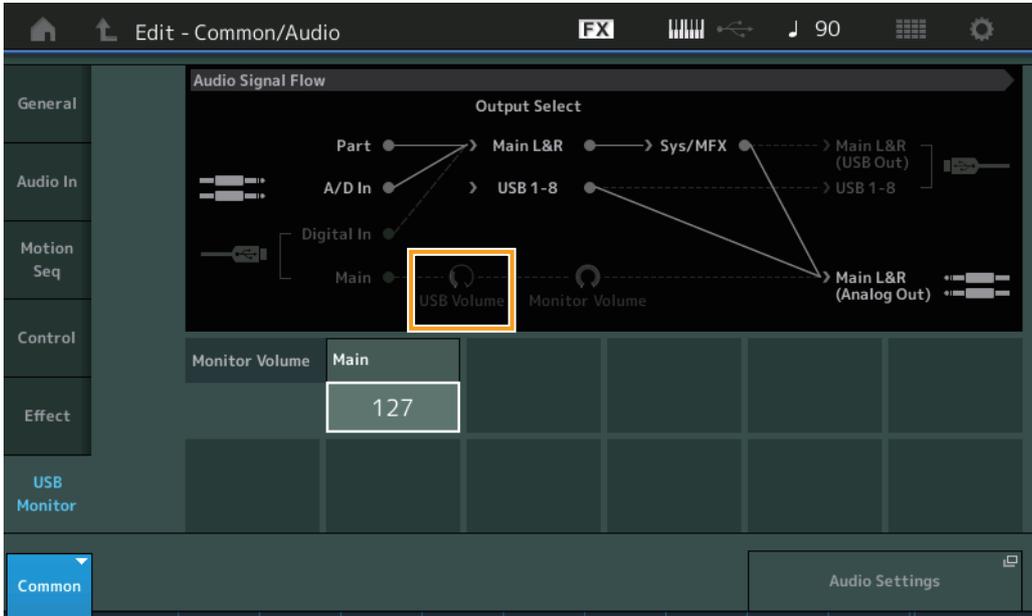
Track Group Select는 Port 2에서 ([SHIFT] 버튼을 누를 시 트랙별로 보통 8개 트랙으로) 출력됩니다.

제어성 개선

■ Signal Flow 바로 가기

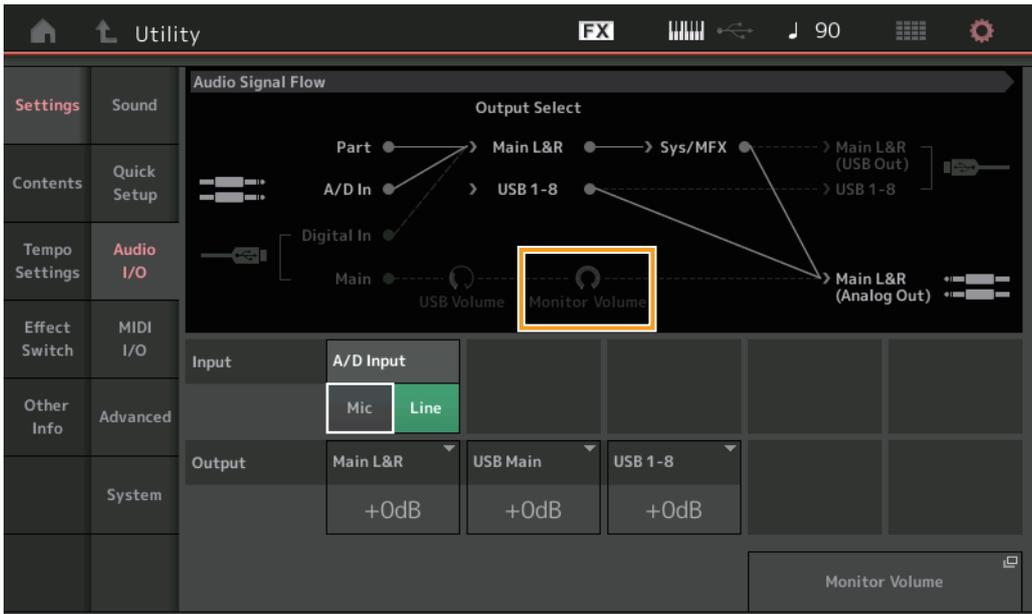
Audio Signal Flow에서 USB Volume 주변을 탭하여 Audio I/O 디스플레이를 호출할 수 있습니다. Audio I/O 디스플레이에서 커서는 USB Volume으로 자동 점프합니다.

작동 [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



Audio Signal Flow에서 Monitor Volume 주변을 탭하여 USB Monitor 디스플레이를 호출할 수 있습니다. USB Monitor 디스플레이에서 커서는 Main으로 자동 점프합니다.

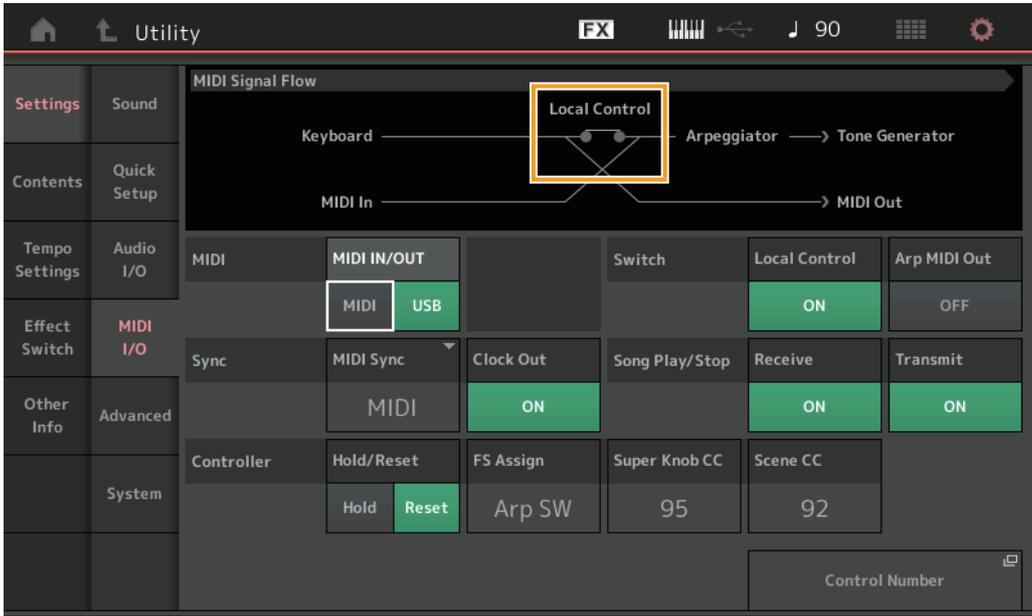
작동 [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



MIDI Signal Flow에서 Local Control 스위치 주변을 탭하여 Local Control을 켜고 끌 수 있습니다.

작업

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]

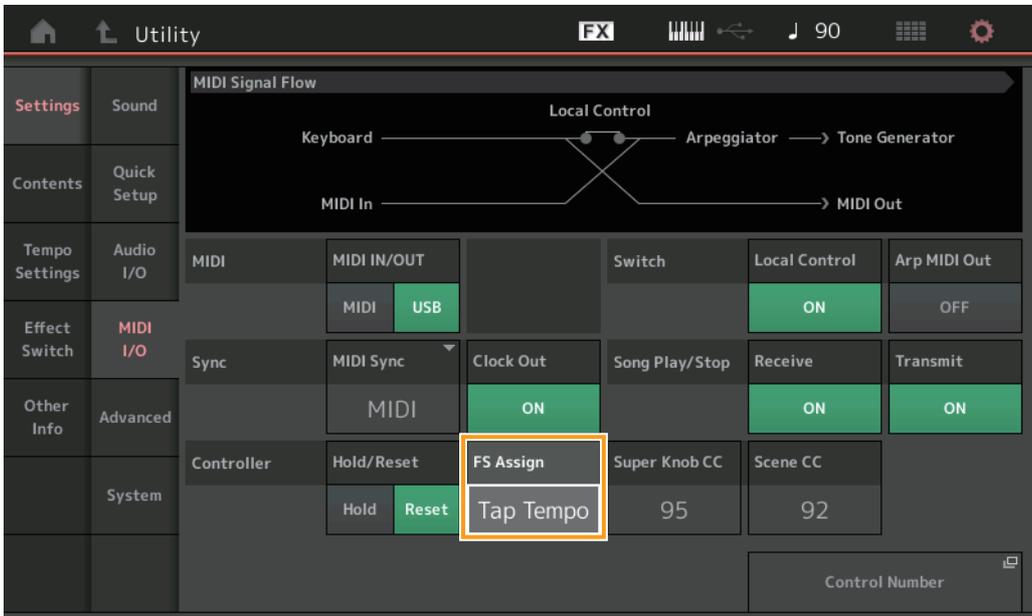


■ 풋 스위치를 사용하여 Tempo 설정

Footswitch Assign Control Number 설정에 Tap Tempo가 추가되어 풋 스위치를 사용하여 템포를 간편하게 설정할 수 있습니다.

작동

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



Foot Assign(풋 스위치 할당 제어 번호)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 연결된 풋 스위치에서 사용하는 Control Change Number를 설정합니다. 악기가 외부 MIDI 장치에서 지정한 Control Change Number와 동일한 MIDI 메시지를 수신하더라도 MODX는 풋 스위치를 사용하여 메시지가 생성되었다고 가정합니다.

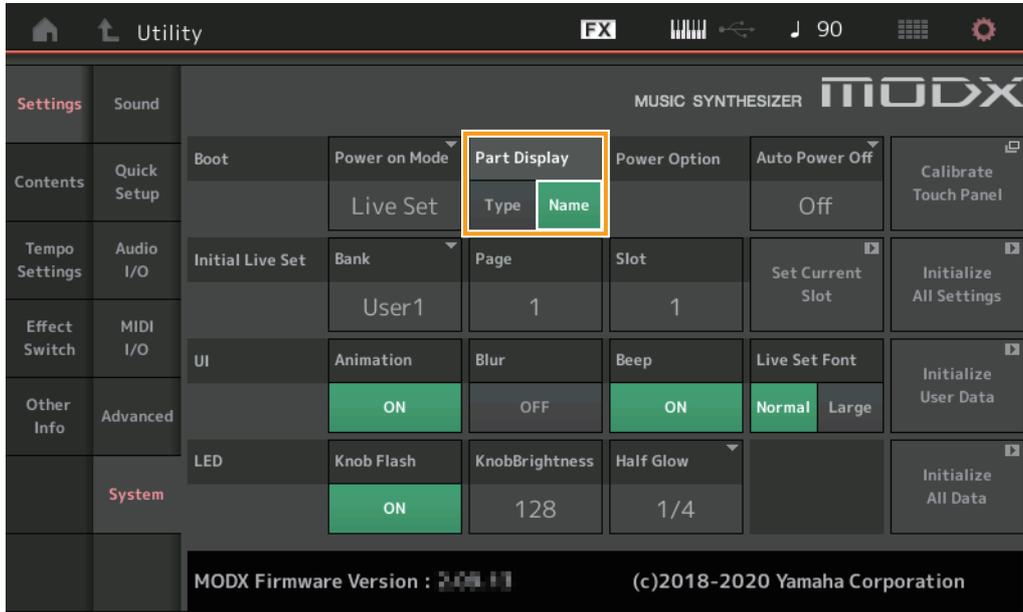
설정: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

■ 시작 후 Part Number 디스플레이 설정

MODX이(가) 시작되면 나타나는 Type 및 Name 스위치의 디스플레이 상태를 설정할 수 있습니다.

작동

[Utility] → [Settings] → [System]



Part Display

MODX이(가) 시작되면 Part Display에 자동 표시되는 부분을 결정합니다. Category 및 Part 유형 또는 Part 이름
설정: Type, Name

■ Key 할당과 함께 WAVE 파일 또는 AIFF 파일 로딩 시 Note Limit에 대한 사양 변경

Drum Part Key 또는 AWM2 Part Element가 Key로 설정된 상태에서 WAVE 파일 또는 AIFF 파일을 로드하는 경우 노트 한계 초기값이 C-2~G8 범위 내에 있도록 사양을 변경합니다.

■ MODX Connect 지원 Patterns

MODX Connect를 통해 Patterns를 처리할 수 있습니다. 자세한 내용은 MODX Connect 사용설명서를 참조하십시오.

기타

■ Pitch Bend Resolution 개선

Pitch Bend Resolution이 개선되면 피치를 보다 정밀하게 제어할 수 있습니다.

MODX 버전 2.00의 새로운 기능

다음과 같은 새로운 기능들이 MODX 펌웨어에 업그레이드되었습니다.
본 설명서는 악기와 함께 제공되는 참고 설명서에 추가되거나 변경된 사항을 설명합니다.

- 새로운 이펙트 형식이 추가되었습니다.
- 새로운 퍼포먼스가 추가되었습니다.
- 패턴 시퀀서 기능이 추가되었습니다.
- 이제 Live Set 화면에서 송, 패턴 및 오디오 파일을 재생할 수 있습니다.
- Scene 기능에서 녹음된 데이터에 Super Knob Link가 추가되었습니다.
- Scene 기능에서 녹음된 데이터에 Keyboard Control이 추가되었습니다.
- LFO Speed 파라미터 범위가 증가했습니다.
- 이제 USB TO DEVICE 단자를 통해 MIDI 장치를 연결할 수 있습니다.
- Global Micro Tuning 설정이 추가되었습니다.
- Audition Loop 설정이 추가되었습니다.
- 사용자 인터페이스가 향상되었습니다.
- 시퀀서 저장 용량(전체 사용자 메모리)이 약 130,000에서 약 520,000(송의 경우)으로 증가했습니다.

추가된 새로운 이펙트 형식

다음과 같은 새로운 이펙트 형식이 기타 카테고리에 추가되었습니다.

이펙트 형식	설명	파라미터	설명
VCM Mini Filter	음이 “더욱 풍부해지고” 정밀해집니다. 이 이펙트는 아날로그 신디사이저의 특성을 재현합니다.	Cutoff	필터의 차단 주파수를 결정합니다.
		Resonance	필터의 공명을 결정합니다.
		Type	필터의 유형을 결정합니다.
		Texture	음향 이펙트의 질감(텍스처)에 다양한 변화를 추가합니다.
		Input Level	신호의 입력 레벨을 결정합니다.
		Dry/Wet	Dry 음향과 이펙트 음향 간의 밸런스를 결정합니다.
		Output Level	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 레벨을 결정합니다.

이펙트 형식	설명	파라미터	설명
VCM Mini Booster	고유한 음향의 질감(텍스처)을 생성합니다. 이 이펙트는 아날로그 신디사이저의 특성을 재현합니다.	EQ Frequency	EQ의 주파수를 결정합니다.
		Resonance	EQ의 공명을 결정합니다.
		EQ Gain	EQ의 레벨 게인을 결정합니다.
		Type	부스트 이펙트의 형식을 결정합니다.
		Texture	음향 이펙트의 질감(텍스처)에 다양한 변화를 추가합니다.
		Input Level	신호의 입력 레벨을 결정합니다.
		Output Level	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 레벨을 결정합니다.

이펙트 형식	설명	파라미터	설명
Wave Folder	하모닉 함량을 달리하고 조절하여 음향을 다양하게 변화시킵니다.	Fold	디스토션 이펙트의 정도를 결정합니다.
		Fold Type	디스토션 음향의 질감(텍스처)을 결정합니다.
		LFO Depth	모듈레이션의 깊이를 결정합니다.
		LFO Speed	모듈레이션의 주파수를 결정합니다.
		LFO Shape	모듈레이션의 파형을 변경합니다.
		Input Level	신호의 입력 레벨을 결정합니다.
		Dry/Wet	Dry 음향과 이펙트 음향 간의 밸런스를 결정합니다.
		Output Level	이펙트 블록으로부터의 신호 출력 레벨을 결정합니다.
		SEQ Depth	이펙트의 내장 시퀀서 깊이를 결정합니다.
		SEQ Clock	이펙트의 내장 시퀀서 속도를 결정합니다.
		SEQ Pattern	이펙트의 내장 시퀀서 패턴을 선택합니다.
		SEQ Variation	이펙트의 내장 시퀀서 모션을 변경합니다.
		SEQ Ph Reset	이펙트의 내장 시퀀서 패턴 재설정 모드를 설정합니다.

추가된 새로운 퍼포먼스

MODX는 52가지 새로운 퍼포먼스를 제공합니다.
추가된 퍼포먼스에 관한 내용은 Data List를 참조하십시오.

새로운 패턴 시퀀서 기능

이 새로운 기능을 사용하면 각 Scene에 패턴 시퀀스를 녹음할 수 있습니다.

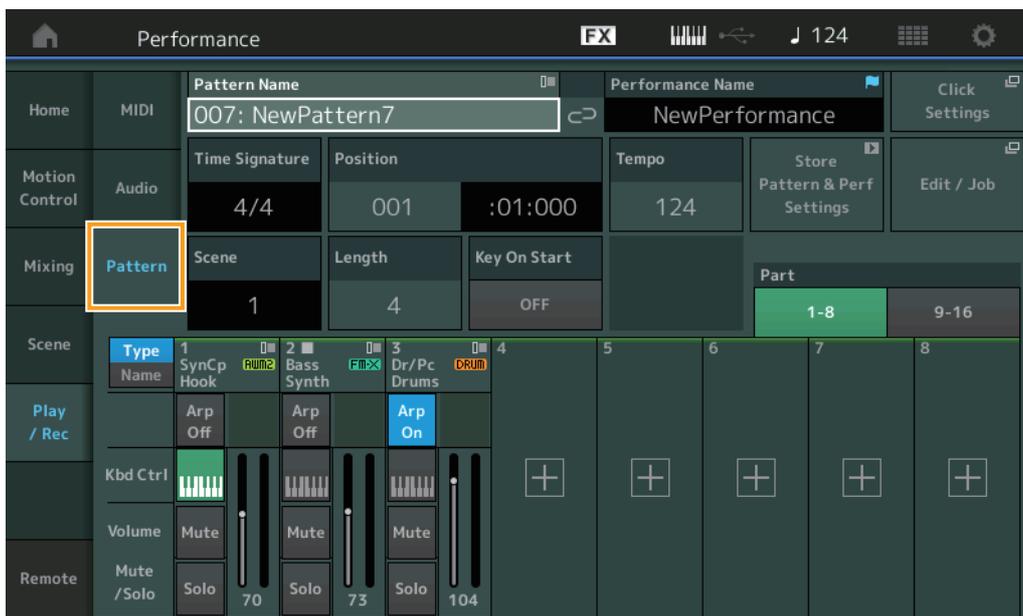
Play/Rec

Pattern

■ 재생/재생 대기

작업

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name

선택한 패턴 이름을 나타냅니다. 이 파라미터를 터치하면 메뉴가 나타나 새로운 패턴을 로드, 이름 변경 및 생성할 수 있습니다.

Link icon

패턴 데이터와 해당 패턴 데이터에 담긴 퍼포먼스 데이터가 일치하는지 보여줍니다.

패턴 데이터와 해당 패턴 데이터에 담긴 퍼포먼스 데이터가 일치하지 않으면 깨진 링크 아이콘이 표시됩니다.

Performance Name

선택한 퍼포먼스 이름을 나타냅니다.

주 퍼포먼스의 파라미터를 변경할 때 퍼포먼스 이름 우측에 파란색 플래그 표시가 나타납니다.

Time Signature

패턴의 박자를 나타냅니다.

Position

녹음/재생 시 시작 위치를 결정합니다. 이 표시등은 또한 재생 중 현재 위치를 표시합니다.

소절 번호는 좌측 셀에, 비트 번호 및 클럭 값은 우측 셀에 있습니다.

Tempo

패턴을 재생할 템포를 결정합니다.

범위: 5 - 300

Click Settings

Tempo Settings 화면을 엽니다.

Scene

선택한 Scene 번호를 나타냅니다.

Length

선택한 Scene의 전체 시퀀스 길이를 결정합니다.

범위: 1 - 256

Key On Start

건반을 연주할 때 패턴 녹음 또는 재생 시작 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

편집한 패턴 데이터 및 선택한 퍼포먼스에 대한 링크를 저장합니다.

주 퍼포먼스의 파라미터를 편집한 후에는 퍼포먼스 데이터를 저장해야 합니다.

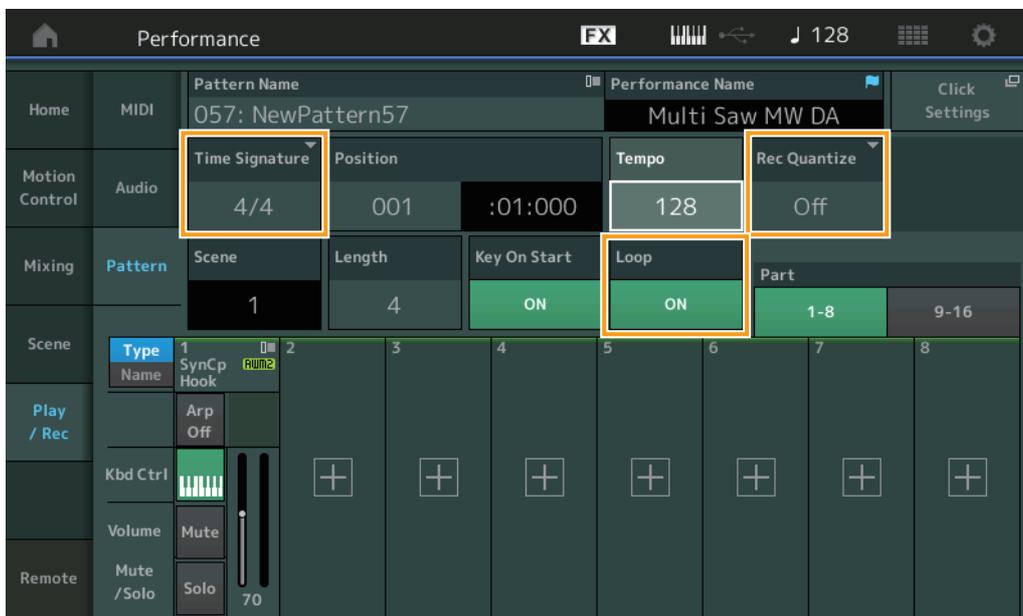
Edit/Job

패턴 및 관련 작업 편집 화면을 엽니다.

■ 새로운 녹음 대기

작업

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](녹음) 버튼



Time Signature

Scene의 미터/박자를 결정합니다.

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

Rec Quantize

퀀타이제이션은 노트 이벤트를 가장 인접해 있는 정확한 비트로 보다 가깝게 이동시켜 노트 이벤트의 타이밍을 조절하는 과정입니다. 예를 들어, 이 기능을 사용하여 실시간으로 녹음된 연주의 타이밍을 개선할 수 있습니다. 녹음 퀀타이즈는 녹음할 때 자동으로 음의 타이밍을 할당합니다.

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

Loop

Loop가 On으로 설정된 경우 패턴 끝부분에서 녹음이 중지되지 않고 패턴 시작 부분으로 돌아가 계속 "순환"합니다.

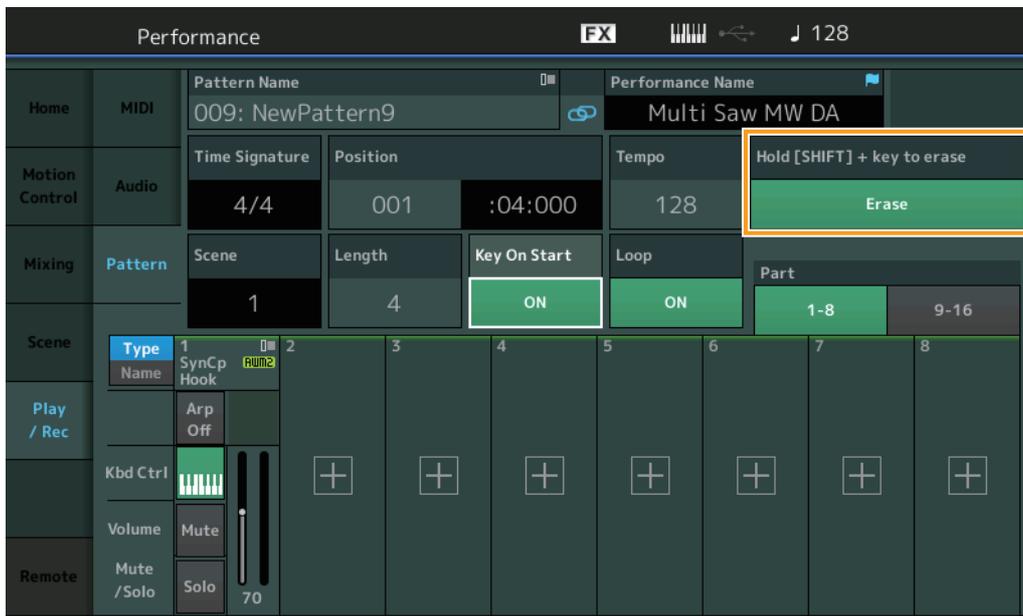
설정: Off, On

주 녹음 모드를 일시 정지하고 Rehearsal 모드로 들어가려면 실시간 녹음 중 [●](녹음) 버튼을 누르기만 하면 됩니다. [●](녹음) 표시등이 깜박이고 중단 없이 계속 재생되지만 어떤 데이터도 녹음되지 않습니다. 이 편리한 Rehearsal 모드 기능을 사용하면 파트를 연습하거나 다양한 아이디어 (다른 트랙을 들으면서)를 실제 녹음하지 않고 시도하기 위해 녹음을 편리하게 일시 정지할 수 있습니다. 녹음 모드로 되돌아가려면 [●](녹음) 버튼을 다시 눌러 [●](녹음) 표시등이 계속 켜지도록 하십시오.

■ 녹음

작업

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](녹음) 버튼 → [▶](재생) 버튼



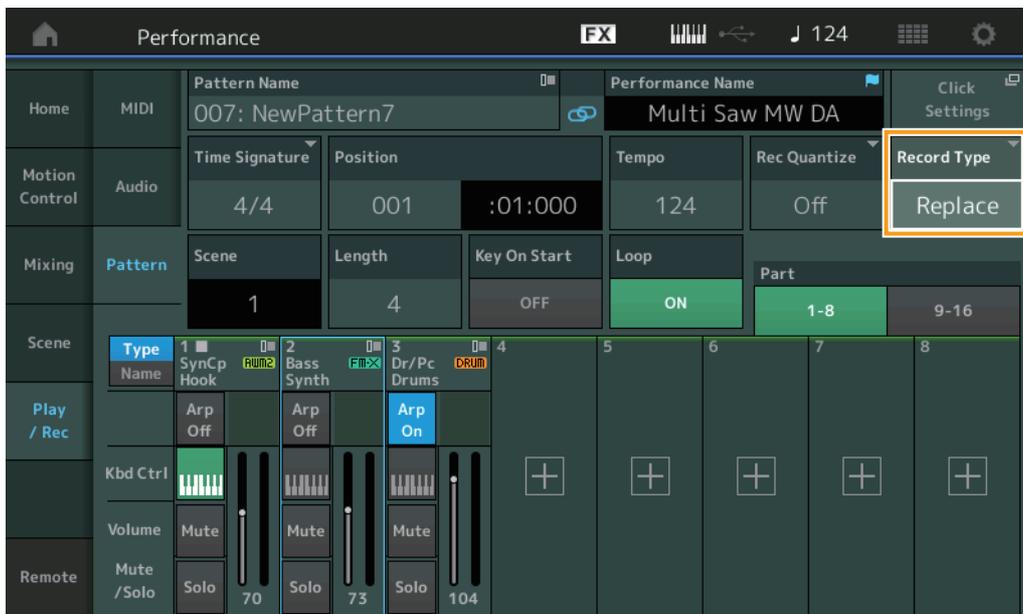
Hold [SHIFT] + key to erase

[SHIFT] 버튼을 누르면서 삭제하려는 음에 해당하는 건반을 연주하면 특정 음 이벤트를 삭제할 수 있습니다.

■ 재녹음

작업

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (표시된 패턴이 이미 녹음됨) → [●](녹음) 버튼 → [▶](재생) 버튼



Record Type

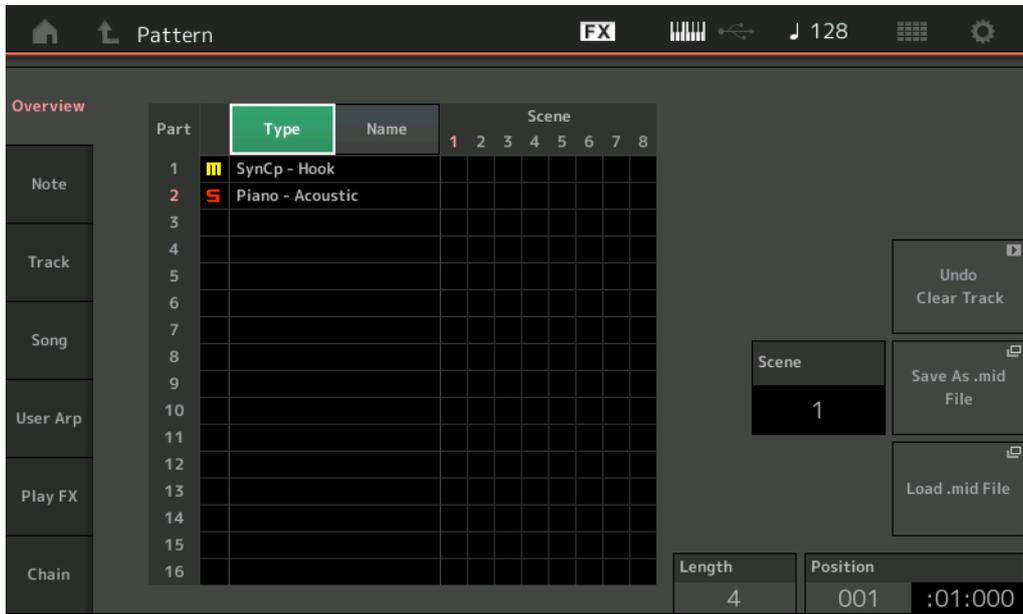
녹음할 때 대체할지 오버더빙할지 여부를 결정합니다.

설정: Replace, Overdub

Overview

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

이 버튼을 터치하면 파트의 표시된 텍스트가 주 카테고리 및 하위 카테고리로 변경됩니다.

이 버튼은 Play/Rec 화면의 해당 버튼과 동기화됩니다. 둘 중 하나를 변경하면 나머지 다른 하나도 변경됩니다.

Name

이 버튼을 터치하면 파트의 표시된 텍스트가 파트 이름으로 변경됩니다.

이 버튼은 Play/Rec 화면의 해당 버튼과 동기화됩니다. 둘 중 하나를 변경하면 나머지 다른 하나도 변경됩니다.

Scene

선택한 Scene 번호를 나타냅니다.

Undo

가장 최근에 실시한 변경을 취소하고 마지막 변경 이전 상태로 복구합니다. 녹음한 시퀀스가 이미 존재하고 시퀀스 데이터에 일부 작업을 실시한 경우에만 이 작업이 가능합니다.

Redo

Undo를 사용하여 실시한 변경을 복구합니다. Undo를 사용한 후에만 Redo를 이용할 수 있습니다.

Save As .mid File

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

Load .mid File

MIDI 파일을 로드하기 위한 Load 화면을 엽니다. MIDI 파일을 선택한 후에 로드할 패턴 및 Scene을 선택할 수 있습니다.

Length

선택한 Scene의 전체 시퀀스 길이를 나타냅니다.

Position

Scene 재생 중 현재 위치를 보여주며, 재생의 시작 위치를 설정합니다.

범위: 001 - 256

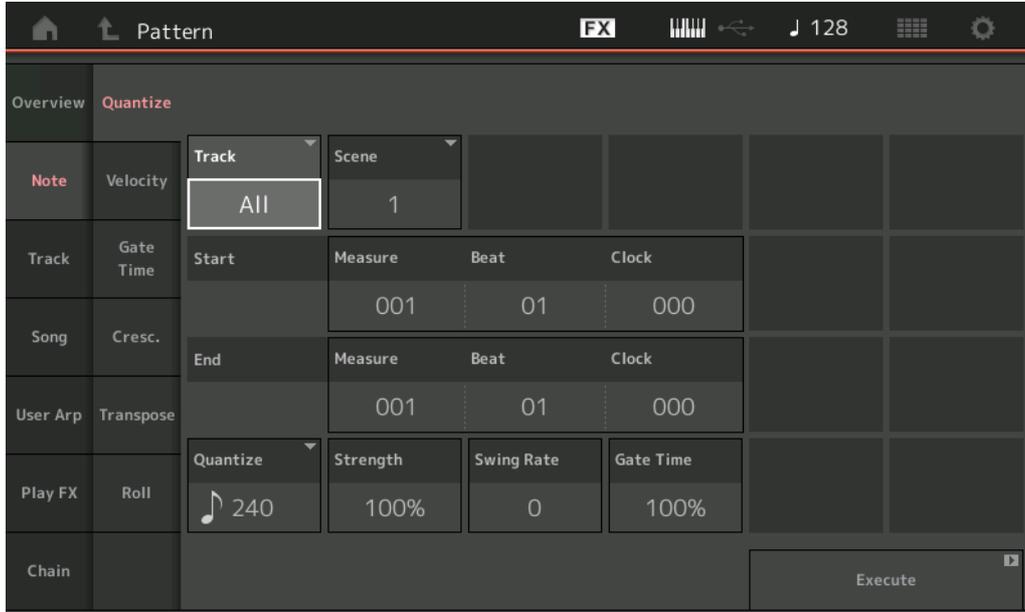
Note

Quantize

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

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

작업이 적용될 트랙을 결정합니다.

Scene

작업이 적용될 Scene을 결정합니다.

Start Measure

작업이 적용될 시작 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 - 257

Start Beat

작업이 적용될 시작 비트 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 박자에 따라 다름

Start Clock

작업이 적용될 시작 클럭 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 박자에 따라 다름

End Measure

작업이 적용될 종료 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 - 257

End Beat

작업이 적용될 종료 비트 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 박자에 따라 다름

End Clock

작업이 적용될 종료 클럭 위치를 결정합니다.

설정: 선택한 박자에 따라 다름

Quantize(분해능)

지정된 트랙의 음 데이터에 맞게 조절할 비트를 결정합니다.

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

Strength

퀀타이즈가 적용될 정도나 “자기 강도”를 설정합니다. 100%로 설정하면 정확한 속도 조절이 됩니다. 0% 설정은 퀀타이즈이션을 하지 않는 것입니다.

범위: 0% - 100%

Swing Rate

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 선택적으로 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다. 예를 들어, 4/4 박자이고 퀀타이즈 값이 4분 음표일 경우 소절의 두 번째, 네 번째 비트가 지연됩니다.

설정: 지정된 퀀타이즈 값에 따라 다름

퀀타이즈 값이 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 32분 음표인 경우: 0 - 셋잇단음표 그리드 절반

퀀타이즈 값이 4분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표의 셋잇단음표인 경우: 0 - 셋잇단음표 그리드 절반

퀀타이즈 값이 8분 음표+8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표+16분 음표의 셋잇단음표인 경우: 0 - 셋잇단음표 그리드 절반

Gate Time

짝수 번호 백비트 음의 게이트 시간(음이 소리 나는 시간의 길이)을 결정하여 스윙의 느낌을 향상시킵니다.

범위: 0% - 200%

Execute

MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

Velocity

지정된 음 범위의 세기 값을 변경하여 해당 음의 음량을 선택적으로 증폭하거나 차단합니다.

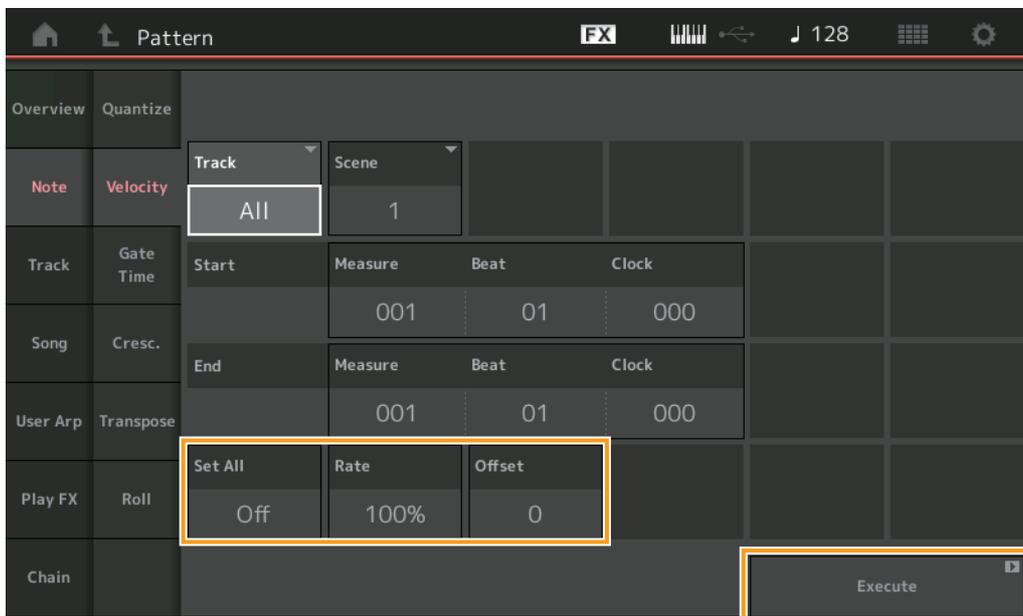
주 세기 변경은 다음과 같이 계산합니다.

$$\text{조정된 세기} = (\text{원래 세기} \times \text{비율}) + \text{오프셋}$$

결과가 0 이하이면 값은 1로 설정됩니다. 결과가 127보다 높으면 값은 127로 설정됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

모든 대상 음의 세기를 동일한 고정 값으로 설정합니다. “Off”로 설정하면 Set All 파라미터가 적용되지 않습니다. “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 Rate 및 Offset 파라미터를 이용할 수 없습니다.

범위: Off, 001 - 127

Rate

대상 음이 원래 세기에서 원하는 세기로 이동하게 될 비율을 결정합니다. 100% 미만의 범위로 설정하면 세기가 감소하고 100%를 초과하는 범위로 설정하면 세기가 증가합니다. Set All 파라미터를 “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터가 변경되지 않습니다.

범위: 0% - 200%

Offset

비율 조정된 세기 값에 고정 값을 추가합니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. 0 미만의 범위로 설정하면 세기가 감소하고 0을 초과하는 범위로 설정하면 세기가 증가합니다. Set All 파라미터를 “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터가 변경되지 않습니다.

범위: -127 - +127

Execute

MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

Gate Time

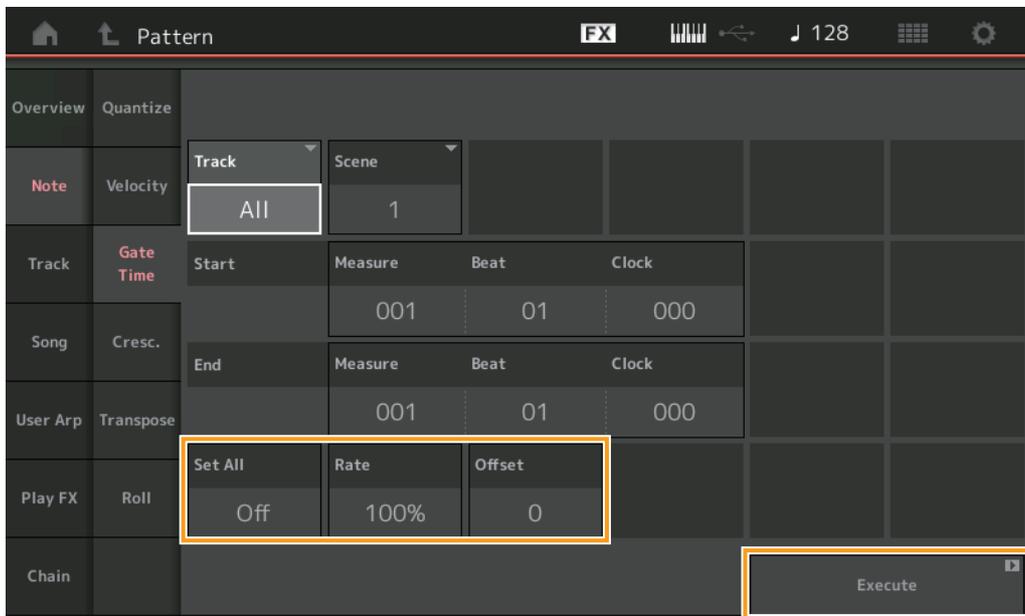
지정된 음 범위의 게이트 시간을 변경합니다.

주 게이트 시간 변경은 다음과 같이 계산합니다.

조정된 게이트 시간 = (원래 게이트 시간 x 비율) + 오프셋
결과가 0 이하이면 값은 1로 반올림됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

모든 대상 음의 게이트 시간을 동일한 고정 값으로 설정합니다. “Off”로 설정하면 Set All 파라미터가 적용되지 않습니다. “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 Rate 및 Offset 파라미터를 이용할 수 없습니다.

범위: Off (0), 001 - 9999

Rate

대상 음의 게이트 시간이 변경될 비율을 결정합니다. 100% 미만의 범위이면 음이 짧아지고 100%를 초과하는 범위이면 비례적으로 음이 길어집니다. Set All 파라미터를 “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터가 변경되지 않습니다.

범위: 0% - 200%

Offset

비율 조정된 게이트 시간 값에 고정 값을 추가합니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다. 0 미만의 범위이면 게이트 시간이 짧아지고 0을 초과하는 범위이면 게이트 시간이 길어집니다. Set All 파라미터를 “Off” 이외의 다른 값으로 설정하면 이 파라미터가 변경되지 않습니다.

범위: -9999 - +9999

Execute

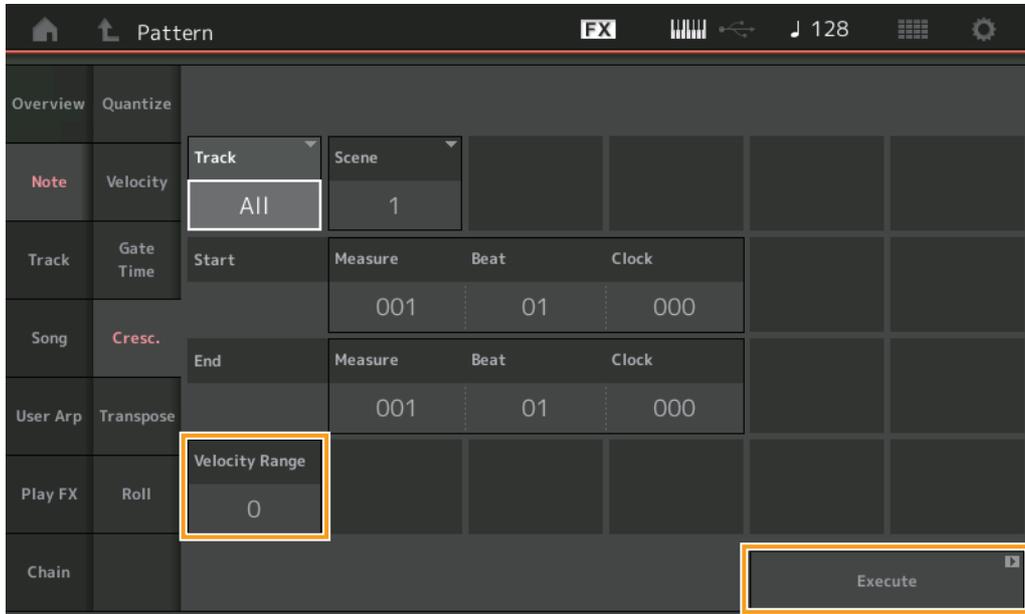
MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

Cresc. (크레센도)

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

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

크레센도 또는 디크레센도의 강도를 결정합니다. 지정된 범위에서 음의 세기 값이 해당 범위의 첫 번째 음부터 점차적으로 증가하거나 감소합니다. 해당 범위의 마지막 음 세기가 음의 원래 세기와 세기 범위 값이 됩니다. 결과적으로 만들어지는 세기가 1~127 범위를 벗어난 경우에는 이에 맞게 1 또는 127로 설정됩니다. 0을 초과하는 범위이면 크레센도가 생성되고 0 미만의 범위이면 디크레센도가 생성됩니다. 0으로 설정하면 이펙트가 없습니다.

범위: -127 - +127

Execute

MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

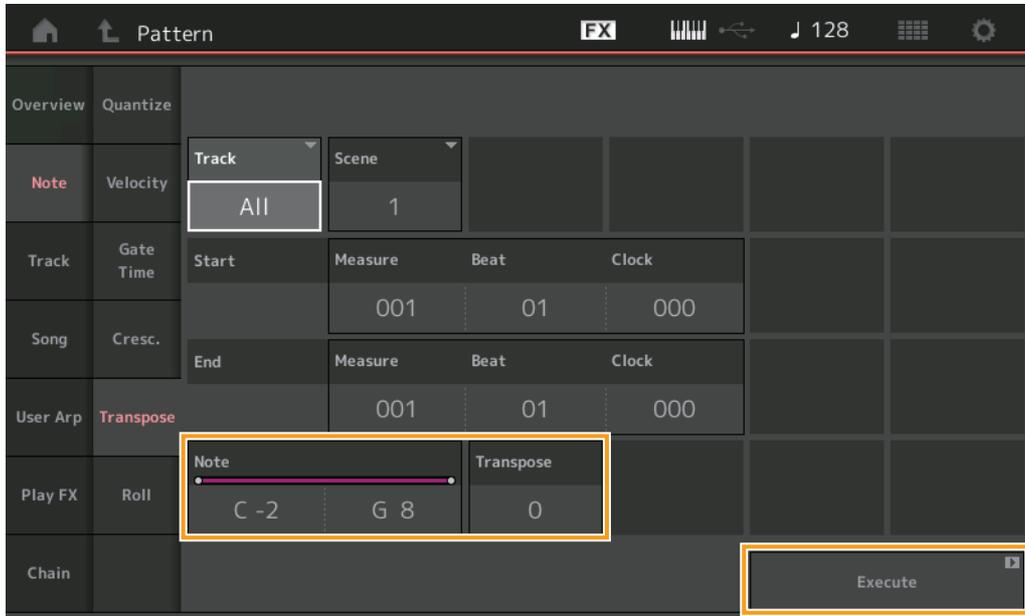
Transpose

지정된 범위에서 건반 또는 음의 피치를 변경합니다.

주 이 작업을 실행하여 허용된 C-2~G8 범위 이외에서 음을 변경하면 해당 음이 1옥타브 아래(또는 위)로 자동 설정됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

작업이 적용될 음의 범위를 결정합니다. [Keyboard] 버튼을 터치하여 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다.

범위: C -2 - G8

Transpose

지정된 범위의 음을 조옮김합니다(반음 단위로). +12로 설정하면 1옥타브 위로 조옮김되고 -12로 설정하면 1옥타브 아래로 조옮김됩니다. 0으로 설정하면 변경되지 않습니다.

범위: -127 - +127

Execute

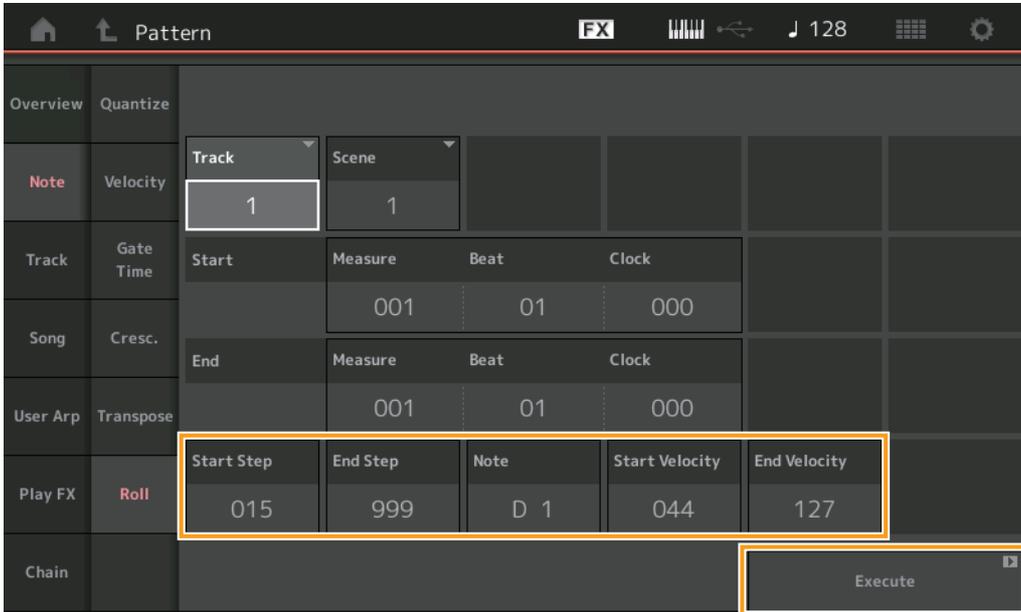
MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

Roll

지정된 범위에서 (드럼 연타와 같은) 일련의 반복된 음을 생성합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

롤의 각 음 사이에서 스텝의 크기(즉, 클럭 번호)를 결정합니다. 시작 스텝과 종료 스텝 사이에서 작은 값을 설정하여 세분화된 롤을 생성할 수 있습니다. 이는 지정된 범위의 첫 클럭 값에 해당합니다.

범위: 015 - 999

End Step

롤의 각 음 사이에서 스텝의 크기(즉, 클럭 번호)를 결정합니다. 시작 스텝과 종료 스텝 사이에서 작은 값을 설정하여 세분화된 롤을 생성할 수 있습니다. 이는 지정된 범위의 마지막 클럭 값에 해당합니다.

범위: 015 - 999

Note

작업이 적용될 음을 결정합니다. [Keyboard] 버튼을 터치하여 건반에서 직접 음을 설정할 수 있습니다.

범위: C -2 - G8

Start Velocity

롤의 음 세기를 결정합니다. 지정된 범위의 첫 세기 값입니다.

범위: 001 - 127

End Velocity

롤의 음 세기를 결정합니다. 지정된 범위의 마지막 세기 값입니다.

설정: 001 - 127

주 Start Velocity 및 End Velocity를 결정하면 음량이 점점 커지거나 작아지는 롤(크레센도/디크레센도)을 생성할 수 있습니다.

Execute

MIDI 시퀀스 데이터에 대한 작업을 실행합니다.

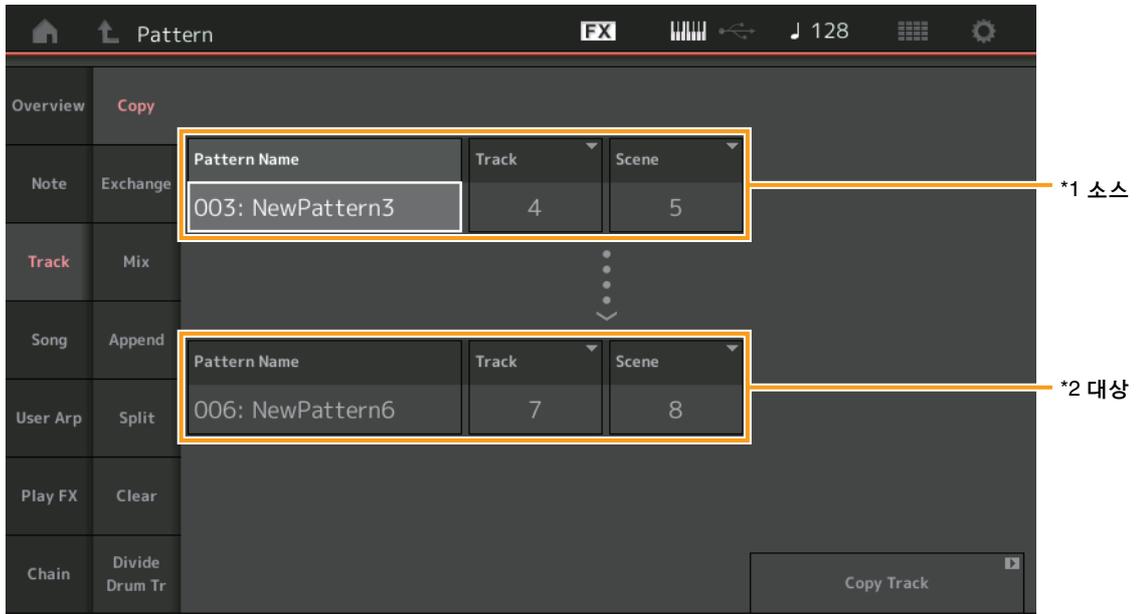
Track

Copy

지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 모든 데이터를 복사합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 소스

소스 패턴을 결정합니다.

Track *1 소스

소스 트랙을 결정합니다.

Scene *1 소스

소스 Scene을 결정합니다.

Pattern Name *2 대상

대상 패턴을 결정합니다.

Track *2 대상

대상 트랙을 결정합니다.

Scene *2 대상

대상 Scene을 결정합니다.

Copy Track

복사 작업을 실행합니다.

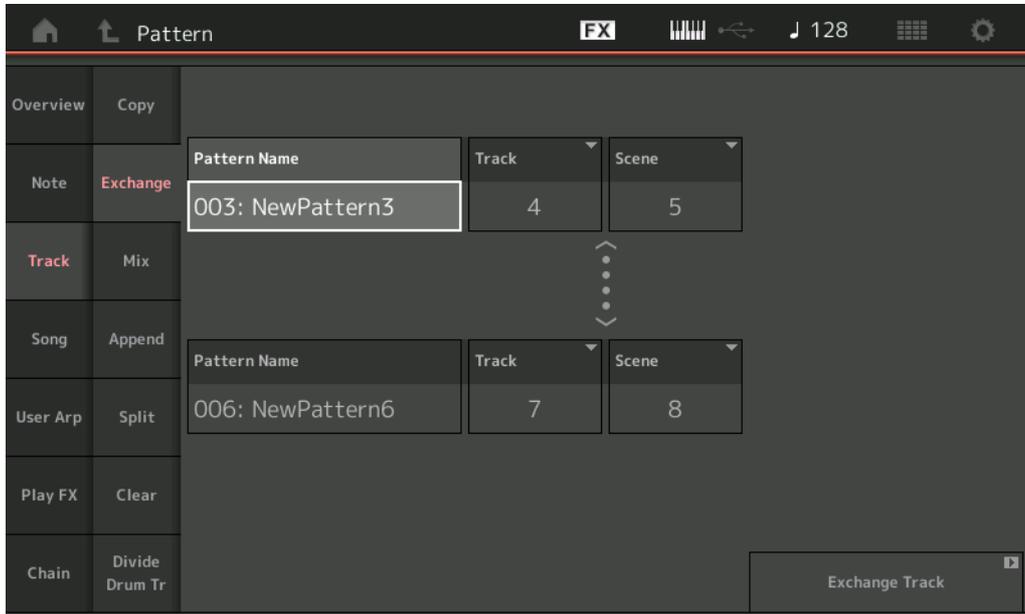
주 Track과 Scene을 각각 "All" 로 설정한 상태에서 트랙 복사 작업을 실행하면 체인 데이터(49페이지)가 자동으로 복사됩니다.

Exchange

지정된 트랙에서 다른 트랙으로 모든 데이터를 전환합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

데이터 전환을 위해 한 패턴을 결정합니다.

Track

전환할 트랙을 결정합니다.

Scene

전환할 Scene을 결정합니다.

Pattern Name

데이터 전환을 위해 나머지 다른 패턴을 결정합니다.

Track

전환할 트랙을 결정합니다.

Scene

전환할 Scene을 결정합니다.

Exchange Track

전환 작업을 실행합니다.

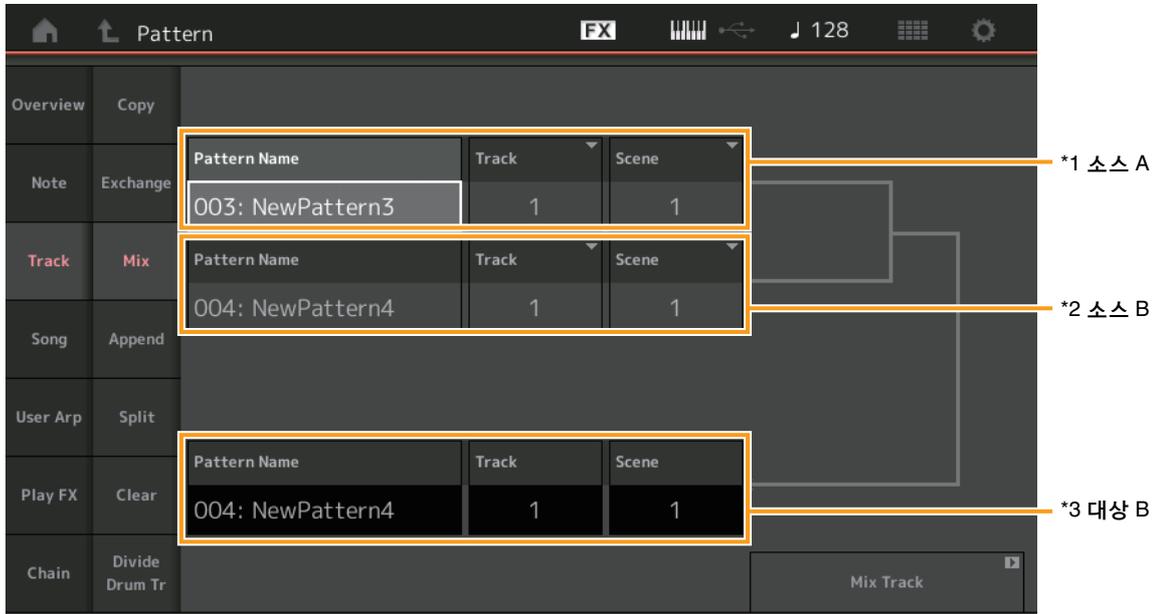
주 Track과 Scene을 각각 "All"로 설정한 상태에서 트랙 전환 작업을 실행하면 체인 데이터(49페이지)가 자동으로 복사됩니다.

Mix

선택한 두 트랙("A"와 "B")의 모든 데이터를 믹싱하고 해당 결과를 트랙 B에 배치합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 소스 A

패턴 A의 소스를 결정합니다.

Track *1 소스 A

믹싱할 트랙을 결정합니다.

Scene *1 소스 A

믹싱할 Scene을 결정합니다.

Pattern Name *2 소스 B

패턴 B의 소스를 결정합니다.

Track *2 소스 B

믹싱할 트랙을 결정합니다.

Scene *2 소스 B

믹싱할 Scene을 결정합니다.

Pattern Name *3 대상 B

대상 패턴을 나타냅니다.

Track *3 대상 B

대상 트랙을 나타냅니다.

Scene *3 대상 B

대상 Scene을 나타냅니다.

Mix Track

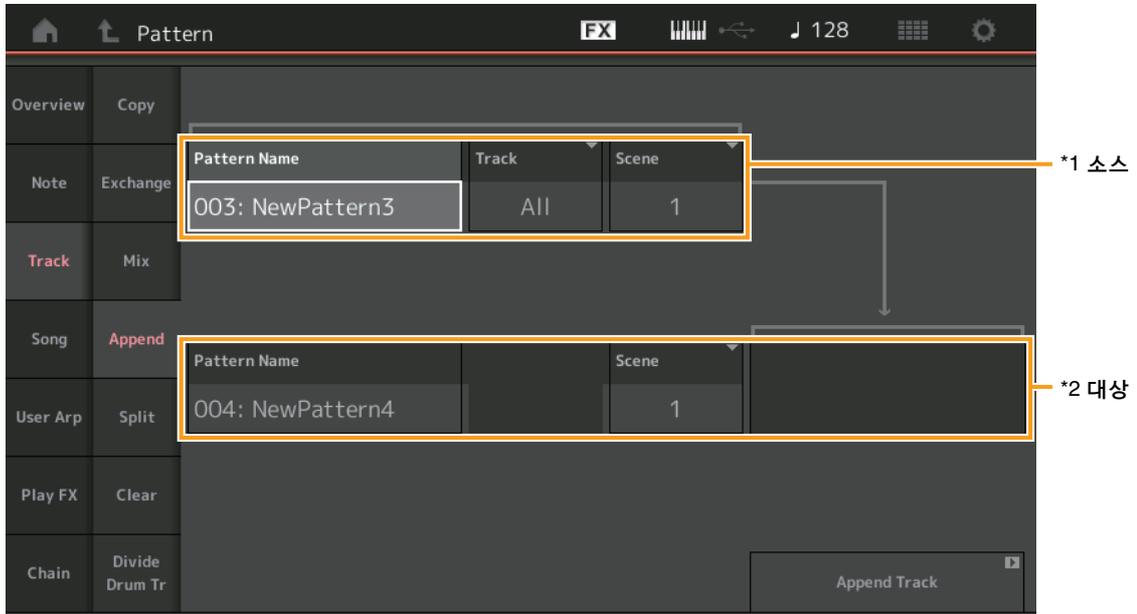
믹싱 작업을 실행합니다.

Append

지정된 소스 트랙의 모든 데이터를 지정된 대상 트랙의 끝부분에 추가합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 소스

소스 패턴을 결정합니다.

Track *1 소스

소스 트랙을 결정합니다.

Scene *1 소스

소스 Scene을 결정합니다.

Pattern Name *2 대상

대상 패턴을 결정합니다.

Track *2 대상

대상 트랙을 결정합니다.

Scene *2 대상

대상 Scene을 결정합니다.

Append Track

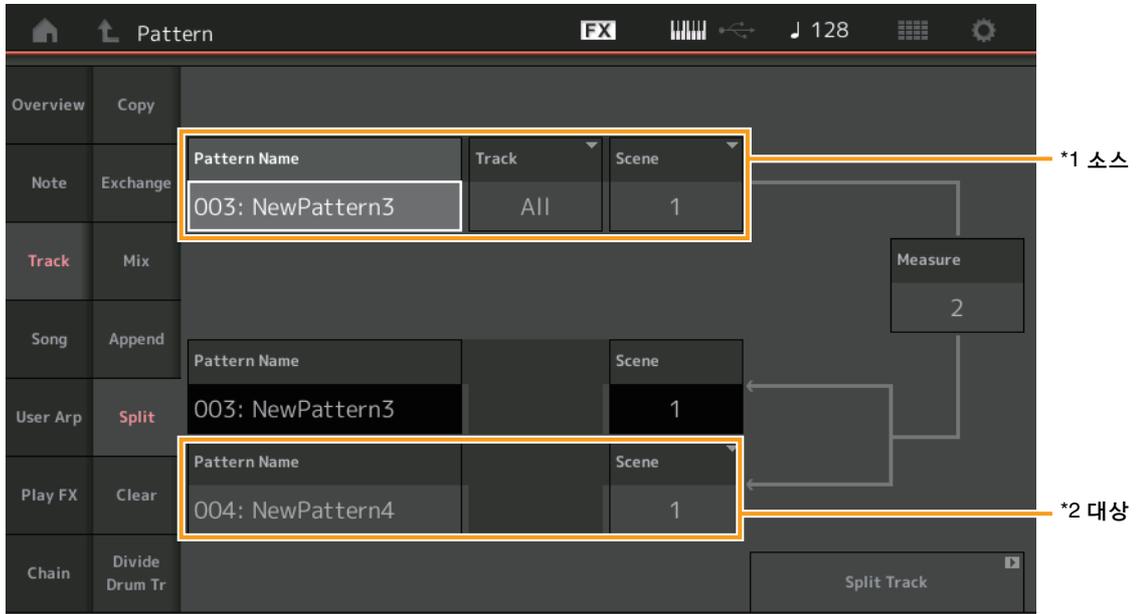
추가 작업을 실행합니다.

Split

지정된 소절에서 분리된 데이터의 뒤쪽 절반을 지정된 소스 트랙에서 지정된 대상 트랙으로 옮깁니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 소스

소스 패턴을 결정합니다.

Track *1 소스

소스 트랙을 결정합니다.

Scene *1 소스

소스 Scene을 결정합니다.

Measure *1 소스

데이터가 분리되는 소절을 결정합니다.

Pattern Name

대상 패턴을 나타냅니다.

Track

대상 트랙을 나타냅니다.

Scene

대상 Scene을 나타냅니다.

Pattern Name *2 대상

대상 패턴을 결정합니다.

Track *2 대상

대상 트랙을 결정합니다.

Scene *2 대상

대상 Scene을 결정합니다.

Spilt Track

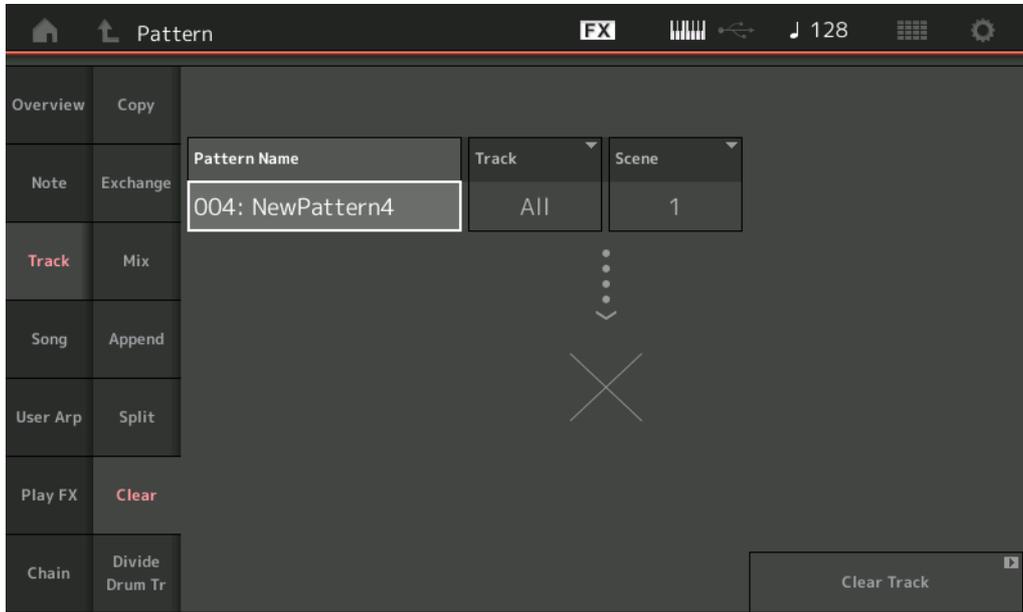
분리 작업을 실행합니다.

Clear

지정된 트랙의 모든 데이터를 삭제합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

삭제할 패턴을 결정합니다.

Track

삭제할 트랙을 결정합니다.

Scene

삭제할 Scene을 결정합니다.

Clear Track

삭제 작업을 실행합니다.

주 Track과 Scene을 각각 "All"로 설정한 상태에서 트랙 삭제 작업을 실행하면 체인 데이터(49페이지)도 삭제됩니다.

Divide Drum Tr(드럼 트랙 분리)

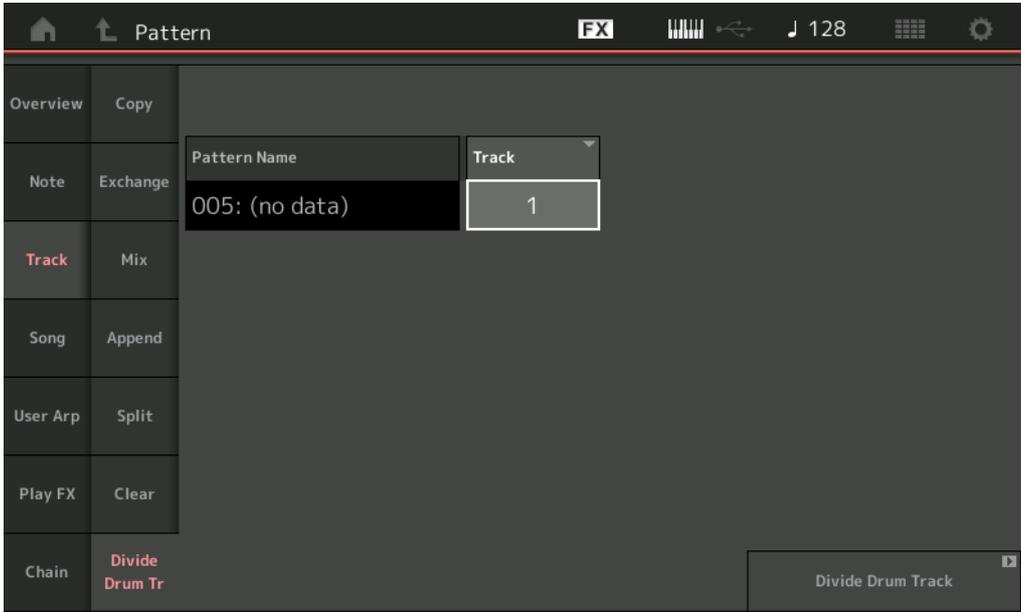
지정된 트랙에서 드럼 음 데이터를 분리합니다.

지정된 트랙에 할당된 드럼 트랙의 음 이벤트를 분리하여 다른 드럼 악기에 해당하는 음을 별도의 트랙(트랙 9~16)에 배치합니다.

주 드럼 트랙 분리 작업을 실행하면 트랙 9~16 및 파트 9~16에 이미 존재하는 데이터가 대체됩니다. 이 편집 작업은 실행 취소할 수 없습니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

분리할 드럼 트랙이 포함된 패턴을 결정합니다.

Track

드럼 음 데이터가 분리될 트랙을 결정합니다.

Divide Drum Track

분리 작업을 실행합니다.

Song

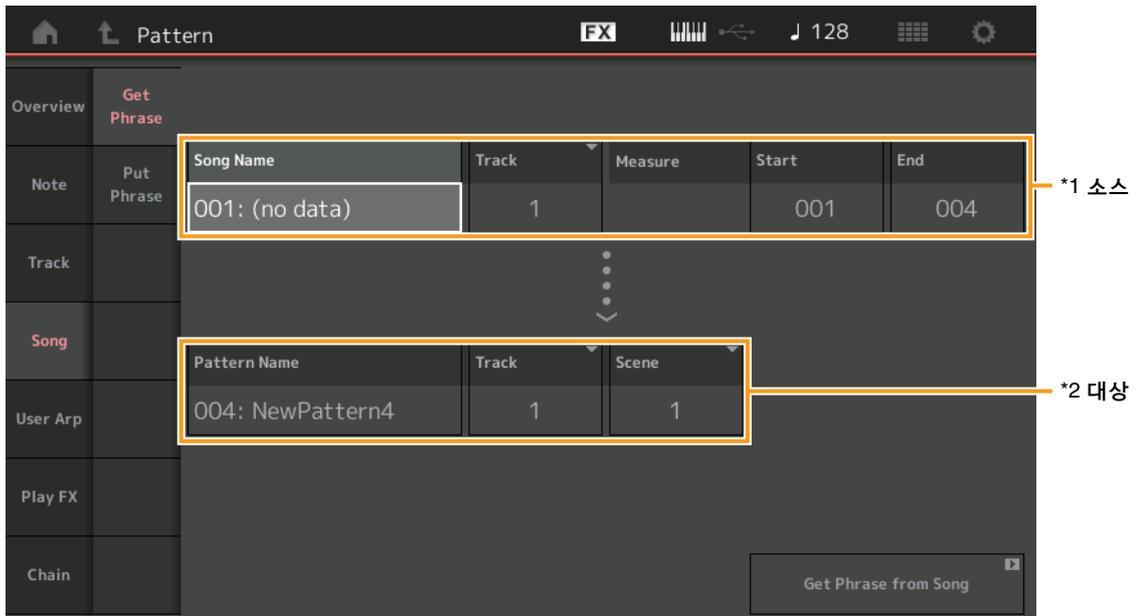
Get Phrase

지정된 소스 송에서 지정된 대상 트랙으로 지정된 데이터를 복사합니다.

주 프레임즈 확보 작업을 실행하면 지정된 대상 트랙에 이미 존재하는 데이터가 대체됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

소스 송을 결정합니다.

Track *1 소스

소스 트랙을 결정합니다.

Start Measure

작업이 적용될 시작 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 - 998

End Measure

작업이 적용될 종료 소절 위치를 결정합니다.

범위: 002 - 999

Pattern Name

대상 패턴을 결정합니다.

Track *2 대상

대상 트랙을 결정합니다.

Scene

대상 Scene을 결정합니다.

Get Phrase from Song

복사 작업을 실행합니다.

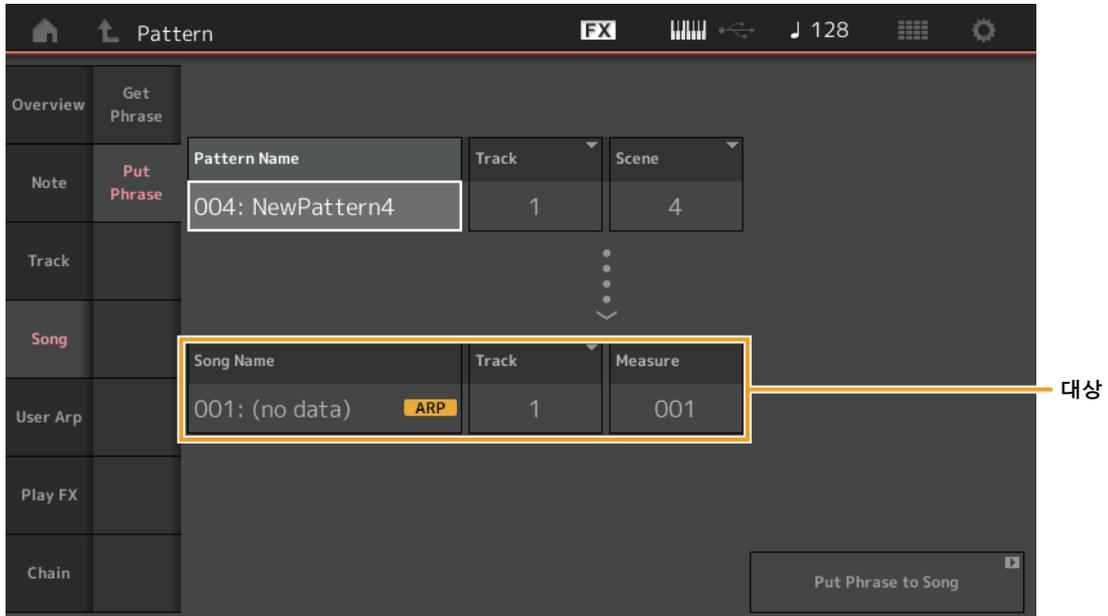
Put Phrase

지정된 소스 패턴에서 대상 송의 지정된 소절로 모든 데이터를 복사합니다.

주 프레임즈 배치 작업을 실행하면 지정된 대상 송에 이미 존재하는 데이터로 지정된 소스 패턴이 병합됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

소스 패턴을 결정합니다.

Track

소스 트랙을 결정합니다.

Scene

소스 Scene을 결정합니다.

Song Name

대상 패턴을 결정합니다.

Track * 대상

대상 트랙을 결정합니다.

Measure

작업이 적용될 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 - 999

Put Phrase to Song

복사 작업을 실행합니다.

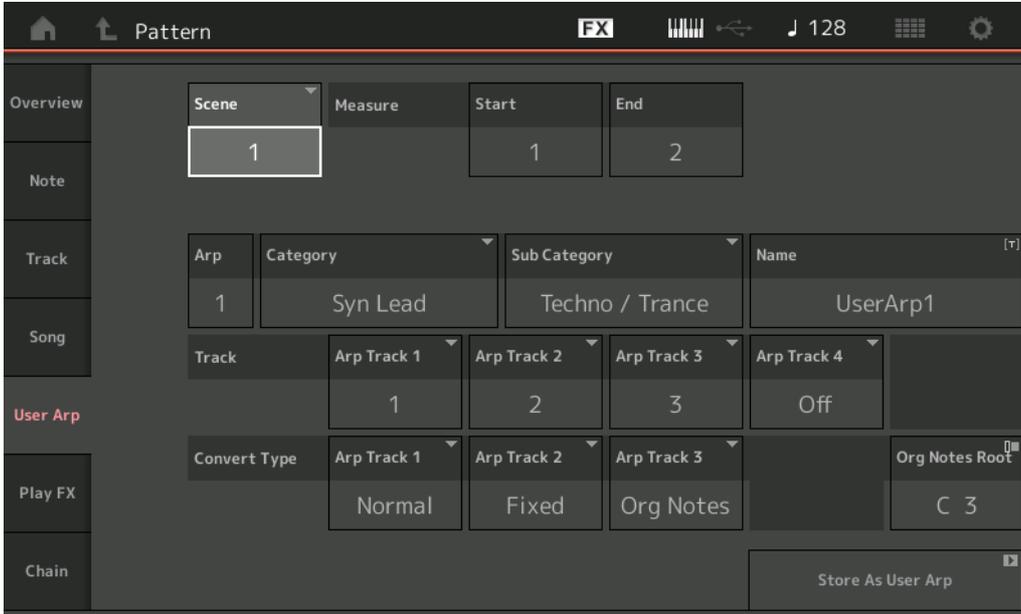
User Arp(사용자 아르페지오)

트랙의 지정된 소절에서 데이터를 복사하여 아르페지오 데이터를 생성합니다.

주 사용자 아르페지오 작업을 실행하면 지정된 대상 트랙에 이미 존재하는 데이터가 대체됩니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

소스 Scene을 결정합니다.

범위: 1 - 8

Start Measure

작업이 적용될 시작 소절 위치를 결정합니다.

범위: 1 - 256

End Measure

작업이 적용될 종료 소절 위치를 결정합니다.

범위: 2 - 257

Arp(아르페지오 번호)

아르페지오 형식 번호를 나타냅니다.

Category

선택한 아르페지오 형식이 지정될 주 카테고리를 나타냅니다.

설정: 아르페지오 형식 카테고리 목록은 참조 설명서를 참조하십시오.

Sub Category

선택한 아르페지오 형식이 지정될 하위 카테고리를 나타냅니다.

설정: 아르페지오 형식 카테고리 목록은 참조 설명서를 참조하십시오.

Name

아르페지오 형식 이름을 결정합니다.

Track

각 아르페지오 트랙에 대한 소스 트랙 번호를 결정합니다.

Convert Type

아래 3가지 방법 중 하나를 통해 MIDI 시퀀스 데이터를 아르페지오 데이터로 변환하는 방법을 결정합니다. 이 파라미터는 각 트랙별로 설정할 수 있습니다.

설정: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: 연주한 음과 옥타브 음만 사용하여 아르페지오가 재생됩니다.

Fixed: 음을 연주하면 동일한 MIDI 시퀀스 데이터가 트리거됩니다.

Org Notes(원음): 아르페지오 재생 음이 연주되는 코드에 따라 다르다는 점을 제외하고는 기본적으로 "Fixed"와 동일합니다.

Store As User Arp

저장 작업을 실행합니다.

Play FX(재생 이펙트)

재생 시에 패턴의 MIDI 시퀀스 데이터에 이펙트를 추가합니다. 지정한 트랙의 각 파라미터에 대한 범위 및 강도를 결정할 수 있습니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate 및 Swing Rate 파라미터를 작동합니다.

Qntz Value(퀀타이즈 값)

시퀀스 데이터의 음 데이터에 맞게 조절할 비트를 결정합니다.

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

Quantize Str(퀀타이즈 강도)

퀀타이즈가 적용될 정도나 "자기 강도"를 설정합니다. 100%로 설정하면 정확한 속도 조절이 됩니다. 0% 설정은 퀀타이제이션을 하지 않는 것입니다.

범위: 0% - 100%

Swing Vel(스윙 세기)

해당 음의 세기를 조절하여 스윙 리듬감을 강조합니다.

범위: 0% - 200%

Swing Gate

해당 음의 게이트 시간을 조절하여 스윙 리듬감을 강조합니다.

범위: 0% - 200%

Swing Rate

짝수 번호 비트(백비트)의 음을 선택적으로 지연시켜 스윙의 느낌을 만듭니다.

설정: 지정된 쿼타이즈 값에 따라 다름

쿼타이즈 값이 4분 음표, 8분 음표, 16분 음표, 32분 음표인 경우: 0 - 그리드 절반

쿼타이즈 값이 4분 음표의 셋잇단음표, 8분 음표의 셋잇단음표, 16분 음표의 셋잇단음표인 경우: 0 - 그리드 절반



Play FX2

Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate 및 Velocity Offset 파라미터를 작동합니다.

Note Shift

선택한 트랙의 모든 음의 피치를 반음 단위로 올리거나 내립니다.

범위: -99 - +99

Clock Shift

선택한 트랙의 모든 음의 타이밍을 클럭 단위로 앞뒤로 이동합니다.

범위: -120 - +120

Gate Time

선택한 트랙의 모든 음에 대한 게이트 시간을 올립니다.

범위: 0% - 200%

Velocity Rate

지정된 퍼센트만큼 음의 세기를 변경합니다.

범위: 0% - 200%

Velocity Offset

지정된 오프셋 값만큼 음의 세기를 늘리거나 줄입니다.

범위: -99 - +99

Part

표준화할 대상 파트를 결정합니다.

범위: All, 1- 16

Normalize Play FX

Play FX에 설정된 이펙트를 MIDI 데이터에 적용합니다.

Length

선택한 Scene의 전체 시퀀스 길이를 나타냅니다.

Position

Scene 재생 중 현재 위치를 보여주며, 재생의 시작 위치를 설정합니다.

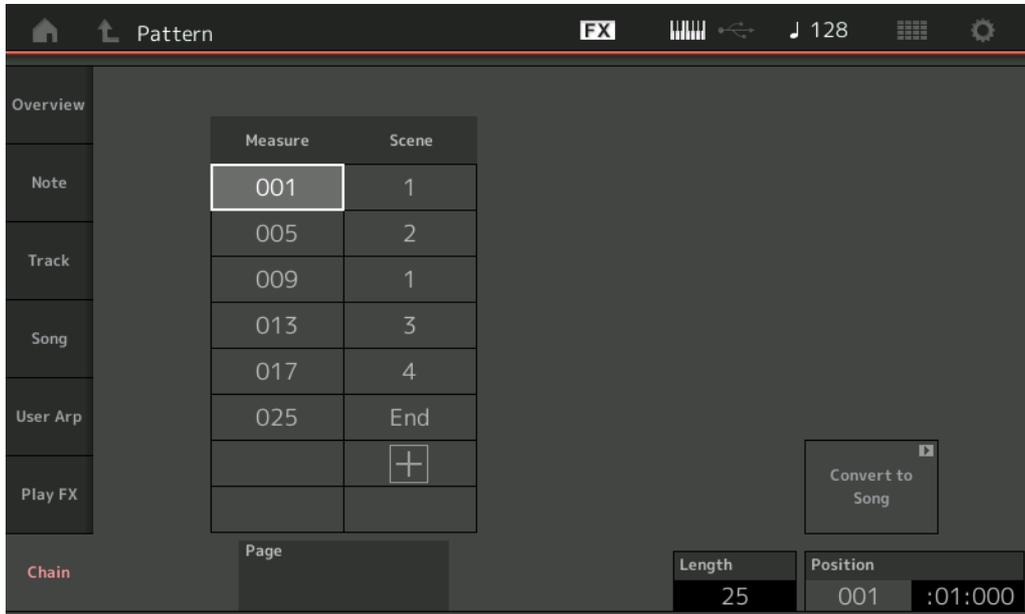
범위: 001 - 256

Chain

Scene을 체인 형태로 연결하며, 이처럼 연결된 Scene을 재생합니다.

작업

[▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Scene이 재생되는 소절 위치를 결정합니다.

범위: 001 - 999

Scene

지정된 소절 위치에서 재생될 Scene을 결정합니다.

범위: 1 - 8, End

Page

소절 & Scene이 8을 초과할 때 위/아래 버튼으로 표시됩니다. 이 버튼을 터치하면 다음/이전 페이지가 나타납니다.

Convert to Song

체인을 송으로 저장합니다.

Length

전체 시퀀스의 길이를 나타냅니다.

Position

Scene 재생 중 현재 위치를 보여주며, 재생 시작 위치를 설정합니다.

범위: 001 - 999

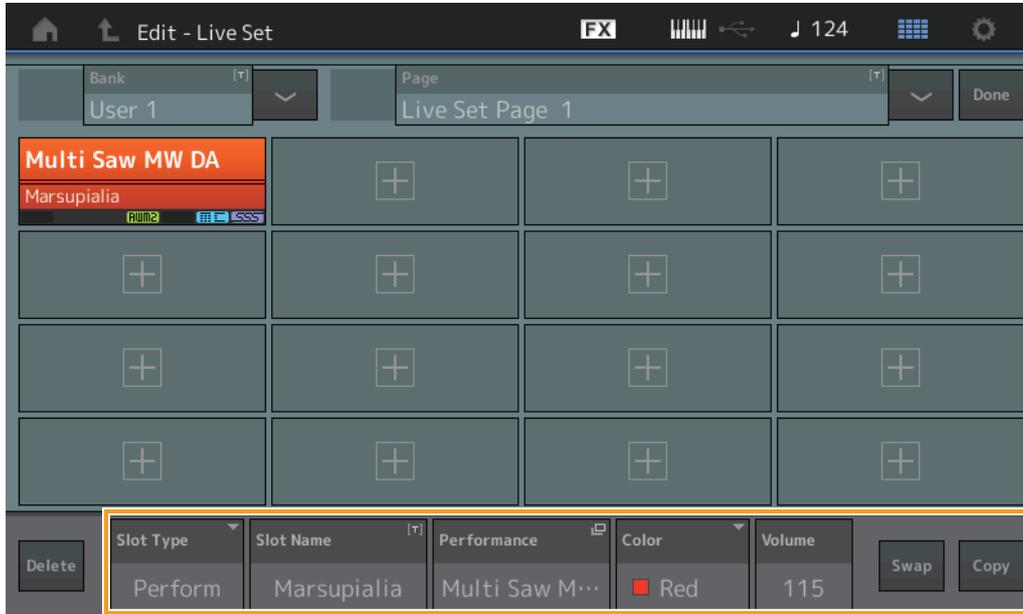
Live Set

이제 Live Set 기능을 통해 송, 패턴 및 오디오 파일을 결합하고, Live Set 화면에서 재생할 수 있습니다.

■ Live Set 화면에서 송, 패턴 및 오디오 파일 결합

작업

[LIVE SET] 버튼 누름 또는 LIVE SET 아이콘 터치 → 사용자 बैं크 선택 → [EDIT]



Slot Type

선택한 슬롯 유형을 나타냅니다.

설정: Perform(퍼포먼스), Song, Audio, Pattern

주 Slot Type에서 Perform을 선택한 경우에만 오디션 기능을 이용할 수 있습니다.

Slot Name

선택한 슬롯 이름을 나타냅니다. Slot Name(이용 가능하며 표시된 경우)을 터치하면 문자 입력 화면이 나타납니다. 슬롯 유형을 Song, Audio 또는 Pattern으로 설정한 경우 송 이름, 오디오 이름 또는 패턴 이름을 나타내므로, 각 이름을 터치하면 Load 화면을 불러올 수 있습니다.

주 Slot Type에서 Perform을 선택한 경우에만 슬롯 이름을 변경할 수 있습니다.

Performance

선택한 슬롯에서 지정한 퍼포먼스 이름을 나타냅니다. Performance를 터치하면 Category Search 화면이 나타납니다.

Color

선택한 슬롯의 색상을 결정합니다.

설정: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume

선택한 슬롯의 음량을 결정합니다.

Swap

한 슬롯을 선택할 때 Swap을 터치하고 다른 슬롯을 터치하면 관련 슬롯 내용이 서로 전환됩니다.

Copy

소스 슬롯을 선택한 상태에서 Copy를 터치한 후 대상 슬롯을 터치하면 해당 슬롯 내용이 복사됩니다.

■ Live Set 화면에서 송, 패턴 및 오디오 파일 재생

작업

[LIVE SET] 버튼 누름 또는 LIVE SET 아이콘 터치 → 사용자 बैं크 선택 → [▶](재생) 버튼



- 주 송이나 패턴 재생 중에는 퍼포먼스 또는 슬롯을 변경할 수 없습니다. 변경하려고 시도하면 오류 메시지가 나타납니다.
- 주 송, 패턴 또는 오디오 파일 재생 중에 [▶](재생) 버튼을 누르면 퍼포먼스에 대한 해당 재생 화면을 열 수 있습니다.

Scene

수퍼 노브 링크 및 건반 컨트롤이 Scene 기능에서 녹음된 데이터에 추가되었습니다.

Scene

작업

[PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob(수퍼 노브 저장 스위치)

수퍼 노브 상태가 Scene에 저장되어 있는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Link(링크 저장 스위치)

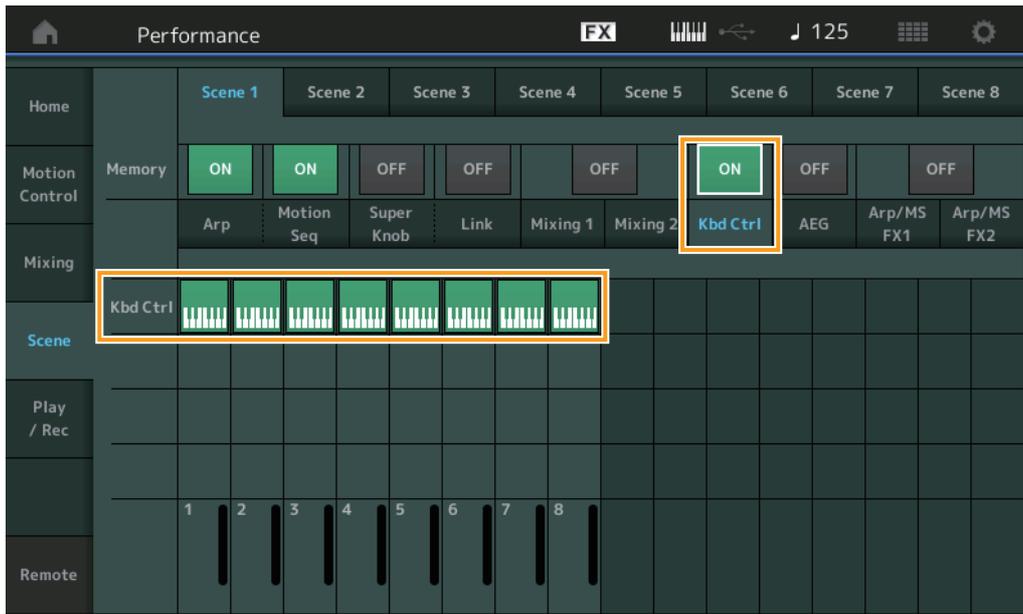
수퍼 노브 링크 상태가 Scene에 저장되어 있는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Super Knob Link

선택한 Scene의 지정 가능 노브 1~8이 수퍼 노브 작동의 영향을 받는지 여부를 결정합니다. 지정 가능 노브가 Off로 설정된 경우 수퍼 노브 작동의 영향을 받지 않습니다.

설정: Off, On



Kbd Ctrl(건반 컨트롤 저장 스위치)

건반 컨트롤 작동이 Scene에 저장되어 있는지 여부를 결정합니다.

설정: Off, On

Kbd Ctrl(건반 컨트롤)

선택한 Scene의 각 파트에 대한 건반 컨트롤 스위치를 결정합니다. 파트가 Off로 설정된 경우 건반을 연주해도 아무런 영향을 받지 않습니다.

설정: Off(회색), On(녹색)

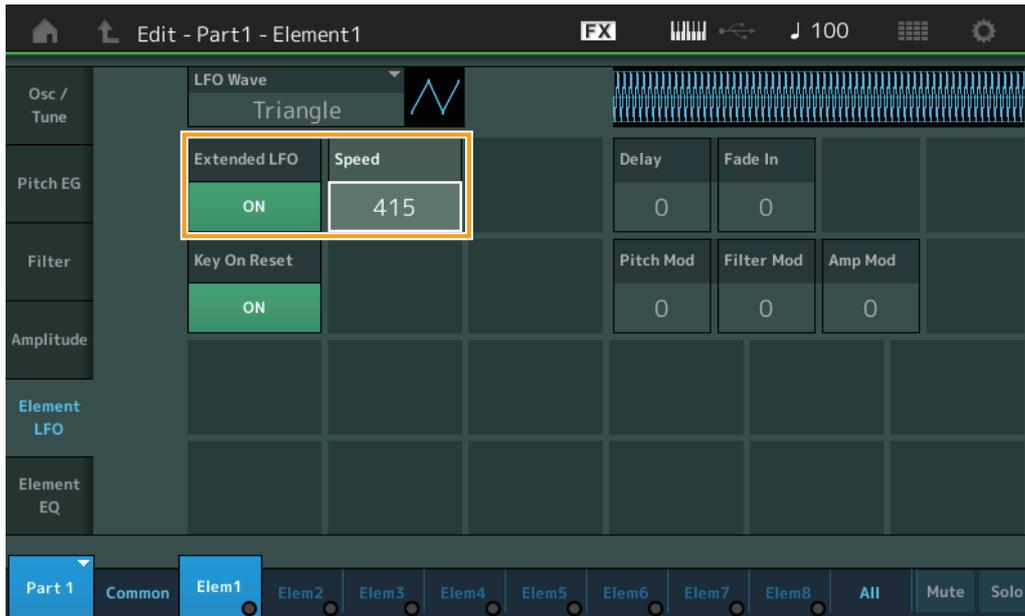
Edit

Part LFO Speed 파라미터 범위가 증가했습니다.

■ 일반 파트(AWM2)

Element LFO

작업 [EDIT] → [Common] → 요소 선택 → [Element LFO]



Speed

LFO 배리에이션의 속도를 조절합니다. 파라미터 범위가 0~63에서 0~415로 증가했습니다.

범위: 0 - 415

Extended LFO

기존 파라미터 범위(Off: 0~63) 또는 새로운 파라미터 범위(On: 0~415) 중에서 선택합니다. 기존 파라미터에서 실시한 설정과의 호환성을 유지하려면 이 파라미터를 Off로 설정합니다.

설정: Off, On

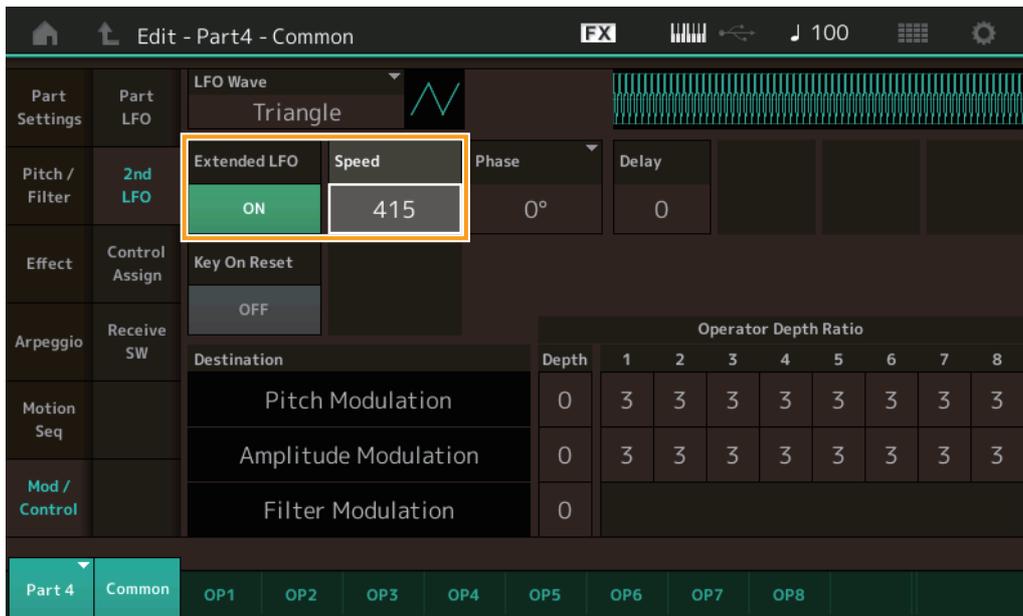
■ 일반 파트(FM-X)

Mod/Control(모듈레이션/컨트롤)

2nd LFO

작업

[EDIT] → [Common]에서 파트 선택 → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed(2차 LFO 속도)

LFO 배리에이션의 속도를 조절합니다. 파라미터 범위가 0~99에서 0~415로 증가했습니다.

범위: 0 - 415

Extended LFO

기존 파라미터 범위(Off: 0~99) 또는 새로운 파라미터 범위(On: 0~415) 중에서 선택합니다. 기존 파라미터에서 실시한 설정과의 호환성을 유지하려면 이 파라미터를 Off로 설정합니다.

설정: Off, On

Utility

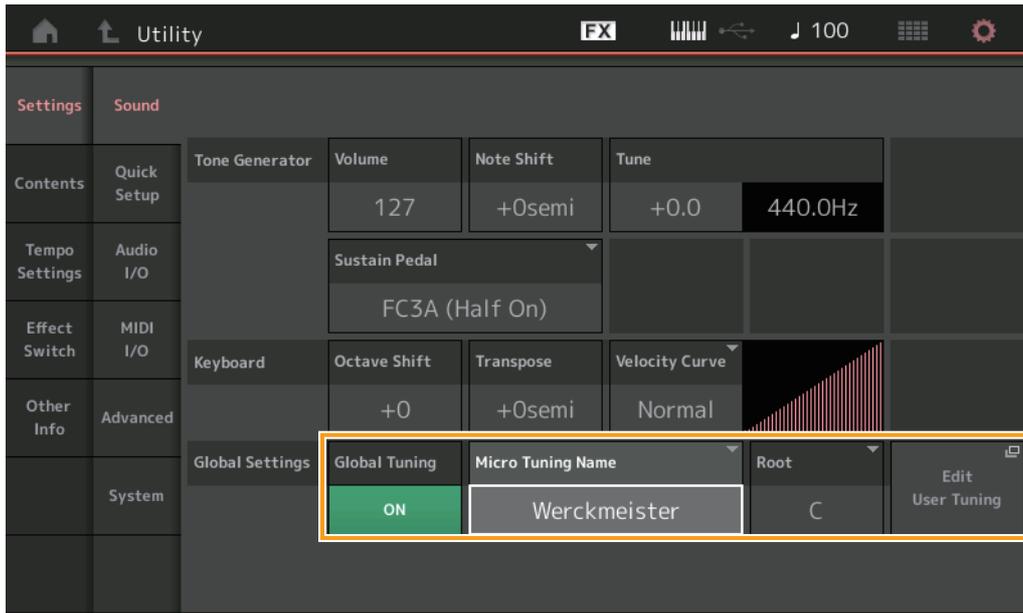
Settings

Sound

Global Micro Tuning 설정이 추가되었습니다.

작업

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

이 기능이 On 상태인 경우 전체 설정의 미세 튜닝이 각 파트에 대한 퍼포먼스의 미세 튜닝 설정보다 우선합니다. 이 기능은 드럼 파트 이외의 모든 파트에 적용됩니다.

설정: Off, On

주 전체 튜닝 설정은 악기를 재부팅할 때마다 Off로 자동 설정됩니다.

Micro Tuning Name

선택한 미세 튜닝 이름을 나타냅니다. 이 버튼을 터치하면 내장 또는 사용자 선택을 위한 메뉴 페이지가 나타납니다.

설정: Preset → Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User → User1 - 8

Micro Tuning Root

미세 튜닝 기능의 근음을 결정합니다. 미세 튜닝 이름에 따라서는 이 설정이 필요하지 않아 나타나지 않을 수 있습니다.

범위: C - B

Edit User Tuning

User Micro Tuning Settings 화면을 불러옵니다.



Tuning No.

선택한 사용자 미세 튜닝 번호를 표시합니다.

범위: 1 - 8

Tuning Name

선택한 사용자 미세 튜닝의 이름을 결정합니다. 파라미터를 터치하면 문자 입력 화면이 나타납니다.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

각 음의 피치를 1센트 단위로 조절하면 원하는 미세 튜닝을 결정할 수 있습니다.

범위: -99 - +99

Initialize

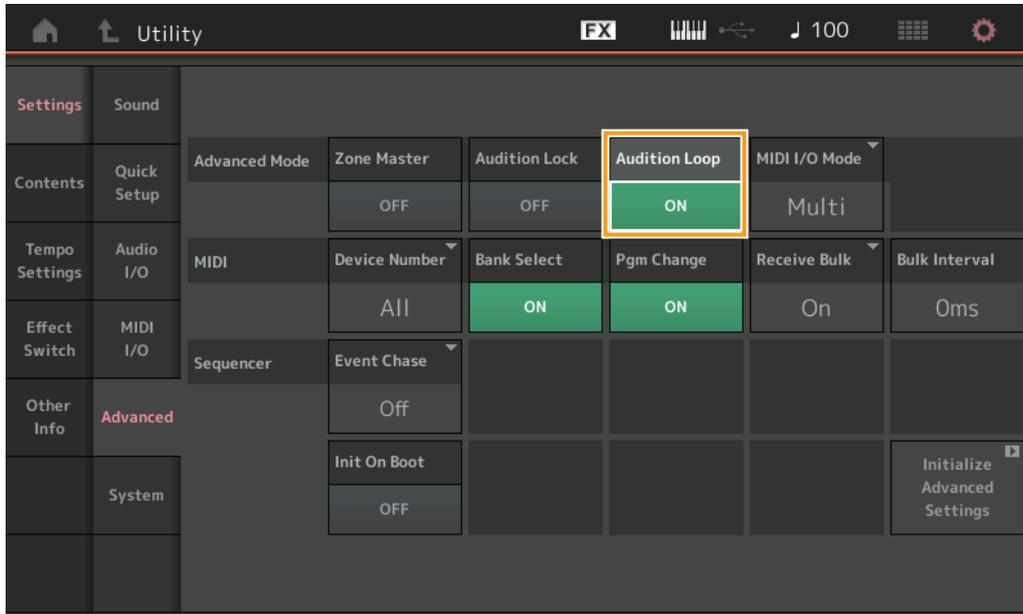
선택한 사용자 미세 튜닝을 초기화합니다.

Advanced

오디션 루프 기능을 취소할 수 있습니다.

작업

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Audition Loop

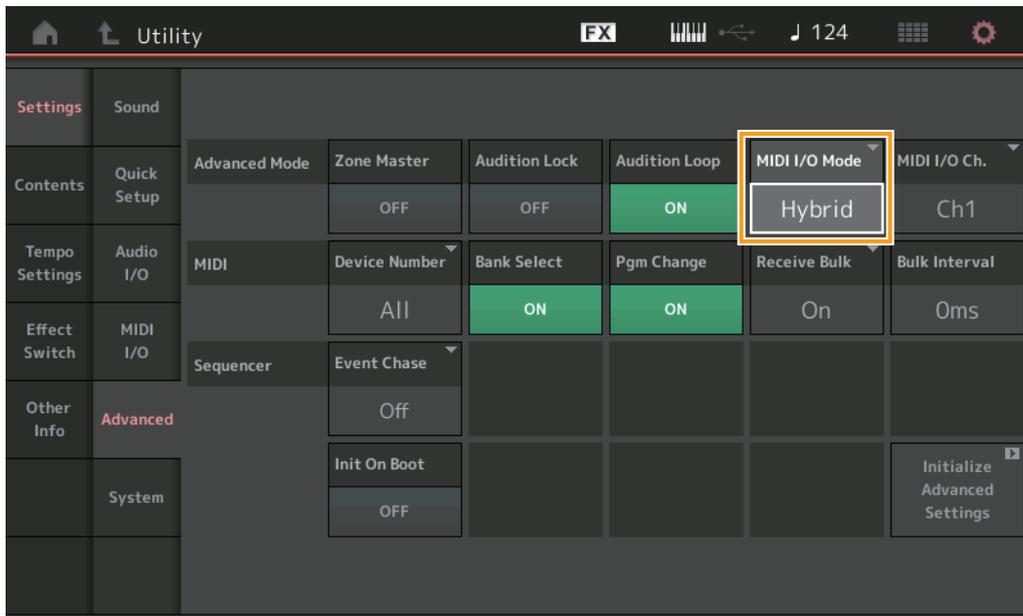
이 기능이 On으로 설정된 경우 오디션 프레임즈가 끝까지 재생되면 해당 오디션 프레임즈가 처음부터 자동으로 다시 재생되지만, Off로 설정된 경우 끝부분에 이르면 오디션 프레임즈 재생이 멈춥니다. 오디션 프레임즈 재생 중에 On과 Off 상태로 전환할 수 있습니다.

설정: Off, On

■ MIDI I/O 모드의 설정에 Hybrid가 추가되었습니다.

작업

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ MIDI I/O Mode가 Hybrid로 설정된 경우:

MIDI 데이터 수신

- MIDI I/O Channel 파라미터에서 설정된 채널을 통해 수신된 MIDI 데이터는 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 경우 수신됩니다.
- MIDI I/O Channel 파라미터에서 설정된 채널 이외의 다른 채널을 통해 수신되거나 건반 컨트롤 스위치가 Off로 설정된 파트에 수신된 MIDI 데이터는 해당 파트를 통해 수신됩니다.

MIDI 데이터 전송

- Common/Audio가 선택된 상태에서 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 파트를 선택하면 MIDI I/O Channel 파라미터에서 설정된 채널로부터 MIDI 데이터가 전송됩니다.
- 건반 컨트롤 스위치가 Off로 설정된 파트를 선택하면 이 파트에 해당하는 채널에서 MIDI 데이터가 전송됩니다.

USB TO DEVICE를 사용하여 MIDI 데이터 수신

이제 이 기능을 통해 본 악기는 [USB TO DEVICE]에 연결된 외부 MIDI 건반/컨트롤러에서 MIDI 데이터를 수신할 수 있습니다.

지원되는 MIDI 장치: USB MIDI 등급을 준수하는 MIDI 장치 및 Yamaha의 테스트를 거친 장치

* Yamaha의 테스트를 거친 장치 목록은 아래 링크를 참조하십시오.

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

주 [USB TO DEVICE]의 최대 정격값은 5V/500mA입니다. 이 정격값을 초과하는 USB 장치에 연결하지 마십시오. 이러한 장치로 인해 악기가 손상될 수 있습니다.

주 이 기능은 본 악기의 [USB TO DEVICE]를 통해 연결된 장치에 대한 MIDI 데이터 전송을 지원하지 않습니다.

■ MIDI I/O Mode가 Multi로 설정된 경우

- 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 파트에 해당하는 채널을 통해 수신된 채널 이벤트는 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 모든 파트에 의해 동시에 수신됩니다. 수신 후 본 악기가 MIDI 데이터를 전송할 경우, 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 파트에 해당하는 채널의 모든 음 데이터가 전송됩니다.
- 건반 컨트롤 스위치가 Off로 설정된 파트에 해당하는 채널을 통해 수신된 채널 이벤트는 해당 파트에 영향을 미칩니다. 수신 후 본 악기가 MIDI 데이터를 전송할 경우, 수신 시에 사용된 동일한 채널이 채널 데이터 전송에 사용됩니다.

■ MIDI I/O Mode가 Single 또는 Hybrid로 설정된 경우

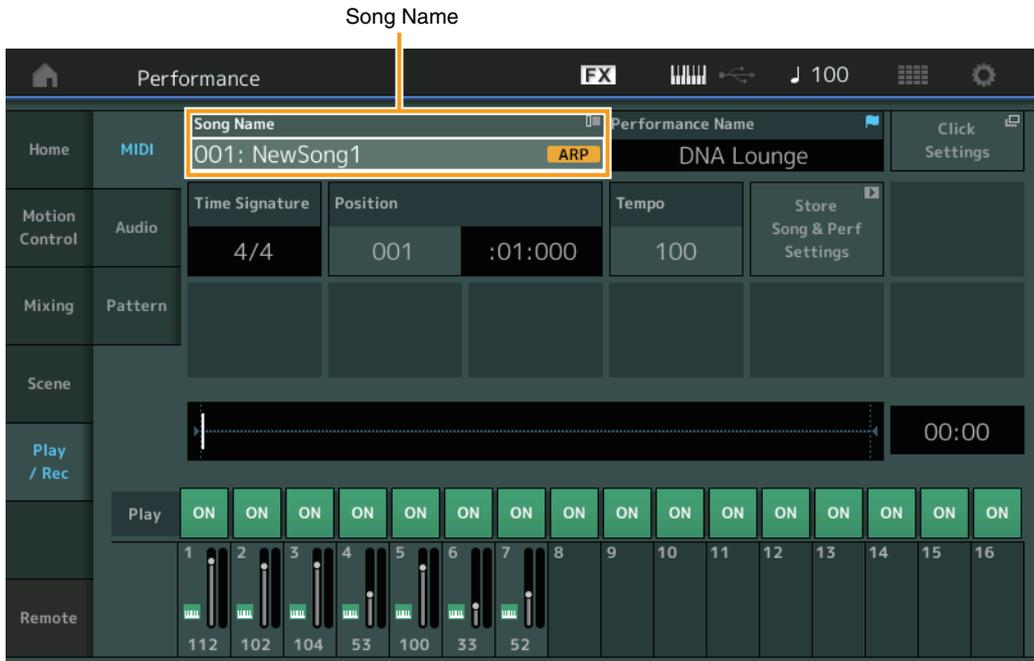
- 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 파트에 해당하는 채널을 통해 수신된 채널 이벤트는 건반 컨트롤 스위치가 On으로 설정된 모든 파트에 의해 동시에 수신됩니다. 그러나 본 악기가 Common 파라미터로 간주되는 Control Change 메시지를 수신하고 MIDI I/O 모드가 Single로 설정된 경우 본 악기는 해당 파트에 Control Change 메시지를 전송하지 않고, 대신 Common 파라미터로 간주합니다. 수신 후 Control Change 메시지 전송이 MIDI I/O 채널 설정에 따라 이루어집니다.
- 건반 컨트롤 스위치가 Off로 설정된 파트에 해당하는 채널을 통해 수신된 채널 이벤트는 해당 파트에 의해 수신됩니다. MIDI I/O 모드가 Single로 설정된 경우 수신된 MIDI 데이터는 재전송되지 않습니다.

사용자 인터페이스 향상

■ [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 송 선택

이제 MIDI 화면의 Song Name에 커서가 위치해 있을 때 [INC/YES] 및 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 송을 선택할 수 있습니다. 송 번호는 송 이름 앞에 표시됩니다.

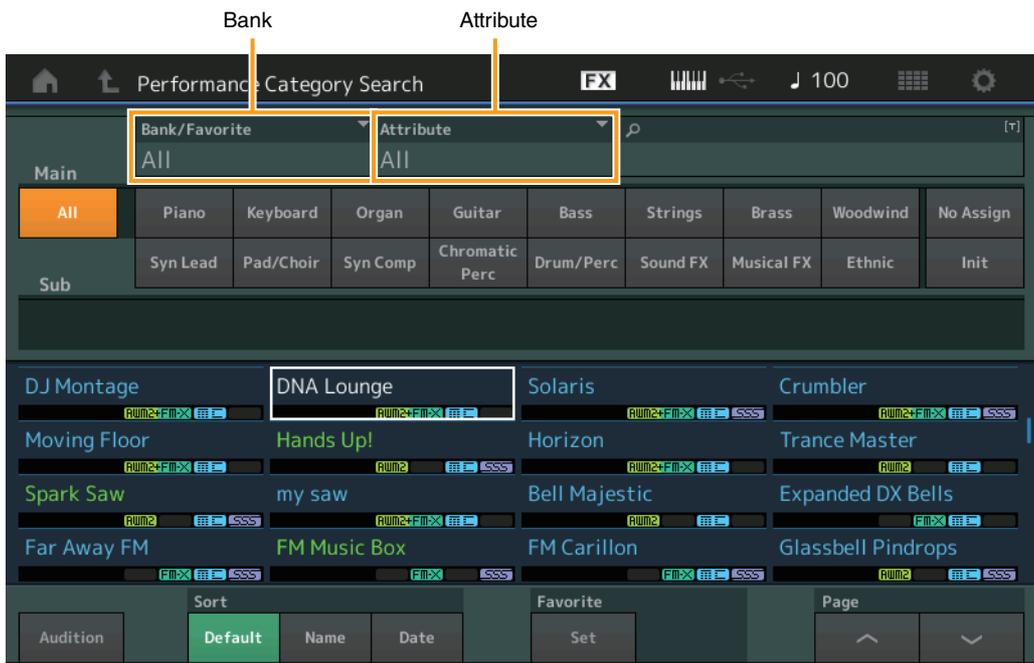
작업 [▶](재생) 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Performance Category Search 화면에서 선택한 बैं크 및 속성 저장

본 약기는 마지막 बैं크 및 속성 설정을 다른 화면으로 옮긴 후에도 Performance Category Search 화면에 저장할 수 있습니다.

작업 [PERFORMANCE] → [CATEGORY] 또는 [Performance Name] 터치 → 메뉴에서 [Category Search] 선택



■ 전면 패널의 버튼을 사용하여 Category Search

작업 [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] 또는 [Performance Name] 터치 → 메뉴에서 [Category Search] 선택

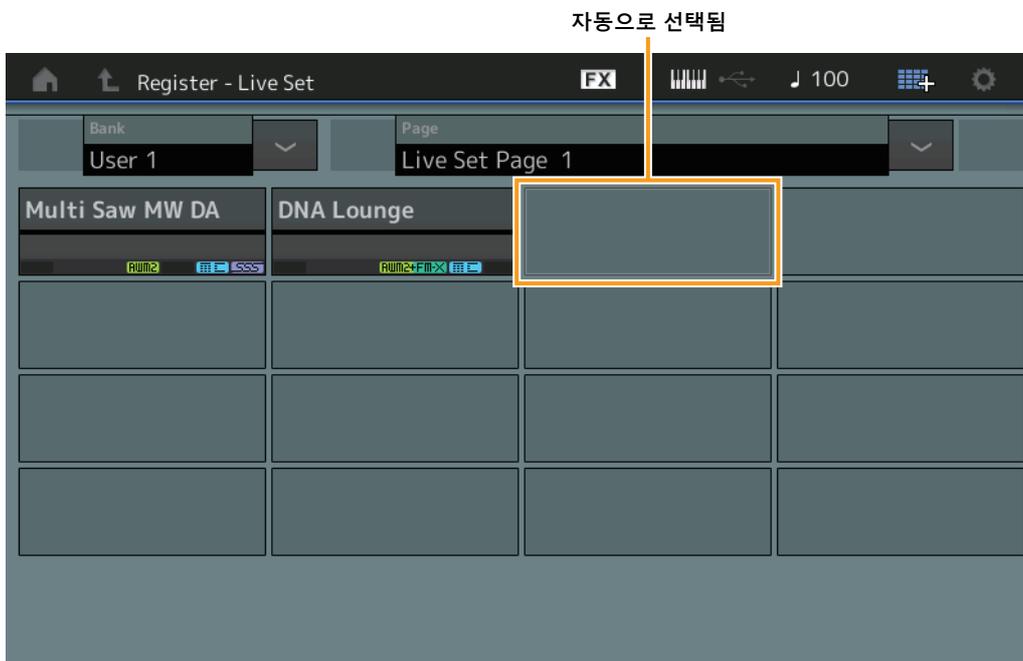
- 좌우로 [SHIFT] 버튼과 Cursor 버튼을 누르면 Main Category가 변경됩니다.
- 위아래로 [SHIFT] 버튼과 Cursor 버튼을 누르면 Sub Category가 변경됩니다.
- 위아래(좌우)로 [SHIFT] 버튼과 Cursor 버튼을 동시에 누르면 Main Category와 Sub Category가 ALL로 설정됩니다.

■ [EXIT] 버튼을 사용하여 Home 화면 열기

Performance 화면(Home 화면 제외)이 열려있을 때 [EXIT] 버튼을 사용하면 쉽게 Home 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

■ Register 화면에서 대상 슬롯을 선택하는 쉬운 방법

작업 [SHIFT] + [LIVE SET](Live Set 화면이 선택된 경우 제외)



뱅크에서 Preset 또는 Library를 선택한 경우

그리드에서 가장 낮은 번호로 표시된 빈 슬롯이 사용자 뱅크 1에서 자동으로 선택됩니다. 사용자 뱅크에 빈 뱅크가 없는 경우, User Bank 1 화면을 열 때 어떤 슬롯도 선택되지 않습니다.

뱅크에서 User를 선택한 경우

현재 페이지 이후 그리드의 가장 낮은 번호가 자동으로 선택됩니다. 사용자 뱅크가 비어있지 않은 경우 가장 낮은 번호로 표시된 가용 페이지에서 가장 낮은 번호로 표시된 빈 슬롯이 선택됩니다. 사용자 뱅크에 빈 뱅크가 없는 경우 어떤 슬롯도 선택되지 않습니다.

시퀀서 블록

시퀀서 저장 용량(전체 사용자 메모리)이 약 130,000에서 약 520,000(송의 경우)으로 증가했습니다.

MODX 버전 1.10의 새로운 기능

다음과 같은 새로운 기능들이 MODX 펌웨어에 업그레이드되었습니다.

본 설명서는 악기와 함께 제공되는 참고 설명서에 추가되거나 변경된 사항을 설명합니다.

- MIDI 곡을 녹음할 때 아르페지오 데이터를 선택적으로 설정(해제)하도록 해주는 새로운 기능이 추가되었습니다.
- 이제 Edit Waveform 화면에서 Center Note를 설정할 수 있습니다.
- 이제 WAV 파일 또는 AIFF 파일을 파형으로 로드할 때 지정할 키를 설정할 수 있습니다.
- 이제 파트 파라미터를 선택할 때 표시되는 대화상자에서 [PART SELECT MUTE/SOLO]를 누른 후 [CONTROL ASSIGN]을 눌러 Common Parts에 대한 Assignable Knob를 선택할 수 있습니다.
- 연주 중 실수에 의한 작동이 없도록 패널 잠금 기능이 추가되었습니다.

Play/Rec

Play/Rec

MIDI

곡을 녹음할 때 건반 연주만을 녹음할지 또는 아르페지에이터의 출력을 녹음할지 여부를 선택할 수 있습니다.

작업

[▶](재생) 버튼
또는
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

On으로 설정하면 아르페지에이터의 출력을 녹음할 수 있습니다. 이 기능을 Off로 설정하면 건반 연주만 녹음됩니다. 이 기능은 새로운 곡을 녹음할 때만 설정할 수 있습니다. 녹음 후에는 설정을 변경할 수 없습니다. 또한 이전에 이 기능을 Off로 설정하고 녹음한 곡의 추가 파트를 녹음할 때는 녹음 유형은 Replace로만 설정할 수 있습니다.

설정: Off, On

주 이 기능을 Off로 설정하여 녹음한 곡은 퍼포먼스의 다른 아르페지오 설정으로 변경해서 녹음된 것과 다른 아르페지오로 재생할 수 있습니다.

Part Edit(편집)

Element Edit(요소)

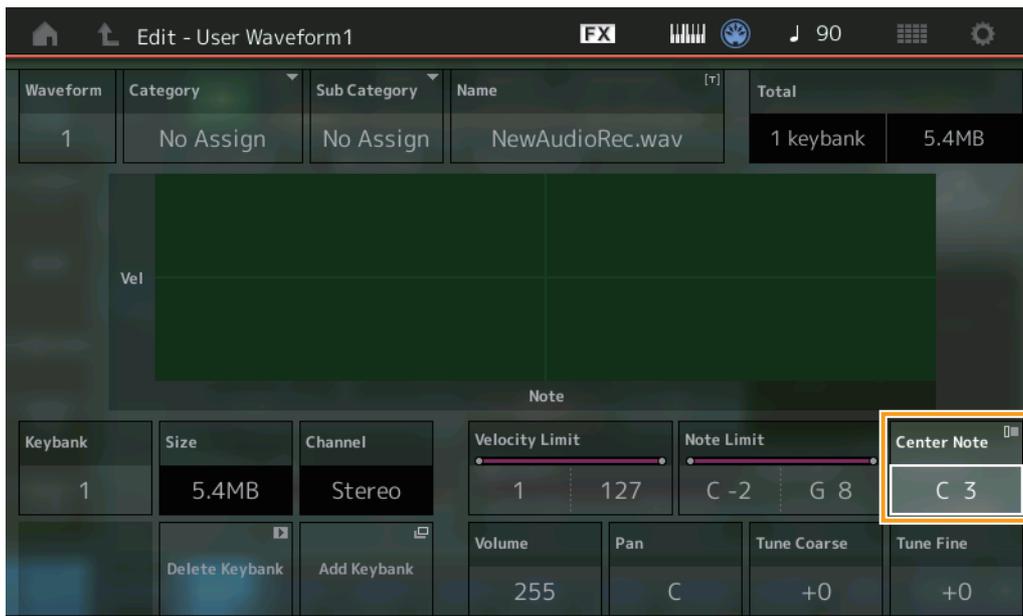
Osc/Tune(오실레이터/튜닝)

Edit Waveform

Center Note 설정이 추가되었습니다.

작업

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택 → 요소 또는 키 선택 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

원래의 파형 데이터의 피치를 맞추기 위한 재생 키를 결정합니다.

설정: C-2 - G8

Utility

Contents

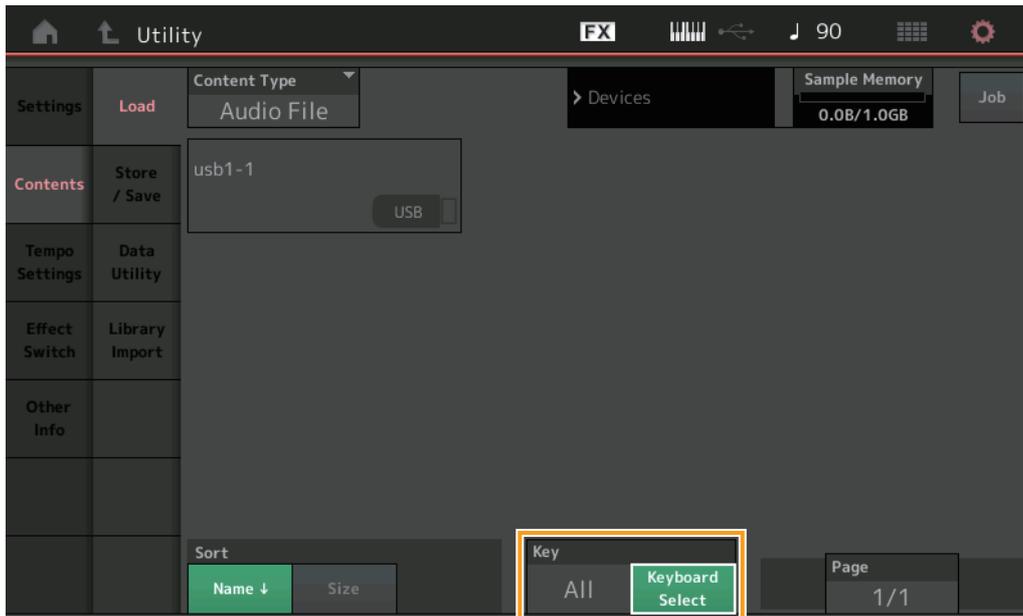
Load

WAV 파일과 AIFF 파일을 파형으로 로딩할 때 키 설정 기능이 추가되었습니다.

작업

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택(일반 파트만) → 요소 선택 → [Osc/Tune] → [New Waveform]

또는
[PERFORMANCE] → [EDIT] → 파트 선택(일반 파트만) → 요소 선택 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key

불러온 WAV 또는 AIFF 파일을 지정할 키를 선택합니다.

설정: 건반 선택(C-2 - G8), All

Control Assign 대화

[PART SELECT MUTE/SOLO]를 누른 상태에서 파트 파라미터를 선택하고 [CONTROL ASSIGN] 버튼을 누를 때 표시되는 대화에서, 지정 가능 노브를 작동해 Common의 Assignable Knob를 선택할 수 있습니다.

작업 커서를 파트의 컨트롤 대상 파라미터로 이동 → [CONTROL ASSIGN] 버튼 누르기



[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누른 상태에서 대상 파라미터를 작동할 때 사용하고자 하는 노브를 작동합니다.

주 수퍼 노브를 돌렸는데 소스 지정에 사용할 Assignable Knob 또는 Control Assign이 없으면 오류 메시지가 나타납니다.

패널 잠금 기능

연주 중 실수에 의한 작동이 없도록 패널 잠금 기능이 추가되었습니다.

작업

Home 화면 또는 Live Set 화면에서 [SHIFT] + [AUDITION]



패널을 잠금 해제하려면 [SHIFT] + [AUDITION]을 다시 누릅니다. 패널 잠금 기능이 작동되면 건반, 페달, 주 음량, 수퍼 노브, 피치 밴드 휠, 모듈레이션 휠, 잠금 작업 이외의 모든 작업을 할 수 없습니다. 이 잠금 기능은 터치 패널 조작에도 적용됩니다.