



MUSIC SYNTHESIZER

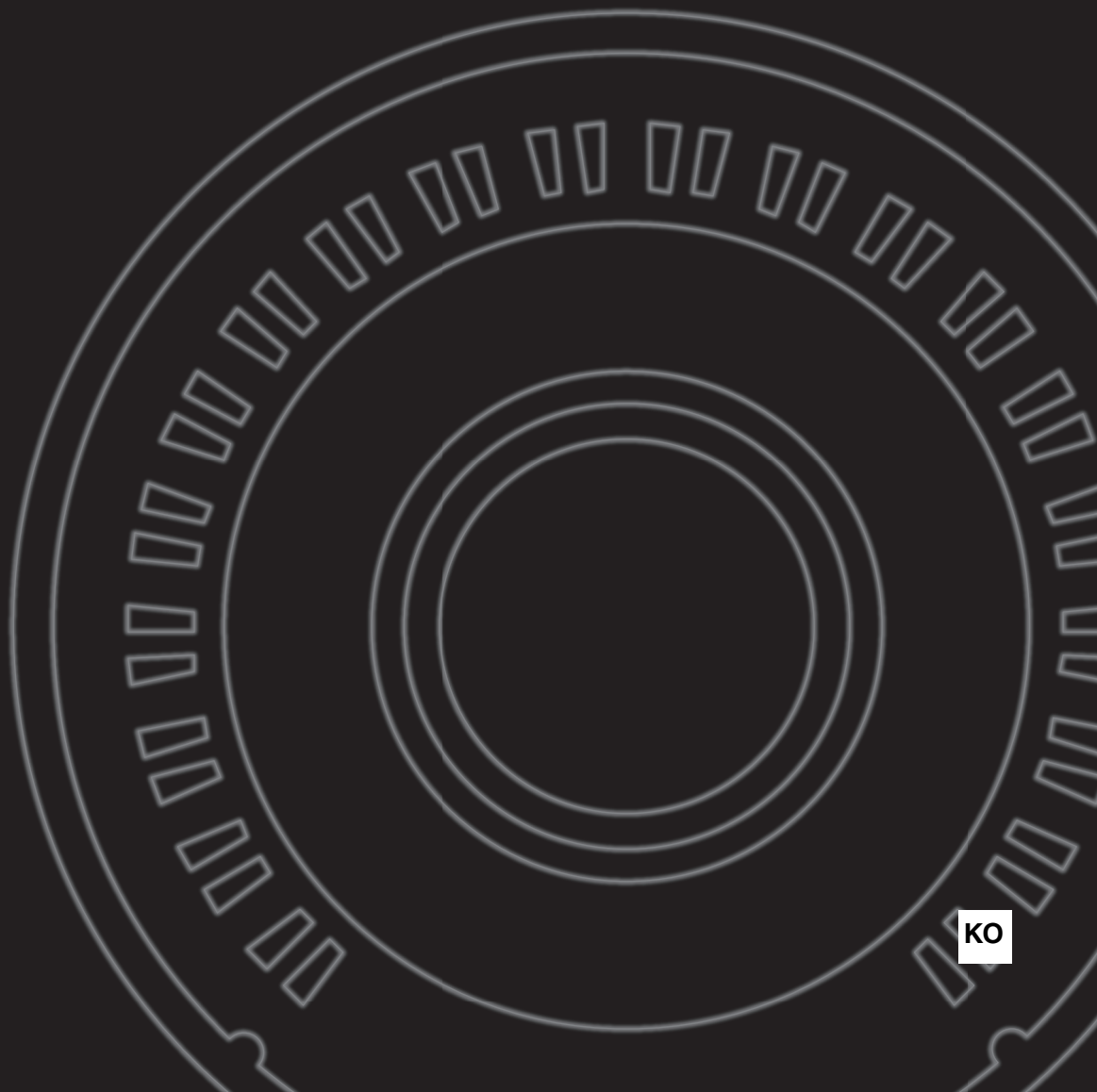
MODX6

MODX7

MODX8

---

사용설명서





이 기기는 가정용(B급) 전자파적합기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든 지역에서 사용할 수 있습니다.

(class b korea)

# 안전 주의사항

사용 전에 반드시 “안전 주의사항”을 읽어 주십시오.

본 사용설명서를 찾기 쉬운 안전한 곳에 보관하여 향후에 참조하도록 하십시오.

## AC 어댑터

### ⚠ 경고

- 본 AC 어댑터는 Yamaha 전자 제품 전용으로 설계되었습니다. 다른 목적으로 사용하지 마십시오.
- 실내에서만 사용할 수 있습니다. 습한 환경에서는 사용하지 마십시오.

### ⚠ 주의

- 제품을 설치할 때 AC 콘센트가 가까이 있는지 확인하십시오. 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 약기의 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 AC 어댑터를 뽑으십시오. AC 어댑터가 AC 콘센트에 연결되어 있을 때는 전원 스위치를 끄지 않아도 최소한의 전류가 흐릅니다. 약기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

## MODX

### ⚠ 경고

아래에 열거되어 있는 기본 주의사항을 반드시 준수하여 감전, 누전, 손상, 화재 및 기타 위험으로 인해 부상 및 사망이 발생할 가능성을 줄이시기 바랍니다. 다음과 같은 주의사항들이 있으나 이 사항들에 국한되는 것은 아닙니다.

### 전원/AC 어댑터

- 전원 코드를 히터나 라디에이터 등의 열기구와 가까운 곳에 두지 마십시오. 또한 코드가 손상될 수 있으므로 코드를 과도하게 구부리거나 코드 위에 무거운 물건을 놓지 마십시오.
- 본 약기에 알맞은 것으로 지정된 전압만 사용하십시오. 전압 조건은 약기 명판에 인쇄되어 있습니다.
- 지정된 어댑터(71페이지)만 사용하십시오. 다른 전원 어댑터를 사용할 경우 약기가 손상되거나 과열될 수 있습니다.
- 전원 플러그를 정기적으로 점검하고, 오물이나 먼지가 쌓인 경우에는 이를 제거하십시오.

### 분해 금지

- 이 제품의 내부를 열거나 내부 부품을 분해, 개조하지 마십시오. 감전이나 화재, 부상 또는 고장의 원인이 될 수 있습니다. 고장이 의심되는 경우에는 즉시 사용을 중단하고 Yamaha 공식 AS센터에서 점검을 받으십시오.

### 침수 경고

- 비에 젖지 않도록 하고, 물 또는 습기가 많은 장소에서 사용하거나 쏟아질 우려가 있는 액체가 담긴 용기(예: 화병, 병 또는 유리컵)를 본 제품에 올려놓지 않도록 하십시오. 물과 같은 액체가 제품 안으로 새어 들어가는 경우, 즉시 전원을 끄고 AC 콘센트에서 전원 코드를 빼 다음 Yamaha 공식 AS센터에 약기 점검을 의뢰하십시오.
- 절대로 젖은 손으로 플러그를 꽂거나 빼지 마십시오. 감전의 위험이 있습니다.

### 화재 경고

- 양초 등 연소성 물품을 본체 위에 놓지 마십시오. 연소성 물품이 떨어져 화재를 일으킬 수 있습니다.

### 이상 징후 발견 시

- 다음과 같은 문제가 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 전원 플러그를 뽑으십시오. 바로 Yamaha 공식 AS센터에 점검을 의뢰하여 주시기 바랍니다.
  - 전원 코드 또는 플러그가 마모되거나 손상된 경우
  - 이상한 냄새나 연기가 나는 경우
  - 제품 내부에 이물질이 들어간 경우
  - 약기 사용 중 갑자기 소리가 나지 않는 경우

## 주의

아래에 열거되어 있는 기본 주의사항을 반드시 준수하여 본인이나 타인의 신체적 부상 또는 본 악기나 기타 재산의 손상을 방지하시기 바랍니다. 다음과 같은 주의사항들이 있으나 이 사항들에 국한되는 것은 아닙니다.

### 전원/AC 어댑터

- 멀티탭을 사용하여 연결하지 마십시오. 음질이 저하되거나 콘센트가 과열되어 화재의 원인이 될 수 있습니다.
- 전원 플러그를 뽑을 때에는 반드시 코드가 아닌 플러그 손잡이 부분을 잡으십시오. 코드가 손상되면 감전이나 화재의 원인이 될 수 있습니다.
- 본 악기를 장시간 동안 사용하지 않을 경우 또는 뇌우 발생 시에는 전기 플러그를 콘센트에서 뽑아놓으십시오.

### 설치

- 잘못하여 본체가 떨어질 수 있는 불안정한 장소에는 본 악기를 설치하지 마십시오.
- 본 악기를 벽에 붙여 설치하면 공기 순환이 충분하지 않아 악기가 과열될 수도 있습니다. 벽에서 최소한 3 센티미터(1인치) 이상의 간격을 두고 설치하십시오.
- 반드시 2인 이상이 본체를 옮기십시오. 혼자 옮기는 경우 등을 다치거나 다른 상해를 입거나 악기가 손상될 수 있습니다.
- 본체를 옮길 경우에는 케이블이 손상되거나 다른 사람이 발에 걸려 넘어져 다치지 않도록 연결된 모든 케이블을 분리한 후 이동하십시오.
- 본 악기를 AC 콘센트 가까이에 설치하십시오. 전원 플러그가 손이 닿기 쉬운 곳에 설치하여 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오. 제품의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전류가 흐르고 있습니다. 악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 플러그를 뽑아놓으십시오.

### 연결

- 본 악기를 다른 전자 기계에 연결할 때에는 먼저 모든 기계의 전원을 끈 다음 연결하십시오. 전원을 켜거나 끄기 전에는 음량을 최소로 낮추십시오.
- 연주를 시작하기 전에 악기의 음량이 최소로 설정되어 있는지 확인하고 연주 중 단계적으로 음량을 올려 원하는 음량 수준으로 맞추십시오.

### 취급상 주의

- 악기의 틈에 손가락이나 손을 넣지 마십시오.
- 패널, 건반의 틈새에 종이나 금속 물질 등의 물건을 끼워넣거나, 떨어뜨리지 않도록 주의하십시오. 본인이나 타인의 신체적 부상, 본 악기나 기타 재산의 손상 또는 운영 오작동의 원인이 될 수 있습니다.
- 악기에 올라가거나 무거운 물체를 올려놓지 마십시오. 버튼, 스위치, 커넥터 등에 무리하게 힘을 가하지 마십시오.
- 음량을 크게 하거나 귀에 거슬리는 수준의 음량으로 장시간 작동시키지 마십시오. 청각 장애가 나타나거나 귀 울림현상이 발생한 경우에는 이비인후과 전문의의 진찰을 받으십시오.

Yamaha는 부적절하게 악기를 사용하거나 개조하여 발생한 고장 또는 데이터 손실이나 파손에 대해 책임지지 않습니다.

악기를 사용하지 않을 때에는 항상 전원을 끄십시오.

[♫] 스위치가 대기 상태(디스플레이 꺼짐)에 놓여 있더라도 악기에는 최소한의 전류가 흐릅니다.

악기를 장시간 사용하지 않을 때에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

## 주의사항

제품의 오작동/손상, 데이터 손상 또는 기타 재산의 손상을 방지하기 위해 다음 주의사항을 준수하십시오.

### ■ 취급

- TV, 라디오, 스테레오 음향 장비, 휴대 전화 또는 기타 전기 장치 부근에서는 본 악기를 사용하지 마십시오. 악기와 TV 또는 라디오에서 잡음이 생길 수 있습니다. iPad, iPhone 또는 iPod touch에 설치된 애플리케이션과 악기를 함께 사용할 경우, 통신에 의한 잡음이 생기지 않도록 해당 기기에서 “에어플레이인 모드”를 “켜짐”으로 설정할 것을 권장합니다.
- 먼지, 진동이 많은 곳, 극한 혹은 고온의 장소(예: 직사광선, 히터 주변, 대낮 중 차량의 실내)에 본 악기를 노출시키지 마십시오. 이로 인해 패널의 외관 변형, 내장 부품의 손상, 불안정한 작동이 유발될 수 있습니다.
- 비닐, 플라스틱 또는 고무로 된 물체를 악기 위에 올려놓지 마십시오. 패널이나 건반이 변색될 수 있습니다.
- 악기를 청소할 때는 부드럽고 마른 천 또는 살짝 젖은 천을 사용하십시오. 도료희석제, 용제, 알코올, 세정액 또는 화학약품 처리된 걸레는 사용하지 마십시오.

### ■ 데이터 저장

- 편집된 퍼포먼스 데이터  
편집된 퍼포먼스 데이터는 저장하지 않고 악기 전원을 끄면 손실됩니다. 오토 파워 오프 기능으로 전원을 끌 때에도 이와 마찬가지로 가집니다(19페이지).
- MIDI 및 시스템 설정  
MIDI 및 시스템 설정 데이터는 해당되는 설정 화면이 다른 화면으로 전환될 때 자동으로 저장됩니다. 화면을 전환하지 않고 악기의 전원을 끄면 데이터가 손실됩니다. 오토 파워 오프 기능으로 전원을 끌 때에도 이와 마찬가지로 가집니다.
- 중요한 데이터는 항상 악기 또는 USB 플래시 드라이브 (page 61)에 저장하십시오. 그러나 고장, 작동 실수 등으로 인해 악기에 저장된 데이터가 종종 손실될 수 있으므로 중요한 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다(page 61). USB 플래시 드라이브를 사용하기 전에 반드시 page 62를 참조하십시오.

## 정보

### ■ 저작권

- MIDI 데이터 및/또는 오디오 데이터 등의 상용 음악 데이터를 복사하는 것은 엄격하게 금지되어 있습니다. 단, 개인적인 용도로 사용하는 경우는 예외입니다.
- 본 제품에는 Yamaha가 저작권을 보유한 콘텐츠 또는 타인의 저작권을 사용하기 위해 Yamaha가 라이선스를 획득한 콘텐츠가 통합되어 번들로 제공됩니다. 저작권법 및 기타 관련법에 따라 저작권 관련 콘텐츠가 저장 또는 기록되고 제품 콘텐츠와 사실상 동일하거나 매우 유사한 매체는 배포할 수 없습니다.  
\* 위 콘텐츠에는 컴퓨터 프로그램, 반주 스타일 데이터, MIDI 데이터, WAVE 데이터, 음색 녹음 데이터, 악보, 악보 데이터 등이 포함됩니다.  
\* 본 콘텐츠를 이용한 자신의 연주나 음악 작품이 녹음된 매체는 배포할 수 없습니다. 이 경우 Yamaha Corporation의 허가가 필요하지 않습니다.

### ■ 악기와 함께 제공되는 기능/데이터

- 본 악기는 다양한 유형/형식의 음악 데이터를 사용할 수 있습니다. 이러한 데이터들은 장치의 고급 기능을 사용하기 위해 장치에 적합한 형식으로 최적화되어야 합니다. 따라서 해당 음악 데이터의 프로듀서나 작곡자가 의도한 대로 데이터를 정밀하게 재생하지 못할 수도 있습니다.

### ■ 본 사용설명서

- 본 사용설명서에 표시된 그림 및 LCD 화면은 설명을 위한 것으로, 실제 악기의 화면과 다소 다를 수 있습니다.
- 각괄호는 화면 버튼, 커넥터 및 제어 패널의 버튼을 나타냅니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- Apple, macOS, Mac, iPhone, iPad, iPod touch 및 Logic은 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 등록 상표입니다.
- Ableton은 Ableton AG의 상표입니다.
- IOS는 미국 및 기타 국가에서 Cisco의 상표 또는 등록 상표이며 라이선스 계약에 따라 사용됩니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

Yamaha는 기능 및 사용 편의성 개선을 위해 사전 통보 없이 제품의 펌웨어를 업데이트할 수 있습니다. 본 악기를 최대한 활용하기 위해 악기를 최신 버전으로 업그레이드할 것을 권장합니다. 최신 펌웨어는 아래의 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

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

Support 웹사이트에 접속하여 "Firmware/Software"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

본 제품의 모델 번호, 일련 번호, 전원 규격 등은 기기 밑면에 있는 명판이나 명판 주위에서 확인할 수 있습니다. 도난 시 확인할 수 있도록 일련 번호를 아래 공간에 기입하고 본 사용설명서를 구매 기록으로 영구 보관해야 합니다.

모델 번호

일련 번호

(bottom\_ko\_01)

# MEMO

# MODX

## MODX 개발팀 인사말

Yamaha MODX 6/7/8 Music Synthesizer를 구입해 주셔서 감사합니다. Yamaha는 주력 신디사이저 MONTAGE로 인해 가능해진 새롭고 놀라운 모든 음향 표현 방식을 많은 연주자가 이용할 수 있도록 이 악기를 설계하였습니다.

## Sounds

### 음향

MODX에는 MONTAGE에 장착된 음향 처리 시스템인 모션 컨트롤 합성 엔진이 장착되어 있습니다. 이 시스템은 고품위 AWM2 음향과 다이내믹한 FM-X 사운드를 제공하고 이 음향이 다양한 컨트롤러에 의해 결점 없이 원활하게 제어되도록 합니다.

MODX는 리듬 패턴을 즉시 추가하는 새로운 기능을 제공해 연주자가 역동적인 리듬 파트로 음악 창작을 진행할 수 있습니다. 이 기능 덕분에 “모션 컨트롤”에서 리듬 변화를 생성하기가 더욱 쉬워졌습니다.

## Design

### 디자인

MODX는 가볍고 이동이 가능하지만 MONTAGE와 같은 작동성과 외관을 제공하는 슈퍼 노브, 대형 컬러 LCD 및 기타 컨트롤러를 포함해 모든 기능을 갖추도록 설계되었습니다. MODX가 있으면 연주를 위해 MONTAGE의 사운드를 실제적으로 어디로든 가져갈 수 있습니다.

MODX6/7/8이 창의력을 발휘하고 음악 작품을 크게 성장시키는 데 도움이 되기를 진심으로 바랍니다.

유익한 시간이 되시기 바랍니다!

감사합니다.  
Yamaha MODX 개발팀



Yamaha 제품을 구매해 주셔서 감사합니다.

이 악기는 라이브 연주와 음악 제작 모두를 위해 설계된 신디사이저입니다.

본 설명서를 꼼꼼하게 읽고 이 악기의 편리한 첨단 기능을 충분히 활용하시기 바랍니다.

본 설명서를 찾기 쉬운 곳에 안전하게 보관해서 나중에 참고하도록 하십시오.

## 본 사용설명서에 관하여

### 사용설명서(본 책자)

본 악기의 기능을 전반적으로 설명합니다. MODX의 기본 작동에 대한 개요는 본 사용설명서를 참조하십시오. 특정 기능에 대한 자세한 내용 또는 지침이 필요한 경우 아래 설명한 참고 설명서를 사용하시기 바랍니다.

### PDF 문서

#### ■ 참고 설명서

내부 구조 및 연결 예시를 자세하게 설명합니다. 사용설명서에 수록되지 않은 보다 자세한 내용이 필요할 경우 이 설명서를 참조하십시오.

#### ■ 신디사이저 파라미터 설명서

이 종합적인 범용 문서는 모든 신디사이저에 사용되는 파라미터, 이펙트 타입, 이펙트 파라미터 및 MIDI 메시지를 설명합니다. 사용설명서와 참고 설명서를 먼저 읽고 파라미터와 전체 Yamaha 신디사이저와 관련된 용어를 자세히 알아야 할 필요가 있는 경우에 이 파라미터 설명서를 사용하십시오.

#### ■ Data List

퍼포먼스 목록, 파형 목록, 이펙트 타입 목록, 아르페지오 형식 목록 및 MIDI 실행 차트와 같은 여러 중요한 목록을 포함합니다.

#### PDF 설명서 사용 방법

참고 설명서, 신디사이저 파라미터 설명서 및 Data List는 PDF 형식의 데이터 문서로 제공됩니다. 위에 나열된 PDF 설명서는 Yamaha Downloads 웹페이지에서 얻을 수 있습니다. 다음 URL을 사용하는 웹페이지로 이동하여 "Model Name" 필드에 "MODX"를 입력한 후 "Search"를 클릭하십시오.

Yamaha Downloads:

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

Support 웹사이트에 접속하여 "Manual Library"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

이 PDF 파일들은 컴퓨터로 보기 및 읽기가 가능합니다. PDF 파일을 보는 데 Adobe® Reader®를 사용하면 특정 단어 검색, 특정 페이지 인쇄 또는 설명서의 원하는 부분 열기와의 연결이 가능합니다. 용어 검색 및 연결 기능은 특히 편리한 PDF 파일 검색 방법이므로 사용을 권장합니다. Adobe Reader 최신 버전은 아래 URL에서 다운로드할 수 있습니다.

<http://www.adobe.com/products/reader/>

## 부속품

- AC 어댑터
- 사용설명서(본 책자)
- Cubase AI 다운로드 정보

# 주요 기능

## ■ 광범위한 음악 스타일을 포괄하는 뛰어난 음질의 향상된 사운드

MODX는 MONTAGE6/7/8과 동일한 용량의 내장 AWM2(Advanced Wave memory) 5 GB(16비트 리니어 형식)를 내장하고 있습니다. MODX는 대용량 파형 데이터와 함께 매우 실감나는 피아노 사운드 등 방대한 음향을 제공합니다. MODX에는 다양한 퍼포먼스 라이브러리를 저장할 수 있는 1.0 GB의 사용자 플래시 메모리가 내장되어 있습니다. 퍼포먼스 데이터는 전원이 꺼져도 내장 퍼포먼스와 동일한 방식으로 유지됩니다. MODX는 FM-X 톤 제너레이터도 내장하고 있어 아주 복잡한 FM 합성 기능을 제공합니다. 이에 따라 소닉 팔레트에 표준 FM 및 차세대 FM 사운드를 추가할 수 있어 풍부한 표현력과 질감이 느껴지는 폭넓은 범위의 사운드를 선사하며 FM-X 및 AWM2 톤 제너레이터를 결합할 수 있습니다.

## ■ 광범위한 이펙트 처리

MODX는 Spiralizer, Rotary Speaker 2, Uni Comp Down, Uni Comp Up, Parallel Comp, Presence와 같이 아주 다양한 전문적이고 및 현대적인 음악 이펙트를 내장하고 있습니다. 이 악기는 개별적인 변주 및 리버브, 전체 마스터 이펙트(예: 멀티밴드 컴프레션, 5밴드 마스터 EQ), 독립적인 인서트 이펙트와 인서트 이펙트 전의 3대역 EQ, 인서트 이펙트 후의 2대역 EQ를 포함한 폭넓은 신호 처리 옵션도 제공합니다. 이러한 인서트 이펙트에는 특수 보코더 이펙트 등의 다양한 음향 처리 옵션이 포함되어 있습니다.

## ■ 새로운 음악적 가능성을 위한 모션 컨트롤 시스템

모션 컨트롤 시스템은 실시간으로 모션(리듬, 다차원 음향 변화)을 다양하게 제어할 수 있는 완전히 새로운 기능입니다. 놀랄 만큼 강력한 이 기능은 비트에 따라 질감 및 리듬을 변화시키고 멋지고 다채로운 조명 효과를 선사할 뿐만 아니라 풍부한 표현력으로 창조적인 열정에 부응하는 등 이전에는 듣지 못했던 새로운 방식으로 악기의 사운드를 극적이고 역동적으로 변모시킵니다. 모션 컨트롤 시스템의 주요 기능은 다음과 같이 3가지입니다.

### 1) 수퍼 노브:

다차원적인 음향 변화를 생성하며 다채롭고 지속적으로 달라지는 조명 변화에 따라 음향 변화를 강화시킬 때 사용됩니다.

### 2) 모션 시퀀서:

지속적으로 달라지는 음향 변화에 사용됩니다.

### 3) 엔벨로프 팔로워:

오디오 입력 및 다른 파트의 템포와 음량에 모션을 동기화시킵니다.

## ■ 리듬 패턴 기능

MODX의 강력한 리듬 패턴 기능을 통해 연주자는 리듬 파트를 사용해 역동적으로 사운드를 생성할 수 있습니다. 또한 엔벨로프 팔로워를 사용해 리듬 파트를 즉시 생성하고 모션 컨트롤에서 리듬 변화를 생성할 수 있습니다.

## ■ 확장되고 강화된 아르페지오 기능 및 모션 시퀀스

MODX는 최신 음악 스타일이 포함된 10,000개 이상의 아르페지오 형식을 내장하고 있습니다. 악기의 음악적 표현력을 더욱 강화시키면 시간이 지남에 따라 역동적인 음향 변화를 생성하기 위해 사용되는 모션 시퀀스 기능을 다양한 아르페지오 형식에 결합할 수 있습니다. 아르페지오 형식, 모션 시퀀스 및 파트 음량과 같은 다른 파라미터 등의 모든 내용을 Scene으로 함께 저장하고 8개의 버튼에 할당할 수 있어 연주 중 원할 때 편리하고 매우 효과적으로 이와 같은 Scene을 불러올 수 있습니다.

## ■ 매우 편리한 라이브 연주 기능

MODX에는 라이브 세트 기능이 내장되어 있어 무대에서 연주할 때 쉽게 퍼포먼스를 불러올 수 있습니다. 원하는 순서대로 퍼포먼스를 저장하면 연주에 전적으로 집중할 수 있어 어떤 것을 선택해야 할지 막막해지는 기분을 전혀 느끼지 않습니다. MODX에는 또한 SSS(Seamless Sound Switching) 기능\*1도 내장되어 있어 차단되는 음 없이 매끄럽게 퍼포먼스 간 전환이 가능합니다.

\*1: SSS 기능은 최대 4개 파트의 퍼포먼스에 유효합니다.

## ■ 강화된 사용자 인터페이스

기존 모델과는 달리 MODX는 아무런 "모드" 없이 설계되었습니다. 그러므로 아주 쉽게 악기의 구조 및 흐름을 이해할 수 있고 편리한 터치 패널을 완전히 즐거운 마음으로 사용할 수 있습니다. 원한다면 창의적이고 효과적으로 터치 패널을 사용하여 직관적으로 작동하거나 스위치를 사용하여 보다 확실하게 제어할 수 있습니다. 이와 같은 스위치는 3가지 방식으로 점등되므로 스위치의 현재 상태를 바로 확인할 수 있습니다.

## ■ 사실적이고 표현력 좋은 건반을 포함하는 콤팩트한 디자인

MODX는 작고 가벼워서 들고 다니기 쉽습니다. MODX는 편리한 이동성뿐만 아니라 연주가 아주 즐거워지는 사실적이고 자연스러운 건반을 제공합니다. MODX6은 61건으로 구성되고 MODX7은 76건으로 구성된 세미 웨이티드 건반을 특징으로 하는 반면 MODX8은 88 건으로 구성된 고품질 GHS 건반을 갖추고 있습니다.

## ■ 포괄적인 시스템 연결성

MODX에는 별도의 장치 없이 Mac 또는 Windows PC에서 44.1kHz 샘플링 주파수로 MODX의 고품질 사운드를 녹음할 수 있도록 내장형 4채널 IN/10채널 OUT USB 오디오 인터페이스가 장착되어 있습니다! 또한 iOS 장비와도 연결할 수 있습니다.

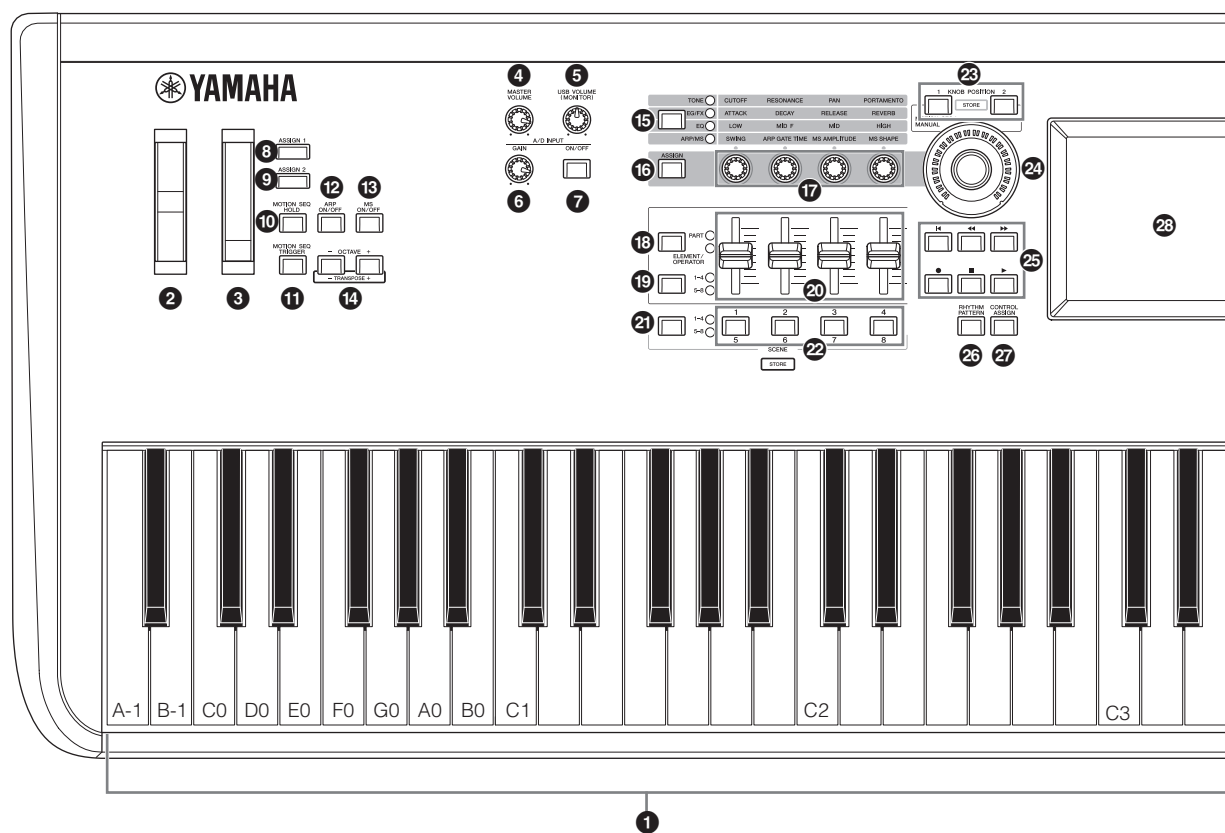
# 목차

안전 주의사항.....	2
MODX 개발팀 인사말.....	6
본 사용설명서에 관하여.....	7
부속품.....	7
주요 기능.....	8
<b>각 부분의 명칭과 기능</b> .....	<b>10</b>
상단 패널.....	10
후면 패널.....	16
<b>설치</b> .....	<b>18</b>
전원.....	18
스피커 또는 헤드폰 연결.....	18
시스템 전원 켜기.....	18
오토 파워 오프 기능.....	19
주 음량 출력 조절.....	19
초기 출고 시 설정으로 복구(모든 데이터 초기화).....	19
<b>기본 작동법 및 화면 표시 항목</b> .....	<b>20</b>
<b>퍼포먼스 선택</b> .....	<b>22</b>
라이브 세트에서 퍼포먼스 선택.....	23
퍼포먼스 전환.....	23
카테고리 검색 기능 사용.....	24
오디션 프리레이즈 재생.....	25
<b>건반 연주</b> .....	<b>26</b>
퍼포먼스 플레이 화면.....	26
파트 켜기/끄기.....	27
아르페지오 기능 사용.....	28
모션 시퀀서 기능 사용.....	28
컨트롤러를 사용하여 음향 변경.....	29
노브를 사용하여 음향 변경.....	30
수퍼 노브를 사용하여 음향 변경.....	31
믹싱.....	33
Scene 기능 사용.....	34
<b>직접 라이브 세트 생성</b> .....	<b>35</b>
라이브 세트에 퍼포먼스 등록.....	35
라이브 세트에 등록된 퍼포먼스 분류.....	35
<b>설정 편집</b> .....	<b>37</b>
퍼포먼스 편집.....	37
파트 편집.....	38
파트 이펙트 편집.....	39
퍼포먼스에 파트가 지정되는 방식.....	40
파트 결합을 통한 퍼포먼스 생성.....	41
<b>녹음 및 재생</b> .....	<b>45</b>
응어.....	45
MIDI 녹음.....	45
송 재생.....	47
오디오로 연주 녹음.....	47
오디오 파일 재생.....	48

<b>마스터 건반 사용</b> .....	<b>49</b>
마스터 건반으로 사용하기 위한 설정 — 존.....	49
<b>마이크 또는 오디오 장비 연결</b> .....	<b>50</b>
A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 음향 입력에 따라 건반 연주.....	50
<b>전체 시스템 설정</b> .....	<b>51</b>
자동 전원 켜기 작업 설정.....	51
버튼 램프 거동 설정.....	51
다양한 기능 켜기/끄기.....	51
마스터 튠닝 변경.....	52
벨로시티(세기) 곡선 변경.....	53
<b>외부 MIDI 기기 연결</b> .....	<b>54</b>
외부 MIDI 건반 또는 신디사이저를 통해 MODX 제어.....	54
MODX에서 외부 MIDI 건반 또는 신디사이저 제어.....	54
<b>연결된 컴퓨터 사용</b> .....	<b>55</b>
컴퓨터에 연결.....	55
컴퓨터를 사용하여 송 생성.....	57
<b>데이터 저장/불러오기</b> .....	<b>60</b>
USB 플래시 드라이브에 설정 저장.....	60
USB 플래시 드라이브에서 설정 불러오기.....	60
[USB TO DEVICE] 단자 사용 시 주의사항.....	61
USB 플래시 드라이브 사용.....	61
<b>쉬프트 기능 목록</b> .....	<b>62</b>
<b>화면 표시 메시지</b> .....	<b>63</b>
<b>문제 해결</b> .....	<b>66</b>
<b>사양</b> .....	<b>71</b>
<b>색인</b> .....	<b>73</b>

# 각 부분의 명칭과 기능

## 상단 패널



### 1 건반

MODX6에는 61건, MODX7에는 76건, MODX8에는 88건이 있습니다. 초기 터치 시의 경우 본 악기는 건반 연주의 강도를 감지하고 해당 연주 강도를 사용해 선택한 퍼포먼스에 따라 다양한 방식으로 음향을 변경합니다.

### 2 피치 벤드 휠

피치 벤드 효과를 제어합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능을 지정할 수도 있습니다.

### 3 모듈레이션 휠

모듈레이션 효과를 제어합니다. 이 컨트롤러에 다른 기능을 지정할 수도 있습니다.

### 4 [MASTER VOLUME] 노브(19페이지)

노브를 시계 방향 또는 반시계 방향으로 돌려 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭 및 [PHONES] 잭의 출력 레벨을 제어합니다.

### 5 [USB VOLUME (MONITOR)] 노브

[USB TO HOST] 잭에서 OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭과 [PHONES] 잭으로의 오디오 입력 음량을 제어합니다.

### 6 A/D INPUT [GAIN] 노브(50페이지)

이 노브를 사용하여 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 오디오 신호 입력 게인(이득)을 조절합니다. 노브를 시계 방향으로 돌리면 게인 레벨이 증가합니다.

### 주

A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에 연결된 외부 장치의 입력 레벨에 따라 다음과 같은 순서로 설정을 변경해야 할 수 있습니다. [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. 연결된 장치(예: 마이크, 기타 또는 베이스)의 출력 레벨이 낮을 때에는 이 파라미터를 "Mic"로 설정합니다. 반면 연결된 장치(예: 신디사이저 건반 또는 CD 플레이어)의 출력 수준이 높을 때에는 이 파라미터를 "Line"으로 설정합니다.

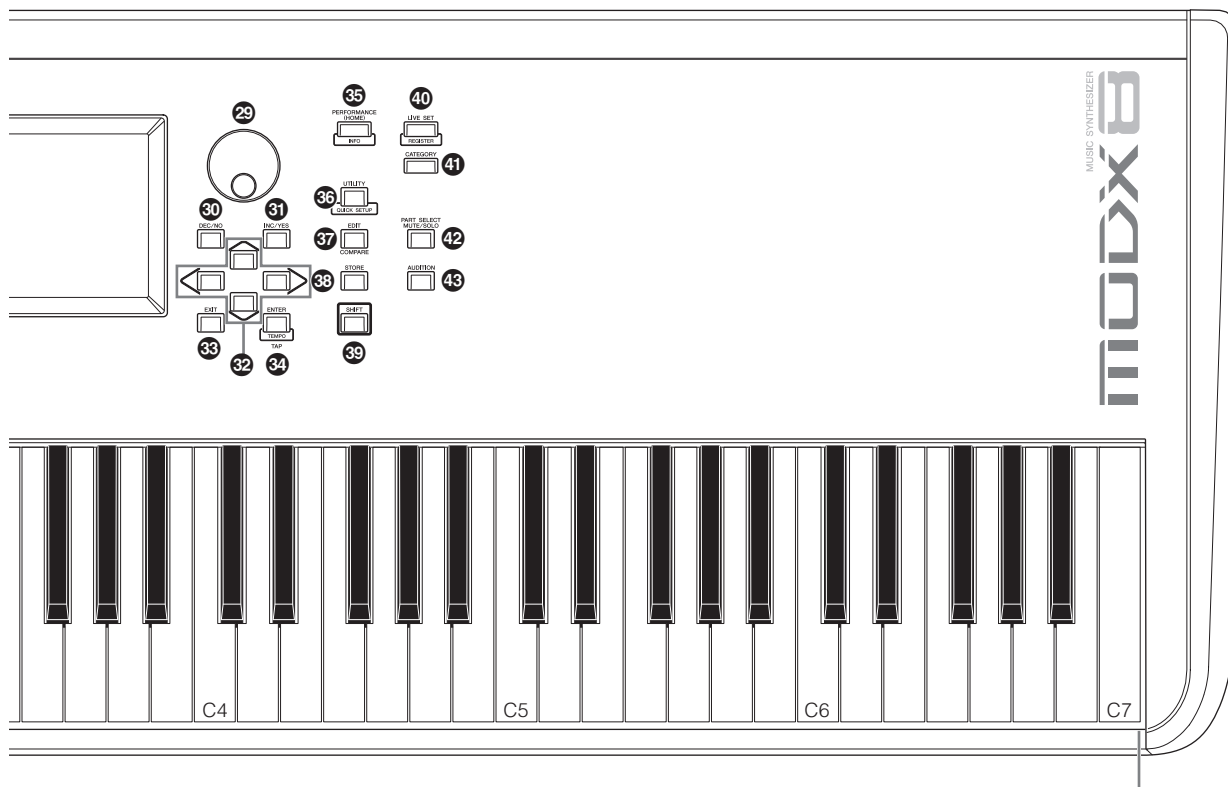
### 7 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼(50페이지)

이 악기가 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭을 통해 오디오 신호 입력을 허용할지 지정합니다. A/D 입력이 작동되면 버튼의 램프가 켜지며 중지되면 꺼집니다.

### 8 [ASSIGN 1] 및 9 [ASSIGN 2] 버튼(지정 가능 스위치 1 및 2)

건반 퍼포먼스 중 이 두 버튼을 각각 누르면 선택된 퍼포먼스의 특정 요소/오퍼레이터를 불러올 수 있습니다. 또한 두 스위치에도 다른 기능을 지정할 수 있습니다. 이러한 이펙트 중 하나가 켜지면 해당 버튼의 램프가 켜지고 꺼지면 램프가 꺼집니다.

그림에는 MODX8이 표시되어 있으나 정보는 모든 모델에 적용됩니다.



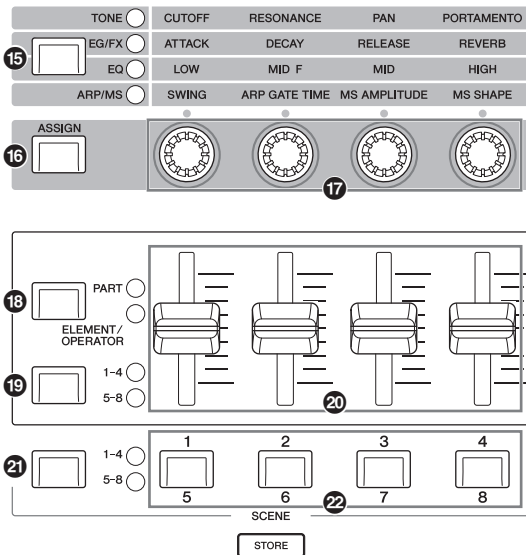
**10 [MOTION SEQ HOLD](모션 시퀀서 홀드) 버튼**  
 모션 시퀀서 재생 중 이 버튼을 누르면 버튼을 누른 순서대로 정확한 위치에서 음향이 유지되거나 고정됩니다. 홀드 이펙트가 켜지면 버튼 램프가 켜집니다.

**11 [MOTION SEQ TRIGGER](모션 시퀀서 트리거) 버튼**  
 모션 시퀀서의 트리거 수신 파라미터가 ON으로 설정되면 이 버튼을 누르면 모션 시퀀서 재생이 시작됩니다. 버튼을 누르면 램프가 완전히 켜집니다.

**12 [ARP ON/OFF](아르페지오 on/off) 버튼**  
 이 버튼을 눌러 아르페지오의 재생을 작동 또는 중지합니다. 그러나 선택된 파트의 아르페지오 스위치가 OFF로 설정된 경우 이 버튼을 눌러도 아무런 효과가 없습니다. 아르페지오가 작동되면 버튼의 램프가 켜지며 중지되면 꺼집니다.

**13 [MS ON/OFF](모션 시퀀서 on/off) 버튼**  
 모션 시퀀서의 작동 여부를 결정합니다. 그러나 선택된 파트 또는 레인의 모션 시퀀서 스위치가 OFF로 설정된 경우 이 버튼을 눌러도 아무런 효과가 없습니다. 모션 시퀀서가 작동하면 버튼의 램프가 켜집니다.

**14 OCTAVE [-] 및 [+] 버튼**  
 이 버튼을 사용하면 건반의 옥타브 범위를 변경할 수 있습니다. 이 버튼은 조옮김 [-] 및 [+] 버튼으로도 기능합니다. 음의 피치를 반음 단위로 내리거나 올리려면 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 해당 [-]/[+] 버튼을 누릅니다. 일반 옥타브 설정을 복구하려면 두 버튼을 동시에 누릅니다. 버튼의 램프는 옥타브 설정에 따라 다양한 방식으로 켜지거나 깜빡입니다. 자세한 내용은 참고 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.



**15 노브 기능 [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] 버튼**

이 버튼을 사용해 노브에 배정할 기능을 선택합니다. 현재 활성화되어 있는 파라미터 옆에 위치한 램프가 켜집니다. 악기가 퍼포먼스 컨트롤 상태(30페이지)에 있으면 기능이 모든 파트에 공통으로 적용되고 반면에 파트 컨트롤 상태(30페이지)에 있으면 기능이 선택된 파트에 적용됩니다. 선택된 기능에 대한 램프가 켜집니다.

**16 [ASSIGN] 버튼**

ASSIGN 1-4 또는 ASSIGN 5-8로 기능하도록 노브를 전환합니다. 악기가 퍼포먼스 컨트롤 상태(30페이지)에 있으면 기능이 모든 파트에 공통으로 적용되고 반면에 파트 컨트롤 상태(30페이지)에 있으면 기능이 선택된 파트에 적용됩니다. Assign 1-4가 선택되면 버튼이 켜지고 Assign 5-8이 선택되면 버튼이 깜박입니다.

**17 노브 1-4(5-8)**

패널에 있는 기능이 매우 다양한 이 4개의 노브를 사용하면 현재 파트, 아르페지오 템포 및 모션 시퀀서와 같이 여러 중요한 파라미터를 조절할 수 있습니다. 좌측 상단의 노브 기능 [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] 버튼이나 좌측의 [ASSIGN] 버튼을 누르면 노브에 지정된 기능이 변경됩니다. 이 노브들은 [ASSIGN] 버튼이 켜지거나 깜박일 때 지정 가능 노브로 기능합니다.

**18 슬라이더 기능 [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] 버튼**

패널의 4개 컨트롤 슬라이더를 설정하여 파트나 요소 컨트롤에 사용합니다. 이 버튼을 누를 때마다 슬라이더 기능이 PART와 ELEMENT/OPERATOR 사이에서 전환됩니다. 선택된 기능에 대한 램프가 켜집니다.

**19 슬라이더 선택 [1-4] [5-8] 버튼**

패널의 4개 컨트롤 슬라이더를 선택하여 1-4 또는 5-8로 사용합니다. 이 버튼을 누를 때마다 설정이 1-4와 5-8 사이에서 전환됩니다. 설정이 1-4 또는 5-8일 경우 선택된 설정에 대한 램프가 켜집니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 슬라이더 선택 버튼을 누르면 컨트롤 슬라이더를 9-12 또는 13-16으로 기능하도록 설정할 수 있습니다. 설정이 9-12 또는 13-16일 경우 선택된 설정에 대한 램프가 깜박입니다.

**20 컨트롤 슬라이더 1-4 (5-8 / 9-12 / 13-16)**

이 슬라이더를 통해 파트 16개(1-4 / 5-8 / 9-12 / 13-16), 일반 파트(AWM2)에 대한 요소 8개, 일반 파트(FM-X)에 대한 FM 오퍼레이터 8개 및 드럼 파트에 대한 건반 8개의 각 레벨을 조절할 수 있어 다양한 버튼 상태에 따라 수많은 방법으로 음향의 음량 균형을 제어할 수 있습니다.

**주**

- 모든 컨트롤 슬라이더가 최소로 설정된 경우에는 건반 또는 송을 연주할 때에도 악기에서 어떠한 소리도 들리지 않을 수 있습니다. 이 경우, 모든 슬라이더를 적절한 레벨로 올립니다.
- [MASTER VOLUME] 노브는 본 악기의 전체 오디오 출력 레벨을 조절합니다. 반면 컨트롤 슬라이더는 파트의 각 요소/건반/오퍼레이터 레벨 및 퍼포먼스의 각 파트 음량을 파라미터로 제어합니다. 이에 따라 컨트롤 슬라이더를 통해 설정된 값은 퍼포먼스 데이터로 저장할 수 있습니다.

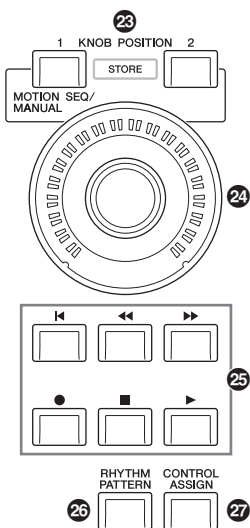
**21 Scene 선택 [1-4] [5-8] 버튼**

패널의 4개 SCENE 버튼을 선택하여 Scene 1-4 또는 Scene 5-8로 사용합니다. 이 버튼을 누를 때마다 설정이 1-4와 5-8 사이에서 전환됩니다. 선택된 기능에 대한 램프가 켜집니다.

**22 SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8] 버튼**

중요한 파트 관련 파라미터(예: 트랙 음소거 상태)의 "스냅샷" 및 기본 믹싱 설정을 각 SCENE 버튼에 지정할 수 있습니다. Scene 선택 버튼을 눌러 이 버튼을 Scene 1-4 또는 Scene 5-8로 기능하도록 전환할 수 있습니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 Scene 관련 파라미터를 편집하고 SCENE [1/5]-[4/8] 버튼 중 하나를 누르면 현재 선택된 [SCENE] 버튼에 대해 편집이 저장됩니다. 선택된 버튼을 누르면 저장된 정보가 복구됩니다. 현재 선택된 버튼의 램프가 완전히 켜지고 정보가 저장된 버튼의 램프는 희미하게 켜지거나 정보가 저장되지 않은 버튼의 램프는 꺼집니다.



### 23 KNOB POSITION [1] 및 [2] 버튼

지정 1-8의 파라미터 값을 저장합니다. 두 버튼 간에 바로 전환할 수 있습니다.

[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 KNOB POSITION [1] 버튼을 누르면 값 1이 저장되고 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 KNOB POSITION [2] 버튼을 누르면 값 2가 저장됩니다. KNOB POSITION [1]와 [2] 스위치를 동시에 누르면 Super Knob Motion Seq가 ON 또는 OFF로 전환됩니다.

### 24 수퍼 노브

노브에 지정된 파라미터(지정 1-8)를 동시에 제어합니다.

#### 주

풋 컨트롤러(FC7)를 사용해도 수퍼 노브를 제어할 수 있습니다. 자세한 내용은 33페이지를 참조하십시오.

### 25 SEQ TRANSPORT 버튼

이 버튼들은 송 시퀀스 데이터의 녹음과 재생을 제어합니다.

#### [<] (처음으로) 버튼

현재 송의 처음 위치(첫 소절의 첫 비트)로 곧바로 돌아갑니다.

#### [<<] (뒤로) 버튼

짧게 누르면 한 번에 한 소절씩 뒤로 이동합니다.

#### [>>] (앞으로) 버튼

짧게 누르면 한 번에 한 소절씩 앞으로 이동합니다.

#### [●] (녹음) 버튼

이 버튼을 누르면 녹음 설정 화면을 불러올 수 있습니다 (버튼의 램프가 깜박입니다.) [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다. ([●] (녹음) 버튼의 램프가 켜집니다.)

#### [■] (정지) 버튼

녹음 또는 재생을 중지합니다. 아르페지오 재생을 중지하려고 할 때, 심지어 음에서 손을 뗀 후(아르페지오 홀드 스위치 켜짐) 아르페지오가 계속 재생되도록 설정한 경우에도 이 버튼을 사용할 수 있습니다. 이 버튼을 사용해 트리거 신호를 받는 모션 시퀀스를 멈출 수 있습니다.

#### [▶] (재생) 버튼

이 버튼을 누르면 송 재생 또는 녹음이 시작됩니다. 녹음 및 재생 중 현재 템포로 버튼의 램프가 깜박입니다.

### 26 [RHYTHM PATTERN] 버튼

이 버튼을 사용하면 리듬 패턴 화면을 불러올 수 있습니다. 사용할 리듬 패턴을 선택한 후 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼 또는 [EXIT] 버튼을 눌러 선택을 설정합니다.

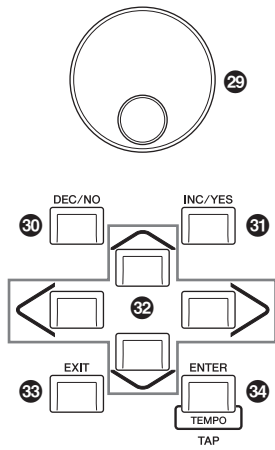
이 버튼을 다시 누르면 선택이 취소되고 리듬 패턴 화면이 종료됩니다.

### 27 [CONTROL ASSIGN] 버튼

화면에서 컨트롤러에 지정 가능한 파라미터를 선택한 상태에서 이 버튼을 눌러 지정하려는 컨트롤러를 작동합니다. 컨트롤러 설정 화면이 나타납니다.

### 28 터치 패널 LCD

LCD는 현재 선택된 작동과 관련된 파라미터 및 값을 표시합니다. 화면을 터치하면 이 LCD를 작동할 수 있습니다.



**29 데이터 다이얼**

현재 선택되어 있는 파라미터를 편집합니다. 값을 늘리려면 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌리고 값을 줄이려면 다이얼을 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌립니다. 값 범위가 넓은 파라미터를 선택한 경우에는 다이얼을 빠르게 돌려 값을 더 큰 단위로 변경할 수 있습니다.

**30 [DEC/NO] 버튼**

현재 선택된 파라미터(DEC: 감소)의 값을 감소시킵니다. 이 버튼은 작업 또는 저장 기능을 취소할 때도 사용할 수 있습니다. [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [DEC/NO] 버튼을 누르면 파라미터 값이 10 단위로 빠르게 감소합니다.

**31 [INC/YES] 버튼**

현재 선택된 파라미터(INC: 증가)의 값을 증가시킵니다. 이 버튼은 작업 또는 저장 기능을 실행할 때도 사용할 수 있습니다. [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [INC/YES] 버튼을 누르면 파라미터 값이 10 단위로 빠르게 증가합니다.

**32 커서 버튼**

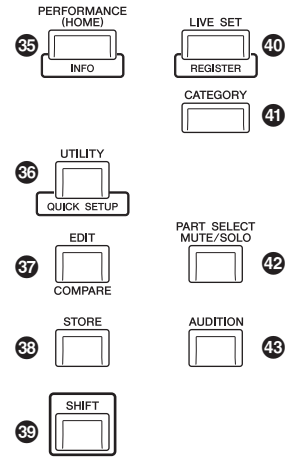
커서 버튼은 화면에서 “커서”를 옮겨 다양한 파라미터를 선택합니다.

**33 [EXIT] 버튼**

MODX의 메뉴와 화면은 계층 구조로 정리되어 있습니다. 이 버튼을 누르면 현재 화면을 종료하고 계층 구조의 이전 레벨로 되돌아갑니다.

**34 [ENTER] 버튼**

이 버튼을 사용하면 선택된 메뉴 화면을 불러오거나 작업 또는 저장 기능을 실행할 수 있습니다. [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [ENTER] 버튼을 눌러 템포 설정 화면을 불러옵니다.



**35 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼**

이 버튼을 누르면 퍼포먼스 재생 화면으로 돌아갑니다. 퍼포먼스 재생 화면이 표시되면 버튼의 램프가 완전히 켜집니다. 유틸리티 화면이 표시되면 이 버튼의 램프가 희미하게 켜집니다. 퍼포먼스 재생 화면이 나타나고 커서가 퍼포먼스 이름 위에 있을 때 이 버튼을 누르면 세부 정보를 표시하거나 숨기는데, 이 정보는 화면의 [View] 버튼을 눌러서 액세스할 수 있는 정보와 동일합니다.

[SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 눌러 개요 화면을 불러옵니다.

**36 [UTILITY] 버튼**

이 버튼을 사용하면 전체 시스템 설정을 실시할 수 있는 유틸리티 화면을 불러올 수 있습니다. 유틸리티 화면이 표시되면 버튼의 램프가 완전히 켜지며 다른 화면이 표시되면 희미하게 켜집니다.

[SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [UTILITY] 버튼을 눌러 빠른 설정 화면을 불러옵니다.

[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누른 상태에서 이 버튼을 누르면 터치 패널 보정 화면이 열립니다.

**37 [EDIT] 버튼**

이 버튼을 사용하면 퍼포먼스(22페이지) 및 라이브 세트(35페이지) 편집 화면을 불러올 수 있습니다. 퍼포먼스 파라미터를 편집할 때 이 버튼을 눌러도 방금 편집된 음향과 편집하지 않은 본래 상태를 서로 전환할 수 있어 편집이 음향에 어떻게 영향을 미치는지 들어볼 수 있습니다(비교 기능). 편집 화면이 표시되면 버튼의 램프가 켜지며 비교 기능이 작동 중이면 깜박입니다.

**38 [STORE] 버튼**

이 버튼을 사용하면 저장 화면을 불러올 수 있습니다. 저장 화면이 표시되면 버튼의 램프가 완전히 켜지거나 다른 화면이 표시되면 희미하게 켜집니다.

**39 [SHIFT] 버튼**

이 버튼을 다른 버튼과 함께 눌러 다양한 명령을 실행할 수 있습니다. 자세한 내용은 “쉬프트 기능 목록”(62페이지)을 참조하십시오.



**40 [LIVE SET] 버튼**

이 버튼을 사용하면 가장 좋아하고 자주 사용하는 모든 퍼포먼스를 이용하기 쉬운 한 위치에 저장하여 불러올 수 있습니다.

[SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [LIVE SET] 버튼을 눌러 라이브 세트에 현재 선택된 퍼포먼스를 저장할 수 있는 라이브 세트 화면을 불러옵니다. 라이브 퍼포먼스 상황에서 필요한 퍼포먼스를 신속하게 전환할 수 있는 또 하나의 유용한 방법입니다.

라이브 세트 화면이 표시되면 버튼의 램프가 완전히 켜집니다. 라이브 세트 화면이 표시되지 않은 상태에서는 라이브 세트 기능이 작동할 때 버튼의 램프가 희미하게 켜지며 작동하지 않을 때에는 꺼집니다.

**41 [CATEGORY] 버튼**

이 버튼을 사용하면 카테고리 검색 기능(24페이지)을 이용할 수 있습니다.

퍼포먼스 재생 화면이 표시된 상태에서 이 버튼을 사용하여 전체 퍼포먼스를 선택할 수 있는 퍼포먼스 카테고리 검색 화면을 불러올 수 있습니다. 커서가 퍼포먼스 재생 화면의 파트 이름에 위치할 때 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [CATEGORY] 버튼을 누르면 파트 카테고리 검색 화면을 불러올 수 있어 현재 선택된 파트에 대한 음향 형식을 선택할 수 있습니다. 카테고리 검색 화면이 표시되면 버튼의 램프가 완전히 켜집니다. 카테고리 검색 화면이 표시되지 않은 상태에서는 카테고리 검색 기능이 작동할 때 버튼의 램프가 희미하게 켜지며 작동하지 않을 때에는 꺼집니다.

**42 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼**

이 버튼을 사용해 파트를 선택하거나 Mute 또는 Solo를 ON 또는 OFF할 수 있습니다. 퍼포먼스 재생 화면에서 이 버튼을 누르면 파트 선택 창이 열립니다.

버튼	작동법
1-8	파트 1-8을 보여줌
9-16	파트 9-16을 보여줌
Select	파트 선택 화면으로 전환
Mute	음소거 설정 화면으로 전환
Solo	솔로 설정 화면으로 전환

“M”자는 음소거된 파트, “S”자는 솔로 파트를 나타냅니다.

파트 선택 창을 종료하려면 버튼을 다시 누르거나 화면의 “x” 표시를 누릅니다.

화면에 파트 선택 창이 나타날 때는 버튼이 완전히 켜지고 파트 선택 창이 나타나지 않을 때는 버튼이 희미하게 켜집니다. 유틸리티 화면이나 라이브 세트 화면 또는 파트 선택이 필요하지 않은 다른 화면에서는 버튼이 꺼집니다.

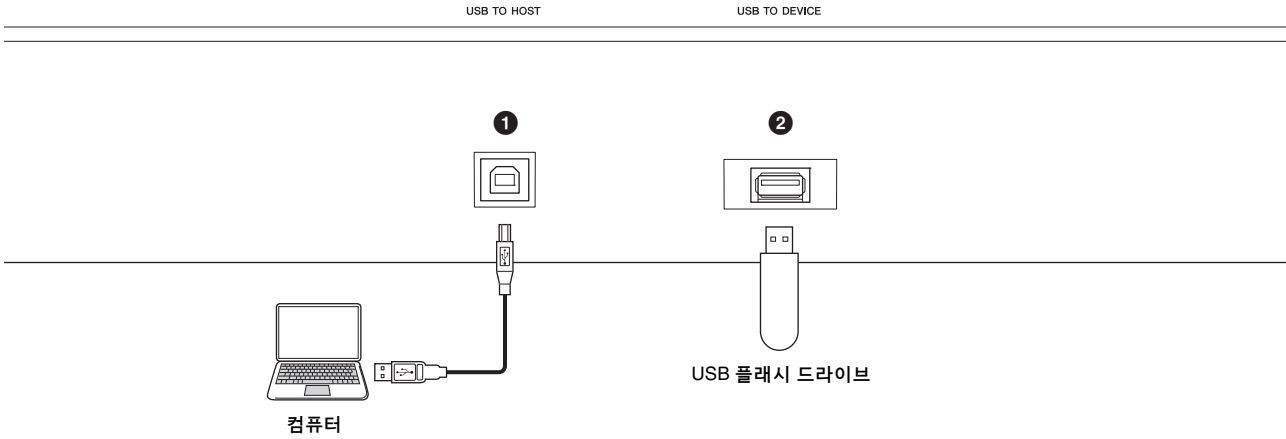
**43 [AUDITION] 버튼**

(퍼포먼스 재생, 라이브 세트 또는 카테고리 검색 화면의) 이 버튼을 사용하면 선택된 퍼포먼스 음향을 보여주는 샘플 프리이즈를 재생하거나 중지할 수 있습니다. 퍼포먼스의 이 샘플 프리이즈는 “오디션 프리이즈”라고 합니다. 버튼이 켜지면 램프가 완전히 켜지며 카테고리 검색 화면에서와 같이 오디션 기능이 작동되면 희미하게 켜집니다.

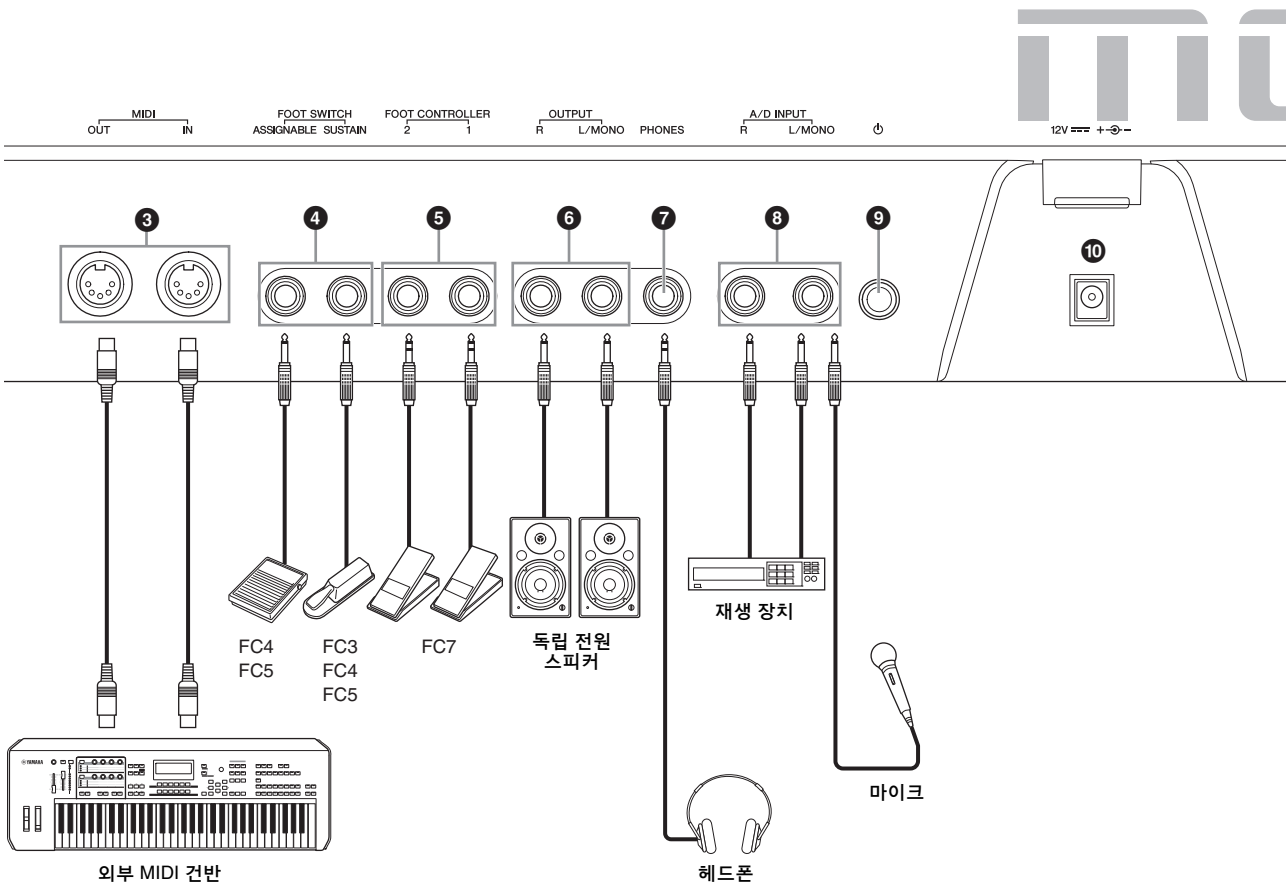
# 후면 패널

## ■ 후면 패널의 왼쪽

그림에는 MODX8이 표시되어 있으나 정보는 모든 모델에 적용됩니다.



## ■ 후면 패널의 오른쪽



## ■ 후면 패널의 왼쪽

### ① [USB TO HOST] 단자

USB 케이블을 통해 컴퓨터에 본 악기를 연결할 때 사용되며 장치 간 MIDI 데이터 및 오디오 데이터를 송신할 수 있습니다. MIDI와는 다르게 USB는 단일 케이블로 다중 포트를 처리할 수 있습니다(56페이지). MODX의 포트 처리 방식에 대한 내용은 56페이지를 참조하십시오.

#### 주

본 악기의 오디오 데이터 송신 성능은 최대 10개의 채널(5개의 스테레오 채널)입니다. 오디오 데이터 수신 성능은 최대 4개의 채널(2개의 스테레오 채널)입니다.

### ② [USB TO DEVICE] 단자

본 악기를 USB 플래시 드라이브에 연결할 때 사용합니다. 이를 통해 본 악기에서 작성된 데이터를 USB 플래시 드라이브에 저장하고 USB 플래시 드라이브의 데이터를 본 악기로 로드할 수 있습니다. 다음 경로를 통해 저장/불러오기 작업을 실시할 수 있습니다. [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] 또는 [Load]

#### 주

- 본 악기는 USB 플래시 드라이브만 인식할 수 있습니다. 다른 USB 장치(예: 하드 디스크 드라이브, CD-ROM 드라이브 및 USB 허브)는 사용할 수 없습니다.
- 본 악기는 USB 1.1 - 3.0 표준을 지원합니다. 그러나 전송 속도는 본 악기의 데이터 형식 및 상태에 따라 달라집니다.

## ■ 후면 패널의 오른쪽

### ③ MIDI [IN], [OUT] 단자

MIDI [IN]을 통해 외부 시퀀서 같은 다른 MIDI 장치로부터 컨트롤 또는 퍼포먼스 데이터를 수신하여 연결된 별도의 MIDI 장치에서 본 악기를 제어할 수 있습니다.

MIDI [OUT]을 통해 본 악기에서 외부 시퀀서 등 다른 MIDI 장치로 모든 컨트롤, 퍼포먼스, 재생 데이터를 송신합니다. MIDI [OUT]은 MIDI Thru로도 사용할 수 있습니다. 설정을 변경하려면 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 엽니다.

### ④ FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] 잭

별도로 판매되는 FC3/FC4/FC5 풋스위치를 [SUSTAIN] 잭에, FC4/FC5 풋스위치를 [ASSIGNABLE] 잭에 연결합니다. [SUSTAIN] 잭에 연결하면 풋스위치가 서스테인을 제어하고, [ASSIGNABLE]에 연결하면 지정할 수 있는 다양한 기능 중 하나를 제어할 수 있습니다.

#### 주

- 본 사용설명서에 나타나는 "FC3" 용어는 통칭 FC3 및 FC3A와 같이 FC3과 호환되는 다른 풋스위치를 의미합니다.
- 본 사용설명서에 나타나는 "FC4" 용어는 통칭 FC4 및 FC4A와 같이 FC4와 호환되는 다른 풋스위치를 의미합니다.

### ⑤ FOOT CONTROLLER [1]/[2] 잭

별도로 판매되는 풋 컨트롤러(FC7 등)를 연결하는 잭입니다. 이 잭을 사용하면 음량, 톤, 피치 또는 기타 음향 측면과 같이 파트 편집에 지정할 수 있는 다양한 기능 중 하나를 지속적으로 제어할 수 있습니다(참조 설명서 PDF 문서 참조).

### ⑥ OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭

이 표준 폰 잭들을 통해 라인 레벨 오디오 신호가 출력됩니다. 단일 보이스 출력을 위해서는 [L/MONO] 잭만 사용합니다.

### ⑦ [PHONES] (헤드폰) 잭

이 표준 스테레오 폰 잭을 통해 스테레오 헤드폰을 연결합니다. 이 잭은 OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭과 동일한 오디오 신호를 출력합니다.

### ⑧ A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭

외부 오디오 신호는 이러한 폰 잭을 통해 입력될 수 있습니다 (1/4" 모노 폰 플러그). 마이크, CD 플레이어 또는 신디사이저와 같은 다양한 장치를 이 폰 잭에 연결하면 오디오 입력 신호를 오디오 파트로 들을 수 있습니다.

또한 마이크를 이 [L/MONO] 잭에 연결한 후 마이크에 음색을 입력하면 특수 보코더 기능도 사용할 수 있습니다. 엔벨로프 팔로워 및 ABS(Audio Beat Sync) 기능 또한 사용할 수 있습니다. 엔벨로프 팔로워는 입력 신호 파형의 볼륨을 감지하여 역동적으로 사운드를 변경하는 기능입니다.

#### 주

- 액티브 픽업을 갖춘 기타 또는 베이스를 직접 연결할 수 있습니다. 그러나 패시브 픽업을 사용할 경우에는 이펙트 장치를 통해 본 악기를 연결해야 합니다.
- 보코더/엔벨로프 팔로워는 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭뿐만 아니라 모든 파트 출력을 통해서도 제어할 수 있습니다.

ABS(Audio Beat Sync)는 이와 같은 잭에서 전송된 오디오 신호 입력의 비트를 감지하여 모션 시퀀서 또는 아르페지오에 동기화시키는 기능입니다.

1/4" 모노 폰 플러그를 사용하십시오. 오디오 장치 등에서 전송된 스테레오 신호는 [L/MONO]/[R] 잭을 사용하십시오. 마이크나 기타 등에서 전송된 모노 신호는 [L/MONO] 잭만 사용하십시오.

엔벨로프 팔로워 및 ABS 기능에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

### ⑨ [⏻] (대기/켜짐) 스위치

눌러서 전원을 켜짐 또는 대기로 설정합니다.

### ⑩ [DC IN]

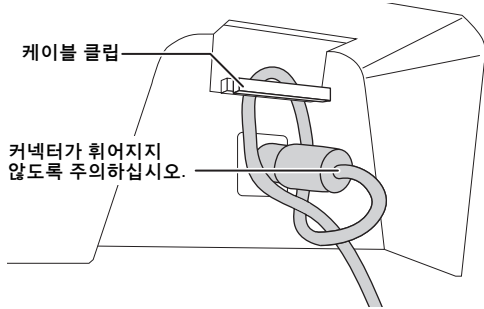
본 악기와 함께 제공된 AC 어댑터를 연결합니다.

# 설치

## 전원

제공된 AC 어댑터를 다음 순서로 연결합니다. AC 어댑터를 연결하기 전에 악기의 [⏻] (대기/켜짐) 스위치가 대기(■) 위치로 설정되어 있는지 확인합니다.

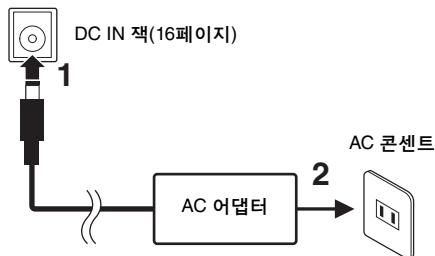
### 1 AC 어댑터의 DC 출력 케이블을 아래와 같이 케이블 클립에 감은 다음 어댑터의 플러그를 후면 패널의 DC IN 잭에 연결합니다.



#### 주

케이블 클립을 사용하면 작동 중 케이블이 실수로 빠지는 일을 방지합니다. 코드가 마모되거나 클립이 파손되지 않도록 코드를 케이블 클립에 감은 상태에서 필요 이상으로 조이거나 세게 당기지 마십시오.

### 2 AC 콘센트에 AC 어댑터의 다른 끝을 연결합니다.

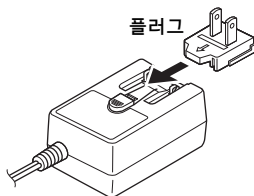


#### 주

위 단계의 역순으로 AC 어댑터를 분리합니다.

### ! 경고

- 지정된 AC 어댑터(71페이지)만 사용하십시오. 잘못된 AC 어댑터를 사용하면 악기가 손상되거나 과열의 원인이 될 수 있습니다.
- 탈착식 플러그가 있는 AC 어댑터를 사용하는 경우, AC 어댑터에 플러그가 부착되어 있도록 하십시오. 플러그만 사용할 경우 감전이나 화재 위험이 있을 수 있습니다.
- 플러그를 끼울 때 절대로 금속 부분을 만지지 마십시오. AC 어댑터와 플러그 사이의 먼지를 제거하여 감전, 단락 또는 손상을 방지하십시오.



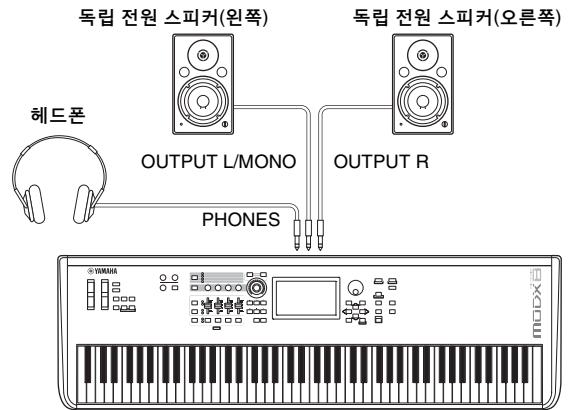
플러그 모양은 지역에 따라 다릅니다.

### ! 주의

- 본 악기를 설치할 때는 손이 닿기 쉬운 곳에 있는 AC 콘센트를 사용하십시오. 고장 또는 오작동이 발생할 경우 즉시 전원 스위치를 끄고 콘센트에서 플러그를 뽑으십시오.
- [⏻](대기/켜짐)이 대기 위치로 설정되어 있어도 악기는 충전 상태를 유지하여 소량의 전기가 흐르게 됩니다. 따라서 장기간 사용하지 않을 경우에는 반드시 콘센트에서 전원 코드를 뽑아놓으십시오.

## 스피커 또는 헤드폰 연결

본 악기에는 내장 스피커가 장착되어 있지 않으므로 외부 장치를 이용하여 악기의 음향을 모니터링해야 합니다. 아래 그림과 같이 헤드폰, 전원 스피커 또는 기타 재생 장치를 연결하여 사용하십시오. 연결을 할 때는 케이블의 정격이 적합한지 확인하십시오.



## 시스템 전원 켜기

전원을 켜기 전에 본 악기와 독립 전원 스피커와 같은 외부 장치의 음량 설정을 최소로 조정하십시오. 독립 전원 스피커에 본 악기를 연결할 때는 각 장치의 전원 스위치를 다음 순서로 켭니다.

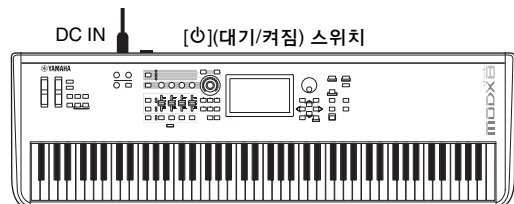
### 전원을 켜 경우:

먼저 본 악기(화면이 켜지고 버튼 램프가 켜짐)의 전원을 켜 후 연결된 독립 전원 스피커의 전원을 켭니다.

### 전원을 끄 경우:

먼저 연결된 독립 전원 스피커의 전원을 끈 후 본 악기(화면이 꺼지고 버튼 램프가 꺼짐)의 전원을 끕니다.

[⏻] (대기/켜짐) 스위치는 본 악기 후면 패널의 (건반 쪽에서 볼 때) DC IN 소켓의 왼쪽에 위치해 있습니다.



## 오토 파워 오프 기능

본 악기에는 오토 파워 오프 기능이 내장되어 있어 지정된 시간 동안 악기가 작동하지 않을 경우 자동으로 전원이 꺼집니다. 따라서 불필요하게 전원이 소비되는 것을 방지합니다.

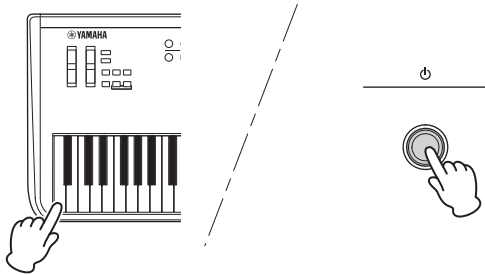
### 오토 파워 오프 설정

특정 시간 경과 후 자동으로 전원이 꺼지는 시간을 설정할 수 있습니다.

절차:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
설정 값(분):	off(오토 파워 오프 작동 중지), 5, 10, 15, 30, 60, 120
기본 설정(분):	off

### 오토 파워 오프의 작동 중지(간단한 방법)

가장 낮은 건반을 누른 상태에서 전원을 켭니다. "Auto power off disabled"라는 메시지가 잠깐 나타난 후 오토 파워 오프의 작동이 중지됩니다. 이 설정은 전원이 꺼져도 유지됩니다.



#### 주의사항

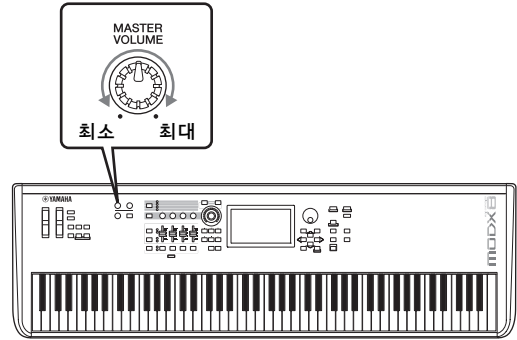
- 기기의 전원을 끄더라도 내부에는 최소한의 전기가 흐르고 있습니다. 전기를 완전히 차단하려면 벽면 AC 콘센트에서 전원 코드를 뽑아야 합니다.
- 악기 상태에 따라 일정 시간이 지나도 전원이 자동으로 꺼지지 않을 수 있습니다. 따라서, 악기를 사용하지 않을 때에는 항상 수동으로 전원을 끄십시오.
- 앰프, 스피커 또는 컴퓨터 등의 외부 장치와 연결된 상태에서 본 악기를 일정 시간 동안 작동하지 않을 경우 사용설명서의 지침에 따라 올바른 순서대로 본 악기와 연결 장치의 전원을 꺼서 기기 손상을 방지하십시오. 악기가 연결되어 있을 때 전원이 자동으로 꺼지는 것을 방지하려면 오토 파워 오프의 작동을 중지시키십시오.
- 설정을 유지하려면 전원을 끄기 전에 백업하십시오. 그렇지 않을 경우 기본값으로 복구됩니다.
- 오토 파워 오프가 "off"로 설정될 경우 이 값은 다른 장치에 저장되어 있는 백업 데이터를 악기로 불러올 때도 유지됩니다. 오토 파워 오프가 "off"가 아닌 다른 값으로 설정되어 있을 경우 불러온 데이터가 설정을 덮어씁니다.

#### 주

- 설정 시간은 대략적인 시간입니다.
- 오토 파워 오프가 실행된 후 전원을 켜려면 [⏻] (대기/켜짐) 스위치를 대기 (■) 위치로 설정한 다음 다시 눌러 켭니다.
- 출고 시 설정이 복구되면 설정이 기본값(꺼짐)으로 변경됩니다.

## 주 음량 출력 조절

[MASTER VOLUME] 노브를 사용하여 본 악기의 전체 레벨을 조절합니다.



### ! 주의

오랜 시간 동안 헤드폰을 끼고 높은 음량으로 음악을 듣지 마십시오. 청력이 손상될 수 있습니다.

## 초기 출고 시 설정으로 복구(모든 데이터 초기화)

#### 주의사항

모든 데이터 초기화 작업을 실행할 때 유틸리티 화면에서 생성한 모든 퍼포먼스, 송 및 시스템 설정이 삭제됩니다. 중요한 데이터를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 이 절차를 실행하기 전에 중요한 데이터를 모두 USB 플래시 드라이브에 저장하십시오(60페이지).

- [UTILITY] 버튼을 누르거나 화면 상부 오른쪽의 UTILITY 아이콘을 터치하여 유틸리티 화면을 불러옵니다.
- 화면 왼쪽의 [Settings] 탭을 터치한 후 [System] 탭을 터치합니다.  
전체 시스템 설정 화면이 나타납니다.
- 화면 하부 오른쪽의 [Initialize All Data]를 터치합니다.  
화면에서 사용자의 확인을 묻는 메시지가 나타납니다. 이 작업을 취소하려면 화면의 [Cancel No]를 터치하거나 패널의 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.
- 화면의 [Yes]를 터치하거나 [INC/YES] 버튼을 눌러 모든 데이터 초기화 작업을 실행합니다.

# 기본 작동법 및 화면 표시 항목

MODX에는 편리한 터치 패널 화면이 장착되어 있습니다. 화면을 직접 터치하여 다양한 설정을 작동하고 원하는 파라미터를 선택할 수 있습니다. 또한 데이터 다이얼 및 다른 화면 작동 버튼을 사용해도 됩니다.

## 화면(터치 패널) 구성

이 단원에는 탐색 바 및 모든 유형의 화면에 공통인 화면 선택 탭이 설명되어 있습니다. 설명을 위해 MODX를 켤 때 나타나는 '라이브 세트' 화면과 '퍼포먼스 플레이' 화면(홈)이 예로 사용 됩니다.

### 주

시작 화면(전원이 켜졌을 때 처음으로 나타나는 화면)으로 돌아갑니다. 설정에 관한 자세한 내용은 51페이지를 참조하십시오.

## 라이브 세트 화면



- 1 **HOME 아이콘**  
'퍼포먼스 플레이' 화면으로 이동합니다.
- 2 **EXIT 아이콘**  
패널의 [EXIT] 버튼과 동일하게 작동합니다. 이 아이콘을 누르면 현재 화면이 종료되고 계층 구조의 이전 레벨로 되돌아갑니다.
- 3 **INFORMATION 영역**  
현재 선택되어 있는 화면 이름을 포함한 유용한 정보를 표시합니다.
- 4 **EFFECT 아이콘**  
아이콘을 터치하여 Effect 전환 화면을 불러옵니다. 이펙트 블록(삽입, 시스템 또는 마스터)이 꺼질 때 아이콘이 꺼집니다.
- 5 **QUICK SETUP 아이콘**  
로컬 컨트롤 ON/OFF 및 MIDI IN/OUT 설정을 표시합니다. 로컬 컨트롤이 ON으로 설정되면 건반 모양의 아이콘이 켜지며 OFF로 설정되면 꺼집니다. MIDI IN/OUT 설정으로 MIDI가 설정되면 MIDI 커넥터 모양의 아이콘이 나타납니다. MIDI IN/OUT 설정으로 USB가 설정되면 USB 커넥터 모양의 아이콘이 나타납니다. 원하는 아이콘을 터치하여 해당되는 빠른 설치 화면을 불러옵니다.

## 6 TEMPO SETTING 아이콘

현재 선택되어 있는 퍼포먼스의 템포를 표시합니다. 아이콘을 터치하여 템포 설정 화면을 불러옵니다.

## 7 UTILITY 아이콘

아이콘을 터치하여 Utility 화면 중 마지막으로 열린 화면을 불러옵니다.

## Performance Play 화면



## 8 LIVE SET 아이콘

아이콘을 터치하여 라이브 세트 화면을 불러옵니다.

## 9 화면 선택 탭

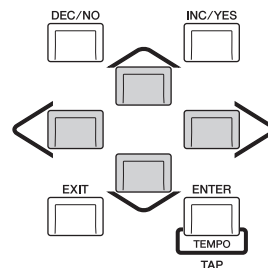
원하는 탭을 터치하여 해당 화면을 불러옵니다.

## 10 View 버튼

각 파트에 대한 자세한 정보의 표시(On) 또는 표시하지 않음(Off)을 결정합니다. 표시 정보는 커서 위치와 슬라이더 기능 설정에 따라 달라집니다.

## 커서 이동

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

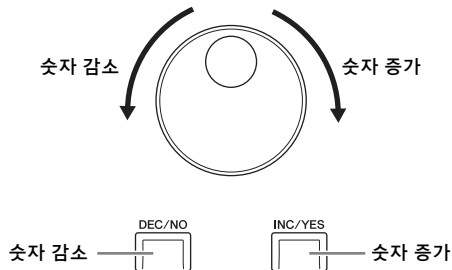


## 파라미터 값 변경(편집)

데이터 다이얼을 오른쪽(시계 방향)으로 돌려 값을 증가시키거나 왼쪽(시계 반대 방향)으로 돌려 감소시킵니다.

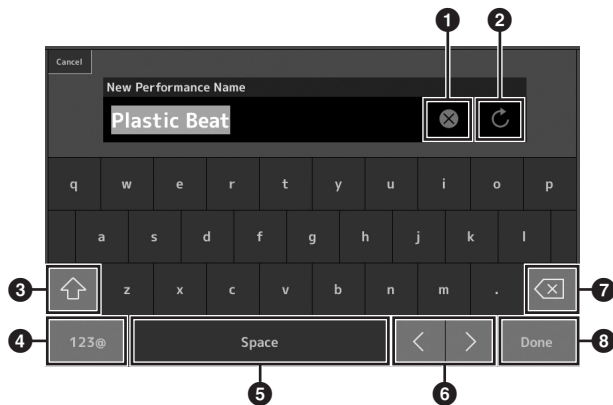
[INC/YES] 버튼을 누르면 파라미터 값이 하나씩 증가하고 [DEC/NO] 버튼을 누르면 감소합니다.

값 범위가 넓은 파라미터의 경우에는 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [INC/YES] 버튼을 동시에 눌러 값을 10 단위로 증가시킬 수 있습니다. 10 단위로 감소시키려면 [SHIFT] 버튼과 [DEC/NO] 버튼을 동시에 누르고 있습니다.



## 이름 지정(문자 입력)

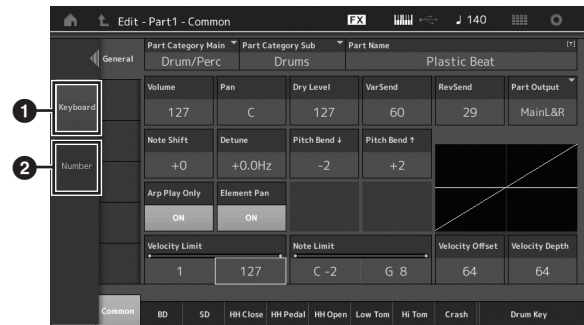
퍼포먼스, 송 및 USB 저장 장치에 저장한 파일과 같이 직접 생성한 데이터의 이름을 자유롭게 지정할 수 있습니다. 이름 지정 파라미터를 터치하거나 이름 지정 파라미터로 커서를 움직인 후 [ENTER] 버튼을 눌러 문자 입력 화면을 불러옵니다.



- ① 모든 문자를 삭제합니다.
- ② 기본 설정된 이름으로 돌아갑니다.
- ③ 알파벳 대문자와 소문자를 서로 전환합니다.
- ④ 숫자, 구두점 및 기타 문자를 입력할 수 있는 화면을 불러옵니다.
- ⑤ 커서 위치에 공간(공백)을 삽입합니다. ([INC/YES] 버튼을 사용해도 이와 동일하게 작동할 수 있습니다.)
- ⑥ 커서 위치를 옮깁니다.
- ⑦ 이전 문자를 삭제합니다(백스페이스). ([DEC/NO] 버튼을 사용해도 이와 동일하게 작동할 수 있습니다.)
- ⑧ 문자 입력을 완료하고 화면을 닫습니다.

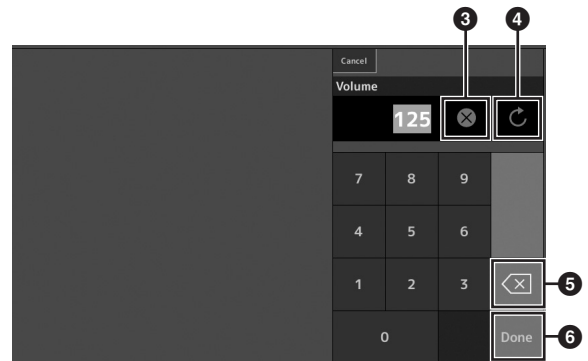
## 건반 및 숫자 키패드 화면을 사용하여 입력

일부 파라미터의 경우 LCD를 숫자 키패드로 사용하거나 건반을 사용해도 값을 직접 입력할 수 있습니다. 숫자 값을 입력해야 하는 파라미터는 건반을 사용하여 입력할 수 있습니다. 값을 입력할 때에는 숫자 키패드 화면을 사용하여 입력할 수 있습니다. 원하는 파라미터를 터치하거나 해당 파라미터로 커서를 움직인 후 [ENTER] 버튼을 눌러 메뉴가 2개인 화면(아래 표시)을 불러옵니다.



- ① 건반 입력이 가능해집니다.  
건반의 음을 연주할 수 있어 음 또는 속도가 입력됩니다.
- ② 숫자 키패드 입력이 가능해집니다.  
숫자 키패드를 사용하여 직접 숫자를 입력할 수 있습니다. 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 및 [DEC/NO] 버튼을 사용해도 입력된 숫자를 증가 및 감소시킬 수 있습니다.

## 숫자 키패드 화면



- ③ 모든 숫자를 삭제합니다.
- ④ 값을 마지막 설정으로 복구합니다.
- ⑤ 숫자의 마지막 자릿수를 삭제합니다.
- ⑥ 입력 작업을 완료하고 숫자 키패드 화면을 닫습니다.

# 퍼포먼스 선택

MODX에는 16개의 파트가 있으며 각 파트마다 기본 악기 음향이 지정되어 있습니다. 이러한 음향 세트를 “퍼포먼스”라고 합니다. 적절한 퍼포먼스를 선택하면 원하는 대로 음향을 변경할 수 있습니다.



3가지 파트 형식은 다음과 같습니다.

### 일반 파트(AWM2)

일반 파트(AWM2)는 대개 전체 건반 범위에서 연주할 수 있는 음정 악기 음향(피아노, 오르간, 기타, 신디사이저 등)입니다.

### 일반 파트(FM-X)

일반 파트(FM-X)는 강력한 FM 합성 시스템 음향으로 일반적으로 건반에서 연주되며 각 키에 맞게 표준 피치를 올립니다.

### 드럼 파트

드럼 파트는 주로 개별 음에 지정되는 퍼커션/드럼 음향입니다.

다음과 같이 두 그룹으로도 퍼포먼스를 분류할 수 있습니다.

### 단일 파트 퍼포먼스

단일 파트 퍼포먼스에는 오직 1개의 파트만 들어 있습니다. 하나의 악기를 연주하려는 경우에 선택하십시오.

### 다중 파트 퍼포먼스

다중 파트 퍼포먼스에는 여러 파트가 들어 있습니다. 레이어 및 분리 기능을 사용하여 여러 악기의 음향을 연주하려면 다중 파트 퍼포먼스를 선택하십시오.

본 악기에는 퍼포먼스를 기억할 수 있는 बैं크가 내장되어 있습니다. बैं크의 형식은 기본적으로 프리셋, 사용자, 라이브러리 및 GM의 네 가지가 있습니다. 포함된 퍼포먼스 및 기능은 아래에 설명된 대로 बैं크에 따라 달라집니다.

### 프리셋 बैं크

프리셋 बैं크에는 특별 프로그램된 퍼포먼스가 모두 들어 있습니다. 직접 편집한 퍼포먼스는 프리셋 बैं크에 저장할 수 없습니다.

### 사용자 बैं크

사용자 बैं크에는 직접 편집하고 저장한 퍼포먼스가 들어 있습니다. 사용자 बैं크는 처음에 비어 있습니다.

### 주의사항

사용자 बैं크의 연주(사용자 연주)를 덮어 쓰거나 교체한 경우 해당 사용자 퍼포먼스가 손실됩니다. 편집된 퍼포먼스를 저장할 때 중요한 사용자 퍼포먼스를 덮어 쓰지 않도록 주의하십시오.

### 라이브러리 बैं크

라이브러리 बैं크에는 라이브러리로 추가한 퍼포먼스가 들어 있습니다. 라이브러리 बैं크는 처음에 비어 있습니다. (라이브러리 파일을 불러오면 라이브러리를 추가할 수 있습니다.)

### GM बैं크

GM बैं크에는 GM 표준에 따라 할당된 파트가 들어 있습니다.

**GM**

GM(범용 MIDI)은 신디사이저 및 톤 제너레이터의 보이스 구조 및 MIDI 기능에 대한 세계적인 표준입니다. 이 표준은 기본적으로 제조사 또는 모델에 관계 없이 특정 GM 장치로 생성된 모든 송 데이터가 다른 GM 장치에서도 거의 동일한 음향을 출력하도록 고안되었습니다. 본 신디사이저의 GM बैं크는 GM 송 데이터를 정확하게 재생하도록 설계되었습니다. 하지만 사운드가 원래 톤 제너레이터 재생과 완전히 동일하지 않을 수도 있다는 점에 유의하십시오.

이러한 बैं크 각각에는 퍼포먼스 형식에 따라 구성된 퍼포먼스가 들어 있습니다.

### 주

- 퍼포먼스에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서의 “기본 구조”를 참조하십시오.
- 퍼포먼스 목록은 별도의 Data List PDF를 참조하십시오.

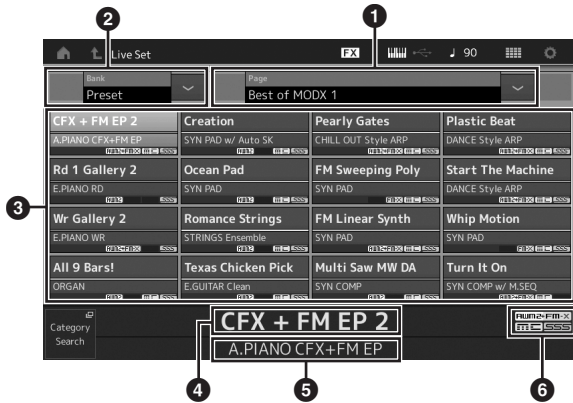


처음으로 악기를 켜면 프리셋트 बैं크의 라이브 세트가 상단 화면에 표시됩니다. 라이브 세트는 퍼포먼스를 자유롭게 배열할 수 있는 목록입니다. 한 페이지에 최대 16개의 퍼포먼스를 배열할 수 있습니다. 프리셋트 라이브 세트에서 선택된 다양한 퍼포먼스를 재생할 수 있습니다.

## 라이브 세트에서 퍼포먼스 선택

### 1 [LIVE SET] 버튼을 누릅니다.

그러면 라이브 세트 화면을 불러올 수 있습니다.



### 1 페이지(화면의 [^][V]를 눌러 전환)

**주**  
[SHIFT]와 [INC/DEC] 또는 [SHIFT]와 [DEC/NO]를 페이지 전환에 사용할 수도 있습니다.

### 2 프리셋트 बैं크/사용자 बैं크(화면의 [^][V]를 눌러 전환)

### 3 퍼포먼스 목록

### 4 작동 중인 퍼포먼스 이름

### 5 슬롯 이름

### 6 플래그(아래 차트 참조)

플래그	정의
AWM2	AWM2 파트로만 구성된 퍼포먼스
FM-X	FM-X 파트로만 구성된 퍼포먼스
AWM2+FM-X	AWM2 및 FM-X 파트로 구성된 퍼포먼스
MC	모션 컨트롤이 포함된 퍼포먼스
SSS	SSS(Seamless Sound Switching)가 포함된 퍼포먼스

### 주

“SSS(Seamless Sound Switching)”는 어떤 음도 차단되지 않고 매끄럽게 퍼포먼스를 전환할 수 있는 기능입니다. SSS 기능은 본 악기의 모든 프리셋트 बैं크 퍼포먼스에서 이용할 수 있습니다. 하지만 파트 1 - 4가 포함된 퍼포먼스에서만 가능하며 파트 5 - 16을 사용하는 퍼포먼스에는 사용할 수 없습니다.

### 2 화면에서 원하는 퍼포먼스를 터치합니다.

#### 주

라이브 세트의 퍼포먼스 순서를 다시 정리하려면 35페이지를 참조하십시오.

### 3 건반을 연주합니다.

## 퍼포먼스 전환

### 1 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누릅니다.

퍼포먼스 플레이 화면이 나타나고 현재 퍼포먼스 이름이 표시됩니다.



### 2 퍼포먼스 이름으로 커서를 움직인 후 데이터 다이얼, [INC/YES] 버튼 또는 [DEC/NO] 버튼을 사용하여 원하는 퍼포먼스를 선택합니다.

#### 주

- 퍼포먼스 번호를 10 단위로 빠르게 앞으로 이동하려면 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [INC/YES] 버튼을 누릅니다.
- 10 단위로 줄이려면 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 동시에 [DEC/NO] 버튼을 누릅니다.

### 3 건반을 연주합니다.

## 카테고리 검색 기능 사용

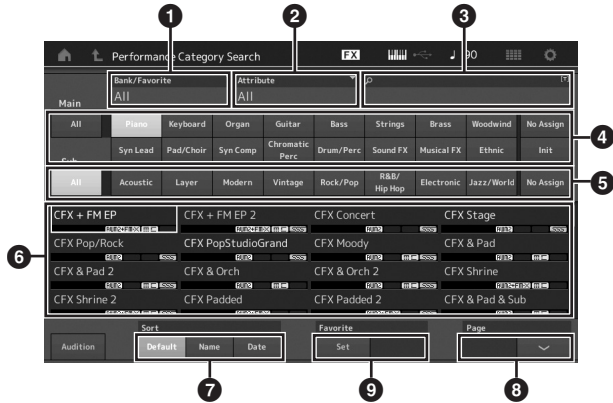
퍼포먼스는 बैं크 위치와 상관없이 특정 카테고리로 편리하게 분류되어 있습니다. 카테고리는 일반적인 악기 형식이나 사운드 특성을 기반으로 분류됩니다. 카테고리 검색 기능으로 원하는 사운드를 신속하게 선택할 수 있습니다.

### 1 퍼포먼스 플레이 화면이 표시될 때 [CATEGORY] 버튼을 누릅니다.

그러면 카테고리 검색 화면을 불러올 수 있습니다.

**주**

퍼포먼스 이름을 터치하여 불러온 메뉴에서 [Category Search]를 선택하면 카테고리 검색 화면을 열 수 있습니다.



**1** बैं크

**2** 속성

**주**

속성은 퍼포먼스 특성이며 톤 제너레이터 형식이나 퍼포먼스 파트에 따라 분류됩니다.

**3** 키워드 검색

**4** 메인 카테고리

**5** 하위 카테고리

**6** 선택된 카테고리의 퍼포먼스 목록

**주**

선택된 퍼포먼스는 흰색으로 표시되며 단일 파트가 포함된 퍼포먼스 및 다중 파트가 포함된 퍼포먼스는 각각 녹색 및 파란색으로 표시됩니다.

**7** 분류 순서 변경

**8** 퍼포먼스 목록 페이지 변경

**9** 즐겨찾기 목록에 추가 또는 즐겨찾기 목록에서 제거

### 2 원하는 메인 카테고리를 터치하여 선택합니다(4).

**주**

- [Bank](1)를 터치한 후 목록에서 원하는 बैं크 형식을 선택하면 퍼포먼스 목록을 필터링할 수 있습니다.
- [Attribute](2)를 터치한 후 목록에서 원하는 속성 형식을 선택해도 퍼포먼스 목록을 필터링할 수 있습니다.
- 또한 좋아하는 퍼포먼스를 즉시 불러올 수도 있습니다. 그렇게 하려면 사전에 화면의 [Set](9)를 누르고 좋아하는 퍼포먼스를 북마크 해놓습니다.

### 3 원하는 하위 카테고리를 터치하여 선택합니다(5). 그러면 선택된 카테고리의 퍼포먼스 목록을 불러올 수 있습니다(6).

### 4 원하는 퍼포먼스를 터치합니다.

### 5 HOME 아이콘 또는 EXIT 아이콘을 터치하여 실제로 선택된 퍼포먼스를 불러옵니다.

카테고리 검색 화면이 닫힙니다.

**주**

[ENTER] 버튼, [EXIT] 버튼 또는 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 사용해도 선택을 완료할 수 있습니다.

카테고리와 패널 약어의 목록이 아래에 제시되어 있습니다.

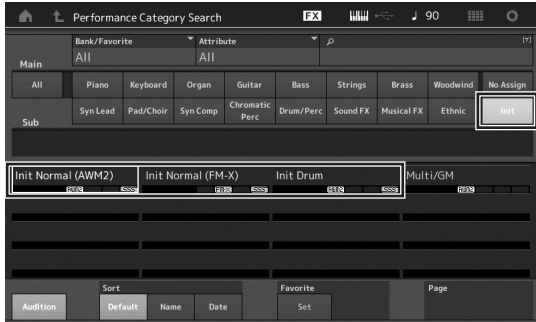
약어	카테고리
Piano	피아노
Keyboard	건반 악기(하프시코드, 클라브 등)
Organ	오르간
Guitar	기타
Bass	베이스
Strings	현악기
Brass	금관악기
Woodwind	목관악기
Syn Lead	신디 리드
Pad/Choir	신디 패드
Syn Comp	신디 컴프레서
Chromatic Perc	크로마틱 타악기(마림바, 글로켄슈필 등)
Drum/Perc	드럼/퍼커션
Sound FX	사운드 이펙트
Musical FX	음악 이펙트
Ethnic	민속 악기
No Assign	지정 없음
Init	초기화

### 6 건반을 연주합니다.

### 초기화된 퍼포먼스 선택

아래 단계에 따라 초기화된 퍼포먼스를 선택합니다.

- 1 카테고리 검색 화면에서 메인 카테고리의 [Init]를 터치합니다.
- 2 초기화된 퍼포먼스만 퍼포먼스 목록에 표시됩니다.  
초기화된 퍼포먼스는 일반 파트(AWM2)의 경우 [Init Normal (AWM2)], 일반 파트(FM-X)의 경우 [Init Normal (FM-X)] 및 드럼 파트의 경우 [Init Drum], 이 3가지 카테고리로 분류됩니다.



- 3 원하는 퍼포먼스를 선택합니다.

### 오직 단일 파트 퍼포먼스만 선택

속성 기능을 사용하면 단일 파트 퍼포먼스를 걸러낼 수 있습니다.

- 1 카테고리 검색 화면의 [Attribute]를 터치합니다.
- 2 화면 왼쪽의 메뉴에서 [Single]을 터치합니다.



- 3 오직 단일 파트 퍼포먼스만 퍼포먼스 목록에 표시되므로 원하는 퍼포먼스를 선택할 수 있습니다.

### 오디션 프레임즈 재생

퍼포먼스 음향의 샘플을 들을 수 있습니다. 이 샘플 음향을 "오디션 프레임즈"라고 합니다.

- 1 카테고리 검색 화면의 [Audition]을 터치합니다.  
현재 선택된 퍼포먼스의 샘플이 연주됩니다.



[Audition]

오디션 프레임즈 재생 중 다른 퍼포먼스를 선택하는 경우 해당 오디션 프레임즈가 새로 선택된 퍼포먼스의 오디션 프레임즈로 전환됩니다.

- 2 [Audition]을 다시 터치하여 재생을 정지합니다.

#### 주

- 전면 패널의 [AUDITION] 버튼을 눌러도 오디션 프레임즈를 재생/정지할 수 있습니다.
- 퍼포먼스 화면 또는 라이브 세트 화면이 표시될 때 전면 패널의 [Audition] 버튼을 누르면 오디션 프레임즈를 재생/정지할 수 있습니다.

# 건반 연주

여러 다른 파트를 겹쳐 함께 믹싱하거나 건반 전체에서 분리하거나 레이어/분리를 결합하여 설정할 수도 있습니다. 각 퍼포먼스마다 최대 여덟 개의 파트가 포함될 수 있습니다. 건반을 연주하기 전에 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누릅니다.

## 퍼포먼스 플레이 화면

이 상태에서 건반을 연주하면 화면에 표시된 퍼포먼스가 들립니다. 퍼포먼스 플레이 화면에 표시되는 변수들은 아래에 간단하게 설명되어 있습니다. 화면을 터치하면 아이콘을 작동할 수 있습니다.



- ❶ 퍼포먼스 이름
- ❷ 플래그
- ❸ 노브에 지정된 기능
- ❹ 파트 이름
- ❺ 파트에 대한 모션 시퀀서 켜기/끄기
- ❻ 파트에 대한 아르페지오 켜기/끄기
- ❼ 파트에 대한 음표 한도
- ❽ 파트에 대한 건반 컨트롤 켜기/끄기
- ❾ 파트에 대한 음소거 켜기/끄기
- ❿ 파트에 대한 솔로 켜기/끄기
- ⓫ 파트 1 - 8의 음량
- ⓬ 미터(오디오 출력 레벨)
- ⓭ 각 파트의 자세한 정보를 표시하거나 숨김

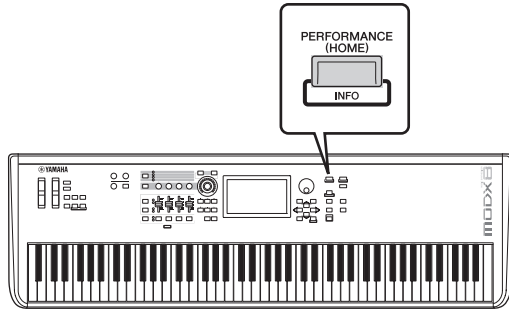
## 파트 켜기/끄기

원하는 대로 현재 퍼포먼스의 8개 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

### 특정 파트 켜기/끄기(음소거 기능)

음소거 기능을 사용하여 각 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

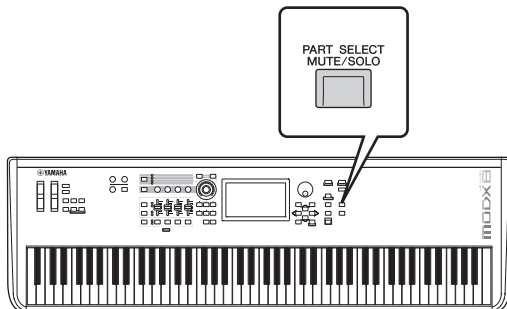
- [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누릅니다.**  
버튼 램프가 켜지며, 이는 각 파트를 켜거나 끌 수 있음을 나타냅니다.



- 화면의 [MUTE] 버튼을 눌러 파트를 음소거합니다.**  
동일한 버튼을 다시 누르면 버튼이 꺼지고 해당 파트의 음소거 기능이 해제됩니다. 해당 버튼을 눌러 여러 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

아래와 같이 작동해도 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼으로 파트를 음소거할 수 있습니다.

- 퍼포먼스 화면이 나타날 때 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누릅니다.**  
파트 선택 창이 화면에 나타납니다.



- 파트 선택 창의 [MUTE] 버튼을 눌러 버튼을 껍니다.**
- 음소거하려는 파트의 숫자 버튼을 누릅니다. 버튼에 문자 "M"이 나타나고 해당 파트가 음소거됩니다.**  
여러 버튼을 눌러 다수의 파트를 켜거나 끌 수 있습니다.

- 음소거 기능을 해제하려면 "MUTE"가 선택된 상태에서 문자 "M"이 표시된 버튼을 누릅니다**  
"M" 표시가 사라지고 음소거 기능이 해제됩니다.

### 특정 파트 솔로 연주(솔로 기능)

솔로 기능은 음소거에 반대되는 기능으로서 특정 파트를 솔로로 연주하고 다른 모든 파트는 음소거합니다.

- [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누릅니다.**
- 화면의 [SOLO] 버튼을 눌러 파트를 솔로 연주합니다.**  
[SOLO] 버튼의 램프가 켜져 솔로 기능이 작동됨을 나타냅니다. 같은 버튼을 다시 누르면 버튼이 꺼지고 솔로 기능이 해제됩니다.

아래와 같이 작동해도 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 사용해 파트를 솔로 연주할 수 있습니다.

- 퍼포먼스 화면이 나타날 때 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누릅니다.**  
파트 선택 창이 화면에 나타납니다.
- 솔로 연주를 하려는 파트의 숫자 버튼을 누릅니다.**
- 파트 선택 창의 [SOLO] 버튼을 눌러 버튼을 껍니다.**  
현재 선택된 파트에 "S"가 나타나고 해당 파트가 솔로 연주됩니다.
- 솔로 연주 기능을 해제하려면 "SOLO"가 선택된 상태에서 "S"가 표시된 버튼을 누릅니다**  
"S" 표시가 사라지고 솔로 기능이 해제됩니다.

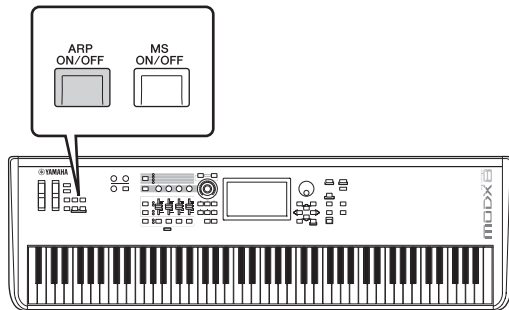
## 아르페지오 기능 사용

이 기능을 통해 건반에서 음을 연주하기만 하면 리듬 형식, 리프, 프레이즈를 작동시킬 수 있습니다. 라이브 퍼포먼스에 영감을 불어넣고 완전한 리듬 악구를 제공할 뿐만 아니라 다양한 음악 장르의 악기 반주 파트도 완전하게 구성할 수 있어 곡을 간편하게 제작할 수 있습니다. 원하는 8개의 아르페지오 형식을 각 파트에 지정하고 동시에 최대 8개 파트의 아르페지오를 재생할 수 있습니다. 아르페지오 재생 방법, 음 범위, 세기 범위 및 연주 이펙트를 설정하여 자신만의 고유한 그루브를 만들 수도 있습니다.

**주**  
아르페지오에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

## 아르페지오 켜기/끄기

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



준비 중에 다른 아르페지오 형식 선택이나 퍼포먼스 중에 아르페지오 전환에 대한 자세한 정보는 “Scene 기능 사용”(34페이지)를 참조하십시오.

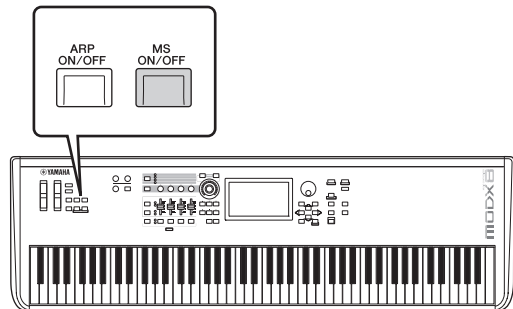
## 모션 시퀀서 기능 사용

강력한 모션 시퀀서 기능을 사용하면 미리 생성한 순서에 따라 파라미터를 작동시켜 역동적으로 음향을 변경할 수 있습니다. 템포, 아르페지오, 외부 연결 장치의 리듬과 같이 다양한 시퀀스에 따라 실시간으로 음향 변경을 제어할 수 있습니다. 한 레인(Lane)에 최대 8개의 원하는 시퀀스 형식을 지정할 수 있습니다. 또한 한 파트에는 모션 시퀀서 기능에 해당되는 최대 4개의 레인을 설정할 수 있습니다. 동시에 최대 8개의 레인을 전체 퍼포먼스에 사용할 수 있습니다. 모션 시퀀서 기능의 경우 아르페지오 재생 방법 설정은 물론 세기 범위, 연주 이펙트, 단계량을 설정할 수 있으므로 자신만의 고유한 그루브를 만들 수 있습니다.

**주**  
모션 시퀀서에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

## 모션 시퀀서 켜기/끄기

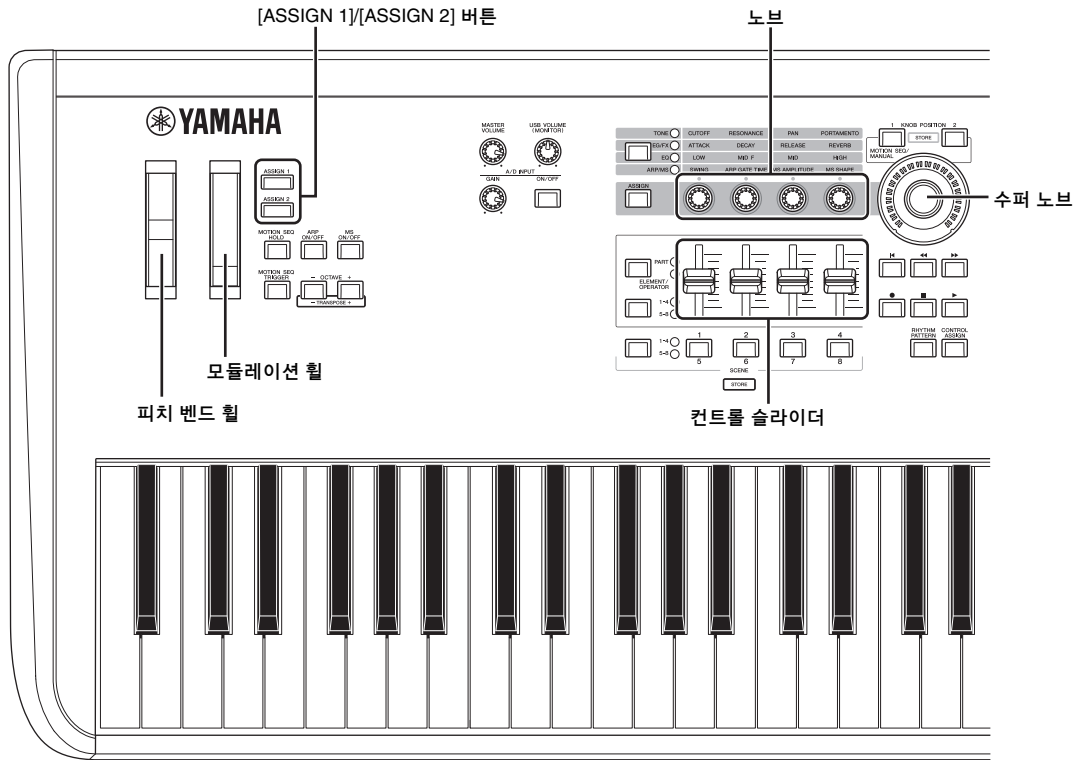
전면 패널의 [MS ON/OFF] 버튼을 눌러 모션 시퀀서를 켜고 끕니다.



준비 중에 다른 모션 시퀀스 형식 선택이나 연주 중에 모션 시퀀스 전환에 대한 자세한 정보는 “Scene 기능 사용”(34페이지)를 참조하십시오.

## 컨트롤러를 사용하여 음향 변경

MODX는 많은 컨트롤 옵션을 제공합니다. 기존의 피치 밴드 및 모듈레이션 휠 이외에도 노브, 수퍼 노브, 컨트롤 슬라이더 및 지정 가능 스위치 버튼 등의 광범위한 특수 실시간 컨트롤도 내장하고 있습니다.



## 노브를 사용하여 음향 변경

노브 1-4(5-8)을 통해 이펙트 깊이, 어택/릴리스 특성, 음색 등과 같은 현재 퍼포먼스 또는 파트에 대한 다양한 파라미터를 조절할 수 있습니다. 각 노브에 지정된 기능은 노브 기능 버튼이나 [ASSIGN] 버튼을 사용하여 선택할 수 있습니다. 기본적으로 음향을 제어할 수 있는 방법은 전체 퍼포먼스 제어 또는 특정 파트 제어의 두 가지가 있습니다.

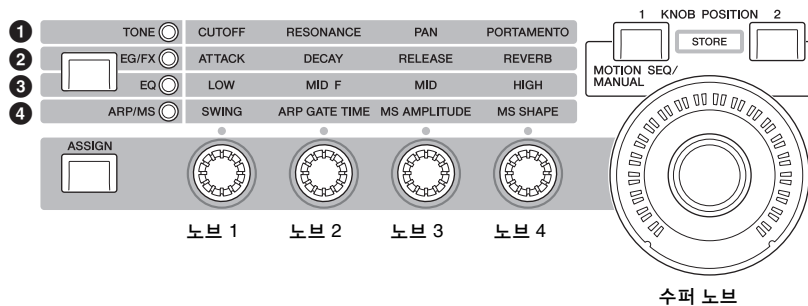
### ■ 전체 퍼포먼스 제어

'퍼포먼스 플레이' 화면에서 원하는 퍼포먼스 이름으로 커서를 움직이거나, [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 돌려 "Common"을 선택하여 퍼포먼스 컨트롤 상태를 작동하고 노브 1-4(5-8)를 작동합니다.

### ■ 원하는 파트 제어

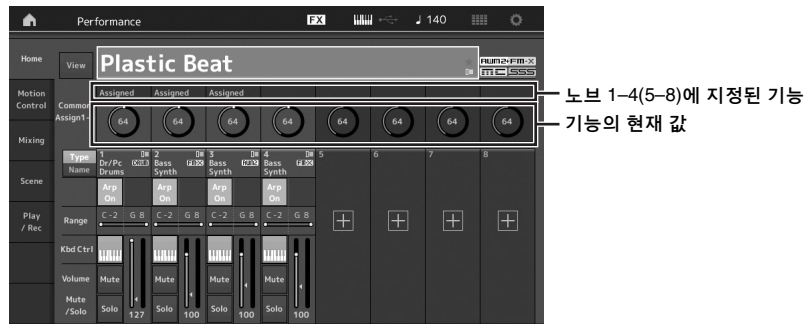
'퍼포먼스 플레이' 화면에서 원하는 파트 이름으로 커서를 움직이거나 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 돌려 "1" - "16" 버튼 중 하나를 선택하여 파트 컨트롤 상태를 작동하고 노브 1-4(5-8)를 작동합니다.

## 1 노브 기능 [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] 버튼 또는 [ASSIGN] 버튼을 누르면 전환하려는 기능에 해당되는 버튼이 켜집니다.



- ❶ [TONE]: 음향 설정과 관련된 기능으로 전환
- ❷ [EG/FX]: 엔벨로프 제너레이터(EG) 및 이펙트 설정과 관련된 기능으로 전환
- ❸ [EQ]: 이퀄라이저(EQ) 설정과 관련된 기능으로 전환
- ❹ [ARP/MS]: 아르페지오 및 모션 시퀀서 설정과 관련된 기능으로 전환

노브 1-4(5-8)에 현재 지정되어 있는 기능 및 관련 파라미터 값이 표시되어 있습니다.



## 2 건반을 연주하면서 원하는 노브를 돌립니다.

해당 파라미터의 값이 변경되어 기능/이펙트가 음향에 적용됩니다.

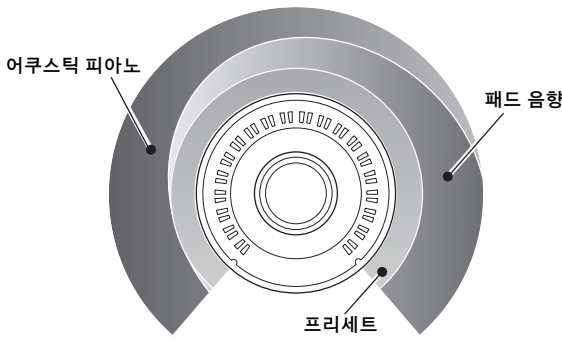


## 수퍼 노브를 사용하여 음향 변경

수퍼 노브를 사용하면 노브 1-4(5-8)에 지정된 기능의 모든 파라미터 값을 동시에 제어할 수 있습니다. 모션 시퀀서와 함께 수퍼 노브를 사용하면 복잡한 음향을 생성할 수 있습니다. 수퍼 노브는 항상 사용할 수 있습니다. 수퍼 노브를 사용하기 전에 노브 기능 버튼을 누르거나 [ASSIGN] 버튼을 누를 필요가 없습니다.

## 수퍼 노브 사례 설정

이것은 프리셋 수퍼 노브 음향에 모핑 음향의 레이어를 추가하기 위한 수퍼 노브 설정의 예입니다. 레이어로는 어쿠스틱 피아노와 패드 음향과 같은 2개의 프리셋 퍼포먼스에서 선택하여 음향 모핑을 생성합니다. 이를 통해 프리셋 수퍼 노브 음향에 복잡성을 추가할 수 있습니다.



## 레이어의 퍼포먼스 선택

### 1 파트 1을 위한 퍼포먼스를 선택합니다.

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

### 2 파트 2를 위한 퍼포먼스를 선택합니다.

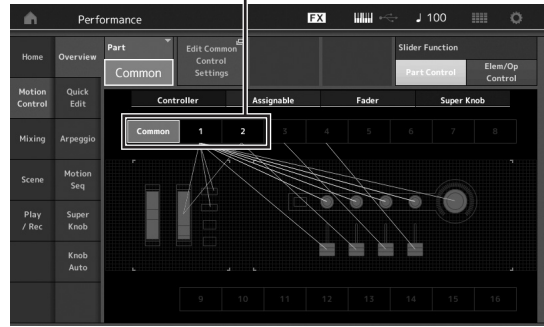
2-1 퍼포먼스 연주 화면에서 파트 2를 선택합니다. [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 [CATEGORY] 버튼을 누르고 "Ethereal"을 선택합니다.

### 3 현재 설정을 확인합니다.

3-1 [Motion Control] 탭을 누른 다음 [Overview] 탭을 누릅니다. 모션 컨트롤 개요 화면이 나타납니다.

3-2 파트 [Common]을 누른 다음 [1]과 [2]를 눌러 지정 가능 노브 6 및 7에 초록색 라인이 연결되지 않도록, 즉 지정된 것이 없도록 합니다. 노브 5 - 8의 상태를 보려면 필요에 따라 [ASSIGN] 버튼을 누릅니다.

3-2



## 4 파트 1의 악기 파라미터를 설정합니다.

4-1 [Super Knob] 탭을 누릅니다.

모션 컨트롤 수퍼 노브 화면이 나타납니다.

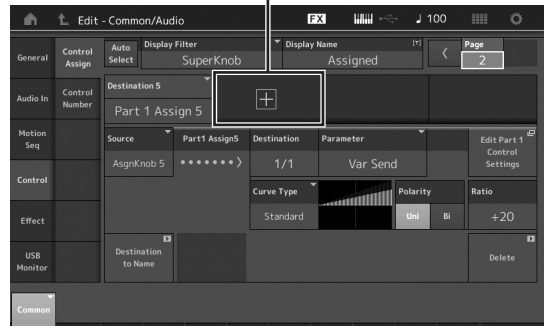
4-2 [Edit Super Knob] 버튼을 누릅니다.

공통/오디오 편집의 컨트롤 지정 화면을 불러옵니다.

4-3 [+] 버튼을 누릅니다.

[+] 버튼이 표시되지 않으면 [>] 버튼을 눌러 2페이지로 가서 [+] 버튼을 누릅니다.

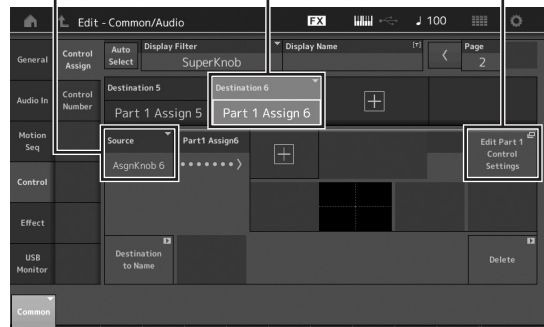
4-3



Destination 6이 추가됩니다.

4-4 [Destination 6] 탭에서 소스를 "Asgn Knob 6"으로, [Destination 6]을 "Part 1 Assign 6"으로 설정합니다.

4-4 4-4 4-5



4-5 [Edit Part1 Control Settings] 버튼을 누릅니다.

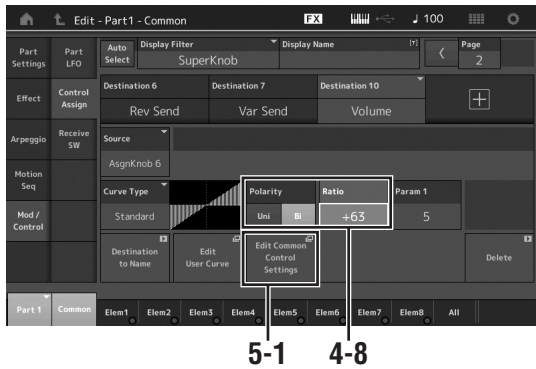
요소 공통 편집에 대한 컨트롤 지정 화면이 나타납니다.

4-6 [+] 버튼을 누릅니다.

[+] 버튼이 표시되지 않으면 [>] 버튼을 눌러 2페이지로 가서 [+] 버튼을 누릅니다.

4-7 [Destination 10] 탭을 누르고 Part Param에서 Volume을 선택합니다.

**4-8** 필요한 경우 다른 파라미터를 조절합니다.  
여기에서는 곡선 극성(Polarity)을 "Bi"로, 곡선 비율(Ratio)을 "+63"으로 설정합니다.



**5** 파트 2의 악기 파라미터를 설정합니다.

- 5-1** [Edit Common Control Settings] 버튼을 누릅니다.  
공통/오디오 편집의 컨트롤 지정 화면을 불러옵니다.
- 5-2** [+] 버튼을 누릅니다.  
Destination 7이 추가됩니다.
- 5-3** [Destination 7] 탭에서 소스를 "Asgn Knob 7"로,  
[Destination 7]을 "Part 2 Assign 7"에 설정합니다.
- 5-4** [Edit Part 2 Control Settings] 버튼을 누릅니다.  
파라미터를 파트 1과 동일하게 설정합니다.  
여기에서는 곡선 극성(Polarity)을 "Bi," 곡선 비율(Ratio)을 "-64"로 설정합니다.

설정이 완료됩니다.

■ 추가 조절이 필요할 경우

- [Edit Common Control Settings] 버튼을 누르고 Destination 6과 7을 전환하고 곡선 유형과 비율을 조절합니다.
- 또는
- KNOB POSITION [1]을 누르고, 노브 6과 7을 돌려 수퍼 노브가 왼쪽으로 끝까지 돌아갔을 때에 대한 설정을 하고, [SHIFT]와 KNOB POSITION [1]을 동시에 눌러 설정을 저장합니다. 다음은 KNOB POSITION [2]를 누르고, 노브를 다시 돌려 수퍼 노브가 오른쪽으로 끝까지 돌아갔을 때에 대한 설정을 하고, [SHIFT]와 KNOB POSITION [2]를 동시에 눌러 설정을 저장합니다.

**수퍼 노브 설정 확인**

이 단원에는 수퍼 노브를 작동하여 변경되는 파라미터 값을 점검할 수 있는 절차가 수록되어 있습니다.

- 1 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누릅니다.**  
버튼 램프가 켜져 모든 파트에 대한 공통 설정을 실시할 수 있다는 것을 표시합니다.
- 2 [View] 버튼이 꺼진 상태에서 [ASSIGN] 버튼을 눌러 Common Assign 1-4 또는 Common Assign 5-8을 선택합니다.**  
Assign 1-4가 선택되면 버튼이 켜지고 Assign 5-8이 선택되면 버튼이 깜박입니다.

노브 1-4(5-8)에 현재 지정되어 있는 기능 및 파라미터 값이 표시되어 있습니다.

- 3 건반을 연주하면서 수퍼 노브를 돌립니다.**  
모든 관련 파라미터 값이 동시에 변하며 지정된 기능 모두 음향에 적용됩니다.

**주**

노브 지정 및 수퍼 노브 설정에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

**수퍼 노브에 지정된 파라미터 확인**

수퍼 노브에 지정된 파라미터를 확인하려면 수퍼 노브 화면을 엽니다.

- 1 퍼포먼스 연주 화면이 나타나면 화면 왼쪽의 [Motion Control] 탭을 누릅니다.**
- 2 화면 왼쪽의 [Super Knob] 탭을 누릅니다.**  
수퍼 노브 화면이 나타납니다.
- 3 수퍼 노브 화면에서 [Edit Super Knob]를 누릅니다.**  
컨트롤 지정 화면이 나타납니다.  
  
수퍼 노브 설정에 대한 상세 정보를 한 페이지로 볼 수 있습니다. 필요한 경우 조절합니다.

**주**

컨트롤 지정 화면은 먼저 화면 왼쪽의 [Control] 탭을 누른 다음 [Control Assign] 탭을 눌러 퍼포먼스 편집 화면에서 열 수 있습니다.

**풋 컨트롤러를 사용하여 수퍼 노브 제어**  
 풋 컨트롤러(FC7)를 사용하여 수퍼 노브를 제어할 수 있습니다.

- 1 FOOT CONTROLLER [1]/[2] 잭에 풋 컨트롤러 (FC7)를 연결합니다.
- 2 퍼포먼스 플레이 화면의 퍼포먼스 이름으로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.
- 3 화면 왼쪽의 [Control] 탭 → [Control Number] 탭을 터치합니다.
- 4 풋 컨트롤러(FC7)에 연결한 잭에 따라 “Foot Ctrl 1” 또는 “Foot Ctrl 2”를 “Super Knob”에 설정합니다.

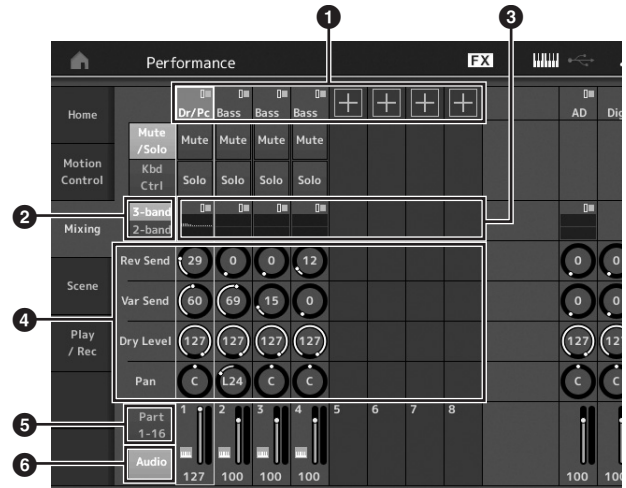


## 믹싱

각 믹싱에는 최대 16개의 파트가 포함될 수 있으며 파트별로 개별 믹싱을 생성할 수 있습니다. 각 파트에 대해 음량, 팬 등과 같은 다양한 믹싱 관련 파라미터를 조절할 수 있습니다.

### 믹싱에 대한 기본 절차

- 1 퍼포먼스 플레이 화면 왼쪽의 [Mixing] 탭을 터치합니다.  
 믹싱 화면이 나타납니다.



- 1 각 파트에 대한 메인 카테고리
- 2 3밴드 EQ와 2밴드 EQ 간 화면 전환
- 3 각 파트에 대한 EQ 설정
- 4 각 파트에 대한 파라미터 값
- 5 파트 1 - 16에 대한 화면 변경
- 6 오디오 파트에 대한 화면 변경(파트 9 - 16은 표시되지 않음)

- 2 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼 → [1] - [16] 버튼을 눌러 파라미터 값을 조정하려는 파트를 선택합니다.

#### 주

화면의 [Audio] (6)를 터치하면 오디오 파트가 나타납니다. A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 전송된 오디오 데이터(AD 파트) 입력과 관련된 파라미터 및 [USB TO HOST] 단자에서 전송된 오디오 데이터(디지털 파트)\* 입력과 관련된 파라미터를 설정할 수 있습니다.

\*기기 포트 중 “Digital L/R”로 설정된 오디오 데이터

- 3 각 파트에 대한 파라미터로 커서를 움직인 후 데이터 다이얼을 돌려 파라미터 값을 변경합니다.

#### 주

- 보다 자세하게 파라미터를 설정하려면 믹싱 화면의 [EDIT] 버튼을 눌러 편집 화면을 엽니다.
- 믹싱 파라미터 및 믹싱 편집에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

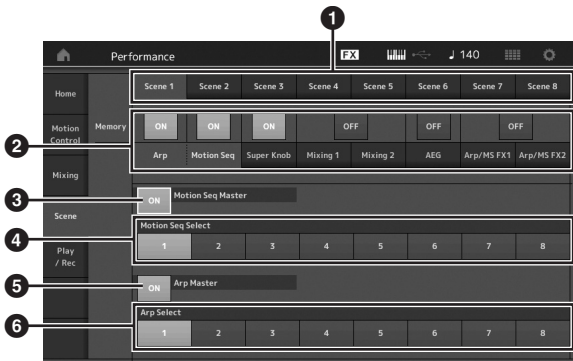
## Scene 기능 사용

아르페지오 형식, 모션 시퀀서 형식 및 파트 파라미터 값과 같은 모든 파라미터 설정을 "Scene"으로 함께 저장할 수 있습니다. Scene은 8개이며 [SCENE] 버튼을 누르면 선택할 수 있습니다. 단일 퍼포먼스를 재생하는 동안 현저한 수준으로 아르페지오 형식 및 모션 시퀀서 형식을 동시에 변경할 때 유용합니다.

## Scene 설정 변경

### 1 퍼포먼스 플레이 화면 왼쪽의 [Scene] 탭을 터치합니다.

Scene 화면이 나타납니다.



- ① Scene 1 – 8 간 전환
- ② 각 Scene에 대한 기능 켜기/끄기
- ③ 모든 파트에 대한 모션 시퀀서 켜기/끄기
- ④ 현재 선택된 Scene의 모션 시퀀서 형식
- ⑤ 모든 파트에 대한 아르페지오 켜기/끄기
- ⑥ 현재 선택된 Scene의 아르페지오 형식

**주**  
3 - 6번(위의 그림 참조)은 2번에서 "Arp" 및 "Motion Seq"가 선택될 때에만 표시됩니다.

### 2 원하는 대로 Scene 1 – 8을 설정합니다.

기능, 모션 시퀀서 형식 또는 아르페지오 형식에 [Memory]가 켜진 경우 현재 선택되어 있는 [SCENE] 버튼에 해당 기능 정보가 자동으로 저장됩니다. SCENE [1] – [8] 버튼 중 하나를 누르면 Scene 1 – 8이 전환되며 각 Scene에 대해 저장된 정보가 복구됩니다.

**주**  
다른 설정 화면에서도 Scene 설정을 변경할 수 있습니다. Scene 설정 화면에서 이전에 파라미터를 지정한 노브나 컨트롤 슬라이더를 사용해 파라미터를 다른 설정 화면에서 변경한 후 [SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 SCENE [1] – [8] 버튼 중 하나를 눌러 설정을 저장합니다.

### 3 필요에 따라 퍼포먼스를 저장합니다(37페이지).

**주의사항**  
편집한 퍼포먼스를 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 해당 Scene에 생성했던 모든 편집 내용이 삭제됩니다.

# 직접 라이브 세트 생성

라이브 세트는 원하는 퍼포먼스를 바로 전환할 수 있으므로 라이브 퍼포먼스 상황에 이상적입니다. 가장 좋아하는 퍼포먼스를 그룹으로 결합하기만 하면 자신만의 라이브 세트를 만들 수 있습니다.

## 라이브 세트에 퍼포먼스 등록

아래 지침에 따라 라이브 세트에 퍼포먼스를 저장합니다.

### 주의사항

- 현재 편집 중인 퍼포먼스를 라이브 세트에 저장하기 전에 퍼포먼스 자체를 저장합니다(37페이지).
- 편집한 퍼포먼스를 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 생성했던 모든 편집 내용이 삭제됩니다.

1 사용하려는 퍼포먼스를 선택합니다.

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

라이브 세트 화면이 나타납니다.

### 라이브 세트 화면



3 슬롯 중 하나를 누릅니다. 현재 선택된 퍼포먼스가 슬롯에 등록됩니다.

슬롯에 등록된 퍼포먼스

빈 슬롯



## 라이브 세트에 등록된 퍼포먼스 분류

라이브 세트 편집 화면에서 라이브 세트에 등록된 퍼포먼스 순서를 변경할 수 있습니다.

1 라이브 세트 화면이 표시된 상태에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다.

라이브 세트 편집 화면이 나타납니다

(내장 बैं크/라이브러리 बैं크의 라이브 세트가 열려 있는 경우 라이브 세트 편집 화면이 표시되지 않습니다.)

2 이동시키려는 퍼포먼스가 포함된 슬롯을 선택한 후 화면의 [Swap]을 터치합니다.

[Swap]이 켜져 이제 슬롯을 변경할 수 있습니다.



3 원하는 대상 슬롯을 선택합니다.

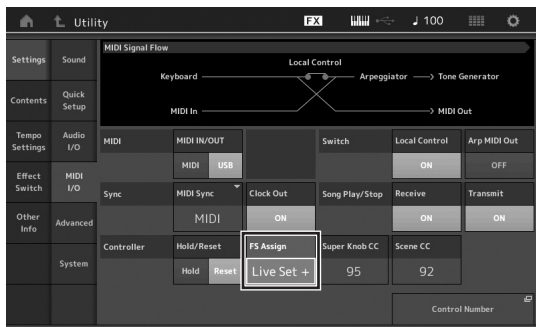
본래 슬롯 및 대상 슬롯이 서로 전환됩니다.

**풋스위치를 사용하여 라이브 세트에 저장된 퍼포먼스 전환**

연결된 풋스위치(FC4 또는 FC5)를 사용하면 퍼포먼스를 전환할 수 있습니다. 이 작동에 대한 설정은 다음과 같습니다.

- 1 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 잭에 풋스위치(FC4 또는 FC5)를 연결합니다.**
- 2 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 화면 왼쪽에서 [Settings] 탭 → [MIDI I/O] 탭을 터치합니다.**
- 3 “FS Assign”을 “Live Set +” 또는 “Live Set -”로 설정합니다.**

“Live Set +”가 선택되면 퍼포먼스가 순서대로 전환됩니다. “Live Set -”가 선택되면 역순으로 전환됩니다.



# 설정 편집

이 약기에는 파트, 퍼포먼스, 이펙트 및 아르페지오에 대한 다양한 편집 화면이 포함되어 있습니다. 이 장에서는 여러 파트를 결합하여 고유의 퍼포먼스를 생성하는 방법을 설명합니다.

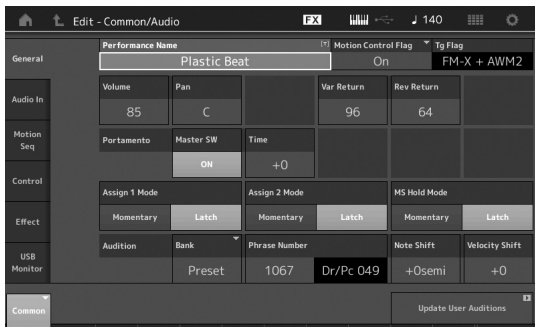
## 퍼포먼스 편집

“퍼포먼스 편집”이란 퍼포먼스를 구성하는 파라미터를 변경하여 퍼포먼스를 생성하는 과정을 의미합니다. 퍼포먼스 편집은 퍼포먼스 편집 화면에서 실시할 수 있습니다.

## 퍼포먼스 편집에 대한 기본 작동

- 1 퍼포먼스 플레이 화면에서 퍼포먼스 이름으로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.
- 2 화면 왼쪽의 [General] 탭을 터치하여 퍼포먼스를 편집합니다.

### 퍼포먼스 편집 화면



## 퍼포먼스 저장(저장)

편집한 후 내부 메모리에 퍼포먼스를 저장합니다. [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 저장합니다.

### 주의사항

- 다른 퍼포먼스를 선택하거나 전원을 끄면 편집된 퍼포먼스가 손실됩니다.
- 사용자 बैं크에서 퍼포먼스를 덮어 쓰는 경우 영구적으로 삭제됩니다. 편집된 퍼포먼스를 저장할 때 중요한 사용자 퍼포먼스를 덮어쓰지 않도록 주의하십시오. 따라서 중요한 데이터는 항상 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다. 저장에 대한 자세한 내용은 60페이지를 참조하십시오.

### 주

퍼포먼스 편집 중 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼으로 원하는 파트를 선택한 후 선택된 파트를 편집할 수 있습니다.

- 1 [STORE] 버튼을 눌러 저장 화면을 불러옵니다.



이전에 저장된 퍼포먼스

- 2 퍼포먼스 저장 대상을 설정합니다. 새로 편집된 퍼포먼스를 저장하려면 [Store As New Performance] 부분의 “+”를 터치합니다.

### 주

이전에 저장된 퍼포먼스를 덮어쓰려면 [Overwrite Current Perf.] 또는 덮어쓸 퍼포먼스를 터치합니다.

- 3 문자 입력 화면이 나타납니다. 저장된 퍼포먼스의 이름을 입력합니다.

문자 입력에 대한 자세한 내용은 “기본 작동법 및 화면 표시 항목”의 “이름 지정(문자 입력)”을 참조하십시오(21페이지).

- 4 문자 입력 화면의 “Done”을 선택하여 실제로 저장 작업을 실행합니다.

### 주

이전에 저장된 파일을 덮어쓰는 경우 2단계가 완료되면 확인 화면이 나타납니다. “YES”를 선택하여 저장 작업을 실행합니다.

## 파트 편집

“파트 편집”이란 파트를 구성하는 파라미터를 변경하여 파트를 생성하는 과정을 의미합니다. 파트 편집은 요소 공통/키 공통/오퍼레이터 공통 편집 화면 및 요소/키/오퍼레이터 편집 화면에서 실시할 수 있습니다. 사용할 수 있는 실제 파라미터는 파트 형식에 따라 달라집니다.

### 일반 파트(AWM2) 편집

일반 파트(AWM2)(음정 악기 사운드)는 최대 8개의 요소로 구성될 수 있습니다. 요소는 파트의 기본적인 가장 작은 단위입니다. Normal Part (AWM2) 편집 화면은 8개의 모든 요소에 공통적인 설정을 편집할 때 사용되는 요소 공통 편집 화면과 각 요소를 편집할 때 사용되는 요소 편집 화면의 두 가지 형식이 있습니다.

요소는 악기 음향의 파형에 다양한 파라미터(이펙트, EG 등)를 적용하여 생성됩니다. 이 악기의 일반 파트(AWM2)는 최대 8개의 요소로 구성되어 있습니다.

### 일반 파트(FM-X) 편집

FM-X의 “FM”은 “주파수 변조”를 의미하는 단어로 구성될 수 있습니다. 일반 파트 (FM-X) 편집 화면은 8개의 모든 오퍼레이터에 공통적인 설정을 편집할 때 사용되는 오퍼레이터 공통 편집 화면과 각 오퍼레이터를 편집할 때 사용되는 오퍼레이터 편집 화면의 두 가지 형식이 있습니다.

FM-X의 “FM”은 “주파수 변조”를 의미하는 단어로 완전히 새로운 파형을 생성할 수 있도록 한 파형의 주파수를 사용하여 다른 파형을 변조하는 특수 톤 생성 시스템입니다. 파형은 “오퍼레이터”에 의해 생성되는데 MODX의 경우에는 8개의 오퍼레이터가 있습니다. 기본 파형을 생성하는 오퍼레이터는 “캐리어”이며, 이러한 파형을 변조하는 오퍼레이터는 “모듈레이터”입니다. 8개의 오퍼레이터 각각 캐리어나 모듈레이터로 사용할 수 있습니다. 오퍼레이터 조합 방식을 변경하고 레벨 및 엔벨로프와 같은 다른 파라미터로 변조를 제어하면 매우 복잡한 방식으로 변하는 풍부한 질감의 음향을 생성할 수 있습니다.

모듈레이터의 음량이 증가하면 캐리어 파형이 달라집니다.  
\* 음량이 0이면 캐리어 파형에 영향을 미치지 않습니다.

## 드럼 파트 편집

드럼 파트 편집 화면에는 모든 드럼 키에 적용되는 설정을 편집할 때 사용되는 키 공통 편집 화면과 개별 키를 편집할 때 사용되는 키 편집 화면의 두 가지 형식이 있습니다.

드럼 파트는 주로 개별 키에 지정된 퍼커션/드럼 음향입니다. 지정된 음향 형식을 변경하고 피치 및 EQ를 조정하면 다양한 드럼 파트를 생성할 수 있습니다. 이 악기의 드럼 파트는 최대 73개의 키로 구성되어 있습니다.

### 파트 편집에 대한 기본 작동

**1 퍼포먼스 플레이 화면에서 편집하려는 파트로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.**  
[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 사용해 파트를 선택할 수도 있습니다.

**2 화면 왼쪽의 [Part Settings] 탭 → [General] 탭을 터치하여 원하는 파트를 편집합니다.**

#### ■ 일반 파트(AWM2)

요소 공통 편집의 경우 요소 [Common] 탭을 누릅니다. 요소 편집의 경우 숫자 [Elem1]-[Elem8] 탭 중에서 편집할 요소의 해당 숫자 버튼을 누릅니다.

#### ■ 드럼 파트

키 공통 편집의 경우 드럼 키 [Common] 탭을 누릅니다. 키 편집의 경우 편집할 드럼 파트(BD, SD 등)에 해당하는 탭을 누릅니다. [BD]-[Crash] 탭을 사용해 각 악기 음향의 키(C1 - C#2로 지정)를 전환할 수 있습니다. C1 - C#2로 지정된 키 이외의 다른 키를 선택하려면 화면의 “Keyboard Select”를 켜고 편집할 키에 지정된 음을 재생합니다.

#### ■ 일반 파트(FM-X)

오퍼레이터 공통 편집의 경우 오퍼레이터 [Common] 탭을 누릅니다. 오퍼레이터 편집의 경우 [OP1]-[OP8] 탭 중에서 편집할 오퍼레이터의 해당 숫자 버튼을 누릅니다.

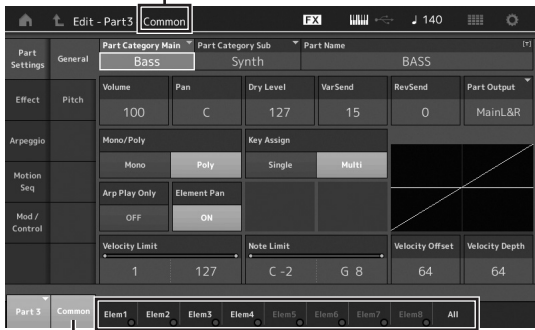
#### 주

파트 파라미터에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.



### ■ 요소 공통 편집 화면

요소 공통 편집 화면이 작동 중임을 나타냅니다.



요소 공통 편집 화면과 요소 편집 화면 간 전환

이 화면의 구조는 키/오퍼레이터 공통 편집 화면과 동일합니다.

### ■ 요소 편집 화면

요소 편집 화면이 작동 중임을 나타냅니다.



이 화면의 구조는 키/오퍼레이터 편집 화면과 동일합니다.

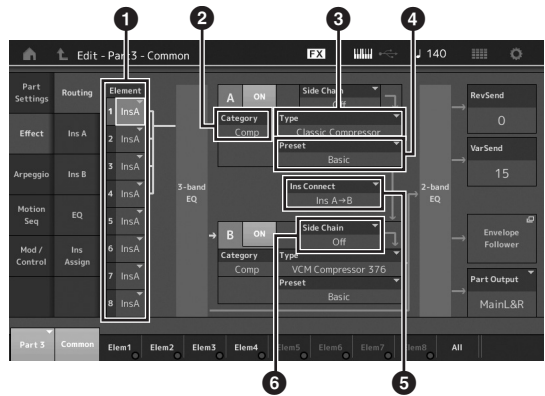
### 3 필요에 따라 퍼포먼스를 저장합니다.

## 파트 이펙트 편집

본 악기에는 매우 다양한 이펙트가 내장되어 있어 건반 퍼포먼스를 위해 선택한 파트에 변주 및 리버브 처리를 추가할 수 있습니다. 내장 파트에 적용되는 이펙트 타입을 변경하기만 하면 다양한 음향을 즉시 만들어낼 수 있습니다. 아래 지침에는 파트에 적용되는 이펙트 타입 및 관련 파라미터를 설정한 후 해당 설정을 사용자 퍼포먼스로 저장하는 방법이 설명되어 있습니다.

- 1 퍼포먼스 플레이 화면에서 편집하려는 파트로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.
- 2 요소 [Common] 버튼을 누릅니다.
- 3 화면 왼쪽의 [Effect] 탭 → [Routing] 탭을 터치합니다.

요소 공통 편집에 대한 이펙트 화면이 나타납니다.



- 1 각 요소/키의 출력
- 2 인서트 이펙트 A의 카테고리
- 3 인서트 이펙트 A의 형식
- 4 인서트 이펙트 A의 프리셋
- 5 인서트 이펙트 A와 B 간 연결 방법
- 6 사이드 체인/모듈레이터 선택

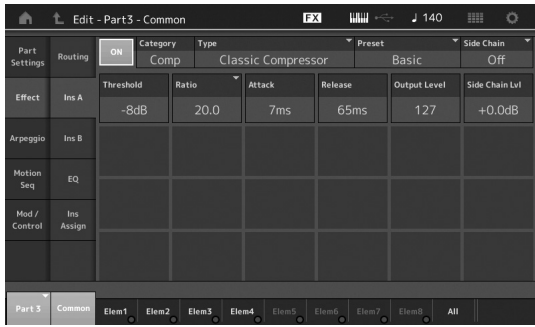
- 4 각 요소/키의 출력을 설정합니다(1).
- 5 인서트 이펙트 A에 해당하는 파라미터(이펙트 카테고리(2), 이펙트 타입(3) 및 이펙트 프리셋(4))를 선택합니다.
- 6 인서트 이펙트 A와 B 간 연결 방법을 설정합니다(5).
- 7 인서트 이펙트 B의 사이드 체인/모듈레이터를 설정합니다(6).

#### 주

사이드 체인/모듈레이터는 한 트랙에서 전송된 출력을 사용하여 다른 트랙의 이펙트를 제어합니다. 선택된 파트 이외의 다른 파트에 대한 입력 신호 또는 오디오 입력 신호가 명시된 이펙트를 제어할 수 있도록 기능 작동에 대해 이펙트 타입을 지정할 수 있습니다. 이 트리거는 이펙트 타입에 따라 "사이드 체인" 또는 "모듈레이터"라고 합니다.

### 8 화면 왼쪽의 [Ins A] 탭을 터치합니다.

4단계에서 선택된 이펙트 파라미터 편집 화면이 나타납니다.



### 9 필요에 따라 파라미터를 설정합니다.

각 이펙트 타입에 제공되는 파라미터를 세부적으로 편집하여 원하는 사운드를 찾아봅니다.

#### Compare(비교) 기능

비교 기능을 사용하면 방금 편집된 음향과 편집하지 않은 본래 상태를 서로 전환할 수 있어 편집이 음향에 어떻게 영향을 미치는지 들어볼 수 있습니다.

편집 화면이 표시된 상태에서 [EDIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 [EDIT] 버튼이 깜박입니다. 이 상태에서는 비교할 수 있도록 편집 전의 음향 설정이 잠시 동안 다시 표시됩니다. [EDIT] 버튼을 다시 눌러 원래 상태로 돌아갑니다.

### 10 동일하게 작동하여 인서트 이펙트 B 편집

### 11 필요에 따라 퍼포먼스를 저장합니다.

## 퍼포먼스에 파트가 지정되는 방식

기본(출고 시)으로 사용자 뱅크에는 다양한 형식의 퍼포먼스가 제공됩니다. 이와 같은 퍼포먼스의 일부는 꽤 복잡하기 때문에 퍼포먼스 또는 사용 방법을 바로 확실하게 파악하지 못할 수 있습니다. 이 단원에서는 일반적인 퍼포먼스 생성 방법을 학습하므로 퍼포먼스 및 사용 방법을 보다 잘 이해하게 됩니다. 이 단원에는 일반적인 4개의 파트 지정 방식이 수록되어 있습니다.

#### 퍼포먼스 구조

#### 레이어

이 방법을 사용하면 어떤 음을 눌러도 여러 개(2개 이상)의 파트를 동시에 연주할 수 있습니다.

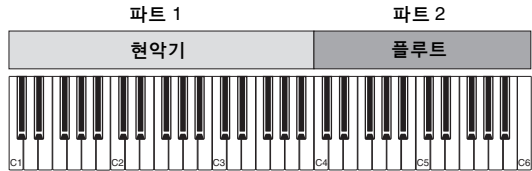
예를 들어 각각 어택 속도가 다른 2개의 다른 현악기 파트와 같은 2개의 비슷한 파트를 결합하면 더욱 풍부한 음향을 생성할 수 있습니다.



#### 퍼포먼스 구조

#### 음 분리 범위

이 방법을 사용하면 왼손과 오른손으로 다른 파트를 연주할 수 있습니다. 아래 그림과 같이 현악기 파트는 건반의 낮은 음계에, 플루트는 건반의 높은 음계에 따로 지정하면 왼손으로는 현악기 반주를 연주하고 오른손으로는 플루트 멜로디를 연주할 수 있습니다.



#### 퍼포먼스 구조

#### 세기 범위에 따라 분리

이 방법을 사용하면 연주 강도(세기)에 따라 여러 다른 파트를 트리거할 수 있습니다. 아래에 표시된 예의 경우 음을 낮은 세기로 연주하면 어택 속도가 느린 현악기 음향이 트리거되고, 음을 중간 세기로 연주하면 어택 속도가 빠른 현악기 사운드가 트리거됩니다. 음을 높은 세기로 연주하면 오케스트라 히트가 트리거됩니다.



**퍼포먼스 구조**      **아르페지오 사용**

이 방법을 사용하면 혼자서도 밴드의 모든 파트를 연주할 수 있습니다. MODX로 다양한 아르페지오 형식을 퍼포먼스의 최대 8개 파트에 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 아래와 같이 서로 다른 4개의 아르페지오 형식을 4개 파트에 지정하여 베이스 아르페지오가 건반의 가장 낮은 범위에서 연주되고 기타 및 피아노 아르페지오가 높은 범위, 드럼 아르페지오는 건반 모든 범위에서 연주되도록 할 수 있습니다. 그렇게 해서 건반의 해당 범위를 연주하지만 하면 연주에 완전하고 역동적인 반주를 더할 수 있습니다.

또한, 화면의 [Motion Control] → [Arpeggio]에서 아르페지오 형식 지정을 변경할 수 있어 곡의 인트로, 독창, 코러스 및 엔딩에 다양한 아르페지오 형식을 설정할 수 있습니다.



위에 설명한 네 가지 방법을 사용하거나 결합시키면 매우 다양한 퍼포먼스를 만들어 낼 수 있습니다. 기본적으로 사용자 बैं크에 저장된 많은 퍼포먼스는 위에 설명된 방법을 통해 생성되었습니다. 다양한 퍼포먼스를 시도해 보고 각 퍼포먼스에 어떤 방법이 사용되는지 확인해 보시기 바랍니다.

**파트 결합을 통한 퍼포먼스 생성**

내장 बैं크의 사전 프로그램된 퍼포먼스를 확인한 후 자신만의 고유한 퍼포먼스를 생성해 보십시오. 이 단원에서는 2개의 파트를 결합하여 퍼포먼스를 생성해 보고자 합니다.

**퍼포먼스 선택**

시연을 위해 파트 1에 피아노 음향을 지정해 보겠습니다.

**1 퍼포먼스 플레이 화면에서 파트 1의 파트 이름으로 커서를 움직인 후 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 [CATEGORY] 버튼을 누릅니다.**

파트 카테고리 검색 화면이 나타납니다.

**2 퍼포먼스 목록에서 [Full Concert Grand]를 선택합니다.**

**3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.**

**여러 파트를 함께 연주(레이어)**

가장 좋아하는 파트를 파트 2에 지정하여 두 개의 파트를 결합해 보십시오.

**1 퍼포먼스 플레이 화면에서 파트 2의 파트 이름으로 커서를 움직인 후 [SHIFT] 버튼을 누르고 있는 상태에서 [CATEGORY] 버튼을 눌러 원하는 음향을 선택합니다.**

**2 건반을 연주합니다.**

파트 1(피아노)과 파트 2(위에서 선택한 음향)가 겹쳐 동시에 들립니다.

**3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.**

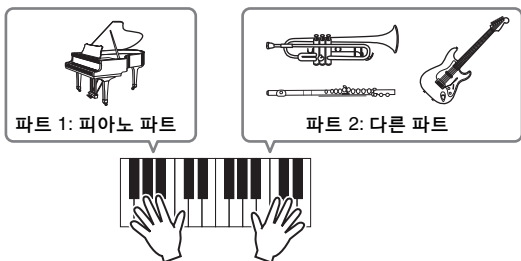
다음으로 왼손과 오른손을 사용하여 서로 다른 파트를 연주해 보겠습니다.

## 스플릿

음 범위가 건반의 낮은 음계에 설정된 상태로 파트 1에 한 파트를 지정하고 음 범위가 건반의 높은 음계에 설정된 상태로 파트 2에 다른 파트를 지정하면 왼손과 오른손으로 서로 다른 파트를 연주할 수 있습니다.



- ① 음표 하한(파트 범위의 가장 낮은 음)
  - ② 음표 상한(파트 범위의 가장 높은 음)
- 1 파트 1의 음표 상한(②)을 터치하거나 ②로 커서를 움직인 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
  - 2 화면 왼쪽의 [Keyboard] 메뉴를 터치하여 엽니다.
  - 3 해당 키를 눌러 파트 1의 가장 높은 음을 설정합니다.  
파트 1의 Range 부분에 표시되는 음표 번호가 변합니다.
  - 4 파트 2의 음표 하한(①)을 터치하거나 ①로 커서를 움직인 후 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
  - 5 해당 키를 눌러 파트 2의 가장 낮은 음을 설정합니다.  
파트 2의 Range 부분에 표시되는 음표 번호가 변합니다.
  - 6 화면 왼쪽의 [Keyboard] 메뉴를 터치하여 끕니다.
  - 7 건반을 연주합니다.  
왼손으로 연주하는 음과 오른손으로 연주하는 음은 각각 피아노 파트(파트 1) 음향 및 선택한 다른 파트(파트 2) 음향으로 들립니다.

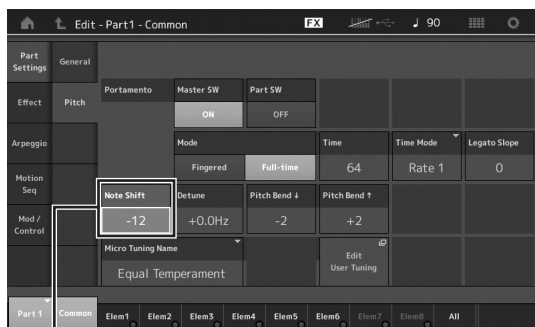


- 8 슬라이더 기능 [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] 버튼을 눌러 "PART"를 선택합니다.
- 9 컨트롤 슬라이더 1 및 2를 사용하여 파트 1 및 2의 음량을 조절합니다.

## 분리 파트의 음 범위를 한 옥타브 낮추기

파트 2의 음 범위를 한 옥타브 낮춥니다.

- 1 파트를 편집하려면 파트 2로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 누릅니다.
- 2 화면 왼쪽의 [Part Settings] 탭 → [Pitch] 탭을 터치합니다.



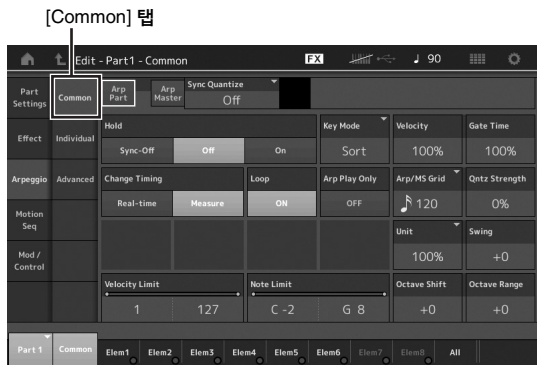
음 이동

- 3 "Note Shift"를 선택하여 피치를 조절합니다.  
피치가 반음 단위로 바뀝니다. "-12"를 설정하여 음 범위를 한 옥타브 낮춥니다.
- 4 건반을 연주합니다.

## 각 파트의 아르페지오 설정 변경

각 파트의 아르페지오 설정을 변경해보십시오. 원하는 음악 스타일에 가장 적합한 리듬 또는 반주 패턴을 퍼포먼스에 지정할 수 있습니다.

- 1 파트 1로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 눌러 요소 공통 편집 화면을 불러옵니다.
- 2 화면 왼쪽의 [Arpeggio] 탭 → [Common] 탭(화면 상단 근처)을 터치합니다.  
모든 아르페지오 형식에 대한 공통 아르페지오 파라미터를 설정할 때 사용되는 화면이 나타납니다.  
아르페지오 Hold 파라미터는 아르페지오 형식 선택과 마찬가지로 유용합니다. 이 파라미터가 "on"으로 설정되어 있으면 음에서 손을 떼도 아르페지오가 계속 재생됩니다. 파트에 드럼 음향이 지정되어 있을 때와 음을 누르든 음에서 손을 떼든 상관없이 아르페지오(리듬 패턴)를 계속 재생하고자 할 때에는 이 파라미터를 "on"으로 설정해야 합니다.



- 3 [Individual] 탭을 터치하여 각 아르페지오 형식에 대한 설정 화면을 불러옵니다.
- 4 아르페지오 형식을 터치하고 화면 왼쪽의 [Category Search] 메뉴를 선택합니다. (아니면 [CATEGORY] 버튼을 눌러도 됩니다.)  
카테고리는 악기 형식을, 하위 카테고리는 음악 형식을 결정합니다.  
아르페지오 형식은 인트로, 독창, 리프라인, 코러스 및 브리지와 같은 곡의 각 부분에 대한 변주를 포함합니다. 건반을 연주하여 아르페지오를 들어보고 마음에 드는 것을 선택합니다.

아르페지오 형식 설정



원할 경우 계속 진행하여 동일한 방법으로 다른 아르페지오 형식을 지정합니다.

- 5 필요에 따라 퍼포먼스를 저장합니다.

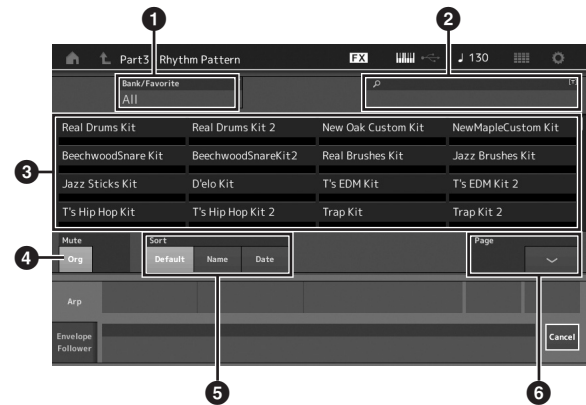
## 리듬 패턴 사용

[Rhythm Pattern] 버튼은 현재의 퍼포먼스에 리듬 파트를 추가하는 간단한 방법을 제공합니다. 리듬 패턴과 엔벌로프 팔로워를 결합하면 패턴을 더 많이 변경할 수 있습니다

여기에서는 예시로 리듬 패턴 “8Z Trance Basics 1”을 퍼포먼스 “Supertrance”에 추가하고 나서 엔벌로프 팔로워로 음향을 변경하는 방식을 설명합니다.

### 리듬 파트 추가(간단한 방법)

- 1 리듬 파트를 추가하려는 퍼포먼스를 선택합니다. 여기에서는 “Supertrance”를 선택합니다.
- 2 [RHYTHM PATTERN] 버튼을 누릅니다. 리듬 패턴 화면이 나타납니다. 파트 1-8의 모든 파트가 이미 사용되고 있으면 “Part Full” 메시지가 나타나고 리듬 패턴을 추가할 수 없습니다.



- 1 뱅크/즐거찾기
- 2 이름 검색
- 3 키트 선택
- 4 음소거
- 5 정렬
- 6 페이지 전환

- 3 리듬 패턴 목록에서 사용하려는 리듬 패턴 키트를 누릅니다. 여기에서는 “8Z Trans Basics1”을 누릅니다. 리듬 파트가 추가됩니다.
- 4 건반을 연주하면 리듬 패턴의 연주가 시작됩니다.

**5 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼이나 [EXIT] 버튼을 눌러 리듬 패턴을 설정합니다.**

리듬 패턴 화면이 종료됩니다.

**주**  
HOME 아이콘을 눌러서 선택을 확인할 수도 있습니다.

**6 리듬 패턴을 중지하려면 [ARP ON/OFF] 버튼이나 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.**

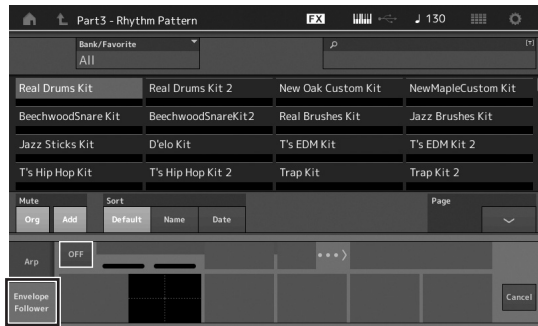
**주**  
화면의 [Arp Hold On] 버튼을 눌러 리듬 패턴을 중단할 수도 있습니다.

**엔벨로프 팔로워 설정**

엔벨로프 팔로워는 입력 신호에서 파형의 엔벨로프 또는 진폭 엔벨로프를 추출한 뒤 엔벨로프를 음향 변경의 컨트롤러로 사용할 수 있게 하는 기능입니다. 예를 들어, 리듬 패턴을 파트에 지정하고 파트의 엔벨로프 팔로워를 “Source”로 설정하면 다른 파트의 음향이 이에 따라 변경됩니다. 이것은 특정 악기 음향이 연주될 때 다른 악기의 음량을 낮추는 자동 “더킹”에 특히 유용합니다.

**1 리듬 패턴 화면 하단의 [Envelope Follower] 탭을 누르십시오.**

엔벨로프 팔로워 화면이 나타납니다.



**2 엔벨로프 팔로워 스위치를 “ON”으로 합니다.**

여기에서 건반을 연주해 엔벨로프 팔로워를 작동한 음향을 들어볼 수 있습니다.



**3 필요한 경우 설정을 조절합니다.**

여기 이 예에서는 곡선 극성(Polarity)을 “Bi,” 곡선 비율(Ratio)을 “-63,” 게인(Gain)을 “-12dB”로 설정합니다.



다른 파라미터 설정을 하려면 화면의 [EDIT] 버튼을 누르고 엔벨로프 팔로워 설정 화면을 엽니다.

리듬 패턴 키트나 아르페지오 형식을 변경하려면 [RHYTHM PATTERN] 버튼을 눌러 리듬 패턴 화면으로 돌아갑니다. 엔벨로프 팔로워 설정은 새 키트나 아르페지오 형식을 선택한 후에도 유지됩니다.

# 녹음 및 재생

본 악기에 MIDI 데이터를 송으로 녹음하거나 MODX에 연결된 USB 플래시 드라이브에 퍼포먼스(오디오 데이터)를 녹음할 수 있습니다.

## 용어

### 송

본 악기의 송은 실질적으로 MIDI 시퀀서의 곡과 동일하며 재생은 녹음된 데이터 종료 시에 자동으로 정지됩니다. MODX는 최대 128개의 송을 저장할 수 있습니다.

### 트랙

시퀀서에서 음악 퍼포먼스(MIDI 이벤트로 구성)가 저장되는 메모리 위치입니다. MODX는 16개의 트랙을 제공하며 각 트랙은 16개의 믹싱 파트에 해당합니다.

### 실시간 녹음

본 악기는 메트로놈과 함께 연주될 때 퍼포먼스 데이터를 녹음합니다. 실시간 녹음에는 Replace, Overdub, Punch In/Out의 세 가지 방법이 있습니다.

- Replace를 사용하면 이미 녹음된 트랙을 새 데이터로 덮어 쓸 수 있어 이전에 기록된 데이터를 삭제할 수 있습니다.
- Overdub을 사용하면 데이터가 이미 포함된 트랙에 더 많은 데이터를 추가할 수 있습니다. 다시 말해 이전 음에 새 음을 녹음할 수 있습니다.
- Punch In/Out을 사용하면 트랙의 특정 부분만을 선택적으로 재녹음할 수 있습니다.

## MIDI 녹음

본 악기에는 건반 퍼포먼스를 MIDI 데이터로 녹음할 수 있는 퍼포먼스 녹음기(내장형 멀티 트랙 시퀀서)가 내장되어 있습니다. 이 기능을 사용하면 마음 속에 떠오르는 프레이즈를 바로 저장할 수 있습니다. DAW를 사용하여 풍부하고 복잡한 다중 악기 편곡 및 안전한 송을 생성할 수 있습니다.

## 트랙에 녹음

이 단원에서는 트랙 1에 파트를 녹음하여 건반 연주를 녹음하는 방법을 살펴봅니다. 그러나 녹음 작업을 실시하려면 먼저 MODX를 설정해야 합니다.

**1 퍼포먼스 플레이 화면 왼쪽의 [Play/Rec] 탭을 터치합니다.**

녹음 화면이 나타납니다.

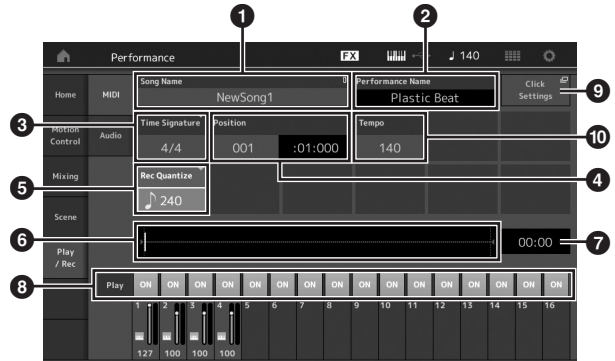
**2 화면 왼쪽의 [MIDI] 탭을 터치합니다.**

**3 [●] (녹음) 버튼을 누릅니다.**

녹음 설정 화면이 나타납니다.

### 주

또는 퍼포먼스 화면의 [●] (녹음) 버튼을 누르기만 해도 한 번에 1-3단계를 실시할 수 있습니다.



- 1 송 이름
- 2 현재 선택된 퍼포먼스 이름
- 3 박자(미터)
- 4 위치(녹음/재생 시작 위치)
- 5 쿼타이즈
- 6 전체 순서에 해당되는 위치
- 7 전체 순서의 녹음 시간
- 8 각 트랙에 대한 재생 켜짐/꺼짐
- 9 템포 설정 화면 바로가기
- 10 템포 변경

**4 녹음 설정 화면에서 다음 파라미터를 설정합니다.**

**4-1** 커서를 Time Signature(미터) (7)로 움직인 후 값을 설정합니다. 이 예에서는 값을 "4/4"로 설정합니다.

**4-2** Record Quantize에서 쿼타이즈를 "240 (8분 음표)"으로 설정합니다(5). 이 편리한 기능을 사용하면 녹음을 하면서 실시간으로 음을 자동 쿼타이즈(또는 타이밍 "정리")할 수 있습니다. 쿼타이즈는 음표 이벤트의 타이밍을 가장 가까운 비트에 맞추어 조절합니다. 일반적으로 (악보에서 연주하는 경우) 악보 표시의 가장 낮은 음 값을 설정해야 합니다.

**5 녹음 설정을 완료한 후 [▶] (재생) 버튼을 눌러 녹음을 시작합니다.**

[▶] (재생) 버튼을 눌러 카운트 인 후 실제로 녹음을 시작합니다.

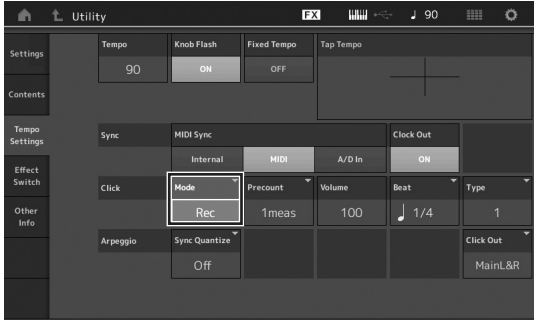
**6 연주를 완료하면 [■] (정지) 버튼을 눌러 녹음을 정지합니다.**

잘못된 음을 연주한 경우 [■] (정지) 버튼을 누른 후 다시 녹음해 봅니다.

### 녹음 시 '틱' 사용

아래의 단계를 준수하여 MIDI 녹음 중 '틱'을 사용하십시오.

- 1 화면에서 [UTILITY] 버튼을 누르고 [Tempo Settings]를 터치 또는 사용 가능한 경우 [Click Settings] 버튼을 눌러 템포 설정 화면을 불러옵니다. '틱' "Mode"를 "Rec"로 설정합니다.

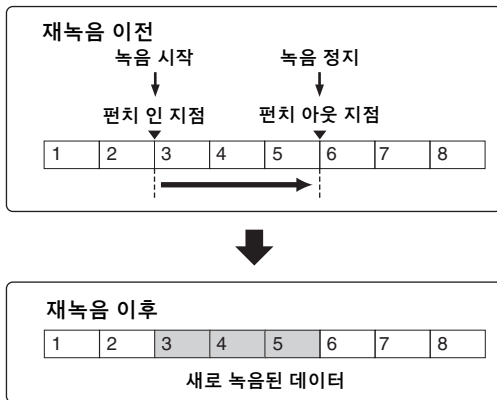


**주**

"Rec/Play"가 설정된 경우 MIDI 녹음 및 재생 중 '틱' 소리가 들립니다. "Always"를 설정한 경우엔 항상 '틱' 소리가 들립니다.

### 송의 특정 파트 재녹음(펀치 인/아웃)

펀치 인/아웃 녹음 방법을 사용하여 트랙의 특정 부분만 녹음할 수 있습니다. 시작 지점(펀치 인)과 끝 지점(펀치 아웃)을 설정한 다음 송의 처음부터 녹음을 시작할 경우 실제 녹음은 펀치 인과 펀치 아웃 지점 사이에서만 실행됩니다. 아래의 8소절 예에서는 3소절부터 5소절까지만 다시 녹음됩니다.



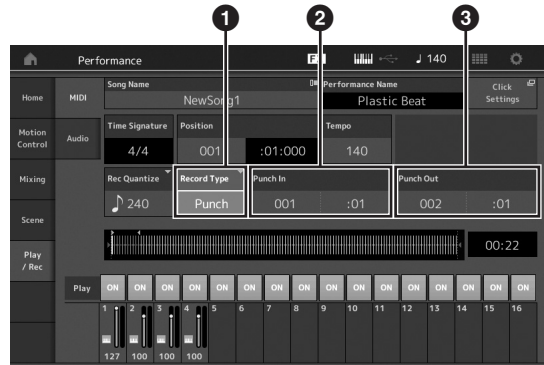
**주**

펀치 인/아웃 방법은 지정된 구역에서 원래 데이터를 항상 바꿉니다(소실시킵니다).

위와 같은 조건에서 펀치 인/펀치 아웃 녹음을 실행하려면 미리 녹음 설정 화면에서 다음 파라미터를 설정합니다.

- 1 "녹음 형식": "펀치"
- 2 펀치 인: 003:01  
이 지점에서 녹음 트랙 재생이 꺼지고 건반 퍼포먼스가 이 트랙에 녹음됩니다.

- 3 펀치 아웃: 006:01  
이 지점에서 녹음이 끝나고 녹음 트랙의 정상 재생이 시작됩니다.



### 가장 최근 녹음 취소(실행 취소/재실행)

실행 취소 작업은 가장 최근 녹음 세션에서 실행한 변경 내용을 취소하여 데이터를 이전 상태로 복구합니다. 재실행 작업은 실행 취소를 사용한 후에만 사용할 수 있으며 변경 사항을 취소하기 전에 실행한 변경 사항을 복구합니다.

- 1 실행 취소(녹음된 내용이 없으면 이 화면이 나타나지 않음)  
[Undo]를 터치하면 화면에 확인 메시지가 나타납니다. "Undo"를 선택하면 이전 녹음이 취소됩니다.



- 2 재실행(실행 취소를 작동하지 않으면 이 화면이 나타나지 않음)  
[Redo]를 터치하면 화면에 확인 메시지가 나타납니다. "Redo"를 선택하면 실시했던 변경 사항이 복구됩니다.



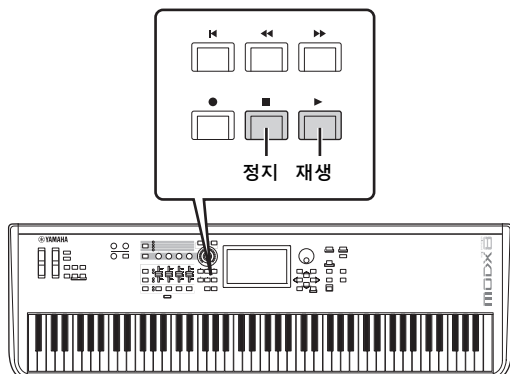


## 송 재생

이 단원에서는 녹음된 송 재생 중 음조/솔로 기능을 간편하게 사용하는 방법을 살펴봅니다.

## 송 재생

### 1 [▶](재생) 버튼을 눌러 송을 시작합니다.

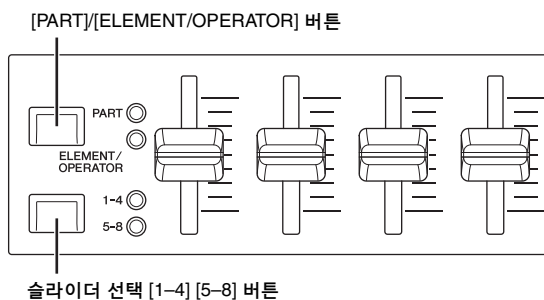


**주**  
송의 음량 레벨을 조절하려면 [MASTER VOLUME] 노브를 사용합니다.

### 2 [■](정지) 버튼을 눌러 송을 정지합니다.

## 각 파트 음량 조절

컨트롤 슬라이더를 사용하여 각 네 개 파트에 대한 음량을 조절할 수 있습니다.



[PART]/[ELEMENT/OPERATOR] 버튼을 눌러 PART를 선택한 다음 슬라이더 선택 [1-4] [5-8] 버튼을 눌러 파트 5-8의 음량을 변경할 수 있습니다.

슬라이더 이외에도 노브 1-4(5-8)을 사용하여 실시간으로 송 재생의 파트 설정에 영향을 줄 수 있습니다. 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

## 오디오로 연주 녹음

MODX의 퍼포먼스를 WAV 형식(44.1-kHz, 24비트, 스테레오) 오디오 파일로 USB 플래시 드라이브에 녹음할 수 있습니다. 녹음 레벨이 고정되면 최대 74분까지 연속 녹음을 실시할 수 있습니다(USB 저장 장치에 이용 가능한 메모리가 충분한 경우).

### 주의사항

녹음 또는 재생 중이나 녹음된 오디오 파일이 저장되는 동안에는 MODX를 절대로 끄면 안 됩니다. 이때 MODX를 끄면 이후에 USB 플래시 드라이브에 액세스할 수 없습니다.

### 1 USB 플래시 드라이브를 MODX의 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.

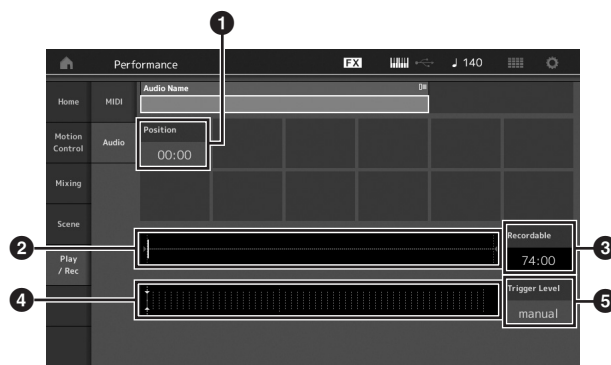
### 2 퍼포먼스 플레이 화면 왼쪽의 [Play/Rec] 탭을 터치합니다.

녹음 화면이 나타납니다.

### 3 화면 왼쪽의 [Audio] 탭을 터치합니다.

### 4 [●](녹음) 버튼을 눌러 오디오 녹음을 설정합니다.

녹음 설정 화면이 나타납니다.



① 재생 위치

② 전체 오디오 데이터의 현재 재생 위치

③ 이용 가능한 녹음 시간

④ 레벨 미터

⑤ 트리거 레벨

### 5 필요한 트리거 레벨을 설정합니다(⑤).

트리거 레벨을 "manual"로 설정하면 [▶](재생) 버튼을 누를 때마다 녹음이 시작됩니다. 또는, 1-127 사이의 값을 설정해도 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다. 여기에서 설정한 레벨은 레벨 미터에 파란색 삼각형으로 표시됩니다(④). 최고의 결과를 얻으려면 이 파라미터를 가능한 한 낮게, 그러나 원하지 않는 소음이 녹음될 정도로 낮지는 않게 설정하여 전체 신호를 포착해야 합니다.

**6 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.**

트리거 레벨을 "manual"로 설정하면 [▶] (재생) 버튼을 누른 즉시 녹음이 시작됩니다. 녹음 중 [●] (녹음) 버튼은 빨간색으로, [▶] (재생) 버튼은 녹색으로 켜집니다. 트리거 레벨로 1 - 127의 값을 설정한 경우 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다.

**7 건반을 연주합니다.**

트리거 레벨을 1 - 127의 값으로 설정한 경우 재생 음량이 해당 레벨을 초과할 때마다 녹음이 자동으로 시작됩니다.

**8 연주가 끝나면 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.**

녹음된 오디오 파일이 선택된 장치에 저장됩니다.

## 오디오 파일 재생

아래 설명된 대로 MODX는 악기 자체에서 만들어졌든 다른 소스에서 가져온 것이든 상관없이 USB 플래시 드라이브의 오디오 파일(.wav)을 재생할 수 있습니다.

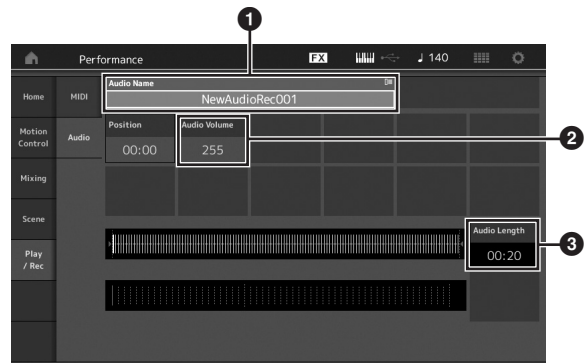
**1 USB 플래시 드라이브를 MODX의 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.**

**2 퍼포먼스 화면의 왼쪽에서 [Play/Rec] 탭 → [Audio] 탭을 터치합니다.**

**3 "Audio Name"을 터치하고 화면 왼쪽의 [Load] 메뉴를 선택합니다.**

**4 소스 USB 플래시 드라이브 및 폴더를 선택합니다.**

**5 USB 플래시 드라이브의 원하는 파일(.wav)을 선택하여 불러오기 작업을 실행합니다.**



- ① 오디오 이름
- ② 오디오 음량
- ③ 오디오 길이

**6 [▶](재생) 버튼을 누릅니다.**

오디오 파일의 재생이 시작됩니다.

**7 커서를 "Audio Volume" (②)으로 움직인 후 데이터 다이얼을 사용하여 재생 음량을 조절합니다.**

**8 [■] (정지) 버튼을 눌러 재생을 정지합니다.**

**주**  
오디오 재생 중 건반에서 선택한 퍼포먼스를 재생할 수도 있습니다.

# 마스터 건반 사용

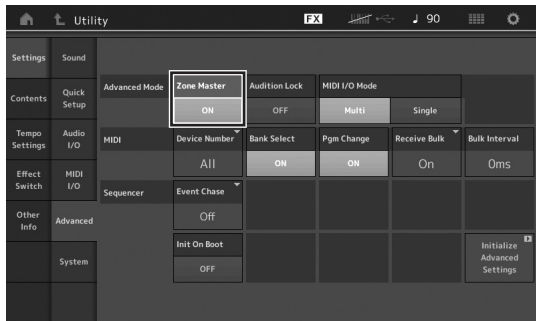
마스터 건반 기능을 작동하면 마스터 건반 컨트롤러로 사용할 수 있도록 각 퍼포먼스마다 최대 8개의 개별 존을 할당할 수 있습니다. 라이브 세트와 결합하면 필요할 때마다 외부 MIDI 장치를 바로 제어할 수 있는 설정을 불러올 수 있습니다. 이에 따라 라이브로 연주할 때 연결된 외부 MIDI 톤 제너레이터를 순서대로 변경하고 제어할 수 있습니다.

## 마스터 건반으로 사용하기 위한 설정 — 존

MODX를 마스터 건반을 사용할 때 건반을 최대 8개의 독립 존으로 나눌 수 있습니다. 각 존에는 다양한 MIDI 채널, 노브 및 컨트롤 슬라이더 기능을 지정할 수 있습니다. 그러므로 하나의 건반으로 내부 멀티 팀버 톤 제너레이터의 여러 부분을 동시에 제어하거나 이 신디사이저 자체의 내부 퍼포먼스뿐만 아니라 외부 MIDI 악기의 퍼포먼스를 여러 다양한 채널을 통해 제어할 수 있어 MODX를 사용하여 효과적으로 여러 대의 건반을 작동할 수 있습니다. 8개의 존과 관련된 파라미터를 설정하여 해당 설정을 저장할 수 있습니다.

먼저 존 설정을 활성화하여 MODX를 마스터 건반으로 설정합니다.

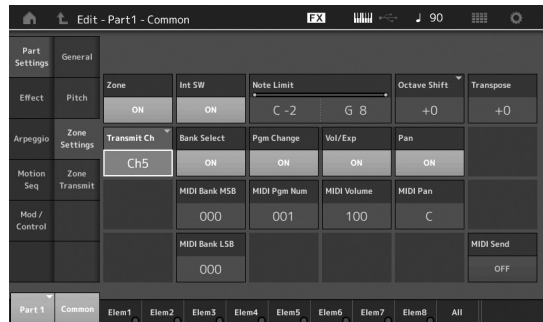
- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러옵니다.
- 2 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [Advanced] 탭을 터치합니다.
- 3 [Zone Master]를 터치해 켭니다.



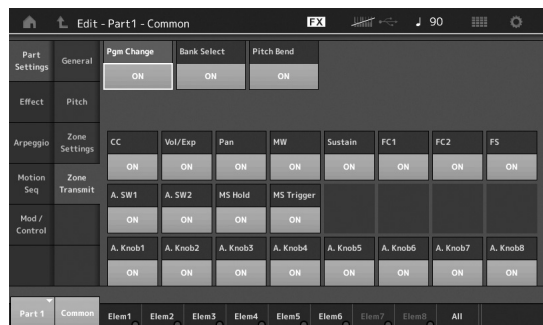
- 4 [EXIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

그런 후 각 퍼포먼스에 대한 마스터 건반(존)에 따라 설정합니다.

- 1 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 눌러 퍼포먼스 플레이 화면을 불러옵니다.
- 2 현재 선택된 퍼포먼스의 원하는 파트로 커서를 움직인 후 [EDIT] 버튼을 눌러 해당 파트를 편집합니다.
- 3 화면 왼쪽의 [Part Settings] 탭 → [Zone Settings] 탭을 터치합니다.
- 4 [Zone]을 터치해 켭니다.
- 5 MIDI 전송 채널 및 음표 한도와 같은 존 관련 파라미터를 설정합니다.



- 6 [Zone Transmit] 탭을 터치하여 원하는 대로 전송 스위치를 설정합니다.



이 설정을 완료한 후 [STORE] 버튼을 눌러 퍼포먼스를 저장합니다.

존 설정에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

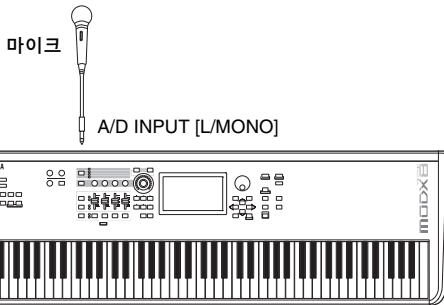
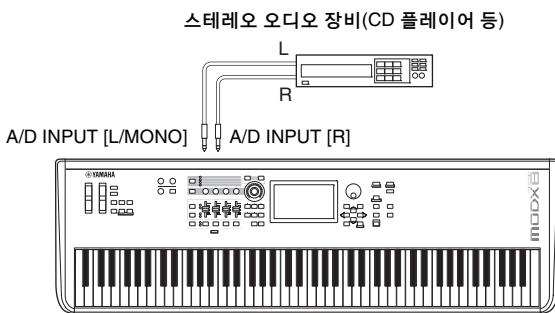
# 마이크 또는 오디오 장비 연결

## A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭의 음향 입력에 따라 건반 연주

A/D 입력 음향(예: 마이크, CD 플레이어 또는 신디사이저를 통한 사용자의 음성)을 오디오 입력 파트로 지정할 수 있습니다. 음량, 팬 및 이펙트 같은 다양한 파라미터를 이 파트에 설정하면 건반 퍼포먼스의 음향에 맞춰 음이 출력됩니다.

**1 악기의 전원을 끄고 A/D INPUT [GAIN] 노브를 최소로 설정합니다.**

**2 오디오 장비 또는 마이크를 후면 패널의 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에 연결합니다.**



**주**

표준 다이내믹 마이크를 권장합니다. (본 악기는 팬텀 전원으로 작동되는 콘덴서 마이크를 지원하지 않습니다.)

**3 연결된 오디오 장비를 켜 후에 MODX를 켭니다.**

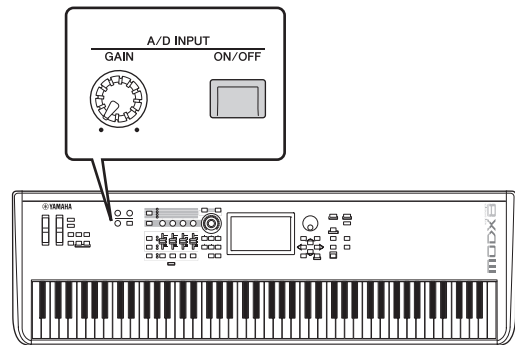
**4 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 화면 왼쪽에서 [Settings] 탭 → [Audio I/O] 탭을 터치합니다.**

**5 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에 연결된 특정 장비에 따라 “Mic/Line” 파라미터를 설정합니다.**

마이크와 같이 출력 레벨이 낮은 장비를 연결할 때는 이 파라미터를 “Mic”로 설정합니다. 반면 신디사이저 건반, CD 플레이어, 휴대용 음악 플레이어와 같이 출력 레벨이 높은 장비를 연결할 때는 이 파라미터를 “Line”으로 설정합니다.

**6 A/D INPUT [ON/OFF] 버튼을 눌러 해당하는 램프를 켭니다.**

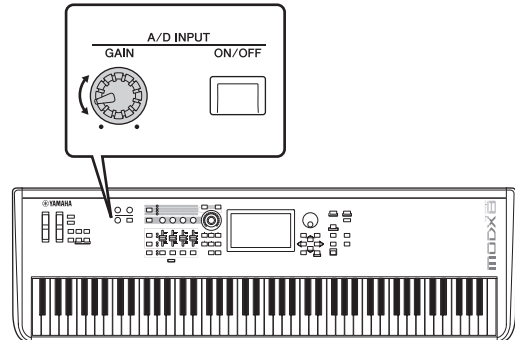
이 설정으로 오디오 신호가 연결된 오디오 장치의 입력이 될 수 있습니다.



**7 [GAIN] 노브를 사용하여 입력 레벨을 제어합니다.**

**주**

PEAK LED가 가장 큰 입력 음향에서 잠시 동안 켜지도록 [GAIN] 노브로 입력 레벨을 조절합니다.



**8 [PERFORMANCE (HOME)] 버튼을 누른 다음 원하는 퍼포먼스를 선택합니다.**

건반을 연주하면서 마이크에 대고 노래를 하거나 오디오 장비를 재생합니다.

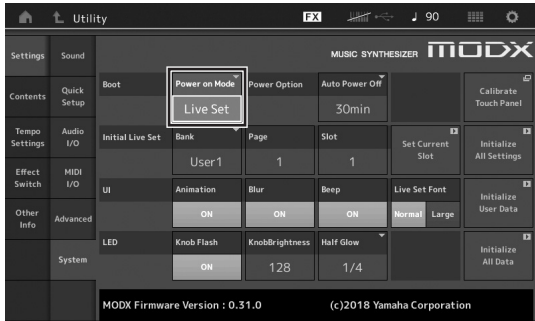
# 전체 시스템 설정

유틸리티 화면에서 다양한 파라미터를 설정할 수 있습니다. 특히 [Settings] 탭을 터치하면 본 악기의 전체 시스템에 적용되는 파라미터를 설정할 수 있습니다. [EXIT] 버튼을 눌러 본래 화면으로 돌아가면 유틸리티 화면에서 변경한 사항이 활성화됩니다. 이 단원에서는 전체 시스템 설정과 관련하여 여러 유용한 기능을 설명합니다.

## 자동 전원 켜기 작업 설정

전원이 켜질 때 라이브 세트 화면 또는 퍼포먼스 플레이 화면 중 어떤 화면을 자동으로 불러올지 정할 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 [Power on Mode]에서 “Live Set”(라이브 세트 화면) 및 슬롯 번호나 “Perform”(퍼포먼스 플레이 화면)을 시작 화면으로 선택합니다.



- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

## 버튼 램프 거동 설정

버튼 램프의 디머 기능을 제어할 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 “Half Glow”를 “Off,” “1/4,” 또는 “1/2”로 설정합니다.
  - “Off”를 선택한 경우 디머 기능이 꺼집니다.
  - “1/4”을 선택한 경우 버튼이 희미하게 켜진 상태의 밝기는 완전히 켜진 상태의 25%까지 줄어듭니다. 이 조명 레벨은 무대와 같이 주변이 어두울 때 적합합니다.
  - “1/2”을 선택한 경우 버튼이 희미하게 켜진 상태의 밝기는 완전히 켜진 상태의 50%까지 줄어듭니다. 이 조명 레벨은 버튼 램프가 희미하게 켜져 있는지 꺼져 있는지 분간하기 어려운 실외와 같이 주변이 밝을 때 유용합니다.
- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

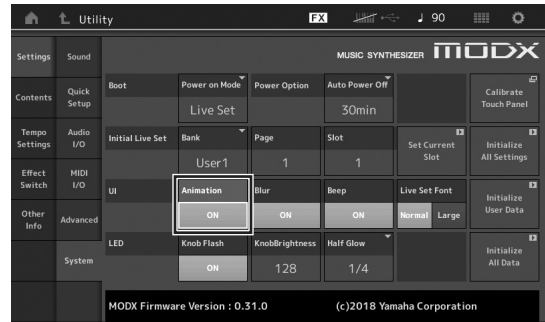
## 다양한 기능 켜기/끄기

유틸리티 화면의 [System] 탭을 터치하면 다양한 기능을 설정할 수 있습니다.

### 애니메이션 켜기/끄기

다음과 같이 화면 전환 애니메이션을 켜고 끌 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 “Animation”에서 “ON” 또는 “OFF”를 선택하여 애니메이션을 켜거나 끕니다.



- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

### 화면 흐림 효과 켜기/끄기

아무 화면이나 선택하면 이전에 선택했던 화면은 흐려집니다. 다음과 같이 이 기능을 켜고 끌 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 “Blur”를 “ON” 또는 “OFF”로 설정하여 흐림 효과를 켜거나 끕니다.
- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다. 그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

## 경적음 켜기/끄기

다음과 같이 작동. 메뉴/파라미터 선택 등을 확인하는 경적음을 켜고 끌 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 “Beep”를 “ON” 또는 “OFF”로 선택하여 경적음을 켜거나 끕니다.
- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.  
그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

## 수퍼 노브 점멸 켜기/끄기

기본 설정일 때에는 수퍼 노브가 현재 비트로 깜박입니다. 다음과 같이 이 점멸 기능을 켜고 끌 수 있습니다.  
이 점멸 기능이 꺼질 때 수퍼 노브는 계속 켜진 상태로 유지됩니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [System] 탭을 터치합니다.
- 2 “Knob Flash”에서 “ON” 또는 “OFF”를 선택하여 점멸 기능을 켜거나 끕니다.

## 터치 패널 교정

터치 패널이 종종 반응하지 않거나 이상하게 반응하는 것처럼 보이면 터치 패널을 교정해야 할 수 있습니다.

- 1 [UTILITY] 버튼을 누르고 있는 상태에서 [PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼을 누릅니다.  
[Calibrate Touch Panel]이 선택된 상태로 유틸리티 화면이 나타납니다.
- 2 [ENTER] 버튼을 누릅니다.
- 3 흰색 정사각형이 나타납니다. 이 정사각형을 터치하여 터치 패널을 교정한 후 작업이 완료될 때까지 다음 흰색 정사각형을 사용하여 계속 진행합니다.

주

또는 [UTILITY] → [Settings] → [System]을 터치하여 시스템 설정 화면을 불러온 후 [Calibrate Touch Panel]을 터치해도 됩니다.

## 마스터 튠닝 변경

MODX의 튠닝을 조절할 수 있습니다. 쉽게 튠닝할 수 없는 다른 악기의 피치에 맞출 수 있도록 합주 연주 시 유용합니다.  
(예: 피아노).

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [Sound] 탭을 터치합니다.



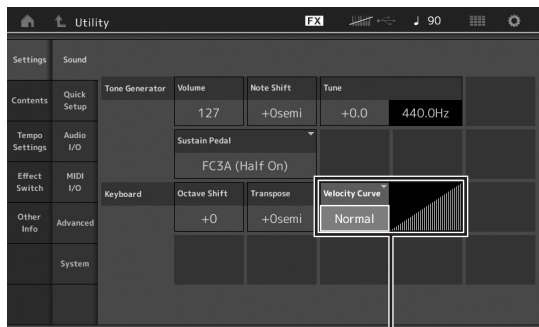
- 2 “Tune”을 선택하고 데이터 다이얼을 사용하여 파라미터를 변경합니다.  
이 예에서는 “440 Hz”에서 “442 Hz”로 값을 변경해 보겠습니다. 튠 파라미터는 실제 센트(1센트 = 반음의 1/100) 단위로 조정되기 때문에 해당 값이 오른쪽에 Hz로 표시됩니다. 데이터 다이얼을 돌려 “+8.0”로 값을 변경합니다. 필요에 따라 튠너를 사용하면 더욱 정확하게 튠닝할 수 있습니다.

- 3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.  
그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

## 벨로시티(세기) 곡선 변경

다섯 가지 곡선으로 실제 세기가 건반에서 음을 연주하는 세기(강도)에 따라 어떻게 만들어져 전송되는지를 알 수 있습니다. 화면에 표시된 그래프가 세기 응답 곡선을 나타냅니다. 수평선은 수신한 세기 값(연주 강도)을 나타내며 수직선은 내장/외장 톤 제너레이터에 전송된 실제 세기 값을 나타냅니다.

1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 [Settings] 탭 → [Sound] 탭을 터치합니다.

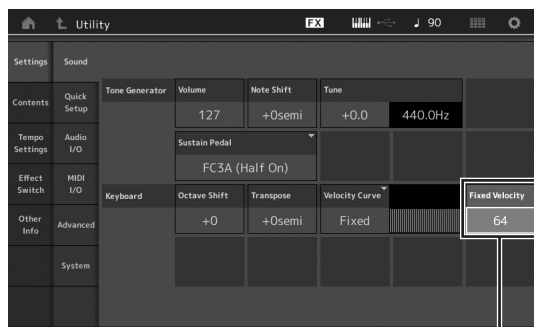


세기 곡선

2 화면 왼쪽의 팝업 메뉴에서 “Velocity Curve”를 선택한 후 원하는 대로 곡선 설정을 변경합니다.

<b>Normal</b>	이 선행 “곡선”은 건반 연주 강도(세기)와 실제 음향 변화 간 일대일 대응을 만들어 냅니다.
<b>Soft</b>	이 곡선에서는 특히 낮은 속도에 대한 응답이 증가됩니다.
<b>Hard</b>	이 곡선에서는 특히 높은 속도에 대한 응답이 증가됩니다.
<b>Wide</b>	이 곡선은 부드러운 연주에는 세기를 낮추고 강한 연주에는 세기를 높이는 방식으로 연주 강도를 강조합니다. 따라서 이 설정을 사용하여 다이내믹 레인지를 넓힐 수 있습니다.
<b>Fixed</b>	이 설정은 연주 강도와는 관계 없이 일정한 양의 사운드 변화(아래 고정 세기에서 설정)를 만들어냅니다.

세기 곡선 파라미터가 “Fixed”로 설정된 경우 연주하는 음의 세기는 여기에서 설정하는 값으로 고정됩니다.



고정된 세기 값 설정

3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

## 로컬 컨트롤을 켜짐/꺼짐 설정

로컬 컨트롤은 대개 켜짐으로 설정되어 있으나 일부의 경우(컴퓨터와 시퀀서 프로그래밍과 함께 사용할 때) 건반을 통해 내부 파트가 연주되지 않지만 건반의 음이 연주될 때 적절한 MIDI 정보가 여전히 MIDI OUT 단자를 통해 전송될 수 있도록 로컬 컨트롤을 끌 때도 있습니다. 또한 입력된 MIDI 정보도 본 악기에서 적절하게 처리됩니다.

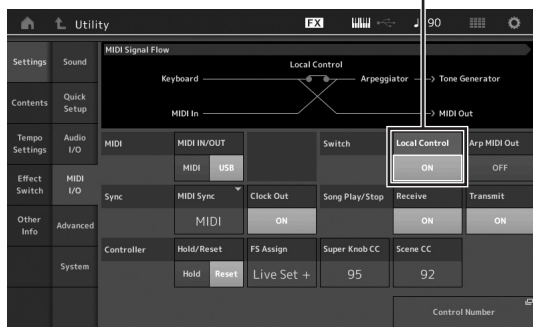
1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [MIDI I/O] 탭을 터치합니다.

2 “Local Control”을 “ON” 또는 “OFF”로 설정합니다.

3 [EXIT] 버튼을 누릅니다.

그러면 설정이 저장되어 이전 화면으로 되돌아갑니다.

로컬 컨트롤



# 외부 MIDI 기기 연결

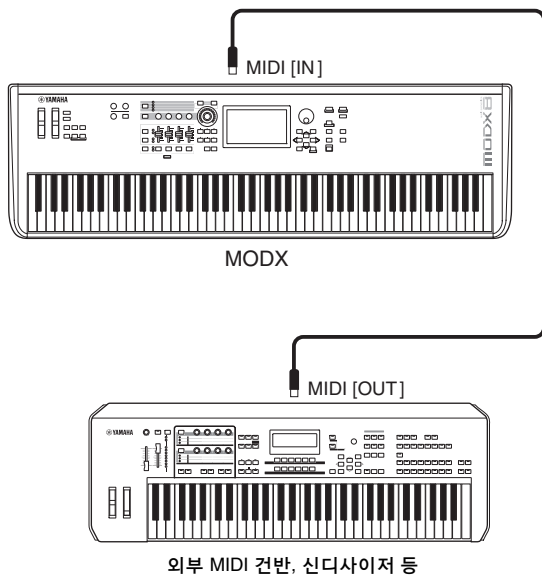
표준 MIDI 케이블(시중에서 구입 가능)을 사용하여 외부 MIDI 기기를 연결하고 MODX에서 이를 제어할 수 있습니다. 동일한 방법으로 외부 MIDI 기기(예: 건반 또는 신디사이저)를 사용하여 MODX의 음향을 제어할 수 있습니다. 아래는 여러 가지의 MIDI 연결 예입니다. 이 중에서 가장 비슷한 설정을 사용하십시오.

## 주

내장 인터페이스, MIDI 단자나 [USB TO HOST] 단자 중 하나를 MIDI 데이터 전송/수신에 사용할 수 있습니다. 단, 동시에 함께 사용할 수는 없습니다. [UTILITY] 버튼 → [Settings] 탭 → [MIDI I/O] 탭을 눌러 MIDI 데이터 전송에 어떤 단자를 사용할지 선택합니다. 이 장의 설명을 다 파악한 후에 "MIDI IN/OUT"을 "MIDI"로 설정하십시오. 여기에서는 MIDI를 예시용 연결로 사용하기 때문입니다.

## 외부 MIDI 건반 또는 신디사이저를 통해 MODX 제어

외부 건반 또는 신디사이저를 사용하여 MODX 퍼포먼스를 원격으로 선택하고 재생합니다.

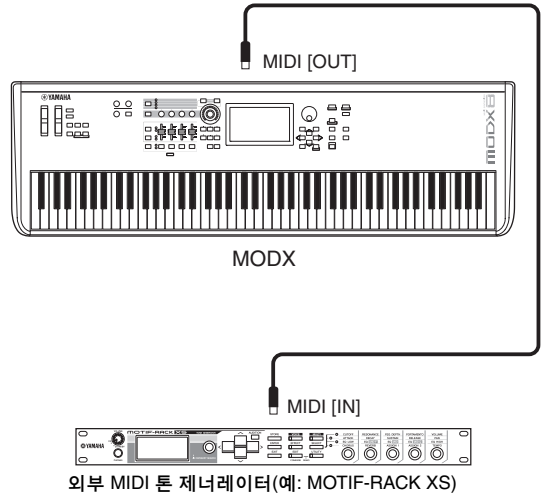


### MIDI 전송 및 수신 채널

외부 MIDI 장치의 전송 채널이 MODX의 MIDI 수신 채널과 일치하는지 확인하십시오. 외부 MIDI 장치의 MIDI 전송 채널 설정에 대한 자세한 내용을 알고 싶으면 해당 장치의 사용설명서를 참조하십시오. MIDI I/O 모드가 "다중"으로 설정되어 있으면 MODX의 각 MIDI 수신 채널 번호는 파트 1의 경우 채널 1, 파트 2의 경우 채널 2 등과 같이 각 파트 번호에 해당됩니다. MIDI I/O 모드가 "단일"로 설정되어 있으면 모든 파트 수신에 단일 채널이 사용됩니다.

## MODX에서 외부 MIDI 건반 또는 신디사이저 제어

이렇게 연결하면 MODX를 연주하거나 MODX에서 송을 재생하여 외부 MIDI 톤 제너레이터(신디사이저, 톤 제너레이터 모듈 등)의 음향이 들리도록 할 수 있습니다. 그러므로 다른 악기 및 MODX의 음향이 들리도록 하려면 이와 같이 연결하면 됩니다.



### MIDI 채널별로 MODX와 외부 톤 제너레이터 간 음향 분리

위에 표시된 연결 예를 사용하여 악기를 연주하여 개별적으로 서로 다른 파트의 음향이 들리도록 할 수 있습니다. 예를 들어 송을 통해 MODX의 음향이 재생될 때 건반을 연주하여 외부 기기의 음향이 들리도록 할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 MODX의 전송 채널 및 외부 톤 제너레이터의 수신 채널을 동일한 채널 번호로 설정해야 합니다. MODX의 각 MIDI 전송 채널 번호는 파트 1의 경우 채널 1, 파트 2의 경우 채널 2와 같이 각 파트 번호에 해당됩니다. 그러나 다음 단계를 실시하여 원하는 전송 채널을 선택할 수 있습니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]를 누른 후 "Zone Master"를 "ON"으로 설정합니다. 파트를 편집하려면 [Part Settings] → [Zone Settings]를 터치하여 존 설정 화면을 불러옵니다. "Zone Transmit"에서 MIDI 전송 채널을 점검하여 필요한 경우 이 파라미터를 변경합니다. 외부 톤 제너레이터의 음향만 들리게 하려면 MODX의 주 음량을 낮추거나 다음과 같이 작동하여 "Local Control"을 "off"로 설정합니다.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]를 선택하여 MIDI 설정 화면을 불러온 후 "Local Control"을 "off"로 설정합니다. 외부 MIDI 기기의 MIDI 수신 채널 설정 방법은 이 외부 MIDI 기기의 사용설명서를 참조하십시오.



# 연결된 컴퓨터 사용

MODX를 컴퓨터에 연결하면 DAW 또는 컴퓨터의 시퀀스 소프트웨어를 사용하여 자신만의 독창적인 곡을 만들 수 있습니다.

## 주

DAW(digital audio workstation)는 오디오 및 MIDI 데이터를 녹음, 편집 및 믹싱하기 위한 음악 소프트웨어를 지칭합니다. 주요 DAW 애플리케이션에는 Steinberg Cubase, Ableton Live 및 Apple Logic이 있습니다.

## 컴퓨터에 연결

MODX를 컴퓨터에 연결하려면 USB 케이블과 Yamaha Steinberg USB 드라이버가 필요합니다. 아래의 절차를 따르도록 합니다. USB 케이블로 오디오 데이터와 MIDI 데이터 모두 전송할 수 있습니다.

### 1 당사 웹사이트에서 최신 Yamaha Steinberg USB 드라이버를 다운로드합니다.

다운로드 버튼을 클릭한 후 압축 파일을 풉니다.

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

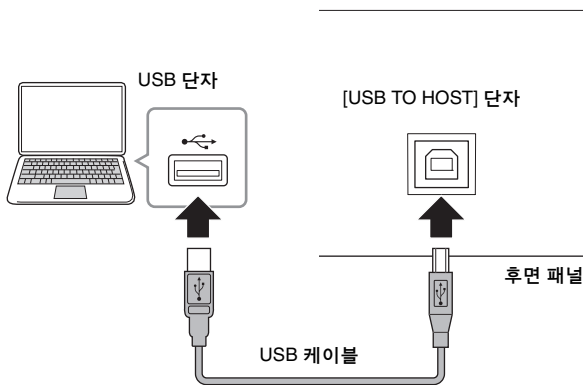
Support 웹사이트에 접속하여 "Firmware/Software"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

## 주

- 위 웹 사이트에서는 시스템 요구사항에 대한 정보도 확인할 수 있습니다.
- Yamaha Steinberg USB 드라이버는 사전 예고 없이 수정되거나 업데이트될 수 있습니다. 반드시 위 사이트에서 최신 버전을 확인한 후 다운로드하십시오.

### 2 Yamaha Steinberg USB 드라이버를 컴퓨터에 설치합니다.

설치 방법에 대한 설명은 다운로드한 파일 패키지에 포함된 온라인 설치 설명서를 참조하십시오. 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때는 아래와 같이 USB 케이블을 악기의 [USB TO HOST] 단자와 컴퓨터의 USB 단자에 연결합니다.

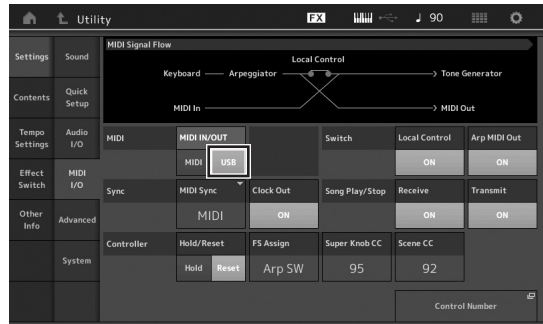


### 3 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러옵니다.

### 4 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [MIDI I/O] 탭을 터치합니다.

### 5 "MIDI IN/OUT"을 "USB"로 설정합니다.

이 악기의 [USB TO HOST] 단자가 작동되는지 확인합니다.



### 6 개인적 취향에 맞게 오디오 데이터의 입력 및 출력을 설정합니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]를 통해 변경할 수 있습니다.

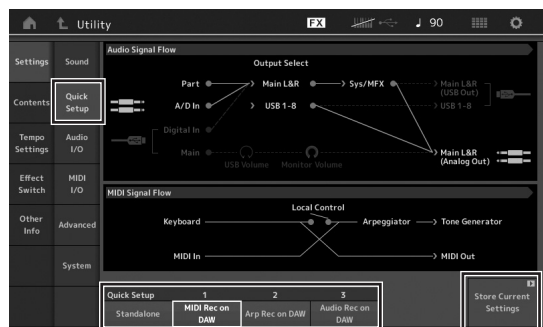
오디오 및 MIDI 데이터 관련 파라미터 변경을 위해 빠른 설정 기능을 사용하여 특수 프로그래밍된 내장 설정을 불러오기만 하면 다양한 컴퓨터/시퀀서 관련 애플리케이션에 맞게 바로 MODX를 재구성할 수 있습니다.

이와 같이 실시하려면 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [Quick Setup] 탭을 터치하여 빠른 설정 화면을 불러옵니다.

[Store Current Settings]를 터치하여 1 - 3 빠른 설정 중 하나에서 원하는 설정을 저장합니다.

## 주

빠른 설정 기능을 사용하여 설정할 때 사용할 수 있는 파라미터에 대한 자세한 내용은 참조 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.



빠른 설정 1 - 3

### [USB TO HOST] 단자 사용 시 주의사항

[USB TO HOST] 단자에 컴퓨터를 연결할 때 컴퓨터가 멈춰서 데이터가 훼손되거나 사라지지 않도록 다음 사항을 준수해야 합니다.

#### 주의사항

- AB 유형의 USB 케이블을 사용하십시오. USB 3.0 케이블은 사용할 수 없습니다.
- 악기의 전원을 켜고 끄거나 [USB TO HOST] 단자에 USB 케이블을 연결하거나 분리하기 전에 다음 사항을 실행하십시오.
  - 컴퓨터에 열려있는 모든 응용프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
  - 악기에서 데이터가 전송되지 않도록 합니다. (건반의 음을 재생하거나 곡을 재생할 때만 데이터가 전송됩니다.)
- 컴퓨터가 악기에 연결되어 있는 동안에는 (1) 악기의 전원을 끈 다음 다시 켜기, (2) USB 케이블을 번갈아가며 연결하기/분리하기 등의 작업들 사이에 6초 이상 간격을 두고 기다려야 합니다.

컴퓨터나 악기가 작동을 멈추면 응용프로그램 소프트웨어 또는 컴퓨터 OS를 다시 시작하거나 악기 전원을 껐다가 다시 켜십시오.

### MIDI 채널 및 MIDI 포트

MIDI 데이터는 16개의 채널 중 하나에 지정되며, 본 신디사이저는 16개의 MIDI 채널을 통해 별도의 16개 파트를 동시에 재생할 수 있습니다. 하지만 각각 16개 채널을 지원하는 별도의 MIDI "포트"들을 사용하여 이 16채널 한계를 극복할 수도 있습니다. 하나의 MIDI 케이블은 동시에 최대 16개 채널에서 데이터를 처리할 수 있고, MIDI 포트를 이용하여 USB 연결로 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 본 악기를 컴퓨터에 연결할 때 MIDI 포트는 다음과 같이 정의됩니다.

#### 포트 1

본 악기의 톤 제너레이터 블록은 이 포트만 인식하고 사용할 수 있습니다. 외부 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MODX를 톤 제너레이터로 재생할 때는 연결된 MIDI 장치 또는 컴퓨터에서 MIDI 포트를 1로 설정해야 합니다.

#### 포트 3

이 포트는 MIDI Thru Port로 사용됩니다. [USB TO HOST] 단자를 통해 포트 3에서 수신된 MIDI 데이터는 MIDI [OUT] 단자를 통해 외부 MIDI 장치로 재전송됩니다.

MIDI [IN] 단자를 통해 포트 3에서 수신된 MIDI 데이터는 [USB TO HOST] 단자를 통해 외부 장치(컴퓨터 등)로 재전송됩니다. USB 연결을 사용할 때에는 MIDI 전송 채널과 MIDI 수신 채널 뿐만 아니라 MIDI 전송 포트와 MIDI 수신 포트를 일치시켜야 합니다. 위의 정보에 따라 본 악기에 연결된 외부 장치의 MIDI 포트를 설정해야 합니다.

### 오디오 채널

MODX의 오디오 신호는 [USB TO HOST] 단자와 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 출력됩니다.

컴퓨터에 연결할 때 [USB TO HOST] 단자를 사용합니다. 이 경우 최대 10개의 오디오 채널(5개의 스테레오 채널)을 사용할 수 있습니다. 출력과 채널 간 할당은 다음과 같이 실시됩니다. [EDIT] → [Part Settings] → [General] 화면의 "Part Output"

MODX의 오디오 신호는 [USB TO HOST] 단자와 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭에서 입력될 수 있습니다.

최대 4개의 오디오 채널(2개의 스테레오 채널)이 [USB TO HOST] 단자로 입력될 수 있습니다. 믹싱 화면 또는 퍼포먼스 편집 화면에서 출력 레벨을 설정합니다. 이 신호는 OUTPUT [L/MONO]/[R] 잭(2개의 채널)으로 출력됩니다. 또한 최대 2개의 오디오 채널(1개의 스테레오 채널)이 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭으로 입력될 수 있습니다. 이 신호는 MODX의 A/D 입력 파트로 전송됩니다. 자세한 내용은 참고 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

## 컴퓨터를 사용하여 송 생성

MODX에 연결된 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어와 함께 MODX를 사용하면 다음과 같은 기능과 애플리케이션을 이용할 수 있습니다.

- DAW 소프트웨어에 MODX 연주의 MIDI 녹음 및 오디오 녹음
- MODX 톤 제너레이터를 사용하여 DAW 소프트웨어에서 곡 재생

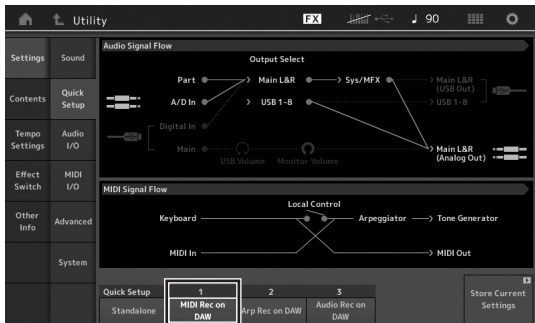
이 부분에서는 MODX를 연결한 후 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어와 함께 사용하는 방법을 살펴봅니다(55페이지).

## MIDI 데이터로 컴퓨터에 MODX 연주 녹음 (녹음된 아르페지오 재생 없음)

이 방법을 사용하면 MODX 연주를 DAW에 MIDI 데이터로 간편하게 녹음할 수 있습니다. 아르페지오 재생은 녹음되지 않습니다.

### MODX 설정

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러옵니다.
- 2 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [Quick Setup] 탭을 터치하여 빠른 설정 화면을 불러옵니다.
- 3 “Quick Setup”의 “1 (MIDI Rec on DAW)”을 선택합니다.

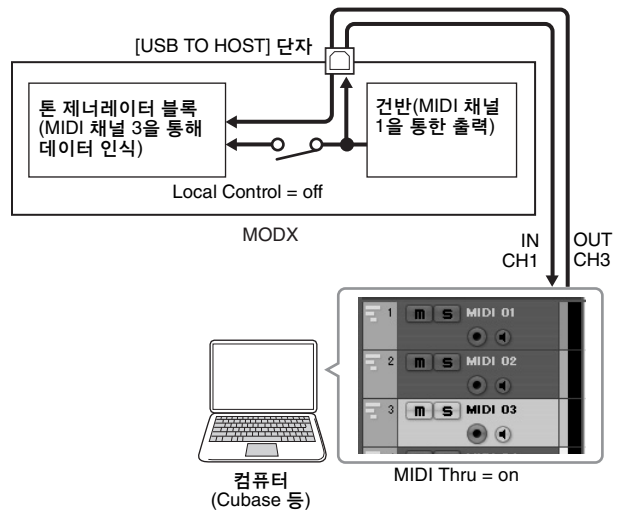


- 4 [EXIT] 버튼을 눌러 녹음하려는 퍼포먼스를 선택합니다.

### DAW 소프트웨어 설정

- 1 DAW 소프트웨어에서 MIDI Thru를 “on”으로 설정합니다.

MIDI Thru를 "on"으로 설정하면 건반을 연주하여 생성된 MIDI 데이터가 컴퓨터로 전송되었다가 다시 MODX로 돌아옵니다. 아래의 예와 같이 MODX에서 전송된 후 MIDI 채널 1을 통해 컴퓨터로 녹음된 MIDI 데이터는 녹음 트랙의 설정에 따라 MIDI 채널 3을 통해 컴퓨터에서 MODX로 되돌아갑니다. 그 결과 MODX의 톤 제너레이터는 건반 연주를 통해 생성된 MIDI 데이터를 채널 3의 MIDI 데이터로 재생합니다.



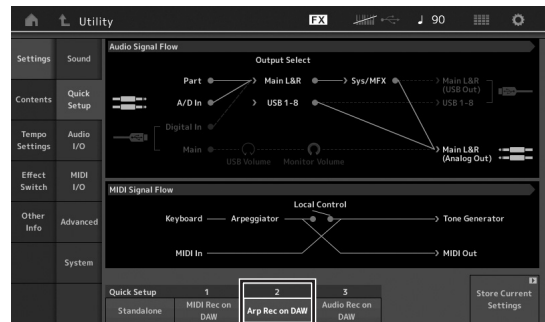
- 2 DAW 소프트웨어에 MODX 연주를 녹음합니다.

## MIDI 데이터로 컴퓨터에 MODX 연주 녹음 (녹음된 아르페지오 재생 포함)

이 방법을 사용하면 MODX의 아르페지오 재생을 DAW에 MIDI 데이터로 녹음할 수 있습니다.

### MODX 설정

- 1 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러옵니다.
- 2 화면 왼쪽의 [Settings] 탭 → [Quick Setup] 탭을 터치하여 빠른 설정 화면을 불러옵니다.
- 3 “Quick Setup”의 “2 (Arp Rec on DAW)”를 선택합니다.



- 4 [EXIT] 버튼을 눌러 녹음하려는 퍼포먼스를 선택합니다.

### DAW 소프트웨어 설정

“MIDI 데이터로 컴퓨터에 MODX 연주 녹음(녹음된 아르페지오 재생 없음)”의 동일한 작동 단계를 따르십시오.

## MODX를 톤 제너레이터로 사용하여 컴퓨터에서 송 재생

아래 지침은 본 악기를 MIDI 톤 제너레이터로 사용하는 방법을 보여줍니다. 이 경우 실제 MIDI 시퀀스 데이터가 컴퓨터의 DAW 소프트웨어에서 전송되므로 MODX가 선사하는 역동적인 음향을 활용하는 동시에 소프트웨어 신디사이저를 사용하지 않아 컴퓨터의 처리 전력을 절감하는 추가 이점이 있습니다.

### MODX 설정

- 1 편집할 퍼포먼스를 선택합니다.
- 2 퍼포먼스 플레이 화면의 [Mixing] 탭을 터치하여 믹싱 화면을 불러옵니다.
- 3 필요에 따라 1~16 파트에 대해 믹싱을 설정합니다.

### DAW 소프트웨어 설정

- 1 MODX를 재생하기 위한 트랙의 MIDI 출력 포트를 MODX의 포트 1로 설정합니다.
- 2 컴퓨터에서 DAW 소프트웨어의 각 트랙에 MIDI 데이터를 입력합니다.  
MIDI 트랙에 해당하는 파트의 톤 제너레이터 설정은 MODX의 믹싱 화면에서 실시됩니다.

# MEMO

# 데이터 저장/불러오기

유틸리티 화면은 MODX와 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 드라이브 장치 간 전체 시스템 설정 및 데이터(예: 퍼포먼스 및 라이브 세트)를 전송할 수 있는 수단을 제공합니다.

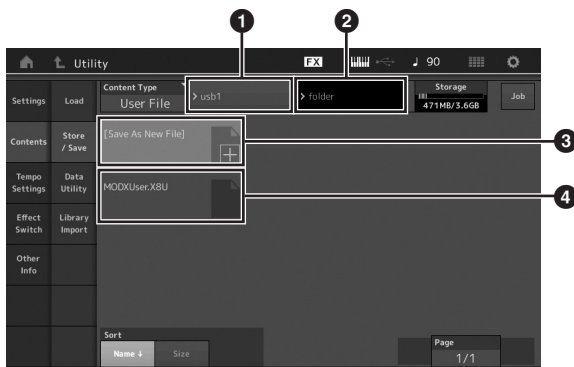
이 단원에서는 본 약기의 사용자 메모리에 있는 모든 데이터를 “User” 파일로 저장하고 불러오는 방법에 대해 설명합니다.

## USB 플래시 드라이브에 설정 저장

- 1 USB 플래시 드라이브를 본 약기의 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 화면 왼쪽에서 [Contents] 탭 → [Store/Save] 탭을 터치합니다.
- 3 “Content Type”을 “User File”로 설정합니다.



- 4 USB 플래시 드라이브의 원하는 디렉토리를 선택합니다.



- 1 상위 폴더
- 2 USB 플래시 드라이브의 저장 대상 폴더
- 3 신규 저장 대상
- 4 기존 파일

- 5 [Save As New File]의 “+”를 터치합니다.

**주**  
기존 파일을 덮어쓰려면 파일 이름을 터치합니다.

- 6 문자 입력 화면이 나타납니다. 저장할 파일 이름을 입력합니다.

이름 입력에 대한 자세한 내용은 “기본 작동법 및 화면 표시 항목”의 “이름 지정(문자 입력)”을 참조하십시오(21 페이지).

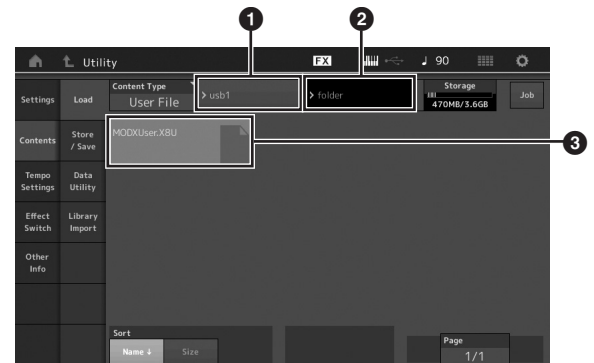
- 7 문자 입력 화면의 [Done]을 터치하여 실제로 저장 작업을 실행합니다.

**주**  
기존 파일을 덮어쓰려면 화면의 “YES”를 선택합니다. 그러면 확인 메시지가 나타납니다.

## USB 플래시 드라이브에서 설정 불러오기

**주의사항**  
불러오기 작업을 실시하면 본 약기의 기존 데이터가 덮어쓰기 됩니다. 따라서 중요한 데이터는 항상 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 드라이브에 저장해야 합니다.

- 1 USB 플래시 드라이브를 본 약기의 [USB TO DEVICE] 단자에 연결합니다.
- 2 [UTILITY] 버튼을 눌러 유틸리티 화면을 불러온 후 화면 왼쪽에서 [Contents] 탭 → [Load] 탭을 터치합니다.
- 3 “Content Type”을 “User File”로 설정합니다.
- 4 USB 플래시 드라이브의 원하는 폴더를 선택합니다.
- 5 메모리의 파일(확장자: .X8U)을 선택하여 불러오기 작업을 실행합니다.



- 1 소스 USB 플래시 드라이브
- 2 USB 플래시 드라이브의 소스 폴더
- 3 기존 파일

## [USB TO DEVICE] 단자 사용 시 주의 사항

본 약기에는 내장형 [USB TO DEVICE] 단자가 있습니다. USB 장치를 단자에 연결할 때 조심해서 USB 장치를 취급해야 합니다. 아래 중요한 주의사항을 따르십시오.

### 주

USB 장치 취급에 대한 자세한 내용은 USB 장치의 사용설명서를 참조하십시오.

### 호환되는 USB 장치

- USB 플래시 드라이브

USB 허브, 컴퓨터 키보드 또는 마우스와 같은 다른 USB 장치는 사용할 수 없습니다.

본 약기는 일부 상용 USB 장치를 지원하지 않습니다. Yamaha는 고객이 구입한 USB 장치의 작동을 보장할 수 없습니다. 본 약기에서 사용하기 위한 USB 장치를 구매하기 전에 아래 웹 페이지를 참조하십시오.

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

Support 웹사이트에 접속하여 "Documents and Data"를 클릭한 다음 해당 모델 이름을 입력하십시오.

USB 장치 1.1~3.0을 본 약기에 사용할 수 있으나, USB 장치에 저장하거나 USB 장치에서 불러오는 데 소요되는 시간은 데이터의 형식 또는 약기의 상태에 따라 다를 수 있습니다.

### 주의사항

USB TO DEVICE 단자의 정격은 최대 5V/500mA입니다. 이를 초과하는 정격의 USB 장치는 연결하지 마십시오. 약기 자체가 손상될 수 있습니다.

### USB 장치 연결

[USB TO DEVICE] 단자에 USB 장치를 연결할 때는 장치의 커넥터가 적합한지, 알맞은 방향으로 연결되었는지 확인하십시오.

### 주의사항

- 재생/녹음, 파일 관리 작업(저장, 복사, 삭제, 포맷) 또는 USB 장치 액세스 중에는 USB 장치를 연결 또는 분리하지 않도록 하십시오. 그렇지 않을 경우, 약기의 작동이 "멈추거나" USB 장치 및 데이터가 손상될 수 있습니다.
- USB 장치를 연결한 후 분리(또는 그 반대)하는 경우에는 각 작업 사이에 몇 초간 간격을 두십시오.

## USB 플래시 드라이브 사용

약기를 USB 플래시 드라이브에 연결하면 연결되어 있는 장치에 자신이 만든 데이터를 저장할 수 있을 뿐만 아니라 연결된 장치에서 데이터를 읽을 수도 있습니다.

### 사용할 수 있는 최대 USB 플래시 드라이브의 수

1개의 USB 플래시 드라이브만 [USB TO DEVICE] 단자에 연결할 수 있습니다.

### USB 플래시 드라이브 포맷

USB 플래시 드라이브는 본 약기로만 포맷해야 합니다(61페이지). 다른 장치에서 포맷한 USB 플래시 드라이브는 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.

### 주의사항

포맷 작업을 하면 이전에 있던 데이터를 모두 덮어쓰게 됩니다. 포맷할 USB 플래시 드라이브에 중요한 데이터가 없는지 반드시 확인하십시오.

### 주

USB 플래시 드라이브 포맷 방법에 대한 자세한 내용은 참고 설명서 PDF 문서를 참조하십시오.

### 데이터 보호(쓰기 방지)

부주의로 중요한 데이터가 삭제되는 것을 방지하려면 각 USB 플래시 드라이브에 제공되는 쓰기 방지 기능을 적용하십시오. USB 플래시 드라이브에 데이터를 저장하는 경우 반드시 쓰기 방지 기능을 해제하십시오.

### 약기 끄기

약기를 끌 때는 재생/녹음 또는 파일 관리(저장, 복사, 삭제 및 포맷 작업 등)를 위해 약기가 USB 플래시 드라이브에 액세스하고 있지는 않은지 반드시 확인하십시오. 그렇지 않으면 USB 플래시 드라이브와 데이터가 손상될 수 있습니다.

## 쉬프트 기능 목록

악기의 일부 중요 기능과 작업은 패널 조절장치의 단축기를 이용해 간편하게 실행할 수 있습니다.  
[SHIFT] 버튼을 누른 상태에서 표시된 버튼(아래에서 설명)을 누르면 됩니다.

작업	기능
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	노브에 지정된 지정 1-8을 값 1에 저장합니다.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	노브에 지정된 지정 1-8을 값 2에 저장합니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	조음김 값을 1씩 감소시킵니다.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	조음김 값을 1씩 증가시킵니다.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	조음김 값을 0으로 재설정합니다.
[SHIFT] + [DEC/NO]	선택된 파라미터 값을 10씩 감소시킵니다. 라이브 세트 화면에서 이 작업은 이전 페이지를 불러옵니다.
[SHIFT] + [INC/YES]	선택된 파라미터 값을 10씩 증가시킵니다. 라이브 세트 화면에서 이 작업은 다음 페이지를 불러옵니다.
[SHIFT] + [ENTER]	템포 설정 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	개요 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [LIVE SET]	라이브 세트 등록 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [UTILITY]	빠른 설정 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + [CATEGORY]	현재 선택된 파트에 대해 파트 카테고리 검색 화면을 불러옵니다.
[SHIFT] + 슬라이더 설정 [1-4] [5-8]	슬라이더 기능 [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] 버튼이 "PART"로 설정되어 있을 때 파트 9 또는 파트 13을 선택합니다.
[SHIFT] + [EDIT]	복사/교환 대화를 엽니다.
[SHIFT] + SCENE [1]-[8]	SCENE [1] - [8] 버튼에 SCENE 1 - 8을 저장합니다.
[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO]	터치 패널 보정 설정 화면을 불러옵니다.



# 화면 표시 메시지

LCD 표시	설명
** will be deleted.	이 메시지는 실행하려는 지정 작업으로 인해 지정된 데이터가 삭제되는 경우 나타납니다.
** will be overwritten.	이 메시지는 저장하려는 파일과 이름이 동일한 파일/폴더가 이미 존재할 때 나타납니다.
Activate the source controller to assign.	작동하려는 컨트롤러에 파라미터를 지정할 수 있습니다.
Advanced settings will be initialized.	[Advanced] 탭에서 실행된 모든 설정이 초기화됩니다.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	모든 데이터 및 라이브러리가 초기화됩니다. 저장되지 않은 데이터는 손실됩니다.
All data is initialized upon power-on.	전원이 켜질 때 모든 데이터가 초기화됩니다.
All settings will be initialized. User data is kept.	모든 설정이 초기화됩니다. 사용자 데이터가 유지됩니다.
All sound will be stopped during optimization.	이 메시지는 내부 메모리가 복구되기 전에 나타납니다. 최적화 중 모든 음향이 중지됩니다.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	모든 사용자 데이터가 초기화됩니다. 저장되지 않은 데이터는 손실됩니다.
Are you sure?	지정한 작업을 실행할 것인지 여부를 확인합니다.
Arpeggio full.	더 이상 쉐어 아레지오 파트 스위치가 없을 때 나타납니다.
Assignable Knob Full.	지정 가능 노브가 모두 사용 중이고 수퍼 노브 설정을 더 추가할 수 없을 때 나타납니다.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USB 플래시 드라이브가 가득 차 더 이상의 오디오 녹음 데이터를 저장할 수 없습니다. 새로운 USB 플래시 드라이브를 사용하거나 USB 플래시 드라이브에서 불필요한 데이터를 지워 여유 공간을 확보하십시오.
Auto power off disabled.	이 메시지는 오토 파워 오프 기능이 중지되기 전에 나타납니다.
Bulk data protected.	설정으로 인해 벌크 데이터를 수신할 수 없습니다.
Can't process.	MODX가 요청된 작업을 처리할 수 없습니다.
Completed.	지정된 불러오기, 저장, 포맷 또는 기타 다른 작업이 완료되었습니다.
Connecting to USB device...	현재 [USB TO DEVICE] 단자에 연결된 USB 플래시 드라이브를 인식하고 있습니다.
Control Assign Full.	모든 컨트롤 지정이 사용 중입니다.
Copy protected.	복사 방지된 디지털 오디오 소스를 내보내거나 저장하려고 시도했습니다.
Current user data will be overwritten by **.	이 메시지는 파일을 저장하여 해당 이름으로 사용자 데이터가 이미 존재할 때 나타납니다.
Data memory full.	내부 메모리가 가득 차 라이브러리에 녹음된 데이터가 저장되지 않습니다.
Device number is off.	장치 번호가 꺼져있어 벌크 데이터를 송수신할 수 없습니다.
Device number mismatch.	장치 번호가 일치하지 않아 벌크 데이터를 송수신할 수 없습니다.
File is not found.	불러올 때 지정된 파일이 검색되지 않았습니다.
File or folder already exists.	저장하려는 파일과 이름이 동일한 파일/폴더가 이미 존재합니다.
File or folder path is too long.	경로를 표시하는 문자 수가 너무 길어 이용하려는 하는 파일 또는 폴더에 액세스할 수 없습니다.
Folder is not empty.	데이터를 포함한 폴더의 삭제를 시도했습니다.
Illegal bulk data.	벌크 데이터나 벌크 요청 메시지 수신 중 오류가 발생했습니다.
Illegal file name.	지정한 파일명이 잘못되었습니다. 다른 이름을 입력하십시오.
Illegal file.	이 신디사이저에 의해 지정된 파일을 사용할 수 없거나 불러올 수 없습니다.
Keybank full.	불러오기 작업을 실행할 때 건반 은행의 최대 전체 수가 초과되었습니다.

LCD 표시	설명
Library full.	관련 작업을 실행할 때 라이브러리의 최대 전체 수가 초과되었습니다.
MIDI buffer full.	한 번에 너무 많은 데이터가 수신되었기 때문에 MIDI 데이터를 처리할 수 없습니다.
MIDI checksum error.	벌크 데이터 수신 중 오류가 발생했습니다.
Modified: Common AsgnKnob?	파트 편집을 위한 컨트롤 지정 화면의 수퍼 노브와 관련된 지정 가능 노브의 설정을 추가 또는 변경할 때 공통/오디오 편집의 컨트롤 지정 설정이 자동적으로 추가 또는 변경되면 나타납니다.
No data.	이 메시지는 선택된 트랙 또는 범위에 포함된 데이터가 없을 때 나타납니다. 적절한 트랙 또는 범위를 선택하십시오.
No read/write authority to the file.	파일을 읽고 쓰는 권한이 없음을 나타냅니다.
Now initializing all data...	신디사이저가 출고 시 프로그램된 설정을 복구하고 있음을 나타냅니다.
Now initializing...	지정된 데이터가 초기화 중임을 나타냅니다.
Now loading...	파일을 불러오고 있음을 나타냅니다.
Now receiving MIDI bulk data...	신디사이저가 MIDI 벌크 데이터를 수신하고 있음을 나타냅니다.
Now saving...	파일을 저장하고 있음을 나타냅니다.
Now transmitting MIDI bulk data...	신디사이저가 MIDI 벌크 데이터를 송신하고 있음을 나타냅니다.
Part Full.	모든 파트가 사용 중입니다.
Please connect USB device.	오디오 녹음을 위해 [USB TO DEVICE] 단자에 USB 장치를 연결합니다.
Please keep power on.	플래시 ROM에 데이터를 쓰고 있습니다. 데이터를 플래시 ROM에 쓰고 있는 동안 절대 전원을 끄지 마십시오. 이 메시지가 표시될 때 전원을 끄면 모든 사용자 데이터가 삭제되고 시스템이 중단될 수 있습니다(플래시 ROM 데이터의 손상으로 인해). 또한 다음에 전원을 켤 때 MODX가 제대로 시작되지 않을 수도 있습니다.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	이 신디사이저를 재부팅하여 오디오 데이터에 대한 입력/출력 설정 변화를 활성화합니다.
Please reboot to maintain internal memory.	이 신디사이저를 재부팅하여 내부 메모리를 복구해 주십시오.
Please stop audio play/rec.	시도했던 작업을 오디오 녹음 또는 재생 중에 실행할 수 없습니다.
Please stop sequencer.	실행을 시도한 작업은 송 재생 중에는 수행할 수 없습니다.
Please wait...	이 신디사이저가 지정된 작업을 실행하고 있음을 나타냅니다.
Recall latest edits.	퍼포먼스를 편집한 후 편집된 내용을 저장하지 않고 다른 퍼포먼스를 선택하면 작성한 모든 편집 내용이 삭제됩니다. 이 경우 불러오기를 사용하여 최근 편집 내용을 그대로 유지하면서 퍼포먼스를 복구할 수 있습니다.
Redo last recording.	취소한 작업을 재실행할 것인지 확인합니다.
Sample is protected.	샘플 데이터를 덮어쓸 수 없습니다.
Sample is too long.	샘플 크기가 너무 커서 불러오기 작업을 실행할 수 없습니다.
Sample memory full.	샘플 메모리가 가득 차 추가 불러오기 작업을 실행할 수 없습니다.
Scene stored.	[SCENE] 버튼 중 하나에 Scene이 저장되었습니다.
Song data overload.	송 크기가 재생하기에 너무 큼니다.
Song full.	관련 작업을 실행할 때 송의 최대 전체 수가 초과되었습니다.
Touch the white square.	이 메시지는 터치 패널 교정 중 표시된 흰색 사각형을 터치해야 할 때 나타납니다.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	[Memory] (메모리 스위치)가 해당 기능에 대해 켜질 때 현재 선택된 [SCENE] 버튼에 해당 기능 정보가 자동으로 저장됩니다.
Undo last recording.	가장 최근의 녹음을 취소할 것인지 확인합니다.
Unsupported USB device.	이 메시지는 지원되지 않는 USB 장치가 연결되었을 때 나타납니다.
USB connection terminated.	비정상적인 전기 전류 때문에 USB 플래시 드라이브와의 연결이 끊어졌습니다. [USB TO DEVICE] 단자에서 USB 플래시 드라이브를 분리한 후 패널 버튼 중 아무거나 누르십시오.

LCD 표시	설명
USB device is full.	USB 플래시 드라이브가 가득 차서 데이터를 더 이상 저장할 수 없습니다. 새 USB 플래시 드라이브를 사용하거나 저장 장치에서 불필요한 데이터를 제거하여 공간을 확보하십시오.
USB device is write-protected.	이 메시지는 보호된 USB 플래시 드라이브에 기록을 하려고 시도했을 때 나타납니다.
USB device read/write error.	USB 플래시 드라이브를 읽거나 쓸 때 오류가 발생했습니다.
USB device will be formatted.	이 메시지는 USB 장치가 포맷되기 전에 나타납니다.
Waveform full.	관련 작업을 실행할 때 파형의 최대 전체 수가 초과되었습니다.

# 문제 해결

사운드가 출력되지 않습니까? 잘못된 사운드가 출력됩니까? 이와 같은 문제가 발생하면 제품이 이상이 있다고 판단하기 전에 다음 부분을 확인하십시오. 데이터를 USB 플래시 드라이브 (60페이지)로 백업한 후 데이터 초기화(19페이지)를 실행하면 대부분의 문제를 해결할 수 있습니다. 그래도 문제가 해결되지 않으면 Yamaha 구입처에 문의하십시오.

## 터치 패널이 올바르게 반응하지 않습니다.

- 터치 패널에서 터치한 지점이 아래 화면의 대상 항목과 올바르게 맞춰져 있습니까?  
터치 패널을 교정하십시오.

[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

## 사운드가 출력되지 않습니다.

- 모든 슬라이더가 (0 또는 최소가 아닌) 적절한 레벨로 설정되어 있습니까?
- MODX가 오디오 케이블을 통해 관련 외부 장치(예: 앰프, 스피커, 헤드폰)에 올바르게 연결되어 있습니까?  
MODX에는 스피커가 내장되어 있지 않으므로 적절한 모니터링을 위해서는 외부 오디오 시스템 또는 스테레오 헤드폰 세트가 필요합니다(18페이지).
- 신디사이저 전원이 켜져 있고 신디사이저에 연결된 외부 장치의 전원이 켜져 있습니까?
- 신디사이저의 주 음량 및 연결된 외부 장치의 음량 설정을 포함하여 적절한 레벨로 모두 설정했습니까?  
풋 컨트롤러가 [FOOT CONTROLLER] 잭에 연결된 경우 풋 컨트롤러를 아래로 누릅니다.
- 로컬 컨트롤 파라미터가 꺼짐으로 설정되어 있습니까?  
로컬 컨트롤 파라미터가 꺼짐으로 설정된 경우 건반을 연주해도 음향이 생성되지 않습니다.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → "Local Control"

- 비어 있는 파트가 선택되었습니까?  
그런 경우 파트에 음향을 지정하거나 다른 파트를 선택하십시오.

- 각 파트의 음소거 스위치가 켜져 있습니까?  
음소거 스위치가 켜진 경우 건반을 연주해도 음향이 생성되지 않습니다.

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 "Mute"

[PART SELECT MUTE/SOLO] → "Mute" → 파트 선택

- 각 파트의 건반 컨트롤이 꺼져 있습니까?

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 "Kbd Ctrl"

- 각 파트의 "Arp Play Only" 파라미터가 켜져 있습니까?  
이 파라미터가 켜져 있을 때는 해당 파트가 아르페지오 재생을 통해서만 소리가 납니다.

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → [EDIT] → [Part Settings] → [General] → "Arp Play Only"

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → [EDIT] → [Arpeggio] → [Common] → "Arp Play Only"

- 외부 컨트롤러 이용 시 MIDI 음량이나 MIDI 표현 설정이 너무 낮지 않습니까?
- 이펙트 및 필터 설정이 적절합니까?  
필터를 사용 중인 경우 차단 주파수를 변경해 보십시오. 일부 차단 설정으로 모든 음향이 걸러질 수 있습니다.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect]

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → [EDIT] → [Effect]

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → [EDIT] → 요소/키 선택 → [Filter]

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → [EDIT] → 오퍼레이터 선택 → [Pitch/Filter]

- "Vocoder"가 파트의 인서트 이펙트 타입으로 선택되었습니까?  
그렇다면 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭과 관련된 파라미터를 적절한 값으로 설정한 후 MODX에 연결된 마이크에 음색을 입력하면서 건반을 연주하십시오. 후면 패널의 A/D INPUT [GAIN] 노브가 최소 위치로 설정되어 있지 않는지 확인하십시오.

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Routing]

■ 음량이나 표현 설정이 너무 낮지 않습니까?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → 톤 제너레이터 "Volume"

[EDIT] → [General] → "Volume"

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General] → "Dry Level"

• 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

• 일반 파트(FM-X)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Level] → "Level"

■ 요소 스위치, 음 한도, 세기 한도 및 세기 오프셋과 같은 파라미터 설정이 적절합니까?

• 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Osc/Tune]

• 일반 파트(FM-X)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General]

■ 파트의 각 요소/오퍼레이터마다 음소거 스위치가 켜져 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 각 요소/오퍼레이터의 음소거 스위치

■ 일반 파트(FM-X)의 경우 캐리어 레벨이 "0"으로 설정되어 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Level] → "Level"

■ 각 파트의 출력 파라미터가 꺼져 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General] → "Part Output"

## A/D INPUT 책에서 아무런 음향도 생성되지 않습니다.

■ 마이크 스위치가 켜져 있습니까?

■ 마이크 유형을 확인하십시오. 다이내믹 마이크를 사용해야 합니다.

■ 마이크 또는 오디오 장비와 본 악기 사이에 케이블이 제대로 연결되었습니까?

■ A/D INPUT [GAIN] 노브가 최소 위치로 돌아간 상태입니까?

■ A/D INPUT [ON/OFF] 버튼이 켜져 있습니까?

■ A/D INPUT [L/MONO]/[R]의 연결 상태가 "Mono/Stereo" 파라미터와 일치하는지 확인하십시오.

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Input Mode"

■ "Mic/Line" 파라미터가 적절한 값으로 설정되어 있는지 여부를 확인하십시오.

연결된 장치(예: 마이크)의 출력 레벨이 낮을 때는 이 파라미터를 "Mic"로 설정합니다. 연결된 장치(예: 신디사이저 건반, CD 플레이어)의 출력 수준이 높을 때는 이 설정을 "Line"으로 설정합니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input"

■ A/D 입력부의 음량 설정이 너무 낮습니까?

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Volume"

■ 이펙트 설정이 적절합니까?

[EDIT] → [Audio In] → [Routing]

■ A/D 입력부의 출력이 적절하게 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → 출력

■ 보코더 이펙트가 선택되어 있는지 확인하십시오.

보코더를 현재 파트의 인서트 이펙트로 선택한 경우 파라미터 설정에 따라 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 책에서 전송된 오디오 신호 입력이 어떤 음향도 생성하지 않을 수 있습니다.

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Routing]

### 재생이 정지되지 않고 지속됩니다.

- [ARP ON/OFF] 버튼이 켜진 경우 버튼 램프가 꺼지도록 이 버튼을 누릅니다.
- 송 화면이 표시될 때 [■] (정지) 버튼을 누릅니다.
- 딜레이와 같은 이펙트 음향이 지속되면 이펙트 설정을 확인하거나 다시 퍼포먼스를 선택합니다.
- 딸각하는 소리가 계속되면 다음 파라미터 설정을 확인하십시오. 이 파라미터를 “always”로 설정하면 시퀀서 상태와는 관계 없이 딸각하는 소리가 항상 들리므로 “always” 이외의 다른 상태로 설정하십시오.  
[UTILITY] → [Tempo Settings] → ‘탁’ “Mode”

### 사운드가 왜곡됩니다.

- 이펙트 설정이 적절합니까?  
특정 설정의 이펙트를 사용하면 왜곡이 발생할 수 있습니다.  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect]
- 필터 설정이 적절합니까?  
필터 반향 설정이 너무 높으면 왜곡이 발생할 수 있습니다.
- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Filter]
- 일반 파트(FM-X)의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Pitch/Filter]
- 다음의 음량 파라미터 설정 중 하나라도 높게 설정되어 있어 클리핑이 발생하고 있습니까?  
[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → 톤 제너레이터 “Volume”  
[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → “Output”  
[EDIT] → [General] → “Volume”  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General] → “Volume”
- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Level”
- 일반 파트(FM-X)의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Level] → “Level”

### 사운드가 차단됩니다.

- 건반 연주 및 송/패턴/아르페지오 재생을 통해 출력된 전체 음향이 MODX의 최대 동시발음수(AWM2 128개 및 FM-X 64개)를 초과합니까?

### 한 번에 하나의 음만 소리 납니다.

- 이러한 상황이 발생한다면 현재 모드에서 모노/폴리 파라미터가 “mono”로 설정되어 있는 것입니다. 코드 연주를 원하면 이 파라미터를 “poly”로 설정하십시오.  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [General] → “Mono/Poly”

### 피치 또는 간격이 잘못 되었습니다.

- 각 파트의 마스터 튜닝 파라미터가 “0” 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?  
[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → 톤 제너레이터 “Tune”
- 각 파트의 음 이동 파라미터가 “0” 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?
- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → “Note Shift”  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → “Detune”
- 일반 파트(FM-X)의 경우  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → “Note Shift”  
[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → “Detune”

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 마이크로 튜닝 파라미터에서 적절한 튜닝 시스템이 선택되어 있습니까?

- 일반 파트(AWM2)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 LFO 피치 변조 깊이가 너무 높게 설정되어 있습니까?

- 일반 파트(AWM2)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소 선택 → [Element LFO] → "Pitch Mod"

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → "Pitch Modulation"

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 경우 약식 튜닝 및 미세 튜닝 설정이 적절합니까?

- 일반 파트(AWM2) 및 드럼 파트의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Osc/Tune] → "Coarse"

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키 선택 → [Osc/Tune] → "Fine"

- 일반 파트(FM-X)의 경우

[EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Form/Freq] → "Coarse"

[EDIT] → 파트 선택 → 오퍼레이터 선택 → [Form/Freq] → "Fine"

■ 파트에서 잘못된 피치가 생성되는 것처럼 보이는 경우 컨트롤러 대상이 "Pitch"로 설정되어 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → [Mod/Control] → [Control Assign] → "Destination"

## 이펙트가 적용되지 않습니다.

■ 이펙트 스위치가 꺼져 있습니까?

[UTILITY] → [Effect Switch]

■ 변주 전송 또는 리버브 전송이 "0" 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Routing] → "Var Send"

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Routing] → "Rev Send"

■ 변주 리턴 또는 리버브 리턴이 "0" 이외의 다른 값으로 설정되어 있습니까?

[EDIT] → [Effect] → [Routing] → "Var Return"

[EDIT] → [Effect] → [Routing] → "Rev Return"

■ 요소/키의 인서트 이펙트 출력 파라미터 중 하나 또는 모두 이펙트 설정에서 "thru"로 설정되었습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Routing] → "Element 1-8"

■ 시스템 이펙트의 경우 이펙트 타입 중 하나 또는 모두 "No Effect"로 설정되었습니까?

■ 인서트 이펙트의 경우 이펙트 타입 중 하나 또는 모두 "Thru"로 설정되었습니까?

■ 인서트 스위치 파라미터가 올바르게 설정되어 있는지 확인합니다.

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

■ 인서트 이펙트가 적용될 파트 수를 초과했습니까?

파트 9 -16의 경우 인서트 이펙트를 최대 4개 파트까지 적용할 수 있습니다.

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

## 아르페지오를 시작할 수 없습니다.

■ [ARP ON/OFF] 버튼이 켜져 있는지, 꺼져 있는지 확인합니다.

■ 아르페지오 스위치가 켜진 파트의 수를 계산합니다.

최대 8개의 파트까지 아르페지오를 동시에 재생할 수 있습니다.

■ 음 한도 및 세기 한도와 같은 아르페지오 관련 파라미터가 적절히 설정되어 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Arpeggio] → [Common]

- 아르페지오 형식 파라미터가 "off"로 설정되어 있습니까?

[EDIT] → 파트 선택 → [Arpeggio] → [Individual] → "Name"

- 아르페지오 스위치 파라미터를 확인합니다.

현재 파트의 이 파라미터가 "off"로 설정된 경우 [ARP ON/OFF] 버튼이 켜져 있어도 건반 퍼포먼스를 통해 아르페지오 재생이 트리거되지 않습니다.

[PERFORMANCE (HOME)] → 파트 선택 → "Arp On"

- [Arp Bypass] 버튼이 "on"으로 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [Effect Switch]

### 아르페지오를 정지할 수 없습니다.

- 키에서 손을 떼도 아르페지오 재생이 정지하지 않는 경우 아르페지오 홀드 파라미터를 "off"로 설정하십시오.

[EDIT] → 파트 선택 → 요소/키/오퍼레이터 [Common] → [Arpeggio] → [Common] → "Hold"

### [▶] (재생) 버튼을 눌러도 송이 시작되지 않습니다.

- 선택된 송에 실제로 데이터가 포함되어 있습니까?

### 송이 녹음되지 않습니다.

- 녹음에 필요한 여유 메모리가 충분히 있습니까?

MODX 메모리는 최대 128개의 송을 녹음할 수 있습니다. 메모리가 가득 차면 더 이상의 녹음은 불가능합니다.

### 컴퓨터와 MODX 간 데이터 통신이 제대로 되지 않습니다.

- 컴퓨터 포트 설정이 적절한지 확인하십시오.

- MIDI IN/OUT 파라미터가 적절한 값으로 설정되어 있는지 여부를 확인하십시오.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI "MIDI IN/OUT"

### MIDI 벌크 데이터 송신/수신이 제대로 작동하지 않습니다.

- 벌크 수신 파라미터가 꺼짐으로 설정되어 있습니까?

벌크 수신 파라미터를 켜짐으로 설정합니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Receive Bulk"

- 벌크 덤프 기능을 사용하여 전송되고 외부 MIDI 장치에 녹음되는 MIDI 벌크 데이터를 수신하는 경우 MIDI 장치 번호를 전송 시와 같은 값으로 설정해야 합니다.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

제대로 전송되지 않는 경우 MODX에 연결된 MIDI 기기의 장치 번호가 장치 번호 파라미터와 일치하도록 설정되어 있습니까?

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

### USB 플래시 드라이브에 데이터를 저장할 수 없습니다.

- USB 플래시 드라이브에 쓰기 방지 기능이 사용되고 있습니까? (데이터를 저장하려면 쓰기 방지를 해제해야 합니다.)

- USB 플래시 드라이브의 이용 가능한 공간이 충분합니까?

내용 화면에서 사용 장치를 USB 플래시 드라이브로 설정합니다. 화면 오른쪽 상단에 표시된 USB 플래시 드라이브의 현재 사용 가능한(미사용) 메모리의 크기를 확인합니다.

[UTILITY] → [Contents] → [Load]/[Store/Save]

- Yamaha가 특정 USB 플래시 드라이브의 작동을 보증합니까?

자세한 내용은 61페이지를 참조하십시오.

### 화면에는 일부 검은 점(어두움) 또는 흰색 점(항상 밝음)이 존재합니다.

- 이는 불량 픽셀로 인한 것으로 LCD에서 종종 발생합니다. 그러나 작동에는 아무런 문제가 없습니다.



# 사양

건반		MODX8: 88건, GHS 건반(초기 터치) MODX7: 76건, 세미 웨이티드 건반(초기 터치) MODX6: 61건, 세미 웨이티드 건반(초기 터치)	
톤 제너레이터 블록	톤 제너레이터	모션 컨트롤 합성 엔진 AWM2: 8개의 요소 FM-X: 8개의 오퍼레이터, 88개의 알고리즘	
	동시발음수	AWM2: 128(최대, 스테레오/모노 파형) FM-X: 64(최대)	
	다중음색 용량	16개 파트(내장), 오디오 입력 파트(A/D <sup>*1</sup> , USB <sup>*1</sup> ) <sup>*1</sup> 스테레오 파트	
	파형	프리셋: 5.67 GB(16비트 리니어 형식으로 변환 시), 사용자: 1.00 GB	
	퍼포먼스	약 2,000개	
	필터	18가지 형식	
	이펙트 시스템	리버브(12개 형식), 변주(85개 형식), 인서트(A, B) (85개 형식) <sup>*2</sup> , 마스터 이펙트(23개 형식) <sup>*2</sup> A/D 파트 인서트(80개 형식) <각 이펙트 타입의 파라미터에 대한 프리셋은 템플릿으로 제공> 마스터 EQ(5개 밴드), 1차 파트 EQ(3개 밴드), 2차 파트 EQ(2개 밴드)	
	시퀀서 블록	음 용량	약 130,000개 음
음표 분해능		480 ppq(4분음표당 파트 수)	
템포(BPM)		5-300	
퍼포먼스 녹음기		송	128개
		트랙	16개 시퀀스 트랙, 템포 트랙, Scene 트랙
		녹음 형식	실시간 바꾸기, 실시간 겹침, 실시간 펀치 인/아웃
시퀀스 형식		MODX 본래 형식, SMF 형식 0, 1	
아르페지오		파트	동시 8개 파트(최대)
		프리셋	10,239가지 형식
		User	256가지 형식
모션 시퀀서	레인	8 + 1개 레인(최대)	
기타	라이브 세트	프리셋: 256개 이상, 사용자: 2,048	
	컨트롤러	주 음량, AD 입력 게인 노브, USB 음량, 피치 밴드 휠, 모듈레이션 휠, 컨트롤 슬라이더(4개), 노브(4개), 수퍼 노브, 데이터 다이얼	
	화면	7" TFT 컬러 와이드 VGA LCD 터치 스크린	
	커넥터	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT [L/MONO]/[R] (6.3mm, 표준 폰 잭), [PHONES] (6.3mm, 표준 스테레오 폰 잭), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6.3mm, 표준 폰 잭)	
	USB 오디오 인터페이스	샘플링 주파수	44.1 kHz
		채널	입력: 4 채널(2 스테레오 채널) 출력: 10 채널(5 스테레오 채널)
	소비 전력		16W(PA-150B AC 어댑터 사용 시)
	치수, 중량		MODX8: 1,333 (W) × 404 (D) × 160 (H) mm, 13.8 kg MODX7: 1,144 (W) × 331 (D) × 134 (H) mm, 7.4 kg MODX6: 937 (W) × 331 (D) × 134 (H) mm, 6.6 kg
	부속품		AC 어댑터(PA-150B 또는 이에 준하는 야마하 권장 제품*), 사용설명서(본 책자), Cubase AI 다운로드 정보 <sup>*</sup> 지역에 따라 포함되지 않을 수도 있습니다. Yamaha 구입처에 문의하십시오.

\* 본 설명서의 내용은 발행일 현재 최신 사양을 기준으로 하고 있습니다. 최신 설명서를 가져오려면 Yamaha 웹사이트에 접속 후 해당 설명서 파일을 다운로드 받으십시오. 제품 사양, 장비 또는 별도로 판매되는 선택 목록은 지역에 따라 변경될 수 있으므로, 해당 지역의 Yamaha 구입처에 문의하시기 바랍니다.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

### 소스 코드 배포에 관한 주의사항

최종 출고 후 3년까지는 GNU 일반 공중 라이선스 또는 GNU 약소 일반 공중 라이선스에 따라 라이선스가 부여된 제품의 모든 부분에 대해 소스 코드를 서면으로 Yamaha에 다음 주소로 요청할 수 있습니다.

DMI Marketing Group, DMI Division  
Musical Instruments Business Division  
YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

소스 코드는 무료로 제공됩니다. 단, 소스 코드를 사용자에게 전달하는 비용에 대해서는 Yamaha에 비용 환급을 요구할 수 있습니다.

- Yamaha(또는 Yamaha의 허가를 받은 당사자) 외에 제3자가 본 제품용 소프트웨어를 변경(추가/삭제)하여 발생하는 손해에 대해서는 일체 책임을 지지 않습니다.
- Yamaha가 퍼블릭 도메인에 공개한 소스 코드를 재사용할 경우 보증을 받을 수 없으며 Yamaha는 소스 코드에 대한 책임을 일체 지지 않습니다.
- 소스 코드는 다음 주소에서 다운로드받을 수 있습니다.  
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

# 색인

## A

A/D INPUT [GAIN] 노브	10
A/D INPUT [L/MONO]/[R] 잭	17
A/D INPUT [ON/OFF] 버튼	10
ABS(Audio Beat Sync)	17
[ARP ON/OFF](아르페지오 on/off) 버튼	11
[ASSIGN 1] 및 [ASSIGN 2] 버튼(지정 가능 스위치 1 및 2)	10
[ASSIGN] 버튼	12
[AUDITION] 버튼	15

## C

[CATEGORY] 버튼	15
[CONTROL ASSIGN] 버튼	13

## D

DAW(디지털 오디오 워크스테이션)	55
[DC IN]	17
[DEC/NO] 버튼	14

## E

[EDIT] 버튼	14
[ENTER] 버튼	14
[EXIT] 버튼	14

## F

FM	38
FOOT CONTROLLER [1]/[2] 잭	17
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] 잭	17

## G

GM	22
GM 뱅크	22

## I

[INC/YES] 버튼	14
--------------	----

## K

KNOB POSITION [1] 및 [2] 버튼	13
Knobs 1-4(5-8)	12

## L

[LIVE SET] 버튼	15
---------------	----

## M

[MASTER VOLUME] 노브	10
MIDI [IN], [OUT] 단자	17
MIDI 녹음	45
MIDI 수신 채널	54
MIDI 전송 채널	54
MIDI 채널	56
MIDI 포트	56
[MOTION SEQ HOLD](모션 시퀀서 홀드) 버튼	11
[MOTION SEQ TRIGGER](모션 시퀀서 트리거) 버튼	11
[MS ON/OFF](모션 시퀀서 on/off) 버튼	11

## O

OCTAVE [-] 및 [+] 버튼	11
OUTPUT [L/MONO] 및 [R] 잭	17

## P

[PART SELECT MUTE/SOLO] 버튼	15
[PERFORMANCE (HOME)] 버튼	14
Performance Play 화면	20
[PHONES] (헤드폰) 잭	17

## R

[RHYTHM PATTERN] 버튼	13
---------------------	----

## S

SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8] 버튼	12
Scene 기능	34
Scene 선택 [1-4] [5-8] 버튼	12
SEQ TRANSPORT 버튼	13
[SHIFT] 버튼	14
SSS(Seamless Sound Switching)	23
[STORE] 버튼	14

## U

[USB TO DEVICE] 단자	17, 61
[USB TO HOST] 단자	17, 56
[USB VOLUME (MONITOR)] 노브	10
[UTILITY] 버튼	14

## Y

Yamaha Steinberg USB 드라이버	55
---------------------------	----

## ㄱ

건반	10
건반에서 입력	21

## ㄴ

노브	30
노브 기능 [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] 버튼	12

## ㄷ

다중 파트 퍼포먼스	22
단일 파트 퍼포먼스	22
[P](대기/켜짐) 스위치	17
데이터 다이얼	14
드럼 파트	22

## ㄹ

라이브 세트	23, 35
라이브 세트 화면	20
라이브러리 뱅크	22
레이어	41
로컬 컨트롤	53
리듬 파트	43
리듬 패턴	43

## □

마스터 튜닝 .....	52
마이크 .....	50
모듈레이션 휠 .....	10
모듈레이터 .....	38
모션 시퀀서 .....	28
믹싱 .....	33

## ▣

불러오기 .....	60
비교 기능 .....	40
빠른 설정 .....	55

## 人

사용자 बैं크 .....	22
솔로 기능 .....	27
송 .....	45, 47
수퍼 노브 .....	13, 31
숫자 키패드에서 입력 .....	21
스플릿 .....	42
슬라이더 기능 [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] 버튼 .....	12
슬라이더 선택 [1-4] [5-8] 버튼 .....	12
실시간 녹음 .....	45
실행 취소 .....	46

## ○

아르페지오 .....	28
아르페지오 형식 .....	43
엔벌로프 증동자 .....	17
엔벌로프 팔로워 .....	44
오디션 프리이즈 .....	25
오디오 채널 .....	56
오토 파워 오프 .....	19
오퍼레이터 .....	38
오퍼레이터 공통 편집 .....	38
오퍼레이터 편집 .....	38
요소 공통 편집 .....	38
요소 편집 .....	38
음소거 기능 .....	27
이펙트 .....	39
일반 파트(AWM2) .....	22
일반 파트(FM-X) .....	22

## ㄱ

재실행 .....	46
저장 .....	37, 60
전원 .....	18
전원 켜기 작업 .....	51
존 .....	49
주 음량 .....	19
주파수 변조 .....	38

## ㄴ

초기 출고 시 설정 .....	19
초기화된 퍼포먼스 .....	25

## ㅋ

카테고리 검색 .....	24
캐리어 .....	38
커서 버튼 .....	14, 20
컨트롤 슬라이더 1-4 (5-8 / 9-12 / 13-16) .....	12
컨트롤러 .....	29
키 공통 편집 .....	38
키 편집 .....	38

## ㅌ

터치 패널 LCD .....	13
트랙 .....	45

## ㅍ

파트 컨트롤 상태 .....	30
파트 편집 .....	38
퍼포먼스 .....	22
퍼포먼스 컨트롤 상태 .....	30
퍼포먼스 편집 .....	37
퍼포먼스 편집 화면 .....	37
퍼포먼스 플레이 .....	26
펀치 인/아웃 .....	46
포맷 .....	61
프리셋 बैं크 .....	22
플래그 .....	23
피치 밴드 휠 .....	10

## ㅎ

헤드폰 .....	18
화면 표시 메시지 .....	63

# MEMO

# MEMO



## 야마하뮤직코리아(주)

### 야마하 서비스 센터

 고객지원센터  
(수신자 부담) | **080-004-0022**

용산 (02) 790-0617, 080-904-6601

구로 (02) 892-0661

두일 (02) 702-0664~5

안산 (031) 411-6689

청주 (043) 268-6631

대전 (042) 221-6681

홍성 (041) 634-7827

전주 (063) 282-0661

광주 (062) 225-0661

대구 (053) 653-0662

포항 (054) 282-8523

울산 (052) 293-9228

부산 (051) 554-6610

강릉 (033) 655-0663

제주 (064) 724-0660

YAMAHA MUSIC KOREA LTD.

[kr.yamaha.com](http://kr.yamaha.com)

Yamaha Global Site  
<https://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2018 Yamaha Corporation

Published 02/2018 PLTY\*-\*-\*\*A0

ZY80690